

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по Биг Дрииду — новая сила меты Пробуждения Галакронда

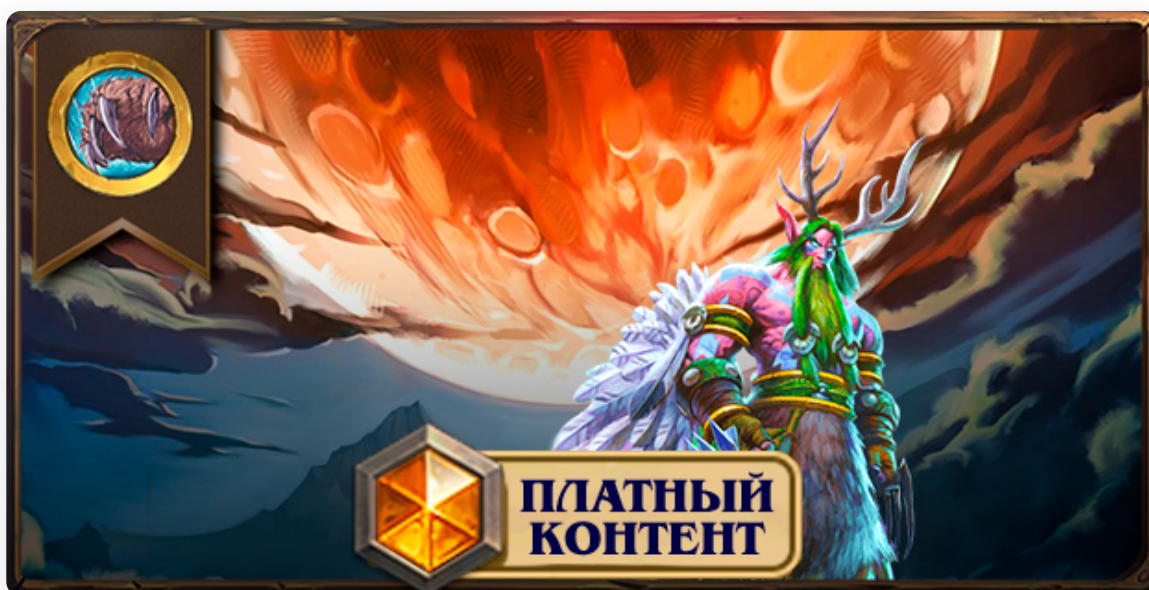
25.01.2020

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Подробный гайд по Биг Дрииду — новому архетипу в мете Натиска драконов с новыми картами Пробуждения Галакронда.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Биг Дриид по праву может называться сенсацией меты с новыми картами. Пробуждение Галакронда подарило ему одну достойную опцию — [Крылатого стража](#), и этого хватило, чтобы архетип сразу же заявил о себе.

[Крылатый страж](#) отлично вписался в колоду, где есть [Ведьмин час](#) и [Хищный инстинкт](#). Это самые яркие связки, которые игроки обнаружили после выхода новых карт. Если раньше Биг Дриид хоть и существовал, но не встречался вообще нигде, то теперь ситуация кардинально изменилась.

Благодаря крупным зверям Дриид великолепен в защите, особенно если у противника нет точечных ремувалов. Драконы нужны Дрииду в первую очередь для активации

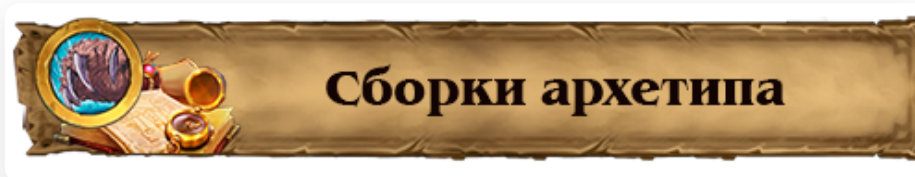
Дыхания снов, хотя они также хорошо работают с Численным преимуществом, а позднее становятся неплохими финишерами.

Сборки архетипа пока довольно разнообразны. Кто-то обращается к Малигосу, кто-то делает упор на зверей, другие собирают необычные версии с Увеличением. Это типично для первых дней новой меты, игроки присматриваются к Друиду и его матч-апам, выбирая самое лучшее.

В гайде вы найдете все варианты сборок Биг Друида, научитесь собирать свою собственную, узнаете об особенностях муллигана, стратегии и матч-апов.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - *Основа колоды*
4. - *Оptionальные и технические карты и способы победы*
5. - *Замены*
6. - *Максимально бюджетная версия*
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - *Суть архетипа*
10. - *Ключевые карты и комбинации*
11. - *Биг Друид на разных этапах игры*
12. - *Агро и контроль матч-апы*
13. - *Общие полезные советы*
14. Матч-апы
Заключение



Сборок Биг Друида много, потому что игроки пока не пришли к единому мнению. This модифицировал своего Друида несколько раз, подстраивая его сначала под агро матч-апы, а затем избавившись от анти-агро опций.

Помимо синергии зверей, которая прослеживается во всех версиях, добавляются и другие инструменты: драконы, комбинации с Малигосом, увеличение и существа с иммунитетом к магии.



Биг Друид от Thijs (1 сборка)

Биг Друид от Thijs

<p>1</p> <p>Побочная магия: призыв 15 монет на поле боя. Выход: призывает существа из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Выберите эффект: нанесет 3 ед. урона, или нанесет 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Если в конце вашего хода у вас остались неиспользованные мады, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл мады.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой магический эффект: у вашего противника есть 4 ед. боевой энергии, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Призывает вашего случайного зверя, которого в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Боевой магический эффект: существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 Дракон 1</p>	<p>4</p> <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание, разыгрываете вам на поле ходу (если выбрано существо).</p> <p>2 6</p>	<p>4</p> <p>Нанесет 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Вы берете зверя из колоды. Его здоровье удваивается.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Магический. Единственный шаг. Провокация. Пожирание жизни. Метак.</p> <p>3 Механизм 2</p>	<p>5</p> <p>Провокация. Боевой магический эффект: за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 Зверь 12</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Призывает случайного зверя из руки. Он получает «Налеску».</p>
<p>6</p> <p>Провокация. Боевой магический эффект: вы раскапываете дракона.</p> <p>4 Дракон 8</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Боевой магический эффект: копирует существо по обе стороны от себя.</p> <p>4 4</p>	<p>7</p> <p>Провокация. Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>7 Дракон 7</p>	<p>7</p> <p>Провокация. Перерождение. Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>6 Зверь 8</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Налеску. Сверхоружие: призывает зверя из руки.</p> <p>7 Зверь 7</p>		

kolodahearthstone.ru

7600

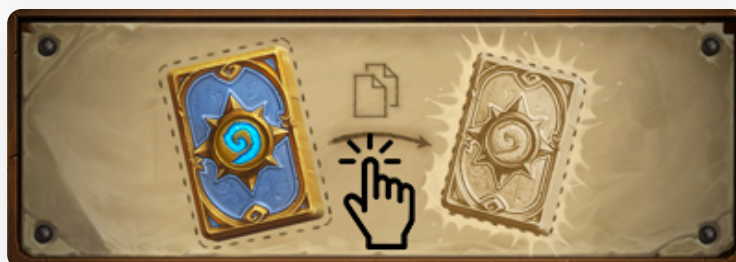


Эта колода нацелена на борьбу с темповыми противниками вроде Галакронд Зоолока, или Токен Друида. Биг Друид уступает им, потому что не всегда находит, как отбиться на старте. Thijs добавляет [Торговку кристаллами](#) и [Ментального техника](#), чтобы исправить положение. Эти существа портят “биг” составляющую колоды и [Численное преимущество](#), но если вы найдете их в начале партии, то этого можно избежать.

Биг Друид от Thijs (2 сборка)

Таунт Друид от Thijs (2 сборка)

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Численное преимущество</p> <p>Любая дама: поглотите 10 маны на суасти. Наград: призывает случайное существо из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дыхание снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выборка эффект: наносит урон 3 ед. урону, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Свирипы вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Будный расст</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Время ведьмовства</p> <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Верховный маг Варго</p> <p>В конце каждого хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете ошан на этом ходу (или выбираете случайно).</p> <p>2</p> <p>6</p>	<p>4</p> <p>Хищный истинник</p> <p>Вы берете зверя из колоды. Его здоровье удваивается.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристаллика и 1 ед. урона остальным персонажам кристаллика.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Зиппакс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Пожирание жемч. Натиск. Механизм.</p> <p>3</p> <p>2</p>	<p>5</p> <p>Гризли и Верблюдокопатель</p> <p>Провокация. Боевой клис: терпит 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3</p> <p>12</p>
<p>6</p> <p>Земля и Скорость размышления</p> <p>Провокация. Боевой клис: вы разыгрываете дракона.</p> <p>4</p> <p>8</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Неуловимый драконид</p> <p>Провокация. Не может быть целью заклинаний или силы героя.</p> <p>7</p> <p>7</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Крылатый страж</p> <p>Провокация. Перерождение. Не может быть целью заклинаний или силы героя.</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Ундоста</p> <p>Натиск. Сверзурон: призывает зверя из руки.</p> <p>7</p> <p>7</p>	<p>9</p> <p>Алекотрава</p> <p>Боевой клис: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8</p> <p>8</p>	<p>9</p> <p>Итера Обработчик камня</p> <p>Боевой клис: заманивает 7 портяков в Сок в колоду. При выборе каждого из них вы призываете случайного дракона.</p> <p>4</p> <p>12</p>



- Торговка кристаллами, Ментальный техник, Тревожный рев, Хлюпонизатор, Сумеречный дракон
- Озарение x1, Буйный рост, Неуловимый драконид x1, Алекстраза, Изера Освобожденная

Эта сборка тяжелее, поэтому лучше подойдет для борьбы с контролем колодами. Она добавляет разгон по мане и несколько мощных драконов для поддержки [Дыхания снов](#).

Биг Друид от Monsanto

Биг Друид от Monsanto

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Сплет кристаллов</p> <p>Выберите эффект: нанесет 2 ед. урона выбранному существу; или восстановит 5 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Численное преимущество</p> <p>Выборка заклинаний: нанесет 10 маны на существа. Награда: превратит случайное существо из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выборка эффект: нанесет существу 3 ед. урона; или нанесит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дыхание снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Буйный расет</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Время ведьмовства</p> <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Спиревый вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Верховный маг Варго</p> <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание. Разыгрываете само на этот ход (если выберете случайно).</p> <p>2 6</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Нанесет 4 ед. урона выбранному персонажу кристаллика и 1 ед. урона остальным персонажам кристаллика.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Хищный инстинкт</p> <p>Вы берете зверя из колоды. Его здоровье удваивается.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Гризлик и Сардиниякост</p> <p>Провокация. Боевой клич: тернет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 12</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Земляки и Скальды-Гарланди</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы расклевываете дракона.</p> <p>4 8</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Неуловимый драконца</p> <p>Провокация. Не может быть целью заклинаний или силл героя.</p> <p>7 7</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Крылатый страж</p> <p>Провокация. Перерождение. Не может быть целью заклинаний или силл героя.</p> <p>6 8</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Апекс-бэза</p> <p>Боевой клич: текущее здоровье выбранного героя становится равно 15.</p> <p>8 8</p>	<p>9</p> <p>Итера Окровожетелл</p> <p>Боевой клич: заманивает 7 портов и Сон и локот. При выборе каждого из них вы призываете случайного дракона.</p> <p>4 12</p>	

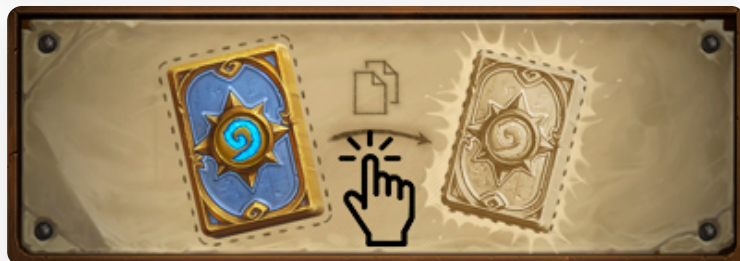
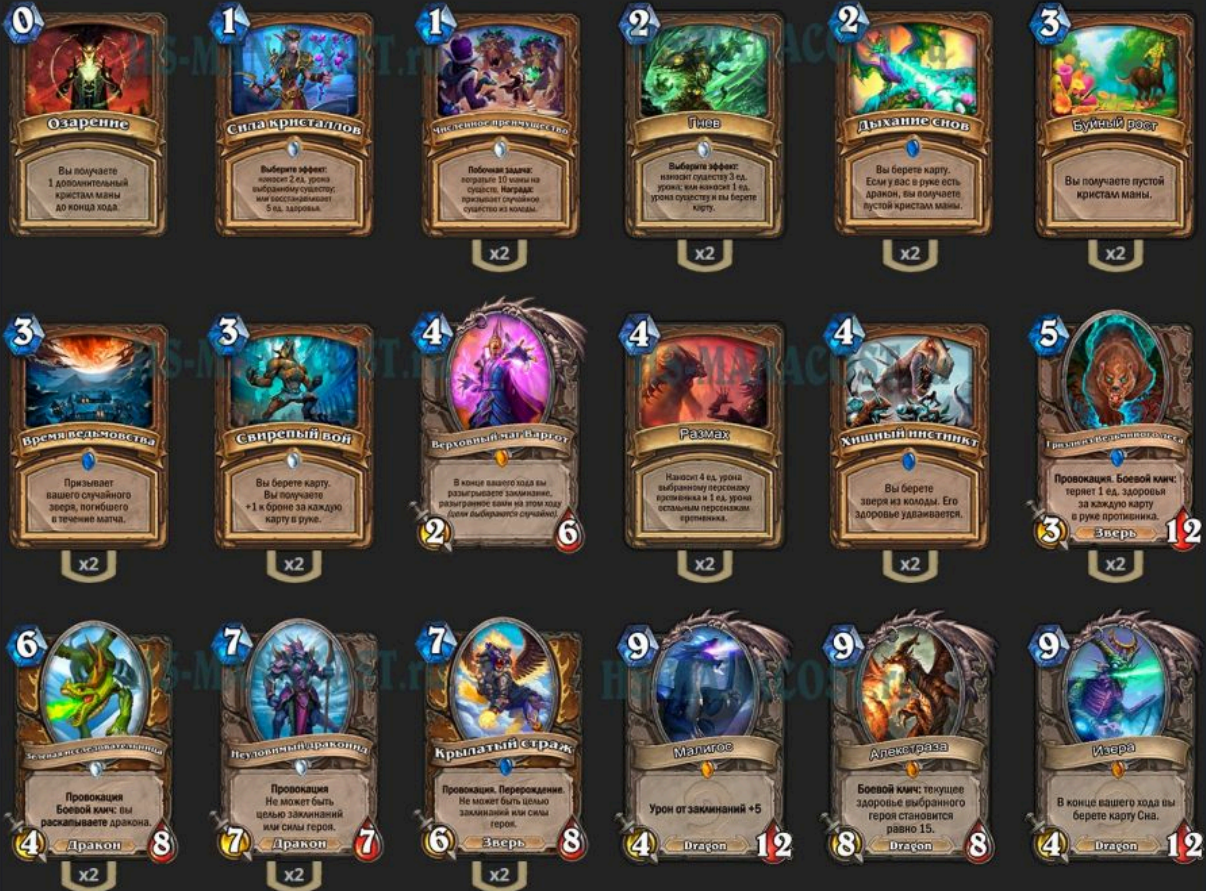


- Торговка кристаллами, Ментальный техник, Тревожный рев, Хлюпонизатор, Сумеречный дракон, Зиллиакс, Ундаста
- Озарение, Сила кристаллов x1, Буйный рост, Неуловимый драконид x1, Алекстраза, Изера Освобожденная

Эта колода тоже не хочет ухудшать Численное преимущество и сохранить “биг” стратегию. Она еще больше нацелена на медленные матч-апы, чем 2 сборка Thijs’a, здесь даже нет Зиллиакса. От темповых колод отбиваться помогает Сила кристаллов — ранний ремувал Друида.

Биг Малигос Друид от Mariana

Биг Малигос Друид от Mariana

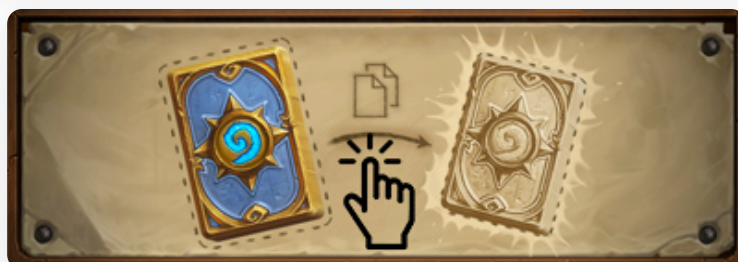


- Торговка кристаллами, Ментальный техник, Сумеречный дракон, Тревожный рев, Зиллиакс, Хлюпонизатор, Ундаста
- Озарение x1, Сила кристаллов x1, Буйный рост, Неуловимый драконид x1, Алекстраза, Изера, Малигос
- Малигос отлично играет с Численным преимуществом, хотя такие комбинации удаются и не всегда. Не рассматривайте эту колоду, как ОТК, это совсем не тот Малигос Друид, что раньше. Малигос здесь скорее вспомогательный инструмент, который усиливает Гнев и Силу кристаллов, помогая перехватывать темп в поздней игре. Но может и неожиданно завершить партию, если вы призовете его побочной задачей и найдете два Размаха или AoE на 5 урона с Изеры.

Биг Друид с Увеличением от Bunnyhorror

Биг Друид от Bunnycorror




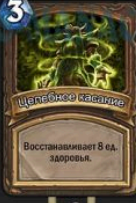















<p>0</p> <p>Увеличение</p> <p>Существа у вас в колоде получают +2/+2. Они стоят на (1) больше (но не больше 10).</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Численное преимущество</p> <p>Любая дама: получите 10 ману на существе. Награда: призывает случайное существо из колоды.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Чудесный дракончик</p> <p>Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>3 Драгон 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Дыхание снов</p> <p>Вы берете карту. Если у вас в руке есть Дракон, вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Кляк-Кляк</p> <p>Магнетизм. Это Предсмертный крил: призывает до 1/1 микробота.</p> <p>2 Механизм 3</p>	<p>3</p> <p>Время ведьмовства</p> <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Верховный маг-Вардот</p> <p>В конце вашего хода вы разгильяетесь заклинание. Полугарантировано: шаге на этом ходу (если выбирается случайно).</p> <p>2 6</p>	<p>4</p> <p>Кудря Кладкнис</p> <p>Боевой клич: уменьшает стоимость драконов у вас в колоде на (2).</p> <p>5 4</p>	<p>4</p> <p>Неуловимый дракончик</p> <p>Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>5 Драгон 4</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Зиплякс</p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционно жужж. Натиск.</p> <p>3 Механизм 2</p>	<p>5</p> <p>Крылатый везиригосетс</p> <p>Провокация. Боевой клич: терпит 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3 Зверь 12</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Оазисный полнолосек</p> <p>Натиск. Выберите эффект: получает +2/+2; или призывает копию этого существа.</p> <p>3 Элементаль 3</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Маленькое дракончике</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>5 Драгон 5</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Тревожный рев</p> <p>Призывает случайного зверя из руки. Он получает «Натиск».</p>	<p>6</p> <p>Зеленый дракончик</p> <p>Провокация. Боевой клич: вы раскалываете дракона.</p> <p>4 Драгон 8</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Неуловимый змей</p> <p>Божественный щит. Натиск. Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>5 Драгон 3</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Крылатый страж</p> <p>Провокация. Перерождение. Не может быть целью заклинаний или сил героя.</p> <p>6 Зверь 8</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Ундасота</p> <p>Натиск. Сверзурон: призывает зверя из руки.</p> <p>7 Зверь 7</p>





- Друид с **Увеличением** отличается от предыдущих сборок принципиально. Он играет не только огромных, поздних существ, но даже 2 и 3 дропы. Это мидрейндж колода, построенная на наращивании преимущества. Она гораздо лучше чувствует в себя в поединке с Разбойником благодаря существам с неуязвимостью к магии. Под **Увеличением** существа Друида вырастают так, что его тоже можно отнести к “биг” колодам.


Биг Друид от Charon

Биг Друид от Charon

 <p>Выберите эффект: нанесет 2 ед. урона выбранному персонажу, или восстанавливает 3 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>После того как вы разыграете заклинание с выбором эффекта, вы кладете в руку карты этого артефакта.</p> <p>2</p> <p>3</p>	 <p>Выберите эффект: нанесет урона 3 ед. друиду, или нанесет 3 ед. урона существу, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Восстанавливает 8 ед. здоровья.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает вашего случайного зверя, помещает в ручку противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл магии.</p> <p>x2</p>
 <p>В конце каждого хода вы восстанавливаете заклинание, разыгранное вами на этом ходу. Если вы выбрали существо.</p> <p>2</p> <p>6</p>	 <p>Вы берете из колоды существа за (7), (8), (9) и (10).</p>	 <p>Вы берете зверя из колоды. Его здоровье удваивается.</p> <p>x2</p>	 <p>Пока эта карта находится в руке, она превращается в карту 2-го и последнего раз раненого вами существа.</p> <p>3</p> <p>4</p>	 <p>Нанесет 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона оставшим персонажам противника.</p>	 <p>Провокация. Боевой крик теряет 1 ед. здоровья за каждую карту в руке противника.</p> <p>3</p> <p>12</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик становится копией выбранного существа.</p> <p>3</p> <p>x2</p> <p>3</p>
 <p>Провокация. Переоценка. Не может быть целью заклинаний или очей герцога.</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой крик призывает копии существа по обе стороны от себя.</p> <p>4</p> <p>4</p>	 <p>Выберите эффект: вы берете карту, или восстанавливает 5 ед. здоровья.</p> <p>5</p> <p>5</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Предсмертный хвост впадает в сон. Чтобы разбудить это существо, восстановите 5 ед. здоровья.</p> <p>4</p> <p>8</p>	 <p>Боевой крик толкает здоровье выбранного героя старшего разра 15.</p> <p>8</p> <p>8</p> <p>Враг</p>		



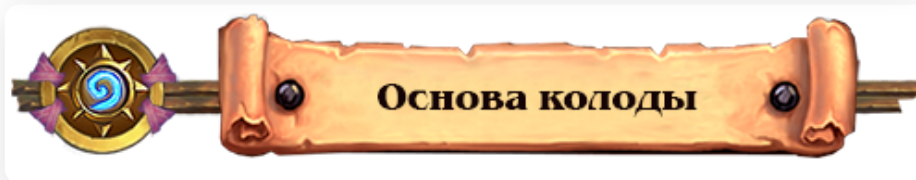






- Забавная версия с элементами исцеления. Синергия зверей и [Крылатый страж](#) остались на месте, а вторую часть колоды заняли [Светодрев](#) и соответствующие карты. Попробуйте поиграть таким Друидом, если позволяет коллекция: вы точно удивите соперника.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — это карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Основа колоды - Биг Друид (24/30)



Основа колоды всегда завязана на связках со зверями. Это **Крылатый страж**, **Гризли из Ведьминога леса** и синергирующие с ними **Хищный инстинкт**, **Ведьмин час**, **Верховный маг Варгот**. Последний важнее для Друида, чем все другие легендарки, потому что он помогает создавать мощные волны угроз и проворачивать другие комбинации. Подробнее об этом читайте в разделе “Стратегия игры”.

Вторая половина колоды — это другие мощные существа и драконы, которые поддерживают одну из сильнейших карт **Дыхание снов**.

Еще одна сильная карта, которая отлично подходит Биг Друиду и вписалась во все его сборки — **Численное преимущество**. Она тоже позволяет призвать крупную угрозу рано и дешево, к чему и стремится в конечном счете Друид.

Часто добавляют **Хлюпонизатора**, **Силу кристаллов**, **Озарение**, **Ментальных техников**, иногда **Маленькое драконище**. Такие опции, как **Малигос** или **Увеличение**, меняют принцип игры чуть сильнее. Подробнее об этом читайте далее.



Опциональные и технические карты

Озарение — Друиду важна мана и любые способы рано разыграть ключевые карты. Помимо рампа, существуют такие вещи, как Монетка и Озарение. Но если первая не всегда будет у вас, то заклинание Друида решит эту проблему. Озарение, как и Монетку, лучше всего играть на 3 ходу с Хищным инстинктом или Верховным магом Варготом, либо позднее, когда будете разыгрывать больших существ из руки.

Сила кристаллов — ранний ремувал против агро колод (Токен Друид, Зоолок). Также поможет восполнять здоровье существам с провокацией, что даст возможность совершить лишние размены. Добавьте, если встречаете много темповых и агрессивных противников.

Тревожный рев — довольно тяжелая опция, не всегда удачно срабатывающая, если в колоде есть мелкие существа. Зато она отлично работает со зверями, которых усиливает Хищный инстинкт. Вы получаете большое существо на столе и возможность сразу разменяться, что полезно в темпо матч-апах.



Хлюпонизатор — популярная и важная опция, поможет не только против контроль колод, но и против агро. Создаст много темпа и дополнительную волну угроз. Можно копировать одну или две угрозы, а еще он необычно взаимодействует с Численным преимуществом, об этом читайте в разделе “Стратегия игры”.

Ментальный техник, Торговка кристаллами — эти опции можно добавить для агро матч-апов. Торговка кристаллами отлично играет против Токен Друида, помогая размениваться с 1/1 существами и добирая карты. Ментальный техник пригодится в самых разных случаях, вплоть до зеркального матч-апа, если противник будет неосторожен. Недостаток — ухудшают Численное преимущество.

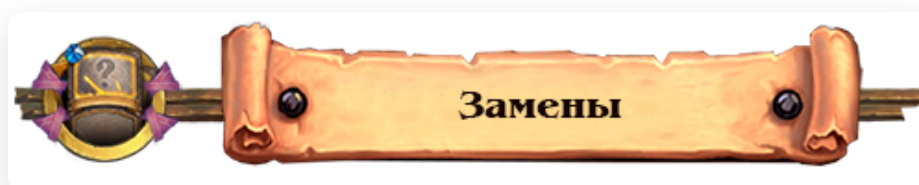
Ундаста — можно поэкспериментировать с этой картой, если она есть в коллекции, но специально крафтить не стоит. Синергирует с Гризли из Ведьминоного леса и Крылатым стражем, может быть воскрешена Ведьминым часом и взята Хищным инстинктом. Ундаста — медленная карта, если разыгрывать ее из руки, но Тревожный рев и Численное преимущество — другое дело.

Алекстраза, Изера Освобожденная — эти драконицы подойдут для медленных сборок и контроль матч-апов. **Изера Освобожденная** не всегда сильна, так как на поздних стадиях у вас обычно немного добора и быстро найти порталы в **Сон** можно не всегда. **Алекстраза** тоже добавляется не столько ради боевого клича, сколько ради характеристик. В быстрых матч-апах разыграть ее из руки непросто.

Малигос — отлично синергирует с **Численным преимуществом**, что дает простор для разных комбо. Среди наносящих прямой урон заклинаний Друид играет только **Размах**, но также есть **Гнев** и **Сила кристаллов**, которые помогают бороться за стол с бонусом к урону от заклинаний. **Малигос** сделает колоду немного гибче, но не рассчитывайте на ОТК комбо каждую партию.

Увеличение + угрозы с неуязвимостью к магии + Оазисный волноплеск + Кудря Кладкинс — этот набор сделает вашу колоду не совсем “биг”, хотя больших существ вы сможете призывать не менее активно. Колоды на увеличении играют очень активно и лучше показывают себя в матч-апах с Разбойниками и другими Биг Друидами.

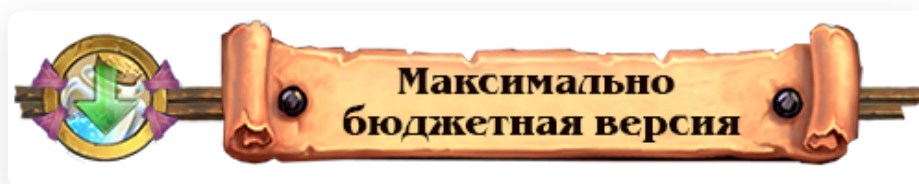
[к оглавлению](#)



Верховный маг Варгот — очень важен, заменять его нежелательно, но можно. **Верховный маг Варгот** есть у многих игроков, потому что в свое время он выдавался бесплатно, но если у вас его нет, вы не хотите тратить лишнюю пыль и не планируете играть Биг Друидом очень много, то без него можно обойтись.

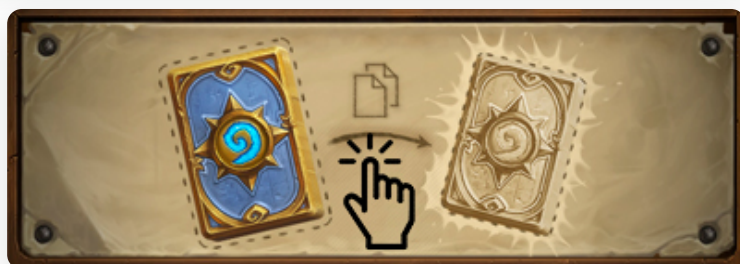
То же самое с **Зиллиаксом** — легендарка есть практически у всех, но если вы вдруг еще не создали, то не торопитесь. Механизм покинет Стандарт уже весной, поэтому подумайте дважды, прежде чем крафтить его. Биг Друид спокойно обойдется без **Зиллиакса**, но он играет почти во всех колодах меты, так что применение ему вы точно найдете.

Ундаста, Торговка кристаллами, Алекстраза, Тревожный рев, Изера Освобожденная — необязательные опции, создавать не обязательно.



Максимально бюджетный Биг Друид

Бюджетный Биг Друид



Это максимально бюджетный Биг Друид за 1880 пыли, который даст вам вполне четкое представление об архетипе. Если вы планируете много играть колодой, можете создать **Верховного мага Варгота** и **Зиллиакса**. Они уйдут в апреле этого года, так что все зависит от ваших планов. Если вы заходите в игру только выполнить дейлики, то лучше не тратить пыль на эти карты.

[к оглавлению](#)



Всегда оставляйте **Дыхание снов**, если есть любой дракон. Если дракона нет, берите **Дыхание снов** с Монеткой и **Буйным ростом**. Если вы не играете **Буйный рост** или он вам не зашел, можно агрессивно сбрасывать другие карты в поисках дракона.

Всегда оставляйте **Буйный рост**.

Без **Дыхания снов** можно оставлять только **Сумеречного дракона** и **Зеленую исследовательницу**, но последнюю — только в медленных матч-апах.

Оставляйте **Торговку кристаллами** всегда.

Гнев можно оставить, если вы знаете, что у оппонента будет хорошая цель для него.

Свирепый вой можно оставлять с Монеткой или хорошей рукой. Но в медленных поединках его можно сбрасывать и поискать лучшую опцию — **Буйный рост**, **Хищный инстинкт**, **Дыхание снов**.

В агро матч-апе можно взять вместе **Гризли из Ведьминога леса** и **Ведьмин час**.

Всегда оставляйте **Численное преимущество**, но только одно — две копии не нужны. С **Численным преимуществом** в агро матч-апах можно оставлять **Верховного мага Варгота**, чтобы просто сыграть его в темп на 4 ходу и потратить 4 маны, приближая выполнение задачи.

Все оставляйте и **Хищный инстинкт**.

Против Фейс колод оставляйте **Зиллиакса**.

Размах можно оставлять только с хорошей рукой против темповых колод.

Лучшие карты для Друида на муллигане — **Численное преимущество**, **Дыхание снов** и **Буйный рост**. Если вы не любите полумеры и хотите агрессивно муллиганить только лучшие карты, всегда ищите эту тройку.

[к оглавлению](#)





Суть архетипа

Биг Дриuid рассчитывает на огромных существ в поздней игре, что и дало ему такое название. Архетип играет только от стола и без массовых баффов, поэтому неожиданно убивать оппонентов не получится. Соперник всегда сможет найти время на ответ, но характеристик на вашем столе обычно будет так много, что даже предсказуемость колоды не всегда ему поможет. Найти достойные ответы на все угрозы тяжело любому сопернику.

В колоде много провокаций, что полезно против агро колод. Они не оставляют шансов Фейс Хантам, всем Воинам. Не так плох Дриuid и против Галакронд Разбойника. Проигрывает Малфурион жадным Жрецам, Токен Дриuidам и Зефрис колодам — последние могут ответить на любой стол.

Архетип молодой, и сборок у него немного. Но Дриuid всегда играет побочную задачу и синергии зверей, а также несколько драконов для реализации [Дыхания снов](#). Одного [Буйного роста](#) для разгона по мане не достаточно, а рампы очень важны для архетипа. Чем раньше вы получите заветные кристаллы, тем больше сможете сделать в начале партии, когда Дриuid уязвим больше всего.

Ключевая связка архетипа — Ведьмин час в комбинации со зверями. Полезны и другие синергии зверей, например, [Хищный инстинкт](#) и [Тревожный рев](#). Они помогают рано создать максимум давления со стола. Потом их поддерживает [Хлюпонизатор](#) и другие ресурсы, которые помогают сноуболлить стол.

Биг Дриuid уязвим к колодам с сильными точечными ремувалами. Поэтому [Крылатый страж](#) и стал таким сильным — он помогает обыгрывать все заклинания, направленные на одну цель ([Ошеломление](#), [Превращение](#), [Сглаз](#) и другие). Хотя он все еще боится [Смертельного выстрела](#) и [Массового рассеивания](#). Помните, что эти карты есть не только у Охотника и Жреца соответственно, но и потенциально у всех Зефрис колод.

[Зефрис Великий](#) — серьезная головная боль для Биг Дриuida. Мало того, что противники будут находить сильные ремувалы: самые умные будут раскапывать [Превращение](#) и [Сглаз](#), которые в будущем серьезно ухудшат кладбище зверей и, как следствие, Ведьмин час.

Для Биг Друида вообще очень важно знать, чем играют противники и какие точечные ремувалы сейчас популярны. Обыгрывать такие карты непросто, учитывая то, что делать это нужно не всегда, а только в благоприятных ситуациях. Об этой и других тонкостях геймплея вы узнаете далее.

Биг Друид обращается к разным стратегиям. Кто-то играет **Малигоса**, кто-то делает акцент на драконов, добавляя **Алекстразу** и **Изеру Освобожденную**. Пока не ясно, какая из стратегий самая сильная, но игроки активно изучают архетип. Скоро ситуация прояснится.

[к оглавлению](#)



Ключевые карты и комбинации

Численное преимущество — очень сильная карта, несмотря на то, что некоторые сборки играют не только больших существ и рискуют призвать не самую сильную угрозу из колоды. Чаще всего Друид хочет выполнить побочную задачу как можно раньше, но бывают ситуации, когда лучше обыграть AoE ремувал.

Важно отметить, как работает **Хлюпонизатор** в связке с задачей. Если вы заканчиваете квест **Хлюпонизатором**, то есть после его выхода вы тратите последнюю необходимую для задания ману, то он скопирует существо, призванное из колоды. Сначала выполняется **Численное преимущество**, а уже потом боевой клич **Хлюпонизатора**. Это важный и неочевидный момент, учитывая то, что обычно боевые кличи существ срабатывают раньше всех других эффектов.



Thijs ставит Хлюпонизатора и завершает с его помощью побочную задачу.



В награду за квест из колоды появляется Сумеречный дракон, и только после этого Хлюпонизатор копирует соседей.

Видео с комбинацией:

Правильно позиционируйте Хлюпонизатора: ставьте его справа от всех других существ, иначе эта синергия не сработает.

Перед тем, как завершать побочную задачу, посмотрите, что осталось в вашей колоде. В тяжелых ситуациях рассчитывайте получить Гризли из Ведьминого леса и другие провокации, в благоприятных лучше играть надежно и обыгрывать невыгодный рандом.

Хищный инстинкт — мощная карта из-за синергии с **Гризли из Ведьминого леса** и **Крылатым стражем**. Таких существ тяжело пробить почти всем архетипам ладдера.

Ведьмин час — за 3 маны вы получаете новую копию **Гризли из Ведьминого леса** или **Крылатого стража**, если в колоде нет других зверей. В идеале играть заклинание с **Верховным магом Варготом** или **Хлюпонизатором**. Следите за кладбищем существ, чтобы знать, какие звери умирали на вашей половине. Именно умирали, а не были превращены, украдены и так далее. Ведьмин час работает только с умершими зверями.

Верховный маг Варгот — силен в связке почти со всеми заклинаниями в колоде, особенно с **Хищным инстинктом**, **Ведьминым часом**, **Размахом**, **Свирепым воем**.

Не очень надежно играть **Верховного мага Варгота** с **Гневом** — он может выбрать целью ваших существ.

Чтобы повторить **Дыхание снов**, нужно, чтобы в конце хода в руке также был дракон.

Помните, что Варгот может повторить **Монетку**, поэтому опасно играть его на ходу, когда она была разыграна.

Размах + Верховный маг Варгот — хороший финишер и единственный источник неожиданного урона по герою оппонента, если вы играете сборкой без **Малигоса**. **Размах** всегда бьет только по вражеским персонажам.

Хлюпонизатор — очень темповая карта, если на столе уже есть хорошие цели. Не забывайте опять же про синергию с побочной задачей. Не пытайтесь проворачивать безумные комбинации с **Хлюпонизатором** всегда, часто достаточно скопировать только одно существо. Можно выставить на пустой стол, если с его розыгрышем выполнится **Численное преимущество**.

Малигос — если призвать его **Численным преимуществом**, то можно за ход нанести оппоненту 18 урона с двух **Размахов**. Если вы играете **Изеру**, то добить противника можно и АоЕ заклинанием на 10 урона (только и себя не убейте). **Малигос** — гибкая опция, которая предназначена не столько для ОТК комбо, сколько для борьбы за стол. Даже поставленный в темп, он напугает противника. Можно сказать, что это еще одна провокация. Не пытайтесь побеждать с помощью **Малигоса**: вы все еще Биг Друид, который убивает оппонентов со стола, а не взрывным уроном.

[к оглавлению](#)



Биг Друид на разных этапах игры

Начало игры (1-4 ходы)

На первых этапах игры Биг Друид очень пассивен. У него не так много вариантов действий. В идеале он разгоняется по мане, подбирает карты, сетапит выполнение побочной задачи **Численное преимущество**. Можно ставить в темп мелкие угрозы, если они есть — например, **Торговку кристаллами**. Старайтесь не тратить **Гнев** и **Размах** просто так, приберегите их для важных целей в каждом матч-апе.

4 ход важен для Друида. Вы можете сыграть **Хищный инстинкт**, **Сумеречного дракона**, а иногда и **Верховного мага Варгота** в темп, если оппонент никак не сможет его забрать или потратит много ресурсов на это.

Монетку лучше всего отдавать на 3 ходу, чтобы сыграть карту за 4 маны, но только в случае, если в руке есть еще один 4 дроп. Можно оставить Монетку и на поздние этапы, если у вас несколько 7 дропов в руке (**Крылатый страж** и **Неуловимый драконид**, например).

Середина игры (5-9 ходы)

Это самые сильные ходы Биг Друида. Если вы успешно дожили до этого этапа и вам есть что разыграть — половина победы в кармане. К этому времени начнут выходить **Гризли из Ведьминого леса**, 6 и 7 дропы. Недалеко и до выполнения побочной задачи, так что темпа на этих ходах Друид получает много.

Чаще всего вы будете закрываться большой провокацией, и в этот момент нужно либо защищаться (восстанавливать здоровье, искать броню), либо думать о контратаке, что обычно важнее обороны.

Часто игроки зацикливаются на защите, тогда как могут засетапить летал большими существами и не размениваться со всем подряд. Ваша цель — победить, а не просто выжить.

Конец игры (10 ход и далее)

Чем больше у вас маны, тем больше комбинаций становится доступно. Тут можно подумать о связке **Верховного мага Варгота** с заклинаниями и **Хлюпонизатора** с

большими существами. Можно просто наконец ставить крупные угрозы в темп, если позволяет стол и ситуация.

Играйте аккуратно и не разбрасывайтесь картами, все-таки добора у вас не так много.

На поздних стадиях следите за колодой еще более внимательно: звери могут закончиться, большие существа могут закончиться. Важно понимать, на что вы рассчитываете, есть ли вообще смысл играть дальше, и стоит ли экономить тяжелых существ в руке.

Но на поздних этапах становится сильнее не только Друид, но и многие его оппоненты. К этому времени придется обыгрывать такие карты, как [Головоломка Йогг-Сарона](#), [Круговерть Пустоты](#), [Зул'джин](#), Галакронды разных классов и комбинации с ними. Все это может добавить Малфуриону массу проблем.

[к оглавлению](#)



Агро и контроль матч-апы

В **агро матч-апах** ключевые карты — огромные провокаторы. Старайтесь сначала играть обычных существ без провокации и бороться за стол с их помощью, а потом уже пускать в ход тяжелую артиллерию.

Провокации хороши, особенно если оппонент не может выгодно разменяться с ними. У агро колод часто нет ремувалов, так что таунты обычно защищают надежно. Но важно, чтобы противник не смог слишком легко разменяться с ними со стола и переиграть вас по выгоде.

В агро матч-апах важно не заикливаться на защите, о чем уже было написано выше и о чем многие часто забывают. Не всегда нужно размениваться с каждой мелочью, иногда можно завершить партию быстро, пока оппонент не успел прийти в себя и найти ответ на большую провокацию. Слишком затянутые размены могут даже помочь оппоненту выиграть время и найти что-то ценное.

Не жадничайте и не бойтесь ставить существ в темп, например, [Верховного мага Варгота](#) или [Хлюпонизатора](#) под [Численным преимуществом](#).

В **контроль матч-апах** больше важны липкие существа и крупные угрозы даже без провокаций, но с большой атакой. Именно в этих поединках особенно важно помнить о ремувалах оппонента. Если есть ультимативные AoE зачистки — играйте вокруг них и не ставьте сразу все козыри на стол. Следите за ресурсами, старайтесь всегда держать в руке еще одну угрозы для давления, если предполагаете, что текущий стол зачистят.

Особенно хороша **Зеленая исследовательница**: у нее неплохие характеристики, а еще она дает дополнительные ресурсы.

В контроль матч-апах можно играть жадно и искать максимальную выгоду. Поэтому старайтесь ставить **Хлюпонизатора**, рассчитывая скопировать две цели.

[к оглавлению](#)



Общие полезные советы

- Сначала играйте **Свирепый вой**, **Ведьмин час** и другие заклинания, а потом ставьте **Верховного мага Варгота**. Полученная карта или существо на столе могут изменить ваши планы на ход, а Варгот в любом случае повторит заклинание, даже если сам выйдет в конце хода.
- По возможности обыгрывайте **Зефриса Великого**. Самые неприятные ремувалы с него — **Круговерть Пустоты**, **Потасовка**, **Превращение**, **Сглаз**, **Смертельный выстрел**, **Массовое рассеивание**, в ряде случаев **Ментальный техник**. Если у вас все хорошо и вы ведете в партии, то лучше обыграть самые опасные карты и не подставляться. Если же времени на это нет, а вражеский Зефрис наверняка окажется для вас роковым, то обыгрывать его не стоит вовсе.
- Разгон по мане всегда важен для Друида, поэтому с хорошей рукой можно играть **Дыхание снов** через **Монетку** на 1 ходу, а на 3 — сразу **Буйный рост**. Это быстро выведет вас вперед.
- Обязательно следите за колодой с помощью **DeckTracker** или запоминайте карты в голове. У Друида много способов достать что-то ценное в руку или призвать существо из колоды на стол, и всегда важно знать, каковы шансы.



Зеленая исследовательница даст вам раскопать одного из 21 драконов. Обычно Друид хочет видеть максимально темповых и тяжелых существ, которые помогут ему в поздней игре. Но иногда могут пригодиться и специфичные опции вроде **Неуловимого змея** в агро матч-апах.

[к оглавлению](#)



Галакронд Воин не самый тяжелый матч-ап для Биг Друида. У Воина нет никаких способов противостоять вашим провокаторам, поэтому после первой же крупной угрозы можете чувствовать себя спокойно. Галакронд Воин может победить вас с хорошим заходом и если у вас будет максимально неудобная рука. Но даже в этом случае у вас есть шанс защититься с помощью **Размаха**, **Свирепого воя**, **Зиллиакса** и как-то дожить до поздних ходов, когда можно будет ставить угрозы с провокациями просто в темп. После этого можно подумать о том, как восстановить здоровье или же добить оппонента.

С **Зефрис Воином** проблем будет чуть больше, хотя по стилю игры он напоминает своего собрата внутри класса. Помните, что Зефрис колоды могут найти лучший ответ в любой ситуации. Опасайтесь **Смертельного выстрела**, **Массового рассеивания**, **Превращения** и **Сглаза**. Также не подставляйте несколько крупных существ под **Ментального техника**. Но не закливайтесь на обыгрывании **Зефриса Великого**, слишком осторожная игра не принесет вам победы.



Мех Паладин — опасный соперник для Друида, но сейчас в ладдере их не очень много. Мех Паладин играет намного агрессивнее, поэтому к 4 ходу, когда вы начнете свои первые активные действия, у Утера уже может быть полный стол огромных существ с магнетизмом. Избавиться от них будет непросто, и даже большие провокаторы ненадолго задержат противника. Играйте рискованно, ищите лучшую стартовую руку, рассчитывайте на незаход оппонента. По возможности разменивайтесь с механизмами, чтобы не давать хороших целей для магнетизма **Боекостюма**, **Раздраждоуля** и других.

Холи Паладин опасен по другой причине — в его колоде слишком много ремувалов, которые контрят любой стол. Это комбинации с **Яростным пиромантом**, **Подчинение** и

даже **Зефрис Великий**, которого Утеру удастся реализовать рано из-за быстрого перебора колоды. Старайтесь давить его одной-двумя крупными угрозами, не подставляйтесь под **Равенство** или **Уменьшающий луч**. Если ожидаете эти карты — приберегите в руке что-то еще и не торопитесь выполнять побочную задачу.



Зефрис Охотник — главный претендент на звание разрушителя меты в первые дни после Пробуждения Галакронда. Он отлично играет с Биг Друидом из-за обилия ремувалов и собственных темповых угроз. Тут и **Смертельный выстрел**, и **Плита-ловушка**, и **Морозная ловушка**, и конечно, **Зефрис Великий**. Обыгрывать все эти карты получится не всегда, поэтому не бойтесь иногда рисковать. Охотника можно подловить на отсутствии ответа на большую угрозу и истощить его руку. Нехватка добора — главная слабость Рексара.

А вот **Фейс Хант** серьезно уступает Биг Друиду. Его взрывного урона не хватает, чтобы пробить броню от **Свирепого воя** и исцеление **Зиллиакса**. А о том, чтобы законтрить провокации, вообще не идет речи. Не пренебрегайте комбинацией **Свирепый вой + Верховный маг Варгот**.



С **Токен Друидом** будет непросто, несмотря на обилие провокаций. За стол вы боретесь только существами, поэтому избавляться от нарастающих волн угроз сможете не всегда. Под массовыми баффами Токен Друид может размениваться даже с самыми крупными существами. Старайтесь не оставлять ему целей для **Дикого рева** и других баффов, по возможности разменивайтесь. Если почувствуете, что закрепились на столе, переходите к контратаке и не давайте противнику времени найти новые возможности для ответа.

В **зеркальном матч-апе** многое будет зависеть от того, кто быстрее получит разгон по мане и рано найдет лучших существ. Не так важны провокаторы, как существа с большой атакой и темп. Если почувствовали, что ситуация благоприятна и у вас больше шансов на победу, то не зацикливайтесь на защите. Играйте комбинации выгодно: копируйте **Хлюпонизатором** двух существ, **Верховного мага Варгота** играйте в связке с **Ведьминым часом**. В тяжелой ситуации напротив не бойтесь ставить существ в темп и не стремитесь к сложным синергиям.



Галакронд Разбойник может доставить неприятности темповыми ходами, комбинациями с Галакрондом и **Королем воров Вихлепыхом**, но в целом это выгодный матч-ап. Особенно сильны против Валиры существа с неуязвимостью к магии: их не законтрят **Ошеломление** и **Потрошение**. Зато **Флик Заточка** — еще как. Не призывайте дополнительные копии существ, если этот ремувал еще не вышел у Разбойника. Опасайтесь и **Черного рыцаря** — сейчас набирают популярность колоды, нацеленные на матч-ап с вами.

Зефрис Разбойник напоминает Галакронд сборку, она также играет героя-дракона и все опасные ремувалы, включая **Зефриса Великого**. Единственная радость — все карты Валиры представлены в одном экземпляре, поэтому наткнуться на страшный ремувал уже не так страшно.

Если вы хотите лучше играть с Разбойниками, возьмите колоду с **Увеличением**. Эта странная колода лучше играет с Разбойниками: **Раненый тол'вир** создает много проблем со старта, так как неуязвим к **Удару в спину** и **Предрешенности**. Валира не любит и других существ с неуязвимостью к заклинаниям — **Чудесного дракончика**, **Неуловимого дракончика**, **Неуловимого змея** и, конечно же, **Крылатого стража**, без которого медленные Друиды не обходятся.



У **Галакронд Шамана** есть **Сглаз** и **Земной шок**, но даже это не помогает ему справляться с Друидами. Чем больше в вашей колоде существ с неуязвимостью к магии, тем лучше.

Старайтесь не подставлять крупные угрозы, которые легко умрут от Элементалей 8/8, перед вражеским Галакрондом.

Помните, что боевой клич Галакронда повторит и **Дрыжеглот**. В остальном матч-ап не доставит неудобств.



Рено Маг — не лучший матч-ап, но пока в мете существуют Фейс Ханты, их популяция не будет высокой. Рено Маг играет **Превращение** самостоятельно плюс может найти его

с [Зефриса Великого](#). Это значительно испортит ваш Ведьмин час и законтрит больших существ без неуязвимости к магии. Обилие AoE зачисток и тяжелых темповых угроз делает матч-ап еще сложнее.

Помните, что перед 6 ходом не стоит оставлять на столе существ с суммарным здоровьем ниже 11.

Не бойтесь рисковать, если Маг здорово опередил вас. Иногда нужно рассчитывать, что он просто не найдет ответ и играть нагло.



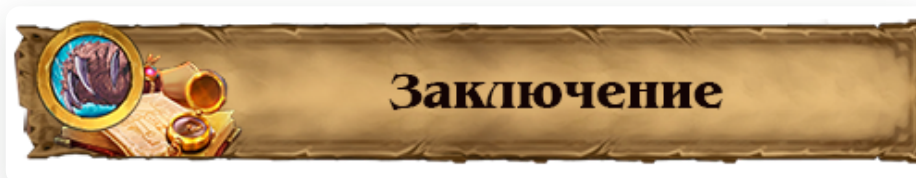
Жрец на воскрешении — опасный оппонент. Он может играть с квестом или без него, но это всегда тяжелый матч-ап для Друида. Обилие разных ремувалов, [Массовое рассеивание](#) и воскрешающие эффекты легко помогают ему переигрывать вас по выгоде и нейтрализуют крупные угрозы.

Следите за тем, как прокачался [Галакронд Невыразимый](#), чтобы не подставить под него весь свой стол.



Галакронд Зоолок, как ни странно, побеждает Биг Друида, несмотря на обилие провокаций у последнего. Если вам не удастся рано выставить тяжелые угрозы, то к 7 ходу Гул'дан сможет набрать достаточно темпа, чтобы не бояться даже поздней игры. Подобно Токен Друиду, он может массово забэффать существ и разменяться с провокациями. Старайтесь не давать ему такой возможности, выгодно используйте [Гнев](#) и [Размах](#). Быстрее разгоняйтесь по мане и добирайте карты, чтобы найти [Хищный инстинкт](#) и другие полезные карты.

[к оглавлению](#)



Биг Друид — лучшее открытие после Пробуждения Галакронда. Мета нестабильна, и ситуация может измениться через пару недель, но сейчас лучшее время, чтобы поиграть архетипом. Успеите сделать это, пока другие колоды не успели адаптироваться к появлению новой звезды ладдера.