

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Меха-К'Тун и Хаккар - Миракл Друиды. Гайд по комбо архетипам Друида.

07.03.2019

Гайды

Гайды Растахановы и грища

Меха-К'Тун и Хаккар Друиды

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Друид — главная жертва декабрьских нерфов. Один из сильнейших, популярнейших и гибких классов лишился ключевых для всех своих архетипов карт. Закономерно игроки стали отказываться от Друида: сегодня это восьмой по популярности класс, обгоняющий только Шамана.

Но так ли все плохо? Даже после нерфов у Друида остается несколько достойных и интересных архетипов, которые уже не так распространены, но все еще достаточно успешны. С их помощью берут высшие строчки легенды, также Друиды встречаются и на турнирах.

В сегодняшнем гайде речь пойдет сразу о нескольких архетипах класса. Основное внимание будет уделено Друидам с "миракл" набором. Такие архетипы рассчитывают быстро перебрать колоду с помощью **Гоблина-аукциониста**, а чистить стол **Яростным пиромантом**. И для тех, и для других целей есть дешевые заклинания.






Способ победы разных **Миракл Друидов** отличается: **Меха-К'Тун** или **Хаккар**. Колоды от этого существенно меняются в своем геймплее, уровне сложности и стоимости при выборе разных легендарных карт.

- Также в ладдере есть еще один не похожий архетип класса: классический Вихлелых Друид с **Азалиной Воровкой Душ**. Узнайте о нем все из отдельного гайда:
- **Вихлелых Друид — недооцененный разрушитель меты. Гайд по архетипу.**

Главная сила Друида в мете Растахановых игрищ: хорошие матч-апы с другими комбо колодами, Контроль Жрецом и Нечетным Паладином. Также Друиды способны выигрывать и в других матч-апах, но сделать это будет сложнее. Сегодня это, возможно, и не лучшая колода в ладдере, но все равно интересный выбор для фанатов ОТК колод и Малфуриона. **Близость к природе** скоро уйдет в Зал Славы, так что у игроков остался последний месяц, чтобы порадоваться "миракл" геймплею класса в Стандартном формате.

В сегодняшнем гайде вы найдете все конкурентоспособные версии Миракл Друидов и узнаете важнейшую информацию о них: какие колоды лучше и чем отличаются между собой, какие карты искать на муллигане, как играть в общем и в конкретных матч-апах ладдера.

Это обновленный гайд, актуальный для мартовского сезона. Далее полный список изменений:

-  *Переработано вступление*
-  *Изменены актуальные сборки и их описания*
-  *Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, убраны неактуальные*

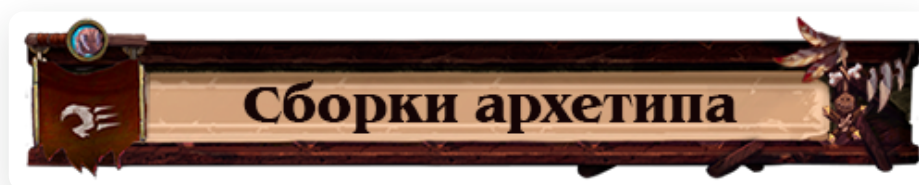
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Чем отличаются разные версии Друида
3. Вопросы декбилдинга
4. Основа колоды
5. Опциональные и технические карты
6. Замены
7. Максимально бюджетная версия
8. Муллиган
9. Стратегия игры
10. Защитные инструменты и перебор колоды
11. Как побеждает Меха-К'Тун Друид
12. Как побеждает Хаккар Друид

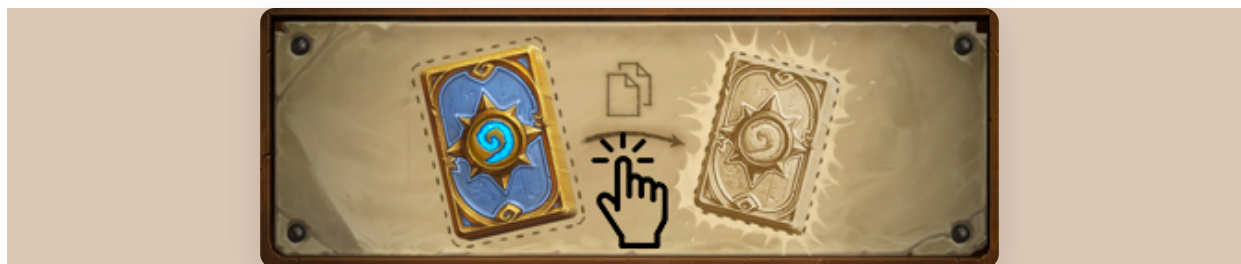
13. - Важные советы и рекомендации по геймплею

14. Матч-апы

Заклучение






В этом разделе вы найдете оптимальные сборки [Меха-К'Тун](#) и [Хаккар](#) Друидов в мете Растахановых игрищ после нерфов.



Меха-К'Тун Друид от Muzzy

Межа-К'Тун Друид от Muzzy

 <p>Озарение Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Лунный огонь Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Паскво Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Земляная чешуя Ваше выбранное существо получает +1 к 1, после чего вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>x2</p>	 <p>Демонный оолип Когда на этом ходу погибает существо, вы получаете 1 кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Близость к природе Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>
 <p>Дубовая кожа Выбранное существо получает +3 к здоровью. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Обербет: малыш Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для улучшения.)</p> <p>x2</p>	 <p>Проскуво биологии Каждый игрок получает 2 кристалла маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Гнев Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Свирепый вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	 <p>Зов чащобы Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Развилка Выберите дважды: вы берете карту, или существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Гоблин-аукционист Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Межа-К'Тун Преземьерный крик: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10 Механизм 10</p>	

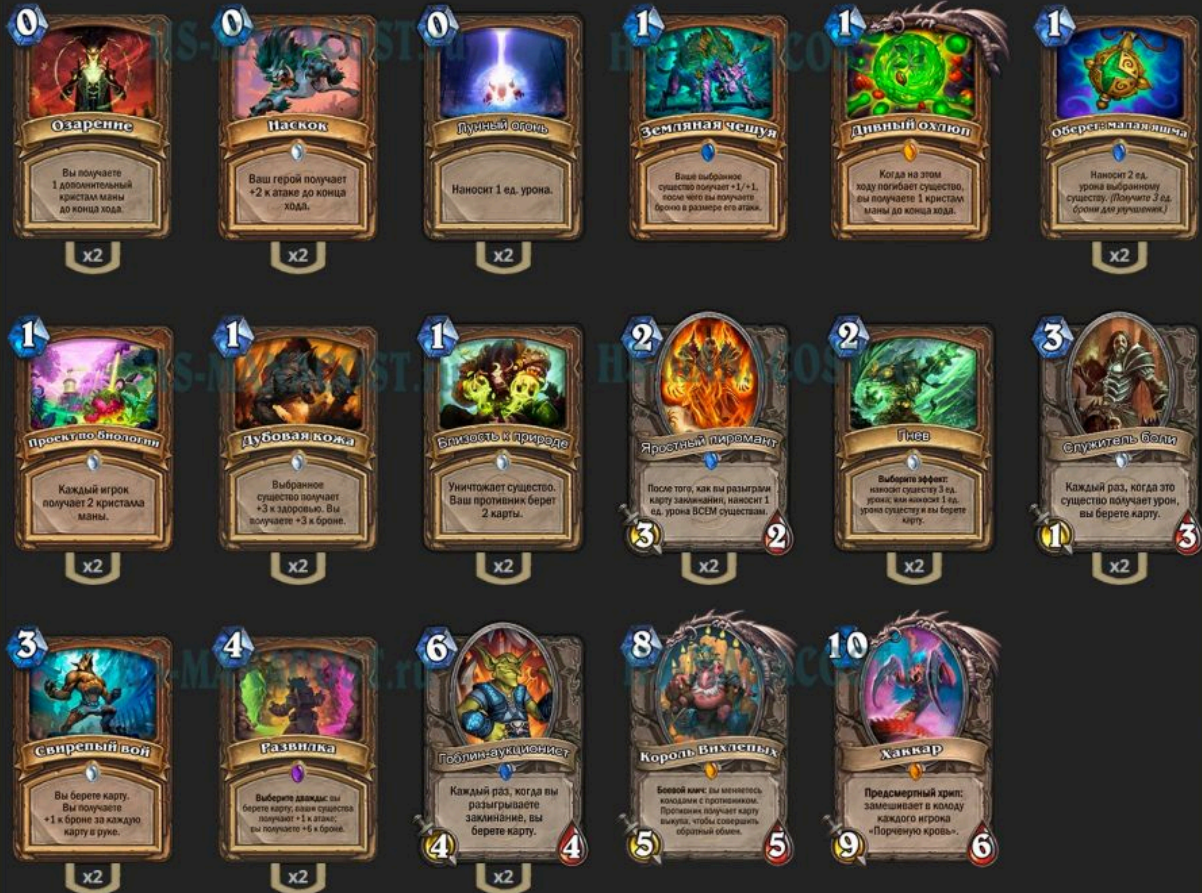



Версия от Muzzy из топ-8 легенды обращается к нескольким интересным опциям: [Дивному охлюпу](#) и [Зову чащобы](#), который призовет [Яростного пироманта](#) или [Служителя боли](#) из колоды.

Оптимальная версия [Меха-К'Тун](#) Друида, однако без [Дивного охлюпа](#) архетип потеряет не столь многое: вы можете сделать сборку и без него.

Хаккар Друид от Bunnyhorror

Хаккар Друид от Bunnyhorror



 Меха-К'Тун, Зов чащобы



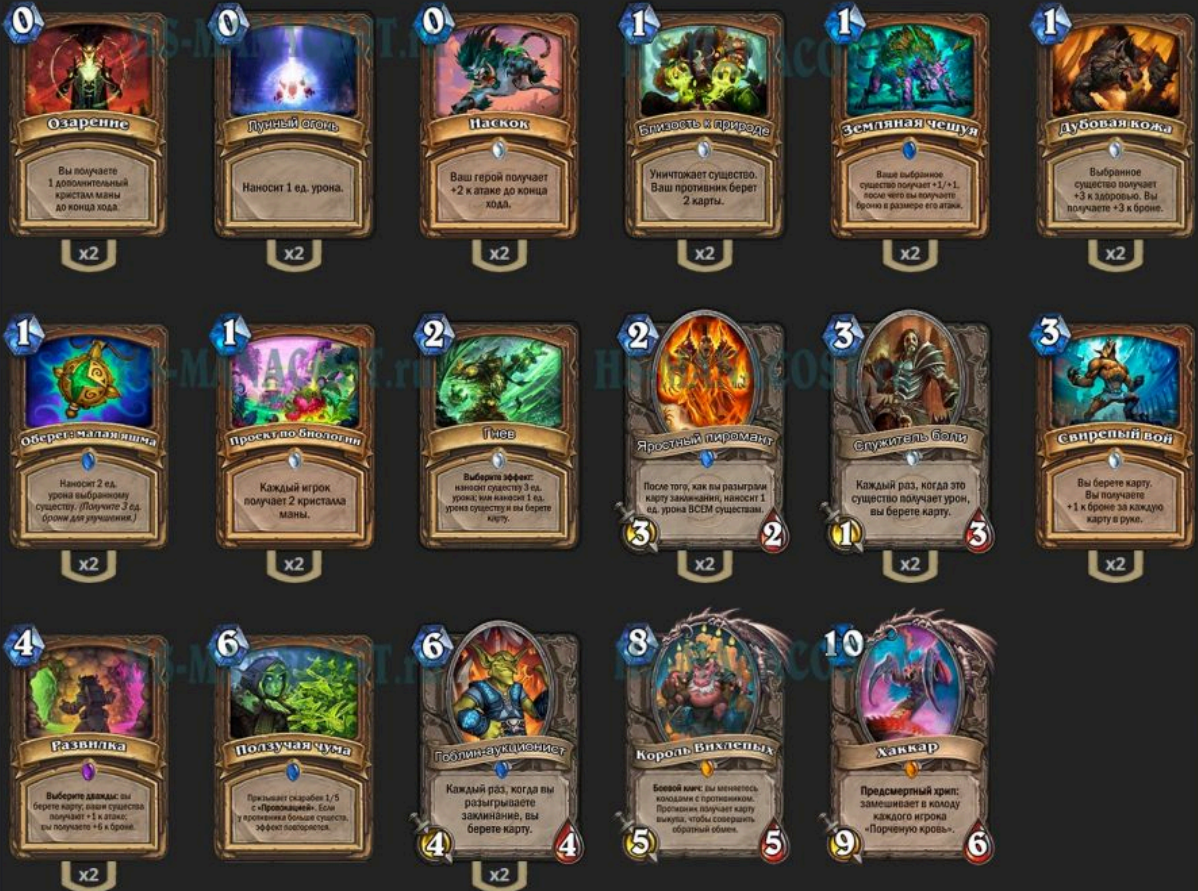
Хаккар, Король Вихлепых

Хаккар Друиду для комбо нужны две легендарные карты: Хаккар и Король Вихлепых. Поэтому в сборке не остается места для Зова чащобы. В остальном колода идентична показанной выше.

Вы также можете убрать Дивный охлюп, если у вас нет этой легендарной карты. Колода станет чуть слабее, но не критично.

Хаккар Друид от Definition

Хаккар Друид от Definition

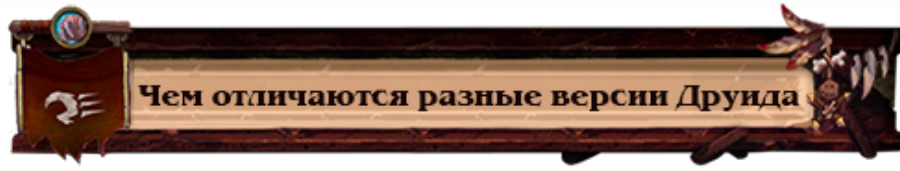


Меха-К'Тун, Зов чащобы, x1 Гнев



Хаккар, Король Вихлепых, Ползучая чума

Хаккар Друид не обязан разыгрывать все карты в руке или избавляться от своих существ на столе, поэтому может позволить себе **Ползучую чуму**. Одна копия значительно улучшит агро матч-апы и станет неприятным сюрпризом для оппонентов.



Сравнивая **Меха-К'Тун** Друида и **Хаккар** Друида, можно прийти к выводу, что **Хаккар** Друид сильнее на бумаге: его комбинация требует два хода на реализацию, но вам не нужно избавляться от всех существ на своей половине и карт в руке, чтобы победить. Да, **Хаккар** Друид наносит ограниченное количество урона, но его часто более, чем достаточно, для победы, несмотря на броню оппонента, так что здесь особой разницы с **Меха-К'Туном** нет. **Хаккар** Друид играючи выигрывает **Меха-К'Тун** Друида и все другие архетипы, которые полагаются на **Меха-К'Туна**: ему нужно только замешать **Порченую кровь** в колоду оппонента и он уже едва ли избавится от нее.

У **Хаккар** Друида есть свои недостатки:

- - Им намного сложнее играть, чем **Меха-К'Тун** Друидом: в геймплее намного больше нюансов и подводных камней, проще ошибиться и испортить комбо
- Для комбо нужно сберечь на одну карту больше (**Близость к природе** или улучшенный до максимума **Оберег: малая яшма**).
- - В геймплее появляется немного больше рандома, если вы играете неполную и ненадежную ОТК комбинацию.
- - ОТК комбинация в своем полном варианте очень долгая: анимация добора **Порченной крови** может длиться 5-7 минут, в которые вы уже наверняка выиграете, но клиент игры не засчитает победу, пока все циклы **Порченной крови** не будут исполнены, даже если герой противника уже давно технически мертв (здоровье ушло в минус).
- - Колода стоит дороже и требует редкие легендарные карты: **Хаккара** и **Короля Вихлепыха**

Меха-К'Тун Друид намного проще и надежнее, хотя его слабостями проще воспользоваться вашему оппоненту, да и в целом Друиду понадобится больше ходов, чтобы выиграть, так как вы долгое время будете выбрасывать карты из руки и колоды. Также **Меха-К'Тун** Друид не обладает альтернативным способом победы через **Короля Вихлепыха** без **Хаккара**.

Если вы не хотите думать слишком много и осваивать действительно сложный геймплей **Хаккар** Друида, обратитесь к прямолинейному и последовательному **Меха-К'Тун** Друиду. Но если вы гонитесь за максимальной эффективностью, веселым геймплеем, желаете вызова и проверки игровых навыков, обращайтесь к **Хаккар** Друиду.

Вопросы декбилдинга

В этом разделе речь пойдет о Комбо Миракл Друидах и возможностях изменить их сборку под ваши коллекцию и предпочтения.

В основе колоды любого Миракл Друида много карт: дешевые заклинания, способы добора и Яростный пиромант.

Оставшиеся три слота заполняются картами для способа победы и Дивным охлюпом, если он есть в коллекции игрока.



Далее о опциональных картах, которыми может быть дополнена основа колоды. Они могут встать в 3 свободных слота или заменить некоторые дешевые заклинания.



Опциональные и технические карты



Популярные опциональные карты

Земляная чешуя (вторая копия) — оптимальная замена для Дивного охлюпа, источник добора, усиления Яростного пироманта и Служителя боли и просто дешевое и гибкое заклинание.

Дивный охлюп — позволит проворачивать действительно мощные ходы с Яростным пиромантом и Гоблином-аукционистом. Особенно силен в темповых матч-апах, хотя дешевое заклинание пригодится и против контроль колод.

Буйный рост — порой сборки берут одну копию Буйного роста, чтобы улучшить медленные матч-апы.

Зов чащобы — помогает копить броню, перебирать колоду и находить источники перебора колоды или зачистки стола. Полезное заклинание на стадии муллигана. Его проблема — часто точно неизвестно, достанете ли вы Служителя боли или Яростного пироманта.

Менее популярные опциональные карты

Ползучая чума — можно взять одну копию в сборку Хаккар Друида. Для Меха-К'Тун Друида Ползучая чума слишком дорогая и неудобная — порой он не сможет убить собственные угрозы 1/5. Улучшит матч-апы с Нечетным Паладином и другими агро колодами.

Коготь — берите в качестве замены одного из дешевых заклинаний, если в сборке осталось место.

Вестник рока — можно взять в сборки Хаккар Друида, чтобы улучшить агро матч-апы и не отставать по темпу так сильно. Вестник рока не так хорош в Меха-К'Тун Друиде и в сборках с Зовом чащобы.

Знак дикой природы — дополнительный бафф для Яростного пироманта и Служителя боли. Часто слишком дорогой, поэтому используется редко.

Ухлюпистый Хлюп — можно взять в сборки Меха-К'Тун Друида, чтобы обмануть противника и расслабиться после разыгранного за 10 маны Меха-К'Туна. 3/4 Меха-К'Туна можно уничтожить без Озарения и Близости к природе. Также Ухлюпистым Хлюпом можно копировать других существ в колоде.

Ветвь Древа Жизни — улучшит комбо потенциал любого Друида. Оружие используют редко, потому что оно достаточно медленное и уязвимое к ремувалам оружия.



Замены



Любой Миракл Друид стоит немного чародейной пыли: в сборке много базовых, общих и редких карт, совсем немного легендарных и эпических.

Вы не можете собрать Меха-К'Тун Друида без Меха-К'Туна, а Хаккар Друида без Хаккара и Короля Вихлепыха. Если нет ни одной из этих карт, откажитесь от обсуждаемых архетипов.

Развилка — мощное и крайне полезное заклинание в мете. Заменить можно, но Друид значительно ослабнет. Возьмите вместо Земляную чешую или Зов чащобы.

Дивный охлюп легко заменить другим дешевым заклинанием: Земляной чешуей, Когтем, Буйным ростом или Знаком дикой природы.

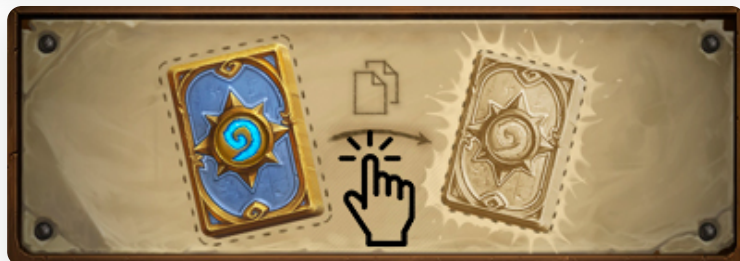
Обратите внимание, что после ротации Стандартного режима многие карты архетипов покинут формат. В нем не останется Близости к природе, Земляной чешуи, Дубовой кожи, Оберега: малая яшма, Зова чащобы, Развилки, Ползучей чумы и Короля Вихлепыха. Не крафтите эти карты сейчас, если не планируете играть в Вольном.



Максимально бюджетный Меха-К'Тун Друид от iamthanh

Межа-К'Тун Друид от iamthanh














 <p>Озарение Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Лунный огонь Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Пасков Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Близость к природе Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Земляная чешуя Ваше выбранное существо получает +1/+1, пока оно не получит урона в размере его атаки.</p> <p>x2</p>	 <p>Дубовая кора Выбранное существо получает +3 к здоровью. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>
 <p>Оберст-малая лиса Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для урона.)</p> <p>x2</p>	 <p>Просят по биологии Каждый игрок получает 2 кристалла маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Тисев Выберите эффект: наносит существо 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Свирепый вой Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
 <p>Зов щенков Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Развилка Выберите вариант: вы берете карту; или существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Гоблин-схемщик Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	 <p>Межа-К'Тун Предсмертный крик: если у вас не осталось карт в колоде, в руке и в игре, уничтожает героя противника.</p> <p>10 Механизм 10</p>		




В качестве максимально бюджетной колоды вы можете выбрать сборку от iamthanh из топ-400 легенды. Она отличается от Меха-К'Тун Друида от Muzzy только отсутствием Дивного охлюпа.


Максимально бюджетный Хаккар Друид

Максимально бюджетный Хаккар Друид


 <p>Озаренне Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Друиний огонь Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Пасков Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Близость к природе Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Земляная чешуя Ваше выбранное существо получает +1/+1, после чего вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>x2</p>	 <p>Дубовая вола Выбранное существо получает +3 к здоровью. Вы получаете +3 к броне.</p> <p>x2</p>
 <p>Обретение маленизима Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для улучшения.)</p> <p>x2</p>	 <p>Просяба по биологии Каждый игрок получает 2 кристалла маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Тисев Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Яростный пиремант После того, как вы разыграли карту замешивания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Служитель бази Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Свиный вол Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
 <p>Развлика Выберите заклинание: вы берете карту, если существо получает +1 к атаке, или получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Гоблин-тциционир Каждый раз, когда вы разыгрываете заклинание, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Король Виклесвых Боевой манс: вы меняетесь ходами с противником. Противник получает карту выкупа, чтобы совершить обратный обмен.</p> <p>x2</p>	 <p>Хаккар Предсмертный крик: замешивает в колоду каждого игрока «Порченную кровь».</p> <p>x2</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



5360





Чтобы собрать максимально бюджетного **Хаккар Друида**, также нужно отказаться только от **Дивного охлюпа** в пользу второй **Земляной чешуи**.

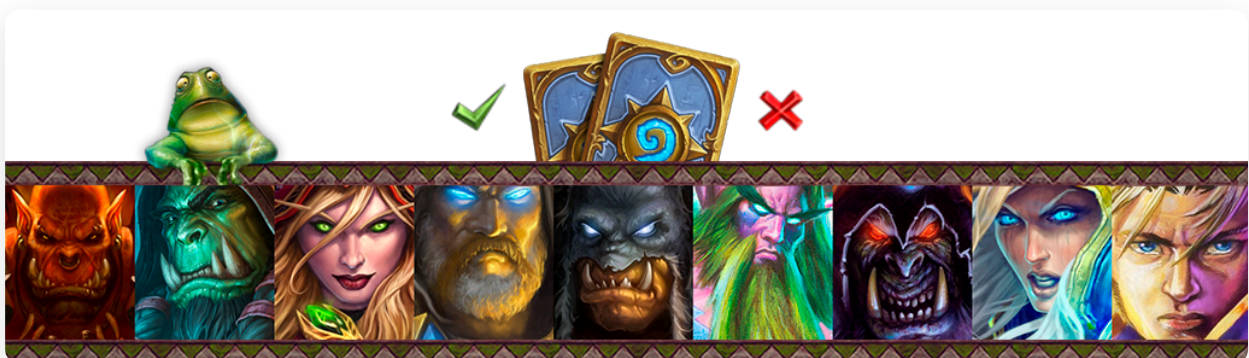
Хаккар Друид дороже **Меха-К'Тун Друида**, так как в основе две легендарные карты, а не одна.



Муллиган Хаккар и **Меха-К'Тун Друида** не отличается между собой и в целом достаточно прост и идентичен при встрече с большинством классов.

- - Всегда оставляйте **Гоблина-аукциониста** в стартовой руке. С **Монеткой** и в медленных матч-апах можно оставить даже две копии.
- - **Служитель боли** — еще одна универсальная карта, которую можно оставлять всегда и даже две копии, если есть **Монетка**.
- - Если в сборке есть **Зов чащобы**, оставляйте его всегда.
- - **Яростный пиромант** нужен всегда, если вы ожидаете агро колоду. Его можно оставить и в медленных матч-апах, если есть **Монетка** и **Служитель боли**. С **Яростным пиромантом** и **Монеткой** полезно оставлять **Дубовую кожу**.
- - **Свирепый вой** — еще одна хорошая в медленных матч-апах карта. Можно оставлять в любом поединке с хорошей рукой.
- - **Развилка** достаточно медлительна, оставлять ее можно, если ожидаете медленное противостояние и в руке уже есть неплохие опции
- - В редких случаях могут понадобиться **Оберег: малая яшма**, **Гнев**, **Дубовая кожа** — читайте о них далее.

Во второй части раздела муллигана вы узнаете, что искать в стартовую руку при встрече с конкретным классом.



Воин: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Зов чащобы, Развилка. С хорошей рукой — Свирепый вой.

Паладин: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Яростный пиромант, Зов чащобы, Свирепый вой, Ползучая чума. С Яростным пиромантом — Дубовая кожа.

Охотник: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Яростный пиромант, Зов чащобы, Свирепый вой, Развилка, Оберег: малая яшма. С Яростным пиромантом и хорошей рукой — Дубовая кожа.

Друид: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Развилка, Зов чащобы.

Разбойник: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Зов чащобы, Яростный пиромант, Свирепый вой, Гнев, Оберег: малая яшма. С Яростным пиромантом — Дубовая кожа.

Шаман: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Яростный пиромант, Зов чащобы, Свирепый вой.

Маг: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Зов чащобы, Свирепый вой, Яростный пиромант. С хорошей рукой — Оберег: малая яшма.

Жрец: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Зов чащобы, Развилка, Свирепый вой. С очень хорошей рукой и Монеткой — Яростный пиромант.

Чернокнижник: Гоблин-аукционист, Служитель боли, Зов чащобы, Свирепый вой. С хорошей рукой — Яростный пиромант.



И Меха-К'Тун, и Хаккар Друиды — комбо колоды с конкретными способами победы, которые станут единственными путями выиграть партию. В этом разделе вы узнаете сначала об общих инструментах Миракл Друидов: способам обороны и перебора колоды. Далее речь пойдет о разных и непохожих друг на друга способах победы.



Защитные инструменты и перебор колоды

Основной двигатель Друида — дешевые заклинания, которые используются и для зачистки стола, и для перебора колоды. Ключевая задача — распределить заклинания между защитой и перебором колоды.

Все зависит от матч-апа. В медленных вы можете потратить почти все заклинания на перебор колоды. В быстрых больше внимания уделяется защите, хотя перебирать колоду также необходимо.

Ключевая карта для зачистки стола — **Яростный пиромант**. С помощью его и дешевых заклинаний Друид способен избавляться от массы угроз противника. Яростных пироманта в колоде всего два, поэтому вы можете совладать с крупными столами оппонента только дважды в течение партии.

Сам по себе **Яростный пиромант** достаточно слаб. Если на половине стола оппонента средние угрозы, необходимо баффнуть **Яростного пироманта** **Дубовой кожей** или **Земляной чешуей**, чтобы он не умер от своего же эффекта слишком рано.

Сами заклинания, конечно же, помогают в защите и без помощи **Яростного пироманта**. **Оберег: малая яшма**, **Близость к природе** и порой даже **Гнев** можно играть самостоятельно, чтобы избавляться от средних и крупных угроз противника. В идеале делать это вместе с **Гоблином-аукционистом**, но порой у Друида не хватит маны для этого.

Еще один важнейший защитный инструмент — способы накопления брони, которых у Друида достаточно: **Земляная чешуя**, **Дубовая кожа**, **Свирепый вой**, **Зов чащобы** и **Развилка**. Броня позволит выиграть время и вынудит оппонента ставить больше угроз на стол, которых вы позже зачистите **Яростным пиромантом** и заклинаниями.

Ключевая карта для перебора колоды — **Гоблин-аукционист**. С его помощью Друид способен очень быстро находить все необходимые карты и реализовывать свой способ победы. Для синергии с **Гоблином-аукционистом** нужно оставить как можно больше дешевых заклинаний. Обычно Друид старается сыграть **Гоблина-аукциониста** и максимум заклинаний за один ход. В идеале к концу хода убрать со стола все вражеские угрозы: так у **Гоблина-аукциониста** будет шанс пережить ход противника и дать вам еще больше карт.

Пусть **Гоблин-аукционист** и станет основным источником добора, у Друида есть и другие: **Гнев**, **Служитель боли**, **Свирепый вой**, **Зов чащобы** и **Развилка**. Они помогут найти больше дешевых карт или самого **Гоблина-аукциониста**.

Также вы можете добрать много карт, если поставите на стол **Яростного пироманта** и **Служителя боли**. Их можно баффнуть **Дубовой кожей** и **Земляной чешуей**, чтобы получить аналог **Гоблина-аукциониста**, который еще и чистит стол.



Как побеждает Меха К'Тун Друид

Способ победы Меха-К'Тун Друида достаточно прост и прямолинеен. Вам нужны всего лишь три карты для комбинации, но нужно выполнить и несколько других условий.

Карты для комбинации:

Озарение или Монетка, Близость к природе и Меха-К'Тун.

Другие условия:

Пустая колода, отсутствие существ на столе, отсутствие других карт в руке

Сложнее всего выполнить три дополнительных условия. С опустошением колоды особых проблем возникнуть не должно. Также не особо сложно убрать все со стола: неопытные оппоненты сами уберут ваших *Служителя боли*, *Гоблина-аукциониста*, *Яростного пироманта*, а опытные могут попробовать оставить их на столе и подловить вас на отсутствии способа их уничтожить. Однако им придется не ставить никаких крупных угроз на стол. Если вы опасаетесь, что это возможно, приберегите один ремувал для оставшихся существ.

Самое сложное — избавиться от всех карт в руке кроме комбинации. Проще всего с дешевыми заклинаниями: большая их часть будет использована для перебора колоды и защиты. Иногда сложно вовремя избавиться от самых дорогих карт, которые оказались на дне колоды: *Гоблина-аукциониста*, *Развилки* и *Зова чащобы*. Порой Друиду придется тратить несколько ходов, неэффективно разыгрывая заклинания из руки.

Внимательнее с картами, которые требуют наличия существ на столе: *Земляная чешуя*, *Близость к природе*, *Дубовая кожа*, *Оберег: малая яшма* и *Гнев* — вы не всегда сможете избавиться от них в любой удобный момент. Особенно сложно с *Земляной чешуей*, которую **обязательно** нужно разыграть на **союзное существо**. Если все они умрут ранее, вы не сможете победить.

Предсмертный хрип Меха-К'Туна уничтожает оппонента с любым количеством брони и под эффектами *Тайм-аута!* и *Валиры Иссохшей*.



Как побеждает Хаккар Друид

Способ победы Хаккар Друида намного сложнее и запутаннее. Нужно больше карт для комбинации и два хода, чтобы ее реализовать.

Необходимые для комбинации карты:

- - Хаккар
- - Король Вихлепых
- - Близость к природе (хотя бы одна, но лучше две)
- - Улучшенный до максимума Оберег: малая яшма и Озарение, чтобы уничтожить Хаккара сразу же (если у противника нет эффекта немоты или превращения, вы можете поставить Хаккара в темп и не убивать его сразу же)

Дополнительные условия для реализации комбинации:

- - В вашей колоде после убийства Хаккара должно быть как можно меньше карт, не считая Порченую кровь. В идеале — ни одной, но допустима и одна. Если в руке есть две Близости к природе, можно делать комбинацию с 2 или 3 картами.
- - В руке противника должно быть 8 карт или меньше, чтобы он не сжег "топдектнутую" Порченую кровь после получения Королевского выкупа от Короля Вихлепых

Вариаций ОТК комбинации очень много: все зависит от доступных вам карт, количества здоровья и возможностей оппонента.

Первый этап — добрать как можно больше карт из колоды. В идеале все, но можно остаться и с несколькими (с одной, если только одна Близость к природе и с 2-3, если Близости к природе в руке две).

Второй этап — разыграть и уничтожить Хаккара. Надежно сделать это за один ход через Озарение и улучшенный Оберег: малая яшма или Близость к природе. Но можно просто ставить его в темп, если вы не боитесь немоты, превращения, возвращения в руку, замешивания в колоду и подобных эффектов.

Третий этап — сыграть Короля Вихлепых и одну или две Близости к природе на любых существах на столе. Чем больше Порченной крови и меньше карт будет в изначальной

вашей колоде, которую вы отдадите противнику, тем лучше: важно только не умереть от нее самостоятельно. Вы нанесете определенное количество урона противнику в ваш ход, а также много урона он получит в начале своего хода, добрав больше Порченной крови. Оппонент **должен умереть до того, как сможет разыграть Королевский выкуп** и вернуть вам колоду с огромным количеством Порченной крови без других карт.

Сколько урона наносит комбинация:

- Если в вашей колоде перед розыгрышем Короля Вихлепыха нет никаких карт кроме Порченной крови и вы разыграете Короля Вихлепыха и одну Близость к природе, вы нанесете минимум 48 урона. Чем больше Порченной крови будет в колоде изначально, тем больше урона.
- Если в колоде во время розыгрыша Короля Вихлепыха и одной Близости к природе будет одна обычная карта и Порченная кровь, вы нанесете разное количество урона (9 или 21) в зависимости от порядка получения карт
- Если в колоде 2 или 3 обычные карты, вам нужны две Близости к природе в комбинации с Королем Вихлепыхом, чтобы нанести значительное количество урона. Оно будет разным в зависимости от порядка получения карт.

Есть **другой способ реализовать комбинацию**. В вашей колоде может быть намного больше карт, если после смерти Хаккара вы разыграете Короля Вилхепыха, когда у оппонента в руке будет 10 карт. Так он не получит Королевский выкуп и не сможет вернуть свою колоду. Если в вашей изначальной колоде будет меньше карт, чем у противника, он умрет от Порченной крови раньше. В этом также поможет Близость к природе. Ее можно отдать раньше, чтобы заполнить руку противника 10 картами.

Хаккар Друид проиграет, если единственная Порченная кровь будет "топдекнута" с полной рукой противника: она сгорит, не нанеся урона и не замешав свои копии в колоду.

Также можно играть Хаккара уже после Короля Вихлепыха, если вы лишили противника Королевского выкупа и сделали так, чтобы в его колоде было существенно меньше карт.



В заключении раздела вы найдете несколько общих советов и рекомендаций по геймплею, которые помогут лучше освоить [Меха-К'Тун](#) и [Хаккар](#) Друидов:

-  **Никто не знает, каким Друидом вы играете** — в мете есть четыре архетипа класса: [Меха-К'Тун](#) Друид, [Хаккар](#) Друид, [Малигос](#) Друид и классический Вихлепых Друид. Как только оппонент поймет, что вы играете [Миракл](#) Друидом, он все еще не будет уверен, каким именно: с [Меха-К'Туном](#) или [Хаккаром](#).
-  Всегда **бейте по герою противника силой героя**, если это возможно — часто это не делают [Меха-К'Тун](#) Друиды, так как их комбинация убьет оппонента вне зависимости от количества его здоровья, но это грубая ошибка, так как все сразу же понимают, что вы играете [Меха-К'Тун](#), а не [Хаккар](#) Друидом. Для [Хаккар](#) Друида урон по герою противника важен всегда. Кроме того, даже [Меха-К'Тун](#) Друид порой побеждает от стола и без комбинации, так что лишние единицы урона могут сделать разницу.
-  **Не сжигайте карты**, пока не нашли все части комбинации. Если комбо собрано, вы можете позволить себе уничтожить практически любые "топдеки".
-  **Не играйте Проект по биологии рано** — вы хотите скомбинировать его с [Гоблином-аукционистом](#), чтобы получить дополнительный кристалл маны. В худшем случае можно сыграть его на 4-6 ход, чтобы приблизиться к ходу с [Гоблином-аукционистом](#). Опрометчиво играть [Проект по биологии](#) в начале партии или позднее без других синергий.
-  **Обманывайте оппонента с помощью Проекта по биологии** — если играете [Меха-К'Тун](#) Друидом, это заклинание можно оставить в руке до последнего хода. Вы сыграете его через [Озарение](#) и получите еще 1 маны для [Близости к природе](#). Все ждут, что [Меха-К'Тун](#) Друид останется с 3 картами в руке, необходимыми для комбинации, но там могут быть и заклинания за 0 маны, и [Проект по биологии](#), которые можно отдать после [Меха-К'Туна](#) но до [Близости к природе](#).
-  **Действуйте быстро, разыграв Гоблина-аукциониста** — сразу же ставьте это существо и начинайте играть заклинания, поскольку анимации длятся долго, а вы можете разыграть очень много карт за ход.
-  **Выберите цель для Дубовой кожи** — обычно это [Яростный пиромант](#), но также часто можно играть заклинание для [Служителя боли](#), особенно если на столе есть [Яростный пиромант](#) или противник не сможет ответить крупным источником урона, эффектами немоты и другими.
-  **Следите за уроном от усталости** — вы можете получить много, учитывая большое количество брони. Если вы поменяетесь пустой колодой с противником, он будет получать урон от усталости, начиная с единицы.
-  По возможности **скопируйте больше Порченной крови в своей колоде до хода с Королем Вихлепыхом** — но не переусердствуйте, так как урон от Порченной крови увеличивается в геометрической прогрессии.
-  **Следите за картами в колоде** — важно точно знать, что осталось в колоде, чтобы точнее прогнозировать ходы с [Гоблином-аукционистом](#) и рассчитывать,

что вы сможете потратить и в течение сколько ходов для реализации комбо с Мех-К'Туном.

-  **Играйте Дивный охлюп** вместе с Яростным пиромантом или Гоблином-аукционистом, если в этот ход вы уничтожите несколько целей. В медленных матч-апах Дивный охлюп не так силен, поэтому его можно играть и с минимальной выгодой для перебора колоды Гоблином-аукционистом.
-  Играйте **Гнев преимущественно для перебора колоды**. В редких случаях вы можете себе позволить сыграть Гнев для нанесения 3 урона: чтобы уничтожить раннего Хаффера, Бандюгу, Лидера рейда и другие опаснейшие угрозы. Заклинание можно играть на союзные цели: Служителя боли или Гоблина-аукциониста.
-  Старайтесь **не играть дешевые заклинания просто так**. Лунный огонь, Озарение, Наскок, Монетку, Дивный охлюп и Проект по биологии лучше скомбинировать с Яростным пиромантом или Гоблином-аукционистом.
- Вы **готовы к комбинации с Мех-К'Туном**, если в руке есть копии Лунного огня, Наскока, Проекта по биологии и Озарения — их можно сыграть вместе.



Любой архетип Воина (**Нечетный Воин, Квест Воин, Нечетный Квест Воин**) — легкая цель для Мех-К'Тун и Хаккар Друидов. Все Воины слишком медленные, они не могут помешать Друиду перебрать колоду и реализовать свой способ победы. Сульфурас может доставить проблемы, но у Друида много брони, так что едва ли Воин успеет продавить вас.

Сосредоточьтесь на идеальном и безошибочном исполнении своего плана на игру, действуйте надежно и не давайте Воину шансов победить. В крайнем случае вы можете поставить Хаккара или Мех-К'Туна в темп, не опасаясь немоты или эффектов превращения, если это не классический Нечетный Воин без квеста и драконов. Рано или поздно эти угрозы все равно умрут.



Нечетный и Четный Паладины — играют от стола и достаточно уязвимы для комбинаций с Яростным пиромантом. Берегите этих существ для опасных столов

оппонента, будьте готовы к взрывному урону оппонентов.

Не пренебрегайте **Гоблином-аукционистом**, которого важно также "раскрутить" с дешевыми заклинаниями в этих матч-апах, чтобы не остаться без ресурсов. Вы в любом случае должны выигрывать тяжелым и медленным способом победы, так что приготовьтесь к долгому противостоянию, не тратьте ресурсы в пустую на незначительные угрозы, особенно в матч-апе с Четным Паладином, который намного опаснее.



В матч-апе с **Мидрейндж Охотником** используйте **Яростного пироманта** для устранения нескольких мелких и средних угроз. Моментально отвечайте на **Хаффера**, **Гиену-падальщицу** и **Тундрового люторога**. Аккуратнее с **Яростным пиромантом**, когда на столе есть другие мелкие звери — их смерть баффнет **Гиену-падальщицу** и нарушит ваши планы.

Не тратьте все дешевые заклинания для борьбы за стол и синергии с **Яростным пиромантом**, нужно оставить что-то для **Гоблина-аукциониста**. Вы не переиграете Охотника в долгосрочной перспективе, поэтому с перебором колоды нужно посмешить. Старайтесь улучшить до максимума **Оберег**: малую яшму, чтобы отвечать на тяжелые угрозы **Рексара**. На них же не жалейте **Близость к природе**.

Охотник на хрипах — самый сложный из Охотников, так как **Яростного пироманта** не хватит. Рискуйте и рассчитывайте, что оппонент не найдет идеальные карты.

Выслеживание может изъять **Порченую кровь** из колоды Охотника, но далеко не все игроки оставят заклинание для этого момента.



При встрече двух **Миракл Друидов** безоговорочно выигрывает **Хаккар Друид**. Как только вы замешаете в колоду **Меха-К'Тун Друида** **Порченую кровь**, он никогда не сможет избавиться от карт в ней и реализовать свою комбинацию.

В противостоянии двух **Меха-К'Тун Друидов** важно как можно быстрее перебирать колоду. Играйте **Близость к природе**, чтобы сжечь оппоненту несколько карт. Сохраняйте способы уничтожить ваших существ, если разыгрываете их поздно. Можете подловить оппонента на отсутствии ремувала для своих выставленных поздно существ.

В матч-апе двух **Хаккар Друидов** важно следить за количеством карт в колодах обоих **Малфурионов**. Старайтесь поменяться колодами с оппонентом, не оставляя ему **Королевского выкупа**, если вы уже нашли **Близости к природе**. Не обязательно

уничтожать своего **Хаккара** — это сделает оппонент. Берегите **Близости к природе** для решающих ходов, это одна из самых важных карт в матч-апе.



У **Нечетного** и **Темпо Разбойника** много взрывного урона и тяжелых существ, которых трудно зачистить комбинациями с **Яростным пиромантом**. Крайне важны ранние **Гнев** и **Оберег: малая яшма**, чтобы ответить на **Бандюгу** и **Коварного птенца**. После важно не дать Разбойнику выгодно разыграть **Грибоманта**.

Старайтесь использовать **Служителя боли** до выхода **Кровожадного злолиста** оппонента — это единственная вакантная цель для ультимативного ремувала **Валиры**.

Малигос Разбойник постарается реализовать свою комбинацию быстрее, чем это сделаете вы. Защититься от нее броней будет сложно, хотя **Валире** понадобится много карт для нанесения 50+ урона за ход, так что какое-то время вы выиграете. В матч-апе будет сложно реализовать **Служителя боли** из-за **Исчезновения** и **Ошеломления**, будьте к ним готовы. Из-за этих карт вы также можете сжечь себе "топдеки". Если играете **Хаккар** Друидом, можете попробовать рано навсегда обменяться с оппонентом колодами, для чего рано играйте **Проект по биологии**.



Элем Шаман играет достаточно тяжелые и опасные угрозы на средних и поздних этапах, с которыми не всегда сможет совладать **Яростный пиромант**. Старайтесь скомбинировать его вместе с баффами здоровья, чтобы полностью зачистить стол. Также бережно тратьте **Оберег: малую яшму** и **Близость к природе** — у Шамана много крупных существ.



Нечетный Агро Маг опасен секретами. Вы можете отдать под **Взрывающиеся руны** только **Служителя боли** — берегите его для этого момента. В редких случаях подставить под секрет можно **Яростного пироманта**, а также всегда на поздних этапах части комбинации (**Хаккар**, **Король Вихлепых**, **Меха-К'Тун**). **Антимагию** обыграть легко любым дешевым заклинанием. Даже отмененное **Антимагией** заклинание активирует эффекты **Яростного пироманта** и **Гоблина-аукциониста**.

Медленный Нечетный Маг и Биг Спелл Маг достаточно неповоротливы со старта, но к 7-8 ходам окажут серьезное давление крупными угрозами, на которые у вас не много ответов. Действуйте быстро и не затягивайте партию, берегите **Близость к природе** на крупную угрозу и улучшайте до максимума **Оберег: малую яшму**.



Любой Жрец опасен **Ментальным криком**, особенно если вы играете **Меха-К'Тун Друидом**. Грамотный Жрец замешает несколько существ в колоду **Меха-К'Тун Друида** в последний момент, когда у него кончатся все ремувалы и останется только комбинация из трех карт.

Выход из ситуации: беречь ремувалы до последнего момента, чтобы зачистить стол от всех существ и остаться только с **Меха-К'Туном**, **Озарением** и **Близостью к природе**. Жрец сможет поставить 1 или максимум 2 угрозы вместе с **Ментальным криком**, что все еще сложно для Друида, но шансы будут.

Меха-К'Тун Друиду намного сложнее справиться с **Ментальным криком**, чем **Хаккар Друиду**.

Интересный способ побороть **Контроль Жреца** — накопить значительное количество брони и выйти из зоны поражения комбинации в 16-22 урона. Берегите ответы на **Алекстразу** и другие крупные угрозы, ожидайте **Ментальные крики** и берегите способы добора, чтобы быстрее взять всех замешанных существ.

Жрецы на воскрешении и провокации опаснее, так как от их проактивного способа победы не защитит броня. Действуйте быстро и рассчитывайте, что Жрецу не зайдут лучшие карты. Берегите **Близость к природе** и улучшенный **Оберег: малая яшма** для тяжелых угроз оппонента. Отвечайте на Клоноделью Зерека **Яростным пиромантом**, иначе, даже если Жрец не убьет вас, он сможет замешать массу существ в вашу колоду **Ментальным криком** — и вы едва ли успеете достать их из колоды и разыграть вовремя.



Меха-К'Тун Чернокнижник не так быстро перебирает колоду, как вы, но все еще делает это достаточно проворно, так что битва будет напряженной. **Хаккар Друид** контрит эту колоду, как и любую другую с **Меха-К'Туном**, попросту уничтожая **Хаккара** и замешивая **Порченую кровь** в колоду оппонента. **Меха-К'Тун Друиду** придется сложнее.

Попробуйте сжечь части комбинации **Близостью к природе**. Если не получилось, просто старайтесь победить в гонке перебора колоды и "сетапа" ОТК комбо.

Четный Чернокнижник и Куболок опасны **Горными великанами** и другими крупными угрозами, с которыми справиться могут только **Близость к природе** и улучшенный **Оберег: малая яшма**. Матч-апы достаточно сложные, но не безвыходные, если вы запасетесь броней и быстро переберете колоду с **Гоблином-аукционистом**.

Зоолок играет от стола, но в его распоряжении много исцеления и существ с большим количеством здоровья, так что Яростным пиромант не всегда поможет зачистить стол. Старайтесь сделать это перед пятым ходом противника.

Не бейте по Гул'дану с полным запасом здоровья силой героя, чтобы тот не реализовал **Веселого вурдалака**.



Друиды далеко не так сильны и популярны, как Друиды до декабрьских нерфов, но все еще конкурентоспособны. И что важнее: **Меха-К'Тун Друид** и **Хаккар Друид** — интересные, разнообразные и уникальные колоды, подобных им нет в мете **Растахановых игрищ** ни у одного класса. И скоро они навсегда покинут **Стандартный режим**.

Если вы ищете что-то самобытное, эффектное и сложное — выберите одну из колод в гайде. Класс гибкий и легко подстроится под вашу коллекцию и игровой опыт: есть как достаточно простой и прямолинейный **Меха-К'Тун Друид**, так и крайне сложный и многогранный **Хаккар Друид**.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!