

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# ОТК Друид — тир-1 колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

15.08.2024

Гайды

Раздор в тропиках

ОТК Друид — тир-1 колода Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — ОТК Дракон Друид или СПД Друид в мете Раздора в тропиках. Это новый архетип, который появился только с выходом дополнения. За основу он берет уже знакомые синергии драконов, дополняет их источниками урона от заклинаний своего класса, а также ключевыми картами Мага — Чашей морского бриза и Плыть по течению. Взять эту пару спеллов Мага Друида может из-за своего туриста — Любителя красот.

Пусть ОТК Друида понерфили в патче 30.0.3 — это все еще топовая колода. Нерф Консьержа и Дракона Чи не убил его. Игроки куда реже берут ОТК Друида в ладдере, а зря — дека все еще показывает отличный винрейт, особенно в топе Легенды. С ОТК Друидом можно играть и на других рангах, тем более колода достаточно бюджетная.

В большом гайде разбираемся, как работает ОТК Друид в актуальной мете Раздора в тропиках после первых нерфов. Вы найдете лучшие дека Друида и научитесь собирать

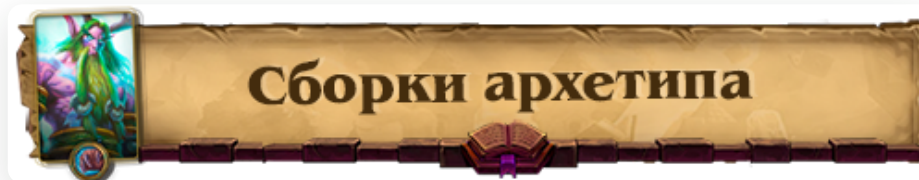
собственную с учетом коллекции, локальной меты и ваших предпочтений. Как и всегда, мы обсудим особенности и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы Стандартного режима.

Обновили гайд 15 августа с учетом актуальной меты и патча 30.0.3. Список изменений:

-  Обновили колоды и описания к ним
-  Дополнили разделы "Вопросы декбилдинга" и "Стратегия игры"
-  Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
-  Добавили описания новых матч-апов, изменили старые.

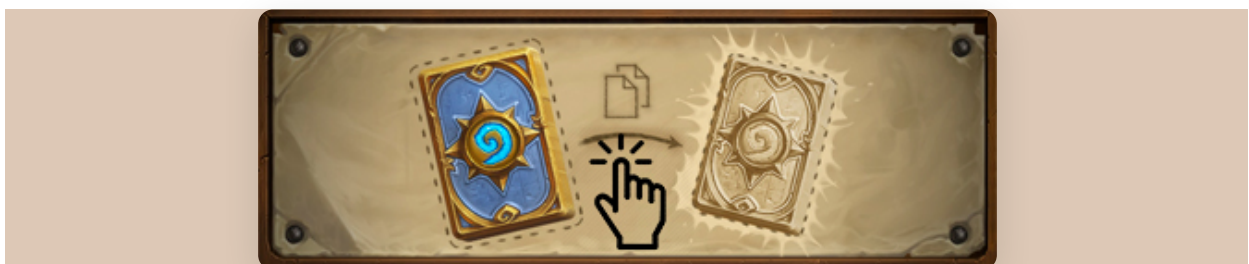
### Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная колода
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. Матч-апы



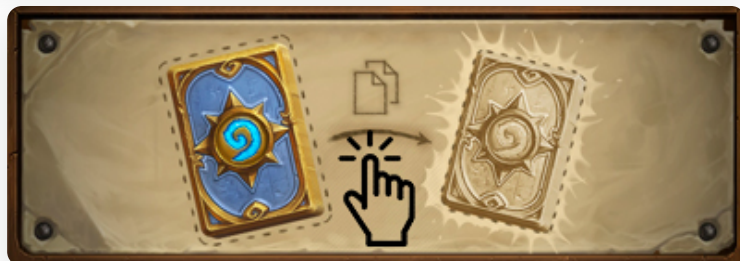
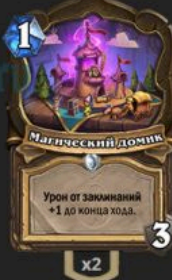
В мете много сборок ОТК Друида, но большинство из них отличаются лишь 2-3 картами, которые значительно не влияют на геймплей и результаты. Впрочем, есть и экспериментальные деки, которыми мало пользуются, но они показывают многообещающие цифры винрейта.

Далее познакомимся с самыми важными сборками ОТК Друида.



**Классический ОТК Дракон Друид**

# СПД Друид от VS



Это оптимальная сборка ОТК Друида в ладдере. Она встречается еще чаще, если учитывать незначительные замены 2-3 карт. В любых вариациях такие деки покажут оптимальный процент побед на любых рангах.

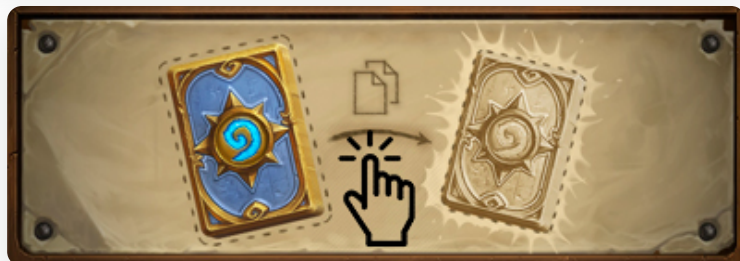
**Чаще всего исключают из колоды** — вторые копии Консьержа, Подарка Малфуриона и Плыть по течению

**Чаще всего добавляют в колоду** — Озарение. Росток нордлотоса.

---

### Антиагро ОТК Дракон Друид




# СПД Друид



Версия колоды с парой **Ростков нордлотоса**. Заклинание важно найти на муллигане, оно улучшит матч-апы с агро и берн колодами, например с другими ОТК Друидами.

### ОТК Друид без драконов

СПД Друид

 <b>Озарение</b> Вы получаете 1 дополнительное кристалла маны до конца хода. Природа x2	 <b>Торт-Муравшник</b> Восполните 3 мд, если вы победили противника в схватке своего существа. За каждые 5 восстановленных мд восстанавливается 1 мд. Природа x2	 <b>Подарок Малфурiona</b> Вы расширяете количество кристаллов маны «Заклинаний» «Вуаля» «Растения». Природа x2	 <b>Магический домик</b> Урон от заклинаний +1 до конца хода. Природа x2	 <b>Ученик из Лужи</b> Боевой клич: если вы разыграли 3 заклинания с этой картой в руке, вы расширяете поле из маны. Природа x2	 <b>Маша Морского Бритва</b> Наносит 2 ед. урона, случайно распределяемого между противниками. (Еще 3 маны!) Пси x2
 <b>Питье под тесно</b> Выберите существо. Заменяет его, если это противник. Дает ему «Урон от заклинаний» +1 если это союзник. Природа x2	 <b>Дру-Уравнительный Живот</b> Выберите эффект: вы получаете 2 случайных заклинания природы, либо стоимость заклинаний у вас в руке уменьшается на (2). Природа x2	 <b>Дру-Живной-Воздух</b> Вы расширяете карту из колоды. Если у вас есть «Урон от заклинаний», создается копия этой карты. Таинная магия x2	 <b>Росток нордлотоса</b> Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. (Действие через 3 хода.) Природа x2	 <b>Подвеска земли</b> Вы расширяете существо из вашей колоды. Если герой выживает, запрещает в размере его стоимости. Природа x2	 <b>Раз-Мах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному противнику и 1 ед. урона всем прочим противникам. Пси x2
 <b>Консерваж</b> Ваши карты другого класса стоят на (1) меньше. Пират x3	 <b>Дракон Ча</b> Улучшение: Выберите эффект: получаете урон от заклинаний +1 или вы берете заклинание. Дракон x2	 <b>Любитель красоты</b> Турецкий маг: Боевой клич: через 3 хода вы еще раз разыгрываете каждую разыгранную за это время заклинание. Дракон x5	 <b>Соп под звездами</b> Выберите три эффекта: выберите 2 карты: вы получаете +5 к броне; восстанавливаете 3 кристалла маны. Таинная магия x2		

  
**MANACOST**  
 kolodahearthstone.ru



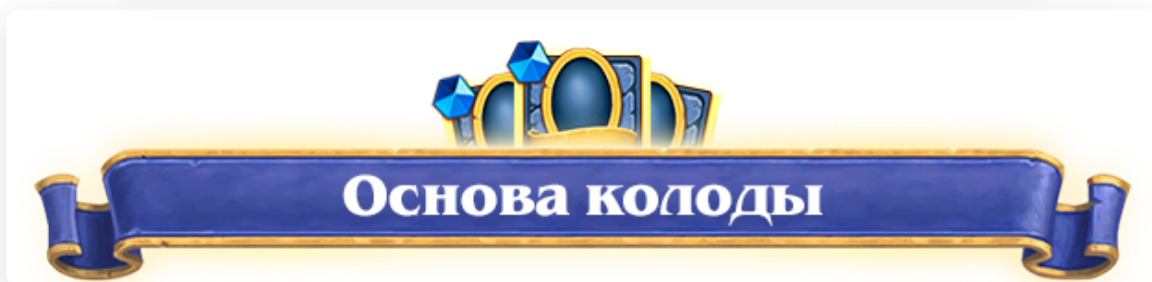
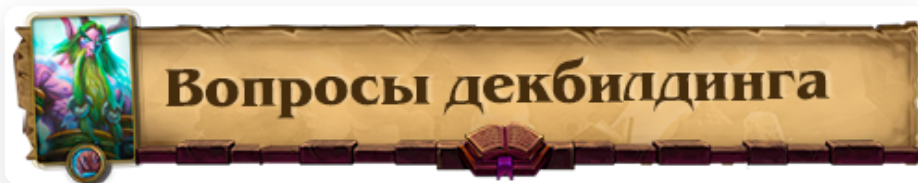




Необычная сборка ОТК Друида, где нет синергий драконов — только **Дракон Чи** как источник добора и урона от заклинаний. Вместо драконов в деке появляется больше защитных карт, а также маначит — **Озарение**, **Торт Муравейник** и **Дар Хранительницы жизни**. Маначит карты компенсируют отсутствие разгона по мане.

Сильнее станут медленные и зеркальные поединки, но такой Друид будет хуже играть против агро и темповых дек. Рекомендуем эту колоду только как тестовую, вряд ли она станет оптимальным выбором в ладдере.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У ОТК Друида в основе 25 карт, которые используют почти всегда. Есть сборки без драконов, но они встречаются слишком редко.

Обратите внимание на то, что Подарок Малфуриона и Взлетаем представлены в одной копии. Вторые порой не берут, чтобы уместить в деке технические карты или дубли Консьержа / Плыть по течению.

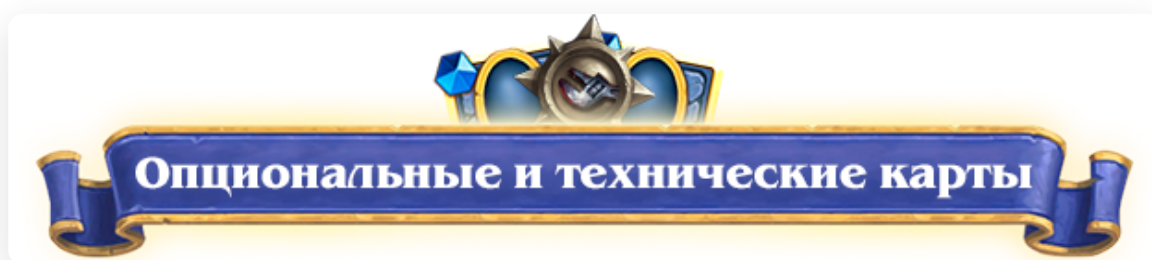
## Основа колоды (25 из 30)



Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить еще 5 картами — обычно вторыми копиями недостающих, хотя можно взять и другие опции, которые мы обсудим ниже.





**Зиллиакс Делюкс 3000** — обычно берут в комбинации Идеальный модуль + Тикающий модуль, которые позволяют играть легендарку как недорогой источник защиты и исцеления в темповых матч-апах. При этом сам Друид неплохо спамит стол, так что может сыграть Зиллиакса совсем недорого.

**Озарение** — гибкая карта без какой-то конкретной функции, будет полезна на любом этапе партии, хотя чаще всего ей места в колоде не остается.

**Торт Муравейник** — маначит опция, которая позволит быстрее реализовать сильные комбинации взрывного урона. Чаще всего этому spellу есть место только в сборках без синергий драконов.

**Тортоллан-путница** — можно взять в сборку вместе с Зиллиаксом Делюкс 3000. Тортоллан-путница так же будет доставать из деки Фай Заходящее Солнце. Такие синергии сделают Друида лучше в обороне и в целом в агро матч-апах. Но редко помогут против контроля и в зеркальных поединках.

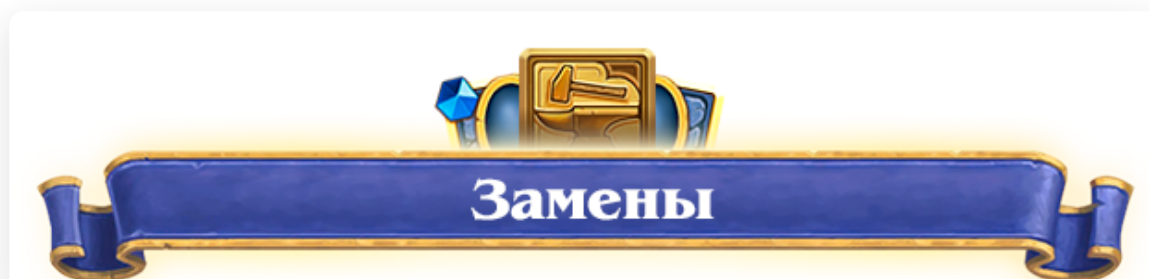
**Росток нордлотоса** — универсальная карта, которая будет полезна против агро, берн колод и даже в контроль матч-апах. Слабость карты в том, что она должна зайти в начале партии, а еще лучше на муллигане. Но как топдек Росток нордлотоса очень слаб. В улучшенной версии отлично работает с Учеником из лужи.

**Подвеска земли** — похожая карта на Росток нордлотоса. тоже поможет в обороне и поиске карт. Но ее сила зависит уже от рандома: в деке много дешевых существ, которые не восстановят Друиду много здоровья.

**Шипохвостый дракон** — дополнительный дракон, который поможет в борьбе за стол в мидгейме. Можно взять, если встречаете много элем колод и Паладинов.

**Лесные чудеса** — редкий и интересный spell, который помогает в обороне. Вряд ли сильнее Ростка нордлотоса, но можно потестить или взять в фановую версию архетипа.

[к оглавлению](#)



ОТК Друид — достаточно бюджетная колода, пусть в ней есть пара легендарок и эпиков. К сожалению, значительно дешевле сборку не сделать. Далее обсудим все обязательные дорогие карты Друида.



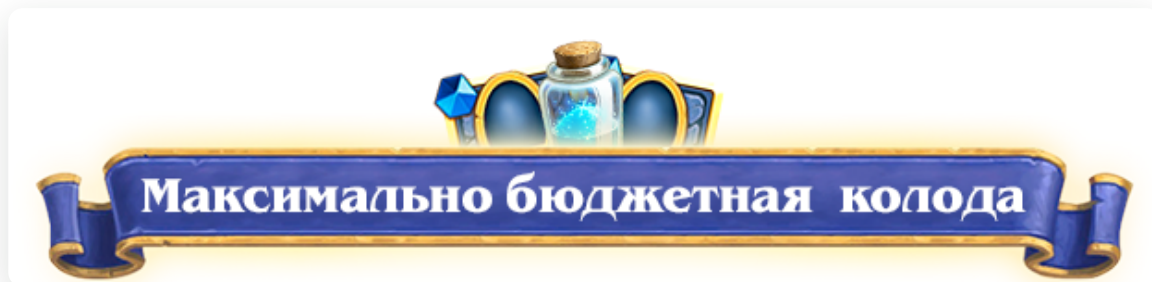
**Плыть по течению** — обязательно нужно скрафтить одну копию этого заклинания. Без второй можно легко обойтись.



**Любитель красот** — ключевая карта, которая позволяет взять в деку Чешу морского бриза. Без Любителя красот ОТК Друид не будет работать.

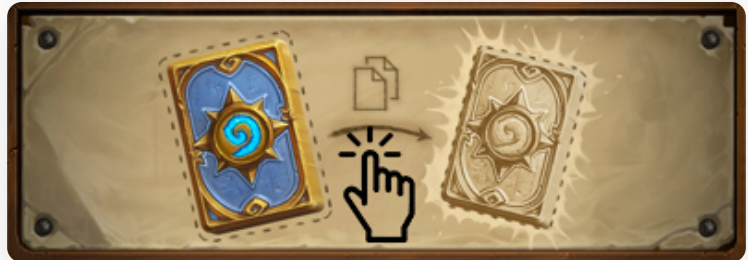
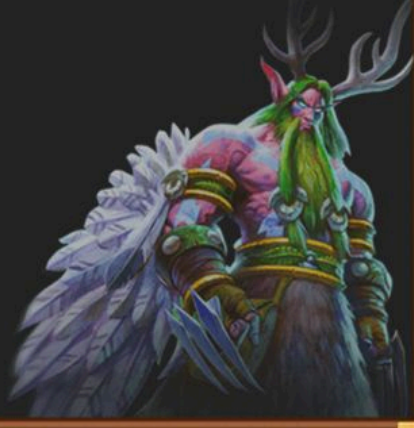


**Фай Заходящее Солнце** — обязательная карта для сборок с драконами. Можно исключить только со всеми остальными синергиями этого типа.



# СПД Друид

 <p><b>Озарение</b> Вы изучаете 1 драгоценный кристалл Маны до конца хода. Природа x2</p>	 <p><b>Торт-Муравейник</b> Заполнение 3-х клеток Маны дает вам преимущество. За каждые 2 заполнения вы получаете 1 кристалл Маны. Природа x2</p>	 <p><b>Подарок Мал'фуриона</b> Вы раскрываете определенную колоду «Закрываю неготовность» Бритого расы или «Развал». x2</p>	 <p><b>Магический домик</b> Урон от заклинаний +1 до конца хода. x2</p>	 <p><b>Ученик из джун</b> Бойей мис: если вы разыграли 3 заклинания с этой картой в руке, вы раскрываете одну из них. Пата x2</p>	 <p><b>Маша моря кого брига</b> Наносит 2 ед. урона, случайно распределяемого между противниками (Буде 3 противника). Леса x2</p>
 <p><b>Плыть потечению</b> Выберите существо. Заменяет его, если это противник. Дает ему «Урон от заклинаний +1» или это существо. x2</p>	 <p><b>Дар Аравите высшей жизни</b> Выберите эффект: вы получаете 2 случайных заклинания природы, либо стоимость заклинаний у вас в руке уменьшается на [1]. Природа x2</p>	 <p><b>Не слоynный мoshный руksак</b> Вы раскрываете карту из колоды. Если у вас есть «Урон от заклинаний» создаст копия этой карты. Гайная чапля x2</p>	 <p><b>Росток норлотоса</b> Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. Действует через 3 хода. Природа x2</p>	 <p><b>Подвеска земли</b> Вы раскрываете существо из колоды колоды. Ваш герой получает заклятие и размер его стоимости. Природа x2</p>	 <p><b>Размах</b> Наносит 4 ед. урона выбранному противнику и 1 ед. урона всем прочим противникам. x2</p>
 <p><b>Консервир</b> Ваши карты другого класса стоят на [1] меньше. Пират 4</p>	 <p><b>Дракон'Чна</b> Ущепление. Выберите эффект: получаете урон от заклинаний +1 или вы берете заклинание. Дракон 4</p>	 <p><b>Любител'вкрасот</b> Трист-маг. Бойей мис: через 3 хода вы еще раз разыгрываете каждую разыгранную за это время заклинание. 5</p>	 <p><b>Сон под звездами</b> Выберите три эффекта: вы берете 2 карты, вы получаете +3 к броне, восстанавливаете 3 кристалла Маны. Гайная чапля x2</p>		




Значительно дешевле ОТК Друида не сделать, но можно избавиться от **Фай Заходящее Солнце** и синергий драконов. Такая колода станет сложнее для игры и слабее в агро матч-апах, так что рекомендуем все-таки скрафтить **Фай Заходящее Солнце** как можно быстрее.


[к оглавлению](#)



Муллиган ОТК Друида простой и сводится к поиску самых сильных карт — в первую очередь синергий драконов. В любом матч-апе их важно найти в начале партии, потому что это разгон по мане и контроль стола. В лейтгейме же многие драконы уже бесполезны, поэтому нужно достаточно агрессивно муллиганить в их поисках (то есть сбрасывать все остальное ради драконов).



 **Брызгающийся дракончик** — лучшая карта на муллигане, которую вы должны агрессивно искать, то есть сбрасывать все остальное в ее поисках. Если **Брызгающийся дракончик** уже есть в руке, оставляйте одного любого дракона или Взлетаем.

 **Подарочный дракончик, Пустынная матрона, Дракон Чиа** — оставляют почти всегда в одном экземпляре, чтобы активировать боевой клич **Брызгающегося дракончика**. Вторые и третьи копии этих драконов оставляют лишь в случае, если уже есть **Брызгающийся дракончик**.



**Взлетаем** — в медленных матч-апах или с Брызгающимся дракончиком



можно оставить всегда. В других случаях спелл, как правило, сбрасывают.




**Росток нордлотоса** — всегда оставляйте одну копию. Две нужны только с Монеткой.



**Фай Заходящее Солнце** — оставляйте только в самых агрессивных матч-апах с Монеткой или хорошим драконом. Фай оставляют в любом матч-апе, если в руке есть Брызгающийся дракончик, но нет других способов активировать его боевой клич.

**Магический домик** — не ошибка всегда сбрасывать эту карту, хотя статистика говорит, что это не такая плохая опция в матч-апах с Локом и Шаманом. Хотя и в них синергии

 драконов нужны куда острее.

 **Другие карты** — на муллигане не оставляют.

Далее о том, что Друид оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



**Рыцарь смерти:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Охотник на демонов:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Фай Заходящее Солнце. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Воин:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Взлетаем, Любитель красот. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Паладин:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Охотник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Друид:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик, Взлетаем. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон.

**Разбойник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Шаман:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Маг:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Дракон Чиа, Фай Заходящее Солнце. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Жрец:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

**Чернокнижник:** Брызгающийся дракончик, Подарочный дракончик. С хорошей рукой или Монеткой — Пустынная матрона, Магический домик. Если есть Брызгающийся дракончик — любой дракон или Взлетаем.

[к оглавлению](#)



Рассказываем про основы и тонкости геймплея в 7 ключевых пунктах.

## 1. Как работает колода

ОТК Друид — колода, которая может победить противника за один ход с пустого стола с помощью своего взрывного урона. У Друида нет четкой комбинации и даже обязательных карт для ее реализации, победить можно рядом способов. Но в любом случае вам потребуются источники урона от заклинаний (Дракон Чи, Плыть по течению, Магический домик) и источники взрывного урона (Размах и Чаша морского бриза). Часто в летальных комбинациях будут участвовать Консьерж и Любитель красот, хотя это и не обязательные карты.



Значительную часть колоды составляют синергии драконов. Они нужны Друиду преимущественно для уверенного старта. Три дракона здесь активируют свои боевые кличи только при наличии другого дракона в руке — поэтому так важна правильная стадия муллигана, да и в целом надо обращать внимание на этот фактор. Особенно важен **Брызгающийся дракончик**, которого ищут в начале партии. Ради его реализации Друид готов держать любого дракона в руке.

Помимо этого в деке есть много способов добора и накопления брони — важные вещи для любой комбо колоды. Друид может быстро найти свои ключевые карты, сделать дубли самых сильных с помощью **Ученика** из лужи и **Бездонного ящика игрушек**, а также повторить все заклинания с помощью **Любителя красот**.

ОТК Друид станет одной из самых сильных колод в нынешней мете Раздора в тропиках. Это универсальная дека, которая может генерировать хороший стол, копить много брони и при этом наносить огромное количество урона с помощью ОТК комбинаций. Сама ОТК комбинация гибкая, ее можно играть за один ход, а можно распределять урон постепенно.

Самый трудный противник Друида — Паладин, способный сгенерировать очень много характеристик на столе. Друид легко справляется с Воинами, Разбойниками, Рыцарями смерти, Магами и Жрецами. А с Шаманами, Локами и ДХ играет на равных.

[к оглавлению](#)

## 2. Реализация ОТК комбинации

В ОТК комбинации могут быть задействованы следующие карты. Многие из них не обязательны, важны просто любые источники урона от заклинаний и наносящие урон заклинания.



Многие части ОТК комбинации вы можете подготовить заранее: поставить **Магический домик**, сгенерировать уменьшенную копию **Дракона Чиа**, сыграть **Любителя красот**. В сам ход вам существенно поможет **Консьерж**, который сделает **Чашу морского бриза** и **Плыть по течению** бесплатными.

Основными ударными силами станут **Размах** (больше копий генерирует **Подарок Малфургона**) и **Чаша морского бриза**. Сначала играйте **Размах**, чтобы убрать со стола вражеских существ, а после добивайте героя противника **Чашами морского бриза**.

Сколько урона вы нанесете — зависит от многих факторов: количества маны, ваш урон от заклинаний, количество взрывного урона в руке, наличия или отсутствия существ противника. Потенциально за ход можно нанести 60+ урона с пустого стола.



В ОТК ход важно действовать очень быстро. АРМ решает, потому что у Чаш морского бриза очень долгие комбинации. Если будете медлить, то не успеете реализовать все копии этого заклинания. И чем Чаш морского бриза больше, тем сложнее успеть сыграть их все.

Считать финальный урон от ОТК комбинации не так легко. Но важно понять, сколько источников урона от заклинаний вы сможете использовать и сколько после этого наносящих урон заклинаний. Если есть подобный выбор, то в идеале считать разницу в уроне — но желательно в ход противника, так как в свой ход нужно действовать как можно быстрее.

[к оглавлению](#)



### 3. Подготовка летала

Названная выше комбинация не обязательно должна тут же заканчивать партию. Ее можно играть частями и добить противника не за один ход, а за несколько. Проще всего это делать против колод, которые не используют исцеление, хотя и с исцеляющимися противниками такое можно повернуть.

Самый простой способ подготовить летал — сыграть Любителя красот, после в один из трех ходов всю вашу комбинацию на урон, а затем эффект Любителя красот повторит все наносящие урон заклинания. Уже, скорее всего, без урона от заклинаний, но в этом и не будет нужды.

У Друида так много взрывного урона, что он может кастовать несколько летальных комбинаций даже без Любителя красот, а просто с картами из руки. Можно делать это даже не каждый ход подряд, а через ход, чтобы прошла перезарядка [Магического домика](#).

Больше ресурсов для двух комбинацию дают Любитель красот (дополнительные копии Чаши морского бриза с 2 и 1 зарядами), [Ученик](#) из лужи и [Бездонный ящик игрушек](#). В некоторых сборках есть и несколько копий комбинации Консьерж + Плыть по течению.

[к оглавлению](#)

### 4. Как работает Любитель красот



Любитель красот редко станет ключевой картой, без которой невозможно победить. В конце-концов он и заходит не всегда, потому что это только одна карта в колоде, да и порой нет времени на его розыгрыш и реализацию. А если Любителя красот и разыгрывают, то порой используют как способ накопления брони и перебора колоды, а не как источник летала. Но и последнее возможно.

У вас будет три хода, чтобы зарядить эффект Любителя красот заклинаниями, включая ход с розыгрышем этой легендарки (сначала играйте ее, а после кастуйте спеллы). Заклинания будут использованы в случайном порядке и на случайные цели, но почти все спеллы в любом случае выбирают только вражеских персонажей, так что рандома тут немного. Заклинания вряд ли будут пробафаны уроном от заклинаний, но это и не так важно, порой урона достаточно и без этого.

Если вы зарядили эффект Любителя красот Чашами морского бриза, то получите в руку много их копий (с 2 и 1 зарядами), что позволит еще раз провернуть ОТК комбинацию, если будет такая необходимость.

[К оглавлению](#)

## 5. Особенности синергий драконов



Синергии драконов достаточно простые, но давайте все же разберемся в нескольких не всегда очевидных моментах.

Как правило драконы с активным боевым кличем и условием "**нужен дракон в руке**" используются лишь в случае, когда дракон есть. И иногда придется выбирать, какого дракона вы сыграете, а какого оставите. Например, в начале партии может зайти пара **Подарочный дракончик** + **Брызгающийся дракончик** — и никаких других драконов. Если так, то всегда оставляйте **Подарочного дракончика** и активируйте эффект **Брызгающегося**, ведь он куда важнее.

Не играйте **Пустынную матрону** через **Монетку** на 3 мане, если хотите после поставить какой-то четвертый дроп. У вас не получится, потому что боевой клич **Пустынной матроны** восстанавливает только постоянные кристаллы маны, но не временные с **Монетки**. В остальном **Пустынную матрону** обычно играют в первый же удобный момент. Лишь бы у вас была возможность активировать боевой клич этого дракона.

**Брызгающего дракончика на второй ход через Монетку** стоит играть, только если в руке есть другая карта за 3-4 маны, которую вы сможете сыграть на следующий ход.

Если ее нет, лучше сэкономить Монетку и сыграть **Брызгающегося дракончика** на 3й ход.

Большая копия **Дракона Чиа** как правило добирает заклинание, а маленькая дает урон от заклинаний для ОТК хода. Хотя исключения из этого правила могут быть.

Перед кастом **Взлетаем!** проверьте, какие драконы остались в колоде и нужны ли они вам сейчас или на следующий ход.

[к оглавлению](#)

## 6. Генерация ресурсов



С **Подарка Малфуриона** чаще всего раскапывают **Размах** для ОТК комбинации или зачистки стола. Хотя есть у вас пара Консьержей и Плыть по течению, то больше копий **Размаха** уже не всегда так важны. **Буйный рост** хорошая опция для начала партии, если нет других способов разгона по мане. **Звериное неистовство** выбирают очень редко: как источник урона его брать нет смысла, разве что вам очень нужны 8 брони за 4 маны.

**Ученик из лужи** получит в свой пул раскопки три первых заклинания, которые вы сыграете с ним в руке. В том числе там могут быть Монетка и одинаковые заклинания, а также копии Чаши морского бриза с низким количеством зарядов. Внимательно следите, чем заряжаете **Ученика** из лужи, карта очень сильная и может стать разницей между победой и поражением. Обычно лучшим выбором будут оригинальная копия Чаши морского бриза или **Размах**.

**Бездонный ящик игрушек** стараются всегда играть с уроном от заклинаний (обычно с **Дракона Чиа** или **Магического домика**). Сложно предсказать, что будет в раскопке, обычно лучшими вариантами станут карты для ОТК комбинации или **Фай Заходящее Солнце**.

Самая частая комбинация **Сна под звездами** — добор + два восстановления маны. Так вы за 1 маны доберете 2 карты. Но все другие варианты тоже хороши и имеют место в разных ситуациях.

[к оглавлению](#)



## 7. Контроль и агро матч-апы

**В контроль матч-апах** геймплей Друида очень простой: он ищет тяжелые комбинации с Консьержем, желательно добавляя к ним и Любителя красот, если он вовремя заходит. ОТК комбо можно стабильно провернуть с 7+ маны, можно найти много источников урона от заклинаний, взрывного урона и т.д.

Ни одна контроль колода не сможет накопить так много брони, чтобы ОТК Друид не смог это пробить своими комбинациями. Но опасаться стоит [Одинокого рейнджера Рено](#) и [Грязную крысу](#), а также того, что противник заспамит стол чем-то очень большим, с чем не справится даже максимально забафанный [Размах](#) (например, [Зиллиаксы Делюкс 3000](#)).

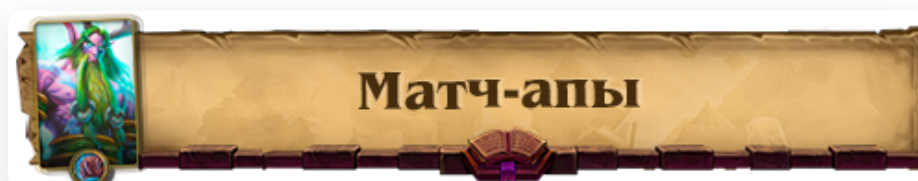
В медленных матч-апах у противников как правило будет много источников исцеления, так что разбивать комбинацию в несколько ходов — дело опасное. По крайней мере пока это делается не с помощью Любителя красот.

**В агро матч-апах** куда важнее драконы и уверенный старт. А ОТК комбинацию играют частями даже в начале партии для зачистки стола, например с первым дропом противника можно справиться с помощью Чашки морского бриза. Или сыграть комбинацию [Магический домик](#) + [Размах](#) для зачистки стола.

В темповых матч-апах сами играйте в темп и не думайте про ОТК. Обычно вы победите, если захватите стол и сыграете сильный источник исцеления/брони, который противник не сможет легко сбить.

Взрывным уроном все еще можно добить противника, но вряд ли вы наберете 30 урона с руки. Хотя если урона нужно меньше, то все возможно.

[к оглавлению](#)





### Марин Друид

В начале партии вы играете примерно в одном и том же стиле. Правда разгона по мане у Марин Друида больше, так что важно найти хорошую стартовую руку и **Брызгающегося дракончика**. Победить Марин Друида нужно тяжелой комбинацией с большим количеством частей. Вам понадобятся баффнутые **Размахи** для зачистки стола и много Чаш морского бриза для пробития брони и полного здоровья оппонента.

У противника не так много взрывного урона, но все еще есть **Размахи** с **Драконом Чиа**, а также **Трогг-каммнет**. Учитывайте эти карты, когда решаете, стоит ли тратить свой взрывной урон для зачистки стола.

Бить про Друиду взрывным уронem в течение нескольких ходов может быть опасно из-за наличия у противника **Хранительницы жизни Эонар**. Хотя под эффектом **Любителя красот** этот титан не так страшен.



### ОТК Друид

В зеркальном матч-апе много важных факторов, которые могут повлиять на исход боя. Важна стадия муллигана, где вы должны найти драконов для давления и разгона по мане. Позднее роль сыграет заход не только взрывного урона, но и источников брони + исцеления.

Друиды редко будут ждать идеальной ОТК комбинации на 50+ урона. Вместо этого постарайтесь делить комбинацию на части, подготавливая взрывной урон в течение нескольких ходов. Противник, скорее всего, будет делать то же самое. Тут вам и пригодятся мощные источники исцеления и брони, которые нарушат планы противника и вынудят его искать комбинации взрывного урона куда сильнее. Огромной победой будет трата взрывного урона противника на зачистку вашего стола, особенно сложно в мирроре избавиться от **Фай Заходящее Солнца**, но сделать это важно.

Спешите с розыгрышем **Любителя красот**. И если уже его поставили, играйте все возможные заклинания до активации его эффекта. Если это не добьет противника, то по крайней мере даст вам весомое преимущество во всех игровых аспектах. А если противник раньше ставит **Любителя красот**, играйте рискованно и пытайтесь закончить партию до того, как **Любитель красот** повторит все заклинания.



### Разбойник на добыче

Чаще всего будет стараться задавить вас со стола, но юниты Разбойника уязвимы для **Размаха** под бафами, так что серьезной проблемой они не станут. У класса редко будут огромные юниты или баффы.

Главная угроза в матч-апе — **Неофитка культа**, которую Разбойник сможет сыграть много раз. Обыграть ее нельзя, но нужно быть готовым. Постарайтесь давить не только взрывным уроном, а еще выставлять что-то на поле, дабы не остаться беззащитным в ход, когда Разбойник сделает все ваши заклинания дороже.



### Радужный Рыцарь смерти

Сами по себе юниты на столе не так опасны: они обычно наносят немного урона, их сдержат драконы или не самые сложные комбинации с **Размахом**. Но много урона ДК может нанести с помощью **Края горизонта** в течение даже 1-2 ходов. Вторая опасность — **Примас**, который может съесть вашу **Фай Заходящее Солнце**. Это огромная проблема, потому что и ДК получит 12 здоровья, и **Примас**, который помешает вашей ОТК комбинации. Другой вариант — ДК украдет Фай с помощью **Бригадира Рески** или **Йогг-Сарона**. Поэтому просто так ставить Фай в этом матч-апе не нужно, только если речь идет о жизни и смерти, а вы в плохой ситуации, так что можно рисковать и надеяться на отсутствие ключевых карт в руке Рыцаря смерти.

Если не считать этих моментов, матч-ап в целом не такой тяжелый — Друид часто выходит из него победителем.



### Пейнлок

Это интересный поединок, в котором оба игрока должны действовать с умом. Лок не может бездумно опускать здоровье до 10 единиц и ниже, потому что он просто умрет от

пары **Размахов** — и не важно, какой стол у него будет. Друид же должен эти пары **Размахов** и источник урона от заклинаний держать в руке на случай, если Лок все же опустит здоровье низко.

Старт у Лока не будет таким уж агрессивным из-за этого. Но если Лок все же давит рано, используйте **Плыть по течению** для заморозки крупных целей, рассчитывайте на **Фай** и провокации в целом. Их Лок обычно не сможет легко обойти.

Не бойтесь играть **Чашу морского бриза** на любом этапе, чтобы чистить стол. Всё равно спелл как правило не станет вашим главным финишером из-за большого количества юнитов **Чернокнижника**. А времени на сбор идеальной ОТК комбинации у вас не будет.



### Фатиг Чернокнижник

Агрессивный поединок, где важно бороться за стол с первых ходов, чтобы не получить много урона. В этом помогут драконы, а позднее и комбинации с **Размахом**. Если не получить много урона со стола, то не так опасен весь взрывной урон **Фатиг Лока** — его может быть много в зависимости от захода карт противника.

У **Фатиг Локов** часто есть **Эхо**, так что **Фай Заходящее Солнце** может легко умереть даже с большим запасом здоровья. Но играть от **Эха** стоит только в ситуациях, когда у вас всё очень хорошо.



### Эволв Шаман

Важно навязать Шаману раннюю борьбу за стол и не давать ему свободно спамить игровое поле. Разменивайтесь с любой мелочью, чтобы отсрочить выход **Морских великанов**. С 6+ маны возможна **Жажда крови**, а также комбинации с **Приступом ностальгии**. Поэтому стол снова нужно чистить по максимуму, а добьете Шамана вы уже существами на столе + небольшими источниками взрывного урона.

Если **Эволв Шаману** зайдут идеальные карты, ОТК Друид вряд ли сможет с ним что-то поделаться. Благо такое бывает редко, поэтому шансы на победу тут есть. Отчаиваться при виде **Тралла** не нужно.



### Пират Охотник на демонов

Сверхагрессивный поединок, где вы должны забыть про ОТК комбо и просто бороться за выживание. Вы победите с розыгрышем **Фай Заходящее Солнце**, использованием 1-2 копий улучшенного **Ростка нордлотоса** на пустой стол или с выставлением нескольких провокаций, пока половина поля ДХ будет пустой. Используйте весь взрывной урон для зачистки стола, оставляйте в приоритете разгон по мане и розыгрыш драконов, если они есть. Зачистки и броню лучше использовать во вторую очередь, если, конечно, ситуация не критическая.

[к оглавлению](#)

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч!

---