

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# (Обновлено) Агро Таунт Дриид — колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

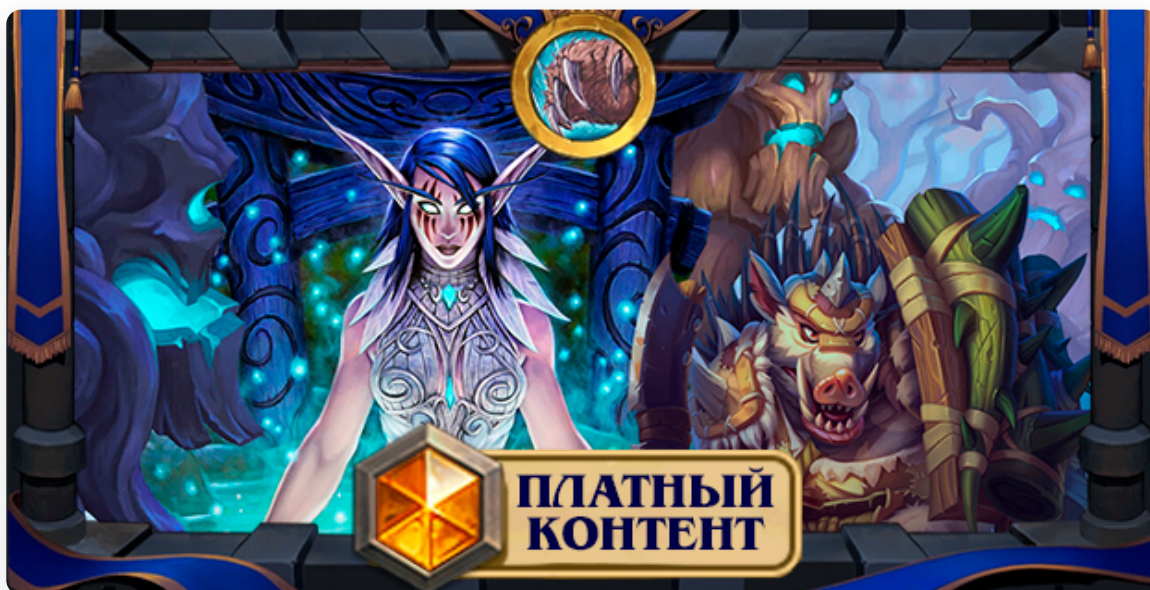
09.11.2021

Гайды

Сплоченные Штормградом

Агро Таунт Дриид - колода с самым высоким винрейтом. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Агро Таунт Дриид в мете Сплоченных Штормградом после выхода патча 21.6 и мини-набора Мертвых копей. Колода показывала хорошие результаты еще до выхода последнего патча, но новые карты и изменения меты в целом только укрепили позиции Дриуда.

Сегодня Агро Таунт Дриид — вторая по популярности колода меты и первая по проценту побед. Притом по винрейту Дриид на голову опережает ближайших преследователей.





Агро Таунт Дриид особенно популярен на предлегендарных рангах — Алмазе 1 и Алмазе 2 — здесь он даже обгоняет Пират Воина и становится самой популярной колодой в игре. Также им куда чаще играют на других рангах перед несгораемыми потолками,

например, на Алмазе 6, Платине 1 или Золоте 1. Чем ниже ранг, тем выше винрейт Друида: на Бронзе или Серебре он превышает 60%, что является огромным значением для значительной выборки. Но и в Легенде Друид значительно чаще побеждает в партиях, чем проигрывает.

Сила Таунт Друида в хорошем распределении матч-апов. Эта цепкая сверхагрессивная колода способна опередить по темпу любых противников: заспамить стол мелкими и средними угрозами, а после баффнуть их и быстро закончить партию. Проблемы доставляют AoE зачистки, но их в мете не так много, да и грамотные Таунт Друиды часто обыгрывают AoE заклинания целым рядом способов.

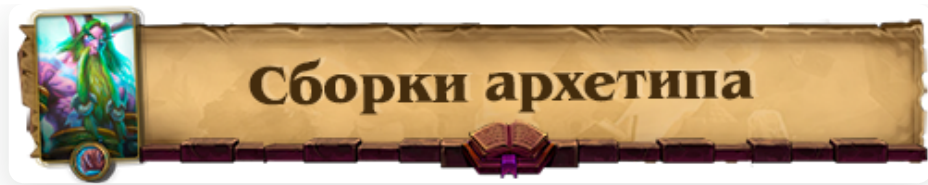
Подробный гайд по Агро Таунт Друиду расскажет об этом обладающем большим потенциалом и мощном архетипе. Вы найдете топовые сборки и способы собрать собственную с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим важнейшие вопросы муллигана, стратегию игры, а также разберем популярные матч-апы меты Сплоченных Штормградом в патче 21.6.

*Гайд обновлен 9 ноября 2021. Далее полный список изменений:*

-  Обновлено вступление
  -  Добавлены новые колоды и описания к ним, убраны неактуальные старые
  -  Дополнены разделы "Вопросы декбилдинга", "Муллиган" и "Стратегия игры"
  -  Раздел "Матч-апы" дополнен описанием новых матч-апов, дополнены старые.

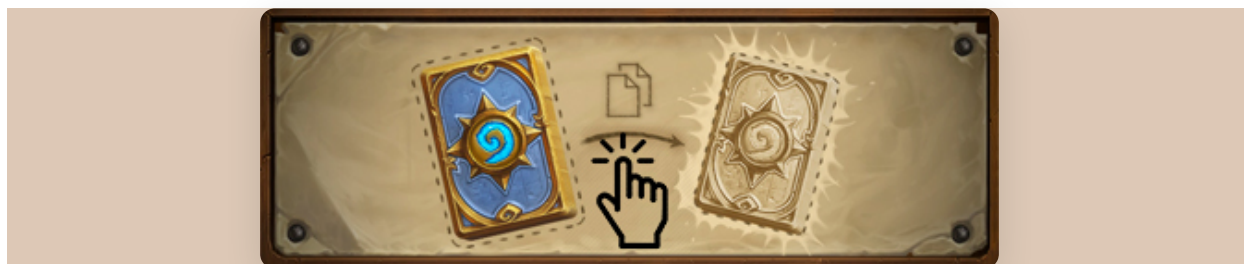
### **Разделы гайда:**

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Основы геймплея
10. - Ключевые комбинации
11. - Агро и контроль поееднки
12. - Полезные советы
13. Матч-апы



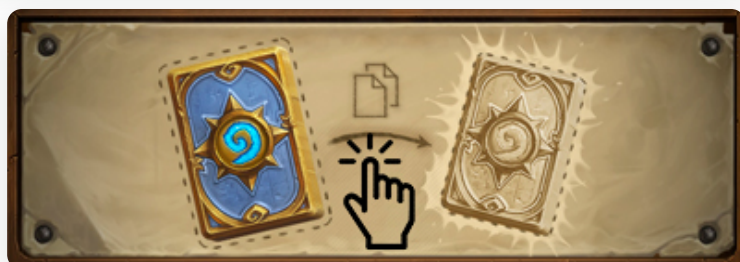
## Сборки архетипа

После выхода мини-набора Мертвые копии сборки Таунт Друида стали разнообразнее. Пока что собрано мало статистики и данных, чтобы наверняка утверждать, какая версия лучше. В принципе большинство из них отличаются лишь несколькими картами и показывают примерно одинаковые результаты.



Таунт Друид с Находчивым корабелем топ-1 Легенды

# Таунт Друид с Находчивым кораблем



Самая популярная сборка после выхода мини-набора обращается к комбинации Находчивый корабел + [Семена в почве](#). Это мощная комбинация, которая добавит Друиду больше ресурсов для давления и в целом сделает колоду стабильнее.

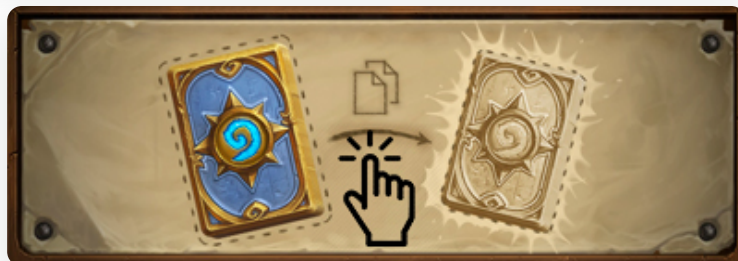
В сборке появляется и новый Друид рифа. Это универсальный и мощный первый дроп, который отлично вписывается в сборку, хотя принципиально не меняет колоду.

---

Таунт Друид от FlyingKraken топ-100 Легенды

# Таунт Друид от FlyingKraken



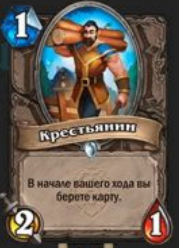














<p><b>Продавец щитов</b> Боевой щит, наносит 1 ед. урона существу. Оно получает «Божественный щит».</p> <p>1/1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p><b>Прелестные ашеша</b> Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>1/1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>1/1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p><b>Энергичная белка</b> Предсмертный крик: вы замечиваете в руку 4 жетона. Когда вы берете жетон, призывает белку 2/1.</p> <p>1/1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p><b>Друид рифа</b> Выберите эффект: противник и карту 2/1 с «Нелегальным» или в череду 1/3 с «Провокацией».</p> <p>1/1</p> <p>1</p> <p>x2</p>	<p><b>Костыль-буян</b> Провокация. Получает +2 к атаке, когда получает урон.</p> <p>2/1</p> <p>3/1</p> <p>x2</p>
<p><b>Иглогриб-страж</b> Первое существо с «Провокацией», которое вы разыгрываете на каждом ходу стоит на (2) меньше.</p> <p>2/2</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	<p><b>Нагруженный мул</b> Провокация. Когда вы берете эту карту, вы кладете в руку ее копию.</p> <p>2/2</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	<p><b>Компост</b> Ваши существа получают «Предсмертный крик», вы берете карту.</p> <p>2/2</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	<p><b>Направленный свет</b> Вы разыгрываете копию карты на своем ходу. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту.</p> <p>2/2</p> <p>3/2</p> <p>x2</p>	<p><b>Раздражитель</b> Провокация. Божественный щит.</p> <p>2/1</p> <p>2/1</p> <p>x2</p>	<p><b>Оракул Элуны</b> После того как вы разыграете существо за (2) или меньше, призывает его копию.</p> <p>3/2</p> <p>4/2</p> <p>x2</p>
<p><b>Парковая пантера</b> Натиск. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>4/4</p> <p>4/4</p> <p>x2</p>	<p><b>Серокрон</b> Провокация. Предсмертный крик: ваше случайное существо получает «Предсмертный крик», призывает Серокрона.</p> <p>5/4</p> <p>6/4</p> <p>x2</p>	<p><b>Талисман-кафедры</b> Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>5/4</p> <p>5/5</p> <p>x2</p>	<p><b>Одеревенение</b> Призывает двух Древней 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>5/2</p> <p>2/1</p> <p>x2</p>		




- Еще одна новая карта, которую можно взять в сборку Таунт Друида, — Направляющий свет луны. Это заклинание часто используют в топе Легенды, но пока что неизвестно почему: то ли оно действительно сильно, то ли это мода. Заклинание в целом гибкое и так же, как и Находчивый корабель, дает Друиду чуть больше ресурсов.


Таунт Друид от BoneMasher топ-488 Легенды

## Таунт Друид от BoneMasher


 <p><b>Продавец щитов</b> Боевой щит наносит 1 ед. урона существу. Оно получает «Божественный щит».</p> <p>2</p>	 <p><b>Предсказание шестилетия</b> Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>2</p>	 <p><b>Энергичная белка</b> Предсмертный крик: вы замещаете в колоде 4 жезла. Когда вы берете карту, призывает белку 2/1.</p> <p>2</p>	 <p><b>Друид рифа</b> Выберите эффект: превращаете в лягу 3/1 с «Натиском» или в меркатора 1/3 с «Провокацией».</p> <p>1</p>	 <p><b>Направляющий свет луны</b> Вы раскрываете колоду карты из вашей колоды. Если вы разыгрываете ее на этом ходу, вы берете свою карту. <i>Лептаж карты</i></p> <p>2</p>
 <p><b>Костеглод-буян</b> Провокация. Получает +2 к атаке, когда получает урон.</p> <p>2</p>	 <p><b>Плоторив-страж</b> Первое существо с «Провокацией», которое вы разыгрываете на каждом ходу, стоит на (2) меньше.</p> <p>2</p>	 <p><b>Нагруженный мул</b> Провокация. Когда вы берете эту карту, вы кладете в руку ее копию.</p> <p>2</p>	 <p><b>Компост</b> Ваши существа получают «Предсмертный крик: вы берете карту».</p> <p>2</p>	 <p><b>Раздражитель</b> Провокация. Божественный щит.</p> <p>1</p>	 <p><b>Оракул Элуны</b> После того как вы разыгрываете существо за (2) или меньше, призывает его копию.</p> <p>2</p>
 <p><b>Парковая пантера</b> Натиск. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>4</p>	 <p><b>Серокрон</b> Провокация. Предсмертный крик: ваше случайное существо получает «Предсмертный крик: призывает Серокрона».</p> <p>4</p>	 <p><b>Талисман кафедр</b> Провокация. Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>4</p>	 <p><b>Одеревенение</b> Призывает двух деревьев 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>5</p>	 <p><b>Мистер Каюк</b> Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>6</p>	



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



6460




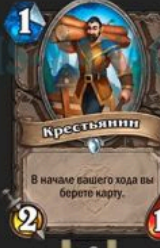
















- Помимо комбинации Находчивый корабел + Семена в почве этот Таунт Друид использует еще одну новую карту — Мистера Каюка. Новый пират полезен просто из-за свойства рывок, но значительных синергий с другими картами у него нет. Скорее всего, Мистер Каюк — не оптимальный выбор для Таунт Друида, но пока что статистики по этому вопросу собрано мало.

Классический Таунт Друид без новых карт

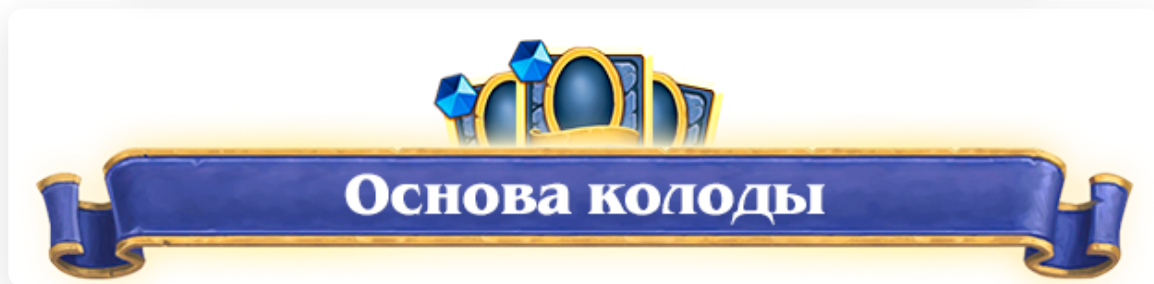
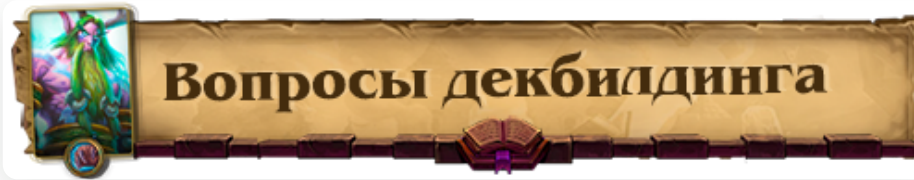
# Таунт Друид

 <p><b>Скайр Авангарда</b> Божественный щит</p> <p>1   1</p>	 <p><b>Продавец щитов</b> Боевой щит наносит 1 ед. урона существу. Оно получает «Божественный щит».</p> <p>2   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Прелесть-апельсин</b> Существо получает +1/+1. Призывает детеныша 1/1. Вы кладете в руку детеныша.</p> <p>1   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Крестьянин</b> В начале вашего хода вы берете карту.</p> <p>2   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Энергичная белва</b> Предсмертный крик: вы замешиваете в колоду 4 жетона. Когда вы берете жетон, призывает белку 2/1.</p> <p>2   1</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p><b>Костыль-буян</b> Провокация Получает +2 к атаке, когда получает урон.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Дальняя застава</b> Не может атаковать. После того как противник берет карту, ее стоимость увеличивается на (1) вплоть до 10!</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Иглокрик-страж</b> Первое существо с «Провокацией», которое вы разыгрываете на каждом ходу, стоит на (2) меньше.</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Нагруженный мул</b> Провокация. Когда вы берете эту карту, вы кладете в руку ее копию.</p> <p>2   3</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p><b>Компост</b> Ваши существа получают «Предсмертный крик: вы берете карту».</p> <p>2   1</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p><b>Раздражитель</b> Провокация Божественный щит</p> <p>1   2</p> <p>Механизм</p> <p>x2</p>	 <p><b>Оракул Элуны</b> После того как вы разыграете существо за (2) или меньше, призывает его копию.</p> <p>3   4</p> <p>x2</p>
 <p><b>Парковая пантера</b> Найтск. Когда это существо атакует, ваш герой получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>4   4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p><b>Серокрон</b> Провокация. Предсмертный крик: ваше случайное существо получает «Предсмертный крик: призывает Серокрона».</p> <p>5   6</p> <p>4   4</p>	 <p><b>Талисман-кафедры</b> Провокация Предсмертный крик: призывает случайного зверя за (3).</p> <p>5   5</p> <p>4   4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p><b>Одеревенение</b> Призывает двух Древней 2/2. Ваши существа получают +2/+1.</p> <p>5   1</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>		



Проверенная временем классика все еще работает. Пусть в колоде совсем нет новых карт, она показывает себя хорошо в мете после выхода Мертвых копей. Возможно, в итоге эта сборка и останется оптимальной.

[К оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Агро Таунт Друида в основе 22 карты — лучшие существа и заклинания, которые позволяют быстро захватывать стол и заканчивать партию.



Код основы колоды:



Иногда из основы убирают **Продавца щитов** и **Энергичную белку** ради новых 1-2 дропов. Из-за бюджетных соображений Друиды могут исключить **Компост** и **Серокрона**.

Далее о том, какими картами Таунт Друиды чаще всего дополняют основу колоды.

# Опциональные и технические карты



**Семена в почве** + **Находчивый корабель** — эту комбинацию карт всегда берут вместе. Она дает Друиду дополнительные ресурсы и гибкость, хотя и не всегда темповая. Редко возникнут ситуации, когда в колоде не останется двух копий **Семян в почве** и в руку пойдет **Находчивый корабель**, хотя такое возможно.

**Друид рифа** — универсальный и гибкий первый дроп, который часто попадает в сборки вместо **Энергичной белки** или **Сквайра Авангарда**.

**Направляющий свет луны** — дополнительный источник ресурсов, который может помочь Друиду в середине и в конце игры.

**Мистер Каюк** — берут просто как самостоятельную угрозу, которая наносит взрывной урон. Достоинство Мистера Каюка в том, что от Друида мало кто ждет значительных источников урона с пустого стола. Возможно, этот пират все же не оптимальный выбор для Друида, но пока что статистики для выводов недостаточно.

**Сквайр Авангарда** — стабильный и простой первый дроп. Липкий и может обыграть AoE эффекты, со старта станет хорошей целью для **Прелестного нашествия** или **Изывающегося ужаса**.

**Дальняя застава** — используется реже после выхода Мертвых копей, потому что появились карты лучше. К тому же в мете стало больше Воинов, против которых **Дальняя застава** не так полезна.

**Извивающийся ужас** — несамостоятельный, но темповый второй дроп, который укрепит раннее преимущество Друида и позволит засноуболлить стол. Станет плохим топдеком под конец игры или в случае, если вы не закрепились на столе.

**Неофитка культа** — техническая карта для борьбы с Магами и другими классами, которые используют много заклинаний. Плохо раскроет себя в матч-апах с Воинами и другими Друидами, поэтому ее используют не так часто.

**Раздражатель** — отлично синергирует с **Иглогривом-стражем** и **Оракулом Элуны**: защищает эти карты от разменов, а позднее становится хорошей целью для любых баффов.

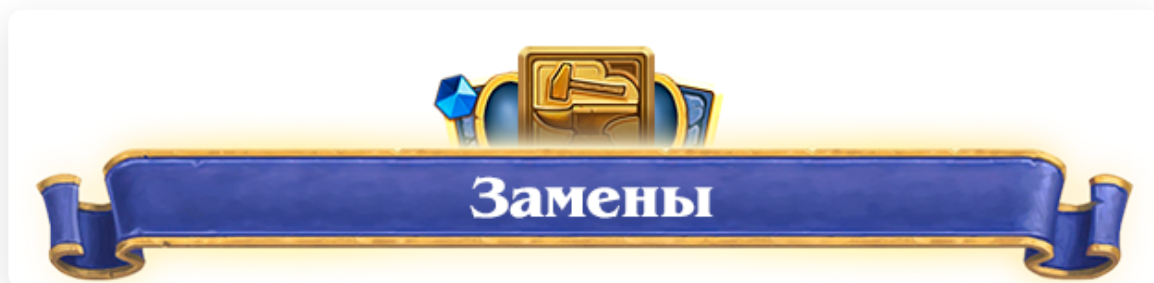
**Парковая пантера** — улучшит в первую очередь темповые матч-апы: часто разменивается 1 к 2 или даже 1 к 3 с мелкими угрозами противника, что особенно полезно в зеркальных поединках. Существенно лучше будет зеркальный поединок, где **Парковая пантера** станет единственным ответом на **Оракула Элуны**, если вы отстаете. В медленных матч-апах **Парковая пантера** не так сильна: особенно слаба она против Магов.

**Ваятель големов Казакус** — тяжелая, но гибкая и вариативная карта. Улучшит медленные и затянувшиеся поединки.

**Корнелиус Роум** — еще одна тяжелая карта против медленных оппонентов. **Корнелиус Роум** силен только в случае, если Друид лидирует в контроле стола и уже истощил ремувалы оппонента.

**Менее популярные опциональные карты:** Искроцвет, Наскок, Колдовской ворон, Древокоготь, Знак шипастой черепахи, Сила дикой природы, Верный друид-змея, Дремлющий дракон, Запойная читательница, Защитная мантия, Странствующий торговец, Верховой кодо, Душа леса, Застава Перекрестка, Толстокожий кодо, Чумная Пасть.

[к оглавлению](#)



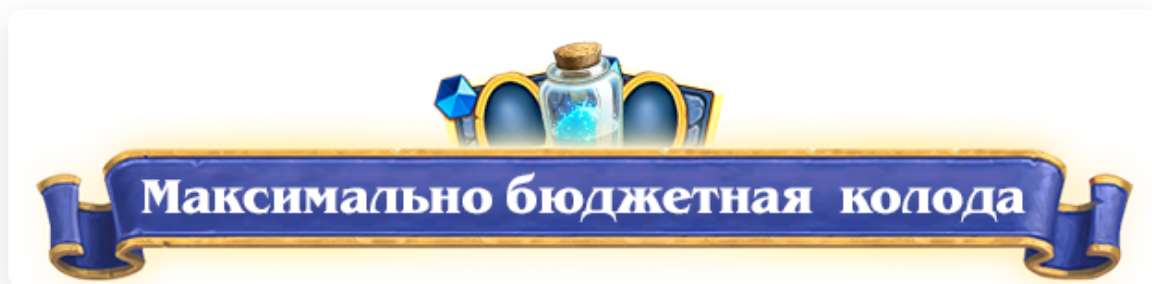
**Компост** — постарайтесь скрафтить эту эпическую карту, потому что она делает многое для колоды. Но если ее нет в коллекции, можно заменить **Запойной читательницей**.



**Оракул Элуны** — единственная обязательная дорогостоящая карта в колоде. Обязательно крафтите в двух экземплярах.

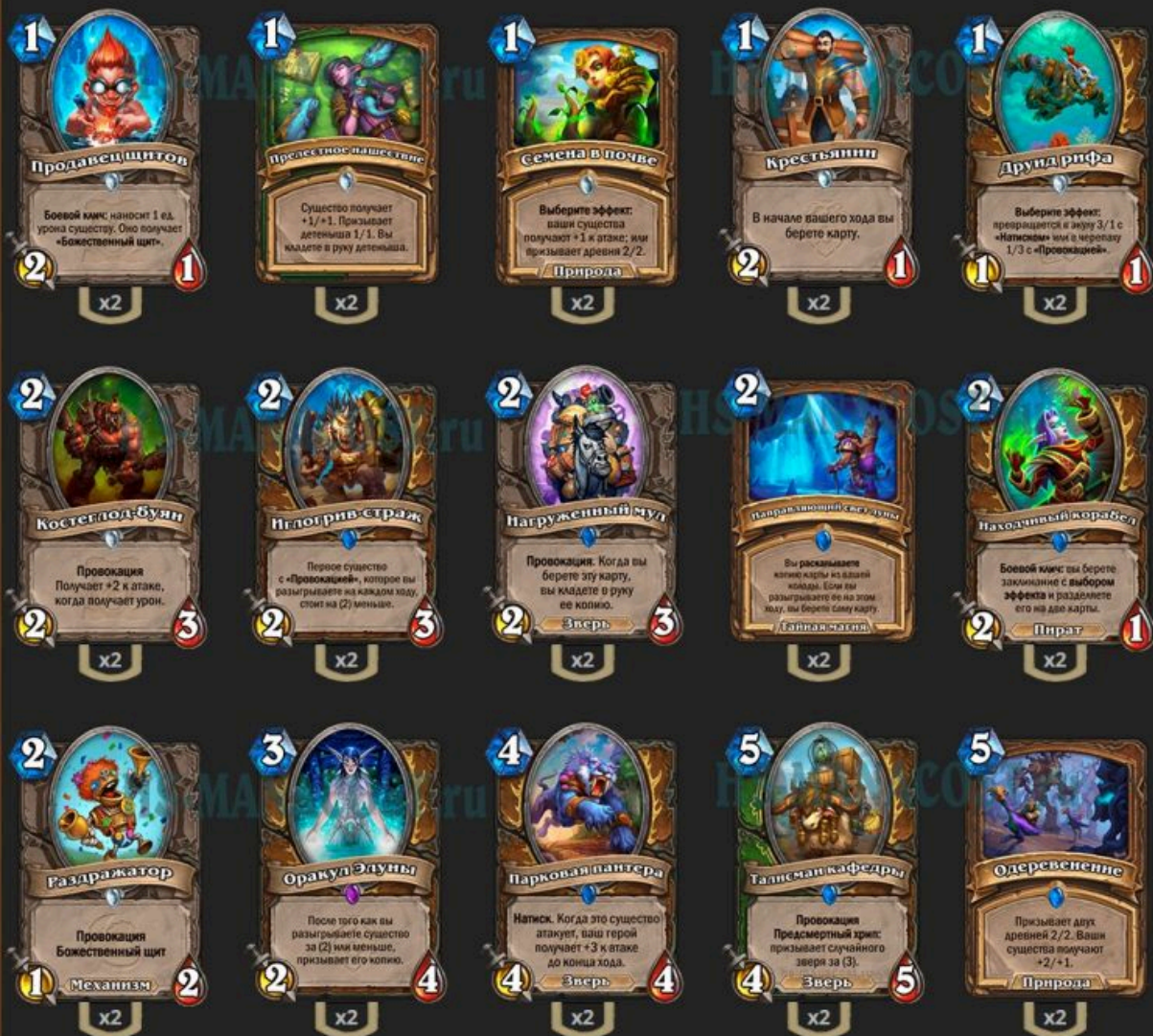


Серокрон — сильная легендарка, но временно без нее можно обойтись. Прямых замен нет, так что заменяйте Серокрона с помощью Корнелиуса Роума, Запойной читательницы, Ваятеля големов Казакуса или Неофитки культа.



**Максимально бюджетная версия**

# Максимально бюджетный Таунт Друид





Максимально бюджетная версия Агро Таунт Друида обойдется вам в 2680 золотых и потребует только две копии [Оракула Элуны](#) из дорогостоящих карт. Такой колодой вполне можно взять Легенду.

Бюджетная сборка стала значительно сильнее после выхода Мертвых копей, потому что появилось больше обычных и редких карт на добор — можно отказаться от Запойной читательницы.

[к оглавлению](#)



















Стадия выбора карт в стартовую руку важна для любой колоды, но для Агро Таунт Друида в особенности. Архетип играет быстро и во многом побеждает за счет своей стартовой руки. Этим он отличается, например, от Квест Мага, который может перебрать почти всю свою колоду по ходу партии. Друид редко находит много карт и должен переиграть оппонента тем, что зашло со старта.

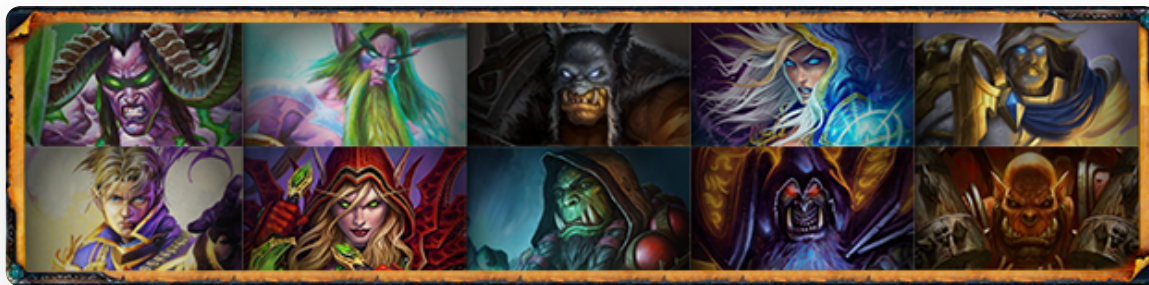
## МУЛЛИГАН АГРО ТАУНТ ДРУИДА



Далее об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

- 
**Иглогрив-страж** — лучшая карта на стадии муллигана. Оставляйте всегда в любом количестве. Если **Иглогрива-стража** нет в руке, агрессивно скидывайте все средние по силе карты, чтобы с большей вероятностью найти эту. Такой подход особенно важен в темповых поединках.
- 
**Оракул Элуны** — можно оставлять всегда с хорошей рукой, с Монеткой или против медленных противников. Скидывайте, если ожидаете темповое противостояние, а в руке нет первых и вторых дропов.
- 
**Крестьянин** — хорош против медленных классов, которые не могут легко убрать эту угрозу со стола силой героя или ранним существом
- 
**Энергичная белка** — обычно оставляют против медленных противников в качестве первого дропа. Особенно хороша против квест колод.
- 
**Друид рифа** — хороший первый дроп, который можно оставить в любой ситуации
- 
**Продавец щитов** — можно оставить только в самых быстрых матч-апах против других Друидов и Охотников. Обычно **Продавец щитов** неплох с Монеткой, а без Монетки лучше поискать другие первые дропы и **Прелестное нашествие**.
- 
**Сквайр Авангарда** — оставляйте только против сверхбыстрых колод — желательно с **Прелестным нашествием** или **Извивающимся ужасом**

- 
**Дальняя застава** — пригодится против медленных противников, у которых не так много ранних ремувалов. Сбрасывайте в темповых поединках.
  - 
**Костеглод-буян** — всегда оставляйте с **Иглогривом-стражем**, но иногда **Костеглод-буян** неплох и в качестве самостоятельного второго дропа. Но не увлекайтесь с этим: лучше поискать самые лучшие карты на муллигане, а не средние по силе.
  - 
**Другие провокации** — если в руке есть **Иглогрив-страж**, в руке можно оставлять любые провокации за исключением **Нагруженного мула**
  - 
**Компост** — оставляйте в медленных матч-апах, если в руке уже есть хорошие ранние угрозы для генерации присутствия на столе
  - 
**Парковая пантера** — оставляйте с **Монеткой** при встрече с другими **Друидами** и с **Шаманами**
  - 
**Прелестное нашествие** — темповый бафф, который будет полезен в агрессивных противостояниях при наличии хороших целей
  - 
**Серокрон** — оставляйте только с очень хорошей рукой — обычно против классов, которым сложно убрать со стола существ за **Серокроном**, то есть против классов без большого количества заклинаний-ремувалов
  - 
**Одеревенение** — можно оставить в самых медленных поединках с очень хорошей рукой, хотя не ошибкой станет и сброс **Одеревенения** в поисках топовых существ за 2-3 маны.
  - 
**Другие карты** на муллигане оставлять не нужно.
- Далее лучшие карты на муллигане против всех десяти классов.



**Охотник на демонов:** Иглогрив-страж, Оракул Элуны, Друид рифа, Энергичная белка, Дальняя застава, Костеглод-буян. С хорошей рукой — Компост, Серокрон, Раздражатель.

**Воин:** Иглогрив-страж, Крестьянин, Друид рифа, . С хорошей рукой — Серокрон, Компост, Костеглод-буян, Оракул Элуны.

**Паладин:** Иглогрив-страж, Крестьянин, Друид рифа, Костеглод-буян. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Серокрон, Оракул Элуны.

**Охотник:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Продавец щитов, Сквайр Авангарда. С хорошей рукой — Раздражатель, Костеглод-буян, Крестьянин, Оракул Элуны.

**Друид:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин. С хорошей рукой — Продавец щитов, Прелестное нашествие, Парковая пантера, Раздражатель, Костеглод-буян.

**Разбойник:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Энергичная белка, Дальняя застава, Костеглод-буян, Оракул Элуны. С хорошей рукой — Прелестное нашествие, Раздражатор.

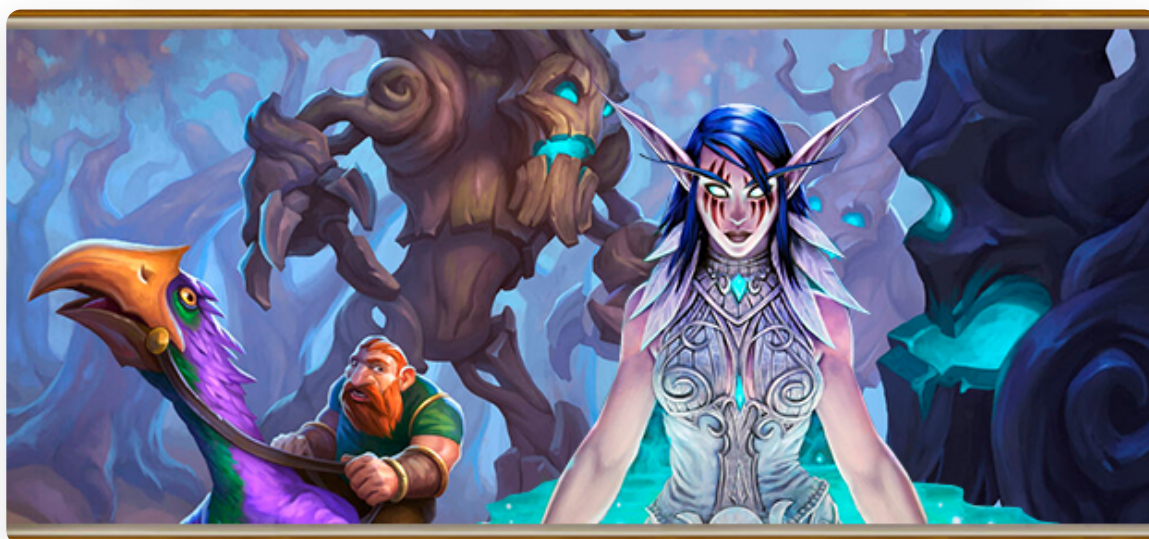
**Шаман:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин, Энергичная белка. С хорошей рукой — Оракул Элуны, Прелестное нашествие, Парковая пантера.

**Маг:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Оракул Элуны, Энергичная белка, Дальняя застава. С хорошей рукой — Компост, Костеглод-буян, Одеревенение.

**Жрец:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Оракул Элуны, Крестьянин. С хорошей рукой — Одеревенение, Прелестное нашествие.

**Чернокнижник:** Иглогрив-страж, Друид рифа, Крестьянин, Дальняя застава. С хорошей рукой — Компост, Прелестное нашествие, Серокрон, Оракул Элуны.

[к оглавлению](#)



### Основной геймплея

Агро Таунт Друид — быстрая и сверхагрессивная колода, но совсем не такая, как Фейс Хант или Шадоу Жрец. Друид почти полностью играет от существ на столе — только с ними можно убивать угрозы оппонента и наносить ему урон. Без стола Друид не может победить и сделать хоть что-то: взрывного урона минимум — только сила героя, ситуативная Парковая пантера и реже Мистер Каюк.

Пусть Друид полностью зависим от стола, он же и лучше всех других участников меты цепляется за игровое поле. Никто не сможет так же быстро заспамить стол мелкими угрозами, как Друид. Ему доступны и массовые баффы, с которыми даже самые мелкие угрозы нанесут значительное количество урона.

Геймплей Таунт Друида достаточно простой и однообразный. Сначала вы спамите стол максимумом мелких существ, а позднее бафаете их мощными массовыми заклинаниями и заканчиваете партию. Несмотря на простоту, такой подход отлично работает в текущей мете, где мало AoE зачисток и возможностей так же быстро захватывать игровое поле. Но даже если у противников есть массовые ремувалы, они не всегда эффективны из-за божественных щитов и баффов характеристик, которых у Друида в достатке.

Колода в значительной степени зависит от муллигана, потому что играет быстро и старается победить уже к 4-6 ходам. Часто при этом Друид совсем не возьмет в руку дополнительных карт, так что он должен закончить поединок лишь третьей частью своей колоды. Две ключевые карты для заспама стола: **Иглогрив-страж** и **Оракул Элуны**. Завершить партию чаще всего помогает **Одеревенение**, хотя есть и другие массовые баффы, а также возможности закончить партию совсем без них.

Интересная карта в сборке — **Серокрон**. Он дает Друиду достаточно медленный, но эффективный способ победы. Опять же, архетип пользуется тем, что в мете мало ультимативных ремувалов вроде **Стрел инволюции** или **Сглаза**. К тому же многие колоды вовсе не используют карт, которые могут наносить урон, обходя провокации. В результате **Серокрон** во многих поединках передает свой предсмертный хрип и призывается вновь.

Далее о ключевых комбинациях и картах, которые чаще всего приближают Таунт Друида к победе.

[к оглавлению](#)



### Ключевые комбинации

У Агро Таунт Друида нет одной комбинации, которая бы стала ультимативным и постоянным источником победы. Вместо этого есть много связок карт, которые дадут много темпа и характеристик на столе на начальных этапах партии. Далее об этих картах и их комбинациях.

## Иглогрив-страж и провокации



Сильнейшая темповая комбинация в любом поединке — она особенно важна в быстрых матч-апах. Старайтесь сразу же играть провокацию после розыгрыша **Иглогрива-стража** и делайте это в нужном порядке.

Сила **Иглогрива-стража** в том, что его очень сложно убрать со стола: от разменов его закроют провокации. А если **Иглогрив-страж** продержится на столе дополнительный ход, Друид сможет повернуть очень мощные комбинации и уже вряд ли упустит победу.

## Оракул Элуны и дешевые существа



Комбинации с **Оракулом Элуны** стоят больше маны, но при реализации дают очень много выгоды и темпа. Любые существа за 1-2 маны полезны для Друида из-за наличия

массовых баффов, а скопированные **Иглогрив-страж**, **Раздражатор** и даже **Серокрон** и вовсе могут стать гарантией победы.

В отличие от **Иглогрива-стража**, **Оракула Элуны** иногда можно ставить в темп на 3 кристалла маны в надежде, что она переживет ход противника. Делайте это, если у оппонента нет очевидного ответа на 2/4 угрозу: оружия или существа на столе. Важно знать, какие заклинания и угрозы с натиском есть у противника: чем их больше, тем реже нужно ставить **Оракула Элуны** на игровое поле в темп.

## • **Комбинации с Серокроном**



**Серокрон** — опасная угроза в текущей мете, потому что в ней почти нет ультимативных ремувалов, которые бы не позволили **Серокрону** активировать свой предсмертный хрип. К тому же многие колоды с трудом чистят стол от мелких угроз, если их закрывает провокация. Поэтому **Серокрон** часто передаст свой предсмертный хрип другому существу, а то после смерти вновь призывает **Серокрона** и цикл повторится.

Подобные комбинации приносят очень много выгоды, но они достаточно медленные. Пользуйтесь ими, если не пришли массовые баффы для быстрого завершения партии.

## Два Серокрона



Комбинация Оракул Элуны + Иглогрив-страж + Серокрон в сумме стоит 6 маны, что достаточно много для Агро Таунт Друида. Но в некоторых медленных матч-апах связка этих карт гарантирует безоговорочную победу.

## Массовые баффы



Не комбинации, а просто самостоятельные карты, но очень важные и сильные. Обычно Друид побеждает после того, как даст дополнительную атаку мелким угрозам с помощью Одеревенения, и реже с помощью Семян в почве. Компост нужен для поиска того же Одеревенения и дополнительных мелких угроз. Если получится сыграть Компост хотя бы на две цели, Друид может играть медленнее и затянуть партию до 9-10 маны.

[к оглавлению](#)



### Агро и Контроль поединки

Таунт Друид играет по-разному в зависимости от типа матч-апа, с которым он столкнулся. Как и всегда, поединки можно разделить на быстрые и медленные. К быстрым относятся другие Таунт Друиды, Фейс Ханты и иногда Элем Шаманы и Гаррота Разбойники. К медленным — все другие колоды: не только традиционные контроль архетипы, но и Квест Маг, Паладины, Квест Охотник, Охотники на демонов и так далее. Это необязательно контроль колоды в классическом понимании, но они медленные в сравнении с Таунт Друидом.

**Агро поединки** во многом решаются в первые ходы: в это время важно по максимуму закрепиться на столе — не только сгенерировать много характеристик, но и убрать как можно больше существ с половины стола оппонента.

Ключевой картой станет **Иглогрив-страж**: без него поставить много статв за короткое время будет сложно. Другая важная карта — **Прелестное нашествие**. Заклинание эффективно в случае, если у вас уже есть существо, которое может атаковать. Можно баффать и только что поставленные угрозы, но это не так эффективно. **Продавца щитов** в темповых матч-апах часто играют не для того, чтобы баффнуть божественный щит, а для того, чтобы нанести 1 единицу урона и убить вражеское существо.

Преимущество будет у той агро колоды, которая начинает бой без Монетки. Право первого хода очень важно в любых темповых матч-апах, хотя и не гарантирует победу. Тот же Друид рад играть с Монеткой, если находит комбинацию **Иглогрив-страж** + провокатор за 2 маны — их можно сыграть на первый ход через Монетку, получив огромное преимущество по темпу.

В наступление Таунт Друид переходит только после того, как полностью захватывает стол или, по крайней мере, закрывает ключевые угрозы провокациями. Обычно это происходит к 4-5 маны — как раз под **Одеревенение** или **Серокрона**.

В агрессивных матч-апах можно смелее ставить в темп **Оракула Элуну**, если у оппонента нет простого ответа со стола на это существо.

**В контроль поединках** Таунт Друид встретит меньше сопротивления, но больше зачисток и попыток противника вернуться в игру на 4-6 маны. Наличие ремувалов

значит, что **Оракул Элуны**, **Иглогрив-страж** и мелкие угрозы за **Серокроном** умрут куда с большей вероятностью. Поэтому ключевые угрозы реже ставят в темп и стараются сразу же комбинировать с чем-то мощным. Но темповый розыгрыш все еще возможен, если совсем нет никакой альтернативы и ситуация уже тяжелая.

У многих медленных колод будут АоЕ зачистки: о том, какие они, сколько урона наносят и сколько маны стоят, нужно заранее знать. Без этой информации стабильно переигрывать медленных противников не получится. Обыграть АоЕ можно несколькими способами: липкие угрозы с божественным щитом или предсмертными хрипами, угрозы с большим количеством атаки, **Компост** или в крайнем случае экономия существ в руке. Если другими способами АоЕ не обыграть и вы ожидаете зачистку, постарайтесь сохранить в руке 2-3 существа, чтобы сыграть их уже после массового эффекта. Обычно в руке держат **Оракула Элуны** и одну угрозу за 1-2 маны.

Чтобы реализовать **Серокрона**, ставьте за него липкие угрозы с божественным щитом или предсмертным хрипом: убить их до того, как умрет **Серокрон**, будет сложно.

В медленных поединках многое может сделать **Дальняя застава**, если сыграть ее рано и защитить каким-либо баффом. Иногда этот второй дроп продержится на столе и без какой-либо поддержки просто из-за отсутствия ремувала в руке. Пусть эффект **Дальней заставы** не очевиден при розыгрыше, этот второй дроп серьезно просаживает противника в темпе, а темп — самое важное в поединке с Таунт Друидом.

[к оглавлению](#)



### Ключевые комбинации

- Проверяйте наличие летального урона каждый ход, если на столе есть какие-то угрозы и массовые баффы к атаке. Даже опытные игроки часто пропускают летальный урон за Таунт Друида, потому что он не всегда очевиден. Учитывайте все источники взрывного урона, включая **Одеревенение**, **Парковую пантеру**, силу героя, **Прелестное нашествие** и другие.
- Разыгрывая **Находчивого корабеля**, проверьте, есть ли в колоде хотя бы одна копия **Семян в почве**. Если заклинания нет, боевой клич **Находчивого корабеля** ничего не сделает.

После 3-4 ходов **Дальняя застава** уже не такая сильная карта, потому что не может атаковать. Значит, ее бесполезно баффать **Одеревенением** и другими способами. Старайтесь не захламлять стол дополнительными копиями **Дальней заставы**, если вы уже планируете закончить партию.

**Продавец щитов** — ценная угроза в любом поединке. В темповых с его помощью можно добивать вражеские угрозы или совершать выгодные размены. В медленных матч-апах **Продавец щитов** чаще всего используется для защиты ключевых угроз от AoE способностей или точечных ремувалов. Играйте его на **Иглогрива-стража**, **Оракула Элуну** или существо за **Серокроном**. Еще одна топовая цель для баффа в любом поединке — **Костеглод-буян**.

Используйте **Монетку** на первый ход, если в руке есть комбинация **Иглогрив-страж** + провокация. Другой вариант — играть **Монетку** для раннего розыгрыша **Оракула Элуну** и существа за 1-2 маны. Реализуйте **Монетку** в самые сильные ходы, которые позволяет ваша рука.

**Таунт Друид** — достаточно стабильная колода. Самый влиятельный рандомный эффект — просто заход карт в начале партии, и то он значительно контролируется на стадии муллигана. Другие рандомные эффекты: замешанные желуди с **Энергичной белки**, заход **Нагруженного мула** и предсмертный хрип **Талисмана кафедры**. Своевременная реализация всех этих эффектов может принести победу в партии, но редко станет решающим фактором.

**Талисман кафедры** призывает случайного зверя за 3 маны — он может быть нейтральным или любого класса в игре. Всего зверей 17: среди них есть угрозы с ядом, маскировкой, натиском и другими полезными свойствами.





### ВОИНЫ

**Квест Пират Воин** — легкий матч-ап. Вы почти всегда сможете рано захватить стол и диктовать размены. Совершайте выгодные размены до момента, пока реализуете массовые баффы или получите значительное преимущество в контроле игрового поля. Вернуться в игру Воину будет очень сложно: существ с натиском и просто темповых угроз у оппонента не так много.

Противник может играть [Лорда Барова](#) и [Ненависть](#), но комбинировать их можно только на 7 маны, а сами по себе эти карты не всегда эффективны, если правильно играть вокруг них. Начиная с 4 маны, старайтесь не держать на столе много угроз с 1-2 здоровья — бафайте им здоровье и генерируйте такой стол, который не умрет от АоЕ эффекта на 2 урона.

**Квест Контроль Воин** — еще один достаточно простой поединок. У оппонента больше ремувалов и зачисток (особенно опасна [Ненависть](#)), но часто Друид оказывается слишком быстрым и темповым. Играйте агрессивно, старайтесь закончить партию с первым массовым баффом характеристик или комбинацией с [Серокроном](#).

**Биг Воин** — куда более опасный соперник. Матч-ап с ним невыгодный, потому что к [Ненависти](#) добавится и [Вихрь клинков](#) — его обыграть куда сложнее. К тому же есть комбинации с [Вызовом](#), целый ряд тяжелых провокаторов, а иногда и [Потасовка](#). Рискуйте и старайтесь задавить Воина рано: ловите его на отсутствии нужных АоЕ зачисток, недостаточном количестве карт в руке и просто небольшом количестве маны.



### КВЕСТ МАГ

Один из самых сложных матч-апов для Друида среди лидеров меты, хотя не такой уж безнадежный. Маг может отбиваться от одиночных угроз с 3 и менее здоровья. Он затягивает время с помощью [Ледяной преграды](#) и заморозок. Но самое опасное — [Горячие скидки](#). АоЕ на 3 урона убирает значительную часть угроз Друида. Помните про этот массовый ремувал и старайтесь обыграть его. В этом помогут угрозы с

божественным щитом, существа с 4+ здоровья и **Неофитка культа**. Если обыграть AoE таким способом вы не можете, попытайтесь ставить на стол не все угрозы одновременно, а наступать чуть медленнее. Другой вариант — рискнуть и сыграть так, как будто **Горячих скидок** не существует. Это авантюрное решение, но иногда единственно правильное — преимущественно в трудных ситуациях, где нельзя победить, если Магу зайдут идеальные карты.

Маг всегда оставит **Горячие скидки** на муллигане — следите за его стартовой рукой, держит ли он что-то с первого хода до четвертого. Обычно **Горячие скидки** выходят на 4 маны или 3 с Монеткой, но Маг может сыграть AoE раньше из-за **Полосы везения** — обыгрывать это комбо со старта не нужно. Вы можете сделать ключевые заклинания дороже с помощью **Дальней заставы**.

Маг может сделать **Горячие скидки** сильнее с помощью урона от заклинаний. Опять же, не отыгрывайте от таких комбинаций, потому что они достаточно редкие и сложные.



### ДРУИДЫ

**Зеркальный поединок** во многом решается уже в первые ходы. Кто сможет сгенерировать больше характеристик и выгодно разменяться, тот получит значительное преимущество в партии. Раннее преимущество позволит поставить в темп **Иглогрива-стража** или **Оракула Элуны**, которые уже, скорее всего, и принесут победу в партии.

Преимущество будет у Друида без Монетки, потому что он сможет поставить свой первый дроп раньше, а после и атаковать им по своему усмотрению и даже баффнуть его. Многие сделают **Прелестное нашествие**, а позднее **Парковая пантера**. Если вы начали с Монеткой, старайтесь перевернуть партию с помощью **Продавца щитов** (убивайте им угрозы с 1 здоровья), бафферов, **Иглогрива-стража** и **Парковой пантеры**. **Парковая пантера** особенно ценна, потому что отвечает на **Оракула Элуны** противника даже в случае, если на вашей половине совсем нет существ.

**Целестиал Друид** в этом матч-апе очень сложно проиграть. Такое может случиться, если в руку придут совсем медленные карты, а противнику, наоборот, повезет с заходом разгона по мане и **Щита Кенария**.

У оппонента нет AoE зачисток и хороших ранних ремувалов в принципе, так что ставьте на стол максимум характеристик, баффайте их и как можно быстрее заканчивайте партию. Всегда делайте такие ходы, которые или подготовят летал в течение 2-3 ходов (в мид и лейтгейме), или сгенерируют больше характеристик на столе (в начале игры).



## ФЕЙС ОХОТНИК

Выгодный матч-ап, в котором важно выставить как можно больше характеристик на вашу половину стола. Размены можно совершать достаточно долго, если ситуация равная и вы активно боретесь за стол. Наступайте уже после того, как Охотник откажется от контроля стола или вы захватите значительное преимущество. Провокациями старайтесь закрывать самые ценные угрозы: **Оракула Элуны** и **Иглогрива-стража** — вынуждайте Охотника тратить на них заклинания.

Победить можно и в случае, если рано зайдет **Серокрон**, а за ним будет стоять какая-то мелкая и липкая угроза вроде **Сквайра Авангарда**. Хотя это достаточно медленный способ победы в матч-апе с Фейс Хантом: он может переиграть вас по выгоде с помощью **Неистового люторога** и комбинаций с **Манкриком**. Есть и другая угроза: умереть от взрывного урона, если вы будете действовать слишком медленно и уйдете в ненужные размены.



## ГАРРОТА РАЗБОЙНИК

Выгодный матч-ап, хотя достаточно напряженный и неприятный — особенно при встрече с опытным игроком. Обязательно действуйте первым номером и вынуждайте Валиру обороняться: в этом она не так сильна. Если нет возможности убить **Эффективного осьмибота** с одного удара, игнорируйте эту угрозу. Редко нужно размениваться и с другими ранними угрозами — особенно 1 к 1. Разменяться можно только выгодно, если вы еще не укрепились на столе. Обязательно убирайте со стола **Связного**: игнорировать его можно только в случае, если на столе есть летальный урон.



## ПАЛАДИНЫ

**Манускрипт Паладин** — напряженный матч-ап, который далеко не всегда заканчивается в пользу Друида, хотя по статистике у вас есть небольшое преимущество. Многое зависит от захода темповых ремувалов Паладина: если в его руке есть **Кариэль Роум** и **Мастер клинка Самуро**, а позднее и Манускрипт справедливости, и провокации, победить его не получится. Надежда Друида — незаход этих карт или заход только некоторых из них. Не давайте Паладину много времени, то есть играйте максимально агрессивно и авантюрно. Не нужно обыгрывать AoE ремувалы и размениваться с мелкими угрозами без особой необходимости.

**Хэндбафф Паладин** — выгодный матч-ап, хотя тоже с опасностями в лице **Кариэль Роум** и **Мастера клинка Самуро**. Старайтесь не размениваться с угрозами противника

после 3-4 ходов, а просто закрывайтесь провокациями и заканчивайте партию.

**Секрет Паладин** — похожий противник, но неприятный из-за О мой Йогг. Старайтесь оставить Монетку или Прелестное нашествие для противодействия этому секрету. Иначе Одеревенение или Компост сыграть не получится.



### ШАМАНЫ

**Элем Шаман** — равный матч-ап с небольшим перевесом в пользу Шамана. Противник ставит большие характеристики, играет много темповых карт, которые могут быстро убрать со стола ключевые угрозы Друида. AoE зачисток у Шаманов обычно нет, но сложно будет и без них.

Старайтесь сыграть Оракула Элуны и тут же закрыть его провокациями. Нанести 4 урона заклинаниями или боевыми кличами Шаману не так легко, а пережившая ход противника Оракул Элуны может стать главной надеждой на победу.

**Квест Шаман** — тяжелый матч-ап. У оппонента много точечных ремувалов, провокаций, мощный источник исцеления Бродяжник из каналов, а также ключевое AoE — Вечное пламя. Обыграть заклинание достаточно сложно, но все же возможно. Ожидайте Вечное пламя на 3+ ход, если у Шамана достаточно маны (учитывайте его перегрузку). Часто Шаман постарается сыграть Вечное пламя под выполнение первой ступени Власти над стихиями, чтобы тут же сбросить перегрузку. Постарайтесь не давать ему такой удобный ход. Не играйте вокруг Грозы и других AoE эффектов, а также вокруг источников урона от заклинаний (если не разыграно Археоведение).



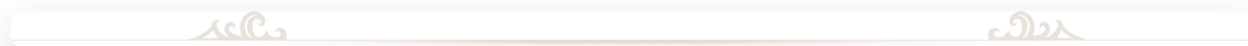
### КВЕСТ ХЭНДЛОК

Хорошо играет с Таунт Друидом, хотя зависим от захода ключевых ремувалов. Обыграть Раздирание души сложно: здоровья существам почти никогда не хватит. Вы можете или не играть все угрозы из руки (в хороших ситуациях) или вообще не играть вокруг Раздирания души и надеяться на то, что заклинание не зашло в руку оппонента (в плохих ситуациях). Внимательно смотрите за муллиганом оппонента: Чернокнижники всегда оставят Раздирание души в стартовой руке.

Игра вокруг Раздирания души — самый важный элемент геймплея в матч-апе. Все другие существа и заклинания оппонента слишком разные и выполняют много функций. Чернокнижник может как закрываться провокациями, так и чистить стол точечными ремувалами и вместе с тем восстанавливать здоровье. Тут Друид может полагаться

только на свой темп, хороший заход ключевых комбинаций и реже на комбинации с Серокроном.

[к оглавлению](#)



Спасибо за внимание, до скорых встреч!