

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Таунт Хадронокс Друид (Друид на провокациях). (патч 11.2) Гайд по колодам Ведьмин Лес.

17.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Таунт Хадронокс Друид (Друид на провокациях)

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru









Вашему вниманию представляется гайд по архетипу Таунт Друид. Иногда этот архетип называют **Хадронокс** Друид или Друид на провокациях. Герой статьи успешно показывал себя как до изменений баланса, так и после. Сейчас мета находится в таком состоянии, когда в ней мало агрессоров и много контроль колод, это не может не радовать Малфуриона, так как нерасторопный стиль игры оппонента – как раз в его духе.

Архетип не стоял на месте и пробовал новые инструменты, которые помогли бы ему успешней реализовывать комбо и показывать еще более достойные результаты. Так, сборки стали добавлять **Драконозаводчика** и **Мастера Сердцедуба**, а в дополнение к этим картам – и **Спящую драконицу**, чтобы улучшить синергию с **Драконозаводчиком**.

Эта новая комбинация смотрится весьма неплохо, позволяя получить большое количество опасных угроз на свой стол всего лишь за один ход.

Таунт Друид имеет много выгодных матч-апов и способен оказывать сопротивление большинству героев меты. Есть у него и слабые места, например, уязвимость к некоторым ремувалам ([Сглаз](#), [Превращение](#)) и, соответственно, к тем архетипам, которые их используют. Но это не делает его слабым или односторонним архетипом, который может справляться только с конкретным рядом противников. Таунт Друид способен давать отпор даже самым тяжелым оппонентам, но для этого нужно правильно распоряжаться теми инструментами, которые приходят в руку, помнить о различных нюансах и думать на несколько ходов вперед. Иногда это бывает непросто, но Таунт Друид и не является простым архетипом.

Вы уже могли читать гайд по колоде Таунт Друида в мете Ведьминоного леса, это обновленная его версия, актуальная для патча 11.2 и июньского рейтингового сезона. С полным списком изменений гайда вы сможете ознакомиться ниже:

-  Убраны неактуальные сборки архетипа, добавлены новые и описания к ним
 -  Изменена основа колоды и описание к ней
 -  Добавлены новые технические карты, убраны неактуальные старые
 -  Изменены карты, нужные на стадии муллигана
 -  Небольшие изменения в стратегии игры
 -  Добавлено описание актуальных матч-апов
 -  Минорные изменения и исправления в тексте
 -  Добавлен раздел "Таунт Друид в мете Ведьминоного леса"

Данный гайд поможет вам освоить многогранный и интересный геймплей героя статьи. Вы узнаете о самых новых сборках архетипа, получите представление о различных аспектах декбилдинга, научитесь выбирать карты в стартовую руку, а также познакомитесь с многочисленными нюансами в стратегии и спецификой конкретных матч-апов.

Разделы статьи:




-  [Таунт Друид в мете Ведьминоного леса](#)







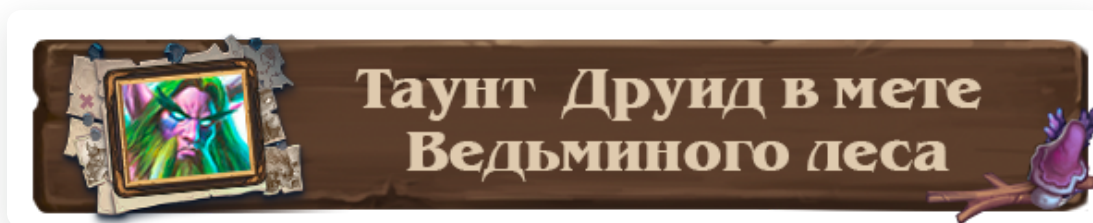
•



Сборки архетипа

-  Вопросы декбилдинга
 - - Основа колоды
 - - Опциональные и технические карты
 - - Замены и максимально бюджетная версия
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Смысл колоды, сильные и слабые стороны*
 - - *Способы победы*
 - - *Выживание*
 - - *Переигрывание по выгоде*
 - - *Давление*
 - - *Как правильно разыгрывать Дар природы*
 - - *Фактор вражеских ремувалов*

- - *Важные советы*
-  Карты со случайным эффектом и "выберите эффект"
-  Матч-апы
 -  Как играть против Таунт Друида?
 -  Заключение



Таунт Друид появился практически сразу же после выхода дополнения Ведьмин лес и засиял благодаря карте [Время ведьмовства](#). Собственно, именно из-за нее и стало возможным проворачивать безумные комбо, которыми славится герой статьи.

Изменения баланса явно пошли на пользу архетипу, так как ослабили нескольких неприятнейших оппонентов: практически пропали из виду Четный Паладин, уменьшилось количество Куболоков (сейчас они, правда, вновь набирают популярность, но с прежним пиком славы это не сравнить), ослабили Биг Спелл Колоды – очень неудобные темповые противники для Таунт Друида. Из агрессивных колод, которые по-прежнему заставляют его нервничать, остались Нечетный Паладин и Нечетный Разбойник, но даже они не так страшны, если правильно против них играть.

Пожалуй, самые неприятные оппоненты в нынешней мете – это [Дрыжеглот](#) Шаман, Четный Шаман и Биг Спелл Маг, именно они обладают самыми опасными приемами, которые разрушают всю вашу игру. Радует то, что все же их популярность не настолько высока, чтобы встречать их постоянно.

Не очень обрадует вас и Миракл Разбойник, способный показывать темповый стиль игры благодаря своим угрозам 4/4, но опять же, популярность его не настолько огромна, чтобы опасаться каждой встречи с Валирой.

Но в целом, даже несмотря на какие-то слабые места и невыгодные матч-апы, архетип чувствует себя очень уверенно. Нынешняя мета располагает к игре на таких колодах, как Таунт Друид – медленных, интересных, нацеленных на позднюю игру и способных творить настоящие чудеса с помощью головокружительных комбинаций.

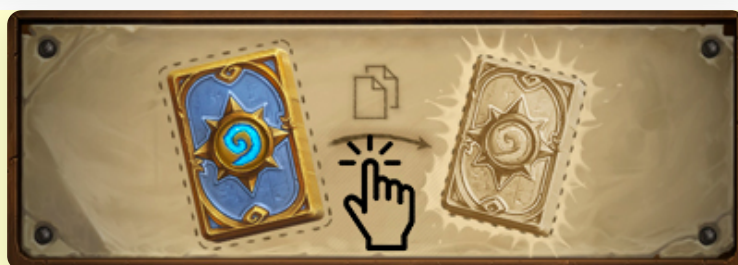
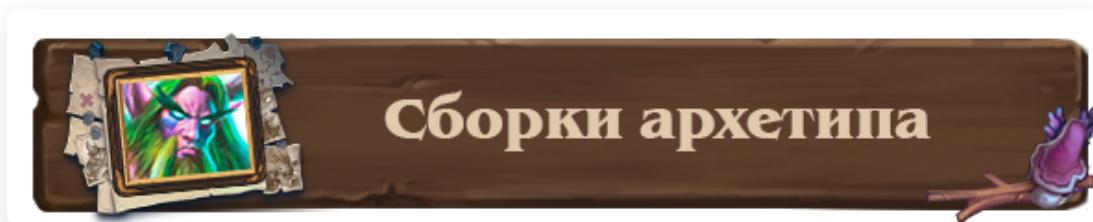
Таунт Друид прекрасно показывает себя против многих медленных архетипов, так как далеко не у всех находятся ответы на его бесконечных провокаторов. Массовые зачистки заканчиваются, как и эффекты немоты, поэтому Таунт Друида очень тяжело победить на поздней стадии. Архетип замечательно справляется и с другим популярнейшим героем меты – Спелл Охотником, а их сейчас не мало.

Сейчас сборки Таунт Друида несколько видоизменились: стало обязательным условием добавлять [Мастера Сердцедуба](#) и [Драконозаводчика](#). Эти существа вместе составляют отдельную комбинацию, в которой также задействованы [Доисторический дракон](#) и

Спящая драконица. Мастер Сердцедуб может совершить настоящий переворот в игре, обеспечив Друзиу серьезное присутствие на столе.

А вот от карты Тотальное заражение сборки стали отказываться, так как очень часто в руке Друида просто нет места для розыгрыша заклинания, а сжигать карты или намеренно освобождать руку, выбрасывая полезные инструменты просто так, не слишком хочется.

В общем и целом, Таунт Друид не стоит на месте, он стремительно развивается и ищет для себя новые варианты, новые опции и новые комбинации. Колода прекрасно адаптирована к мете и способна противостоять самым сильным ее героям.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Таунт Дриид с Драконозаводчиком

Таунт Дриид с Драконозаводчиком





На данный момент – самая популярная сборка архетипа, использующая **Мастера Сердцедуба** и **Драконозаводчика**. Эти карты стали основой для новой комбинации Таунт Друида: **Мастер Сердцедуб** призывает **Драконозаводчика**, а тот – одного из крупных драконов, которых теперь стало два в колоде архетипа. Это **Доисторический дракон** и **Спящая драконица**. Такие комбинации помогают перебирать колоду и быстрее находить нужные ключевые инструменты для победы. Если **Мастера Сердцедуба** и раньше использовали в сборках Таунт Друида, то **Драконозаводчик** появился здесь относительно недавно. Колода прекрасно ведет себя во многих матч-апах и способна показывать достойные результаты в ладдере.

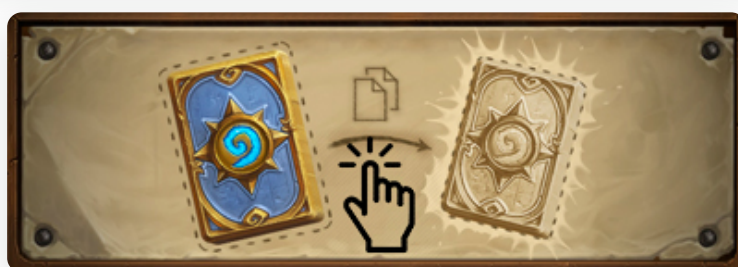
Таунт Друид от Hunterace

Таунт Друид от Hunterace

<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Оберет: малая ишпа</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Обернет 2 ед. брони для ишпаки.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Время всадников</p> <p>Призывает вашего случайного зловра, подобного в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Священный вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона оставшим персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из зарослей</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 x2 6</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите действие: вы берете карту; или существа получают +1 к атаке; или получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Плотоядный куб</p> <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>4 x2 6</p>
<p>8</p> <p>Король-лун</p> <p>Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома смерти.</p> <p>8 8</p>	<p>8</p> <p>Док горничной и дракон</p> <p>Провокация. Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 Дракон 8 x2</p>	<p>9</p> <p>Хадронке</p> <p>Предсмертный крик: призывает рядом с вами существа с Провокацией, подобными в этом матче.</p> <p>3 Зверь 7</p>	<p>9</p> <p>Спящая дракониха</p> <p>Провокация.</p> <p>4 Дракон 12</p>	<p>9</p> <p>Мастер Сердецлуб</p> <p>Боевой клич: вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5 5</p>	<p>9</p> <p>Драконо-заводчик</p> <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2 4</p>

MANACOST
kolodahearthstone.ru



















8600




Очень похожая на стандартную версия сборки, использующая заклинание **Гнев** и вторую копию **Свирепого воя** вместо одного **Драконозаводчика** и одной **Спящей драконицы**. Такие опции немного облегчают колоду и помогают защищаться на ранней стадии игры.


Таунт Друид от lost_head

Таунт Друид от lost_head


 <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для уручешки.)</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: наносит существо 3 ед. урона, или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>x2</p>
 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите даждж: вы берете карту, если существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимости (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома смерти.</p> <p>8</p>	 <p>Предсмертный крик: призывает себе выбранное существо с «Провокацией», погибшая в этом матче.</p> <p>Зверь</p> <p>3</p>	 <p>Провокация</p> <p>Дракон</p> <p>4</p>	 <p>Боевой клич: вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5</p>	 <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает судальма 5/5.</p> <p>4</p>



MANACOST
kolodaearthstone.ru



8960





Эта сборка отличается от стандартной тем, что использует **Тотальное заражение** – универсальный способ добора карт и получения брони. Одной копии вполне достаточно, так как Друид и без того имеет множество инструментов для перебора колоды.

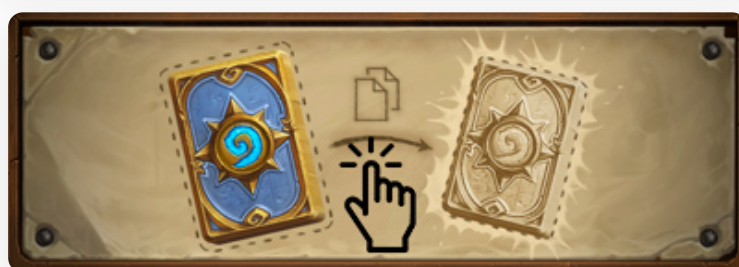
Таунт Друид от Scloki

Таунт Друид от Scloki

<p>1</p> <p>Обретение малашиши</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для урона.)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Свирепый вой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Время всадников</p> <p>Призывает вашего случайного зловра, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Волчица Умбра</p> <p>После того, как вы призываете существо, срабатывает его «Предсмертный крик».</p> <p>3 4</p>
<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите заранее: вы берете карту, или существо получает +1 к атаке, вы получаете +8 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из зарослей</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу вражеской и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Плотоядный куб</p> <p>Боевой клич уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>
<p>8</p> <p>Король-ани</p> <p>Провокация. В конце вашего хода вы делаете в руку случайную карту рандома смерти.</p> <p>8 8</p>	<p>8</p> <p>Доктор Горгес и дракон</p> <p>Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 8</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	<p>9</p> <p>Мастер Серашелуб</p> <p>Боевой клич вы вербуете существа с атакой 1, 2 и 3.</p> <p>5 5</p>	<p>9</p> <p>Спящая дракониха</p> <p>Провокация.</p> <p>4 12</p> <p>Дракон</p>	<p>9</p> <p>Драконозаводчик</p> <p>В конце вашего хода вы вербуете дракона.</p> <p>2 4</p>	<p>9</p> <p>Хадронокс</p> <p>Предсмертный крик: призывает еще вашего существа с «Провокацией», погибавшего в этом матче.</p> <p>3 7</p> <p>Зверь</p>

MANACOST
kolodahearthstone.ru

10160



В сборке присутствует **Волхвица Умбра**, что уже делает ее непохожей на все остальные. Легендарное существо позволяет еще больше увеличить количество комбинаций и волн провокаторов на вашем столе, так как прекрасно сочетается с **Хадроноксом**, **Плотоядным кубом** и **Временем ведьмовства**. Также синергирует с **Зовом чащобы** и **Мастером Сердцедубом**.

[к содержанию](#)

Вопросы декбилдинга

Для начала нужно рассмотреть **основу колоды**, то есть те карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Выбрано 27 / 30 карт		
1	Близость к природе	2
1	Оберег: малая яшма	2
2	Буйный рост	2
3	Время ведьмовства	2
4	Гolem из древостали	2
4	Зов чащобы	2
4	Развилка	2
4	Размах	2
5	Дар природы	2
5	Плотоядный куб	2
8	Донсторический дракон	2
8	Король-лич	
9	Драконозаводчик	
9	Мастер Сердцедуб	
9	Спящая драконица	
9	Хадронокс	

Сейчас основа Таунт Друида очень обширна и составляет 27 карт – практически полную колоду. В нее в обязательном порядке входят **Мастер Сердцедуб** и **Драконозаводчик**, а также **Спящая драконица** – дополнительный дракон для осуществления синергии с эпическим существом за 9 маны.

Популярные карты Таунт Друида – **Гнев** и **Свирепый вой**, они встречаются очень часто, но все же не являются обязательными и вполне поддаются заменам. Именно на их место можно поставить что-то другое, если вы чувствуете в этом потребность.

По той простой причине, что архетип Таунт Друида очень устойчив и стабилен, здесь мало простора для экспериментов. Поэтому и возможных опций немного.

Ниже приведен список всех **опциональных карт**, которые может добавить Малфурион в свою колоду.

Ползучая чума – нужна в самых крайних случаях, исключительно как анти агро инструмент. Добавляйте ее только в том случае, если часто встречаете Нечетных Паладинов или Нечетных Разбойников, против которых сложно обороняться. В медленных матч-апах карта будет лежать мертвым грузом всю игру, так как вы не захотите призывать лишних зверей на свой стол и захотите разыграть комбо без риска для себя. Но в агрессивных противостояниях, где **Хадронокс** не играет ключевой роли, **Ползучая чума** может пригодиться.

Тотальное заражение – источник прямого урона, получения дополнительной брони и, конечно же, добора карт. Будьте аккуратны с картами в своей руке и другими заклинаниями на добор – **Тотальное заражение** может перегрузить руку и сжечь важные карты. **Тотальное заражение** не так популярно, потому что зачастую в руке Друида слишком много ситуативных частей комбинации, которые он не может разыграть просто так и освободить место для **Тотального заражения**. А избавляться от ценнейших частей комбинации впуская или сжигать карты совсем не хочется.

Смоляной страж – полезен в агро матч-апах, как дополнительный ранний провокатор. Кроме **Голема из древостали**, легких существ с провокацией у вас нет, и иногда это становится причиной поражения в агрессивном поединке. Если нужна дополнительная защита, **Смоляной страж** – то, что вам нужно. Не забывайте, что существо может быть призвано **Зовом чащобы**, а также **Мастером Сердцедубом**, ведь **Смоляной страж** имеет 1 единицу атаки.

Волхвица Умбра – сочетается с предсмертными хрипами, которые играют немаловажную роль в вашей колоде. Может быть призвана **Зовом чащобы** и **Мастером Сердцедубом**, нужна для того, чтобы увеличить количество возможных способов реализовать комбо с **Хадроноксом** и **Плотоядным кубом**. Часто будет выполнять функцию «софт-провокатора», то есть такого существа, которое противник попытается уничтожить любой ценой, не отвлекаясь на других существ и вашего героя. Однако **Волхвица Умбра** очень медленна и в агрессивных матч-апах может только помешать (например, если выйдет после розыгрыша **Зова чащобы**, когда вам хотелось бы получить **Голема из древостали**), поэтому если страдаете от нашествия Нечетных Паладинов и Разбойников, лучше не добавлять эту карту. И напротив – если вы часто играете с медленными архетипами, можно дать **Волхвице Умбре** шанс. К тому же, это очень веселая и необычная карта.

Сгнившая яблоня – ранее был популярен в сборках Таунт Друида, сейчас **Сгнившая яблоня** встречается уже не так часто. Прекрасно показывает себя в агро матч-апах: это и провокатор, и способ исцелиться. Недостаток в том, что существо уязвимо к эффекту немоты.

Харрисон Джонс – единственный ремувал оружия, который захочет добавить Таунт Друид (**Кислотный слизнюк** и **Прожорливая слизь** плохо сочетаются с **Зовом чащобы** и **Мастером Сердцедубом**). Пригодится против Куболоков, Нечетных Разбойников, Нечетных Паладинов, Темпо Магов.

Если говорить о **заменах**, нельзя не отметить, что Таунт Друид – не самая дешевая колода, в основе которой три легендарные и семь эпических карт. Многие из них заменить невозможно, в ином случае потеряется смысл колоды. **Хадронокс** и **Король-лич** – ключевые легендарные карты Таунт Друида, **Плотоядный куб** незаменим как воскрешающий инструмент.

Мастер Сердцедуб и **Драконозаводчик** дают пищу для размышлений: с одной стороны, их вклад в колоду неоценим, с другой – представить достойного Таунт Друида можно и без них.

Ниже представлен вариант максимально бюджетного Таунт Друида, который не использует **Мастера Сердцедуба** и **Драконозаводчика**. Однако если вы хотите играть на этой колоде и показывать достойные результаты, лучше, конечно, потратиться на эти карты, чтобы не уступать конкурентам.

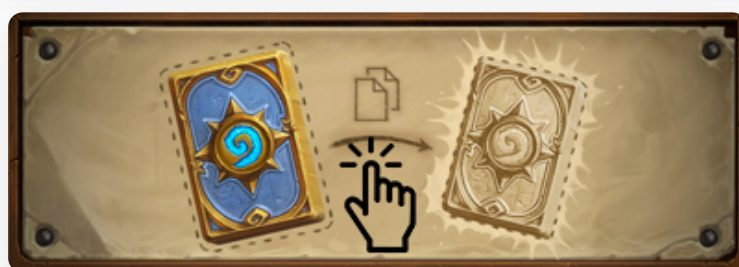
Максимально бюджетный Таунт Друид

Максимально бюджетный Таунт Друид

<p>1</p> <p>Обрета-малышка</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 2 ед. брони для урушинок.)</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Близость к природе</p> <p>Уничтожает существо. Ваш противник берет 2 карты.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выборка эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рог</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Смоляной страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 Элементаль 5</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Свирипы в бой</p> <p>Вы берете карту. Вы получаете +1 к Броне за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Время и злоумышленники</p> <p>Призывает вашего случайного зверя, погибшего в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите два: вы берете карту, или существо получает +1 к атаке; вы получаете +6 к Броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному существу; или наносит +1 к атаке остальным персонажам в течение матча.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к Броне и вербуете существо стоимостью (4 или меньше).</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из древесной гнили</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Сгнившая ладонь</p> <p>Провокация. Предсмертный крик: восстанавливает 4 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>4 5</p>
<p>5</p> <p>Плотоядный куб</p> <p>Боевой клич: уничтожает ваше выбранное существо. Предсмертный крик: призывает 2 его копии.</p> <p>4 6</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Король-лун</p> <p>Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рывка смерти.</p> <p>8 8</p>	<p>8</p> <p>Дале горитесь и дракон</p> <p>Провокация. Боевой клич наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>4 8</p>	<p>9</p> <p>Хадропекс</p> <p>Предсмертный крик: призывает если ваше существо с «Провокацией» погибнет в этом матче.</p> <p>3 7</p>	

MANACOST
kolodahearthstone.ru

6320



Эта сборка без [Мастера Сердцедуба](#) и [Драконозаводчика](#) стоит 6320 чародейной пыли, что весьма недорого для Таунт Друида. К тому же, здесь лишь одна копия [Доисторического дракона](#). На место замененных карт поставлены [Смоляной страж](#) в двух экземплярах и одна [Сгнившая яблоня](#), они помогут вам в агрессивных противостояниях.

[к содержанию](#)



Таунт Друид на стадии муллигана ищет не так уж и много карт, которые он хочет заполучить в стартовую руку, что, конечно, не так уж и хорошо. С другой стороны, вам будет не трудно правильно выбирать подходящие опции, хотя в этом вопросе, конечно же, тоже следует расставить все точки над i.

Для начала следует определиться с некоторыми общими моментами, а затем перейти к классовой специфике муллигана и точно определить, что вам нужно в стартовой руке, а что – нет.



[Буйный рост](#) и [Зов чащобы](#) – единственная пара карт, которые вы хотите видеть в своей стартовой руке всегда и в любом противостоянии.



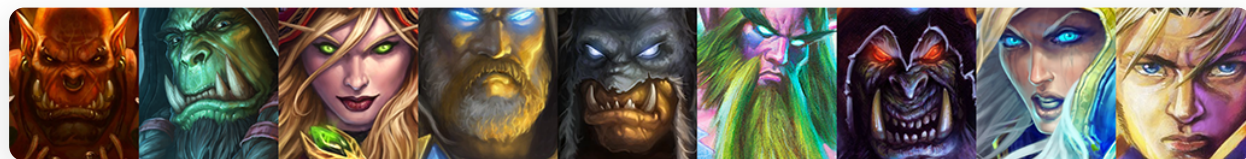
[Дар природы](#) оставляется всегда, если там уже есть [Буйный рост](#). Также его можно оставить в медленных матч-апах и без заклинания за два кристалла маны.



[Короля-лича](#) или [Мастера Сердцедуба](#) (при его наличии) вы можете оставлять в стартовой руке, если ждете медленное противостояние.



Реже вам понадобятся другие опции на стадии выбора карт, о них вы узнаете далее в данном разделе



Список важных карт при встрече с конкретным классом:

Воин: [Мастер Сердцедуб](#), [Буйный рост](#), [Дар природы](#), [Зов чащобы](#), [Король-лич](#).

Паладин: [Зов чащобы](#), [Буйный рост](#), [Размах](#). Если есть [Буйный рост](#) или [Монетка](#) – [Дар природы](#).

Охотник: [Зов чащобы](#), [Буйный рост](#), [Дар природы](#), [Оберег: малая яшма](#) Если есть [Монетка](#) и хорошая рука – [Мастер Сердцедуб](#).

Друид: [Мастер Сердцедуб](#), [Зов чащобы](#), [Буйный рост](#), [Дар природы](#), [Король-лич](#).

Разбойник: Зов чащобы, Буйный рост, Гнев, Оберег: малая яшма. Если есть Буйный рост – Дар природы.

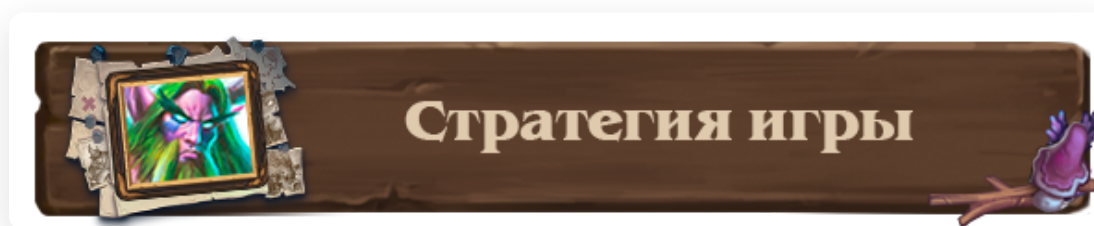
Шаман: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Маг: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Мастер Сердцедуб, Король-лич.

Жрец: Мастер Сердцедуб, Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Король-лич.

Чернокнижник: Зов чащобы, Буйный рост, Дар природы, Близость к природе. Если есть Буйный рост и Дар природы – Мастер Сердцедуб. Если есть Монетка и хорошая рука – Король-лич.

[к содержанию](#)



Идея любой сборки Таунт Друида достаточно проста: в ней есть масса провокаторов, начиная от легких, нацеленных на агрессивные матч-апы, заканчивая тяжелыми для медленных противостояний, а также **Хадронокс**, который всех этих провокаторов вернет к жизни. Дабы не подставляться под всевозможные ультимативные ремувалы, Таунт Друиды берут в колоду **Близость к природе**: ею можно убить своего **Хадронокса** и активировать его предсмертный хрип.

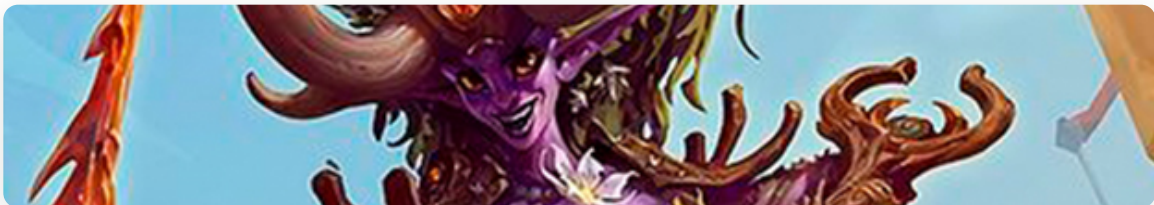
Но это, конечно же, только начало. Если стол Таунт Друида будет зачищен, он сможет призвать **Хадронокса** еще раз всего лишь за три кристалла маны с помощью заклинания **Время ведьмовства** (**Хадронокс** – единственный зверь в колоде). Легендарное существо убивается вновь с помощью карты **Плотоядный куб**, в результате на столе всего лишь за восемь кристаллов маны появляется еще одна волна провокаций. Если **Плотоядный куб** умрет, из него появится еще два **Хадронокса**, которые призовут еще две волны провокаторов. Комбинация может повториться и со второй копией **Времени ведьмовства**, если это необходимо.

В результате Таунт Друид, найдя нужные инструменты, способен создавать абсурдно большое количество угроз. Они будут и защищать его от атак, поскольку все они обладают провокацией, и атаковать самостоятельно. Усилить их поможет **Развилка** и карты рыцаря смерти, дающиеся Королем-личом. Закрывшись провокациями, Друид также способен накапливать броню, так что взрывной урон и усиленные силы героя некоторых классов ему не особо страшны. У большинства контроль колод в игре попросту не хватает ответов на все угрозы Таунт Друида, в результате они неизбежно проигрывают.



Впрочем, Таунт Друида нельзя назвать неуязвимой колодой. Слабости у него есть: такие карты, как [Сглаз](#), [Превращение](#), [Ментальный крик](#) и некоторые другие менее популярные доставляют Малфуриону массу хлопот. Проблемой могут стать и некоторые агрессивные колоды, которые могут легко наказать Таунт Друида за медлительный старт и отсутствие ключевых ответов. Особенно трудно Друиду реализовать свои первые провокации, выставляемые на четырех-шести кристаллах маны, так как очень и очень часто они получают какой-либо ремувал ([Разрушитель чар](#), [Железноклюв](#), [Кровожадный злолист](#), [Ошеломление](#) и так далее) – в результате темповые потери порой слишком серьезны.

Да, Таунт Друид имеет невыгодные матч-апы, страдает от плохих заходов и некоторых специальных карт других архетипов, но это не делает его плохой колодой. В нынешней мете он чувствует себя довольно комфортно.



Таунт Друид имеет несколько **способов победы**, которые зависят от того, какой перед ним соперник. Начальные этапы партии часто проходят по схожему сценарию практически в любом поединке – Малфурион разгоняется по мане, ищет нужные карты и действует довольно неспешно. Тем не менее, Таунт Друид – совсем не скучный архетип с однобокой тактикой, и ближе к середине игры его действия будут куда более разнообразны.

1. Выживание

Первый способ победы, доступный Таунт Друиду – это выживание. На самом деле, даже несмотря на обилие существ с провокацией и способность накапливать броню, Друиду очень тяжело справиться с ранней агрессией, особенно если рука наполнена совершенно не теми картами. Выбрав стратегию выживания, вы должны стремиться по максимуму контролировать стол оппонента и беречь вашего героя. Это особенно важно

на начальных стадиях игры, когда противник попытается оказывать максимальное давление, чтобы игра не ушла в позднюю стадию. Борьба с агрессией вам помогут не только провокации и накопление брони – большую роль играют ваши ремувалы. В агрессивных матч-апах крайне полезен **Оберег: малая яшма**, который даже в своем первоначальном виде уже смотрится неплохо, так как способен избавляться от мелких угроз, которые обычно и используют агро колоды (условный **Лидер рейда** – отличная цель для заклинания). Прекрасно показывают себя **Размах**, **Гнев** и **Близость к природе**. Помните о том, что последнее заклинание не нужно беречь для **Хадронкса** в агро матч-апах – вряд ли игра затянется до этого момента. Гораздо важнее избавляться от опасных угроз на раннем этапе и в середине игры. Аналогично с картой **Плотоядный куб**, его также не стоит удерживать ради реализации ключевого комбо. Лучше выбрать целью существа полезного провокатора, чтобы в дальнейшем получить еще две копии. Кстати, «съесть» можно и тех существ, что получили эффект немоты – предсмертный хрип **Плотоядного куба** воскресит их в своем стандартном виде, и они снова будут обладать провокацией.

Выживание актуально, если речь идет о самых агрессивных матч-апах, например, с Нечетным Паладином или Нечетным Разбойником.

[к содержанию](#)



2. Переигрывание по выгоде

Неспешный стиль игры – привычное для Таунт Друида амплуа, однако всегда нужно следить за количеством карт в вашей колоде, ибо способов для ее перебора у вас достаточно. В таких матч-апах важно не отдавать ценные ресурсы попусту, а тратить их только в ответ на выпад противника или в крайнем случае для освобождения руки. Не прийти к усталости раньше оппонента поможет **Близость к природе** – очень полезная карта в подобных противостояниях. С ее помощью можно даже сжечь пару-тройку карт противнику.

Накопление брони не менее важно, чем в агрессивных матч-апах, так как некоторые архетипы могут оказывать на вас сильное давление на последних стадиях, например, с помощью силы героя рыцаря смерти (Чернокнижник, Жрец) или с помощью других не менее мощных эффектов (обновленная сила героя Квест Воина). Броня поможет защититься и на стадии усталости.

Источники дополнительных ресурсов важны как никогда, поэтому очень значимой картой становится **Король-лич**. Особенно приятно будет получить Антимагический панцирь и Ледяную скорбь. Первый практически обеспечит вам победу, если применить его на полный стол провокаторов, а противник не найдет ответа вроде **Ментального крика**. Интересна и Хватка смерти: переигрывая оппонента по выгоде, всегда приятно опустошать его колоду и тем более – красть его карты для себя.

Провокаторы в таких матчах выступают как способ выманить ресурсы противника и могут очень долго делать это, так как вы можете призвать до семи [Хадроноксов](#) на стол.

Переигрывание по выгоде актуально для медленных и темпо матч-апов, когда оппонент имеет фиксированное количество угроз и вам нужно просто их пережить. Это [Миракл Разбойник](#), [Четный Чернокнижник](#), [Куболок](#), [Биг Спелл колоды](#), [Рекрут Охотник](#).

[к содержанию](#)



3. Давление

Таунт Друид не так силен в давлении, но иногда другого выхода у вас просто не будет – некоторые архетипы невероятно тяжело переиграть по выгоде. Это зеркальный матч-ап, [Квест Жрец](#), [Биг Спелл Маг](#), [Квест Воин](#).

Давить вы будете на поздней стадии игры с помощью ваших провокаторов. Особенно хорош [Король-лич](#), так как он обладает самым высоким показателем атаки, не говоря уже о бесценных картах рыцаря смерти. После его смерти желательно быстро найти [Хадронокса](#) и начать бесконечную цепь из волн провокаторов. Постарайтесь сделать так, чтобы на вашей половине стола не умирали слабые существа с провокацией.

С давлением поможет и [Мастер Сердцедуб](#), если призовет на стол [Драконозаводчика](#), который в свою очередь завербует сильного дракона, а также самого [Хадронокса](#). Так вы получите сразу четыре опасные угрозы на свой стол всего за 9 кристаллов маны.

Немаловажную роль играет в таких матч-апах [Развилка](#), чаще всего вы будете использовать ее именно как бафф к атаке вашим существам. Аналогичную функцию выполняет и [Антимагический панцирь](#), если удастся найти его с [Короля-лича](#).

Нужно **грамотно разыгрывать карту Дар природы**. Например, медленных матч-апах разгон по мане очень важен. Вам нужно как можно быстрее прийти к тому количеству кристаллов маны, которые позволят вам выставлять своих тяжелейших существ и провокаторов и реализовать ваши комбинации с [Хадроноксом](#) и [Мастером Сердцедубом](#). В этом как раз помогут [Буйный рост](#) и [Дар природы](#) – две сильнейшие карты в арсенале Друида, которые тот ищет еще со стадии муллигана. Разыгрывая эти карты, всегда думайте, сколько кристаллов маны вы получите в итоге, и есть ли у вас достойный следующий ход за эту стоимость. Если вы хотите оказывать давление на соперника или быстрее реализовать ключевые комбинации, то «рампы» становится приоритетной задачей. В середине игры [Дар природы](#) желательно разыгрывать «на разгон», то есть выбирать два кристалла маны, а не три карты. Исключения бывают, если, например, лишние кристаллы вам, в принципе, не нужны, а вот нужных карт в руке маловато, например, в каком-либо агрессивном матч-апе, где нужно позарез найти условный [Оберег: малая яшма](#) или другой защитный инструмент. В любом случае, [Дар природы](#) – очень медленная карта, и к ее розыгрышу нужно подходить ответственно, чтобы это не

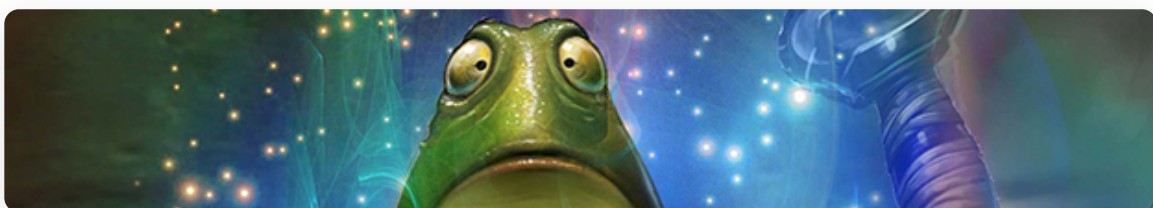
стало просто пропуском хода. Если есть вероятность добрать необходимые в конкретном случае карты - играйте добор, если лучше приблизить выход тяжелого, полезного существа - выбирайте кристаллы маны.



Игрок стоит перед выбором - разыграть **Зов чащобы** и обезопасить себя от **Горного великана Големом из древостали**, либо же использовать карту **Дар природы**. Несмотря на то, что удар **Горного великана** будет болезненным, Asmodai выбирает именно разгон по мане, который так необходим ему в данном матч-апе. Благодаря этому он получит возможность скорее разыграть **Мастера Сердцедуба** и защититься сильным драконом. А **Зов чащобы** ничто не мешает разыграть и на следующий ход.

Очевидно, что чем ближе вы подбираетесь к 10 кристаллам, тем меньше вам нужна дополнительная мана. На поздних стадиях вы практически всегда будете играть **Дар природы** для добора карт, только если рука не будет перегружена.

[к содержанию](#)



Начиная каждую партию, вам важно как можно быстрее узнать важнейшую вещь об оппоненте: **имеющиеся в его колоде ремувалы**. Эта информация важна потому, что ключевая карта в вашей колоде - **Хадронокс** - крайне уязвима к таким ремувалам, которые не уничтожают вражескую цель, как, например, **Кровожадный злолист**, а лишают ее предсмертного хрипа, при этом не убивая ее.

Есть четыре типа ремувалов, которые делают это:

- 1. Эффекты превращения (**Сглаз**, **Превращение**, **Мехмастер Замыкалец**).

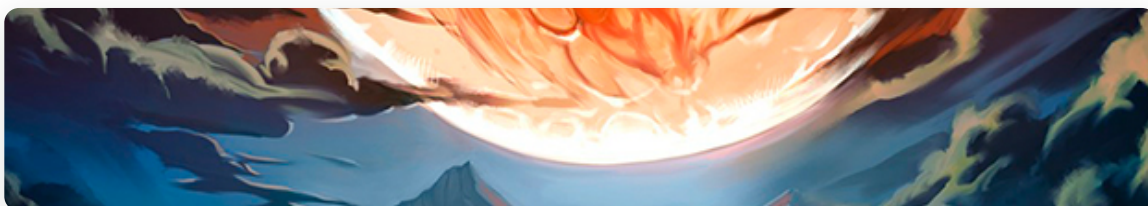
- 2. Возвращение вражеских существ в руку (**Ошеломление**, **Исчезновение**).
- 3. Замешивание существа в колоду (**Ментальный крик**).
- 4. Получение контроля над существом противника (**Контроль разума**, **Темное безумие**).

Любой из представленных эффектов станет настоящей катастрофой для Таунт Друида (особенно из первой и четвертой группы), так как **Хадронокс** не только лишится своего ключевого предсмертного хрипа, но и не сможет в будущем быть воскрешен заклинанием **Время ведьмовства**. Это принципиально отличает данные типы ремувалов от немоты, которую, конечно, тоже неприятно получить, но по крайней мере она не заблокирует ваше **Время ведьмовства**, так что выгоду из **Хадронокса** вы еще получите.

Как же быть, если вы предполагаете, что в колоде противника есть какая-либо карта из представленной выше группы? Выхода два. Первый – надежный, вы используете **Близость к природе** на собственного **Хадронокса**, уничтожаете его и получаете возможность воскресить **Временем ведьмовства**, а затем опять уничтожить **Плотоядным кубом**. Плюс такого подхода не только в надежности, но и в моментальном доступе к мощным защищающим вас провокаторам, в то время как выставленного в темп **Хадронокса** очень легко проигнорировать. Минус – в вашей руке должны быть две специфические карты, а **Близость к природе** еще нужно найти и не потратить как ремувал для угроз противника, что бывает непросто в некоторых ситуациях. К тому же, **Превращение** и **Сглаз** могут заблокировать вам **Время ведьмовства**, точнее уменьшить шанс получения с него **Хадронокса**, так что даже если вам удалось убить его самостоятельно, не факт, что получится воскресить его снова. В таких ситуациях придется идти на риск: шансы получить **Хадронокса** могут уменьшиться до 50% и 33%, в зависимости от того, сколько Овец или Лягушек погибнет на вашей половине стола до применения **Времени ведьмовства**.

Второй подход рискованнее, но порой риск оправдан. Вы можете выманивать ключевые ремувалы из руки противника на другие ваши угрозы, например, на **Короля-лица** или **Плотоядного куба**, внутри которого сидит что-то ценное. В самых плохих ситуациях можно не выманивать ничего и просто верить, что в нынешней руке противника нет нужного ответа на **Хадронокса**.

Вам важно знать о ключевых ремувалах противника не только потому, что они могут остановить **Хадронокса** и **Время ведьмовства**, но и просто потому, что вы можете лишиться ваших тяжелых провокаторов и проиграть из-за этого в темпе слишком сильно. Изучайте метовые колоды, технические и основные карты в них, дабы ничто не могло вас удивить.



Несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить Таунт Друида:

Грамотно используйте Монетку. Можно использовать связку Монетка + Буйный рост на первом ходу, но если у вас нет хорошего третьего хода, лучше этого не делать.

Буйный рост – еще одна карта, дающая пищу для размышлений. Всегда хочется разыграть его в начале игры на разгон, но это будет получаться далеко не всегда. В середине игры нужно четко понимать, что может дать вам дополнительная мана, нужна ли она или лучше приберечь Буйный рост до 10 кристаллов, когда с его помощью можно будет добрать карту.



Важно правильно использовать Буйный рост. В данной ситуации стример может разыграть Дар природы и Буйный рост, сразу же поднявшись до 9 кристаллов маны, но это не так уж необходимо. Поэтому он играет только Дар природы, а Буйный рост оставляет в руке – позже его можно будет использовать как добор.








Помните, как работает механика воскрешения существ (ею обладают Хадронкс и Плотоядный куб): воскрешенные копии всегда призываются со своими изначальными характеристиками и эффектами, даже если перед этим получили немоту.

По этой причине не стоит «есть» одного Плотоядного куба другим – две воскресшие копии будут «пустыми».

Оберег: малая яшма не может быть улучшено до максимума моментально, даже если вы получите сразу 10 брони (Свирепый вой). Исключение составляет карта Развилка – если вы дважды выберете броню, Оберег: малая яшма улучшится на две степени, хотя разыграна будет только одна карта.

Кстати, не наводите сразу же на Оберег: малая яшма курсором мыши, когда он улучшится, так вы можете выдать себя противнику.

Не жадничайте и используйте части комбинации, даже если так снизится шанс ее реализовать. В некоторых матч-апах нужно думать о текущей ситуации, а не

-  планировать далеко вперед, поэтому если есть необходимость отдать **Близость к природе** или **Плотоядного куба** – делайте это, не ждите **Хадронокса**.
-  В вашей колоде есть еще некоторые карты с эффектом случайности, о каждом из них нужно знать и учитывать в игре. Подробнее об этом – в следующем разделе.
-  **Оберег: малая яшма** важен в вашей колоде не только как достойный антиагро и темповый инструмент, но и как способ уничтожения ваших угроз (**Плотоядный куб** и **Хадронокс**) в случае, если **Близости к природе** в руке нет.
-  **Крадущийся упырь** может доставить немало хлопот, поэтому важно знать, какие архетипы играют его и быть к нему готовым.
-  Отслеживайте карты, которые остались у вас в колоде, чтобы наверняка или почти наверняка предсказать, что будет после выхода **Мастера Сердцедуба**. Если велика вероятность призвать **Хадронокса**, тогда лучше не ставить **Мастера Сердцедуба**, не имея в руке **Близость к природе**, особенно если против вас оппонент, у которого может быть условный **Сглаз**.
-  В агрессивных матч-апах **Развилка** не всегда используется исключительно как источник брони, порой дополнительные карты в руке или даже + к атаке ваших существ важнее, не ограничивайтесь исключительно одной опцией и думайте наперед о ваших действиях.
-  Многие колоды используют эффект немоты, не забывайте об этом. Агрессивные противники постараются применить ее на вашего раннего провокатора, а медленные постараются приберечь ради **Хадронокса**. В первом случае важно не допустить того, чтобы вражеская половина стола в этот момент была переполнена. Во втором же лучше не подставлять **Хадронокса** и сразу же убивать его самостоятельно. И даже если существо получит немоту, всегда можно “съесть” его **Плотоядным кубом** и воскресить в первоначальной форме (главное, чтобы сам **Плотоядный куб** не нарвался на немоту).

[к содержанию](#)





Время ведьмовства – в идеале, конечно, у этой карты не должно быть эффекта случайности вообще, так как вы стремитесь воскресить лишь одного зверя – **Хадронокса**. Однако в некоторых матч-апах противники будут пытаться вам помешать, Шаман попытается применить **Сглаз**, а Маг – **Превращение**. Воины используют **Разведчицу в беде**, если **Хадронокс** успел умереть до применения оппонентами этих заклинаний, **Время ведьмовства** уже не обязательно воскресит именно его. Если после смерти **Хадронокса** на вашем столе умерли две Овцы или Лягушки, шанс воскресить легендарного паука будет составлять 33%. Если одна – тогда 50%. Эффект случайности будет иметь место и в том случае, если оппонент разыграл карту **Мехмастер Замыкалец** и превратил вашу цель в зверей 5/5 или 1/1.

Зов чащобы – эффект случайности будет иметь место лишь в том случае, если вы добавите в свою сборку какую-либо опцию дешевле 4 маны, кроме **Голема из древостали**. Чаще всего это будет **Смоляной страж**. Тогда вероятность вербовки конкретного существа из этих двоих будет составлять 50%.

Развилка – карта не относится к разряду случайных, но она обладает другой особенностью под названием "выберите эффект". Часто перед вами будет стоять вопрос, что же выбрать среди предложенных эффектов? Иногда ответ будет очевидным, например, если у вас полный стол существ, и дополнительный бафф к атаке позволит вам нанести летальный урон. Затруднения возникают чаще всего при выборе дополнительной брони и доборе карты. На самом деле, не так просто дать четкий ответ, что и когда выбирать. Пожалуй, главный совет, который можно дать в этом случае – не нужно отчаянно копить броню, даже если против вас агрессивный соперник. Конечно, если вам угрожают летальным уроном, это делать необходимо, но в середине игры, когда основные события еще впереди, необязательно играть слишком уж осторожно. В некоторых случаях гораздо важнее будет добрать карту (или две карты), если высока вероятность найти необходимые для ближайших ходов инструменты, в иных случаях можно даже выбрать бафф к атаке, если это поможет вашим существам красиво разменяться. Не стремитесь всегда выбирать один эффект, большое преимущество карты в том, что она дает вам выбрать два раза. Действуйте в зависимости от ситуации и старайтесь думать шире, не упираясь во что-то одно.

Хадронокс – легендарный зверь не воскрешает существ в каком-то определенном порядке, это происходит совершенно случайно. Особенно заметен будет эффект

случайности после выхода второго или третьего **Хадронкса**, когда провокаций умрет огромное количество. Повлиять на эффект существа вы никак не можете, да и предугадать, что именно появится на 2-3 волне, практически невозможно.



Король-лич – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал.



Ледяная Скорбь – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие эффективно и потому, что у Таунт Друида часто имеется большой запас брони, то есть ваш герой вполне может принять некоторое количество урона. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием **Вестников рока**.



Хватка смерти – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, **Хадронкса** в зеркальном матче или **Дрыжеглота** у **Дрыжеглота** Шамана.





Уничтожение – здоровье, как уже было сказано, зачастую не проблема для Таунт Друида из-за огромного количества брони. Заклинание можно применить и на свое существо, если у вас есть такая возможность и необходимость в этом (**Плотоядный куб**, **Хадронкс**).





Проклятый договор – не лучший AoE инструмент для Таунт Друида, так как сжигание карт может очень дорого стоить, особенно если вы используете его против какого-нибудь Паладина с максимальным количеством существ на столе. Друид обладает массой ключевых карт в колоде, с которыми не хочется прощаться.

Впрочем, в некоторых случаях Проклятый договор способен выступить в роли последней надежды, если дела совсем плохи.

 **Щит антимагии** – хороший бафф для Таунт Друида, учитывая то, какое количество существ у него может выступать в качестве целей на поздней стадии игры. Медленные противники могут попросту не найти ответ на такой серьезный ход, да и быстрые окажутся в трудном положении, если у них не найдется средств прямого урона, которые обойдут забаффанных провокаторов. Неприятней всего будет получить **Ментальный крик** – это даже хуже, чем какая-нибудь **Круговерть Пустоты**, убивающая весь стол, ведь заклинание Жреца лишит существ не только баффов, но и предсмертных хрипов (**Хадронокс**, **Плотоядный куб**).

 **Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция.

 **Смерть и разложение** – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Великолепно против Паладинов и других агрессивных классов, играющих от стола.

 **Армия мертвецов** – не сказать, что это самая желаемая карта с **Короля-лича**. Во-первых, в вашей колоде преобладают заклинания, а не существа, поэтому может сгореть много полезного. Во-вторых, будет не очень приятно слишком рано получить **Хадронокса** на стол или **Плотоядного куба** без какого-либо предсмертного хрипа. Очень рискованное заклинание, и играть его придется только в крайних случаях.



Мастер Сердцедуб – в вашей колоде есть одно существо с 2 единицами атаки (**Драконозаводчик**) и два существа с 3 единицами (**Гolem из древостали** и **Хадронокс**). Если вы добавили **Смоляного стража**, тогда появится еще и угроза с 1 единицей, а если **Волхвицу Умбру** – тогда будет 3 варианта с 3 единицами. Эффект случайности будет иметь место, если в колоде остались все эти существа. Чаще всего вы будете надеяться получить **Хадронокса**, а не **Голема из древостали**. Так и произойдет, если до этого оба **Голема из древостали** были призваны **Зовом чащобы** или выставлены из руки.

Драконозаводчик — может призвать одного из двух драконов: [Спящую драконицу](#) и [Доисторического дракона](#). Вероятность получения одного из них – 50%, если оба они остались в колоде.

[к содержанию](#)



Как уже было сказано в разделе стратегии игры, в каждом матч-апе вам важно знать о ключевых ремувалах вашего противника. Но это, конечно же, не все тонкости поединков с конкретными популярными архетипами. О некоторых из них расскажет данный раздел.



Главная проблема в матч-апе с **Квест Воином - Разведчица в беде**, которая призвет на вашу сторону сразу трех зверей и испортит [Время ведьмовства](#). Старайтесь найти и выставить [Короля-лича](#) раньше [Хадронокса](#), чтобы потом воскресить его. [Король-лич](#) - ключевой инструмент в данном матч-апе, с его помощью можно как оказывать давление, так и получать дополнительные ресурсы. Хорош будет и [Мастер Сердцедуб](#) с [Драконозаводчиком](#) - если последнему удастся выжить в течение нескольких ходов и призвать пару мощных драконов, это станет для Гарроша серьезной неприятностью. Даже если на вашей половине из зверей умрет не только [Хадронокс](#), можно попытаться счастья и разыграть [Время ведьмовства](#), рассчитывая на удачу - а вдруг повезет? И в конце концов, даже одна волна провокаторов может оказать неоценимый вклад, если у противника не останется массовых зачисток.



Нечетный Паладин неприятен своим агрессивнейшим стилем игры. Если в начале партии запустить ситуацию и не отбиться от ранних угроз, дальше вам не помогут никакие провокаторы. Поэтому очень важно зачищать стол оппонента, вынуждая его уходить в позднюю игру. Убивайте в первую очередь Паладинов-рекрутов, именно они будут усилены баффом [Новый уровень!](#), поэтому важно оставить их как можно меньше. Не бойтесь отдавать [Близость к природе](#), если чувствуете, что это необходимо. [Плотоядный куб](#) поможет увеличить количество полезных провокаторов, так что его тоже не берегите. Очень важны [Размах](#) и [Оберег: малая яшма](#), правильное их применение может обеспечить вам победу.



Спелл Охотник опасен разве что своим Оберегом: малый изумруд, поэтому лучше быть готовым к нему. Хорошо, если удастся получить двух **Голомов из древостали** к 5 ходу соперника, тогда они смогут разменяться с двумя Волками. Помогут также **Оберег: малая яшма, Размах, Гнев**. Помните, что не стоит проверять секреты Охотника, если вы еще не закрепились на столе или не уверены в том, какой именно это секрет. Можно даже не атаковать существом с провокацией, дабы не подставиться под Морозную ловушку - пусть оно просто стоит и защищает вас. Кстати, **Морозная ловушка** - опасный ремувал для Таунт Друида, как и **Смертельный выстрел** (он тоже может быть у Охотника) Как только вы реализуете **Хадронокса** и его предсмертный хрип - Охотник уже мало что сможет сделать.

Рекрут Охотник чем-то напоминает ваш архетип, он тоже построен на комбинациях с призывом зверей и предсмертными хрипами некоторых существ. Как и в любом медленном поединке, здесь очень важно быстро разогнаться по мане, чтобы начать выставление своих опасных провокаторов и других угроз. Провокаторы будут замедлять Охотника, даже если он призовет **Короля Круша** или **Заряженного дьявозавра**. К тому же, среди его зверей есть Гризли Ведьминого леса, что снижает шансы получить огромных существ с рывком. Кроме того, пережив все атаки оппонента, вы, вероятно, победите, так как Рексар, в отличие от вас, не может повторить все это еще раз. **Близость к природе** можно отдать на одного из больших зверей.



Зеркальный матч-ап двух **Таунт Друидов** сводится к двум картам - **Король-лич** и **Хадронокс**. Кто первый найдет их и сможет сделать так, чтобы его **Король-лич** пережил несколько ходов, тот, вероятно, и выиграет. От **Короля-лича** вы ждете не только присутствие и давление, но и карту **Антимагический панцирь**, ее использование - шах и мат для Таунт Друида-оппонента. На **Короля-лича** можно использовать также и ваш **Плотоядный куб**, не бойтесь эффекта немоты или какого-либо неприятного для вас ремувала в данном матч-апе. Старайтесь уничтожить ключевые инструменты вашего оппонента (**Король-лич, Хадронокс, Время ведьмовства, Плотоядный куб**) заклинанием **Близость к природе**, дождавшись момента, когда в руке оппонента будет много карт.

Токен Друид будет играть неспешно в начале игры, очень напоминая ваш собственный архетип. Веселье начнется позже, когда будет разыграно **Тотальное заражение**. Провокаторы замедлят соперника, даже если тот разыграет **Лунные огоньки** и **Душу леса**. Не бойтесь эффекта немоты, Токен Друиды их не используют. Пережив несколько волн мелких существ, вы обеспечите себе победу, к тому времени у вражеского Малфуриона еще и наверняка закончатся карты в колоде. Всегда считайте, сколько баффов осталось у противника в колоде (**Развилка и Дикий рев, Сила дикой природы, Душа леса**) и как много могут нанести его существа, если он их разыграет.

Малигос Дриид и **Милл Дриид** не представляют серьезной угрозы, так как их комбинации трудно осуществимы. Важно перегнать их по мане, чтобы раньше реализовать собственное комбо и начать давление провокаторами. Оба этих архетипа не используют эффект немоты.



Нечетный Разбойник может наказать вас за медлительность в начале партии. Самые опасные его угрозы – это **Бандюга** и **Коварный птенец**, на ранних этапах именно они будут доставлять больше всего проблем. На них не жалко отдать **Близость к природе** и **Оберег: малая яшма**. Играйте от защиты и истощайте руку противника, накапливая броню и выставляя провокаторов. **Кровожадный злолист** – еще одна причина, почему важно не отдать Разбойнику инициативу, ведь если ваш первый серьезный провокатор будет уничтожен так просто, а стол врага будет заполнен, ситуация сложится не самая благоприятная.

Миракл Разбойник сложен тем, что играет от стола и способен призывать много угроз, избавляясь от ваших пренеприятным образом. **Ошеломление** – лишь одно из тех неудобств, с которыми вам придется столкнуться. Против Миракл Разбойника очень важно не потерять преимущество на столе и оставить право разменов за собой.



Против Миракл Разбойника крайне важны темповые ходы и сильный стол. Поэтому игрок ставит **Доисторического дракона** и добивает **Гоблина-аукциониста** **Гневом**. В итоге стол противника пуст, а существа Дриuida пострадали минимально и смогли атаковать героя оппонента, что было бы невозможно в случае обычных разменов.

Не забывайте о **Бандюге** – этот архетип тоже не пренебрегает им. Еще одна опасная угроза – **Эдвин ван Клиф**, **Близость к природе** можно потратить и на него.



Дрыжеглот Шаман – опаснейший противник и может сокрушить вас благодаря всего лишь одной карте. И это даже не **Дрыжеглот**, а **Сглаз**. Заклинание относится к тому типу ремувалов, которые могут сбить вам все планы. Обязательно убивайте **Хадронокса** самостоятельно, важно, чтобы он умер хотя бы единожды на вашей половине стола, даже если он будет не единственным погибшим зверем. Против **Дрыжеглот Шамана** лучше играть агрессивно, то есть использовать самых тяжелых ваших провокаторов и усиливать их всевозможными бафами. Пригодится **Антимагический панцирь**, если удастся получить его с **Короля-лича** - усилив даже 1-2 существ вы получите большую выгоду, а если получится применить его на целую волну провокаторов - будет и вовсе замечательно. Но не забывайте обыгрывать **Вулкан**.

Еще один способ победить – сжечь **Дрыжеглот Шаману** ключевые карты с помощью **Близости к природе**. Также можно намеренно не уничтожать **Тотем прилива маны**, если рука противника заполнена, или несколько раз ударяться в **Служителя боли**. Вряд ли это надежный способ победить, однако попытаться можно. Избавив **Тралла** от **Грамбла**, **сотрясателя миров**, **Дрыжеглота** или **Сглаза**, вы значительно увеличите свои шансы на победу.

Четный Шаман – пренеприятнейший темповый соперник, который будет напрягать вас всю игру. Против него ценны ваши ремувалы, которые помогут избавляться от нарастающих угроз. **Близость к природе** не жалко отдать на **Похитительницу трупов** или **Ал'акира**, полезны будут и **Оберег: малая яшма**, и **Размах**, и **Гнев**. Старайтесь не позволить Шаману завладеть ситуацией в начале игры, иначе долго вы не проживете. У этого противника тоже есть **Сглаз**, поэтому ситуация усложняется еще больше. Защищайтесь, но не бойтесь идти на оправданный риск. Постарайтесь реализовать волну провокаторов или успешно сыграть **Мастера Сердцедуба**, заполнив свой стол, благо, **Вулкана** опасаться не приходится.



Темпо Маг опасен своим взрывным уроном, которому совершенно нет дела до ваших провокаторов. Полезны будут все карты, которые дают вам броню, с их помощью вы сможете пережить волну заклинаний, летящих вам «в лицо». **Антимагию** проверяйте **Монеткой**, поэтому не используйте ее слишком рано. Играя без **Монетки**, можно отдать **Оберег: малую яшму**. Под **Взрывающиеся руны** идеально подставить **Плотоядного куба**.

Биг Спелл Маг опасен тем же, чем и **Дрыжеглот Шаман** – картой, способной разрушить все ваше комбо. Речь идет о **Превращении**. Соперник тяжелый, поэтому часто придется идти на риск и действовать решительно. Постарайтесь убить **Хадронокса** самостоятельно, а затем оказывать давление воскресшими провокаторами. Есть большая вероятность нарваться на серьезный АоЕ ремувал, но без риска в этом матч-апе никуда. Опять же, если положение безвыходное, можно попытаться сжечь противнику

несколько карт. **Время ведьмовства** придется применять, рассчитывая на удачу, но выиграть с шансом 50% и 33% вполне реально, так что не нужно бояться, тем более, что матч-ап неблагоприятный.



Контроль Жрец и **Квест Жрец** являются для вас довольно простыми соперниками. Самая неприятная карта в арсенале обоих архетипов – это **Ментальный крик**, о нем всегда нужно помнить и ожидать, что противник применит его на существ с провокацией, вышедших после смерти **Хадронокса**. Но это не так страшно, ибо всегда можно сыграть **Время ведьмовства** и получить их заново. Если будет замешан сам **Хадронокс** – поможет **Мастер Сердцедуб**. В конечном итоге, можно просто подождать, пока он сам снова придет в руку. Играя с **Контроль Жрецом**, помните о том, что лучше не опускаться по здоровью ниже 16, а лучше – ниже 22 единиц, иначе можно умереть от **Взрыва разума** и силы героя **Темного жнеца Андуина**.

Комбо Жрец набирает популярность в последнее время, и это не лучшие новости для Таунт Друида. Часто вы никак не сможете помешать Жрецу искать части комбинации, поэтому применяйте **Близость к природе** на существ с большим количеством здоровья, если чувствуете приближение финальной комбинации. Закрыться провокаторами кажется хорошим способом победить, но никто не отменял **Массовое рассеивание**.



Четный Чернокнижник – это один из тех матч-апов, где не нужно беречь **Близость к природе** – здесь она выступит как отличный способ избавиться от тяжелейших угроз врага. Это могут быть **Горный великан**, **Крюконосец-разоритель**, **Король-лич** и другие. При этом есть большой шанс сжечь Гул'дану что-то значимое, так как его рука практически всегда будет заполнена. Противник опасен своим темповым стилем игры, каждая новая его угроза почти всегда будет сильнее предыдущей, поэтому важно не расходовать ресурсы попусту, а тратить их только на самые серьезные угрозы, чтобы не быть наказанным в дальнейшем.

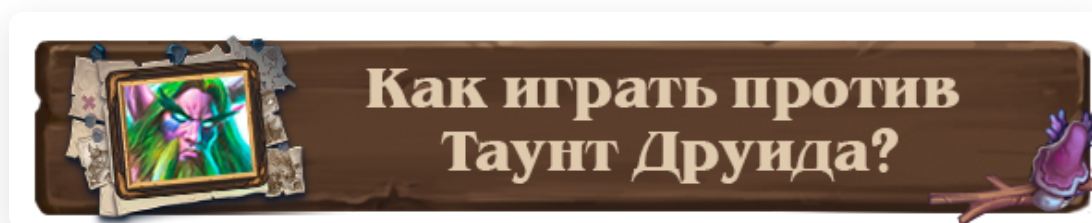


Asmodai принимает решение «съесть» **Спящую драконицу**, чтобы увеличить впоследствии количество полезных провокаторов на столе. Конечно, он рискует получить немоту, но играть слишком пассивно тоже не вариант – против Четного Чернокнижника в любом случае лучше иметь на столе существо 4/6 (даже без эффекта), чем 4/1.

Куболок опасен комбинациями со Стражами ужаса. Всеми силами пытайтесь уничтожать этих демонов, чтобы их количество не увеличилось с помощью **Плотоядного куба**. Не жалейте для этого и **Близость к природе**. Хорошо бы иметь в колоде Харрисона Джонса, чтобы нейтрализовать **Череп Ман'ари**, эта опциональная карта невероятно хороша против Куболока. Если вам удастся пережить основные угрозы оппонента, вы, скорее всего, выиграете.

Помните о том, что у Куболоков часто есть **Безликий манипулятор**, которым можно скопировать и вашего **Хадронокса**, и **Плотоядного куба** с **Хадроноксами** внутри, старайтесь не допускать подобных сценариев.

[к содержанию](#)



В мете сейчас не так уж мало архетипов Друида, но герой статьи – все-таки самый популярный из всех. Так как вероятность встретить его в ладдере очень высока, важно научиться правильно играть против него.

Встретив Малфуриона или Лунару, важно первым делом определить, кто именно перед вами. Практически все современные колоды Друида имеют схожий, пассивный стиль на ранних этапах игры. Исключение составляет только Биг Спелл Друид, который сразу же

начнет выставлять существ. Остальные колоды будут действовать неспешно, разгоняться по мане и искать ключевые карты. Круг подозреваемых сократится, если будет разыгран [Зов чащобы](#) – его используют Токен Друид, Таунт Друид и Милл Друид. Если призывается [Голем из древостали](#), значит перед вами кто-то из последних двух соперников (у Токен Друида чаще всегда будет выходить [Учительница магии](#)). Далее ждите либо выхода тяжелого провокатора – это убедит вас в том, что перед вами Таунт Друид, либо же розыгрыша [Малфуриона Пагубного](#) – его играет Милл Друид. Таким образом, определить архетип Друида будет непросто, но отталкивайтесь от того, что наибольшей популярностью пользуется все-таки Таунт Друид. Остальные архетипы встречаются несколько реже. Самые тяжелые противники Друида – [Биг Спелл Маг](#), [Дрыжеглот Шаман](#), [Миракл Разбойник](#), [Четный Шаман](#). Если часто встречаете Таунт Друидов на своем пути, лучше выбрать какую-либо из этих колод.

Технические карты против Таунт Друида существуют. Во-первых, вам помогут любые ремувалы, доступные вашему классу. Интересен [Мехмастер Замыкалец](#), так как может дать на половину игрового поля Друида плохого для воскрешения зверя. Во-вторых, обратите внимание на эффекты немоты, если вы играете агрессивной колодой. Чем больше их будет, тем лучше. В-третьих, поможет и забытый многими [Крадущийся упырь](#), так как Друид лишится таких заклинаний, как [Оберег: малая яшма](#) и [Близость к природе](#). И, наконец, в-четвертых, если вы играете Воином, добавьте [Разведчицу в беде](#) в вашу колоду, чтобы призвать сразу трех лишних зверей на сторону Малфуриона.

Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Таунт Друидом:



Пользуйтесь медлительностью Таунт Друида в первые несколько ходов, за это время агрессивные колоды способны закрепиться на столе и нанести много урона.



Берегите ваши эффекты немоты и другие ремувалы провокаторов, оставляйте их на самые тяжелые цели Таунт Друида, если что-то среднее можно убрать со стола относительно безболезненно другими средствами.



Пользуйтесь тем, что у Таунт Друида нет возможности предотвратить предсмертные хрипы ваших существ, в его колоде, скорее всего, нет эффекта немоты, как и какого-то ультимативного ремувала по типу [Сглаза](#).



Не забывайте про [Близость к природе](#), если вы играете медленной колодой, не оставляйте в руке девять или десять карт, если вы еще не нашли все ваши ключевые инструменты для победы.



Если у вас есть какие-то ультимативные ремувалы, берегите их на [Короля-лича](#) и [Хадронкса](#).



Помните о том, что Таунт Друид может дать +2 или даже +4 ед. атаки своим угрозам с помощью [Развилки](#).



Если Друид получил 3 и более ед. брони, а после навел курсором на какую-то карту в своей руке, будьте уверены, что это [Оберег: малая яшма](#), который только что улучшился.

[к содержанию](#)



Заключение

Таунт Дриид прочно закрепился в ладдере, ему отдают предпочтение все больше и больше игроков. Это самый популярный архетип класса, если не всей сегодняшней меты, и этому есть логичное объяснение. Колода способна оказывать сопротивление самым разным противникам – от агрессивных до самых медленных, а его головокружительные комбинации точно никого не оставят равнодушным. Все это и делает Таунт Дриид таким популярным. Он лучше всего подойдет для любителей комбо колод и медленных игр. В умелых руках эта колода может по-настоящему блистать и поднять игрока до самых высоких строчек рейтинга.

Удачи в Ведьминол лесу!

