

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Токен Друид РЛТ - лидер новой меты

17.08.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд: Токен Друид РЛТ - лидер новой меты

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта.

Долгожданные Рыцари Ледяного Трона уже около недели радуют всех фанатов Hearthstone новой метой, новыми картами, механиками и, конечно же, рыцарями смерти. И сейчас, когда первые очертания состояния меты уже видны, пришло время для гайдов на популярные и потенциально сильные архетипы. Выбрать первую колоду, о которой будет написан гайд в новом дополнении, было не так уж и трудно, поскольку один класс явно выделяется на фоне остальных по своей силе и популярности. Конечно же, это Друид.









Внутри класса существует несколько сильнейших архетипов, все они уже занимали высшие позиции в Легенде, так что едва ли можно усомниться в их состоятельности. Эти архетипы – Джейд Друид, Токен Друид и Агро Друид. Всех их вы уже могли видеть в

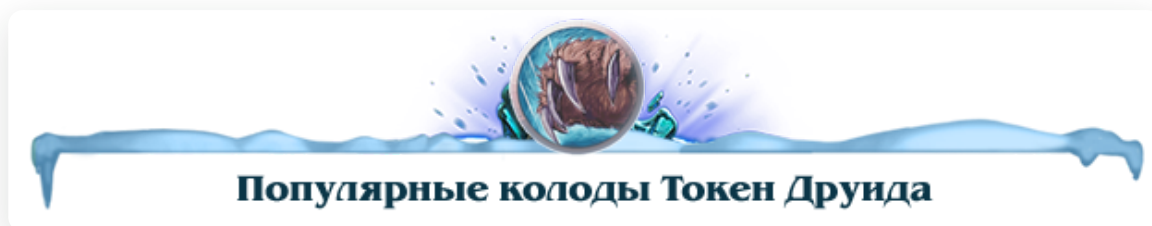
мете Экспедиции в Ун'Горо и даже ранее, но вышедшие карты вдохнули в эту троицу новую жизнь, особенно это касается медленных колод Джейд Друида и Токен Друида.

Данный гайд посвящен именно Токен Друиду по нескольким причинам. Во-первых, по мнению автора статьи и многих игроков, именно за ним будущее меты Рыцарей Ледяного Трона, так как в отличие от того же Джейд Друида прямой и очевидной контры Токен Друиду нет. Во-вторых, Джейд Друид стабильно присутствует в мете уже третье дополнение (и с каждым расцветает все сильнее), так что многим он изрядно поднадоел, а вот Токен Друид если и существовал ранее, то особым вниманием его не жаловали. Может быть, самое время начать?

Как и всегда, гайд будет поделен на несколько разделов. Вы увидите все популярные сборки архетипа, узнаете о том, какие карты можно заменить, какие дополнительно взять, затем прочтаете о муллигане и стратегии игры, а далее о матч-апах и о том, как играть против самого Токен Друида, если встретите оппонента, использующего эту колоду. Все разделы приведены ниже - нажав на их название, вы перейдете непосредственно к тексту.


















### Содержание:

-  **Популярные колоды Токен Друида**
-  **Выбор карт. Основные и технические карты**
-  **Муллиган**
-  **Стратегия игры**
-  **Карты с «выберите эффект» - что и когда брать?**
  -  **Матч-апы**
  -  **Как играть против Токе Друида. Контр колоды**
  -  **Заключение**




## Токен Друид от Safta

**Токен Друид от Safta**

 <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призовите в существо 1/2 с «Баланс», или в существо 1/5 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или призовите на поле боя паву 3/2.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: нанесите существо 3 ед. урона, или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>
 <p>Провокация Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу вражеской и 3 ед. урона остальным персонажам вражеской.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призывает на поле боя существо 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваше существо с «Провокацией» получает +2/+2.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они погибают, вы получаете карту избранной.</p> <p>x2</p>
 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает существо 1/5 с «Провокацией». Если у призванного существа эффект выгорит, эффект выгорит.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призовите 2 существа с «Баланс», или призовите 2 существа с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает пурдалама 5/5.</p> <p>x2</p>	

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

5800



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажми чтобы скопировать в буфер


Самая распространенная на сегодняшний день версия Токен Друида от малоизвестного игрока Safta, взявшего ей топ-1 Легенды. Такая сборка выглядит очень стабильной и, возможно, не особо изменится со временем. В ней, впрочем, нет технических карт для

улучшения каких-то проблемных матч-апов, так что, вероятно, со временем что-то добавится, когда позиция Token Друида в мете нового дополнения станет видна чуть отчетливее.


## Токен Друид от Kolento

Токен Друид от Kolento


 0 Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода. x2	 1 Ваши существа получают +1/+1. x2	 2 Боевой клич: меняет местами атаку и здоровье выбранного существа. x2	 2 Выберите эффект: превратитесь в существо 1/2 с «Баланс» или в существо 1/5 с «Провокацией». x2	 2 Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или призовите на поле боя питомца 3/2. x2	 2 Выберите эффект: нанесите существо 3 ед. урона; или нанесите 3 ед. урона существу и вы берете карту. x2
 2 Вы получаете пустой кристалл маны. x2	 3 Провокация Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью. x1	 3 Провокация +2 к атаке во время хода противника. x1	 4 Ваши карты со способностью «Выберите эффект» задействуют оба эффекта сразу. x3	 4 Боевой клич: ваше существо с «Провокацией» получает +2/+2. x2	 4 Выберите эффект: призывает на поле боя склизь 2/2; или вы получаете пустой кристалл маны. x2
 5 Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они умирают, вы получаете ману обратно. x2	 5 Призывает склизь 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект выключается. x2	 5 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты. x2	 7 Выберите эффект: призывает 2 склизь с «Баланс» или призывает 2 склизь с «Провокацией». x5	 7 Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию». x2	 10 Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к боевой. Призывает судальма 5/5. x2



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



5900




















**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**


нажми чтобы скопировать в буфер


Еще одна колода из топ-1 Легенды, на этот раз от более именитого игрока. Впрочем, сама колода отличается всего лишь двумя картами: сборку покинули **Размах** и один **Владыка склепа**, зато появился **Смоляной страж** и **Безумный алхимик**. Подробнее об использовании этих карт вы узнаете в следующем разделе, а пока что можно только отметить, что **Безумный алхимик** улучшает матч-апы с Шаманами, Чернокнижниками, Магами и некоторыми другими колодами, а также дает некоторую гибкость Токен Друиду и, конечно же, эффект неожиданности.


## Малигос Друид от Feno

**Малигос Друид от Feno**

 <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или приложите на поле боя карту 3/2.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: нанесите своему 3 ед. урона; или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>
 <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» заставляют оба эффекта сразу.</p> <p>3 5</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 3 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя маг-ученика 3/1.</p> <p>3 5</p>	 <p>Выберите эффект: прикладывает на поле боя силу 2/2; или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3 3</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Прикладывает сокровище 1/1 с «Проклятием». Если у противника больше существ, эффект выключается.</p> <p>x2</p>
 <p>Выберите эффект: призывает 2 существ с «Взрывом» или прикладывает 2 сокровища с «Проклятием».</p> <p>7 5</p>	 <p>Урон от заклинаний +5</p> <p>4 Dragon 12</p>	 <p>Выберите эффект: вы получаете +10 к Броне; или полностью восстанавливаете ману.</p> <p>7 7</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 3 карты и получаете -5 к Броне. Призывает оурдакка 5/5.</p> <p>x2</p>	 <p>Стоит на 3 ед. маны меньше за каждое заклинание, что вы используете во время матча.</p> <p>8 8</p>	







**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажми чтобы скопировать в буфер


Гибридная версия Токен Друида и Малигос Друида от Feno. Включает в себя Волшебных великанов, а вместе с ними и Куна, Забытого короля, Малигоса и Лунные огни. Такой набор помогает неожиданно заканчивать партии или чистить стол, одновременно

занимая его. При всем этом в колоде остаются многие инструменты Токен Друида, дабы защищаться от агрессии или даже давить самостоятельно большим количеством мелких существ. Примечательно использование в сборке Учительницы магии, для которой в других версиях архетипа места не находилось.


## Токен Друид от Asmo

### Токен Друид от Asmo


 <p><b>0</b> Озарения</p> <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p><b>1</b> Знак Лотоса</p> <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b> Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1, или призовите на поле битвы вилтру 3/2.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b> Гнев</p> <p>Выберите эффект: нанесите 3 ед. урона, или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b> Буйный раг</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	 <p><b>2</b> Друид-росовик</p> <p>Выберите эффект: превратитесь в существо 1/2 с «Ядом», или в существо 1/5 с «Провокацией».</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>
 <p><b>3</b> Владыка склепа</p> <p>Провокация. Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью.</p> <p>1 6</p> <p>x2</p>	 <p><b>4</b> Хранитель магии</p> <p>Выберите эффект: наносит 2 ед. урона, или замедляет ману на выбранное существо.</p> <p>2 2</p>	 <p><b>4</b> Учительница магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, получаете из колоды бонусную карту 1/1.</p> <p>3 5</p>	 <p><b>4</b> Фантом Олений Шлем</p> <p>Ваши карты со способностью «Выберите эффект» заставляют оба эффекта сразу.</p> <p>3 5</p>	 <p><b>4</b> Крепкий мародер</p> <p>Боевой клич: ваши существа с «Провокацией» получают +2/+2.</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>4</b> Хранитель багет</p> <p>(Выберите эффект: призывает на поле битвы существо 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>
 <p><b>5</b> Ползучая чума</p> <p>Призывает существо 1/5 с «Провокацией». Если у призванного больше существ, эффект выгорает.</p>	 <p><b>5</b> Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>x2</p>	 <p><b>7</b> Магистресса Пастбищ</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 коровы с «Ядом», или призывает 2 скоровы с «Провокацией».</p> <p>5</p>	 <p><b>7</b> Костяная кобыла</p> <p>Боевой клич: ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	 <p><b>8</b> Король пин</p> <p>Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря света.</p> <p>8 8</p>	 <p><b>10</b> Тотальное сражение</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает оуралана 5/5.</p> <p>x2</p>



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



7100

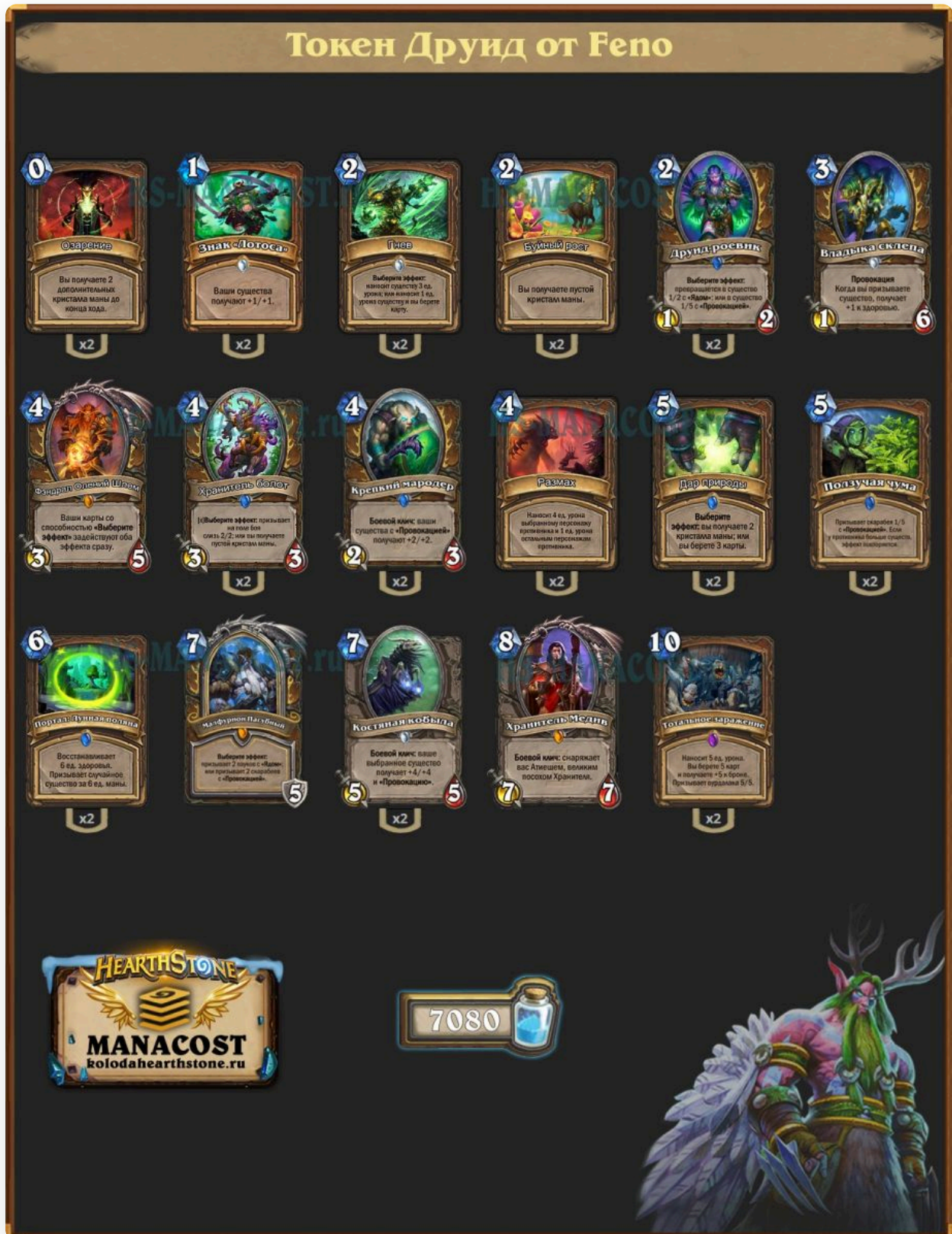


## КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Достаточно оригинальная версия Токен Друида с очень интересным выбором карт. В первую очередь в глаза бросается отсутствие одной копии Ползучей чумы, зато в сборке есть **Хранитель чаши** – техническая карта против большого количества угроз в нынешней мете.

## Токен Друид от Feno



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ







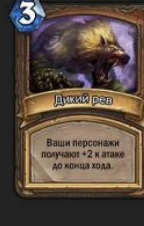






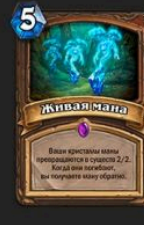





нажми чтобы скопировать в буфер


Данная сборка от Feno примечательна в первую очередь Хранителем Медива - это дополнительный источник большого количества выгоды и долгосрочного темпа, отлично


синергирующий с дорогами заклинаниями. К ним был добавлен Портал: Лунная поляна – дополнительный источник исцеления, дающий к тому же неплохое существо.


## Токен Друид от HotMEOWTH

Токен Друид от HotMEOWTH

 Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.	 Ваши существа получают +1/+1.	 Выберите эффект: если существо получает +2/+2, или повысите на поле боя мантру 3/2.	 Вы получаете пустой кристалл маны.	 Выберите эффект: нанесите 3 ед. урона, или нанесите 1 ед. урона существу и вы берете карту.	 Выберите эффект: приколите к существу 1/2 с «Форм» или к существу 1/5 с «Провокацией».	 Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.
 Провокация. Когда вы призываете существо, получает +1 к здоровью.	 Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя кага-ученика 1/1.	 Выберите эффект: призывает на поле боя сила 2/2, или вы получаете пустой кристалл маны.	 Выберите эффект: наносит 2 ед. урона, или накладывает немоту на выбранное существо.	 Ваши карты со способностью «Выборите эффект» задерживают оба эффекта сразу.	 Боевой мисс: ваше существо с «Провокацией» получает +2/+2.	 Ваши кристаллы маны производят по 2 кристалла 2/2. Когда они исчерпаны, вы получаете ману обратно.
 Призывает 1/5 с «Провокацией». Если у противника больше существ, эффект усиливается.	 Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.	 Выберите эффект: призывает 2 лангов с «Форм», или призывает 2 существа с «Провокацией».	 Выберите эффект: призывает семь огоньков 1/1, или ваше существо получает +2/+2.	 Наносит 3 ед. урона. Вы берете 5 карт и кладете +5 в броню. Призывает кристалла 6/5.		







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


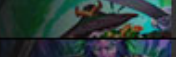
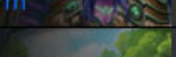
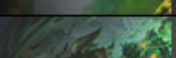

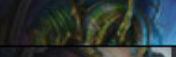
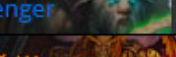
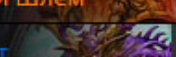
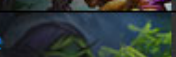
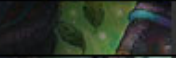
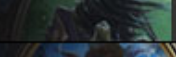


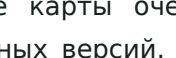
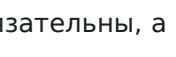
нажми чтобы скопировать в буфер

Любопытная сборка Токен Друида с Древними огоньками и Диким ревом для большей агрессии и неожиданного завершения партии. Примечателен выбор четвертого дропа – Хранителя чаши, достаточно редко встречающееся существо, но с очень полезными в нынешней мете эффектами.



## Выбор карт. Основные и технические карты

Пока мета Рыцарей Ледяного Трона молода, трудно дифференцировать основные и опциональные карты, особенно у такого неокрепшего и быстро развивающегося архетипа. В настоящий момент основой колоды можно назвать следующие 27 карт, хотя если вы внимательно изучите предыдущий раздел, вы увидите, что от некоторых основных карт игроки отказывались.

0	Озарение		2
1	Знак «Лотоса»		2
2	Druid of the Swarm		2
2	Буйный рост		2
2	Гнев		2
2	Сила дикой природы		2
3	Crypt Lord		
4	Strongshell Scavenger		2
4	Фэндрал Олений Шлем		
4	Хранитель болот		2
5	Spreading Plague		2
5	Дар природы		2
7	Вонемаре		2
7	Malfurion the Pestilent		
10	Ultimate Infestation		2

Так, в принципе, бывает всегда: основные карты очерчивают лишь рамки самой стандартной версии архетипа, но не гибридных версий. Возможно, в будущем игроки откроют, что те или иные карты совсем не обязательны, а вот другие, на которые сейчас никто не обращает внимания, наоборот, окажутся слишком хороши. Так или иначе, сейчас ситуация вокруг основных карт Токен Друида выглядит таким образом.

Но куда интереснее то, какие опциональные карты предлагает Hearthstone этой колоде.



**Лунный огонь** – не самостоятельная карта, которую можно использовать лишь в комбинации с **Малигосом**. Впрочем, если вы взяли и **Малигоса**, и **Лунный огонь**, лучше всего дополнить сборку и **Учительницей магии**, дабы в трудных ситуациях извлекать больше выгоды из этого дешевого заклинания.



**Дикий рев** – если вы чувствуете, что вашей сборке не хватает финишера, эта карта – отличное решение. Опять же, вместе с ним лучше использовать какие-то дополнительные эффекты заспама стола помимо **Ползучей чумы**, дабы **Дикий рев** было легче реализовать, иначе он будет лежать мертвым грузом в вашей руке в большинстве игровых ситуаций.



**Звериное неистовство** – когда-то встречающееся повсеместно карта Друида теперь забыта. Ситуация может измениться, если в мете появится больше колод, ориентирующихся на взрывной урон из руки, а не на контроль стола. У нынешнего Токен Друида почти нет возможностей восстановить здоровье или накопить броню, чем могут воспользоваться, к примеру, Маги или **Казакус Жрецы**.



**Размах** – еще одна карта, без которой ранее было трудно представить себе любую не агрессивную колоду Друида. **Размах** хуже не стал, просто у класса появился другой способ совершить переворот игровой ситуации – **Ползучая чума**, так что в каком-то смысле новое заклинание вытеснило старое, пусть на первый взгляд они не очень-то похожи. Хотя **Размах** все еще полезен и во многих других ситуациях, ведь карта очень гибкая и многофункциональная, так что в некоторых сборках одна-две копии заклинания используются, особенно если с **Размахом** есть какая-то синергия.



**Живая мана** – заклинание, помогающее действовать проактивно в матч-апах с медленными колодами, которые не спешат заспамить стол и помочь вам реализовать Ползучую чуму. С Живой маной вы можете взять инициативу в свои руки, а масса баффов поможет вывести Манадревней из радиуса поражения типовых AoE эффектов класса вашего оппонента.



**Кенарий** – забытое, но от этого не слабое легендарное существо Друида возвращается в сборки класса после очень длительного периода непопулярности. Впрочем, Кенария используют немногие (можно отметить в настоящий момент лишь игрока Ike), а его эффективность еще не доказана. Хорош он тем, что является одновременно и дополнительным мощным баффом ваших существ, и возможностью занять стол несколькими не очень сильными, но всё же провокаторами. Учитывая то, что нынешние Друиды используют очень много карт с механикой разгона по мане, **Кенарий** видится уже не таким дорогим и медлительным, как ранее.



**Кун, Забытый Король** – еще одна карта, которую можно использовать лишь в сборках с Малигосом. Впрочем, и в них **Кун, Забытый Король** уже не так хорош из-за того, что **Авиана** покинула Стандартный режим, так что безумные комбинации реализовать уже намного труднее. Однако это легендарное существо хорошо сочетается с Тотальным заражением, так как обеспечивает Друида большим количеством темпа.



**Вестник рока** – едва ли Токен Друид слаб в противостоянии с агрессивными колодами, но если вы встречаете исключительно их, а процент побед ваш не так хорош, **Вестник рока** может хорошо послужить вам.



**Безумный алхимик** – любопытная техническая карта, которую использует в своей сборке Kolento. У Безумного алхимика масса применений. Во-первых, он очень хорош против существ с 0 атаки (в первую очередь – **Вестник рока** и тотемы Шамана), во-вторых, он помогает совершать неожиданные размены вашими провокаторами, у которых зачастую очень много здоровья, но мало атаки, особенно актуально это для Владыки склепа, который может получить очень много здоровья, если проживет несколько ходов. Так вы сможете нанести невероятное количество урона по герою оппонента, чего он едва ли будет ожидать.



**Смоляной страж** – того же Владыку склепа в принципе можно заменить Смоляным стражем, это существо скорее помогает пережить раннюю агрессию, чем совершать комбинации чуть позже. **Смоляной страж**, как и всегда, – отличная анти-агро карта для любой колоды, и Токен Друид не исключение.



**Учительница магии** - еще один способ создать большое количество токенов на вашей половине стола, лучше всего использовать Учительницу магии в сборках с дополнительными заклинаниями (например, с Лунным огнем) или дополнительными баффами (Кенарий или другие).



**Пожиратель секретов** - если вам докучают Квест Маги, победить которых очень трудно, вы можете взять в вашу сборку эту техническую карту. Она также может пригодиться и в матч-апах с Паладинами и Охотниками, хотя, конечно же, в меньшей степени.



**Крадущийся упырь** - матч-ап с Джейд Друидом не такой безнадежный, чтобы обращаться к Крадущемуся упырю постоянно, однако этот шестой дроп может вам пригодиться или в случаях, когда вы встречаете слишком много Джейд Друидов, или тогда, когда ваша сборка нацелена в большей степени на защиту, а не нападение (отсутствует **Живая мана**, **Учительница магии** или **Волшебные великаны**). Будьте аккуратны с его использованием, так как в вашей колоде наверняка есть **Знаки «Лотоса»**, которые **Крадущийся упырь** уничтожит.



**Разрушитель чар/Хранитель чаши** – обе карты созданы в первую очередь для того, чтобы накладывать немоту на опасные угрозы оппонента (Эдвин ван Клиф, Тирион Фордринг и так далее), но **Хранитель чаши** может быть использован и для нанесения двух единиц урона, что иногда полезно при защите от агрессивных колод. Зато у Разрушителя чар лучше характеристики. В общем, если вы решите обзавестись эффектом немоты, вам предстоит тяжелый выбор.



**Черный рыцарь** – в новой мете очень много провокаторов практически в любой колоде. И дело даже не в Короле-личе или Тирионе Фордринге, а в Костяной кобыле, которую используют очень многие. **Черный рыцарь** поможет легко нейтрализовать большого провокатора, выиграв вам много темпа и выгоды.



**Король-лич** – эта легендарная карта наоборот поможет вам действовать проактивно, хотя и в защите от нее может быть какой-то прок. **Король-лич** – отличная наступательная карта, от которой оппонент обязан избавляться любой ценой, кроме того, владыка плети обеспечит вас дополнительной гибкостью, а карты рыцаря смерти отлично смотрятся в руках Друида, лишённого значительных AoE и точечных ремувалов.



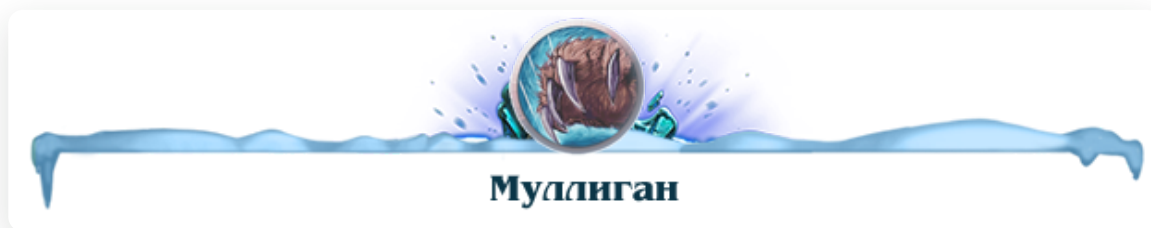
**Хранитель Медив** - еще одна тяжелая карта, обеспечивающая вам улучшение матч-апов с медленными колодами, в которых необходимо оказывать дополнительное давление. Если вы чувствуете, что вам не хватает какого-то условия победы в таких противостояниях, а ваша колода слишком быстро истощается, **Хранитель Медив** может исправить ситуацию. В сборках с этим легендарным существом рекомендуется использовать больше дорогостоящих заклинаний (например, [Портал: Лунная поляна](#)).



**Волшебный великан** - эти существа могут помочь в медленных матч-апах. У Токен Друида уже не так много дешевых заклинаний из-за наличия Тотального заражения, но их все равно достаточно, чтобы сделать стоимость существ 8/8 очень низкой, а значит, в какой-то момент вы сможете сгенерировать огромное количество темпа.



**Йогг-Сарон** – беспокоят безвыходные ситуации? Этот древний бог – отличный помощник в их решении!



Теперь, когда вы определились с составом колоды, можно переключиться непосредственно на игру. А любая игра начинается со стадии муллигана. Здесь для Токен Друида все достаточно просто, его приоритеты хорошо видны и понятны.



**Главная цель Токен Друида на начальной стадии игры – наращивание кристаллов маны, так что ваша задача на муллигане – любым способом отыскать Буйный рост.** Подойдет также и Хранитель болот, особенно если вы сможете разыграть его до четвертого хода. Немаловажную роль играет и Озарение – с его помощью вам будут доступны многие темповые ходы на начальном этапе игры.

Буйный рост и Озарение – это та пара карт, которые вы оставляете на начальной стадии игры в любом случае. Важно, что не следует оставлять в руке две копии Буйного роста, да и Озарения в большинстве случаев, так как ваша рука быстро опустеет.

Хранителя болот следует оставлять в руке, если у вас уже есть или Озарение, или Буйный рост, или Монетка.

Гнев следует оставлять, если вы ожидаете агрессию от вашего оппонента (в настоящий момент можно оставить ее против Воина, Охотника, Паладина и Мага). Также Гнев можно оставить и в других матч-апах, если у вас уже есть Буйный рост или хотя бы Монетка.

С Озарением или Буйным ростом в руке вы можете задуматься о четвертых и пятых дропах (Фэндрал Олений Шлем, Учительница магии или даже Дар природы), которые возможно будет рано разыграть. Но Дар природы лучше не оставлять, если вы не уверены, что столкнетесь с медленной колодой.

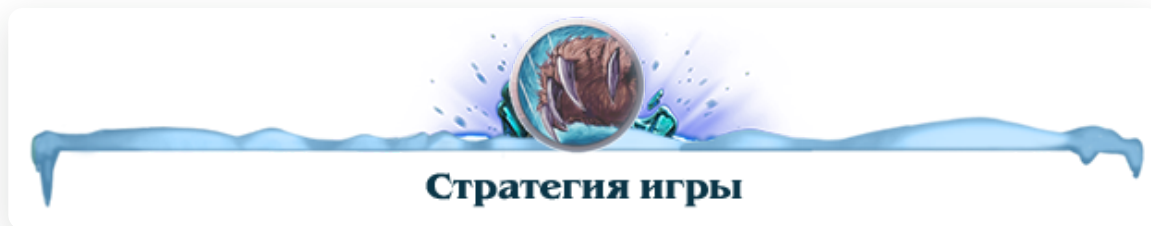
Если у вас есть Смоляной страж, его вы можете оставить лишь в ситуациях, когда у вас есть другие полезные для старта карты (Буйный рост в первую очередь).



**Вопрос:** почему на стадии муллигана не стоит оставлять Друида-роевика и Владыку склепа?

Эти второй и третий дропы, конечно, могут помочь вам сдержать давление агрессивных оппонентов на старте, но сами по себе они не очень хороши из-за низкого количества атаки. Да, вы сохраните себе 5 или 6 единиц здоровья соответственно, но едва ли ваши провокаторы смогут разменяться хоть с чем-то, а какой в них прок, если так? И Друид-роевик, и Владыка склепа хороши лишь в комбинациях с бафами, а вы, во-первых, едва ли сможете их найти на старте игры (муллиганить в их поиске уж точно не надо), а во-вторых, у вас просто не будет маны, чтобы всё это реализовать. Следовательно, этих существ лучше сбрасывать из руки в поисках карт, которые в будущем помогут быстрее

*и проще реализовать комбинации или же смогут наверняка нейтрализовать опасную угрозу оппонента.*



Стратегия игры Токен Друидом достаточно непростая и многогранная, что связано с несколькими факторами. Во-первых, масса карт с выбором эффекта часто будет вынуждать вас принимать трудные решения. А трудными они будут нередко, и если вы преимущественно выбираете только одну опцию у какой-либо подобной карты, значит вы что-то делаете неправильно. Подробнее об этом в следующем разделе. Во-вторых, в отличие от Джейд Друида, обладающего бесконечным потенциалом, Токен Друид ограничен в своих ресурсах, а они часто будут кончатся очень рано из-за невероятной возможности перебора колоды. Так в любой затянувшейся игре на вас будет давить воображаемый таймер «или я выиграю за N ходов, или останусь без карт в руке и колоде». Кому-то такая ситуация может прийтись не по душе, однако у Токен Друида в принципе нет матч-апов, в которых ситуация была бы безысходной, а победу принести может только чудо. В-третьих, ресурсы Токен Друида в целом очень специфичные, в том смысле, что часто они работают по-разному в разных матч-апах. Поэтому в данном разделе трудно дать обычные пять советов о том, как делать так, чтобы всегда одерживать верх над оппонентом. Делать это стабильно можно лишь тогда, когда вы прочувствуете сильные и слабые стороны колоды, ее возможности и ограничения. А еще, поскольку вы играете всегда от стола, вам важно знать сильные и слабые стороны оппонента, его возможности, дабы правильно обыгрывать AoE эффекты, точечные ремувалы и другие потенциальные ходы. Вам очень пригодятся знания нынешней меты и самых распространенных сборок последних дней, дабы правильно выбирать и использовать имеющиеся у вас ресурсы.

Первая проблема, с которой сталкиваются многие начинающие игроки за данный класс – **Озарение** и **Монетка**. Два этих ресурса очень ценны, и их очень легко потратить даже в первый ход. Но когда же действительно нужно использовать эти временные разгоны по мане? В начале партии вашей основной задачей станет получение разгона по мане в долгосрочной перспективе (не того, который действует только на один ход). Но делать это надо так, чтобы у вас было какое-то продолжение на следующий ход. Если вы потратите на первый ход **Монетку+Буйный рост**, а на следующий просто используете силу героя, никакого толку от траты Монетки так рано не было.



*Хорошая ситуация для использования Озарения, так как на следующий ход вы сможете разыграть еще одного Хранителя болот, если сейчас разгонитесь по мане с помощью этого существа.*

Аналогично вы должны думать о следующем ходе, если разыгрываете через **Озарение** или Монетку Фэндрала Оленьего Шлема или Учительницу магии. А извлечете ли вы из них выгоду, разыграв так рано? А не сможет ли оппонент слишком легко убить их, не дав получить преимущества в темпе и выгоде? (Например, легко избавиться от Фэндрала Оленьего Шлема может Жрец с помощью Слова Тьмы: Боль, так что вам лучше подождать с розыгрышем этого существа, дабы в один ход скомбинировать и его, и другие карты типа «выберите эффект». Другой хороший способ обыграть **Слово Тьмы: Боль** – дать Фэндралу Оленьему Шлему бафф на +1 единицу атаки).



А в этой ситуации *Хранитель болот* был использован, чтобы создать токена 2/2, дабы замедлить Мага и навязать размены.

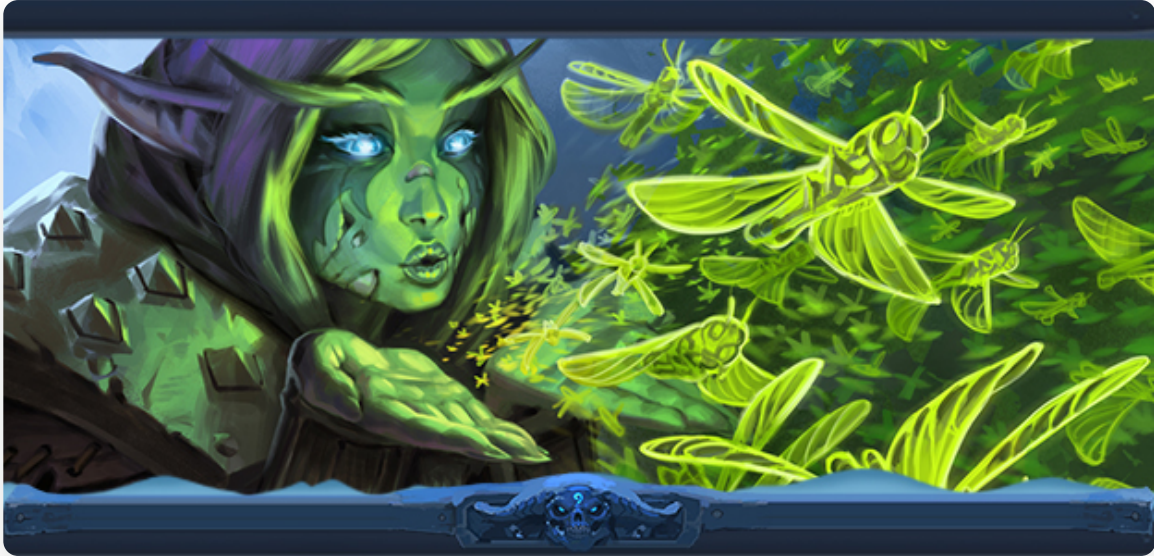
Хотя, конечно, в агрессивных матч-апах вы будете разыгрывать через *Озарение* любых крупных существ просто для того, чтобы не потерять стол в самом начале партии. Здесь о выгоде можно забыть, а руководствоваться только принципом «чем больше темпа, тем лучше». Если уж речь зашла об агрессивных колодах, следует сделать небольшую ремарку. В вашем распоряжении очень мало ремувалов, так что берегите их на самые важные и опасные цели. Например, *Гнев* лучше не отдавать в *Арханолога*, если вы играете против Секрет Мага, а придержать его для Ученицы чародея или Мага Киристора. Аналогично поступайте и с вашими провокаторами. Да, у вас их много, но лучше сделать так, чтобы каждый разменивался с существами оппонента, а не просто наносил одну единицу урона.



*В некоторых ситуациях можно использовать даже массовый бафф на одно существо, дабы пережить трудные первые ходы.*

Вообще можно отметить одну ключевую особенность нового Токен Друида: у него очень много существ с одной единицей атаки и провокацией. А одна единица атаки – очень незначительный показатель, который крайне просто обыграть вашему оппоненту, при этом он только потеряет немного времени, но глобально его позиция не изменится. Поэтому-то Токен Друиду так важны всевозможные баффы существ, которые сделают из его 1/5 существ что-то стоящее. Нужные характеристики, впрочем, всегда будут разными в зависимости от матч-апа, порой уже двух единиц атаки будет достаточно, чтобы размениваться с существами оппонента, порой потребуется больше.

Баффов в любой представленной сборке достаточно количество, хотя где-то их больше, где-то меньше. Использовать их нужно грамотно, всегда считать, сколько еще их осталось в колоде и каких именно, поскольку без баффов многие ваши угрозы будут достаточно слабыми.



Одна из ключевых карт в вашей колоде – **Ползучая чума**, необходимо понимать ее механику и специфику, ведь многие ошибаются, используя это заклинание, думая, что оно работает так же, как и **Спустить собак**. Однако механика его такова, что вы не сможете реализовать заклинание, если имеете преимущество на столе. Сама специфика **Ползучей чумы** в том, что она помогает только в ситуациях, когда вы проигрываете. Поэтому порой заклинание будет лежать в вашей руке мертвым грузом, иногда вы не сможете реализовать его, а вместе с ним и **Крепких мародеров**. Грамотные оппоненты вообще не будут выставлять слишком много мелких угроз, обыгрывая именно **Ползучую чуму** в комбинации с баффами существ. Если так, не жадничайте и разыгрывайте это заклинание, чтобы оно призвало хотя бы два провокатора – порой и их будет достаточно, особенно под хорошими баффами.

Есть и другая трудная для использования карта – **Тотальное заражение**. С одной стороны, конечно, она невероятно эффективна, особенно первая ее копия, а вот вторую вы, возможно, уже и не захотите разыгрывать или потому, что у вас будет много карт в руке, или потому, что слишком мало карт останется в колоде. Впрочем, **Токен Друид** не претендует на звание хорошей «лейт гейм» колоды, архетип пользуется моментом, когда у него большое количество ресурсов и есть давление на столе, а у его оппонента этого еще нет. Так что дать четкий совет, использовать или не использовать второе **Тотальное заражение**, трудно. Что точно можно сказать: постарайтесь не сжигать себе карты, применяя заклинание тогда, когда в вашей руке шесть-семь карт (с шестью, впрочем, вы еще можете избежать сжигания карт, если найдете **Озарение** и используете какое-то заклинание за 2 кристалла маны или силу героя).



## Карты типа «выберите эффект» – что и когда брать?

Уже не раз было сказано, что у Токен Друида очень много карт типа «выберите эффект». Очень важно выбирать правильные опции, поскольку часто от этого может зависеть исход партии.



Самая привычная карта в этом разделе – **Гнев**, относительно этого заклинания в целом ничего не изменилось. Необходимо нанести 3 единицы урона опаснейшей угрозе оппонента – делайте. В руке плохие карты и необходимо найти что-то получше – наносите 1 единицу урона и добирайте карту. Если ваша рука уже хороша и никакой необходимости в 3 единицах урона нет, вы можете использовать силу героя вместо **Гнева**, это заклинание едва ли не найдет себе применения в будущем.



**Дар природы** – еще одно очень старое и давно используемое заклинание, однако в его отношении многое изменилось. С Тотальным заражением в колоде вы намного чаще будете предпочитать именно наращивать кристаллы маны, а не обеспечивать себя добором, так как с последней задачей великолепно справляется заклинание за 10 кристаллов маны. Особенно это актуально в случаях, когда **Тотальное заражение** уже есть в вашей руке. Кроме того, Токен Друид в целом нуждается в большом количестве кристаллов маны, дабы проворачивать свои комбинации, так что выбор наращивания маны становится еще более обоснованным. Впрочем, о доборе карт тоже забывать не стоит: если ваша рука безнадежно плоха или у вас уже достаточно маны – смело берите три карты.



**Сила дикой природы** чаще будет использована как бафф существам, однако в некоторых ситуациях вы можете призывать и пантеру 3/2, если необходимо бороться за стол или по каким-то другим причинам закрепиться на нем.



Например, в этой ситуации можно призвать пантеру 3/2, которая не только сможет противостоять Клирику Североземья, но и станет потенциальной целью для Костяной кобылы на следующий ход, если *Хранитель болот* умрет от Слова Тьмы: Боль или другого источника.



**Хранитель болот** на старте чаще всего будет применяться для наращивания кристаллов маны, а на поздней стадии игры для создания токена – здесь нет ничего необычного. Исключение могут составлять лишь агрессивные матч-апы, в которых порой вы захотите побороться за стол на старте – лишний токен 2/2 явно не помешает. Но призывайте его лишь тогда, когда у вас нет хорошего хода с одним дополнительным кристаллом маны в будущем.



**Друид-роевик** – пожалуй, самая трудная карта для выбора эффекта. С одной стороны, существо с провокацией обладает большей синергией с вашими картами, вы сможете усилить его Крепким мародером и другими заклинаниями. С другой стороны, 1/2 с ядом может доставить массу проблем вашему оппоненту, такую угрозу порой проблематично убрать со стола, а она способна размениваться с любым существом оппонента. Разыгрывая Друида-роевика, в первую очередь подумайте, что может сыграть ваш оппонент на следующий ход, может ли он выставить ключевое существо (например, Тириона Фордринга на восьмой ход) или дать AoE эффект, наносящий две единицы урона (Доисторический дракон против Джейд Друида, например). Может быть, вы хотите защитить вашего героя или другое существо на столе, тогда, конечно, подойдет провокация, однако 1/2 с ядом во многих других ситуациях станет головной болью для вашего оппонента, который будет вынужден отдать в него какое-либо заклинание, атаку оружием или существо.



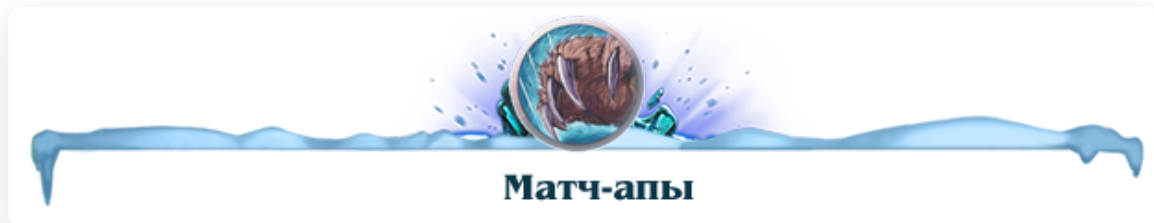
В данной игровой ситуации вы вполне можете ожидать сильный четвертый дроп от вашего оппонента, например, Фэндрала Оленьего Шлема. Поскольку ответить на это опаснейшее существо способностями из руки вы никак не сможете, сейчас самое время позаботиться о «контрплее», то есть разыграть наперед Друида-роевика, дав ему яд. Ваш оппонент будет вынужден тратить **Гнев** на ваш второй дроп, если он не хочет потерять ценное существо. В самом неудачном для вас вероятном сценарии оппонент разыграет Хранителя болот, но забрать существо 3/3 – тоже неплохой результат для существа за два кристалла маны.



**Малфурион Пагубный** призывает таких же существ, которыми становится **Друид-роевик**, разница лишь в том, что их будет пара. Разыгрывая Малфуриона Пагубного, вы еще в большей степени должны задуматься о выборе двух пауков с ядом, так как от двух таких угроз еще труднее избавиться, чем от одной, так что порой необходим будет какой-либо AoE эффект. Порой можно задумываться о пауках с ядом и при отставании на столе, если, конечно, вам не грозит летальный урон на следующий ход или если у вас нет баффов для скарабеев с провокацией, дабы они выгодно разменялись с существами противника. Не забывайте, что **Малфурион Пагубный** также дает вам 5 единиц брони и новую силу героя, которая тоже может подарить вам броню.



**Фэндрал Олений Шлем** существенно упростит вашу задачу выбора эффектов, объединив их. Не забывайте о том, что с последним обновлением немного изменилось взаимодействие этого существа и **Гнева**, если на вашей половине стола есть урон от заклинаний: теперь **Гнев** действует дважды, нанося сначала 3, а затем 1 единицы урона, то есть с добавкой к урону от заклинаний **Гнев** нанесет 4+2 единицы урона, а не 5, как ранее. Если вы разыграете Малфуриона Пагубного с Фэндралом Оленьим Шлемом на столе, то получите четырех существ (двух скарабеев и двух пауков), а не двух гибридов с провокацией и ядом.



Данный раздел, к сожалению, еще нельзя обосновать на каком-либо мета-отчете в силу слишком раннего времени написания гайда. Впрочем, какие-то тенденции новой меты уже видны, а нужную информацию можно почерпнуть в игре, на стримах профессиональных игроков, в Twitter и других полезных сайтах разной тематики.



## Воин

Чаще всего на вашем пути будет вставать Пират Воин. Это положительный матч-ап, но очень напряженный. Промедлений и ошибок оппонент вам не простит. Следовательно, вам необходимо играть максимально темпово и быстро, дабы Гаррош не закрепился на столе. В первую очередь для вас опасность представляет **Гидра Горьких Волн**, использующая большинством Пират Воинов в ладдере, на этот пятый дроп вы едва ли

сможете легко ответить, а допускать получения такого большого количества урона по вашему герою крайне не рекомендуется в данном матч-апе.

Вы должны грамотно использовать ваших провокаторов, даже Пират Воин способен выгодно размениваться с существами с одной единицей атаки, так что часто важно давать вашим защитным существам баффы. Пират Воин в целом представляет угрозу лишь тогда, когда он контролирует стол. Если же его половина пуста, вы скорее всего одержите верх. Помните о главных целях для **Гнева** и **Размаха**, ваших единственных заклинаний прямого урона из руки. Лучше всего поражать ими самые опасные грозы: Разъяренного берсерка, Коркронского воина, Капитана Южных морей.

Вам могут встретиться и другие архетипы Воина, хотя и намного реже. Стадию муллигана вы, например, должны выстраивать исключительно вокруг Пират Воина. Всё же могут попасться и Темпо Воины, и Контроль Воины – окончательных сборок этих колод нет, но они в любом случае не должны представлять такой угрозы, как Пират Воин. Помните только о возможных **Потасовках** и комбинациях с картой **На корм рыбам**, обыгрывайте эти заклинания. Если вы встретите Контроль Воина, то скорее всего он использует в своей сборке Крадущегося упыря, так что постарайтесь как можно быстрее реализовать ваши заклинания за 1 кристалл маны (**Знак «Лотоса»**).



## Паладин

Чаще всего на вашем пути будут попадаться Мурлок Паладины. С одной стороны, это трудный оппонент из-за его невероятной способности наращивать преимущество и темп эффектом снежного кома на старте игры. С другой стороны, в вашей колоде есть ответы на раннее давление оппонента – в первую очередь, это **Ползучая чума**. Мурлок Паладины в своих нынешних сборках редко используют **Равенство**, так что справиться с провокаторами ему может быть проблематично. Лучшие ответы Паладина – **Хранитель Солнца Тарим** или **Кроткий мегазавр**, который даст мурлокам яд. В обоих вариантах ваш оппонент потеряет значительные силы на столе, пока будет зачищать ваш стол, так что нужное время вы выиграете.

Впрочем, не только одними мурлоками силен ваш оппонент. На поздней стадии игры большие проблемы может доставить **Тирион Фордринг**, да и многочисленные баффы класса (**Печать королей**, **Костяная кобыла**, **Гребнистый скакун**). Хорошие технические карты для противостояния с Паладинами – **Хранитель чаши** или **Разрушитель чар**. При условии, что матч-ап с Мурлок Паладином не самый благоприятный, а популярность архетипа растет, возможно, есть смысл задуматься о добавлении эффекта немоты в вашу сборку.

С Контроль Паладином тоже бороться достаточно трудно, но по другим причинам. Этот соперник способен ответить на любые угрозы, которые вы разыграете, поэтому затягивать партию и ждать, когда Утер получит в руку все желаемые ответы, ни в коем случае нельзя. Темп – ваше главное преимущество, вы способны очень быстро

перебирать колоду, так что ваш оппонент с трудом сможет найти ответы на всё, что вы разыграете.



## Охотник

Охотников не так много в ладдере, что, конечно же, очень досадно для Токен Друидов, так как это легкий матч-ап для Малфуриона. Связано это с тем, что Мидрейндж Охотник, пусть он и стал медленнее с Рыцарями Ледяного Трона, всё еще очень любит заполнять стол мелкими существами – это идеальная предпосылка для успеха Токен Друида с его Ползучей чумой. Ответить на несколько крупных угроз Охотнику крайне трудно, все малочисленные его AoE эффекты наносят всего лишь две единицы урона, чаще всего этого будет недостаточно.

В любом случае, даже Охотники способны доставить неприятности, так что старайтесь избавляться от их ключевых угроз. В первую очередь, это любые звери, которых можно усилить Псарем и другими эффектами.



## Друид

В мете в настоящее время три архетипа Друида, и все они кардинально отличаются между собой, что во многом усложняет задачу правильного муллигана. Самый трудный матч-ап для Токен Друида – Агро Друид, так что выбирайте на старте такие карты, чтобы увеличить шансы на противостояние именно этому архетипу (**Гнев** – в первую очередь). Казалось бы, Токен Друид должен хорошо справляться с агрессивными колодами, но грамотный Агро Друид не станет просто так спамить на стол мелких существ, когда поймет, с кем столкнулся. Вместо этого он сделает упор на нескольких мощных существ (самые опасные – **Коварный птенец** и **Гидра Горьких Волн**), на которых необходимо незамедлительно ответить. Оппонент сможет достойно ответить на Ползучую чуму с помощью собственных баффов и Дикого рева, так что не будьте столь уверены в победе, даже если вы призовете нескольких сильных провокаторов в ответ на заполненный стол оппонента. Очень неприятными для Агро Друида станут существа с ядом, с ними он будет вынужден размениваться существами из-за неимения заклинаний. Лучшим ответом на существо 1/2 с ядом для вашего оппонента станет **Дикий рев**, но часто вы будете рады, что противник использовал это заклинание рано и не для нанесения летального урона или выгодного размена с призванными Ползучей чумой провокаторами.

Зеркальный матч-ап двух Токен Друидов очень любопытный и непредсказуемый, преимуществом будет обладать игрок с более проактивной и агрессивной сборкой, в которой есть тяжелые существа вроде Волшебных великанов, Малигоса или Хранителя Медива. Постарайтесь делать акцент на несколько сильных угроз, а не на много мелких, дабы не получить в ответ Ползучую чуму и массовый бафф, ведь вам будет непросто пройти через такую стену. Очень важная и полезная карта в данном противостоянии – **Костяная кобыла** – то самое существо, создающее одну мощную угрозу, на которую Токен Друиду трудно ответить.

Джейд Друид – самый благоприятный матч-ап среди данного класса, и это, учитывая популярность этого архетипа, очень приятная новость. Но и Джейд Друиду легко проиграть, если вы будете медлить. В долгосрочной перспективе вас, конечно же, переиграют, так что необходимо действовать быстро и агрессивно. Как и всегда против Друида, постарайтесь делать упор на нескольких крупных существ, с ними справиться вашему оппоненту будет проблематично (но помните, что во многих сборках Джейд Друида есть Опытные охотники, Разрушители чар и Черные рыцари). С другой стороны, и с массой мелких существ Джейд Друиду тоже может быть непросто, особенно если у них 3+ единицы здоровья, тогда AoE Доисторического дракона их не убьет. Ценны существа с ядом, но, опять же, необходимо позаботиться о том, чтобы их не убил тот же **Доисторический дракон**.



## Шаман

Самый популярный архетип Шамана в ладдере – Токен Шаман, использующий механику эволюции. Этот матч-ап благоприятен для вас, несмотря на некоторые трудности. Собственно, главная трудность всего лишь одна – **Инволюция**, это заклинание доставит вам огромное количество проблем, если будет использовано вовремя. Благо, не все Токен Шаманы используют это заклинание, а если и используют, то одну его копию. Старайтесь не идти ва-банк первой же волной ваших токенов, надежнее сначала выманить Инволюцию из руки оппонента или удостовериться, что ее там нет. Особенно большие проблемы у вас будут, если под Инволюцию попадут Манадревни, так как вы не получите ваши кристаллы маны назад.

Помимо Инволюции ничего не должно сильно мешать вам в этом противостоянии: на массу мелких токенов вы ответите Ползучей чумой и другими провокаторами. Главное, конечно же, – не умереть от Жажды крови на пятый ход и позднее, а потом не упустить соревнование в выгоде, когда дело дойдет до Эволюции и Провидца смерти Тралла.

Более медленные архетипы Шамана не так распространены, но зато куда опаснее для Токен Друида, что связано с огромным количеством AoE ремувалов, в том числе с двумя копиями Инволюций. Также эти Шаманы используют **Сглазы**, что тоже неблагоприятно сказывается на вашей результативности. Как и в случае с Контроль Паладином, старайтесь действовать быстрее, чем ваш противник найдет все нужные ответы.



## Разбойник

Миракл Разбойник – благоприятный матч-ап, во многом из-за отсутствия у оппонента каких-либо внушительных AoE ремувалов. Так, если игра затянется достаточно, вы сможете легко занять стол массой провокаторов и закончить игру. Проблема лишь в том, чтобы не позволить оппоненту рано задавить вас, сделать он это может с помощью Эдвина ван Клифа, [Авантюристов](#) или ранних Волшебных великанов – на все это у вас нет четко выраженного ответа. Опять же, полезны будут эффекты немоты, а также [Опытный охотник](#), хотя последний уж слишком ситуативен.

Если вы выставляете какую-либо одиночную угрозу на стол, особо не рассчитывайте на то, что она переживет ход оппонента, уж слишком много в распоряжении Валиры точечных ремувалов. Если у вас есть [Живая мана](#), для надежности можно увеличить здоровье Манадревней до трех единиц, дабы комбинации из двух Вееров клинков или Мага крови Талноса + Веера клинков не зачистили стол.

Вы можете встретить не только Миракл Разбойника, но и Агро или Темпо Разбойника – с ними следует играть так же, как и с любой другой быстрой колодой. Матч-ап в целом скорее напоминает Пират Воина, а не Агро Друида, что хорошо для вас.

Еще лучше – встреча с Н'Зот Разбойником. Этот архетип не может оказать достаточно давления на старте, а еще он очень любит заполнять стол мелкими существами – идеальный сценарий для Токен Друида. Как и всегда, Разбойник лишен действенных AoE эффектов, так что чем-то ответить на стену из провокаторов он вряд ли сможет.



## Маг

Если вы встретили Квест Мага, главной вашей целью станет максимальное давление. Едва ли вы сможете сделать это со старта (хотя попробовать стоит), но вот на средней стадии игры вы должны нанести достаточное количество урона по герою оппонента. У вас будет не так уж много «свободных» ходов, когда ваш стол не будет приморожен, так что пользуйтесь ими по максимуму, избегая по возможности каких-либо разменов. Любая агрессия, конечно же, должна проводиться с оглядкой на Вестника рока – на это существо необходимо ответить любой ценой, если вы хотите победить. У вас не так много способов сделать это, все их необходимо приберечь до нужного момента. Не забывайте, что ваше здоровье не играет никакой роли в этом матч-апе, а еще всегда играйте до конца, даже если всё складывается очень печально для вас, порой колода

Квест Мага переигрывает сама себя, да и управлять ею тяжело, оппонент вполне может допустить ошибку.

Матч-ап с Секрет Магом или Темпо Магом достаточно трудный, но не безнадежный. Темп здесь – самое важное, и ваш оппонент будет всеми силами стараться сбить вам его. В нынешних сборках Магов используется разнообразное количество секретов, и предсказать их достаточно проблематично. Но вы можете не сомневаться в том, что **Антимагия** у вашего оппонента в колоде точно есть, и ее непросто обыграть. Лучшие заклинания для этого – **Знак «Лотоса»**, **Озарение** и **Буйный рост** и, конечно же, **Монетка**. Если в вашей руке нечем проверить Антимагию, придется рисковать или ждать захода нужных карт в руку, что сделать получится далеко не всегда – малейшее промедление позволит оппоненту закончить свое дело. Ему достаточно закрепиться на столе хотя бы одним существом с 3-4+ единицами атаки, чтобы довести вас до зоны поражения его заклинаний взрывного урона, коих, конечно же, в его распоряжении огромное количество.

Вы можете встретить и Контроль Мага, победить которого необходимо быстро, так как в долгосрочной перспективе он извлечет гораздо больше выгоды из своей колоды, в первую очередь благодаря Ледяному личу Джайне. AoE эффекты Мага ограничены 4 единицами урона, пользуйтесь этим и выводите ваших существ из зоны поражения Волны огня.



## Жрец

Самый распространенный архетип класса в нынешней мете – **Казакус Жрец**, бороться с ним можно несколькими способами. Первый – истощение его ресурсов, коих, на самом деле не очень-то много, особенно это касается AoE эффектов. **Зелье драконьего огня** – самое опасное для вас заклинание – представлено лишь в одной копии (но вторую можно получить с Темных видений). Остальные AoE эффекты для вас не так страшны. Есть еще **Темный жнец Андуин**, о котором необходимо всегда помнить: не поднимайте атаку ваших токенов до 5 единиц и выше, дабы рыцарь смерти Жреца не зачислил весь стол.

Второй способ победить **Казакус Жреца** – игра в темп. Если партия началась благополучно для вас, вы вполне способны истощить руку оппонента, в то время как ваша будет полна, тогда у оппонента элементарно не найдется ответа на какую-то ключевую угрозу, и он проиграет.

Какой бы план на игру вы не выбрали, помните о нескольких важных особенностях оппонента. Первая – у него есть **Зелье безумия**, которое может наказать вас, если вы разыграете большое существо и 1/2 с ядом. Вторая – многие ремувалы Жреца не действуют на существ с 4 единицами атаки, так вы можете защитить ключевую угрозу, например, **Фэндрала Оленьего Шлема** или **Учительницу магии**. Третья особенность – у

Казакус Жрецов часто есть Крадущийся упырь, так что ваш Знак «Лотоса» лучше разыграть пораньше.

Второй архетип класса – так называемый Vig Жрец или Контроль Жрец, использующий массу тяжелых угроз и синергию с ними. При нужном заходе эта колода может очень легко расправиться с вами, действовать в этом матч-апе нужно быстро. У такого Жреца есть не только Зелье драконьего огня, но и комбинация Гномозелья и Слова Тьмы: Ужаса, которая способна зачистить практически любой сгенерированный вами стол. Впрочем, у Жреца нет никакого способа добирать карты, так что нужные инструменты далеко не всегда будут в его распоряжении – пользуйтесь этим.



## Чернокнижник

Самый распространенный архетип Чернокнижника – Хэндлок или Демонлок. Матч-ап с ним можно охарактеризовать как равный. С одной стороны, начиная с четвертого хода, вас могут задавить тяжелыми существами, на которых трудно будет ответить. С другой стороны, если отбиться от них, Чернокнижник не сможет постоянно поддерживать соразмерное давление, если, конечно, ему не очень повезет с рукой. Все AoE эффекты Чернокнижника достаточно ограничены, редкие сборки включают Круговерть Пустоты, а без нее зачистить стол от массы пробафанных провокаций будет проблематично. На Кровопийцу Гул'дана вы можете ответить связкой Ползучая чума + Крепкий мародер + Знак «Лотоса», так вы, вероятно, получите существ лучше, чем ваш оппонент, а его AoE эффекты подействуют на всех существ на столе, включая и его собственных. Всегда помните об Осквернении – не выстраивайте ваших существ в «лесенку» по здоровью, дабы Осквернение легко сработало несколько раз. Не обыгрывайте без необходимости связку Осквернения и урона от заклинаний – это очень трудно обыграть, а у оппонента не всегда даже в колоде будет использоваться существо с уроном от заклинаний, не говоря уже о наличии комбинации в руке.

Победить Зоолока очень легко, пожалуй, это один из самых благоприятных матч-апов в мете Рыцарей Ледяного Трона. Ваш оппонент играет исключительно от стола, у него почти нет взрывного урона из руки и AoE эффектов на более чем одну единицу урона. Пользуйтесь этим, ваши провокаторы надежно защищают героя, остается только выставить их и усилить. Аналогично хороши и существа с ядом, с которыми Зоолоку придется размениваться существами.






















**Как играть против Токе Друида. Контр колоды**


Очень актуальный вопрос – как победить Токен Друида? Начать следует с самых неудобных колод, которые может встретить этот архетип. Здесь можно выделить следующие архетипы:


### Big Жрец от Lothar

**Big Жрец от Lothar**

 Наносит 2 ед. урона.	 Вы получаете контроль над существом противника с атакой 2 или меньше до конца хода.	 Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.	 Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.	 Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.	 Уничтожает существо с атакой 5 или больше.	 Наказывает на все существа противника эффект немوتы. Вы берете карту.
 Боевой клич: призывает 1/1 копию случайного существа из вашей колоды.	 Восстанавливает 12 ед. здоровья вашему персонажу.	 Уничтожает всех существ с атакой 2 или меньше.	 Вы раскрываете копию существа, но только в этом матче, а затем призываете его.	 Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.	 Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.	 Провождение: В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту вместо карты.
 Боевой клич: уничтожает всех существ с атакой 5 или больше.	 Вы раскрываете существо за (8) или больше, а затем призываете его.	 В конце вашего хода вы берете карту Сна.	 Провождение: Положившие жизнь. Присоединяет к вам уничтожает случайное существо противника.	 В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды.		







**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**  
 нажми чтобы скопировать в буфер

# Мурлок Паладин от Хіхо

## Мурлок Паладин от Хіхо




















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер


## Агро Друид от Cross

**Агро Друид от Cross**

 <p>Вы получаете 2 дополнительных кристалла маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Рыбак. Когда вы разыгрываете пирата, вы призываете это существо из колоды.</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	 <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают +1/+1.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уменьшает прочность оружия противника на 1.</p> <p>Рыбак</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич вы кладете в руку элементалю 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p>Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1 или призываете на поле боя зверя 3/2.</p> <p>x2</p>	 <p>Выберите эффект: призываете в существо 1/2 с «Даром», или с существом 1/5 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Выбранное существо получает +2/+2. Если это зверь, вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Адаптируется после того, как атакует героя.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация. Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич ваши существа с «Провокацией» получают +2/+2.</p> <p>x2</p>
 <p>Выберите эффект: превращаете в существо 5/3 с «Маскировкой» или с существом 3/5 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они умирают, вы получаете ману обратно.</p> <p>x2</p>	 <p>Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уничтожает существо противника со способностью «Провокация».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич ваше выбранное существо получает +4/+4 и «Провокацию».</p> <p>x2</p>	

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

6160



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Именно с этой тройкой справиться Токен Друиду сложнее всего. Объединяет их то, что все представленные колоды способны создавать крупные угрозы, правда, совершенно разными способами. Токен Друиду может быть невероятно сложно ответить на них,

этим оппоненты и пользуются: кто-то стремится как можно раньше задавить оппонента, как Агро Друид, кто-то не стесняется поиграть и подольше, всё равно Token Друид вряд ли сможет что-то сделать с огромными существами, а появляться их будет всё больше и больше.

Что касается того, как действовать непосредственно внутри самой партии, то, как уже понятно, необходимо тоже ориентироваться на крупные угрозы, стараться не забивать стол мелочью, а усиливать одно-два существа. Можно, конечно же, действовать и иначе, то есть заполнить стол, но держать в руке ответ на Ползучую чуму и все ее усиления. Это может быть [Инволюция](#), комбинации с [Равенством](#) и [Освящением](#) и так далее. Важно лишь то, чтобы при этом ваша часть стола оставалась живой, так вы сможете продолжить давление на оппонента.



Вы можете также переиграть Token Друида по выгоде, ведь его ресурсы ограничены, а потенциал перебора колоды очень велик, в какой-то момент Token Друид просто останется без карт в колоде и отправится в последнюю атаку, и если вы сумеете отбиться от нее - партия ваша.

Играя против Token Друида, да и любого другого Друида, помните про [Озарение](#) - это очень трудное для обыгрывания заклинание, но постараться всё же надо. Учитывайте, сколько кристаллов маны будет на следующий ход у вашего оппонента, сколько их может стать, если он использует [Озарение](#). Какие комбинации тогда возможны? Проиграете ли вы, если ваш оппонент осуществит их? Можно ли этого как-то избежать? Здесь, конечно, необходимо найти некоторый баланс, так как постоянно обыгрывая [Озарение](#) и худшие для вас сценарии, вы сразу же можете опустить руки и сдаться, но вот в руке у оппонента может попросту не быть нужных карт, того же Озарения.





океи Друид – удивительный архетип. Пусть его нельзя назвать новым, всё же только в Рыцарях Ледяного Трона он получил очень много отличительных особенностей, интересных механик и карт, которые отлично работают вместе. Удивляет и разнообразие сборок Токен Друида, оптимальную едва ли найдут в скором времени. Вполне возможно, что в будущем Токен Друид будет подстраиваться под мету, искать гибридные сборки, технические замены и способы удивить оппонента. Эти процессы уже происходят, и за ними очень увлекательно наблюдать. А еще увлекательнее участвовать в них самому, покорять ладдер этим трудным в исполнении, но результативным в умелых руках архетипом.

Спасибо за ознакомление со статьей, впереди вас ждет еще больше гайдов на архетипы Рыцарей Ледяного Трона, до скорых встреч!