

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Токен Друид (патч 11.2) Гайд по колодам Ведьмин Лес.

13.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Токен Друид

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Вашему вниманию представляется гайд по Токен Друиду. Архетипу, громко заявившему о себе лишь в мете Ведьминоного леса после изменений баланса карт 22 мая.

Токен Друид уже почти месяц показывает стабильно высокий процент побед, перемещаясь из тир-1 колод к тир-2 и обратно, завоевывая все больше фанатов и ценителей. Мета для этой непростой и интересной колоды благоприятная практически всегда, Малфурион запросто расправляется с любыми агрессивными соперниками, ему не страшны Маги, Охотники, большинство Друидов, Паладины, Разбойники и Шаманы — как вы видите, список внушительный.









Примечательно, что Токен Друид - нелинейная и непоследовательная колода, ей не так-то просто играть. Архетип должен по-разному позиционировать себя в матч-апах,

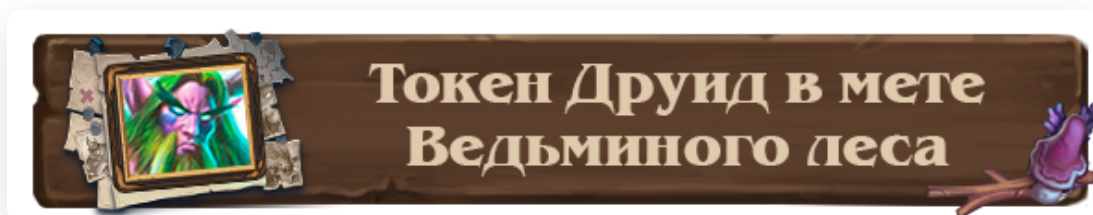
понимать особенности оппонента, оценивать свои силы и порой идти на риски, если ситуация не радужна. Обо всем этом вы узнаете из данного гайда, в нем, как и всегда, вы найдете разделы, посвященные построению колоды и различным аспектам геймплея: от муллигана до особенностей типовых матч-апов.

Разделы гайда:

- *Токен Друид в мете Ведьминоного леса*
- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
- *Максимально бюджетный Токен Друид*
- *Муллиган*
- *Стратегия игры*
 - *- Способы победы: Выживание*
 - *- Способы победы: Давление*
 - *- Важные советы*
- *Карты со случайным эффектом и «выберите эффект»*
- *Матч-апы*
- *Заключение*

Вы уже могли читать гайд по колоде Токен 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
 -  Обновлена бюджетная версия архетипа
 -  Изменена основа колоды и описание к ней
 -  Добавлены новые технические карты, убраны неактуальные старые
 -  Изменены карты, нужные на стадии муллигана
 -  Добавлено описание актуальных матч-апов
 -  Минорные изменения и исправления в тексте
 -  Добавлен раздел "Токен Друид в мете Ведьминоного леса"



Токен Друид стал широко известен после изменений баланса карт в мае, и в первые дни новой меты зарекомендовал себя, как колода с огромным процентом побед в новых для всех условиях.

С тех пор прошел уже почти месяц, и сейчас назвать Токен Друида сильнейшим и безоговорочным лидером ладдера нельзя. Это не разрушитель меты и не однозначно лучший выбор для взятия легенды и высших легендарных рангов.

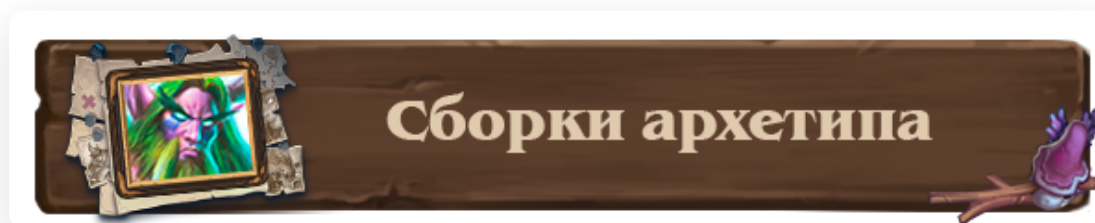
Но все же Токен Друид силен: процент его побед уже давно держится на стабильно высоком уровне, а выгодных матч-апов у него невероятное количество. В первую очередь выгодны для героя статьи матч-апы с теми оппонентами, у которых нет AoE эффектов или их очень немного, с ними разговор у Малфуриона короткий. В эту категорию входят и агрессивные оппоненты, и мидрейндж колоды, а также и некоторые контроль.

Например, Токен Друид силен в матч-апах с [Дрыжеглот](#) Шаманом, Биг Спелл Магом и Спелл Охотником — у всех у них есть AoE способности и их приличное количество, но Малфурион способен умело давить на слабости и особенности данных архетипов, так что матч-апы с ними складываются для него благоприятно.

Токен Друиду приходится бороться за место под солнцем в действительно ожесточенных условиях: у класса в мете сейчас невероятное количество конкурентоспособных и интересных архетипов, среди которых популярнее всех Таунт Друид, но также стоит отметить Вихлепых Друида, [Малигос](#) Друида, Квест Друида и Друида на дьявозаврах.

Примечательно, что даже в условиях невероятной конкуренции Токен Друид показывает, что не так прост. Это второй по популярности архетип класса, уступающий лишь Таунт Друиду. В настоящий момент Токен Друид занимает примерно 5% от всех колод в мете Ведьминоного леса.

Архетип становится тем популярнее, чем ближе к легендарному рангу вы играете. Этот факт, опять же, говорит о силе Токен Друида, но эту силу способны раскрыть лишь опытнейшие любители Hearthstone.



Токен Друид с точки зрения сборок достаточно маловариативен, пусть разных вариаций и достаточно, но они мало чем отличаются друг от друга. Слишком уж много у Малфуриона мощнейших классовых карт, отказаться от которых нельзя: [Тотальное заражение](#), [Малфурион Пагубный](#), [Ползучая чума](#), [Дар природы](#), [Развилка](#), [Размах](#), [Буйный рост](#) и другие. Также никуда и без традиционных инструментов именно Токен Друида: [Учительница магии](#), [Душа леса](#), [Дикий рев](#), [Лесные огоньки](#).

В результате важнейших карт становится так много, что Токен Друиды выбирают буквально между несколькими опциями, что вы наглядно и увидите далее.

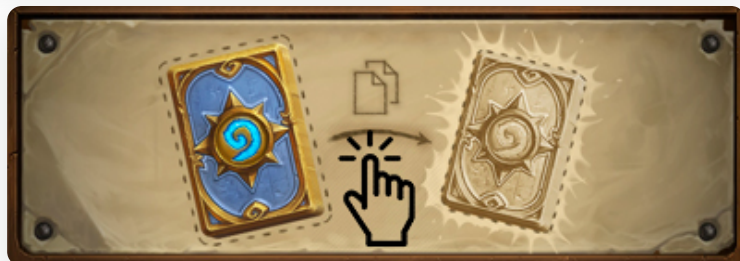


Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Классический Токен Друид

Токен Друид (Стандартная сборка)

<p>1</p> <p>Оберег чаплины</p> <p>Нанесит 2 ед. урона выбранной существу. (Получите 3 ед. брони для урушиак.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: если существо получает +1/+1, им призовите на поле боя пантеру 3/2.</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>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Голем из дерева галн</p> <p>Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.</p> <p>3 6</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Нанесит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваши существа получают способность «Призывный крик»: призывает на поле боя артефа 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя мага ученика 1/1.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите давки: вы берете карту; если существо получает +1 к атаке, вы 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>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонька 1/1 за каждую карту в руке.</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>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Проклятие». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистр отроков Пастбища</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 порока с «Враг»; или призывает 2 скрабана с «Проклятие».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальное саражение</p> <p>Нанесит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдака 5/5.</p> <p>x2</p>		



Самая распространенная версия Токен Друида, которую вы должны ожидать в ладдере, если вам попался этот архетип. Часто вместо одного Голема из древостали используется Гнев.

Токен Друид от cocosasa


Токен Друид от cocosasa


<p>1</p> <p>Оберсмаляшима</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для урушилки.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 6 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>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница Магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, получаете на поле боя магическую 1/1.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонька 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дважды: вы берете карту; или существо получает +1 к атаке; или получаете +6 к Броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваши существа получают способность «Предсмертный крик»: призывает на поле боя драки 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 2 ед. урона остальным персонажам противника.</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>Материнский деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 4</p> <p>Элементаль</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>6</p> <p>Крик Кровавое Копыто</p> <p>Предсмертный крик: призывает на поле боя Бойца Кровавое Копыто 4/5.</p> <p>4 5</p>	<p>6</p> <p>Ползучая чума</p> <p>Призывает скрабба 1/5 с «Проклятием». Если у противника больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Малформан Пагульбы</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 паука с «Безумием»; или призывает 2 скрабба с «Проклятием».</p> <p>5</p>	<p>8</p> <p>Король лич</p> <p>Проклятие: В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8</p>	<p>10</p> <p>Тотальное таранье</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к Броне. Призывает вурдалака 5/5.</p> <p>x2</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru

9000





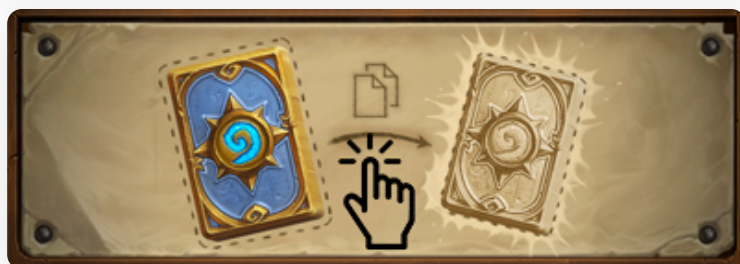


Эта версия Токен Друида интересна тем, что отказывается от одного [Зова чащобы](#) и [Силы дикой природы](#), дабы добавить больше тяжелых угроз ([Кэрн Кровавое Копыто](#) и [Король-лич](#)), которых оппонент Токен Друида едва ли будет ожидать. Так вы улучшите преимущественно самые медленные матч-апы, в которых бывает непросто победить из-за наличия неприятнейших AoE эффектов в арсенале противника.

Токен Друид от toporablo11

Токен Друид от tororablo11

<p>1</p> <p>Обсережатель кристаллов</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для разрушителя.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1, или присоединит на поле боя пантеру 3/2.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Буйный рож</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Споры роста</p> <p>Ваши существа адаптируются.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, кристаллы на поле боя магистранки 1/1.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите действие: вы берете карту, ваше существо получает +1 к атаке, или получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваше существо получает способность «Преданный друид»: призывает на поле боя друида 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Размах</p> <p>Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу кристаллика и 1 ед. урона остальным персонажам кристаллика.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Зов чащобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и варбуете существо стоимостью (4) или меньше.</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Живая мана</p> <p>Ваши кристаллы маны превращаются в существа 2/2. Когда они погибнут, вы получаете ману обратно.</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>6</p> <p>Получая чувства</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Прозрачный». Если у кристаллика больше существ, эффект усиливается.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистранка Пастбища</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 персонажа с «Враждебный» и «Прозрачный», или призывает 2 скрабана с «Прозрачный».</p> <p>5</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Тотальное сарaje</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает урагана 5/5.</p> <p>x2</p>		

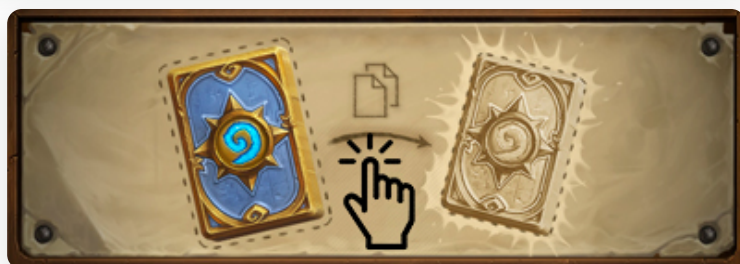


Этот Токен Друид, наоборот, сконцентрирован на максимальном заспаме и пробаффе стола, в его сборке появляются заклинания [Живая мана](#) и [Споры роста](#). Такой подход тоже может оказаться полезным в медленных матч-апах, так как вполне реально выманить все AoE способности оппонента. [Споры роста](#), что важно, хороши в противостоянии с Таунт Друидом.

Токен Друид от Кусоо

Токен Друид от Кусоо

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p>	<p>1</p> <p>Оберег чапальши</p> <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу. (Получите 3 ед. брони для друидов.)</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Сила дикой природы</p> <p>Выберите эффект: ваше существо получает +1/+1; или присоединяет к себе волк вранту 3/2.</p>	<p>2</p> <p>Гнев</p> <p>Выберите эффект: наносит существу 3 ед. урона; или наносит 1 ед. урона существу и вы берете карту.</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Бумный раск</p> <p>Вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дикий рев</p> <p>Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.</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>4</p> <p>Споры роста</p> <p>Ваши существа адаптируются.</p>	<p>4</p> <p>Зов чашобы</p> <p>Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.</p>	<p>4</p> <p>Душа леса</p> <p>Ваше существо получает способность «Предсмертный крик»: призывает на поле боя друидов 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Учительница магии</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает на поле боя мага уровня 1/1.</p> <p>3 5</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Развилка</p> <p>Выберите дамак: вы берете карту; или существа получают +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.</p> <p>x2</p>
<p>4</p> <p>Лесные огоньки</p> <p>Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке.</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>Магический деспот</p> <p>Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.</p> <p>4 Элементаль 4</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Получая чужа</p> <p>Призывает скрабана 1/5 с «Проклятием». Если у противника больше существ, эффект повторяется.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Магистр Пастбища</p> <p>Выберите эффект: призывает 2 лордов с «Блуждением»; или призывает 2 скрабана с «Проклятием».</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Тотальный тарженис</p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает оураалку 5/5.</p> <p>x2</p>



Версия, где есть и Споры роста, и Сила дикой природы, и даже Озарение. Ради данных инструментов Кусоо отказывается от одной копии Размаха и Зова чащобы.



Итак, выше уже было сказано о том, что Токен Друид сейчас – колода с минимумом вариаций и опций, у нее очень обширная основа, то есть карты, которые используются в сборках всегда или практически всегда, ее вы можете увидеть ниже.

лока

1	Оберег: малая яшма	2
2	Буйный рост	2
3	Дикий рев	2
4	Душа леса	2
4	Зов чащобы	2
4	Лесные огоньки	2
4	Развилка	2
4	Размах	2
4	Учительница магии	2
5	Дар природы	2
5	Магический деспот	2
6	Ползучая чума	2
7	Малфурион Пагубный	2
10	Тотальное заражение	2

Оставшиеся три слота обычно занимают карты Гнев, Озарение, Кенарий, Сила дикой природы, Споры роста или Гolem из древостали.

Все достаточно просто с **Големом из древостали** – он помогает Токен Друиду защищаться в самых агрессивных и быстрых противостояниях. **Кенарий**, конечно же, наоборот, предназначен для медленных поединков. А вот **Озарение** и **Сила дикой природы** – опции более специфичные.

Сила дикой природы сейчас используется не всегда, как в сборках Токен Друида в других дополнениях, потому что нынче у архетипа есть масса других способов дать бафф своим угрозам, правда обычно это бафф атаки без здоровья. Соответственно, **Сила дикой природы** полезна или тогда, когда вы хотите обыграть какой-либо минорный AoE эффект, например, **Ловчий смерти Рексар**, **Взрывная ловушка** или если вы планируете

размены с мелкими угрозами оппонента, например, с Паладинами-рекрутами Нечетного Паладина.

Озарение помогает Токен Друиду в первую очередь потому, что его мало кто ждет, так вы сможете на ход раньше использовать **Ползучую чуму** или **Тотальное заражение**, что порой очень даже полезно. Нельзя не отметить тот факт, что **Озарение** отлично сочетается с Учительницей магии, так как дает вам дополнительного токена и ману, дабы применить другие способности.

Наконец, во многих колодах можно встретить одну копию заклинания **Споры роста** – это достаточно дорогостоящий и нестабильный бафф, который даст вам на выбор три опции из десяти. Конечно же, самые желанные для вас – дополнительные характеристики или «Предсмертный хрип: призывает два растения 1/1», хотя вы можете задуматься и о неистовстве ветра (с ним можно находить летальный урон даже в самых безнадежных ситуациях, если у вас есть и **Развилка** и/или **Дикий рев**) или яд (помогает, очевидно, в разменах с крупными угрозами). **Споры роста** особенно хороши в матч-апе с Таунт Друидом.



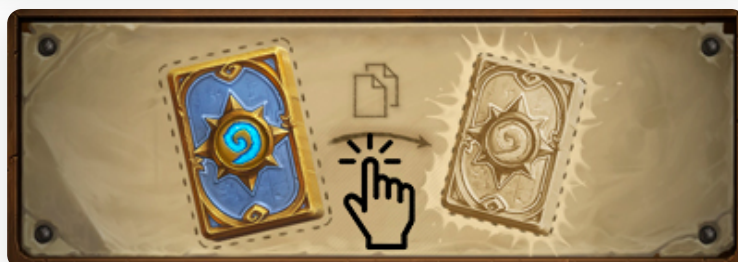
В сборке Токен Друида не так много легендарных карт, зато приличный список эпических. Если ваша коллекция не столь обширна, собрать Токен Друида может быть непросто, хотя многие дорогостоящие карты в его колоде универсальны и используются другими архетипами: **Тотальное заражение**, **Малфурион Пагубный**, **Развилка** – вы можете без опасений тратить на них свою чародейную пыль, еще год они прослужат вам верой и правдой.

Магический деспот и **Лесные огоньки** – более специфичные опции, встречающиеся редко в других архетипах. И если **Магический деспот** не столь важен, и вы можете попробовать обойтись без него или с одной его копией, то **Лесные огоньки** – ключевая карта в колоде, без нее Токен Друида собирать бессмысленно.

Максимально бюджетный Токен Друид

Максимально бюджетный Токен Друид

0 Озарение Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода.	1 Оберег чапальши Наносит 2 ед. урона выбранной существу. (Получите 3 ед. брони для уруженки.)	2 Сила дикой природы Выберите эффект: ваши существа получают +1/+1; или призовите на поле битвы пантеру 3/2.	2 Буйный рог Вы получаете пустой кристалл маны.	3 Дикий рев Ваши персонажи получают +2 к атаке до конца хода.	4 Гolem из древокалн Провокация. Не может атаковать, если у вас меньше 3 брони.
4 Споры роста Ваши существа адаптируются.	4 Учительница магии Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, призывает из колоды божьего уруженки 1/1.	4 Лесные огоньки Призывает огонек 1/1 за каждую карту в руке.	4 Развилка Выберите дамакс: вы берете карту; ваши существа получают +1 к атаке; вы получаете +6 к броне.	4 Душа леса Ваши существа получают способность «Преданный крик»; призывает на поле битвы друидов 2/2.	4 Размах Наносит 4 ед. урона выбранному персонажу противника и 1 ед. урона остальным персонажам противника.
4 Зов чащобы Вы получаете +6 к броне и вербуете существо стоимостью (4) или меньше.	5 Магический деспот Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (5) или больше на этом ходу.	5 Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны; или вы берете 3 карты.	6 Получая чувства Призывает скрабана 1/5 с «Прикосновение». Если у противника больше существ, эффект повторяется.	10 Тотальное таранье Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает уруженку 5/5.	

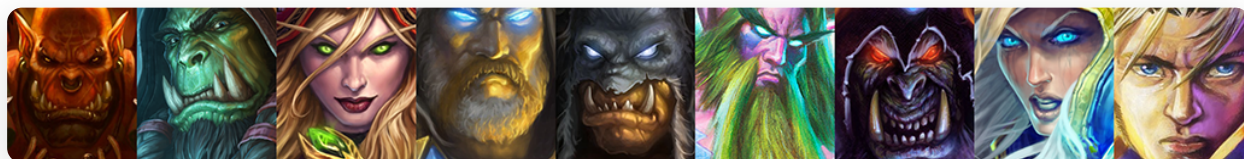


Примерно так выглядит максимально бюджетная колода архетипа: в ней нет [Малфуриона Пагубного](#), хотя отказаться от него достаточно тяжело, и одной копии [Магического деспота](#). В остальном это вполне стандартный Токен Друид без излишеств и изъянов. Обойдется вам такая колода почти в 4 тысячи чародейной пыли, хотя автор данных строк настоятельно рекомендует скопить 1600 чародейной пыли и на классового рыцаря смерти, дабы завершить сборку архетипа.



Стадия выбора карт в стартовую руку Токен Друида отличается своей простотой и однозначностью. Пожалуй, эта одна из немногих колод нынешней меты, муллиганить за которую не особенно сложно: нюансов и подводных камней немного, да и классовая специфика выражена не столь отчетливо.

В начале вы найдете список нужных в стартовую руку карт против каждого класса, а далее будет приведен небольшой список пояснений, исключений и дополнительных возможностей, относящихся к правилам муллигана за Токен Друида в целом, а не против какого-то конкретного класса.



Воин: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Паладин: Буйный рост, Зов чащобы, Ползучая чума, Размах. С Монеткой – Оберег: малая яшма. С Монеткой и Буйным ростом – Дар природы.

Охотник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма, Дар природы.

Друид: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Разбойник: Буйный рост, Зов чащобы, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Ползучая чума, Размах, Дар природы.

Шаман: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.

Маг: Буйный рост, Зов чащобы, Гнев, Оберег: малая яшма. С Монеткой или Буйным ростом – Дар природы.

Жрец: Буйный рост, Зов чащобы, Малфурион Пагубный, Дар природы.


Чернокнижник: Буйный рост, Зов чащобы, Дар природы.


Важные общие особенности муллигана:




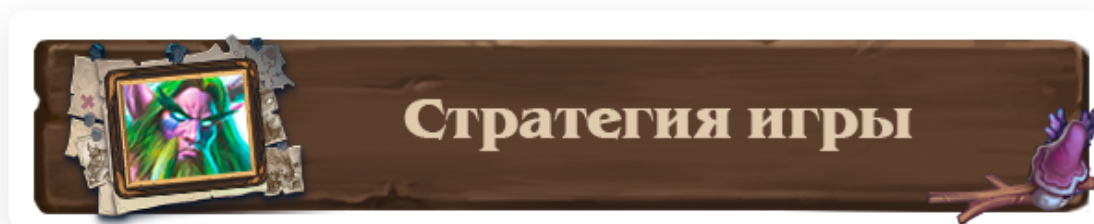
Не оставляйте две копии заклинания [Буйный рост](#) в руке, особенно если у вас нет Монетки — вы рискуете остаться без ресурсов к средней стадии игры.

 **Зов чащобы** вы можете оставлять в стартовой руке даже в двух экземплярах.

 Вы можете задуматься о том, чтобы придержать **Тотальное заражение**, если уверены, что столкнулись с медленной колодой, а у вас в руке уже есть много разгона по мане, например, **Дар природы** и **Буйный рост**.

 Аналогично, если ваша рука очень хороша, можно оставлять и некоторые другие карты, например, **Малфуриона Пагубного** или **Ползучую чуму**, если вы ожидаете давление.

 Не оставляйте в стартовой руке не названные в данном разделе карты.



Наконец, настало время разобраться с тем, как именно играть Токен Друидом: как эта колода побеждает, какие особенности геймплея имеет и так далее.

Для начала следует выяснить, какие **способы победы** у архетипа есть, когда и как стоит ими пользоваться. Их у Токен Друида не так уж и много, так как он хорошо умеет делать только одно – спамить стол мелкими угрозами, баффать их и побеждать от стола. Но дело, скорее, в его противниках: агрессивные оппоненты изначально вынудят Токен Друида обороняться и искать способы переворота игровой ситуации, в то время как медленные соперники будут обороняться сами, искать зачистки и способы пережить агрессию Малфуриона.



1. Выживание

Пожалуй, самый интуитивно понятный и простой способ победы, актуальный в агрессивнейших матч-апах, например, против **Темпо Мага**, **Нечетного Разбойника**, **Нечетного Охотника**, **Нечетного Паладина** и других похожих архетипов. Играть с ними Токен Друиду достаточно просто: у него много темповых существ, которые успешно борются за стол, провокаторов, дешевых ремувалов и способов накопления брони, нужных на поздних этапах игры.

Едва ли вы сможете проиграть просто потому, что вас закидают **Огненными шарами** или улучшенной силой героя. Главная проблема для вас состоит в том, что оппонент способен поставить на стол слишком много угроз и атаковать или несколько раз. Это не так хорошо получается у, например, **Нечетного Охотника**, но лучше у **Нечетного Разбойника** с его невероятно опасными **Бандюгами**.

Правильные для Токен Друида действия определить достаточно просто: вам важно играть максимально темпово, выставлять как можно больше угроз, параллельно с этим

устраняя вражеские. Незаменима **Ползучая чума**, порой это заклинание, разыгранное вовремя, сможет принести вам безоговорочную победу в партии. Хотя порой уже после него или после зачистки стола вам понадобится какой-либо источник брони, дабы противник не смог добить вас взрывным уроном из руки. Старайтесь накапливать броню сразу после того, как ваш герой будет защищен от атак вражеских существ.

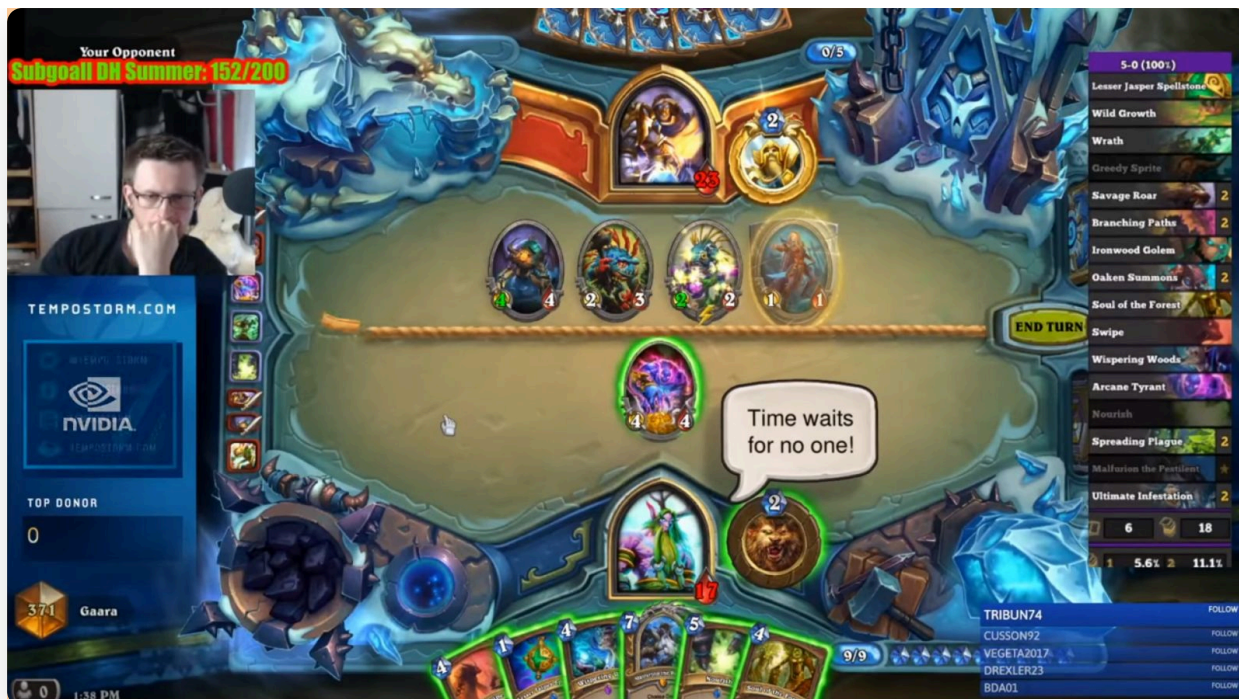
Чаще всего в данных матч-апах вам не стоит беспокоиться о проактивном способе победы, то есть пытаться быстро убить противника: как только вы захватили стол, выставили пару провокаторов и восстановили потери здоровья, оппонент окажется в безнадежном положении, хотя попытаться победить он все еще может, но огромное преимущество будет в ваших руках.

Раз проактивных действий от вас не требуется, не бойтесь тратить **Дикий рев** для разменов, а с помощью **Развилки** получать дополнительные карты или броню. Не жадничайте и с другими опциями: Учительницу магии можно ставить в темп, а **Душой леса** баффать 1-3 угрозы на столе.

Пожалуй, самое сложное, с чем может столкнуться Токен Друид в агрессивных противостояниях – это правильный момент для переворота игровой ситуации. Вы начнете играть пассивно, будете отбиваться вашими ремувалами и силой героя, попутно разгоняясь по мане, но продолжаться вечно так не может: ответы в вашей руке в конечном итоге могут закончиться, так что нужно найти время для того, чтобы выставить массу мелких угроз, с которыми оппонент размениваться, скорее всего, не станет.

В этом сценарии крайне полезна **Ползучая чума**, так как проигнорировать провокаторов противник не сможет, но обойтись можно и без нее: вам могут помочь **Лесные огоньки**, **Учительница магии** и **Душа леса** в сочетании с ними. Важно лишь не умереть в данный момент, так как оппонент не станет размениваться с массой 1/1 угроз и просто пойдет в ваше «лицо».

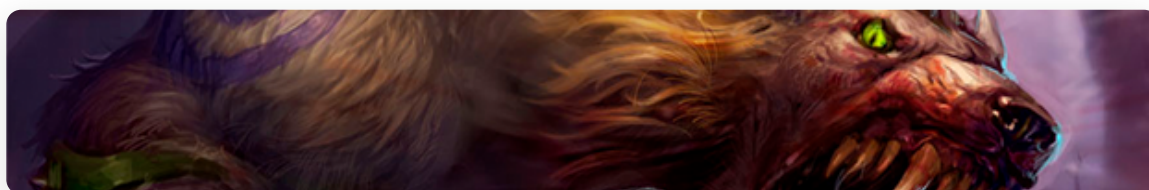
Если критический момент вам удалось пережить, партия может не закончиться. Для начала посчитайте: может быть, вы способны выиграть, баффнув атаку вашим 1/1 токенам и атаковав по герою противника. Если нет – зачистите стол врага, а после или разыгрывайте еще одну волну мелких угроз для будущих разменов, или накапливайте броню, если ваш показатель здоровья на критичной отметке (в каждом матч-апе эта критичная отметка разная, важно ее знать).



В данной игровой ситуации Gaara мог бы сыграть от защиты: дать Размах и Оберег: малая яшма или разыграть Малфуриона Пагубного. Но стример понимает, что отбиваться постоянно у него не получится, и важно не просто зачистить волну мурлоков (ведь ей на смену придет другая волна), но изменить ситуацию кардинально. Тем более шестой ход – момент, когда может выйти Хранитель Солнца Тарим, так что эту опаснейшую легендарную карту тоже важно обыграть.

В результате Gaara разыгрывает заклинания Лесные огоньки и Душа леса, а после дает Оберег: малую яшму в Мурлока-волномута. Да, на столе Утера остаются угрозы-мурлоки, которых тот может баффнуть Кротким мегазавром или другими способами, но нанести летальный урон у него не получится. Друид сможет отдать Размах на следующий ход, дабы зачистить весь стол и сохранить значительное присутствие на столе. Так игровая ситуация будет изменена, и Gaara сможет без особых проблем закончить партию, играя первым номером.

Порой одной Ползучей чумы для переворота на игровом поле будет недостаточно: 1/5 провокаторы только задержат оппонента на 1-2 хода, но не разменяются ни с одной серьезной угрозой. Это можно изменить, если баффнуть 1/5 скарабеев в этот же ход с помощью Души леса, Развилки или Спор роста. Это, конечно, дорогостоящие ходы, но в распоряжении Токен Друида много способов наращивания маны, которыми он пользуется в том числе и в агрессивных матч-апах.



2. Давление

Стать полноценным агрессором вы сможете при встрече с любой медленной колодой меты, будь то Четный Чернокнижник, Биг Спелл Маг, Контроль Жрец, Таунт Друид,

Нечетный Воин или другие. В данных противостояниях затягивать партию до поздних этапов – не в ваших интересах, хотя нестись сломя голову «в лицо» и отдавать все ваши ресурсы за раз тоже не нужно – правильные действия находятся где-то между.

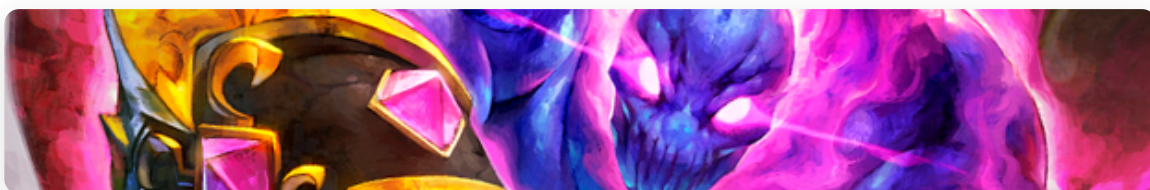
Все же едва ли у вас получится давить уже с первых ходов, ведь, как уже было сказано, существ за 1-3 кристалла маны у вас в принципе нет. Со старта важно найти разгон по мане и искать первые способы зацепиться за стол несколькими токенами.

В вашем распоряжении есть несколько «волн» токенов, которые вы должны грамотно распределить и скомбинировать. Скорее всего, на первую волну найдется ответ у любой контроль колоды, но вы должны реализовывать преимущество и в мане, и в картах: добора у вас очень много, вы способны перебрать колоду быстрее любого контроль оппонента.

Итак, ваши ресурсы спама стола ограничены, вы не Джейд Друид или Нечетный Паладин с его невероятно мощной силой героя, так что знать возможности вашей колоды особенно важно. Ваши волны токенов помогают создавать **Лесные огоньки** и **Учительница магии**, правда последнюю нужно еще скомбинировать с какими-то дешевыми заклинаниями, дабы создать достаточное количество токенов.

Скорее всего, одну Учительницу магии вы не сможете реализовать максимально эффективно, например, она будет призвана рано с помощью **Зова чащобы**, а маны на другие действия у вас не будет. Ничего страшного, и в медленных матч-апах вы можете ставить Учительницу магии в темп, особенно если есть шанс, что оппонент не найдет на нее ответ (то есть всегда, если на его столе нет 5 единиц урона).

И **Лесные огоньки**, и **Учительница магии** призывают мелкие 1/1 угрозы, избавиться от которых может даже минорный AoE эффект, но у вас есть важнейшие в медленных матч-апах эффекты: **Душа леса**, **Сила дикой природы**, а порой и **Споры роста**, все эти заклинания могут помешать оппоненту легко зачистить стол, например, все AoE ремувалы Биг Спелл Мага стоят очень дорого, и едва ли он сможет легко убрать с вашей половины стола и 1/1 угрозы, и 2/2 Древней после них.



У Токен Друида есть еще несколько способов заспамить стол, правда не столь значительно: **Малфурион Пагубный**, **Магический деспот** и **Ползучая чума**. **Ползучая чума** не столь эффективна в большинстве противостояний с медленными колодами, но все же найти применение можно и ей. Если вы призовете хотя бы две угрозы, часто это уже хороший результат, хотя бывают и исключения. Не жадничайте с **Ползучей чумой** в медленных поединках.

Как уже было сказано, вероятно, вашу первую волну угроз у оппонента получится устранить, даже если они будут баффнуты **Душой леса**. Если вы ожидаете подобный сценарий, будьте готовы сразу же после выставить вторую волну мелких угроз, не давая оппоненту возможности опомниться, закрепиться на столе и найти другие AoE эффекты.

Собственно, ваша задача против любой медленной колоды – истощить массовые ремувалы в руке и воспользоваться моментом, когда на вашей половине стола окажется масса мелких угроз.

Как только эта цель достигнута, дело за малым: в вашем распоряжении есть масса баффов атаки ([Развилка](#), [Сила дикой природы](#), [Дикий рев](#), [Споры роста](#)), которые можно комбинировать друг с другом для нанесения огромного количества урона.

Порой вы не должны ждать момента, когда с помощью баффов у вас получится нанести именно летальный урон, вы можете просто оставить оппоненту малое количество здоровья, вынуждая того и исцелять себя, и ликвидировать угрозы с вашей половины стола. У вас, помимо них, есть источники взрывного урона из руки: сила героя (базовая или рыцаря смерти), [Размах](#) и [Тотальное заражение](#). Последние два заклинания хороши потому, что игнорируют вражеских провокаторов, так что можно попробовать добить противника именно ими.

Ваша базовая сила героя не столь эффективна в данном типе противостояний, хотя и одна единица урона порой значит многое. Все же куда больше влияния на игровой процесс оказывает [Малфурион Пагубный](#) и его улучшенная сила героя, с помощью которой вы сможете постоянно давить на противника или размениваться с его угрозами. Не бойтесь за ваше здоровье, в большинстве контроле матч-апов оно не особенно значимо, и жертвовать им ради контроля стола – хорошая затея, но, конечно, у всего есть пределы.

В данном типе противостояний, да и во многих других, старайтесь размениваться с вражескими существами вашими заклинаниями, особенно если на вашей половине есть какие-то угрозы, которые в это время могут атаковать по герою противника. В этом случае вы значительно упрочите позицию.

Стоит упомянуть вражеские провокации – часто это большая проблема для вас, так как вы не можете использовать на них эффект немоты: из-за наличия [Зова чащобы](#) брать в сборку карты [Разрушитель чар](#) или [Железноклюв](#) не хочется. Порой вам важно реализовать [Дикий рев](#) или [Развилку](#) до того, как какой-либо мощный провокатор будет выставлен на половину оппонента, чего ожидать можно в разных матч-апах в совершенно разное время.

Если же провокация все-таки поставлена, устранять ее придется вашими существами (возможно, под баффами атаки) и заклинаниями. Попробуйте для начала использовать [Споры роста](#), вы можете найти адаптации +3 к атаке или яд, что в значительной степени облегчит ваши размены.



Несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить геймплей Токен Друида:



[Учительница магии](#) хорошо синергирует со всеми доступными вам баффами: сначала она призвет [Ученика](#) 1/1, а только потом все ваши существа (включая

токена, призванного Учительницей магии из-за розыгрыша вами заклинания-баффа) получат усиление от [Души леса](#), [Развилки](#), Спор роста или Силы дикой природы.



Выбрать правильный момент для использования [Магического деспота](#) бывает непросто, если вы планируете обыгрывать какие-либо AoE эффекты, а вот в случае, если массовых способностей врага вы не боитесь, разыгрывать данное существо можно в первый же удобный момент.



Разыграв [Тотальное заражение](#), не нажимайте на кнопку завершения хода сразу же, так как вы можете получить карту [Магический деспот](#), которую можно решить сразу же разыграть, дабы получить больше темпа. Также, если у вас есть [Озарение](#), вы можете использовать и его для того, чтобы разыграть [Оберег: малая яшма](#).



Помните о специфике заклинания [Оберег: малая яшма](#) – вам важно получить броню от разных источников, чтобы улучшить его дважды. Разыграв, например, [Зов чащобы](#), вы получите 6 брони, но ваш [Оберег: малая яшма](#) станет Оберегом: яшма, то есть, улучшится лишь однажды. А вот если с помощью карты [Развилка](#) вы дважды выберите +6 брони, то два раза улучшите имеющееся в руке заклинание [Оберег: малая яшма](#).



Когда происходит улучшение Оберега: малая яшма, многие игроки тут же наводят на него курсор, дабы посмотреть на прогресс заклинания и результат в целом. Старайтесь не делать этого, так как вы явно показываете противнику, что данная карта в вашей руке – именно [Оберег: малая яшма](#). Пользуйтесь данной хитростью и тогда, когда Друиды-противники накапливают броню.



Всегда считайте урон, который вы способны нанести в данный ход с помощью ваших массовых баффов, заклинаний, силы героя и других источников урона. Даже если он не летален, но близок к этому, возможно, стоит рискнуть, особенно если в вашей руке есть другие источники урона, которые можно использовать на следующий ход. Считайте, сможет ли противник каким-либо образом и зачистить ваш стол, и восстановить здоровье или разыграть провокатора. Если да, то думайте, насколько возможен такой вариант. Порой, если ситуация трудная, вы можете рискнуть и предположить, что идеальных ответов в его руке нет.



Играйте не только от карт, которые есть в вашей руке сейчас, но и от потенциальных «топдеков»: у вас много карт, выполняющих функцию добора, накопления брони или нанесения прямого урона, так что нужный вам инструмент может оказаться в вашей руке с высокой долей вероятности. Опять же, если ситуация плохая, вы можете понадеяться на хороший «топдек» в будущем и победить так.



Наоборот, если у вас все хорошо, и вы методично доводите партию до победы, задавайте себе вопрос «каким образом я могу проиграть?», вспоминайте сначала основные карты вашего противника, потом какие-либо экстравагантные технические, думайте о том, может ли вас наказать какая-то одна карта или невероятная комбинация нескольких, каковы шансы на это и так далее.



Помните о правильной последовательности действий. Часто связанные с ней ошибки допускаются скорее по невнимательности и спешке, а не по незнанию. Например, старайтесь сначала добирать карты, дабы у вас было больше

информации о возможных опциях, а уже потом совершайте другие действия. Также внимательно выбирайте момент для **Ползучей чумы** – когда на вашей половине минимум существ, а у противника – максимум.



Важный элемент геймплея – выбор одной из двух опции при использовании карт с «выберите эффект», также в распоряжении Токен Друида есть и некоторые карты со случайным эффектом. В первом случае важно понимать, когда вам нужна та или иная опция, а во втором – знать обо всех возможных исходах. Подробнее об этом в следующем разделе.



У Токен Друида не так много карт со случайным эффектом, но достаточное количество существ и заклинаний, предлагающих на выбор тот или иной эффект, что и отличает Друида как класс от всех остальных. Важно, что выбор эффекта управляем и предсказуем полностью, но не всегда прост и очевиден.

Гнев – это заклинание используется Друидами уже очень давно, и, пожалуй, с ним должно возникать меньше всего проблем. В нынешней мете очень много опаснейших угроз с 2-3 ед. здоровья, на которых очень хотелось бы приберечь это заклинание (**Маназмей**, **Жонглер кинжалами**, **Аманийский берсерк**, **Клирик Североземья** и так далее), хотя можно избавиться и от других существ. Так вы получите относительно много темпа, а выбрав другую опцию – больше выгоды. Порой и «пинга» будет достаточно для того, чтобы добить вражескую угрозу, а лишняя карта всегда полезна, особенно если ваша рука сейчас не столь хороша. Если вам срочно необходимо искать полезные карты, используйте **Гнев** на добор даже на незначительные цели, которые можно было бы также уничтожить силой героя, не получив много урона. Можно даже наносить урон союзным целям.

Развилка – дважды предлагает вам на выбор три опции. Любопытно, что каждая из них полезна и сильна в разных обстоятельствах. Пусть вы и комбо колода, которая планирует неожиданно закончить партию с помощью баффа атаки ваших угроз, этим баффом не всегда может выступать именно **Развилка** (или, по крайней мере, одна ее копия), так что держать в руке заклинание только для завершения партии не нужно: если у вас мало карт, добирайте их, если вас давят и пытаются убить взрывным уроном, накапливайте броню.

Важно отметить, что вам не всегда стоит выбирать две одинаковые опции, порой мудрее комбинировать разные вариации. Если так, старайтесь сначала добирать карту (если это вам нужно, конечно), дабы к моменту выбора следующей опции у вас было больше информации о руке и, соответственно, будущих действиях.



Зов чащобы – одна из немногочисленных карт со случайным эффектом, которые используются Токен Друидом. Хотя **Зов чащобы** частично предсказуем, так как в сборку вы едва ли возьмете слишком много 0-4 дропов. На старте их обычно бывает две или три штуки, но еще до розыгрыша этого заклинания что-то могло прийти в вашу руку. Важно помнить о том, какие именно существа остались в вашей колоде, что именно может призвать **Зов чащобы**. Будет ли это наверняка **Учительница магии**, или у вас есть **Голем из древостали** – порой хороши обе опции, а иногда вам больше нужна провокация или возможность призвать дополнительные токены. Важно, что **Учительница магии** во многих ситуациях выступает как «мягкий провокатор», то есть такая угроза, которую ваш оппонент почти наверняка не захочет проигнорировать.

Если существ за 0-4 маны в вашей колоде не осталось, **Зов чащобы** становится простым источником брони, что тоже неплохо. Хотя помните о том, что какие-то эффекты могут замешивать существ в колоду обратно, например, **Ментальный крик** Жреца.

Споры роста – вы раскопаете 3 случайных варианта адаптации из 10 возможных. Часто вы захотите найти дополнительные атаку, здоровье или неистовство ветра, дабы завершить партию (шансы найти хотя бы одну из трех опций – неистовство ветра, +3 к атаке или +1/+1 – крайне высоки), но помимо них есть и другие мощные опции, например, яд, «предсмертный хрип: призывает два растения 1/1», божественный щит или другие в зависимости от ситуации. Всегда рассматривайте каждый вариант, даже непопулярный и с первого взгляда бесполезный, так как игровые ситуации могут быть различными, и подойти под вашу может любая опция.

Конечно, постарайтесь вначале использовать **Споры роста**, дабы узнать, какой именно вариант вы получите, и уже с данным знанием совершать другие действия.



Дар природы – с появлением в игре заклинания **Тотальное заражение** Друиды все чаще стали выбирать опцию «рампа», то есть наращивания кристаллов маны, разыгрывая **Дар природы**. Их можно понять: чем быстрее вы дойдете до десяти кристаллов маны, тем быстрее сможете разыграть **Тотальное заражение**, восполнив руку и получив невероятное преимущество по картам. С **Тотальным заражением** отпала необходимость так ценить добор из других источников. Так что, если заклинание за десять кристаллов маны у вас уже есть, смело выбирайте наращивание маны. Сделать это вы можете и во многих других ситуациях, например, если в руке у вас и так достаточно инструментов, а на следующий ход с двумя дополнительными кристаллами можно будет совершить какой-то финт (например, разыграть **Малфуриона Пагубного** или какую-либо мощную комбинацию). Если же ресурсов в вашей руке не очень много, мудрее будет выбрать добор. Конечно же, вы всегда выбираете добор на девяти-десяти кристаллах маны.

Помните, что **Дар природы** дает вам 2 полных кристалла маны, которые тут же можно использовать, например, на силу героя или **Гнев** – порой этого будет достаточно, чтобы сдержать незначительное давление противника, особенно с учетом перспективы в следующие ходы совершить куда более мощные действия.



Малфурион Пагубный – выбирать между двумя эффектами вам придется и при розыгрыше этой карты, и когда вы будете использовать новую силу героя. Сперва стоит поговорить о боевом кличе **Малфуриона Пагубного**. Поскольку вы играете Токен Друидом, который способен давать дополнительную атаку даже самым мелким угрозам, выбирать 1/5 скарабеев чаще всего – верный вариант: у них больше здоровья, а значит выше шанс нанести дополнительный урон по герою противника и быстрее одержать победу в партии. Но из этого не следует, что скарабеи – ваша единственная или «дефолтная» опция, есть множество ситуаций, когда пауки с ядом будут смотреться лучше. Когда же их выбирать?

В первую очередь тогда, когда вы не боитесь AoE эффекта, который может убить 1/2 угрозы, но не может справиться с 1/5 существами. Например, если вы обыгрываете **Адское пламя** или **Волну огня**, лучше не выбирать существ с 1/2 характеристиками, а вот для Потасовки или **Ментального крика** все равны. Также пауки с ядом не очень хороши тогда, когда вам нужно оборонять или вашего героя, или какое-либо другое ценное существо.

Во всех остальных случаях задуматься о 1/2 существах стоит: по герою они наносят столько же урона, сколько и скарабеи 1/5, их также можно усилить. Плюс пауков с ядом в том, что они размениваются 1 к 1 с большинством существ оппонента, что может поставить его в неудобное положение. Да, призыв пауков – это риск, но порой риск оправдан и необходим, порой только играя авантюрно и агрессивно можно вырвать победу из рук противника.

Что до силы героя **Малфуриона Пагубного**, то с ней ситуация проще. Чаще всего вы будете выбирать дополнительную атаку, так как она поможет и давить, постоянно снижая здоровье противника, и эффективнее бороться за стол. Но броня тоже может быть полезна, если вы вынуждены защищаться или восстанавливать потери здоровья после неудачного старта. Также порой накопление брони – ваш способ победы, например, в матч-апе с Контроль Жрецом, но подробнее об этом в следующем разделе.

A decorative banner with a dark brown background. On the left, there is a small framed portrait of a green-skinned druid. In the center, the text "Матч-апы" is written in a stylized, light-colored font. On the right, there is a small illustration of a purple mushroom on a wooden branch.

Матч-апы

У Токен Друида, как уже говорилось выше, очень много выгодных матч-апов, а что особенно приятно – у архетипа хорошие результаты в поединках с большинством популярных нынче колод, ему легко поддаются Нечетный Разбойник, Темпо Маг, Спелл Охотник, Нечетный Паладин, Биг Спелл Маг, Четный Шаман, [Дрыжеглот](#) Шаман и многие другие.

Настоящая головная боль Токен Друида — Чернокнижник, с данным классом Малфуриону играть очень непросто, но свои хитрости и способы вырвать победу есть и в противостоянии с Четным Чернокнижником и Куболоком. Обо всем этом вы узнаете ниже.



Квест Воин – непростой оппонент для Токен Друида, так как в его распоряжении есть не только масса AoE эффектов ([Тропа войны](#), [Кровавый клинок](#), [Потасовка](#) и [Владыка плети Гаррош](#)) и мощные провокации, но и [Сухоус-бронник](#), наказывающий вас за спам стола мелкими угрозами.

Ваша задача в данном матч-апе – методично избавлять противника от AoE зачисток в руке, стараться оставить его без других защитных ресурсов, а после молниеносно завершить партию. Чтобы достичь цели, часто придется очень быстро перебрать вашу колоду и разыгрывать практически все доступные вам карты. Не бойтесь пользоваться [Тотальным заражением](#), даже если вы можете сжечь 1-2 карты, вам очень важна и угроза 5/5, и в целом наличие большого количества ресурсов в руке, только так у вас получится продавить Квест Воина.



Нечетный Паладин – напряженное противостояние, но удобное для вас. Конечно, со старта вы окажетесь в роли отстающего и будете вынуждены играть от защиты до захода [Ползучей чумы](#) в руку, но это заклинание должно значительно замедлить оппонента, даже если у того найдется [Новый уровень!](#) и другие массовые баффы. Помимо [Ползучей чумы](#) крайне полезен в данном матч-апе [Размах](#), но нужно успеть применить его до того, как Паладины-рекруты получают какой-либо бафф здоровья или божественный щит.

Часто уже первую волну ваших мелких токенов Нечетный Паладин проигнорирует, в этом случае вы, вероятно, сможете захватить стол в течение нескольких ходов, тогда-то

особых проблем с завершением партии возникнуть не должно. Помните о возможностях взрывного урона в арсенале Нечетного Паладина, их не так много, но они все же встречаются, даже если Утер потерял стол: [Лозоруб](#), [Неопознанный молот](#), а иногда и [Лирой Дженкинс](#) под бафами [Ветерана Акеруса](#), [Грибоманта](#) и/или [Печати могущества](#).

Конечно же, не забывайте про заклинание [Божественная милость](#), старайтесь не держать в руке слишком много карт, если видите, что ресурсы в руке Утера на исходе.



Спелл Охотник – необычный оппонент, в противостоянии с которым вы не так часто будете находиться в позиции защищающегося. Да, в его распоряжении есть [Питомец](#) и [Обходной удар](#), но, если вы попусту не будете активировать секрет [Блуждающий монстр](#), ранних угроз в распоряжении Рексара не будет слишком много, чтобы беспокоиться об этом.

Конечно, это актуально лишь до пятого-шестого ходов, когда на половине врага появятся [Оберег: малый изумруд](#) и [Ко мне!](#), к этому времени вы уже должны обзавестись каким-либо столом, очень сильна [Учительница магии](#), хотя подойдут и [Лесные огоньки](#): Охотнику трудно уничтожить ваши мелкие угрозы до тех пор, пока вы не атакуете Рексара и не активируете [Взрывную ловушку](#).

Задержать Охотника может и [Ползучая чума](#), но проблема в том, что она не особо поможет: со зверями оппонента все еще придется что-то делать, 1/5 Скарабей их не остановят.

Захватив стол, вам предстоит совладать со [Взрывной ловушкой](#), в чем помогут [Споры роста](#), [Сила дикой природы](#) или [Душа леса](#). После этого ваших токенов сможет остановить лишь [Спустить собак](#) или [Ловчий смерти Рексар](#), но обыгрывать последнего вы можете лишь в самых хороших для вас ситуациях, а при равной борьбе или отставании делать этого не нужно. Но всегда помните про [Спустить собак](#), с помощью этого инструмента Охотник может не только размениваться с вашими токенами, но и действовать агрессивно, что порой намного хуже. В этих обстоятельствах крайне опасен [Леокк](#), старайтесь оставить какой-либо ответ на этого зверя с 4 единицами здоровья.

Рекрут Охотник не использует никаких AoE эффектов за исключением [Ловчего смерти Рексара](#), так что вы сможете без особых проблем захватить стол массой мелких угроз и закончить партию. На вашем пути будут появляться провокаторы, но совладать с ними часто можно будет без особых проблем. Опаснее всего [Гризли из Ведьминого леса](#), на которого можно приберечь улучшенный [Оберег: малая яшма](#) или [Споры роста](#).



Таунт Друид – невыгодный для вас матч-ап, но не настолько, чтобы сдаваться сразу же. На деле этот поединок можно охарактеризовать, скорее, как равный с небольшим

перевесом вашего оппонента, который имеет место лишь если у вас нет Спор роста. Данное заклинание невероятно ценно в этом матч-апе, так как адаптировать яд против тяжелых провокаций Таунт Друида – идеальный сценарий для вас.

Даже в этом случае затягивать противостояние не стоит, с волнами провокаций после призыва и уничтожения **Хадронокса** вам не совладать, так что старайтесь уничтожить Таунт Друида до этого момента.

У оппонента немного AoE эффектов: **Размах** и **Доисторический дракон**, обыграть их вполне реально и с **Душой леса**, и с другими вашими бафами. Не бойтесь **Ползучей чумы** и **Малфуриона Пагубного**, ваш оппонент едва ли берет их в свою сборку. А если он их все же использует, вы все равно в выигрыше, так как теперь **Время ведьмовства** вам не страшно.

Зеркальное противостояние двух **Токен Друидов** интересно как раз наличием **Ползучей чумы** – это важное заклинание в данной поединке, которое нужно и правильно реализовать, и обыграть. Постарайтесь сберечь какой-либо бафф, дабы применить его на 1/5 скарабеев (**Споры роста**, **Развилка**, **Душа леса**), это существенно упрочит ваши шансы на победу.

Вы можете попробовать действовать агрессивно в данном матч-апе, но рискуете получить **Ползучую чуму** в ответ, если вы не сможете тут же на нее ответить, 1/5 Скарабеи будут пробафаны и, возможно, даже молниеносно закончат партию, проигнорировав ваши угрозы.



Нечетный Разбойник — еще один выгодный для вас матч-ап, в котором важно не просесть по темпу с самого старта. Важно найти какой-либо ответ на **Бандюгу**, это может быть **Размах** или улучшенный единойды **Оберег: малая яшма**, или комбинация **Гнев** + сила героя. Пытайтесь задержать оппонента темповой Учительницей магии, он едва ли захочет игнорировать данную угрозу.

Получив в руку **Ползучую чуму**, вы значительно упрочите ваши шансы на победу, данное заклинание выиграет вам очень много времени, хотя победить можно и без него. Пользуйтесь тем, что Нечетные Разбойники не используют даже **Веер клинков**, так что темповые **Лесные огоньки** уже смогут отлично бороться за стол и размениваться с угрозами оппонента.

Как только стол будет за вами, не забывайте о защите: пара провокаторов или масса накопленной брони обезопасят вас от нежелательных «топдеков летала» Разбойником (**Лирой Дженкинс** + **Хладнокровие**, например).

Миракл Разбойник использует **Веер клинков**, но даже это не особенно помогает ему в противостоянии с вами, особенно если вы сможете каким-либо образом дать дополнительное здоровье 1/1 токенам. Как и всегда, вам важно ответить на **Бандюгу** рано, но будьте готовы и к другим опасным угрозам, которые нельзя оставлять на столе: **Гоблин-аукционист** и даже **Авантюрист**. Вы можете легко проиграть раскачанному

Эдвину ван Клифу, если тот будет выставлен рано, увы, поделатъ что-то с ранней крупной угрозой вы не в силах.



Затягивать поединок с **Дрыжеглот Шаманом** не в ваших интересах, вы способны быстро победить, так как все AoE эффекты оппонента (**Гроза**, **Вулкан** и **Ведьма Хагата**) крайне слабы, когда речь заходит о вашем баффе **Душа леса**. Если вы усилите ваши токены данным заклинанием, Шаману придется искать целых два AoE эффекта для того, чтобы ответить на ваш стол, что получится у него далеко не всегда.

Матч-ап с **Четным Шаманом** тоже выгоден для вас, но это уже не настолько простой поединок: оппонент способен действовать достаточно агрессивно со старта, если найдет **Тотем языка пламени** и **Похитительницу трупов** – именно на две эти угрозы вам очень важно своевременно ответить каким-либо образом. Позднее вы можете ожидать и тяжелые угрозы, вроде **Король-лича**, **Элементалю огня**, **Ал'акира**, не забывайте и о **Ведьме Хагате**, но к этому времени вы вполне способны взять ситуацию под контроль.

Крайне полезна в матч-апе с Четным Шаманом **Ползучая чума**, но самостоятельно без каких-либо баффов она только замедлит вашего оппонента, но не изменит ситуацию кардинально, старайтесь не допускать появления на вражеской половине сразу нескольких тяжелых угроз, совладать с ними вам будет непросто.



В матч-апе с **Темпо Магом** крайне важны первые несколько ходов, в которые вам предстоит и ответить на вражеские ранние дропы, и обыграть секреты. **Антимагия** особенно опасна, так как может заблокировать ключевые **Зов чащобы** или **Дар природы**, вы не должны допустить этого, приберегайте для нужного момента Монетку или какое-то дешевое заклинание (не столь важен в данном матч-апе **Дикий рев**, также можно пожертвовать **Душой леса**). **Взрывающиеся руны** не столь опасны, так как в вашей колоде всего лишь четыре существа, способных активировать их. С другой стороны, если данный секрет активен, вы точно потеряете первую выставленную угрозу и 1-2 единицы здоровья.

Поздние этапы игры должны быть за вами. Победив в битве за стол, вы или сможете быстро закончить партию с помощью ваших баффов, или же накопите очень много брони, так что Маг без **Алунета** в руках вас точно не пробьет своими заклинаниями. Если же Джайна все-таки нашла легендарное оружие, старайтесь закончить партию как можно быстрее, хотя план с накоплением брони все еще может быть актуальным.

Биг Спелл Маг – противник с массой AoE эффектов, но главная их особенность в том, что все они очень дороги, так что дать два подряд Джайна может лишь на 10 кристаллах маны, использовав **Ярость дракона** дважды. Это значит, что крайне ценным становится **Душа леса**, которая защитит ваш стол и позволит в будущем нанести очень

много урона по герою противника. Также вы можете защищать ваших существ и другими способами, давая им божественный щит или дополнительное здоровье, дабы до них «не дотянулись» [Волна огня](#), [Снежная буря](#) и даже [Ярость дракона](#). Не забывайте, что в распоряжении Биг Спелл Мага есть [Метеорит](#), так что расставляйте ваши угрозы на игровом поле с умом.



Контроль Жрец – необычный матч-ап, в котором вы можете победить не только за счет давления на вашего оппонента со стола, но и попросту накопив очень много брони. К данному плану на победу вы можете переключаться, если у вас получилось рано найти [Малфуриона Пагубного](#). Если вы выбрали его, постарайтесь не добирать слишком много карт, дабы не прийти к усталости намного раньше Контроль Жреца. Вынуждайте его тратить [Ментальный крик](#), дабы оттянуть стадию усталости.

Квест Жрец тоже использует [Ментальный крик](#), но с этим противником простого накопления брони едва ли хватит для победы, в его распоряжении есть [Архиепископ Бенедикт](#), так что по выгоде вас переиграют в любом случае. Старайтесь действовать агрессивно, давите, но грамотно обыгрывайте AoE эффекты: [Вестник заката](#) опасен, но куда больше проблем доставит [Ментальный крик](#), нивелирующий бафф от карты [Душа леса](#). Тратьте ваши ресурсы размеренно и думайте перед каждым ответственным действием. Матч-ап с Квест Жрецом для вас невыгоден, но совсем уж безнадежным его назвать нельзя.



Четный Чернокнижник – самый неприятный матч-ап, с которым только может столкнуться героя сегодняшней статьи. Сила этого архетипа не только в AoE эффектах, но и в тяжелых угрозах, которые тот может поставить уже на 3-4 ход: [Горный великан](#) и [Сумеречный дракон](#) – ответить на них Малфуриону невероятно трудно.

Но больше всего проблем доставляют, конечно же, AoE способности Четного Чернокнижника. И если [Адское пламя](#) еще достаточно просто обыграть, когда дело доходит до [Осквернения](#), вы оказываетесь практически бессильны. Особенность этого заклинания в том, что между его «тиками» случаются все другие вызванные данным заклинанием события, например, срабатывают предсмертные хрипы, так что ваша [Душа леса](#) становится не такой уж мощной, Чернокнижник часто может без особых проблем зачистить любой ваш стол, если у него есть [Осквернение](#).

Соответственно, ваша главная задача – помешать Гул'дану сделать это. Например, вы призывали массу 1/1 угроз и думаете, стоит ли отдавать Душу леса. Важно понимать, что [Осквернение](#) само по себе не зачистит такой стол: оно «тикнет» один раз, убьет всех 1/1 существ, затем «тикнет» еще раз и закончит свое действие, оставив на вашей половине 2/1 угрозы, что для вас, конечно же, большая радость. Все намного хуже, если

перед использованием **Осквернения** на столе было существо с 2 единицами здоровья, тогда появится необходимая для полной зачистки вторая ступень **Осквернения**.

Таким образом, вы не должны позволить Чернокнижнику уничтожить даже одного вашего токена 1/1 до использования **Осквернения**, ведь тогда на столе появится угроза с 2 единицами здоровья, и стол будет уничтожен. Поэтому не используйте Душу леса, если у Гул'дана есть какое-либо существо на столе. Да, вы и в этом случае можете быть наказаны, например, Чернокнижник может поставить **Кислотного слизнюка** или дать **Похищение души** – но все эти карты еще должны быть в его руке в сочетании с **Осквернением**, что менее вероятно.

Помните, что у Четного Чернокнижника есть и другие AoE эффекты: **Жуткий инфернал**, карты рыцаря смерти, полученные с помощью **Короля-лича**. Обыгрывать все это невероятно трудно, и порой вы будете вынуждены рисковать, что оправданно, учитывая изначально низкие шансы на победу в данном противостоянии.

В матч-апе с **Куболоком** вам нужно опасаться все тех же AoE способностей (**Адское пламя** и **Осквернение**), но также на вашем пути, начиная с 6 хода, может появиться **Повелитель Бездны**, совладать с которым будет невероятно сложно.

Если первый **Повелитель Бездны** уже призван, действовать нужно незамедлительно, поскольку **Кровопийца Гул'дан**, вероятно, лишит вас всяких шансов на победу в данном матч-апе: у вас попросту не хватит ресурсов для того, чтобы ответить на всех провокаторов.

Надейтесь на то, что Куболок их не найдет, и первые призванные им демоны будут Стражи ужаса — это тоже неприятные существа, но их по крайней мере можно проигнорировать в случае необходимости и переходить к финальной агрессии.



Токен Друид – интересная, непростая и многогранная колода Ведьминого леса, с помощью которой умелые игроки смогут без особых проблем подниматься вверх по ранговой лестнице вплоть до легендарного ранга и выше.

Приятно, что класс обзавелся мощным архетипом, основанным на синергии массовых баффов и заспама стола, поскольку эта особенность является неотъемлемой частью специфики Друида как класса в Hearthstone, начиная с альфа-теста игры.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!

