

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Тони Друид — лучшая колода Титанов. Большой гайд по архетипу

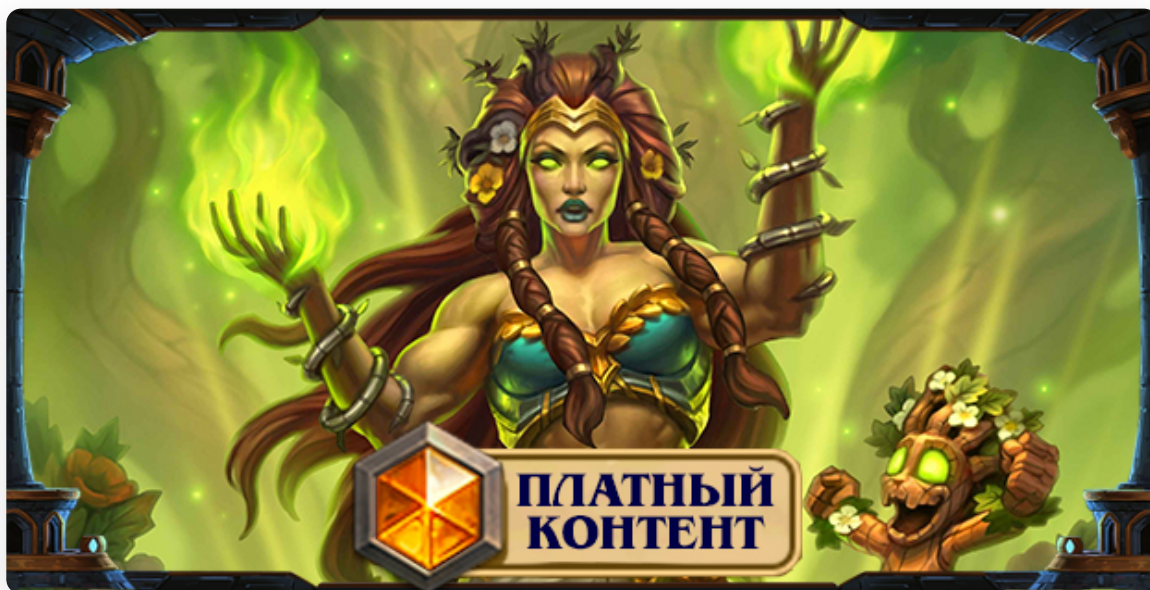
03.10.2023

Гайды

ТИТАНЫ

Тони Друид — лучшая колода Титанов. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Тони Друид в мете ТИТАНОВ после выхода патча 27.4.2. Идея архетипа с [Тюремщиком](#) и Тони королем пиратов уже не новая и появилась еще в прошлых дополнениях. Но таких успехов, как сейчас, Тони Друид еще не добивался. Помогли ему карты Падения Ульдуара, благодаря которым Тони Друид уверенно ворвался в мету в последние дни перед обновлением 27.4.2. И после выхода патча колода продолжила свое уверенное шествие по ладдеру.

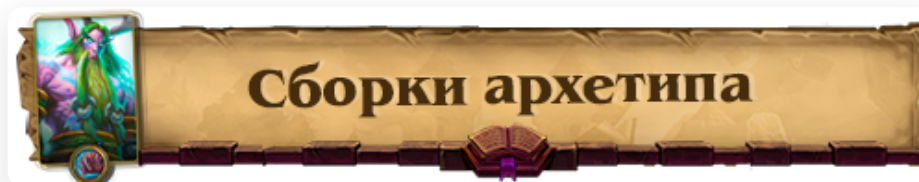
Сегодня Тони Друид показывает великолепные результаты и по популярности, и по проценту побед. Численность архетипа растет с повышением ранга — и в топе Легенды это безоговорочно самая часто встречающаяся дека. Там же она и самая эффективная по винрейту. У архетипа не всегда очевидный и простой геймплей, так что на других рангах результаты Тони Друида падают. Но если вы знаете, как играть этой декой, то

сможете без проблем взять Легенду в начале октябрьского сезона и двигаться по лестнице выше.

Большой гайд по Тони Друиду расскажет все самое важное об архетипе в актуальной мете ТИТАНОВ. Вы найдете лучшие колоды и способы собрать собственную с учетом локальной меты и коллекции карт. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы в патче 27.4.2.

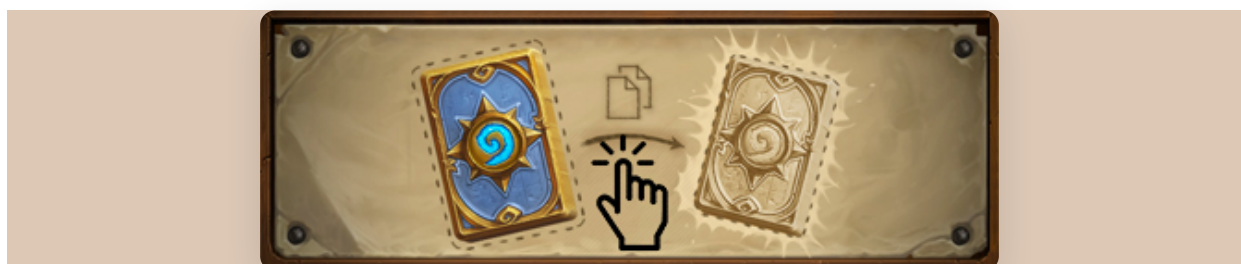
Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Основные принципы геймплея
10. - Способы победы
11. - Реализация ключевых карт
12. Матч-апы



Сборки Тони Друида уже сформировались, так что все они похожи и отличаются буквально 1-2 картами. Главный вопрос — стоит ли использовать [Зараженного плеточника](#) или нет. Есть и несколько других опциональных карт, которые изменят результаты в разных матч-апах.

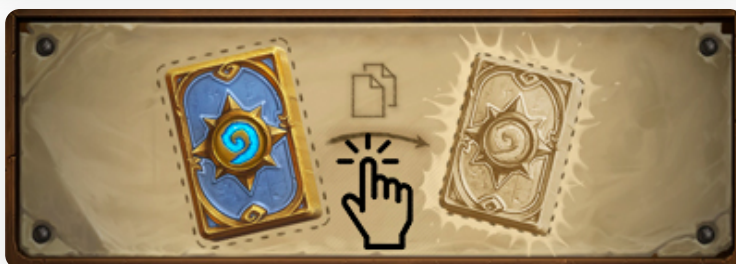
Далее разберем три самые успешные сборки Тони Друида в актуальном патче.



Тони Друид

Тони Друид

 <p>Озарение Вы получаете 1 драгоценственный кристалл маны до конца хода. Природа x2</p>	 <p>Пасков Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>Водный облик Улов. Если вы ходите кмане, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. x2</p>	 <p>Семьса сомнения Вы раскапываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше до конца хода. Природа x2</p>	 <p>Глубокая рапа Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наносит существом, равный атаке вашего героя. x2</p>	 <p>Объятия природы Вы берете карту с выбором эффекта. Ковка: она дает оба своих эффекта. Природа x2</p>
 <p>Гармоничное плавание Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода и +4 к броне. (Меняется каждый ход.) x2</p>	 <p>Солнечное затмение Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дважды. Природа x2</p>	 <p>Росток порлатоса Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. Длительнее через 3 хода. Природа x2</p>	 <p>Иглиц Веспнос Пламя Боевой клич: если вы выковыли карту в этом матче, создает оружие. 2 4</p>	 <p>Агрессивная реплика Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую единицу атаки вашего героя. x2</p>	 <p>Разрушите башню Боевой клич: если вы применили в этом матче 5 заклинаний или больше, наносит 3 уд. урона всем противникам. 4 4</p>
 <p>Тони, король пиратов Игроки меняются колодами. Финакс вы берете карту. 4 6</p>	 <p>Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. Природа x2</p>	 <p>Ануб-Рекан Боевой клич: вы получаете +5 к броне. Призыв следующего 3 существа на этом ходу расколет броне, а не ману. 7 7</p>	 <p>Тюремщик Боевой клич уничтожает вашу колоду. До конца матча один существа неуязвимы. 10 10</p>	 <p>Уничтожьте дерево Титан. После того как применит способность, призывает дерево 5/5 с «Провокацией». 5 7</p>	 <p>Рису Сарис Ог добож за шлем Титан. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание, примененное вами в этом матче. 7 5</p>



Это самая популярная сборка Тони Друида в нынешней мете — и одна из самых эффективных. Здесь нет Зараженного плеточника, но появляются гибкие и универсальные Гармоничное настроение и Семена сомнения.

Важно, что в деке есть пара Разрушителей тюрем — это ключевая нейтралка для любого агрессивного матч-апа. И убирать ее из деки стоит только в топе Легенды.

Миракл Тони Друид

Миракл Тони Друид

0	0	0	1	1	2	2
Озарение Вы получаете 1 дополнительная кристалла маны до конца хода. Природа	Наскок Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. x2	Водный облик Улов. Если вам удается уловить, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее. x2	Глубокая рыба Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наскок сразу урон, следующий атаке вашего героя. x2	Объятия природы Вы берете карту с выбором эффекта. Когда она идет оба своих эффекта. Природа	Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла заклинания, либо получаете заклинания в руке. Урон уменьшается на (1). Природа	Самоечное затмение Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дальше. Природа
3	3	4	4	4	4	5
Росток из потопы Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. (Далее через 3 хода.) Природа	Зараженный плеточник Боевой воин если вы разыграли в этом матче 5 заклинаний или больше, вы восстанавливаете 4 кристалла маны. 3	Культура горной долины Боевой воин если вы берете заклинания природы. Вы получаете лустой кристалла маны. 3	План Вечное Пламя Боевой воин если вы выводем карту в этом матче, создает оружие. 2	Агрессивная рыбка Вы берете 2 карты. Счит на (1) меньше за каждый единицу атаке вашего героя. x2	Разрушитель тюрем Боевой воин если вы применили в этом матче 5 заклинаний или больше, наносит 3 на трона всем противникам. x2	Тони в король спратон Игроки меняются колодами. Финал вы берете карту. 4
5	8	10	10	15		
Дар природы Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты. Природа	Ануб Ресвал Боевой воин если вы получаете +5 к броне. Прямые заклинания 3 кристалла на этом ходу расходятся броне, и не ману. 7	Тюремщик Боевой воин уничтожает вашу колоду. До конца матча ваши кристалла маны. 10	Уловленная рыба Титан. После того как примените способность, превращает драко 5/5 с «Провокацией». 5	Рыба с кристаллами заклинания Титан. Стоит на (1) меньше за каждый заклинание, примененное драко в этом матче. 7		

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

9720

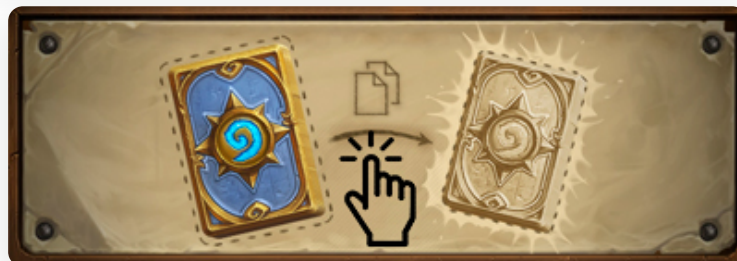


В сборке появляются [Культиватор вдовоцвета](#), Дар Хранительницы жизни и пара [Зараженных плеточников](#). Это немного другой подход к сборке: становится чуть больше хороших карт для старта партии, улучшается комбо потенциал. Но становится чуть меньше оборонительных карт для агрессивных матч-апов, что стоит учитывать.

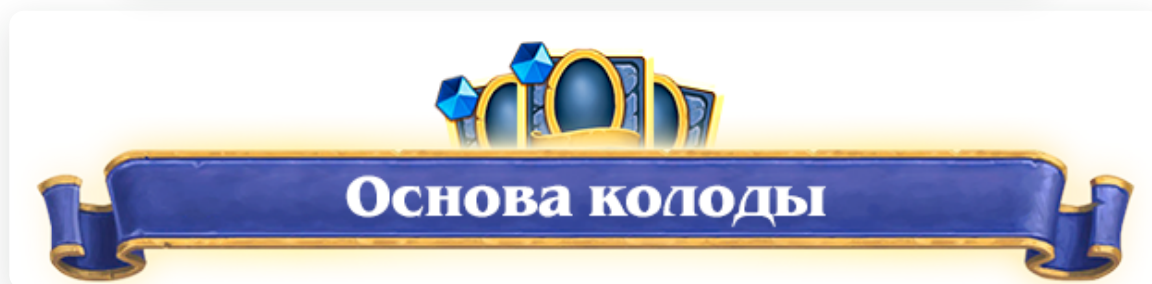
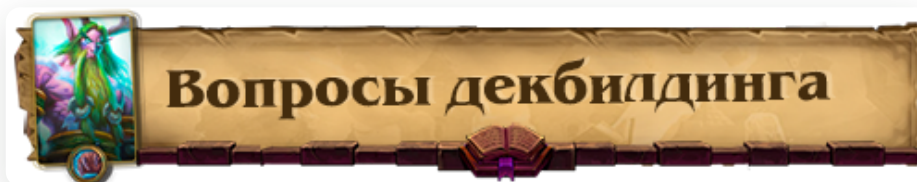
Берите эту сборку, если встречаете много других Тони Друидов, но мало агрессивных колод вроде Чумного ДК или Аркейн Охотника.

Миракл Тони Друид

Миракл Тони Друд



Похожая сборка, но с Удушающей звездой и Хитиновым панцирем вместо Разрушителя тюрем. Сборка подходит в первую очередь для топа Легенды, где встречается много Мех Разбойников и не так много других агрессивных колод. Во всех остальных условиях рекомендуем использовать другие колоды выше.



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке архетипа. У Тони Друида в основе 24 карты, которые берут все сборки без исключения. Тут ключевые способы победы, лучшие карты для разгона по мане, обороны и перехвата инициативы.

Основа Тони Друида (24 из 30)



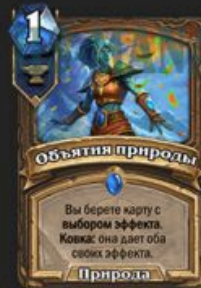
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



2

4



x2



4

6



x2



7

7



10

10



5

7



7

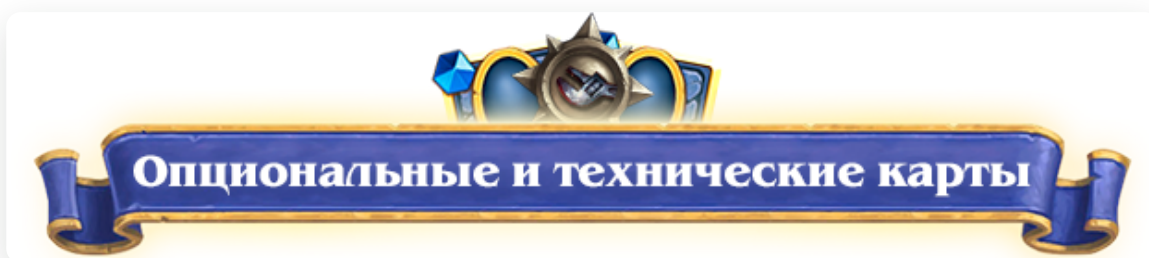
5



Код основы колоды:



Основу колоды нужно дополнить еще 6 картами — чаще всего это какие-либо оборонительные опции. Они могут варьироваться в зависимости от меты. далее о том, что берут чаще всего.



Лецман сэр Финли — хорошая и универсальная легендарка, которая поможет найти нужные карты на любом этапе партии, особенно хорошо работает с Тони королем пиратов. Но для Финли редко есть место в колоде.

Семена сомнения — универсальная и простая карта, которая поможет адаптироваться к матч-апу и найти дополнительные ресурсы. Улучшит в первую очередь темповые поединки, но не будет лишней и во всех других — особенно из-за эффекта удешевления Йогг-Сарона Освобожденного.

Асталор Кровавая Клятва — легендарку редко играют в актуальных колодах Тони Друида, потому что у архетипа появились другие способы победы. Но это всё еще хорошая карта.

Дар Хранительницы жизни — часто берут одну копию для улучшения комбо потенциала и синергии с Объятиями природы. Если Дар Хранительницы жизни не взять, то Объятия природы достанут из колоды только две копии [Дара природы](#).



Хитиновый панцирь — дополнительный способ накопления брони, который готовит комбинацию [АнубРекан](#) + [Тони король пиратов](#) + [Тюремщик](#) в самых медленных матч-апах, а в быстрых матч-апах просто помогает выжить. Берут редко из-за наличия [Ростка нордлотоса](#), который делает похожие вещи.

Гармоничное настроение — простая и всегда полезная карта, особенно полезная против колод с большим количеством берн урона ([Сиф Маг](#), [ОТК Шаман](#), [Чумной ДК](#), [Шадоу Жрец](#)). Но ничего выдающегося этот спелл не делает, его можно заменять чем-то другим.

Зараженный плеточник — боевой клич легко активировать, а после эта сильная карта, которая дает дополнительную ману для комбинаций. Можно сыграть в ход с [АнубРеканом](#), вот только дополнительную ману можно будет потратить только на заклинания и оружие, но не существ.

Удушающая звезда — массовый источник немоты берут в первую очередь для матч-апа с [Мех Разбойником](#), который часто встречается в топе [Легенды](#). [Удушающая звезда](#) поможет против [Паладина](#) и [Шадоу Жреца](#), но пока что их мало на любых рангах, чтобы брать техническую карту.

Разрушитель тюрем — обязательная опциональная карта для игры вне [Легенды](#). [Разрушитель тюрем](#) полезен в первую очередь в темповых матч-апах, где станет столь нужной [Друиду](#) массовой зачисткой стола.

Культиватор вдовоцвета — хорошая карта для старта, которая всегда даст что-то еще в руку. Берут редко, потому что не хватает слотов в колоде.

Менее популярные опциональные карты: [Ледниковый осколок](#), [Торт Муравейник](#), [Аудиоусилитель](#), [Дискотот](#), [Коронер](#), [Лунное затмение](#), [Избранница Элуну Кири](#), [Коррозионная гадюка](#), [Фотограф Физзл](#), [Музыкальный менеджер Е.Т.С.](#), [Летнее дитя цветов](#), [Паровой уборщик](#), [Подземный король](#), [Отвязный металлист](#), [Смертокрыл](#) [Разрушитель](#) и т.д.

[к оглавлению](#)



Замены

Тони Друид — достаточно дорогая колода с рядом легендарных карт. К сожалению, почти все легендарки в деке основополагающие, без них архетип попросту не будет работать. Поэтому значительно дешевле деку не сделать.

Далее мы разберем все дорогие карты в деке и отметим потенциальные замены, если это возможно.



Игнис Вечное Пламя — есть бесплатно в коллекции всех игроков.



Тони король пиратов — обязательная легендарка, вокруг которой построена колода и в честь которой она названа.



АнубРекан — обязательная легендарка, без которой Друид потеряет слишком многое.



Тюремщик — обязательная легендарка, без которой Друид не сможет реализовывать ключевые способы победы.



Хранительница жизни Эонар — очень сильная карта в колоде, которая улучшит и комбо потенциал, и возможности обороны. Но технически без нее Тони Друид может обойтись. Прямой замены нет, можно брать любую опциональную карту на ваш выбор.



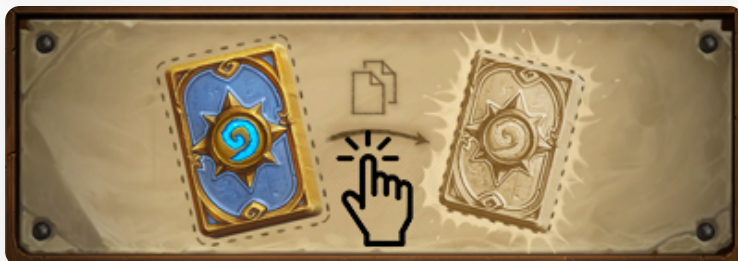
Йогг-Сарон Освобожденный — та же история, что и с Эонар. **Йогг-Сарон Освобожденный** очень силен и станет чуть ли не главной причиной успеха архетипа в Падении Ульдуара. Но карта все же не основополагающая: можно сделать колоду и без нее, пусть Друид и потеряет очень много потенциала в обороне. Вместо берите любую опциональную карту из списка выше.



Максимально бюджетная колода

Недорогой Тони Друид

<p>0</p> <p>Озарение</p> <p>Вы получаете 1 драгоценный кристалл маны до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Насков</p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>0</p> <p>Водный облик</p> <p>Улов. Если вы ходите ходом, чтобы разыграть карту на этом ходу, вы берете ее.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Семьса сомнения</p> <p>Вы раскрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Глубокая рапа</p> <p>Ваш герой получает +2 к атаке до конца хода. Наносит существом, равный атаке вашего героя.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Облятия природы</p> <p>Вы берете карту с выбором эффекта. Ковка: она дает оба своих эффекта.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>2</p> <p>Адвокат Утробы</p> <p>Выберите эффект: накладывает немоту на существо или существо получает неуязвимость до конца хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Солнечное затмение</p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывается дважды.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Росток порлотоса</p> <p>Вы берете 1 карту. Ваш герой получает +5 к броне. Длится через 3 хода.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Нипис Весно Пламя</p> <p>Боевой клич: если вы выковыряли карту в этом матче, создаст оружие.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Агрессивная ревкава</p> <p>Вы берете 2 карты. Стоит на (1) меньше за каждую единицу атаки вашего героя.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Разрушите'льторем</p> <p>Боевой клич: если вы применили в этом матче 5 заклинаний или больше, наносит 3 уд. урона всем противникам.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Тони король пиратов</p> <p>Игроки меняются колодами. Финал: вы берете карту.</p> <p>Пират</p>	<p>5</p> <p>Дар природы</p> <p>Выберите эффект: вы получаете 2 кристалла маны, или вы берете 3 карты.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Ануб Рекан</p> <p>Боевой клич: вы получаете +5 к броне. Привык создаст 3 существа на этом ходу расходуя броне, а не ману.</p> <p>Пожить</p>	<p>8</p> <p>Отважный металлист</p> <p>Клич: Кто да это существо атакует, оно получает +1 к атаке и атакует существа противника.</p> <p>Пожить</p>	<p>10</p> <p>Тюремшина</p> <p>Боевой клич: уничтожает вашу колоду. До конца матча один существо неуязвим.</p> <p>Пожить</p>	



Тони Друида не сделать значительно дешевле, потому что набор Тьни король пиратов + Тюремщик + АнуБРекан слишком важен для колоды. Но все другие легендарки можно убрать. Вместо Йогга и Эонар мы взяли связку Отвязный металлист + Адвокат Утробы, которая поможет чистить вражескую половину стола. Если не хватает исцеления, можно задуматься об 1-2 копиях Фаната вместо Семян сомнения.

[к оглавлению](#)



На муллигане Тони Друид в любом матч-апе агрессивно ищет две карты. Это значит, что если их нет в руке, все остальное можно уверенно сбрасывать. С таким подходом к муллигану вы уже будете чувствовать себя комфортно, хотя в редких ситуациях можно оставлять и другие карты.



Объятия природы

Вы берете карту с
выбором эффекта.
Ковка: она дает оба
своих эффекта.

Природа



Объятия природы — первая из двух топовых карт на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.



Росток нордлотоса — вторая из топовых карт на муллигане. Оставляйте всегда в любом количестве.



Озарение — можно оставить в руке с Объятиями природы, чтобы раньше сыграть **Дар природы**.



Солнечное затмение — можно оставить или с Объятиями природы, или с Ростком нордлотоса, чтобы сыграть улучшенные версии этих карт дважды.



Водный облик — обычно оставляют с Объятиями природы, чтобы использовать после розыгрыша улучшенной версии **Дара природы**.

-  **Семена сомнения** — можно оставить в матч-апе, если вы точно не знаете, что будет делать противник или если есть возможность, что он будет играть агрессивно
 -  **Глубокая рана** — обычно оставляют только против темповых противников
 -  **Агрессивная реклама** — можно оставить вместе с **Глубокой раной**, но если помимо этого в руке есть **Объятия природы** или **Росток нордлотоса**
 -  **Разрушитель тюрем** — оставляйте только против агрессивных колод с **Монеткой** или с хорошей рукой
 -  **Тюремщик** — оставляйте только в матч-апе с **Друидом**
 -  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.
- Далее о том, что **Квест Друид** оставляет на муллигане при встрече с конкретными классами.



Рыцарь смерти: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**. С хорошей рукой — **Озарение**, **Водный облик**, **Солнечное затмение**.

Охотник на демонов: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Разрушитель тюрем**, **Гармоничное настроение**, **Семена сомнения**. С хорошей рукой — **Солнечное затмение**.

Воин: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**. С хорошей рукой — **Глубокая рана** + **Агрессивная реклама**.

Паладин: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Разрушитель тюрем**. С хорошей рукой — **Озарение**, **Водный облик**, **Солнечное затмение**.

Охотник: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Семена сомнения**, **Глубокая рана**. С хорошей рукой — **Агрессивная реклама**, **Разрушитель тюрем**.

Друид: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Тюремщик**.

Разбойник: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Семена сомнения**. С хорошей рукой — **Глубокая рана**, **Разрушитель тюрем**, **Агрессивная реклама**.

Шаман: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**, **Глубокая рана**. С хорошей рукой — **Озарение**, **Агрессивная реклама**.

Маг: **Объятия природы**, **Росток нордлотоса**. С хорошей рукой — **Водный облик**, **Гармоничное настроение**, **Агрессивная реклама**, **Озарение**.

Жрец: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Водный облик, Разрушитель тюрем.

Чернокнижник: Объятия природы, Росток нордлотоса. С хорошей рукой — Водный облик, Солнечное затмение.

[к оглавлению](#)



Основы геймплея

Тони Друид — многофункциональная медленная колода, которая побеждает часто хитрыми и необычными способами. Многие из них завязаны на **комбинациях с Тони королем пиратов**, в честь которого дека и названа. Помогает реализовать его **Тюремщик**, — часто вместе с **АнубРеканом** и Хранительницей жизни Эонар. Сам по себе **Тони король пиратов** слабый: он меняет колоды только на время, пока находится на столе. И убрать 4/6 юнита в обычных условиях просто. Но Друид может дать Тони неуязвимость с помощью **Тюремщика**, а другой вариант — сначала сыграть **Тони короля пиратов**, а только потом уничтожить колоду противника **Тюремщиком** или добрать оттуда все карты Хранительницей жизни Эонар. Об этих и других комбинациях (и о том, в каких матч-апах их использовать), мы поговорим в следующем разделе.



Отдельно отметим всё самое важное **о механике неуязвимости**. Играя за Тони Друида, вы должны точно понимать, как она работает, какие сильные и слабые стороны у нее есть, как она взаимодействует с другими картами и эффектами.



Если у существа с провокацией есть неуязвимость, провокация работать не будет



Неуязвимое существо нельзя сделать целью точечного заклинания, силы героя, атаки или боевого клича

Неуязвимые существа не могут получить урон



Неуязвимых существ нельзя украсть с вашей половины стола с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**



Неуязвимых существ можно заморозить не точечными эффектами (**Ярость ледяного змея**, **Мощь Менетила**, **Снежная буря**)



Неуязвимых существ можно убрать со стола ультимативными зачистками (те, которые не наносят урон) — например **Душекрадом**, **Лоскутиком**, **Асфиксией**,

Круговертью Пустоты, **Водоворотом** или **Саргерасом Разрушителем**



Неуязвимые существа могут впитать в себя урон от случайных наносящих урон эффектов, например от финальной формы **Асталора Кровавая Клятва**.

После того, как Друид разыграет Тюремщика, часто единственным способом победы противника станет свержагрессия. Ваш герой будет получать все атаки со стола и с наносящих урон карт оппонента, часто его будет бить и усталость. Защитит от всего этого высокий запас брони, эффекты исцеления и похищения жизни.

Сам Друид при этом может задавить противника со стола, большим оружием и Игниса, убить его усталостью или просто лишить колоды, в результате у оппонента просто не останется способа победы.

Как и все медленные Друиды, этот полагается на **разгон по мане** с помощью **Дара природы**. Пусть в деке только эта карта дает разгон по мане, Друид часто будет находить ее к 5 мане из-за Объятий природы. Этот спелл достает из колоды только **Дар природы** — и активирует двойную форму этого спелла. Старайтесь всегда применить ковку к Объятиям природы — это важно и для активации боевого клича Игниса Вечное Пламя. Но перед розыгрышем Объятий природы убедитесь, что хотя бы одна копия **Дара природы** есть в колоде. Иначе Объятия природы ничего не сделают.



Объятия природы

Вы берете карту с
выбором эффекта.
Ковка: она дает оба
своих эффекта.

Природа



В начале партии и в мидгейме у Тони Друида две цели — **не умереть и найти финальную комбинацию**. Все это можно делать одновременно и без серьезных затрат маны.

Баффы атаки (*Глубокая рана*, *Наскок*, *Гармоничное настроение*) помогают в защите от ранних юнитов, спеллы можно комбинировать друг с другом, чтобы убирать со стола даже крупных юнитов *Миракл Разбойника* или *Контроль Чернокнижника*. А с помощью *Агрессивной рекламы* вы сможете быстро перебрать колоду в поисках ключевых карт.

Отличными оборонительными картами станут новые *Разрушитель тюрем* и *Йогг-Сарон Освобожденный*. Эти существа активируются при касте заклинаний, а кастовать

заклинания вы будете каждый ход и в большом количестве. Так что никаких проблем с активацией боевого клича **Разрушителя тюрем** и удешевлением **Йогг-Сарона Освобожденного** возникнуть не должно.



Чаще всего Друид использует **Йогг-Сарона Освобожденного** для борьбы за стол: выбирайте массовую зачистку стола или перехват контроля над единичной целью. Это ключевые эффекты для Друида, у которого часто могут возникнуть проблемы с борьбой за стол.



Тони Друид выживает еще и за счет **накопления большого количества брони**. Лучшей картой для этого станет Росток нордлотоса, который в идеале нужно улучшить (просто подержать в руке 3 хода) и использовать дважды с помощью [Солнечного затмения](#). К тому же можно получить броню с [Гармоничного настроения](#), а также с помощью случайных раскопок с [Семян сомнения](#).

Полученной брони часто хватит и для того, чтобы не умереть от атак противника, и для комбинаций с [АнубРеканом](#).

Подробнее о том, как Тони Друид побеждает в разных матч-апах и ситуациях — читайте далее.

[К оглавлению](#)



Способы победы



1. Давление со стола



Сам факт розыгрыша [Тюремщика](#) — уже план на победу во многих матч-апах. Справиться с неуязвимыми существами могут редкие колоды, а если этого не делать, то в течение нескольких ходов сам [Тюремщик](#) и все вспомогательные юниты без проблем закончат партию.

Задавить противника со стола можно не только [Тюремщиком](#), но и просто [Хранительницей жизни Эонар](#) или [Йогг-Сароном Освобожденным](#).

Этот способ победы может не сработать, если противник все-таки найдет ответ на вашего [Тюремщика](#) и других юнитов.



2. Кража колоды противника



Еще один простой способ победы Друида — уничтожить свою колоду и после забрать вражескую. Для этого нужны всего лишь две карты, которые можно играть даже в разные ходы. **Тюремщик** оставит вас без колоды, а после **Тони король пиратов** заберет колоду оппонента, оставив его без карт в деке.

Такой план на игру работает в том случае, если у оппонента не будет способа избавиться от **Тони короля пиратов** под неуязвимостью, а сделать это могут обычно только самые медленные контроль колоды — Контроль Жрец, Контроль Воин, ДК Крови. Если же ультимативных зачисток нет, то вы навсегда оставите себе деку оппонента. Например, такой план можно реализовать в зеркальном матч-апе или в любом темповом.

Вы сделаете комбинацию сильнее, если используете Хранительницу жизни Эонар с опцией "Добрать карты из колоды, пока рука не заполнится". Так вы оставите противника без карт даже в случае, если он найдет способ убрать **Тони короля пиратов** со стола.





3. Уничтожение колоды противника



Если у противника есть ультимативные ремувалы, которые могут убрать со стола неуязвимого Тони короля пиратов, можно попытаться не украсть его колоду, а уничтожить его. Вам поможет комбинация с АнубРеканом. После этой легендарки вы сначала используете Тони короля пиратов, а после Тюремщика. Таким образом вы уничтожите колоду противника. И если оппонент даст массовую зачистку и уберет со стола Тони, то он останется с пустой колодой, а вы вернете себе свою. А если он не даст массовую зачистку и останется с вашей деккой, его просто задавят ваши юниты своими характеристиками.

Чтобы реализовать комбинацию АнубРекан + Тони король пиратов + Тюремщик нужны 10 единиц брони — еще 5 даст АнубРекан. Эти 10 единиц брони могут быть у Друида в начале его хода, часть из них можно получить с помощью Гармоничного настроения или Ростка нордлотоса. Эти карты можно сыграть в тот же ход благодаря Хранительнице жизни Эонар.





4. Взрывной урон с оружия



Тони Друид может нанести много урона с оружия Игниса Вечное Пламя. При этом ему не обязательно выбирать тяжелую опцию за 10 маны, подойдут и за 5, и даже за 1 маны.

Чаще всего первым свойством Друид ищет похищение жизни (для обороны) или неистовство ветра (для наступления). И в первом, и во втором случае вы сможете комбинировать оружие с [Наскоком](#), [Глубокой раной](#), силой героя и другими баффами атаки. Так даже такие дешевые карты, полезные в первую очередь со старта партии, Друид может использовать в лейтгейме, извлекая из них большую выгоду.



5. Выживание и накопление брони



2

Солнечное затмение

Ваше следующее заклинание на этом ходу срабатывает дважды.

Природа



Во многих матч-апах Тони Друиду для победы будет достаточно просто пережить наступление противника — или зачистить всех юнитов со стола оппонента или пережить весь взрывной урон, а часто и то, и другое.

На всё это Тони Друид вполне способен.

Такая стратегия полезна не только в матч-апах с агрессивными деками вроде Изгой ДХ или Секрет Охотника, но и против ОТК Шамана на перегрузке или Сиф Мага. В этих поединках огромный запас брони часто обеспечит вам победу — останется только контролировать вражескую половину стола.



[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты



Озарение и Монетка

Озарение и Монетка — важные инструменты, с которыми Друид сможет выровнять кривую маны в начале партии, раньше сыграть ключевые карты за 5+ маны или перевернуть сильную комбинацию.

В начале партии Озарение или Монетку чаще всего используют для того, чтобы раньше сыграть Дар природы на разгон по мане. Другой вариант — для комбинации Солнечное затмение + Росток нордлотоса.

В лейтгейме дополнительная мана пригодится для выравнивания ходов под финал **Тони короля пиратов**. Их же можно оставить для хода с **АнубРеканом**, например чтобы сыграть комбо **АнубРекан** + Росток нордлотоса.

Если в руке есть и **Монетка**, и **Озарение**, сначала используйте Монетку — противник в любом случае будет знать, что она у вас есть. А **Озарение** — неизвестный фактор.



Водный облик



Водный облик — сильное заклинание, хотя многие используют его некорректно. Всегда играйте этот спелл в начале хода, пока вы еще не потратили ману. И чем позднее вы это сделаете, тем лучше: у Тони Друида есть карты как за 0, так и за 10 маны. Пока в руке

достаточно разгона по мане, инструментов для защиты или нападения, держите **Водный облик** и не используйте его без необходимости. Только когда нужные ресурсы в руке закончатся, можно раскопать карту со дна колоды — и в идеале тут же добрать ее. Надежнее всего играть **Водный облик** на 5+ маны, хотя делать это можно и раньше, если ходов нет и нужно найти, например **Семена сомнения**, **Глубокую рану** или **Объятия природы**.

Водный облик полезен еще и потому, что дает больше информации. Вы возьмете одну карту со дна колоды, а еще две там останутся. Эту пару карт вы можете не рассчитывать добрать в ближайшем будущем.



Семена сомнения

Открывает доступ ко всем заклинаниям Друида — их много и чаще всего там нет чего-то такого, чего не умел бы Тони Друид сам по себе. Чаще всего вы сможете рассчитывать на дополнительный добор, разгон по мане, источники брони, атаки или недорогие темповые источники 2-3 урона. Единственной ультимативной зачисткой станет **Заключение** — это хороший, пусть и временный ответ на большого юнита противника.

Старайтесь играть **Семена сомнения** в начале хода. Обычно Друид тут же реализует полученную карту, пока на нее есть скидка по стоимости. Но это не обязательное правило.



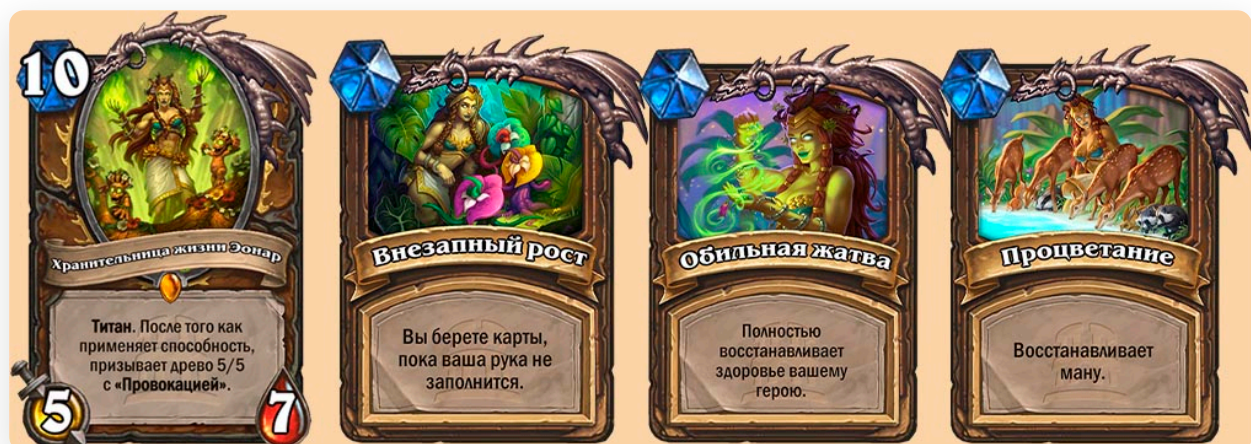
Солнечное затмение

Чаще всего Друид играет **Солнечное затмение** с улучшенной версией **Ростка нордлотоса**. Такая комбинация даст много брони для будущих комбинаций с **АнубРеканом**.

Реже с **Солнечным затмением** используют **Агрессивную рекламу**, баффы атаки или **Дар природы**.



Хранительница жизни Эонар

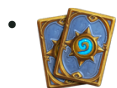


Эонар — гибкий титан, у которого полезны все три способности, хотя и в разных ситуациях.

Внезапный рост заполняет руку картами — это могут быть как карты из вашей колоды, так и из вражеской, если на столе есть **Тони король пиратов**. Важно никогда не играть эту способность, если в деке мало карт и вы не сможете заполнить руку картами.

Обильная жатва полезна в первую очередь против агро и берн колод, но ее можно использовать и в других матч-апах, если ситуация тяжелая.

Процветание можно использовать в ход с **АнубРеканом**. При этом можно играть Эонар как до **АнубРекана**, так и после. Сыграв его до, вы просто получите больше характеристик, а если после, то сможете сыграть за ход заклинания и оружие на 10 маны — важно, что существ за ману играть в этот ход вы уже не сможете.

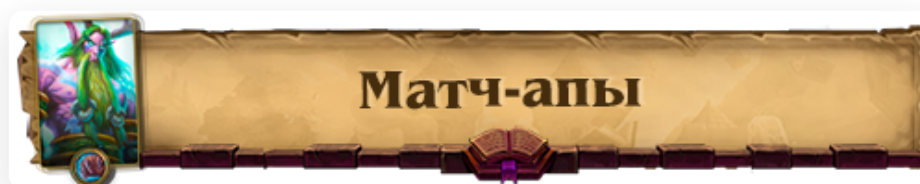


АнубРекан

Чаще всего **АнубРекана** играют только как часть комбинации под **Тюремщика** и **Тони короля пиратов**. Самостоятельно **АнубРекана** используют разве что в самых агрессивных матч-апах и тяжелых ситуациях, где важен запас брони Друида.

Считайте количество юнитов, сыгранных после **АнубРекана** — только 3 из них можно будет сыграть за броню. Вы не сможете сыграть юнита и за броню, и за ману одновременно. Например, если у вас 8 брони и еще есть 2 маны, вы не сможете поставить **Тюремщика**.

[к оглавлению](#)



Чумной Рыцарь смерти

Это сложный матч-ап, но не такой безнадежный, как говорит статистика. В матч-апе две проблемы: Друид очень быстро перебирает колоду и в процессе ловит много карт Чумы. Вторая проблема — многие Чумные ДК играют технические карты против Друида (**Неофитка культа** и **Крушитель колонок**). Что-то поделаться со всем этим вы не сможете, придется играть в неудобных условиях.

Благо сейчас у Тони Друида достаточно как зачисток, так и исцеления, чтобы пережить атаки Рыцаря смерти. Точку в матч-апе поставит или сыгранная на пустой стол Хранительница жизни Эонар, или **Тюремщик**. Боевой клич **Тюремщика** уничтожит все карты в вашей колоде, в том числе и карты Чумы. После этого вы сможете обменяться колодами с противником, чтобы лишить его ресурсов для будущего давления.

С оружия Игниса Вечное Пламя ищите похищение жизни, яд и накопление брони.

•



•

Тони Друид

Зеркальный матч-ап — противостояние, в котором важно быстрее добраться до 10 маны и сыграть ключевые карты. Вы должны скорее реализовать комбинацию **Тюремщик + Тони король пиратов** или хотя бы просто **Тюремщика**. Ответить на это оппонент никак не сможет, **Йогг-Сарон Освобожденный** не поможет, как и все другие карты.

Если один из Друидов уже сыграл **Тони короля пиратов**, розыгрыш второго Тони оппонентом ничего не сделает. Вы не вернете себе свою колоду, это можно сделать, только убрав Тони со стола. А на это Друид чаще всего не способен.

Если вы проигрываете (добрались до 10 маны и сыграли **Тюремщика** позднее), попробуйте победить с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**, сгенерировав **Щупальца хаоса**. Шансы не так велики, но порой лучше способа победы нет.



Аркейн Охотник

Это равный поединок, в котором многое зависит от вашего исполнения. В лейтгейме Друид не оставляет шансов Аркейн Ханту — нужно только дожить до этого момента и пережить вражеского **Йогг-Сарона Освобожденного**. С помощью этого титана Аркейн Хант может вернуться в игру, украв вашего титана. Это опасный юнит, и вы должны постараться сыграть вашего **Йогг-Сарона Освобожденного** уже после Йогга противника.

В начале партии нужно не активировать слишком рано **Скрытый смысл**. Порой Хант не будет генерировать большие характеристики со старта, а только использует этот секрет или **Фокус-котус**. Если так, то играйте спокойно и не триггерите эти карты. Сделать это просто. В принципе можно играть пассивно и в случае, если Хант сыграл только одного юнита, например **Странника из Луносвета** или **Халдарона Светлое Крыло**. Вы будете получать какой-то урон, но ничего критичного.



Контроль Воин

Как можно быстрее разгоняйтесь по мане и ищите комбинацию **АнубРекан** + **Тони король пиратов** + **Тюремщик**. Сыграть карты нужно в этом порядке, чтобы уничтожить колоду противника. Если вы этого не сделаете, то Воин часто задавит вас огромным количеством атаки с баффов брони. Даже двойные баффы Ростка нордлотоса не спасут, как и исцеление Хранительницы жизни Эонар. В качестве альтернативы вы можете сыграть комбинацию **АнубРекан** + **Тони** + **Эонар**, чтобы добрать карты из колоды противника.



- ### Контроль Жрец

У Контроль Жреца очень много ультимативных зачисток, которые могут достать **Тони короля пиратов** даже из неуязвимости. Поэтому тут нужно уничтожить деку противника с помощью комбинации **АнубРекан** + **Тони король пиратов** + **Тюремщик**. И после этого выманивать из руки Жреца массовую зачистку, чтобы вернуть себе свою деку, а Приста оставить без колоды.

Проблемы в матч-апе доставит **Грязная крыса**. Чтобы обыграть ее, держите в руке как можно больше существ: можно пожертвовать **Игнисом**, **Эонар**, **Разрушителем тюрем**. Существ можно сгенерировать и с помощью **Семян сомнения**.



- ### Андед Жрец

В этом матч-апе главной проблемой станет стол. Взрывным урон Жрец вас не задавит, основную ставку он сделает на юнитов. Поэтому для Друида этот матч-ап — обычное противостояние с агро декой. В начале вас спасут **Глубокая рана** и **Семена сомнения**, а в мидгейме постарайтесь зачистить стол с помощью **Йогг-Сарона Освобожденного**, **Разрушителя тюрем** или закрыться **Хранительницей жизни Эонар**.



- ### Чистый Паладин

Встреча с Паладином — сложное испытание для Друида. В начале партии вас спасут **Глубокая рана** и баффы атаки в целом, без которых сопротивляться Утеру практически

невозможно. Если заходит разгон по мане, попробуйте вернуться в игру рано сыгранными титанами. Многие делает [Разрушитель тюрем](#)

•



•

Биг и Контроль Чернокнижники

В мид или лейтгейме Чернокнижник часто сможет заспамить стол огромным количеством характеристик. Единственный способ ответить на них — [Йогг-Сарон Освобожденный](#), который может захватить как одну ценную цель, так и зачистить стол от нескольких.

У Лок есть Саргерас Разрушитель, который часто станет единственной ультимативной зачисткой оппонента. Хотя Контроль Лок может играть и [Мегаплавника](#). Если Лок не играет Саргераса, старайтесь реализовать комбинацию с [АнубРеканом](#), Тони и [Тюремщиком](#), которая уничтожит колоду противника, а не вашу. Можно забрать карты из колоды противника с помощью Эонар, если их в деке осталось не так много.

[к оглавлению](#)

Спасибо за внимание, до скорых встреч!
