

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по колодам Ведьмин Лес: Биг Spell Дрийд

22.04.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Биг Spell Дрийд

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Герой сегодняшней статьи – уже знакомый многим по мете Кобольдов и катакомб архетип, заигравший новыми красками в Ведьминол лесу. Биг Spell Дрийд, Дрийд со Злой призвательницей – называйте его так, как вам нравится больше.

Биг Spell Дрийд прямо сейчас считается не только самым популярным архетипом класса (пусть в спину ему и дышит Таунт Дрийд, подробный гайд про которого вы можете прочитать [здесь](#)), но и одним из самых сильных представителей меты. Действительно, процент побед Биг Spell Дрийда впечатляет, а еще удивительнее то, что неудобных матч-апов у него практически нет. С большинством представителей меты Биг Spell Дрийд справляется легко, а исключение всего лишь одно – Паладины.

Пожалуй, если бы не многочисленные темповые архетипы Паладина, Биг Spell Дрийда было бы не остановить, только эти колоды удерживают героя статьи от полной

доминанции в ладдере. Поэтому, если вы встретили такую локальную мету, в которой Паладины встречаются редко, идеальным выбором станет именно Биг Спелл Друид.









Еще одна хорошая причина обратиться именно к Биг Спелл Друиду – это достаточно простая для освоения колода, с которой может неплохо справиться и новичок, и опытный игрок, который в настоящий момент не может или не хочет «трайхардить», вдумываться во множество сложных аспектов геймплея и играть в полную силу. Впрочем, назвать Биг Спелл Друида совсем легким и не требующим никаких навыков нельзя, вдумчивый и искушенный опытом игрок сможет сделать намного больше, чем новичок, не понимающий основных принципов муллигана, геймплея и матч-апов.




Обо всем этом и многом другом поведаст читателю данный гайд. В нем вы, как и всегда, сможете прочитать о том, как собирать Биг Спелл Друида, какие версии выбрать и в каких случаях, какие технические карты стоит использовать и почему. Вы найдете и максимально бюджетную версию Биг Спелл Друида, которая подойдет для людей со скромной коллекцией карт. Разумеется, вы узнаете все и о внутриигровых аспектах: о стадии выбора карт, стратегии и особенностях конкретных матч-апов. Те, кого не вдохновит Биг Спелл Друид, все равно смогут найти полезную информацию в разделе «Как играть против Биг Спелл Друида», поскольку с героем сегодняшней статьи столкнуться придется каждому, кто захочет отправиться в Ведьмин лес, важно научиться обыгрывать этот невероятно мощный архетип.

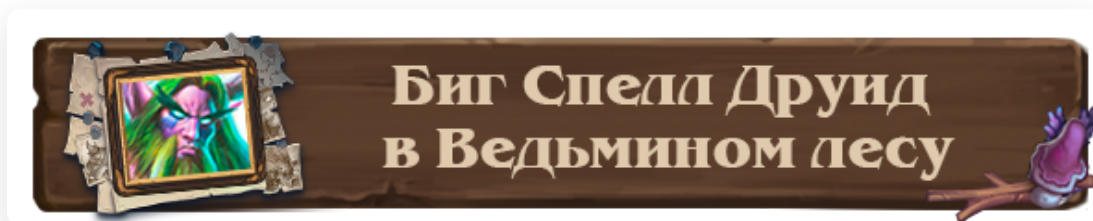
Что ж, сказано уже было достаточно, настало время перейти и к самому гайду. В первом разделе вы узнаете, как и почему изменился Биг Спелл Друид с ротацией Стандартного формата и выходом дополнения Ведьмин лес.



### Содержание статьи:

-  *Биг Спелл Дриuid в Ведьмином лесу*
  -  *Сборки архетипа*
    -  *Основа колоды*
      -  *Опциональные и технические карты*
        -  *Замены карт*
          - *Максимально бюджетная колода*
-  *Муллиган*
  -  *Стратегия*
    - *Как играть в нападении?*
- *Как играть в защите?*
- *Как использовать Ледниковый осколок?*
- *Правильное позиционирование существ на игровом поле*
- *Малфурион Пагубный: что выбрать?*
- *Прочие важные советы*
-  *Карты со случайным эффектом*

-  [Матч-апы](#)
-  [Как играть против Биг Спелл Друида?](#)
-  [Заключение](#)

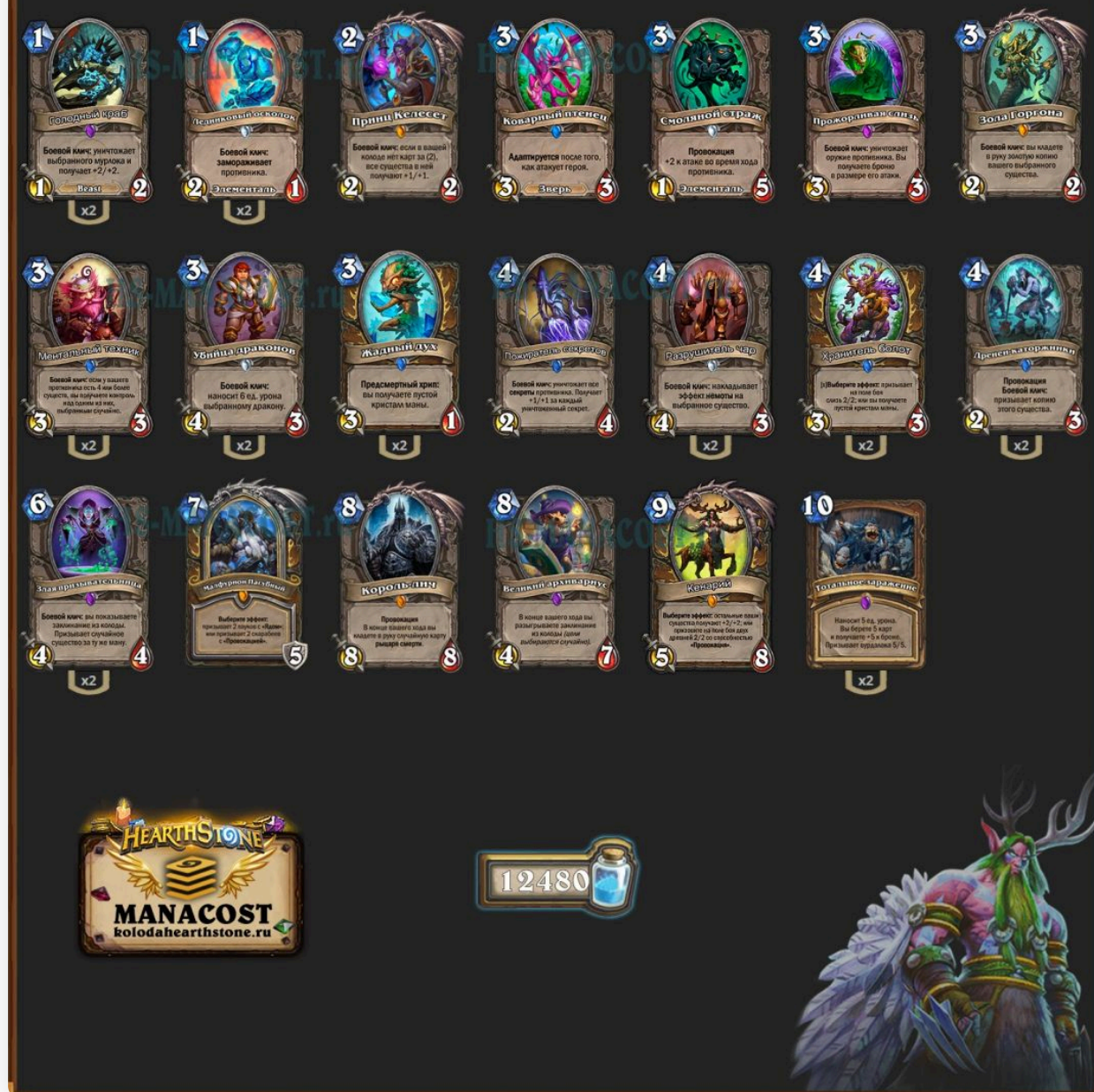


Если вы взгляните на сборки Биг Спелл Друида в последние недели меты Кобольдов и катакомб, то увидите, что они не так уж сильно отличаются от нынешних.

### **Колода Биг Спелл Друида до выхода Ведьминоного леса**

Колода меты Кобольды и катакомбы )нажмите, чтобы посмотреть)

## Биг Spell Друид с Келесетом (Level 9001)



Дело в том, что сама идея колод, построенных на синергии тяжелых заклинаний, пришла разработчикам в голову не так давно, так что и все нужные карты оказываются в наборах последних дополнений. Не стоит забывать и то, что Друид в Рыцарях Ледяного Трона получил невероятно мощные карты, благодаря которым он, вероятно, будет на коне вплоть до 2019 года, пока **Король-лич** и другие обитатели Цитадели Ледяной Короны не отправятся в Вольный формат.

Пожалуй, Биг Spell Друид столкнулся с той же проблемой, что и Куболок: их колоды практически не изменились в то время, как уровень силы всех других архетипов существенно снизился. Подробнее об этой проблеме вы уже могли читать в [гайде](#), посвященном **Куболоку**, так что сейчас уделять этому много внимания, пожалуй, не стоит.

Потери Биг Спелл Друида с ротацией незначительны, но все же присутствуют: Колдовской корон и [Хранитель болот](#) более недоступны архетипу. Зато в распоряжении героя статьи оказываются новые карты Ведьминого леса, хотя в основу колоды ни одна новая карта не вошла. Из опций стоит выделить следующих существ: [Друид косы](#), [Чешуйчатый червь](#), [Страж драконов](#) – их вы вполне можете встретить в сборках архетипа при встрече с ним в ладдере.

Итак, Биг Спелл Друид остался таким же, каким и был. Это все еще страшный сон для любой контроль колоды в игре (в том числе и для самой популярной колоды меты – Куболока), да и многие агрессивные колоды, традиционно считающиеся проблемой для мидрейндж колод, не вызывают серьезных трудностей. Например, невероятно популярный Нечетный Охотник редко может побеждать Биг Спелл Друида, так как в распоряжении последнего есть слишком много провокаторов и защитных инструментов, а одной силы героя, даже усиленной, не всегда хватает. Не всегда действенна и гипер агрессия Нечетного Разбойника.

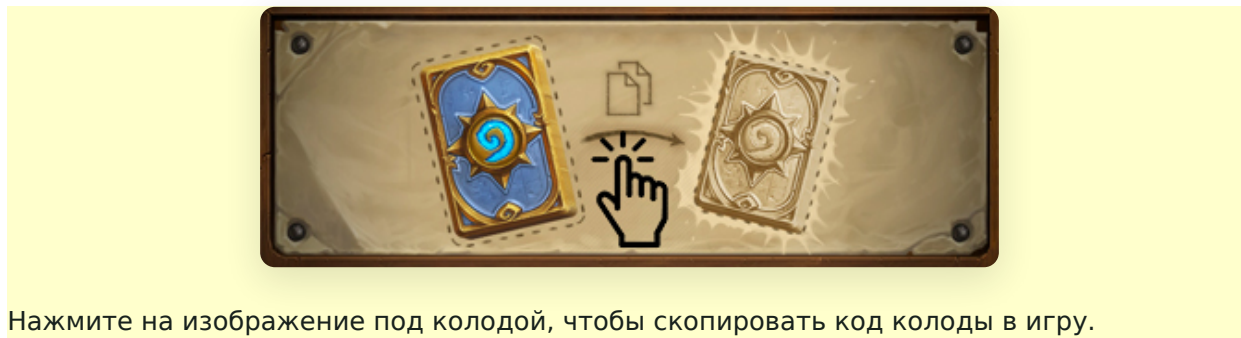


Зато преуспевают Паладины, причем абсолютно все. Хуже всех у Друида обстоят дела с недооцененным многими Четным Паладином, а чуть проще играть с куда более быстрым, агрессивным и популярным Нечетным Паладином. Опять же, хорошо, что среди всех архетипов Паладина сейчас популярнее всего тот, который не так успешен в матч-апе с Биг Спелл Друидом. Впрочем, ситуация скоро, может быть, и изменится, все-таки мету стабильной не назвать.

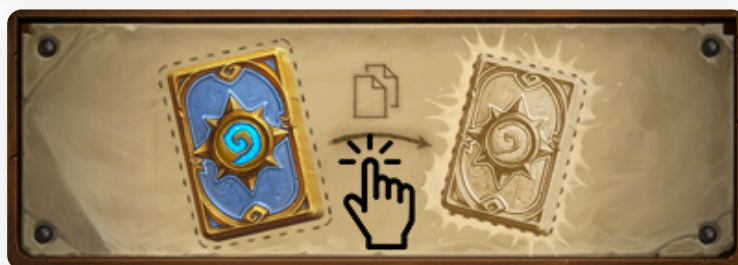
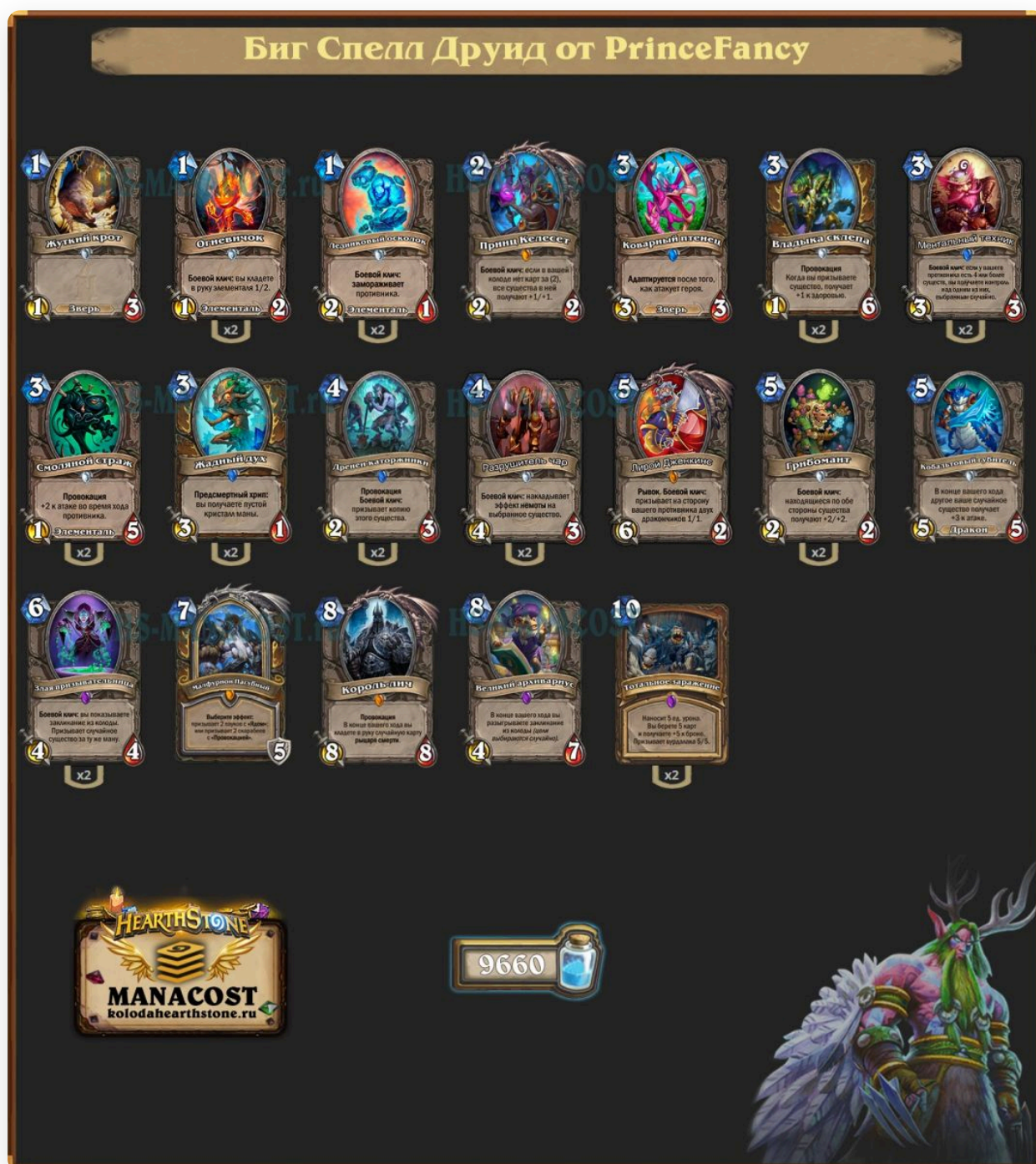
Пожалуй, самая приятная перемена, которая случилась с Биг Спелл Друидом – уход древних богов из коллекции карт Стандартного формата. Пусть архетип не пользовался ни одним из них, они существенно влияли на его геймплей из-за карты [Злая призывательница](#), которая при розыгрыше всегда (когда [Тотальное заражение](#) есть в колоде) призывает случайный десятый дроп. Три из четырех древних богов обладали мощными боевыми кличками, но не характеристиками, так что Друид не мог быть доволен, когда призывал их. Теперь средний уровень силы случайного десятого дропа значительно возрос: в худшем случае Малфурион получит угрозу 8/8, а в лучшем на столе окажется [Тирантий](#). Подробнее о случайных эффектах Злой призывательницы и других карт читайте в разделе «Карты со случайным эффектом».

## Сборки архетипа

Сборок Биг Спелл Друида не так уж и много, что связано со спецификой колоды и достаточно строгими ограничениями для декбилдинга. Можно найти как классические версии Биг Спелл Друида с небольшими вариациями технических карт (первые три версии), так и Биг Спелл Друида с дополнительными синергиями драконов или элементалей.



## Биг Spell Друид от PrinceFancy






Первая версия в данном разделе обходится без достаточно популярной опции **Друид косы**, выбирая вместо нее достаточно неожиданные дропы, улучшающие определенные матч-апы. **Жуткий крот**, конечно же, используется для борьбы с мелкими угрозами

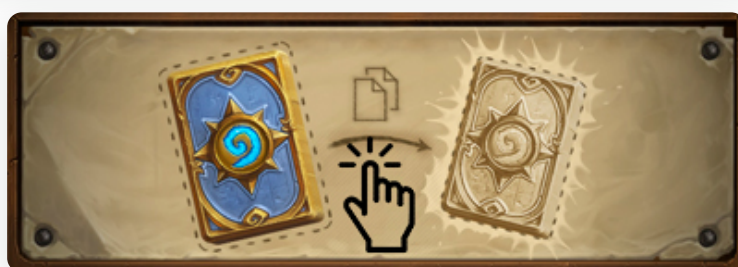
Паладина и Охотника, а **Коварный птенец** – серьезная ранняя угроза для медленных противников, которую те просто обязаны уничтожить.

Отметить стоит, конечно же, и карту **Владыка склепа**, помогающую сдерживать агрессию на ранних этапах.

# Биг Spell Друид от fireaei

## Биг Spell Друид от fireaei





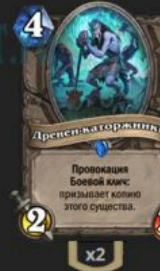
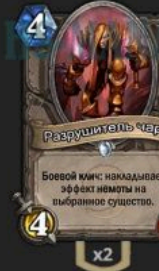
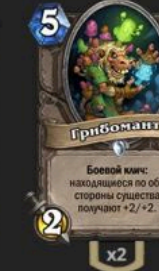

 <p><b>Огневичок</b> Боевой клещ: вы кладете в руку элементалей 1/2. 1 Элементаль 2 x2</p>	 <p><b>Ледяной осколок</b> Боевой клещ замораживает противника. 2 Элементаль 1 x2</p>	 <p><b>Принц Келесет</b> Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1•1. 2 Элементаль 2 x2</p>	 <p><b>Друид-косы</b> Выберите эффект: превращает в существо 4/2 с «Иллюзией» или в существо 2/4 с «Провокацией». 3 Элементаль 2 x2</p>	 <p><b>Владыка склепа</b> Провокация. Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью. 3 Элементаль 6 x2</p>	 <p><b>Ментальный техник</b> Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно. 3 Элементаль 3 x2</p>
 <p><b>Смоляной страж</b> Провокация +2 к атаке во время хода противника. 3 Элементаль 5 x2</p>	 <p><b>Жадный дух</b> Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны. 3 Элементаль 1 x2</p>	 <p><b>Дрепид-касторщик</b> Провокация. Боевой клещ призывает кошку этого существа. 4 Элементаль 3 x2</p>	 <p><b>Разрушитель чар</b> Боевой клещ наказывает эффект немолы на выбранном существе. 4 Элементаль 3 x2</p>	 <p><b>Лирой Джеккинс</b> Рынок. Боевой клещ призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1. 5 Элементаль 2 x2</p>	 <p><b>Грибомант</b> Боевой клещ: находясь по обе стороны существа получают +2/+2. 5 Элементаль 2 x2</p>
 <p><b>Князь лютый субител</b> В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке. 5 Элементаль 5 x2</p>	 <p><b>Злая призывательница</b> Боевой клещ: вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману. 6 Элементаль 4 x2</p>	 <p><b>Магистр Пазубий</b> Выберите эффект: призывает 2 заклинания «Иллюзия» или призывает 2 существа с «Провокацией». 7 Элементаль 5 x2</p>	 <p><b>Король-лич</b> Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рынка смерти. 8 Элементаль 8 x2</p>	 <p><b>Великий аршарнус</b> В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (оно выбирается случайно). 8 Элементаль 7 x2</p>	 <p><b>Тотальное заражение</b> Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гудавана 5/5. 10 Элементаль 5 x2</p>




Еще одна версия с Владыкой склепа, но на этот раз и с Дриудом косы. Дабы не перегружать сборку «тройками, убирается один Смоляной страж.

### Биг Spell Дриуд от TerrenceM

**Биг Spell Дриуд от TerrenceM**

 <p><b>Огневик</b> Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>1   2</p> <p>1   2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяной осколок</b> Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>1   2</p> <p>2   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Принц Келесет</b></p> <p>Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1.</p> <p>2   2</p> <p>2   2</p>	 <p><b>Прожорливая слеза</b></p> <p>Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p>3   3</p> <p>3   3</p>	 <p><b>Дриуд косы</b></p> <p>Выберите эффект: проороситесь в существа 4/2 с «Маскировкой» и существо 2/4 с «Провокацией».</p> <p>3   2</p> <p>2   2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ментальный техник</b></p> <p>Боевой клич: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>3   3</p> <p>3   3</p> <p>x2</p>
 <p><b>Смоляной страж</b></p> <p>Провокация +2 к атаке до своей хода противника.</p> <p>1   5</p> <p>1   5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Жадный дух</b></p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>3   1</p> <p>3   1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дрепид на горьшиках</b></p> <p>Провокация Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>2   3</p> <p>2   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Разрушитель чар</b></p> <p>Боевой клич: накладывает эффект немилости на выбранное существо.</p> <p>4   3</p> <p>4   3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дриид Джинкс</b></p> <p>Рынок. Боевой клич: призывает на сторону вашего противника двух дракончиков 1/1.</p> <p>6   2</p> <p>6   2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Грибомант</b></p> <p>Боевой клич: находящиеся по обе стороны существа получают +2/+2.</p> <p>2   2</p> <p>2   2</p> <p>x2</p>
 <p><b>Кобальтовый субтильщик</b></p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5   5</p> <p>5   5</p> <p>x2</p>	 <p><b>Злая призывательница</b></p> <p>Боевой клич: вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p>6   4</p> <p>4   4</p> <p>x2</p>	 <p><b>Магистр Пазубий</b></p> <p>Выберите эффект: призывает 2 заклинания с «Взрывом» или призывает 2 существа с «Провокацией».</p> <p>7   5</p> <p>7   5</p>	 <p><b>Король-лич</b></p> <p>Провокация В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8   8</p> <p>8   8</p>	 <p><b>Вельми-архивариус</b></p> <p>В конце своего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (или выбираете случайно).</p> <p>8   7</p> <p>4   7</p>	 <p><b>Тотальное сражение</b></p> <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает гурдама 5/5.</p> <p>10   5</p> <p>10   5</p> <p>x2</p>



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



9960





















Если вам не по душе [Владыка склепа](#), есть версии и без него. Данная, например, обзаводится ремувалом оружия ([Прожорливая слизь](#)), очень важным в целом ряде матчапов: начиная с Куболока, заканчивая Паладинами, Охотниками и Темпо Магами.

---

# Элем Биг Spell Друид от Steelo


## Биг Spell Друид от Steelo


 <p><b>Боевой клич:</b> замораживает противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1•1.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> если в вашей колоде нет карт за (2), вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Провокация</b> +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Предсмертный хрип:</b> вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
 <p><b>Выберите эффект:</b> превращает в существо 4/2 с «Малышом»; или в существо 2/4 с «Провокацией».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> уничтожает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Провокация</b> Боевой клич: призывает кошку этого существа.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> наносит 2 ед. урона.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>
 <p><b>Боевой клич:</b> вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Выберите эффект:</b> призывает 2 существ с «Безумием»; или призывает 2 существа с «Провокацией».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p><b>Боевой клич:</b> наносит 5 ед. урона, если на прошлом ходу вы разыграли элементалей.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (если выбрано случайно).</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Вы берете 5 карт и получаете +5 к броне. Призывает пурпала 5/5.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	

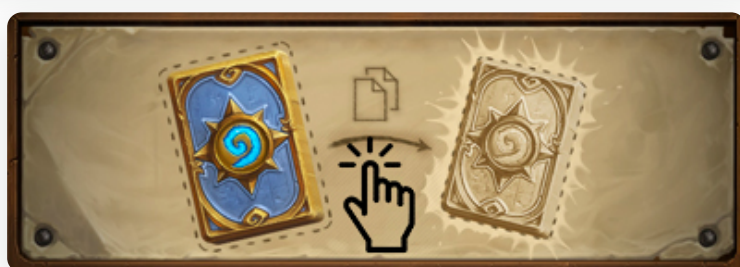


MANACOST  
kolodahearthstone.ru

8760





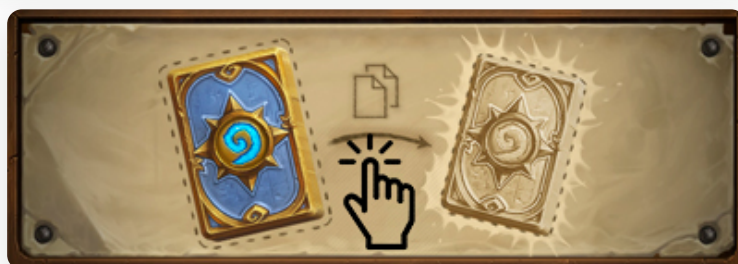


Не классические Биг Спелл Друиды обзаводятся некоторыми новыми синергиями существ. Эта, например, использует элементалей. Во всех других версиях элементали уже присутствовали (Огневичок, Ледниковый осколок, Смоляной страж), так что добавить нужно совсем немного, чтобы можно было стабильно реализовывать мощнейший седьмой дроп Вестник зарева. Это отличный финишер и неожиданный источник урона, который игнорирует провокаторов. Кроме того, Вестник зарева помогает Биг Спелл Друиду выигрывать в темпе и совершать мощный ход на 7 кристаллах маны, наращивая свое давление.

---

# Биг Spell Друид от MrYagut

## Биг Spell Друид от MrYagut



Биг Спелл Дрийд может добавить в сборку и несколько драконов, дабы построить синергию и с данным типом существ. Такая колода в большей степени ориентируется на защиту ([Страж драконов](#) и [Доисторический дракон](#) помогают), из-за чего улучшаются матч-апы с непростым оппонентам для героя статьи - Четным и Нечетным Паладинами. Также стоит отметить и темповый четвертый дроп [Чешуйчатый червь](#), хорошо подходящий для разменов.



## Выбрано 20 / 30 карт

1	Ледниковый осколок	2
1	Огневичок	2
2	Принц Келесет	
3	Жадный дух	2
3	Ментальный техник	2
3	Смоляной страж	2
4	Разрушитель чар	2
5	Кобальтовый губитель	
6	Злая призывательница	2
7	Малфурион Пагубный	
8	Великий архивариус	
10	Тотальное заражение	2

Основа колоды — это карты, встречающиеся в каждой или почти каждой сборке архетипа.

Основа Биг Спелл Друида, как нетрудно предположить, состоит практически из одних существ. Есть несколько карт, которые составляют сердце колоды, это [Злая призывательница](#), [Великий архивариус](#) и [Тотальное заражение](#) - единственное заклинание, две копии которого имеются в распоряжении архетипа. Именно эти карты позволяют Друиду совершать сильные комбинации, призывать мощнейших существ и осуществлять невероятное давление на оппонента. Примечательно появление в основе

Ментального техника, преимущественно это связано с обилием в ладдере архетипов, которые играют от стола и всегда имеют под контролем много существ.

Если сборка включает в себя синергию с драконами или элементалей, то нужно определиться, какие именно существа этих типов будут включены в колоду. В первом случае хорошо подойдут **Сумеречный дракон**, **Доисторический дракон**, **Чешуйчатый червь** и другие. Из элементалей лучше взять Вестника зарева и Феникса Огненного Венца.



Выбор опциональных и технических карт у Биг Спелл Друида не велик. По понятным причинам в его сборку нельзя брать заклинания, что уже сужает количество опций. Также вы и не найдете каких-либо вторых дропов, так как в основе колоды есть **Принц Келесет**.

**Владыка склепа** — отличная анти-агро опция, может прекрасно сдерживать быстрых оппонентов. Пусть его атака и не сильна, но постоянно увеличивающееся здоровье гораздо важнее. Не все смогут найти ответ на 1/6 провокатора в начале матча и убить его за один ход без невыгодных разменов, опасен разве что эффект немоты.

**Ползучая чума** — может быть добавлена одна копия, если вы больше не можете выдерживать тиранию агро противников. Заклинание не лучшим образом синергирует со Злой призывательницей, но существо за 6 маны может оказаться не таким уж плохим.

**Жуткий крол** — улучшит ваши матч-апы с Паладинами и Охотниками, отличный первый дроп, если вы часто встречаете данные классы.



**Друид косы** — универсальный инструмент, иногда вам пригодится одна форма этого существа, иногда другая. Для защиты полезно иметь провокацию 2/4, а существо 4/2 с натиском может быть полезно для выгодного размена. Помните, что **Принц Келесет**

увеличит характеристики самого **Друида косы**, а ее альтернативные формы все равно будут 4/2 и 2/4. Особенно хорош **Друид косы** в матч-апах с Шаманами и Разбойниками, так как является хорошим ответом на их типовые “тройки”: **Тотем прилива маны** и **Бандюга**.

**Коварный птенец** — подойдет тем Друидам, которые не особенно беспокоятся о своей обороне, а напротив желают вести активное нападение. **Коварный птенец** всегда будет служить целью номер один для всех оппонентов, ведь его адаптации могут нарастать, как снежный ком. Берите для улучшения медленных матч-апов.

**Мехмастер Замыкалец** — казалось, более экзотичной опции не найти во всей игре, но он здесь не просто так. В последнее время популярность набирает Таунт Друид, и одна из его комбинаций – воскрешение **Хадронокса** с помощью **Времени ведьмовства**.

**Мехмастер Замыкалец** призван сбить планы Друида, превратив одно из его существ в Белку или Дьявозавра (даже не важно, в кого именно). Таунт Друиды крайне негативно относятся к тому, когда на их половине стола умирают какие-то другие звери, кроме **Хадронокса**, поэтому такой трюк может здорово подпортить им жизнь. **Мехмастер Замыкалец** – это своеобразное **Превращение** или **Сглаз** для класса Друида, что порой полезно и в других матч-апах и ситуациях.

**Прожорливая слизь/Харрисон Джонс** — ремувалы оружия, пригодятся в матч-апах со многими классами. **Прожорливая слизь** хороша против агро колод (Нечетный Паладин, Нечетный Охотник, Нечетный Разбойник), а **Харрисон Джонс** здорово сыграет в поединке с Куболоком.

**Сокрушитель разума** — пригодится в основном против Нечетных колод вроде Паладина или Охотника, для них сила героя – инструмент первостепенной важности. Первый бесконечно заполняет свой стол, а второй может просто-напросто «застрелять» вас своим Выстрелом из баллисты. В таких случаях **Сокрушитель разума** может достойно показать себя, заблокировав противникам даже 1-2 применения силы героя.

**Дренеи-каторжники** — классический четвертый ход, особенно хорош в колодах с Принцем Келесетом. Два существа 3/4 с провокацией – это чудесный ход против любой агро колоды, да и 2/3 не так уж плохо.

**Набор элементарей** — несколько существ этого типа перманентно присутствуют в основе колоды Биг Спелл Друида (**Огневичок**, **Ледниковый осколок**, **Смоляной страж**), но есть сборки, в которых Друиды нашли место и для парочки других элементарей. Во-первых, **Феникс Огненного Венца**, дополнительный источник прямого урона, может пригодиться как для удобных разменов, так и для атаки героя противника. Во-вторых, **Вестник зарева**, еще один инструмент прямого урона, гораздо более мощный и тяжелый. Синергия элементарей выглядит довольно необычно для Биг Спелл Друида, однако две пары этих существ помогут совершать сильные, темповые ходы и атаковать героя оппонента в обход провокаторов, если против вас какой-нибудь Таунт Друид.

**Набор драконов и синергий с ними** — еще одна не самая традиционная синергия для Биг Спелл Друида. Один дракон у него есть практически всегда, это **Кобальтовый губитель**. Но есть и другие варианты. **Сумеречный дракон** – классический четвертый ход для всех колод, использующих синергию драконов. Конечно, не факт, что он выйдет на стол с гигантскими характеристиками, потому что рука у вас редко будет заполнена,

но даже существо 4/5 выглядит неплохо для четвертого хода. **Чешуйчатый червь** подойдет для разменов со столом противника, а это незаменимый инструмент для борьбы с агро колодами. **Доисторический дракон** – один из самых сильных драконов против агрессии, сочетает в себе и AoE эффект, и провокацию. Мелкие существа какого-нибудь Паладина вряд ли обрадуются выходу Доисторического дракона на стол. А **Страж драконов** – это мощнейший провокатор, который окончательно выведет из себя быстрого соперника, играющего от стола. Таким образом, сборки, выбравшие для себя синергию драконов, должны хорошо показывать себя против агрессии, так как драконы обеспечивают Друида серьезными инструментами для борьбы с ней.



**Грибомант** — полюбившийся многим механизм забаффа существ, позволяет вывести их из зоны поражения многих AoE атак, может быть также использован для добивания противника. Довольно универсальное существо, подойдет как против агрессивных оппонентов, помогая выгодно размениваться, так и против медленных, увеличивая давление на вражеского героя.

**Лирой Дженкинс** — классический способ добить врага, особенно хорош против медленных соперников, когда необходимо скорее найти летальный урон. Биг Спелл Друид способен проворачивать некоторые интересные комбинации с данным легендарным существом, подробнее о них читайте в разделе “Стратегия игры”.

**Сгнившая яблоня** — а этот пятый дроп необычайно хорош в поединках с агрессией. Мало того, что это провокатор, причем весьма сильный, он еще и восстанавливает здоровье. Отличный выбор для тех, кто хочет улучшить свои результаты против агро архетипов.

**Крадущийся упырь** — если вы часто встречаете Куболоков и страдаете от них, то **Крадущийся упырь** поможет вам противостоять им. Нацелен в первую очередь на то, чтобы «съесть» **Темный пакт**, еще в мете Кобольдов и катакомб **Крадущийся упырь** зарекомендовал себя, как инструмент для борьбы с Куболоками и Контроль Чернокнижниками. Кстати, данный шестой дроп очень силен и против Нечетных Разбойников, ведь они полагаются на такие заклинания, как **Коварный удар**, **Смертоносный яд** и **Хладнокровие**. Разыграв Крадущегося упыря, вы можете сжечь сразу 6 карт Валире. А Таунт Друиду вы можете уничтожить Оберег: малую яшму и **Близость к**

**природе.** Пострадают также от Крадущегося упыря и некоторые другие архетипы, например, Комбо Жрец.

**Нерубский мастер сетей** — интересный вариант, удобный для Биг Спелл Друида. Ваши заклинания – это два Тотальных заражения и в редких случаях одна копия Ползучей чумы, поэтому часто на вас никак не отразится удорожание заклинаний. А вот противнику может сбить планы, особенно если это какие-нибудь Секрет Маг или Куболок.



**Мшистое чудище** — сильный ход против Паладинов с множеством мелких существ. В таких матч-апах АоЕ атаки крайне важны, и **Мшистое чудище** – далеко не самый слабый инструмент массовой зачистки.

**Охотник Хеминг** — иногда вам будет нужно избавиться от лишнего «балласта» в колоде, ведь согласитесь, что на 6-7 ходах не очень хочется получить в руку Огневичка. Может пригодиться в медленных противостояниях, чтобы увеличить шансы на получение в руку сильной темповой карты и оказывать давление по нарастающей. Впрочем, опция необычная и нестандартная, едва ли ее можно назвать оптимальной.

**Черный рыцарь** — подойдет против Таунт Друидов и Нечетных Воинов с легендарной задачей. Провокаторы замедляют давление Биг Спелл Друида, а **Черный рыцарь** – легкий способ устранить неприятность. В некоторых случаях поможет вам нанести летальный урон оппоненту, последняя надежда которого – какой-нибудь серьезный провокатор.

**Барон Геддон** — силен против агрессии, может быть добавлен в сборку, опирающуюся на синергию элементалей.

**Король-лич** — в медленных матч-апах обеспечит дополнительными ресурсами, а в быстрых выступит в роли мощного провокатора. Смерть и разложение, кстати, отличный АоЕ ремувал, который может дать **Король-лич**, вам повезет получить его в сложном быстром поединке.



В основе колоды достаточно много эпических и легендарных карт, какие-то из них относительно легко заменить, другие же обязательны даже в бюджетной версии Биг Спелл Друида.

Ничего страшного, если у вас нет таких карт, как [Принц Келесет](#) и [Малфурион Пагубный](#), собрать хорошего Биг Спелл Друида можно и без них. Не особо архетип и пострадает без легендарных опциональных карт: [Король-лич](#), [Лирой Дженкинс](#) и другие.

А вот каждая эпическая карта в основе колоды на вес золота. Если убрать из Биг Спелл Друида Злую призывательницу, Великого архивариуса и [Тотальное заражение](#), пропадет всякий смысл в принципе собирать подобную колоду и использовать в ней 28 существ. Если у вас нет каких-то из пяти представленных “эпиков”, откажитесь от идеи собрать Биг Спелл Друида.

Ниже вашему вниманию представляется сборка Биг Спелл Друида всего лишь за 3540 чародейной пыли. В ней нет Принца Келесета, что позволяет взять больше вторых дропов. Примечательно, что такой Биг Спелл Друид должен намного лучше играть с агрессивными колодами, чем не бюджетные вариации.

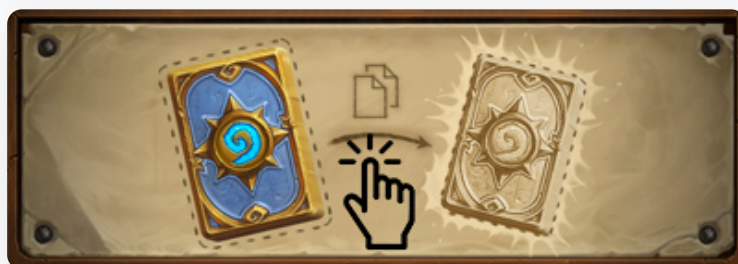
# Максимально Бюджетный Биг Spell Дрийд

**Максимально бюджетный Биг Spell Дрийд**

<p><b>1</b></p> <p><b>Огневичок</b></p> <p>Боевой клещ: вы кладете в руку элементалей 1/2.</p> <p><b>1</b> Элементаль <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Ледяной осколок</b></p> <p>Боевой клещ: замораживает противника.</p> <p><b>2</b> Элементаль <b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Вожак лесных вояков</b></p> <p>Находясь по обе стороны существа, получает +1 к атаке.</p> <p><b>2</b> Beast <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Дрийд-росвик</b></p> <p>Выберите эффект: приоритетно в существе 1/2 с «Баланс» или в существе 1/5 с «Провокацией».</p> <p><b>1</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Владыка склепа</b></p> <p>Провокация. Когда вы призываете существо, получаете +1 к здоровью.</p> <p><b>1</b> <b>6</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Ментальный техник</b></p> <p>Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Смоляной страж</b></p> <p>Провокация. +2 к атаке во время хода противника.</p> <p><b>1</b> Элементаль <b>5</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Жадный дух</b></p> <p>Предсмертный крик: вы получаете пустой кристалл маны.</p> <p><b>3</b> <b>1</b></p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Дрепид-касторщик</b></p> <p>Провокация. Боевой клещ: призывает кошку этого существа.</p> <p><b>2</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Разрушитель чар</b></p> <p>Боевой клещ: наказывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p><b>4</b> <b>3</b></p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Грибоянт</b></p> <p>Боевой клещ: находясь по обе стороны существа, получает +2/+2.</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Кобальтовый кубител</b></p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p><b>5</b> <b>5</b></p> <p>x2</p>
<p><b>6</b></p> <p><b>Элай армянская вешница</b></p> <p>Боевой клещ: вы показываете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p><b>4</b> <b>4</b></p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Вулканозавр</b></p> <p>Боевой клещ: адаптируется, а затем еще раз адаптируется.</p> <p><b>5</b> Зверь <b>6</b></p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Великий архивариус</b></p> <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (или выбираете случайной).</p> <p><b>4</b> <b>7</b></p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Тотальное сражение</b></p> <p>Маносит 5 ед. урона. Вы берете 3 карт и получаете +5 к броне. Призывает пурджана 5/5.</p> <p>x2</p>		

**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru

3540



Пожалуй, единственная особо спорная карта в данной сборке — [Вулканозавр](#). Если у вас есть какой-либо другой достойный седьмой или восьмой дроп, используйте его вместо данного зверя.



Выбор карт в стартовую руку – важная и достаточно простая стадия для Биг Спелл Друида, вам стоит только понимать, столкнетесь ли вы с большей вероятностью с агрессивной колодой или с медленной, ведь в данных матч-апах вам не всегда нужны одни и те же карты.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

### Расшифровка условных обозначений\*

<p><b>Очень важная карта, постарайтесь найти ее</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</b></p>	<p><b>Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</b></p>
<p><b>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</b></p>	<p><b>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</b></p>

\*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений

Муллиган против Воина

### Муллиган против Воина



### Муллиган против Паладина

### Муллиган против Паладина



### Муллиган против Охотника

### Муллиган против Охотника



### Муллиган против Друида

### Муллиган против Друида



### Муллиган против Разбойника



### Муллиган против Шамана



### Муллиган против Мага

### Муллиган против Мага



### Муллиган против Жреца

### Муллиган против Жреца



### Муллиган против Чернокнижника

### Муллиган против Чернокнижника



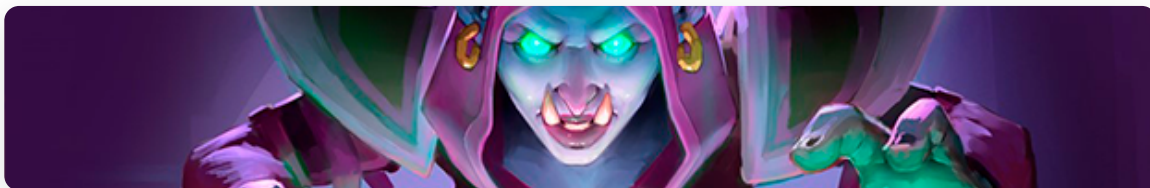


## Стратегия игры

Самое интересное случается, конечно же, непосредственно в самой игре. Биг Спелл Друид – достаточно однообразная колода, до седьмого или восьмого ходов не способная делать ничего, кроме выставления существ на игровое поле: у вас нет дешевых заклинаний, оружия или других необычных механик. Впрочем, существа в какой-то степени компенсируют данные недостатки, некоторые из них обладают мощными и не всегда однозначными эффектами. Но обо всем по порядку.

Обычно в начале раздела, описывающего стратегию игры определенным архетипом, перечисляются способы победы колоды. В случае с Биг Спелл Друидом ничего такого нет: архетип всегда захватывает стол и давит противника своими угрозами, а в крайнем случае добывает немногочисленными источниками урона из руки (сила героя (базовая или рыцаря смерти), [Лирой Дженкинс](#), [Тотальное заражение](#), карты, полученные с помощью Короля-лича, иногда [Вестник зарева](#) или Феникс Огненного Венца).

Впрочем, в зависимости от игровой ситуации ваше поведение будет меняться. Основополагающий фактор – играете ли вы первым номером или же вторым.



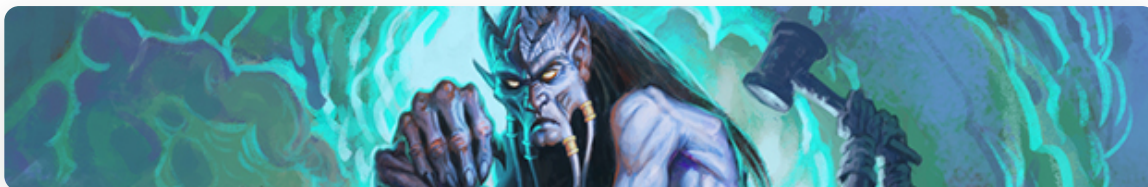
**Как играть в нападении?** Обычно в нападении вы будете играть в комфортных для вас медленных матч-апах. Реже – в быстрых, если у оппонента не зашли хорошие карты в стартовую руку, или если вы уже перевернули игровую ситуацию и начинаете финальную атаку. В любом случае это достаточно комфортный подход к геймплею для Биг Спелл Друида, ведь в его распоряжении много «сноубольных» карт, то есть таких, которые хороши в наращивании уже имеющегося преимущества. Речь идет о существах [Коварный птенец](#), [Разрушитель чар](#), [Грибомант](#), [Кобальтовый губитель](#), [Злая призывательница](#) и некоторых других. Они намного эффективнее, если вы наступаете: их и проще реализовать, и оппоненту труднее найти подходящие ответы.

То, что вы играете первым номером, еще не значит, что вы всегда действуете агрессивно. Размены – хорошее подспорье для увеличения преимущества и сохранения жизни самых опасных ваших существ. Вы можете размениваться не только потому, что нужно постараться сберечь другую более опасную угрозу, но и по ряду других причин: здоровье вашего героя на низкой отметке, вы хотите обыграть типовой AoE эффект, вы хотите обыграть какой-то бафф вражеской угрозы и так далее. Старайтесь предугадать действия вашего оппонента, не зацикливайтесь только на разменах или только на атаке по герою противника – такие подходы не столь действенны.

Еще один важный аспект, о котором стоит помнить, когда вы наступаете – AoE способности противника. Да, часто ваши крупные угрозы в принципе будут к ним не

уязвимы, но далеко не всегда. Для начала – все типовые AoE способности нужно знать. У Куболока есть **Осквернение**, **Адское Пламя** и иногда **Лорд Годфри**. У Контроль Чернокнижника к этому списку добавляется **Круговерть Пустоты**. Четные Паладины играют **Равенство** и **Освящение**. Таунт Друиды – карту **Доисторический дракон**. У медленных Магов есть **Метеорит**, **Волна огня** и **Снежная буря**. У Контроль Жрецов – **Ментальный крик**, **Вестник заката**, **Доисторический дракон**.

Но знать о подобных типовых заклинаниях – не единственный важный навык. Кроме этого вам нужно стараться определять, есть ли конкретное заклинание в руке оппонента прямо сейчас или нет, то есть стоит ли его обыгрывать. Обычно, если ваша ситуация стабильна и предположительный исход игры благоприятен, вы можете позволить себе действовать чуть осторожнее, то есть обыгрывать все возможные способы, с помощью которых противник может вернуться в игру и совершить переворот. И наоборот, если все плохо и вы оказываете недостаточное давление, играйте рискованно и рассчитывайте, что у оппонента нет идеального ответа на ваших существ. Только так вы можете вырвать победу.



**Как играть в защите?** Эта роль не столь удобна для Биг Спелл Друида как мидрейндж колоды, но это еще не значит, что он обречен на поражение. Чаще всего вы будете обороняться, разумеется, в матч-апе с агрессивными колодами. Особенно трудно защищаться от Паладинов, в то время как сверхагрессивные Нечетные Охотники останавливаются массой дешевых провокаторов, а вот с Утером такие шутки не пройдут.

Находиться в защите постоянно вы часто не сможете, по крайней мере если ресурсы противника не истощаются быстрее, чем ваши, а это возможно только в самых агрессивных поединках (Нечетный Разбойник и Нечетный Охотник), во всех остальных, скорее всего, карты в руке закончатся могут именно у вас, если оппонент будет диктовать размены.

Вам важно совершить темповый переворот, то есть лишить противника большого количества угроз и сгенерировать большее присутствие на вашей половине поля. В этом амплуа Биг Спелл Друид не столь силен, как, например, Темпо Разбойник или Миракл Разбойник, но какие-то способы сделать это у него все-таки имеются.

В первую очередь это ваши провокаторы – порой размениваться с ними крайне неудобно и оппонент может не делать этого какое-то время. Так у вас появится возможность выставить новую угрозу уже под защитой прежних.

Второй более существенный способ переворота – **Ментальный техник**, этот третий дроп и используется всеми Биг Спелл Друидами именно для того, чтобы реабилитироваться в трудных ситуациях. Конечно, многое зависит от случая, да и грамотный противник будет обыгрывать это существо, но в случае с, например, Паладином это возможно не всегда. Если все совсем плохо и вы близки к проигрышу, именно **Ментальный техник** станет вашим инструментом последней надежды.

Есть еще несколько карт, помогающих вам совершать темповые ходы. Сюда можно отнести Злую призывательницу, но проблема ее в том, что вы, выставив ее, никак не влияете на стол: и она, и случайный десятый дроп не обладают провокацией или каким-либо моментальным эффектом. Их противник может легко проигнорировать, а вам двух даже крупных угроз не всегда хватит для переворота.

**Великий архивариус** – другое дело, с его помощью вы способны сделать многое: и призвать двух мощных существ, и потенциально избавиться от одного вражеского (тут уж как повезет), и получить броню, и жизненно важные карты в руку. Лишь бы к восьмому ходу исход партии уже не был предрешен.

Порой для того, чтобы опередить оппонента по темпу, нужно будет скомбинировать несколько названных выше действий, а также сделать что-то еще, например, помогают карты рыцаря смерти, дающиеся Королем-личом, а еще **Ледниковый осколок**, но о нем, пожалуй, следует поговорить отдельно.

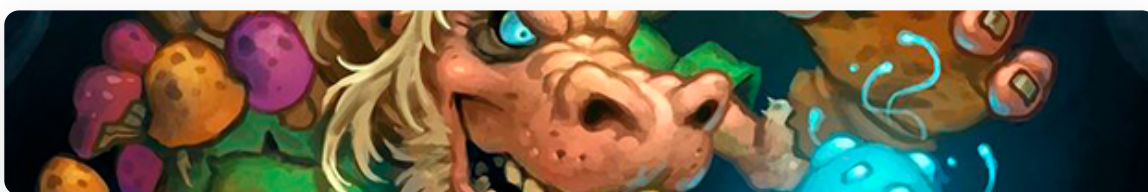


**Ледниковый осколок**, пусть и является, казалось бы, незначительным первым дропом, на деле это чрезвычайно важный ресурс в вашем распоряжении, причем на любой игровой стадии. Не спешите ставить его «в темп» на первый ход, особенно если играете против таких классов, которые легко уничтожат его своей силой героя или предполагаемой ранней угрозой. Куда эффективнее это существо тогда, когда вы боритесь за стол.

Заморозив крупную вражескую угрозу, вы не позволите ей выгодно разменяться с вашей более мелкой или же защитите вашего героя. В результате в будущем вы будете способны куда эффективнее реализовать такие карты, как **Ментальный техник**, **Грибомант** и другие.

Важно отметить, что оппонент может снять заморозку со своей угрозой, если использует на нее какой-либо эффект немоты, а встречаются они в большинстве колод нынешней меты.

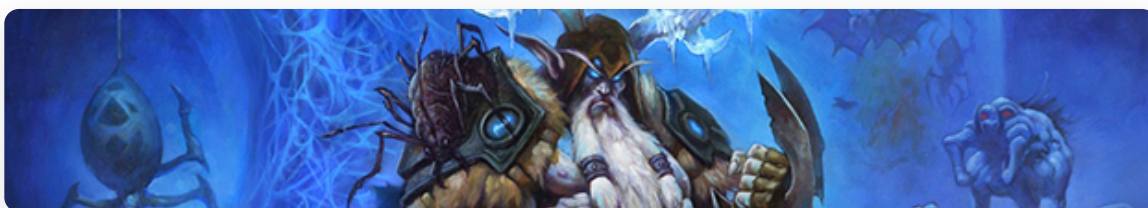
Вы можете заморозить и вражеского героя, если тот снаряжен опасным оружием или если вы предполагаете, что опасное оружие находится в его руке.



Нельзя не упомянуть и такой элемент геймплея Биг Спелл Друида, как **правильное позиционирование существ на игровом поле**. Верно выбирать позицию ваших угроз относительно друг друга становится важно из-за наличия в колоде **Грибоманта**. Даже если его еще нет в вашей руке, всегда возможен его «топдек», так что всегда думайте о том, как именно поставить существ, пока два **Грибоманта** не были разыграны.

Достаточно трудно сформулировать какие-то четкие и универсальные правила, касающиеся игры вокруг **Грибоманта**, ведь часто многое зависит не только от ваших карт, но и от действий оппонента: что он может поставить на сто в следующие несколько ходов и как вам было бы удобнее разменяться с этим? Порой лучше баффнуть какие-то мелкие угрозы и принести их в жертву, а порой, наоборот, усилить хочется Коварного птенца, Владыку склепа или Смоляного стража. Реже вы захотите усилить ваших самых крупных существ, как **Король-лич** или случайный десятый дроп, чаще всего они и без дополнительных характеристик могут совершить многое, хотя, разумеется, ситуации бывают разными.

Главный призыв автора о **Грибоманте** – всегда помнить о нем, а не ставить всех новых существ вправо, чем грешат не только новички, но и опытные игроки. Это неправильный подход не только тогда, когда вы играете Биг Спелл Друидом, но и когда вы столкнулись с такими классами, как Маг, Шаман, Разбойник.



**Малфурион Пагубный** – интересная и многофункциональная карта, доступная Биг Спелл Друиду. Следует поговорить о том, как именно использовать этого рыцаря смерти. Во-первых, уже при розыгрыше вы встанете перед проблемой выбора: 1/5 скарабеи с провокацией или 1/2 пауки с ядом. Большинство игроков инстинктивно выбирают первый вариант всегда, как будто постоянно боясь, что их вот-вот продавят или убьют, а пара 1/5 провокаторов сможет их спасти. Безусловно, порой игровая ситуация именно такая и скарабеи – отличная защита и вашего героя, и других угроз без провокаций на вашей половине стола. Но Биг Спелл Друид – не такой архетип, для которого играть от защиты – норма, а пауки с ядом, пусть и не обладают большим количеством атаки, но в наступлении отыгрывают часто намного лучше.








Можно сказать так: вам следует выбирать не пауков с ядом всего лишь в трех случаях. Первый – если ваш герой в беде и два провокатора спасут вас от получения критического урона. Помните, что они только оттянут вашу смерть, но не изменят ситуацию кардинально. Второй – вам нужно защитить другую вашу ценную угрозу, у которой нет провокации (Короля-лича вы 1/5 скарабеями едва ли защитите). Третий случай, когда скарабеи 1/5 лучше – пауки с 2 единицами здоровья умрут от ожидаемого AoE эффекта оппонента (**Освящение**, **Доисторический дракон**, **Адское пламя**, **Осквернение**), который при этом заберет не только их, но и какое-то другое ваше существо.

Но **Малфурион Пагубный** также и после своего розыгрыша будет ставить вас перед выбором, когда вы начнете использовать обновленную силу героя. Тут все проще. Броня вам нужна лишь в случаях, когда вы близки к смерти и (что важно) 3 единицы брони могут что-то изменить. Самый яркий пример – матч-апы с Нечетным Охотником или Секрет Магом, затянувшиеся до седьмого хода и далее. Во всех других случаях +3 к атаке куда полезнее, ведь вы можете помогать вашим угрозам бороться за стол и размениваться или же наносить урон по герою противника.

Редко накопление огромного количества брони – оптимальный план на игру, по крайней мере сейчас такие матч-апы встречаются невероятно редко, так что не злоупотребляйте этой опцией просто так, а если и используете ее, то думайте, что именно вы обыгрываете и приближаетесь ли к победе подобными действиями.



Еще несколько кратких, но **важных советов**, которые помогут вам освоить Биг Спелл Друида:

-  Следите за количеством заклинаний в вашей колоде, если оба Тотальных заражения уже использованы или находятся в вашей руке, и **Злая призывательница**, и **Великий архивариус** не сделают своим особыми эффектами ничего.
-  **Принц Келесет** – идеальный второй ход, но на поздних этапах вы можете особо не спешить с его использованием. Столь серьезного воздействия на игровую ситуацию он уже не окажет.
-  **Лирой Дженкинс** – не только способ закончить игру, но и отличная синергия с Ментальным техником. Дав оппоненту двух дракончиков 1/1, вы часто сможете сделать активным боевой клич вашего третьего дропа, с помощью которого можно понадеяться украсть крупную угрозу противника.
-  Если вы потеряли стол, у вас все равно есть несколько способов нанести летальный урон и без существ на нем. Это не только **Лирой Дженкинс** и **Тотальное заражение**, но и карты рыцаря смерти, ваша сила героя, кража угрозы с рывком с половины игрового поля Ментальным техником, а также **Грибомант**, способный дать +2 единицы атаке любому вашему рывку.
-  Внимательно думайте, стоит ли вам размениваться Живым духом с существом противника. Конечно, в текущий ход вы получите только пустой кристалл маны, но вот на будущий вам может не хватить 1 маны для хорошего действия, а противник, понимая это, может и не убивать вашу 3/1 угрозу. Кроме того, он может каким-то образом обезвредить ее (немота, превращение и так далее).
-  В агрессивных матч-апах **Владыка склепа** – незаменимая оборонительная опция, а в медленных постарайтесь использовать и его, и другие слабые провокации для того, чтобы защитить другую более ценную угрозу на вашей половине стола. Также слабые провокаторы становятся намного мощнее под бафами **Грибоманта** и **Кобальтового губителя**.
-  Помните о картах со случайным эффектом, доступных вам. Знайте обо всех возможных исходах, ожидайте и обыгрывайте их. Подробнее об этом вы узнаете в следующем разделе.

## Карты со случайным эффектом

**Коварный птенец** – эффект случайности заключен в адаптациях зверя, ведь существует 120 различных сочетаний 3 адаптаций из 10, и предугадать, какие именно предложит вам игра, практически невозможно. Самое приятное получить неистовство ветра после первой атаки героя противника, а затем уже смотреть по ситуации. Чаще всего, помимо неистовства ветра, выбираются такие опции, как дополнительные характеристики или “нельзя выбрать целью заклинаний и сил героя”.

**Злая призывательница** – если в вашей сборки нет никаких заклинаний, кроме Тотального заражения, тогда шестой дроп может призвать лишь 5 различных существ – **Тирантий**, **Эмерисс**, **Морской великан**, **Смертокрыл** и **Ультразавр**. Соответственно, шанс найти конкретное из них – 20%. 4 из них не имеют какого-либо дополнительного эффекта, и только **Тирантий** обладает прекрасной способностью невосприимчивости к заклинаниям и силам героя. Скорее всего, именно он и будет первым номером в списке самых желанных существ со Злой призывательницы.



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



**Ледяная скорбь** — отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием Вестников рока.

**Хватка смерти** — источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные



угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Стража ужаса у Куболока или Хранителя Солнца Тарима у Четного Паладина.



**Уничтожение** — точечный ремувал, который иногда может довольно дорого стоить Биг Спелл Друиду, ведь у него нет такого множества способов получить здоровье или броню, как у **Хадронокс** Друида, например. Поможет в медленных противостояниях, где здоровье не так ценно, если вам нужно срочно нейтрализовать вражескую угрозу или провокатора для осуществления максимального давления со стола.



**Проклятый договор** — когда все совсем плохо, данный АоЕ ремувал можно использовать в качестве последней надежды на спасение. Ваше преимущество в том, что у вас не так много ключевых карт, без которых нельзя обойтись, разве что **Тотальное заражение** и **Злая призывательница**. Конечно, не хотелось бы просто отдавать их, но потери могут оказаться не такими уж значительными, поэтому можно иногда рискнуть, тем более если другого выхода нет.



**Щит антимагии** — хороший бафф для Биг Спелл Друида, ведь у него может быть приличное количество тяжелых существ на столе. Медленные противники могут попросту не найти ответ на такой серьезный ход, да и быстрые окажутся в трудном положении, если у них не найдется способов как-то избавиться от вашего стола либо нанести вам летальный урон. Неприятней всего будет получить **Ментальный крик**, **Круговерть Пустоты** или связку **Равенство + Освящение**.



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



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



**Армия мертвецов** — один из лучших ресурсов, которые может дать **Король-лич** Биг Спелл Друиду. В колоде нет заклинаний, кроме двух копий **Тотального заражения**, все существа темповые, с хорошими характеристиками — почему бы не выставить целую армию всего за 6 кристаллов маны? Будет просто великолепно, если вам это удастся, причем практически в любом противостоянии.

**Великий архивариус** — разыграет **Тотальное заражение**, если других заклинаний не имеется, причем выберет целью совершенно случайного персонажа, которым может стать ваш герой или ваше существо (даже сам **Великий архивариус**), так что будьте готовы к сюрпризам.

Важно, что этот восьмой дроп именно использует **Тотальное заражение**, то есть в вашей колоде как минимум одной его копии не останется.



**Нечетный Воин** – это медленный и не такой уж опасный противник, которого вы должны одолеть без особых проблем. Старайтесь играть темпово и агрессивно, не сбавлять давления ни на ход. Из самых опасных ремувалов у Воина имеется только **Потасовка**, попытайтесь выманить ее с выгодой для себя, чтобы потом выставить новых существ. Эффект немоты можно отдать на Служителя боли или какого-либо провокатора, последних будет много в сборке Воина с легендарной задачей. В целом, Нечетный Воин не должен доставить вам проблем, он слишком медлителен. Даже выполненная задача Квест Воина не особенно ему поможет – у вас всегда будет большое количество угроз на столе, и 8 единиц урона совсем не обязательно попадут в самого нужного вам. Да и к тому времени вы уже должны быть близки к нанесению летального урона, а обновленная сила героя уже не даст противнику 4 брони.



**Нечетный Паладин** – очень агрессивный противник, не успеете вы моргнуть глазом и от вашего здоровья не останется и следа. Ради этого противника игроки и добавляют одну копию Ползучей чумы в свои сборки, заклинание станет серьезной проблемой для Утера. Неплохо подойдет для этого матч-апа сборка с синергией драконов, в ней есть несколько мощных провокаторов, в том числе **Доисторический дракон** с сильным боевым кличем. Избавляйтесь в первую очередь от Паладинов-рекрутов, ибо пятый ход грозит заклинанием **Новый уровень!**, и важно оставить как можно меньше целей для этого баффа. **Ментальный техник** в некоторых случаях может сыграть вам на пользу, но чаще всего украдет какое-нибудь мелкое существо, что вряд ли кардинально изменит положение вещей.

**Четный Паладин** – противник чуть менее агрессивный, но все же он быстрее, чем ваш архетип и может наращивать темп с каждым ходом. Советы примерно те же, что и в против его Нечетного собрата, разве что **Ментальный техник** может украсть существо получше, ведь Четный Паладин обладает множеством забаффов, а под конец игры его существа становятся более увесистыми. **Харрисон Джонс** (или иной ремувал оружия) в этом матч-апе весьма важен, ибо Четный Паладин играет **Серебряный меч**, **Серебряный клинок**, иногда Вал’анир.

Оба матч-апа с Паладинами для вас крайне неблагоприятны, так что порой вы можете идти на риски и действовать авантюрно в надежде, что у оппонента нет нужного ответа на ваши действия. Играть от защиты постоянно и надеяться, что Утер остановит свое

давление в какой-то момент — плохая стратегия. Все-таки силы героя противника делают слишком многое, а ваша достаточно слаба.



Пусть **Нечетный Охотник** и невероятно быстр и обходит героя статьи по темпу в первые несколько ходов, этого Рексару для победы хватает далеко не всегда. Биг Спелл Друид использует очень много дешевых, но живучих провокаторов. И едва ли у агрессивнейшей колоды найдутся ответы на каждую из них даже с учетом **Железноклюва**, Команды “Взять!” и других ремувалов.

Когда вы сможете захватить стол, партию необходимо закончить в кратчайшие сроки, так как со старта какой-то урон вы все-таки получите, а использующаяся далее на постоянной основе улучшенная сила героя может сделать свою работу. У вас не так много возможностей защититься от Выстрела из баллисты. Базовая сила героя не сильно действенна, хотя какая-то польза от нее все-таки есть, и только вовремя пришедший и разыгранный **Малфурион Пагубный** сможет довести Охотника до отчаянья, но это лишь одна карта в колоде и рассчитывать на нее не стоит. Постарайтесь просто самостоятельно быстро закончить партию, это вполне реально сделать быстрее, чем вам добьет сила героя противника и его заклинания взрывного урона.

Когда вы захватите стол, постарайтесь поставить на стол хотя бы двух провокаторов, ведь одного может обезвредить вовремя пришедший **Железноклюв**.



Поединок с **Таунт Друидом** предстоит довольно тяжелый, этот архетип может прекрасно защищаться провокаторами и выживать благодаря большому количеству брони. Опасен выход на стол **Хадронкса**, причем ваш противник, скорее всего, сразу же убьет его, не позволив вам даже реализовать эффект немоты. Играйте как можно более агрессивно, чтобы он не успел сделать это. В критичных ситуациях вас может спасти **Ментальный техник**, если вдруг вы украдете **Хадронкса** или Плотоядного куба с легендарными пауками внутри.

Зеркальный матч-ап **Биг Спелл Друидов** в основном будет заключаться в том, кто быстрее реализует Злую призывательницу и какой дроп с нее получит. В этом поединке лучше играть первым номером и оставлять право разменов за собой, ведь главное в зеркальном матч-апе – это сохранить за собой стол.

Если вы ходите с Монеткой, постарайтесь приберечь ее для того, чтобы раньше разыграть Злую призывательницу.

Важнейшие карты в матч-апах с любым друидом — **Ментальный техник**, он поможет вам совершить переворот игровой ситуации и обойти противника по выгоде. Также в матч-апе с Биг Спелл Друидом берегите первый дроп **Ледниковый осколок**, он может вам

пригодиться для заморозки случайного десятого дропа. Даже **Тирантий** уязвим к Ледниковому осколку.



**Нечетный Разбойник** — во многом похож на Нечетного Охотника, правда бороться с ним намного труднее. Этот матч-ап все еще благоприятен для вас, но не удивляйтесь, если вас задавят мощные темповые инструменты класса, изначально ваше преимущество не столь велико.

Опаснейшая угроза Разбойника — **Бандюга**, если вы быстро не ответите на него, ситуация может выйти из-под контроля. Отличный способ обезвредить этот третий дроп — **Друид косы**, также есть некоторые другие очевидные ответы, но большинство угроз Биг Спелл Друида как раз слишком медлительны, чтобы справиться с **Бандюгой**.

**Темпо Разбойник** медленнее, а значит проблем у вас будет меньше. В долгосрочной перспективе вы все равно обгоните его по выгоде, а со старта помочь ему может только все тот же **Бандюга**.

И Нечетный и Темпо Разбойники в своем арсенале имеют крайне опасную для вас карту **Кровожадный злолист**, из-за которой они могут совершать мощнейшие темповые ходы.

**Квест Разбойник** — неприятный для вас матч-ап, который ни в коем случае нельзя затягивать. Больше всего проблем доставит карта **Исчезновение**, у вас в колоде, увы, нет способа наказать оппонента за ее использование (почти нет существ с моментальным эффектом на столе, которые сразу же наносят урон по герою или мешают ему реализовывать свои планы на игру). Порой ваша надежда — отсутствие этого заклинания или второй его копии в руке оппонента.



**Дрыжеглот Шаман** — благоприятный матч-ап, который, впрочем, тоже нужно успеть закончить до того момента, как станет слишком поздно. Времени у вас будет больше, чем в противостоянии с, например, Квест Разбойником, да и ремувалы оппонента не столь внушительны.

Ваша главная забота — **Вулкан**, обыгрывать который, впрочем, достаточно просто. Это такой AoE эффект, под который трудно подставиться, выставив слишком много угроз. Если так — все они попросту не умрут от **Вулкана**, а значит он не особо страшен. Неприятна разве что комбинация AoE **Гроза** + **Вулкан**, с ее помощью, начиная с восьмого хода, Шаман сможет зачистить практически любой стол.

Конечно же, будьте готовы к **Сглазу**. Это мощный ремувал, но не столь эффективный, впрочем, в случае со Злой призывательницей. Пусть вы лишитесь десятого дропа, но 4/4 останется.



Современный **Секрет Маг** – темповый и агрессивный противник, поэтому нужно по возможности следить за состоянием своего здоровья и стараться не получать лишний урон «по лицу». В данном матч-апе важно контролировать стол противника с помощью выгодных разменов. Если вам удастся закрепиться на столе, Маг вряд ли сможет что-то с этим сделать, так как не имеет никаких AoE инструментов. Впрочем, не стоит расслабляться, ведь есть **Петроглиф**, с которого можно найти условную Волну огня, поэтому не исключайте такой поворот событий и грамотно обыгрывайте возможные AoE ремувалы, если у вас есть на это время и возможность. Ваше преимущество в сильных существах, часто Маг никак не сможет справиться с ними, не потратив ценного взрывного заклинания. Уничтожайте Маназмеев и Учениц чародея всеми возможными способами, они могут здорово насолить вам, если с первых ходов начнут приносить оппоненту выгоду. **Антимагия** вам практически не страшна. Конечно, не получится разыграть **Тотальное заражение**, но это и не всегда нужно. Несмотря на то, что в этом матч-апе вам нужно следить за здоровьем, под **Взрывающиеся руны** лучше отдать что-нибудь мелкое, потому что крупные угрозы для вас очень важны. Ваш план на игру – с каждым ходом выставлять все более крупных существ, разменивать угрозы оппонента, выманивать инструменты взрывного урона и таким образом истощать запасы Мага. А дальше – дело техники.

**Медленных архетипов Мага** не так много, но они иногда попадаются на пути. Самое главное, что нужно знать об этом матч-апе – у противника много заморозок и ремувалов, которые будут постоянно замедлять и чистить ваш стол. Связка **Кольцо льда + Вестник рока** (или **Снежная буря + Вестник рока**) – это серьезная проблема для вас, поэтому лучше приберечь Разрушителя чар ради такого случая, иначе вы никак не сможете помешать задумке Мага. Медленный архетип Джайны не будет вести активного нападения, всю игру он будет обороняться, пока не найдет Ледяного лица Джайну. Если Маг сможет успешно вас задержать, тогда, скорее всего, вы проиграете. Поэтому давите оппонента столом и поскорее снижайте его здоровье, благо, **Ледяная глыба** теперь не может отсрочить смерть Джайны на несколько ходов.

Не забывайте обыгрывать **Метеорит** и **Конус холода**, правильно располагая существ на столе. Это касается не только матч-апа с Контроль Магом, любой архетип может отыскать такие заклинания с помощью **Петроглифа** и других способов.



**Биг Спелл Жрец** — похожий на вас архетип, справиться с которым лучше быстрее, не затягивая игру до поздних этапов, когда оппоненту станут доступны такие карты, как Король разума. Впрочем, не обязательно выигрывать до 10 хода, а если не получилось — сдаваться, просто не делайте ставки на одиночные угрозы, как, например, **Король-лич** или случайный десятый дроп. Не давайте Жрецу возможности украсть ваш мощный дроп, если ничего другого на вашей половине нет.

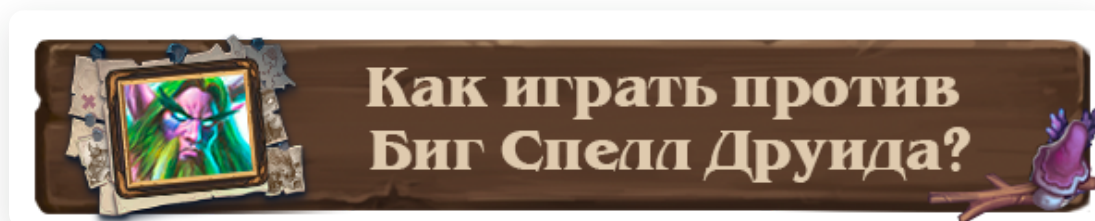
Помните о других мощных картах Биг Спелл Жреца: [Вестник заката](#), [Чешуйчатый червь](#), [Нечто из янтаря](#) и [Сумеречный послушник](#).

**Контроль Жрец** использует связку [Взрыв разума](#) и сила героя Темного жнеца Андуина, но беспокоиться вам нужно не о ней, а о ремувалах оппонента: тот же [Темный жнец Андуин](#) и [Ментальный крик](#) могут сделать очень многое, если вы поставите на стол слишком многое. Старайтесь ставить ваши угрозы размеренно.



**Куболок** – приятный матч-ап для Биг Спелл Друида. Вы можете оказывать такое давление, которое тот может не сдержать, особенно если не найдет своих Повелителей Бездны. Полезны эффекты немоты и ремувалы оружия, [Харрисон Джонс](#) будет просто блистать в данном матч-апе. Старайтесь не позволить Гул’дану затянуть игру и действуйте быстро. Старайтесь не подставляться под AoE атаки ([Адское пламя](#), [Осквернение](#), порой и [Лорд Годфри](#)) и постоянно угрожайте крупными угрозами.

Куболок способен перевернуть игровую ситуацию часто только на десятый ход, когда на игровое поле выйдет Кровопийца Гул’дан и воскресит изрядное количество демонов. Старайтесь закончить партию до того, как это случится. Если не получается, надейтесь на Ментальных техников и Разрушителей чар.



У Друида пока что не выделилось лидера среди всех архетипов, поэтому нельзя точно быть уверенным в том, кого именно вы встретите на рейтинговой лестнице. Это может быть и Биг Спелл Друид, и Таунт Друид, и даже Токен Друид, правда последний встречается реже остальных. Биг Спелл Друида легко узнать по первому ходу – это будет либо [Огневичок](#), либо [Ледниковый осколок](#), либо даже [Жуткий крот](#). Желательно как можно быстрее определить сборку противника и понять, использует он драконов, элементарей или же это классический Биг Спелл Друид. Первый дракон, которого вы увидите, будет [Сумеречный дракон](#). После того, как оппонент выставит его, будьте уверены, что дальше вас ожидают [Чешуйчатый червь](#), [Доисторический дракон](#), [Страж драконов](#) и другие. Сборку на элементарях можно отличить по Фениксу Огненного Венца, судить по Смолянному стражу или Ледниковому осколку нельзя – этих элементарей играют все Биг Спелл Друиды. Однако, если Малфурион разыграл Феникса Огненного Венца, будьте готовы к Вестнику зарева. Еще один косвенный признак, по которому можно ожидать Вестника зарева на седьмой ход — странный шестой ход Друида, в который будет выставлен достаточно слабый элементарь.

Технических карт против Биг Спелл Друида не так уж много. У него нет каких-то ключевых комбинаций, которые можно помешать разыграть, нет существ с особенно сильными умениями, для которых был бы нужен эффект немоты. Все, что есть у Друида

- это огромное количество существ, которые с каждым с ходом становятся больше и тяжелее. Могут помочь мощные AoE ремувалы вроде Ментального крика или Круговерти Пустоты. Слово Тьмы: Смерть, Вытягивание души и другие подобные ремувалы избавят вас от конкретных угроз. Это отличные защитные инструменты, но для победы нельзя уходить в глухую оборону и больше ничего не делать - с Биг Спелл Друидом нужно играть как можно агрессивней.

Именно поэтому лучшие колоды, которые могут подойти для борьбы с данным архетипом - это Четный и Нечетный Паладин. У этой пары есть возможность уничтожить Биг Спелл Друида до того, как он выстроит огромную армию сильных существ. Еще одно преимущество Паладинов — им есть, чем ответить на огромные угрозы оппонента, например, это Хранитель Солнца Тарим, Равенство в случае с Четным Паладином или адаптация Паладинов-рекрутов в случае с Нечетным.



#### **Общие советы, которые помогут вам улучшить матч-ап с Биг Спелл Друидом:**

- Шестой ход - самый важный для Друида, ведь именно тогда выходит Злая призывательница. Всеми силами старайтесь не позволить ему разыграть ее, например, выставив свою сильную угрозу, которую нельзя игнорировать. Если это невозможно, лучше иметь готовый ответ для 10-го дропа (Равенство + Освящение, Слово Тьмы: Смерть и так далее). Можно перед шестым ходом противника поставить и Вестника рока, если со стола тот не сможет его убить.

- Будьте аккуратны с «заспамом» стола, ибо каждый Биг Спелл Друид играет Ментального техника, причем в двух экземплярах.

- Пользуйтесь отсутствием каких-либо ремувалов у Друида, зачастую ему будет невероятно сложно избавиться от какой-то тяжелой угрозы на вашей стороне, не прибегая при этом к разменам.

- Помните, что часто Биг Спелл Друиды играют Грибоманта, поэтому будьте готовы к последствиям, например, к неприятным разменам или лишним 4 урона “в лицо”, если на столе Малфуриона есть минимум два существа.

- Не забывайте и о Лирое Дженкинсе, поэтому старайтесь держать свое здоровье на безопасном уровне, отыгрывая от этой карты и силы героя оппонента.

- Будьте готовы к тому, что на столе противника может появиться [Король-лич](#), и желательно, чтобы это не стало для вас неожиданностью. Но опять же, беречь ради него ценные ремувалы не обязательно, часто их нужно отдавать раньше



Биг Спелл Друид — мощнейший представитель нынешней меты, не столь трудный в освоении и управлении. Это идеальный выбор для новичков и тех, кто хочет быстро и стабильно подниматься по ранговой лестнице, наполненной многообразными и все еще не укрепившимися колодами Ведьминоного леса. Главное, что вам нужно делать — избегать Паладинов разных калибров, а если сделать это не выходит, возможно, вам на время стоит отказаться от Биг Спелл Друида в пользу другого архетипа, лучше справляющегося с самым популярным классом Ведьминоного леса.

Как вы видите, Биг Спелл Друид не универсален, выбирать его стоит только в подходящий момент, учитывая особенности вашей локальной меты. Но если вы все сделаете правильно, легкие победы обеспечены.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!