

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Обновлено) Рамп Друид — лидер меты Рыцарей Тыквовина. Большой гайд по архетипу

07.11.2022

Гайды

Замок Нафрия

(Обновлено) Рамп Друид — лидер меты Рыцарей Тыквовина. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Рамп Друид в мете Убийства в замке Нафрия патча 24.6. Вы наверняка встречали эту колоду, если играли в Стандартном режиме в последние недели. Это самая популярная колода в ладдере.






Рамп Друид так любим игроками неспроста. Колода показывает не самый высокий винрейт в нынешнем патче, но отлично проявляет себя в руках опытных игроков. Друид переигрывает Разбойников, Жрецов и Охотников. Рамп Друзидом часто берут и топы Легенды, что доказывает эффективность колоды в умелых руках.

Важно и то, что с патчем 24.6 Рамп Друзид получил много новых карт в рамках выхода Рыцарей Ледяного Трона. Самая важная карта — [Ползучая чума](#), но часто Друиды

используют и другие карты старого дополнения.

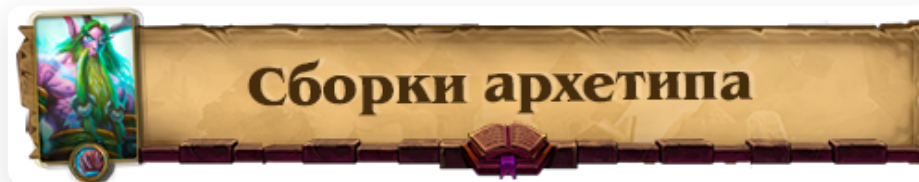
Большой гайд по Рамп Дрииду расскажет, какую колоду выбрать и как адаптировать ее под локальную мету и вашу коллекцию карт. Сборки Рамп Дриуда стоят много пыли, но далеко не все легендарки и эпика обязательны — вопросы замен мы тоже обсудим. Как и всегда, в гайде речь пойдет об основах и тонкостях муллигана, стратегии игры и популярных матч-апов меты Убийства в замке Нафрия патча 24.6.

Обновили гайд 8 ноября. Далее полный список изменений:

-  Изменены оптимальные колоды и описания к ним
 -  Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Обновлен раздел "Муллиган"
 -  Дополнен раздел "Стратегия игры"
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые.

Разделы гайда:

1. Сборки архетипа
2. Вопросы декбилдинга
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены и крафт карт
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9. - Как работает колода
10. - Геймплей на разных этапах партии
11. - Ключевые комбинации и карты
12. Матч-апы



Рамп Дриид в нынешнем патче всегда обращается к [Принцу Ренаталу](#), то есть собирает колоду из 40 карт. Тут же много заклинаний Природы для синергии с [Топиором Огнекустом](#), а способом победы станут тяжелые карты и их комбинации — часто не только [Сир Денатрий](#), но и просто существа с большими характеристиками.

Далее топовые колоды Рамп Дриуда, которыми мы рекомендуем играть в нынешнем патче.

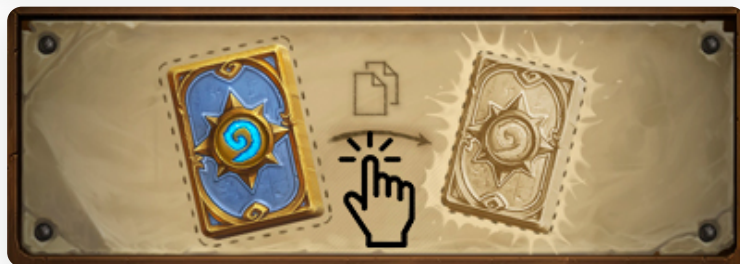


Токен Рамп Друид

Рамп Друид от Lunaloveee

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

11520

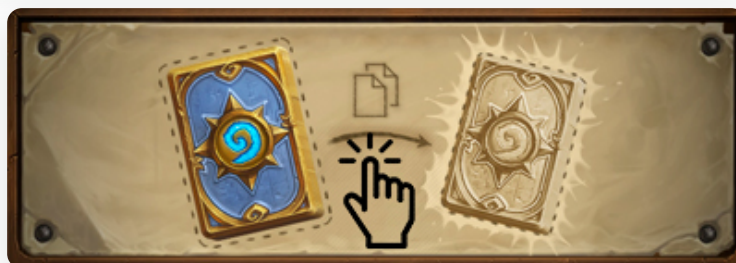


Легкая и темповая сборка, которая помимо крупных существ играет и много мелких и дешевых заклинаний — в том числе **Компост** для перебора колоды. Такой Рамп Друид

лучше играет в темповых поединках, а побеждает с помощью 9-10 дропов. Слабость такой колоды в том, что она уязвима для Безумного герцога Теотара.

Из карт Рыцарей Ледяного Трона тут только Ползучая чума.

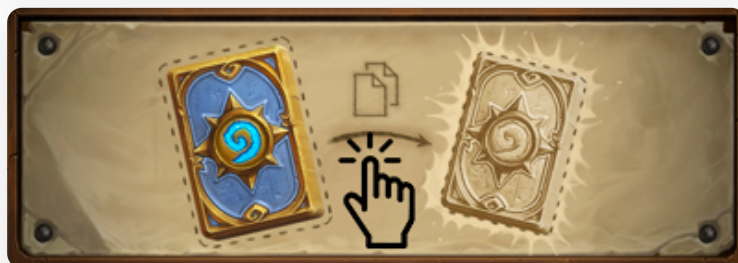
Рамп Дриуд с Тюремщиком



Тяжелая версия Рамп Дриуда — одна из самых популярных в ладдере. Важен Тюремщик: самостоятельный способ победы в медленных поединках. Тут есть несколько новых карт Рыцарей Ледяного Трона: Ползучая чума, Малфурион Пагубный и Король-лич.

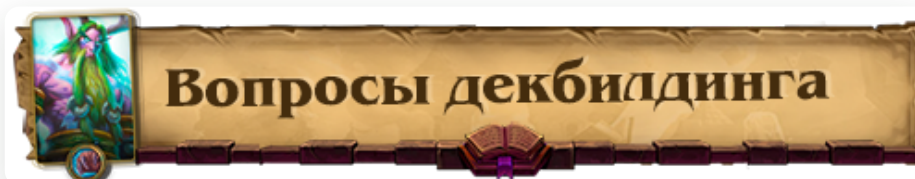
Целестиал Рамп Дриуд

Целестная Рамп Друид от LunaLoveee



Самая тяжелая сборка Рамп Друида с Парадом планет и Леди Анакондрой. Особенно хороша такая колода в Легенде, где чаще встречаются контроль колоды и другие Рамп Друиды. На других рангах такую сборку лучше не брать.

[к оглавлению](#)



Основа колоды

Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде. У Рамп Друида в колоде есть **Принц Ренатал**, так что в сборке перед игрой должно оказаться 40, а не 30 карт. Поэтому и основа достаточно обширная: 36 опций. Тут есть ключевые рампы синергии, тяжелые способы победы, просто оборонительные и наступательные карты, а еще способы добора.

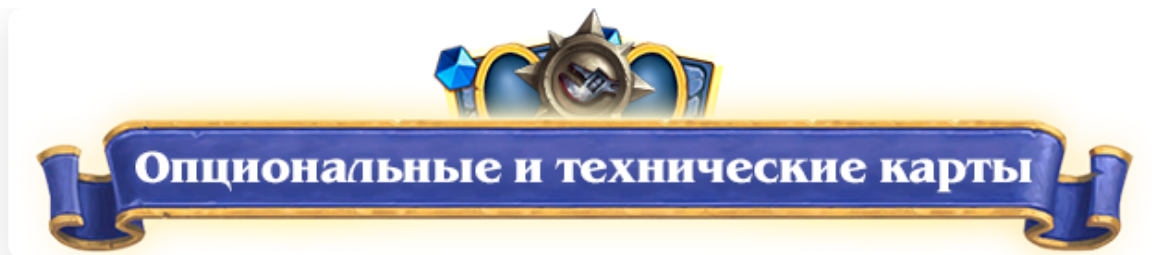


Код основы колоды:



Из основы колоды редко исключают какие-либо карты: обычно только из бюджетных соображений. Пока что мета слишком хороша для **Земляной чешуи**, **Трипора Огнекуста** и **Насыщенного пожирателя**, которых мы могли бы не увидеть в другой мете в основе колоды. С патчем 24.6 в основе появилась и **Ползучая чума** — это единственная новая карта, которая точно попадает в любую сборку.

Основу колоды нужно дополнить еще 4 картами. Далее самые популярные и сильные из них.



Оptionальные и технические карты

Лоцман сэра Финли — популярная легендарка, которую часто использовали до патча 24.6. Однако теперь места для **Лоцмана сэра Финли** не осталось из-за новых карт Рыцарей Ледяного Трона.

Друид рифа + Ивус Лесной Властелин + Оракул Элуны + Нага-великан — популярный набор карт, который появляется во многих сборках до патча 24.6. Все существа здесь отлично работают с **Оракулом Элуны**, можно генерировать большие характеристики и отвечать на угрозы оппонента. Угрозы работают и без **Оракула Элуны**, хотя теряют значительную часть своего потанцевала. Порой в сборки с этим набором берут и **Распорядителя полей боя** — на случай, если пара **Наг-великанов** или Ивусов переживет ход противника.

Вы можете взять **Нагу-великана** и **Друидов рифа** отдельно, а Ивуса и **Оракула Элуны** лучше брать только в наборе.

Сонный садовник, Живые корни, Естественная причина, Назойливая чародейка, Друзья-плавунцы — набор оборонительных карт, которые улучшат агрессивные матч-апы. Брать все не рекомендуем, но какую-то часть точно стоит использовать на большинстве рангов, чтобы быть готовыми к **Бесолокам**, **Токен Друидам** и **Фейс Хантам**. Во всех этих матч-апах названные выше карты важны и порой станут границей между победой и поражением.

Королева Азшара, Казакусан, Алекстраза Хранительница Жизни, Малигос Хранитель Магии, Смертокрыл Разрушитель, Тюремщик — набор тяжелых карт, которые нужны только в жадной и медленной локальной мете. **Королева Азшара** самостоятельна, а **Казакусана** стоит брать только в сборки с 4-5 драконами — тяжелыми и парой **Слияний из глубин**. Рамп Друида можно утяжелить и другими способами: и они куда популярнее, чем драконы или **Королева Азшара**.

Живые корни, Компост, Терновые стражи — обычно эту связку карт используют вместе для синергии с **Компостом**. Так Друид становится еще лучше в вопросах перебора колоды. К тому же **Компост** работает и с **Ползучей чумой**. Важно, что появление в сборке Живых корней меняет боевой клич **Находчивого корабеля**: этот пират может достать и **Живые корни**, а не только **Дар природы**.

Рудник Ледяного Зуба — еще одна карта с "выберите эффект", которую можно взять в колоду для синергии с **Находчивым корабелем**. Обычно **Рудник Ледяного Зуба** используют для добора **Сира Денатрия**: для этого вы должны играть сборкой без **Наги-великана**. Проблема заклинания в том, что в мете часто встречается **Безумный герцог Теотар**, а порой и **Мутанус Пожиратель**, которых оппонент точно сыграет после того, как Друид использует **Рудник Ледяного Зуба** на добор самой дорогой карты в колоде.

Коррозионная гадюка — техническая карта исключительно для матч-апа с **Миракл Разбойником**. Берите, если очень часто встречаете этого соперника.

Адвокат Утробы — гибкая карта, которая станет источником немоты или позволит совершить выгодный размен. В первую очередь полезна в темповых матч-апах, хотя карта универсальная и пригодится почти всегда.

Порядок судопроизводства — странное заклинание, которое появляется во многих сборках без особых на то причин. Помогает не только Друиду, но и его оппоненту, хотя часто для Рамп Друида карты важнее. Особенно хорош **Порядок судопроизводства** в медленных матч-апах, а вот в быстрых заклинание порой и вовсе опасно играть.

Удушающая звезда — хорошая и многофункциональная карта в нынешней мете. Особенно поможет в матч-апе с Магами, Шаманами (снимет фриз эффекты со своих существ) и Жрецами (уберет баффы и предсмертные хрипы). Не будет лежать мертвым грузом и в других поединках: например, против другого Рамп Друида можно дать **Удушающую звезду** для ответа на **Ненасытного пожирателя** или **Ивуса Лесного Властелина**. Часто вместо нее берут **Адвоката Утробы**.

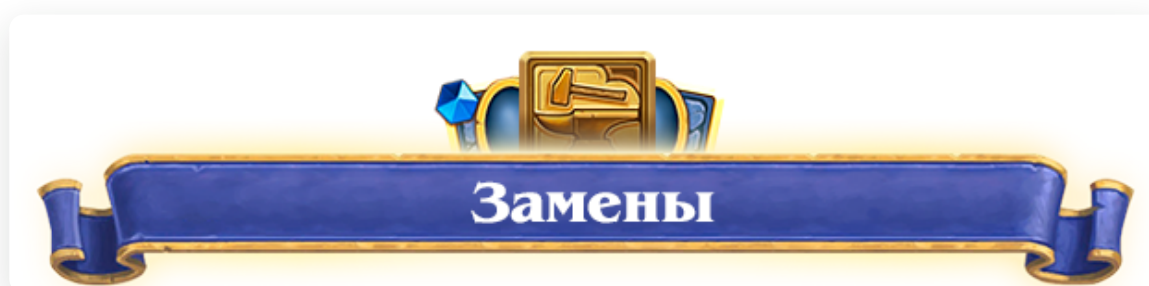
Кельтас Греховный Скиталец — с нерфом используется в сборках редко, куда проще комбинировать **Сира Денатрия** с **Бранном Бронзобородом** уже после розыгрыша **Гаффа Вольное Сердце**, а до этого момента **Сира Денатрия** можно сыграть и без удвоенного боевого клича.

Малфурион Пагубный — сильная и универсальная карта, которая поможет Друиду в защите (чаще всего призывают провокаций, а не пауков с ядом). К тому же хороша и сила героя, которая тоже дает и наступательный, и оборонительный выбор. Лучше всего играть **Малфуриона Пагубного** уже после **Гаффа Вольное Сердце**, когда вы накопите значительное количество маны. Эффект в 20 максимальной маны останется в любом случае.

Король-лич — неплохая тяжелая карта, которая даст Друиду непредсказуемые возможности для геймплея. Среди карт Короля-лича есть и зачистки, и способы генерации стола / ресурсов, и источники давления. Король-лич не делает ничего принципиально важного для Рамп Друида, так что можно легко обойтись без него, но легендарка веселая и действительно легендарная, поэтому ее играют часто.
















Тотальное заражение — заклинание выглядит заманчиво, но чаще всего Рамп Друид сыграть его не сможет: в руке будет слишком много карт, а наносящий урон эффект делает не так много. Лучше исключить это заклинание из колоды, потому что оно не делает чего-то такого, в чем Друид не был бы и так хорош.

[к оглавлению](#)



Рамп Друид — очень дорогая колода, в которую нужно добавить целый ряд легендарок и эпиков. Далее обсудим каждую из этих дорогостоящих карт и их возможные способы

замены.

-  **Король-лич, Малфурион Пагубный, Тотальное заражение** — все эти карты появились в коллекции игроков бесплатно до выхода следующего дополнения. Крафтить ничего не нужно.
-  **Лоцман сэр Финли** — без этого мурлока вполне можно обойтись, хотя легендарка сильная и универсальная, так что рекомендуем скрафтить ее в любом случае. А пока ее нет, заменить можно любым источником добора или антиагро картой.
-  **Ивус Лесной Властелин, Оракул Элуны, Нага-великан** — если чего-то из этого нет, отказывайтесь от всего набора, а вместо него берите дополнительные антиагро или антиконтроль карты.
-  **Бранн Бронзобород, Принц Ренатал, Сир Денатрий** — есть бесплатно в коллекции всех игроков или в рамках основного набора, или в рамках выхода последнего дополнения. Ренатала дают бесплатно при входе в игру, а  **Сир Денатрий** — первая награда за Ленту наград, есть в коллекции у всех игроков.
-  **Удушающая звезда** — универсальный эпик, который подойдет многим другим колодам. Заменить можно **Адвокатом Утробы**.
 -  **Безумный герцог Теотар** — сильная легендарка для текущей меты, а еще универсальная, так что рекомендуем скрафтить. Временно можно обойтись без нее, а вместо взять **Мутануса Пожирателя** или другую опциональную карту.
-  **Культиватор вдовоцвета** — ключевая карта для Рамп Друида, без которой он не обойдется. Берите в двух экземплярах.
 -  **Гафф Вольное Сердце** — ключевая карта для Рамп Друида, без которой он не обойдется.
 -  **Королева Азшара** — можно легко обойтись без этой легендарки, заменяйте ее любой другой тяжелой картой.
 -  **Осужденная Сильвана** — без этого шестого дропа можно обойтись, хотя Друид особенно ценит ремувалы. Вместо Сильваны берите **Адвоката Утробы** или **Сонного садовника**.
-  **Топиор Огнекуст** — слишком сильная легендарка, вокруг которой отчасти собрана колода. Старайтесь не играть Рамп Друидом без этого дракона.
 -  **Ненасытный пожиратель** — создайте хотя бы одну копию этого эпика, а в идеале две.
 -  **Тюремщик** — Друид может обойтись без этой легендарки, крафтить ее не обязательно. Вместо берите другую тяжелую карту или набор **Оракул Элуны + Ивус Лесной Властелин**.
-  **Рейдовый босс Ониксия** — сильная легендарка, но без нее Рамп Друид все-таки может обойтись. Заменить можно второй копией **Ненасытного пожирателя**, **Кельтасом Греховным Скитальцем** и т.д.

Такая колода всё еще стоит около 5-6 тысяч чародейной пыли (не смотрите на цену на картинке) и требует много легендарок и эпиков. Но без них Рамп Дриуд совсем не обойдется и потеряет всякий смысл. Бюджетная версия делает большую ставку на **Сира Денатрия**, которого нужно стараться комбинировать с Бранном Брозобородом всеми способами — иначе медленные поединки закончить будет трудно. Хотя всё еще есть пара **Ненасытных пожирателей** и новые карты Рыцарей Ледяного Трона.

[к оглавлению](#)



Муллиган Рамп Дриуда — один из самых простых в Стандартном режиме. Вы всегда агрессивно ищете набор карт на разгон по мане в начале партии и **Находчивого корабеля** — способ добрать всё тот же разгон по мане. Это нужно делать во всех матчах, а на другие карты обращайтесь минимум внимания.

Далее общие правила выбора карт в стартовую руку Рамп Дриуда.

Оставляйте всегда:

С хорошей рукой:
Против агро:



Находчивый корабель — оставляйте всегда в одном экземпляре. Вторая копия нужна только в медленных матчах. Если есть **Находчивый корабель**, скидывайте **Дар природы**.



Буйный рост — оставляйте всегда. Вторую копию только с Монеткой.



Гафф Вольное Сердце — оставляйте всегда.



Культиватор вдовоцвета — оставляйте всегда и в любом количестве.



Озарение — оставляйте только с очень хорошей рукой: большим количеством разгона и хорошей кривой маны.



Топиора Огнекуста можно оставить в руке, если уже есть две карты на разгон по мане.



Ползучая чума — можно оставить с хорошей рукой при встрече с темповыми оппонентами, которые могут заспамить стол.

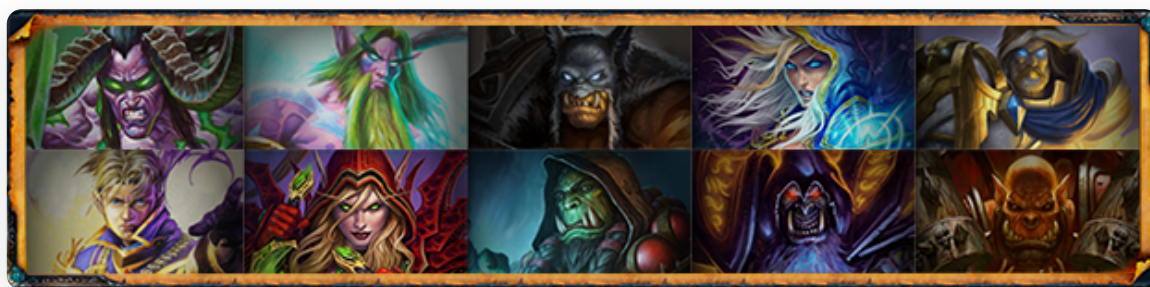


Семена сомнения — еще одна карта для темповых матч-апов, обычно оставляют только с хорошей рукой.



Другие карты на муллигане не нужны в большинстве ситуаций.

Далее о картах, которые Рамп Дриуд оставляет при встрече с конкретными классами.



Охотник на демонов: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета.

Воин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Дар природы. С хорошей рукой — Озарение, Ползучая чума.

Паладин: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета.

Охотник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы, Ползучая чума.

Дриуд: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Топиор Огнекуст. С хорошей рукой — Озарение.

Разбойник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Озарение, Дар природы.

Шаман: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Дар природы, Ползучая чума.

Маг: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Топиор Огнекуст.

Жрец: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета. С хорошей рукой — Топиор Огнекуст, Озарение, Адвокат Утробы.

Чернокнижник: Находчивый корабел, Буйный рост, Гафф Вольное Сердце, Культиватор вдовоцвета, Друид рифа. С хорошей рукой — Озарение, Ползучая чума.

[к оглавлению](#)

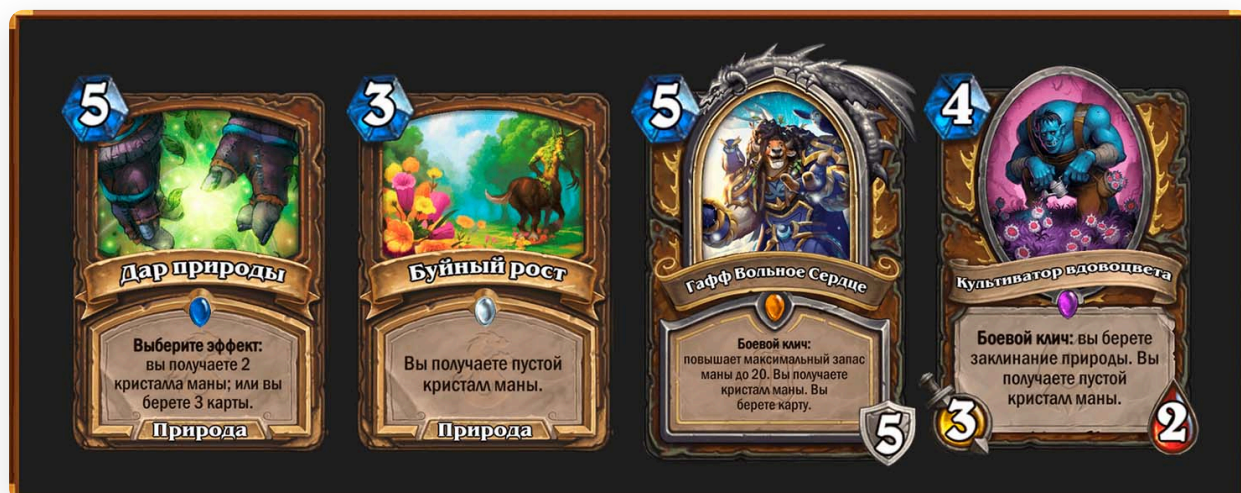
Стратегия игры



Как работает колода

Рамп Друид — многофункциональная и вариативная колода, которая способна на многое. В сборке 40 карт из-за Принца Ренатала, так что Друид может провернуть больше комбинаций, а в его руке каждую партию будет разный набор карт.

Свое название Рамп Друид получил, потому что делает большую ставку на **разгон по мане**. Эти карты Малфурион активно ищет на муллигане, потому что без них не получится реализовать многочисленные тяжелые карты и их комбинации.



Все карты на разгон по мане Друид старается использовать как можно быстрее, пусть даже в ущерб контролю стола и в ущерб своему здоровью. С большим запасом маны вы сможете перевернуть ход партии. В этом помогут [Чешуя Ониксии](#), [Топиор Огнекуст](#), [Рейдовый босс Ониксия](#) и другие карты.

Отдельно стоит поговорить о [Гафф Вольное Сердце](#). Это одна из самых сильных карт в колоде, которая существенно меняет геймплей Рамп Друида. С этим героем вы не только сможете постоянно разгоняться по мане и добирать карты с силой героя, но и копить до 20 маны на ход. Такой большой запас маны позволит играть сразу несколько тяжелых карт, комбинировать их с Бранном Бронзобородом и другими картами.

Несмотря на нерф в последнем патче, [Гафф Вольное Сердце](#) все еще показывает отличные результаты и остается лучшей картой в колоде. Хотя теперь разгоняться по мане с силой героя сложнее: часто выгоднее выбрать добор.





Важная часть колоды — Сир Денатрий. Это не единственный способ победы Рамп Друида, но сильный и достаточно надежный. Вы сможете разогнать **Сира Денатрия** до больших цифр из-за **Чешуи Ониксии** и других эффектов, которые призывают мелких существ. К тому же **Сира Денатрия** можно усилить с помощью **Бранна Бронзоборода**. Рамп Друид редко играет **Кельтаса Греховного Скитальца**, потому что может потратить 13 маны на **Сира Денатрия** и **Бранна Бронзоборода** из-за боевого клича **Гаффа Вольное Сердце**.

Сир Денатрий — не только способ закончить партию большим количеством взрывного урона, но и важный источник исцеления — чуть ли не единственный в колоде. Часто Рамп Друид играет эту легендарку для того, чтобы не умереть от существ противника, его заклинаний и атак оружием.



Еще одна важная составляющая колоды — **Топиор Огнекуст**. Этот легендарный дракон заходит не в каждой партии вовремя, но когда он появляется, то оказывает серьезное влияние на геймплей Рамп Друида. Вся колода построена вокруг этого дракона: в ней много заклинаний Природы, с которыми вы сможете стабильно призывать дополнительные угрозы с натиском. 3/3 существа хороши и в защите, и в нападении. Некоторые сборки даже берут дополнительные баффы, чтобы сделать сильнее мелкие угрозы Рамп Друида.



Еще одна важная карта в колоде — **Ненасытный пожиратель**. Часто этот девятый дроп закончит партию, потому что съест ключевые угрозы оппонента, получит огромные характеристики и сможет добить вражеского героя за 1-2 хода. Еще это лучшая цель для **Земляной чешуи**, с которой можно получить 20-30 брони.

Многие сборки Рамп Друида делают еще больше упора на крупные угрозы как самостоятельный способ победы. Помимо **Ненасытного пожирателя** и **Рейдового босса Ониксии**, они также берут связку **Оракул Элуны + Нага-великан + Ивус Лесной Властелин**. **Оракул Элуны** сделает копии **Наги-великана**, если вы сыграете это существо за 0-2 маны. По такому же принципу можно копировать и **Ивуса Лесного Властелина** — две его копии получают огромные характеристики.



В таких сборках появляется и **Друид рифа** — он хорош сам по себе, а еще его можно рано комбинировать с **Оракулом Элуны**, чтобы бороться с агрессией. Порой колоды с **Нагами-великанами** и **Ивусом Лесным Властелином** дополняет и **Распорядитель полей боя**. **Неистовство ветра** станет отличным баффам для любой крупной угрозы на столе. Так **Друид** сможет неожиданно залеталить оппонента или эффективно зачистить стол.



Стоит отметить и **Тюремщика** — тяжелый и часто самостоятельный способ победы. Во многих ситуациях легендарку можно играть в любой удобный момент: по крайней мере в случаях, когда Друид может потратить 10 маны на такое медленное существо, а от противника вы не ждете ультимативных массовых зачисток и в принципе способов избавиться от существ с неуязвимостью. Если такие зачистки есть, перед розыгрышем **Тюремщика** лучше постараться добрать как можно больше карт из колоды, чтобы в руке появилось больше способов давления.



С выходом патча 24.6 ключевой картой Друида стала **Ползучая чума**. Заклинание очень сильное, хотя от него оппонент может отыграть. Важно то, что у призванных провокаторов только 1 единица атаки, так что оппонент почти наверняка разменяется с ними без потерь. Но важно, что сделает он это в течение 1-2 хода. За это время Доуид может дотерпеть до настоящих зачисток и других защитных карт за 7-10 маны. В этом и будет основная роль **Ползучей чумы** в большинстве матч-апов.


Помимо этого заклинание хорошо разгоняет все карты с насыщением, а еще отлично работает с **Компостом**, если вы берете это заклинание в сборку.

[к оглавлению](#)



Геймплей на разных этапах игры

Далее о том, как Рамп Друид ведет себя на разных этапах партии: какие ключевые карты использует, как захватывает инициативу, обороняется и наступает.

-  **В начале партии (1-5 маны)**

В этот момент Рамп Друид почти всегда занят разгоном по мане. Вы всегда будете активно искать карты для разгона на муллигане, а в колоде их много, так что хоть что-то найдете в большинстве матч-апов. Если разгон не зашел, его можно искать с помощью источников добора: **Водного облика**, **Направляющего света луны** и **Семян сомнений**.


Важно правильно распорядиться **Буйным ростом**, **Культиватором вдовоцветов**, **Гаффом Вольное Сердце** и **Даром природы**. Цель Друида — совершить ходы манаэфективно, то есть каждый ход тратить максимальное количество маны, вовремя использовать **Озарение** и **Монетку**, чтобы сгладить кривую.

Пример: в руке есть **Буйный рост** и **Гафф Вольное Сердце**. Если у Друида есть **Монетка**, нет смысла отдавать ее на второй ход, чтобы раньше сыграть **Буйный рост**. Ведь на следующий ход маны на **Гаффа Вольное Сердце** не хватит. Другое дело, если у Друида есть **Буйный рост** и **Культиватор вдовоцвета**: тогда **Буйный рост** можно играть через **Монетку**, а на следующий ход использовать четвертый дроп и с него рассчитывать на заход **Дара природы** или **Волшебной поросли**.

Только **в темповых матч-апах** Друид может отложить разгон по мане ради борьбы за стол. Из-за **Принца Ренатала** здоровья у вас будет много, но все равно важно убирать со стола опасные угрозы противника — с большим показателем атаки или сильным свойством вроде **Крестьянина**.

Но это не ультимативное правило: даже в быстрых поединках порой нужно агрессивно разгоняться по мане и игнорировать стол противника, чтобы позже вернуться в игру с помощью **Чешуи Ониксии**, **Топиора Огнекуста** и других тяжелых карт. Для этого они, разумеется, должны быть в руке.

Когда разгоняться по мане, а когда играть темпово и бороться за стол всеми способами — зависит от захода карт. В большинстве случаев особого выбора у Друида и не будет, потому что зайдут карты или для рампа, или для борьбы со старта.

-  **В середине партии (6-9 маны)**

Середину партии Друид часто проскакивает из-за разгона по мане: особенно полезны в этом **Гафф Вольное Сердце** и **Дар природы**. С ними вы сразу же получите доступ к картам за 7+ маны, с которыми можно активно бороться за стол, наступать и обороняться.

Ползучая чума, **Чешуя Ониксии**, **Топиор Огнекуст**, **Рейдовый босс Ониксия** и **Ненасытный пожиратель** — главные оборонительные опции, доступные Рамп Друиду. Все они проактивные и тут же помогают разменяться с угрозами оппонента. В качестве обороны можно использовать и **Волшебную поросль**, хотя провокация не так хороша в нынешней мете. Можно рано сыграть и **Сира Денатрия** ради исцеления и зачистки мелких угроз, если на Друида активно давят и грозят леталом со стола, оружием и заклинаниями.

Чтобы использовать все эти тяжелые дропы, вы можете оставить в руке Монетку и/или Озарение, если разгона по мане будет недостаточно или противник активно наступает и угрожает летальным уроном.

Если ситуация выгодная и оппонент не играет сверхагрессивно, у Друида будет больше времени на разгон по мане и поиск ключевых карт. Сам Малфурион к этому моменту редко давит самостоятельно и предпочитает играть вторым номером. Хотя опасный стол можно сгенерировать с помощью Топиора Огнекуста, Рейдового босса Ониксии, Наг-великанов и Ивуса Лесного Властелина, если эти карты зашли в руку.

-  **В конце партии (10+ маны)**

К лейтгейму Друид активно ищет Гаффа Вольное Сердце, если он еще не оказался в руке. Без этого героя или Топиора Огнекуста вы не станете разрушительно сильными: их пассивные эффекты слишком хороши. Хотя задавить противника все же возможно просто самостоятельными тяжелыми картами.

Рамп Друид побеждает одним из двух способов. Первый — просто давление со стола. Друиду доступны как огромные существа (Ненасытный пожиратель, Волшебная поросль, Нага-великан, Ивус Лесной Властелин, Тюремщик), так и мелкие угрозы (3/3 дракончики с Топиора Огнекуста, Чешуя Ониксии и т.д.). Всё это может нанести достаточный урон в течение одного или нескольких ходов. С розыгрышем Тюремщика вы потеряете всю колоду, но получите неуязвимость — тут многое зависит от матч-апа. Какие-то противники ничего не смогут сделать с неуязвимыми существами, а другие смогут замедлить их или вовсе убрать со стола.


Второй способ победы — боевой клич Сира Денатрия сам по себе или в комбинации с Бранном Бронзобродом. Тут всё еще проще, важно только раскатать легендарку и посчитать, хватит ли урона для победы, учитывая хп существ оппонента.

Друид не обязательно пользуется только одним способом победы, он может комбинировать существ на столе и боевой клич Сира Денатрия, чтобы быстрее закончить партию.

[к оглавлению](#)



Как играть ключевые карты и комбинации

- 
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 Рамп 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.

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

- 
Семена сомнения

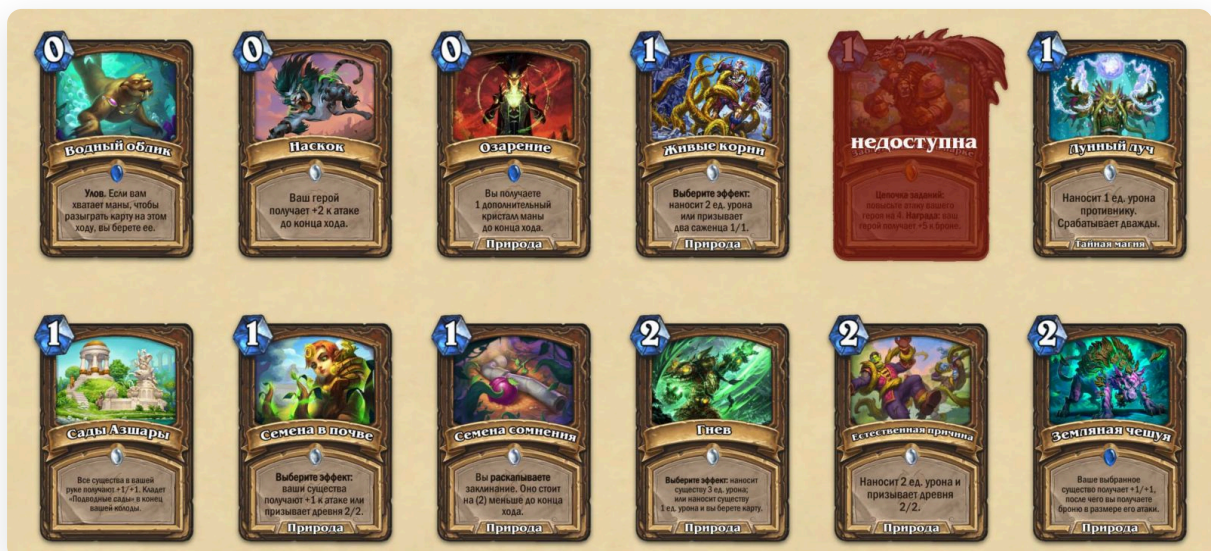
Открывает доступ ко всем заклинаниям Друида за исключением квестлайна **Заблудившиеся в парке** и самих Семян сомнений.

В первую очередь вас интересуют заклинания, которые уже есть в колоде, а также спеллы за 2+ маны, чтобы **Семена сомнения** удешевили их на максимум.

Вы можете выбрать и заклинания, которых нет в колоде изначально, но которые зайдут в конкретной ситуации. Заполнить руку картами помогает **Компост**, найти **Сира Денатрия** можно с **Рудника Ледяного Зуба**. Среди заклинаний класса есть способы баффнуть своих существ, получить броню, провокации или дополнительные характеристики.

Далее список всех заклинаний, доступных Друиду.

Все заклинания Друида





Лоцман сэр Финли

Обычно интуитивно понятно, когда стоит использовать эту легендарку: с плохой рукой, которую не жалко заменить. Важно не держать Финли до лейтгейма, когда карт в колоде не останется (из-за добора или из-за Тюремщика). А еще нельзя играть Лоцмана сэра Финли под Бранном Бронзобородом.



Направляющий свет луны

Еще одно заклинание, которое нужно стараться играть в начале хода и как можно позднее по ходу партии. Вы извлечете максимум выгоды из спелла, если тут же используете копию раскопанной карты. Так можно найти дополнительные копии самых сильных карт: **Земляной чешуи**, **Наги-великана**, **Безумного герцога Теотара**, **Ненасытного пожирателя** и т.д.

Играйте **Направляющий свет луны** рано, если в руке нет разгона по мане или ключевого защитного инструмента. Во всех остальных случаях оттягивайте как можно дольше с розыгрышем заклинания и в первую очередь используйте хорошие карты в руке.



• Земляная чешуя

Заклинание дает много брони и часто спасает Друида от взрывного урона и летала. Особенно важна дополнительная броня в матч-апах с Магом, Миракл Разбойником, Охотниками и агрессивными колодами в целом.

Лучшая цель для **Земляной чешуи** — **Ненасытный пожиратель** с огромными статами, хотя так жадно играть нужно не всегда. Особенно в темповых матч-апах бафф можно давать и 5/5 существу, а в медленных поединках часто целью становятся провокации с **Волшебной поросли**, **Нага-великан** и т.д.



• Оракул Элуны, Нага-великан и Ивус Лесной Властелин

Оракул Элуны отлично синергирует с **Нагай-великаном** и **Ивусом Лесным Властелином**. Но крупные угрозы можно играть и отдельно от **Оракула Элуны**. Это третий дроп не всегда заходит, да и использовать ее можно с **Друидом рифа** для зачистки опасных существ. **Наги-великаны** и **Ивус Лесной Властелин** хороши и сами по себе, необязательно их копировать — особенно если у противника есть массовые зачистки с большим уроном.



• Бранн Бронзобород и Сир Денатрий

Сир Денатрий — мощная и вариативная карта, которая может и закончить партию, и зачистить стол, и спасти Друида от летального урона. Вы можете играть эту легендарку самостоятельно: совсем не обязательно комбинировать ее с **Бранном Бронзобородом**. Тем более без **Кельтаса Греховного Скитальца** это возможно только после розыгрыша **Гаффа Вольное Сердце**.


Но у **Бранна Бронзоборода** нет других таких уж сильных синергий в колоде. Боевых ключей в принципе немного, да и не все они хорошо или хоть как-то работают с удвоением. Вы не сможете съесть 6 существ с **Ненасытным пожирателем** или сделать что-то имбалансное с **Рейдовым боссом Ониксией** или **Ивусом Лесным Властелином**. Но можно перевернуть интересные комбинации с **Безумным герцогом Теотаром** или **Гаффом Вольное Сердце**.



• Удушающая звезда

Массовый эффект немоты пригодится почти во всех матч-апах, но функции будет выполнять разные. Против Мага и Шамана немота нужна для своих замороженных существ — особенно полезны угрозы с белыми характеристиками. Против других Рамп

Дридов **Удушающая звезда** станет контрой **Ненасытного пожирателя** и **Ивуса Лесного Властелина**. Всё проще в матч-апах со Жрецами, Разбойниками, Токен Друидами и Чернокнижниками — в них вы попросту снимаете разнообразные баффы с угроз оппонента.


-  **Адвокат Утробы**

Как и **Удушающая звезда**, эта карта может стать источником немоты — только точечной. Еще вы можете баффнуть неуязвимость своему существу, чтобы совершить выгодный размен с целью противника. Оба варианта применения имеют место, хотя немоту используют чаще.

-  **Безумный герцог Теотар**


Еще одна карта, которая пригодится в любом матч-апе в ладдере. Ключевые карты есть у всех, вам важно только понимать, какие это карты и когда они еще будут в руке с высокой вероятностью. Далеко не всегда лучшая карта для воровства — **Сир Денатрий**. Например, лучшая цель для воровства у Мага — **Магистр Варден**, а у Рамп Друида можно похитить **Ненасытного пожирателя** или **Гаффа Вольное Сердце**.

Даже в темповых матч-апах **Безумный герцог Теотар** может спасти ситуацию, если заберет ключевой бафф противника или большой источник урона. Обычно у Рамп Друида есть время, чтобы сыграть 3/3 существо за 5 маны — всё из-за старта с 40 здоровья.

-  **Топиор Огнекуст**

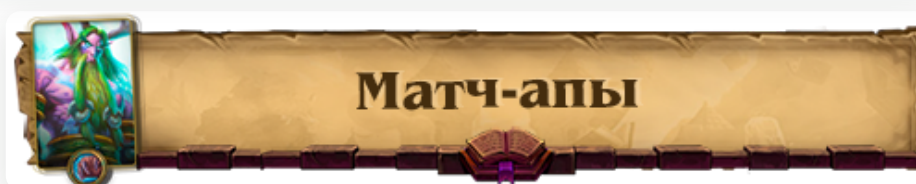
Играть самую легендарку очень просто — обычно это делают как можно быстрее, как только появляется достаточно маны. Сложность в том, чтобы не потратить все заклинания Природы до этого момента — особенно в темповых матч-апах. Ведь многие заклинания Природы — разгон по мане и **Озарение**, которые и помогают рано поставить этот седьмой дроп. Если после розыгрыша **Топиора Огнекуста** в руке не останется хотя бы двух заклинаний Природы, не спешите играть эту легендарку и ищите другие способы для обороны.

После розыгрыша **Топиора Огнекуста** проблемой может стать место на столе, следите, чтобы ваши ключевые угрозы влезали на игровое поле. Порой 3/3 дракончики заблокируют слоты, а убить их вы не сможете без существ противника.

-  **Ненасытный пожиратель**

Даже без насыщения **Ненасытный пожиратель** — сильная карта, которая способна перевернуть игровую ситуацию, а после и закончить партию за 1-2 хода, если оппонент на нее не ответит.

Если же **Ненасытный пожиратель** получит вторую форму, он почти всегда даст Друиду огромное преимущество, а порой и самостоятельно принесет победу. До розыгрыша этого девятого дропа Друид, возможно, захочет разменяться с мелкими угрозами, чтобы вокруг основной цели **Ненасытного пожирателя** были самые большие угрозы оппонента. Помните, что боевой клич ничего не сделает с областями противника, его нельзя направить на существ в маскировке, но если эти существа будут рядом, **Ненасытный пожиратель** их съест.



Бесолок

В этом агрессивном матч-апе важно правильно распорядиться рано пришедшими картами. Как и в других темповых поединках, Друид может или агрессивно разогнаться по мане в надежде вернуться в игру за счет [Чешуи Ониксии](#) или [Топиора Огнекуста](#), или темпово играть со старта, обороняясь ранними дропами и заклинаниями.

Вы можете встретить разные версии Бесолока: классические агрессивные, с Глубинными проклятиями и с [Сиром Денатрием](#). Все они по-своему опасны: классические попросту темповее, им проще задавить со старта, а медленные версии могут добить Друида даже в случае, если он уже зачистил стол.

В матч-апе нужно вовремя сыграть источники немоты, [Безумного герцога Теотара](#), [Земляную чешую](#) и все доступные ремувалы. Все это важные карты в поединке, если они, конечно, окажутся в руке. Играйте вокруг [Нечестивой библиотеки](#): снимайте ее баффы немотой, чистите стол по максимуму от бесов, если на следующий ход Чернокнижник сможет реализовать заряд этой области. Друид почти всегда должен размениваться со всеми угрозами Бесолока, чтобы получить минимум урона и затянуть партию. Хотя порой нужно и контратаковать в надежде, что Чернокнижник не найдет летал на следующий ход, но это сделаете вы.

В матч-апе с Курс Бесолоком больше внимания в мидгейме стоит уделить не только здоровью и количеству брони, но и картам в руке. Часто выгодно держать в руке 9-10

карт, чтобы Чернокнижник не смог заспамить вас Проклятиями глубин. Без этого его возможности взрывного урона крайне низкие.



Охотники

Биг Бист Охотник — все еще опасная колода, с которой играть не так уж легко. Хотя матч-ап не назвать совсем уж безнадежным для Друида. Увы, многое тут зависит от того, что зайдет Охотнику: как быстро он реализует комбинации с большими зверями, зайдет ли ему уверенный агрессивный старт с первыми дропами и бафами. С ранним столом Друиду справиться сложнее всего: тут нужно терпеть и разгоняться по мане, чтобы к моменту выхода больших зверей ответить на них своими тяжелыми дропами: **Рейдовым боссом Ониксией**, **Ненасытным пожирателем** и т.д.

Если вы захватите стол, останется только позаботиться о защите от взрывного урона. Его у Биг Бист Ханта не так уж много: в основном это сила героя, но есть и **Сир Денатрий**, и наносящие урон заклинания. Все это можно достаточно легко обыграть **Земляной чешуей** (лучше сыграть ее на самые крупные угрозы) и **Сиром Денатрием**.

Фейс Хант — начинает агрессивно, но не так уверенно цепляется за стол, как Токен Друид или Бесолок, так что вернуть контроль над игровым полем куда проще. А после вас спасут провокации, **Земляная чешуя** и **Сир Денатрий**, против которых Фейс Хант уже едва ли что-то сделает.

Квест Охотник — простой матч-ап для Друида. Разгоняйтесь по мане, ставьте крупные угрозы и рассчитывайте на ключевые источники брони и исцеления — **Земляную чешую** и **Сира Денатрия**. Вовремя сыграв эти карты, вы обеспечите себе победу в противостоянии.

У неопытного Квест Охотника можно украсть финальную награду за квестлайн с помощью **Безумного герцога Теотара**. Часто в руке Рексара будут и другие полезные карты, просто наносящие весомый урон и перезаряжающие силу героя оппонента.



Воин на иступлении

Сложный поединок, в котором Воин сможет задавить вас своими ранними и мидгейм угрозами. Ответить на них быстро не получится, а для разгона по мане и реализации тяжелых карт времени далеко не всегда хватает.

Вы можете переиграть Воина, если тот сыграл **Трогга Железного рудника**. Размножьте этот первый дроп с помощью заклинаний, чтобы тот заполнил все 7 слотов на столе, а

после разгоняйтесь по мане и закрывайтесь **Ползучей чумой**. 7 Троггов с 1 атаки наносят очень мало урона, так что у вас будет достаточно времени для реализации своего плана на игру.

Во всех других случаях нужно рассчитывать только на хороший заход себе и плохой заход противнику. Если Воину зайдут идеальные карты, победить его вы едва ли сможете.

Помните, что у Воина на исступлении много взрывного урона: опаснее всего **Дециматор Ольгра**. Помимо этого у Гарроша будет **Проклятый безумец**, а порой и **Громмаш Адский Крик**. Всех их может баффнуть **Экстрактор анимы**, так что точно предсказать количество урона будет трудно.



Охотник на демонов на реликвиях

Не так опасен с самого старта, но начнет активное давление в мидгейме за счет своих тяжелых дропов и **Реликвии фантазмов**. Как и всегда, к этому моменту Рамп Друид должен добраться по мане до своих тяжелых дропов, которые зачистят стол, а в идеале и захватят игровое поле. ДХ в ответ тоже может зачистить стол, но он куда опаснее, если играет первым номером. В этом случае Иллидан сможет легко реализовать **Мастера клинка Окани**, **Безумного герцога Теотара**, да и просто нанести много урона не только существами, но и источниками взрывного урона. Играйте темпово и старайтесь не отставать от оппонента в контроле стола. Без стола ДХ все еще может нанести много урона, но всё здоровье Рамп Друида он вряд ли отнимет.



Рамп Друид

В зеркальных поединках партия не часто доходит до **Сира Денатрия**, а обычно заканчивается розыгрышем больших существ вроде **Тюремщика** или **Ненасытного пожирателя**. Тот Друид, который разыграет большую угрозу и защитит ее, сможет достаточно быстро нанести летальный урон. Ключевой угрозой станет **Ненасытный пожиратель**: это идеальный ответ на существо оппонента любого размера. Порой Друиды будут обмениваться **Ненасытными пожирателями**, пока они есть в руке. Победителем, разумеется, выйдет тот, кто сыграет своего **Ненасытного пожирателя** последним. Поэтому не спешите играть первую копию, если можно ответить на существо противника другими способами: Чешуей **Ониксии**, 3/3 драконами с **Топиора Огнекуста**, **Рейдовым боссом Ониксией** и т.д. А еще на **Ненасытного пожирателя** можно ответить с помощью

Удушающей звезды или Адвоката Утробы, так что эти карты тоже важны в зеркальном матч-апе.

В начале партии многое решит заход разгона по мане, Топиора Огнекуста, а часто и Безумного герцога Теотара. Эта легендарка может украсть много полезных опций из руки противника: не обязательно целиться только в Сира Денатрия, можно забрать Гаффа Вольное Сердце, Ненасытного пожирателя, Удушающую звезду, Топиора Огнекуста и т.д.



Контроль Паладин

Контроль Паладины бывают двух видов. Первые используют Тюремщика и Рено Джексона. Вторые обращаются только к Сиру Денатрию, зато у них появляется Мистер Каюк. Для Друида опаснее сборки с Тюремщиком, поскольку он не может ответить на существ в неуязвимости, а Тюремщика Паладин находит стабильнее, чем Друид (хотя Друид может сыграть десятый дроп раньше). Сборки без Тюремщика очень медленные, на раскачку Сира Денатрия и Мистера Каюка нужно время, которое важно не дать Паладину.

Бездумно тяжелые угрозы играть в этом матч-апе не нужно (если это не Тюремщик), поскольку у Контроль Паладина много зачисток — особенно опасны две копии Равенства. Всегда играть от этих заклинаний не стоит, особенно если Утер уже сыграл одну копию.

Действуйте агрессивнее, если Паладин уже сыграл Озаренную Кариэль. Убрать оружие Друид не может, так что придется пробиваться через сильнейший защитный бафф, который уменьшает урон в два раза.



Скелет Маг

Выгодный матч-ап для Рамп Друида, хотя и не всегда такой уж простой для реализации. Задавить Мага тяжелыми существами будет трудно: слишком много у него замораживающих эффектов. Хотя рано или поздно они все же закончатся. Намного надежнее можно закончить игру с помощью Сира Денатрия — желательно под Бранном Бронзобородом.

Маг постарается задавить Друида взрывным уроном со своей силы героя, тяжелых легендарок и Неосторожного ученика. Если Маг быстро найдет героя Магистр Варден,

рассчитывайте на большое количество брони с **Земляной чешуи** и исцеление с **Сира Денатрия** — эти карты замедлят партию и не дадут Магу быстро добить Друида.

В этом матч-апе многое сделают технические карты. **Безумный герцог Теотар** может украсть много важных карт Мага: **Бранна Бронзоборода**, **Мордреша Огненный Глаз**, **КелТузада Неизбежного**, **Неосторожного ученика**, а в идеале и самого героя Магиста **Варден**. Полезна будет и **Удушающая звезда** — это способ снять замораживающий эффект со своих существ и нанести много неожиданного урона герою противника. Особенно полезны карты с белыми стататами: **Нага-великан**, **Рейдовый босс Ониксия**, **Сир Денатрий**, провокация с **Волшебной поросли**.

Не играйте **Сира Денатрия** в случае, если Маг сыграл **Прочное алиби**: вы нанесете герою противника только 1 единицу урона.



Токен Друид

Трудный матч-ап для Рамп Друида, хотя и не безнадежный. Тут важно броситься в бой с самого старта партии и находить ответы хотя бы на часть выставленных угроз противника. Помогут **Друид рифа**, **Семена сомнения**, **Удушающая звезда**, **Ивус Лесной Властелин**, да и просто сила героя. Ключевые баффы из руки противника можно украсть с помощью **Безумного герцога Теотара**.

Другой способ победы — быстро разогнаться по мане и вернуться в партию с помощью **Чешуи Ониксии**, **Волшебной поросли** или **Топиора Огнекуста**. Но тут важно не затянуть с этими тяжелыми картами, потому что порой и их не хватит для защиты — у Токен Друида много массовых баффов, в том числе и баффов на здоровье своих существ.

Поскольку поединок тяжелый, рискуйте: надейтесь на заход хороших карт в свою руку и на отсутствие лучших опций в руке противника. Иначе победить в этом матч-апе будет сложно.



Миракл Разбойник

В поединке с **Миракл Разбойником** важно успеть разогнаться по мане и быстро дойти до ключевых тяжелых дропов. Многое зависит от того, какими именно картами **Разбойник** будет давить: **Кладбищем Грехопада** или **Некролордом Дрекой**. Друид может зачистить любые угрозы с помощью своих тяжелых карт, но часто один удар от них получить всё же придется — с маскировкой как-то совладать сложно. К тому же обычно у Рамп Друидов нет ремувалов оружия, так что **Некролорд Дрека** нанесет много урона. Спасут

от всего этого провокации, натиски и исцеляющие эффекты. Друду нужно быстро добраться до высоких значений маны, чтобы всё это разыграть, но все же это посильная задача, потому что Разбойник редко будет действовать слишком агрессивно в самом начале партии.

Воруйте Некролорда Дреку или Кладбище Грехопада при розыгрыша Безумного герцога Теотара.



Жрецы

Биг Жрец — матч-ап странный, потому что в нем многое зависит не от Друида, а от Жреца. Как быстро Жрец сможет сыграть больших существ, получится ли у него продавить Друида до того, как тот найдет на них ответ. Геймплей самого Друида простой: в колоде масса ответов на тяжелых существ Жреца, но все они достаточно медленные и жадные. Поэтому, как и всегда, ищите разгон по мане и старайтесь как можно быстрее найти ответы на стол оппонента. Желательно найти несколько зачисток, потому что Жрец будет воскрешать свои крупные угрозы. Помешать ему в этом может насыщенная Сильвана осужденная, которая сворует существо, так что воскресить его не получится.

В матч-апе с **Нага Жрецом** и **Комбо Жрецом** важно правильно реализовать ключевые ремувалы. Часто победу принесет попросту **Удушающая звезда**, хотя она не сможет ответить на существ с большими "белыми" характеристиками от **Благословения перерожденных**. Тут Друиду поможет только **Ненасытный пожиратель** или существа с натиском. Многие сделает и **Безумный герцог Теотар**: воруйте с его помощью ключевые баффы Жреца.

Играйте от защиты и помните, что у обоих архетипов есть много забаффов стола и **Благословение**. Даже маленькая угроза, которая может атаковать по вашему герою, может нанести огромный урон под баффами.

Квест Жрец — очень простой поединок. Тут можно победить как с помощью тяжелых существ, так и с помощью **Сира Денатрия**. У Жреца есть ответы на крупных существ, так что важно не играть их слишком много и распределять угрозы равномерно, опустошая руку Андуина. **Сира Денатрия** Жрец может обезвредить с помощью **Безумного герцога Теотара** и **Мутануса Пожирателя**: держите в руке больше карт и существ, чтобы обыграть эту пару легендарок.

Способ победы самого Жреца очень медленный и жадный. Друид должен постоянно давить и играть первым номером, чтобы противник лишился ключевых карт в руке. Сила Друида в том, что он куда активнее перебирает колоду и может переиграть оппонента по выгоде. Пока Жрец из колоды и реализует 10 карт, Рамп Друид должен реализовать 20. Дело только за тем, чтобы правильно распорядиться этим и не подставлять слишком много угроз под Световую бомбу и **Водоворот**.

Противника можно переиграть и **Безумным герцогом Теотаром**: если вы давите, старайтесь забрать из руки Жреца массовые зачистки. А если партия затянулась, то попытайтесь украсть финальную награду за квестлайн Жреца. Для этого можно даже сыграть **Безумного герцога Теотара** под Бранном Бронзобородом.



Биг Спелл Маг

Выгодный матч-ап, хотя и со своими трудностями. Важно быстро ответить на **Дальнюю заставу** противника, иначе этот второй дроп доставит серьезные трудности. Маг может попытаться задавить Друида просто статями, если рано реализует **Балинду Каменный Очаг** и **Амулет пламени дракона**. У Друида есть ответы на все эти угрозы, но их еще нужно найти и использовать. Нарушить планы на реализацию тяжелых карт может **Мастер клинка Окани** противника, его нужно правильно обыграть.

Опасная карта Мага — **Чародейка-варвар**. Старайтесь к 6 ходу противника убрать из руки все дешевые заклинания: **Озарение**, **Водный облик**, **Буйный рост**, **Семена сомнения** и т.д. Обычно сделать это просто, важно только помнить о способности Мага обменивать стоимость заклинаний. Заклинания за 5+ маны можно без особых опасений оставлять в руке, в идеале держать только **Волшебную поросль** и **Чешую Ониксии**.

[к оглавлению](#)

