

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Астероид Шаман — недооцененная колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

05.01.2025

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Астероид Шаман — недооцененная колода Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ







Герой гайда — Астероид Шаман в мете Великой Запредельной Тьмы. Архетип появился еще с первых дней дополнения, но только после последнего балансного патча в декабре 2024 года Астероид Шаман вырвался в лидеры меты.







Сегодня Астероид Шаман — успешная и результативная колода, которой не так часто играют, как она того заслуживает. У Шамана отличные матч-апы и общие результаты, хотя популярность и упала в начале 2025 года. Но в умелых руках Астероид Шаман станет сильнее, так что это отличная дека для любых рангов от Бронзы до топа Легенды.

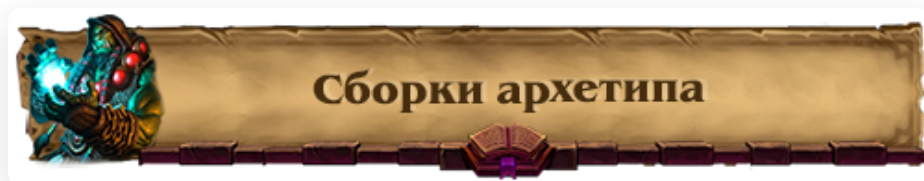
В большом гайде разбираемся, как работает Астероид Шаман во всех игровых аспектах. Вы узнаете, какую деку выбрать и как собрать собственную, что искать в стартовую руку при встрече со всеми классами, а также о популярных матч-апах, основах и тонкостях геймплея.

Обновили гайд 5 января 2025 года. Список изменений:

-  Изменили вступление
-  Дополнили раздел "Вопросы декбилдинга"
-  Изменили муллиган против некоторых классов
-  Дополнили раздел матч-апов.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
-  Основа колоды
  - *Опциональные карты*
  - *Замены*
- *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
-  Стратегия игры
  - *- Как побеждает колода*
- *- Как правильно добирать карты*
- *- Как правильно чистить стол*
- *- Проблема карт за 6 маны*
- *- Полезные советы*
-  Матч-апы



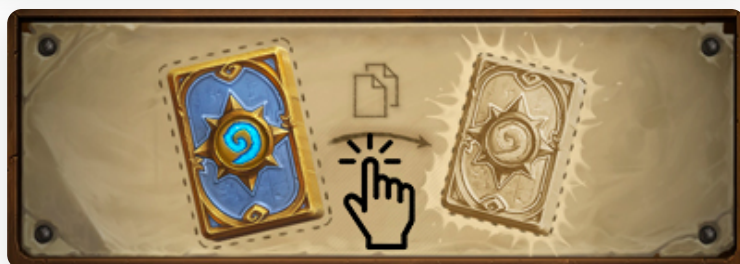
Астероид Шаманы отличаются друг от друга лишь несколькими техническими картами. Хотя эти технические карты поменяют акценты и сделают Шамана сильнее или слабее в разных матч-апах. Далее разберем 3 самые результативные колоды Астероид Шамана и их ключевые отличия.



- Астероид Шаман с Большим Плавником

# Астероид Шаман

 <p><b>Большой Плавник</b> Гигантский. Боевой клещ призывает Малого Плавника с «Манакосом» и таким же характеристиками, как у этого существа. Мурлок</p> <p>1 1</p> <p>x2</p>	 <p><b>Напавший на шистец</b> Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1)</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Слабый и хитрый</b> Предсмертный крик: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять.</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Книжка-раскладушка</b> Наносит 2 ед. урона и призывает для лечения 0/1 с «Провокацией». Природа</p> <p>1 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Жадный партнер</b> Боевой клещ: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монетку».</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кактусорез</b> Боевой клещ вы берете заклинание. Если вы разыгрываете его на этом ходу, получаете +1/2 «Мурлок».</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>
 <p><b>Тотем Камешных Пт</b> В конце вашего хода вы получаете +2 к броне и берете карту. Тотем</p> <p>2 0</p> <p>x2</p>	 <p><b>Жидкая магма</b> Наносит существам противника 1 ед. урона. (Еще 3 капилля!) Огонь</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Лунолестный серпент</b> Боевой клещ заманивает в вашу колоду 2 астероида, которые наносят случайному противнику 2 ед. урона при взлете. Элементаль</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Триангуляция</b> Вы разыгрываете другое заклинание из вашей колоды и заманиваете 3 его копии обратно в колоду.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Эфирная оракул</b> Урон от заклинаний +1. Резонанс: вы берете 2 заклинания.</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	 <p><b>Угнетение своей дружины</b> Боевой клещ наносит 3 ед. урона существу противника. Заманивает 3 астероида в вашу колоду. Элементаль</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>
 <p><b>Яркий исповин</b> Боевой клещ свик астероиды наносит на 1 ед. урона больше до конца хода. Резонанс: заманивает 3 астероида в вашу колоду. Элементаль</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	 <p><b>Медведь-молотобранец</b> Боевой клещ вы берете 5 карт и отдадите противнику все полученные при этом заклинания.</p> <p>5 5</p>	 <p><b>Голдгнетч и ромбогранч</b> Титан. Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит на (3) меньше.</p> <p>6 5</p>	 <p><b>Дрыжеблок</b> Уменьшение. Боевой клещ ваш следующий боевой клещ сбавляет 3 раз, но не может нанести урон временному герою.</p> <p>6 5</p>	 <p><b>Злобожог</b> В конце вашего хода уменьшит вашу «Взоррешку». Боевой клещ заманивает в вашу колоду 3 «Взоррешки».</p> <p>6 2</p>	 <p><b>Бескрайний простор</b> Стоит на (1) меньше на каждом взлете, раздвигает или увеличивает карту. Боевой клещ уничтожает все другие существа.</p> <p>100 15</p>



Большой Плавник в этой сборке хорош и просто как первый дроп. Но еще это синергия с Дрыжеблоком. Гигантская версия Большого Плавника призвет сразу три натиска 8/8, что особенно сильно в матч-апах с другими Паладинами и Шаманами. Еще тут есть Бескрайний простор для затянувшихся партий. Рекомендуем эту сборку для игры на большинстве рангов.



СПД Астероид Шаман

Астероид Шаман

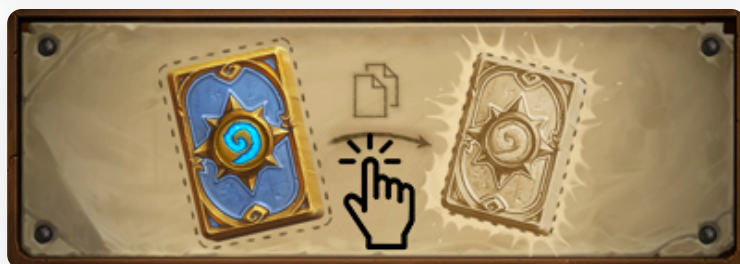



Главная фишка этой колоды — две копии Призрачных когтей, которые активируются с помощью урона от заклинаний. Это и зачистка стола для старта, и источник дополнительного урона по герою противника. В жертву Шаман приносит одну копию Жидкой магмы.



Астероид Шаман на перегрузке

# Астероид Шаман



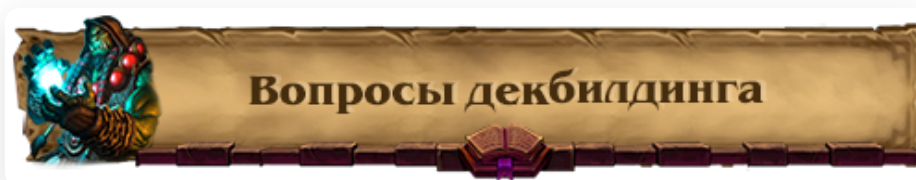
Эта сборка интересна из-за дополнительных синергий перегрузки. **Летящая по волнам** станет еще одним способом добора заклинаний из колоды. Активирует ее боевой клич **Древнее знание** и Начинающего молниемета. Еще вы сможете добирать карты с помощью **Голганнета Громовержца**, в то время как другие деки Шамана делают это не так стабильно.

- 



- 

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Астероид Шамана большая основа колоды: архетип уже сформировался и нашел близкий к оптимальному набор карт. Ничего из этого не стоит убирать из колоды, если вы хотите собрать оптимальную деку. Из всех легендарок проще всего отказаться от Магаты, если у вас есть проблемы с бюджетом.



Дополнить основу нужно еще 3 картами. Чаще всего добавляют вторую копию Жидкой магмы, а еще две опции — уже полет вашей фантазии. Можно выбирать из любого списка и делать любые комбинации опциональных карт.

Важно, что в деку не стоит добавлять больше заклинаний, иначе сломаются ключевые синергии с Астероидами и Злобожогом.

[наверх](#)



## Оptionальные карты



**Большой Плавник** — это просто полезный и темповый первый дроп, который позднее можно сыграть ради статов. Но еще это синергия с **Дрыжеблоком**, благодаря которой можно задавить противника огромными характеристиками со стола.

**Летящая по волнам** и **Древнее знание** — набор перегрузки, который работает друг с другом и с другими частями деки. Просто дополнительный добор, который к тому же позволит Голганнету Громомерзцу добирать из деки 3 карты с перегрузкой.

**Призрачные когти** — этому оружию легко дать бафф на любом этапе партии, оно и нанесет дополнительный урон, и поможет чистить стол.

**Золотоискатель** — дополнительный источник перебора колоды, если вам не хочется брать синергии перегрузки.

**Маг крови Талнос** — источник урона заклинаний и перебор колоды, универсальная и полезная карта.

**Миксолог**, **Честный торговец Жуль** — необычные опции, которые могут дать дополнительные опции для перебора колоды, обороты, зачистки или взрывного урона. Никаких имбалансных комбинаций с декой тут нет.

**Бескрайний простор** — поможет в случае, если поединок затянется. Шаман достаточно быстро активирует эту легендарку, потому что очень быстро перебирает колоду.

[наверх](#)



Астероид Шаман — средняя по стоимости колода. Значительно дешевле ее не сделать, но все же от каких-то дорогих карт можно отказаться. Далее разбираем все дорогие карты и возможности их замены.



**Ультрафиолетовый крушитель** — обязательная карта в двух копиях. Крафтите всегда.



**Яркий исполин** — обязательная карта в двух копиях. Крафтите всегда.



**Магата музыкальное проклятье** — не обязательная карта, берите вместо нее другие источники добора.



**Голганнет Громовержец** — сильная легендарка, но не обязательная. Берите вместо две копии Жидкой магмы, а если они есть, то любую опциональную карту на выбор.



**Дрыжеблок** — обязательная карта для архетипа.



**Злобожог** — обязательная карта для архетипа.



**Бескрайний простор** — легко играть без этой легендарки, хотя все еще рекомендуем скрафтить ее, потому что она подходит другим колодам.

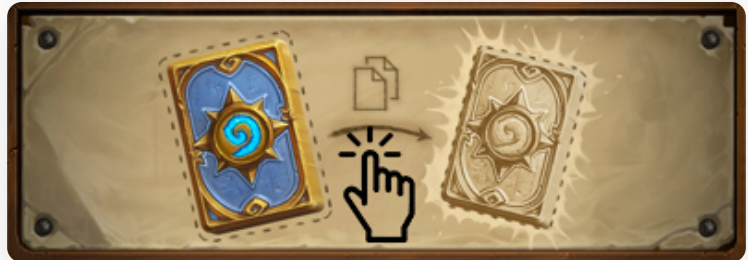
[наверх](#)



**Максимально бюджетная колода**

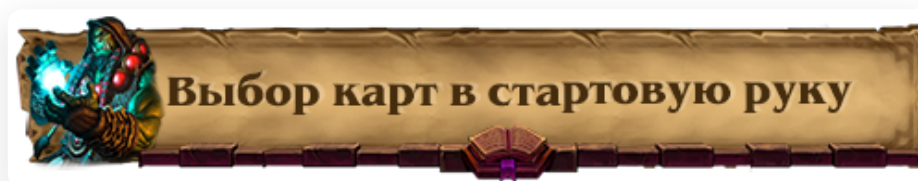
# Астероид Шаман

<p><b>Большой Плавник</b> Гигантский. Боевой клещ призывает Малого Плавника с «Манакосом» и таким же характеристиками, как у этого существа. Мурлок</p>	<p>Напастивший кошмар Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1)</p>	<p>Священный пакт Предсмертный хрип: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять.</p>	<p>Книжка-раскладушка Наносит 2 ед. урона и призывает для помощи 0/1 с «Провокацией». Природа</p>	<p>Призрачные когти Получает +2 к атаке, если у вас есть «Урон от заклинаний».</p>	<p>Маг крови Галнос Урон от заклинаний +1 Предсмертный хрип: вы берете карту. Песнь</p>
<p>Жадный партнер Боевой клещ: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету».</p>	<p>Кактусорез Боевой клещ: вы берете заклинание. Если вы разыгрываете его на этом ходу, получаете +1/+2 к «Провокации».</p>	<p>Тотем Живущей Земли В конце вашего хода вы получаете +2 к броне и берете карту. Тотем</p>	<p>Жидкая магма Наносит существам призрачку 1 ед. урона. (Еще 3 капилляра) Огонь</p>	<p>Элементальный шторм Боевой клещ: наносит в вашу колоду 3 астероида, которые наносят случайному противнику 2 ед. урона при взрыве. Элементаль</p>	<p>Триангуляция Вы разыгрываете другое заклинание из вашей колоды и замещаете 3 его копии обратно в колоду.</p>
<p>Эфирный оракул Урон от заклинаний +1. Резонанс: вы берете 2 заклинания.</p>	<p>Угроза астероидов Архимед Боевой клещ: наносит 3 ед. урона существу противника. Замещает 3 астероида в вашу колоду. Элементаль</p>	<p>Яркий исполни Боевой клещ: если астероид наносит на 1 ед. урона больше за ход, урон больше за ход клещ. Резонанс: замещает 3 астероида в вашу колоду. Элементаль</p>	<p>Дряжеблок Уменьшение: Боевой клещ: ваш следующий боевой клещ сбрасывает 3 раза, но не может нанести урон временному герою.</p>	<p>Злобожог В конце вашего хода ругаются в вашу колоду 3 астероида «Взорвонен». Боевой клещ: замещает в вашу колоду 3 «Взорвонен».</p>	



Совсем дешевой Астероид Шамана не сделать, но дека все же стала доступнее без пары легендарок. Представление о геймплее она точно даст, да и в целом с ней можно брать высокие ранги. Она не так сильно хуже оптимальных версий.

[наверх](#)



Главная особенность муллигана Астероид Шамана — понять встретили ли вы медленного или темпового противника. От этого зависит выбор многих карт, хотя есть и универсальные опции, которые Шаман хочет увидеть в стартовой руке почти во всех матч-апах.

Важно понимать, что многие карты за 1-2 маны в деке Шамана на самом деле плохи на 1-2 ходы, так что их лучше сбрасывать из руки. И наоборот, есть тяжелые легендарки за 6 маны, которые часто можно оставить в руке даже в агро матч-апе.



### Общие правила муллигана

- **Сказочный коммивояжер** — лучший первый дроп, оставляйте всегда одну копию. Вторую лучше сбрасывать.
- **Жадный партнер** — можно всегда или почти всегда оставлять это существо в любых количествах.
- **Тотем Каменных Игл** — хороший второй дроп, который оставляют почти всегда. Две копии нужны только с Монеткой против очень медленных противников.
- **Злобожог** — не ошибка оставлять эту легендарку всегда. Скинуть ее можно разве что в самых агрессивных матч-апах с ДХ и Разбойником.
- **Голганнет Громвержец** — важно оставить эту карту, если вы ожидаете от противника заспам стола мелкими юнитами в мидгейме (Шаман, Маг, ДХ, Паладин).
- **Дрыжеблок** — оставляйте только при встрече с самыми медленными противниками.



**Книжка-раскладушка** — оставляйте только в случае, если в руке есть сильный юнит, которого есть смысл защищать. Обычно этим юнитом становится Тотем Каменных Игл.



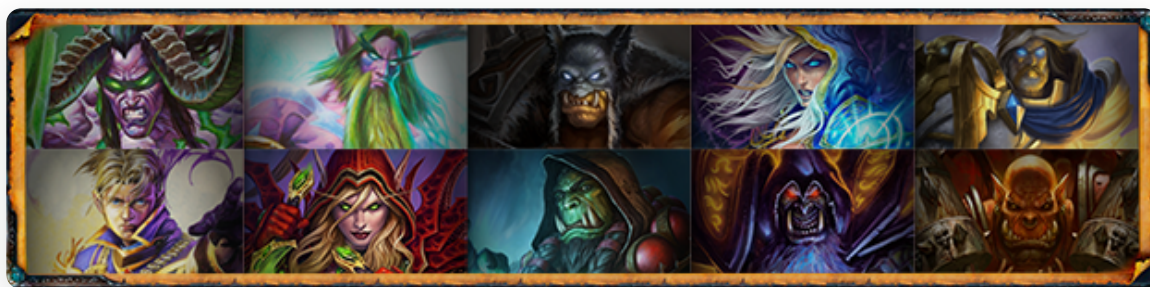
**Ультрафиолетовый крушитель** — оставляйте только в темповых матч-апах, если есть хороший дроп за 1-2 маны, названный выше.



**Эфириал-оракул** и **Жидкая магма** — можно оставить вместе или отдельно, если вам понадобится сильный массовый эффект в мидгейме (Маг или Жрец).

Далее о том, что Шаман ищет при встрече с конкретными классами.

[наверх](#)



### Муллиган против каждого класса

**Рыцарь смерти:** Злобожог, Дрыжеблок, Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Голганнет Громовержец.

**Охотник на демонов:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Ультрафиолетовый крушитель. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка, Голганнет Громовержец.

**Воин:** Злобожог, Дрыжеблок, Яркий исполин, Сказочный коммивояжер. Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Жадный партнер.

**Паладин:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Ультрафиолетовый крушитель, Злобожог.

**Охотник:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл, Злобожог. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка.

**Друид:** Злобожог, Сказочный коммивояжер. Тотем Каменных Игл, Лунокаменный терзатель. С хорошей рукой — Жадный партнер.

**Разбойник:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Тотем Каменных Игл, Лунокаменный терзатель.

**Шаман:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобожог, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Голганнет Громовержец.

**Маг:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобожог, Тотем Каменных Игл, Голганнет Громовержец, Эфириал-оракул, Ультрафиолетовый крушитель. С хорошей рукой или Монеткой — Жидкая магма.

**Жрец:** Сказочный коммивояжер. Жадный партнер, Злобожог, Тотем Каменных Игл, Эфириал-оракул.

**Чернокнижник:** Злобозог, Дрыжеблок, Сказочный коммивояжер, Тотем Каменных Игл, Жадный партнер.

[наверх](#)



Говорим об основах и тонкостях геймплея колоды Астероид Шамана далее. Этот раздел посвящен игре самим Астероид Шаманом, а следующий разберет, что делать при встрече с популярными классами и колодами.



### Как побеждает Астероид Шаман

В большинстве ситуаций Астероид Шаман побеждает с помощью двух карт — **Извержения** и **Астероидов**. Он может замешать очень много их копий в колоду с помощью Злобозога и карт на генерацию Астероидов. Еще больше копий делают Трансгумация и Дрыжеблок. Помимо этого у Шамана есть способы баффнуть эти заклинания — самим Злобозогом, Ярким исполином, а также источниками урона от заклинаний. Дальше дело простое: добрать как можно больше Извержений и Астероидов из колоды за ход.



В теории Шаман **может нанести за один ход с пустого стола разное количество урона**: в идеале за 60 единиц. Но чаще всего выходит меньше: Не обязательно ставить много источников урона от заклинаний, пассивно баффать Астероиды с помощью Яркого исполина, держать Злобозога живым дольше одного хода. Не обязательно даже утраивать боевые кличи ключевых карт с помощью **Дрыжеблока**, а еще проворачивать комбинацию за один ход. Вы можете готовить летальный урон в течение долгого времени, постоянно пробивая противника по чуть-чуть.

Есть и некоторый **элемент рандома**: непонятно, сколько наносящих урон карт вы вытянете из колоды, если там есть еще другие карты. Еще один элемент рандома связан с Астероидами, которые бьют и по существам, и по герою противника. Никуда и без фактора захода: порой Шаман делает ставку только на Астероиды, порой преимущественно на Злобозога, а может использовать и то, и другое.

Пусть способ победы по принципу всегда одинаковый, **реализация способа победы всегда будет разной** и партии в партию. Тут нет четкой комбинации и последовательности действий, предсказуемого на 100% урона и стабильности. Но зато Астероид Шаман не так сильно зависим от захода ключевых карт: даже если Злобозог окажется на самом дне колоды, вы все еще можете легко победить. И можно адаптировать комбинацию в зависимости от агро и контроль матч-апов.

## Способы перебора колоды

Астероид Шаман очень хочет активно перебирать колоду. Не только для того, чтобы найти ключевые карты, но и для того, чтобы реализовать Астероиды и Извержения как можно скорее. Это важно для победной комбинации.

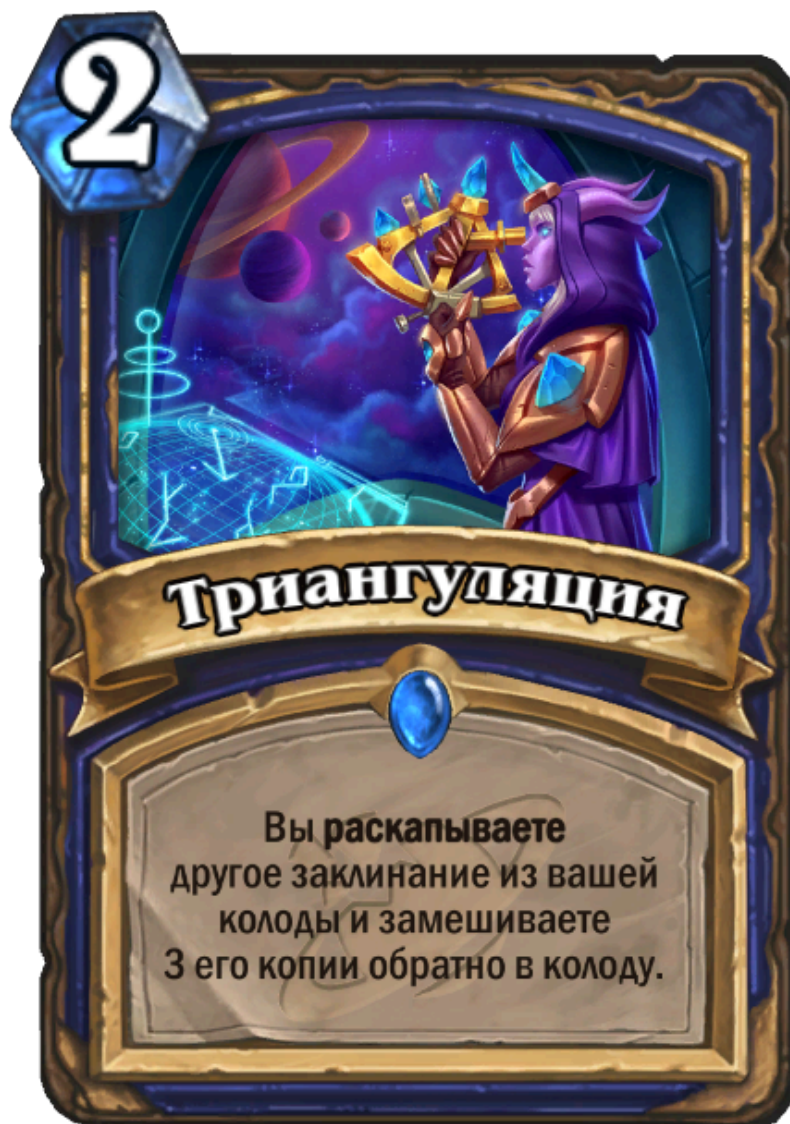
Способов перебора колоды у Шамана очень много. Есть как обычные — Эфириал-оракул, Древнее знание, так и добирающие только заклинания (Кактусорез, Триангуляция).



Еще есть **Магата музыкальное проклятье**, которая отдает противнику все полученные заклинания. Но это не относится к Астероидам и Извержениям, которые кастуются при доборе и не передаются противнику. Поэтому Магата так сильна: часто ее боевой клич

может закончить партию. Главное следить за тем, чтобы в руке хватило места для всех взятых карт, иначе Магата сожжет их — и тут уже Астероиды и Извержения не активируются.

Вообще постарайтесь никогда не сжигать карты с перебором руки, потому что в этом случае вы потеряете наносящие урон заклинания. Впрочем, обычно только одну копию, что не так критично.



Важна и **Триангуляция**. Это не только источник добора, но и способ замешать в деку больше Астероидов или Извержений. Все другие спеллы замешивать не так много смысла, а между двумя ключевыми чаще всего выбирают Извержения — они сильнее. В колоде в принципе почти нет заклинаний кроме Триангуляции: только **Книжка-раскладушка** и Жидкая магма, так что с раскопки вы в 100% случаев найдете или

Астероид, или **Извержение**, если они есть в вашей деке. Но есть исключение — порой Шаман замешивает в колоду Змеиное масло со Сказочного коммивояжера. И это Змеиное масло тоже можно раскопать с Триангуляции, испортив синергии с Астероидом и **Извержением**. Но для этого в деке должны быть по одной копии всех других заклинаний, что бывает не всегда.

[наверх](#)



**Зачистка стола**



Ваш универсальный способ зачистки стола — Жидкая магма. Заклинание очень сильное, потому что его баффают многочисленные источники урона от заклинаний. Жидкая магма помогает не только выживать, но и готовить летальный урон с помощью Астероидов. Вы уберете со стола мелких юнитов, чтобы Астероиды били по крупным или герою противника.

Баффами Живой магмы станут не только Начинаящий молниемет и Эфириал-оракул, но и сила героя, которая с 25% шансом призовет **Тотем гнева воздуха**. Порой нужно брать такие риски, потому что других способов победы нет.

Часто Шаман чистит стол и с помощью Извержений с Злобожого. Стабильно добрать спелл помогает Триангуляция, но чаще всего Шаман полагается просто на рандом при переборе колоды.

## Критически важные 6 маны

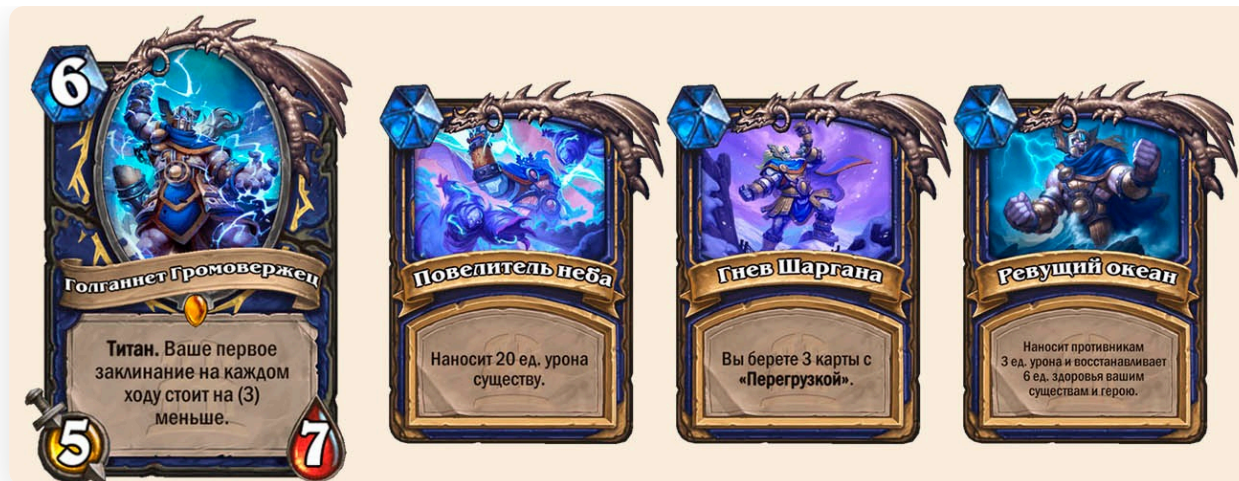


Ключевые карты Шамана стоят 6 маны. В первую очередь это Злобожог и Дрыжеблок. Сыграв эти легендарки, вы тут же не получите никакого преимущества, только поставите сомнительные характеристики на стол. Таким медленным ходом могут воспользоваться противники, особенно агрессивные деки, чтобы задавить вас. В большинстве ситуаций Шаман все еще должен терпеть и тратить хотя бы 1 ход на реализацию одной из тяжелых карт за 6 маны. Потому что без них победить очень сложно. Обычно розыгрыш Злобожого в приоритете, особенно если вы активно сражаетесь за стол и нуждаетесь в массовых зачистках.



**Дрыжеблок** еще жаднее, хотя с хорошей рукой следующий ход все еще можно сделать очень сильным. В медленных матч-апах вы стараетесь сыграть сначала **Дрыжеблока**, а потом Злобожого с утроенным боевым кличем. Но это уже совсем в простых ситуациях, когда вашей жизни ничего не угрожает. Можно копировать и другие боевые кличи: на замешивание Астероидов. И еще интересная опция — утраивать боевой клич Большого Плавника в гигантской версии для призыва 8/8 натисков. Это и способ зачистки стола, и заспам огромными стадами. Особенно хорош такой ход в темповых поединках, где вы не ожидаете сильных массовых эффектов от противника.

Экономьте **Монетки** для того, чтобы раньше сыграть ключевую карту за 6 маны. Монетка появляется не только в начале боя, ее дает **Жадный партнер**. И чаще всего все Монетки надо оставлять на 4-5 ходы.





Еще в деке есть Голганнет, которого тоже можно играть на 6 ход или раньше с подключением Монеток. Но с Монетками синергия выйдет антисинергия: вы уже сыграете первое заклинание в ход, так что пассивный эффект Голганнета не сработает. Но он и не всегда нужен.

Все 3 опции могут найти свое применение. Чаще всего Голганнета играют для массовой зачистки, к тому же это единственный способ исцеления в колоде. Но полезны и опции на 20 урона, и на добор перегрузки. В обычных деках есть только две копии Начинаящего молниемета с перегрузкой, порой в сборки берут [Древнее знание](#).

[наверх](#)



### Полезные советы

- 
 Думайте **о порядке действий**, особенно когда в деке много Астероидов. Старайтесь сначала убрать со стола вражескую мелочь, а уже потом перебирать колоду для добора Астероидов.
- 
**Не бойтесь стрелять Книжкой раскладушкой** для разменов или для защиты ключевых юнитов. У спелла нет особой функции в деке, это не часть летальной комбинации, а просто гибкий спелл на любой этап игры. Постарайтесь извлечь больше выгоды от двух Лягушек с провокацией.

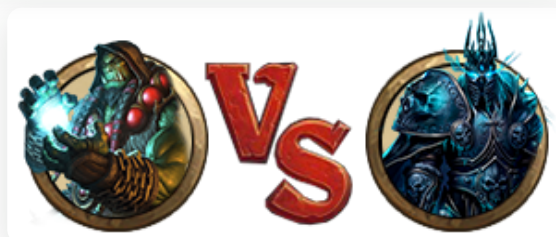
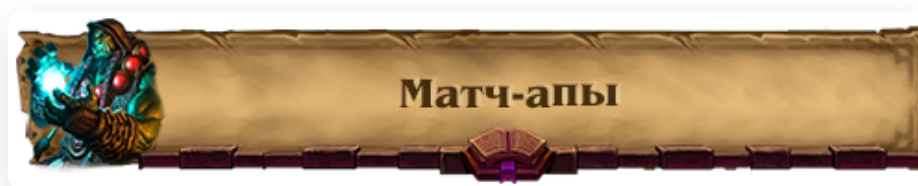
➤ Перед розыгрышем **Кактусореза** проверьте, что осталось в колоде из заклинаний. Там могут быть только Астероиды и Извержения, если речь идет о мид и лейтгейме. Но как правило **Кактусореза** стараются играть в начале партии.

➤ **Яркий исполин** нужен в первую очередь для замешивания Астероидов в деку, но не для их баффа. Не стремитесь всегда активировать эффект резонанса этой карты. Спеллов в колоде слишком мало, часть надо оставить для Эфириала-торговца и других комбинаций. Пусть Резонанс так и не активируется, вы баффните Астероиды с помощью урона от заклинаний в решающий ход.

➤ **Не играйте источники урона от заклинаний просто так.** Чаще всего они нужны для комбинаций с Жидкой магмой или Астероидами / Извержениями. До этого момента держите их в руке.

➤ **Считайте, что сделаете в этот ход и сколько это будет стоить.** Если остается мана, прожимайте силу героя. 25% шанс на дополнительный урон от заклинаний — это много.

[наверх](#)

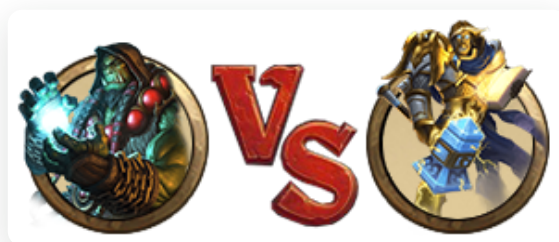


### Рыцари смерти

- Чаще всего вы встретите темповую версию Радужного Рыцаря смерти. Он постарается задавить вас со старта и в мидгейме, но при этом у него есть и тяжелые дропы для защиты от Астероидов. Несмотря на это, матч-ап в целом выгодный. ДК не так агрессивен, так что у Шамана есть время для реализации ключевых ходов в мидгейме, а от стола ДК часто можно избавиться с помощью массовых зачисток. Другой план на игру Рыцаря смерти — закрыться от взрывного урона броней, здоровьем и исцелением. Чаще всего так будут делать специальные сборки со Звездолетами. Если встречаете их, то играйте максимально жадно и извлекайте максимум выгоды их ключевых карт. Не тратьте источники урона от заклинаний просто так.
- В любом матч-апе с ДК постарайтесь сыграть Злобжого на 5-6 ходы, чтобы его не съел **Примас**. Это единственная хорошая цель для **Примаса** в вашей деке, и если ДК

провернет такую комбинацию, вам будет сложно и убрать **Примаса**, и снести самому Рыцарю смерти всё здоровье.

---

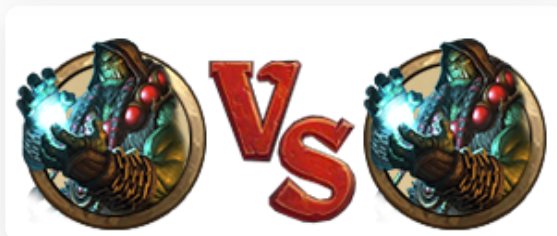


### Линесса Паладин

Это достаточно сложный матч-ап, так что не бойтесь рисковать и играть не надежно. Например, у Паладина есть взрывной урон, но порой стоит игнорировать его и делать жадные плеи на 5-6 ходах с сетапом летала (**Дрыжеблок**, **Злобожог**), не уважая взрывной урон Пала. Часто это единственный способ победить. Конечно, важны все массовые зачистки столов, с которыми вы сможете сдерживать стол Паладина. У него есть и очень сильные комбинации взрывного урона, но чаще всего играет их он поздно, а в начале партии и в мидгейме давит со стола. И если вы переживете давление со стола, то часто сами раньше реализуете свои комбинации, чем это сделает Паладин.

В матч-апе очень важен **Злобожог**, старайтесь делать ставку на него, а не на Астероиды.

---



### Астероид Шаман

В зеркальном матч-апе важно не упустить старт партии. Вряд ли существа за 1-2 маны в соло победят в поединке, но могут нанести важный урон по герою противника, а еще вынудить его тратить ману и СПД на зачистку стола, а не на сетап своей летальной комбинации. Старайтесь давить со старта и захватить инициативу. Это поможет вам раньше сыграть ключевые легендарки за 6 маны, а после и прокрутить колоду с уроном от заклинаний. Фактически матч-ап и сводится к тому, кто раньше это сделает.

Обращайте внимание на тяжелых юнитов, особенно если противник не делает ставку на **Злобожога**, а играет только Астероидами. В этом случае крупные существа на вашей половине поля — надежная защита от Астероидов.

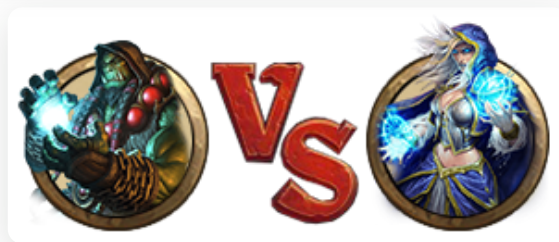
---



### Миракл Разбойник

Этот матч-ап — гонка за летальной комбинацией, которая в целом очень похожа у Шамана и Разбойника. Рога пассивнее играет со стола, зато у него больше сильных зачисток. Опасность представляют только пара [Кукольных великанов](#). Еще в некоторых сборках Разбойника есть [Неофитка культа](#) или [Крушитель колонок](#) — обыграть их сложно, в трудных ситуациях о них вовсе не нужно думать.

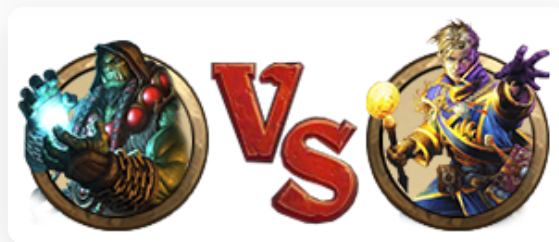
---



### Элем Маг

В этом матч-апе важно найти массовую зачистку к 4+ ходам Мага для ответа на [Разливающегося огнеплеска](#). В этом помогут [Жидкая магма](#) или [Голганнет Громовержец](#) — очень важные карты в поединке. Не получайте слишком много урона со стола, потому что у Мага достаточно взрывного урона в мидгейме.

---



### Жрецы

В матч-апе с Дракон Жрецом важно рано вцепиться за стол и не давать Жрецу контролировать его. Попробуйте играть юнитов рано и размениваться ими, потому что подготовка тяжелых ходов с [Жидкой магмой](#) может не сработать: юниты Жреца наберут так много здоровья, что их уже нечем будет пробивать. Концентрируйтесь на выживании и контроле стола, дальше вы уже добьете Жреца без каких-либо тяжелых комбинаций.

В матч-апе с Рено Жрецом в принципе можете делать всё, что угодно. Если партия затягивается, постарайтесь играть вокруг [Злобозога](#), а не [Астероидов](#), потому что тяжелые способы заспама стола у Жреца есть.

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч.