

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

СПД Шаман — самая недооцененная колода Мастерской Чудастера. Большой гайд по архетипу

22.04.2024

Гайды

Мастрская Чудастера

СПД Шаман — самая недооцененная колода Мастерской Чудастера. Большой гайд

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ







Герой гайда — СПД Шаман Природы или ОТК Шаман в мете Мастерской Чудастера. Это уникальная колода не только в нынешней мете, но и в Hearthstone в принципе из-за своего ОТК потенциала, завязанного на взрывном уроне. Много кто наносил летальные комбинации на 30+ урона и раньше, но так рано и так стабильно реализовывать их получалось далеко не у всех. СПД Шаман не полагается на какую-то одну ключевую карту, а вместо этого может залеталить противника рядом способов.

СПД Шаман — доступная всем колода по своей стоимости, но далеко не всем доступная по уровню игры. Дека сложная, о чем свидетельствует статистика. Если посмотреть в целом по рангам, Шаман слаб, например с Рено Воином он играет с 40% успехом. Но в топе Легенды СПД Шаман показывает один из лучших винрейтов, а матч-ап с Воином







улучшается уже до 50%. У деки огромный потенциал, но раскрыть его смогут только опытные игроки.

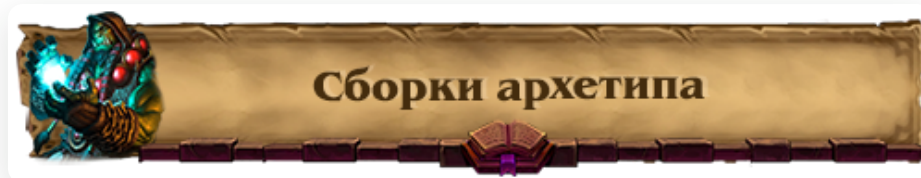
В большом гайде разбираемся, как работает СПД Шаман в нынешней мете Мастерской Чудастера. Вы найдете топовые сборки архетипа и способы собрать собственную с учетом меты, коллекции и предпочтений. Мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 22 апреля с учетом актуального патча. Список изменений:

-  Дополнили описание стартовых колод, добавили новую колоду
 -  Изменили карты, нужные на муллигане против некоторых классов
 -  Дополнили раздел "Стратегия игры"
 -  Добавили описания новых матч-апов, дополнили старые.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 -  Основа колоды
 - *Опциональные карты*
 - *Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *- Как работает колода*
 - *- 4 способа победы*
 - *- Полезные советы*
-  Матч-апы



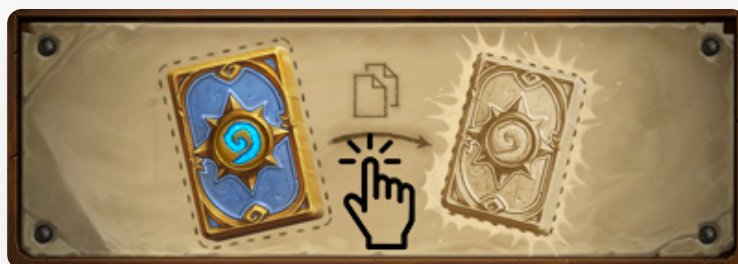
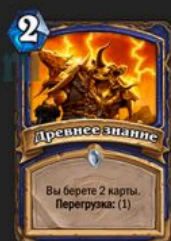
Сборки СПД Шамана устоялись еще с прошлого патча. И чаще всего они отличаются 1-2 картами, которые значительно не повлияют на процент побед. Хотя есть и необычная сборка, которая использует **ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ!**

Далее познакомимся с 4 передовыми колодами СПД Шамана.



Классический СПД Шаман


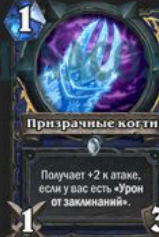



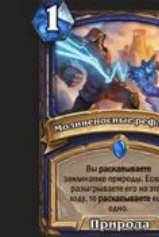












СПД Шаман




Фотограф Физзл — важная карта в матч-апе с Воином, которого сложно победить без этой легендарки. Тут есть и другие технические карты, так Голганнет Громовержец очень хорош в агрессивных поединках, например против Охотника.


СПД Шаман Природы от VS

СПД Шаман


 <p>Перерасход Можно обменять Особый эффект: вы можете вернуть в колоду карту, равную по стоимости.</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Призрачные когти Получает +2 к атаке, если у вас есть «Урон от заклинаний».</p> <p>1 3</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Начинающий волшебник Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1)</p> <p>1 3 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Молния Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1)</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Летящая волшебница Боевой клас: если на вас действует перегрузка, вы раскрываете заклинание из колоды.</p> <p>1 2 1</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Мгновенный эффект Вы раскрываете заклинание природы. Если вы раскрываете его на этом ходу, то раскрываете еще одно.</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
 <p>Сладкий дождик Предсмертный крик: вы получаете «Зимнее масло», которое можно обменять.</p> <p>1 2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Книжка раскладушка Наносит 2 ед. урона и восстанавливает для лгушки 0/1 с «Провокацией».</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Кобольд-двумант Урон от заклинаний +1</p> <p>2 2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Маг крови Талнос Урон от заклинаний +1 Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2 1 1</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	 <p>Вспышка молнии Вы берете карту. На следующем ходу ваши заклинания природы будут стоить на 1 меньше.</p> <p>2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Кактусорез Боевой клас: вы берете заклинание. Если вы раскрываете его на этом ходу, получаете +1/2 и «Провокацию».</p> <p>2 2</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>
 <p>Золотоскатель В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>2 1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Тотем Каменных Ног В конце вашего хода вы получаете +2 к броне и берете карту.</p> <p>2 0 2</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Древнее знание Вы берете 2 карты. Перегрузка: (1)</p> <p>2 2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Фотограф Физзл Боевой клас: вы делаете снимок вашей руки и замещаете его в колоду.</p> <p>3 3 3</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Удар грома Наносит 3 ед. урона всем противникам. Стоит на 1 меньше за каждое заклинание природы, раскрываемое вами на этом ходу.</p> <p>5 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Голганнет Громовержец Титан. Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит на (3) меньше.</p> <p>6 5 7</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



4760



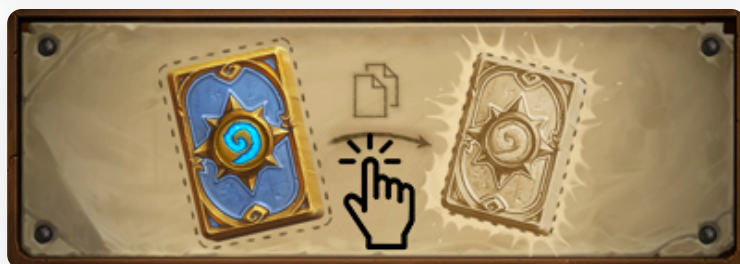
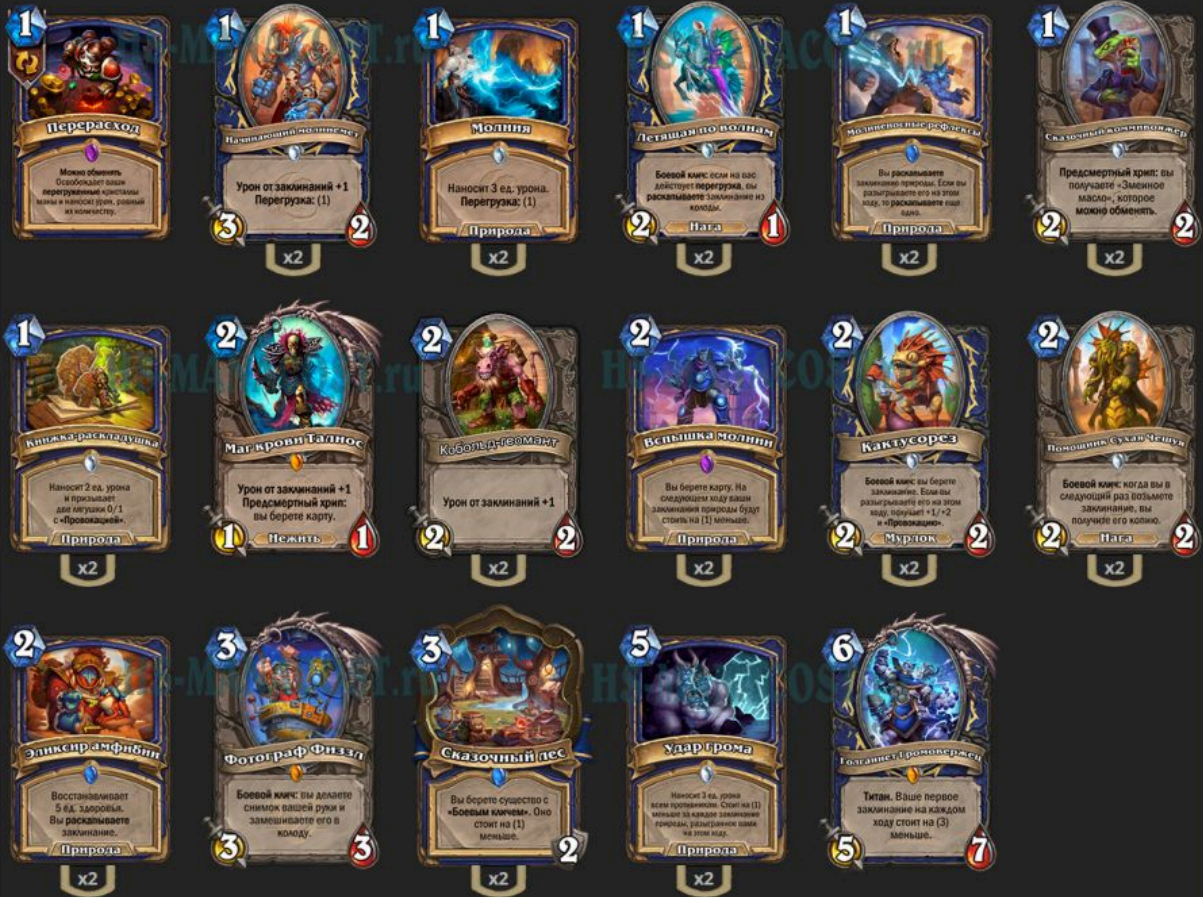


В сборке появляется **Золотоискатель** — дополнительный источник добора. Его используют вместо **Эликсира амфибии**. Так Шаман становится сильнее в начале партии — особенно против медленных колод. Но в мид и лейтгейме **Золотоискатель** часто будет не так полезен, как **Эликсир амфибии**.



СПД Шаман со Сказочным лесом

СПД Шаман

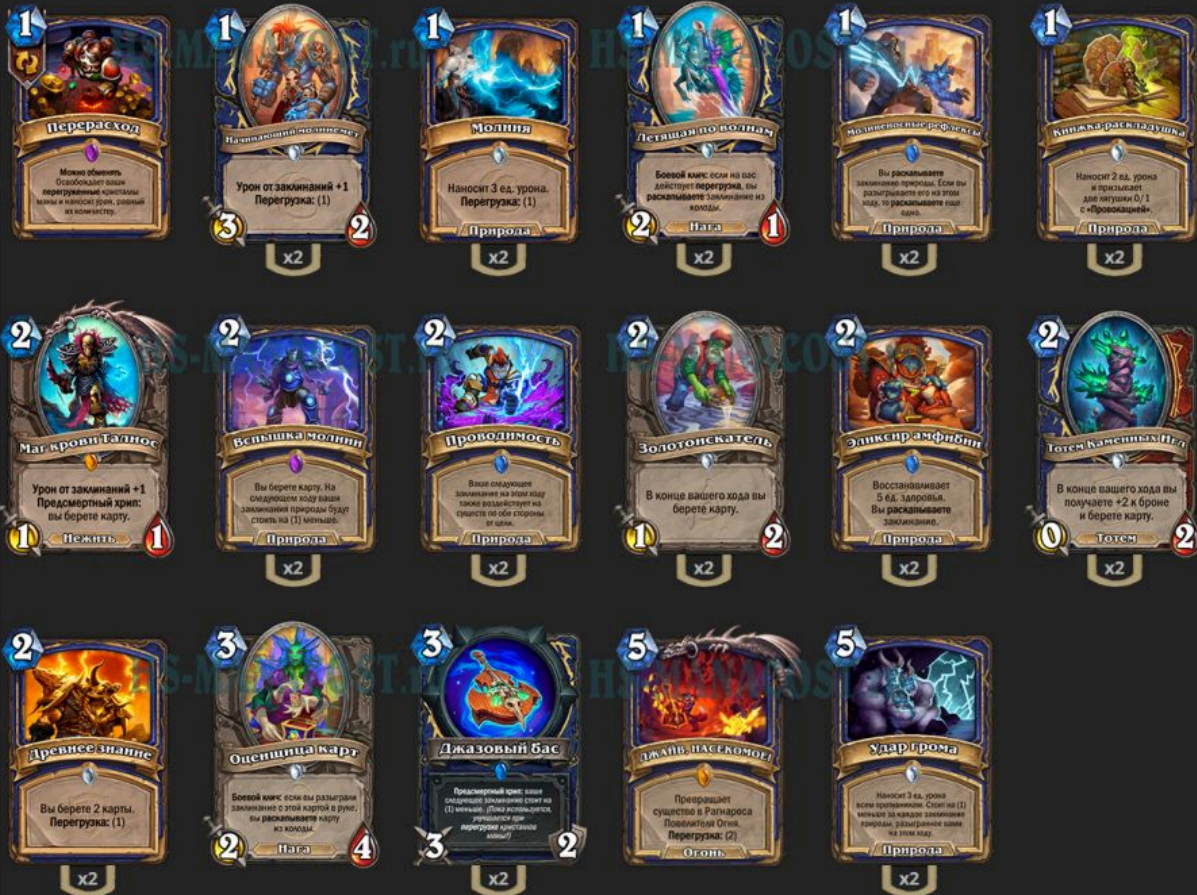


Сказочный лес — интересная карта, которая даст больше способов добора. Проблема в том, что область очень медленная. Она раскроет себя только в случае, если зайдет в начале партии. Еще в колоде могут закончиться боевые кличи. Берите только в качестве эксперимента.



ОТК Шаман с Рагнарсами

ОТК Шаман



Опциональные и технические карты

Опциональные карты



Призрачные когти — карта для ранних разменов или давления на героя противника. Обычно берут одну копию, чтобы у Шамана появилось больше опций со старта и в мидгейме.

Перерасход — не самая важная карта для Шамана, но часто полезная. Обычно используют за ход до ОТК комбинации, хотя можно и в любой другой момент.

Проводимость + ДЖАЙВ НАСЕКОМОЕ! — пара карт, которые всегда берут вместе, а часто дополняют и двумя копиями оружия **Джазовый бас**. Такой набор дает еще одну ОТК комбинацию в дополнение ко взрывному урону. Но это комбо сложнее найти, да и маны на него нужно больше.

Золотоискатель, Древнее знание, Помощник Сухая Чешуя, Кактусорез, Оценщица карт, Изготовительница жезлов, Сказочный лес — всё это разные способы перебора колоды или генерации ключевых карт. Выбирайте несколько опций, которые вам больше нравятся. Многие карты тут можно менять между собой в сборках без особых изменений в винрейте.

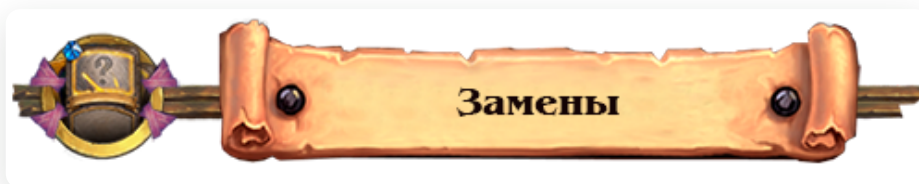
Фотограф Физзл — нужен в первую очередь для матч-апов с Рено и Контроль Воинами, чью броню не пробить одной ОТК комбинацией. В других матч-апах пользы от него мало или ее совсем нет.

Инза — дорогая карта, которую берут разве что в фановые сборки. Оптимальной эту легендарку не назвать.




Голганнет Громовержец — улучшает агрессивные матч-апы, но делает Шамана слабее в медленных матч-апах.


Менее популярные опциональные карты Зиллиакс Делюкс 3000, Брелок-скарабей, Ледниковый осколок, Подарок Тралла, Шоковый прыгун, Аудиоусилитель, Переломная волна, Торим владыка бури, Вулканчик из соды, Искаженный аккорд, Дрыжеблок и т.д.


[наверх](#)



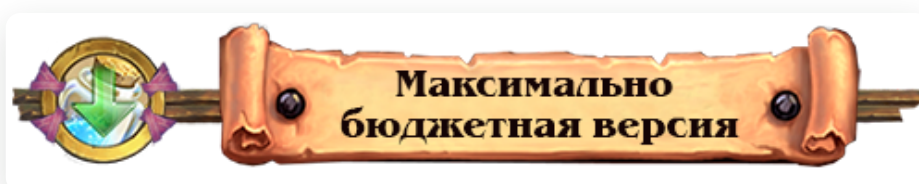
СПД Шаман — одна из самых дешевых колод в мете, которую можно собрать практически бесплатно. Хотя и тут есть несколько дорогостоящих карт :далее обсуждаем, как их заменить.

-  **Перерасход** — есть бесплатно в коллекции всех игроков.
-  **Маг крови Талнос** — есть бесплатно в коллекции всех игроков.
-  **Вспышка молнии** — обязательно скрафтить две копии этого заклинания.

 **Фотограф Физзл** — если не боитесь Воинов, можно обойтись без этой легендарки. Не ищите альтернативы для матч-апа с Варом, берите больше добора или генерации для других матч-апов.







 **Голганнет Громовержец** — можно легко обойтись без этой карты, пусть слегка просядут агрессивные матч-апы. Вместо берите способы добора или генерации карт.


[наверх](#)



Максимально бюджетная колода


СПД Шаман


 <p>Призрачные когти Получает +2 к атаке, если у вас есть «Урон от заклинаний».</p> <p>1 3</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Начинающий волшебник Урон от заклинаний +1 Перегрузка: (1)</p> <p>1 3</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	 <p>Молния Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1)</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Летающая волна Боевой клас: если на вас действует перегрузка, вы расширяете заклинание из колоды.</p> <p>1 2</p> <p>Нава</p> <p>x2</p>	 <p>Молниевые рефлекссы Вы расширяете заклинание рефлекссы. Если вы разыгрываете его на этом ходу, то расширяете еще раз.</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Священный администратор Предсмертный крик: вы получаете «Заманное мясо», которое можно обменять.</p> <p>1 2</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>
 <p>Волшебная раскладушка Наносит 2 ед. урона и призывает для гадания 0/1 с «Проклятый».</p> <p>1 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Маг крови Галнос Урон от заклинаний +1 Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>Нежить</p> <p>x2</p>	 <p>Кобольд-невоманг Урон от заклинаний +1</p> <p>2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Вспышка молнии Вы берете карту. На следующем ходу ваш заклинание природы будет стоить на 1 меньше.</p> <p>2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Кактусорез Боевой клас: вы берете заклинание. Если вы разыгрываете его на этом ходу, получаете +1/+2 и «Проклятый».</p> <p>2 2</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Помощник Сува-Нинзя Боевой клас: когда вы в следующий раз возьмете заклинание, вы получаете его козла.</p> <p>2 2</p> <p>Нава</p> <p>x2</p>
 <p>Золотоскатель В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>2 1</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Тотем камешных Пил В конце вашего хода вы получаете +2 к броне и берете карту.</p> <p>2 0</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Позовите алмазные глаза Боевой клас: вы кладете в руку заклинание вашего класса за (1)</p> <p>2 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	 <p>Удар грома Наносит 3 ед. урона всем противникам. Стоит на (1) меньше за каждое заклинание природы, разыгранное вами на этом ходу.</p> <p>5 2</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>		

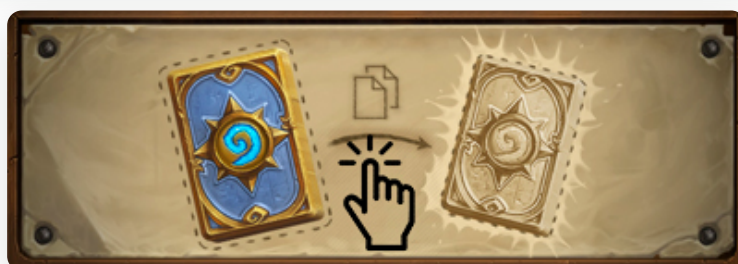


MANACOST
kolodahearthstone.ru

1640

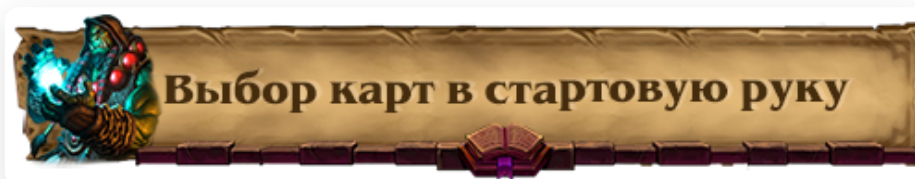






Для максимально бюджетной колоды СПД Шамана вам потребуется только пара **Вспышек молнии**. И такая дека уже будет эффективной: с ней легко взять Алмаз, а при желании можно взять и Легенду.


[наверх](#)




Общие правила муллигана

Муллиган СПД Шамана достаточно простой: в большинстве матч-апов вы будете искать несколько лучших карт, игнорируя неплохие и средние по силе опции.



 **Сказочный коммивояжер** — оставляйте всегда одну копию, вторую всегда можно скидывать.

 **Кактусорез** — оставляйте всегда одну копию. Вторая нужна только с Монеткой.



Тотем Каменных Игл — оставляйте одну копию всегда за исключением агрессивных матч-апов, где существо можно скидывать. Вторая копия нужна только с Монеткой.



Призрачные когти — можно оставить в любом матч-апе



Древнее знание — оставляйте всегда в медленных матч-апах



Вспышка молнии — обычно оставляют только в темповых матч-апах, где нужно сыграть комбинацию заклинаний Природы не для летального урона, а для перехвата инициативы и захвата стола



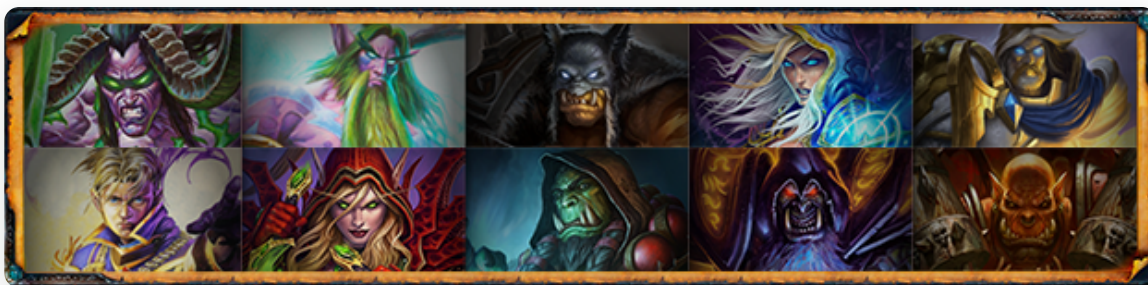
Молниеносные рефлексy — обычно оставляют только в агрессивных матч-апах с хорошей рукой (например, со Вспышкой молнии)



Другие карты — оставляют редко.

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

[наверх](#)



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Охотник на демонов: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти. С хорошей рукой — Молниеносные рефлексy.

Воин: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Фотограф Физзл.

Паладин: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл. С хорошей рукой — Книжка-раскладушка.

Охотник: Сказочный коммивояжер, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Эликсир амфибии. С хорошей рукой — Начинающий молниемет.

Друид: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Тотем Каменных Игл.

Разбойник: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл, Молниеносные рефлексy.

Шаман: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Маг: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Вспышка молнии, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

Жрец: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Молниеносные рефлексy, Вспышка молнии.

Чернокнижник: Сказочный коммивояжер, Древнее знание, Кактусорез, Призрачные когти, Тотем Каменных Игл.

[наверх](#)



Как работает колода

СПД Шаман — колода с **ОТК комбинацией**, которая обычно заканчивает партии на 5-7 ходах. В самых медленных или самых быстрых матч-апах, а также с очень неудачным заходом карт ситуация изменится: партия может длиться дольше. Но как правило 6-7 маны под баффом хотя бы одной **Вспышки молнии** достаточно, чтобы залеталить противника.

В отличие от других ОТК колод, эта куда меньше зависит от захода карт. Нет **Сиф**, без которой победить невозможно. Шаман может реализовать ОТК комбо любыми источниками взрывного урона и любым баффом урона от заклинаний. К тому же часто заклинания взрывного урона и даже **Вспышка молнии** добираются не из колоды, а генерируются с помощью раскопок. Шаман пользуется тем, что в Стандарте сейчас мало карт, так что найти конкретные заклинания куда проще, чем в прошлом дополнении.

Сама ОТК комбинация гибкая не только по составу карт, но и по количеству урона. В каких-то матч-апах урона нужно лишь около 20, в других — 30, а против Воина порой надо 60. Всё эти числа урона с пустого стола Шаман вполне может нанести, хотя не всегда в течение одного хода. В этом еще одна сильная сторона колоды: после реализации ключевой комбинации, даже если противник не умер, партия не

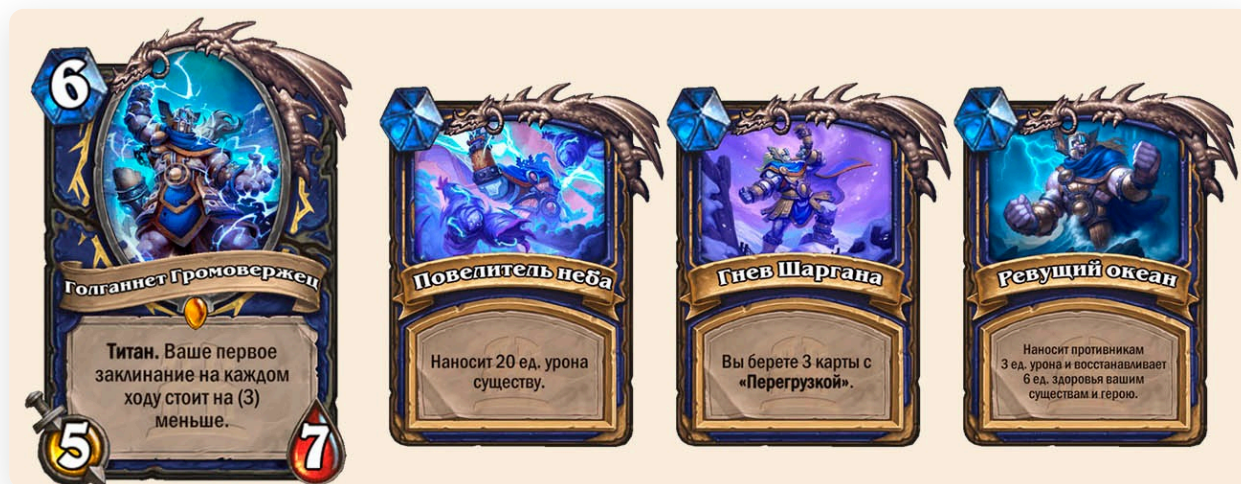
заканчивается. Всё еще можно добить противника взрывным уроном, оружием или существами на столе.

Про то, как делать ОТК комбинацию, мы поговорим чуть ниже.

До ОТК комбинации Шаман, как и другие колоды такого же типа, занимается перебором колоды, генерацией полезных ресурсов и зачисткой стола. Для добора в деке есть много простых, но эффективных карт. Куда важнее обсудить контроль стола, с которым ситуация куда сложнее.

Обычно стол чистят те же самые карты, что и наносят урон по герою противника: **Удар грома**, **Молния**, **Книжка-раскладушка**, а помогают им в этом бафферы СПД. У Шамана есть две опции: или чистить стол небольшим количеством наносящих урон заклинаний, или терпеть и копить все источники урона для ОТК хода. Во втором случае ОТК ход не обязательно добьет противника, но опустит его до низкого запаса здоровья, а также уберет всё со вражеской половины стола. В этом будет особенно эффективен **Удар грома**.

Помимо этого стол помогают чистить юниты, **Призрачные когти**, раскопанные заклинания вроде **Грозы**, а еще **Голганнет Громовержец**. У легендарки используют все три способности в зависимости от ситуации. Добор карт с перегрузкой даст что-то из списка — **Молния**, **Начинающий молниемет**, **Древнее знание**. Проверьте, остались ли какие-то копии этих карт в деке.



СПД Шаман — **сложная для игры колода**, потому что каждую карту можно сыграть многими способами, а еще карты можно не играть какое-то время. Поведение Шамана зависит не только от карт в руке, но и противника — есть ли у него исцеление, взрывной урон и другие способы защиты. Не всегда легко разобраться и со своими картами: когда их играть, в каком порядке, как не пострадать от эффектов перегрузки и т.д. Всё это приходит только с опытом игры.

[наверх](#)



- **Способы победы**

Далее разберем четыре способа победы, одним из которых Шаман будет обязательно пользоваться в любом матч-апе.

Способ 1 — ОТК комбинация



Для реализации ОТК комбо обычно нужны три компонента:

1. Сыгранная **Вспышка молнии** ходом ранее
2. Источники урона от заклинаний — обычно 1-2 юнита
3. Взрывной урон

Только последний пункт обязателен в любой ситуации, а без **Вспышки молний** или источников СПД порой можно обойтись. Хотя только с ними можно сыграть ОТК рано, то есть на 5-7 ходы.

Сложно посчитать, сколько урона нанесет ОТК комбинация, потому что многие источники взрывного урона вы будете генерировать в процессе. И тут уже как повезет с заходом **Молний**, **Ударов грома** и **Книжек-раскладушек**. Лучшим генератором станут **Молниеносные рефлекссы**, хотя порой работает и **Эликсир амфибии**. Считать взрывной урон до хода — полезная, но не самая важная привычка как раз из-за влияния рандома. Не так страшно, если вы не добьете противника, но оставите его на низком запасе здоровья. Обычно его можно будет залеталить на следующий ход.

Начинайте ход с ОТК комбинацией сразу же, как только противник пропустил свой — таймера на все действия порой не хватает. В начале хода ставьте 1-2 существа с уроном от заклинаний, после сыграйте дешевые заклинания Природы и удешевляйте Удар грома до 0 маны. Если раньше вы играли только одну Вспышку молний, в этот ход порой можно обойтись одним юнитом с уроном от заклинаний, чтобы на спеллы было больше маны. Но тут всё зависит от вашей руки.

Если мана остается, ход можно дополнить Летящей по волнам, Перерасходом и другими картами.

Способ 2 — Две ОТК комбинации



Реализация двух ОТК комбинаций обычно нужна только в матч-апе с Воином из-за его запасов брони. Сделать две ОТК комбо можно с помощью Фотографа Физзла, который копирует ключевые карты для ОТК комбо — взрывной урон, Молниеносные рефлекс и 1-2 юнитов с уроном от заклинаний. Идеальный снимок руки вы сделаете редко, не страшно играть карту и не на самую хорошую руку для ОТК комбо, но хоть с чем-то.

После розыгрыша первой комбинации, которая должна оставить противника на низком запасе здоровья, активно перебирайте колоду в поисках Снимка Физзла — и затем уже реализуйте второе комбо. Как правило второе комбо делают на 10 мане и без Вспышки молний, но с 1-2 существами на СПД.

Способ 3 — Взрывной урон в течение нескольких ходов



Шаман не обязан убивать своего противника за один мощный ход. Порой на это не хватит маны, порой для этого не зайдут хорошие карты. Но это еще не значит, что вы обязательно проиграете. Комбинации на взрывной урон можно играть в течение 2-3 ходов, постепенно снижая здоровье противника до 0. Чаще всего это актуально в матчах с темповыми классами, у которых нет источников исцеления или брони. Хотя и если они есть, такую стратегию можно использовать, например против Чернокнижника, Рыцаря смерти или других Шаманов.

Если вы готовите летальный урон в течение нескольких ходов, важно только понять, когда вы играете **Вспышку молний** и **Удар грома**. Первый spell можно использовать как можно раньше, а на следующий ход отдать основные источники урона и **Удар грома**. И если этого не хватит для летала, далее уже добивайте противника разными способами — оружием, со стола, оставшимися в руке картами, которые наносят урон герою противника.

Способ 4 — Борьба с агро



В агрессивных матчах геймплей Шамана меняется. Приоритетом часто станет захват стола и защита ключевых юнитов с уроном от заклинаний или **Голганнета Громовержца**. **Удар грома** важен уже как мощная зачистка стола, которая только бонусом наносит взрывной урон герою противника. **Молнию** и **Книжку-раскладушку** тоже можно тратить для зачистки стола.

Побеждает Шаман, комбинируя урон от выживших юнитов вместе с оставшимися источниками взрывного урона. Обычно у агро дек нет исцеления, так что можно добить противника в течение нескольких ходов.

В агрессивных матчах помогают многие случайные генерации: часто выгодно брать карты, которых изначально в колоде нет. Например, полезны **Гроза**, **Искаженный аккорд**, **Повторные толчки**, **Сглаз**, **Проводимость**, **Дух дикого волка**.



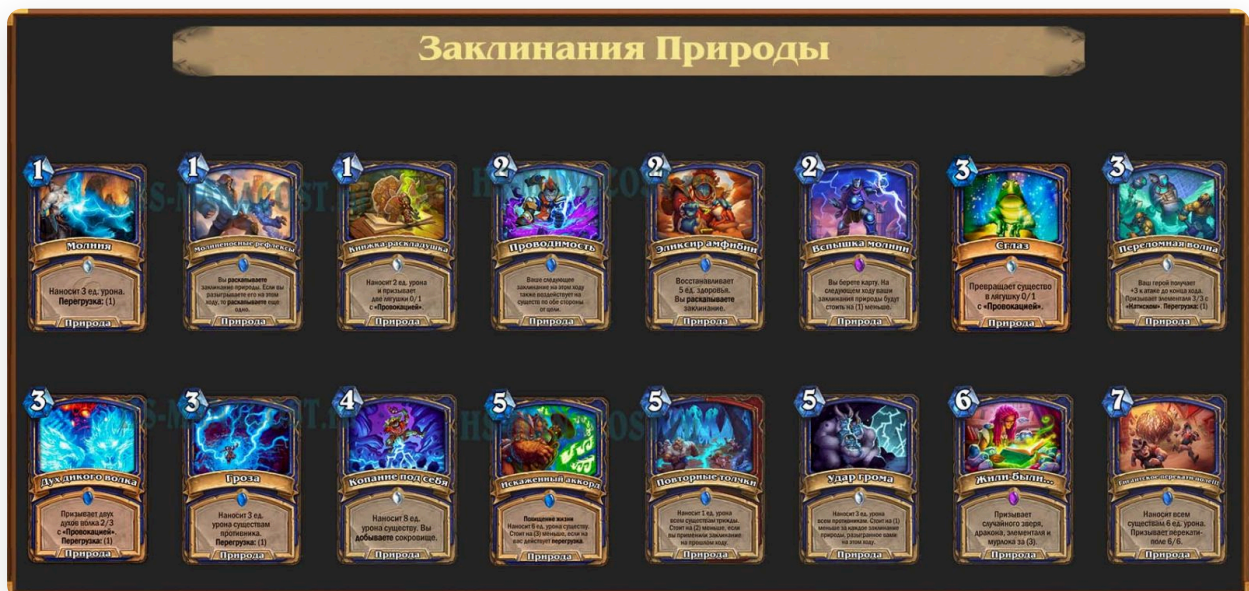
Полезные советы



Молниеносные рефлексы — одна из самых важных карт в колоде. Чаще всего spell играют в ОТК ход под баффом **Вспышки молний**. И ищут **Молнию**, **Удар грома** или **Книжку-раскладушку**. Если их нет в первой раскопке, берите самый дешевый spell и тут же играйте его, чтобы получить еще одну раскопку.

В агрессивных матч-апах **Молниеносные рефлексы** можно играть в любой удобный момент (желательно не в начале партии, но в начале хода, пока есть мана), чтобы найти полезные в обороне заклинания.

Всего заклинаний Природы у Шамана 16, но **Молниеносные рефлексы** не могут раскопать сами себя, так что шансы найти взрывной урон становятся еще выше. — и среди них почти нет плохих опций.



Перерасход — заклинание, которое может стать частью ОТК комбинации. Хотя обычно на него не хватает маны, да и урона он наносит не так много. Куда важнее сыграть **Перерасход** в хороший тайминг для того, чтобы убрать перегрузку — не обязательно в ход с ОТК комбинацией. Например, можно использовать **Перерасход** за ход до ОТК вместе со **Вспышкой молнии** и **Летающей по волнам**. Часто не будет ошибкой и просто обменивать **Перерасход**.



Сказочный коммивояжер

Предсмертный хрип: вы получаете «Змеиное масло», которое можно обменять.





Сказочный коммивояжер и **Змеиное масло** — в первую очередь способ перебора колоды. Вы не **Сиф** Маг, так что Змеиное масло не нанесет какое-то безумное количество урона, а 1-2 единицы урона редко что-то зарешают. Куда полезнее карты в колоде, ради которых Змеиное масло стоит обменивать, если на это есть время и мана.



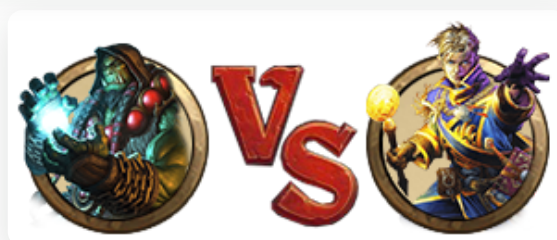
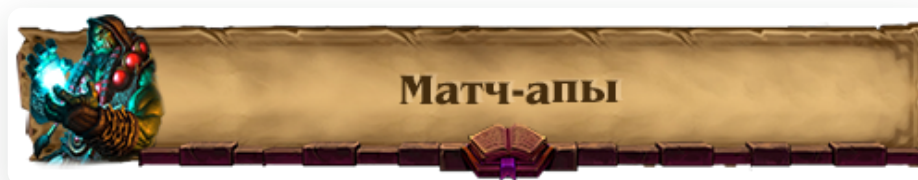
Не играйте полученное заклинание с **Кактусореза** только ради того, чтобы дать ему характеристики и провокацию. Это приятный бонус, но не то, ради чего стоит ломать стартовую кривую или жертвовать сильным заклинанием раньше времени.

Как правило **Мага крови Талноса** играют в темп до ОТК комбинации, потому что это еще и способ перебора колоды. Только если вы будете играть ОТК комбо на следующий

 ход, а в руке нет других существ с баффом СПД, оставляйте [Мага крови Талноса](#) для финального хода.

 **Монетка** обычно не нужна для ОТК комбинации, поэтому не бойтесь играть ее раньше. Например, можно использовать ее на первый ход для розыгрыша Тотема Каменных Игл или [Кактусореза](#), если в руке есть еще какой-то второй дроп на следующий ход.

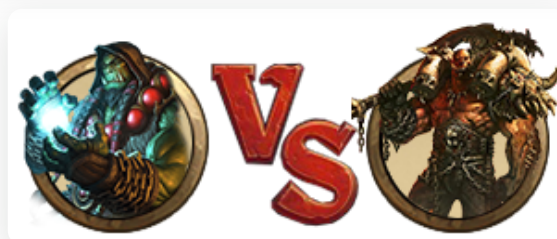
[наверх](#)



Дракон Жрец

Играйте против Жреца так, как и против других агрессивных колод. Тут не так важна ОТК комбинация, как контроль игрового поля. Нельзя давать Жрецу захватывать преимущество и наращивать его. Даже с парой [Ударов грома](#) можно не зачистить стол Приста, если давать ему делать всё безнаказанно. К тому же партию не в вашу пользу закончит Мастер времени Зарими, если у Андуина будет много юнитов.

Пользуйтесь тем, что у Жреца мало способов восстановить себе здоровье. Оставляйте его без карт в руке, пытайтесь зачистить его половину стола и при этом поставить на свою половину источники урона от заклинаний. После этого уже можно думать о подготовке летального урона.



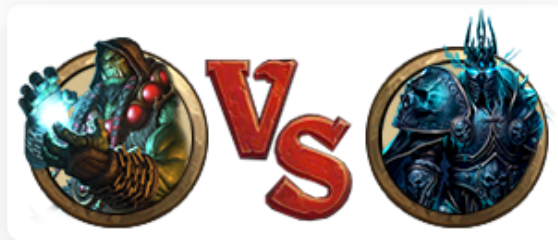
Рено Воин

Матч-ап тяжелый, но далеко не безнадежный. В начале партии постарайтесь нанести Воину урон с помощью оружия и мелких юнитов. Они точно не смогут убить Вара, но даже 5-10 урона — уже очень много. А чистить стол с первых же ходов Воин сможет не всегда.

Важно играть жадно и извлечь максимум выгоды из **Фотографа Физзла**. Старайтесь скопировать **Молниеносные рефлексы**, несколько источников взрывного урона, можно и 1-2 юнитов с уроном от заклинаний. И в идеале оставить какие-то способы перебора колоды после того, как вы реализуете первую комбинацию. Не обязательно копировать **Вспышку молнии**, обычно вторую комбинацию вы будете играть уже на 10 маны, чего достаточно для реализации всех карт.

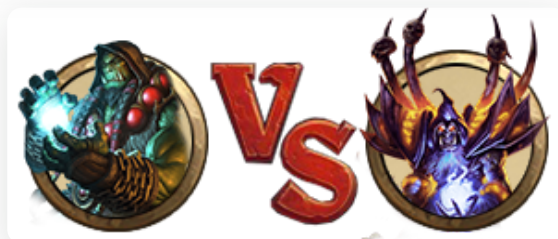
Первая комбинация не обязательно убьет Воина, но нанесет ему ощутимый урон — после нужно уповать на то, что снимок **Фотографа Физзла** быстро пойдет в руку. И тогда уже вторая комбинация должна добить противника.

Если Воин сыграл **Зиллиакса Делюкс 3000**, постарайтесь превратить хотя бы одну его копию с помощью **Сглаза**.



Рыцари смерти

- Рыцари смерти играют не так много способов исцеления, особенно в начале партии и в мидгейме. Поэтому вы вполне можете готовить летальный урон в течение нескольких ходов на 5-7 маны. После уже есть риск, что ДК сыграет **Примаса**, **Зиллиакса Делюкс 3000** и т.д. — но часто вокруг этих карт вы играть не должны. Важно только быстро убрать со стола **Грызню** и **Глота** любым способом, не жалейте для этого и источники взрывного урона.
- У ДК почти всегда будет несколько синергий **Чумы**, но они не так опасны для **Шамана**, пусть он активно перебирает колоду. Как правило много карт **Чумы** в вашей деке к 6-7 ходам не будет.
- В начале и в мидгейме ДК генерирует не так много характеристик, так что вы сможете спокойно перебирать колоду в поисках взрывного урона.



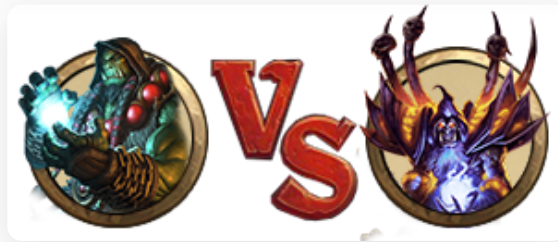
Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Как правило в этом матч-апе не нужен **Фотограф Физзл**: хватает одной ОТК комбинации на 20+ урона. Тайминг ее реализации может быть разным: если **Лок** быстро захватит стол тяжелыми юнитами и давит, то реализуйте комбинацию раньше, пусть она и не

добьет противника, но оставит его на низком запасе здоровья. Добить Лока можно будет в течение следующих ходов. Еще с крупными юнитами можно бороться случайными генерациями заклинаний, но порой проще быстрее найти взрывной урон и просто закончить партию.

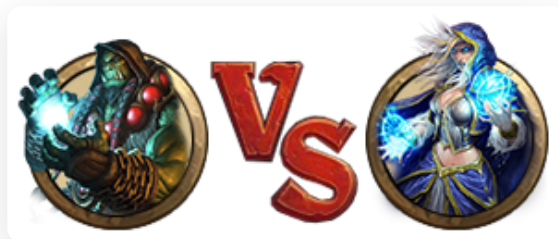
Лок может победить, если бысто поставит **Фаноттема повелителя оперы** — и сможет атаковать им на следующий ход. Если не можете убить Лока в этот ход, попробуйте сгенерировать заклинания на заморозку существа или **Сглаз**.

Некоторые сборки Лока играют **Крушителя колонок**. Поэтому постарайтесь не играть сразу две **Вспышки молнии** за ход, а делайте ОТК комбо только с одной. Если Лок испортит вам ход, то играйте вторую **Вспышку молнии** и делайте ОТК на следующий ход.



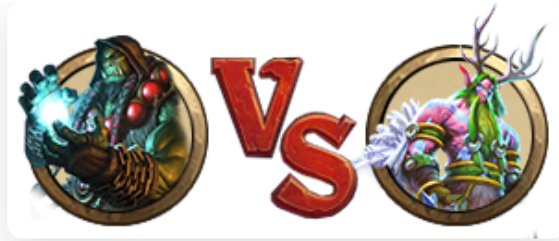
Пейнлок

Постарается задавить вас **Огненными великанами** и другими тяжелыми юнитами. Обычно Шаману проще не чистить стол, а просто добить и без того просевшего по здоровью противника взрывным уроном. Не жадничайте со **Вспышкой молнии**, ОТК комбо можно сыграть уже к 5 ходу. У Лока есть несколько способов восстановить здоровье и нанести взрывной урон — в первую очередь это **Попгар Гнилостный** и **Симфония грехов**. Еще в сборки часто берут **Неофитку культа**, которая может нарушить ваши планы на ОТК комбо.



Сиф Маг

- Обычно ОТК комбинация Шамана куда быстрее, чем Мага, поэтому противник постарается играть или со стола, или от обороны. В защите ему помогут **Магический бронник** и **Ледокатчик**, которые генерируют много брони. Но карты не самые удобные в матч-апе с Шаманом, тем более вы вполне можете готовить летальный урон в течение 2-3 ходов, не обращая внимание на бонусы брони. Маг неплохо играет со стола, но обычно массовые зачистки Шамана справляются со всеми трудностями.
-



- **Дракон Друид**

Не обращайте внимание на стол Друида, пока он не представляет серьезной угрозы для вашего здоровья. Взрывного урона у противника минимум, так что вы всегда сможете предсказать, когда Друид вас залеталит. Проворачивайте комбинацию за ход до этого, пусть она и не убьет противника, но вы точно уберете всё со стола и

вынудите Друида играть от обороны.



У класса есть способы вернуть контроль над игровым полем, но восстановить здоровье ему куда сложнее — пользуйтесь этим. Лучшие его карты для исцеления — [Фай Заходящее Солнце](#), [Зиллиакс Делюкс 3000](#) и [Звериное неистовство](#).

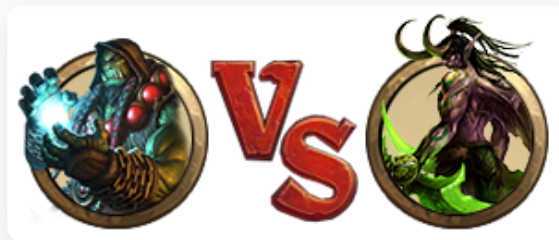
- Не играйте от случайной генерации Мастера времени Зарими. Куда более опасная карта, которая действительно есть во многих деках Друида, — [Острокрыл](#). Старайтесь убрать его со стола как можно быстрее.

•



СПД Шаман

В зеркальном матч-апе всё просто: важно реализовать комбинацию быстрее противника. Ищите **Вспышки** молний и пытайтесь залеталить противника на 5-6 ходах. До этого полезно захватить стол мелкими юнитами и нанести какой-то урон ими, игнорируя размены. Защитить своих существ можно с помощью Книжки-раскладушки. Еще много урона со старта нанесут **Призрачные когти**.



Агро ДХ

Это напряженный матч-ап, но в умелых руках Шаман все же окажется сильнее лидера меты. Важно не копить ОТК комбинацию в руке, а использовать заклинания Природы рано для борьбы за стол и защиты своих юнитов. Ставьте баффы урона от заклинаний в случае, если можете защитить их провокациями или просто в ситуациях, когда у ДХ нет существ на столе. Да, он часто сможет убрать юнитов оружием или натисками, но нужно вынуждать его размениваться и тратить ресурсы на зачистку стола. Шаман может готовить летальный урон против ДХ в течение нескольких ходов, обычно у Охотника на демонов нет исцеления.

Среди раскопок полезно искать не только больше взрывного урона, но еще и исцеление, способы призыва провокаций и т.д. Среди заклинаний Шамана много таких карт.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.