

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Агро Эволв Шаман — разрушитель меты Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

03.12.2024

Гайды

Великая Запредельная Тьма

Агро Эволв Шаман — разрушитель меты Запредельной Тьмы. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Эволв Шаман в мете Великой Запредельной Тьмы. В последнем дополнении у героя гайда появилось не так много новых карт и синергий, но и старые всё еще хороши. Хотя все же несколько новых карт все же оказываются в деке — и такие деки выступают лучше других.

Сегодня Эволв Шаман показывает **самый высокий процент побед на большинстве рангов**. И Эволв Шаманом всё чаще и чаще играют. На высоких рангах это уже топ-1 архетип по численности.






Главная фишка Эволв Шамана — Приступ ностальгии. Это уникальное заклинание, которое работает с легендарными существами из Вольного режима. Поэтому геймплей Шамана становится непредсказуемым и разным из партии в партию. Еще одна особенность нынешнего Эволв Шамана — механика Туриста, благодаря которой в деке появляются синергии рынков Охотника на демонов. Они отлично работают с [Жаждой крови](#) и Приступом ностальгии. При этом в ладдере появились колоды, которые отказываются от Приступа ностальгии после нерфов — и архетип Эволв Шамана постепенно сливается с Пират Шаманом или Агро Шаманом.










В большом гайде по Эволв Шаману разбираемся, как работает эта колода в нынешней мете Великой Запредельной Тьмы. Вы найдете оптимальные сборки и научитесь

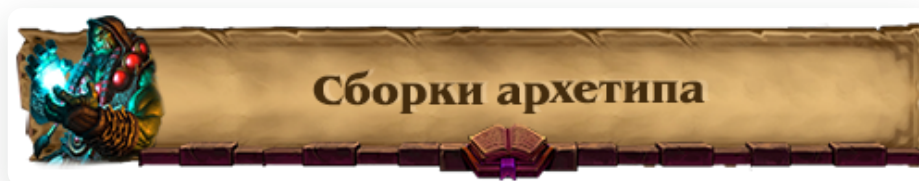
собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры, а также популярные матч-апы меты.

Обновили гайд 3 декабря 2024 года. Список изменений:

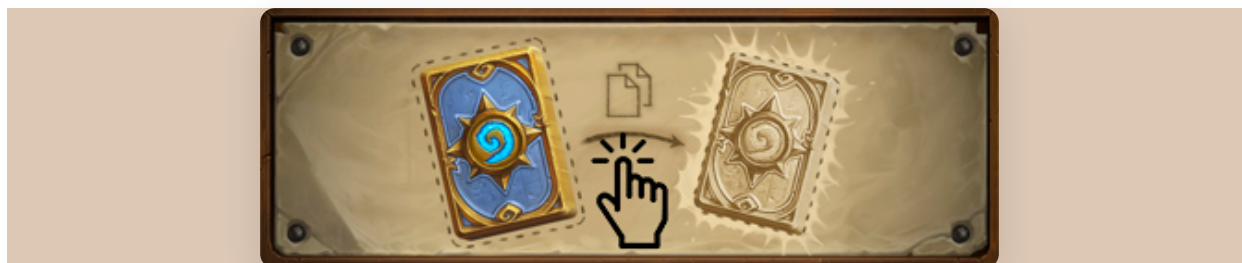
-  Изменили актуальные сборки и описания к ним
  -  Изменили карты, нужные в стартовую руку против некоторых классов
  -  Добавили описания новых матч-апов, изменили старые.

#### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  -  Основа колоды
    -  Опциональные карты
    -  Замены
      -  - Максимально бюджетная колода
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
  -  Матч-апы












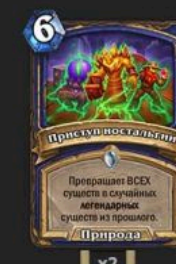





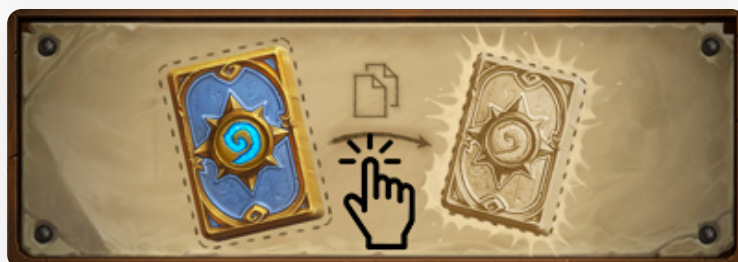
Эволв Шаман эволюционирует и меняется в новой мете. Деки становятся агрессивнее и быстрее, порой Шаман даже отказывается от Приступа ностальгии в пользу дополнительных пиратов или оружия. Такой подход успешен, хотя он и не единственно правильный. Деки с Приступом ностальгии все еще очень сильные и показывают схожие цифры винрейта.



Эволв Шаман

# Эволв Шаман

 <p><b>Знамя Демонского</b> Составляя колоду, настройте «Знамя Демонского» 3000-ю своему усмотрению! <b>Механизм</b></p>	 <p><b>Пилот Плазастик</b> Боевой клич: заманивает в вашу руку карту Лавы или Ледяную, призывает при оплате гирля 1/1 с «Рывком». <b>Демон Пират</b></p>	 <p><b>Демонтаж-бот</b> Боевой клич: вы получаете скробота 1/1 с заклинанием и случайный боуриный эффект. <b>Механизм</b></p>	 <p><b>Книжка раскладушка</b> Наносит 2 ед. урона и призывает для лезвия 0/1 с «Провокацией». <b>Природа</b></p>	 <p><b>Подарок Грала</b> Вы раскрываете временную карту «Грала», «Сказки» или «Жажду крови». <b>Мурлок</b></p>	 <p><b>Большой Плавиник</b> Гегемония: Боевой клич призывает Милого Плавиника с «Наказом» и гегемония не характеризована, как у этого существа. <b>Мурлок</b></p>
 <p><b>Жадный партнер</b> Боевой клич: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету». <b>Мурлок</b></p>	 <p><b>Кактусорез</b> Боевой клич: вы берете заклинание. Если вы разыграете его на этом ходу, получаете +1/+2 к «Провокации». <b>Мурлок</b></p>	 <p><b>Верный напарник</b> Скорость получает +2/+3. Если это существо опровергнет тайл, вы берете существо того же тайла. <b>Мурлок</b></p>	 <p><b>Жидкая магия</b> Наносит существам противника 1 ед. урона. (Еще 3 капилля!) <b>Огонь</b></p>	 <p><b>Печать парашютистов</b> В начале вашего следующего хода призывает трех мурлоков 1/1 с «Рывком». <b>Скверна</b></p>	 <p><b>Горгон зорму</b> Боевой клич: вы получаете сыр за (2), призывающий трех существ за (3). Улучшается каждый ход. <b>Дракон</b></p>
 <p><b>Беспечный Пророк</b> Турец-оптика на алмазах. После того как ваше существо погибает, призывает случайное существо, которое стоит на (1) больше. <b>Мурлок Пират</b></p>	 <p><b>Эфирный оракул</b> Урон от заклинаний +1. Резонанс: вы берете 2 заклинания. <b>Мурлок Пират</b></p>	 <p><b>Закупленный вышибала</b> Провокация: Боевой клич: превращает противное ваше существо в милое этого существа. <b>Зверь</b></p>	 <p><b>Горн Владыки Ветра</b> Настоящее вера: Когда ваш герой атакует существа, они автоматически снижаются ровно 3/3. <b>Зверь</b></p>	 <p><b>Голландский ромовый рас</b> Титан. Ваше первое заклинание на каждом ходу стоит на (3) меньше. <b>Мурлок Пират</b></p>	 <p><b>Приютившая легенда</b> Превращает ВСЕХ существ в случайных легендарных существ из прошлого. <b>Природа</b></p>
		 <p><b>Поддонный модуль</b> Другие ваши существа получают +1/+1. <b>Мурлок Пират</b></p>	 <p><b>Титаноусый модуль</b> Стоит на (1) меньше за каждое ваше существо. <b>Мурлок Пират</b></p>		



















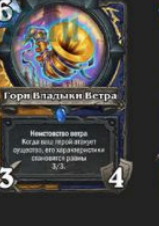




Самая эффективная сборка Эволв Шамана в нынешней мете, нацеленная на матч-апы с Паладинами и другими Эволв Шаманами. В этом помогают источники урона от заклинаний вместе с Жидкой магмой. Такие связки станут ответом на полные мелких юнитов.

В гайде мы будем говорить преимущественно про эту деку, но ниже приведем и другие — равные по силе, но чуть отличающиеся в геймплее.


### Пират Шаман


Токен Шаман

 Составляя команду, активирует «Земляка Демона-3000» по своему усмотрению! Механизм	 Другие ваши существа получают +1/+1. 2	 Стоит на (1) меньше за каждое ваше существо. 1 3	 Боевой мекс: инициирует в вашу команду своего персонажа, представляющего проклятого пирата 1/1 с «Рывком». 1 1	 Наносит 2 ед. урона и призывает для пирата 0/1 «Провокация». Пират x2	 Вы раскалываете временную копию «Грибов», «Сказки» или «Камни крови». x2	 Гигантский. Боевой мекс: призывает Пилота Паладина с «Молнией» и толкает его задвигаясь, как у этих существ. 1 1 x2
 Получает +2 к атаке, если у вас есть «Урон от заманивания». 1 3 x2	 Боевой мекс: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету». 2 3 x2	 Боевой мекс: вы берете заклинание. Если вы разыграете его с этой картой, получаете +1/+2 «Провокация». 2 2 x2	 Существо получает +2/+2. Если у вас есть это существо, вы берете существо того же типа. 2 2 x2	 В начале вашего следующего хода призывает трех орадов 1/1 с «Рывком». Скверна 2 2 x2	 Боевой мекс: вы получаете скин за (3), призываете трех существ за (1). Тучеется каждая коя. 3 3 x2	 Трест: скин на дальнобой. После того как ваше существо погибает, призывает случайное существо, которое стоит на (1) больше. 2 2 x2
 Когда другой ваш игрок атакует, он получает +1/+1. 2 4 x2	 Урон от заманивания +1. Реализация: вы берете 2 заклинания. 2 3 x2	 Провокация. Боевой мекс: призывает одного вашего существа в каждую эту существа. 4 5 x2	 Вы получаете два скина 1/1 с «Рывком». После того как вы разыграете, область уничтожена. 4 3 x2	 Неспособно мерз. Когда вы первый игрок атакуете, его персонаж получает скин равный 3/3. 6 4 x2	 Таким. Ваш первый заклинание на каждом ходу стоит на (3) меньше. 5 7 x2	



kolodahearthstone.ru







Очень похожая дека, но тут появляется больше пиратов и синергий с ними вместо Приступа ностальгии. У колоды такой же высокий винрейт, как и у классической сборки Эволв Шамана. Но акцент сделан уже на старта партии, а в мидгейме и против медленных колод сражаться будет труднее, потому что единственный способ победы — [Жажда крови](#).

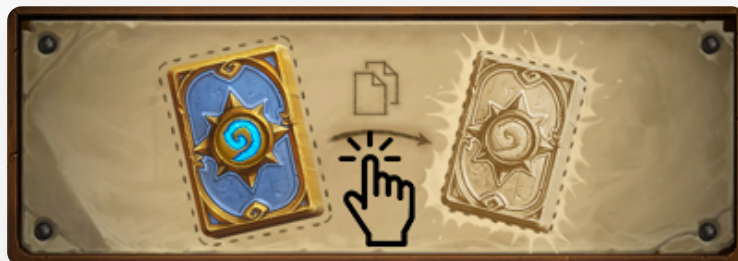
- 



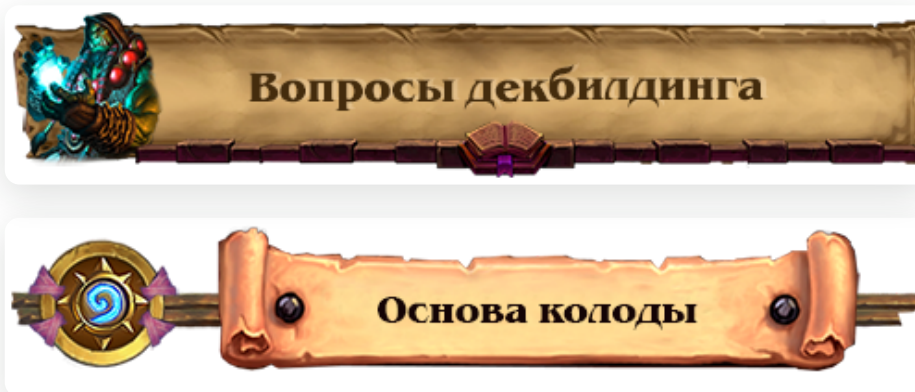
- 

Агро Шаман на оружии

## Агро Шаман



Еще одна очень похожая на Эволв Шамана дека, но без Приступа ностальгии, а с набором баффов атаки для Горна Владыки Ветра. В этом помогает На волосок от смерти, который можно комбинировать с Проводимостью для безумно сильной мид и лейтгейм комбинации. Еще Проводимость работает с Импровизацией, а реже с Книжкой-раскладушкой или Сглазом в Подарке Тралла. Тут нашелся слот и для одной копии Шоумена.



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Эволв Шамана в основе не так много карт, тем более сейчас архетип трансформируется и эволюционирует, порой отказываясь даже от Приступа Эволюции в пользу других более агрессивных синергий. Мы в гайде сосредоточимся в первую очередь на Эволв Шамане.

Зиллиакс Делюкс 3000 у Эволв Шамана всегда в комбинации Пилонный модуль + Тикающий модуль для массового баффа юнитов и возможность сыграть Зиллиакса почти бесплатно, если на вашей половине стола много существ.



Дополнить основу колоды нужно еще 9 картами. Чаще всего эти карты сделают не так много для колоды: все необходимое и самое сильное уже есть в основе. Дополняют

сборку как правило медленными картами, которые помогут дольше бороться за стол и давить на противника. Далее о том, что это за карты.

наверх



**Шоумен и Жидкая магма** — набор карт, которые берут в большинство сборок. В основе уже есть spells Природы и Скверны, остается только добавить школу Огня, чтобы сделать Шоумена действительно сильным и эффективным.

**Маг крови Талнос, Жидкая магма, Эфириал-оракул** — набор карт для борьбы с Элем Магом и другими темповыми колодами, в том числе с другими Элем Шаманами. Поможет Шаману чуть лучше бороться за контроль стола

**Морской великан, Лужа жижи и Одинаковые наряды** — дополнительные источники эволюции на случай, если вы хотите играть олдскульной версией Эволв Шамана. Подход все еще эффективный, хотя и редко используемый.

**Шоковый прыгун, Сказочный коммивояжер, Демонтаж-бот, Первый контакт** — дополнительные первые дропы на случай, если агро колоды очень донимают и вы редко выбираетесь из старта партии в равной или ведущей позиции. Сейчас не так актуальны, потому что мета достаточно медленная.

**Жадный партнер** — просто хороший второй дроп и источник Монетки. Карт за 2 маны в деке очень много, так что боевой клич будет активен почти всегда.

**Неофитка культа и Крушитель колонок** — технические карты против Биг Спелл Мага и других дек, которые делают акцент на использовании заклинаний.

**Тотем языка пламени** — можно взять одну копию для того, чтобы эффективнее давить Друидов и другие медленные в начале партии деки. Хорошо работает с Печатью парашютистов.

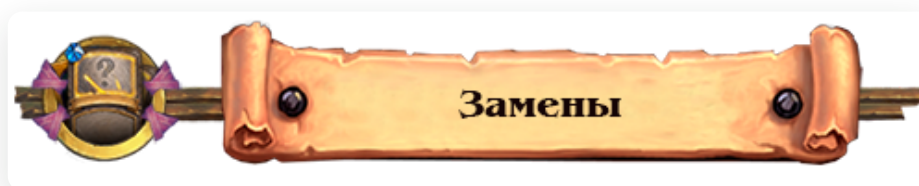
**Горн Владыки Ветра, Переломная волна** — оружие берут и отдельно, хотя есть сборки и с Переломной волной для очень сильной комбинации.

**Резчик кавер-тотемов** — сильная и самостоятельная карта, которая спамит стол и дает часто сильный тотем, на который противник обязан как-то ответить.


**Закулисный вышибала** — реализовать его почти всегда легко на 4й ход, это очень много характеристик и темпа. Еще его берут в деки для того, чтобы Верного напарника можно было сыграть на Лягушку с Книжки-раскладушки.


**Хагата Мифическая** — достанет из колоды пару Приступов ностальгии и сделает их реализацию проще. Но при этом есть риск достать Хагату уже после тяжелых спеллов, так что никакой пользы от нее не будет.


[наверх](#)




Эволв Шаман — средняя по цене колода, которая обойдется вам примерно в 8 тысяч чародейной пыли. Тут есть несколько легендарок, без которых архетип работать не будет. Далее разберем все дорогие карты и возможности их замены.


 **Зиллиакс Делюкс 3000** — постарайтесь как можно быстрее скрафтить эту легендарку, потому что она нужна многим декам, не только Эволв Шаману. Временно можно обойтись без него, **Жадного партнера** или **Неофитку культа**.

 **Пилот Глазастик** — сильная карта, но какое-то время можно обойтись без нее. Берите вместо другой первый дроп, например Сказочного коммивояжера.

 **Верный напарник** — обязательно создавайте 2 копии заклинания, оно очень важно для колоды, пусть так и не всегда кажется.

 **Горгонзорму** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

 **Беспечный Пирожок** — обязательная карта для крафта из-за механики Туриста и возможности взять в сборку Печать парашютистов и Пилота Глазастика.

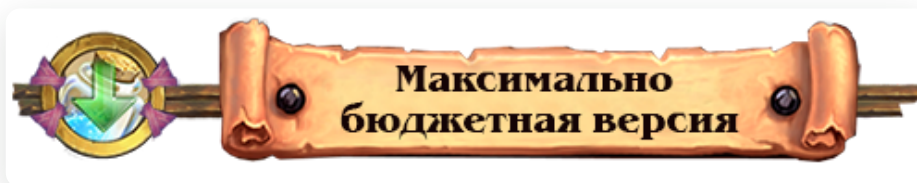
 **Голганнет Громовержец** — не обязательная легендарка, без которой Шаман вполне может обойтись. Берите вместо набора **Ученик** из лужи + **Жадный**

партнер.



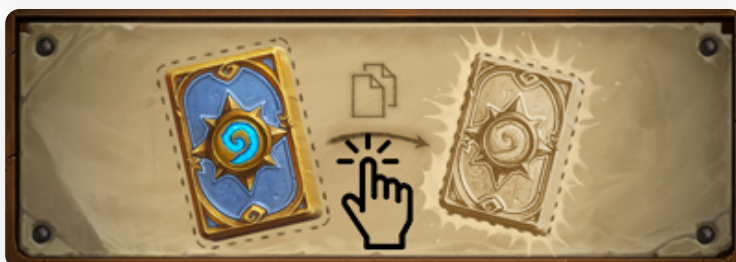
**Морской великан** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.

[наверх](#)



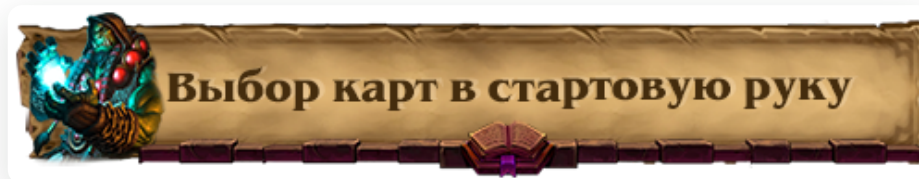
**Максимально бюджетная колода**

# Эволв Шаман



Такая сборка существенно уступает по силе оптимальной версии — во многом из-за нехватки **Зиллиакса Делюкс 3000** и Пилота Глазастика. Но она даст представление о геймплее архетипа и обойдется всего лишь в 4060 чародейной пыли.

[наверх](#)



Главная идея муллигана Эволв Шамана — оставлять нужно только топовые карты. Да, можно сложить стартовую кривую из неплохих опций за 1-2 маны, но куда выгоднее сбрасывать их и агрессивно искать лучшие дропы в начале партии. Так Эволв Шаман станет куда эффективнее.

### Общие правила муллигана



- Горгонзорму** — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда.
- Пилот Глазастик** — вторая по силе карта на муллигане, оставляйте всегда.
- Большой Плавник** — еще одна очень сильная карта, всегда оставляйте одну копию. Две нужны только с Монеткой.
- Печать парашютистов** — всегда оставляйте одну копию этого заклинания. Две нужны только с Монеткой.
- Верный напарник** — оставляйте в случае, если у вас есть хороший первый дроп и вы уверены, что противник не сможет убрать его со стола.
- Жидкая магма** — можно оставить с хорошей рукой и Монеткой при встрече с темповыми противниками.
- Зиллиакс Делюкс 3000** — оставляйте с очень хорошей рукой или Монеткой в медленных матч-апах.



**Книжка-раскладушка** — можно оставить с хорошей рукой против агрессивных противников.



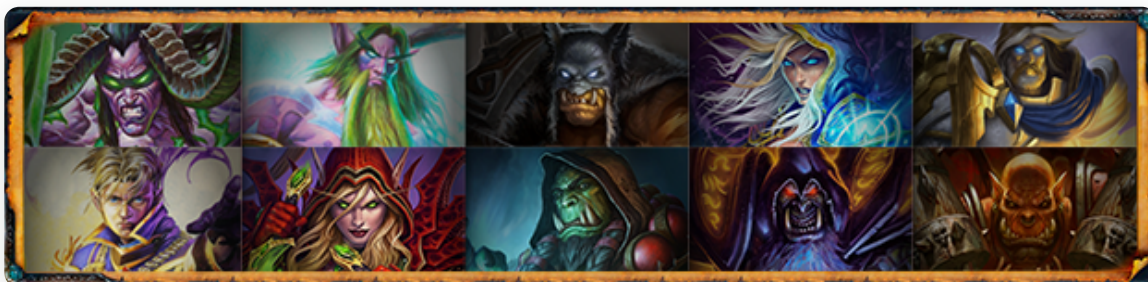
**Беспечный Пирожок** — оставляйте против темповых противников, если в руке уже есть Печать парашютистов.



**Другие карты** — оставляют редко.

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

[наверх](#)



### Муллиган против каждого класса

**Рыцарь смерти:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой или Монеткой — [Верный напарник](#), [Зиллиакс Делюкс 3000](#).

**Охотник на демонов:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — [Книжка-раскладушка](#), [Закулисный вышибала](#), [Жидкая магма](#).

**Воин:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой или Монеткой — [Зиллиакс Делюкс 3000](#)

**Паладин:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, [Жидкая магма](#).

**Охотник:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.

**Друид:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.

**Разбойник:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, [Тотем каменных игл](#), [Книжка-раскладушка](#).

**Шаман:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — [Жидкая магма](#).

**Маг:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов. С хорошей рукой — [Голганнет Громовержец](#), [Подарок Тралла](#), [Жидкая магма](#).

**Жрец:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов, [Жидкая магма](#), [Подарок Тралла](#).

**Чернокнижник:** Горгонзорму, Пилот Глазастик, Большой Плавник, Печать парашютистов.



# Стратегия игры

Говорим о ключевых элементах геймплея Эволв Шамана в 10 пунктах.



## 1. Как работает колода

Эволв Шаман — темповая колода, которая практически полностью играет от стола, хотя и взрывной урон тоже есть благодаря рывкам (Пилот Глазастик и Печать парашютистов), Горну Владыки Ветра и Жидкой магме в комбинации с уроном от заклинаний.

Шаман создан для того, чтобы спамить стол мелкими юнитами. В этом помогают многие карты за 1-3 маны, а особенно эффективны Печать парашютистов, Горгонзорму, Книжка-раскладушка, Большой Плавник и Шоумен. Далее Шаман ищет возможности извлечь из заспамленного стола много выгоды. В этом помогают массовые баффы (Зиллиакс Делюкс 3000, Жажда крови с Подарка Тралла), эффекты эволюции (Приступ ностальгии). Всё это и станет ключевым способом победы в любом матч-апе.

Шаману не так важно, что именно делает противник, его геймплей во многом вращается вокруг своих синергий и карт, а не способностей оппонента. Противник может только давать бой за стол (с помощью своих существ или массовых зачисток), а Шаман в любом случае ищет способы генерировать больше волн угроз, а когда он все-таки закрепляется на столе, то в бой идут массовые баффы и эволюция. Они почти всегда закончат партию в пользу Шамана.

## 2. Способы заспама стола

Заспам стола — главный приоритет Шамана в любом матч-апе. Только так он сможет реализовать свои самые сильные карты и в конечном итоге победить. В деке достаточно карт для генерации мелких юнитов, порой за 1 маны вы сможете призвать даже двух существ, что очень выгодно для синергий с [Зиллиаксом Делюкс 3000](#), [Жаждой крови](#) и [Приступом ностальгии](#).





Два лучших способа заспамить стол — Горгонзорму и Печать парашютистов. Обе карты очень важны, так что нужно реализовать их с умом. Желательно играть их в тот же ход, что и массовые баффы или Приступ эволюции. Хотя такая роскошь будет доступна не всегда, порой карты играют просто в темп при первой же удобной ситуации. Сыр с Горгонзорму не нужно раскачивать в руке, чаще всего с него призывают вторые дропы, играя Сыр на следующий ход. Пусть вторые дропы не такие сильные, это просто 3 тела на столе, что важно для других синергий. Печать парашютистов же куда удобнее играть в тайминг с другими картами, потому что эффект карты откладывается на ход, что даже хорошо в начале партии. Если есть возможность, не играйте Печать парашютистов на второй ход, а сберегите карту на 3-5 ходы, чтобы повернуть самые сильные комбинации.

Очень сильный способ заспамить стол в мидгейме — Шоумен. Не бойтесь играть этого юнита даже в случае, если сыграли одну школу заклинаний. Это уже два случайных существа за 5 маны, а еще и сам Шоумен. Жадничать с этой картой не стоит.

[наверх](#)

### 3. Эффекты эволюции

Главный эффект эволюции в деке — Приступ ностальгии. Чаще всего это единственный эффект эволюции в деке, хотя он даже лучше, потому что не работает со стоимостью юнитов.



Использовать Приступ ностальгии очень просто: играйте ее на любой ваш

стол, где много мелких юнитов. При этом что-то может быть и на половине противника, лишь бы у него было меньше существ, чем у вас. Хотя в тяжелой ситуации можно играть Приступ ностальгии хоть 1 к 7 не в вашу пользу в надежде на какой-то безумно удачный исход. С помощью Приступа ностальгии можно и убирать сильных вражеских юнитов, например титанов, Звездолеты или [Зиллиакса Делюкс 3000](#)

Какие именно случайные легендарки из Вольного вы получите — всегда загадка. Карт слишком много, всё учесть не получится. Многие легендарки ничего не будут делать и у них не будет огромных статов. Но может повести на провокации, натиски, взрывной урон и исцеление.



[наверх](#)

#### 4. Комбинации с рывками



Стабильный источник рывков — Печать парашютистов. Эффект предсказуемый, управляемый и его легко сетупить вместе с другими сильными картами. Еще есть Пилот Глазастик, но вы никогда не сможете точно предсказать, в какой момент появятся 1/1 пираты с рывками.

Самые сильные комбинации с рывками — Жажда крови (с Подарка Тралла) и Приступ ностальгии. Еще под прок Печати парашютистов хорошо заходят Морской великан и Зиллиакс Делюкс 3000. Всё это победные комбинации, реализация которых часто приведет Шамана к успеху.

[наверх](#)

---

## 5. Реализация мелких существ



Помимо Приступа ностальгии, о котором речь шла выше, еще нужно отметить и другие способы реализовать полный стол мелких юнитов.

Победу почти всегда принесет **Жажда крови**, раскопанная с **Подарка Тралла**, если вы сможете сыграть ее на полный стол существ (часто хватает и не полного стола). Это самый распространенный финальный ход Эволв Шамана. Обратите внимание, что с Подарка Тралла можно раскапывать и **Сглаз**, и **Грозу** — это сильные карты во многих условиях.

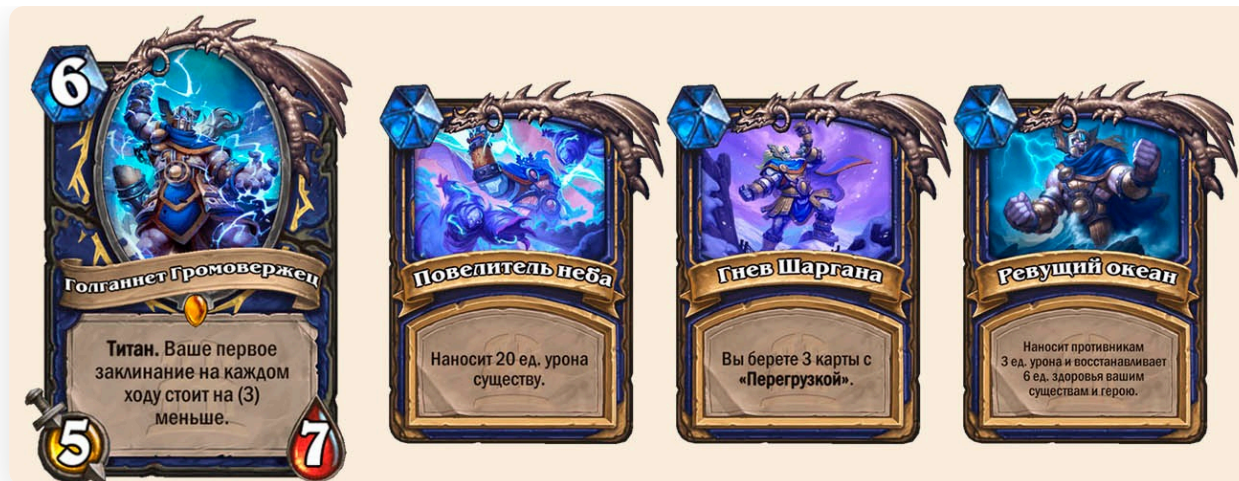


Еще мелкие юниты неплохо работают с **Беспечным Пирожком**. Эту комбинацию используют редко, потому что для нее в руку должны зайти специфичные карты, да и на столе должны быть подходящие условия. Идея в том, чтобы разменяться всем, что есть, с вражескими юнитами, пока Беспечный Пирожок призывает новых. Что-то специально готовить под эту комбинацию не нужно, ее используют только в случае, если вы и так хотите разменяться. Но помнить о ней стоит, тем более Беспечный Пирожок относительно часто будет в руке благодаря **Верному напарнику**.

[наверх](#)

---

## 6. Что делает Голганнет



Не сказать, что **Голганнет Громовержец** как-то идеально вписывается в колоду и дополняет ее синергии. Это самостоятельная и просто хорошая карта, которую часто хочется сыграть в мидгейме.

Вы точно не хотите играть опцию на добор 3 карт с перегрузкой, потому что их в деке просто нет. А среди оставшихся двух способностей чаще берут массовый урон + исцеление, хотя и убрать какого-то юнита со стола тоже порой бывает нужно. Помимо этого Голганнет хорош и из-за скидки на первое заклинание (поэтому не всегда выгодно играть его через Монетку на 5й ход).

[наверх](#)

## 7. Как использовать Горн Владыки Ветра

Как правило у Горна нет какой-то специфичной цели в матч-апе. Это или способ убрать двух любых юнитов со стола, или источник 6 урона два хода подряд. Тут все зависит от того, на какой стадии игры вы находитесь и в каких условиях противник. Если вы сильно впереди, обычно оружием бьют по герою противника. А если отстаете, то размениваются с юнитами. Хотя из правила есть исключения.

В мете мало способов разрушить ваше оружие, так что его заряды можно экономить.

[наверх](#)



## 8. Всё про Верного напарника



**Верный напарник** — интересная карта, вокруг которой отчасти построена целая дека. На вашей половине стола может появиться любой тип существ из-за механик эволюции, но все же изначально в колоде и стабильных источниках генерации карт есть только звери, тотемы, пираты, механизмы, мурлоки и драконы.

**Верного напарника** можно сыграть на **Лягушку с Книжки-раскладушки** и достать из деки **Закулисного вышибалу**. Можно сыграть на базовый тотем с силы героя и достать **Тотем**

**Каменных Игл.** В деке много мурлоков, два пирата (Беспечный Пирожок и Пилот Глазастик), и только драконов/механизмов изначально по одной копии. Но можно играть **Верного напарника** на случайно сгенерированных существ этого типа, тогда вы достанете Горгонзорму или **Зиллиакса Делюкс 3000**. То же с демонами — можно достать Пилота Глазастика.

[наверх](#)



## 9. Агро и контроль матч-апы

**В агро матч-апах** нельзя проседать в темпе слишком сильно с первых же ходов, потому что вернуть себе контроль над столом Эволв Шаману не всегда легко. В этом могут помочь **Голганнет Громовержец**, **Молния** с Подарка Тралла или комбинации с Жидкой магмой. Можно попытаться вернуть стол и с помощью комбинации Печать парашютистов + Приступ ностальгии, но это не самый стабильный план.

Пытайтесь сами делать размены своими юнитами, желательно выгодными, чтобы после сыграть эффекты эволюции, **Закулисного вышибалу** или Голганнета. Еще хороши две Лягушки с **Книжки-раскладушки** — провокации замедлят противника и позволят вам перейти в нападение.

Очень многое может сделать Жидкая магма. Заклинание относительно медленное, но все же гибкое и почти всегда полезное.

**В контроль матч-апах** Приступ ностальгии не так полезен против ультимативных зачисток. Но зато куда сильнее становится **Жажда крови**: старайтесь беречь Подарок Тралла только для нее, хотя порой можно раскопать **Сглаз** и им ответить на крупного юнита противника, например на Звездолет. Еще вражеский Звездолет (уже призванный) можно убрать Приступом ностальгии, лишив Звездолет предсмертного хрипа и других особых эффектов.

В медленных поединках важно правильно рассчитывать волны угроз, не ставить слишком много юнитов за раз, если у противника есть простой ответ на стол любых размеров. И если массовая зачистка появляется, будьте готовы снова заспамить стол новыми юнитами, например с Сыра Горгонзорму, Печати парашютистов и т.д.

## 10. Синергии урона от заклинаний

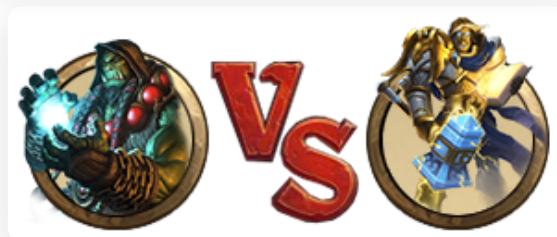


В сборках может быть несколько источников урона от заклинаний. У Шамана всегда будет базовый тотем с СПД, но еще в сборки можно взять [Мага крови Талноса](#) и Эфирнала-оракула.

Чаще всего Шаман старается комбинировать источники урона от заклинаний вместе с Жидкой магмой. Так он получит и очень сильный массовый эффект для стола противника. По герою противника эти комбинации урон уже не наносят, так что их польза только в борьбе за стод.

Но есть и другие синергии. Бонусы урона от заклинаний работают с [Книжкой-раскладушкой](#), а также с [Грозой](#) с Подарка Тралла. Иногда в сборках появляется Ультрафиолетовый крушитель с Астероидами, хотя это уже совсем ненадежная комбинация.

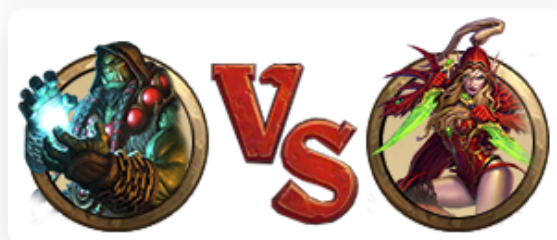
[наверх](#)



### Манускрипт Паладин

Агрессивно занимайте стол и пользуйтесь тем, что вы быстрее Паладина. Не играйте вокруг Призматического луча, пусть он часто и бывает в сборках Пала. Если противник все же дает эту массовую атаку, собирайте новый стол и переигрывайте Пала по выгоде. Игру можно затянуть и в мид, и в лейтгейм, если вы лидируете по ресурсам в руке и не отдаете слишком много контроля над столом.

Когда Пал играет Манускрипт веры на заспам стола божественными щитами, чаще всего Шаман всё это игнорирует и переходит к агрессии. Только если есть Жидкая магма вместе с уроном от заклинаний, можно продолжить борьбу за сто



### Звездолет Разбойник

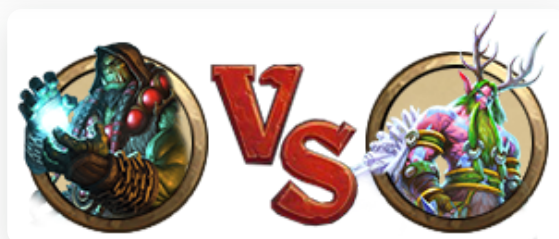
Легкий матч-ап с точки зрения геймплея. Играйте как можно больше характеристик, ищите быстрее или летал, или способ заспамить стол средними и крупными юнитами. У Разбойника плохо с зачистками, но в мид и лейтгейме он может провернуть очень сильные ходы. Важно не дотянуть до этого момента.



### Элем Маг

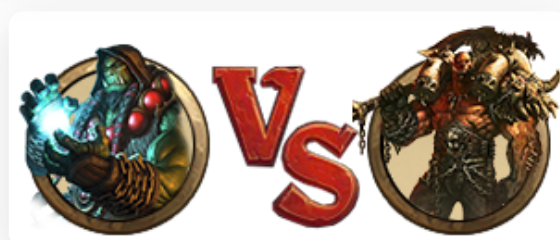
Элем Маг очень хорошо цепляется за стол, чего нельзя допускать в этом матч-апе. Даже несколько ударов по вашему герою со старта и в мидгейме могут привести к тому, что Маг найдет достаточно взрывного урона для завершения партии. Поэтому агрессивно сражайтесь за стол со старта партии и готовьте комбинации с Жидкой магмой для зачистки стола. Помните, что Маг может реализовать комбинацию **Разливающийся огнеплекс** + Солнечная вспышка, очень опасную в этом матч-апе. Попробуйте к 4 ходу закрепить юнитами, у которых будет 3 и больше здоровья, особенно если у вас нет Жидкой магмы или Подарка Тралла с **Грозой** для ответа на 3/2 элемов.

---



### Друиды

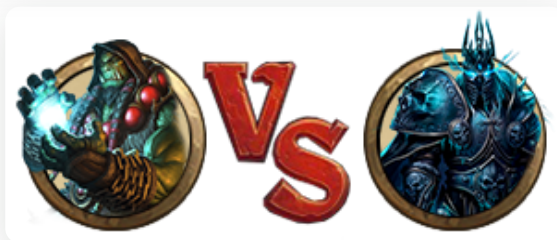
- Тут геймплей со стороны Шамана тоже очень простой — максимальная агрессия, спам стола и подготовка комбинаций с **Жаждой крови** или Приступом ностальгии. При этом можно справиться и рано сыгранными **Закулисным вышибалой** или Шоуменом. С крупными юнитами Друида справляется **Горн Владыки Ветра**, который можно экономить для тяжелых юнитов оппонента. Если же Друид призывает большой Звездолет с предсмертными хрипами на броню, то лучшим ответом будут **Сглаз** или Приступ ностальгии. Их можно отдать и на мелкие части Звездолета, чтобы лишить их предсмертного хрипа и ослабить финальный Звездолет. Если вы встречаетесь с Дунгар Друидом, то **Сглаз** можно отдать на провокации, чтобы сломать Водопой (Лягушка со **Сглаза** тоже с провокацией, так что Водопой она серьезно ослабит).
  - У Друида, конечно, есть способы защиты, но все они достаточно тяжелые и медленные, так что часто Шаман успевает задавить противника рано. А в лейтгейме бороться с Малфурионом обычно не получается, разве что найдут очень хорошие юнты с Приступа ностальгии или вы оставите Друида без карт в руке.
- 



## Контроль Воин

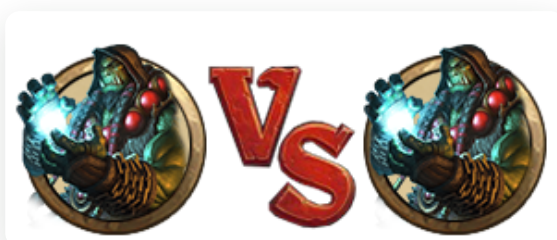
Вы редко сможете быстро задавить Воина, хотя в самом начале его все-таки можно подловить на слабой руке. И все же чаще партия затянется в мид и лейтгейм, так что вам нужно играть соответственно и искать как можно больше волн мелких и средних угроз, угрожая [Жаждой крови](#). Волна ностальгии в этом матч-апе не всегда принесет победу, потому что Воин сможет ответить на юнитов любого размена своими ультимативными зачистками. Но если вы уже запомним стол и еще осталось 5 маны, сыграйте этот спелл в надежде на какую-то полезную легендарку.

---



### Рыцари смерти

- Давите с первых ходов и ловите Рыцаря смерти на плохой руке. Не нужно играть от Нитей отчаяния и Жидкой магмы. Вынуждайте ДК найти и использовать эти заклинания, будьте готовы играть новые волны угроз после этого. С идеальной рукой ДК очень сложно победить, но и тут могут спасти эффекты рандома, а еще можно попытаться лишить Рыцаря смерти карт в руке. Размены в этом матч-апе не так важны, их часто можно оставить Рыцарю смерти.
  - Если дошло до тяжелых юнитов ДК, то задумайтесь о раскопке [Сглаза](#) с Подарка Тралла. Это хороший ответ на [Примаса](#) и [Йогг-Сарона Освобожденного](#). Хотя они есть не во всех сборках Рыцаря смерти, так что беречь Подарок Тралла для этого не нужно. Особенно если в руке есть [Горн Владыки Ветра](#).
- 

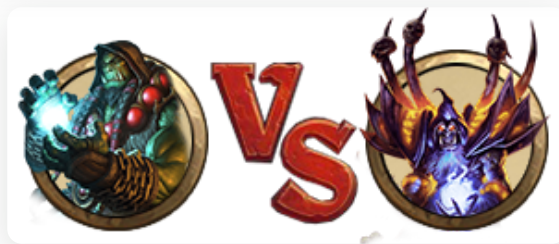


### Эволв Шаман

В зеркальном поединке важно думать о Приступе ностальгии. Обычно тот Шаман, которым первым реализует Приступ ностальгии, получит слишком большое преимущество в партии и уже вряд ли ее отпустит. Вернуться в игру против целого стола юнитов очень сложно, так что тратьте все ресурсы для того, чтобы не допустить захвата стола оппонентом. Поэтому так важны старт партии, инициатива и выгодные размены. Создавайте такие столы, которые не позволят противнику сыграть его Приступ ностальгии. Но попытайтесь сыграть от [Жидкой магмы](#) и [Грозы](#), которые наносят 3 урона.

Не играйте от источников урона от заклинаний в дополнение к Жидкой магме, хотя попытайтесь найти сами такую комбинацию. Она в поединке очень сильная.

---



### Чернокнижник с Колесом СМЕРТИ!!!

Лок не так силен со старта, так что вы можете поймать его рано на [Жажде крови](#), особенно если сыграете ее на 5 ход через Монетку. Многое сделает и рано сыгранный Приступ ностальгии, пока Лок не добрался до тяжелых массовых зачисток [Саргерас Разрушитель](#) и т.д. Если партия затягивается, можно раскопать [Сглаз](#) и убрать со стола крупного юнита Лока. Хотя у вас должен остаться какой-то другой способ победы в руке, причем желательно достаточно быстрый. Затягивать этот матч-ап не стоит. Так что играйте очень агрессивно и рискуйте. Размены оставляйте противнику.

---

Спасибо за внимание, до скорых встреч.