

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 Постнерф) Четный шаман. Гайд по архетипу.

22.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Четный Шаман Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие читатели kolodahearthstone.ru








Сегодня в центре внимания Четный Шаман — еще один знакомый игрокам архетип. Он появился в Ведьмином лесу и долгое время был одной из популярных колод меты. О нем забывали, к нему возвращались и возвращались вновь.

Четный Шаман до изменений баланса карт не показывал выдающихся результатов, хотя всегда встречался в ладдере и находился где-то в тир-2 по силе, порой забираясь и выше. Архетип всегда был неплохим, но недооцененным.

Признание пришло к Четному Шаману после изменений баланса карт. Мета изменилась: ее лидерами стали Зоолок и Охотник на предсмертных хрипах. Одна из немногих колод, хорошо расправляющихся с обоими, — Четный Шаман.

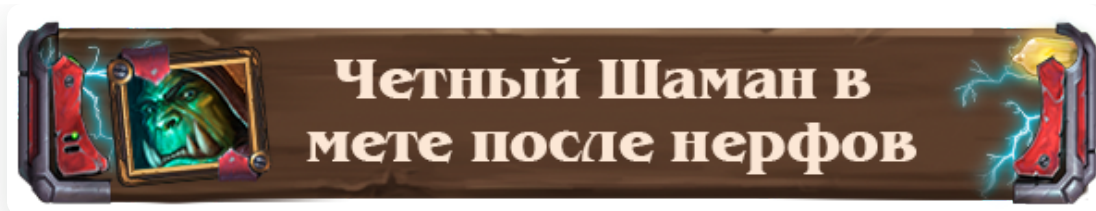
В гайде внимание будет уделено вопросам декбилдинга: основным сборкам, техническим картам и возможным заменам. Вы узнаете, как составить конкурентоспособную колоду или бюджетную версию. Помимо этого, будут рассмотрены нюансы стратегии, муллигана и популярных матч-апов в мете после изменений баланса карт. Присаживайтесь поудобнее, пора начинать!

Это обновленная версия гайда по Четному Шаману, актуальная для октябрьского рейтингового сезона после нерфов. Далее полный список изменений:

-  Обновлено вступление
 -  Добавлен раздел "Четный Шаман в мете после нерфов"
 -  Убраны неактуальные колоды архетипа, добавлены новые и описания к ним
 -  Изменена основа колоды
 -  Добавлены новые технические карты, изменены описания к старым
 -  Изменены карты, нужные на муллигане
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов меты

Основные разделы гайда:

- *Четный Шаман в мете после нерфов*
- *Сборки архетипа*
- *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
- *Замены, бюджетная версия*
- *Муллиган*
- *Стратегия*
 - *- Основы геймплея*
 - *- Борьба с агрессивными оппонентами*
 - *- Борьба с медленными оппонентами*
 - *- Позиционирование существ*
 - *- Полезные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Четный Шаман в мете после нерфов

Мету после изменений баланса карт нельзя назвать стабильной и сформировавшейся, однако определенные тенденции и общая расстановка сил уже прослеживаются.

Самым популярным архетипом ладдера на всех рангах становится Охотник на предсмертных хрипах. С этой колодой сложно совладать всем за исключением агро: у Зоолока, Нечетного Разбойника и Нечетного Паладина играючи получается расправляться с достаточно медленным Рексаром.

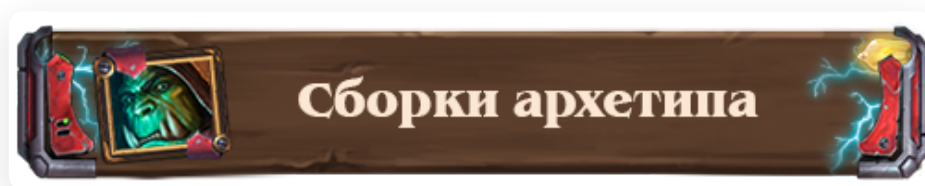
Такова расстановка сил в первые дни: Охотник в лидерах, а за ним — целый ряд агрессивных контрколод. В мете немного архетипов, способных победить и Охотника на предсмертных хрипах, и агро колоды, к их числу относится Четный Шаман.

Герой сегодняшней статьи становится намного популярнее в первые дни после нерфов, чем до этого, и все из-за удачной меты. Две самые популярные колоды, занимающие почти пятую часть ладдера — Охотник на хрипах и Зоолок — выгоднейшие матч-апы для Четного Шамана.

Также Четный Шаман играет в плюс с популярными Жрецом на воскрешении, [Дрыжеглот](#) Шаманом, Таунт Друидом, Секрет Охотником и многими другими архетипами.

Сложнее в противостояниях с Нечетным Разбойником, Четным Чернокнижником, [Малигос](#) Друидом и Вихлепых Друидом. Но пусть это и невыгодные матч-апы, в каждом из них у Шамана есть неплохие шансы. Одно из преимуществ героя статьи — у него нет совсем уж провальных и безнадёжных матч-апов, выиграть можно каждого.

Сборки Четного Шамана не изменились после нерфов: ни одна карта не была ослаблена, да и особых технических опций не прибавилось. Все так же актуально [Мшистое чудище](#), [Морской великан](#), набор элементалей, [Похитительница трупов](#) и другие карты. Игроки уже нашли оптимальную версию Четного Шамана и меняют ее редко.



Сборки архетипа

На ранних этапах меты Проекта Бумного дня игроки экспериментировали с новыми картами и механиками. Сейчас многое вернулось к истокам и Четный Шаман редко обращается к картам актуального дополнения.

В этом разделе вы найдете всего лишь две колоды, но в описаниях к ним будут описаны самые популярные замены, которые, пусть и незначительно, но изменят сборку.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Четный Шаман от Roarr

Четный Шаман от Roarr топ-16

2 В конце вашего хода призывает мурлока 1/1. 0 3 Тотем	2 Позволяет жизни Натск. 1 3 Зверь	2 Боевой клич: вы кладете в руку случайного элементаля. 2 2 Элементаль	2 Находясь по обе стороны существа получают +1 к атаке. 2 2 Вещь	2 Находясь по обе стороны существа получают +2 к атаке. 0 3 Тотем	2 Боевой клич: если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, наносит 2 ед. урона. 2 3 Зверь	2 Выбранное существо получает +2/+2. Если это элементаль, не кладите в руку случайного элементаля. 0 3 Элементаль
4 Превращает выбранное существо в атаку 0/1 с «Провокацией». 0 3 Элементаль	4 Боевой клич наносит 2 ед. урона. 3 3 Элементаль	4 Провокация. Боевой клич призывает кошку этого существа. 2 3 Элементаль	4 Боевой клич получает «Провокация» или «Позволяет жизни Натск» с «Провокацией». Атакует существа с «Провокацией». 3 3 Элементаль	6 Рынок. Божественный щит. 4 2 Элементаль	6 Боевой клич уничтожает всех других существ с атакой 2 или меньше. 2 7 Элементаль	6 Начало матча: если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, ваша начальная сила героя стала (1). 6 5 Элементаль
6 Боевой клич наносит 3 ед. урона. 6 5 Элементаль	8 Немного ветра, Рынок, Божественный щит, Провокация. 3 5 Элементаль	8 Боевой клич: если на прошлом ходу вы разыграли элементалей, вы вызываете к столу. 7 7 Элементаль	8 Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря шиша. 8 8 Элементаль	8 Боевой клич наносит 3 ед. урона всем существам. 5 8 Элементаль	10 Стоит на (1) ману меньше. За каждое другое существо на поле боя. 8 8 Элементаль	

MANACOST
 kolodaheartstone.ru

11040



Версия из топ-16 легенды в мете после нерфов стала классической еще до изменений баланса карт. В ней есть набор элементалей, [Похитительница трупов](#), [Мшистое чудище](#) и другие мощнейшие опции.

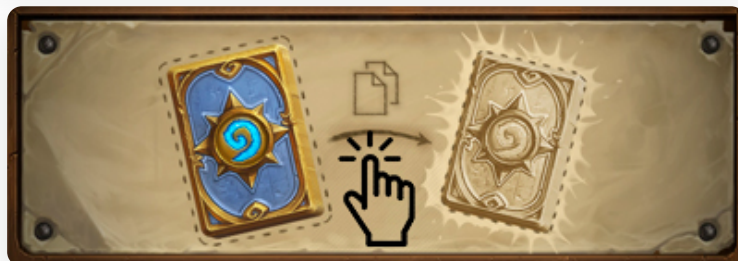
Пожалуй, самая спорная карта здесь — Феникс Огненного Венца, вместо которого вы можете взять какие-либо технические карты, как [Кислотный слизнюк](#), [Крадущийся упырь](#), второе [Мшистое чудище](#), [Разрушитель чар](#) и так далее.

Также в сборку можно добавить вторые копии [Грозового облака](#) или [Тотема палеомурлоков](#). Другой вариант — [Жонглер кинжалами](#), которые обычно выбирается вместо [Вожака лютых волков](#).

Реже заменяются дорогостоящие опции, обычно представленный здесь набор никто не трогает. Однако вы можете увидеть сборки с [Магическим генератором](#), [Грамблом](#), [сотрясателем миров](#) и даже [Костяной кобылой](#).

Четный Шаман от Asmodai

Четный Шаман от Asmodai



Версия от Asmodai многи отличается от основной, однако суть ее остается неизменной. Сборка примечательна отсутствием дополнительных четвертых дропов помимо Похитительницы трупов: нет ни Феникса Огненного Венца, ни Дренеев-катржников. Зато в колоде появляется больше "двоек" (Кислотные слизнюки) и "шестерок" (второй Командир Авангарда, Грамбл, сотрясатель миров).

Долгое время Asmodai играл с Магическим генератором, но в итоге заменил его на Тотем палеомурлоков.



В основе, то есть в использующихся всегда или почти всегда картах Четного Шамана сейчас 22 карты — среди них почти все тяжелые дропы, **Похитительница трупов** и синергии с ней, а также мощнейшие опции за доступную для четной колоды манастоимость.



Вы всегда увидите **Силу земли**, **Тотем языка пламени**, **Искристого угря**, **Грозовое облако** (хотя бы одну копию), **Сглаз** и, конечно же, **Генна Седогрива**.

Также из-за популярности Друидов в основу попало **Мшистое чудище**, хотя эту карту все же правильнее называть технической. Но даже несмотря на очевидную анти-синергию со многими существами самого Шамана, без **Мшистого чудища** сейчас мало кто обходится, пусть **Озорная изобретательница** и перестала представлять угрозу.

Подробнее о том, какими техническими картами можно дополнить основу, читайте в следующем разделе.



Топор бури — сочетается с Громоголовом, которому нужны карты с перегрузкой. Поможет размениваться с мелкими угрозами агрессивных противников на первых этапах игры.

Громоголов — раньше использовался всеми сборками Четного Шамана, но карта вынуждает подстраивать под себя колоду, что не так удобно: другие синергии (элементали и Похитительница трупов) оказались надежнее.

Грамбл, сотрясатель миров — добавьте в сборку с элементалиями, если у вас есть эта карта и свободное место в колоде. Грамбл, сотрясатель земли часто просто 7/7 существо за 6 и реже карта для безумных комбинаций.

Ал'акир — добавляется не только в сборки с Калимосом Первородным, но и с Похитительницей трупов. Если его у вас нет, не отчаивайтесь, это уже не обязательная карта. В медленных противостояниях хорош для добивания, в быстрых — для разменов. Наносит 10 урона с пустого стола с баффом *Сила земли* или Тотема языка пламени.

Рунное копьё — опция редкая и слишком дорогая. Если у вас есть легендарное оружие, поэкспериментируйте с ним, но, если нет — создавать его не нужно. Всегда хочется раскопать *Жажду крови* или *Грозу*, но велик риск найти ненужное заклинание. Неудобен и эффект случайности: условный *Сглаз* может получить и ваше существо, а полезный бафф — вражеская цель.



Разрушитель чар — универсальный эффект немоты, пригодится в разных матч-апах. Поможет обойти провокатора, что бывает необходимо. Нейтрализует существ с предсмертными хрипами. На Разрушителя чар можно положиться, если вы уже потратили обе копии *Сглаза*.

Феникс Огненного Венца — если вы полагаетесь на синергию с элементами, добавьте и этого. Пригодится в быстрых матч-апах. Феникс Огненного Венца наносит прямой урон, поэтому им можно ранить героя противника в обход провокаторов.

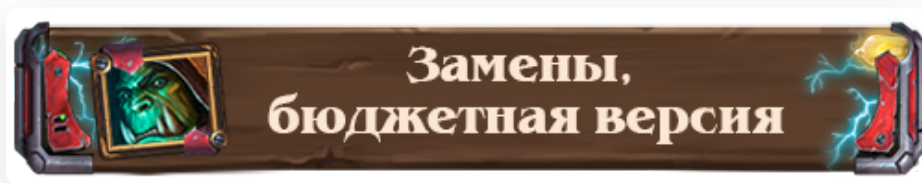
Дренеи-каторжники — хорошо сочетаются с Тотемом языка пламени, да и сами по себе неплохи. Добавьте для улучшения средней стадии игры и анти-агро потенциала, но не бойтесь заменить этих существ на другие опции.

Командир Авангарда — хотите играть агрессивно, не хватает рывков? **Командир Авангарда** придет на помощь. Плюс он не только добивает врагов, но и выгодно разменивается благодаря божественному щиту. Это дополнительный активатор для **Похитительницы трупов**.

Мшистое чудище — опция популярна из-за **Ползучей чумы** Друида. Часто встречается этот класс — задумайтесь о второй копии **Мшистого чудища** или о следующей карте.

Крадущийся упырь — улучшает матч-апы со всеми Друидами, а также с Нечетным Воином, Мидрейндж Шаманом и Охотниками. Используется не так часто, поскольку Шаман предпочитает ставить на 6 ход темповую угрозу.

Костяная кобыла — бюджетная опция, подойдет вместо какой-либо дорогой карты. **Усиление** на +4/+4 будет неожиданным для оппонента и часто поможет завершать партию.



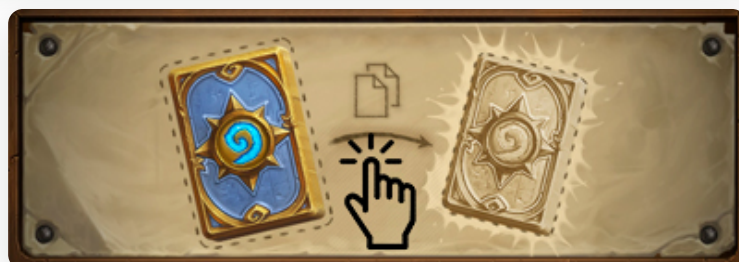
В сборках Четного Шамана присутствуют разные дорогие карты. В основе колоды их более, чем достаточно. **Генна Седогрива** заменить нельзя, другие же опции могут варьироваться.

Любому Четному Шаману необходимы поздние тяжелые существа для борьбы с медленными соперниками. В представленной ниже сборке это **Король-лич**, **Морской великан** и **Костяная кобыла** в качестве дешевого дополнения.

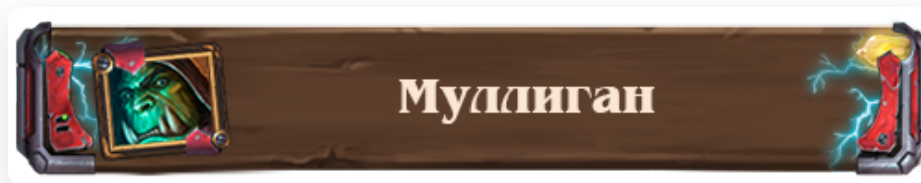
Заменяйте **Лилового червя** любой мощной тяжелой картой в коллекции. В идеале это **Ведьма Хагата**. Другие опции — **Мшистое чудище**, **Крадущийся упырь** или **Ал'акир**. Вместе с **Ал'акиром** берите **Похитительницу трупов** и **Злобного чешуйника**.

Максимально бюджетный Четный Шаман

Максимально бюджетный Четный Шаман

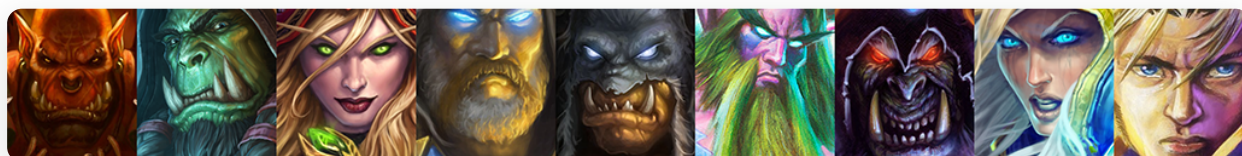


Эта версия все еще достаточно дорогостоящая, в ней две легендарные карты и две эпические. Зато она уже вполне конкурентоспособна и эффективна. Вы вправе добавить и другие популярные опции, если они у вас есть: [Калимос Первородный](#) + набор элементарей, [Ал'акир](#) + [Похитительница трупов](#). Колода от этого только выиграет.



Муллиган Четного Шамана по-прежнему прост: вы ищите два вторых дропа, которые разыграете на второй и третий ход с силой героя. Часто это могут быть даже [Тотем языка пламени](#), [Вожак лютых волков](#) — они хороши, так как могут усилить базовый тотем, призванный на первом ходу. Лучшие опции — [Тотем палеомурлоков](#), [Искристый угорь](#).

Всегда оставляйте [Похитительницу трупов](#) — она полезна в любом матч-апе.



Воин: [Ведьма Хагата](#), [Тотем языка пламени](#), [Искристый угорь](#), [Похитительница трупов](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Вожак лютых волков](#), [Грозовое облако](#).

Паладин: [Искристый угорь](#), [Вожак лютых волков](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Злобный чешуйник](#). С хорошей рукой или [Монеткой](#) — [Похитительница трупов](#), [Мшистое чудище](#).

Охотник: [Тотем палеомурлоков](#), [Искристый угорь](#), [Тотем языка пламени](#), [Похитительница трупов](#), [Сила земли](#), [Грозовое облако](#).

Друид: [Морской великан](#), [Тотем языка пламени](#), [Похитительница трупов](#), [Мшистое чудище](#), [Вожак лютых волков](#), [Сила земли](#).

Разбойник: [Искристый угорь](#), [Тотем языка пламени](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Похитительница трупов](#).

Шаман: [Похитительница трупов](#), [Искристый угорь](#), [Морской великан](#), [Тотем языка пламени](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Сила земли](#), [Грозовое облако](#).

Маг: [Похитительница трупов](#), [Искристый угорь](#), [Тотем языка пламени](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Сила земли](#), [Грозовое облако](#).

Жрец: [Похитительница трупов](#), [Искристый угорь](#), [Тотем языка пламени](#), [Вожак лютых волков](#), [Грозовое облако](#), [Сглаз](#).

Чернокнижник: [Искристый угорь](#), [Тотем языка пламени](#), [Тотем палеомурлоков](#), [Похитительница трупов](#). Без [Монетки](#) — [Сила земли](#).

Стратегия игры



Для начала следует разобраться в **основах геймплея**. Четный Шаман — мидрейндж колода, играющая целиком и полностью от стола. Удешевленная сила героя обеспечивает постоянный заспам игрового поля. На первом, третьем, пятом ходах у вас останется лишний кристалл маны, который вы и будете тратить на силу героя в большинстве случаев.

По ходу партии вы наращиваете мощь, так как существа становятся дороже и тяжелее. К восьмому ходу начнут выходить самые мощные существа: Ал'акир, [Калимос Первородный](#) и другие. Так вы постепенно будете оказывать все больше давления на оппонента. Это особенно эффективно в медленных матч-апах, когда противнику приходится искать ответ на каждую вашу угрозу, и одним AoE ремувалом отделаться тяжело.

Преимущество Четного Шамана в том, что он способен переигрывать и быстрых соперников. Он не будет отставать по темпу, если только не получит в руку дорогих существ на старте. Удешевленная сила героя способствует быстрому заспаму стола, а баффы и существа вроде [Искристого угря](#) или Феникса Огненного венца помогают размениваться без потерь.

Уязвим Четный Шаман к тем колодам, которые “носят” много ремувалов, причем как массовых, так и точечных. В начале игры приходится обыгрывать AoE зачистки, а позднее — всевозможные [Казни](#), [Превращения](#), [Сглазы](#) и так далее.



А теперь подробнее о том, как Четный Шаман борется с различными противниками.

С **агрессивными колодами** Четный Шаман успешно справляется благодаря разным инструментам. Во-первых, это карты для перехвата инициативы: [Искристый угорь](#), [Калимос Первородный](#), [Элементаль огня](#), [Громоотвод](#). Их в колоде немного, и многие предназначены для поздней игры, но помочь они способны. Во-вторых, баффы. [Тотем языка пламени](#), [Вожак лютых волков](#), [Сила земли](#) — все они усиливают существ, позволяя размениваться с врагами. Даже в самых быстрых матч-апах реализовать их не сложно. Вам доступны и провокаторы, причем начиная с первого хода: есть 25%-ный шанс призвать базовый тотем с провокацией.

АоЕ эффектов, кроме [Ведьмы Хагаты](#), у вас нет, это немного усложняет задачу. В тяжелых случаях попробуйте найти [Вулкан](#) с [Магического генератора](#).

Полезная опция против самых быстрых оппонентов вроде Нечетного Паладина — [Громоголов](#). В сочетании со [Вспышкой](#) или [Топором бури](#) он превращается в нечто вроде минимального АоЕ эффекта. Ставьте его в темп: уничтожить существо с 5 единицами здоровья агро противникам не так просто. А на следующий ход разыгрывайте карты с перегрузкой и спамьте стол искрами 1/1.

[Похитительница трупов](#) теперь получает только неистовство ветра, провокацию и божественный щит. [Похищения жизни](#) у нее нет, поэтому источников исцеления стало еще меньше. Теперь вас вылечит только [Калимос Первородный](#) и случайные заклинания [Ведьмы Хагаты](#) ([Гнев прилива](#), [Целительный ливень](#)). Лик смерти с [Короля-лича](#) тоже подойдет.

Шаман может переиграть агрессивного противника и по выгоде. Это актуально, например, в зеркальном матч-апе. Переигрывание по выгоде не всегда означает затяжной матч до усталости, достаточно истощить ресурсы противника в руке, сохранив часть ваших. Такой стиль игры актуален в зеркальных противостояниях и против других мидрейндж колод. Играйте жадно, но в меру, чтобы противник не захватил стол. У вас не так много инструментов для “темпо-свинга”, то есть перехвата инициативы на столе: [Искристый угорь](#), [Ведьма Хагата](#), [Калимос Первородный](#) — и их еще нужно найти, поэтому терять преимущество нельзя. Старайтесь часто использовать силу героя: базовые тотемы хорошо сочетаются с баффами вроде [Вожака лютых волков](#) и [Тотема языка пламени](#). Конечно, играть слишком жадно и копить карты в руке, прожимая одну

только силу героя, не стоит. Но и выкидывать карты бездумно — тоже, иначе они быстро закончатся. Как только вы истощите запасы в руке оппонента, матч будет за вами.



В медленных матч-апах Четный Шаман побеждает благодаря давлению. Этой стратегии вы будете придерживаться против Нечетного Воина, любого архетипа Жреца или Друида, Биг Спелл Мага и других. Существа Шамана не столь сильны, чтобы начинать агрессивные действия с первых ходов. Помогут баффы [Сила земли](#), [Тотем языка пламени](#), [Вожак лютых волков](#), но они ненамного увеличат наносимый урон. [Похитительница трупов](#) станет сильнее даже с самым минимальным баффом, если получит неистовство ветра, не забывайте это. Старайтесь усиливать именно ее. Баффать угрозу лучше, когда она уже имеет возможность атаковать: если сделать это сразу же, противник наверняка приложит все усилия, чтобы избавиться от нее. Однако это может быть даже вам на руку, если вы хотите выманить ключевой ремувал.

Если вам удалось заспамить стол и сохранить его в целости, попробуйте найти [Жажду крови](#) с [Магического генератора](#). Это сильный массовый бафф, которого так не хватает Четному Шаману для оказания действительно серьезного давления. Не забывайте, что сам факт розыгрыша [Магического генератора](#) будет держать противника в страхе и заставит обыграть [Жажду крови](#), даже если вы ее не раскопали. Так вы заставите его невыгодно отдать AoE зачистку.

Полезны рывки и тяжелые существа, к 6-8 ходам Шаман уже готов показать самые внушительные угрозы. Ал'акир наносит 10 урона с пустого стола под баффом [Силы земли](#) или Тотема языка пламени. [Командир Авангарда](#) — 6 урона, а с обоими баффами — 8.

У вас нет инструментов добора, поэтому грамотно расходуйте каждый ресурс. Помните об AoE зачистках, желательно знать, какие сейчас популярны у разных архетипов. Будет обидно, если противник одной картой перечеркнет все ваши планы. Если ситуация благоприятна и у вас есть время играть осторожно — обыгрывайте AoE эффекты. Выставляйте не все угрозы, чтобы потерять не так много, выводите существ из зоны поражения баффами. Если же положение плачевно и терять все равно нечего — рискуйте. Представьте, что нужного ответа у оппонента нет и идите ва-банк.



Играя Четным Шаманом, всегда помните о **позиционировании существ**. Это важно из-за Тотема языка пламени и **Вожак лютых волков**. Основное правило расстановки существ: ставьте слабых ближе к центру или справа, а крупные угрозы — с левого края, чтобы не мешать базовым тотемам на правой стороне. Ближе к левой стороне ставьте и **Тотем палеомурлоков**, чтобы мурлоки тоже могли получить бафф. постоянно думать о позиционировании, пусть это войдет в привычку. Главное, что вы хотите от усиливающих вторых дропов — баффнуть как можно больше существ и нанести максимум урона.

«Мелочь» должна быть сосредоточена вокруг усилителя. Сначала атакуют и умирают при размене слабые существа, затем следующие получают усиление и тоже размениваются, и так далее.

Помните, что думать о позиционировании нужно всегда, даже когда **Вожак лютых волков** и Тотема языка пламени нет на столе и даже в руке. Всегда есть шанс «топдекнуть» их, поэтому расставляйте существ с учетом такого «топдека». Если условный **Вожак лютых волков** неожиданно придет в руку, стол должен быть подготовлен. Если на столе уже есть **Тотем языка пламени** или **Вожак лютых волков**, ставьте рыбки рядом с ними, но после атаки другими существами. Думайте, нужны ли баффы провокаторам. Если ожидаете от оппонента рывок или натиск, усиливайте его. Иногда бафф необязателен, и можно просто оставить тотем с провокацией 0/2 в качестве мелкой помехи, а усиление дать другим полезным существам.

Громоголов призывает две Искры 1/1 по обе стороны от себя. Старайтесь сделать так, чтобы одна Искра соприкасалась со слабой частью стола, и ее не закрывало большое существо. Так она получит бафф от усилителя, когда предыдущие цели разменяются.

Играть нужно и от карт противника: Темпо Маг может раскопать **Метеорит**, у Биг Спелл Мага он есть наверняка. Опасны также **Конус холода**, **Суперколлайдер**, **Владыка Плети Гаррош**, **Болезненный укус**. Не все играют сейчас, но какие-то популярны. Тяжело одновременно играть и от собственных карт, и вражеских, поэтому к позиционированию нужно подходить ответственно и продумывать действия наперед, выбирая оптимальный вариант.



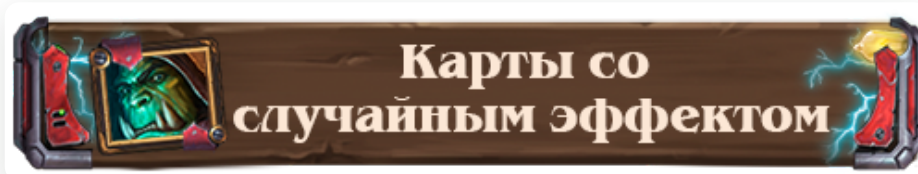
Полезные советы, которые помогут освоить Четного Шамана:

- Четный Шаман играет от стола, и даже мощные рывки вроде Ал'акира способны застрять на провокации. Источники нанесения прямого урона в обход провокаторов — это **Элементаль огня**, **Искристый угорь**, **Феникс Огненного Венца**, **Калимос Первородный**. Иногда вы получите что-нибудь полезное с **Ведьмы Хагаты** и **Короля-лича**. Если есть шанс найти что-то на прямой урон — не сдавайтесь раньше времени и подождите нужный «топдек».
- Старайтесь атаковать противника до применения **Сглаза**, чтобы не пришлось тратить атаку существа на **Лягушку** с провокацией. В некоторых случаях **Лягушку** вообще лучше не трогать, например, она помешает **Друиду** реализовать **Ползучую чуму**.
- Считайте, сколько будет стоить **Морской великан** после выставления существ и хватит ли вам маны. Ищите самый выгодный вариант, чтобы поставить максимум существ.
- Если нужно оказать максимальное давление и других хороших тяжелых опций в руке нет, ставьте **Калимоса Первородного** в темп без боевого клича
- Если вы находитесь в облике **Ведьмы Хагаты**, старайтесь разыгрывать дешевых существ раньше дорогих, чтобы пересмотреть планы на ход с учетом полученного заклинания
- **Похитительница трупов** получит неистовство ветра, провокацию и божественный щит от одного только Ал'акира. Если он будет в вашей руке, **Похитительница трупов** получит только провокацию от **Дренеев-каторжников**
- В тяжелых ситуациях играйте от «топдеков». Запоминайте, какие карты остались в колоде и каков шанс получить тяжелую опцию или финишер. Если вероятность высока, планируйте игру на несколько ходов вперед. Если ожидаете **Калимоса Первородного**, поставьте в темп какого-либо элементаля — а вдруг повезет?
- Когда вы смените облик и превратитесь в **Ведьму Хагату**, геймплей сильно поменяется. Теперь в вашем распоряжении ценный источник ресурсов. С новой силой героя Четный Шаман может даже побороться до стадии усталости.

Большинство карт в вашей колоде — существа, и за каждое разыгранное вы получите заклинание. Четный Шаман не обладает инструментами добора, поэтому вряд ли придет к усталости раньше оппонента. Задумайтесь о том, чтобы играть медленно и жадно.



Важно понимать, какие у противника существуют цели для **Сглаза**. У Охотника на хрипах это **Яйцо дьявозавра**, у Нечетного Разбойника — **Эдвин ван Клиф** или **Кобальтовый губитель**. Отдавайте ремувал только на опасные цели.



Грозовое облако — сейчас в игре 51 элементаль: 18 у Шамана, 10 у Мага, 5 у Жреца, по одному у Паладина и Чернокнижника и 16 нейтральных. Шанс найти конкретного элементалю — почти 2%. Аналогично с заклинанием **Сила земли**.

Классовые элементали:



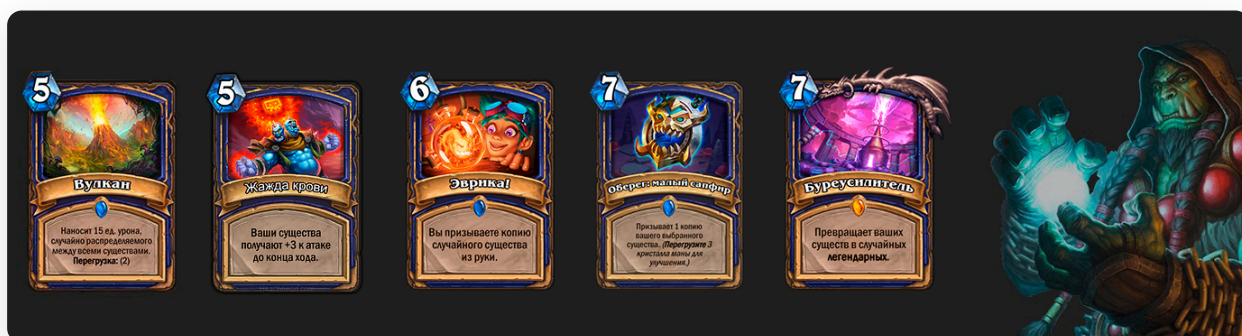
Ведьма Хагата дает одно из 34 заклинаний, когда вы разыгрываете существо. Шанс найти конкретное — 2,9%. Если вы ищете прямой урон по герою оппонента, вам повезет с вероятностью 8% (Ледяной шок, Выброс лавы, Молния). Шанс найти исцеление — 6% (Целительный ливень, Гнев прилива).

Заклинания Шамана

0 Сфера излучения Ваши карты получают +2 к зарядкам.	0 Молниевыброс Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Перезарядка: (2)	0 Целительный дождь Полностью восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.	0 Вспышка Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Перезарядка: (1)	1 Сокрушение камня Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Перезарядка: (2)	1 Послабление Привлекает для исцеления выбранное существо. Перезарядка: (1)	1 Сокрушение камня Вы раскалываете существо с «Кровавым камнем».	1 Молния Наносит 3 ед. урона. Перезарядка: (1)	1 Ледяной шок Наносит 1 ед. урона выбранному существу, замораживает и замораживает его.	1 Молниевыброс Привлекает для исцеления выбранное существо. Перезарядка: (1)
1 Сфера излучения Восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.	2 Ледяной шок Вы сбиваете карту. Если карта принадлежит герою, восстанавливает 1 ед. урона.	2 Целительный дождь Наносит 4 ед. урона выбранному существу. Перезарядка: (3)	2 Сфера излучения Выбранное существо получает +2 к зарядкам.	2 Послабление Вы кладете руку друга переднего из колоды.	2 Послабление Выбранное существо получает способность «Несостояние взаимности».	2 Вспышка Выбранное существо получает +2 к зарядкам.	2 Лавы выброс Если выбранное существо получает +2 к зарядкам, оно не может быть использовано.	2 Ледяной шок Выбранное существо получает +2 к зарядкам, замораживает и замораживает его.	3 Молниевыброс Восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.
3 Лавы выброс Восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.	3 Сфера излучения Если существо получает «Фривольный эффект», восстанавливает 1 зарядку.	3 Целительный дождь Полностью восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.	3 Сфера излучения Вы сбиваете карту. Если карта принадлежит герою, восстанавливает 1 зарядку.	3 Лавы выброс Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Перезарядка: (2)	3 Лавы выброс Наносит 5 ед. урона. Перезарядка: (2)	4 Сфера излучения Привлекает выбранное существо и сбивает (1).	4 Лавы выброс Восстанавливает здоровье выбранного существа и восстанавливает 1 зарядку.	4 Лавы выброс Наносит 4 ед. урона. Восстанавливает 4 ед. здоровья выбранному герою.	5 Целительный дождь Наносит 1 ед. урона выбранному существу и восстанавливает 1 зарядку.
				5 Сфера излучения Ваши существа получают +3 к зарядкам.	6 Вспышка Вы раскалываете выбранное существо.	7 Сокрушение камня Привлекает для исцеления выбранное существо.	7 Вспышка Привлекает для исцеления выбранное существо.		



Магический генератор — у Шамана 5 заклинаний за 5+ маны. Шанс найти нужное составляет 60%. Самые желанные — **Жажда крови** и **Вулкан**. Иногда пригодится **Оберег: малый сапфир**, если удастся разыграть его на проигнорированного противником Ал'акира или другую тяжелую угрозу. **Буреусилитель** тоже неплох, если разыграть его на полный стол. Реже вы будете выбирать Эврику.

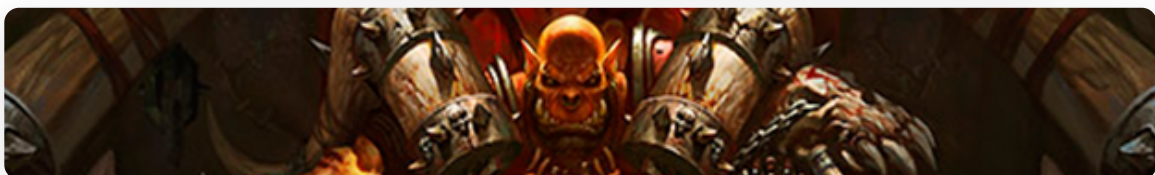


Король-лич даст одну из восьми карт рыцаря смерти. Шанс получить конкретную — 1/8. Полезные для Шамана карты — **Щит антимагии**, **Армия мертвецов**, **Ледяная скорбь**, **Лик смерти**, **Смерть** и **разложение**. Остальные опции тоже сильны, но используются

реже. Самая нежеланная опция — Проклятый договор, хотя и он может стать последней надеждой в тяжелой ситуации.



Базовая сила героя Шамана тоже отличается случайным эффектом. Вероятность призвать нужный тотем, если на столе нет других базовых тотемов — 25%. Заметьте, что вы никогда не призовете два одинаковых тотема. Таким образом, вероятность получения каждого следующего тотема повышается. Второй тотем будет нужным с шансом 33%, третий — 50% и последний — 100%. После того, как все тотемы будут на столе, силу героя вы использовать не сможете.



Нечетный Воин не позволит переиграть себя мелкими угрозами, так что постарайтесь сделать ставку на тяжелых существ: **Короля-лича**, **Ал'акира** и так далее. Единственная

действительно опасное для Воина дешевое существо — [Тотем языка пламени](#), постарайтесь закрыть его провокацией и защитить от [Суперколлайдера](#) и других ремувалов.

[Суперколлайдер](#) особенно силен против вас, поэтому постарайтесь не ставить на стол две крупные угрозы рядом. Лучше, чтобы между ними был базовый тотем или какая-либо мелкая угроза.

Помните, что у Нечетного Воина есть [Потасовка](#), [Шквал гнева](#) и [Ментальный техник](#).



Нечетный Паладин — агрессивен и быстр, однако вы тоже не должны отставать по темпу. Чистите стол и не давайте Утеру реализовать баффы Паладинов-рекрутов, а также некоторых механизмов.

Старайтесь защитить [Жонглера кинжалами](#) или разыгрывайте его в комбинации с силой героя и несколькими существами. Эта карта крайне важна на ранних и средних этапах игры в качестве зачистки стола. На поздних этапах помогают [Ведьма Хагата](#) и [Калимос Первородный](#).

Полезен уже на средней стадии игры и позднее [Морской великан](#). После его выхода можете даже попробовать сыграть агрессивно, но вас могут сдерживать мелкие провокаторы ([Праведная защитница](#), [Новый уровень!](#) и другие).



Охотник на предсмертных хрипах не должен доставить проблем, если не “раскрутит” существ с предсмертным хрипом. Ваша задача — заполнять стол, играть агрессивно и не дать Охотнику времени для реализации комбинаций. Лучшие цели для [Сглаза](#) — [Яйцо дьявозавра](#), [Катрена Зимний Шорох](#) или [Плотоядный куб](#).

Убивайте существ с предсмертным хрипом всегда, даже если нельзя обезвредить их [Сглазом](#). Оставляя их на столе очень опасно. Пусть из [Яйца дьявозавра](#) вылезет существо 5/5 и у вас не будет ответа — все равно уничтожайте 0/3.

Обыгрывайте [Мшистое чудище](#) и [Ловчего смерти Рексара](#), когда Охотник достигнет 6 кристаллов маны.

Секрет Охотник может стать проблемой из-за Оберега: малый изумруд, поэтому подготовьте сильный стол, чтобы разменяться со всеми Волками. Опасайтесь [Взрывной ловушки](#) и [Блуждающего монстра](#), лучше не идти «в лицо», а придержать существ для последующих разменов. [Морозная ловушка](#) может даже помочь вам, если вернет в руку какое-то существо с сильным боевым кличем.



Четный Шаман показывает неплохие результаты против Друидов (**Малигос Друид**, **Вихлелых Друид**). Основная проблема — Ползучая чума, поэтому не стремитесь выставляться по полной. Не прожимайте на автомате силу героя перед шестым ходом, даже если есть лишний кристалл маны. Лучше давить крупными угрозами, которые выйдут к середине игры: Похитительница трупов, Элементаль огня, Генн Седогрив и так далее, в зависимости от вашей сборки. Чем дальше, тем сложнее будет Друиду. Эффективны все угрозы с 5+ атаки. Старайтесь баффать существ до этого показателя.

Некоторые Друиды кладут **Ментального техника**, будьте аккуратны.

Сглаз подойдет в качестве ответа на **Малигоса**, выставленного в темп.

Полезная опция против Друида — **Мшистое чудище**. С его помощью нейтрализуется **Ползучая чума** и **Озорная изобретательница**.

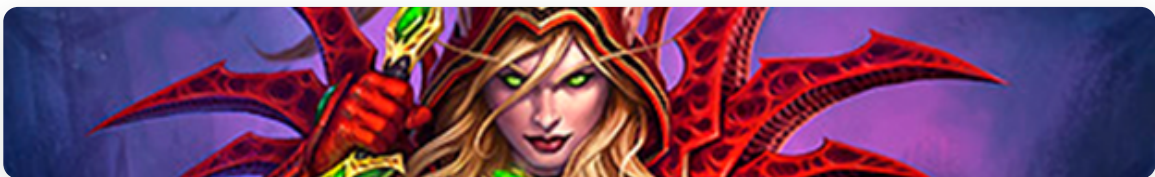
Токен Друид — интересный и напряженный матч-ап, в котором начать доминацию нужно рано, чтобы найти ответ на ранние **Лесные огоньки**. Опасайтесь **Ползучей чумы**, особенно при достижении Друидом 8-10 маны, поскольку ее Друид сможет скомбинировать с бафами.

Берегите **Ведьму Хагату** и **Калимоса Первородного** для ответа на стол противника.

Не бойтесь ставить крупные угрозы как можно быстрее, поскольку у **Токен Друида** нет **Близости к природе**.

В матч-апе с **Таунт Друидом** все решает **Сглаз**. Превратите в **Лягушку Хадронокса**, **Короля-лича** или любую провокацию, если **Хадронокс** уже был убит и вы ожидаете **Время ведьмовства** + **Плотоядный куб**.

Не бойтесь спамить стол мелкими угрозами: **Ползучей чумы** у **Таунт Друида** нет.

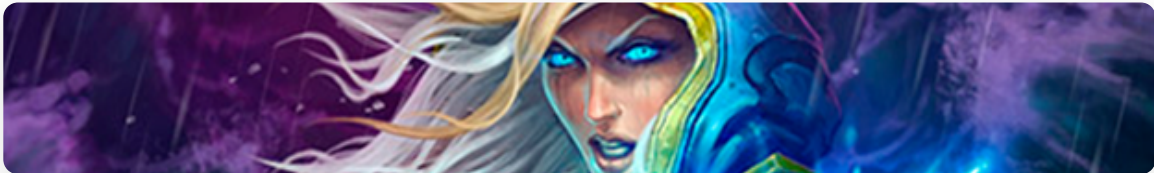


Нечетный Разбойник играет быстро. Помните о том, что все ваши угрозы с 2 ед. здоровья уязвимы к оружию **Валиры**, так что защищайте их провокаторами или другими способами. Особенно ценны **Жонглер кинжалами** и **Вожак лютых волков**. Можно поставить две угрозы с 2 единицами здоровья, чтобы обыграть оружие. **Сглаз** используйте на **Бандюгу** или **Кобальтового губителя**. В некоторых сборках встречаются **Эдвин ван Клиф** и даже **Рыцарь крови**. Если они выйдут с большими характеристиками, **Сглаз** будет в самый раз. Опасен **Кровожадный злолист**, всегда помните о нем, когда будете ставить тяжелую угрозу. Вы можете победить, затянув партию и истощив запасы противника. **Новый элемент Мира** есть не у всех, поэтому оставить **Валиру** без карт в руке вполне реально.



Дрыжеглот Шаман стал намного быстрее и агрессивнее. Он уже не полагается на завершающую комбинацию с **Дрыжеглотом**, а играет от стола, как и вы. Поэтому перехватывайте инициативу с первых ходов и разменивайтесь. У оппонента будет опасная связка **Электра Бурешквал** + **Гроза**, зато не будет **Вулкана**. Еще одна вероятная зачистка — **Калимос Первородный**. Будьте аккуратны перед пятым ходом, старайтесь не оставлять целей для **Провидца смерти Тралла**. Не забывайте о **Ментальном** технике: часто Четный Шаман будет ставить больше трех существ на стол, но пусть противнику хотя бы не достанется сильное существо.

В **зеркальном противостоянии** не бойтесь AoE эффектов, выставляйтесь по максимуму, совершайте выгодные размены и ищите ключевые темповые угрозы. Важен **Тотем языка пламени**, который нужно будет защитить любой ценой. План на игру — переиграть оппонента по выгоде и истощить его руку.



Не понятно, какого Мага вы можете встретить в ладдере в настоящий момент. Кто-то все еще может играть Темпо Магом с **Маназмеями**, другие переключились на Мурлок Мага или Биг Спелл Мага. В любом случае класс чувствует себя неуверенно, и переиграть Джайну не так уж сложно.

Темпо Маг плохо справляется с противниками, которые играют от стола. **Антимагию** обыгрывайте Монеткой или **Вспышкой**. Под **Взрывающиеся руны** лучше отдать существо с божественным щитом (**Похитительница трупов**) или пожертвовать каким-либо вторым дропом, если не боитесь получить урон по своему герою, а под контролем есть другие существа. Единственный шанс Мага — **Алунет**, на который у вас нет ответа. Если противник разыграл оружие, старайтесь быстрее завершить партию.

Биг Спелл Мага победить тяжело, у противника много AoE эффектов, все они дорогие и мощные. Лучше всего, чтобы к пятому-седьмому ходам на вашей половине была угроза с божественным щитом, она не умрет от **Ярости дракона** и других AoE способностей Джайны. Но в арсенале Мага есть не только AoE эффекты, но и точечные ремувалы: **Превращение**, **Кукла вуду**. Они нейтрализуют любую угрозу, будь у нее хоть божественный щит, хоть огромный запас здоровья. Именно этим и неприятен Биг Спелл Маг: он контролирует буквально все, что у вас есть. Поэтому играйте агрессивно и не бойтесь идти на оправданные риски. **Сглаз** приберегите на **Вестника рока** или какую-либо тяжелую угрозу оппонента. Старайтесь закончить игру с помощью рывков.



В поединке со **Жрецом на воскрешении** важен **Сглаз**. Заклинание испортит **Оберег: малый алмаз** и **Вечное служение** противника, лишит его мощного существа. Выбирайте целью **Сглаза** **Малигоса** или **Пророка Велена**. В крайнем случае — **Короля-лича**.

На **Сглазе**, увы, матч-ап не закончится, поскольку Жрец призовет массу опасных угроз на стол. Старайтесь мешать ему с помощью ваших существ, но помните про **Ментальный крик**.

До 7 хода не опасайтесь никаких АоЕ способностей, если на столе нет **Мага крови Талноса**. Помните также про дополнительные **Монетки**, которые Жрец может получить с **Золоченой горгульи**.



Зоолок доставит немало проблем, если у него будет хороший старт. **Веселые вурдалаки** быстро перехватят преимущество. Очень важны размены: не позволяйте Зоолоку выгодно размениваться — потом он исцелит существ до полного здоровья. Совершайте размены сами, причем старайтесь уничтожать существ сразу. Если атака по существу Зоолока не убьет его, лучше не атаковать вовсе. Не ударяйте и по герою противника на 1-4 ходах, если его здоровье равно 30. Пусть он сам ищет способы нанести себе урон, иначе можно нарваться на **Веселого вурдалака**.

Четный Чернокнижник – тяжелый оппонент. Он способен бороться до самых поздних стадий, и силен на всех этапах игры. Основные цели для **Сглаза**: **Горный великан**, **Сумеречный дракон** и **Крюконосец-разоритель**. Не прогадайте с выбором цели и грамотно используйте этот ценный ремувал. Четному Чернокнижнику доступны все самые сильные АоЕ ремувалы класса: **Осквернение** и **Адское пламя**. Некоторые сборки используют даже **Пламя Тьмы**. Не стоит сбрасывать со счетов и **Вестника рока**. Не жадничайте, играйте агрессивно и иногда рискуйте: в противном случае нарветесь на неприятности. Обыгрывайте АоЕ ремувалы с помощью баффов, не подставляйтесь под **Осквернение**, пусть противник сам ищет способы реализовать его. Если игра затянулась, помогут поздние инструменты – **Король-лич**, **Калимос Первородный** и другие.



Четный Шаман, кажется, дождался своего звездного часа. Архетип показывает отличные результаты в мете Проекта Бумного дня после нерфов: он не боится популярнейших Охотников, Зоолока и многих других.

Спасибо за прочтение гайда и удачной игры