

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.4 ноябрь) Дрыжеглот Шаман. Гайд по архетипу.

19.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Дрыжеглот Шаман Бумного дня

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, уважаемые подписчики kolodahearthstone.ru!









Сегодня в центре внимания [Дрыжеглот Шаман](#) — колода не новая, но полюбившаяся многим. После изменений баланса карт герой статьи показывает отличные результаты в ладдере: это четвертая по популярности колода на предлегендарных рангах, которой многие брали легенду и высокие строчки в ней в ноябрьском рейтинговом сезоне.

Нерфы не поменяли сборки [Дрыжеглот Шамана](#), но изменили матч-апы: архетип не боится Охотников на хрипах, Друидов и контроль колоды в принципе. Помимо этого [Дрыжеглот Шаман](#) не так уж и слаб в поединках с агро.

Гайд научит вас правильно играть [Дрыжеглот Шаманом](#). Вы узнаете об актуальных сборках архетипа, научитесь создавать собственную колоду и выбирать карты в

стартовую руку, познакомитесь с основами геймплея и его неочевидными тонкостями, а также со спецификой конкретных матч-апов.

Это обновленная версия гайда, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после нерфов. Далее полный список изменений:

-  Изменены актуальные сборки и описания к ним
 -  Изменена основа колоды
 -  Дополнены описания опциональных и технических карт
 -  Изменена максимально бюджетная версия колоды
 -  Обновлен раздел "Муллиган"
 -  Дополнены разделы "Основы геймплея" и "Стратегия игры"
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов меты Проекта Бумного дня, дополнены старые
-  Переработаны вступление и заключение

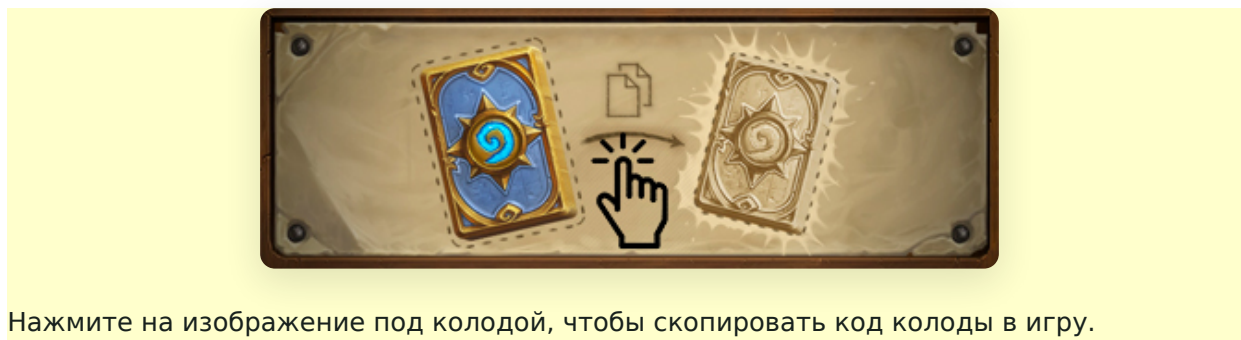
Основные разделы гайда:

- Сборки архетипа
- Основа колоды
- Опциональные и технические карты
- Замены, бюджетная версия
- Муллиган
- Основы геймплея:
 - - Полная ОТК комбинация
 - - Механика Дрыжеглота
 - - Альтернативные способы победы:
 - - Использование неполной комбинации
 - - Выживание
 - - Переигрывание по выгоде
- Стратегия игры:
 - - 13 полезных советов для освоения Дрыжеглот Шамана
- Карты со случайным эффектом
- Матч-апы
- Заключение

Сборки архетипа

Дрыжеглот Шаман — не самый разнообразный архетип. Любая комбо колода обладает обширной основой, которая состоит из частей комбинации, ремувалов и добора. Так же и с **Дрыжеглот Шаманом**.

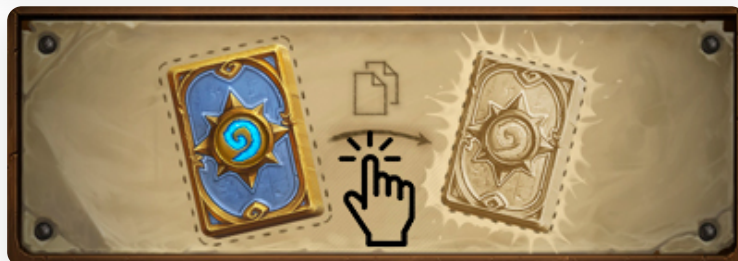
Ниже представлено несколько версий архетипа, мало отличающихся друг от друга — обычно одной-двумя картами, хотя есть и исключения.



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

Дрыжеглот Шаман от Zanananan

Дрыжеглот Шаман от Zanapanan












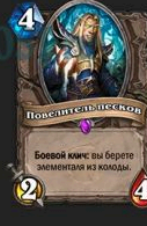





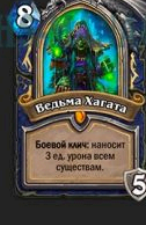




Сегодня это стандартная сборка архетипа. Она мало отличается от старой версии Ведьминоего леса, добавлена лишь **Электра Бурешквал**. Два **Ментальных техника** помогают против быстрых и мидрейндж противников, а **Земной шок** хорош в первую очередь против Охотников на хрипах и Сумеречных драконов.

Вы можете отказаться от Служителя боли, Электры Бурешквал, одного Ментального техника и Дальнего зрения в пользу второго Земного шока, Охотника Хеминга или Повелителя песков.


Дрыжеглот Шаман от Картошечки

Дрыжеглот Шаман от Картошечки


 <p>Ледяной осколок Боевой клещ: замораживает противника. Элементаль x2</p>	 <p>Земной шок Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Эффект неумирает и затем наносит ему 1 ед. урона. x2</p>	 <p>Принц Келтсет Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. x2</p>	 <p>Ментальный техник Боевой клещ: если у врага противная карта, а вы более сильны, вы получаете контроль над картой из колоды выбранной случайно. x2</p>	 <p>Тотем призыва птиц В конце каждого хода вы берете карту. Тотем x2</p>	 <p>Прожаривающая Боевой клещ: уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атак. x2</p>	 <p>Зона Горгона Боевой клещ: вы кладете в руку заклятую копию выбранного существа. x2</p>
 <p>Ментальный шип Восстанавливает 12 ед. здоровья, случайно распределяемого между всеми вашими персонажами. x2</p>	 <p>Электра Бурешквал Боевой клещ: если следующее заклинание на этом ходу сбрасывается, оно наносит 3 ед. урона. Элементаль x2</p>	 <p>Гроза Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Дальнее зрение Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) мане меньше. x2</p>	 <p>Повелитель песков Боевой клещ: вы берете элементаль из колоды. x2</p>	 <p>Древо натюр-морти Провокация. Боевой клещ: призывает копию этого существа. x2</p>	 <p>Живисос Боевой клещ: наносит 3 ед. урона противнику и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. x2</p>
 <p>Слизь Превращает выбранное существо в карту за 0/1 с «Провокацией». x2</p>	 <p>Вулкан Наносит 15 ед. урона случайно распределенного между всеми существами. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Гриб из стрелы-зонтика Боевой клещ: возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1). Элементаль x2</p>	 <p>Вельма Хагата Боевой клещ: наносит 3 ед. урона всем существам. 5</p>	 <p>Дрыжеглот Боевой клещ: возвращает «Большую копию» этой карты. Восстанавливает ману в зоне мане (если выбирается случайно). 6</p>		

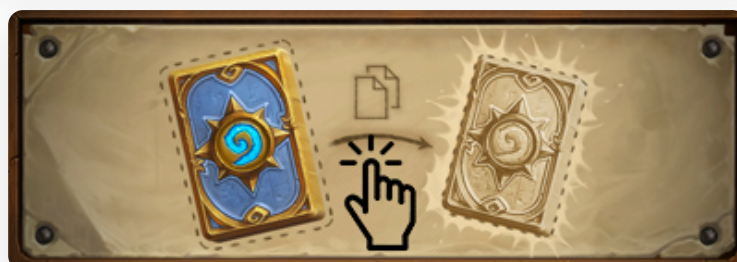


MANACOST
kolodaheartstone.ru



12640














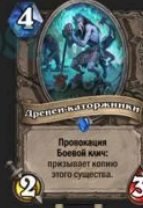











Служитель боли здесь заменен Повелителем песков. Это тот же перебор колоды, только вы с большей вероятностью предугадаете, что именно получите в руку. В колоде Картошечки 4 элементаля, и в большинстве сборок будет такое же количество.

Вместо второго Служителя боли добавляется дополнительная копия Земного шока.

Дрыжеглот Шаман с Похитительницей трупов


Дрыжеглот Шаман с Похитительницей трупов


 Накладывает на выбранное существо эффект немощи и наносит ему 1 ед. урона. 1 x2	 Боевой клич замораживает противника. 1 Элементаль 1 x2	 Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. 2 2	 Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. 3 1 3	 Боевой клич: вы кладете в руку допустимую копию выбранного существа. 3 2 2	 Боевой клич: вы сразу получаете заклинание из руки колоды срубывает дважды. 3 Элементаль 3 3	 В конце вашего хода вы берете карту. 3 Totem 0 3 x2
 Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перетурка: (2) 3 x2	 Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) меньше. 3 x2	 Восстанавливает 12 ед. здоровья случайному существованию между двумя вашими персонажами. 3 x2	 Превращает выбранное существо в легиону 0/1 с «Провокацией». 4 x2	 Провокация. Боевой клич призывает копию этого существа. 4 2 3 x2	 Каждый раз, когда вы получаете или в ходите это существо «Провокацией», вы получаете или восстанавливаете 3 ед. здоровья своему герою. 4 3 3 x2	 Боевой клич: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья своему герою. 4 3 3 x2
 Магнетик. Божественный щит. Провокация. Позиционная ловушка. Налекс. Механизм. 5 3 2	 Наносит 15 ед. урона случайно распределенного между всеми существами. Перетурка: (2) 5 x2	 Боевой клич: возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1). 6 7 Элементаль 7	 Немощество ветра. Рынок. Божественный щит. Провокация. 8 3 Элементаль 5	 Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем существам. 8 5 5	 Боевой клич: возвращает «Боевые кличи» если карты. Вы получаете копию в руке колоды если выбранное существо. 9 6 6	



MANACOST
kolodaheartstone.ru

15640







Необычная версия **Дрыжеглот** Шамана с **Похитительницей трупов** и синергиями с ней. Улучшает в первую очередь агро матч-апы, обеспечивая вас мощным защитным инструментом на 4-5 ходах.

Версия становится слабее при встрече с медленными колодами.



Основа колоды Дрыжеглот Шамана

1 Боевой клещ замораживает противника. 2 Элементаль x2	1 Наносит на выбранное существо эффект немести и затеня наносит ему 1 ед. урона. x2	2 Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. 2	3 Боевой клещ: вы кладете в руку золотую монету выбранного существа. 2	3 Боевой клещ умножает оружие противника. Вы получаете броне в размере его атаки. 3	3 Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно. 3	3 Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2
3 Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) карты меньше. 3	3 Восстанавливает 12 ед. здоровья. Сpecially распределяемого между всеми живыми существами. x2	3 В конце вашего хода вы берете карту. 0 Тотем 3 x2	4 Провокация. Боевой клещ призывает кошку этого существа. 2 x2	4 Боевой клещ наносит 3 ед. урона врагу-прокалке и восстанавливает 3 ед. здоровья вашей руке. 3 Зверь x2	4 Провокация. Выбранное существо в лагуну 0/1 с «Провокацией». x2	5 Наносит 15 ед. урона. Сpecially распределяемого между всеми существами. Перегрузка: (2) x2
6 Боевой клещ: возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1). 7 Элементаль 7	8 Боевой клещ наносит 3 ед. урона всем существам. 5	9 Боевой клещ: возвращает «Боевой клещ» всех карт, отыгранных вами в этом матче (если выберете случайно). 6				

Основа **Дрыжеглот** Шамана обширна — 25 карт, потому что это колода с устоявшимися частями комбинации, ремувалами и добором. Эти карты и составляют большую часть колоды.

Чаще всего основа дополняется Служителем боли, вторыми копиями **Ментального техника** и **Дальнего зрения**, а также **Электрой Бурешквал**. Реже используются **Повелитель песков** и **Охотник Хеминг**.

Основа редко меняется кардинальным образом, хотя бывают и необычные сборки, но это скорее исключение из правил.



Вестник Огненного Венца + Рокочущий элементаль — старое решение для **Дрыжеглот Шамана**, которым почти не пользуются сейчас. Сочетание этих элементалей гарантирует стопроцентное возвращение **Дрыжеглота** в руку после его выхода. Если сборки с **Принцем Келесетом** рискуют разыграть финальное комбо только один раз из-за неправильного порядка боевых кличей, то эти существа полностью устраняют риск. Это эффективное решение для бюджетной версии архетипа. Добавьте эти карты, если у вас нет **Принца Келесета**. В такую колоду впишется и **Вестник рока** как антиагро опция.

Страж гейзера — дешевый и простой способ защиты и исцеления + 1 боевой клич. Но не забывайте, что **Дрыжеглот** применит его на случайную цель, и это может быть вражеское существо или герой.

Электра Бурешквал — берется в сбоки почти всегда, поскольку хорошо сочетается с **Грозой**, **Вулканом** и **Дальним зрением**, но от этой легендарной карты вполне можно отказаться, если в коллекции ее нет. **Дрыжеглот Шаман** не сильно ослабнет.



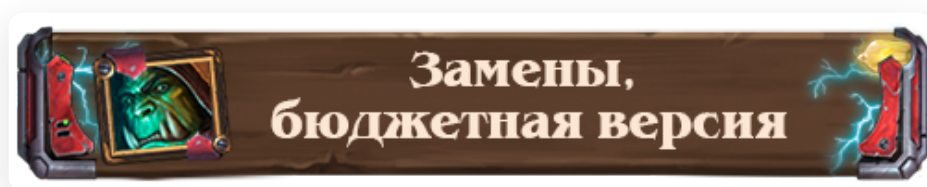
Заклинатель болот — дополнительный способ перебора колоды, но очень медленный. Зато у существа высокий показатель здоровья, что дает ему шансы пережить ход соперника. Плюс он может выманить какой-то ремувал.

Служитель боли — популярная опция для дополнительного перебора колоды. Если хотите дополнить сборку какими-либо картами, отказывайтесь в первую очередь от **Служителя боли**, а если у вас нет **Электры Бурешквал**, то можно убрать вместо **Служителя боли** **Дальнее зрение**.

Повелитель песков — от этой опции в последнее время отказываются в пользу других инструментов добора, но, если вы хотите добирать элементарей, улучшая потенциальные “топдеки”, возьмите его. В вашей колоде будет около четырех элементарей: **Ледниковый осколок** (2шт), **Электра Бурешквал** и **Грамбл, сотрясатель миров**. В большинстве случаев вы захотите получить **Грамбла, сотрясателя миров**, и это произойдет с 25% вероятностью, если все элементарии еще остались в колоде.

Охотник Хеминг — улучшает самые медленные матч-апы, помогая еще быстрее найти ключевые части комбинации. Используется не так часто, поскольку слаб в темповых поединках, а все медленные выигрываются и без Охотника Хеминга. Впрочем, эта карта помогает выигрывать гонку в поисках летальной комбинации в напряженных схватках с **Меха-К'Тун** колодами и **Жрецом** на воскрешении.

Черный рыцарь — помогает против Таунт Друида, Четного Чернокнижника и некоторых других медленных оппонентов. Большинство матч-апов, улаживаемых **Черным рыцарем**, выгодны и без него, поэтому эту легендарную карту используют редко.



Дрыжеглот Шаман — совсем не дешевая колода, и заменить можно далеко не все дорогие карты. Можете оставить одну копию **Дальнего зрения** и избавиться от **Прожорливой слизи**, но по возможности создайте и добавьте недостающие карты. Они играют не последнюю роль в колоде.

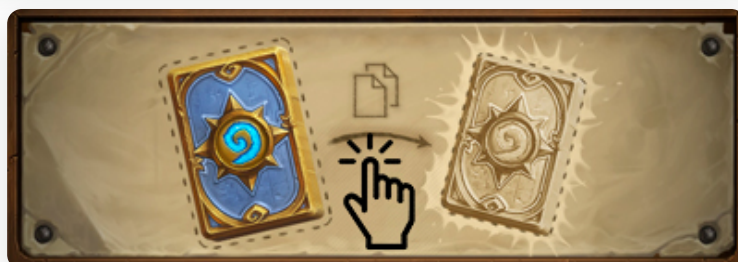
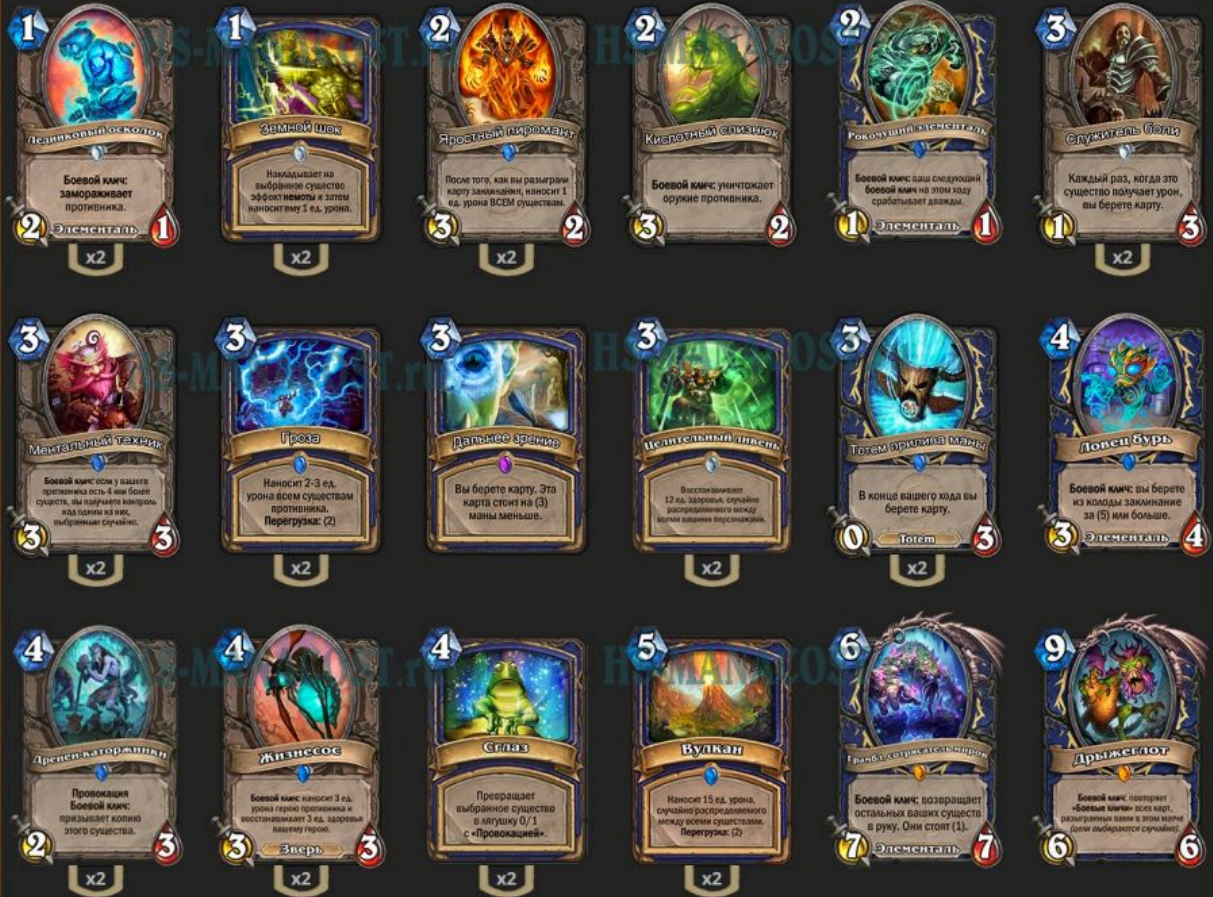
Легендарные карты, которые можно заменить: **Электра Бурешквал**, **Зола Горгона**, **Принц Келесет**, **Ведьма Хагата**. **Электра Бурешквал** хоть и сильна, но без нее можно обойтись. Вы просто создадите сборку, которая будет напоминать старые версии **Дрыжеглот Шамана**.

Вместо **Золы Горгоны** и **Принца Келесета** добавьте **Рокочущего элементаря**, тогда вам не понадобится дополнительный боевой клич на возвращение в руку. Без **Принца Келесета** вы лишитесь баффа всей колоды, зато новый элементар гарантированно обеспечит вас полной комбинацией. Но отказаться от **Грамбла, сотрясателя миров** уже не получится. Вы, конечно, можете заменить его условным **Молодым хмелеваром**, но так ослаблять **Дрыжеглот Шамана** не следует. **Дрыжеглот** и **Грамбл, сотрясатель миров** — ключевые карты.

Что до **Ведьмы Хагаты**, ее не хотелось бы терять, но бюджетная сборка может попытаться играть без нее. Вы потеряете процент побед против оппонентов, с которыми не получилось разыграть полную комбинацию: переиграть их по выгоде будет уже непросто.

Максимально бюджетный **Дрыжеглот Шаман**

Максимально бюджетный Дрыжеглот Шаман



Такая версия стоит 5520 чародейной пыли, это почти в два раза дешевле всех популярных сборок. Здесь присутствует Яростный пироман как дополнительный антиагро инструмент: раз уж нет Принца Келесета, можно добавить и его.

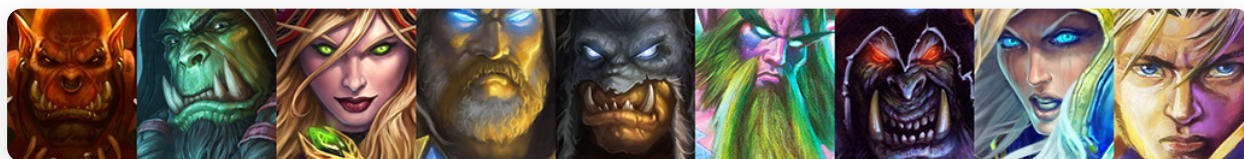
В первую очередь создайте Ведьму Хагату, второе Дальнее зрение. Принца Келесета и Зола Горгону тоже рекомендуется создать, но если вам понравится играть с элементами и стопроцентной комбинацией, оставьте их.



Выбор карт в стартовую руку не так сложен для Дрыжеглот Шамана. Вы всегда ищете Принца Келесета, вне зависимости от класса противника. В медленных противостояниях оставляйте Дрыжеглота.

Против быстрых классов ищите AoE зачистки и другие защитные опции, в зависимости от того, кого ожидаете.

Дренеи-каторжники — популярная опция, которая с хорошей рукой остается в большинстве случаев.



Воин: Принц Келесет, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники, Служитель боли, Зола Горгона, Гамбл, сотрясатель миров, Дрыжеглот. С хорошей рукой — Дальнее зрение.

Паладин: Принц Келесет, Гроза, Вулкан, Служитель боли, Ментальный техник, Ведьма Хагата, Земной шок. С хорошей рукой — Ледниковый осколок.

Охотник: Принц Келесет, Земной шок, Тотем прилива маны, Ментальный техник, Гамбл, сотрясатель миров, Сглаз.

Друид: Принц Келесет, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники, Дальнее зрение, Гамбл, сотрясатель миров, Дрыжеглот.

Разбойник: Принц Келесет, Вулкан, Прожорливая слизь, Дренеи-каторжники, Земной шок, Служитель боли. С хорошей рукой — Гроза, Целительный ливень, Ледниковый осколок.

Шаман: Принц Келесет, Земной шок, Тотем прилива маны, Дрыжеглот, Дренеи-каторжники, Гамбл, сотрясатель миров, Служитель боли.

Маг: Принц Келесет, Гамбл, сотрясатель миров, Зола Горгона, Служитель боли, Ледниковый осколок, Вулкан, Тотем прилива маны, Земной шок.

Жрец: Принц Келесет, Дрыжеглот, Гамбл, сотрясатель миров, Зола Горгона, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники, Дальнее зрение, Сглаз.

Чернокнижник: Принц Келесет, Гроза, Вулкан, Ментальный техник, Ледниковый осколок, Земной шок. С хорошей рукой — Ведьма Хагата, Грамбл, сотрясатель миров.



Прежде чем переходить к обсуждению тонкостей и нюансов колоды, нужно разобраться, как она вообще играет. Это актуально для новичков и тех, кто впервые решил поиграть этой колодой. Итак, что же представляет собой **Дрыжеглот Шаман**?

Это комбо колода, но она не похожа на других представителей этого типа. Все благодаря **Дрыжеглоту** — уникальной карте в игре.



Полная ОТК комбинация

В чем состоит комбо? Сначала вы разыгрываете несколько карт с нужными боевыми кличами. Для осуществления полноценной комбинации вам нужно разыграть всего три карты перед **Дрыжеглотом**: **Дренеи-каторжники**, **Грамбл, сотрясатель миров** и **Жизнесос**. Это можно делать в любом порядке, так как **Дрыжеглот** повторяет все боевые кличи случайно.

Что же произойдет после выхода **Дрыжеглота**? В лучшем случае боевой клич **Дренеи-каторжников** призвет копию легендарного существа, способность **Грамбла, сотрясателя миров** вернет в руку эту копию (она может быть не одна, если разыграно было несколько **Дренеи-каторжников**) и сработает боевой клич **Жизнесоса**. Главное — у вас в руке будет еще один **Дрыжеглот** за 1 кристалл маны, который провернет эту комбинацию снова.

Так вы будете наносить все больше урона боевым кличем **Жизнесоса** и получать больше копий на столе и в руке. Такое развитие событий остановить под силу немногим. Даже огромное количество брони или исцеления не спасет оппонента от гибели. Помимо ключевых боевых кличей, будут повторяться и все остальные: **Ледниковые осколок**, **Прожорливая слизь**, **Электра Бурешквал**, **Ментальный техник** и другие.

Сложность в том, что не всегда нужные карты придут в руку вовремя, а в некоторых случаях комбо может провалиться из-за неправильного порядка повторения боевых кличей.

Играя сборкой с **Принцем Келесетом**, вы всегда рискуете. Главное условие возвращения **Дрыжеглота** в руку — **боевой клич Дренеев-каторжников должен сработать раньше боевого клича Грамбла, сотрясателя миров**. Чтобы перестраховаться, **Дрыжеглот** Шаманы стали использовать **Золу Горгону**, ведь ее боевой клич схож с **Грамблом, сотрясателем миров**, и выполняет ту же функцию — добавляет в руку копию существа, пусть и за 9 маны.

Способы обеспечить стопроцентное возвращение Дрыжеглота в руку:

- 1. На столе до розыгрыша **Дрыжеглота** должен стоять **Грамбл, сотрясатель миров** — он точно вернется в руку за 1 маны, вы разыграете его и гарантировано вернете **Дрыжеглота**.
- 2. В руке будет **Зола Горгона** за 1 маны, возвращенная в руку **Грамблом, сотрясателем миров**. Если **Дрыжеглот** после розыгрыша не вернет себя в руку, примените на него **Золу Горгону** и испытайте удачу на следующий ход.
- 3. Возьмите в сборку **Рокочущего элементаля** (от **Принца Келесета** придется отказаться) и верните его в руку **Грамблом, сотрясателем миров**. Разыграйте **Рокочущего элементаля** перед **Дрыжеглотом** (можно через **Монетку**).

Помешают вернуть Дрыжеглота в руку следующие факторы:

1. Переполненная рука.
Старайтесь разыгрывать **Дрыжеглота** не с 10 картами в руке, "выкиньте" что-то без перегрузки ходом ранее. Также постарайтесь убрать с вашей половины стола всех существ кроме **Грамбла, сотрясателя миров, Золы Горгоны** и другой копии **Дрыжеглота**.
2. Украденное боевым кличем **Ментального техника** существо, на которого будет применен эффект **Золы Горгоны** или **Грамбла, сотрясателя миров**.
Не стоит обыгрывать эти маловероятные сценарии, ничего поделать с этим вы не сможете.
3. Розыгрыш боевого клича **Дренеев-каторжников** последним эффектом.
Играйте как можно больше **Дренеев-каторжников**, чтобы минимизировать риски.



Механика Дрыжеглота

Важно знать несколько моментов о механике ключевого существа колоды:

- Если Дрыжеглот убивает себя, его боевой клич перестает действовать
- Все боевые кличи Дрыжеглот разыгрывает в случайном порядке, что принципиально важно из-за синергии боевых кличей карт Дренеикаторжники и Грамбл, сотрясатель миров.
- Если боевой клич предлагает выбрать из нескольких вариантов (например, раскопка Защитника холмов или Калимос Первородный), это сделает за вас игра, то есть опция выбирается случайным образом.
- Дрыжеглот может произнести максимум 30 боевых кличей, чего более, чем достаточно, ведь в вашей сборке 15 существ с этим эффектом, включая самого Дрыжеглота.
- Второй разыгранный вами Дрыжеглот не повторит боевой клич первого. Аналогично и со всеми последующими Дрыжеглотами.



Дрыжеглот Шаман побеждает не всегда благодаря одному сценарию. Порой хватит неполной комбинации, а когда-то победить получится и вовсе без Дрыжеглота. Итак,

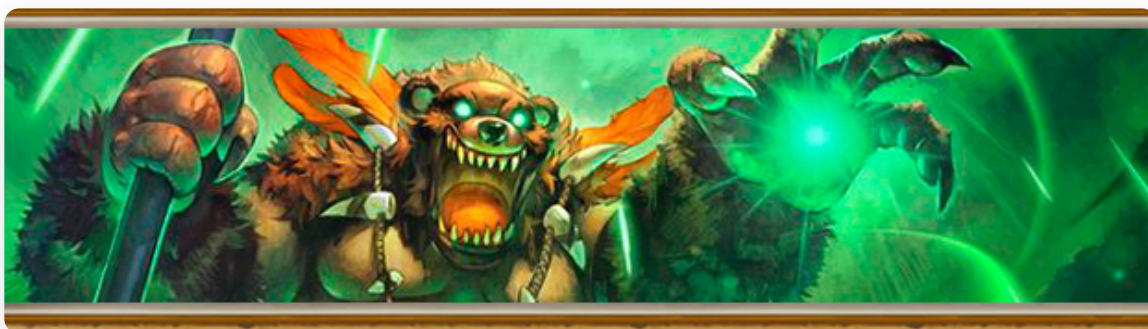
какие **альтернативные способы победы** есть у **Дрыжеглот** Шамана?



Использование неполной комбинации

Не всегда ход матча будет складываться в вашу пользу, не всегда вы найдете нужные карты и реализуете все боевые кличи. В таких ситуациях теряться и жадничать не нужно, особенно если противник наступает все активней. Розыгрыш **Дрыжеглота** без каких-то частей комбинации вполне оправдан и не обязательно ведет к поражению. Вы можете обойтись без **Грамбла, сотрясателя миров**, если разыграли **Золу Горгону**. Может случиться так, что вы “топдекнете” **Грамбла** на следующий ход, и вернете **Дрыжеглота** в руку, выставив его.

Иногда боевой клич **Жизнесоса** не нужен: **Дрыжеглот** или несколько его копий останутся на столе в конце хода, и этого может хватить для победы над противником без мощных АоЕ атак. Будут полезны другие боевые кличи: например, если вы заморозите существ **Ледяным осколком** или украдете кого-то **Ментальным техником**, или баффнете колоду **Принцем Келесетом**. В любом случае выход **Дрыжеглота** — это всегда темповый ход, который резко меняет ситуацию на столе.

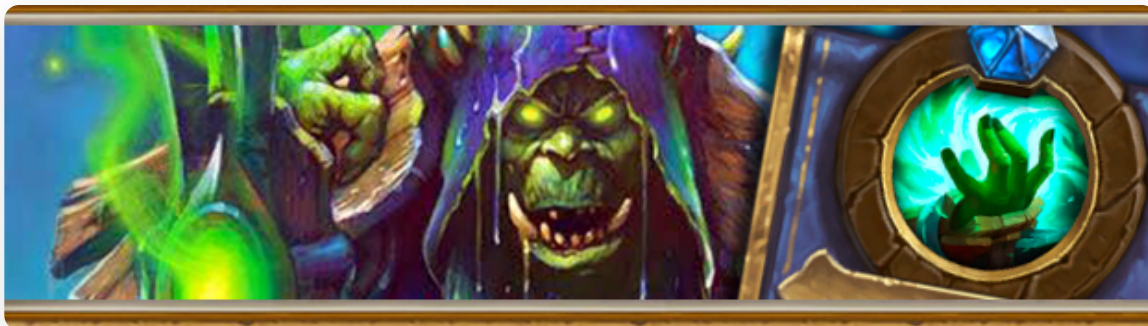


Выживание

Бывают и такие случаи, когда **Дрыжеглот** не понадобится вовсе. Это актуально для самых быстрых поединков, где Шаман не стремится реализовать комбо. Поединок вообще может не затянуться до 9 хода. В таких матч-апах важно искать защитные ресурсы, контролировать стол противника и вовремя находить исцеление. Если в каких-то противостояниях ключевыми станут АоЕ способности (**Нечетный Паладин**, **Нечетный Разбойник**, **Четный Шаман**), то в других придется следить еще и за здоровьем и комбинировать лечение с зачисткой вражеского стола.

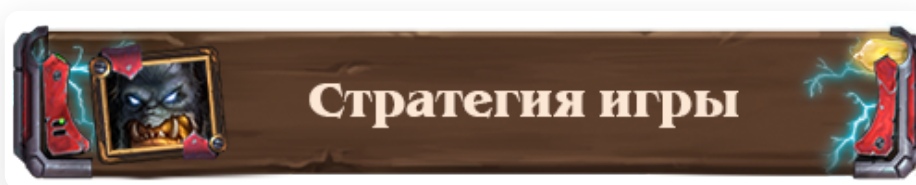
Желательно применять оборонительные эффекты одновременно с выставлением собственных угроз, чтобы действительно перехватывать преимущество, а не просто оттягивать смерть.

Дрыжеглота в таких случаях ставьте при первой возможности, если вы уверены, что он сделает больше, чем другие опции в вашей руке, а обычно так и будет.



Переигрывание по выгоде

Иногда комбинация не сработает, или **Дрыжеглота** придется выставить раньше, чем будут разыграны все ее части. Но не расстраивайтесь: вы еще можете переиграть оппонента по выгоде. В этом очень помогает **Ведьма Хагата**. Вы получаете источник ценных ресурсов (сила героя), которая не даст остаться без карт в руке.



Здесь вы найдете 13 советов, которые помогут вам быстрее освоить **Дрыжеглот Шамана** и не совершать распространенных ошибок.

1. Запоминайте разыгранные боевые кличи

Это слишком очевидное правило, и поэтому многие о нем забывают. Выставляя **Дрыжеглота**, вы должны четко осознавать, что вы хотите получить в конце хода и что вообще может сделать легендарное существо. Если вы не будете отслеживать боевые кличи, разыгрываемые в течение партии, то не удивляйтесь, если **Дрыжеглот** не сделает того, что вы планировали.

2. Не играйте "вредные" боевые кличи

Условный **Инженер-новичок** в колоде **Дрыжеглот Шамана** становится опаснейшей картой, так как **Дрыжеглот** быстро опустошит вашу колоду, повторяя ее боевой клич, и убьет вас уроном от усталости.

Также мешают архетипу боевые кличи, генерирующие другие карты в руку: **Огневичок**, **Защитник холмов** и так далее.

Не берите их в колоду и не разыгрывайте из руки, если получили этих существ каким-либо образом по ходу партии.

3. Правильно используйте **Сглаз** и другие ключевые ремувалы.

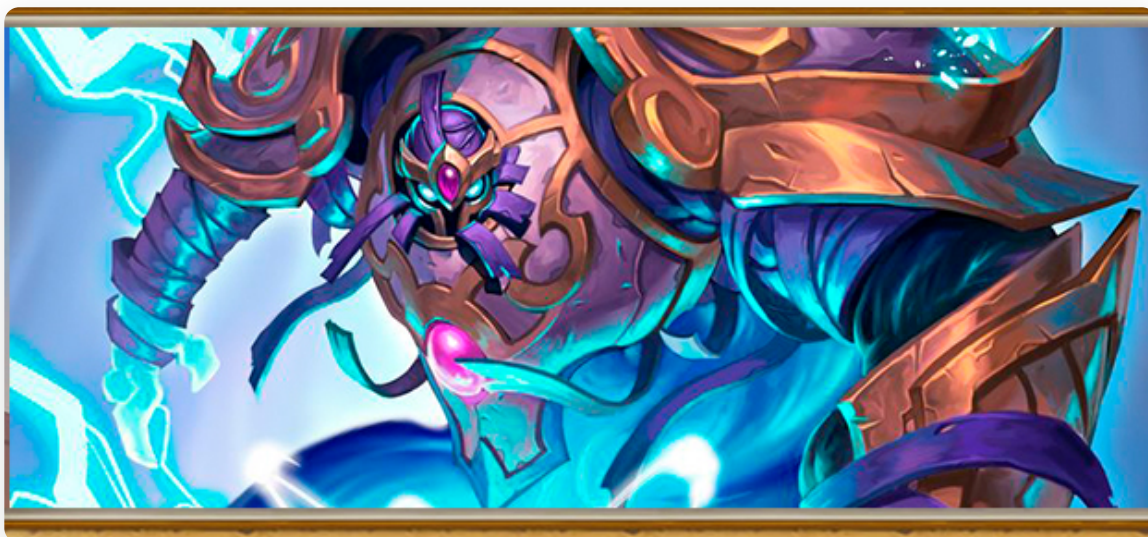
Мощнейший ремувал в колоде — это **Сглаз**, и важно находить ему правильные цели. В некоторых матч-апах неважно, кого устранять **Сглазом**, а кого, например, **Вулканом**, но иногда цели нужно выбирать тщательно. В матч-апе с Куболоком **Вулкан** нужно отдать

на Горного великана, а Сглаз на Стража ужаса, в поединке с Куб Охотником выбирайте цели с опасными предсмертными хрипами. Не жалейте Вулкан на крупные цели, которые можно устранить уроном.

Важный момент: Сглаз иногда можно применять и на собственных существ, чтобы защитить героя от финишного удара. Это отчаянный шаг, но ситуации бывают разные. Лягушка с провокацией может защитить вас, если у противника мало карт в руке, а вы ожидаете рывок или удар оружием, и других шансов выжить у вас нет.

4. Правильно разыгрывайте карты с перегрузкой

Когда разыгрываете Вулкан или Грозу, думайте, как повлияет перегрузка на следующий ход. Если она помешает разыграть что-то важное (например, Дрыжеглота), задумайтесь о том, чтобы повременить с AoE способностью. Не кидайте карты просто так, оценивайте ситуацию и думайте на несколько ходов вперед. Перегрузка не должна стать неприятным сюрпризом на следующем ходу, поэтому помните о ней.



5. Об Электре Бурешквал

Думайте о том, как правильно и наиболее выгодно применить ее. Часто вы захотите скомбинировать Электру Бурешквал с Грозой, чтобы наверняка зачистить вражеский стол. В иных случаях подойдет Целительный ливень, если здоровье приближается к нулю. Если поединок медленный и у вас есть время и преимущество, попробуйте разыграть Электру Бурешквал с Дальним зрением. Эффект легендарной карты работает на одну цель, поэтому нет смысла комбинировать ее со Сглазом: вы просто превратите существо в Лягушку, а ее — в другую Лягушку.

Важный момент: не забывайте о боевом кличе Электры Бурешквал, когда будете разыгрывать Дрыжеглота. Если у вас останутся лишние кристаллы маны на какое-то заклинание, оно сработает два раза.

6. О Грамбле, сотрясателе миров

Не обязательно подгадывать момент, чтобы выставить его на полный стол существ с хорошими боевыми кличами. Да, иногда получится вернуть в руку ключевые карты (Зола Горгона, Дренеи-каторжники — лучшие опции) и разыграть их заново, но это редкие

случаи. **Грамбла, сотрясателя миров** можно ставить и просто в темп: вы получите самое важное — его боевой клич.

Важный момент: если вы возвращаете в руку существ, а места для них не хватает, оставшиеся существа будут уничтожены. В руку вернутся те, что были разыграны ранее.

7. О Ведьме Хагате и переполнении руки

Как только вы разыграете **Ведьму Хагату**, вы откажетесь от базовой силы героя. С этих пор вам постоянно нужно следить за рукой — она начнет заполняться очень быстро. Например, боевой клич **Золы Горгоны** даст в руку сразу две карты — копию существа и заклинание с силы героя. Важно не сжигать карты, так как вы комбо колода, у которой мало ненужных карт. Поэтому старайтесь вовремя разыгрывать заклинания **Ведьмы Хагаты**, пусть это и не всегда будет что-то полезное.

Важный момент: если вы разыграете **Дрыжеглота** с 9 картами в руке в облике **Ведьмы Хагаты**, не бойтесь, что не получите копию в руку: сначала сработает боевой клич (то есть все ранее разыгранные боевые кличи, включая **Грамбла, сотрясателя миров** или **Золы Горгоны**), а потом уже эффект силы героя. Но следить за местом в руке все равно нужно.



8. О Ледниковом осколке

Существо хоть и кажется незначительным, на самом деле обладает серьезным эффектом и не зря занимает место в колоде. Не ставьте его на первом ходу просто чтобы разыграть, его лучше приберечь для более подходящих случаев. Вы можете замедлить какое-то большое существо противника или его героя с экипированным оружием. Все это даст время для поиска ключевых карт.

Важный момент: **Дрыжеглот** повторяет боевой клич **Ледникового осколка** случайным образом, при этом не всегда будут замораживаться разные цели. Вполне может случиться так, что будет три-четыре раза заморожено “лицо” оппонента или одно и то же существо, это нормальная ситуация.

9. О Золе Горгоне

В отличие от **Грамбла, сотрясателя миров**, это существо вы реже захотите ставить просто в темп. Но и искать для нее идеальные цели тоже не всегда нужно. Часто ее

стараятся комбинировать с **Дренеями-каторжниками**: чем больше их будет разыграно, тем больше вероятность, что боевой клич сработает раньше остальных. Но это не обязательное условие. Иногда полезно добавить в руку дополнительного **Жизнесоса**, а от возможности получить второго **Принца Келесета** в начале партии мало кто откажется.

В темповых матч-апах полезно возвращать в руку **Тотем гнева воздуха**, чтобы позднее дать усиленную **Грозу**.

Важный момент: если вы рассчитываете на боевой клич **Золы Горгоны**, чтобы вернуть **Дрыжеглота** в руку, проследите за тем, чтобы на столе не было других существ. Иначе есть вероятность, что ее способность сработает не на **Дрыжеглота**, пусть он даже призовет несколько своих копий.



10. О Целительном ливне

Первое правило — не разыгрывайте **Целительный ливень** просто так, лишь бы отсрочить смерть. Конечно, если у вас 1 здоровья и это ваш единственный шанс выжить — действуйте, но вообще эффекты лечения желательно совмещать с выставлением собственных угроз и зачисткой стола оппонента. Что толку, если вы исцелитесь на 12 единиц, если на столе противника 12 урона?

Второе правило — не забывайте, что **Целительный ливень** работает и на существ. Если ваша задача исцелить себя, сначала избавьтесь от других целей для лечения. Иногда вы, наоборот, захотите восстановить здоровье существам.

11. Урон от заклинаний + Вулкан — плохая синергия

Бонусы к урону от заклинаний плохо сочетаются с **Вулканом**. Не прожимайте силу героя в надежде на **Тотем гнева воздуха**, ведь тогда вы уменьшите шанс на зачистку стола. Тотем даст +1 к урону от заклинаний, но впитает в себя 2.

12. Аккуратней с добором

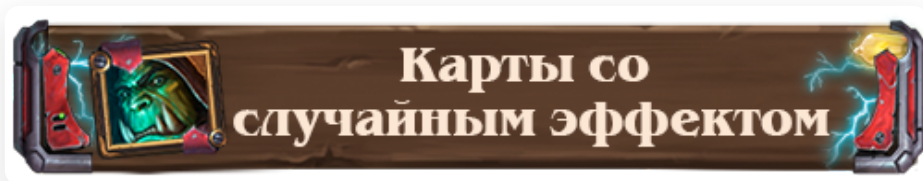
Тотем прилива маны и **Служитель боли** должны помогать, а не разрушать ваши планы. Но не все противники согласятся с этим. Будьте аккуратны, если играете против оппонента, который может легко вас “овердровнуть”. Часто такие оппоненты вообще не

захотят избавляться от Тотема прилива маны и будут ударять Служителя боли несколько раз. Если в руке 8-9 карт, а вы играете против Друида, подумайте дважды, прежде чем выставить существо, которое добирает карты.

Важный момент: не жалеете карты, чтобы уничтожать собственных существ с добором. Тот же **Земной шок**, примененный на **Тотем прилива маны**, спасет ситуацию, если карт стало слишком много. Сжигать ресурсы опасно, поэтому лучше перестраховаться.

13. Помните о последовательности действий

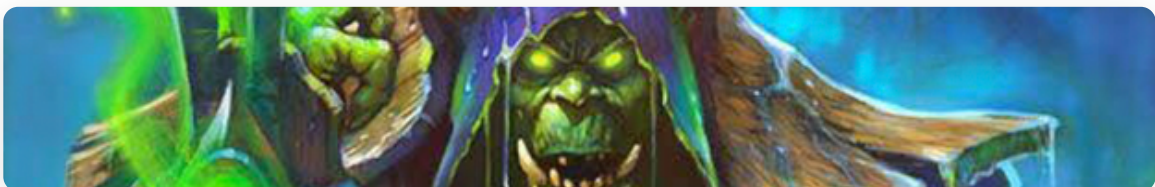
Сначала добирайте карты, а затем уже совершайте какие-то действия. Полученные в руку опции могут изменить планы на ход. Это актуально не только для **Дрыжеглота Шамана**, но и для любой другой колоды. Распространенная ошибка — добирать карты в конце хода, это неправильно. Но бывают и исключения: например, если вы планируете разыграть **Принца Келесета**, это нужно делать перед добором, чтобы взять уже усиленное существо.



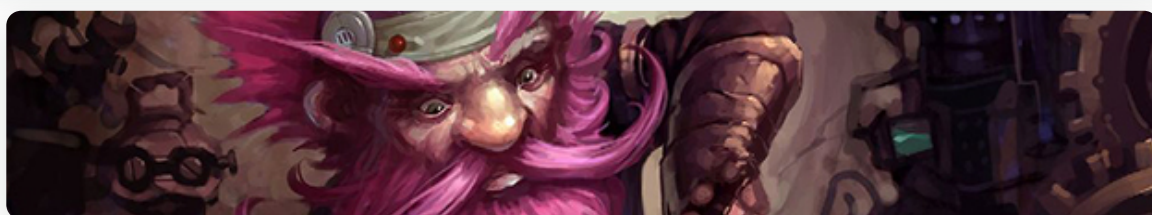
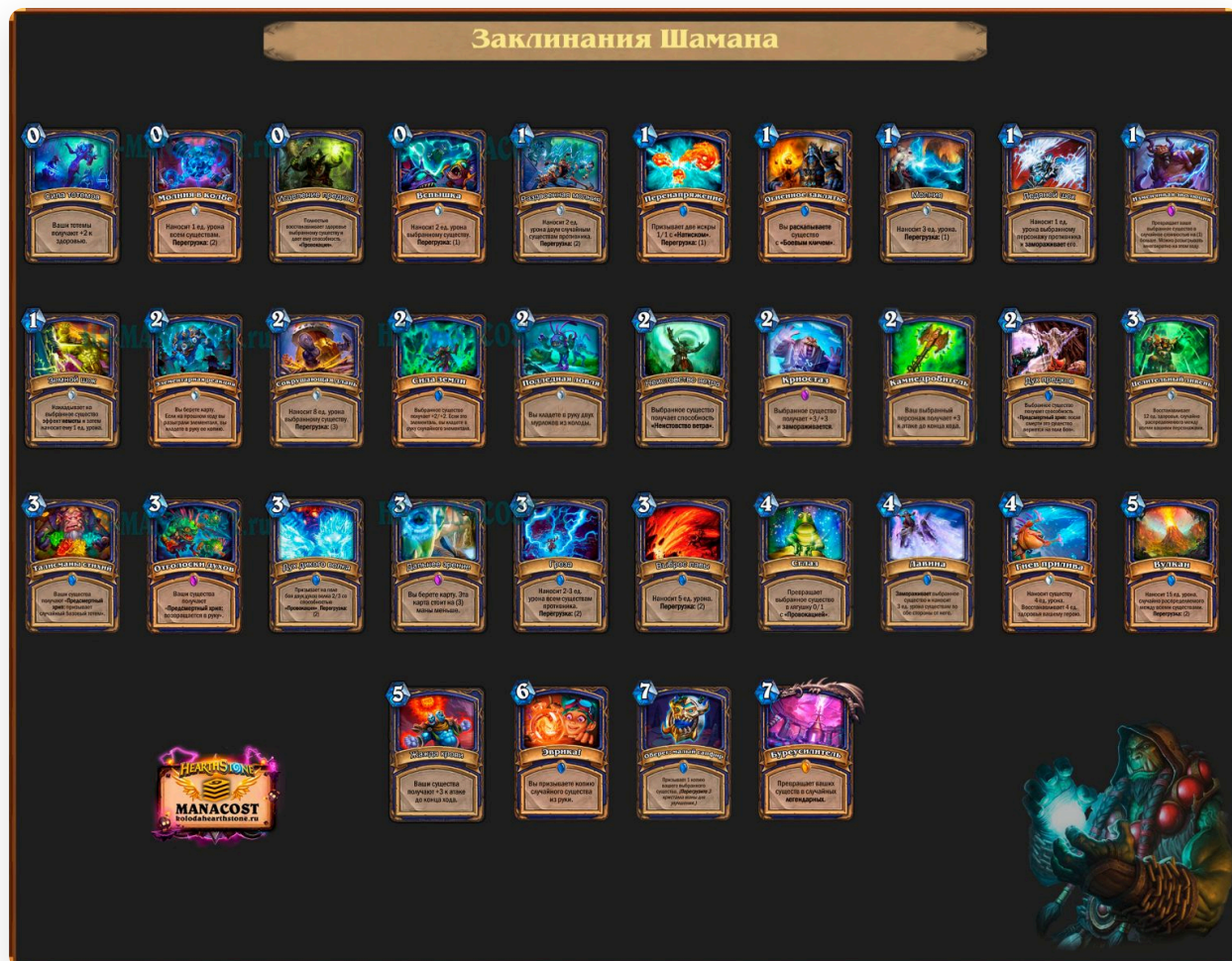
Гроза — вы никак не можете повлиять на то, как именно ударит **Гроза**. Кого-то она пробьет на 2 урона, кого-то на 3. Чтобы повысить шансы зачистить стол, сочетайте ее с бонусом к урону от заклинаний. В вашей колоде, вероятно, не будет таких карт, поэтому вся надежда на базовую силу героя и **Тотем гнева воздуха**. Еще с **Грозой** хорошо комбинируется **Электра Бурешквал**.



Дальнее зрение — чтобы с большим шансом предугадать, какую карту вы возьмете, запоминайте, что осталось в колоде или используйте Deck Tracker. Чем меньше карт осталось, тем выше шанс взять что-то конкретное. Приятнее всего взять **Дрыжеглота** за 6 маны или защитную опцию в тяжелой ситуации.



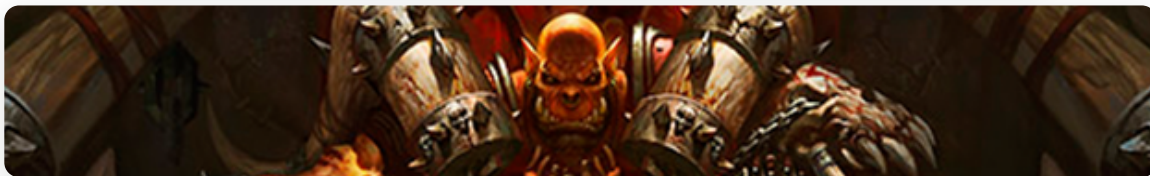
Ведьма Хагата — дает одно из 34 заклинаний, когда вы разыгрываете существо. Шанс найти конкретное — 2,9%. Если вы ищете прямой урон по герою оппонента, вам повезет с вероятностью 8% (Ледяной шок, Выброс лавы, Молния). Шанс найти исцеление — 6% (Целительный ливень, Гнев прилива).



Ментальный техник — чем больше на столе противника существ, тем меньше шанс взять какое-то определенное. Максимальный шанс на удачу составляет 25%, если у оппонента будет 4 существа. Не забывайте, что обыгрывать **Ментального техника** нужно не только оппоненту, но и вам. Многие забывают об этом, а ведь сегодня не так мало колод, использующих это коварное существо.



Матч-апы



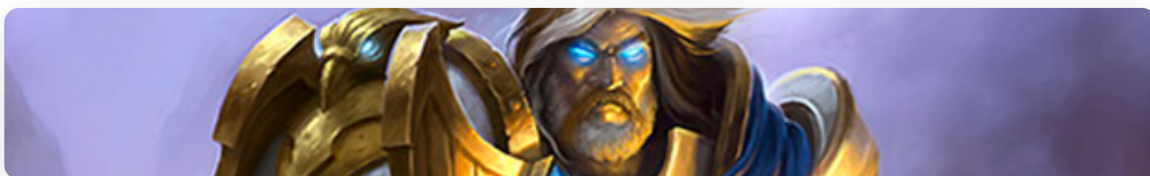
Нечетный Воин - лучший матч-ап. Он ориентируется на получение брони, но при этом никак не может помешать розыгрышу вашей комбинации. Нечетный Воин не способен оказывать серьезного давления, а на поздних существ у вас будет ответ в виде [Сглаза](#). Броня вам не помеха — пусть Воин копит ее сколько угодно. При успешном розыгрыше комбо боевой клич [Жизнесоса](#) сделает свое дело, пусть и не очень быстро.

В этом поединке есть две задачи:

Первая — не отдать стол и не дать Воину продавить вас своими угрозами.

Вторая — постараться гарантировано вернуть [Дрыжеглота](#) в руку после первого применения: разыграть как можно больше [Дренеев-каторжников](#), вернуть [Грамблом](#), [сотрясателем миров](#) в руку [Золу Горгону](#) за 1 маны и так далее.

Единственный реалистичный способ проиграть — неудача с [Дрыжеглотом](#).



Нечетный Паладин начнет давление с первых ходов матча и не остановит его.

Грамотно используйте АоЕ способности: часто их будет не хватать. Старайтесь убивать Паладинов-рекрутов до применения Нового уровня! и [Грибоманта](#) на пятый ход, иначе есть риск не зачистить стол [Грозой](#) или [Вулканом](#).

[Дрыжеглоту](#) достаточно повторить несколько боевых кличей на исцеление или зачистку стола, выставляйте его при первом удобном случае, забудьте о том, чтобы собрать полную комбинацию.

Старайтесь закрепиться на столе, контролируйте существ Утера не только заклинаниями, но и существами. Выгодные размены очень полезны в данном матч-апе.

Еще одна полезная карта — [Ведьма Хагата](#), даст дополнительную АоЕ зачистку и помешает Паладину истощить ваши ресурсы в руке.

Отдавайте [Сглаз](#) в средние цели под бафами или даже 3/3 существ, не обязательно беречь этот ремувал для [Героя Штурмграда](#), которого в сборке может и не быть. [Земной шок](#) приберегите для существа под баффом.

Четный Паладин медленнее, а значит проще. Берегите [Сглаз](#) и [Земной шок](#) на крупные цели с бафами, устраняйте мелкие цели АоЕ эффектами и [Ментальным техником](#),

постарайтесь не дать Паладину заспамить ими стол, иначе вы получите много урона от Хранителя Солнца Тарима.

У Четного Паладина много взрывного урона из руки за счет рывков, оружия и Гнева карателя, так что готовьте Целительный ливень и не жадничайте с ним.



Охотник на хрипах доставит массу неприятностей своим мидрейндж стилем игры. Основная опасность — в существах с предсмертным хрипом. Старайтесь либо убивать их сразу же, либо обезвреживать немотой или Сглазом. Помешаете Охотнику реализовать свои хрипы рано — окажетесь в выигрышной ситуации.

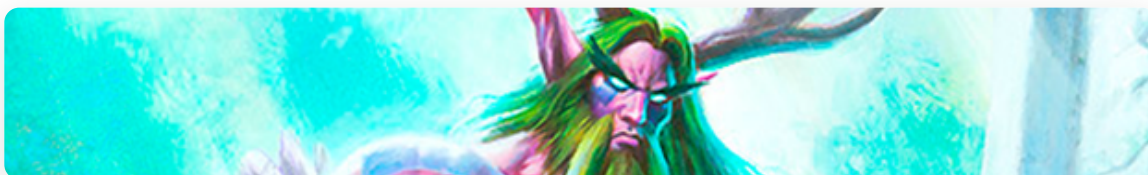
Берегите Ментального техника и Ледниковые осколки — это ключевые существа в противостоянии, которые нужно постараться вернуть в руку Золой Горгоной или Грамблом, сотрясателем миров.

Если на стол вышли Король Круш или Заряженный дьявозавр, постарайтесь уничтожить их сразу же, чтобы Охотник не применил на них Плотоядного куба.

В матч-апе со **Слелл Охотником** поберегите ответ на Оберег: малый изумруд и заклинание Ко мне!. Избавляйтесь от стола оппонента сразу, ему все равно не хватит взрывного урона для реабилитации. Не проверяйте секреты на ранней стадии игры, если ожидаете Блуждающий монстр или Взрывную ловушку. Морозная ловушка часто будет вам на руку. Постарайтесь проверить ее Дренеями-каторжниками, Золой Горгоной, Принцем Келесетом и другими существами с сильными боевыми кличами. Сглаз пригодится, если Рексар разыграет рыцаря смерти и начнет выставлять крупных Зомбозверей.

Против **Секрет Охотника** играйте максимально темпово, отдавайте Ледникового осколка перед выходом Псаля на четвертый ход, если на столе есть зверь. Помните про тот же Оберег: малый изумруд, который нужно зачистить АоЕ способностью.

Дважды подумайте, стоит ли атаковать существами даже по угрозам оппонента, порой лучше этого не делать, чтобы не дать дополнительные заряды Лука Орлиного рога, не призвать опасные угрозы на стол и так далее. Иногда тот же Ледниковый осколок на столе сделает больше: его можно вернуть в руку и разыграть снова за 1 маны.



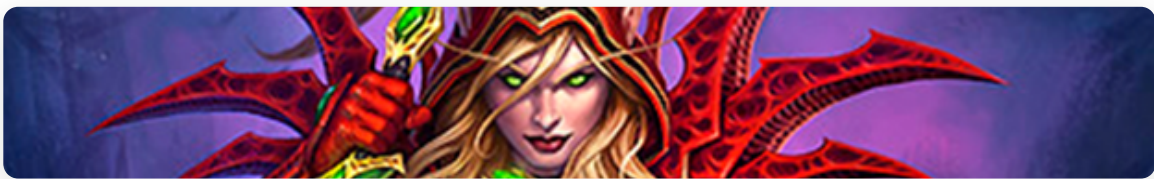
Малигос Друид и **Вихлепых Друид** опасны своими комбинациями: вам нужно реализовать свою раньше, чем это сделают противники. Держите ответ на двух Малигосов, сначала придется избавиться от дракона 4/12, а потом и от копии 3/4. Желательно рано выманить заклинания на урон (Размах, Лунный огонь), чтобы связка с

Малигосом не принесла ему большой выгоды. Опасайтесь и существ Друда: оба архетипа могут победить столом, если удачно применят **Развилку** на бафф к атаке.

В матч-апе с Вихлепых Друдом не отставайте по картам, но и не допускайте переполнения руки: Малфурион наверняка будет ждать момента, чтобы сжечь пару карт **Близостью к природе**.

Таунт Друид — самый простой противник класса, которому сложно реализовать **Хадронокса** из-за **Сглаза**. Примените это заклинание на самого **Хадронокса** или **Короля-лича**, а в крайнем случае (чаще после смерти первого **Хадронокса** или при наличии второго **Сглаза** в руке) на любого крупного провокатора.

Также важны **Ледниковый осколок** и **Ментальный крик**, а точнее их боевые кличи, которые позже использует **Дрыжеглот**. Вы можете даже не играть **Жизнесосов**, попросту ликвидируя волны провокаторов оппонента каждый ход.



Нечетный Разбойник — действует слишком агрессивно и темпово, и вы не всегда будете успевать отвечать на все его выпады.

Цели номер один для устранения — **Бандюга**, **Коварный птенец**. Не жалейте тратить даже тяжелые ремувалы на этих существ, особенно если чувствуете, что противник быстро теряет карты в руке. **Прожорливую слизь** отдавайте на оружие 2/2, не обязательно ждать **Смертоносного яда**. Ждать в этом поединке вообще опасно. Жадничать можно с **Целительным ливнем**: постарайтесь реализовать его, когда на столе Разбойника будет немного угроз, иначе лечение лишь отсрочит вашу смерть, но не поможет по-настоящему.

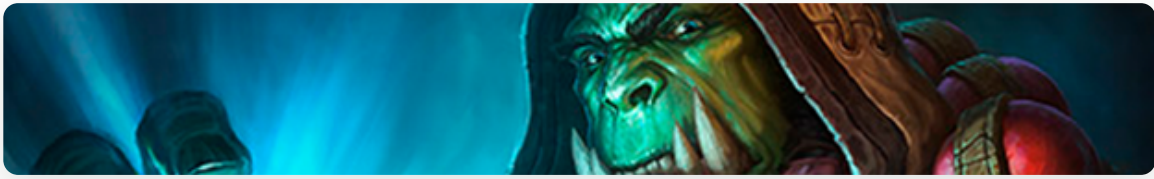
Берегите **Ледниковый осколок** — замораживайте **Бандюгу**, **Коварного птенца**, цель с **Хладнокровием** или любое существо перед пятым ходом Разбойника, когда выйдет **Грибомант**. Отдавайте **Сглаз** в любое существо с 3+ атаки, а **Земной шок** лучше всего применить на цель с **Хладнокровием**, хотя полезной нейтрализовать и другие угрозы.

Возвращайте в руку **Дренеев-каторжников**, **Прожорливую слизь** или **Ледниковый осколок**.

Квест Разбойник - худший матч-ап. Вы никак не мешаете Разбойнику реализовать выполнение легендарной задачи. Но попытаться можно: избавляйтесь от всех существ Валиры, которые есть на столе, и в первую очередь от тех, что уже были разыграны несколько раз. Попробуйте выманить **Исчезновение** рано. Желательно, чтобы это помогло только вам - вернулись в руку боевые кличи и полезные существа, а со стола Разбойника вернулись ненужные существа или вообще никто. Грамотно используйте AoE способности: важно зачистить стол перед розыгрышем Средоточия кристалла, чтобы Разбойник не смог сразу атаковать усиленными существами. Не тратьте массовые зачистки до этого момента, лучше устранять мелких существ с помощью разменов или точечных ремувалов.

Не пытайтесь обезвредить кого-то **Сглазом** после выполнения легендарной задачи: Лягушка тоже примет характеристики 4/4.

Зато если вы украдете кого-то **Ментальным техником**, у этого существа останутся повышенные характеристики и на вашей половине поля.



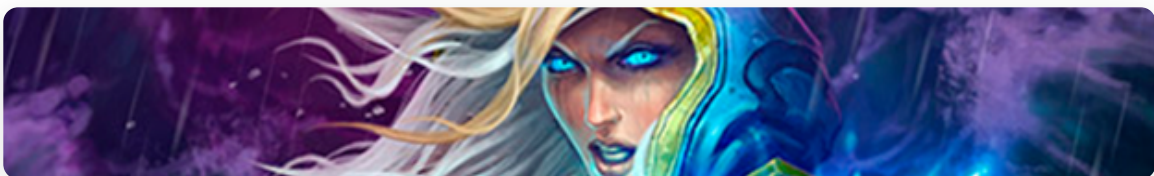
В зеркальном матч-апе победит тот, кто раньше соберет все части комбо. Важны карты на добор: старайтесь быстрее противника перебирать колоду и устранять его Служителей боли и Тотемы прилива маны. Не жалейте даже **Сглаз** или **Грозу**, чтобы уничтожить их. Важно первым поставить **Дрыжеглота** и повторить его эффект, поэтому не держите его в руке до последнего, набирая как можно больше боевых ключей.

Аккуратнее с добором: порой **Тотем прилива маны** и **Служитель боли** сыграют против вас и сожгут какие-то карты.

Старайтесь убирать со стола **Дренеев-каторжников**, **Золу Горгону** и **Грамбла**, **сотрясателя миров** противника.

У **Четного Шамана** нет карт на добор, поэтому истощить его руку вполне реально. Поединок темповый, поэтому не жадничайте. Выставляйте угрозы, закрепляйтесь на столе, не позволяйте делать то же противнику. **Сглаз** примените на **Похитительницу трупов** или позднюю угрозу (**Калимос Первородный**, **Король-лич**, **Ал'акир**).

Для устранения одиночных целей пригодится и **Вулкан**. А мелких существ Четного Шамана лучше зачищать **Грозой**, **Ведьмой Хагатай** и разменами. Пригодится и **Ментальный техник**, **Тралл** редко будет обыгрывать это существо.



Биг Спелл Маг — положительный матч-ап. Он слишком медленный на ранних этапах игры, и часто до 8-10 хода вам не будет ничего угрожать. Спокойно разыгрывайте нужные для комбо карты и не торопитесь. Опасны тяжелые существа Мага: обязательно придержите **Сглаз** на них. Это может быть **Король-лич**, **Синдрагоса**, **Барон Геддон**, **Алекстраза**. Биг Спелл Маг постарается победить вас с помощью **Дракономанты Аланны**, поэтому старайтесь не давать Магу возможности выставить ее. С полным столом драконов 5/5 справится комбинация **Электра Бурешквал** + **Гроза**, но к тому времени уже желательно выставить **Дрыжеглота** и победить.

Мурлок Маг играет очень быстро, так что ответить на его угрозы будет сложно. Незаменим **Земной шок**, которым можно устранить разбаффанного мурлока. Старайтесь отдать **Грозу** и **Вулкан** как можно раньше, пока мурлоки не "переросли" эти АоЕ способности. Играйте максимально темпово и боритесь за стол всеми силами.

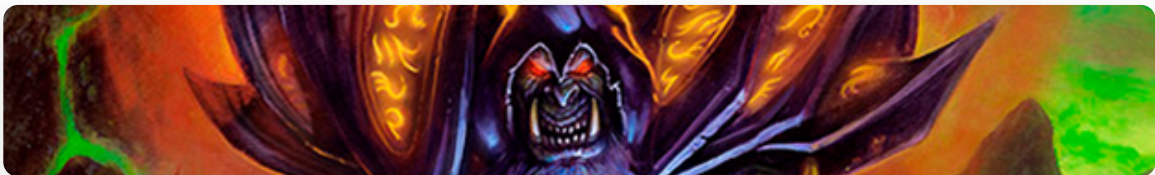


В противостоянии со Жрецом на воскрешении важен **Сглаз**: постарайтесь отдать это заклинание на Пророка Велена и **Малигоса**, но также подойдет и **Король-лич**. Не спешите потратить второй **Сглаз**: первым вы уже испортили оппоненту **Вечное служение** и **Оберег**: **малый алмаз** максимально, вторая **Лягушка** ничего не изменит.

Применив **Сглаз**, убейте 0/1 существо противника, пока Жрец не замешал его в вашу колоду **Ментальным криком**.

Если Жрец применил **Клонодельню Зерека**, подумайте дважды, прежде чем играть **Земной шок** на 1/1 существ. Они сначала получают немоту и вернуться к своим базовым характеристикам, а только после заклинание нанесет им 1 урона.

Поединок с **Меха-К'Тун Жрецом** не так уж прост, как кажется. Действуйте как можно быстрее, атакуйте героя противника, не закликаясь на разменах. Уничтожайте инструменты добора, на остальных существ не обращайте внимания. Важно разыграть **Дрыжеглота** как можно раньше и найти свое комбо до того, как Жрец сможет реализовать свое. Если сильно затянете партию, Андуин победит.



Зоолок быстр, но ваши AoE способности и провокации помогут держать стол Чернокнижника. Не бойтесь получать урон в начале матча, потом вы восстановитесь с помощью **Целительного ливня** и **Жизнесосов**. Старайтесь не просто использовать эффекты лечения и массовые ремувалы, а еще и выставлять при этом свои угрозы. Так вы получите право разменов и преимущество на столе.

Не играйте **Целительный ливень**, если на половине Зоолока есть **Стражница Света**.

Отдавайте **Земной шок** в любое существо под баффом или даже в 2/1 угрозу. **Сглаз** — в любое существо Чернокнижника со средними или большими характеристиками.

Играйте **Дрыжеглота** и **Ведьму Хагату** в темп, чтобы выиграть борьбу за стол и задавить оппонента.

Четный Чернокнижник опасен тяжелыми угрозами, от которых вы будете избавляться **Сглазом** и **Вулканом**. Готовьтесь к раннему **Горному великану** — Чернокнижник с Монеткой может выставить его на третий ход. Не имеет значения, как именно избавляться от угроз оппонента. Но если у вас все благополучно, и вы хотите перестраховаться, обезвредьте **Крюконосца-разорителя Сглазом**, чтобы он не воскрес при выходе **Кровопийцы Гул'дана**. Это не строгое правило. Берегите **Земной шок** на **Сумеречного дракона**.

Контроль Чернокнижник опасен несколькими картами. **Первоученица Рин** может доставить неприятности, если Чернокнижник найдет ее рано — старайтесь дать ей немоту или превратить в Лягушку. **Проект по демонологии** может лишить вас **Дрыжеглота**, если он уже в руке, держите там также и другое существо, чтобы **Проект по демонологии** не со 100% шансом превратит ключевое существо в демона.



Дрыжеглот Шаман — уникальный комбо архетип, не имеющий аналогов. Если вы любите собирать безумные комбинации и уничтожать противников за один-два хода, он точно подойдет вам. Колода способна подарить не только победы, но и массу эмоций, а этим могут похвастаться не все.

Дрыжеглот Шаман не претендует на лидерство в мете среди медленных архетипов, но колода не так сильна в руках неопытных игроков.

А нравится ли вам **Дрыжеглот Шаман**? Делитесь опытом в комментариях.