

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Галакронд Шаман безоговорочный лидер на старте Натиска драконов. Гайд по архетипу

12.12.2019

Гайды

Натиск Драконов Гайды

Галакронд Шаман гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Галакронд Шаман в мете Натиска драконов. Дополнению всего лишь пара дней, но Галакронд Шаман уже успел зарекомендовать себя как лучший архетип ладдера. Он в топе и по популярности, и по проценту побед, притом со значительным отрывом. Кто-то уже называет Галакронд Шамана поломанной и имбалансной колодой, которую необходимо понерфить как можно быстрее, иначе всех ждет Шаманстоун.

Действительно, Галакронд Шаман эффективен и результативен — пока что игроки не нашли плохих матч-апов, а тяжелее всего Галакронд Шаману в поединке с другими Галакронд Шаманами. Если вы хотите быстро взять высокие ранги — герой гайда станет оптимальным выбором.

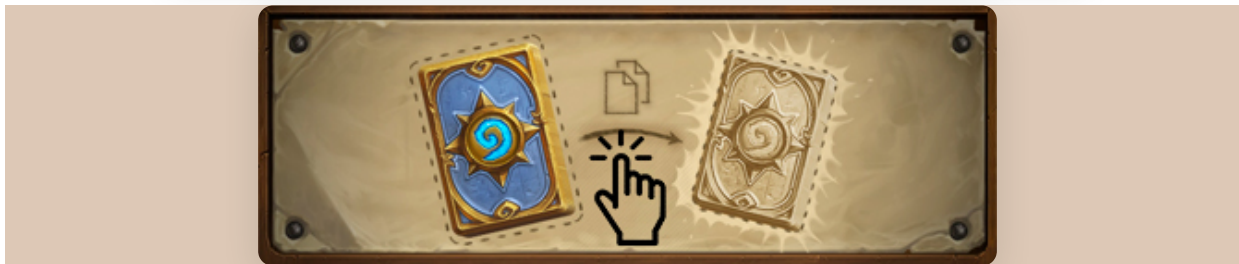
Более сложный вопрос: какого Галакронд Шамана выбрать? Встречается три разновидности архетипа: классический, с квестом и с Громоголовом. У всех версий есть свои сильные и слабые стороны, а какая окажется оптимальной — пока что никто не знает.

В гайде вы найдете лучшие сборки Галакронд Шамана разных видов, узнаете, как собрать собственную версию, что искать на муллигане, как играть архетипом в целом и в конкретных матч-апах.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
  - *Классический Галакронд Шаман*
  - *Квест Галакронд Шаман*
  - *Токен Галакронд Шаман*
-  Вопросы декбилдинга
  - *Основа колоды*
    - *Три способа дополнить основу*
      - ■ *Классика*
        - *Квест*
        - *Токен*
        - *Опциональные и технические карты*
    - *Замены и вопросы крафта карт*
  - *Максимально бюджетный Галакронд Шаман*
-  Муллиган
  -  Стратегия игры
    - *Суть архетипа*
  - *Особенности Галакронд Квест Шамана*
  - *Особенности Галакронд Токен Шамана*
  - *Начало игры (1-4 ходы)*
  - *Середина игры (5-7 ходы)*
  - *Конец игры (8 ход и далее)*
  - ◦ *Общие полезные советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение

## Сборки архетипа



Всех Галакронд Шаманов можно разбить на три вида:

- **Классические**
- **Квест**
- **Токен**

Все они играют одни и те же карты для синергии с Галакрондом, но дополняют сборки разными опциями.

Пока что лучше остальных зарекомендовали себя классические версии Галакронд Шамана, но квест и токен сборки списывать со счетов не стоит. Скорее всего, победит в противостоянии та разновидность Галакронд Шамана, которая будет лучше играть в зеркальных матч-апах. Пока что у классического Галакронд Шамана преимущество над версиями с квестом.

Учитывайте, что любая колода из этого раздела не оптимальна и изменится через несколько дней. Подробнее о том, какие карты можно уверенно крафтить, а с какими подождать, читайте в следующем разделе «Вопросы декбилдинга».

### **Классический Галакронд Шаман**

Классические сборки не играют существенно больше синергий с Галакрондом: появляется только [Щит Галакронда](#), от которого отказываются другие версии.

У классических версий нет дополнительных особых синергий, все остальные карты в колоде — просто хорошие опции для защиты или добора.

В ладдере много разных версий классических Галакронд Шаманов, которые дополняют сборку разными картами. Какие из них лучшие — пока что никто не знает.

Галакронд Шаман от Feno

# Галакронд Шаман от Reno



Сборка от Feno и Orange, которой также взяли топ-1 Легенды на азиатском сервере. Спорная опция здесь — Гроза. Возможно, вместо одной ее копии стоит взять другую опциональную карту: добор или Ментального техника.



Галакронд Шаман от SHA

# Галакронд Шаман от SHH

 <p><b>Мутирование</b> Превращает ваше выбранное существо в случайное, которое стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Скляный хлюпень</b> Боевой клич: вы кладете в руку призрака. Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	 <p><b>Ледяное воззвание</b> Замораживает противника. Вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Тотем ЗЛА</b> В конце вашего хода вы кладете в руку призрака.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p><b>Тотем прилива маня</b> В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дальнее зрение</b> Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маня меньше.</p> <p>x2</p>
 <p><b>Живесос</b> Боевой клич: наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p><b>Преданный безумец</b> Натиск. Боевой клич: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Бариста Липичен</b> Боевой клич: вы кладете в руку копию каждого другого вашего существа с «Боевым кличем».</p> <p>x2</p>	 <p><b>Стай дракона</b> Призывает двух духов огня 2/3 с «Провокацией». Если вы выбрали дракона, они получают +3/+3.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Повелительница стихии</b> Боевой клич: вы дважды вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Щит Галакронда</b> Провокация. Боевой клич: ты вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>
 <p><b>Натиск отшельника</b> Натиск. Боевой клич: превращает ваше существо в копию этого.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Кронос, Царь маня Космоса</b> Боевой клич: вы берете Галакронда. Если вы уже стаи Галакрондом, превращает «Опустошение».</p> <p>x2</p>	 <p><b>Галакронд Буревестник</b> Боевой клич: призывает два бора 2/2 с «Воззванием» (для воззвания до уровня 1).</p> <p>x2</p>	 <p><b>Могучий плоторез</b> Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>x2</p>	 <p><b>Дрижеспот</b> Боевой клич: копирует «Боевой клич» всех карт, разыгранных ранее в этом матче (если выбирался случайно).</p> <p>x2</p>	



- - Гроза, Инженер-новичок, Электра Бурешквал
- + Тотем ЗЛА, Жизнесос, Бариста Линчен

Схожая сборка, но с меньшим количеством перебора колоды. Такая версия способна играть медленнее и жаднее, но могут возникнуть проблемы с количеством ресурсов в руке.



Галакронд Шаман от Coolkid2001H

# Галакронд Шаман от Coolkid2001H



- - x1 Дальнее зрение, Инженер-новичок, Электра Бурешквал, Гроза, x1 Тотем прилив маны
- + Тотем ЗЛА, Кислотный слизнюк, Ментальный техник, Жизнесос

Антиагро сборка Галакронд Шамана с Кислотным слизнюком (улучшит матч-апы с Пират Воином и Разбойником на хрипах) и Ментальным техником (улучшит зеркальные матч-апы). В сборке чуть меньше способов добора, что, скорее всего, нужно исправить. Исключить можно Жизнесоса или Тотем ЗЛА.

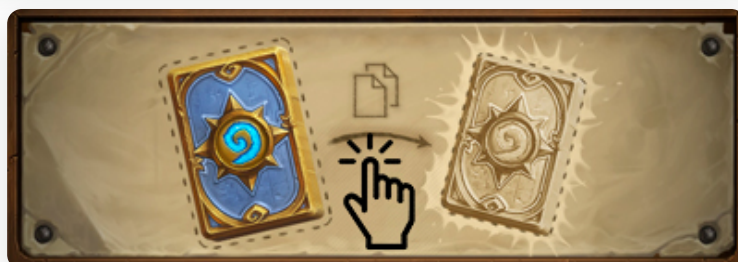
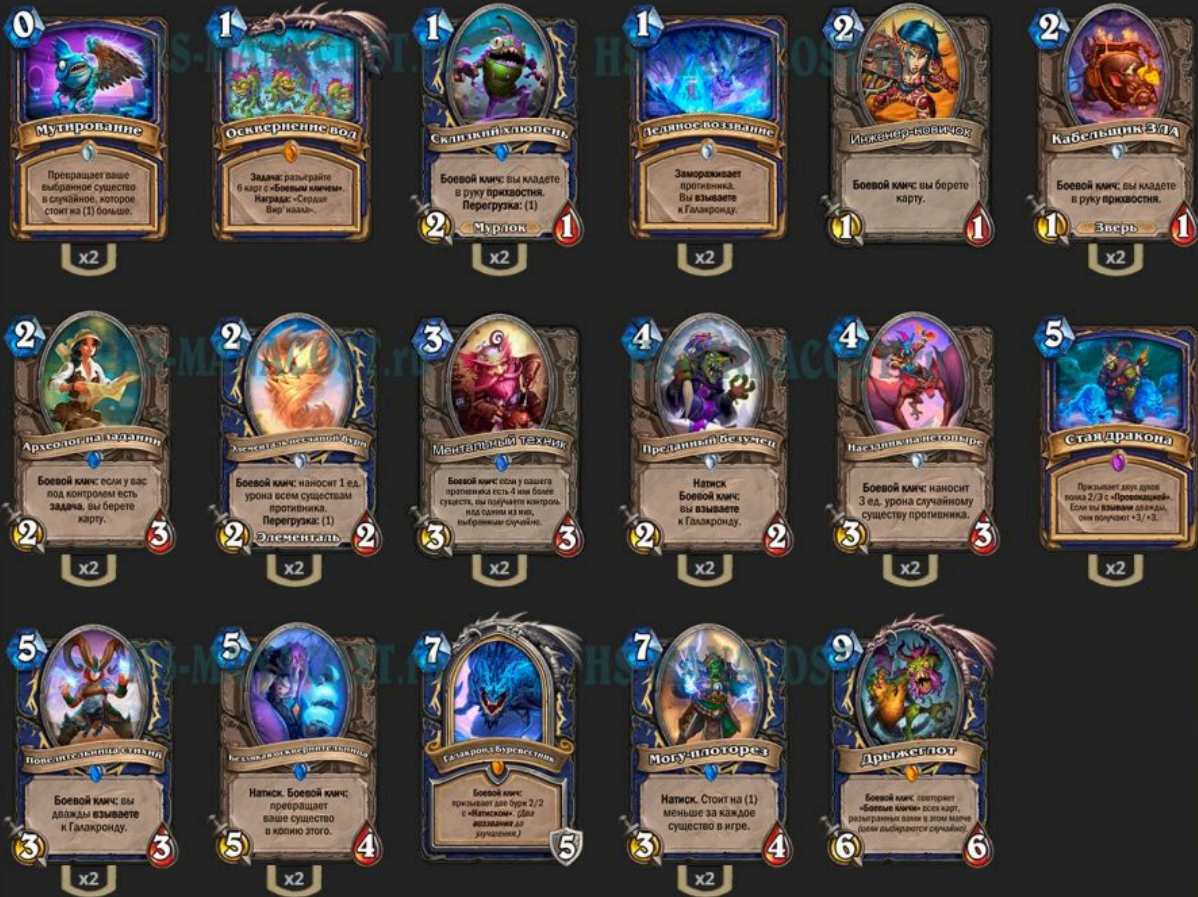
### **Квест Галакронд Шаман**

Сборки Галакронд Шамана с квестом пока что популярнее, но не факт, что результативнее. Квест Галакронд Шаманы лучше показывают себя в медленных поединках и затянувшихся партиях, но чаще уступают агро колодам: Пират Воинам, Агро Разбойникам и другим. Лучше ли Квест Шаманы обычных Галакронд Шаманов — вопрос открытый.

Квест Галакронд Шаманы — гибридные версии классических Галакронд и Квест Шаманов: они берут лучшее из каждой колоды. Новинкой для Квест Шамана стал **Наездник на нетопыре** — дополнительный способ бороться за стол, особенно полезный в тех же зеркальных матч-апах.

Квест Галакронд Шаман от Zalaе

# Квест Галакронд Шаман от Zalae



Сборка от Zalaе из топ-1 Легенды, которой также играют Firebat и Patra, внося незначительные изменения.

Обратите внимание, что в колоде нет **Кронкса Драконье Копыто**: Zalaе считает это существо слишком медленным в темповых матч-апах. Вы можете взять эту легендарку в сборку вместо одного **Кабельщика ЗЛА** или **Наездника на нетопыре**.

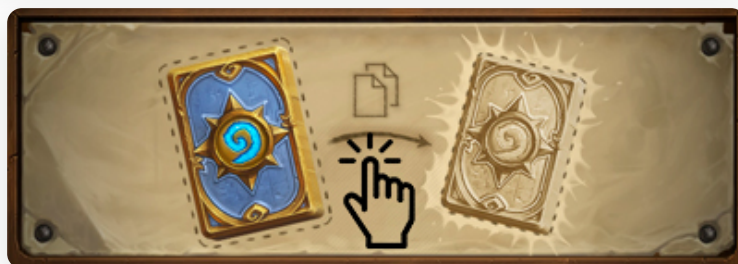
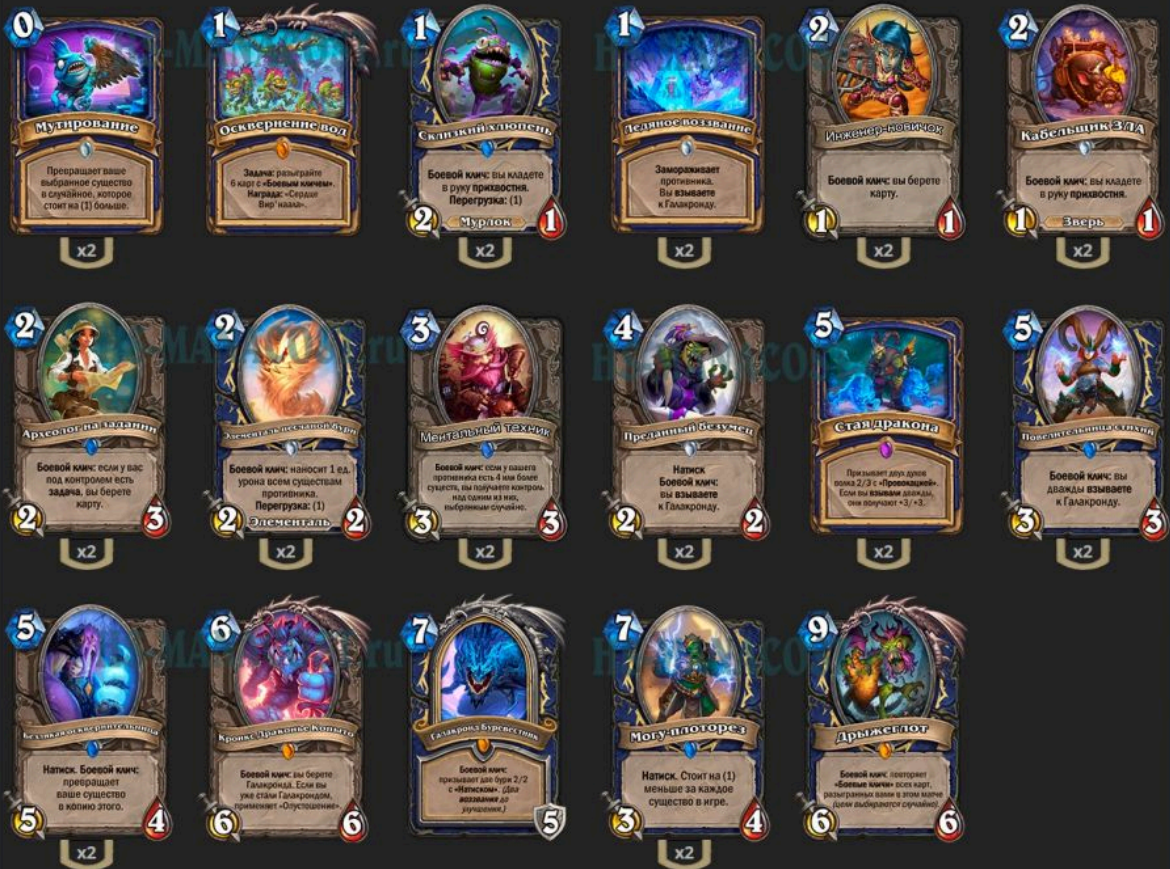
- 



- 

Квест Галакронд Шаман от Zeddy

# Квест Галакранд Шаман от Zeddy



- Наездник на нетопыре

- + x1 Инженер-новичок, Кронкс Драконье Копыто

Версия Zeddy отказывается от нового [Наездника на нетопыре](#) в пользу второй копии [Инженера-новичка](#) и Кронкса Драконьего Копыта. Такая версия чуть жаднее и хуже борется за стол, но лучше перебирает колоду.

### **Токен Галакронд Шаман**

Токен Галакронд Шаманы пока что менее популярны. Их сильная сторона — агрессивные матч-апы.

Галакронд Шаман от Alutemu

# Галакронд Токен Шаман от Alutemi



Темповая, быстрая и агрессивная сборка Галакронд Токен Шамана не играет большого количества добора, а полагается на синергии с Громоголовом и перегрузкой. Гнев бури и Вздымающаяся буря помогут рано бороться за стол и диктовать свои условия в любых поединках.

Такая сборка особенно сильна против темповых противников: Пират Воина, Комбо Жреца, Агро Разбойника и других.

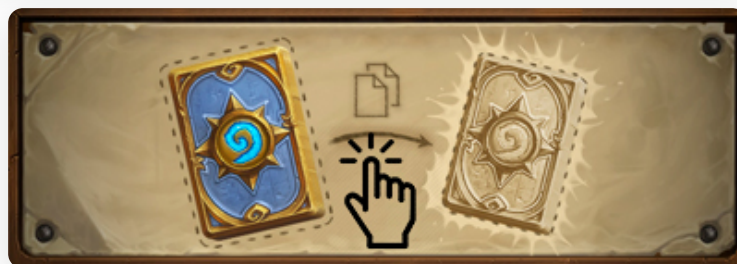
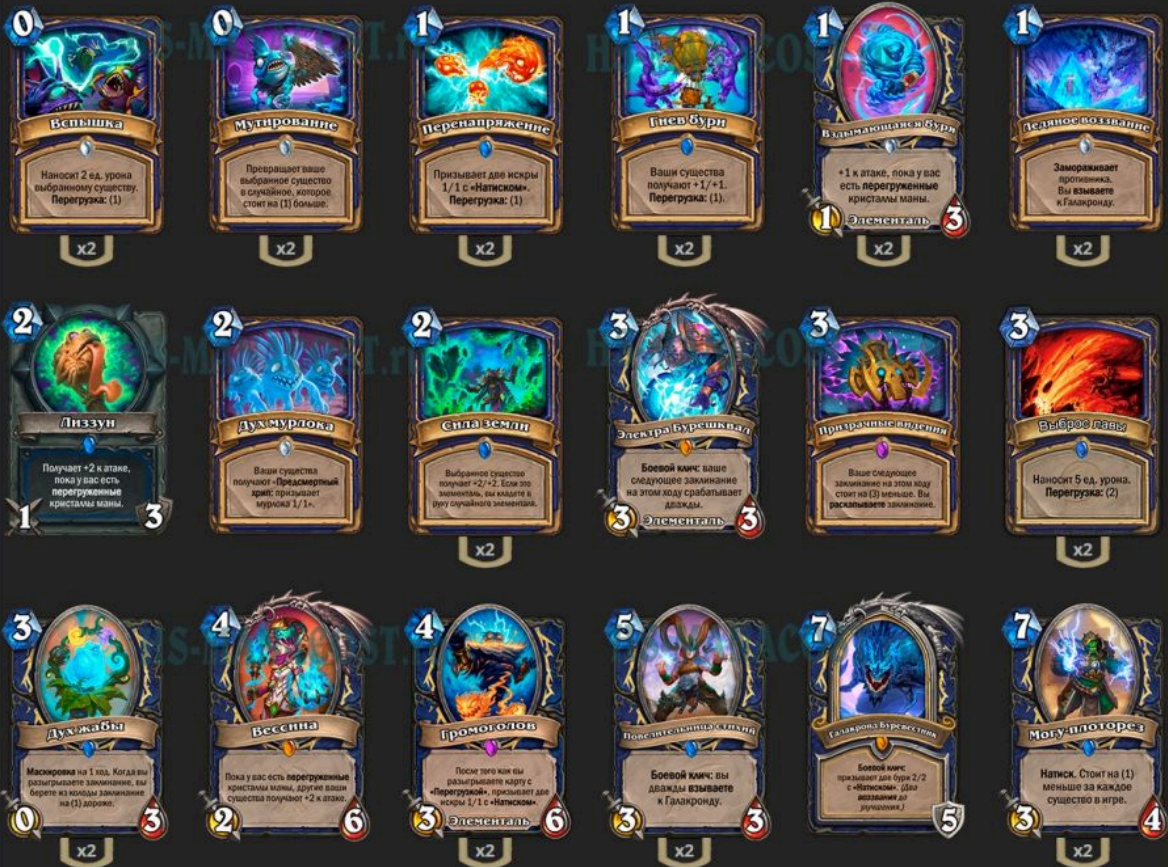
- 



- 

Агро Галакронд Шаман от platypus

# Агро Галакрод Шаман от platypus



- Кронкс Драконье Копыто, Преданный безумец, x1 Лиззун, Дрыжеглот, Склизкий хлюпень, Стая дракона

- + Дух мурлока, Сила земли, Электра Бурешквал, Призрачные видения, Выброс лавы, Дух жабы

Необычная гибридная версия Агро и Галакронд Шамана. Насколько такая сборка эффективнее обычного Агро Шамана без Галакронда или классического Галакронд Шамана — пока что неизвестно. Но поэкспериментировать с ней можно.

[наверх](#)



В основе Галакронд Шамана в первую очередь топовые синергии с Галакрондом и сама карта героя. Здесь также есть классические карты класса, без которых он едва ли обойдется до ротации или нерфов: Могу-плоторез, Мутирование, Дрыжеглот, Склизкий хлюпень.

Последняя неназванная карта — Безликая осквернительница. Это существо слишком сильно, так что его играют даже классы без возможностей призвать токены. Галакронд Шаману реализовать эту нейтралку проще остальных.

## Основа колоды - Галакронд Шаман (19/30)

Стоимость основы колоды - 5040 пыли

<p>Мутирование</p> <p>Преобразует ваше выбранное существо в случайное, которое стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	<p>Склизкий хлюпень</p> <p>Боевой клч: вы кладете в руку призрака. Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>Ледяное воззвание</p> <p>Замораживает противника. Вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p>Преланный безумец</p> <p>Натиск. Боевой клч: вы вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p>Безликая осквернительница</p> <p>Натиск. Боевой клч: превращает ваше существо в копию этого.</p> <p>x2</p>	<p>Стая дракона</p> <p>Призывает двух дулов по 2/3 с «Провокацией». Если вы взяли долгим, они получают +3/+3.</p> <p>x2</p>
<p>Повелительница степей</p> <p>Боевой клч: вы дважды вызываете к Галакронду.</p> <p>x2</p>	<p>Кронкс Дракошь Кингто</p> <p>Боевой клч: вы берете Галакронд. Если вы уже стли Галакрондом, применяет «Опустошение».</p> <p>x2</p>	<p>Могу-плоторез</p> <p>Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>x2</p>	<p>Галакронд Бурешквал</p> <p>Боевой клч: призывает две туры 2/2 с «Натиском». (Для воззвания до улучшения.)</p> <p>x2</p>	<p>Дрыжеглот</p> <p>Боевой клч: повторяет «Боевой клч» всех карт, разыгранных вами в этом матче (если выигралось случайно).</p> <p>x2</p>	

Единственная спорная карта в основе — [Кронкс Драконье Копыто](#). Вы можете убрать его из версии с квестом, а, возможно, и из других вариаций Галакронд Шамана. Существо сильное, но порой слишком медленное, особенно если вы играете много других более темповых источников добора.



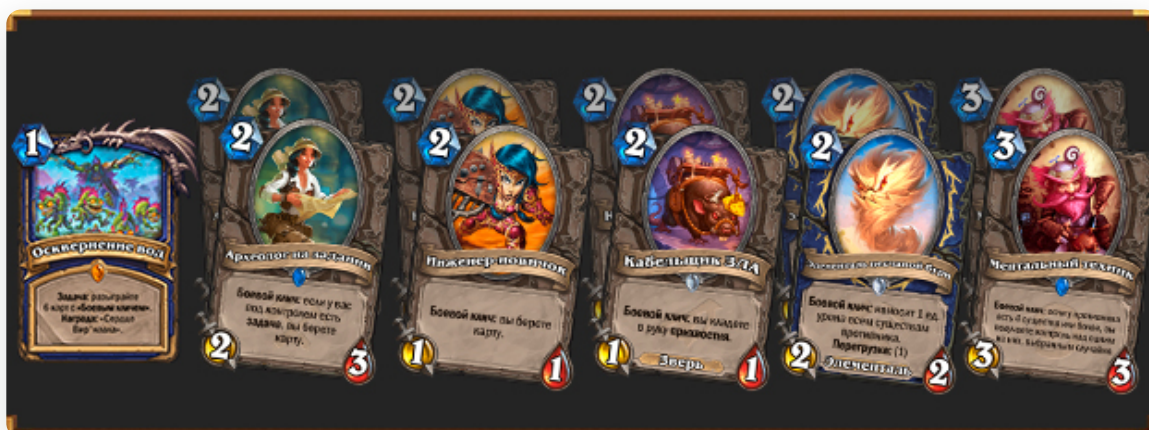
Далее вы найдете три основы колоды для разных типов Галакронд Шамана. Вы должны обязательно выбрать одну из них, прежде чем перейти к техническим картам.

### Классика



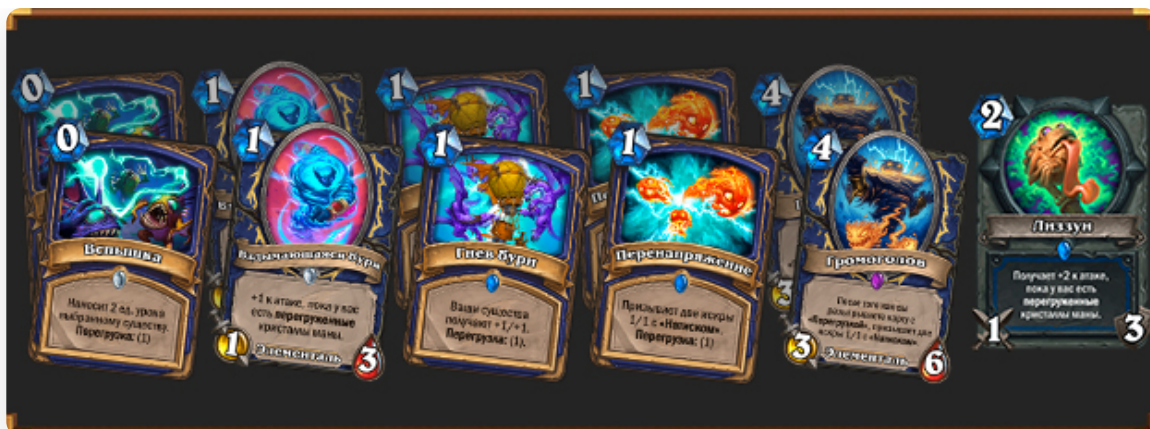
Больше добора — вот что нужно классической версии Галакронд Шамана. Также в сборку нужно взять [Щит Галакронды](#), который не влезает в другие версии, но хорошо впишется в эту. Это существо не так сильно само по себе, но позволит вам стабильнее улучшать [Галакронда Буревестника](#) до максимального уровня.

### Квест



Как и все Квест Шаманы, эта версия Галакронд колоды обращается к топовым дешевым боевым кличам, которые позволят быстрее перебирать колоду и возвращать преимущество на столе. Не забудьте и само [Осквернение вод](#).

### Токен



В основе Токен Галакронд Шамана в первую очередь **Громоголов**, карты с перегрузкой и синергии с ней — все, к чему все уже давно привыкли. Из новинок здесь — **Вздымающаяся буря** и **Гнев бури** — отличные опции на старте, которые не потеряют свою актуальность позднее.



Далее опциональные карты, которые вы можете добавить во все или некоторые типы Галакронд Шамана.

**Тотем ЗЛА** — пропал из сборок Квест Шамана из-за нехватки места, но иногда появляется в классических сборках Галакронд Шамана. Особенно полезен в медленных поединках, но слаб в быстрых.

**Гроза** — поможет в ранней борьбе за стол. Заклинание помогает возвращаться в игру в зеркальных поединках, а также бороться с темповыми противниками, например, с **Пират Воином**.

**Электра Бурешквал** — берут в первую очередь для синергии со **Стаей дракона**, но это существо также можно играть с другими заклинаниями классического Галакронд Шамана: **Дальним зрением**, **Грозой**, а также с **Ледяным воззванием**.

**Барабым** — фановая карта, но не безнадежная. Если **Барабым** выпал из бустеров, добавьте его в сборку — будет весело и, возможно, полезно, но специально крафтить эту карту не нужно.

**Козни Хагаты** — техническая карта, которая может быть полезна в зеркальных матчапах. Пока что наверняка неизвестно, улучшает ли она "мирроры", но так полагают некоторые игроки из топа Легенды.

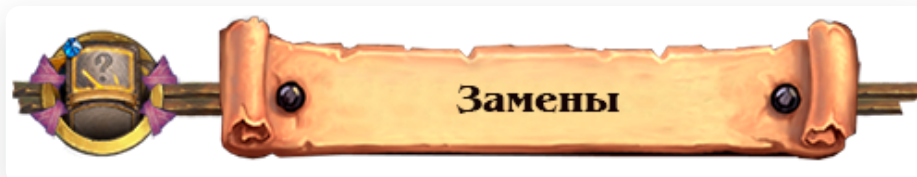
**Кислотный слизнюк** — техническая карта для меты с большим количеством оружия. Выбирайте, если часто встречаете **Пират Воинов** и **Разбойников на хрипах**.

**Ментальный техник** — обязательная карта для Квест Шамана, но также ее можно взять в сборки классического Галакронд Шамана. **Ментальный техник** улучшит зеркальные поединки.







**Наездник на нетопыре** — берут только в сборки Квест Галакронд Шамана, если возникают проблемы в темповых матч-апах. Существо также полезно в зеркальных поединках.

**Жизнесос** — не влазит в сборки Квест Шамана, но может встречаться в классических Галакронд Шаманах. Помогает восстанавливать здоровье и добивать противника. Каких-то других функций у карты нет: она просто неплохая сама по себе, хорошо работает с **Дрыжеглотом** и неплохо с **Мутированием**.

**Бариста Линчен** — сделает Галакронд Шамана жаднее. Выбирайте эту карту, если часто встречаете медленных противников, которые обыгрывают вас по выгоде.



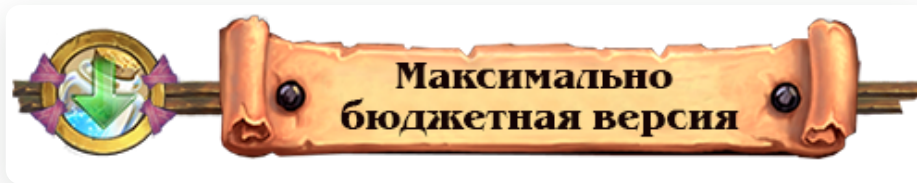
Галакронд Шаман — достаточно бюджетный архетип, особенно если вы играли классом в прошлых дополнениях. Далее вы найдете список всех легендарных и эпических карт и узнаете, можно ли их заменить и на что.

-  **Дрыжеглот** — обязательная карта для большинства сборок Шамана. Сделает вашу колоду существенно сильнее, хотя Галакронд Шамана можно представить без этой легендарки.
-  **Галакронд Буревестник** — эту легендарку все получили бесплатно. Откройте первый бустер Натиска дракона, чтобы добавить в коллекцию Галакрондов всех 5 классов.
-  **Осквернение вод** — обязательная карта для Квест Галакронд Шамана, но бесполезная для других версий. Если квеста нет, обратитесь к другим сборкам без задачи.
-  **Кронкс Драконье Копыто** — можно исключить из любой сборки, особенно легко из вариации с квестом. Возьмите другой источник перебора колоды вместо Кронкса Драконьего Копыта: **Инженера-новичка**, **Дальнее зрение** или **Тотем прилива маны**.
-  **Стая дракона** — сильнейшая карта архетипа. Обязательна для крафта в двух копиях.
-  **Дальнее зрение** — добор важен для классической версии Галакронд Шамана. Если нет в коллекции, возьмите другие источники добора.
-  **Электра Бурешквал** — не обязательная карта, но сильная. Если нет в коллекции, возьмите вместо нее дополнительный добор или **Ментального техника**.

**Вопрос:** какие карты крафтить обязательно, а с какими можно подождать?

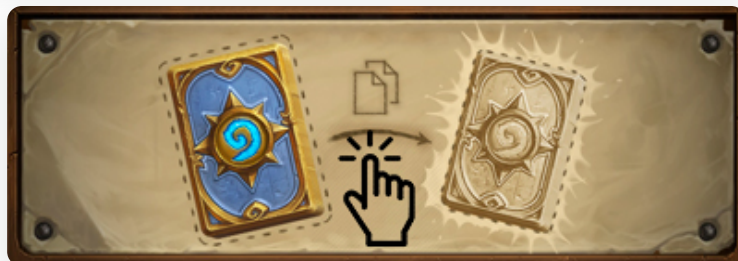
**Ответ:** без опасений крафтите **Дрыжеглота**, **Стаю дракона**, **Дальнее зрение**. Карты наверняка будут играть до патча с изменениями баланса, а скорее всего и после него. Если пыли мало, не спешите создавать **Кронкса Драконье Копыто**, **Осквернение вод**,

*Электру Бурешквал. Это сильные карты, но Галакронд Шаман вполне может обойтись и без них.*



**Максимально бюджетный Галакронд Шаман**

# Максимально бюджетный Галакрод Шаман

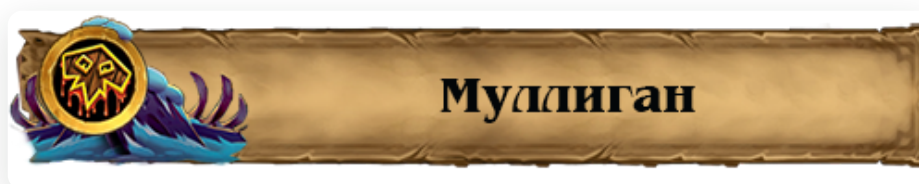


Максимально бюджетная версия Галакронд Шамана обойдется в 4260 чародейной пыли. В ней обязательно должны быть **Дрыжеглот** и **Стая дракона** — эти дорогие карты слишком сильны, чтобы их игнорировать. На первых порах вы можете попробовать Галакронд Шамана без **Дрыжеглота**, но эту легендарку нужно скрафтить как можно быстрее. Без **Стаи дракона** играть Галакронд Шаманом не стоит.

В первую очередь дополните сборку **Дальним зрением**: возьмите заклинание вместо **Тотема ЗЛА** и **Жизнесоса**.

После вы можете скрафтить **Кронкса Драконье Копыто**, хотя особой спешки в этом нет. Архетип силен и без него, и без других дорогостоящих карт.

[наверх](#)



Мудлиган Галакронд Шамана разный в зависимости от колоды, которой вы играете.

#### **Классический Галакронд Шаман:**

- Всегда оставляйте **Склизкого хлюпня**
- Всегда оставляйте **ранние способы добора**: *Инженера-новичка, Дальнее зрение, Тотем прилива маны*
- Всегда оставляйте **Могу-плотореза**, а вместе с ним — **Мутирование**
- Всегда оставляйте **Повелительницу стихий**
- **Стая дракона** полезна, если в руке есть способ дважды воззвать к Галакронду или *Монетка + источник добора*
- Если есть **Стая дракона**, оставляйте любые **карты с воззванием** (*Ледяное воззвание, Преданный безумец, Повелительница стихий, а с Монеткой и Щит Галакронда*)
- С очень хорошей рукой и *Монеткой* можно оставить **Безликую осквернительницу**
- С хорошей рукой или *Монеткой* оставляйте **Галакронда Буревестника** или **Кронкса Драконье Копыто**

#### **Квест Галакронд Шаман:**

- Всегда оставляйте **Осквернение вод**
- Всегда оставляйте **ранние способы выполнить квест**: *Археолога на задании, Кабельщика ЗЛА, Инженера-новичка и Склизкого хлюпня*
- Всегда оставляйте **Могу-плотореза**, а вместе с ним — **Мутирование**
- Всегда оставляйте **Повелительницу стихий**

**Стая дракона** полезна, если в руке есть способ дважды воззвать к Галакронду или *источники добора*

- Если есть *Стая дракона*, оставляйте любые **карты с воззванием** (*Ледяное воззвание*, *Преданный безумец*, *Повелительница стихий*, а с *Монеткой* и *Щит Галакронда*)

- С очень хорошей рукой и *Монеткой* можно оставить **Безликую осквернительницу**

- С хорошей рукой или *Монеткой* оставляйте **Галакронда Буревестника** или **Кронкса Драконье Копыто**

#### Токен Галакронд Шаман:

- Всегда оставляйте в руке **Склизкого хлюпня**, **Вздымающуюся бурю**, **Громоголова**, **Могу-плотореза**

- Если есть *Могу-плоторез*, оставляйте **Мутирование**

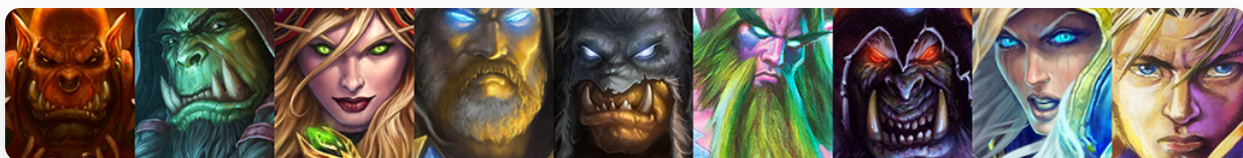
- Оставляйте **Лиззуну**, если ожидаете темповый матч-ап

- **Гнев бури** полезен в руке с хорошими ранними угрозами: *Перенапряжением*, *Вздымающейся бурей*

- В темповых матч-апах оставляйте **Вспышку** вместе с *Громоголовом*. Не держите это заклинание отдельно

- **Повелительница стихий** полезна в руке со *Стаей дракона* или *Монеткой*

- Оставляйте **Стаю дракона**, если в руке есть способ дважды воззвать к Галакронду



Поскольку мета нестабильна и не определена, распределить муллиган Галакронд Шамана против конкретных классов пока что не получится. Чаще всего архетип ищет примерно одинаковый набор карт вне зависимости от класса противника.

[наверх](#)





### Суть архетипа

Галакронд Шаман полагается на новую легендарную карту героя — **Галакронда Буревестника**. Вокруг нее построена вся колода.

Шаман старается разыграть **Галакронда Буревестника** к 7-8 ходам, но перед этим разогнать его до максимального уровня с помощью карт с воззванием. Шаману сделать это существенно проще: его карты с воззванием темповые и быстрые. Кроме того, у класса есть **Повелительница стихий** — единственная карта в игре, которая вызывает дважды.

Помимо разгона Галакронда, Шаману также важно найти этого легендарного героя. Поэтому в колоде много способов добора, включая классические инструменты Шамана и **Кронкса Драконье Копыто**.

Одна из лучших карт в колоде — **Стая дракона**. За 5 маны Шаман получает 10/12 характеристики с провокацией, что выглядит совершенно безумно. Заклинание хорошо как в защите, так и в нападении. Некоторые сборки даже берут **Электрику Бурешквал**, чтобы разыграть **Стаю дракона** дважды.

Наконец, сам **Галакронд Буревестник**, разыгранный в финальной форме, дает Шаману абсурдное количество темпа: две угрозы 8/8, оружие 5/2 и 5 брони. Так вы без проблем захватите стол начнете уверенное наступление.

Если этого не хватит, на помощь приходит **Дрыжеглот**. Он «заспамит» стол 2/1 элементами с силы героя Галакронда, а если вы ранее играли этого героя, также даст 5/2 оружие и еще двух 8/8 элементарей с натиском. Обычно **Дрыжеглот** становится финальным рывком к победе.

Помимо всего этого у Шамана остаются и некоторые классические имбалансные комбинации: **Могу-плоторез** и **Мутирование** все еще способны самостоятельно победить в партии, если вы "сроллите" **Тириона Фордринга** или нового **Смертокрыла безумного** аспекта. **Мутирование** также можно сыграть на **Преданного безумца**, **Повелительницу стихий** или **Дрыжеглота**.

Последняя имбалансная карта в колоде — **Безликая осквернительница**. Нейтралку играют многие другие классы, но она особенно сильна для Шамана, который часто

может поставить мелкую угрозу к 5 ходу.

**Вопрос:** как выигрывает Галакронд Шаман? Есть ли в колоде какие-то комбинации для победы?

**Ответ:** как такового способа победы у Галакронд Шамана нет. Архетип просто играет целый ряд мощных карт, которые великолепны в борьбе за стол. Рано или поздно Шаман захватывает контроль над игровым полем и заканчивает партию существами без поддержки баффов и взрывного урона.

Сила архетипа в том, что он не дает ни одному противнику закрепиться на столе: постоянные угрозы с натиском отлично размениваются с угрозами противника, не давая ему наносить вам урон.

С идеальным заходом Галакронд Шаман не остановим, но даже с плохими картами в руке архетип силен и борется как минимум на равных с другими классами.

[наверх](#)



### Особенности Квест Галакронд Шамана

Ранее в разделе речь шла преимущественно о классическом Галакронд Шамане. Далее вы узнаете, чем отличаются квест и токен версии архетипа.

Осквернение вод со старта делает Шамана чуть медленнее: он тратит одну карту из руки на выполнение квеста. Ситуацию компенсирует [Археолог на задании](#): если Шаман находит его, то получает уверенный и стабильный старт.

В начале партии задача Квест Шамана — как можно быстрее выполнить квест, в чем помогают генераторы прихвостней и другие боевые кличи. Как и старые версии Квест Шамана, этот рассчитывает получить новую силу героя к 5-7 ходам в зависимости от захода.

Ключевая комбинация Квест Шамана: разыграть силу героя + [Галакронда Буревестника](#), чтобы призвать четыре 8/8 элемента с натиском. После этого Шаман потеряет силу героя на удвоение боевых кличей, но особой проблемы в этом не будет. С четырьмя 8/8 существами и 5/2 оружием партия не должна затянуться надолго.

С удвоенными боевыми кличами Шаман также может проще раскатать Галакронда до максимального уровня. Существенно сильнее становятся [Повелительница стихий](#) и [Преданный безумец](#).

Важная комбинация в середине игры для Квест Шамана — сила героя + [Ментальный техник](#). Это хороший ход в первую очередь для зеркальных матч-апов, хотя он пригодится и в поединках с другими классами.

Вы можете выполнить задачу уже после розыгрыша Галакронда, но это полезно только в случае, если в руке много боевых кличей и добора. Во многих ситуациях лучше выполнить квест раньше и удвоить боевой клич самого Галакронда.

Если [Галакронд Буревестник](#) — последний боевой клич, нужный для выполнения квеста, по итогу вы получите силу героя с задачи на удвоение боевых кличей, а не Галакронда.

Пока что Квест Галакронд Шаман популярнее, но в зеркальных матч-апах он чаще уступает классической версии. Учитывая популярность Шаманов в ладдере, пока что Квест версия не так оптимальна, как классическая. Хотя она все еще конкурентоспособна и сильна.

[наверх](#)



### Особенности Токен Галакронд Шамана

Токен Галакронд Шаман существенно быстрее других версий архетипа, но парадоксально это не дает ему серьезного преимущества против других представителей своего же класса. Все Галакронд Шаманы играют много угроз с натиском, так что зачистить стол для них не проблема. И все же Токен Галакронд Шаман конкурентоспособен: он лучше играет в других агрессивных матч-апах, а также просто быстрее заканчивает партии.

Токен Галакронд Шаман способен захватить стол рано с помощью [Вздымающейся бури](#), [Гнева бури](#), [Перенапряжения](#) и оружия. Если ранний план на игру не удастся, в его распоряжении всегда есть классические синергии с [Громоголовом](#) и перегрузками, с которыми просто перехватить инициативу.

Позднее в бой вступают классические комбинации с Галакрондом: [Стая дракона](#), сам [Галакронд Буревестник](#) и [Дрыжеглот](#).



### Начало игры (1-4 ходы)

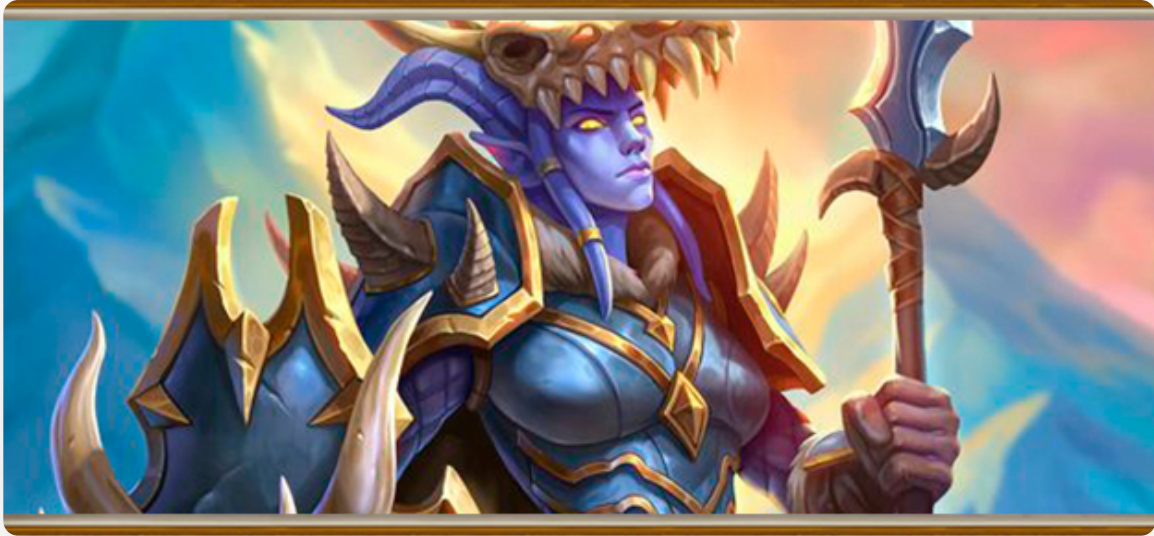
На начальных этапах партии Галакронд Шаман ведет себя достаточно пассивно. В лучших случаях ему доступны [Склизкий хлюпень](#) и случайные прихвостни, а также способы добора (какие — зависит от сборки).

Если противник играет слишком агрессивно, не бойтесь играть [Ледяное воззвание](#) для его замедления и первых разменов, а также другие защитные опции: [Грозу](#), [Ментального техника](#).

Если в руке есть [Стая дракона](#), старайтесь воззвать к Галакронду дважды всеми способами: с помощью [Ледяного воззвания](#) (даже если придется выбрать целью героя без оружия), [Электры Бурешквал](#) и [Преданного безумца](#). Вы также можете сохранить [Монетку](#) для того, чтобы сыграть [Повелительницу стихий](#) или [Щит Галакронда](#) на 4 ход, а на следующий — [Стаю дракона](#).

В агрессивных матч-апах вы сможете рано сыграть [Могу-плотореза](#). Существо часто полезно само по себе, так что не бойтесь ставить его в темп, если это приведет к выгодному размену или даже размену 1 к 1. В идеале сыграть [Могу-плотореза](#) вместе с [Мутированием](#) после размена. Такой ход часто даст Шаману серьезное преимущество в темпе.

Основные задачи Галакронд Шамана со старта — добрать как можно больше карт и не отпустить стол слишком серьезно. Не бойтесь играть на равных с противником или даже вторым номером: пока что вы не так сильны, но скоро это изменится.



### Середина игры (5-7 ходы)

К 5 ходу для Галакронд Шамана открываются мощнейшие темповые ходы, с помощью которых вы должны перевернуть ход партии.

**Стая дракона** — самый простой темповый ход, который требует только два воззвания для активации. 5/6 Волки хороши и в защите, и в наступлении. Противник почти всегда потратит целый ход и стол для борьбы с ними, а чаще всего и вовсе не сможет ответить на столь значительное количество характеристик.

Другой мощный темповый ход — **Безликая осквернительница**. Если для нее нет целей на пятый ход, можно подождать шестой маны: первых дропов в колоде достаточно (**Склизкий хлюпень**, **прихвостни**, **Ледяное воззвание**). После выгодного размена 5/4 угрозы на нее можно сыграть **Мутирование**.

Еще один мощный ход за 5 маны — **Повелительница стихий**. Существо сильно само по себе без каких-либо синергий и комбинаций. На него также можно сыграть **Мутирование** после розыгрыша.

Если Галакронд еще не улучшен до максимума, делайте это на 5-7 ходах, даже если в руке еще нет самого героя или **Кронкса Драконье Копыто**.

В середине игры Шаману доступны первые комбинации карт, хотя они еще не настолько сильны и эффективны. Чаще всего Шаман в это время играет 1-2 карты за ход, а лишнюю ману тратит на силу героя.

В идеале сыграть **Галакронда Буревестника** в максимальной форме уже на 7 ход, хотя это получается не всегда. Вы можете подождать с героем до 8-9 ходов. Это особенно полезно, если вы играете Квест Галакронд Шаманом и уже выполнили задачу: в этом случае до розыгрыша Галакронда можно применить силу героя для удвоения боевых ключей.

Играйте **Кронкса Драконье Копыто**, если в руке нет **Галакронда Буревестника**. Если Галакронд уже в руке, но еще не разыгран, **Кронкс Драконье Копыто** ничего не сделает своим боевым кличем.

Вы будете играть много карт с натиском: разменивайтесь в первую очередь ими. Существа, которые могут ударить по герою противника, в идеале должны бить по герою

противника.

**Вопрос:** если я не прокачал Галакронда до максимума, можно ли его играть?

**Ответ:** Галакронд не в максимальной форме далеко не так силен, так что постарайтесь улучшить его, особенно если в руке есть карты с воззванием или способы добора. Играйте Галакронда не в последней форме только в самых тяжелых ситуациях: если нет другого хода или иначе вы точно проиграете.

[наверх](#)



#### Конец игры (8 ходы и далее)

В это время Шаман планирует закончить партию с помощью Галакронда или других темповых угроз, которые захватят стол и смогут атаковать по герою противника. Играйте улучшенного до максимума Галакронда, а после [Дрыжеглота](#), если противник еще не умер.

Перед розыгрышем [Дрыжеглота](#) совершите максимальное количество разменов, чтобы освободить стол. Почти всегда [Дрыжеглот](#) заполнит стол заново: важно, чтобы на него влезли 8/8 элементали с боевого клича Галакронда [Буревестника](#).

[Дрыжеглот](#) также вновь даст в руки 5/2 оружие, так что израсходуйте все заряды старого до того, как разыграть [Дрыжеглота](#). Вы не получите 5 брони с [Дрыжеглота](#), если ранее играли Галакронда. +5 брони не входят в боевой клич в отличие от всех других свойств героя.

Если в руке есть [Кронкс Драконье Копыто](#) и вы уже в форме Галакронда, играйте легендарку за 6 маны для получения финального преимущества. Вас интересуют в первую очередь баффы +2/+2, нанесение 5 урона герою или призыв 8/8 дракона.

## Выборы Опустошения Кронкса



Если в руку только что зашла **Стая дракона** или вы не успели разыграть это заклинание раньше, после 8 хода его можно комбинировать с Электрой Бурешквал. Это второй по силе ход Шамана после Галакронда.

К 8-10 ходам Галакронд Шаман достигает пика своей силы, так что планируйте закончить партию к этому времени, особенно если нашли все ключевые инструменты для этого. Только при плохом заходе с вашей стороны партия может затянуться. В этом случае у Галакронд Шамана нет какого-то особенного плана на игру, он просто пытается реализовать все ключевые карты позднее, захватить стол и победить с помощью больших существ.

Действуйте агрессивно, бейте по герою противника всеми способами: оружием и существами, которые простояли на столе хотя бы ход. Избавляйтесь от угроз противника с помощью угроз с натиском, которые пока что не могут бить по герою.

[наверх](#)



### Общие полезные советы

Далее общие полезные советы, которые помогут вам освоить тонкости и особенности геймплея разных сборок Галакронд Шамана:



*Если вы только начинаете играть Галакронд Шаманом, не забывайте, что каждое воззвание призывает 2/1 элементаля. Не важно, где находится Галакронд.*



Часто новички ошибаются с **Ледяным воззванием**: не используйте заклинание на цель, которую тут же убьете с помощью 2/1 элементаля. Если других существ на столе нет, замораживайте героя противника.



Электру Бурешквал лучше всего комбинировать со **Стаей дракона**, но также ее можно играть и с другими заклинаниями: **Грозой**, **Дальним зрением**, **Ледяным воззванием** (если важно воззвать дважды). Если других заклинаний нет, а игра скоро закончится, комбинируйте Электру Бурешквал с **Мутированием**.



**Мутирование** лучше всего играть на **Могу-плотореза**, но в колоде много других хороших целей: **Дрыжеглот**, **Кронкс Драконье Копыто**, **Повелительница стихий**, **Преданный безумец**.



Пусть об этом уже шла речь выше, важно повторить: **разменивайтесь в первую очередь существами с натиском**, а всем, что может бить по герою, бейте по герою — даже оружием. Только если призвать что-то с натиском для размена нельзя, вы можете использовать для этого существо на столе — и то не во всех ситуациях. Иногда размениваться не нужно вовсе.



Думайте о том, что вы сделаете в конкретный ход, до того, как использовать какие-либо карты. Если хватает маны на базовую силу героя, **Слизкого хлюпня** или добор — используйте сначала их. Любой случайный эффект может изменить планы на ход.



Перед розыгрышем **Могу-плотореза** поставьте как можно больше других существ на стол, чтобы потратить минимум маны на **Могу-плотореза**.



Если играете **Мутирование** на **Могу-плотореза**, рассчитывайте на мощные восьмые дропы: среди них много угроз с натиском или рывком, так что не завершайте ход раньше времени.



Не используйте **Стаю дракона** до того, как воззовете дважды. Делайте это только в самых трудных ситуациях или если нет другого хода и карт с воззванием в руке.



С новой силой героя **Квест Шамана** намного сильнее станут все карты с воззванием. Комбинация сила героя + **Повелительница стихий** самостоятельно улучшит **Галакронда** до максимума.



Удвоение боевого клича ничего не сделает с боевым кличем **Безликой осквернительницы**.



Играйте вокруг способностей противника: ключевых провокаций, AoE и точечных ремувалов. Шаману важно знать, чем играет противник. Подробнее об этом в следующем разделе.

[наверх](#)



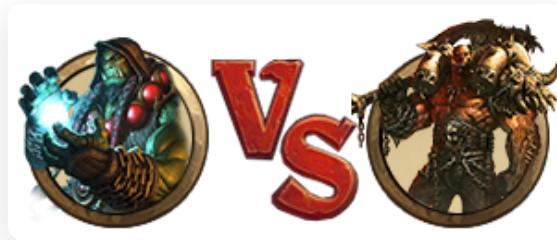
Пока что результаты поединков **Галакронд Шамана** с другими представителями ладдера вызывают тревогу. У архетипа нет ни одного невыгодного матч-апа. В худшем случае

Галакронд Шаман играет с другими архетипами 50 на 50.

Известные контрколоды Галакронд Шамана: Холи Паладин и Квест Охотник. Но называть их контрколодами можно только с натяжкой: они играют на равных с героем статьи, хотя в умелых руках, скорее всего, покажут результаты получше.

Для большей части ладдера пока что самый простой способ «законтрить» Галакронд Шамана — играть Галакронд Шаманом, так что зеркальные поединки сведутся к 50 на 50.

Еще раз стоит отметить, что классические версии Галакронд Шамана играют в плюс с Квест Галакронд Шаманом.



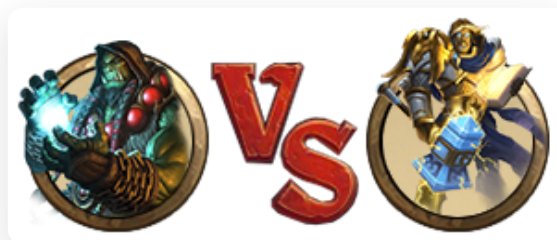
**Пират Воин** — может начать агрессивно и быстро, если найдет хороший старт. Не берегите ранние способы борьбы за стол: **Склизкого хлюпня**, **прихвостней**, **Ледяное воззвание**. Также не бойтесь отдавать в темп Электру Бурешквал, если нет хода лучше. У Галакронд Шамана нет исцеления, так что важно не просесть по темпу слишком серьезно со старта.

Если в руке есть **Стая дракона**, вы можете играть чуть спокойнее и жаднее: пара провокаций 5/6 надежно защитят вас от атак Пират Воина, важно только активировать заклинание к 5-6 ходам.

Берегите Монетку для того, чтобы раньше разыграть ключевые карты за 5 маны, которые вернут вас в игру.

Если Воин рано ставит **Летучую баржу**, обратите внимание на его руку и прошлые ходы. Если до этого Воин совсем не играл пиратов, **Летучая баржа** особенно опасна и ее лучше убрать со стола любой ценой. Если же Воин ранее играл пиратов, скорее всего, **Летучая баржа** не сможет нанести больше 2 урона за ход, так что она не так опасна.

Старайтесь убрать со стола все угрозы Воина перед его пятым ходом, в который может выйти **Безликая осквернительница** противника.



До первых ходов сложно представить, с каким Паладином вы столкнетесь. В Легенде высока вероятность встретить **Холи Паладина**: это опасный противник для Шамана, в матч-апе с которым нужно действовать максимально агрессивно и быстро.

На других рангах популяция Паладинов мала, а чем они играют — никто не знает. Скорее всего, какими-либо **темповыми версиями**. В любом случае, если Утер играет от стола, матч-ап с ним не должен стать серьезной проблемой: карты Шамана существенно сильнее.

Если Паладин играет много странных и неоптимальных карт, обратите внимание, были ли среди них вторые копии. Возможно, вы столкнулись с **Зефрис Паладином**. В этом случае ожидайте **Потасовку** на седьмой ход и **Круговерть Пустоты** на десятый. Но не обыгрывайте эти заклинания, если ситуация тяжелая или вы даже играете на равных.



Зефирис Охотник может играть через драконов или секреты.

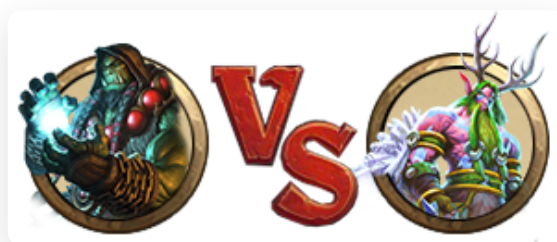
**Секрет Зефирис Охотники** чуть опаснее. Но в первую очередь потому, что их колоды выверены и проверены, в них меньше новых карт. Обыгрывать секреты просто из-за угроз с натиском — **Плита-ловушка** и **Морозная ловушка** не должны стать проблемой. Постарайтесь сыграть **Монетку** до того, как Охотник разыграет **Ловушку для крыс**. Активировать этот секрет лучше на средних или поздних этапах, когда вы захватите стол.

Избавляйтесь от раннего **Фазового хищника** любой ценой: существо слишком опасное, если простоит на столе несколько ходов.

Старайтесь не затягивать партию до поздних этапов игры, когда Охотнику будут доступны **Круговерть Пустоты**, **Зул'джин**, Королева **Алекстраза** и другие мощные карты.

**Дракон Зефирис Охотник** играет медленнее, а его сборки менее стабильны и непредсказуемы. Опасна **Веранус** — новая легендарка Охотника. Постарайтесь убрать больше мелких угроз со стола Рексара к шестому ходу, чтобы обыграть эту карту.

Любой Зефирис Охотник может вернуться в игру с помощью **Зефириса Великого**, **Зиллиакса** в сочетании с другим механизмом, удачной Королевы **Алекстрызы**, **Зул'джина**. Старайтесь не затягивать игру до 9-10 маны, убирать со стола крупные механизмы и по возможности обыгрывать опции **Зефириса Великого**, если ситуация хорошая. Также будьте готовы к **Укротителю ящеров Бранну** на седьмой ход, хотя обычно к этому времени Шаман создает такой стол, с которым **Король Круш** не справится.

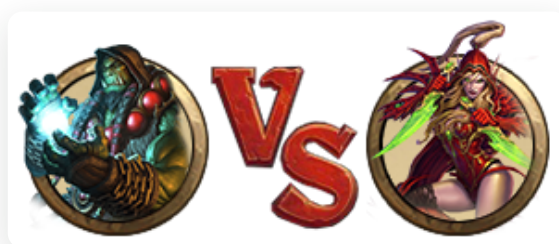


Друид — еще один загадочный и малоисследованный класс по итогам первых дней дополнения. Вы можете встретить классических **Квест Друидов** с минимумом новых

карт, а можете обновленного Токен Дриuida.

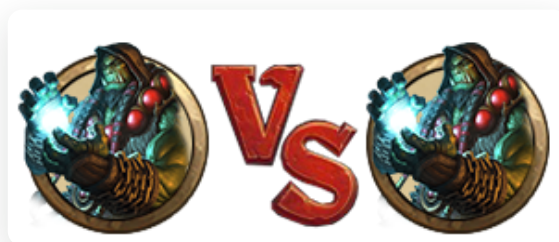
**Токен Дриуды** играют через древней и не представляют особой опасности, если вы будете вовремя отвечать на мелкие угрозы оппонента. Убивайте их как можно раньше и любыми способами, не позволяйте Дриуду уверенно закрепиться на столе, иначе он реализует массовые баффы. Продержитесь со старта — к середине игры станет существенно проще. Ключевые 5-7 ходы Шамана слишком сильны для Токен Дриуда.

**Квест Дриуд** играет мало новых карт, хотя у него могут появиться синергии драконов — Шаману до них нет особого дела. Вы достигаете пика силы одновременно с противником, но ваши карты должны быть сильнее. Обыгрывайте **Оазисного волноплеска** и **Звездопад** — самые опасные карты Дриуда на средних этапах. Вынуждайте противника постоянно размениваться с вашими угрозами, но не генерировать стол самостоятельно.



**Разбойник на хрипах** достаточно медлителен, хотя и опасен, если рано найдет **Экспериментатора с некрием**. Если Валира разыграла это существо на 3-5 ходах, не ставьте на стол крупных угроз, об которые 2/5 угроза сможет легко разбиться. По крайней мере поступайте так до 5-6 ходов со **Стаей волков**, **Безликой осквернительницей** или **Кронксом Драконьим Копытом**.

Позднее со всеми предсмертными хрипами Разбойника придется бороться с помощью своих существ. Если ведете в темпе, можете игнорировать их и оставить право разменов Валире, пока вы атакуете по герою противника.



**Зеркальный матч-ап** во многом зависит от хорошего захода карт, хотя в поединке все равно есть несколько важных моментов, на которые вы можете повлиять.

Обыгрывайте **Могу-плотореза** противника, учитывая его перегрузку и количество существ на столе. Постарайтесь сделать так, чтобы оппонент не смог разыграть эту угрозу на 3-4 ходах, для этого не «спамьте» стол большим количеством токенов или тут же разменивайтесь с ними.

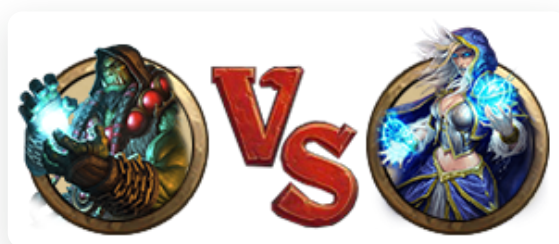
Если играете против **Квест Шамана**, обыгрывайте **Ментального техника**. Также эта карта может быть в классической версии, но играть вокруг нее в этом случае не нужно: пока что она встречается не так часто.

Не играйте **Стаю дракона** под седьмой ход противника, в который тот может разыграть **Галакронда Буревестника**. 8/8 элементали легко размениваются с 5/6 волками.

Зачистите стол противника перед его пятым ходом, чтобы обыграть Безликую опустошительницу. *Ледяное воззвание* не поможет: замороженное существо так же можно превратить в 5/4 угрозу с натиском и тут же атаковать им.

Старайтесь оставить в руке или на столе какой-либо способ выгодно разменяться с 5/6 Волками со *Стаи дракона*. Сделать это непросто, но все же возможно.

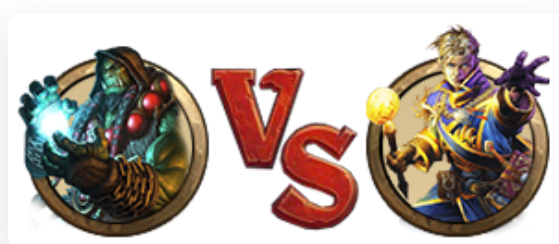
Квест Галакронд Шаман слабее классического Галакронд Шамана, но если партия затягивается, он становится эффективнее. Идите на риски, если оказываетесь в проигрышной позиции в матч-апе.



**Рено Маг** обращается к синергии драконов, о чем важно помнить. Обыгрывайте ключевые AoE зачистки противника, что сделать достаточно просто. Перед шестым ходом нужно поставить больше 10 здоровья за стол, чтобы **Реликвиевед Рено** не зачистил стол полностью. Далее важно обыграть **Волну огня** на седьмой ход.

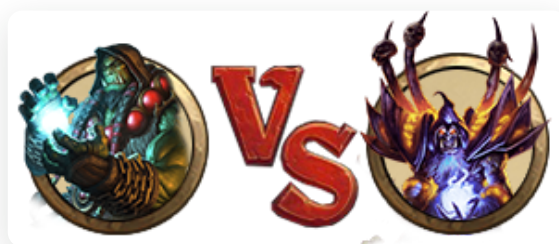
Обыграть **Зеффриса Великого** сложнее: опасны **Потасовка** на седьмой ход и **Круговерть Пустоты** на десятый. Если игра затянулась до этих этапов, далеко не всегда нужно бояться этих ультимативных AoE способностей. Если все плохо или даже ситуация равная, есть смысл рискнуть и сыграть так, как будто **Зеффриса Великого** нет в руке противника.

Возможно, Маг сыграет комбинацию **Вестник рока** + эффект заморозки. Если в руке есть какой-либо ответ на эту комбинацию, важно позаботиться о том, чтобы на столе было место для розыгрыша нужных карт. Особенно хороша **Безликая осквернительница**: для нее нужен только один слот на столе.



**Галакронд Жрец** — нестабильный и вариативный архетип с массой сборок. Какую вы встретите в ладдере — никто не знает. Постарайтесь раскопать **Земной шок** или **Сглаз**: заклинания помогут в борьбе с провокациями и предсмертными хрипами противника. Жрецы с высокой вероятностью играют **Могильную руну** и постараются вернуться в игру за счет комбинаций с ней. Не забывайте про **Всеобщую истерию**, которую легко обыгрывает Стая драконов, **Щит Галакронда**, если на столе нет мелких токенов. Также обыграть это AoE можно, разыгрывая нечетное количество существ. Не обыгрывайте **Кару гибельную**: она есть далеко не во всех сборках.

**Комбо Жрец** — играйте максимально темпово и быстро. Призывайте больше ранних угроз с натиском и атакуйте ими по существам Жреца, даже если это их не убьет. Так вы обыграете **Божественный дух**. Крайне полезно **Ледяное воззвание**, но заклинание нужно сыграть вовремя, чтобы защитить ключевое существо или позднее героя от комбинации баффов и **Внутреннего огня**.



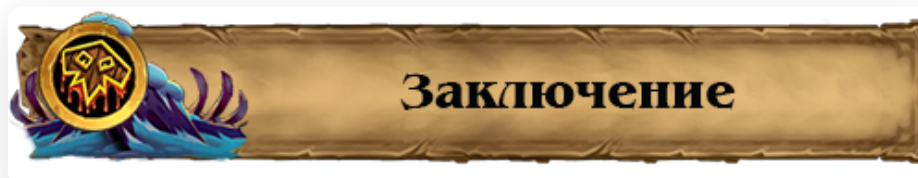
**Хэндлок** — его сборки нестабильны, но в них всегда есть **Темные небеса**, **Безумный дракон Пустоты** и **Призывательница абиссалов**. Будьте готовы к выходу этих карт на соответствующей мане.

Если на столе есть **Горный великан** или **Сумеречный дракон**, проблемы может доставить **Пламя Тьмы**, хотя его пока что играют не все сборки, так что обыгрывать его можно только в хороших ситуациях.

**Лорд Годфри** — обязательная карта, которую нужно обыграть на 7-8 маны. Не ставьте существ в "лесенку", обычно вы к этим этапам сможете занять стол крупными угрозами, так что важно не оставлять токенов с 1-2 здоровья.

У Хэндлока мало исцеления, так что не бойтесь играть особенно агрессивно и темпово. Вынуждайте Чернокнижника каждый ход защищаться от опасных угроз и играть реактивно. Совершайте выгодные размены угрозами с натиском, если это возможно.

[наверх](#)



**Галакронд Шаман** — безоговорочный лидер меты Натиска драконов первых дней. Большинство играет самым сильным архетипом со старта и ищет оптимальные сборки, другие пытаются найти контрколоды, а третьи уже сдались, ознакомились мету «Шаманстоуном» и требуют скорейших нерфов.

Отчаиваться не стоит: шансы сокрушить Галакронд Шамана еще есть, хотя ситуация и выглядит слишком хорошей для героя статьи.

Как вы думаете, сможет ли что-то кроме нерфов остановить Галакронд Шамана?

Спасибо за внимание, удачи в ладдере!