

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Джейд Шаман

18.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Джейд Шаман

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

На сайте вы можете прочитать обо всех популярных и не очень колодах дополнения Кобольды и катакомбы, но далеко не обо всех классах. Для любого, кто заходил в ладдер в последние три месяца, не должно стать сюрпризом то, что Воину и Шаману приходится не сладко. С первым все совсем печально, а вот Тралл еще подает хоть какие-то признаки жизни, хотя чаще благодаря горстке энтузиастов-любителей класса.








Герой сегодняшней статьи – Джейд Шаман, впрочем, не совсем уж забыт. После патча 10.2 популярность класса возросла во многом именно из-за данного архетипа. Джейд Шаман встречается примерно в двух играх на сто, согласно статистике [последних мета-отчетов](#), что, конечно же, безумно мало в сравнении с Контроль Чернокнижником или Мурлок Паладином, но и не так уж и мало. Для забытого и очевидно слабого класса 2% — уже достойный результат.




Пожалуй, Шамана не стоит забывать совсем, поэтому-то одному из его архетипов будет посвящен отдельный гайд в мете Кобольдов и катакомб. Редакция сайта надеется, что в следующем дополнении ситуация изменится и дорогой читатель сможет узнать обо всех девяти классах в Hearthstone, а мета станет еще более разнообразной.

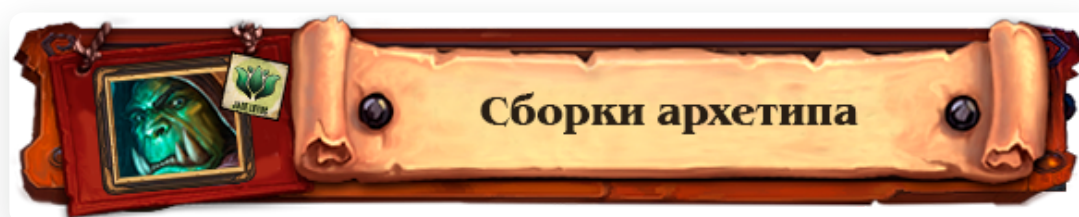
Что же касается самого Джейд Шамана, то эта колода, очевидно, не особенно развита: не популярность приводит к тому, что оптимальная сборка ищется намного дольше, так что если «дефолтный» Мурлок Паладин уже известен, то «дефолтный» Джейд Шаман - звучит как фантастика!

Помимо оптимальных сборок и их вариаций, неясно и многое другое - поведение Джейд Шамана в некоторых матч-апах, оптимальные карты на стадии муллигана и многое другое. Все это, разумеется, затрудняет процесс познания архетипа, но не делает его невозможным. В данном руководстве, вы и всегда, узнаете все, что нужно, о интересующей вас колоде: от создания сборки до тонкостей в конкретных матч-апах.

Разделы гайда:

1.  *Сборки архетипа*
2.  *Основные карты*
3.  *Оptionальные и технические карты*
4.  *Замены карт, Шаман в Году Ворона*
5.  *Муллиган*
6.  *Стратегия игры*
7.  *- Способы победы*














8. *I. Сдерживание агрессии, выживание*
9. *II. Переигрывание по выгоде, истощение ресурсов противника*
10. *III. Уничтожение способов победы противника*
11. *IV. Давление на средних и поздних этапах*
12. *- Как играть Рокочущего элементалю*
13. *- Карты с перегрузкой*
14. *- Важные советы*
15.  *Случайные эффекты Джейд Шамана*
16.  *Матч-апы*
17.  *Заключение*





Как уже было сказано, Джейд Шаман в силу своей непопулярности не обзавелся классическими сборками, как и в целом большим их количеством. Несмотря на это,


более-менее стабильная и популярная версия есть, и автор ее Purple, которого вы еще увидите ниже.

Джейд Шаман (Purple)

 <p>Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает нефритового голема. Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает существ противника в случайных, которые стоят на 1 ед. маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: два случайных боевых клича на эту руку срабатывают дважды.</p> <p>1 Элементаль 1</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>2 Murioc 2</p> <p>x2</p>	 <p>Восстанавливает 12 ед. здоровья, случайно распределенного между всеми игроками.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: вы кладете в руку ваше случайное уничтоженное оружие.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает выбранное существо в глыбу 0/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: восстанавливает 6 ед. здоровья. Перегрузка: (1)</p> <p>3 6</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>2 Элементаль 3</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: уничтожает оружие противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>5 4</p>
 <p>Боевой клич: превращает ваших существ в случайных на (2) дорожке.</p> <p>5</p>	 <p>Наносит 15 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич и предсмертный хрип: призывает нефритового голема.</p> <p>5 3</p>	 <p>Боевой клич: возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1).</p> <p>7 Элементаль 7</p>	 <p>Боевой клич: призывает нефритового голема с «Провокацией».</p> <p>5 5</p> <p>x2</p>	







КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка Purple самая популярная, но вариативная. Сам канадский игрок порой меняет в ней некоторые карты, учитывая состояние его локальной меты. Так, если агро колод становится слишком много, в его версии появляется пара карт **Вестник рока**, но уходят **Харрисон Джонс** и **Кобольд-барахольщик** (одна копия).

Сборка примечательна большим количеством исцеления и других защитных механик, при этом в ней есть и огромный потенциал по извлечению выгоды: Нефритовые големы могут стать огромными к концу партии.

Еще одна визитная карточка сборки от Purple – **Вайш'ирский оракул**, использующийся, как единственный источник добора в колоде. Не так хорош в агрессивных матч-апах, а вот в медленных помогает сжечь ресурсы оппонента, особенно если скомбинировать его с существом **Рокочущий элементаль**.

Джейд Шаман (Tars)



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Рокочущий элементаль, очевидно, элементаль. Нефритовый дух – тоже элементаль, Грамбл сотрясатель миров – тоже, так почему бы не взять чуть больше синергий этого

вида и не сделать Джейд Элем Шамана? – спрашивает Tars.

Именно так в его колоде появляются Смоляной страж, Калимос Первородный и Слуга Калимоса. Отличные инструменты, отыгрывающие и в защите, и в наступлении, и в извлечении еще большей выгоды.

Такой Шаман становится еще интереснее и труднее в исполнении, ведь правильно реализовать все доступные ресурсы очень трудно, учитывая полное отсутствие добора карт в колоде.

Джейд Шаман от Protagon1st




















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Еще один Элем Джейд Шамана, немногим отличающийся от версии Tars. Внимание привлекает в первую очередь **Крадущийся упырь**, помогающий не столько против


Джейд Друида, но против Куболоков, Комбо Жрецов и некоторых других популярных оппонентов. Также в сборке появляется Харрисон Джонс – хоть какой-то способ добрать карты, пусть и не работающий в каждом матч-апе меты.

Джейд Шаман на эволюции

 <p>Эволюция Преобразует ваши существа в случайные, которые стоят на (1) ману больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Портал: Водоворот Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны.</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовые когти Боевой клич призывает нефритового голема. Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	 <p>Инволюция Преобразует существ противника в случайные, которые стоят на 1 ед. маны меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Рокосный элементаль Боевой клич: ваш следующий боевой клич на этом ходу срабатывает дважды.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Местный ливень Восстанавливает 12 ед. здоровья, случайно распределяемого между всеми вашим персонажами.</p>
 <p>Ваншурский оружен Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>Мирис</p> <p>x2</p>	 <p>Ковачья бархотышка Боевой клич: вы кладете в руку ваше случайное уничтожающее оружие.</p> <p>x2</p>	 <p>Сглаз Преобразует выбранное существо в карту 0/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовая чопина Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовый дух Боевой клич: призывает нефритового голема.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Проклятие смерти Грала Боевой клич: преобразует ваших существ в случайных на (2) дорожке.</p>
 <p>Допыльгангстер Боевой клич: призывает 2 копии этого существа.</p> <p>x2</p>	 <p>Вулкан Наносит 15 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами. Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Айя Черная Лапа Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема.</p> <p>x2</p>	 <p>Грань отражения жизни Боевой клич: возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1).</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Нефритовый вождь Боевой клич: призывает нефритового голема с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	

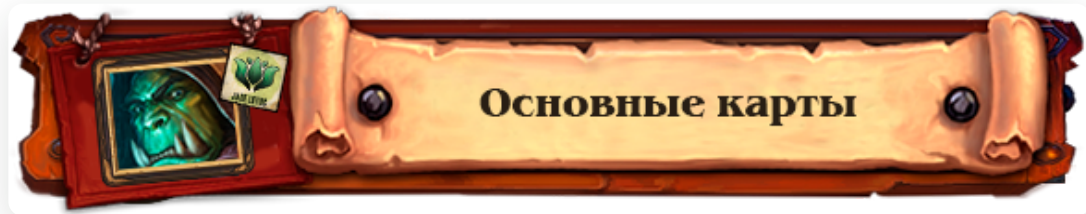


7480





Эта колода от неизвестного игрока дополняет классического Джейд Шамана не синергией элементалей, а синергией эволюции. [Доппельгангстер](#) + [Эволюция](#) - все еще мощнейшая комбинация для шестого хода.



Выбрано 22 / 30 карт

2	Инволюция	2
2	Нефритовые когти	2
2	Портал: Водоворот	2
2	Рокочущий элементаль	2
3	Целительный ливень	
4	Нефритовая молния	2
4	Нефритовый дух	2
4	Сглаз	2
5	Вулкан	2
5	Провидец смерти Тралл	
6	Айя Черная Лапа	
6	Грамбл, сотрясатель миров	
7	Нефритовый вождь	2

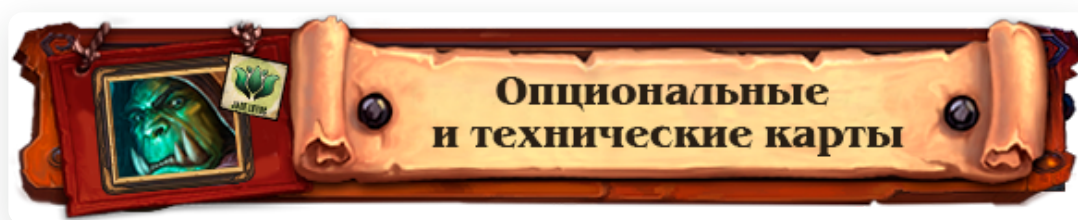


Основа колоды – это карты, встречающиеся в каждой или почти каждой сборке

архетипа. В случае с Джейд Шаманом основа достаточно обширная, ведь неплохих карт в распоряжении много, а без них представить себе колоду данного класса крайне трудно. Не откажетесь же вы от Инволюции или набора для призыва Нефритовых големов, раз уж планируете играть Джейд колодой. Никуда без некоторых ремувалов – точечных или действующих по области, хотя бы одного источника исцеления (**Целительный ливень**) и двух мощных легендарных карт, помогающих извлекать очень много выгоды: **Провидец смерти Тралл** и **Грабл, сотрясатель миров**.

Возможно, если бы Джейд Шаман был чуть популярнее, нашлись бы сборки, не включающие некоторые основные карты и нашедшие альтернативные способы побеждать и защищаться.

Важно отметить ключевую слабость Джейд Шамана и в целом класса в настоящий момент – отсутствие хорошего источника перебора колоды. Данную проблему разные сборки решают разными путями. Какие-то вообще отказываются добирать карты, полагаясь на то, что их рука не будет истощена и мощных комбинаций хватит, дабы не просесть по выгоде в любом матч-апе. Другие версии Джейд Шамана обращаются или к карте **Тотем прилива маны**, или к карте **Вайш'ирский оракул**. И у той, и у другой есть свои плюсы и минусы, которые будут подробнее рассмотрены в следующем разделе.



Эволюция + Доппельгангстер – связка из двух копий данных карт поможет вам оказывать дополнительное давление в первую очередь в матч-апах с медленными колодами, а вот в быстрых поединках не столь эффективна, хотя тоже помогает: к шестому ходу вы можете закрепить на столе, так что оппонент будет вынужден игнорировать ваши угрозы и переключиться к агрессии. При условии, что в вашей колоде есть исцеление, это не так уж и страшно для вас во многих ситуациях. Проблема данной связки карт в том, что ее не всегда получится вовремя найти, а сами по себе данные карты посредственны.

Тотем прилива маны – традиционный источник перебора колоды Шамана, служивший ему верой и правдой в течение долгого времени, но почему же он не используется сейчас, хотя раньше считался невероятно сильной картой. Все дело в контексте, в мете и ее скорости. Ранее, во времена, когда в Стандартном формате еще были **Туннельный трогг** и **Тотемный голем**, Шаман обладал самой мощной в игре начальной стадией игры, ему было легко закрепить на столе к моменту выхода Тотема прилива маны, то есть защитить его, не дать легко разменяться. Сейчас у Шамана попросту нет хороших первых дропов, он вынужден исключительно обороняться в первые ходы, то есть **Тотем прилива маны** – легкая цель фактически для любой популярной колоды в игре. Именно поэтому сейчас Джейд Шаман прибегает к данной карте так редко. Плюс ко всему, никакой синергии тотемов в колоде нет, даже от **Нечто из глубин Тралл** отказывается.

Вайш'ирский оракул – альтернативный источник добора, использующиеся Purple и некоторыми другими игроками. Этот мурлок невероятно слаб в агрессивных матч-апах,

где совсем не хочется давать противнику две лишние карты, а вот в медленных поединках хорош, ведь вы не только с одинаковой скоростью подходите к усталости, но и имеете возможность сжечь несколько карт противника, скомбинировав Вайш'ирского оракула с Рокочущим элементом. Поскольку других источников добора у Шамана нет, именно эта карта часто будет хоть как-то помогать вам не оставаться без ресурсов в руке.



Целительный ливень (вторая копия) – брать или не брать вторую копию данного заклинания? Если у вас много других защитных карт вроде провокаций и AoE ремувалов и/или используются дополнительные синергии и места не хватает, второй **Целительный ливень** можно и не использовать. Правда чуть хуже станут матч-апы с, например, Секрет Магом, да и в целом, если у вас только 1 исцеляющая карта и почти нет добора, найти ее вовремя может быть проблематично.

Говорящий с водой – еще один источник исцеления, намного более гибкий и темповый. Говорящего с водой не страшно поставить и на четвертый ход, даже если здоровье всех ваших персонажей на максимуме, хотя такое бывает редко. Увы, не заменяет **Целительный ливень**, но может использоваться вместе с ним.

Набор элементалей (Смоляной страж, Слуга Калимоса, Калимос Первородный) – если вы хотите поиграть Элем Джейд Шаманом, добавьте пять названных карт. Они помогут вам извлекать больше выгоды и существенно разнообразят игровой процесс. Какие именно матч-апы вы улучшите, взяв эти карты, сказать трудно. Вероятно, какие-то медленные, где крайне важно извлечение выгоды и победить таким образом реально.

Рунное копье – фановая карта, взять в сборку которую можно просто потому, что вам хочется поиграть данным легендарным оружием и создать несколько интересных моментов. Не стоит крафтить **Рунное копье** специально для Джейд Шамана, архетип прекрасно справляется и без этого оружия.

Вестник рока – отличная защитная опция в распоряжении Джейд Шамана. Может быть полезна и в медленных матч-апах, если вдруг оппонент перехватил инициативу: вы вполне способны зачистить стол почти любого размера, а потом поставить Вестника рока, дабы не дать противнику выставить новые угрозы.

Защитник холмов – не совсем источник добора, но способ сгенерировать еще больше ресурсов. Классовые провокации Шамана (будут попадаться в четыре раза чаще нейтральных), может быть, и не так хороши, чтобы брать их в сборку самостоятельно, но вот раскопать их часто приятно: **Защитник драккари**, **Страж гейзера**, **Млечноокий**, **Проклинательница**, **Элементаль земли**, **Нечто из глубин** и **Ал'акир** – такие разные, но все же часто полезные угрозы.



Кобольд-барахольщик – встречается в классических сборках Джейд Шамана без дополнительных синергий элементалей или эволюции в одной или двух копиях. **Кобольд-барахольщик** помогает извлекать массу выгоды, призывать еще одного Нефритового голема, что невероятно важно. Хорошо синергирует и с Рокочущим элементом, хотя порой лучше скомбинировать этот второй дроп с Нефритовыми когтями, а не Кобольдом-барахольщиком.

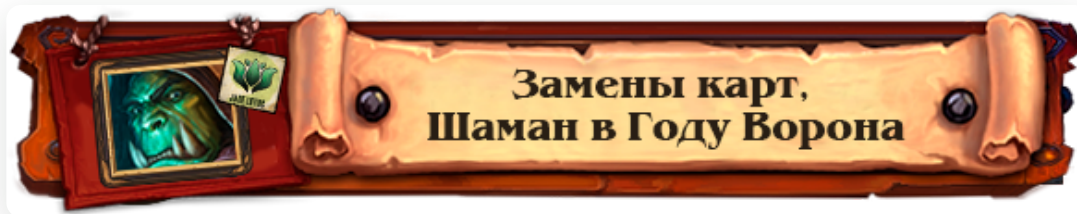
Харрисон Джонс – такой нужный архетипу источник добора с одним единственным отрицательным эффектом: в некоторых матч-апах вы вообще не сможете его реализовать. Добор часто куда важнее самого факта уничтожения оружия, поэтому другие ремувалы оружия Джейд Шаманом не используются.

Крадущийся упырь – в вашей сборке может вообще не быть заклинаний за 1 кристалл маны, так что **Крадущийся упырь** пригодится. В первую очередь не для улучшения матч-апа с Джейд Друидом, а для того, чтобы портить жизнь Чернокнижникам, Контроль и Комбо Жрецам. Впрочем, часто для Крадущегося упыря в сборке не хватает места.

Вопрос: почему в качестве источника перебора колоды не используется **Служитель боли**?

Ответ: действительно, это неплохая нейтральная карта, которая могла бы решить проблему архетипа. Непопулярность Служителя боли можно объяснить несколькими причинами. Во-первых, у Шамана нет никаких способов повредить своего же Служителя боли, кроме дорогостоящего **Вулкана**, как то могут сделать, например, **Воины** или **Маги**. Во-вторых, в колоде Джейд Шамана почти нет хороших целей для эффекта немоты, столь распространенного сейчас среди всех колод, следовательно Разрушители чар будут с радостью выбирать целью 1/3 существо **Тралла**, лишая последнего хоть какого-

то источника добора. Немаловажно и то, что в мете много других контр-карт против Служителя боли, например, [Зелье безумия](#).



Представленная выше версия от Purple обойдется вам в 8920 чародейной пыли. Создавать ее прямо сейчас, если у вас чего-то нет, возможно, не самая лучшая идея на свете. Во-первых, Джейд Шаман не так уж и силен, если вы ищите хорошую метовую колоду, которой можно спокойно и комфортно подниматься по ранговой лестнице, обратитесь, например, к [Мурлок Паладину](#). Во-вторых, уже в апреле этого года Шаман лишится карт Вечеринки в Каражане, Пробуждения древних богов и Злачного города Прибамбасска. В последнем дополнении находятся все карты с «джейд» механикой, следовательно, Стандартный режим навсегда потеряет и Джейд Шамана как архетип.

Благо, кроме карты [Айя Черная Лапа](#), больше нет дорогостоящих карт, которые вскоре отправятся в Вольный формат. Правда есть еще [Портал: Водоворот](#), получаемый при прохождении Вечеринки в Каражане, и без этой редкой карты, пожалуй, вовсе не стоит создавать Джейд Шамана, ведь он и так слаб, а отсутствие столь мощного заклинания поставит под серьезный вопрос конкурентоспособность колоды.

Потери Джейд Шамана с наступлением Года Ворона

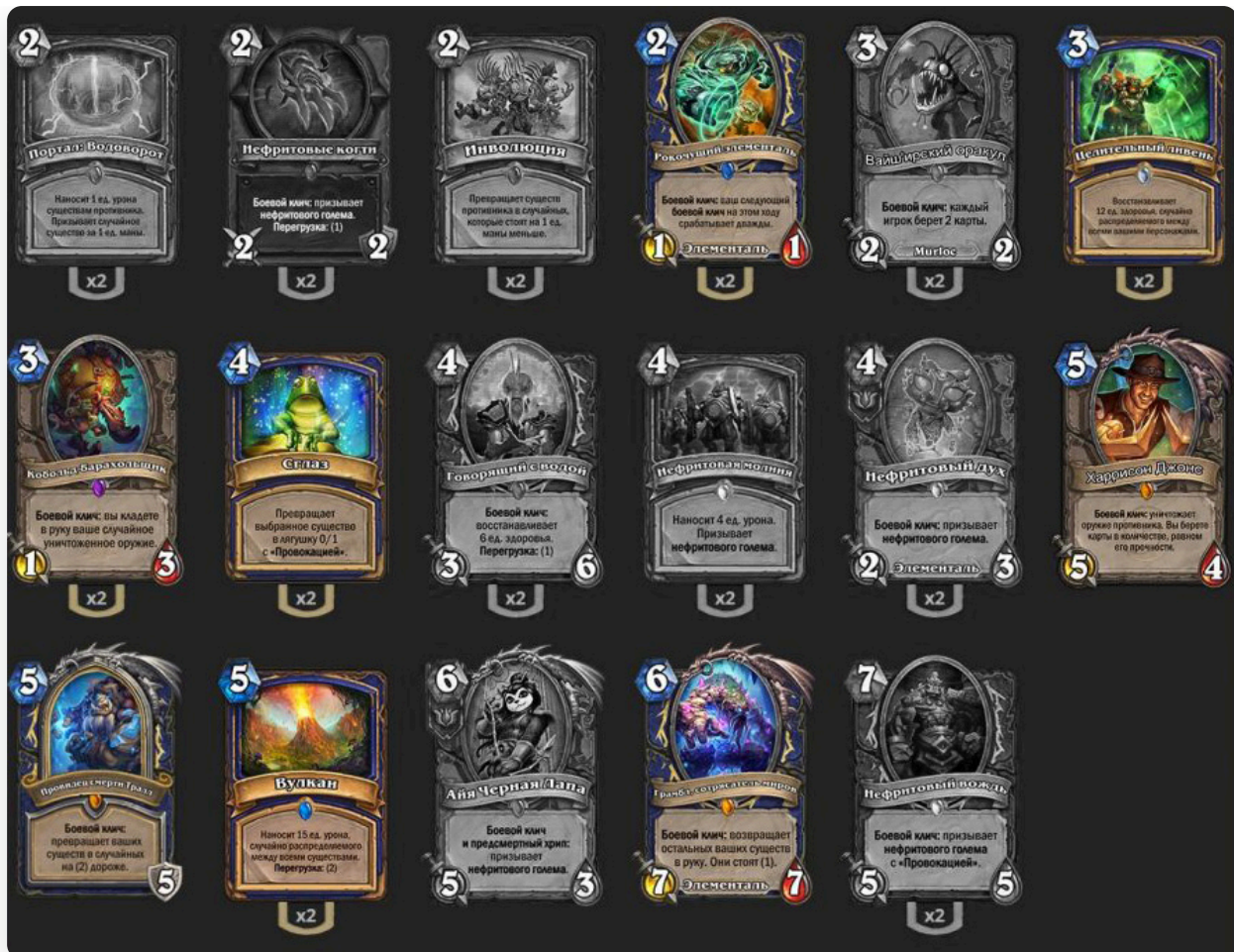
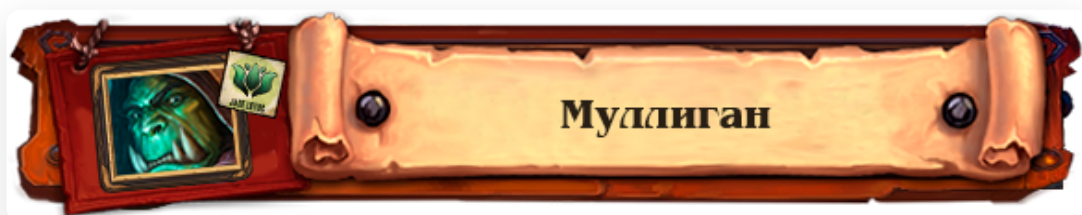


Иллюстрация выше наглядным образом показывает, что архетип обречен на вымирание в течение месяца в Стандарте, зато все другие карты создавать относительно безопасно. Они не уйдут в Вольный, да и имеют неплохие шансы заиграть в будущих дополнения, хотя наверняка утверждать этого нельзя.

Заменить какие-то карты в колоде Джейд Шамана достаточно непросто. Вы вполне можете обойтись без Харрисона Джонса и даже Провидца смерти Тралла, а вот без Аиы Черной Лапы, Грамбла, сотрясателя земли и Кобольда-барахольщика может быть туго. Возможно, если каких-то из данных существ у вас нет, стоит воздержаться от создания Джейд Шамана в принципе.

Чем заменить, например, Провидца смерти Тралла? Прямых аналогов ему, конечно, нет, так что выбирайте просто достойную опцию из предыдущего раздела. Неплох, например, [Вестник рока](#), можно поэкспериментировать даже с заклинанием [Жажда крови](#).



На стадии выбора карт в стартовую руку все достаточно просто, Джейд Шаману порой нужен совсем небольшой список одних и тех же карт, поиском которых вы и будете

Мудлиган против Паладина



Мудлиган против Охотника



Мудлиган против Друида



Мудлиган против Разбойника



Мудлиган против Шамана



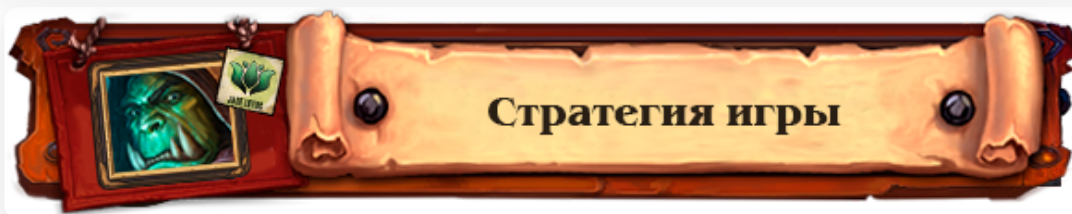
Мудлиган против Мага



Мудлиган против Жреца



Мудлиган против Чернокнижника



Наконец, можно разобраться в том, как именно вести себя Джейд Шаманом непосредственно в самой игре, как выигрывает эта колода, какие у нее есть сильные и слабые стороны, какая специфика.



Для начала следует разобрать все **способы победы**, доступные Джейд Шаману. Их выбор зависит в первую очередь от матч-апа, но порой и от игровой ситуации в целом и ваших карт, уже разыгранных и находящихся в руке. Как же Джейд Шаман может выигрывать?

1. **Сдерживание агрессии, выживание**

2. **II. Переигрывание по выгоде, истощение ресурсов противника**
3. **III. Уничтожение способов победы противника**
4. **IV. Давление на средних и поздних этапах**

1. **I. Сдерживание агрессии, выживание**

Очевидно, данным способом победы вы будете пользоваться, встретившись с агрессивными оппонентами, которые захотят как можно быстрее убить вас. Таких в мете предостаточно, но и у вас есть по сути все ответы на любые угрозы оппонента. Особенно ценны, конечно же, массовые ремувалы – Портал: Водоворот, Инволюция, Вулкан, хороши также Сглаз и Нефритовая молния. Важно, что у вас есть и другие защитные механики: исцеление (Целительный ливень, иногда Говорящий с водой, Провидец смерти Тралл), провокация (Нефритовый вождь, эволюционировавшие существа, порой даже Сглаз).

Главная ваша проблема при выборе данного способа победы – нехватка ресурсов. Вы получаете по одной карте за ход, в то время как условные Зоолоки – две с помощью Жизнеотвода, а Паладины могут пользоваться вашими картами, чтобы пополнять свою руку. В таких условиях крайне вероятно, что вы рано или поздно останетесь без ответов на ключевые угрозы противника, да и вам может не повезти, так что они вовсе не придут в руку (без добора это намного более вероятный сценарий). Ваш единственный источник новых карт – Вайш'ирский оракул – не так хорош в данном типе матч-апов, ведь вы дадите ресурсы и противнику, чего делать не хочется никогда.

Выход из данной ситуации – играть чуть более жадно, не тратить все ваши ответы тут же, стараться размениваться одной вашей картой с несколькими картами противника. Делая это, вы, вероятно, получите приличное количество урона по вашему герою, но исцеления у вас должно хватить, дабы в будущем стабилизировать ситуацию. Старайтесь не просто зачищать стол врага, но и выставлять какие-то свои угрозы на него тут же, дабы на следующую волну вражеских существ отвечать уже не только заклинаниями и оружием, но и Нефритовыми големами и другими.



Но увлекаться с жадностью не стоит, ведь все ваши ответы ситуативны в той или иной степени. Разумеется, **Сглаз** отвечает на любую единичную угрозу, но вот с несколькими сразу справиться получается не всегда. И **Инволюция**, и **Вулкан** не всегда решат проблему, и разве что их комбинация часто способна убрать со стола все, хотя и не факт.

В данном типе матч-апов не жалейте ваши ремувалы и не держите их на слишком крупные угрозы. Тот же **Сглаз** неплохо применить на даже не самую опасную угрозу 4/4, не обязательно ждать самой-самой крупной цели, ведь и от средних можно получить достаточное количество урона, если оставить их без ответа.

В общем, играя Джейд Шаманом, вам важно поймать тонкий баланс между жадностью и игрой в темп. Вы не должны и остаться без ресурсов, пока у противника они еще есть, но и не должны отдать ему слишком многое и передержать ваши ремувалы, так как исцеление может уже не помочь. К сожалению, дать более конкретные советы в данном вопросе трудно.

2. II. Переигрывание по выгоде, истощение ресурсов противника

Естественно, если вы встретили не агрессивную или темповую колоду, а медленного противника, играть с ним нужно совершенно иначе. Ваши ремувалы все еще важны, но в другом амплуа и не все, но куда более значимыми становятся Нефритовые големы и все способы их генерации.

Часто именно ими вы и будете побеждать, создавая все новые и новые угрозы на вашей половине стола, на которые почти любой противник рано или поздно не сможет ответить. Многие ваши ремувалы, хотя и не все, в таком случае можно тратить именно для защиты ваших существ.

Крайне важными становятся карты, обеспечивающие вас дополнительной выгодой, помогающие не просесть по ресурсам и создать много угроз: **Грамбл**, **сотрясатель земли**, **Кобольд-барахольщик**, **Рокочущий элементаль** – потенциал у них велик, они помогут вам не истощить вашу руку и не допустить ситуации, при которой ваш стол зачищен, а поставить на него что-то новое нельзя, так как в вашей руке только не очень полезные **Вулканы**, **Целительные ливни** и **Порталы: Водоворот**.

В медленных матч-апах отсутствие всякого добора становится для вас, впрочем, даже преимуществом в какой-то степени: вы точно не дойдете до усталости раньше, чем ваш противник, и если у него нет ультимативного и мощного способа закончить игру быстро и без стола (**ОТК Паладин**, **Квест Маг**, **Куболок**), вы должны чувствовать себя комфортно.

Вайш'ирский оракул поможет вам не только найти дополнительные инструменты в данном матч-апе, но порой и сжечь несколько карт противника. А комбинация **Рокочущий элементаль** + **Вайш'ирский оракул** вообще сделает вас чуть ли не милл колодой.

Пользуясь данной тактикой, вы, конечно же, должны знать о всех способностях вашего оппонента: какой стол он может зачистить, а какой нет, сколько у него есть ремувалов для крупных угроз, на какие цели лучше всего применять **Сглаз** и **Инволюцию**, что вы можете сжечь **Вайш'ирским оракулом** и так ли вам это нужно. Например, **Контроль Жрец**

не так силен в матч-апе с вами, потому что с Нефритовыми големами с б/б и выше характеристиками справиться ему невероятно трудно – помогает только **Темный жнец Андуин** и некоторые комбинации карт. Зато он может украсть вашу Айю Черную Лапу. А Биг Жрец, наоборот, сможет дважды убрать стол любого размера с помощью заклинания **Ментальный крик**, которое вам крайне неприятно (добирать в руку Нефритовых големов любого размера не хочется).



Грамбл, сотрясатель земли помогает переигрывать по выгоде многих, вот только нужно найти подходящий момент для его розыгрыша. Ценнее всего, конечно же, возвращать в руку угрозы с боевым кличем. В этой ситуации Purple сначала даст **Сглаз** в Доисторического дракона, затем совершит серию выгодных разменов, оставив в живых трех левых союзных существ, а затем разыграет легендарную карту.

3. III. Уничтожение способов победы противника

Во многих медленных матч-апах решающую роль будут играть даже не ваши Нефритовые големы, но ультимативные ремувалы. Разумеется, давление существами вам понадобится всегда, но не только оно принесет вам победу.

Дело в том, что сейчас в игре очень много колод, завязанных на какой-то мощнейшей синергии существ, которых они используют. И каждое это существо для таких архетипов невероятно ценно живым и даже мертвым. Такие инструменты Джейд Шамана, как **Инволюция** и **Сглаз** не убивают существо, но превращают его в другое, что может создать для противника огромные проблемы.

Что это за оппоненты? В первую очередь, конечно же, Биг Жрец, которому совсем не захочется воскрешать случайные дропы или Лягушку 0/1 вместо своих мощнейших существ. Также страдать будут Куболок и Контроль Чернокнижник, если вы превратите всех их демонов во что-нибудь другое.



Сглаз и Инволюция хороши и во многих других матч-апах, но в этих сияют, как никогда. Впрочем, есть еще один способ лишить оппонента его ключевых инструментов, пусть и не такой надежный. Речь идет о Вайш'ирском оракуле, которого можно скомбинировать с Рокочущим элементом для ультимативного сжигания огромного количества карт. Это особенно хорошо против тех же Контроль Чернокнижника и Куболока, хотя приговорается и в других матч-апах.

Но самое важное, что порой именно Вайш'ирский оракул является вашим главным источником победы. Это такие матч-апы, в которых вы наверняка или почти наверняка проиграете, если затяните партию надолго. Увы, ваши угрозы, даже если придут в руку вовремя, часто не могут создать достаточно раннее давление, дабы набрать нужный темп против, например, Квест Мага или ОТК Паладина, да и сдерживающих инструментов у них предостаточно. В этом случае все, что вам остается, это надеяться, что вы сожжете ключевой инструмент оппонента при переполнении его руки.

4. IV. Давление на средних и поздних этапах

Все же порой сжечь ключевые ресурсы противника невозможно, или же сделать это трудно, как в случае с, например, Джейд Друидом, переигрывать по выгоде которого без Крадущегося упыря в сборке – дело пропащее.

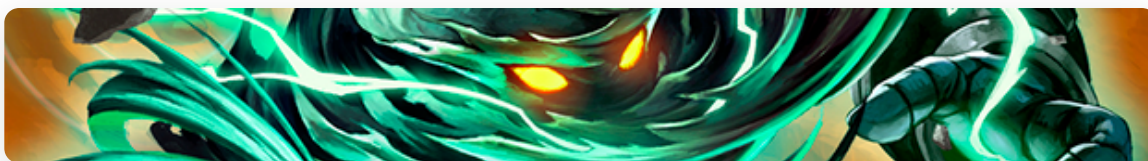
Если так, остается только надеяться, что звезды сойдутся и уже к средней стадии игры у вас получится оказывать достаточное давление на противника, а ответов в его распоряжении не найдется.

Выбрав данное условие победы, в котором роль агрессора и проактивного игрока выпадает именно вам, вы должны понимать, что изначально поставлены в крайне некомфортное положение. Джейд Шаман, не подумайте, вполне способен давить и действовать агрессивно, но на поздних этапах игры, разгоняется он медленно.

Если же уже с 4-5 ходов необходимо проявлять активность и вынуждать врага защищаться, Шаману помогает только чудо и риск.

Совет, собственно, в этом и заключается: рискуйте, действуйте авантюрно, надейтесь, что у противника не будет нужного ответа вовремя, надейтесь, что «топдекнете»

нужный инструмент, что получите нужные базовые тотемы, хорошие результаты с эволюции, а противник – плохие с Инволюции.



Помимо основных тактических подходов к игре, обращаясь к Джейд Шаману, нужно знать и о каких-то тонкостях и особых механиках. Например, трудности могут возникнуть с картой **Рокочущий элементаль**. Использовать ее нужно внимательно и выверено. Сам по себе Рокочущий элементаль, очевидно, совсем слаб, это карта для комбинаций и только для них, но каких именно? Часто у вас, к сожалению, не будет особого выбора, с чем именно скомбинировать данного элементаля, так как карт с боевым кличем в руке может быть мало.

Рокочущий элементаль часто будет использоваться просто для того, чтобы создать одного дополнительного Нефритового голема (комбинация с картами **Нефритовые когти**, **Нефритовый дух**, **Айя Черная Лапа** и **Нефритовый вождь**), хотя есть и другие связки, например, дважды использованный боевой клич Кобольда-барахольщика даст вам две копии Нефритовых когтей, если до этого хотя бы одно это оружие уже было уничтожено. Другое дело, что особой разницы между двумя копиями Нефритовых когтей и двойным боевым кличем одних Нефритовых когтей не так уж и много.

Рокочущего элементаля можно сочетать и с другими картами: **Вайш'ирский оракул**, **Говорящий с водой**, **Провидец смерти Тралл**, особенно интересна связка с рыцарем смерти, хотя она не всегда настолько уж хороша. Не так эффективны дважды повторенные боевые кличи карт **Харрисон Джонс** или **Грабл**, сотрясатель земли. Не слишком хорошая комбинация и двух Рокочущих элементалей. Вы не добьетесь четырехкратного повторения какого-то боевого клича, разыграв карту с ним после двух Рокочущих элементалей подряд.

Отдельного упоминания заслуживает связка карт **Рокочущий элементаль** + **Калимос Первородный**, доступная, если вы играете Элем Джейд Шаманом. С ее помощью можно совершать действительно мощные комбинации, зачищая огромный стол оппонента, нанося 12 единиц урона по герою или исцеляясь часто до полного запаса здоровья.

подходящего момента для удара можно долго, просто так бить «в лицо» оружием не стоит.



Впрочем, если у вас в руке есть **Кобольд-барахольщик**, уничтожить одни **Нефритовые когти** нужно, дабы реализовать боевой клич этого третьего дропа. Не играйте это существо, пока хотя бы одни **Нефритовые когти** в данной партии не будут разыграны и уничтожены.



Портал: Водоворот ценен далеко не в каждом матч-апе. Определите те, в которых вы не добьетесь от него особой пользы и не жалейте использовать это заклинание в таких случаях хоть в темп, дабы создать минимальное присутствие на столе. Если 1 единица урона поможет вам добить какую-то угрозу или в принципе внесет значимый вклад в медленном матч-апе – замечательно. Например, Порталом: Водоворот можно убивать Лягушек 0/1, защищающих героя противника или другие его угрозы.



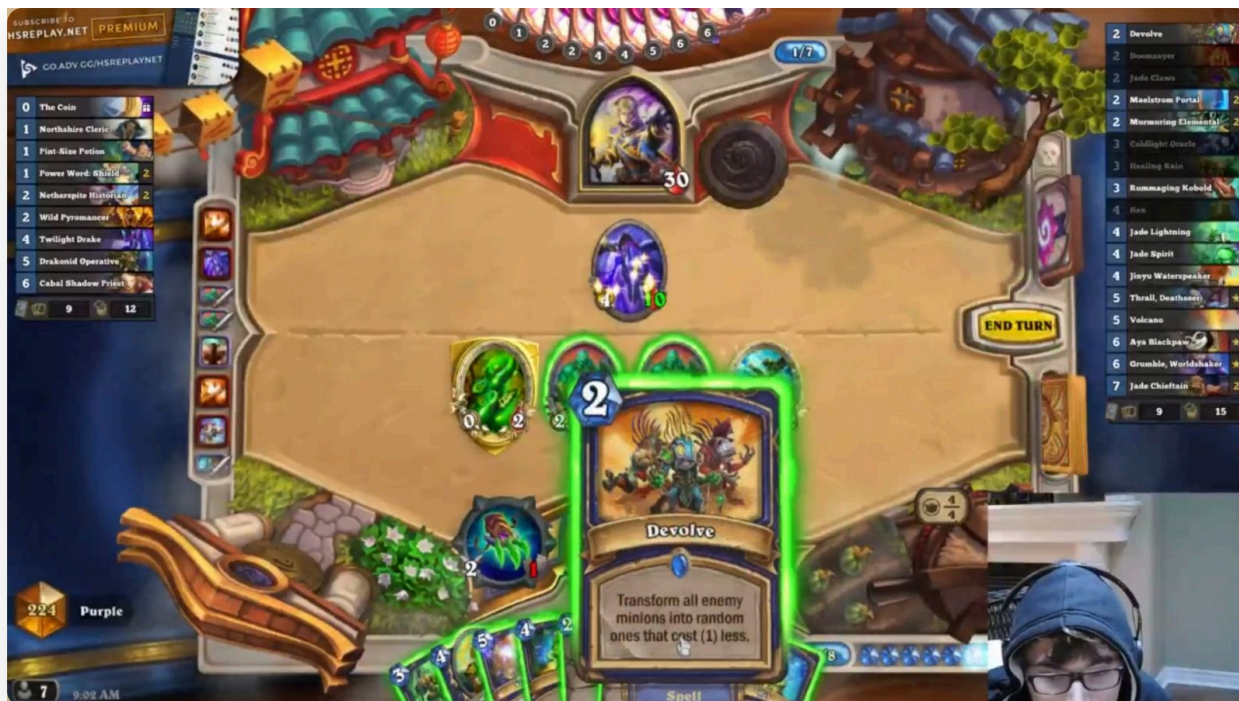
Сглаз, естественно, чаще всего будет использоваться для ликвидации крупной угрозы противника. Но в самых отчаянных и трудных ситуациях можно использовать его и на свое слабое или вредное существо, дабы или нейтрализовать его отрицательный эффект (например, если вы нашли с помощью эволюции карту **Подрывница**), или заполучить слабую, но хоть какую-то провокацию.



Не забывайте о том, что часто до использования **Сглаза** на вражескую цель нужно совершить какие-то атаки вашими персонажами, ведь потом Лягушка с провокацией может и помешать им.

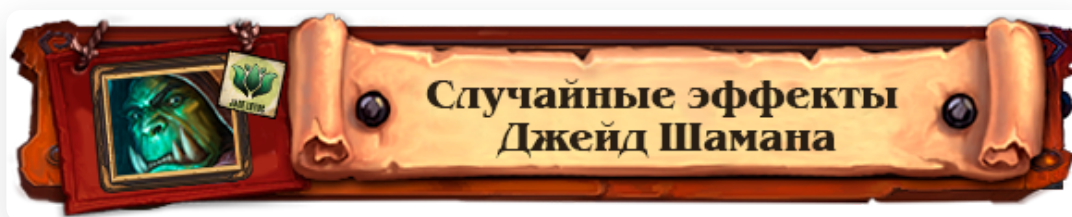


Вулкан часто будет убирать со стола все, но необычным образом – механика заклинания специфична. Очень хорош он против не особо популярной сейчас 8/8 угрозы **Гидра Горьких Волн**, но плох, например, против карты **Служитель боли**. В обычных ситуациях перед применением **Вулкана** считайте суммарное здоровье всех существ на столе. Не забывайте совершить атаки вашими угрозами по вражеским (возможно, потребуется уменьшить суммарное количество здоровья для полной зачистки, тогда атакуйте существ, если в этом нет необходимости, бейте по герою противника).

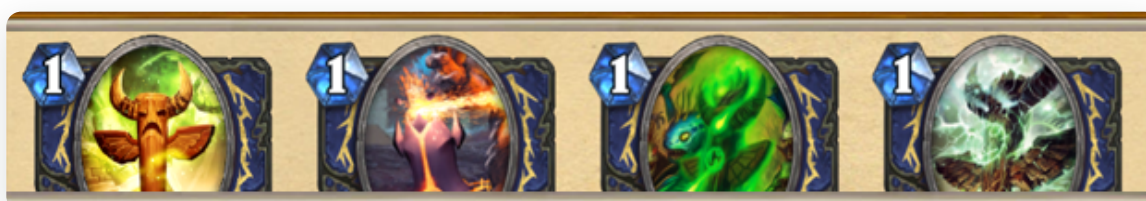


[картинка 2 – В данной ситуации, несмотря на наличие двух Сглазов в руке, Purple решает ответить на Сумеречного дракона именно Инволюцией, так как уверен, что уничтожит с помощью стола и существ почти любой третий дроп.]

- 
 Играя Джейд Шаманом, полезно отслеживать оставшиеся карты в вашей колоде, дабы знать лучшие и худшие варианты развития событий. Это особенно важно, учитывая незначительное количество добора в вашей колоде, каждый «топдек» приобретает решающую роль. Следить за оставшимися картами в вашей колоде помогает, например, программа Deck Tracker, которой вы можете подробно узнать [здесь](#).
- 
 У Джейд Шамана много механик со случайным эффектом, влияющих на геймплей, правильную последовательность действий и в целом на ваши решения. Вам рекомендуется внимательно ознакомиться со следующим разделом, дабы узнать больше о данном архетипе.



Помимо случайных эффектов, встречаемых в картах, у Шамана есть еще один, который всегда будет сопровождать вас – базовая сила героя. О ней вам и предлагается поговорить сперва, а уже потом перейти к картам, о которых тоже следует знать многое.



Базовая сила героя – может дать вам один из четырех тотемов, выбираемых случайным образом при нажатии на силу героя. Просто посчитать, что шанс получить конкретный – 25%. Чаще всего вас будут интересовать или тотем с уроном от заклинаний, или тотем с провокацией, хотя, конечно, не всегда. Следует отметить, что если на вашей половине стола уже находится какой-то тотем (пусть вы его разыграли из руки, пусть на него наложен эффект немоты – разницы нет), сила героя не может призвать вторую его копию. А если все четыре базовых тотема окажутся на вашей половине, силу героя и вовсе будет невозможно использовать.

Так, если у вас уже есть **Тотем гнева воздуха**, вы не сможете призвать вторую его копию силой героя, а шансы получить другие базовые тотемы увеличатся и будут равны 33%. Но вот если у вас есть **Тотем гнева воздуха** в руке, поставить вы его сможете в любой момент. Соответственно, вы можете осуществлять два данных действия (розыгрыш базового тотема из руки и использование силы героя) в разном порядке в зависимости от того, нужно ли вам два одинаковых тотема или, наоборот, нужен какой-то другой.

Также случайный эффект вашей силы героя будет влиять на порядок ваших действий и иначе, вам нужно постараться использовать сначала ее, а потом заклинания, наносящие урон, так как они могут быть усилены Тотемом гнева воздуха. Также и другие случайные базовые тотемы могут существенно повлиять на игровую ситуацию, так что рекомендуется узнавать, какой вам придет, как можно раньше, а если вы можете атаковать каким-то базовым тотемом и уничтожить его, думать о том, нужен ли вам он же или лучше найти другой (в первом случае сила героя используется после атаки, а во втором – до).

Портал: Водоворот – после розыгрыша данного заклинания вы получите случайный первый дроп: нейтральный или любого из девяти классов. Всего таких по окончании Года Мамонта 71 штука. Чаще всего вы получите простое существо без каких-то особенностей с характеристиками 1/1, но есть и некоторые особенные варианты. Пара первых дропов вовсе могут оказаться плохими для вас – **Щупальце Н'Зота**, Королева изумрудного улья, **Оживленный берсерк**, но большая их часть хороша. Особенно примечательные вы найдете на иллюстрации ниже.



Ожелезненный берсерг
Когда вы разыгрываете существо, наносит ему 1 ед. урона.
1 3

Мамазмей
Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.
1 3

Пыледемом
Неистовство ветра.
Перегрузка: (2)
3 Элементаль 1

Праведная защитница
Провокация
Божественный щит
1 1

Клирик Святигорок
Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.
1 3

Кристаллический орнамент
Предсмертный крик:
вы кладете в руку копию карты из колоды противника.
1 Элементаль 1

Мастерница микстур
Предсмертный крик:
восстанавливает 4 ед. здоровья обоим игрокам.
2 2

Пропырявшая ласка
Предсмертный крик:
вы замешиваете это существо в колоду противника.
1 Зверь 1

Матрос Южных морей
Получает Рыбок, пока у вас в руках есть оружие.
2 Пират 1

Королева охотничьих кошек
Ваши существа стоят на (2) больше.
2 Зверь 3

Вепрь-каменеклык
Рыбок
1 Beast 1

Щупальце Н'Зота
Предсмертный крик:
наносит 1 ед. урона всем существам.
1 1

Пират Глазастик
Рыбок.
Когда вы разыгрываете пирата, вы приносите это существо из колоды.
1 Пират 1

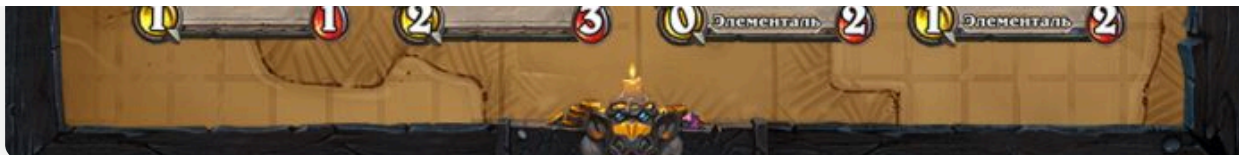
Гуническое яйцо
Предсмертный крик:
вы берете карту.
1 0 2

Дикая бормотун
После того как это существо атакует героя, вы кладете в руку его копию.
1 1

Каменьярыцарь
Боевой клич: призывает случайное существо за (1) на сторону противника.
1 1

Восковой элементаль
Провокация
Божественный щит
1 1

Магический бронник
Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.
1 1



Старайтесь использовать другие заклинания после того, как использован [Портал: Водоворот](#), а существ выставять до этого. Так же до этого следует использовать и силу героя, если есть шанс найти [Тотем гнева воздуха](#) и он вам нужен.

Подробнее о существах за 1 кристалл маны вы можете прочитать в [специальной статье, посвященной коллекции карт](#).

Инволюция – чаще всего ослабит большинство угроз на половине противника, однако не всегда. **Инволюция** особенно хорошо борется с существами с баффами, предсмертными хрипами и другими особыми эффектами и синергиями, а таких существ в нынешней мете предостаточно. Впрочем, есть и такие, которые не особо сильны для дропа за свою стоимость, часто это любое существо с боевым кличем, их в конкурентоспособных колодах тоже много.

Важно то, что существенно ослабнут первые дропы противника, если вы используете на них **Инволюцию**. Все они превратятся в 1/1 угрозы с тэгом «зверь» или без него, что редко играет какую-то роль, но все же может. А вот на дропы за 0 кристаллов маны **Инволюция** вообще не подействует, так что именно их приятно бафать условной Печатью королей и другими способами. Также дропом за 0 кристаллов маны считается Лягушка 0/1 с провокацией, полученная после использования вами [Сглаза](#). На нее **Инволюция** тоже не действует.

Провидец смерти Тралл – механикой эволюции обладает и боевой клич данного рыцаря смерти, и его сила героя, заменяющая базовую. Разница лишь в том, что боевой клич увеличивает стоимость существ на 2 маны, а сила героя на одну. О механике эволюции и инволюции очень подробно написано в [статье, которую вам уже рекомендовали ранее](#), так что говорить о ней много здесь не стоит. Часто вы сможете найти случайное существо с провокацией, рывком или другим особым эффектом, о шансах на это читайте в той же статье.

Помните о том, что в коллекции очень много разнообразных существ: с плохими для вас эффектами и очень хорошими, с огромными характеристиками и очень маленькими, причем практически на любой стоимости. Случайные дропы от 1 до 5 включительно могут вам существенно навредить, а вот все, что дороже 6 кристаллов маны, разочаровать может лишь слишком низкими характеристиками (исключение – [Барон Геддон](#), [Нерубский мастер сетей](#), [Великий архивариус](#) и [Аномалус](#)).

Лучшие среднестатистические дропы в игре – седьмые и восьмые. Худшие – четвертые. Много полезных среди девярых, а вот десятые чаще просто обладают большими характеристиками, но не особыми эффектами. Вы можете эволюционировать и 10ки в единственный одиннадцатый друп ([Снежный великан](#)), а его в идентичную пару двенадцатых ([Горный великан](#) и [Волшебный великан](#)). **Эволюция** последних невозможна.

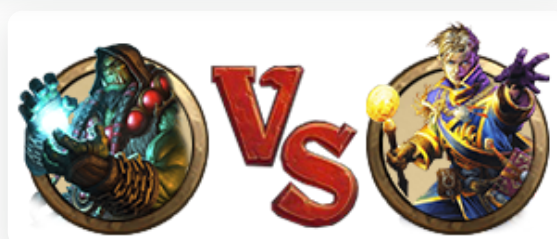
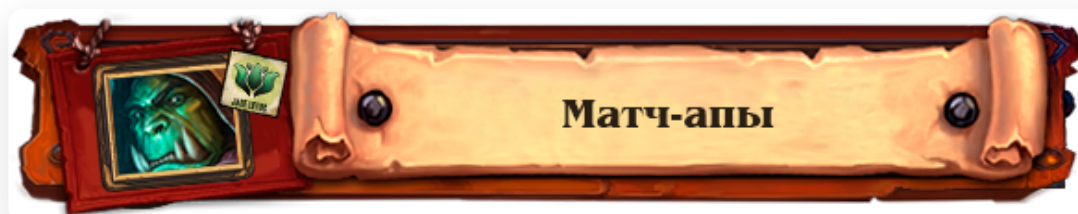
Нефритовые големы – всегда хорошая цель для эволюции, но есть и другие достойные, например, [Нефритовый вождь](#), [Нефритовый дух](#) и так далее.



На какое существо лучше всего применить силу героя? Purple решает сыграть надежно и убрать со стола Великого архивариуса, дабы не достать из колоды свой же **Вулкан**, который принесет Шаману много бед.

Вулкан – случайный эффект этого заклинания будет реализован лишь тогда, когда на игровом поле суммарное число здоровья существ будет равно 16 или выше, во всех остальных случаях **Вулкан** просто уничтожит все. Важно отметить, что **Вулкан** плохо сочетается с уроном от заклинаний, так как получит лишь одну дополнительную единицу суммарного урона (16, а не 15) за каждую единицу урона от заклинаний. Так, **Тотем гнева воздуха** только помешает **Вулкану**, ведь «впитает» в себя два удара, а даст только один дополнительный. Используйте базовую силу героя после этого заклинания.

Целительный ливень – как и в случае с **Вулканом**, это заклинание не всегда в принципе будет проявлять свой случайный эффект: только тогда, когда у вас есть несколько поврежденных персонажей, которым можно восстановить суммарно более 12 единиц здоровья. Чаще все же большая часть Целительного ливня будет направлена на вашего героя, если не вся вовсе. Но им можно лечить и поврежденных существ, если проблем со здоровьем у вас нет и в будущем они не предвидятся.



Из всех многочисленных представителей данного класса самым неприятным для вас будет **Биг Спелл Жрец**, эта колода невероятно темповая, нацеленная на огромное количество выгоды, игру на поздней стадии и давление тогда же. **Инволюция** и **Вулкан** в данном матч-апе не столь действенны в большинстве ситуаций, порой их будет не хватать. Зато **Сглаз** незаменим и хорош, правда двух его копий порой будет маловато.

Даже если у вас получится переиграть Биг Спелл Жреца по темпу и вырваться вперед в вопросе владения столом, ожидайте такие его ответы, как **Контроль разума**. Часто украден будет ваш самый крупный Нефритовый голем, еще одна хорошая цель – **Айя Черная Лапа**.

Встретив **Биг Жреца**, крайне важно превратить во что-то другое первые его угрозы. В идеальном случае **Сглазом**, но и **Инволюция** хороша. Притом использовать Инволюцию можно даже на 1/1 или 5/5 существо, пусть полученное после существо порой и получит большие характеристики.

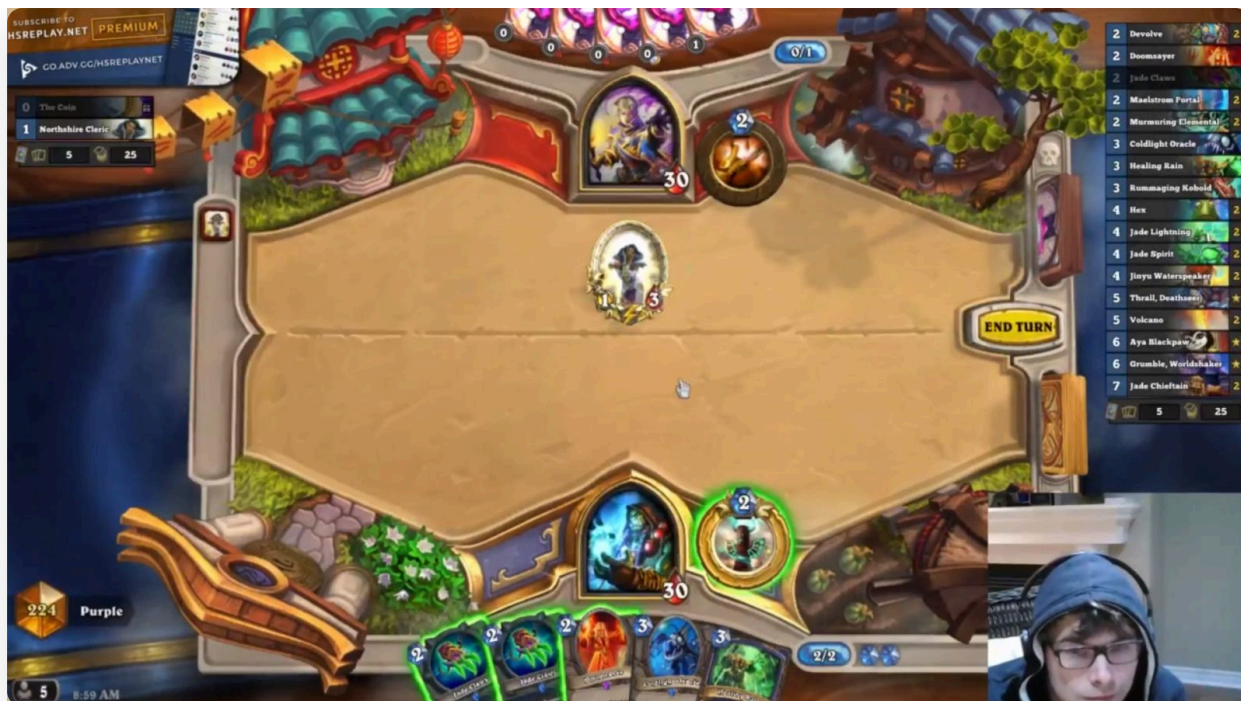
Сделав это, матч-ап, конечно, не закончится, ведь вам еще предстоит нейтрализовывать оставшиеся угрозы, а также пробираться сквозь массу ремувалов оппонента. Особенно неприятным для вас будет **Ментальный крик**, который трудно обыграть. Старайтесь, чтобы в вашу колоду были замешаны не только Нефритовые големы, но и любые ваши карты с боевым кличем.

Контроль Жрец – самый простой противник из всех представителей класса. Как только ваши Нефритовые големы получают характеристики 6/6 и выше, Андуну будет невероятно сложно отвечать на них (поможет ему только **Темный жнец Андун** и комбинация **Сумеречный послушник** + **Жрица Тьмы**). Играйте размеренно, спешить вам особо некуда, но не давайте оппоненту перехватить инициативу и закрепиться на столе слишком хорошо, в этом случае вы можете уже быть не в состоянии защититься и грамотно реализовывать свои ресурсы.

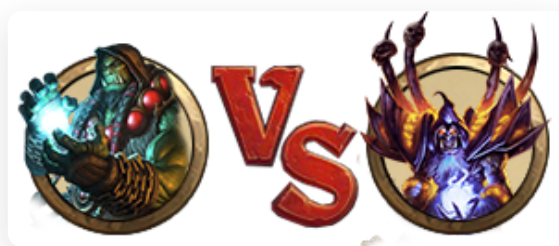
С **Комбо Жрецом** играть чуть сложнее, ведь вам всегда нужно заботиться о том, чтобы на половине оппонента не было существ. Конечно, вам легко ответить на пробаффанную угрозу **Сглазом** или Инволюцией, но порой времени у вас не будет, а условная 20/20 угроза уничтожит вас за один ход.

Если вы не можете убрать со стола какую-то угрозу Комбо Жреца с большим количеством здоровья, по крайней мере нанесите ей урон, дабы Андуну было труднее реализовать **Божественный дух**.

В данном матч-апе полезны также ваши провокаторы любого размера, но вредны существа с 0-2 единицами атаки и 3 и более единицами здоровья, ведь их Комбо Жрец может переманить на свою сторону Зельем безумия и реализовать все ту же комбинацию **Божественный дух** + **Внутренний огонь**.



Многие могут задаться вопросом: «что делать в подобной ситуации?». Purple решает надеть **Нефритовые когти** и атаковать Клирика Североземья. Пусть Жрец получит одну карту, но вражеский первый дроп Шаман почти наверняка убьет на следующий ход.



В матч-апах с **Контроль Чернокнижником и Куболоком** крайне важно знать, на что и почему вы используете ваши ключевые ремувалы – Инволюцию и **Сглаз**.

Против Контроль Чернокнижника цели всего две – **Первоученица Рин** и **Повелитель Бездны**, вторых лучше всего превращать именно в Лягушку, хотя и не обязательно. Сделав все данные махинации, победить вашего противника у вас получится достаточно просто, даже несмотря на огромное количество его защитных инструментов.

Если **Первоученица Рин** все же умерла и Азари уже в руке Чернокнижника, грозите ему летальным уроном, если тот потратит целый ход на розыгрыш 10/10 существа из руки – это единственный способ не потерять вашу колоду.

В матч-апе с Куболоком цели для ваших ремувалов другие. В первую очередь вы хотите превратить во что-то другое демона **Страж ужаса**, также хорошая цель – **Плотоядный куб**, который съел какое-то существо. Если оппонент рано разыграл карту **Горный великан**, лучше всего устранить ее **Вулканом**, но порой придется тратить и **Сглаз**, хотя делать этого и не хочется. Инволюцию на Горного великана применять не стоит, он превратится в карту **Снежный великан**.

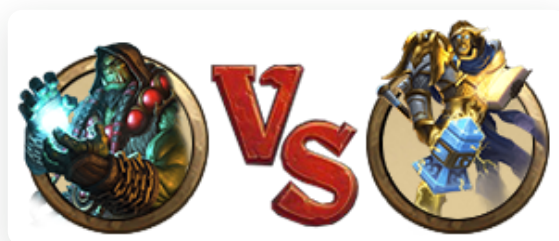
Играя против Куболока, очень полезно держать в руке Харрисона Джонса – идеальный ответ для вас на **Череп Ман'ари**. Так вы не позволите Чернокнижнику проворачивать

мощнейшие комбинации и легко убивать и множить союзных Стражей ужаса в свой ход, пока у вас нет возможности превратить их во что-то другое.

В матч-апах и с Контроль Чернокнижником, и с Куболоком пользуйтесь силой Вайш'ирского оракула, этот мурлок способен сжечь очень много вражеских карт, особенно в комбинации с Рокочущим элементом. Вы же, в свою очередь, найдете новые ответы и новые угрозы для будущих ходов.

В данных матч-апах вам важнее не задавить ваших оппонентов, а лишить их единственных доступных им способов победы. Сделав это, закончить партию можно будет без особых проблем.

Зоолок – классическая агрессивная колода, славящая большим количеством ресурсов в своей руке на любом этапе партии. Увы, это не очень приятные новости для Джейд Шамана, которого оппонент часто сможет переиграть по выгоде. Старайтесь действовать жадно, помните, что возможности взрывного урона у оппонента ограничены Стражем ужаса, Ожогом души и несколькими бафами (**Грибомант**, **Демонический огонь**, **Зелье кровавой ярости**). Все названные баффы отлично устраняются и Инволюцией, и Сглазом.



Матч-апы с **Мурлок Паладином** и **Токен Паладином** нельзя назвать благоприятными для вас, хотя вообще-то в арсенале Джейд Шамана есть невероятные и эффективнейшие ответы на все угрозы данных оппонентов.

Инволюция уничтожает всю синергию мурлоков и делает стол намного слабее, **Портал: Водоворот** отлично борется с заспамом стола Токен Паладина. **Вулкан** хорош в обоих матч-апах, как и **Сглаз**, правда с последним особо жадничать не следует, особенно огромных целей на половине противника не будет.

Проблема Джейд Шамана в том, что ему достаточно сложно найти все эти ответы своевременно, сложно не истощить свою руку и в какой-то момент остаться без зачистки. А Паладины очень проворны, восполняя свои ресурсы снова и снова, они намного быстрее переберут свою колоду, воспользовавшись Божественной милостью и **К оружию!**. Первое заклинание важно хоть как-то обыграть, не оставляя в руке слишком много карт, когда у Утера их немного.

Старайтесь бороться за стол, сдерживать агрессию не только вашими ремувалами, но и существами. Всех их достаточно просто можно будет ослабить Хранителем Солнца Таримом и **Равенством**, но тут вы не особо в силах поделаться что-то. Если Паладин решит не размениваться своими 3/3 угрозами с вашими, вам на помощь может прийти **Провидец смерти Тралл** или **Инволюция**.

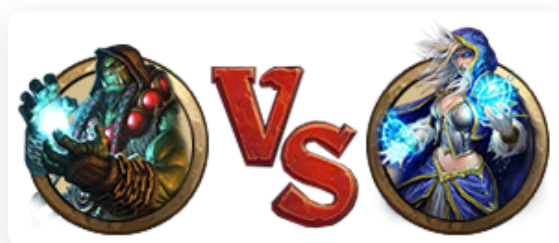
В матч-апе с Мурлок Паладином особое внимание уделите, разумеется, самим мурлокам, старайтесь убирать их со стола в первую очередь. **Нефритовая молния** – отличный

ранний ответа на такие угрозы, как [Мурлок-полководец](#) или [Кроткий мегазавр](#).

Встретив Токен Паладина, бойтесь Паладинов-рекрутов, которых противнику очень легко усилить. Все они с любыми баффами будут крайне уязвимы к Инволюции, но лучше не доводить до этого и ответить на волну 1/1 токенов Порталом: Водоворот.



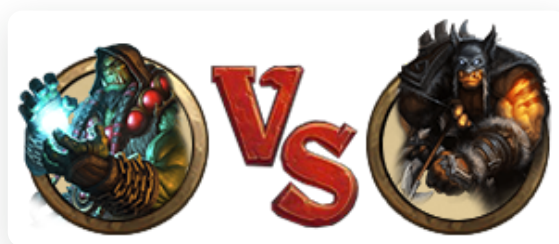
Конечно, в такой ситуации хочется сыграть надежно и применить [Целительный ливень](#), но Purple использует [Сглаз](#) на 5/5 Паладина-рекрута, атакует своим седьмым дропом и разыгрывает рыцаря смерти, надеясь получить две серьезные угрозы. 14 единиц здоровья более, чем достаточно, чтобы чувствовать себя в безопасности против Токен Паладина с одним существом на столе.



Матч-ап с **Секрет Магом** не так удобен для вас из-за скорости вашего оппонента. Да, у вас есть масса замечательных ответов на все его угрозы, но вот реализовать их получится далеко не всегда. Отличные заклинания для деактивации Антимаги – [Портал: Водоворот](#) и [Монетка](#), а [Взрывающиеся руны](#) в принципе активируются любым вашим существом, часто их боевые кличи полезнее самих характеристик. Не стоит применять Инволюцию на карту [Разносчица кристаллов](#), так как случайный пятый дроп часто таким же или сильнее, чем 5/5 существо.

Ваши исцеляющие способности лучше приберечь до того момента, когда вы избавитесь от большинства существ на половине стола Мага. А до этого все силы нужно бросить на борьбу за стол, порой даже жертвуя здоровьем героя. [Вайш'ирский оракул](#) слаб в данном матч-апе, лучше не использовать его вовсе или делать это только в самых тяжелых ситуациях.

А вот **Биг Спелл Мага Вайш'ирский оракул** может помочь переиграть, да и в целом это не такое тяжелое противостояние. Ваши ультимативные ремувалы берегите для ответа на Элементалей воды, Вестника рока и Дракономанта Аланну, с последней будет не просто справиться, а точнее с призванными ею драконами. Само 3/3 существо лучше уничтожить другим способом, не давая ему Инволюционировать.



Встретив **Спелл Охотника** или **Охотника на заклинаниях**, в первую очередь вам нужно задуматься о **Барнсе** и **И'Шарадже** оппонента, на 10/10 угрозу у вас есть замечательный ответ - **Сглаз**. Еще на древнего бога можно отметить Инволюцией, понадеявшись на то, что случайный девятый дроп будет послабее, но это рискованно. Хуже то, что 1/1 **И'Шарадж**, если вы его не убьете до Инволюции, тоже станет случайным девятым дропом, а такого не хочется никому.

Зато все проблемы может решить **Вулкан**, его как раз хватит для ответа на 3/4 1/1 и 10/10 угрозы. Другое дело, что **Вулкан** также невероятно хорош для противодействия заклинанию **Оберег: малый изумруд**, который станет второй крупной угрозой в данном матч-апе.

Играя против и **Секрет Охотника**, и **Спелл Охотника**, важно понимать, как деактивировать вражеские секреты. Их набор примерно одинаков, как и ваши действия. **Фокус-котус**, например, может стать проблемой, особенно если на вас не надеты **Нефритовые когти** (хотя и в этом случае вы получите изрядное количество урона), но обыграть его вполне реально с помощью многих ваших карт и заклинаний. Дабы минимизировать потери от секретов **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**, не бейте по вражескому герою на начальных и средних стадиях игры. Ваш план на победу - стабилизировать ситуацию, а не убить Охотника раньше и быстрее, чем он вас, так что к агрессии переходить можно лишь тогда, когда стол безоговорочно за вами.

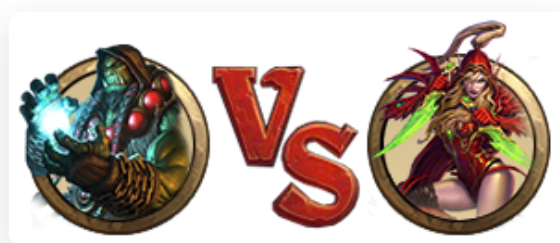
Морозную ловушку неплохо обыгрывать, выставляя на стол угрозы с мощными боевыми кличами, их Охотник, наверняка, захочет нейтрализовать самостоятельно, дабы не дать вам повторить боевой клич снова, пусть и за 2 маны дороже.

Все исцеляющие эффекты в матч-апах с Охотником крайне полезны, но вот использовать их, как и всегда, лучше тогда, когда на половине стола оппонента будет немного существ или их не будет вовсе. Впрочем, качается это больше **Целительного ливня**, а вот **Говорящий с водой** хорош почти всегда: он и полечит вас, и поборется за стол.



Если вы встретили **Джейд Друида**, придется планировать давление и активные действия, причем чем раньше, тем лучше. Переиграть этого противника по выгоде без Крадущегося упыря в сборке буквально невозможно. Инволюцию лучше всего оставить на 1/5 Скарабеев, призванных заклинанием **Ползучая чума**, а вот на вражеских Нефритовых големах применять ее особого смысла нет, так как для своей стоимости у них достаточно посредственные характеристики. Не факт, что вы их ослабите.

Если Джейд Друид применил **Тотальное заражение**, вы можете сжечь ему несколько карт комбинацией **Рокочущий элементаль** + **Вайш'ирский оракул**. Другое дело, что не всегда существенно поможет вам.



Милл Разбойник – пренеприятный противник для вас, Валира рада вашей медлительности и неповоротливости, а еще тому, что все ваши угрозы так уязвимы к заклинанию **Исчезновение**. Старайтесь как можно быстрее выманить их, реализуя ваши мощные боевые кличи.

Поскольку **Вайш'ирский оракул** есть и у оппонента, нехватка карт не должна стать для вас проблемой. Если Разбойник разрушит **Погибель королей** и не доберет ее из колоды, попробуйте сжечь ему несколько карт. Если это будет легендарное оружие, вы почти наверняка победите.

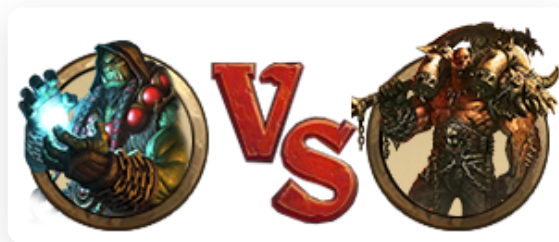
Инволюция, **Сглаз**, **Портал: Водоворот** и **Вулкан** слабы в данном матч-апе, первые два заклинания постарайтесь использовать на карту **Кальмарный пират**, остальные тратьте хоть на пустой стол, если поставить за ту же ману вы ничего не можете.

Миракл Разбойник будет действовать совсем иначе, цель этого архетипа убить вас быстро, а пик силы в отличие от агрессивных колод приходится на среднюю стадию игры, на 5-7 ходы. Именно тогда вам очень пригодятся **Вулкан** и **Сглаз**. Помните об огромном количестве взрывного урона, которое способен нанести вам Миракл Разбойник. Старайтесь защищаться провокациями, а еще лучше – исцеляющими эффектами. Помните про такие мощные ремувалы противника, как **Кровожадный злолист** и **Ошеломление**.



Что может быть реже и прекраснее, чем встреча двух Шаманов в мете Кобольдов и катакомб? Ожидайте **зеркальное противостояние**, исход которого часто будет, увы, предрешен не зависящими от вас факторами: чья сборка окажется жаднее, кому зайдут нужные карты. Ожидайте Харрисона Джонса в колоде оппонента, то есть старайтесь не оставлять **Нефритовые когти** надетыми особенно с 2 единицами прочности: лишние ресурсы оппоненту давать ни в коем случае нельзя.

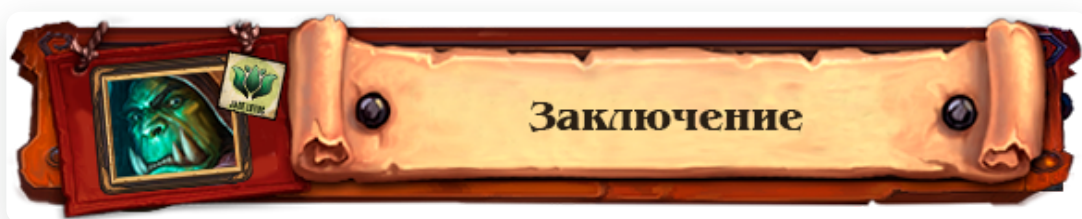
Не забывайте сказать «Ух ты!» при встрече.



Если вы встретили **Фатиг Воина**, старайтесь как можно раньше выманить из него пару заклинаний **Потасовка** (в каких-то сборках всего одна копия), дабы он не замешивал их снова и снова картой **Рука мертвеца**. Если это получится сделать, вам почти всегда хватит тяжелых угроз для уверенного завершения партии. На крупных Нефритовых големов ответить Воину будет крайне непросто.

Служитель боли – одна из немногих целей для Инволюции и **Сглаза** в данном матч-апе, в целом эти карты можно тратить, не жалея, как и исцеление, **Портал: Водоворот** и **Вулкан**.

Помните, что в сборке Фатиг Воина есть **Грязная крыса** и **Вайш'ирский оракул**. В матч-апе с **Пират Воином** действовать нужно также, как и против любой другой агрессивной колоды. У противника в сборке может быть **Гидра Горьких Волн**, так что ваш **Вулкан** лучше оставить для нее – партия будет выиграна почти моментально. **Харрисон Джонс**, очевидно, будет крайне полезен, но не жадничайте с ним, не обязательно уничтожать только улучшенный **Арканитовый жнец**.



Шаман в целом и Джейд Шаман в частности едва ли станут значительной силой в мете Кобольдов и катакомб, едва ли их ждет популярность. Впрочем, это не значит, что фанаты класса должны сидеть без дела или играть теми, кем им не хочется. Джейд Шаман – хороший представитель меты, эта честная колода, способная выигрывать и

приносить вам заветные ранги, хотя, конечно, до уровня лучших архетипов Кобольдов и катакомб герою статьи и далеко.

Но не всем это важно, и если вы хотите в последние деньки наиграться механикой призыва Нефритовых големов, Инволюцией, Порталом: Водоворот и другими, безусловно, интересными и веселыми картами в Стандартном режиме, делать это следует уже сейчас! Благо, возможность такая есть.

Спасибо за ознакомление с гайдом, если у вас остались какие-то вопросы – задавайте их в комментариях, автор обязательно ответит, выслушает пожелания, предложения и критику.

До скорых встреч!