

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Эволв Шаман — одна из топ колод Наксрамаса. Большой гайд по архетипу

28.02.2023

Гайды

Марш Короля-лича

Эволв Шаман — одна из топ колод Наксрамаса. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








Герой гайда — Эволв Шаман в Марше Короля-лича в патче 25.4. Архетип появился еще с выходом дополнения — и уже тогда показывал хорошие цифры винрейта. Дека еще до выхода мини-дополнения была сильной и популярной, но настоящей силой Эволв Шаман стал с появлением мини-дополнения Возвращение в Наксрамас.

Сегодня Эволв Шаман — один из лидеров меты по винрейту. Вместе с этим Эволв Шаманом и часто играют: это третья по популярности дека в мете, которая уступает только Фрост ДК и Блад ДК.







Сила Эволв Шамана в выгодных матч-апах. У него практически нет сложных поединков — это только ДК Крови. Даже с лидером меты Фрост Рыцарем смерти Шаман играет на равных — с небольшим перевесом в пользу последнего.

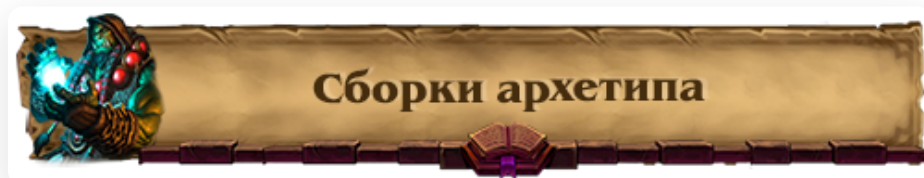
В большом гайде по Эволв Шаману разбираемся в основах и тонкостях игры этой колодой. Вы найдете оптимальные сборки и их вариации, узнаете, как сделать колоду значительно дешевле. Как и всегда, мы подробно обсудим муллиган, стратегию игры и популярные матч-апы в актуальной мете.

Обновили гайд 28 февраля 2023 года. Список изменений:

-  Дополнили вступление
 -  Изменили оптимальные стартовые сборки и их описания
 -  Добавили информацию о том, что Эволв Шаман потеряет с ротацией Стандарта в раздел "Вопросы декбилдинга"
 -  Изменили оптимальные карты на муллигане против некоторых классов
 -  Дополнили раздел "Матч-апы".

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 -  Основа колоды
 - *Оptionальные карты*
 - *Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *- Как работает колода*
 - *- Способы победы*
 - *- Разбор эффектов эволюции*
 - *- Полезные советы*
-  Матч-апы



Сборки Эволв Шамана сформировались еще в начале выхода Марша Короля-лича. И только выход мини-дополнения Возвращение в Наксрамас дал новый толчок к развитию архетипа. В колодах всегда появляется *Пылающая трансмутация*.



Эволв Шаман с Пылающей трансмутацией

Эволв Шаман с Пылающей трансмутацией



Классическая версия Эволв Шамана — самая успешная по винрейту и самая популярная. С уверенностью берите ее, если ищете оптимальную деку и если в коллекции есть все необходимые карты.

•



•

Эволв Шаман с Таддиусом

Таддиус Эволв Шаман

<p>1</p> <p>Ставля охоте</p> <p>Вы кладете в руку трех стайных пираний 1/1.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Убеждаете шамана в ярости</p> <p>Превращает вашу существа в друга, который стоит на (2) больше. Насыщение 6: превращает все ваши существа.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Духа жужжит</p> <p>Превращает вашу выбранное существо в друга, которое стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Пылающая расклевывает</p> <p>Выберите существо. Вы разменяете другое существо на (1) здоровья, и выбранное существо превращается в него.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Рабочий резец</p> <p>После того как герой атакует, призывает случайный базовый тотем.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Дальнее время</p> <p>Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Первоначальная война</p> <p>Привлекает все существа в руку. Для противника — на (1) меньше, для нас — на (1) больше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Пещера Дикой талы</p> <p>В любой ход этой ходы призывает заклинание 3/4 с «Заморозкой». Действует 3 хода.</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Предвидение</p> <p>Вы берете из колоды 2 существа. За каждое из них, которое стоит (5) или больше, вы получаете драг 2, 3 с «Превращением».</p> <p>Тьма</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Гонимый охотник</p> <p>Боевой камеш выбранное существо меняется местами со случайным существом в руке его владельца.</p> <p>3 6</p>	<p>5</p> <p>Жажда крови</p> <p>Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.</p>	<p>5</p> <p>Негенис Нептуона</p> <p>Призывает дух элементалей 5/4 с «Насыщением». Перегрузка: (1)</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Крошечные и ручьи</p> <p>Призывает четырех случайных существ за (5). Делает их характеристика равными 2/2.</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Глотатель Буги</p> <p>Гигант +3. Когда погибает ваше существо, получает его базовые характеристики.</p> <p>3 5</p> <p>Зверь</p>	<p>8</p> <p>Бру ван мастер стана</p> <p>Боевой камеш вызывает к себе дух стихий!</p> <p>5</p>	<p>10</p> <p>Неотом Халквинс Призыва</p> <p>Гигант +2. Насыщение ветра. Если во время игры Нептуона 3 или она испорчена есть Духи Нептуона, она илится вместе него.</p> <p>7 7</p> <p>Элементаль</p>	<p>10</p> <p>Таддиус Чуанце</p> <p>Провождение. Карты с меньшей стоимостью стоят (1). (Меняет лояльность каждой ход)</p> <p>1 1</p> <p>Нежить</p>	<p>10</p> <p>Гнолл из Злато семья</p> <p>Насыщ. Стоит на (1) меньше за каждую другую карту в вашей руке.</p> <p>5 4</p> <p>x2</p>

11040



Таддиуса Чудище можно взять в колоду для того, чтобы улучшить комбо потенциал архетипа. Рано разыграть Таддиуса можно за счет Темного охотника Вол'джина.

•



Биг Эволв Шаман

Биг Эволв Шаман

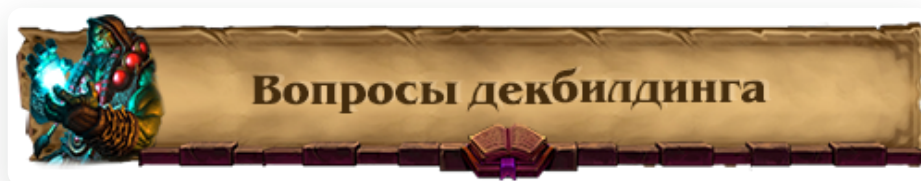
<p>1</p> <p>Морозный ветер</p> <p>Замораживает выбранное существо. Вы берете карту.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Стайя на охоте</p> <p>Вы кладете в руку трех стайных лирианий 1/1.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Убедите шамана в ярости</p> <p>Присылает вам существо в другой, которое стоит на (2) больше. Навыкание (Ф) присылает все ваши существа.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Лужа жижи</p> <p>Превращает ваше выбранное существо в другое, которое стоит на (1) больше.</p> <p>Вода</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Иллюзия чарошущих</p> <p>Выберите существо. Вы раскладываете другое существо на (1) дороже, и выбранное существо превращается в него.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Рабочий резец</p> <p>После того как герой атакует, призывает случайный базовый тотем.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>Дальнее зрение</p> <p>Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Перводанная волна</p> <p>Присылает все существа в другой. Для противника — на (2) меньше, для вас — на (1) больше.</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Пещера Дикой Галы</p> <p>В конце выбранного хода призывает элементалей 3/4 с «Замораживай». Действует 3 хода.</p> <p>Лед</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Предвидение</p> <p>Вы берете из колоды 2 существа. За каждую из них, которая стоит (5) или больше, вы призываете два 2/3 с «Провокация».</p> <p>Вода</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Телен Фордринг</p> <p>Провокация. Совместный эффект. Предсмертный крик: вы берете существо с наибольшей стоимостью.</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Ведение Пеплутона</p> <p>Призывает двух элементалей 5/4 с «Иллюзия» и «Перегрузка». (1)</p> <p>Природа</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Крошечные шарушки</p> <p>Призывает четырех случайных существ за (5). Делает их характеристики равными 2/2.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Мистер Каюк</p> <p>Ваши пираты получают «Рывок».</p> <p>Пират</p> <p>5</p>	<p>7</p> <p>Глотатель Вуду</p> <p>Гигант *3. Когда погибает ваше существо, получает его базовые характеристики.</p> <p>Зверь</p> <p>5</p>	<p>9</p> <p>Кинжал Духовидца</p> <p>Боевой клинок: выберите героя или существо. Восстанавливает 8 ед. здоровья, если это союзник. Наносит 8 ед. урона, если это противник.</p> <p>Дракон</p> <p>8</p>	<p>10</p> <p>Глоуп из Злато Земли</p> <p>Накид. Стоит на (1) меньше за каждую другую карту в вашей руке.</p> <p>Лес</p> <p>x2</p>	



- Любители тяжелых ОТК комбинаций могут потестить сборку не только с **Таддиусом Чудищем**, но и с другими тяжелыми картами в синергию к нему. Едва ли это оптимальная версия архетипа, но точно веселая и необычная.



наверх



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все сборки архетипа. В основе Эвольв Шамана 24 карты — они есть во всех сборках. Исключение — только бюджетные версии, которые могут заменить недостающие легендарки и эпики.



Код основы колоды:



В основу колоды почти всегда попадают **Морозный ветер**, **Дальнее зрение** и пара **Темный охотник Вол'джин** + **Нептулон Хозяин Приливов**, но теперь с ними конкурируют и новые карты **Возвращения в Наксрамас** — в частности **Таддиус Чудище** и **Пылающая трансмутация**.

Опциональные и технические карты



Пылающая трансмутация — дополнительный эффект эволюции, который практически всегда появляется в новых деках Эволв Шамана. Сила этого первого дропа в том, что вы сможете выбрать нужную угрозу. Особенно это выгодно, когда вы эволюционируете десятые дропы, которых очень мало. Так просто создать того же **Таддиуса Чудище** или другие полезные десятки с полезными свойствами или просто самыми большими характеристиками.

Таддиус Чудище — обычно не стоит брать **Таддиуса Чудище** в колоду. Даже если вы его не возьмете, вы все равно часто сможете играть этой легендаркой из-за **Пылающей трансмутации** и других эффектов эволюции. Если же **Таддиус** в руке, чаще всего Шаман призывает его на стол с помощью **Темного охотника Вол'джина**, а после играет четные или нечетные карты в зависимости от эффекта **Таддиуса**. Будут ситуации, когда такой ход принесет безоговорочную победу, а будут ситуации, когда **Таддиус** не принесет значительной пользы помимо своих больших характеристик и провокации.

Опциональные карты до Возвращения в Наксрамас

Популярные технические карты



Морозный ветер — заклинание полезно в любом матч-апе, в котором идет акцент на контроль стола, а сейчас такие матч-апы встречаются часто. **Морозный ветер** хорош и против Магов, и против Паладинов, и против других Шаманов. И даже если в поединке нет акцента на стол, **Морозный ветер** все еще можно реализовать практически всегда.

Обморожение — хорошее заклинание, но для него часто попросту не хватает места в колоде.

Дальнее зрение — берут практически всегда, хотя в старых сборках Эволв Шамана этого спелла нет. Вместо него можно взять **Обморожение** или другую опциональную карту.

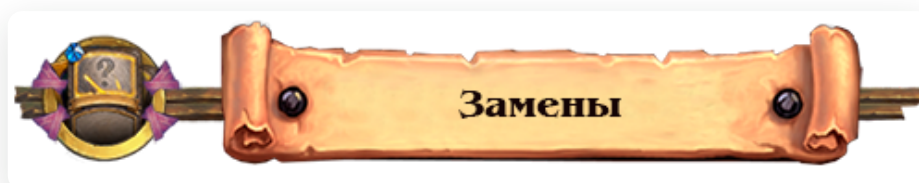
Покров тени — дополнительный способ закончить партию с помощью мелких существ и базовых тотемов, если **Жажда крови** не заходит. **Покров тени** помогает и чистить вражеский стол. Берут редко, потому что **Жажда крови** часто делает то же самое, но лучше — и не дает противнику времени среагировать.

Гниложабер — интересная легендарка, которая может поставить шах и мат противнику при розыгрыше, как и **Покров тени**. И та же проблема: в деке уже две **Жажды крови**, а что-то сверху этого Шаману не нужно.









Темный охотник Вол'джин + Нептулон Хозяин Приливов — эту пару карт всегда берут вместе, и они станут оптимальным выбором, если Нептулон есть в коллекции. Если же его нет, то берут пару Морских великанов.

Морской великан — чаще всего это замена набору Вол'джин + Нептулон, о котором мы говорили выше. Сами по себе Морские великаны слабы в матч-апах с Магами и другими Шаманами, но во всех других поединках покажут себя неплохо.

Менее популярные опциональные карты: Раскаленный гейзер, Тотемная улика, Портал: Водоворот, Внимающий страху, Изголодавшийся шут, Королева Азшара, Безумный герцог Теотар, Краг'ва лоа-жаба, Лорд Ледяной Шепот, Осужденная Сильвана, Ал'акир, Гнилокровный берсерк, Преступная организация, Властитель Дракуру, Солнечный колодец, Гигантотем, Сир Денатрий и другие.



Эволв Шаман — средняя по цене колода. Хорошо то, что ее можно сделать намного дешевле, потому что ни одна легендарка не обязательна для деки. Но несколько эпиков придется крафтить в любом случае. Далее обсуждаем все дорогостоящие карты и возможности их замены.

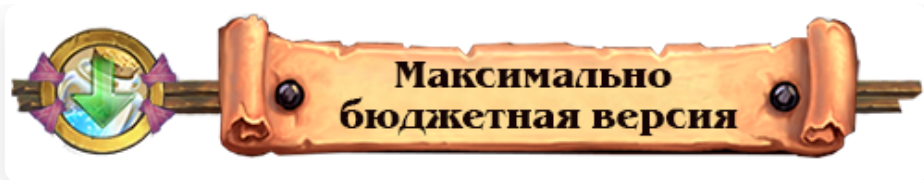
-  Дальнее зрение — есть в коллекции всех игроков бесплатно. Тратить пыль не нужно.
-  Первозданная волна — обязательный эпик для Эволв Шамана. Создавайте в двух экземплярах.
-  Темный охотник Вол'джин — есть бесплатно в коллекции всех игроков, которые открыли хотя бы один комплект карт Закаленных Степями.
-  Крошечные игрушки — обязательный эпик для крафта в двух копиях.
-  Глотатель Глугг — легендарку можно заменить любой другой опциональной картой, например Морским великаном, Обморожением или Покровом тени.
-  Бру'кан мастер стихий — как и Глугга, можно заменить любой опциональной картой из списка выше.
-  Таддиус Чудище — пока что не спешите крафтить эту легендарку, Шаман вполне может поиграть и без нее. Возможно, в оптимальных сборках Таддиуса не будет.
-  Нептулон Хозяин Приливов — если его нет, то убирайте из колоды и Темного охотника Вол'джина, а вместо этой пары берите двух Морских великанов.

Что уйдет с ротацией Стандарта

Эволв Шаман



Ротация Стандарта случится с выходом следующего дополнения — в конце марта или начале апреля. В Вольный уйдут карты Закаленных Степями, Сплоченных Штурмградом и Разделенных Альтераком. Выше представлены карты, которых лишится Эволв Шаман после ротации. Серые карты точно уйдут в Вольный, а синие — часть Основного набора. Их разработчики могут убрать из Стандарта, а могут оставить.



Максимально бюджетная колода

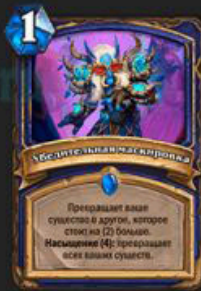
Бюджетный Эволв Шаман



x2



x2



x2



x2



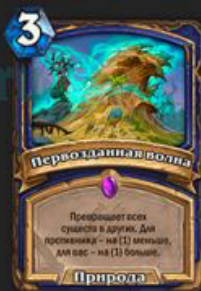
x2



x2



x2



x2



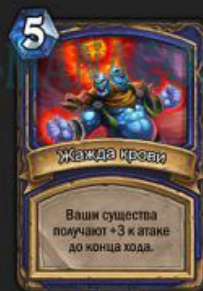
x2



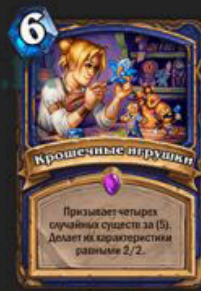
x2



x2



x2



x2



x2



x2

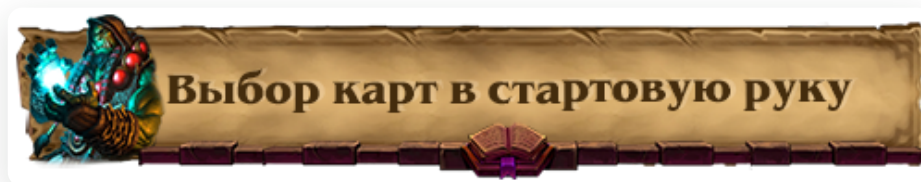




Максимально бюджетный Эволв Шаман отказывается от всех легендарных карт, но всё ещё используют ключевые эпики — их придется скрафтить. Такой декой за 3120 пыли можно уверенно двигаться до Алмаза, а при должном упорстве ею можно и взять Легенду.

Создавая легендарки, обратите внимание на то, что [Бру'кан](#) мастер стихий и [Темный охотник Вол'джин](#) уйдут в Вольный в марте-апреле 2023 года.

[наверх](#)



Общие правила муллигана

Муллиган Эволв Шамана относительно простой и однообразный: есть несколько оптимальных карт, которые вы будете агрессивно искать в любом поединке. Это значит, что только эти карты оставляют в руке, а все неплохие опции скидывают, чтобы найти лучше.

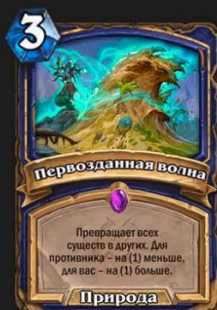
Сначала мы разберем общие правила муллигана.








Всегда оставлять



С хорошей рукой

Против конкретных классов



-  **Стая на охоте** — лучшая карта на муллигане, оставляйте всегда. Вторую копию лучше скидывать.
-  **Предвидение** — оставляйте всегда одну копию, а две только с Монеткой.
-  **Рабочий резец** — почти всегда оставляют одну копию, хотя можно скидывать оружие в медленных и зеркальных поединках. Второй Рабочий резец сбрасывайте в любой ситуации.
-  **Лужа жижи** — часто оставляют одну копию в любом случае, хотя бывают ситуации, когда Лужа жижи нужна только вместе с Гноллом из Златоземья.
-  **Гнолл из Златоземья** — обычно оставляют только с хорошей рукой, то есть со Стаей на охоте, а желательно и с Лужей жижи или Убедительной маскировкой. Многое зависит от матч-апа: в каких-то Гнолл куда сильнее, а в других показывает себя посредственно.
-  **Пещера Дикой Лапы** — обычно оставляют только против классов, которые часто атакуют (ДХ, Охотник), а также против Разбойника. С хорошей рукой можно взять Пещеру Дикой Лапы в любом поединке.
-  **Первозданная волна** — есть смысл держать Первозданную волну против классов, которые активно играют со стола и баффают большие характеристики своим юнитам (Воин, Паладин, Жрец, Чернокнижник).

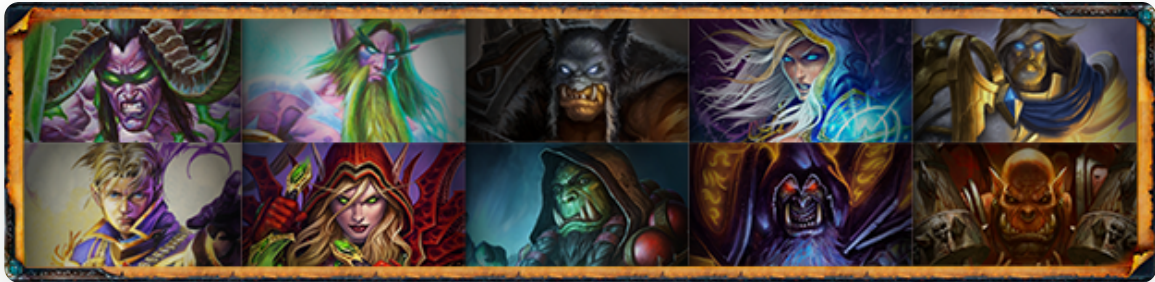


Пылающая трансмутация — оставляют в случае, если вы уже держите в руке Гнолла из Златоземья.



Другие карты на муллигане оставляют очень редко.

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



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Дальнее зрение.

Охотник на демонов: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы.

Воин: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья, Первозданная волна.

Паладин: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Первозданная волна, Гнолл из Златоземья.

Охотник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы. С хорошей рукой — Гнолл из Златоземья.

Друид: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья.

Разбойник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Лужа жижи, Пещера Дикой Лапы. С хорошей рукой — Гнолл из Златоземья.

Шаман: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой — Темный охотник Вол'джин, Пылающая трансмутация.

Маг: Стая на охоте, Предвидение, Лужа жижи. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Гнолл из Златоземья.

Жрец: Стая на охоте, Предвидение, Первозданная волна, Гнолл из Златоземья. С хорошей рукой — Пылающая трансмутация, Лужа жижи.

Чернокнижник: Стая на охоте, Рабочий резец, Предвидение, Гнолл из Златоземья, Первозданная волна. С хорошей рукой — Лужа жижи.

[наверх](#)



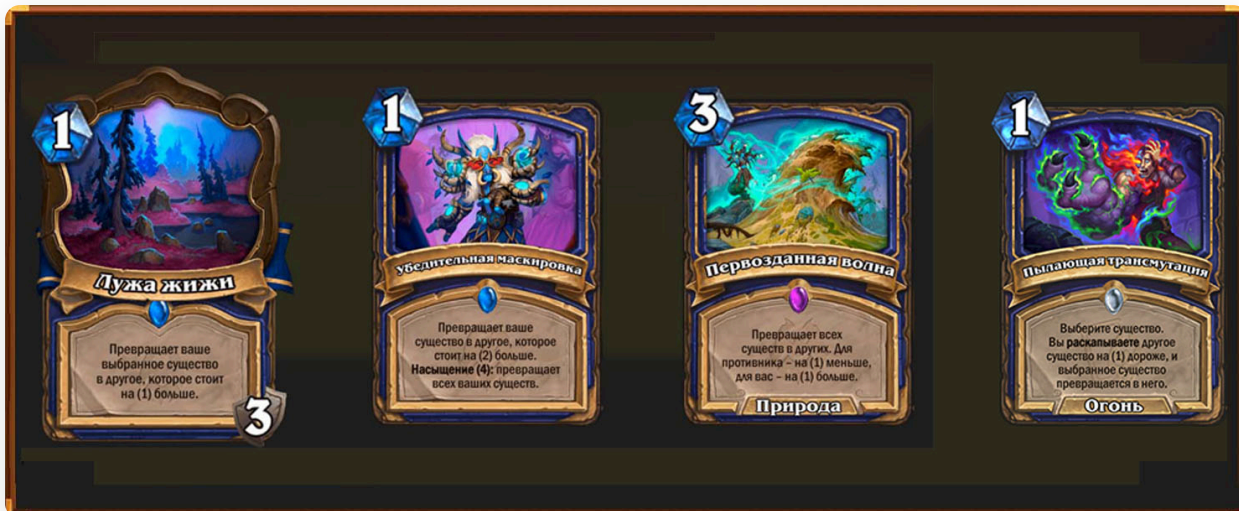
Стратегия игры



Как работает колода

Эволв Шаман — уникальная колода в Стандартном режиме. Для Шамана механики эволюции — уже совсем не новая механика, но успешно использовал он их достаточно редко в прошлом. Нынешняя версия Эволв Шамана — самая успешная итерация архетипа в истории Hearthstone.

Свое название колода получила за счет многочисленных механик эволюции. Эта механика обращается к пулу всех существ в Стандартном режиме: вы можете превратить своих и вражеских юнитов в любые угрозы — как нейтральные, так и одного из 11 классов. Поэтому механика эволюции непредсказуемая и интересная. Каждый раз эффект эволюции даст что-то новое с большими или маленькими характеристиками, полезными или вредными свойствами.



Четыре карты в колоде Шамана эволюционируют существ. [Лужа жижи](#), [Убедительная маскировка](#), [Пылающая трансмутация](#) и [Первозданная волна](#). Каждая карта со своей

уникальной особенностью. **Лужа жижи** — самый доступный и простой эффект, который можно использовать в течение всей партии, лишь один раз потратив 1 маны.

Убедительная маскировка работает точно или массово в зависимости от насыщения, этот spell эволюционирует существ на 2 маны дороже. **Первозданная волна** — самый универсальный spell, потому что работает и на стол противника. С помощью **Первозданной волны** можно снимать характеристики, таунты и предсмертные хрипы с вражеских юнитов, а еще просто в среднем понижать их статьи.

Пылающая трансмутация чаще всего нужна для эволюции десятых дропов, потому что вы с высокой вероятностью раскопаете какие-то десятые дропы с полезными свойствами, например **Таддиуса Чудище** или **Сира Денатрия**.

Колода построена так, чтобы извлекать максимум выгоды из своих эффектов эволюции.

Главная синергия с эволюцией — Гнолл из Златоземья, которого можно разыграть на 3-5 ходы и эволюционировать после размена. Так вы получите случайный десятый дроп, который будет куда выше по характеристикам, чем 5/4 **Гнолл**. Благодаря этой комбинации Эволв Шаман может быстро генерировать огромные статьи и заканчивать партию.

Вторая важная комбинация с эволюцией — Крошечные игрушки. Этот spell неплох сам по себе из-за наличия **Жажды крови** в колоде, но на максимум он себя раскроет только с **Первозданной волной** или насыщенной **Убедительной маскировкой**. Так вы получите 4 случайных существа за 6 или 7 маны.



Вся колода построена вокруг **Предвидения** — это одно из самых сильных заклинаний в сборке, которое всегда оставляют на муллигане. **Предвидение** всегда достанет из колоды существ за 5+ маны, потому что юнитов дешевле в ней попросту нет. Так Шаман и заспамит стол мелкими угрозами, и найдет ключевые источники для давления в будущем.

В сборке всего 5 существ за 5+ маны — и вы должны следить за тем, чтобы они оставались в колоде перед розыгрышем **Предвидения**. Если существ в колоде не осталось, то **Предвидение** ничего не сделает: ничего не доберет и не призовет 2/3 провокации.



Еще одна ключевая синергия — **Темный охотник Вол'джин** и существа-гиганты. У Шамана практически всегда мало существ в руке, но много мелких юнитов на столе. А еще из-за **Предвидения** есть стабильный доступ к добору тяжелых существ. В результате очень просто реализовать комбинацию с ранним призывом гиганта. Обычно это **Нептун Хозяин Приливов**, хотя и раннего **Глотателя Глугга** тоже разыграть полезно.

Шаман почти всегда играет **Темного охотника Вол'джина** на своих существ, чтобы призвать существо-гиганта. В мете мало матч-апов, где нужно ломать комбинации противника или возвращать каких-то существ в руку оппонента. Хотя и такое может случиться.

С выходом мини-дополнения Возвращение в Наксрамас к существам-гигантам часто добавляют и **Таддиуса Чудища**: это отличный юнит для того, чтобы достать его из руки рано, потому что после Шаман сможет сыграть многие карты в руке за 1 маны. Перед тем, как призвать **Таддиуса Чудища** на стол, проверьте, в какой фазе он находится — уделевление четных или нечетных карт. Действуйте в зависимости от этого: порой в руке будет больше четных карт, а порой нечетных.



Наконец, последняя важная карта, которую стоит отметить, — **Жажда крови**. Часто с помощью этого заклинания Шаман заканчивает партии. Из-за Жажды крови даже мелкие юниты с 0-2 атаки представляют огромную опасность для оппонента.

Оставшиеся карты в колоде — способы добора (Морозный ветер, Дальнее зрение), заспам стола (Рабочий резец, Пещера Дикой Лапы, Веление непулона) и универсальный Бру'кан стихий.

[наверх](#)



- **Способы победы**

Эволв Шаман побеждает одним из трех способов. Чаще всего с их помощью наносят летальный урон, хотя бывают случаи, когда для победы нужно 2-3 хода.

-



Способ 1

-

Генерация огромных существ



Эволв Шаман создан для того, чтобы призывать огромные характеристики на стол. В этом помогают комбинации с Темным охотником Вол'джином и гигантскими существами, а также эффекты эволюции вместе с Гноллом из Златоземья или с Крошечными игрушками. Такие связки карт практически всегда дают большие статы, а значит и способ закончить партию — не обязательно моментально, но в течение нескольких ходов. Порой ваши крупные угрозы остановят провокации и замораживающие эффекты. Если при этом противник старается в течение нескольких ходов убить ваших юнитов, вы можете снова играть на них эволюцию, чтобы превратить их во что-то другое с полным здоровьем. Есть риск, что вы получите статы ниже, но часто есть возможность получить что-то даже лучше.

Самая крупная угроза, которую может получить Шаман, — Глотатель Глугг. Сам по себе за счет отростков он вырастает до 9/14 характеристик. И еще больше получит за любое другое существо, которое умрет на вашей половине стола.

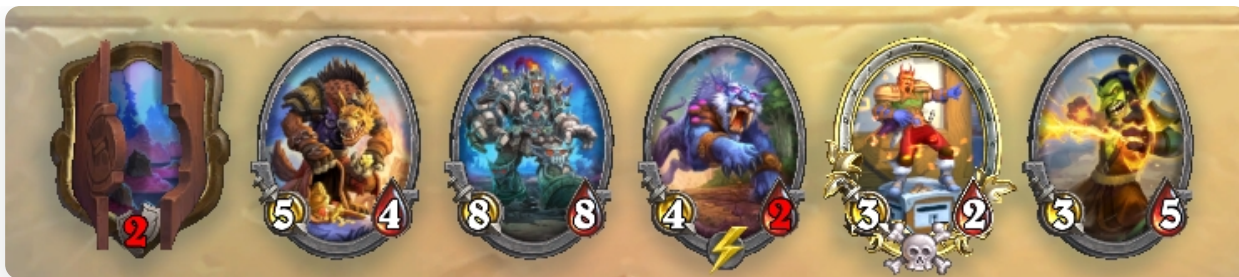
-



Способ 2

-

Мелкие существа и Жажда крови



На столе Эволв Шамана часто будут мелкие и средние существа — базовые тотемы с силы героя или Рабочего резца, 2/3 элеме с Предвидения или Бру'кана мастера стихий. Юнитов призывают Стая на охоте, Пещера Дикой Лапы, Веление Нептулона.

Часто все эти угрозы хороши сами по себе, особенно если сыграть на них эволюцию. Это не всегда оптимальные цели для эволюции, но все же вы можете получить какие-то годные характеристики.

И все же самое опасное в мелких существах — наличие у Шамана Жажды крови. Заклинание чаще всего играют уже в последний ход, чтобы закончить партию. Но бывают случаи, когда Жажду крови используют для разменов или для нанесения нелетального урона по герою противника. Всегда считайте, сколько урона нанесет Жажда крови, если вы можете сыграть это заклинание. Не пропускайте леталы.

Жажда крови особенно хорошо работает с Нептулоном Хозяином Приливов, потому что 4/2 отроки Нептулона атакуют 2-3 раза (2 раза за счет атаки Нептулона с неистовством ветра и 1 раз сами, если вы сыграли Нептулона не в этот ход). Вы можете комбинировать Жажду крови с только что разыгранными Стайнными пираньями и другими натисками, чтобы разменяться с провокациями оппонента.



У Эволв Шамана совсем немного взрывного урона — ставку он делает на урон от существ. И все же можно добить оппонента даже без стола с помощью Бру'кана мастера стихий и его силы героя, а также с помощью Рабочего резца.



Оба источника урона со своими особенностями. При розыгрыше **Бру'кана** мастера Стихий вы сможете выбрать 2 стихии (одну на урон), а после сила героя будет переключаться в случайном порядке каждый ход. Одна и та же способность не может выпасть два раза подряд, но может появляться через раз. В ход с розыгрышем **Бру'кана** в сила героя всегда будет одна из двух неактивированных стихий.



Разбор эффектов эволюции

Эвоlv Шаман имеет дело со всеми существами в Стандартном режиме за счет эффектов эволюции. Чаще всего он получит каких-то юнитов на своей половине стола, хотя с помощью [Первозданной волны](#) часть рандомных юнитов достанется и оппоненту.

Всего в Стандарте 833 существ (нейтральные и каждого из 11 классов) — и вы, разумеется, не должны знать их все, чтобы правильно распоряжаться эволюцией. Но важно понимать, что из списка случайных существ можно получить как хорошие, так и плохие опции. Здесь есть рывки, провокации, натиски, исцеление и другие полезные свойства. Есть и несколько вредных.

Единственная группа существа, на которую стоит взглянуть полностью, — случайные существа за 10 маны. Их в Стандарте всего лишь 13 штук, но сгенерировать можно только 12 (гигантов нельзя призвать на стол из случайных эффектов, в т. ч. эволюцией). Вы будете часто генерировать случайные десятые дропы за счет комбинации [Гнолл из Златоземья](#) + любая эволюция. Среди случайных десятых дропов целых 4 натиска. То есть шанс сгенерировать натиск — 36,3%. Можно получить [Таддиуса Чудище](#) с имбалансным эффектом, удешевляющим все нечетные карты, [Сира Денатрия](#) с похищением жизни или двойной натиск с [Камнерожденным генералом](#).



Стоит взглянуть и на случайных существ за 6 и 7 маны — их вы получите после розыгрыша эволюции на [Крошечные игрушки](#). Тут юнитов уже слишком много: 54 существа за 6 маны и 39 за 7 маны. Шансы получить конкретное — около 2%.

- **Существа за 6 маны**

Существа за 6 маны

Всего - 54

~1,9% шанс получить конкретное

Натиски - 5

~9,3% шанс выпадения

Провокации - 11

~20,4% шанс выпадения

Рывки - 0

Примечательные существа:



Среди существ за 6 маны очень много провокаций — около 20% от всего пула. Выгоднее генерировать случайных существ за 6 маны, если вы нуждаетесь в обороне, чем случайных существ другой стоимости. К тому же тут прилично и натисков, а еще есть существа с похищением жизни или другими оборонительными механиками.

- [Существа за 7 маны](#)

Существа за 7 маны

Всего - 39

~2,6% шанс получить конкретное

Натиски - 3

~7,7% шанс выпадения

Провокации - 5

~12,8% шанс выпадения

Рывки - 1

~2,6% шанс выпадения

Примечательные существа:



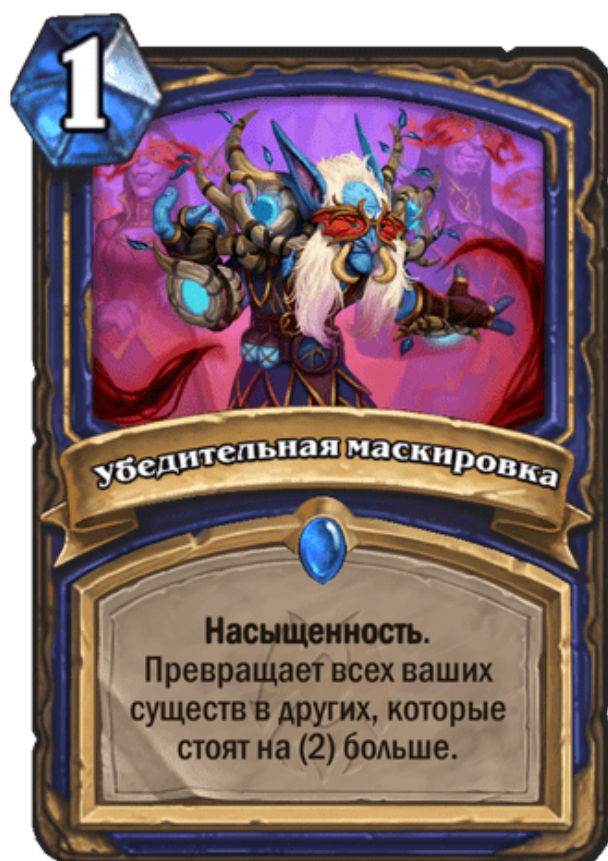
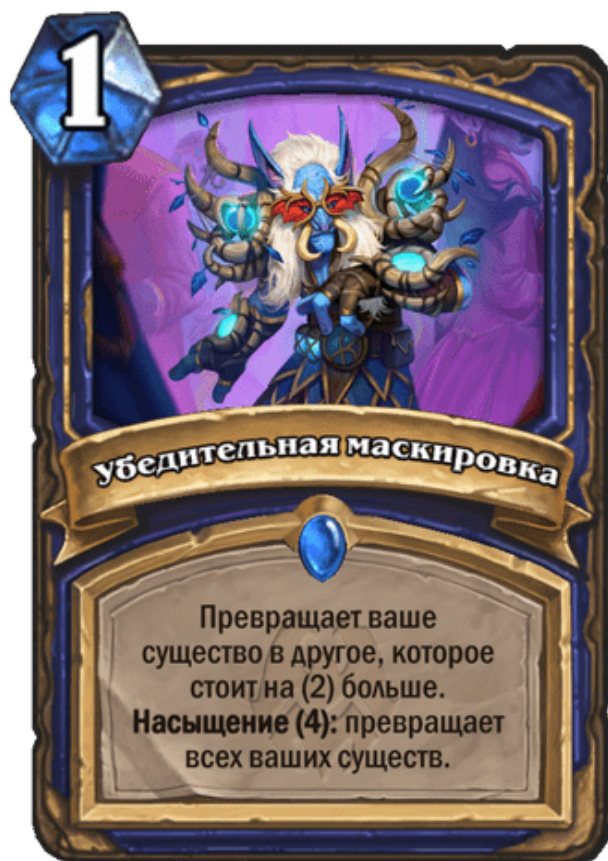
Среди существ за 7 маны очень много хороших опций с сильными эффектами. Здесь же есть существо с рывком, очень сильные оборонительные и наступательные карты. Есть и посредственные существа, но их мало относительно других пулов стоимости. Старайтесь сделать случайных существ за 7 маны: проще всего повернуть это с помощью комбинации Крошечные игрушки + Убедительная маскировка.










[наверх](#)



Полезные советы

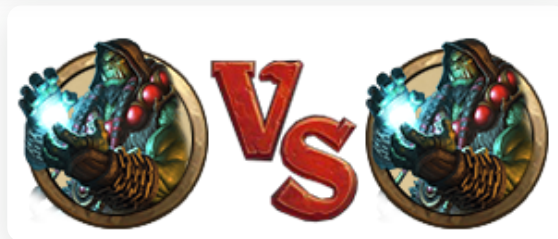
- Вы можете играть **Пылающую трансмутацию** на вражеских существ. Обычно Шаман делает это, чтобы убрать провокацию с вражеского юнита или снять очень сильный бафф / предсмертный хрип.
- **Убедительная маскировка** — сильное заклинание как в оригинальной форме, так и с насыщением. Если spell усилен, то лучше постараться сыграть его на **Крошечные игрушки**, чтобы призвать случайных существ за 7 маны. Если же заклинание в обычной форме, чаще всего его используют на **Гнолла из Златоземья**.



-  **Морозный ветер** станет важной картой в поединках с другими Эволв Шаманами и в целом с колодами, которые полагаются на больших существ. Старайтесь с умом использовать этот spell, если он пришел в мидгейме. Часто замороженная крупная угроза противника может стать разницей между победой и поражением.
-  Если в руке есть **Стая на охоте** и **Предвидение**, старайтесь сохранить одну **Стайную пиранию** для того, чтобы сыграть на нее боевой клич **Темного охотника Вол'джина** и призвать гиганта.
-  Не спешите играть всех пираний и для того, чтобы **Гнолл из Златоземья** стал дешевле (его тоже можно добрать с **Предвидения**). А еще **Стайные пираны** хорошо работают с **Жаждой крови**.
-  Монетку Эволв Шаман чаще всего оставляет для того, чтобы на третий ход сыграть **Пещеру Дикой Лапы** или **Предвидение**. Обычно так делают, если в руке есть два четвертых дропа, а это случается достаточно часто из-за муллигана.
-  **Рабочий резец** Шаман часто использует как можно быстрее, если на столе есть место. Экономить заряды стоит только в случае, если стол уже полон или вот-вот будет полон.
-  Сила **Первозданной волны** во многом зависит от матч-апа. Есть поединки, где spell в первую очередь используют для борьбы с сильными эффектами оппонента. В первую очередь это матч-апы с Чистым Паладином, Бесолоком, Жрецом и Воином на исступлении.
-  Если вы обменяете какого-то мелкого юнита на гиганта в руке, не считайте цель боевого клича **Темного охотника Вол'джина** дополнительным слотом на столе. Его место займет гигант и после призовет максимально доступное количество отростков в зависимости от места на столе.
-  **Веление Нептулона** — единственная карта с перегрузкой в колоде. Учитывайте недостающий кристалл маны на следующий ход: он не должен разрушить ваши планы и не дать вам сыграть ключевые карты.
-  Если вы сделаете несколько действий за ход, сначала старайтесь сыграть что-то с добором или случайными эффектами. Полученные карты или сгенерированные существа с эволюции могут поменять планы на ход — и чем раньше вы об этом узнаете, тем лучше.

[наверх](#)

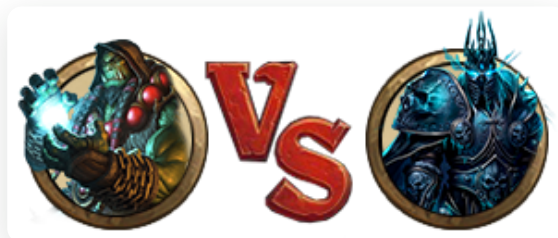
Матч-апы



Эволв Шаман (зеркальный матч)

В зеркальном поединке важно активно чистить вражеский стол с первых ходов и в мидгейме, чтобы противник не реализовал эффекты эволюции, **Темного охотника Вол'джина** и **Жажду крови** слишком рано. Многие сделают **Морозный ветер** и **Пещера Дикой Лапы** из-за замораживающих эффектов — это пусть и временные, но ответы на комбинацию **Гнолл из Златоземья** + эволюция. Как-то помешать ей вы не сможете: можно только замораживать существо и рассчитывать на генерацию достаточно сильного стола впоследствии.

Шаман, который раньше сгенерирует большие характеристики с помощью **Гнолла Дикой Лапы** + эволюции или **Темного охотника Вол'джина** чаще всего окажется серьезно впереди по темпу и победит. Если вы отстаете, вернуться в игру можно с помощью эволюции десятых дропов и ролла натиска или **Таддиуса Чудища**. Под **Таддиуса** в руке должно быть несколько сильных карт с нечетной стоимостью (с эволюции **Таддиус** всегда появляется с эффектом, удешевляющим нечетные карты).



Фрост ДК

Равный поединок с небольшим перевесом в пользу Рыцаря смерти. Вы редко сможете захватить стол в первые ходы, так что полагайтесь на **Гнолла из Златоземья** в комбинации с эволюцией. Если их нет, ослабить стол противника можно с помощью **Первозданной волны**, хотя это и не решение всех проблем.

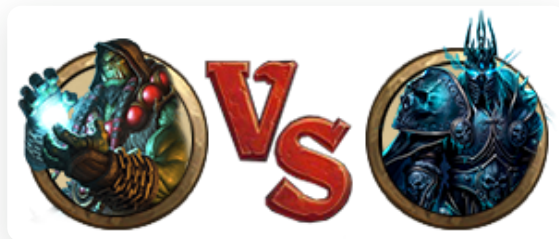
Шаман должен точно перехватить инициативу к 6 ходу оппонента, чтобы ваши юниты впитали в себя боевой клич **Костесгибателя**. К 7 ходу ожидайте **Ярость ледяного змея** — важно как-то остановить 5/5 юнита противника от атаки на следующий его ход (заморозки, провокации, ремувалы, **Темный охотник Вол'джин**).

В мид и лейтгейме ДК полагается на взрывной урон. Шамана может спасти **Бру'кан повелитель стихий** — это ключевая карта в поединке на поздних этапах. Помимо этого вы можете найти источники исцеления с эволюции, например **Сира Денатрия**.



ДК Крови

Это медленный поединок, в котором у ДК есть шансы, хотя матч-ап всё же невыгодный. Потенциально ДК может ответить на любой стол Шамана и сделать это несколько раз подряд. Поэтому Шаман полагается на скорость и темп. Старайтесь сгенерировать крупный стол до 8 маны противника, чтобы не получить зачистку Душекрада. Не делайте ставку на одно существо или даже на одну волну существ на столе, вместо этого распределяйте угрозы так, чтобы осталось что-то после зачистки Рыцаря смерти. Точно не стоит полагаться на одного большого юнита из-за точечных ремувалов ДК. Не так перспективны и попытки задавить оппонента силой героя Бру'кана мастера стихий. У Рыцаря смерти много исцеления, так что только крупный стол (часто под Жаждой крови) принесет победу. Важно подловить ДК на отсутствии зачисток и воспользоваться временной слабостью оппонента.



Анхоли ДК

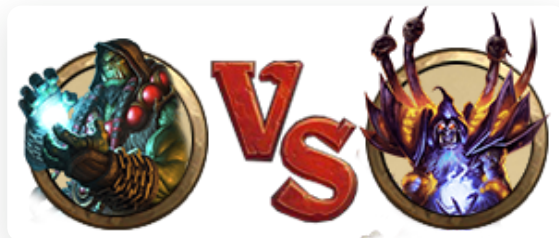
Выгодный поединок, хотя и со своими особенностями. В начале партии Анхоли ДК обычно быстрее Шамана: оппонент захватит стол и начнет давить мелкими и средними юнитами. Важно найти какой-то способ вернуться в игру. Проще всего сделать это с Гноллом из Златоземья и эффектами эволюции, но можно воспользоваться и другими картами — часто не такими темповыми, но всё же хорошими. Многое сделает Приливная волна: уберет предсмертные хрипы у Анхоли ДК, часто лишит его юнитов полезных свойств и характеристик. Но Рыцарь смерти всё еще сможет сыграть массовый бафф Могильная сила. Смотрите, есть ли у ДК 5 трупов для этого заклинания. И если есть, то не рассчитывайте на то, что только Приливная волна спасет вас. Поэтому Шаман может не стесняться с розыгрышем Приливной волны рано — даже на 2-3 ходах.

Главная трудность поединка — вернуть себе контроль над столом до того, как ДК задавит вас мелкими существами и разыграет Могильную силу. Если ситуация тяжелая, рассчитывайте на то, что у оппонента нет Могильной силы в руке.



- **Разбойник на воровстве**

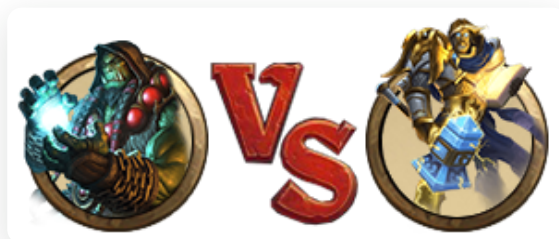
Шаман может играть в обычном стиле и, откинувшись, наблюдать за случайной генерацией Разбойника. Если ему пойдет много зачисток и провокаций других классов, а с ними и повторяющиеся украденные карты эффекты, шансов на победу не будет. Но такое случается не всегда. В обычных условиях Разбойник играет без массовых зачисток до выхода Творца теней Скаббса на 8 маны. Поэтому Валиру легко залеталить с помощью мелких существ и **Жажды крови**. Уязвим Разбойник и к гигантам, а также к рано сыгранным десятым дропам. Но лучше держать на столе вместе с крупными угрозами и что-то мелкое, чтобы обыграть Отвар, уничтожающий случайное вражеское существо.



- **Биг Чернокнижник**

Простой матч-ап для Эволв Шамана. Противник достаточно медленный и неповоротливый. Вы можете задавить его как одной крупной угрозой с ранней эволюции, так и мелкими юнитами под баффом **Жажды крови**. Массовые зачистки у Чернокнижника появятся только к 6 ходу — до этого он вынужден отбиваться точечными ремувалами. Обыграть **Лича ужаса Тамсин** достаточно просто, а **Наглый покупатель** силен в зависимости от руки противника.

Берегите **Первозданную волну**, чтобы ответить на тяжелых юнитов Чернокнижника с предсмертными хрипами. В тяжелых ситуациях на предсмертный хрип противника можно сыграть и **Пылающую трансмутацию**.



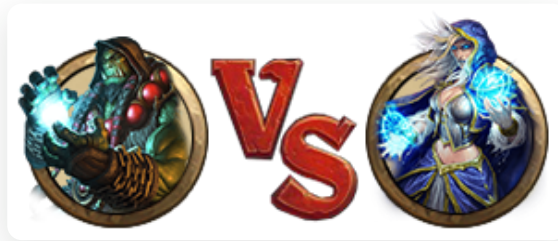
- **Чистый Паладин**

Чистый Паладин — равный поединок с небольшим перевесом в пользу Шамана. Разницу здесь часто делает **Приливная волна**. Старайтесь использовать заклинание для того, чтобы одновременно навредить противнику (убрать его баффы и хрипы) и помочь себе.

Важно держать Паладина в обороне и действовать первым номером, чтобы диктовать размены. В этом случае Шаман легко реализует все доступные ему карты и часто заканчивает партию или с помощью агрессии, или истощая ресурсы Утера.

Если вы отстаете, вернуться в игру помогают рано выставленные гиганты или комбинации с **Гноллом из Златоземья** и эволюцией. Важно не затягивать с этими картами, потому что на совсем уж огромных стол Пала вы уже вряд ли ответите даже со всеми топовыми картами.

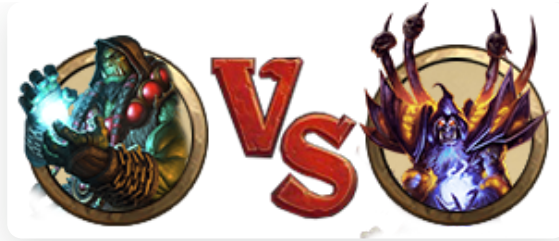
Вы можете сыграть **Темного охотника Вол'джина** на мелкого юнита Паладина в надежде достать из его руки **Графиню** после розыгрыша **Порядка в зале суда**. Но тут важно словить не только хороший тайминг (когда Паладин доберет **Графиню**, но еще не сыграет ее), но и удачу, потому что в руке Паладина в любом случае будет как минимум **Кровавый крестоносец**, а потенциально и другие существа. Поэтому в большинстве ситуаций лучше использовать **Темного охотника Вол'джина** на своих существ, чтобы достать сильного гиганта. Это куда чаще приблизит Шамана к победе.



Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг — достаточно простой оппонент, хотя Шаман будет принимать сложные решения по ходу сражения. Пример — сыграть ли **Морозный ветер** для отыгрыша от **Чародейки-варвара** или оставить заклинание на **Балинду Каменный Очаг**. Следите за муллиганом Мага (оставил ли он какую-то карту в руке, не используя ее до 5-6 ходов) и за своей рукой. Если у вас есть **Первозданная волна**, **Пещера Дикой Лапы** или на столе много существ, то **Морозный ветер** можно отдавать раньше и бороться с Балиндой другими способами. Если же другого ответа на нее нет, то лучше отыграть от этой легендарки, чем от **Чародейки-варвара**. И все же под **Чародейку-варвара** лучше не держать в руке Монетку и слишком много дешевых спеллов. Заклинания за 5+ маны тратить раньше времени не нужно: пусть с ними Маг и обменивает стоимость своих спеллов.

Пробить Биг Спелл Мага рано достаточно сложно, потому что он будет замедлять партию с помощью замораживающих эффектов. Благо они не чистят стол, а с этим у Мага будут серьезные проблемы. Его может спасти **Руна верховного мага**, но и этот спелл работает не всегда против большим и даже мелких существ. К тому же Шаман часто должен быть готов сыграть новую волну угроз после массовой зачистки Мага в мидгейме.



- ### Курс Бесолок

В матч-апе с Бесолоком ключевой картой станет [Первозданная волна](#). Это идеальный ответ на ранний стол Чернокнижника: вы и уберете баффы [Нечестивой библиотеки](#), и превратите существ Лока не в бесов, что ломает все синергии оппонента.

Важно пережить тяжелый старт, в чем помогает не только [Первозданная волна](#). Если в руке нет [Гнолла из Златоземья](#), то отдавайте все ресурсы как можно быстрее для того, чтобы зацепиться за стол. Если [Гнолл из Златоземья](#) есть, рассчитывайте на комбинацию с ним и на случайный десятый дроп.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.