

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Биг Шаман - лидер своего класса. Гайд по архетпу Возмездия теней.

02.05.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Биг Шаман

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Речь пойдет о Биг Шамане. Архетип долгое время считался фановой колодой в Возмездии теней, но в последние недели хорошо показывает себя: улучшаются статистические показатели, игроки берут с его помощью топы Легенды и выигрывают турниры. Биг Шаман уже стал самым популярным архетипом внутри своего класса, обогнав Мурлок Шамана. Сегодня он на высоких рангах перегнал по популярности Токен Друида, Зоолока, Мидрейндж Охотника и почти догнал Бомб Воина.














Сила Биг Шамана в удачных матч-апах с популярными представителями меты. Но для начала важно выбрать правильную сборку, которая улучшит поединки с Разбойниками, Воинами и другими архетипами.

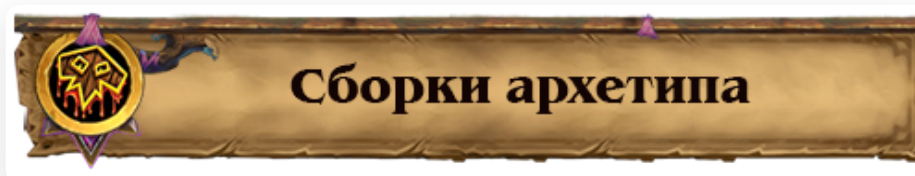
Биг Шаман хорошо справляется с Контроль и Бомб Воинами, Мех Охотниками и Зоолоками. Он не боится Темпо Разбойников, Токен Друидов и другие быстрые архетипы. Единственный очень сложный матч-ап — [Кадгар Маг](#).

Герой статьи — не только хороший выбор для меты, но и эффектная и красивая колода. Геймплей полон мощных переворотов, красивых тяжелых угроз и других необычных особенностей.

Из гайда вы узнаете, как выбрать правильную колоду для улучшения популярных матч-апов и как ее адаптировать к своей коллекции. Вы найдете советы по муллигану, основы и тонкости геймплея, а также специфику популярных матч-апов ладдера.

### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
  -  - *Основа колоды*
- *Оptionальные и технические карты*
  -  - *Замены и Максимально бюджетные колоды*
-  Муллиган
  -  Основы геймплея
    -  - *Суть архетипа*
    -  - *Как играть против контроля*
    -  - *Как играть против агро*
-  *Стратегия игры*
  -  *10 советов, о которых должен знать каждый*
-  Матч-апы
  -  Заключение



Биг Шаман — колода с серьезными ограничениями в декбилдинге из-за наличия **Эврики!** и **Грязнеформера**. Вы не можете брать в сборку дешевых существ или существ, которые плохо синергируют с «биг» набором.

Большинство сборок выбирает между заклинаниями, но в распоряжении Шамана их не так много. Последние версии реже берут **Грозу**, потому что в ладдере стало меньше Токен Друидов и Зоолоков. Если часто встречаете их, обратитесь к дополнительному АоЕ.

Популярной опцией стал **Кэрн Кровавое Копыто**: в первую очередь он помогает против Воинов. Чтобы лучше бороться с агрессией, большинство Биг Шаманов обращаются к **Исцелению предков**.



Биг Шаман от Boarcontrol

## Биг Шаман с Грязнеформером (BoarControl)

<b>0</b> <b>Исцеление предков</b> Помощь восстанавливает здоровье выбранному существу и дает ему способность «Провокация» x2	<b>1</b> <b>Земной шок</b> Начинается на выбранном существе эффект немсты и затем наносит ему 1 ед. урона. x2	<b>2</b> <b>Ведьмино вариво</b> Восстанавливает 4 ед. здоровья. Можно активировать только один раз на этом ходу. x2	<b>2</b> <b>Духорядка</b> Выбранное существо получает способность «Предсмертный крик: когда это существо перенесет на поле боя». x2	<b>2</b> <b>Страшное виду</b> Если выбранное существо получает «Предсмертный крик», призывает случайное существо из (1) колоды. x2	<b>3</b> <b>Духабы</b> Маскировка на 1 ход. Когда вы разыгрываете заклинание, вы берете из колоды заклинание на (1) дороже. 0 / 3	<b>3</b> <b>Дальнее время</b> Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше. x2
<b>3</b> <b>Призрачные владыки</b> Если следующее заклинание из этого хода стоит на (3) меньше, вы разыгрываете заклинание. x2	<b>4</b> <b>Силаз</b> Превращает выбранное существо в элемент 0/1 с «Провокацией». x2	<b>5</b> <b>Зипитакс</b> Магический. Божественный щит. Провокация. Пожирание жизни. Натяж. 3 / Механизм / 2	<b>5</b> <b>Козьи лапы</b> Наносит 1 ед. урона всем существам (дублируется каждый ход). x2	<b>5</b> <b>Грязнеформер</b> Боевой китц превращается в колоду 4/4 другого существа из колоды. 4 / x2 / 4	<b>6</b> <b>Корова Кровавое Кольцо</b> Предсмертный крик: призывает на поле боя Бейна Кровавое Кольцо 4/5. 4 / 5	<b>6</b> <b>Эврика!</b> Вы призываете копию случайного существа из руки. x2
<b>8</b> <b>Адамир</b> Немстоство ветра. Рынок. Божественный щит. Провокация. 3 / Элементаль / 5	<b>8</b> <b>Ведьма Хагата</b> Боевой китц наносит 3 ед. урона всем существам. 5	<b>8</b> <b>Живой источник</b> Пожирание жизни. Натяж. Немстоство ветра. 4 / Элементаль / 8 x2	<b>9</b> <b>Изаба</b> В конце вашего хода вы берете карту Опа. 4 / Драгон / 12	<b>10</b> <b>Злой серый шаг</b> В конце вашего хода призывает случайное существо из (6). 6 / 6		

**HEARTHSTONE**  
**MANACOST**  
 kolodahearthstone.ru

12860



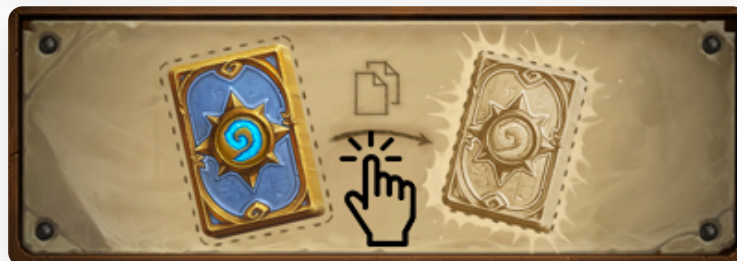
Особенность этой сборки — **Дух жабы**. Существо помогает рано перебирать колоду и находить полезные для обороны заклинания. Избавившись от большинства дешевых заклинаний, Шаман улучшит будущие «топдеки» и с большим шансом найдет тяжелые угрозы. **Дух жабы** ослабляет **Грязнеформера** и **Эврику!**, но вы не должны часто ухудшать эффект этих карт только с одним слабым существом в колоде.

**Кэрн Кровавое Копыто** помогает бороться с Воинами, а **Исцеление предков** — с агрессивными колодами.



Биг Шаман от fertygo

## Биг Шаман от fertygo



— Дух жабы, x1 Земной шок



















x1 Злой серый маг, Таранщик

В этой сборке появляется больше тяжелых существ и нет Духа жабы. Таранщик — интересная опция для борьбы с Token Друидами, Зоолоками и другими «спам»-колодами. Вместо него можно взять Грозу, она выполняет схожую функцию.

Классический Биг Шаман

Классический Биг Шаман

<p><b>1</b></p>  <p><b>Земной шик</b></p> <p>Наносит на выбранное существо эффект немоты и затем наносит ему 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Ведьино варево</b></p> <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья. Можно разыграть только на этом ходу.</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Дух предков</b></p> <p>Выбранное существо получает способность «Предсмертный крик»: после смерти это существо вернется на поле боя.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p>  <p><b>Страшное вуду</b></p> <p>Ваше выбранное существо получает «Предсмертный крик»: призывает случайное существо на (1) здоровья.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Гроза</b></p> <p>Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника.</p> <p>Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p>  <p><b>Дальнее зрение</b></p> <p>Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>
<p><b>3</b></p>  <p><b>Призрачные одевалы</b></p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) маны меньше. Вы разыгрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p>  <p><b>Сглаз</b></p> <p>Превращает выбранное существо в лягушку 0/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p>  <p><b>Эпиплекс</b></p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Положение жизни. Натиск.</p> <p>Механизм: (3) 2</p>	<p><b>5</b></p>  <p><b>Козли Хагага</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам (учитывается каждый ход).</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p>  <p><b>Грязеформер</b></p> <p>Боевой китц превращается в кошку 4/4 другого существа из колоды.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p>  <p><b>Дождь из жаб</b></p> <p>Призывает трех жаб 2/4 с «Провокацией».</p> <p>Перегрузка: (3)</p>
<p><b>6</b></p>  <p><b>Эврика!</b></p> <p>Вы призываете копию случайного существа из руки.</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p>  <p><b>Алхимик</b></p> <p>Неистовство ветра, Рыбок, Божественный щит, Провокация</p> <p>Элементаль: (3) 5</p>	<p><b>8</b></p>  <p><b>Ведьма Хагага</b></p> <p>Боевой китц наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>5</p>	<p><b>8</b></p>  <p><b>Живой источник</b></p> <p>Положение жизни. Натиск. Неистовство ветра</p> <p>Элементаль: (4) 8</p>	<p><b>9</b></p>  <p><b>Искра</b></p> <p>В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p> <p>4 12</p> <p>Dragon</p>	<p><b>10</b></p>  <p><b>Злой серый маг</b></p> <p>В конце вашего хода призывает случайное существо за (6).</p> <p>6 6</p>





— Дух жабы, Кэрн Кровавое Копыто, Исцеление предков



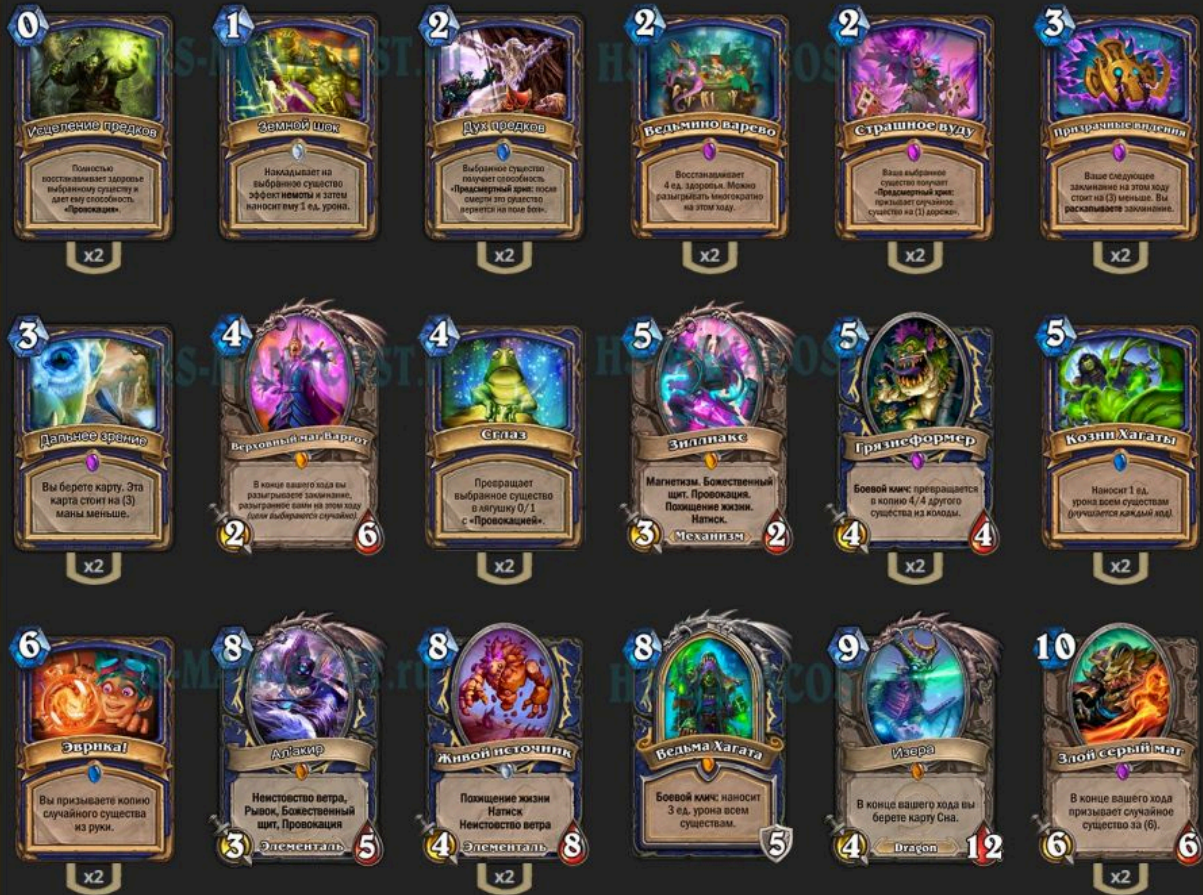
Гроза, Дождь из жаб, x1 Злой серый маг

Старая версия Биг Шамана без [Исцеления предков](#). Не оптимальный выбор в мете, лучше обратиться к другим колодам. Обратите внимание на эту сборку, так как с высокой вероятностью вы встретите ее, если увидите Биг Шамана в ладдере.



Биг Шаман от Zirnitrq

# Биг Шаман от Zirnitq



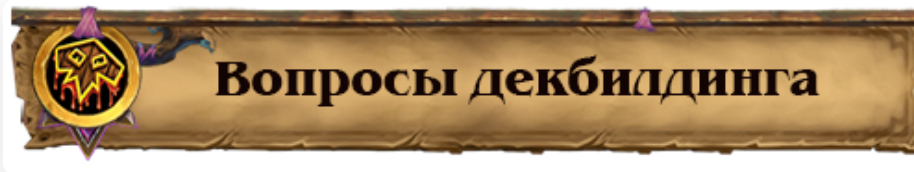
— x1 Земной шок, Дух жабы, Кэрн Кровавое Копыто



x1 Ведьмино варево, Верховный маг Варгот, x1 Злой серый маг

Интересная версия с Верховным магом Варготом: он хорошо синергирует с Эврикой, но не очень удачно с Грязнеформером. Также под Верховным магом Варготом приятно читать Дальнее зрение, Призрачные видения и Страшное вуду. Опаснее синергии с другими заклинаниями, так как они могут выбрать целью и вражеское, и союзное существо.

[наверх](#)



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти каждой версии архетипа. У Биг Шамана в основе много карт, что связано со спецификой построения сборок. Чаще всего Шаман выбирает между классовыми заклинаниями, которых немного, и несколькими крупными существами.

## Основа колоды - Биг Шаман (25/30)



Основу колоды чаще всего дополняют Исцелением предков и Земным шоком. Последний слот — опциональный.



Популярные опциональные карты



**Исцеление предков** — в первую очередь нужно для синергии с **Живым источником** в агрессивных матч-апах. Вы размениваетесь с двумя угрозами, восстанавливаете здоровье и даете провокацию 4/8 угрозе с похищением жизни. Также **Исцеление предков** помогает давать провокацию **Изере** и другим угрозам без провокации, чтобы обороняться от агрессии.

**Земной шок** — помогает против колод с механизмами, но также станет отличным ответом на **Эдвина ван Клифа** и другие угрозы под бафами.

**Гроза** — помогает против Зоолоков и Токен Друидов, в других матч-апах менее полезна. Если часто боретесь с агрессией, берите это заклинание.

**Дух жабы** — хорошо синергирует с массой дешевых заклинаний, помогает перебирать колоду и улучшать «топдеки». Единственный минус — плохо синергирует с **Эврикой!** и **Грязнеформером**.

**Верховный маг Варгот** — хорошо синергирует с **Эврикой!**, но плохо с **Грязнеформером**. Другие удачные синергии: **Дальнее зрение**, **Страшное вуду**, **Призрачные видения**. С остальными заклинаниями **Верховный маг Варгот** взаимодействует неудачно.

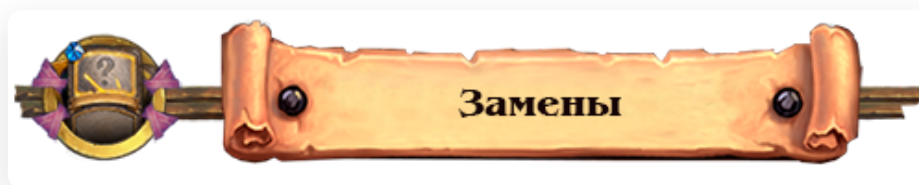
**Дождь из жаб** — еще одна антиагрессивная опция, но слабая против **Кадгар Мага** и других колод с **Мшистым чудищем**.

**Кэрн Кровавое Копыто** — нужен в первую очередь для улучшения матч-апа с **Контроль** и **Бомб Воинами**. Слаб во всех других поединках, особенно с агрессивными колодами.




**Таранщик** — улучшает матч-апы с агрессивными колодами и в особенности с «токен»-архетипами, но слаб в контрольных матч-апах.


**Необычные технические карты:** **Торговка скакунами**, **Сторожевой сейф**, **Малигос + Молния + Метание тотема**, **Вспышка**, **Лиззун**, **Дух волка**, **Сила земли** и другие.

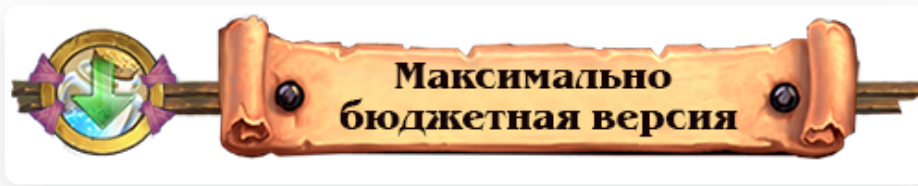
[наверх](#)



**Биг Шаман** — дорогая колода с рядом ключевых легендарных и эпических карт. Вы точно не обойдетесь без части из них, но некоторые карты можно заменить другими опциями:

-  **Страшное вуду**, **Призрачные видения** и **Дальнее зрение** — обязательны, но без 1-2 копий этих карт собрать колоду вполне реально;
-  **Грязнеформер**, **Зиллиакс**, **Злой серый маг** — обязательные карты, без которых собрать Биг Шамана нельзя;
-  **Изера**, **Ал'акир**, **Кэрн Кровавое Копыто** — важные карты, часть из них обязательно нужна Биг Шаману, но не страшно, если какой-то одной или даже двух из них нет. Замените второй копией **Злого серого мага** или **Таранщиком**;

-  *Ведьма Хагата* — необязательная опция для Биг Шамана, в распоряжении которого все равно нет большого количества существ для извлечения выгоды из новой силы героя. Вместо *Ведьмы Хагаты* возьмите *Грозу* или *Таранщика*.

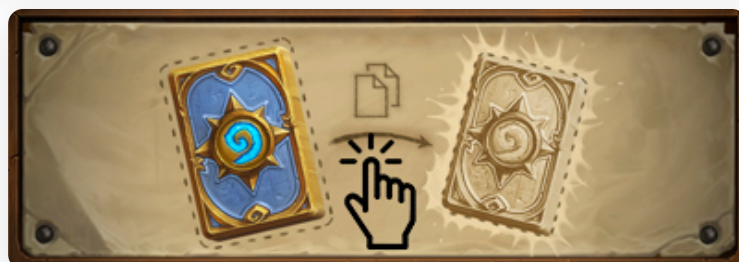


# Максимально бюджетный Биг Шаман

<p><b>0</b></p> <p><b>Ущепление предков</b></p> <p>Полностью восстанавливает здоровье выбранному существу и дает ему способность «Провокация».</p> <p>x2</p>	<p><b>1</b></p> <p><b>Земной шеп</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона выбранному существу. Эффект ниспадает и затем наносит ему 1 ед. урона.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Дух предков</b></p> <p>Выбранное существо получает способность «Предсмертный крик»: после смерти это существо переносит на поле боя.</p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Вельмино варево</b></p> <p>Восстанавливает 4 ед. здоровья. Можно разыграть только один раз на этом ходу.</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Страшное вуду</b></p> <p>Ваше выбранное существо получает «Предсмертный крик»: призывает случайное существо из (1) колоды.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Гроза</b></p> <p>Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника.</p> <p>Перегрузка: (2)</p>
<p><b>3</b></p> <p><b>Духжабы</b></p> <p>Маскировка на 1 ход. Когда вы разыгрываете заклинание, вы берете из колоды заклинание на (1) дорожке.</p> <p>0</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Призрачные андешиты</b></p> <p>Ваше следующее заклинание на этом ходу стоит на (2) меньше. Вы разыгрываете заклинание.</p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Дальнее зрение</b></p> <p>Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Сглаз</b></p> <p>Превращает выбранное существо в югушку 0/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Зиппакс</b></p> <p>Магнетизм. Божественный щит. Провокация. Позиционное жонглирование. Натиск. Механизм.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Гризисформер</b></p> <p>Боевой хитс превращается в колыба 4/4 другого существа из колоды.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>x2</p>
<p><b>5</b></p> <p><b>Козни Хабаты</b></p> <p>Наносит 1 ед. урона всем существам (учитывается каждый ход).</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Сторожевой сейф</b></p> <p>Провокация. Предсмертный крик: призывает банюковский сейф 0/5 с «Провокацией».</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>Механизм</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Эврика!</b></p> <p>Вы призываете копию случайного существа из руки.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Торговец скакунами</b></p> <p>Когда вы разыгрываете заклинание, призывает случайного зверя за (3).</p> <p>5</p> <p>8</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Живой источник</b></p> <p>Позиционное жонглирование. Невостовство ветра. Элементаль.</p> <p>4</p> <p>8</p> <p>x2</p>	<p><b>10</b></p> <p><b>Злой серый маг</b></p> <p>В конце вашего хода призывает случайное существо за (6).</p> <p>6</p> <p>6</p> <p>x2</p>



7100












Максимально бюджетная версия почти в два раза дешевле обычных. В ней не хватает многих легендарных карт, но появляются другие бюджетные тяжелые угрозы. **Сторожевой сейф** помогает против агрессии, а Торговка скакунами — необычная опция для синергии с дешевыми заклинаниями.

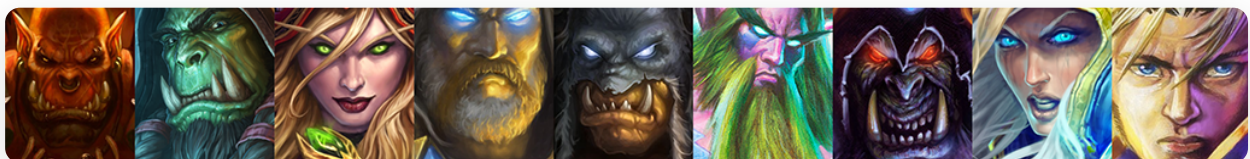
В первую очередь дополните колоду **Изерой** и **Ал'акиром**.

[наверх](#)



Муллиган Биг Шамана достаточно прост в большинстве матч-апов. Вы всегда ищете две карты, а остальные — в зависимости от специфики матч-апа: агрессия или контроль. Иногда с хорошей рукой правильно оставлять карты, которых не будет в списке муллигана против каждого класса — читайте об этом в первой части раздела.

-  Всегда оставляйте на муллигане **Грязнеформера** и **Дух жабы**.
-  **Эврика!** нужна всегда в контрольных матч-апах, а в агрессивных только с хорошей рукой или при наличии **Живого источника**.
-  **Дальнее зрение** — почти всегда хорошая опция. Скидывайте только против **Чернокнижника**, если у вас плохая рука.
  -  **Козни Хагаты** — обязательная опция почти во всех поединках. Скидывайте только против **Воинов** и **Жрецов**. В остальных случаях «кипайте» даже две копии заклинания.
-  **Сглаз** и **Земной шок** можно оставить в руке, если вы ожидаете колоду с механизмами.
  -  **Зиллиакс** — полезная опция в агрессивных матч-апах.
    -  Если вы не уверены, против какого архетипа играете, полезно оставлять **Призрачные видения**. Их же можно «кипнуть» вместе с **Духом жабы**.
-  **Живой источник** хорош в агрессивных матч-апах, если у вас есть **Эврика!**. Эти карты всегда можно оставлять вместе против темповых колод, особенно, если есть **Монетка**.
-  С очень хорошей рукой можно всегда оставлять **Козни Хагаты**, удачную в матч-апе тяжелую угрозу, **Ведьму Хагату** и **Призрачные видения**.



**Воин:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Дальнее зрение, Ведьма Хагата.

**Паладин:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Сглаз, Дальнее зрение, Козни Хагаты.

**Охотник:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Земной шок, Козни Хагаты, Дальнее зрение. С хорошей рукой — Зиллиакс.

**Друид:** Грязнеформер, Дух жабы, Дальнее зрение, Козни Хагаты, Земной шок. С хорошей рукой — Живой источник.

**Разбойник:** Грязнеформер, Дух жабы, Козни Хагаты, Дальнее зрение, Живой источник, Зиллиакс. С Живым источником — Эврика!.

**Шаман:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Козни Хагаты, Дальнее зрение, Призрачные видения.

**Маг:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Дальнее зрение, Козни Хагаты, Сглаз

**Жрец:** Грязнеформер, Дух жабы, Эврика!, Козни Хагаты, Дальнее зрение, Призрачные видения. С хорошей рукой — Земной шок.

**Чернокнижник:** Грязнеформер, Дух жабы, Козни Хагаты, Зиллиакс, Ведьма Хагата. С хорошей рукой — Эврика! + Живой источник.

[наверх](#)



### Суть архетипа

Биг Шаман — тяжелая колода, которая полагается на дорогих существ и их полезные эффекты. Как и другие «биг» колоды, Шаман может выставить тяжелые угрозы раньше, в этом помогают Эврика! и Грязнеформер.

Важная особенность архетипа — баффы Духа предков, Страшного вуду и Исцеления предков. С их помощью Шаман извлекает намного больше выгоды из тяжелых угроз. Тралл пользуется тем, что в ладдере мало эффектов немоты и превращения. Среди популярных колод только Разбойник способен лишить существо оппонента баффа с

помощью [Ошеломления](#), но в последнее время Валира реже играет это заклинание, что еще больше облегчает жизнь Шаману.

[Дух предков](#) и [Страшное вуду](#) особенно сильны против Воинов. Баффы помогают обыгрывать AoE и мешают Воину просто чистить стол. [Исцеление предков](#) намного лучше смотрится в агрессивных матч-апах, но и против контроля пригодится.

На ранних этапах игры Биг Шаман ведет себя пассивно. В лучшем случае он найдет [Дух жабы](#) и прокрутит заклинания в колоде. Также приятно удешевлять дорогие опции [Дальним зрением](#) или искать полезные заклинания с [Призрачных видений](#). До четвертого-пятого хода Шаман отдает контроль стола, а после — старается вернуться в игру с помощью точечных и массовых ремувалов.

Две копии [Сглаза](#) и [Земного шока](#) улучшают поединки Биг Шамана с любыми Мех колодами, а [Козни Хагаты](#) — полезнейшая опция против любой колоды, которая играет от стола. Важно только рано найти это заклинание, иначе обороняться может быть трудно.

Особенно веселым и приятным геймплей Биг Шамана делают [Злой серый маг](#) и [Страшное вуду](#). На вашем столе могут появиться совершенно неожиданные существа любого класса, которые помогут или, наоборот, помешают реализовывать другие карты и эффекты. Также Шаман имеет доступ ко всем коллекционным заклинаниям своего класса благодаря [Ведьме Хагате](#) и [Призрачным видениям](#) — еще один источник веселых и неожиданных игровых ситуаций.

[наверх](#)



### Как играть против контроля

Биг Шаман хорошо показывает себя в контрольных матч-апах, учитывая то, что у большинства медленных колод нет эффектов немоты или превращения. [Дух предков](#) и [Страшное вуду](#) сделают стол Шамана чрезвычайно «липким», вы без проблем переиграете оппонента по выгоде и вытяните все ответы из его руки и даже колоды.

Особенно полезен в наступлении [Злой серый маг](#), который будет каждый ход создавать все больше существ. На него же приятно кидать [Дух предков](#) или [Страшное вуду](#): у 6/6

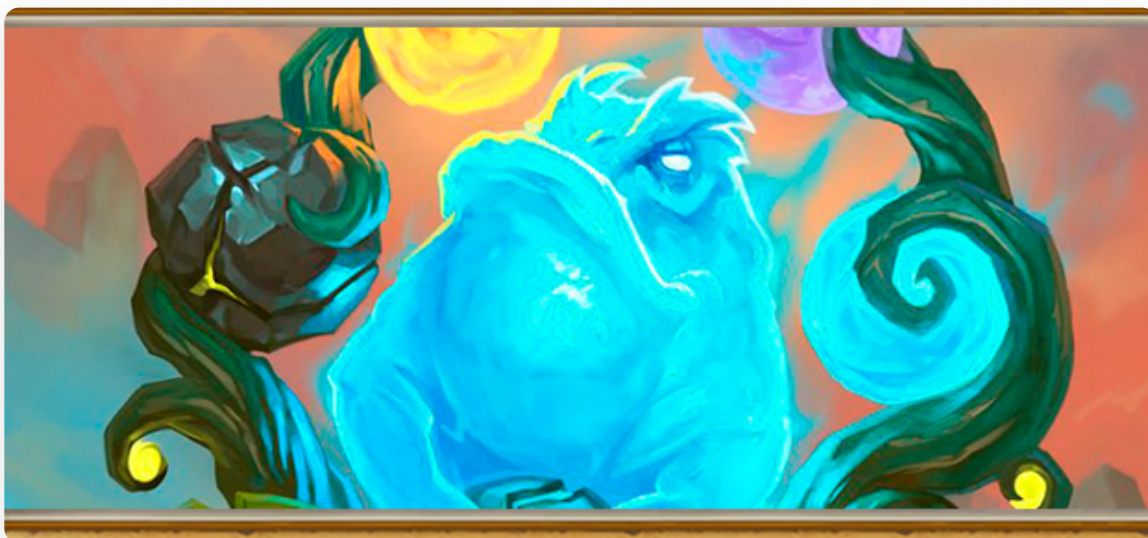
существа после смерти будет шанс превратиться в [Смертокрыла](#), [Хаккара](#) или другой крупный десятый дроп.

В медленных поединках не так полезны угрозы с похищением жизни, [Козни Хагаты](#) и другие антиагрессивные опции. Используйте их хоть как-то, пусть даже не на максимум выгоды: чистите стол противника или возвращайте инициативу. Старайтесь ранее выставленными угрозами бить по герою оппонента, а с его существами бороться ремувалами и существами с натиском.

[Исцеление предков](#) отдавайте для того, чтобы восстановить здоровье цели после выгодного размена или чтобы дать провокацию слабой угрозе, защитив крупную от атаки оружия, рывка или натиска. Также [Исцеление предков](#) можно отдавать просто для прокрутки колоды с [Духом жабы](#).

Вы редко будете играть до усталости в таких поединках, не бойтесь добирать карты с [Духом жабы](#) и [Дальним зрением](#). Но если [Дух жабы](#) не пришел рано, с контрольными колодами можно потягаться и до стадии усталости. Дополнительную выгоду поможет извлечь [Ведьма Хагата](#). И все же главная цель Биг Шамана — задавить противника тяжелыми угрозами, поймав его на отсутствии ответов. Переиграть на «фатиге» у Шамана получится только контрольные колоды без [Архивариуса Элизианы](#), а таких в ладдере мало.

[наверх](#)



### Как играть против агро

В агрессивных матч-апах главная задача Биг Шамана — выжить. Вы наверняка существенно отстанете по контролю стола в первые ходы, так как едва ли сделаете что-то большее, чем розыгрыш силы героя. [Земной шок](#) и [Сглаз](#) могут замедлить противника и лишить ключевых существ, но они не так хороши, если перед вами «спамят» стол.

Поможет [Дух жабы](#), особенно, если в руке есть [Монетка](#). Сыграйте на третий ход 0/3 существо, а на четвертый — цепочку заклинаний, начиная с [Монетки](#). Вы найдете полезный [Земной шок](#), сможете дать [Духу жабы](#) бафф за два кристалла маны и сыграть [Дальнее зрение](#) или [Призрачные видения](#), а после них часто и еще одну карту, которую тут же найдете.

Другой способ вернуться в игру доступен на пяти кристаллах маны — **Козни Хагаты**. Если найдете их на муллигане, они уже к этому времени смогут зачистить стол от почти любых угроз. После **Козней Хагаты** доступны первые мощные угрозы: **Грязнеформер**, **Эврика!**, **Зиллиакс** и так далее. Если выставили угрозу без провокации, не страшно: дайте ей **Исцеление предков**.

Лучшее существо в агрессивных матч-апах — **Живой источник**. Это главный способ вернуться в игру и перехватить инициативу. Поставив его на шестом-восьмом ходах на стол, вы восстановите 8 единиц здоровья и избавитесь от двух угроз оппонента. В идеале сразу же после необходимо дать поврежденному **Живому источнику** бафф **Исцеления предков**, чтобы оппонент не смог проигнорировать 4/8 существо.

**Дух предков** и **Страшное вуду** не так полезны в агрессивных матч-апах. Порой **Дух предков** вовсе можно отдать на базовый тотем с провокацией, если нужно выиграть совсем немного времени для будущего мощного хода. И все же лучше давать **Дух предков** на **Зиллиакса**, **Ал'акира** или **Живой источник**. **Страшное вуду** непредсказуемее, используйте его на любое существо в надежде на хороший случайный дроп с провокацией или другими полезными эффектами.

•



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, которые помогут вам разобраться в тонкостях геймплея Биг Шамана.

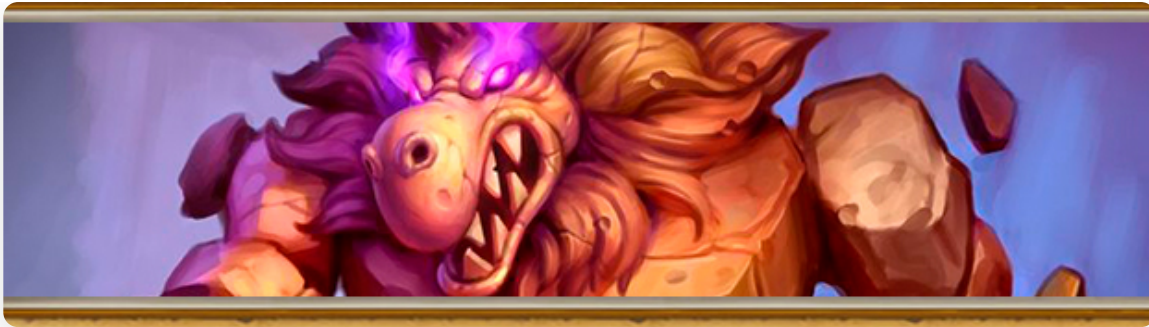
### Помните про ремувалы и эффекты немоты противника

Один из ключевых элементов геймплея Биг Шамана — игра вокруг ремувалов, если они есть в колоде противника. Не так опасны такие карты, как **Бомба-паук**, **Смертельный выстрел**, **Огненный шар** или **Мощный удар щитом**. Они убивают существо, но активируют его предсмертный хрип (**Кэрн Кровавое Копыто**, **Дух предков**, **Страшное вуду**). А **Морозная ловушка**, **Ошеломление**, **Превращение**, **Железноклюв**, **Немота** и подобные карты не только уберут со стола крупную угрозу, но и не дадут сработать ее предсмертному хрипу, что особенно неприятно.

Для начала нужно узнать, играет ли ваш оппонент что-то из опасных ремувалов. Они могут быть в его колоде изначально, а могут попасть в руку с помощью генераторов случайных карт: **Ведьмин лис**, **Архивариус Элизиана**, **Знахарка Пылающего Древа**, **Ведьма Хагата** и другие. Следите за рукой оппонента: если там долго лежит какая-то сгенерированная таким образом карта, это может быть ответом на вашу крупную угрозу под баффом.

**Немота** не так страшна в случае, если оппонент не убьет ваше существо после нее. Вы сможете снова дать ему бафф другой картой.

Обыгрывать все опасные ремувалы сложно, порой этого вовсе не стоит делать. Если ситуация тяжелая, просто рассчитывайте, что противник не нашел нужную карту.



### Как играть баффы за 0 и 2 кристалла маны

Главная цель **Исцеления предков** в агрессивных матч-апах — **Живой источник** или другое крупное существо без провокации. В контрольных поединках реализовать это заклинание сложнее: можно в синергии с **Духом жабы**, после выгодного размена или для защиты другого существа без провокации.

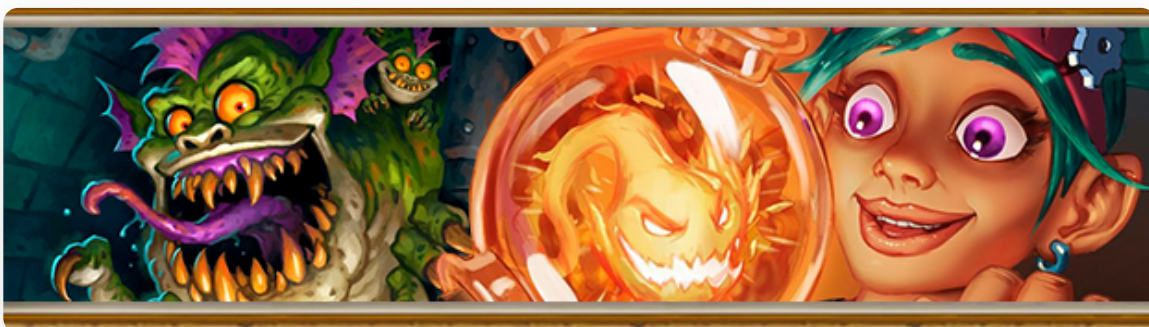
**Страшное вуду** и **Дух предков** отлично сочетаются с **Грязнеформером**. На столе он будет считаться не пятым дропом, а тем, в которого превратился. После смерти 4/4 **Изера** с **Грязнеформера** станет полноценной 4/12 **Изерой**, если дать ей **Дух предков**. Под **Страшным вуду** **Изера** 4/4 превратится в случайный десятый дроп.

Чтобы правильно реализовать баффы за два кристалла маны, нужно знать про ремувалы в руке и колоде противника. Если их нет, можно не жадничать и играть в любой удобный момент даже в нескольких количествах на одну цель (баффы стакаются). Если боитесь чего-то — играйте эти карты аккуратно и на разных существ.

Предсказать, что даст **Страшное вуду**, сложно. Обычно вы будете баффать им тяжелых существ за пять-десять кристаллов маны, в этом случае в худшем случае вы получите просто существо со слабыми характеристиками. Среди дорогих существ нет чего-то катастрофически плохого вроде **Вестника рока**.

Если сыграть **Страшное вуду** на **Злого серого мага**, после его смерти вы получите случайный десятый дроп, так как ни одного существа за одиннадцать кристаллов маны в Стандартном режиме нет.

Хорошая комбинация: **Живой источник** + **Дух предков**. Вы сможете сразу же разменяться 4/8 угрозой со столом противника и призвать еще один **Живой источник**.



### Как играть Эврику! и Грязнеформера

**Грязнеформер** и **Эврика!** плохо синергируют друг с другом. Если в руке есть обе эти карты, старайтесь сначала сыграть **Грязнеформера**, чтобы не достать его копию **Эврикой!**.

**Эврика!** также плохо синергирует с **Духом жабы** и другими слабыми существами, которые могут оказаться в руке из-за **Изеры**, **Ошеломления** и других случайных эффектов.

Есть шанс, что **Грязнеформер** станет копией **Духа жабы**, но это даже неплохо, так как вы сможете перебрать колоду.

### Следите за картами в руке и колоде

Чтобы правильно сыграть **Грязнеформера** и **Эврику!**, нужно следить за оставшимися в руке и колоде картами, что там есть и с каким шансом вы получите плохой и хороший исход.

Также следить за колодой важно из-за **Духа жабы**. Существо поможет выстраивать цепочку из заклинаний вплоть до **Эврики!**, но только если нужные заклинания остались в колоде. Прежде, чем играть любое заклинание под **Духом жабы**, убедитесь, что следующее по стоимости заклинание есть в колоде.

Поможет следить за колодой **DeckTracker**, хотя все можно делать и по памяти, просто это сложнее.

### Особенности **Духа жабы** и как его играть

**Дух жабы** хорошо синергирует с **Монеткой**. Если вы ходите вторым, и в руке есть это существо, поберегите **Монетку**, чтобы взять из колоды **Земной шок**.

Если вы поставили **Дух жабы** на третий ход, мало какие способности противника смогут достать его из маскировки, так что с розыгрышем заклинаний можно не торопиться, дождитесь следующего хода. На четвертом ходу можно разыграть заклинания за ноль, один, два и даже три кристалла маны, если есть **Монетка**. Также можно сыграть две копии **Ведьминого варева**, чтобы достать из колоды два заклинания за три кристалла.

Хорошо синергируют с **Духом жабы** **Призрачные видения**. Вы сразу же доберете в руку **Сглаз**, а после сможете сыграть еще одно заклинание на три кристалла маны дороже. Важно, что **Дух жабы** учитывает текущую стоимость маны заклинания, а не изначальную. Если вы разыграете **Сглаз** за один кристалл маны, то достанете из колоды заклинание за два кристалла, а не за пять.

**Дух жабы** может сыграть против вас, если оппонент его не убьет. Контрольные колоды могут игнорировать 0/3 угрозу, чтобы заставить вас сжечь карты и быстрее прийти к усталости. Если в руке слишком много карт, на **Дух жабы** можно отдать **Земной шок** или сыграть **Козни Хагаты**.



### Что призовет **Злой серый маг**

**Злой серый маг** призывает случайный шестой дроп, выбирая из всех коллекционных существ: нейтральных и любого класса. Исходов много, но все они схожи между собой. Вы можете получить относительно слабые или сильные характеристики, часто полезные эффекты вроде провокации, урона от заклинаний, но не что-то катастрофически плохое. Худший случай — 3/3 существа Мага.

Есть шанс, что вы получите **Гоблина-аукциониста**, существо с рывком или натиском, но вы не сможете тут же их реализовать, так как получите существо в конце хода, и у противника будет время ответить на него.

Рассчитывайте просто на высокие характеристики, а в лучшем случае — что-то «липкое» вроде **Высокогрива саванны**, **Сторожевого сейфа** или **Механического дракончика**.

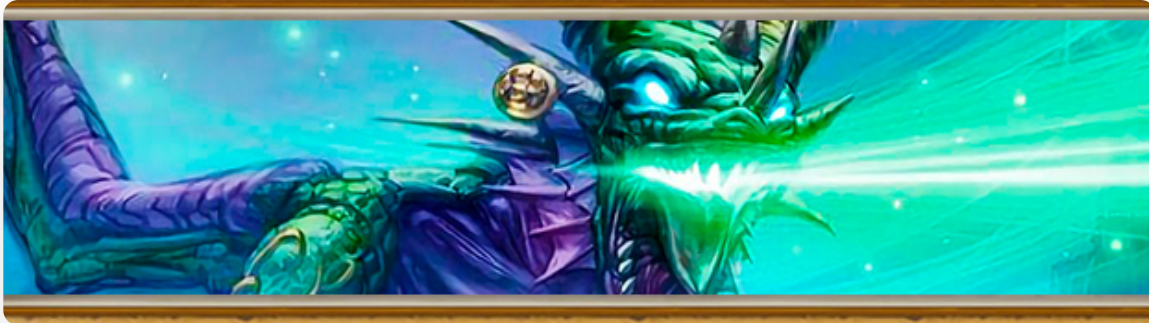
### Случайные заклинания Шамана и Призрачные видения

В коллекции Шамана 31 заклинание, которые вы можете получить с **Ведьмы Хагаты** и **Призрачных видений**. 25 из них стоят три кристалла маны или меньше, так что вы сможете тут же сыграть их под баффом **Призрачных видений**.



В первую очередь вас интересуют заклинания, которые уже есть в колоде. Если вы наступаете — взрывной урон. Редко — **Жажда крови**, почти никогда — **Буреусилитель**. Полезны **Камнедробитель**, **Неистовство ветра** и **Сила земли** — они хорошо работают между собой, с крупными угрозами и элементами (**Живой источник**, **Ал'акир**).

Изначально в колоде Биг Шамана нет ни одной карты с перегрузкой, но вы наверняка получите что-то с ней с **Призрачных видений** или **Ведьмы Хагаты**. Планируйте на ход вперед и думайте о том, что вы сделаете с учетом перегруженной маны.



### Что даст Изера и как это играть

Изера дает мощные, но не всегда полезные карты. Смеющаяся сестра — худшая опция почти всегда, она также испортит Эврику!. То же и с Изумрудным драконом, но у него хотя бы хорошие характеристики для своей цены.



Пробуждение Изеры — дополнительная зачистка стола, а Сон — чаще всего бесплатное Ошеломление, редко стоит возвращать в руку свои же угрозы. Кошмар полезен в сочетании с Ал'акиром или Живым источником, также с его помощью можно баффать

провокатора, чтобы оппоненту было сложнее пройти через него. Плохо то, что он может не атаковать вовсе и дожидаться, когда угроза под [Кошмаром](#) умрет в начале вашего хода.



### Что нужно знать о силе героя Шамана

Базовая сила героя Шамана не сочетается с его геймплеем и картами, играть ее нужно исключительно в случаях, когда остается свободная мана, и то не всегда. [Тотем гнева воздуха](#) усилит [Земной шок](#) и [Козни Хагаты](#), хотя оба этих заклинания почти никогда не нуждаются в дополнительном уроне: он или будет излишним, или не окажет значительной разницы. Тотем с провокацией выиграет немного времени и часто станет лучшей опцией. Если вы скоро перевернете игровую ситуацию, а сейчас нужно дожить до заветного количества маны, баффните тотем с провокацией [Духом предков](#). Давать тотемам [Страшное вуду](#) — не лучшая идея.

Часто бывают ситуации, когда вы вовсе не захотите играть силу героя. Не делайте этого, если ожидаете от противника [Потасовку](#), [Ментального техника](#), [Спустить собак](#) или [Морского великана](#).

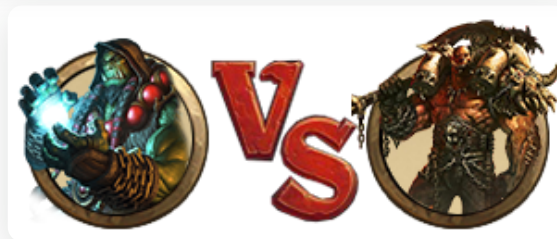
### Не показывайте, что в руке есть Козни Хагаты

Игроки очень часто наводят курсором на [Козни Хагаты](#) по завершению хода, поскольку карта подсвечивается. Знать, сколько урона нанесет заклинание каждый ход важно, но вы, постоянно наводя на нее курсором, даете оппоненту очевидную подсказку, какая именно карта у вас в руке. Если вы хотите, чтобы AoE стало для него неожиданностью, старайтесь не наводить на эту карту в конце хода. Если нужно посмотреть урон, наводите на несколько карт подряд и мельком на [Козни Хагаты](#). Это актуально в первую очередь для тех, кто играет на высоких рангах. Неопытные пользователи не всегда обратят внимание на такую мелочь, пусть она и важна.

Если вы в Легенде, близко к ней или просто хотите игр разума, можете даже блефовать: наводите на одну карту в конце каждого хода, если в руке нет [Козней Хагаты](#). Противник подумает, что заклинание есть в руке и вы смотрите, сколько урона оно наносит.

[наверх](#)

## Матч-апы



**Контроль Воин и Бомб Воин** — напряженные, но удачные матч-апы. У класса нет ультимативных ремувалов, и он редко играет **Железноклюва**, так что вы можете извлечь максимум выгоды из **Страшного вуду** и **Духа предков**. Последнее заклинание особенно хорошо синергирует с **Кэрном Кровавое Копыто**, но его можно играть и на другие крупные угрозы: **Злого серого мага** и **Изеру** в первую очередь.

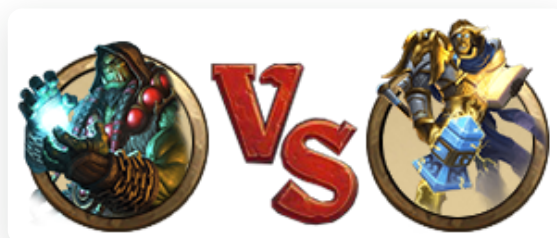
Играйте агрессивно с **Духом предков** и **Страшным вуду**, можно баффать несколько копий даже на одну цель, если вы уверены, что Воин не сможет сначала лишить вас всех предсмертных хрипов, а только потом дать Потасовку.

**Сглаз** и **Земной шок** слабы в этом матч-апе, отдавайте их на **Служителей боли** и любые средние и крупные угрозы. То же и с **Кознями Хагаты** — чистите ими стол, если Воин перехватит инициативу. Постарайтесь сразу после **Козней Хагаты** поставить что-то на стол, в идеале **Грязнеформера**.

Играйте максимально жадно. Ваша задача — лишить Воина двух Потасовок, Омега-уничтожителей и других мощных ремувалов, а после задавить существами. Порой можно не играть **Грязнеформера** до седьмого хода, чтобы сразу же дать призванному существу мощный бафф. То же с **Кэрном Кровавое Копыто** и другими угрозами.

Постарайтесь найти баффы атаки для угроз с неистовством ветра. Полезно найти **Неистовство ветра**, чтобы усилить им крупную угрозу и неожиданно закончить партию.

Если встретили Контроль Воина, обыгрывайте **Суперколлайдер**. Постарайтесь ставить между двумя крупными угрозами что-то мелкое, хотя получится это не всегда.



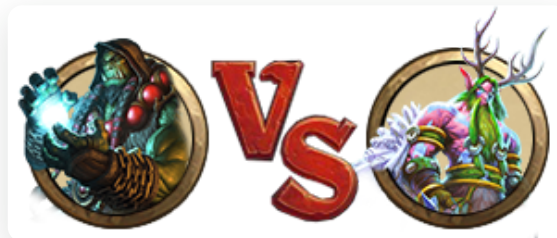
**Мех Паладин** — хороший матч-ап из-за **Сглаза** и **Земного шока**, которые нужно беречь на крупные механизмы под баффами или **Яйцо дьявозавра**. **Сглаз** лучше всего отдать на крупных механизмов, чтобы ухудшить **Легионы Кангора**, хотя жадничать с ремувалом не стоит. Старайтесь чистить стол Утера по максимуму, лишайте его механизмов и целей для баффов. После этого завершить партию будет просто.

Полезны все баффы Биг Шамана, у Мех Паладина нет на них достойного ответа.

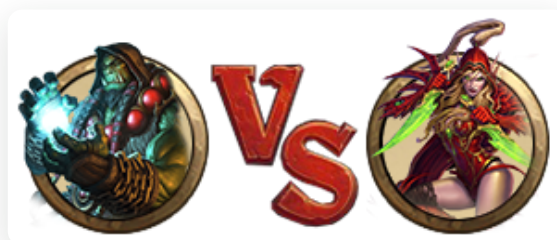


**Мех Охотник и Бомб Охотник** — также удачные матч-апы из-за **Земного шока** и **Сглаза**. Эти оппоненты агрессивнее, так что играть ремувалы нужно смелее. Наверняка пригодится **Живой источник** для восстановления здоровья после агрессивного старта Рексара или серии **Гоблинских бомб**, которые придется «впитать» в себя. Также помогут **Ведьмино варево** и **Зиллиакс**.

Старайтесь перехватить инициативу и зацепиться на столе. Рексар может бороться за поле с помощью **Бомбы-паука** и **Токсиканта**, но с **Духом предков** и **Страшным вуду** он ничего не сделает. Не забывайте про связку **Токсикант + Ракетомет**.



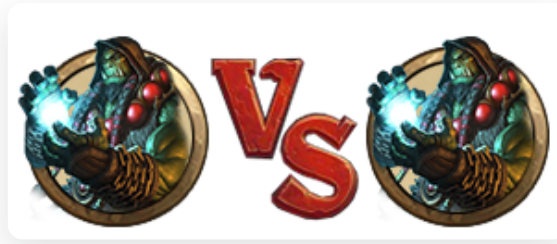
**Токен Друид** — может попытаться продавить вас еще до пятого хода с помощью мелких угроз и баффов. Отчасти помогут в борьбе за стол **Земной шок** и **Сглаз**, но вам все равно важно рано найти AoE способности или угрозы с неистовством ветра для борьбы за стол. Если агрессивный план Токен Друида не сработает, он может перейти к долгой игре и истощать вашу руку. Рассчитывайте на угрозы с провокацией и **Исцеление предков** — они помогут в борьбе за поле без AoE зачисток. Старайтесь дать **Дух предков** на **Ал'акира**, **Зиллиакса**, **Живой источник** или угрозу с провокацией.



**Темпо Разбойник** или **Пират Разбойник** опасен из-за **Ошеломления**. Вам будет труднее закрепиться на столе или положиться на провокатора под баффами, хотя порой придется идти на это и надеяться, что Валира не нашла нужный ремувал. У Разбойника не такие опасные угрозы на столе, особенно с учетом ремувалов Шамана, куда страшнее взрывной урон противника. Без **Живого источника** или других мощных эффектов исцеления пережить атаки оружием, рывки и заклинания будет сложно.

Едва ли Разбойник захочет возвращать в руку **Живой источник**, так как вы сможете поставить его снова. Пользуйтесь этим и баффайте в первую очередь его.

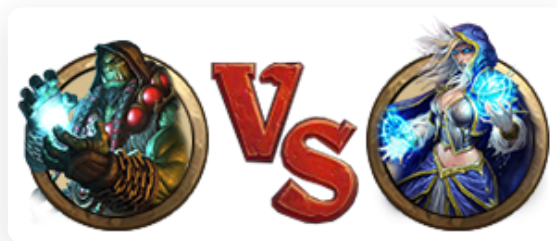
Не жалейте **Земной шок** для **Матросов Южных морей** в первые ходы, у вас не так много способов убить мелкие угрозы, а они в долгосрочной перспективе нанесут много урона.



Зеркальный матч-ап **Биг Шаманов** интересен и сложен. И у вас, и у противника будет **Земной шок** и **Сглаз**, так что легко реализовать **Дух предков** и **Страшное вуду** не получится. Следите за рукой противника и пытайтесь определить, есть ли там **Козни Хагаты**. Достаточно разогнанное заклинание зачистит любой стол, если не защитить его **Духом предков** или **Страшным вуду**, но даже тогда цели будут не в безопасности из-за **Земного шока**.

В матч-апе важен контроль стола и темп, порой побеждает тот, кто выставит больше тяжелых угроз и поймает противника на отсутствии ремувалов. Не играйте слишком агрессивно, у противника есть **Живой источник** и другие способы вернуться в игру и восстановить здоровье, а взрывного урона у вас нет.

**Мурлок Шаман** — постарается задавить вас до пятого-шестого ходов, после его шансы на победу резко падают. Играйте максимально темпово и старайтесь чистить стол рано. **Земной шок** берегите на Мурлока-полководца, **Удильщика из Клоаки**, Мурлока-волномута или **Оракула Темной Чешуи**. Давайте провокацию первой же поставленной угрозе, у Мурлок Шаманов редко есть **Сглаз**, а обыгрывать **Ядовитого Плавника** чаще всего не получится.



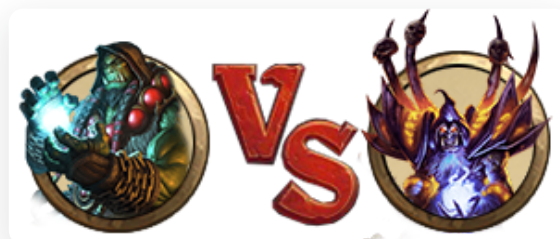
**Кадгар Маг** — самый сложный матч-ап в ладдере. У противника много тяжелых угроз, которые будут выгодно размениваться с вашими, да и выйти они смогут раньше. Важно рано найти **Козни Хагаты** и разогнать их до 8+ единиц урона, тогда вы сможете зачистить любой стол Мага. В идеале нужно сразу же поставить какой-то пятый дроп, чтобы не дать Джайне инициативу. Также полезен ранний **Сглаз** — единственный ответ на **Горных великанов**. С **Сумеречными драконами** отлично справляется **Земной шок**.

Часто в матч-апе придется играть вторым номером и находить пути вернуться в игру. Пользуйтесь тем, что у **Кадгар Мага** нет взрывного урона, так что он редко сможет неожиданно закончить партию. Берегите способы исцеления до момента, когда зачистите стол оппонента, хотя порой можно лечить себя, чтобы вынудить Мага поставить больше угроз на стол под **Козни Хагаты** или просто для того, чтобы потянуть время.



**Номи Жрец** — достаточно хорошее противостояние, но не без трудностей. **Немота** — первая преграда на вашем пути, вы не сможете спокойно играть баффы до того, как увидите две копии заклинания. Вторая проблема — **Всеобщая истерия**. Ставить на стол угрозы нужно так, чтобы они не переубивали друг друга гарантированно. Если стол уязвим ко **Всеобщей истерии**, отдавайте **Дух предков** и **Страшное вуду** в надежде, что у Жреца не будет и Немоты.

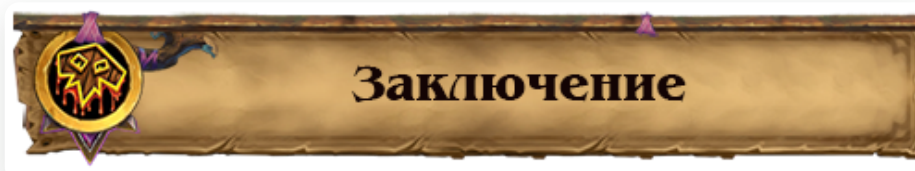
На **Могильных ужасов** лучше всего ответить **Сглазом**, а **Козни Хагаты** оставить на **Повара Номи**. Вы не сможете зачистить три волны 6/6 угроз, так что придется выманивать **Спиритизм** на других существ или добивать противника после **Козней Хагаты**, потратив оставшиеся пять кристаллов маны на **Грязнеформера** или комбинацию **Монетка + Эврика!**.



**Зоолок** — хорошее противостояние, самое удачное из всех «спам»-колод, так как у Чернокнижника нет **Души леса** или похожих эффектов, которые сделают его стол неуязвимым к **Козням Хагаты** или **Грозе**. Как и обычно, придется возвращаться в игру с помощью угроз с натиском. Не бойтесь использовать заклинания за ноль и два кристалла маны, у Зоолока нет немоты или ремувалов.

**Земной шок** лучше всего отдать на **Яйцо скарабея**, хотя сгодится любая угроза под баффами, **Вожак лютых волков**, **Ковер-самолет** или **Жонглер кинжалами**. **Сглаз** берегите на **Морских великанов**.

[наверх](#)



**Биг Шаман** — красивая, эффектная и приятная для игры колода, которая подарит много приятных впечатлений и острых ощущений. Но это не только веселая, но и результативная колода, если взять правильную сборку и действовать вдумчиво. Если коллекция позволяет, обязательно попробуйте Биг Шамана в деле — не пожалеете.

Спасибо за внимание, до скорых встреч!