

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

{Обновлено} Мурлок Шаман Шаман - тир-1 агро колода меты. Гайд по архетипу.

01.07.2019

Гайды

Гайды Возмездие теней

Мурлок Шаман

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Возмездие теней подарило игрокам не только новые карты, но и новые архетипы. К ним относится и Мурлок Шаман. Это агрессивная колода, с которой вы быстро дойдете до высоких рангов.






Раньше уже предпринимались попытки создать такой архетип, но они были безуспешны. Мурлок Шаман с квестом [Мурлочий союз](#) всегда был лишь фановой колодой. Но в Возмездии теней он получил много поддержки: [Удильщик из Клоаки](#), [Шрамурлок](#), [Склизкий хлюпень](#), [Дух мурлока](#) и другие карты — все это сделало Мурлок Шамана достойным соперником в ладдере.

В июльском сезоне Мурлок Шаман показывает себя успешно. Он слегка уступает другим агро колодам, но намного увереннее других расправляется с Воинами, Магами и прочими контроль противниками.



Наметился большой прогресс в вопросе оптимизации сборки, хотя все еще есть разные варианты архетипа — медленные и быстрые.

Узнайте, как правильно играть Мурлок Шаманом. В гайде вы найдете популярные сборки, советы по декбилдингу, муллигану, стратегии и матч-апам. Приятного чтения.

Это обновленная версия гайда по Мурлок Шаману, актуальная для начала июльского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:





-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Обновлены сборки архетипа и описания к ним*
-  *Дополнен раздел "Вопросы декбилдинга"*
-  *Изменены карты, нужные на муллигане против каждого класса*
-  *Добавлены описания актуальных матч-апов меты, переработаны старые*

Разделы гайда:

-  *Сборки архетипа*
-  *Вопросы декбилдинга*

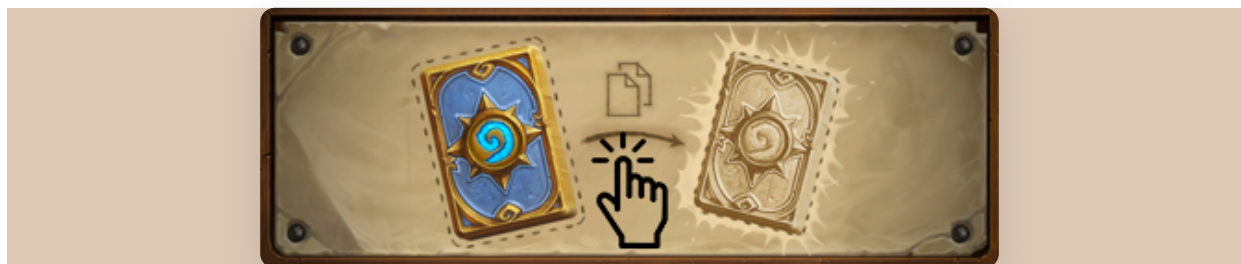


Основа колоды

- *Оptionальные и технические карты*
- *- Замены и Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
-  Стратегия игры
 - *- Как играть против агро*
 - *- Как играть против контроля*
 - *- Общие полезные советы*
-  Матч-апы
-  Заключение

Сборки архетипа

Мурлок колоды обычно не отличаются вариативностью сборок, но в случае с Шаманом дела обстоят иначе. Сегодня многие Мурлок Шаманы решили обезопасить себя на поздней стадии игры и добавить медленные опции вроде *Ведьмы Хагаты*, *Ловца бурь* и даже *Королевы болот Хагаты*.




Мурлок Шаман с двумя Хагатами

Мурлок Шаман с 2-мя Хагатами




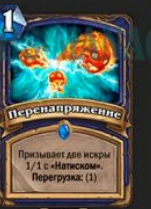








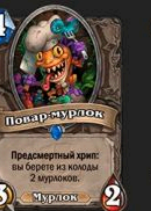









Тяжелая сборка Мурлок Шамана, которую рекомендует последний мета-отчет от Vicious Syndicate. Ведьма Хагата, Королева болот Хагата и Дрыжеглот помогут Шаману лучше играть с Воинами и другими медленными противниками. Земной шок улучшит результаты против мех архетипов.

Мурлок Шаман от Slyssa




Мурлок Шаман от Slyssa


 <p>Оракул Темной Чести</p> <p>ВСЕ прочие мурлоки получают +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Земной шок</p> <p>Наносит по выбранному существу эффект немести и затем наноситму 2 ед. урона.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Мурлок-воинству</p> <p>Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Перенапряжение</p> <p>Призывает две искры 1/1 с «Натиском».</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Яломаты и Плавник</p> <p>Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает «Яд».</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Скапливание опыта</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку призвания. Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Мурлок-разведчик</p> <p>Боевой клич: призывает на поле боя мурлока-разведчика 1/1.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>
 <p>Упавший котокан</p> <p>После того как вы разыгрываете мурлока, вы кладете в руку случайного мурлока.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Дух мурлока</p> <p>Ваше существа получают «Предсмертный крик», призывает мурлока 1/1.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Величайший проводник</p> <p>Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Мурлок-полководец</p> <p>Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Громовой шторм</p> <p>После того как вы разыгрываете карту с «Перегрузкой», призывает две искры 1/1 с «Натиском».</p> <p>Элементаль</p> <p>6</p>	 <p>Повар-мурлок</p> <p>Предсмертный крик: вы берете из колоды 2 мурлока.</p> <p>Мурлок</p> <p>2</p>	 <p>Гарпа-ведьма</p> <p>Боевой клич: призывает два существа 1/1, принадлежащие существам всех типов.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>
 <p>Харриетин Джексо</p> <p>Боевой клич: уничтожает противника. Вы берете карты в количестве, равном его прочности.</p> <p>Мурлок</p> <p>4</p>	 <p>Жажда крови</p> <p>Ваше существа получают +3 к атаке до конца хода.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Королева болот Хагата</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку утка 5/5 и облучаете его двумя заклинательными шариками.</p> <p>Мурлок</p> <p>5</p>	 <p>Ведьма Хагата</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем существам.</p> <p>Мурлок</p> <p>5</p>	 <p>Дрыжеглот</p> <p>Боевой клич: уничтожает «Боевой клич» всех карт. Разыгрываете заклинание в этом кличе. Если вы выбираете существо!</p> <p>Мурлок</p> <p>6</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



9700





Сборка от Slyssa стала классической после ее успехов в мае и июне. В отличие от прошлой версии, в этой появляются [Громоголов](#) и синергии с перегрузкой, чтобы лучше справляться с агро колодами. [Харрисон Джонс](#) поможет против Воинов и Разбойников.



Мурлок Шаман от StormFever




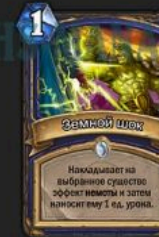

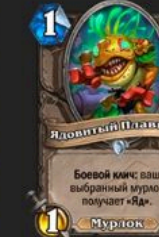




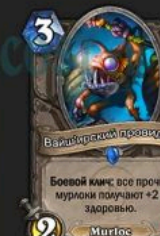
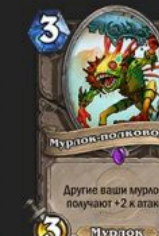





Мурлок Шаман от StormFever




Еще одна тяжелая сборка Мурлок Шамана, но без Веды Хагаты, зато с Буреусилителем и дополнительными способами заспамить стол: Громоголовом и Перенапряжением.


Мурлок Шаман от Rumham

Мурлок Шаман от Rumham


 <p>Вспышка Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Перегрузка: (1)</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Мурлок-волшебник Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Сражающийся Темный Чащун ВСЕ прочие мурлоки получают +1 к атаке.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Земной шквал Накладывает на выбранное существо эффект немоты и затем наносит ему 1 ед. урона.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Перенапряжете Призывает две искры 1/1 с «Натиском».</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Ядовитый Плавание Боевой клич: ваш выбранный мурлок получает «Яд».</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>
 <p>Слизнячий хлюпень Боевой клич: вы кладете в руку прикованного.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Скаковой кабан Натиск Предсмертный хрип: призывает мурлока 1/1.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Удальщина из Кюакии После того как вы разыгрываете мурлока, вы кладете в руку случайного мурлока.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Дух мурлока Ваши существа получают «Предсмертный хрип»: призывает мурлока 1/1.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Вандерский правитель Боевой клич: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Мурлок-полководец Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>
 <p>Повар-мурлок Предсмертный хрип: вы берете из колоды 2 мурлока.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Громоголов После того как вы разыгрываете карту с «Перегрузкой», призывает две искры 1/1 с «Натиском».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Жажда крови Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Буреусилитель Превращает ваших существ в случайных легендарных.</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	 <p>Дождь из жаб Призывает трех жаб 2/4 с «Провождением».</p> <p>Murloc</p> <p>x2</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



4700

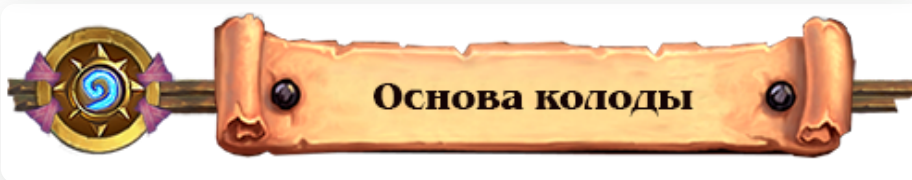
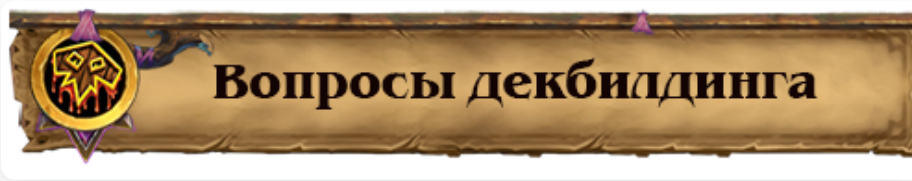




Более агрессивная и темповая сборка без тяжелых опций, но с Громоголовом и синергией перегрузки — они помогают в агро матч-апах. В контроль поединках мелкие угрозы можно усилить с помощью Буреусилителя.



[наверх](#)



Основа колоды — это те карты, которые встречаются во всех или почти всех сборках архетипа.

Мурлок Шаман - основа колоды

<p>Боевой кмч: ваш выбранный мурлок получает «Яд».</p> <p>1 Мурлок 2</p>	<p>Все прочие мурлоки получают +1 к атаке.</p> <p>1 Мурлок 1</p>	<p>Каждый раз, когда на поле боя призывается мурлок, это существо получает +1 к атаке.</p> <p>1 Мурлок 2</p>	<p>Боевой кмч: вы кладете в руку призыва. Перегрузка: (1)</p> <p>2 Мурлок 1</p>	<p>Боевой кмч: призывает на поле боя мурлока-разведчика 1/1.</p> <p>2 Мурлок 1</p>	<p>Ваши существа получают «Предсмертный крик»: призывает мурлока 1/1.</p> <p>2</p>
<p>После того как вы разыгрываете мурлока, вы кладете в руку случайного мурлока.</p> <p>2 Мурлок 3</p>	<p>Боевой кмч: все прочие мурлоки получают +2 к здоровью.</p> <p>3 Мурлок 3</p>	<p>Другие ваши мурлоки получают +2 к атаке.</p> <p>3 Мурлок 3</p>	<p>Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.</p> <p>5</p>		

Основа архетипа почти неизменна. Это набор мурлоков и их баффы. Иногда игроки отказываются от [Оракула Темной Чешуи](#) и [Мурлока-волнолова](#).

Основа может быть дополнена либо анти-агро опциями, либо картами для борьбы с контролем колодами, либо же просто дополнительными мурлоками.

Самые популярные карты, претендующие на попадание в основу: [Повар-мурлок](#), [Ведьма Хагата](#), [Королева болот Хагата](#), [Громоголов](#) и синергии с ним и другие. К этим картам Мурлок Шаман обращается чаще всего. В основу они не попали, потому что занимают свободные слоты колоды и их часто можно заменить.

О других опциональных картах Мурлок Шамана читайте далее.



Земной шок — заклинание поможет бороться в первую очередь с мех колодами. Можете добавить две копии в сборку, но одной часто бывает достаточно.

Бесплотный удильщик — жадная и медленная карта, которая улучшит контроль поединки с Воинами.

Выброс лавы — агрессивное заклинание, которое станет отличным финишером в медленных поединках. Берите, если хотите играть еще быстрее. Мало кто будет обыгрывать заклинание. В агро матч-апах не будет столь эффективным, но может пригодиться для размена с существом.

Электра Бурешквал — ситуативная, но неожиданная для противника опция. Особенно интересны синергии с [Жаждой крови](#) и [Дождем из жаб](#). В агрессивных поединках часто не найдет себе применения.

Шрамурлок — не обязательная карта для Мурлок Шамана, но интересная. Если есть в коллекции, попробуйте колоду с этой легендарной картой.

Ловец бурь — медленная опция, полезная в контроль поединках. Нужна, чтобы добирать [Жажду крови](#) или [Дождь из жаб](#) — некоторые Шаманы добавляют это тяжелое заклинание для агро поединков. [Ловец бурь](#) и [Дождь из жаб](#) будут не лучшими "топдеками" в начале партии, но помогут на поздних стадиях игры.

Громоголов + Вспышка + Перенапряжение — антиагро набор, который уже отлично зарекомендовал себя. Внимания заслуживает не только эффект [Громоголова](#), но и его характеристики: для многих агрессоров 3/6 — не такая простая цель для убийства. [Вспышка](#) хороша не только в связке с [Громоголовом](#), но и как самостоятельный ранний ремувал.



Буреусилитель — редкая и скорее фановая опция для контроль матч-апов. Недостаток карты в том, что ее можно успешно применить, только если вы ведете в партии: вам нужен большой нетронутый стол мелких угроз, которых не жалко превратить в случайные легендарки. В агро поединке будет не лучшим “топдеком”.

Ведьма Хагата — популярный вариант для контроль матч-апов и не только. Как и любая агро колода, Мурлок Шаман быстро тратит ресурсы и на поздних стадиях игры остается без карт. **Ведьма Хагата** решит это проблему. Благодаря ей вы можете играть намного дольше. Дешевые мурлоки хорошо сочетаются с силой героя, а вместе с **Удильщиком из Клоаки** вы заполните руку в два счета. В агро матч-апах полезна своим боевым кличем.

Королева болот Хагата — опция для самых медленных сборок и медленных поединков. Будет полезна на самых поздних стадиях игры против нерасторопных противников. В быстрых матч-апах не столь эффективна и слишком медлительна.

Дрыжеглот — берите в сборку с **Королевой болот Хагаты**, если хотите еще больше жадности и выгоды.

Скаковой кабан — отличный способ избавиться от ранней угрозы оппонента, плюс **Скаковой кабан** уже сам по себе обладает баффом **Духа мурлока**. Пригодится в агро матч-апах для ранней борьбы за стол.

Воин Синежабрых — старый добрый рывок для тех, кто не знает, что положить в колоду. Это простая и бесплатная опция, которая хорошо играет со всеми баффами (**Мурлок-полководец**, **Жажда крови**, **Дух мурлока**, **Оракул Темной Чешуи** и т.д.). В агро матч-апах будет бороться за стол в начале игры (хотя **Скаковой кабан** выглядит намного приятнее), а в медленных будет еще одним источником взрывного урона. **Воин Синежабрых** подойдет для самых быстрых сборок архетипа.

Ведьмин котел — редкая опция для тех, у кого нет **Ведьмы Хагаты**. **Ведьмин котел** полезен, но только в случае, если преимущество на столе уже за вами и вы сами осуществляете размены.

Морской великан — улучшит матч-апы с Зоолоками, Мурлок Шаманами, Токен Друидами и Спелл Магами. Поможет в других поединках, если вы захватите стол мелкими угрозами.



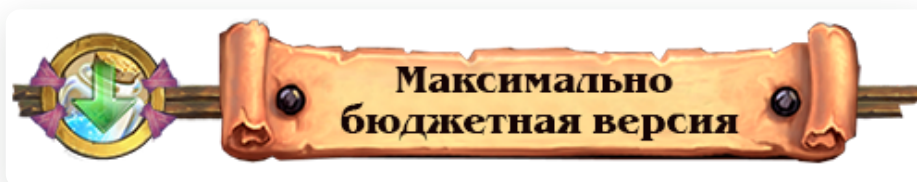
Мурлок Шаман может быть очень дешевым, как и любая агро колода, но последние сборки добавляют несколько дорогих карт для поздней игры. В этом разделе вы узнаете, какие дорогие карты можно заменить, а какие нет.

Мурлок-полководец — единственная незаменимая карта для Мурлок Шамана. Это неотъемлемая часть всех мурлок колод. Если хотите играть этим архетипом, создайте **Мурлока-полководца**. Это карта из классического набора, она всегда будет в Стандарте, только если не перейдет в Зал славы. Не бойтесь тратить на нее пыль.

Кошмарное слияние — не обязателен. Замените любой дешевой картой из списка опциональных.

Громоголов — скрафтите и возьмите в сборку с несколькими перегрузками, если часто встречаете агро колоды. Карта мощная и подойдет для других архетипов Шамана, так что не жалко потратить на нее чародейную пыль.

Ведьма Хагата — популярная сегодня опция, но не обязательная. Запомните: чем дешевле ваша колода, тем она агрессивней. **Ведьма Хагата** и не нужна для самых быстрых сборок, поэтому отказаться от нее можно. Замените ее на **Воина Синежабрых** или любую другую дешевую опцию из разряда мелких существ. То же и с **Королевой болот Хагатой**, и **Дрыжеглотом**.



Максимально бюджетный Мурлок Шаман

Максимально бюджетный Мурлок Шамаг





Мурлок Шамана можно собрать почти без дорогостоящих карт. Максимально бюджетная сборка обойдется в 2240 чародейной пыли.

Не обойтись Мурлок Шаману только без [Мурлока-полководца](#). После того, как будете готовы к новым тратам, создайте [Громоголова](#) или [Ведьму Хагату](#). Они повысят шансы на победу в быстрых и медленных поединках соответственно.

Если в коллекции есть [Морские великаны](#), задумайтесь о включении их в сборку.

[наверх](#)



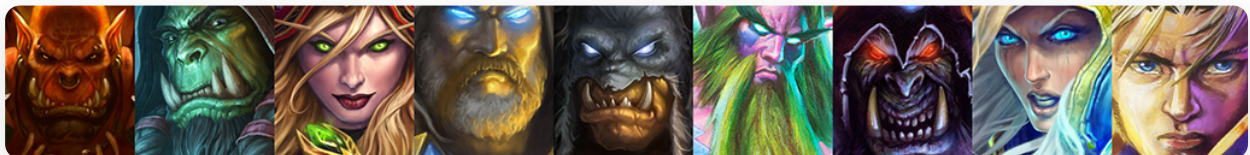
Муллиган Мурлок Шамана довольно прост. Вы всегда ищете [Мурлока-волномута](#) и [Удильщика из Клоаки](#). Еще один популярный первый ход — [Склизкий хлюпень](#). Особенно приятно его играть в агро матч-апах, там [Прихвостни](#) играют большую роль.

Если играете версиями с перегрузкой: в быстрых матч-апах всегда оставляйте [Громоголова](#). Вместе с ним — дешевые карты с перегрузкой.

Если вы нашли хороший старт, можно взять [Вайш'ирского провидца](#).

[Ядовитый Плавник](#) — всегда нужен против Мага, но также может быть неплох с хорошей рукой в других поединках.

Не оставляйте в руке третьи дропы, если не нашли хорошие первый и второй.



Воин: [Удильщик из Клоаки](#), [Мурлок-волномут](#), [Мурлок-волнолов](#), [Склизкий хлюпень](#), [Королева болот Хагата](#).

Паладин: [Мурлок-волномут](#), [Удильщик из Клоаки](#), [Мурлок-волнолов](#), [Склизкий хлюпень](#), [Земной шок](#). С хорошей рукой — [Вайш'ирский провидец](#), [Мурлок-полководец](#), [Повар-мурлок](#).

Охотник: [Удильщик из Клоаки](#), [Мурлок-волномут](#), [Склизкий хлюпень](#), [Мурлок-волнолов](#), [Громоголов](#). С хорошей рукой — [Ядовитый Плавник](#), [Вайш'ирский провидец](#).

Друид: Мурлок-волномут, Удильщик из Клоаки, Склизкий хлюпень, Земной шок, Громоголов. С хорошей рукой и без Монетки — Вайш'ирский провидец, Ядовитый Плавник.

Разбойник: Мурлок-волномут, Удильщик из Клоаки, Мурлок-волнолов, Склизкий хлюпень, Громоголов. С хорошей рукой — Гарпия-ведьма, Вайш'ирский провидец.

Шаман: Склизкий хлюпень, Удильщик из Клоаки, Мурлок-волномут, Мурлок-волнолов, Громоголов. С хорошей рукой — Мурлок-полководец.

Маг: Мурлок-волномут, Мурлок-волнолов, Склизкий хлюпень, Удильщик из Клоаки, Ядовитый Плавник. С хорошей рукой — Вайш'ирский провидец, Мурлок-полководец.

Жрец: Ядовитый Плавник, Удильщик из Клоаки, Мурлок-волномут, Мурлок-волнолов, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Мурлок-полководец.

Чернокнижник: Мурлок-волномут, Удильщик из Клоаки, Склизкий хлюпень, Мурлок-волнолов, Громоголов. С хорошей рукой — Вайш'ирский провидец.

[наверх](#)



Мурлок Шаман - типичная агрессивная колода, как и все колоды, которые используют мурлоков. Шаман начинает партию с розыгрыша мелких угроз, постепенно наращивая урон на столе с помощью баффов: Мурлок-полководец, Вайш'ирский провидец. От АоЕ атак его защищает Дух мурлока и тот же Вайш'ирский провидец. Завершать партии помогает Жажда крови и тяжелые опции, если они есть в сборке.

Мурлок Шаман быстр и агрессивен, но он может уходить и в позднюю игру, хотя для него это не самые комфортные условия. В этом Траллу помогает Ведьма Хагата, Королева болот Хагата, предсмертные хрипы и способности некоторых мурлоков, генерирующие дополнительные ресурсы.



[Как играть против агро](#)

Любое противостояние двух агро колод сводится к борьбе за стол и перехвату друг у друга преимущества. Мурлок Шаману просто захватывать стол, ведь в его арсенале множество существ за 1-2 маны, которые отлично подходят для старта. В агро матчапах крайне важна хорошая кривая маны: если вы ходите первым и у вас в руке есть хорошие 1,2 и 3 дропы, это сразу повышает ваши шансы на победу.

Что нужно знать Мурлок Шаману, чтобы успешно бороться с агро соперниками? Вот несколько важных советов.



Если в руке есть *Громоголов*, поберегите для синергии с ним 1-2 карты с перегрузкой. Так вы сможете вернуться за стол в темповых поединках. В медленных с помощью *Громоголова* можно спамить стол мелкими угрозами, чтобы реализовать *Жажду крови* или *Буреусилитель*.



- Если в вашей колоде есть заклинания взрывного урона (*Молния*, *Выброс лавы*), не держите их в руке ради добивания. Используйте их для разменов, чтобы защитить свой стол. Потратить заклинание всегда выгоднее, чем пожертвовать существом.



- Исключение - если вам нужно обыграть AoE ремувал: тогда существ можно отдать в размен, чтобы они не погибли зря от одной карты.



- Если вам приходится размениваться, отдавайте самых слабых мурлоков, то есть тех, которые не обладают ценным эффектом и не усилены бафами.



- Не действуйте машинально, думайте наперед, какие мурлоки смогут "вырасти" в будущем и не отдавайте их. Например, *Мурлок-волномут* может стать настоящим гигантом, и, если есть возможность сохранить его, пускайте в размен кого-то другого.



- Не действуйте по принципу слепой агрессии. Даже в медленных матчапах это неправильный подход, а в быстрых и подавно. Игнорировать можно только тех существ оппонента, которые не оказывают никакого влияния на игру, не представляют угрозы для самых важных ваших угроз и не будут впоследствии усилены бафами.







- В какой-то момент вам все же придется переходить к контратаке. Это можно делать, если вы уже прочно закрепились на столе, истощили руку оппонента или в руке есть много карт для планирования летала (*Жажда крови*, *Молния*, *Мурлок-полководец*, *Выброс лавы*).



- Атаковать героя противника можно и в обратной ситуации, когда у вас почти не осталось шансов на победу и разменами вы просто не выиграете. В таких случаях можно смело идти на риск, даже если вероятность победить минимальна. Зато вы точно будете знать, что сделали все, что могли.



- В агро матчапах даже *Жажду крови* можно отдать на размены, чтобы избавиться от крупного стола. Не жадничайте и не сомневайтесь, если это поможет вам перехватить преимущество. Быстрые поединки - не тот случай, где нужно экономить карты ради добивания и планировать на несколько ходов вперед.

-  Если у вас есть *Ведьма Хагата*, она поможет вам и против агрессоров, если партия затянулась. Ее боевой клич наверняка сломает планы противнику, а дополнительные ресурсы не бывают лишними никогда. *Ведьма Хагата* - отличный ход в ситуации, когда оба игрока истощили себе руку и долгое время полагались только на "топдеки".
-  Важная карта в самых быстрых противостояниях - *Вайш'ирский провидец*. Бафф здоровья позволит разменяться с большим количеством угроз.
 -  *Ядовитого Плавника* можно смело ставить в темп на 1 ходу. 1/2 - хорошие характеристики для первого хода (вспомните *Огневичка*), а у быстрых оппонентов не так много целей, для которых стоило бы беречь эффект яда.
-  То же можно сказать об *Удильщике из Клоаки*. Конечно, эффект существа невероятно полезен, но если у вас нет хорошего второго хода, то не бойтесь ставить его в темп.

наверх













Как играть против контроля

В игре с медленными оппонентами гораздо больше нюансов и подводных камней, хотя статистически такие матч-апы более выгодны. Мурлок Шаман чувствует себя намного спокойнее на первых этапах партии, когда противник может не делать вообще ничего, этим вы и должны пользоваться. Захватить стол на первых ходах - ключ к успеху.

Но противник будет вести себя пассивно не всегда. Рано или поздно наступит момент, когда в ход пойдут тяжелые провокаторы или AoE зачистки. Это главные проблемы Мурлок Шамана.

Как же правильно вести себя в контроль поединках? Вот несколько советов.

-  Во-первых, нужно знать все массовые ремувалы противника, чтобы быть готовым ко всем. Изучите современные архетипы и какие AoE сейчас популярны у того или иного класса. Важно хорошо подготовиться, прежде чем идти покорять ладдер.

-  Обыгрывать AoE эффекты можно баффами (*Дух мурлока*, *Вайш'ирский провидец*), также вы можете просто не выставлять максимум угроз на стол, чтобы не остаться без карт в руке.
-  *Повар-мурлок* - тоже неплохая защита от AoE. Вы можете даже специально подставить его под условную *Потасовку*, чтобы получить двух дополнительных мурлоков в руку.
-  В некоторых случаях вы будете вынуждены действовать максимально агрессивно, когда времени и возможности медлить не останется. В такие моменты забудьте о всех ремувалах и просто надейтесь, что оппонент не найдет ответа. Но такой тактики нужно придерживаться только в самых тяжелых случаях: не полагайтесь на удачу все время и не вините "рандом" в своих поражениях.
-  В медленных матч-апах у вас будет время для выгодной реализации некоторых карт. *Удильщика из Клоаки* желательно играть максимально выгодно, то есть вместе с другими мурлоками на одном ходу. *Удильщика из Клоаки* можно даже придержать в руке какое-то время на случай, если карты начнут заканчиваться: он поможет вам заполнить стол и получить больше ресурсов.
-  Мощная комбинация - *Шрамурлок* + *Удильщик из Клоаки*. Вы сможете выставить больше мощных угроз за меньшую ману и не останетесь без карт.
 -  *Шрамурлока* можно ставить в темп, если вы не боитесь или наоборот хотите выманить какой-то ремувал. Но все же гораздо выгоднее реализовать его вместе с другими мурлоками. Все зависит от того, насколько тяжела ситуация на столе. Чем она хуже - тем смелее действуйте.
-  Не стоит размениваться, если вы "сетапите летал", то есть близки к убийству противника в течение 1-2 ходов. В таких случаях лучше идти ва-банк и действовать максимально агрессивно. Но не забывайте о защитных опциях соперника: кто-то может закрыться провокатором, другие - броней, а кто-то может исцелиться. Учитывайте это и оценивайте риски.
-  Действуйте агрессивно, если ожидаете тяжелую провокацию, но в руке есть *Ядовитый Плавник*. Он идеально подходит для таких случаев.
 -  Если вы "сетапите летал", не забывайте считать. Проверьте, хватит ли вам урона, чтобы добить врага на следующем ходу. В тяжелых ситуациях можно полагаться не только на карты в руке, но и играть от "топдеков". Следите за оставшейся колодой, посчитайте вероятность топдекнуть что-то полезное в течение следующих ходов. Вам помогут взрывные заклинания, *Лиззун* и массовые баффы (*Жажда крови*, *Мурлок-полководец*, *Оракул Темной Чешуи*).

[наверх](#)



Общие полезные советы

Мурлок Шаман не так прост в исполнении, как может показаться. В агро и контроль матч-апах он придерживается разных правил и благодаря им адаптируется к разным ситуациям и противникам. Но есть некоторые общие правила, которым нужно следовать вне зависимости от матч-апа.

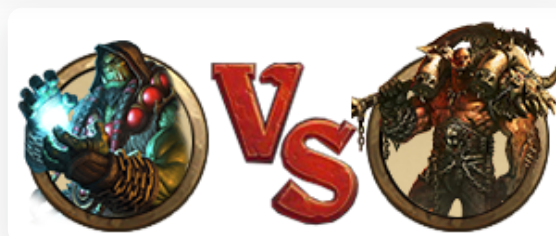
Вот несколько **общих советов**, которые пригодятся вам в любой партии.

- Если в руке есть **Удильщик из Клоаки**, вы можете позволить себе действовать более агрессивно и не жадничать с картами. Оставьте хотя бы одного дешевого мурлока для активации его способности, и вы не останетесь с пустой рукой. Актуально во всех матч-апах.
- **Бесплотный удильщик** может быть выставлен в темп и на 4, и даже на 2 ходу, если нет других полезных вариантов. Не ждите момента, чтобы реализовать его максимально выгодно, особенно в агро матч-апах.
- Следите за порядком действий: сначала генерируйте ресурсы или добирайте карты, а затем совершайте все другие действия.
 - В облике **Ведьмы Хагаты** играйте сначала самых дешевых существ, чтобы посмотреть, какое заклинание пришло, и грамотно распределить оставшуюся ману.
- Если у вас под контролем есть **Мурлок-волномут**, и все существа получили бафф **Дух мурлока**, не забудьте сначала разменяться ими, чтобы призвать мурлоков 1/1 и увеличить атаку волномута. Атакуйте им в последнюю очередь.
- **Склизкий хлюпень** - это два первых хода в одной карте. Идеален для старта в любом матч-апе. Шаману будут полезны все Прихвостни. Кобольд-прихвостень и Гоблин-прихвостень особенно хороши в агро матч-апах, когда многое решается на первых этапах игры.
- В игре существует 31 заклинание Шамана. В облике **Ведьмы Хагаты** вы будете получать по одному за каждое существо.



Самые полезные заклинания для Мурлок Шамана: **Жажда крови**, **Дух мурлока**. Приятно будет получить **Буревеститель**, особенно если вы ведете в партии. В агро матч-апах пригодятся **Гроза**, **Козни Хагаты**, **Молния в колбе**, **Дождь из жаб**. В медленных - взрывной урон, баффы, **Сглас**.

[наверх](#)



Бомб Воин. Тяжелый матч-ап, в котором вам будут мешать AoE атаки, **Взрывчаткобот** и **Безумный гений Бум**. Самая неприятная зачистка - **Тропа войны**, которую нельзя обыграть даже Духом мурлоков. Провоцируйте оппонента потратить AoE ради незначительных угроз, чтобы потом выставить более мощных.

Обыграть **Взрывчаткобота** можно, увеличив мурлокам здоровье **Вайш'ирским** провидцем. К его эффекту также неуязвимо **Кошмарное слияние**.

Убивайте все механизмы, чтобы Воин не "намагнитил" **Зиллиакса**.

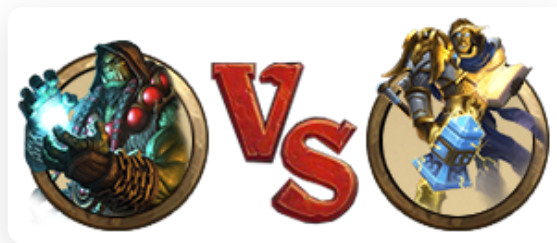
Не переживайте из-за бомб, ваше здоровье - это ресурс, который спокойно можно тратить до поры до времени. Для вас **Элект-киборг** - не "софт-провокактор", которого нужно убить любой ценой. Если он не угрожает ключевым существам, вы можете его игнорировать.

Старайтесь извлечь выгоду с помощью [Удильщика из Клоаки](#) — это отличный способ затянуть партию с Воином и не отстать без ресурсов. Но не бойтесь ставить его в темп на 2 ход.

Контроль Воин. Здесь будет еще тяжелее, ведь колода противника наполнена ремувалами и защитными инструментами. Ключевые карты в поединке - [Ведьма Хагата](#), [Королева болот Хагата](#), [Дрыжеглот](#), [Удильщик из Клоаки](#).

Помните, что любому Воину намного тяжелее выстоять против пары относительно крупных угроз, чем против россыпи мелких. Иногда нескольких мурлоков под баффом [Вайш'ирского провидца](#) и [Мурлока-полководца](#) бывает достаточно, чтобы поставить Гарроша в затруднительное положение.

Чтобы обыграть [Мощный удар щитом](#), сбивайте Воину броню. Также думайте о расстановке существ, чтобы не подставиться под [Суперколлайдер](#) - у Контроль Воина часто будет одна копия оружия.

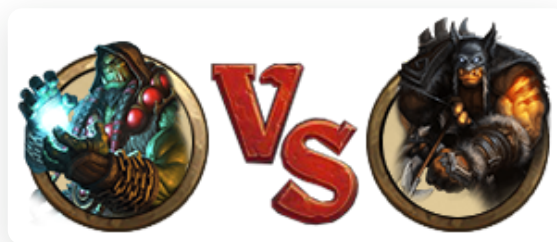


Мех Паладин. Матч-ап благоприятный, если вы найдете и сохраните [Ядовитого Плавника](#) или [Земной шок](#) для раскочаных угроз Утера.

Постарайтесь действовать сверхагрессивно с первых ходов, часто вы сможете создать Паладину очень много угроз со старта, пока он разгоняется.

Не разменивайтесь с механизмами оппонента без провокации, если в руке есть какой-то ответ на тяжелую угрозу: [Жажда крови](#), [Ядовитый Плавник](#) или [Земной шок](#). В противном случае порой полезно совершить несколько разменов — особенно перед 5 ходом или 4, если Паладин разыграл [Зиллиакса](#).

ОТК Паладин. Играет много защитных опций, но все они достаточно дорогие. До 6 хода можете действовать уверенно, опасаясь только АоЕ на 2 урона. Попробуйте задавить оппонента [Жаждой крови](#) до этого момента, пусть вы и не нанесете летал. Если не получится, расходуйте угрозы аккуратно и старайтесь выманить из руки Паладина все зачистки. Обыгрывайте АоЕ Паладина с помощью [Духа мурлока](#).

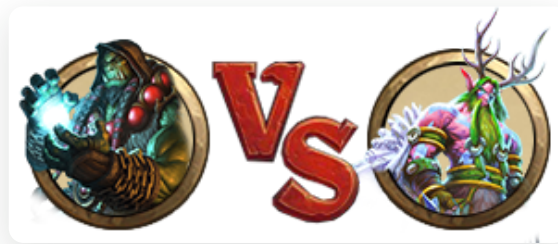


Бомб Охотник. Вы играете быстрее оппонента, а значит сможете совершать выгодные размены с не баффнутыми механизмами оппонента. Делайте это, не игнорируйте даже [Гоблинские бомбы](#), чтобы помешать Рексару реализовать баффы магнетизма. Приберегите [Земной шок](#) или [Ядовитого Плавника](#), чтобы ответить на средние или

крупные механизмы оппонента. Мурлок Шаман часто сможет затянуть партию и все равно выйти из нее победителем.

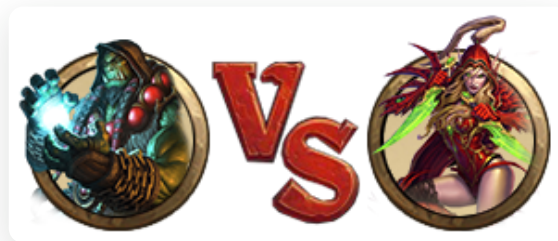
Мидрейндж Охотник. Доставит массу проблем, если найдет хороший старт. Оружие, Прыголап и Скаковой кабан будут мешать закрепиться на столе. Сосредоточьтесь на этом, ищите лучшие варианты для разменов и защищайте самых сильных существ. Постарайтесь не потерять инициативу, пользуйтесь слабыми не темповыми ходами оппонента (вроде Зова хозяина на третий ход).

Не забывайте, что у Рексара есть Спустить собак. Обыграть заклинание можно баффами или не выставляя много существ. Но последний вариант вы будете использовать нечасто: делайте так, только если близки к смерти.



Токен Друид. Проблемный персонаж, будет действовать намного быстрее вас. Еще одна неприятность - Размах. Старайтесь размениваться со всеми угрозами оппонента или хотя бы с максимально возможным количеством, чтобы Друид не реализовал массовые баффы. Убивайте Верховного мага Варгота и Хранителя Сталладриса в первую очередь. В мех сборках Токен Друидов опасен каждый механизм — с ними лучше размениваться.

Разменивайтесь грамотно: нужно выбрать момент, чтобы перейти от разменов к агрессивным действиям в отношении героя противника. Все волны угроз вы все равно не сможете зачистить, так что если противник сидит с полной рукой, а у вас ресурсы уже почти кончились, игнорируйте стол оппонента и идите "в лицо".



Вихлелых Разбойник. Напряженный матч-ап, в котором вам будет сложно закрепиться на столе рано. Старайтесь спамить стол мелкими мурлоками и хоть как-то реализовывать синергии. Не жадничайте, Вайш'ирского провидца можно играть для баффа на 1-2 угрозы, как и Дух мурлока.

Ставьте на стол больше мелких угроз, старайтесь поймать Разбойника на отсутствии ответов. Вас не так беспокоят тяжелые комбинации Разбойника с Королем воров Вихлелыхом, партия, скорее всего, будет предрешена еще до этого момента.



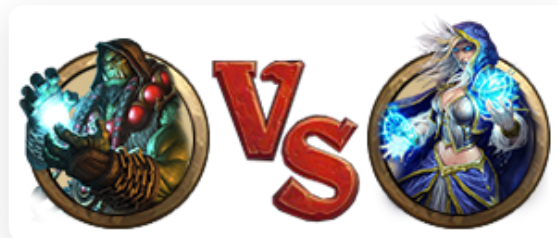
Мурлок Шаман. Зеркальный матч-ап сводится к поиску хорошей кривой маны, выгодным разменам и максимально выгодной реализации баффов. Преимущество получает тот, кто ходит первым и находит мощные 1,2 и 3 дропы. **Переворот** по темпу может совершить только **Громоголов** вместе с перегрузками.

Жажду крови можно отдать для разменов с существами, как и все другие карты: борьба за стол станет первым приоритетом, и здесь не до жадности.

Поединок может затянуться, если оба игрока перевоплотятся в **Ведьму Хагату**. Но чаще всего исход будет решен намного раньше.

Агро Шаман. Не так хорош в борьбе за стол, если вы переживете его ключевой ход с **Громоголовом**. Постарайтесь поставить на стол очень много угроз, чтобы **Громоголов** не смог зачистить их. Если не получилось, постарайтесь сразу же ответить на 3/6 угрозу хотя бы **Земным шоком**.

Потеряв стол, Агро Шаман постарается продавить вас оружием и заклинаниями взрывного урона. Единственный способ остановить его — нанести летальный урон раньше.



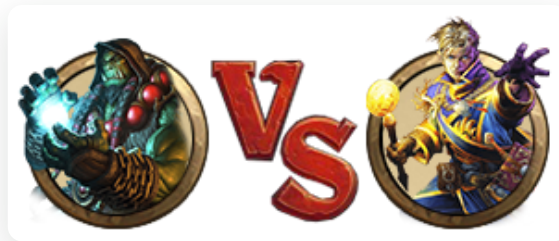
Спелл Маг. Опасен из-за **Горных великанов**, которых легко превратить в 7/8 провокаторов. Берегите **Ядовитого Плавника**, чтобы ответить на первого **Горного великана** до того, как Маг размножит его **Волей призывателя**.

Старайтесь не давая Магу времени, чтобы реализовать за один ход комбинацию **Горный великан + Воля призывателя**. Обычно Мурлок Шаман делает это легко, но иногда хорошая кривая маны не заходит. Затягивать этот поединок сложно, поскольку важно каждый ход убирать со стола двенадцатые дропы. **Морских великанов** можно игнорировать, если вы близки к победы: Маг не сможет превратить их в провокации или угрозы с натиском.

Старайтесь быстрее реализовать **Дух мурлока** и **Жажду крови**, Магу сложно рано бороться с заспамом стола.

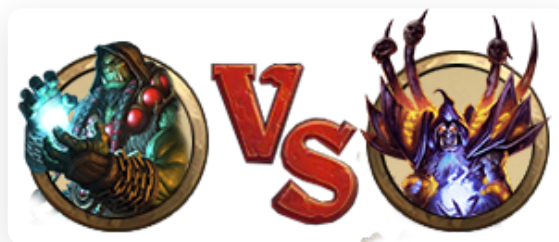
Фриз Маг. Похож на Спелл Мага, но играет **Вестника рока** и больше эффектов заморозок: не только Кольво льда, но и Снежную бурю. Без **Земного шока** или **Духа мурлока** ответить на **Вестника рока** будет сложно, старайтесь сбесечь и найти эти

опции рано. Если Маг ставит **Вестника рока** в темп, не жалейте на него **Ядовитого Плавника**.



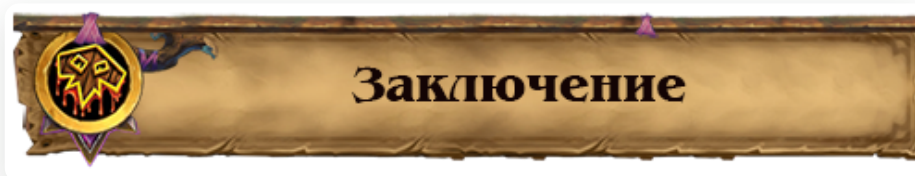
Жрец на воскрешении. У этого соперника будет **Всеобщая истерия**, но играет он очень медленно, и до 5 хода вы сможете нанести достаточно урона, чтобы дело осталось за малым. Перед **Всеобщей истерией** разыграйте **Дух мурлока** или поставьте существ так, чтобы кто-то остался в живых после АоЕ атаки. Большие угрозы Жреца можно игнорировать (если у них нет провокации), либо устранять **Ядовитым Плавником**.

Комбо Мех Жрец. Баффнутые угрозы противника легко "законтрить" **Земным шоком** или **Ядовитым Плавником**. Если их нет и Жрец нашел хороший старт, у Шамана могут возникнуть трудности. Спамьте стол максимумом мелких угроз и надейтесь, что Андуин не нашел **Яростного пироманта** и другие АоЕ.



Зоолок. Тяжелый оппонент, с которым придется сражаться за стол. Убивайте как можно больше существ Чернокнижника. Особого внимания заслуживают **Жонглер кинжалами** и **Ковер-самолет**. Последний может здорово навредить вам, если переживет ваш ход. Разменивайтесь и для того, чтобы не дать Гул'дану выставить **Морского великана**. Главное — пережить тяжелый старт, после ситуация станет легче.

[наверх](#)



Мурлок Шаман — сильный и быстрый архетип для фанатов класса и агро колод. Сегодня это тир-1 колода, с которой можно взять легендарный ранг и даже высшие его строчки. Сборки стали тяжелее, чтобы улучшить матч-апы с Воинами, но и в агрессивной мете Мурлок Шаман может показать хороший процент побед, если обратится к **Громоголову**.

Спасибо за прочтение гайда, и удачи.