

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Мидрейндж Дрыжеглот Шаман Бумного дня. Гайд по архетипу.

08.10.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Мидрейндж Дрыжеглот Шаман

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

У Шамана в Проекте Бумного дня есть три колоды: классический Дрыжеглот Шаман, Четный Шаман и Мидрейндж Шаман с Дрыжеглотом. В сегодняшнем гайде речь пойдет о последнем архетипе.

Сам класс недооценен: согласно последним мета-отчетам, к Шаману обращается менее 8% игроков, хотя по проценту побед Тралл не уступает многим. Внутри класса Мидрейндж Шаман с Дрыжеглотом — самый непопулярный архетип, хотя уступает своим конкурентам он незначительно.

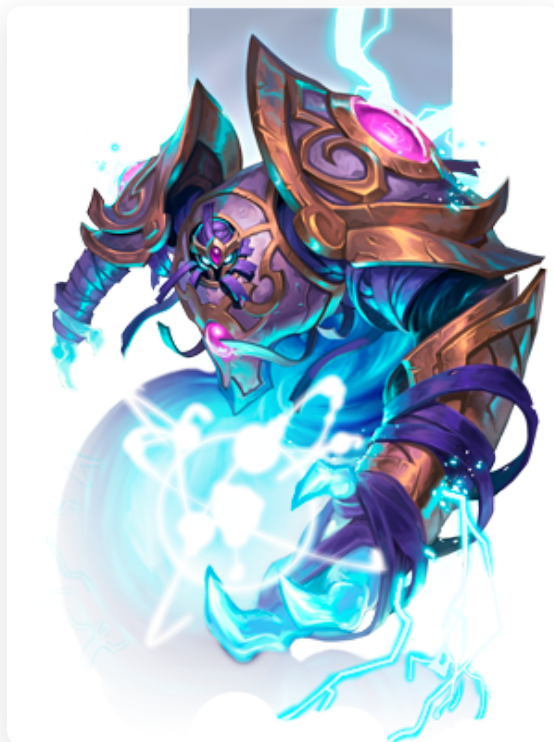
И пусть немногие играют этой колодой и встречается в ладдере она редко, обратить на нее свое внимание стоит не только фанатам Шамана, архетипа или механики эволюции, но и многим другим. Мидрейндж Шаман — тир-2 колода ладдера, которая не боится

Друидов, Паладинов, Охотников и Зоолоков. У архетипа не так много невыгодных матч-апов, но важно то, что большинство из них совсем не безысходные. Мидрейндж Шаман способен победить любого, если вы знаете, как им играть.

Этот гайд ставит перед собой цель рассказать вам, как правильно играть Мидрейндж Шаманом. Вы найдете лучшие сборки архетипа и способы адаптировать их под локальную мету и вашу коллекцию карт. Также вы узнаете, что искать на муллигане, как играть Мидрейндж Шаманом в общем и в конкретных матч-апах меты Бумного дня.

*Содержание гайда:*

- *Сборки архетипа*

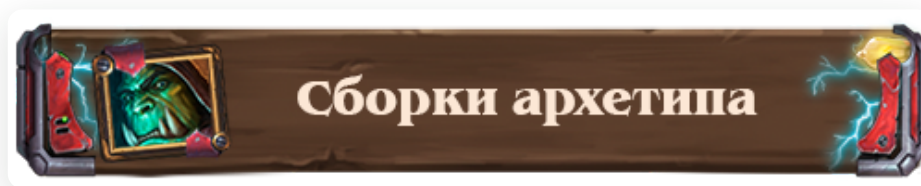


•

*Вопросы декбилдинга*

- *- Основа колоды*
- *- Опциональные и технические карты*
- *- Замены карт*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
  - *- Ключевые синергии*
  - *- Игра против агро*
  - *- Игра против контроля*
- *Стратегия игры*
  - *- 10 советов, о которых должен знать каждый*
- *Матч-апы*
  - *Друид | Воин | Разбойник | Паладин | Маг*
  - *Жрец | Охотник | Шаман | Чернокнижник*

- *Заключение*



Сборки Мидрейндж Шамана мало чем отличаются друг от друга: в них почти одинаковый набор тяжелых легендарных карт, [Принц Келесет](#), эффекты эволюции, [Коридорный ужас](#) и оптимальные 1, 3, 4 и 5 дропы.

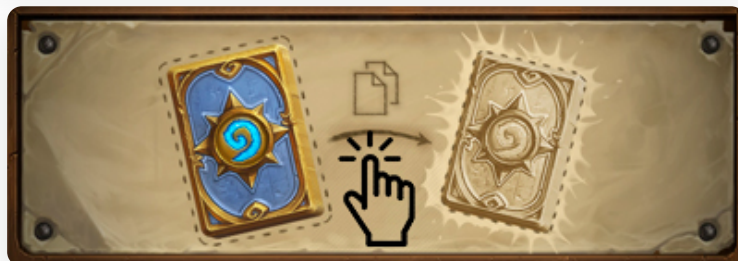
Главный вопрос, который встает перед любым Мидрейндж Шаманом: брать ли набор [Похитительница трупов](#) + [Ал'акир](#) + [Зиллиакс](#) или обратиться к большему количеству технических карт среди существ за 3 маны.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Мидрейндж [Дрыжеглот Шаман](#) от [Thijs](#)

## Дрыжеглот Шаман от Thijs



Версия от Thijs отказывается от Похитительницы трупов и синергирующих с ней существ, чтобы взять больше гибких опций. В сборке появляется Молния, Гроза и ряд полезных третьих дропов.

Пусть сборка от Thijs не самая популярная, все же именно ее можно выделить в качестве основной. Колода стабильнее и не так сильно зависима от удачного муллигана и своевременного захода Похитительницы трупов до Зиллиакса и Ал'акира.

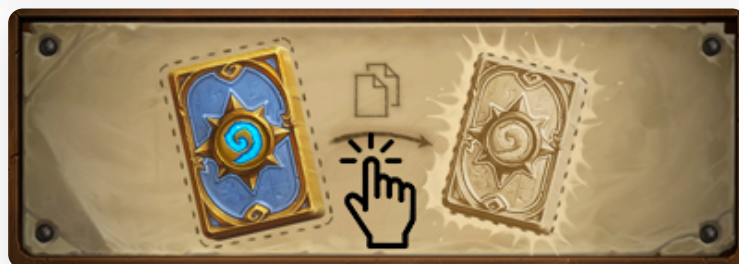
С помощью Молнии Мидрейндж Шаман может наносить массу взрывного урона из руки. В этом же могут помочь Электра Бурешквал и Калимос Первородный.

### Стандартный Мидрейндж Дрыжеглот Шаман

## Мидрейндж Дрыжеглот Шаман (Стандартная сборка)

<b>1</b>  Боевой клещ вы кладете в руку элементалю 1/2. (1) Элементаль (2)	<b>1</b>  Прогоняет вашего выбранного противника в случайном направлении на (1) мили. Можно разыграть несколько раз в одну руку. (1) Элементаль (2)	<b>2</b>  Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/-1. (2) Элементаль (2)	<b>3</b>  Боевой клещ уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки. (3) Элементаль (3)	<b>3</b>  Боевой клещ вы кладете в руку золотую копию выбранного существа. (2) Элементаль (2)	<b>3</b>  Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранного случайно. (3) Элементаль (3)	<b>3</b>  Провокация +2 к атаке во время хода противника. (1) Элементаль (5)
<b>4</b>  Превращает выбранное существо в элементалю 0/1 с «Провокацией». (2) Элементаль (2)	<b>4</b>  Провокация Боевой клещ призывает кошку этого существа. (2) Элементаль (3)	<b>4</b>  Боевой клещ: каждый следующий раз вы можете использовать «Провокация». Атакуют все существа в «Провокации». (3) Элементаль (3)	<b>5</b>  Боевой клещ: превращает ваших существа в случайных на (2) здоровья. (5) Элементаль (5)	<b>5</b>  Магетизм. Божественный щит. Провокация. Пожирание жизни. Натиск. Механизм. (3) Элементаль (2)	<b>5</b>  Боевой клещ: наносит по обе стороны существа по 2/2. (2) Элементаль (2)	<b>5</b>  Боевой клещ призывает для миссии 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией». (2) Элементаль (1)
<b>7</b>  Стоит на (1) милье за каждое существо, которое погласт, пока эта карта у вас в руке. (2) Элементаль (5)	<b>8</b>  Непростство ветра. Рывок. Божественный щит. Провокация. (3) Элементаль (5)	<b>8</b>  Боевой клещ: если на прошлом ходу вы раскрыли элементалю, вы вызываете и этого. (7) Элементаль (7)	<b>8</b>  Провокация В конце своего хода вы кладете в руку случайную карту рывка карты. (8) Элементаль (8)	<b>8</b>  Боевой клещ наносит 3 ед. урона всем существам. (5) Элементаль (5)	<b>9</b>  Боевой клещ: забирает «Боевой клещ» если карт, разных типов, цветов и зовов больше, чем вы можете выбрать. (6) Элементаль (6)	





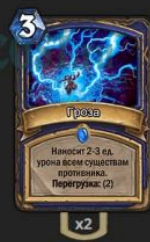














**MANACOST**  
 kolodaheartstone.ru




Версия с **Похитительницей трупов** рассчитывает рано найти названное существо и извлечь из него массу выгоды и темпа. В противном случае синергия не столь оправдана, и в самых неудачных ситуациях **Похитительница трупов** становится просто 3/3 с провокацией. Хорошо то, что более самостоятельны и независимы **Зиллиакс** и **Ал'акир**, хотя в сборках без **Похитительницы трупов** они не встречаются. В этой версии тоже есть **Калимос Первородный**, но нет **Молнии** или **Грозы**, так что вернуть контроль над столом в агро матч-апах на ранних и средних этапах будет сложнее. Поскольку в сборке почти нет заклинаний, не используется **Электра Бурешквал**.


### Мидрейндж Дрыжеглот Шаман от Ike

**Мидрейндж Шаман (Ike)**


 <p><b>Огневичок</b> Боевой клещ вы кладете в руку экипировки 1/2. Элементаль x2</p>	 <p><b>Импульсная дробилка</b> Прогоняет ваши вышедшие существа в случайное существо на (1) бойца. Можно только развить способность на свои ходы. x2</p>	 <p><b>Принц Келесет</b> Боевой клещ: если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/-1. x2</p>	 <p><b>Прожорливая синь</b> Боевой клещ уничтожает оружие противника. Вы получаете брону в размере его атаки. x3</p>	 <p><b>Гроза</b> Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p><b>Ментальный тактик</b> Боевой клещ: если у вашего противника есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбравшим случайно. x2</p>	 <p><b>Смолиной страж</b> Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль x2</p>
 <p><b>Сглаз</b> Превращает выбранное существо в антагу 0/1 с «Провокацией». x2</p>	 <p><b>Дрепериоторжники</b> Провокация Боевой клещ призывает кошку этого существа. x2</p>	 <p><b>Политический адвокат</b> Боевой клещ: поглотит, уничтожит или выкинет из колоды все существа с «Провокацией» и «Божественным щитом». x2</p>	 <p><b>Привлечь смерть Трави</b> Боевой клещ превращает ваших существа в случайных на (2) дорожке. x5</p>	 <p><b>Зиллиакс</b> Магический Божественный щит. Провокация. Позиция жизни. Мистик. x3</p>	 <p><b>Грибобант</b> Боевой клещ: находится по обе стороны существа получает +2/+2. x2</p>	 <p><b>Ощущение безразличия</b> Боевой клещ призывает для механизма 1/2 с «Божественным щитом» и «Провокацией». x2</p>
 <p><b>Коридорный жуак</b> Стоит на (1) меньше за каждое существо, которое похищает, пока эта карта у вас в руке. Зверь x2</p>	 <p><b>Ал'акир</b> Настояство ветра, Рыбак, Божественный щит, Провокация Элементаль x3</p>	 <p><b>Король щит</b> Провокация В конце своего хода вы кладете в руку случайные карты противника соперника. x8</p>	 <p><b>Ведьма Хагата</b> Боевой клещ наносит 3 ед. урона всем существам. x5</p>	 <p><b>Дрыжеглот</b> Боевой клещ: игнорирует «Большой клещ» всех карт. Выбирает вам в руку клещ (если выбравшее случайно). x6</p>		



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



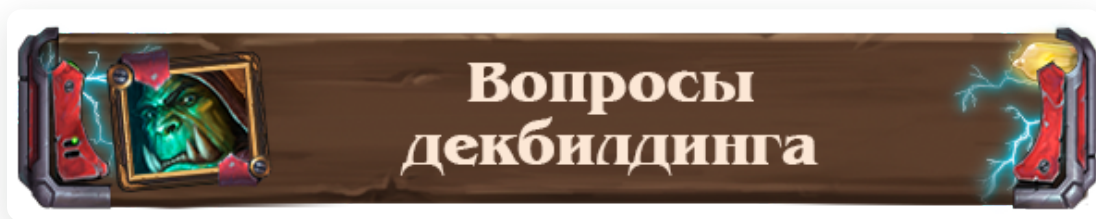
15040





Ике отказывается от [Золы Горгоны](#) и [Калимоса Первородного](#) в пользу [Грозы](#). В остальном его версия не отличается от стандартной, но из приятных особенностей — улучшение агро матч-апов.

Встречаете много контроль противников — обратитесь к стандартной сборке. Если же в ладдере больше агро колод, эта версия лучше проявит себя.



**Основа колоды** — карты, использующиеся каждым или почти каждым архетипом ладдера. У Мидрейндж Шамана в основе много карт, поскольку архетип в целом устоялся и нашел оптимальные опции.

В основе колоды сильнейшие карты за свою стоимость, отлично синергирующие друг с другом и позволяющие стабильно играть и в быстрых, и в медленных матч-апах. Здесь много нейтральных карт, которые играют и другие популярные метовые колоды: [Огневичок](#), [Принц Келесет](#), [Ментальный техник](#), [Прожорливая слизь](#), [Смоляной страж](#), [Дренеи-каторжники](#), [Грибомант](#), [Озорная изобретательница](#) и [Король-лич](#).

## Основа колоды Мидрейндж Шамана

# 24/30



Чаще всего основу колоды дополняют Похитительницей трупов, Ал'акиром, Зиллиаксом и Грозой. Но вместо них можно взять и другие **опции, о которых и пойдет разговор далее.**

**Молния** — гибкая и далеко не всегда ожидаемая карта поможет и бороться за стол, совершая темповые ходы, и добивать противника за провокаторами. Найти применение Молнии можно почти во всех матч-апах меты.

**Земной шок** — темповая альтернатива Сглаза, не всегда решающая все проблемы, как ремувал за 4 маны. Земной шок хорош против Сумеречных драконов и существ с предсмертными хрипами, но нейтрализовать крупную тяжелую угрозу, как Король-лич, он не сможет.

**Зола Горгона** — главная причина взять в колоду Золу Горгону — Дрыжеглот. Разыграете Золу Горгону раньше, получите шанс вернуть Дрыжеглота в руку в момент его выхода. Если сбережете Золу Горгону в руке, сможете вернуть Дрыжеглота на следующий ход — противник не всегда уберет со стола это существо. Зола Горгона улучшит в первую очередь медленные матч-апы, но и в быстрых не станет мертвой

картой на поздних этапах: с ее помощью можно скопировать **Озорную изобретательницу**, **Ментального техника** или другую полезную защитную опцию.

**Гроза** — в первую очередь помогает в агро матч-апах любого формата, но полезна также и против **Ползучей чумы Друида**, и во многих других ситуациях.

**Электра Бурешквал** — берите в колоду, если в ней также есть **Молния** и **Гроза**. **Электра Бурешквал** поможет намного эффективнее реализовать эти заклинания, так что вам будет проще перевернуть игровую ситуацию или даже неожиданно добить противника взрывным уроном.

**Тотем прилива маны** — единственная возможность Шамана перебирать колоду. **Тотем прилива маны** слаб, если вы отстааете и не контролируете стол, но даже в контроль матч-апах нужен он не всегда: порой перебирать колоду невыгодно, поскольку Шаман быстрее придет к усталости и не успеет переиграть противника по ресурсам. Поэтому **Тотем прилива маны** редко попадает в сборки.

**Защитник холмов** — альтернатива Тотему прилива маны, которая не добывает карты, но обеспечивает вас дополнительными ресурсами. Синергирует с **Дрыжеглотом** и **Ведьмой Хагатой**, но не всегда хорошо: порой рука переполняется, и **Защитник холмов** с его провокацией становится лишним. Чаще всего будет раскапывать классовые провокации: **Защитник драккари**, **Страж гейзера**, **Тотемный бобробраз**, **Проклинательница**, **Элементаль земли** и **Ал'акир**.

**Похитительница трупов + Зиллиакс + Ал'акир** — набор существ сделает колоду чуть менее стабильной, но зато способной при хорошем стечении обстоятельств сделать очень многое. **Похитительница трупов** со всеми бафами на 3-4 ход крайне сильна и в медленных, и в быстрых матч-апах, но при неудачном заходе невероятно слаба и годна разве что как цель для эффектов эволюции. **Зиллиакс** и **Ал'акир** мало с чем синергируют в колоде, но это неплохие самостоятельные угрозы с мгновенным воздействием на стол.

**Первопроходец Элиза** — идеальная опция для самых медленных и жадных противостояний с Нечетным Воином, Контроль Чернокнижником, Биг Спелл Магом и другими медленными колодами без проактивного способа победы. Отлично синергирует с **Дрыжеглотом**, оттягивая стадию усталости и обеспечивая массой выгоды. Во всех других ситуациях слаба и малоэффективна.

**Калимос Первородный** — в сборке не так много элементарей (**Огневичок**, 1/2 существо после него, **Смоляной страж** и **Ал'акир**), поэтому к **Калимосу Первородному** обращаются не всегда. И все же, если вы сберегли одного элементаля, **Калимос Первородный** делает многое: это один из немногочисленных источников исцеления, заполнения стола, нанесения урона по герою не существами со стола или AoE в колоде Мидрейндж Шамана.



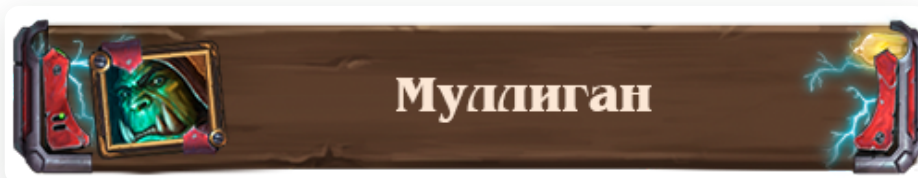
С **заменами** у Мидрейндж Шамана все не так просто. Эта одна из самых дорогих колод меты Проекта Бумного дня с 9 легендарными картами и целым рядом эпических. К сожалению, на большинстве из них и строятся основные синергии, так что найти им замену нельзя.

Легендарные карты в Мидрейндж Шамане, может быть, и не выполняют каких-то уникальных функций, но обеспечивают архетип источниками давления и выгоды, без которых столь медленный архетип без возможности перебора колоды не сможет выжить.

Также важны эпические карты: **Изменчивая эволюция** и **Коридорный ужас**, хорошо взаимодействующие друг с другом. Отказываться от них также не стоит, поскольку эти карты — источник мощнейших комбинаций и ходов Мидрейндж Шамана, недоступных другим архетипам в Hearthstone.

Все же от некоторых карт можно отказаться. Не страшно, если у вас нет **Похитительницы трупов**, **Зиллиакса** или **Ал'акира**. Мидрейндж Шаман может играть и без них. Также не столь важен **Калимос Первородный**.


Все другие карты слишком сильны, хотя без некоторых из них архетип все же сможет существовать. Не собирайте колоду, если у вас нет **Принца Келесета**, **Ведьмы Хагаты** и **Дрыжеглота**. Но если в коллекции не хватает, например, **Провидца смерти Тралла**, ничего страшного: возьмите вместо него **Жажду крови**, **Буреусилитель** или любую карту из списка опциональных выше.





На стадии муллигана не так много карт, которые Шаман бы искал всегда, но все же есть и такие.




**Принц Келесет** — лучшая карта на муллигане в любом противостоянии, оставляйте его всегда

 Коридорный ужас и Огневичок хороши почти во всех темповых поединках, а иногда нужны и в медленных

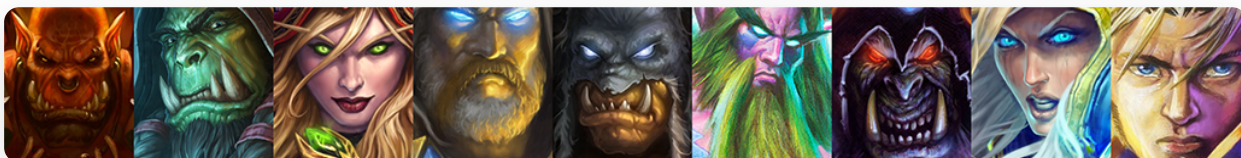
 Похитительница трупов не всегда показывает выдающийся процент побед, если оставлять ее на муллигане, но колода построена вокруг этой карты и синергию нужно реализовать как можно раньше. Оставляйте это существо всегда, если в колоде оно в принципе есть.

 Смоляной страж, Гроза и Ментальный техник — хорошие анти-агро опции, нужные, если вы уверены, что перед вами темповая колода

 В тяжелых матч-апах стоит задуматься о Изменчивой эволюции, Грибоманте, картах-героях, а иногда даже о Дрыжеглоте и других опциях

Обратите внимание на Прожорливую слизь, Молнию, Сглаз и Зиллиакса — в некоторых ситуациях оставлять нужно и эти карты

Далее вам предлагается обсудить классовую специфику муллигана. Вы узнаете, какие карты нужно оставлять при встрече с определенным классом в ладдере.



**Воин:** Принц Келесет, Ведьма Хагата, Прожорливая слизь, Коридорный ужас, Похитительница трупов.

**Паладин:** Принц Келесет, Огневичок, Гроза, Ментальный техник, Смоляной страж. С хорошей рукой — Дренеи-каторжники, Озорная изобретательница, Коридорный ужас, Похитительница трупов.

**Охотник:** Принц Келесет, Коридорный ужас, Огневичок, Смоляной страж, Похитительница трупов. С хорошей рукой — Сглаз, Провидец смерти Тралл, Ведьма Хагата, Изменчивая эволюция.

**Друид:** Принц Келесет, Похитительница трупов, Провидец смерти Тралл, Грибомант, Коридорный ужас, Дрыжеглот, Ментальный техник, Изменчивая эволюция, Дренеи-каторжники.

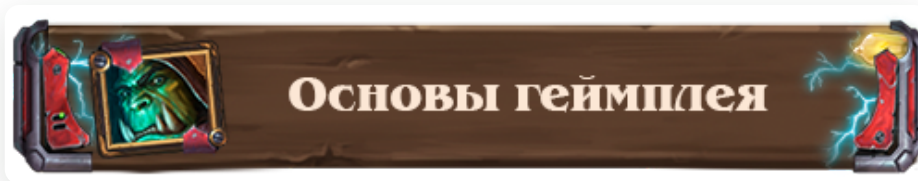
**Разбойник:** Принц Келесет, Огневичок, Прожорливая слизь, Коридорный ужас, Смоляной страж, Похитительница трупов, Молния.

**Шаман:** Принц Келесет, Похитительница трупов, Смоляной страж, Коридорный ужас, Ментальный техник. С хорошей рукой — Провидец смерти Тралл, Изменчивая эволюция, Гроза.

**Маг:** Принц Келесет, Молния, Похитительница трупов, Коридорный ужас, Огневичок, Смоляной страж. С хорошей рукой и Монеткой — Зиллиакс.

**Жрец:** Принц Келесет, Похитительница трупов, Сглаз, Изменчивая эволюция, Ведьма Хагата.

**Чернокнижник:** Принц Келесет, Коридорный ужас, Смоляной страж, Огневичок, Ментальный техник, Гроза, Похитительница трупов.



Мидрейндж Шаман — мидрейндж колода, но ориентированная в большей степени на поздние этапы игры. В распоряжении архетипа есть целый ряд тяжелых угроз и способов генерации большого количества выгоды.

В сборке также хватает защитных темповых инструментов: Гроза, Молния, Ментальный техник, Смоляной страж, Сглаз и другие. Поэтому Мидрейндж Шаман неплохо играет от обороны, пусть агро матч-апы — самые тяжелые для любого мидрейндж архетипа, включая и героя сегодняшней статьи.



Мидрейндж Шаман существует из-за нескольких **важнейших синергий**, доступных только ему. Далее вам предлагается познакомиться с ними.



**Эволюция** — ключевая механика в колоде, которую дают Изменчивая эволюция, Провидец смерти Тралл и его сила героя. Выгоднее всего использовать механику эволюции на существ с мощным боевым кличем, но слабыми характеристиками: Дренеи-каторжники, Грибомант, Озорная изобретательница, Калимос Первородный, Дрыжеглот, а также Коридорный ужас. Последнее существо особенно важно скомбинировать с эффектами эволюции почти всегда, разыграв его за 0 маны.



**Дрыжеглот** — не так силен и важен, как в колоде классического Дрыжеглот Шамана, но все же крайне полезен. Обычно Дрыжеглот просто заполнит стол несколькими угрозами, и реже сделает что-то еще: даст AoE эффект Ведьмы Хагаты, украдет существо врага и так далее. Вы часто не будете играть Дрыжеглота для того, чтобы безоговорочно победить. Относитесь к этому существу, как к очередному способу заспамить стол и продолжить давление.



**Похитительница трупов** — сильна и сама по себе, если разыграть на 3-4 ход. Старайтесь выставить ее как можно быстрее, пока в колоде остались Ал'акир и/или Зиллиакс. Похитительница трупов станет намного сильнее с любым баффом:

Принц Келесет или Грибомант отлично синергируют с этим существом. Если рано реализовать Похитительницу трупов не получилось и Ал'акир и Зиллиакс уже не в колоде, Похитительница трупов — хорошая цель для эффектов эволюции.



**Карты-герои** — Провидец смерти Тралл и Ведьма Хагата плохо взаимодействуют между собой, но зато хорошо с большинством других карт в колоде. Хорошо то, что вы редко будете получать в руку двух героев одновременно. Если это произошло, постарайтесь сначала разыграть рыцаря смерти, а после — Ведьму Хагату. Провидец смерти Тралл дает больше темпа и помогает давить, а Ведьма Хагата — источник выгоды в долгосрочной перспективе. Но будьте аккуратны: Ведьма Хагата не так хорошо синергирует с Дрыжеглотом, если вы наступаете.



**Электра Бурешквал и заклинания** — часто неожиданная и мощная связка Электры Бурешквал и Грозы. Также легендарное существо хорошо синергирует с Молнией. Не стоит разыгрывать ее вместе со Сглазом и Изменчивая эволюцией.



Любой **агро матч-ап** будет напряженным, но многие из них благоприятны. Борьба существами за стол часто вы сможете лишь с 3 ходов, а до этого в лучшем случае доступны Огневичок, Принц Келесет и Молния.

Все же Мидрейндж Шаман не планирует играть с агро колодами как другая агро колода, то есть бороться за стол с первых же ходов с помощью выгодных разменов. План Шамана — перевернуть игровую ситуацию на средних этапах с помощью Грозы, Молнии и Коридорного ужаса за 0 маны. Не старайтесь сразу же дать на Коридорного ужаса эффект эволюции в агро матч-апе: 2/5 угроза за 0-2 маны хороша сама по себе.

Также вы можете задерживать противника с помощью провокаций и Ментального техника. К 8 ходу вы сможете разыграть еще больше AoE эффектов, которые помешают противнику закрепиться на столе.

Не жадничайте и старайтесь играть манаэффективно и темпово. Не ждите момента, когда получится "прокрутить" Изменчивую эволюцию за ход, используйте ее даже один раз, если на столе есть хорошая цель (Озорная изобретательница, Грибомант, Коридорный ужас).

Слабость Мидрейндж Шамана в том, что в его колоде изначально очень мало исцеляющих эффектов: Ведьма Хагата и Провидец смерти Тралл, а также Калимос

**Первородный.** На поздних этапах **Ведьма Хагата** может дать больше исцеляющих эффектов, читайте об этом в следующем разделе. Поскольку исцеления у вас мало, относитесь к здоровью ответственно и старайтесь закрываться провокациями — с ними проблем нет.



В **контроль матч-апах** вы должны играть наоборот. Мидрейндж Шаман может победить двумя путями.

*Первый способ победить контроль колоду — давление.* В колоде есть целый ряд опаснейших угроз с 3 до 9 маны, так что быстро заполнить стол и поймать противника на отсутствии ответов вполне реально.

Помните про AoE способности противника и старайтесь обыгрывать их: для этого у вас есть баффы здоровья, тяжелые угрозы и существа с божественным щитом.

Старайтесь извлечь максимум из **Коридорного ужаса**, **Изменчивой эволюции** и **Грибоманта**. С помощью этих угроз вы создадите опаснейший и трудно убиваемый стол.

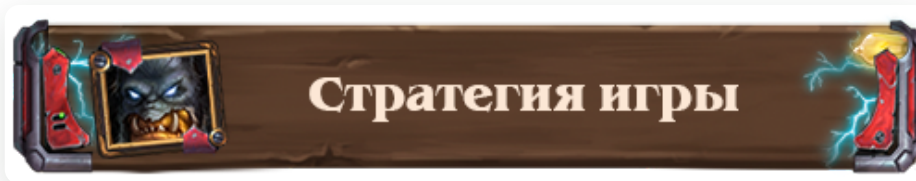
Слабость Мидрейндж Шамана в наступлении — отсутствие большого количества неожиданного взрывного урона. Вы не можете играть не от стола и существ на нем, поэтому нельзя его терять и не оказывать давления вовсе, даже если противник играет пассивно. Если вы потеряете стол в контроль матч-апе и не сможете его восстановить на следующий ход, добить противника будет почти невозможно.

Впрочем, какие-то способы нанести неожиданный урон у вас есть: **Грибомант**, **Ал'акир**, **Молния**, **Калимос Первородный**, некоторые карты рыцаря смерти (дает Контроль-лич) и существа с рывком от эффектов эволюции.

*Второй способ победить контроль колоду — играть максимально жадно и переиграть противника по выгоде в долгосрочной перспективе.* Это хороший план, если у противника нет проактивного способа победы (Нечетный Воин, Биг Спелл Маг, Контроль Чернокнижник).

Берегите **Сглаз** для оптимальных целей в матч-апе, не перебирайте колоду и старайтесь найти какие-либо способы замешать в нее новые карты (**Первопроходец Элиза**, например).

Старайтесь как можно быстрее разыграть [Ведьму Хагату](#), а до этого экономить существ, чтобы позже извлечь из них максимум выгоды.



В этом разделе вы найдете 10 советов и рекомендаций, о которых должен знать каждый Мидрейндж Шаман перед игрой в ладдере.



### Изучите коллекцию существ, чтобы правильно обыгрывать эволюцию

[Эволюция](#) — уникальная механика в Hearthstone с огромным количеством исходов. Вы можете получить более 500 существ (нейтральных или любого класса), разыгрывая [Изменчивую эволюцию](#), [Провидца смерти Тралла](#) или его силу героя.

Разбирать каждые дропы нет смысла, как и помнить все коллекционные существа в игре. Вам важно знать лишь некоторые особенности отдельных дропов и ожидать благоприятные и не благоприятные исходы.



Опасны вторые дропы: среди них нет чего-то особенно выдающегося, но много опасных существ: [Вестник рока](#), [Хранитель истории Чо](#), [Яростный пиромант](#), [Магический призрак](#).

С другой стороны, вы можете "сроллить" [Ученицу чародея](#) или [Сияющего элементаля](#), с помощью которых вы сможете играть [Изменчивую эволюцию](#) бесконечно.



Четвертые дропы — одни из самых слабых в игре по своим характеристикам, так что старайтесь не делать ставку на то, что вы получите что-то серьезное за 4 маны. Помимо низких характеристик вы можете "сроллить" просто неудачные карты: [Костяной плут](#), [Тикающее поганище](#), [Тьма](#), [Голосящая банши](#) и другие.



Шестые, седьмые и особенно восьмые дропы сильны. Их уже не так много, и среди них тоже есть неудачные варианты, но почти всегда ничего катастрофического: просто низкие характеристики. Зато высок шанс заполучить существо с мощным и неожиданным эффектом, как [Первоученица Рин](#), [Архимаг](#)



## Следите за разыгранными боевыми кличами перед Дрыжеглотом

Вовремя поставленный **Дрыжеглот** может сделать многое, однако до нужного состояния его нужно "разогнать", если вы хотите извлечь много выгоды.

Конечно, в безвыходных ситуациях можно играть **Дрыжеглота**, даже если вы разыграли совсем немного боевых кличей, но в идеальной ситуации нужно разыграть как можно больше боевых кличей, чтобы заспамить стол тяжелыми угрозами и получить больше карт в руку.

Разыгрывая **Дрыжеглота**, вам важно знать, что именно он сделает: что призовет, нанесет ли AoE урон от **Ведьмы Хагаты**, использует ли боевые кличи Провидца смерти **Тралла**, **Ментального техника** и других важных существ.

Если вы разыгрывали **Калимоса Первородного**, его боевой клич на **Дрыжеглоте** сработает лишь в случае, если вы в прошлый ход разыграли элементалю. Игра сама случайным образом выберет один из эффектов **Калимоса Первородного**.

Также учитывайте эффект **Электри Бурешквал**: сам по себе он не сделает ничего, но после **Дрыжеглота** вы можете прочитать заклинание за 0 или 1 кристалл маны.

## Выбирайте правильный момент для розыгрыша Коридорного ужаса

**Коридорный ужас** — важное существо в колоде **Мидрейндж Шамана**, но использовать его нужно правильно. В идеале **Коридорный ужас** всегда выходит за 0 маны и только с эффектами эволюции, дабы сразу же превратиться в 8-9 друп.

Но порой играть его нужно раньше, не дожидаясь идеального сценария. Поступайте так, если вы столкнулись с агро колодой или просто тяжелой игровой ситуацией, в которой необходимо рискнуть.

Порой даже в контроль матч-апах разыграть **Коридорного ужаса** стоит в темп — если другого способа занять стол у вас нет и вы планируете победить с помощью давления.



## Следите за порядком действий

Все правила, связанные с порядком действий, достаточно просты, однако игроки допускают именно эти ошибки очень часто из-за невнимательности, спешки и отсутствия привычки думать о порядке действий.

Основные принципы, которыми вы должны руководствоваться, просты: совершая несколько действий за ход, выполняйте первым те, у которых есть какой-либо непредсказуемый результат, поскольку из-за него последующие действия могут измениться или стать сильнее.

*Самый простой пример: сначала играть базовую силу героя, а после Грозу, но не наоборот. Также сначала добирайте или генерируйте случайные карты, а после совершайте другие действия, располагая полной информацией о руке.*

Важное исключение: если есть какие-то риски, на которые идти не хочется (у вас все очень хорошо, и вы победите в скором времени, если вам очень не повезет "сроллить" что-то плохое), сводите их к минимуму, меняя последовательность действий.

*Пример: сначала разыграйте Сглаз на опасную цель противника, а после Изменчивую эволюцию на Грибоманта. Так вы отыграете от возможности "сроллить" карту Нерубский мастер сетей, которая не позволит разыграть Сглаз в будущем.*

### Следите за позиционированием существ (Грибомант и Дрыжеглот)

Важно следить за позиционированием, поскольку в колоде есть Грибомант. Обыгрывать эту карту достаточно просто: важно ставить вместе те угрозы, которым вы хотите дать бафф атаки и здоровья. Обычно это цели с божественным щитом или неистовством ветра, существа, с помощью которых можно совершить выгодный обмен или обыграть ожидаемые АоЕ эффекты. Порой вы хотите дать бафф провокациям, а порой, наоборот, существам, которых защищают мелкие провокации.

В любом случае, как и в случае с порядком действий, в этом вопросе важно просто думать о позиционировании и не забывать его, а правильные действия выявить не так уж и сложно.

Дрыжеглот копирует боевой клич Грибоманта, так что это легендарное существо вы хотите поставить не с краю, а в центр между какими-либо угрозами. Если на столе только одно существо, разыгрывайте Дрыжеглота справа от него: так выше шанс дать бафф Грибоманта двум целям.



Когда какого героя играть

**Ведьма Хагата** и **Провидец смерти Тралл** не синергируют друг с другом, а противоречат. Один герой полностью перебивает другого, поэтому порой вы должны решить, какая сила героя важнее.

**Провидец смерти Тралл** лучше работает в краткосрочной перспективе: если вы наступаете и хотите усилить стол, сыграйте рыцаря смерти: вы получите много темпа и агрессивную силу героя, которая, впрочем, несамостоятельна и полностью зависит от количества угроз в руке и на столе.

**Ведьма Хагата** совсем другая: этот герой раскрывается лишь в долгосрочной перспективе, обеспечивая Шамана огромным количеством ресурсов и выгоды, но не темпом и сиюминутным решением проблем.

Что важнее в каком матч-апе — интересный вопрос. В идеале сначала разыграть **Провидца смерти Тралла**, извлечь много темпа, заставить противника потратить много карт и опустошить вашу руку. И только после в бой вступит **Ведьма Хагата**, восполняя ресурсы в руке и обеспечивая вас выгодой.

Но идеальные ситуации бывают редко, и порой Мидрейндж Шаман играет ту карту героя, которая первой пришла в руку. И уже после решает: нужно ли заменять одного героя другим.

Вы можете и вовсе отказаться от карты-героя, решив, что вам только помешает ее боевой клич или что базовая сила героя в данный момент полезнее.

### **Распоряжайтесь правильно ресурсами в руке**

У Мидрейндж Шамана нет способов перебора колоды, а без **Ведьмы Хагаты** и совсем немного способов генерации дополнительных ресурсов.

Это значит, что каждая карта в руке важна и потратить ее нужно с умом. Мидрейндж Шаман не может позволить себе отдать все свои угрозы под одну AoE зачистку, а после восполнить руку **Тотальным заражением** или **Жизнеотводом**. Если вы останетесь без стола и без ресурсов в руке — противнику ничего не помешает выиграть.

Бывают и обратные ситуации, когда карт в руке слишком много. Обычно такое случается после розыгрыша **Ведьмы Хагаты** или **Дрыжеглота**. Если в колоде остались ключевые "топдеки", старайтесь не допускать переполнения руки и тратить в первую очередь заклинания, пусть и не получая максимум выгоды. Большинство заклинаний Шамана стоят 0-3 маны, так что реализовать их не так тяжело. Проблема может возникнуть лишь из-за перегрузки на следующий ход.



### Помните про синергию элементалей

Еще один аспект правильного распоряжения ресурсами в руке, о котором стоит поговорить отдельно. В колоде есть лишь одна карта (и то не всегда), которой необходима синергия элементалей (розыгрыш этого существа в предыдущий ход) — [Калимос Первородный](#).

Активировать боевой клич этой легендарной карты проще всего с помощью [Огневичка](#) или полученного с его помощью 1/2 элементаля. Другие элементали в колоде — [Смоляной страж](#) и [Электра Бурешквал](#).

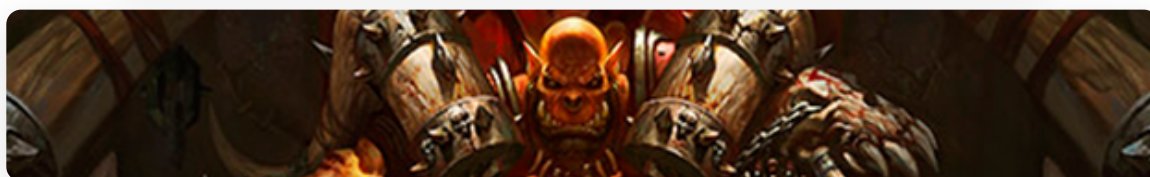
Даже если вы разыграли все семь элементалей ранее, не отчаивайтесь: [Дрыжеглот](#) даст в руку больше элементалей 1/2, повторив боевой клич [Огневичка](#). Также элементалю можно найти с помощью [Огненного заклęcia](#), [Силы земли](#), сгенерированных [Ведьмой Хагатой](#).

### Особенности карт рыцаря смерти с Короля-лича

[Король-лич](#) даст одну из восьми карт рыцаря смерти. Шанс получить конкретную — 1/8.



Полезные для Мидрейндж Шамана карты — Щит антимагии, Ледяная скорбь, Лик смерти, Смерть и разложение. Уничтожение и Хватка смерти — неплохие опции, которые можно реализовать почти всегда. Намного сложнее применить Проклятый договор и Армию мертвецов, эти заклинания плохо синергируют с архетипом, лишая его карт в колоде или существенно ослабляя их потенциал. Пусть в колоде Шамана почти одни существа, почти у всех у них есть мощные боевые кличи, и ставить их на стол с помощью Армии мертвецов — почти всегда плохая идея, если ситуация не критическая.



**Нечетный Воин** — интересный и непредсказуемый матч-ап, в котором шансы двух оппонентов равны. Победить этот архетип можно, оказывая постоянное давление и вынуждая отдавать ценные ремувалы невыгодно. Если план с постоянно нарастающим давлением не удастся, вы можете попробовать переиграть Воина по выгоде на стадии усталости. Пусть к ней вы придете чуть раньше из-за [Детенышей дикорога](#) (попытайтесь дать им [Сглаз](#)) и [Первопроходца Элизы](#). Крайне полезна [Ведьма Хагата](#), которую нужно разыграть как можно быстрее, а после отказаться от [Провидца смерти Тралла](#). Большинство заклинаний Шамана не сделают многого в этом матч-апе, но все же какую-то пользу принесут, что вам и нужно.

Помните про [Суперколлайдер](#) и старайтесь всегда обыгрывать его, не располагая две крупные угрозы рядом друг с другом. Также старайтесь не подставляться под [Ментального техника](#), [Потасовку](#) и [Шквал гнева](#).

Можно выделить еще один интересный способ победы над Нечетным Воином. У вас есть возможность получить бесконечных [Дрыжеглотов](#) с помощью [Золы Горгоны](#). Для этого не нужно разыгрывать боевые кличи на призыв других существ ([Озорная изобретательница](#), [Провидец смерти Тралл](#)), кроме [Дренеев-каторжников](#). Постарайтесь разыграть Дренеев несколько раз (с помощью той же Золы). В итоге после выхода [Дрыжеглота](#) на столе будет несколько существ 6/6 или с баффом, если был разыгран [Грибомант](#), и один из [Дрыжеглотов](#) с большой вероятностью вернется в руку. Так вы создадите много тяжелых угроз на столе, с которыми не всегда справится Нечетный Воин. А потом комбо можно будет повторить, как это делает обычный [Дрыжеглот Шаман](#). Такая стратегия пригодится и в матч-апе с Биг Спелл Магом.



**Нечетный Паладин** — еще один ровный матч-ап, но с небольшим перевесом в вашу пользу. В поединке важные любые АоЕ способности и другие способы наказать Утера за переполнение стола, как [Ментальный техник](#). Также крайне полезны ранние [Огневичок](#), [Смоляной страж](#), [Дренеи-каторжники](#) и [Озорная изобретательница](#).

Играйте темпово и не жадничайте: ставьте как можно больше существ на стол, в том числе [Коридорного ужаса](#), отдавайте [Сглаз](#) на любую среднюю угрозу.

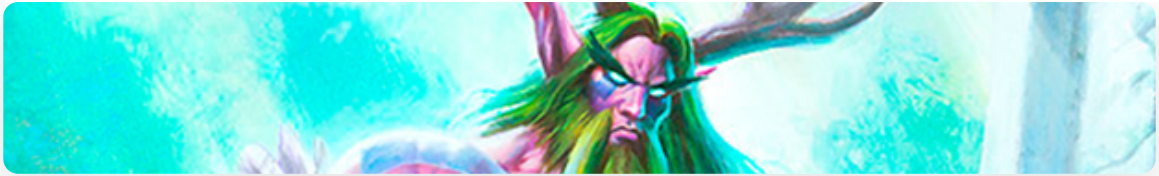
Старайтесь дать АоЕ эффекты перед потенциальными бафами [Грибоманта](#) и Нового уровня!.



**Охотник на предсмертных хрипах** — тяжелый матч-ап, несмотря на [Сглаз](#) и [Ментального техника](#), великолепно проявляющих себя в этом поединке. У Охотника слишком много неудобных угроз, а также ответов на ваших крупных существ, поэтому захватить стол вам будет непросто.

[Ловчий смерти Рексар](#) легко переиграет вас по выгоде, если вы вовремя не найдете [Ведьму Хагату](#), а лучше и [Дрыжеглота](#).

**Секрет Охотник** и **Спелл Охотник** куда агрессивнее, что сыграет вам на руку. Приготовьте ответ на [Оберег: малый изумруд](#) на пятый ход, если Рексар разыгрывает секреты до этого момента. Не атакуйте по герою противника с активными секретами, пока вы не выиграли в битве за стол, чтобы не подставиться под [Взрывную ловушку](#) и [Блуждающего монстра](#).

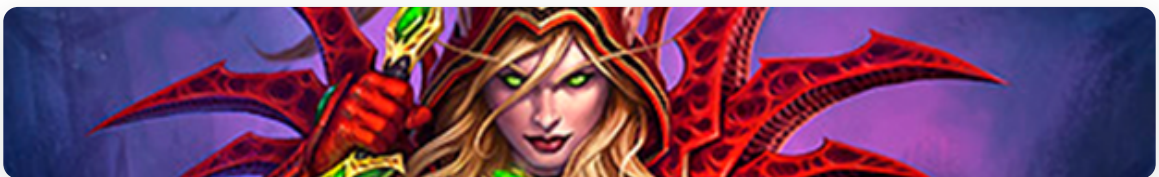


В матч-апе с **Токен Друидом** важен каждый AoE эффект, и порой, чтобы ответить на Душу леса, необходимы сразу две массовых зачистки. Вы не можете позволить себе играть пассивно, ваша задача: продавить Токен Друида несколькими или даже одной крупной угрозой. У противника нет **Близости к природе**, так что справиться с Королем-личом ему будет непросто.

Не подставляйтесь под **Ползучую чуму**: уже на 1/5 Скарабеев ответить вам нечем, а Токен Друид, скорее всего, также баффнет их Силой дикой природы, **Развилкой** или **Крепким мародером**.

С **Малигос** и **Вихлелых Друидами** стоит придерживаться той же стратегии: давите несколькими крупными угрозами и не подставляйтесь под **Ползучую чуму**, особенно если в руке нет двух копий **Грозы**. У этих архетипов будет **Близость к природе**, так что постарайтесь сделать ставку на два или три средних существа, а не на одно крупное.

Ценны угрозы с 5 атаки или с 3, если в руке есть **Грибомант**. Также против **Ползучей чумы** помогает **Ментальный техник**.



**Нечетный Разбойник** крайне агрессивен и быстр, так что игра может выйти из-под контроля еще в первые 3-4 хода, пока вам нечем ответить на ключевые угрозы противника. **Гроза** и **Молния** — полезные карты, но с **Бандюгой** 4/4 самостоятельно они справиться не могут, что и станет для Шамана серьезной проблемой.

Играйте **Прожорливую слизь** на второй ход через Монетку, чтобы не дать Разбойнику поставить **Бандюгу** на 3 ход и атаковать надетым ранее оружием.

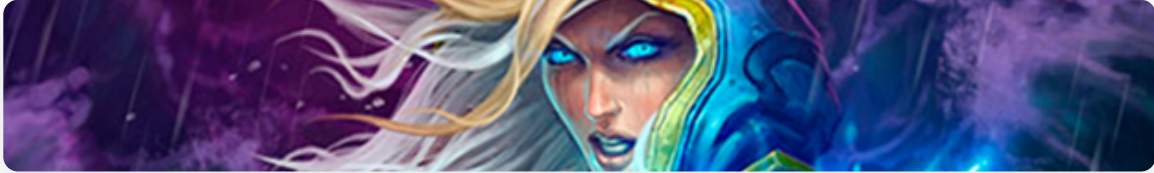
**Квест Разбойник** опасен из-за **Исчезновения**. Мидрейндж Шаман достаточно медлителен, так что у оппонента будет много времени для поиска оборонительных опций и выполнения квеста. Постарайтесь найти какой-либо взрывной урон из руки, чтобы неожиданно добить противника после потери стола.



Играть с **Четным Шаманом** и **Дрыжеглот Шаманом** трудно: один темповее вас, другой слишком хорош в обороне. Мидрейндж Шаман парадоксально оказывается недостаточно хорош в обоих случаях, хотя шансы на победу есть и отчаиваться не

стоит. Помните про AoE способности оппонентов, ожидайте **Сглаз** и целый ряд оборонительных опций.

В **зеркальном матч-апе** важны **Сглаз** и крупные угрозы. Первый Шаман, который поставит крупную угрозу и не получит **Сглаз**, окажется в выигрышной позиции. Не подставляйтесь под **Ментальных техников** и **Грозу**, не давайте противнику реализовать **Грибоманта** и **Изменчивую эволюцию**, боритесь за стол и играйте на истощение ресурсов противника.



**Темпо Маг** — равный матч-ап с небольшим перевесом в сторону противника, который обуславливается наличием массы взрывного урона в его арсенале: даже когда вы закрепитесь на столе и закроетесь провокациями, Темпо Маг сможет победить.

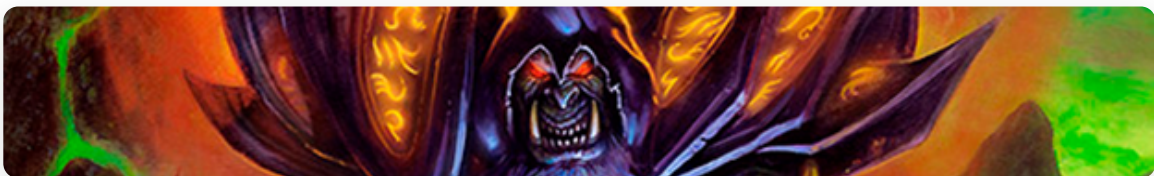
Крайне важны все исцеляющие эффекты, как и дешевые заклинания: Монеткой и **Изменчивой эволюцией** можно деактивировать **Антимагию**, а **Молнией**, **Грозой** и **Сглазом** убирать угрозы Мага.

Как только Маг разыграет секрет, ожидайте в первую очередь **Взрывающиеся руны**: обычно этот секрет берут в двух экземплярах, а **Антимагию** в одном.



У **Контроль Жреца**, **Меха-К'Тун Жреца** и **Жреца на воскрешении** есть **Ментальный крик**, из-за чего справиться с ними не так просто: задавить их на средней и поздней стадиях может быть тяжело, но отчаиваться не стоит.

Запаситесь большим количеством брони и исцелением, играя с **Контроль Жрецом** и **Жрецом на воскрешении**. Также в матч-апе с последним хорош **Сглаз**, который нужно дать на **Малигоса** или **Пророка Велена**.



**Зоолок** — выгодное противостояние, несмотря на угрозу остаться без ресурсов на поздних этапах. Старайтесь реализовать **Изменчивую эволюцию** и закрепиться на столе несколькими тяжелыми угрозами: с ними Зоолоку будет трудно справиться.

Раннее давление остановят **Молния**, **Гроза**, **Ментальный техник** и провокации, хотя с последними стоит быть аккуратнее: все популярнее в сборках Зоолока **Мшистое чудище**.

**Четный Чернокнижник** — невыгодный матч-ап не столько из-за AoE способностей, тяжелых угроз и большого количества ресурсов, сколько из-за **Крадущегося упыря**, который "съест" **Изменчивую эволюцию**. Старайтесь реализовать это заклинание как можно быстрее, как только оно оказалось в руке. Аналогично поступайте и с другими заклинаниями за 1 кристалл маны.

Помните про **Осквернение** и **Адское пламя** и старайтесь обыграть их: мелкие угрозы уязвимы к этим AoE. Старайтесь ставить крупных существ на пустой стол, тогда Четному Чернокнижнику будет сложно избавиться от них.



Мидрейндж Шаман — одна из самых дорогих колод нынешней меты, из-за чего обращаются к ней не так часто, как архетип того заслуживает. Если у вас есть возможность собрать эту колоду, дайте ей шанс: у нее масса выгодных матч-апов в мете, а также необычный и приятный геймплей.

Мало кто играет Шаманом в Проекте Бумного дня, но класс не стоит списывать со счетов, как и один из немногих новых архетипов Проекта Бумного дня, о котором сегодня шла речь в гайде.

Спасибо за прочтение, до скорых встреч!