

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Агро Шаман Растахановых игрищ. Гайд по архетипу.

13.12.2018

Гайды

Гайды Растахановы игрища

Агро Шаман Растахановых игрищ

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Агро Шаман — старый архетип, пребывавший в тени с 2016 года. В Растахановых игрищах он получил ряд новых карт, которые смогли сделать Агро Шамана одной из метовых колод дополнения.

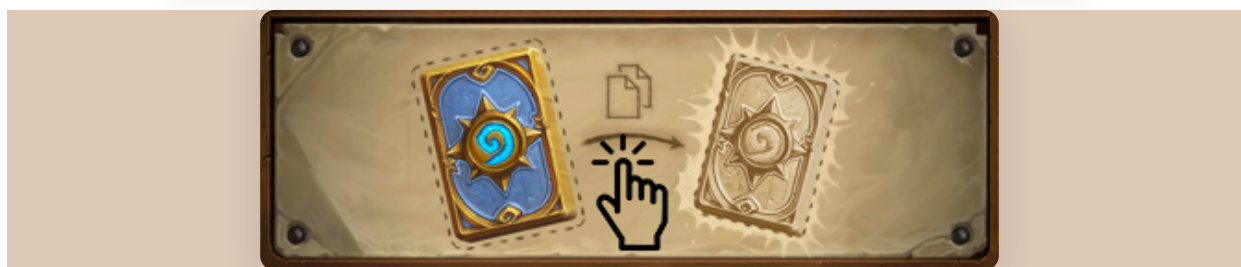
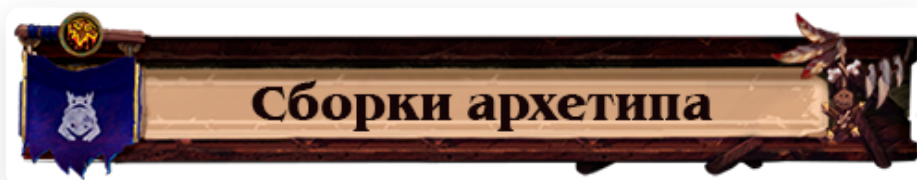
Конечно, он не так популярен, как Нечетный Паладин или Зоолок, да и многие игроки не блещут показателями процента побед, взяв в руки Агро Шамана. Многим кажется, что это простой архетип, однако мало у кого получается играть им успешно: статистика показывает, что он уступает многим популярным архетипам меты.

Но не спешите с выводами. Агро Шаман — действительно сильная колода, и статистика не должна вас пугать. Если вы научитесь правильно играть им, он не останется в долгу и возвысит вас до заветных рангов. Агро колоды только кажутся простыми, на самом деле у каждой из них множество нюансов, о которых многие забывают. И Агро Шаман — точно не самая простая из них.

Гайд научит вас правильно играть Агро Шаманом. Вы найдете оптимальные сборки, советы по декбилдингу и муллигану, а также познакомитесь с основами и тонкостями геймплея и узнаете, как побеждать конкретных противников ладдера.

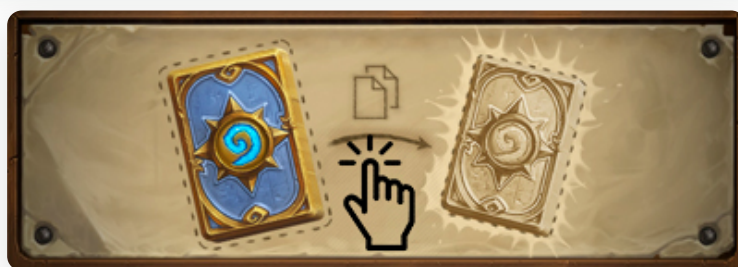
#### Разделы гайда:

- *Сборки архетипа*
- *Вопросы декбилдинга*
  - *- Основа колоды*
  - *- Опциональные карты*
  - *- Замены*
  - *- Максимально бюджетный Агро Шаман*
- *Муллиган*
- *Основы геймплея*
  - *- Суть архетипа*
  - *- Как играть против агро*
  - *- Как играть против контроля*
- *Стратегия игры*
  - *- 11 советов, о которых должен знать каждый*
- *Матч-апы*
- *Заключение*



Агро Шаман от fake\_free\_dom

# Агро Шаман от fake\_free\_dom



Эта сборка недавно брала топ-5 Легенды. **Маг крови Талнос** делает ваши заклинания еще опаснее, к тому же обеспечивает добором, который всегда нужен агро колодам.

**Земной шок** поможет справляться с провокаторами или убивать ранних существ врага.

### Агро Шаман от Irony

**Агро Шаман от Irony**

<b>0</b> <b>Вспышка</b> Наносит 2 ед. урона выбранному существу. Перегрузка: (1) x2	<b>1</b> <b>Молния</b> Наносит 3 ед. урона. Перегрузка: (1) x2	<b>1</b> <b>Оплещик</b> Боевой клич: вы кладете в руку элементалей 1/2. Элементаль 2 x2	<b>1</b> <b>Перенапряжение</b> Призывает две искры 1/1 с «Натиском». Перегрузка: (1) x2	<b>2</b> <b>Маг крови Талнос</b> Урон от заклинаний +1. Предсмертный хрип: вы берете карту. 1 1	<b>2</b> <b>Камнедробитель</b> Ваш выбранный персонаж получает +3 к атаке до конца хода. x2
<b>2</b> <b>Тотем языка пламени</b> Находящиеся по обе стороны существа получают +2 к атаке. Totem 0 3 x2	<b>2</b> <b>Жемпер кинжалами</b> После того, как вы призвали на поле боя существо, наносит 1 ед. урона случайному персонажу противника. 2 2 x2	<b>2</b> <b>Сила Земли</b> Выбранное существо получает +2/+2. Если это элементаль, вы кладете в руку случайного элементалей. x2	<b>2</b> <b>Лиззун</b> Получает +2 к атаке, пока у вас есть перегруженные кристаллы маны. 1 3 x2	<b>3</b> <b>Дух дикого волка</b> Призывает на поле боя духа волка 2/3 со способностью «Провокация». Перегрузка: (2) x2	<b>3</b> <b>Электра Бурешивал</b> Боевой клич: ваше следующее заклинание на этом ходу сбрасывает дважды. 3 3 Элементаль
<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>Волшебный элементаль</b> Когда вы разыгрываете карту с Перегрузкой, это существо получает +1/+1. Элементаль 2 4 x2	<b>3</b> <b>Выброс лавы</b> Наносит 5 ед. урона. Перегрузка: (2) x2	<b>4</b> <b>Громоголов</b> После того как вы разыгрываете карту с «Перегрузкой», призывает две искры 1/1 с «Натиском». Элементаль 3 5 x2	<b>5</b> <b>Молот Рока</b> Неистовство ветра. Перегрузка: (2) 2 8 x2	

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

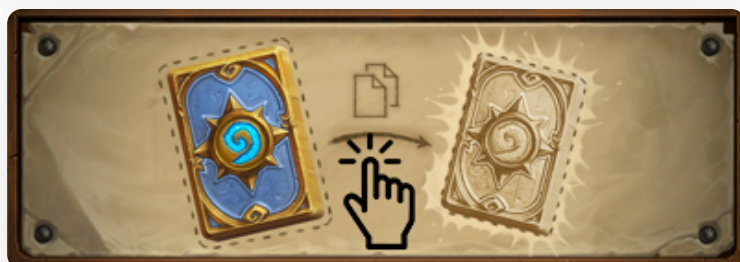
6320



**Дух дикого волка** защитит вас и ваших существ. Синергирует с **Вольным элементом**. В остальном колода ничем не примечательна, разве что присутствует только один **Дух жабы**, что необычно.

Агро Шаман от Pizza

# Агро Шаман от Pizza



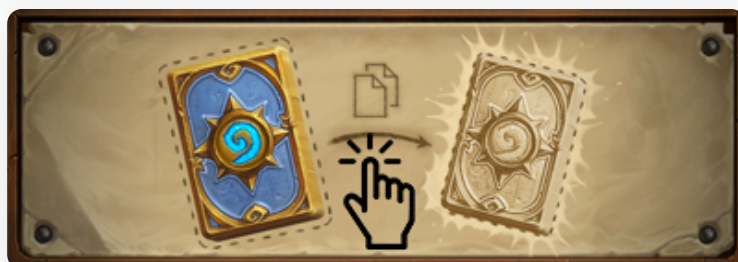
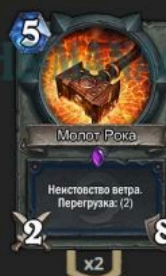
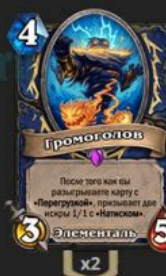
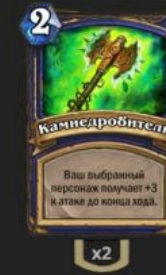
Интересные опции – **Зентимо** и **Ледниковый осколок**. **Зентимо** взаимодействует со многими заклинаниями, например, **Метанием тотема**. Такая комбинация пригодится в быстрых поединках. Но это далеко не единственное применение **Зентимо**, карта очень гибкая и поможет вам адаптироваться к разным ситуациям.

Pizza достигал топ-55 Легенды такой колодой.

---

Агро Шаман с Кругвой лоя-жабой

# Агро Шаман с Крагвой



На первый взгляд Краг'ва лоя-жаба кажется слишком медленной для этой колоды. Но она даст вам дополнительные заклинания, которыми вы сможете завершить партию или уничтожить существ врага. С Краг'вой лоя-жабой и условным Выбросом лавы в руке вы сможете планировать летальный урон на 1-2 хода вперед.

## Вопросы декбилдинга

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

### Основа колоды (24/30) - Агро Шаман

The image displays a collection of 24 Hearthstone cards for an Aggro Shaman deck, arranged in three rows. The cards are:

- Row 1:** Вепышка (x2), Огневичок (x2), Молния (x2), Переапряжение (x2), Сила земли, Лиззун.
- Row 2:** Тотем аэрока выдмемни (x2), Камнедробитель (x2), Электра бурешивал (x2), Выброс лавы (x2), Вольный элементаль (x2), Дух жабы (x2).
- Row 3:** Громоголов (x2), Молот Рока (x2).

In the center, there is a logo for **MANACOST** with the website [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru). To the right, there is an illustration of a Shaman character.

В основе представлен один Громоголов, но вторая копия только усилит вашу сборку. То же самое и с Лиззуном.

В основе только одна легендарная карта – **Электра Бурешквал**. Она прекрасно взаимодействует с **Выбросом лавы**, **Молнией** и **Камнедробителем**.

Очень часто основа дополняется следующими картами: **Жонглер кинжалами**, **Метание тотема**, **Маг крови Талнос**.

Подробнее об опциональных картах читайте далее.

## **Опциональные и технические карты**

**Земной шок** — дешевый эффект немоты, добавьте его, если вам надоели вражеские провокаторы. Также поможет устранять ранних существ соперника.

**Дух дикого волка** — еще одна карта с перегрузкой, которая баффнет **Вольного элементаля**. Пригодится в агро матч-апах, защитит вас и других немногочисленных существ.

**Зентимо** — сочетается с **Молнией**, **Вспышкой**, **Метанием тотема**, **Выбросом лавы**, **Силой земли** и **Камнедробителем**, хотя многие заклинания вы часто захотите применять на себя или вражеского героя. Но ситуации бывают разные, и важно не мыслить однотипно. **Зентимо** открывает простор для экспериментов и делает ваши заклинания многофункциональными.



**Краг'ва лоа-жаба** — немного медленная опция для такого агрессивного Шамана, но она подарит вам возможность разыграть больше заклинаний и не даст руке опустеть в затяжных поединках. Обычно вы не будете играть ее на шестой ход, поскольку у большинства заклинаний Шамана есть перегрузка.

**Краг'ва лоа-жаба** – еще и редкая опция, поэтому ее мало кто будет ожидать.

**Ледниковый осколок** — отличный способ задержать оппонента, пока вы ищете нужные карты или планируете летальный урон. Очень хорош в матч-апе с **Разбойником** с **Погибелью королей**.

**Жонглер кинжалами** — встречается почти в каждом Агро Шамане, так как вы способны призывать много мелких существ на стол. Он отлично работает с **Перенапряжением**, **Громоголовым**, даже с базовой силой героя. Полезен в матч-апе с Нечетным Паладином.

**Маг крови Талнос** — даёт вам и добор, и урон от заклинаний. В целом, это одна из лучших легендарных карт в игре, хоть и не самая заметная: **Маг крови Талнос** делает то, что обычно требует от вас нескольких карт, хоть и не является мощной угрозой в конце игры.



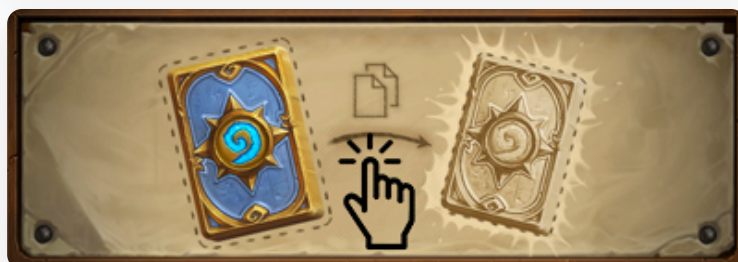
Агро шаман – дешевая колода, но его основная сила заключается в эпических картах, которые трудно заменить. Легендарные добавляют дополнительную мощь, но они не обязательны, особенно если у вас мало средств или вы только хотите познакомиться с архетипом.

**Молот Рока** заменить никак нельзя, это основополагающая карта колоды. **Громоголов** тоже очень ценен, возьмите хотя бы одну копию. Другим картам можно найти замену.



Бюджетный Агро Шаман

# Максимально бюджетный Агро Шаман



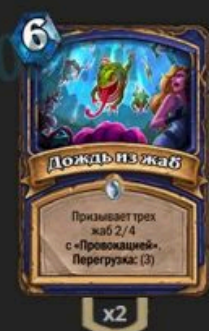
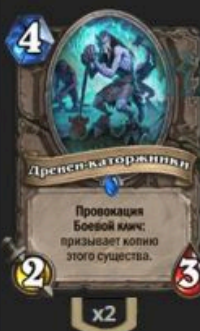
Это очень дешевая версия без легендарных карт. Если вам понравится играть этой колодой, создайте в первую очередь Электру Бурешквал, а также вторую копию Громоголова. Можно добавить Мага крови Талноса, если он у вас есть.

---

Бюджетный Токен Шаман



# Бюджетный Токен Шаман



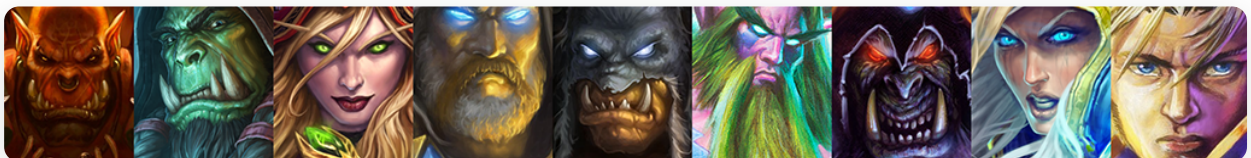


Токен Шаман еще дешевле, но это уже не такая агрессивная колода. Здесь больше существ и сама сборка смотрится потяжелее. Присутствует **Жажда крови**, благодаря которой вы будете часто завершать матчи.



- **Агро Шаман** всегда оставляет в стартовой руке **Огневичка** — лучший первый ход с хорошими синергиями.
  - **Важнейшая карта** в любом поединке — **Дух жабы**. Оставляйте с **Монеткой** всегда, а часто и без нее.
    - **Громоголов** — важнейшее существо в агро матч-апах, несмотря на свою стоимость.
      - **Молот Рока** и **Вольный элементаль** — важные опции в контроль матч-апах.
        - **Сила земли** остается в руке всегда, если есть **Огневичок**.
          - **Лиззун** полезен во многих агро матч-апах, особенно если есть.
            - **Перенапряжение** или **Вспышка**.
              - **Остальные карты** оставлять на муллигане стоит редко или совсем никогда.

Далее о том, что нужно искать Агро Шаману при встрече с конкретными классами.



**Воин:** Огневичок, Молот Рока, Дух жабы, Громоголов. Если есть Огневичок — Сила земли.

**Паладин:** Огневичок, Громоголов, Жонглер кинжалами. Если есть Огневичок — Сила земли. Если есть Громоголов или Жонглер кинжалами — Перенапряжение. Если есть Монетка — Дух жабы.

**Охотник:** Огневичок, Громголов, Вольный элементаль, Лиззун, Перенапряжение, Дух жабы. Если есть Огневичок — Сила земли.

**Друид:** Огневичок, Дух жабы, Сила земли, Молот Рока, Жонглер кинжалами, Вольный элементаль. Если есть Огневичок — Тотем языка пламени.

**Разбойник:** Дух дикого волка, Огневичок, Вольный элементаль, Лиззун, Жонглер кинжалами, Перенапряжение, Дух жабы. Если есть Огневичок — Сила земли.

**Шаман:** Огневичок, Вольный элементаль, Перенапряжение, Дух жабы. Если есть Огневичок — Сила земли. С хорошей рукой — Тотем языка пламени, Маг крови Талнос.

**Маг:** Огневичок, Дух жабы, Сила земли, Молот Рока, Тотем языка пламени, Дух дикого волка, Вольный элементаль.

**Жрец:** Огневичок, Лиззун, Дух жабы, Вольный элементаль, Громголов, Жонглер кинжалами, Дух дикого волка. Если есть Огневичок — Сила земли.






**Чернокнижник:** Огневичок, Лиззун, Перенапряжение, Дух дикого волка, Молот Рока, Дух жабы. С хорошей рукой — Тотем языка пламени. Если есть Огневичок — Сила земли.



### Суть архетипа

Агро Шаман назван агрессивным архетипом, хотя он не похож на классических представителей этих колод. Он почти не полагается на существ, нанося большую часть урона по противнику с помощью заклинаний и оружия. Существа же или поддерживают наступление, или отвлекают противника, или обеспечивают Шамана мощными синергиями.

**А синергий и комбинаций в колоде много:**

-  Классическая связка *Молот Рока* + *Камнедробитель*, способная нанести 10 урона за ход;
  -  Синергия *Духа жабы* и дешевых заклинаний, которые позволяют найти достаточное количество ресурсов;
    -  *Вольный элементаль*, *Громоголов* + карты с перегрузкой, а также *Сила земли* — единственные способы создать внушительный стол или бороться за него с агро колодами;
-  *Зентимо* в сочетании с любым заклинанием в колоде — способ зачистить стол или баффнуть 3 цели *Камнедробителем*;
  -  *Электра Бурешквал* и любое заклинание — мощнейшая связка для завершения партии или нанесения внушительного количества урона.

Геймплей архетипа существенно отличается при встрече с агро и контроль противниками.



### Как играть против контроля

Против агро колод первая задача Агро Шамана — закрепиться на столе или хотя бы не потерять безвозвратно контроль над ним. Это не такая простая задача, учитывая небольшое количество существ в колоде и их низкие характеристики.

**Лучшая карта в агро матч-апах — Громоголов**, который в синергии с несколькими заклинаниями с перегрузкой отвоеует стол и позволит закрепиться на нем в будущем, если не будет уничтожен.

На ранних этапах также помогают *Перенапряжение* (особенно в сочетании с *Тотемом языка пламени*) и *Жонглер кинжалами*. Позднее — *Молот Рока*, хотя при использовании оружия для разменов вы быстро потеряете здоровье.

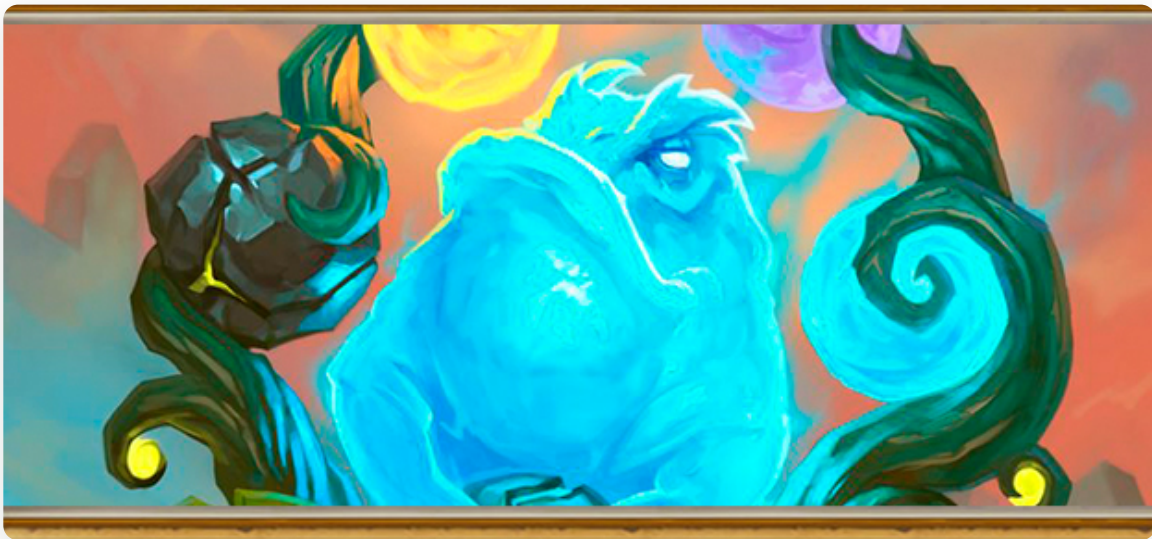
Также силен в агро поединках *Зентимо*, способный сделать многое в сочетании с *Земным шоком*, *Вспышкой* или *Молнией*.

У Агро Шамана почти нет защитных механик, поэтому играть долго без контроля над столом в агро матч-апах он не в состоянии. Старайтесь перехватить инициативу к 4-5 ходу, чтобы воспользоваться передышкой и закончить партию.

Если вы перехватили контроль над столом, старайтесь реализовать его как можно быстрее, поскольку в долгосрочной перспективе любая агро колода переиграет вас по выгоде и вернет стол назад.

Используйте **Силу земли**, чтобы захватить инициативу, не обязательно применять ее к элементалям. Если вы не нашли **Огневичка** на муллигане, то вам долго может не представиться шанс получить под контроль существо, способное прожить достаточно долго в ранней игре с агрессивными противниками, чтобы вы могли дать на него **Силу земли**.

Лучше всего бороться за стол с помощью 1/1 Искр (**Перенапряжение**, **Громоголов**) под баффом Тотема языка пламени, пока другие ваши угрозы атакуют героя противника. Также можно защищать стол и заклинаниями, но порой лучше приберечь взрывной урон для героя.



### Как играть против контроля

Против контроль колод Агро Шаман играет иначе. Он всегда действует первым номером и должен закончить партию как можно быстрее.

В начале партии Агро Шаман старается поставить что-то на стол и нанести максимум урона существами. Они не так сильны, но все равно могут сделать многое. **Сила земли** поможет обыграть типовые AoE эффекты — вам о них все должно быть известно.

Если вам не зашли ранние существа, не переживайте. Первые несколько ходов вы вполне можете потратить на силу героя: потенциал колоды раскроется позже.

**Ключевая карта в контроль матч-апах — Дух жабы**, которую обязательно нужно "раскрутить", чтобы обзавестись дополнительным взрывным уроном и прочими ресурсами. Если вы ожидаете, что оппонент сможет уничтожить **Дух жабы** под маскировкой, играйте ее на 4-5 ход, чтобы сразу же использовать несколько заклинаний.

К средним этапам игры важно найти какие-либо взрывные комбинации (**Молот Рока** + **Камнедробитель** или **Электра Бурешквал** + **Выброс лавы**), чтобы с их помощью подготовить финальную атаку.

Старайтесь сперва наносить урон с помощью оружия и существ, а заклинания оставлять на потом, поскольку только они игнорируют провокации противника.

У любой колоды есть способы исцеления. Ваша цель — найти больше взрывного урона, чем у противника есть исцеления, или вынудить его лечиться тогда, когда на столе есть какие-то опасные угрозы.

В крайнем случае, если дела идут не очень хорошо, вы можете рассчитывать на то, что противник не нашел исцеление и "сетапить летал", не учитывая дополнительное здоровье оппонента.



В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, которые помогут вам лучше освоить Агро Шамана и разобраться в тонкостях игры колодой.

### **Никто не знает, что вы играете Агро Шаманом**

Одно из преимуществ Агро Шамана — все думают, что вы **Дрыжеглот Шаман** и выбирают соответствующие карты на муллигане. Среди оставленных на муллигане карт не будет AoE способностей или исцеления, а также, вероятно, и точечных ремувалов.

### **Играйте **Молот Рока** как можно раньше**

**Молот Рока** — источник 16 урона, а с **Камнедробителем** и **Электрой Бурешквал** числа будут намного больше. Проблема лишь в том, что **Молот Рока** наносит урон в течение четырех ходов, за которые противник сможет закрыться провокациями, найти ремувал оружия или другим образом стабилизировать ситуацию.

Чем быстрее вы разыграете **Молот Рока** и начнете им атаковать, тем меньше шансов, что противник ответит на него или закроется. В идеале оружие нужно надеть на пятый ход — старайтесь не перегружать ману к этому моменту.



### **Вы можете атаковать и **Лиззуном**, и **Молотом Рока****

**Молот Рока** дает неистовство ветра: есть возможность сперва ударить последним зарядом **Лиззуна**, а затем экипировать **Молот Рока** и нанести дополнительный удар. Это также работает и с **Камнедробителем**, удар **Лиззуном** с ударом **Молотом Рока** в комбинации с **Камнедробителем** даст 11 урона по сопернику вместо 10.

#### **Берегите Монетку и заклинания за 0 маны для Духа жабы**

Если вы начинаете с **Монеткой**, **Дух жабы** становится намного мощнее: разыграть его можно на 3-4 ход и совершить полный цикл заклинаний вплоть до **Выброса лавы**, начиная с самой **Монетки**.

Старайтесь не отдавать **Монетку** до **Духа жабы**, как и **Вспышку** — она также хороша, но преимущественно в агро матч-апах.

#### **Следите за картами в колоде**

Делать это нужно не только для того, чтобы прогнозировать ближайшие "топдеки", но и чтобы лучше распоряжаться **Духом жабы**: перед использованием заклинания вы точно должны знать, какие заклинания остались в колоде и в каком количестве, чтобы совершить правильный ход.



#### **Как играть Силу земли**

Не держите **Силу земли** обязательно для элементалей, хоть у вас их и много в колоде. Бафайте любые угрозы, чтобы нанести больше урона или вывести существ из зоны поражения AoE атак. Можно усиливать даже базовые тотемы.

Бафайте Искры 1/1 с натиском, если это поможет сразу же разменяться с неприятной угрозой врага.

Хорошие цели — **Громоголов** и **Вольный элементаль**. Усиливайте их, если не боитесь точечных ремувалов. Сохранить этих существ на столе важно почти в каждом матч-апе.

Если вы применяете **Силу земли** на элементалю, вам могут выпасть следующие существа:

#### **Классовые элементали**

## Элементали классовые

### ШАМАН



### ПАЛАДИН



### ЖРЕЦ



### Чернокнижник



### МАГ



Нейтральные элементали

## Нейтральные элементали



В разных ситуациях полезны разные элементали. Всегда приятно получить еще одного Громоголова или Вольного элементалья, где-то будет полезен Ледниковый осколок или Сияющий элементаль, который удешевит ваши заклинания. Лира Осколок Солнца может принести много выгоды в сочетании с дешевыми заклинаниями. Вариантов масса, но особенно сильных синергий нет.

### Комбинации с Зентимо и Электрой Бурешквал

Электра Бурешквал и Зентимо удваивают и утраивают перегрузку от ваших заклинаний, но бафф Вольного элементалья при этом срабатывает лишь один раз. Электру лучше оставлять для финиша, так как вы слишком сильно перегружаете ману при использовании заклинаний вместе с ней.

Помимо этого, Сила земли неплохо работает вместе с ней, поскольку не перегружает ману, однако вам потребуется как минимум 5 кристаллов, чтобы сыграть Силу земли под Электра Бурешквал в один ход. Также Сила земли отлично сочетается с Зентимо.

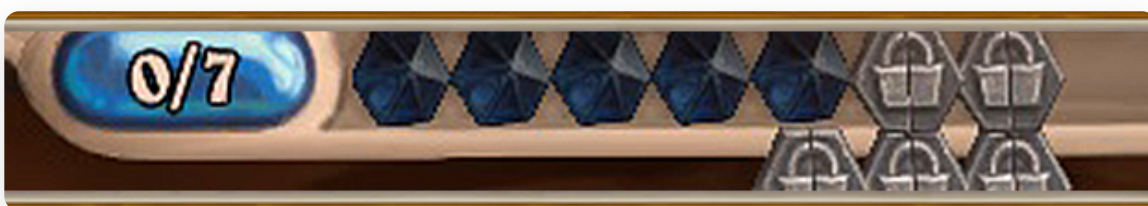
### Правильно расставляйте существ на столе

Это важно, поскольку в колоде есть Тотем языка пламени. Даже если вы еще не нашли его, ставьте существ правильно, поскольку тотем может прийти в руку в любой момент.



Ставьте **Духа жабы** и **Вольного элементаля** максимально слева на столе, чтобы они получили бафф последними. Мелкие угрозы располагайте посередине или справа от крупных.

Помните, что **Искры** с **Перенапряжения** и базовые тотемы (сила героя и **Метание тотема**) всегда появятся на столе максимально справа. **Громоголов** призывает две **Искры** по обе стороны от себя.



### Управляйте перегрузкой правильно

В колоде много карт с перегрузкой: **Вспышка**, **Молния**, **Перенапряжение**, **Выброс лавы** и **Молот Рока**. Все они сбивают темп и делают следующий ход слабее, что вы должны учитывать. Но есть и плюсы: баффы **Лиззуна** и **Вольного элементаля**. Не бойтесь играть карты с перегрузкой, пока эти синергии в игре. Помните, что **Лиззун** получает бафф от перегруженных кристаллов маны в течение двух ходов: в тот, что вы разыграли заклинание с перегрузкой, и на следующий.

Не играйте карты с перегрузкой перед важными ходами: выходом **Громоголова** в агро матч-апах или **Молота Рока** — в медленных, а также в подобных ситуациях.

### Научитесь "сетапить" летальный урон

"Сетапить" летальный урон — наносить его в течение нескольких ходов (от двух и более) со всех источников. Делать это можно гарантировано или с каким-то шансом (если противник не найдет АоЕ, исцеление или другой способ защиты).

Важно, что вы должны постоянно грозить противнику "сетапом летала", чтобы сковывать его в действиях и вынуждать обороняться. Считайте, сколько урона вы сможете нанести в течение нескольких ходов, учитывая не только карты в руке, но и потенциальные "топдеки" — среди них много наносящих урон карт.

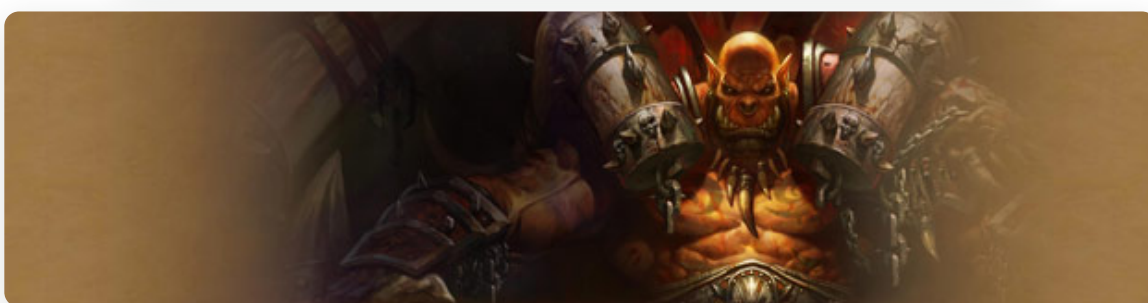
Чем хуже игровая ситуация, тем больше вы должны рассчитывать на карты из колоды. Порой вы можете совершать такие ходы, которые окупятся только в случае "топдека" одной карты из колоды — если это единственный способ победить.



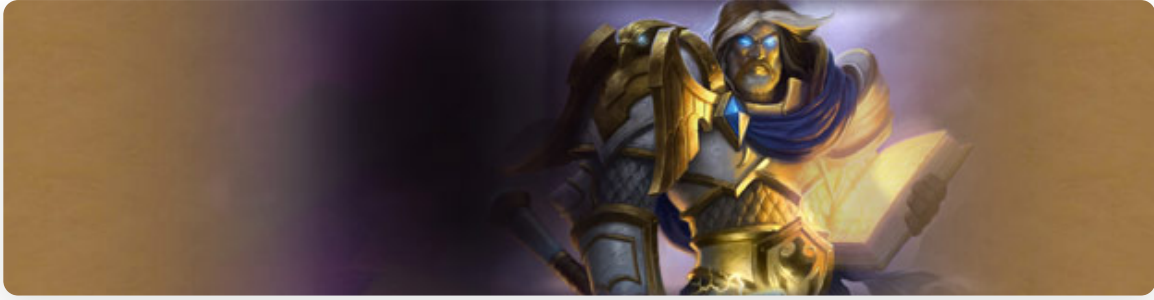
### Как работают сила героя и **Метание тотема**

Помните, что **Метание тотема** призывает любой базовый тотем. Вы можете получить второй **Тотем гнева воздуха**, если один уже есть на столе. Если вы играете **Метание тотема** под действием **Зентимо**, могут выпасть сразу три одинаковых, хоть это и редкий случай. С силой героя все наоборот: она никогда не призывает тотем, который уже находится под контролем. В зависимости от этого планируйте ваши действия. Подумайте, что вам нужно и что вы хотите сыграть раньше: силу героя или заклинание.

Всегда используйте и силу героя, и **Метание тотема** перед тем, как играть заклинания на урон: вам может выпасть **Тотем гнева воздуха**. Если хотите нанести больше урона, сначала используйте силу героя, а потом заклинание: есть шанс, что вы получите два тотема с бонусом к урону от заклинаний.



**Нечетного Воина** очень сложно победить. Вы можете попробовать разбаффать **Вольного элементаля** и давить с его помощью, но не забывайте сбивать Воину броню каждый ход, чтобы он не реализовал **Мощный удар щитом** или **Шквал гнева**. Победить таким образом непросто, но это, пожалуй, ваш единственный шанс. Полагаться на взрывной урон даже не пытайтесь: вам его точно не хватит для убийства Воина.



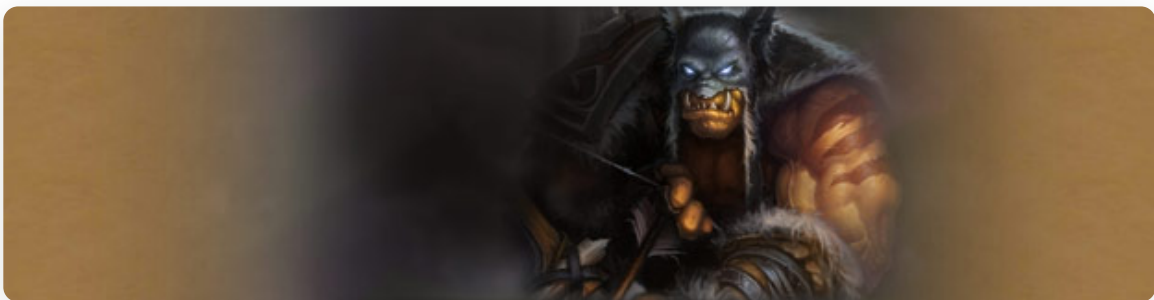
В поединке с **Нечетным Паладином** стол вы вряд ли займете. Впрочем, полностью игнорировать существ Утера нельзя: старайтесь избавляться от Паладинов-рекрутов **Перенапряжением**, **Вспышкой**, **Громоголовым**, **Жонглером кинжалами**. Нельзя, чтобы он применил **Новый уровень!** на полный стол. **Громоголов** – очень сильная карта в данном матч-апе, от которой Нечетный Паладин обязательно захочет избавиться.

Если вам не удастся перехватить инициативу, переходите к самым агрессивным действиям. Атакуйте вражеского героя, забрасывайте его заклинаниями, все равно он никак не сможет исцелиться.

Действуйте агрессивно против **ОТК Паладина**. Старайтесь убить его, прежде чем он разыграет Утера Черного Клинка. АоЕ Паладина достаточно дорогие, поэтому даже если он зачистит ваших существ, то вряд ли сыграет что-то еще, а вы сможете восстановить стол.

Ранних исцеляющих эффектов Утеру не хватит для того, чтобы обезопасить себя от взрывного урона.

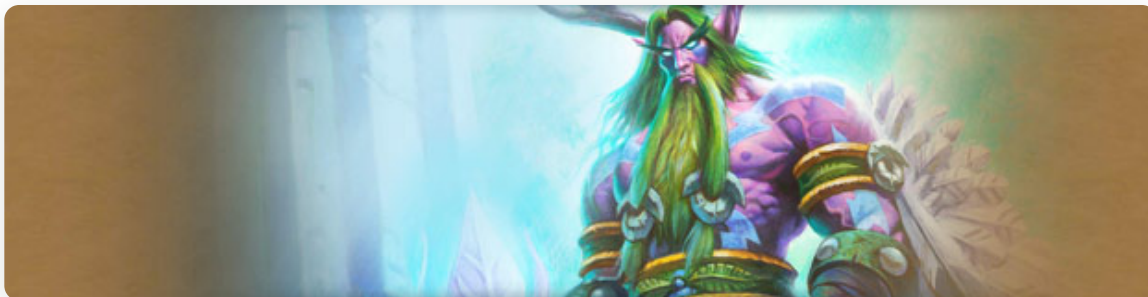
**Четный Паладин** медлителен на первых этапах матча, поэтому вам будет легко заспамить стол. Как и ОТК Паладина, его массовые зачистки тяжелы и потребуют больших затрат маны, а для вас это хорошая новость. Если у вас есть **Земной шок**, сохраните его для **Похитительницы трупов**. Она может получить эффект **Похищения жизни**, а это очень опасно.



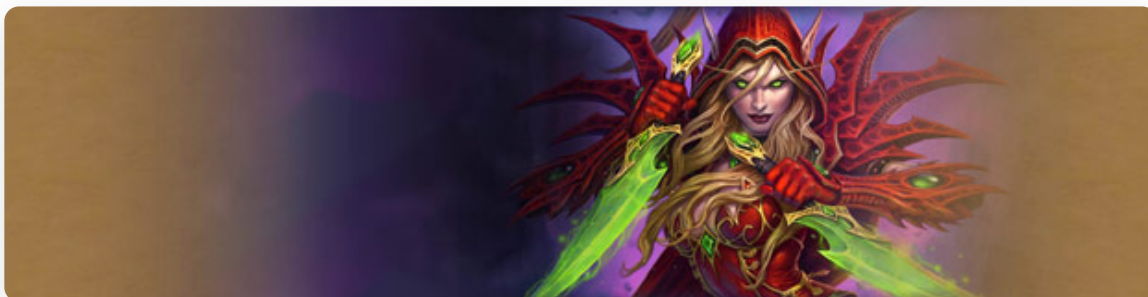
**Спелл Охотник** — выгодный матч-ап. Опасны для вас **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**, не подставляйте существ под них и не проверяйте секреты раньше времени. Если ожидаете **Взрывную ловушку** и хотите ее обезвредить, усильте существ баффами (**Сила земли**).

Победить Охотника можно, положившись на взрывной урон. У него нет способов исцелиться, кроме **Ловчего смерти Рексара** и **Зомбозверей**. Если вы потеряете стол, переходите к агрессивным действиям с помощью заклинаний и оружия. Игнорируйте существ Охотника, если ситуация неблагоприятна или вы уже планируете летальный урон.

**Охотник на хрипах** будет полегче из-за своей медлительности. В начале занимайте стол и давите мелкими существами, а если противник найдет Гризли из Ведьминого леса или просто уничтожит ваш стол, переходите к атаке заклинаниями. Впрочем, тяжелого провокатора можно нейтрализовать **Земным шоком**, если он у вас есть.

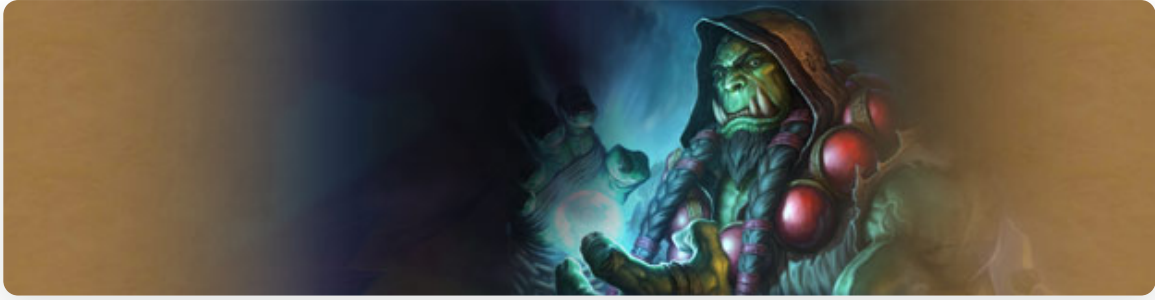


Играя против **Друидов**, бойтесь направленных ремувалов, например, Оберега: малая яшма (и его усиленные версии на 4-6 урона). **Размах** справляется с вашими токенами, а **Ползучая чума** надолго задержит ваших существ. Существа с 5 здоровья подходят вам лучше, т.к. у Друида много способов нанести 4 урона за ход. Вы можете играть вокруг **Ползучей чумы**, придерживая Тотем Языка пламени в руке для зачистки скарабеев, но чаще всего это не требуется: к этому времени вы должны перейти к атаке заклинаниями. Не отдавайте **Дух жабы** слишком рано, оставьте его в руке, чтобы гарантированно получить нужные заклинания для завершения партии. Это актуально во всех медленных поединках.



**Разбойник с Погибелью королей** — выгодный матч-ап, и растущая популярность архетипа только на руку Шаману. Важно быстро закончить партию существами и взрывным уроном, пока Валира не нашла **Похищающий жизнь яд** и не начала исцеляться. Полезен в этом матч-апе **Ледниковый осколок**, который задержит Разбойника на 1 ход, пока вы ищите новые способы нанести ему урон.

**Темпо Разбойник** играет намного медленнее вас, поэтому проблем быть не должно. Старайтесь занимать стол, не жалейте заклинания для контроля его существ, если это необходимо. Важно не позволить ему перевернуть ход партии в свою пользу, Разбойник это умеет. Но если вы уже близки к завершению матча, можете игнорировать существ и планировать летальный урон. Средств исцеления у него нет.

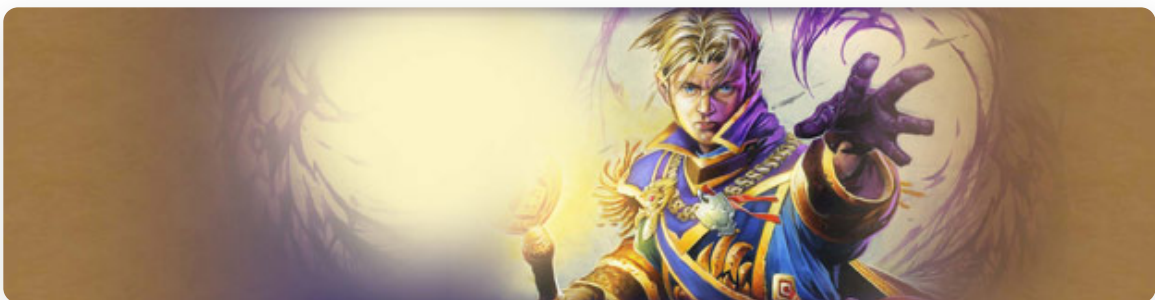


**Дрыжеглот Шамана** можно задавить рано. Он играет очень медленно, чем вы и должны пользоваться. Важно, чтобы он не нашел и AoE заклинания, и **Целительный ливень**. Если он применит что-то одно, вы сможете восстановить стол и снова нанести много урона оружием или взрывным уроном. Преимущество ваше в том, что Шаман будет ожидать зеркальный матч-ап и почти наверняка оставит тяжелые карты вроде **Грамбла сотрясателя миров** и **Дрыжеглота** в стартовой руке.

Не игнорируйте **Тотем прилива маны** и **Служителя боли**, не давайте **Траллу** дополнительные карты.



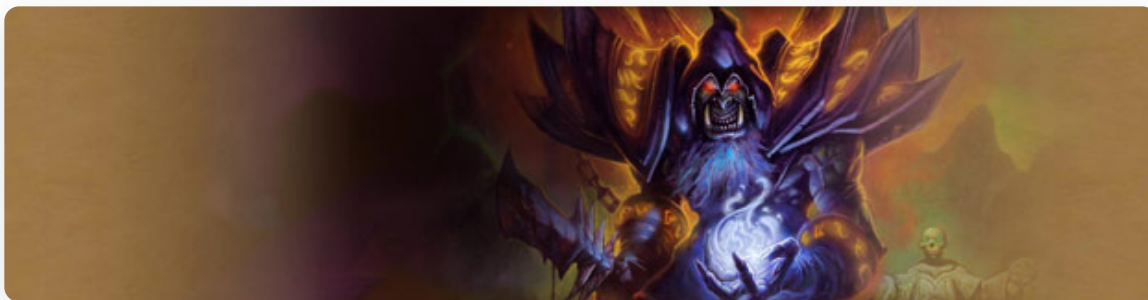
**Нечетного Мага** нужно убивать рано, пока он не перевоплотился в **Ледяного лича Джайну**. Вас немного замедлят AoE зачистки и сила героя, но вы будете больше полагаться не на стол, а на взрывной урон. Берегите **Электра Бурешквал** для финальных комбинаций с **Выбросом лавы** или **Камнедробителем**. Опасайтесь **Прожорливой слизи**, некоторые Нечетные Маги ее играют и обязательно захотят оставить на **Молот Рока**.



**Контроль Жрец** играет много AoE зачисток и имеет несколько способов исцелиться, поэтому с ним нужно действовать быстро. Как и всегда, в начале игры вы занимаете стол и атакуете врага существами. У Андуина наверняка будет **Вестник заката**, но под его эффект не попадают **Громоголов** и **Вольный элементаль**. Также вы можете баффать существ **Силой земли**, чтобы обыграть **Вестника заката**: даже **Огневичок** выживет после зачистки, если получит этот бафф. Не выставляйте много существ на стол перед 5-7 ходом из-за **Всеобщей истерии** и **Ментального крика**.

Если вам попадется **Квест Жрец**, лучше убить его до выполнения легендарной задачи. У вас может не хватить урона и существ, чтобы сбить дополнительные 40 здоровья. Существ Жреца часто можно проигнорировать, разменивайтесь с ними, только чтобы защитить важные угрозы вроде **Громоголова** или **Вольного элементаля**. Не забывайте и об **Астральной плети**. Если чувствуете, что Жрец готовится применить ее, не призывайте лишних существ 1/1.

Вам может попасться **ОТК Жрец с Переворотом**, который тоже использует легендарную задачу. Действуйте так же, как и в поединке с обычным Квест Жрецом. Плюс в том, что не все игроки умеют правильно разыгрывать финальную комбинацию, поэтому у вас всегда будет шанс, что Жрец просто не сможет убить вас.



Шансы на победу в поединке с **Зоолоком** примерно равные. Старайтесь быть быстрее оппонента, заполняйте стол мелкими существами, а разменивайтесь заклинаниями. Опасная угроза — **Гадкий натрезим**. Чернокнижник будет постоянно наносить себе урон силой героя, что только вам на руку. Так вы сможете быстрее завершить партию уроном из руки.

Не жалейте заряды **Камнедробителя**, если нужно разменяться с опасной угрозой и не потерять стол. Это касается почти всех агро матч-апов.

С **Четным** и **Контроль Чернокнижником** вы играете успешно благодаря взрывному урону. Сначала попытайтесь нанести много урона со стола и оружием, а потом, когда выйдет мощный провокатор (**Крюконосец-разоритель** или **Повелитель Бездны**), перейдите к атаке заклинаниями. Также вы можете оставить **Земной шок**, чтобы обойти провокацию. Не забывайте, что **Земной шок** также убивает Сумеречного дракона, но делать это нужно, только если это поможет выиграть стол. Если же смерть дракона ничего особенно не изменит, то лучше оставить заклинание на провокацию.



**Агро Шаман** — относительно новая агро колода, которая уже завоевала много поклонников. Она подойдет тем, кто не любит долгие матчи, а предпочитает легкие, быстрые победы. У Агро Шамана не лучшие статистические показатели против некоторых популярных колод (**Нечетный Маг**, **Спелл Охотник**, **Нечетный Паладин**), но многое зависит от действий игрока: если правильно играть Шаманом, он победит и этих соперников. Помните, что агро колоды не так просты и топорны, как кажутся, и слепая агрессия — не единственное ее амплуа.

Спасибо за внимание и удачи в игре.