

Герой сегодняшней статьи – Четный Шаман. После изменений баланса Четный Шаман снова вернул себе статус самой популярной колоды класса, так как [Дрыжеглот Шаман](#) ушел в тень из-за нерфа [Дренеев-каторжников](#).

Это недооцененная колода, к которой обращаются не так часто, хотя ее показатели впечатляют. Четный Шаман – один из лучших архетипов для противостояния Охотникам (особенно Мидрейндж и Охотникам на хрипах), Четным и ОТК Паладинам, Зоолокам и ряду других популярных колод.

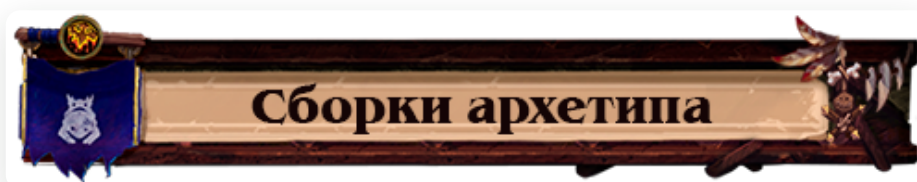
Грамотный Четный Шаман умеет играть и с быстрыми, и с медленными оппонентами, поэтому колода очень гибкая, у нее нет безнадежных матч-апов.

В гайде внимание будет уделено основным сборкам, техническим картам и возможным заменам, а также будут рассмотрены нюансы стратегии, муллигана и популярных матч-

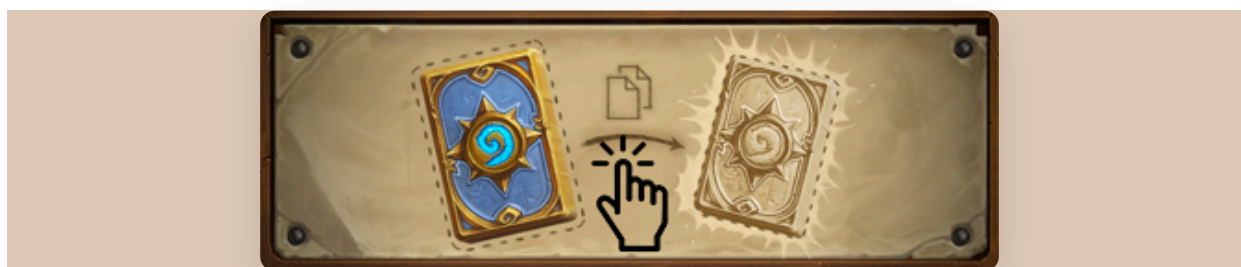
апов в текущей мете.

### Разделы гайда:

Сборки архетипа  
Вопросы декбилдинга  
Основа колоды  
Оptionальные и технические карты  
Замены  
Максимально бюджетная версия  
Муллиган  
Основы геймплея  
Общая характеристика архетипа  
Как играть против агро  
Как играть против контроля  
Стратегия игры  
11 советов, которые пригодятся в освоении архетипа  
Матч-апы  
Заключение

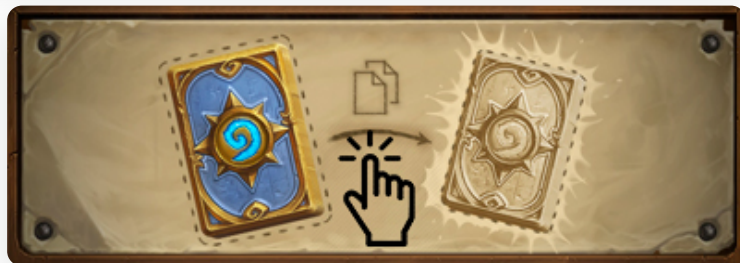


Сборки Четного Шамана практически не изменились с выходом Растахановых игрищ и недавних нерфов. Это отличительная черта почти всех четных и нечетных колод. Некоторые версии архетипа стали добавлять [Яйцо скарабея](#), но это совсем не обязательная карта.



Четный Шаман от Kolento

## Четный Шаман от Kolento



Самая распространенная версия архетипа. Это классический Четный Шаман, который использует много мелких существ и много тяжелых. Kolento играет все лучшие поздние опции: **Калимос Первородный**, **Ал'акир**, **Король-лич**, **Ведьма Хагата**. Благодаря им Четный Шаман успешно играет с медленными оппонентами.

В колоде только один **Сглаз**, но вы можете не отказываться от второй копии, она никогда не будет лишней.

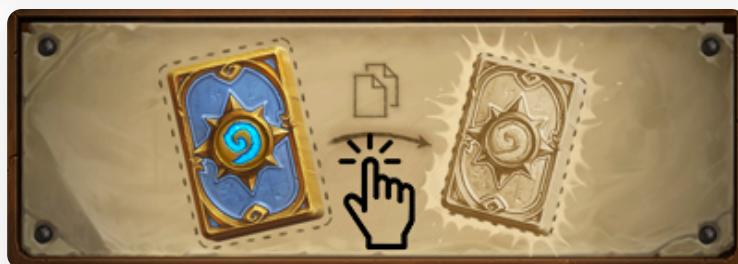
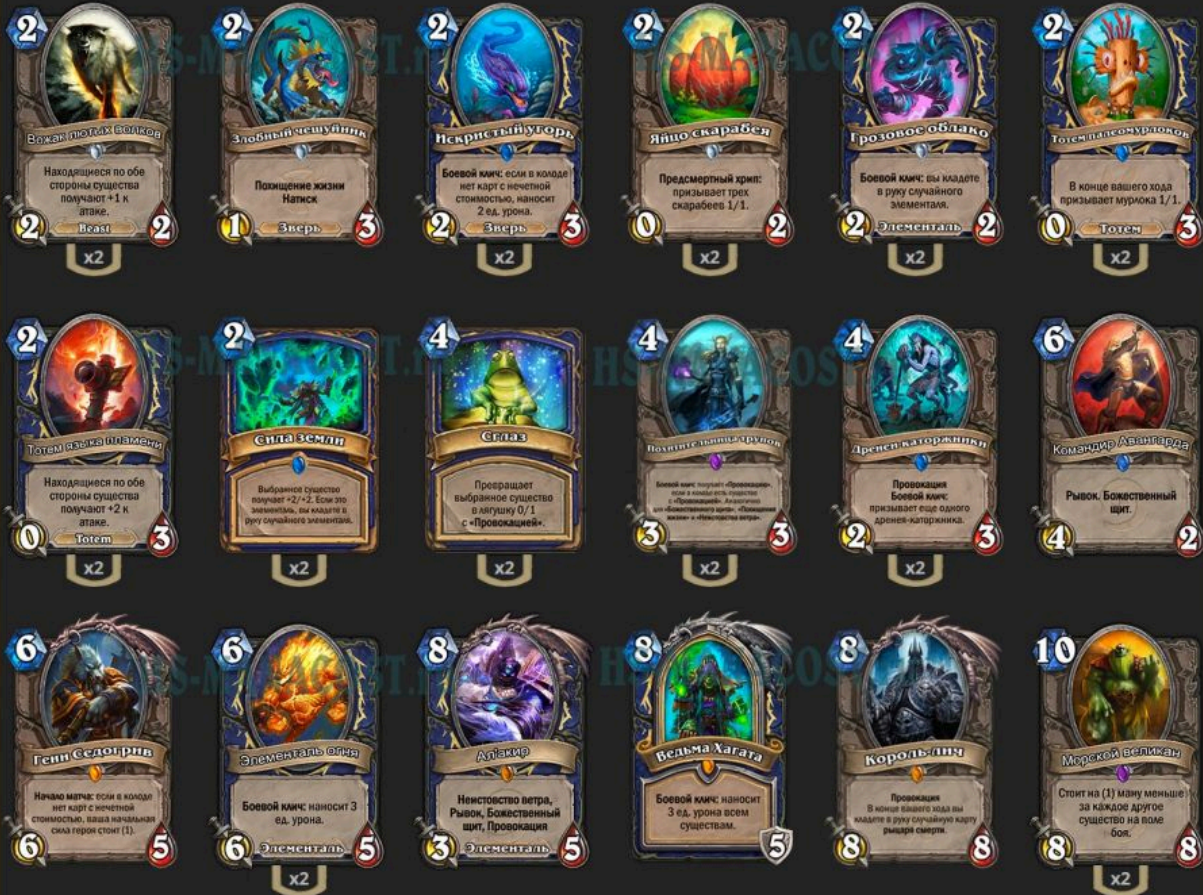
Кстати, в сборки вновь вернулся **Злобный чешуйник**, который усиливает **Похитительницу трупов**. Теперь эта карта снова присутствует почти везде, часто в одном экземпляре.

**Жонглер кинжалами** – свободный слот колоды. Сегодня необходимость в нем не такая острая, как во времена Нечетных Паладинов. Замените их на что-нибудь по своему вкусу.

---

Четный Шаман от Hunterace











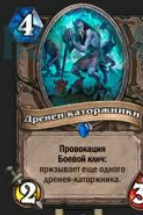






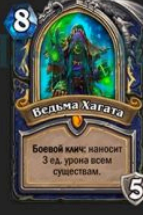

# Четный Шаман от Hunterace




Жонглер кинжалами здесь заменен на Яйцо скарабея. Это вполне оправданная замена: сегодня Жонглер кинжалами не так силен из-за ухода Нечетных Паладинов, и матчапов, где он был бы особенно полезен, совсем немного. А Яйцо скарабея (точнее его предсмертный хрип) неплохо синергирует с Тотемом языка пламени и Морскими великанами.


Четный Шаман от Den


**Четный Шаман от Den**

 <p>Ветер пастухов Волков Находясь по обе стороны существа получает +1 к атаке. Ветер</p>	 <p>Яйцо скарабея Предсмертный хрип: призывает троя скарабея 1/1. 0</p>	 <p>Кислотный слизынок Боевой хвост уничтожает оружие противника. 3</p>	 <p>Тотем языка пламени Находясь по обе стороны существа получает +2 к атаке. Тотем</p>	 <p>Тотем палеочурочков В конце вашего хода призывает муружа 1/1. Тотем</p>	 <p>Нескрытый угорь Боевой хвост если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, наносит 2 ед. урона. Зверь</p>	 <p>Спитаземли Выбранное существо получает +2/2. Если это элементаль, вы кладете в руку случайного элементяля. x2</p>
 <p>Грозовое облако Боевой хвост вы кладете в руку случайного элементяля. x2</p>	 <p>Спитаз Превращает выбранное существо в карту 0/1 с «Провокацией». 4</p>	 <p>Древо Чуждого Железа Боевой хвост выбранное существо получает +2 к атаке до конца хода. 4</p>	 <p>Древо кагорашники Провокация Боевой хвост призывает еще одного артея-кагорашника. 2</p>	 <p>Полителемашини Боевой хвост получает «Провокация» и «Скрытый». Призывая, уничтожает элементяля против. «Скрытый» уничтожает только в «Облаке» против артея. 3</p>	 <p>Командир Авионград Рывок. Божественный щит. 4</p>	 <p>Генри Седорив Начало матча: если в колоде нет карт с нечетной стоимостью, брось начальная сила героя стоит (1). 6</p>
 <p>Элементаль огня Боевой хвост наносит 3 ед. урона. Элементаль</p>	 <p>Адепты Нечестство ветра, Рывок, Божественный щит, Провокация 3</p>	 <p>Король дину Провокация В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти. 8</p>	 <p>Ведьма Хагата Боевой хвост наносит 3 ед. урона всем существам. 5</p>	 <p>Морской великан Стоит на (1) ману меньше за каждое другое существо на поле боя. 8</p>		



**MANACOST**  
kolodahearthstone.ru



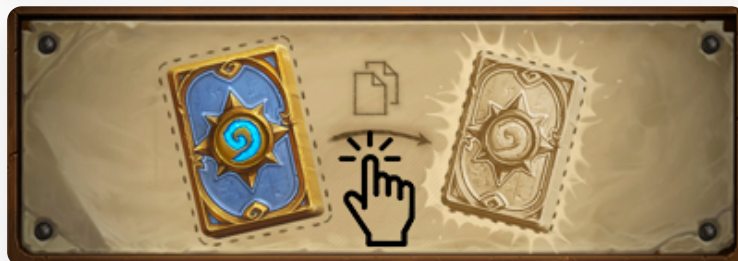




Более агрессивная версия колоды. Примечателен [Дворф Черного Железа](#) – неожиданный и редкий бафф. Пригодится для разменов и в некоторых случаях для добивания оппонента или нанесения ему большего урона. Существо также пригодится для бюджетных сборок.

Четный Шаман от PapaJason

## Четный Шаман от ParaJason



Сборка из топ-8 наша напоминает версию от Kolento, только два Жонглера кинжалами заменены Кислотным слизнюком и Яйцом скарабей. Выбирайте такой вариант, если чувствуете необходимость в ремувале оружия. Яйцо скарабей можно заменить на что-то другое.

[К оглавлению](#)

# Вопросы декбилдинга

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



Основа Четного Шамана долгое время остается неизменной за исключением некоторых незначительных перемен. Например, сегодня стал необязательным **Жонглер кинжалами**, поэтому в основе его нет.

Как всегда основа колоды состоит из набора дешевых и дорогих существ, а заклинаний здесь всего два: **Сила земли** и **Сглаз**. В самый раз для колоды, полагающейся целиком и полностью на стол.

Четный Шаман теперь довольствуется только одной копией **Сглаза** в основе, хотя версии с двумя этими картами по-прежнему популярны.

Часто добавляют **Яйцо скарабея**, **Калимоса Первородного**, **Злобного чешуйника**.

Подробнее об **опциональных и технических картах** Четного Шамана читайте далее.

[к оглавлению](#)



## Опциональные и технические карты



**Калимос Первородный** – добавляется в тяжелые версии Четного Шамана, которые хотят играть больше дорогих существ и побеждать в медленных поединках. В агрессивных матч-апах пригодится в качестве AoE зачистки. Но если вы хотите играть более агрессивной сборкой, или у вас не хватает пыли, **Калимос Первородный** – первый кандидат на замену.

**Злобный чешуйник** – добавляется в основном для того, чтобы давать **Похитительнице трупов** недостающий эффект похищения жизни. Как самостоятельное существо, пригодится не так часто, хотя может быть полезно против агрессивных колод.

**Жонглер кинжалами** – привычная опция для архетипа, но не такая сильная, как во времена властвования Нечетного Паладина. Сегодня он тоже не будет лишним в агро противостояниях, но подходящих целей с 1 единицей здоровья для него в мете немного. Впрочем, он еще и бьет “по лицу”, так что опция все равно полезная.

**Кислотный слизнюк** – в основном вы будете ломать **Лук Орлиного рога**, **Свечкострел** и усиленное оружие Нечетного Разбойника. Другие варианты будут попадаться намного реже. Часто будет выходить в темп как 3/2.



**Яйцо скарабея** – “липкое” существо, благодаря которому противнику становится не так просто зачистить стол. Может быть усилено баффом, плюс существа 1/1 отлично сочетаются с **Вожак**ом лютых волком и **Тотем**ом языка пламени. Также они помогают быстрее удешевлять Морского великана.

**Защитник Аргуса** – будет баффать существ и защищать важные угрозы провокациями. Неплохо синергирует с **Яйцом скарабея**. Опция хоть и редкая, но имеет место в колоде Четного Шамана.

**Дворф Черного Железа** – неожиданная опция для агрессивных сборок архетипа. Моментально увеличит атаку со стола на 2 единицы урона, что пригодится для размена или атаки по герою противника.

**Магический генератор** – сегодня используется не часто, но все же имеет место. Как правило, вы будете искать с него **Жажду крови**, то самое заклинание, которого так не хватает колоде. Когда-то пригодится и **Вулкан**. Также вы можете получить **Дождь из жаб**, **Эврику!**, **Буреусилитель** и **Оберег: малый сапфир**.

[к оглавлению](#)



## Замены

Четный Шаман – недешевая колода из-за дорогих тяжелых существ. **Заменить** их все не выйдет, так как Шаман станет совсем “беззубым”, оставшись только с мелкими существами. Так у него вообще не будет шансов против контрольных колод.

Оставьте те карты, которые у вас есть: наверняка у многих найдется **Король-лич** и **Морской великан**. Если нет – придется что-нибудь создать. Не бойтесь крафтить Морского великана, карты из классического набора рано или поздно пригодятся. **Короля-лича** тоже можно создать, но это последнее дополнение, в котором вы сможете им поиграть. Впрочем, его играют и многие другие колоды, так что трата будет хоть и не совсем своевременной, но точно не бесполезной.

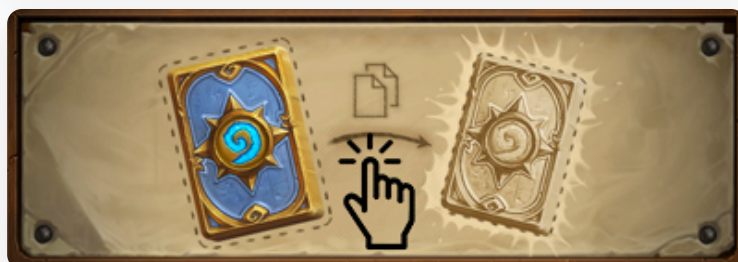
Если вы только хотите познакомиться с колодой, попробуйте эту сборку за 6180 пыли. Здесь нет **Ал'акираа** и **Ведьмы Хагаты**, без них вы вполне сможете обойтись. Но можете добавить их, если они у вас есть.



## Максимально бюджетная версия

Бюджетный Четный Шаман

# Бюджетный Четный Шаман



Если вы всерьез захотите играть Четным Шаманом, создайте в первую очередь Ал'акира и Ведьму Хагату. Для утяжеления колоды стоит скрафтить Калимоса Первородного.

[к оглавлению](#)



Муллиган Четного Шамана всегда был прост: вы ищете два вторых дропа, которые разыграете на второй и третий ход с силой героя. Часто это могут быть даже Тотем языка пламени, Вожак лютых волков: они хороши, так как могут усилить базовый тотем, призванный на первом ходу. Лучшие опции – Тотем палеомурлоков, Искристый угорь.

Всегда оставляйте Похитительницу трупов: она полезна в любом матч-апе.



**Воин:** Похитительница трупов, Морской великан, Грозное облако, Тотем языка пламени. С хорошей рукой – Ведьма Хагата.

**Паладин:** Похитительница трупов, Тотем палеомурлоков, Грозное облако, Вожак лютых волков, Тотем языка пламени, Искристый угорь. С хорошей рукой – Морской великан.

**Охотник:** Похитительница трупов, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени, Искристый угорь, Грозное облако.

**Друид:** Похитительница трупов, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени, Грозное облако, Морской великан. С хорошей рукой – Дренеи-каторжники.

**Разбойник:** Искристый угорь, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени, Вожак лютых волков, Похитительница трупов. С хорошей рукой – Сглаз.

**Шаман:** Искристый угорь, Тотем языка пламени, Похитительница трупов, Морской великан. С хорошей рукой – Дренеи-каторжники.

**Маг:** Тотем палеомурлоков, Искристый угорь, Тотем языка пламени, Похитительница трупов.

**Жрец:** Похитительница трупов, Сила земли, Жонглер кинжалами, Искристый угорь, Тотем палеомурлоков, Тотем языка пламени.

**Чернокнижник:** Искристый угорь, Тотем языка пламени, Вожак лютых волков, Тотем палеомурлоков, Похитительница трупов.

[к оглавлению](#)



### Общая характеристика архетипа

Четный Шаман – мидрейндж колода, играющая целиком и полностью от стола. Удешевленная сила героя обеспечивает постоянный “заспам” игрового поля. На первом, третьем, пятом ходах у вас останется лишний кристалл маны, который вы и будете тратить на силу героя в большинстве случаев.

По ходу партии вы наращиваете мощь, так как существа становятся дороже и тяжелее. К восьмому ходу начнут выходить самые мощные существа: [Ал'акир](#), [Калимос Первородный](#) и другие. Так вы постепенно будете оказывать все больше давления на оппонента. Это особенно эффективно в медленных матч-апах, когда противнику приходится искать ответ на каждую вашу угрозу, и одним AoE ремувалом отделаться тяжело.

Преимущество Четного Шамана в том, что он способен переигрывать и быстрых соперников. Он не будет отставать по темпу, если только не получит в руку дорогих существ на старте. Удешевленная сила героя способствует быстрому “заспаму” стола, а баффы и существа вроде [Искристого угря](#) или [Феникса Огненного Венца](#) помогают размениваться без потерь.

Уязвим Четный Шаман к тем колодам, которые “носят” много ремувалов, причем как массовых, так и точечных. В начале игры приходится обыгрывать AoE зачистки, а позднее – всевозможные [Казни](#), [Превращения](#), [Сглазы](#) и так далее.

[к оглавлению](#)



### Как играть против агро

С **агрессивными колодами** Четный Шаман успешно справляется благодаря разным инструментам. Во-первых, это карты для перехвата инициативы: *Искристый угорь*, *Калимос Первородный*, *Элементаль огня*. Их в колоде немного, и многие предназначены для поздней игры, но помочь они способны. Во-вторых, баффы. *Тотем языка пламени*, *Вожак лютых волков*, *Сила земли* – все они усиливают существ, позволяя размениваться с врагами. Даже в самых быстрых матч-апах реализовать их не сложно. Вам доступны и провокаторы, причем начиная с первого хода: есть 25%-ный шанс призвать базовый тотем с провокацией.

Проблема в том, что у Четного Шамана нет AoE эффектов, кроме *Ведьмы Хагаты*, но это очень дорогой инструмент, до которого еще надо дожить.

[к оглавлению](#)



### Как играть против контроля

В **медленных матч-апах** Четный Шаман побеждает благодаря давлению. Этой стратегии вы будете придерживаться против Нечетного Воина, любого архетипа Жреца или Друида, Биг Спелл Мага и других. Существа Шамана не столь сильны, чтобы

начинать агрессивные действия с первых ходов. Помогут баффы [Сила земли](#), [Тотем языка пламени](#), [Вожак лютых волков](#), но они ненамного увеличат наносимый урон. [Похитительница трупов](#) станет сильнее даже с самым минимальным баффом, если получит неистовство ветра, не забывайте это. Старайтесь усиливать именно ее.

Полезны рывки и тяжелые существа, к шестому-восьмому ходам Шаман уже готов показать самые внушительные угрозы.

У вас нет инструментов добора, поэтому грамотно расходуйте каждый ресурс. Помните об АоЕ зачистках, желательно знать, какие сейчас популярны у разных архетипов. Будет обидно, если противник одной картой перечеркнет все ваши планы.

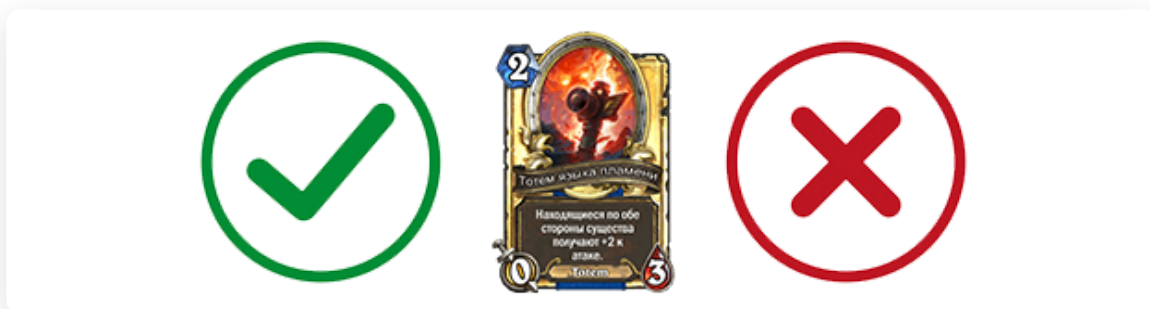
[к оглавлению](#)



В этом разделе вы найдете 11 советов и рекомендаций, которые помогут освоить все тонкости игры Четным Шаманом.

### Важнейший элемент геймплея - позиционирование

Позиционирование важно из-за [Тотема языка пламени](#) и [Вожака лютых волков](#). Основное правило расстановки существ: ставьте слабых ближе к центру или справа, а крупные угрозы - с левого края, чтобы не мешать базовым тотемам на правой стороне. Ближе к левой стороне ставьте и [Тотем палеомурлоков](#), чтобы мурлоки тоже могли получить бафф. «Мелочь» должна быть сосредоточена вокруг усилителя. Сначала атакуют и умирают при размене слабые существа, затем следующие получают усиление и тоже размениваются, и так далее. Постоянно думайте о позиционировании, пусть это войдет в привычку. Главное, что вы хотите от усиливающих вторых дропов - баффнуть как можно больше существ и нанести максимум урона.



Помните, что думать о позиционировании нужно, даже когда [Вожака лютых волков](#) и [Тотема языка пламени](#) нет на столе и в руке. Всегда есть шанс «топдекнуть» их, поэтому расставляйте существ с учетом такого «топдека». Если условный [Вожак лютых волков](#) неожиданно придет в руку, стол должен быть подготовлен. Если на столе уже есть [Тотем языка пламени](#) или [Вожак лютых волков](#), ставьте рывки рядом с ними, но после атаки другими существами. Думайте, нужны ли баффы провокаторам. Если ожидаете от оппонента рывок или натиск, усиливайте его. Иногда бафф необязателен,

и можно просто оставить тотем с провокацией 0/2 в качестве мелкой помехи, а усиление дать другим полезным существам.

Играть нужно и от карт противника: у Биг Спелл Мага есть [Метеорит](#), у Воина – [Суперколлайдер](#) и так далее. Старайтесь учитывать все моменты и выбирать оптимальный вариант.



#### **Считайте ману, прежде чем выставить Морского великана**

Нужно подобрать такой вариант действий, чтобы выставить максимум угроз перед выходом Морского великана. Считайте, сколько вы потратите маны на них и насколько удешевится сам великан.

Не забывайте, что вы почти всегда можете прожать силу героя перед выходом Морского великана (потратите один кристалл маны на силу героя, при этом [Морской великан](#) станет дешевле на тот же кристалл).

#### **Агрессивные и мидрейндж колоды можно переиграть по выгоде**

Это актуально, например, в зеркальном матч-апе. Переигрывание по выгоде не всегда означает затяжной матч до усталости, достаточно истощить ресурсы противника в руке, сохранив часть ваших. Такой стиль игры актуален в зеркальных противостояниях и против других мидрейндж колод. Играйте жадно, но в меру, чтобы противник не захватил стол. У вас не так много инструментов для “темпо-свинга”, то есть перехвата инициативы на столе: [Искристый угорь](#), [Ведьма Хагата](#), [Калимос Первородный](#) – и их еще нужно найти, поэтому терять преимущество нельзя. Старайтесь часто использовать силу героя: базовые тотемы хорошо сочетаются с бафами вроде [Вожака лютых волков](#) и [Тотема языка пламени](#). Конечно, играть слишком жадно и копить карты в руке, “прожимая” одну только силу героя, не стоит. Но и выкидывать карты бездумно – тоже, иначе они быстро закончатся. Как только вы истощите запасы в руке оппонента, матч будет за вами.

#### **В начале партии обыгрывайте AoE эффекты, а в конце – точечные ремувалы**

Четный Шаман боится и тех, и тех. Когда вы спамите стол, заботьтесь о массовых зачистках, а ближе к поздним этапам, когда выходят опасные одиночные угрозы –

помните о [Сглазе](#), [Превращении](#), Смертельном выстреле, Мощном ударе щитом и т.д.

Если ситуация благоприятна и у вас есть время играть осторожно – обыгрывайте AoE эффекты. Выставляйте не все угрозы, чтобы потерять не так много, выводите существ из зоны поражения бафами или божественными щитами. Если же положение плачевно и терять все равно нечего – рискуйте. Представьте, что нужного ответа у оппонента нет и идите ва-банк.

Обыгрывать точечные ремувалы не так просто, ведь у вас вряд ли будет время просто сидеть и ничего не делать. Старайтесь выманить их на менее важные угрозы – например, лучше сначала подставить [Калимоса Первородного](#), а потом, когда ремувал будет потрачен, уже [Короля-лича](#), ведь Калимос ценен в основном своим боевым кличем.

### **Применяйте баффы на тех существ, которые уже могут атаковать**

Это классическое правило выгодного использования баффов. Так вы не рискуете потерять сразу и существо, и бафф и в любом случае реализуете усиленную атаку хотя бы один раз.

Впрочем, бывают и исключения, но они редки. Например, если вы хотите выманить сильный ремувал, а затем выставить что-то еще более опасное.



### **Можно победить с помощью связок рывков и баффов**

Вам доступны несколько интересных комбинаций, которые помогут неожиданно завершать партии. Например, связка [Ал'акир](#) + [Сила земли](#) даст вам 10 единиц урона с пустого стола за десять кристаллов маны.

[Командир Авангарда](#) + [Сила земли](#) даст 6 единиц урона за восемь кристаллов маны (или 8 единиц урона за десять кристаллов маны с двумя бафами).

### **Геймплей после розыгрыша Ведьмы Хагаты**

Когда вы смените облик и превратитесь в [Ведьму Хагату](#), геймплей сильно поменяется. Теперь в вашем распоряжении ценный источник ресурсов. С новой силой героя Четный Шаман может даже побороться до стадии усталости. Большинство карт в вашей колоде – существа, и за каждое разыгранное вы получите заклинание. Четный Шаман не

обладает инструментами добора, поэтому вряд ли придет к усталости раньше оппонента. Задумайтесь о том, чтобы играть медленно и жадно.

Также старайтесь разыгрывать дешевых существ раньше дорогих, чтобы пересмотреть планы на ход с учетом полученного заклинания.

### Правильно выбирайте цели для Сглаза

Отдавайте ремувал на самые опасные цели, не отдавайте его просто так. Изучите актуальные колоды ладдера и какие у них есть подходящие цели. У Охотника на хрипах это **Яйцо дьявозавра** или **Плотоядный куб**, у Четного Чернокнижника целый веер опасных угроз, у Четного Паладина – существа под баффами, в зеркальном поединке – **Морской великан**, **Похитительница трупов** и так далее.

### Играйте угрозы в темп для максимального давления

Не обязательно ждать элементаря, чтобы реализовать боевой клич **Калимоса Первородного**, если вы уже близки к победе и не ожидаете ремувалов от оппонента. Ставьте его как существо 7/7, чтобы оказать как можно больше давления. Иногда важнее оказываются характеристики существ, а не их эффект или боевой клич.

Поступать таким образом нужно и в тяжелых ситуациях, когда других вариантов нет.

### В тяжелых случаях играйте от “топдеков”

Четный Шаман играет от стола, и даже мощные рывки вроде **Ал'акира** способны застрять на провокации. Источники нанесения прямого урона в обход провокаторов – это **Элементаль огня**, **Искристый угорь**, **Феникс Огненного Венца**, **Калимос Первородный**. В случае, когда есть вероятность найти что-то на прямой урон в колоде, есть смысл играть от “топдеков”. Запоминайте, какие карты остались в колоде и каков шанс получить тяжелую опцию или финишер. Если вероятность высока, планируйте игру на несколько ходов вперед. Если ожидаете **Калимоса Первородного**, поставьте в темп какого-либо элементаря – а вдруг повезет?



### Помните о картах со случайным эффектом

**Грозное облако** – сейчас в игре 53 элементаря: 19 у Шамана, 11 у Мага, 5 у Жреца, по одному у Паладина и Чернокнижника и 16 нейтральных. Шанс найти конкретного

элементалю – почти 2%. Аналогично с заклинанием **Сила земли**.

К особенно полезным элементалям относятся: **Рокочущий элементаль**, **Ал'акир**, **Калимос Первородный**, **Трясинник**, **Грамбл сотрясатель миров**, **Пирос**. Этим существам почти всегда можно найти применение в игре. Шанс найти одного из них — чуть больше 11%.

**Ведьма Хагата** дает одно из 38 заклинаний, когда вы разыгрываете существо. Шанс найти конкретное – 2,6%. Если вы ищете прямой урон по герою оппонента, вам повезет с вероятностью 10,5% (**Ледяной шок**, **Выброс лавы**, **Молния**, **Метание тотема**). Шанс найти исцеление – 5,3% (**Целительный ливень**, **Гнев прилива**), а AoE эффект (**Молния в колбе**, **Гроза**, **Вулкан**) — 7,9%.

Также Четный Шаман всегда будет рад **Жажде крови** и дополнительному **Сглазу**. Шанс найти каждое из них 2,6%, как и любое другое конкретное заклинание.

**Король-лич** даст одну из восьми карт рыцаря смерти. Шанс получить конкретную – 1/8. Полезные для Шамана карты – **Щит антимагии**, **Армия мертвецов**, **Ледяная скорбь**, **Лик смерти**, **Смерть и разложение**. Остальные опции тоже сильны, но используются реже. Самая нежеланная опция – **Проклятый договор**, хотя и он может стать последней надеждой в тяжелой ситуации.



[К оглавлению](#)

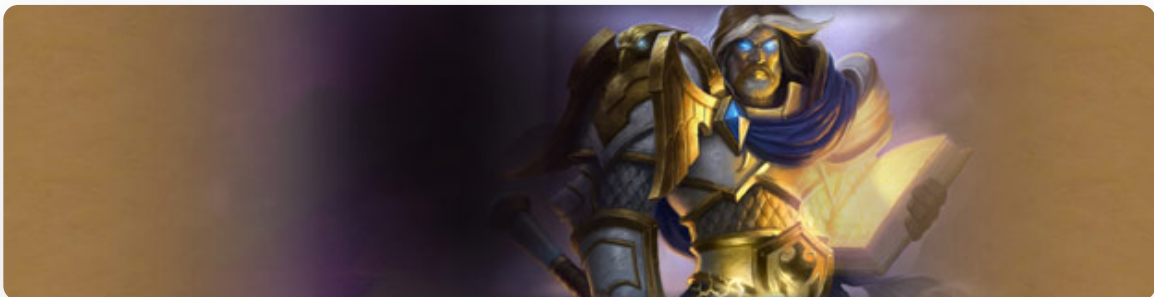




**Нечетный Воин** не позволит переиграть себя мелкими угрозами, так что постарайтесь сделать ставку на тяжелых существ: **Короля-лича**, **Ал'акира** и так далее. Единственное действительно опасное для Воина дешевое существо – **Тотем языка пламени**, постарайтесь закрыть его провокацией и защитить от **Суперколлайдера** и других ремувалов.

**Суперколлайдер** особенно силен против вас, поэтому постарайтесь не ставить на стол две крупные угрозы рядом. Лучше, чтобы между ними был базовый тотем или какая-либо мелкая угроза.

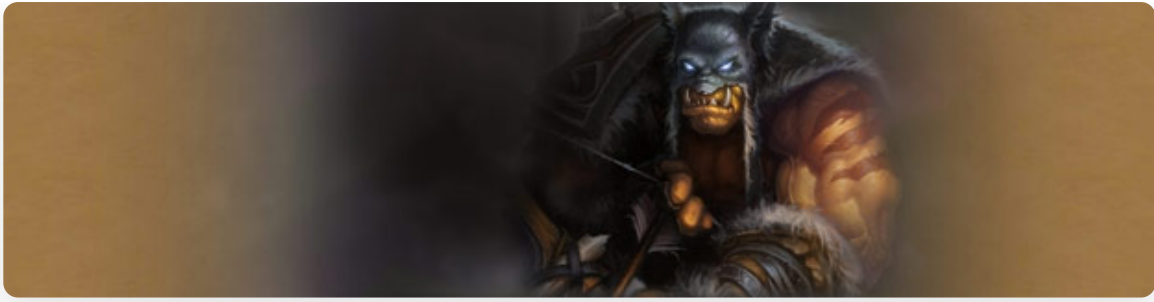
Помните, что у Нечетного Воина всегда есть **Потасовка** и **Шквал гнева**. Гораздо реже встречается **Ментальный техник**, современные Воины его почти не играют, так что не обыгрывайте его.



**ОТК Паладин** – выгодный матч-ап. Он играет АоЕ зачистки, но действует слишком медленно, в основном добирая карты. Замедлить вас может **Праведная защитница**, остальных его существ можно игнорировать. Убивайте Паладина до выхода рыцаря смерти, чтобы он не успел исцелиться. Вынуждайте противника потратить комбинации с **Равенством** на вашу “мелочь”, а потом продавить его тяжелыми угрозами.

**Четный Паладин** полагается на баффы и одиночные угрозы, поэтому его будет несложно победить. Опасность представляет **Похитительница трупов**, так что будьте готовы дать **Сглаз** или разменяться. Другая хорошая цель для **Сглаза** – существо под баффом **Гребнистого скакуна**. Если существо с баффом можно проигнорировать (Паладин-рекрут с **Печатью королей**), игнорируйте. Можете защитить свои угрозы провокатором, а атаковать в основном по герою противника. Но не забывайте про классические зачистки Паладина: **Освящение**, комбинации с **Равенством**.

Если встретите **Нечетного Паладина**, старайтесь не отставать по столу и защищайте **Жонглера кинжалами**. Лучше разыгрывать его не в темп, а в связке с силой героя или дешевыми существами. Попробуйте сыграть агрессивно после выхода Морского великана, если вам не будут мешать провокаторы вроде **Праведной защитницы**.



Главное, что нужно против **Спелл Охотника** – обыгрывать секреты и готовиться к Оберегу: малый изумруд. Старайтесь не проверять секреты раньше времени, пока не закрепилась на столе. Это важно не только для Четного Шамана.

Не подставляйте одну опасную угрозу под **Смертельный выстрел**, лучше спамьте стол мелочью и баффайте их: к пятому ходу вы должны быть готовы разменяться с Волками 3/3.

С **Мидрейндж Охотником** будет проще, так как он не защищается секретами, не играет **Оберег: малый изумруд** и полагается в основном на идеальную кривую маны. Вы играете гораздо агрессивней, поэтому на ранних этапах преимущество должно быть за вами. Избавляйтесь от **Медвекулы**, чтобы она не получила усиление **Псаря**.

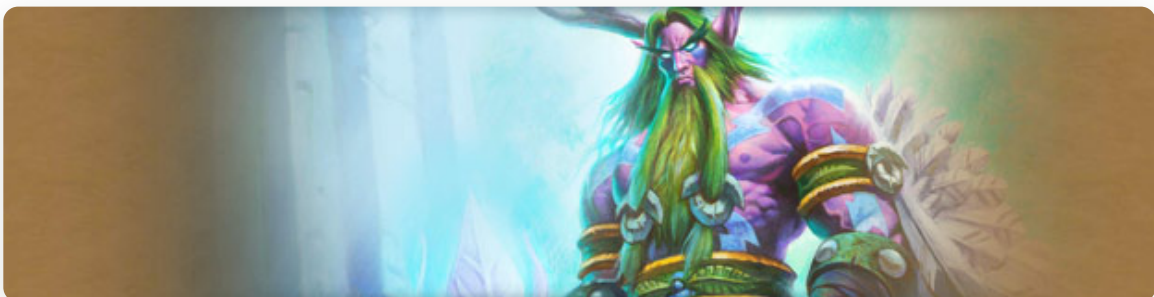
Играя с **Секрет Охотником**, придется помнить о всех правилах сразу: и обыгрывать секреты, и перехватывать стол в начале игры.

Один из секретов, кстати, будет вам на руку: это **Морозная ловушка**. Если уверены, что Рексар разыграл ее, проверьте секрет сильным боевым кличем.

**Охотник на хрипах** – один из самых желанных противников для Тралла. Он не должен доставить проблем, если не раскрутит существ с предсмертным хрипом. Ваша задача – заполнять стол, играть агрессивно и не дать Охотнику времени для реализации комбинаций. Лучшие цели для **Сглаза** – **Яйцо дьявозавра**, **Катрена Зимний Шорох** или **Плотоядный куб**.

Убивайте существ с предсмертным хрипом всегда, даже если нельзя обезвредить их **Сглазом**. Оставляя их на столе очень опасно. Пусть из **Яйца дьявозавра** вылезет существо 5/5 и у вас не будет ответа – все равно уничтожайте 0/3.

Старайтесь всеми силами избавляться и от **Псаря Шоу**, оставлять его на столе никак нельзя.

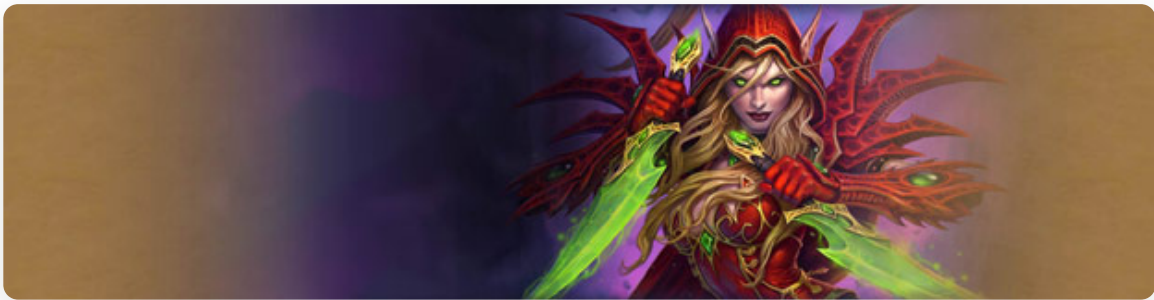


Какой бы Друид вам ни попался, вы со всеми должны играть в плюс. Против **Биг Спелл Друида** играйте нагло и не бойтесь AoE атак: у Друида попросту нет никаких заклинаний, кроме **Тотального заражения**. Он может бороться с вашим столом только

разменами, а этого ему точно не хватит. Вас могут замедлить провокаторы, можно отдать на них [Сглаз](#) или разменяться, но старайтесь не жертвовать всем столом ради одного существа. В этом матч-апе лучше отдать ремувал, но сохранить существ.

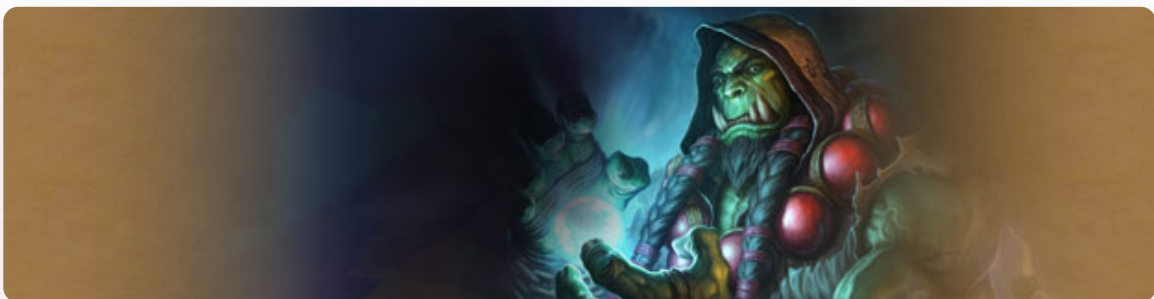
В поединках с медленными Друидами (**Малигос Друид**, **Вихлепых Друид**) основная проблема – [Ползучая чума](#). Не “прожимайте” на автомате силу героя перед шестым ходом, даже если есть лишний кристалл маны. Лучше давить крупными угрозами, которые выйдут к середине игры: [Похитительница трупов](#), [Элементаль огня](#), [Генн Седогрив](#) и так далее – в зависимости от вашей сборки. Чем дальше, тем сложнее будет Друиду. Эффективны все угрозы с 5+ единицами здоровья. Старайтесь баффать существ до этого показателя.

Впрочем, шанс встретить такого Друида (как и любого другого) крайне мал.



**Нечетный Разбойник** играет быстро. Помните о том, что все ваши угрозы с 2 единицами здоровья уязвимы к оружию Валиры, так что защищайте их провокаторами или другими способами. Особенно ценны [Жонглер кинжалами](#) и [Вожак лютых волков](#). Можно поставить две угрозы с 2 единицами здоровья, чтобы обыграть оружие. [Сглаз](#) используйте на [Бандюгу](#) или [Кобальтового губителя](#). В некоторых сборках встречается [Эдвин ван Клиф](#). Опасен [Кровожадный злолист](#), всегда помните о нем, когда будете ставить тяжелую угрозу. Вы можете победить, затянув партию и истощив запасы противника. Но не расслабляйтесь раньше времени: [Новый элемент Миры](#) может наполнить руку Разбойника массой взрывного урона, так что следите за здоровьем.

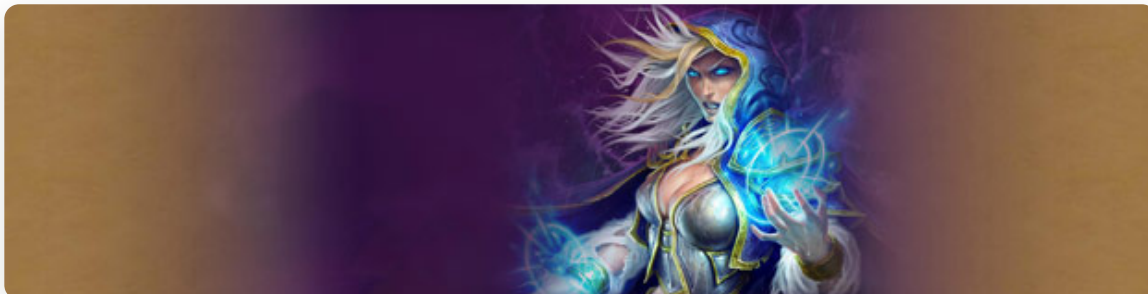
**Темпо Разбойник** будет медленнее Нечетного, так что у вас есть все шансы победить. Но Разбойник как никто силен в перехвате инициативы: ему помогают [Агент ШРУ](#), [Удар в спину](#), опять же [Кровожадный злолист](#), в некоторых сборках может быть еще и [Подготовка](#). Так что будьте готовы бороться за стол. Но в целом матч-ап благоприятный.



В **зеркальном противостоянии** не бойтесь AoE эффектов,ставляйтесь по максимуму, совершайте выгодные размены и ищите ключевые темповые угрозы. Важен [Тотем языка пламени](#), который нужно будет защитить любой ценой. План на игру – переиграть оппонента по выгоде и истощить его руку.

**Агро Шаман** – редкий гость в ладдере. Его существа очень мелкие и часто не представляют угрозы, зато заклинаний и **Молота Рока** стоит опасаться. Занимайте стол, разменивайтесь с его мелочью, но не увлекайтесь этим слишком долго. Когда рука противника опустеет, переходите к агрессивным действиям. От **Молота Рока** постарайтесь закрыться провокаторами.

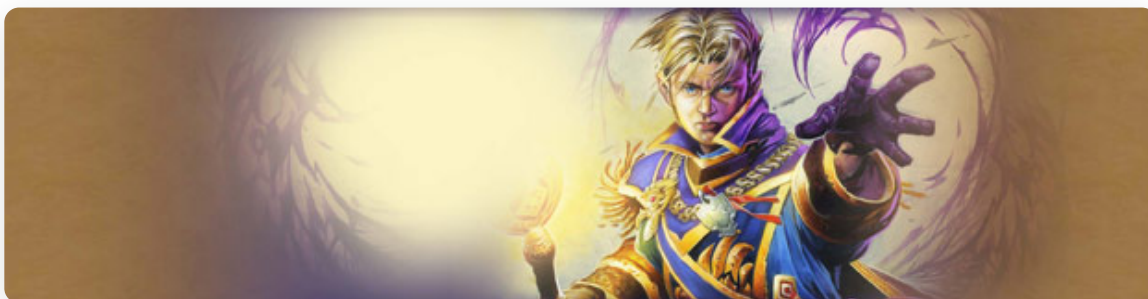
Сразу же убивайте **Дух жабы**, как только сможете.



**Нечетный Маг** относится к тяжелым матч-апам во многом из-за силы героя, которая разменивается с большинством ваших ранних угроз. С Нечетным Разбойником похожая ситуация, но тот хотя бы жертвует здоровьем, принимая на себя урон.

Положитесь на поздних существ и пользуйтесь нехваткой у Мага точечных ремувалов. Возможно, удастся его продать. После **Ледяного лича Джайны** не подставляйте существ с 1 единицей здоровья, следите за разменами.

**Биг Спелл Маг** будет еще тяжелее, так как его колода буквально наполнена ремувалами. Поэтому играйте агрессивно и не бойтесь идти на оправданные риски.



В поединке с **Жрецом на воскрешении** важен **Сглаз**. Заклинание испортит **Оберег: малый алмаз** и **Вечное служение** противника, лишит его мощного существа. Выбирайте целью **Сглаза** **Малигоса** или Пророка Велена. В крайнем случае – **Короля-лича**.

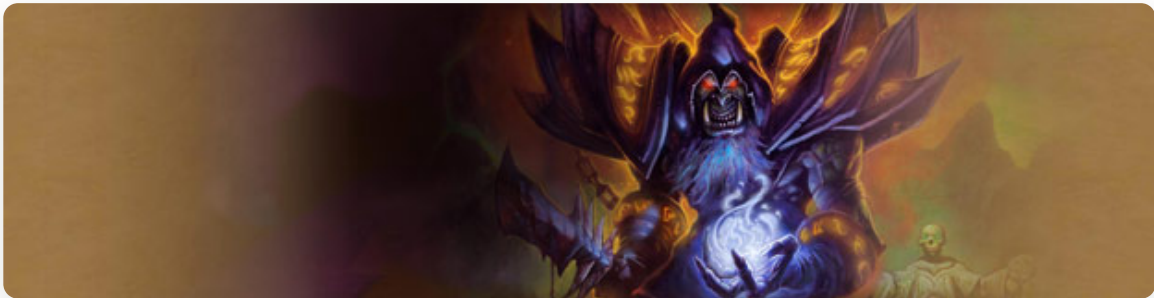
На **Сглазе**, увы, матч-ап не закончится, поскольку Жрец призовет массу опасных угроз на стол. Старайтесь мешать ему с помощью ваших существ, но помните про **Ментальный крик**.

До седьмого хода не опасайтесь никаких АоЕ способностей, если на столе нет **Мага крови Талноса**. Помните также про дополнительные Монетки, которые Жрец может получить с **Золоченой горгульи**.

**Контроль Жрец** будет намного тяжелее из-за обилия АоЕ ремувалов. Старайтесь не подставлять существ с 5 и более единицами атаки перед восьмым ходом Жреца (**Темный жнец Андуин**), зато потом действуйте смелее. Но не забывайте о связке **Сумеречный послушник** + **Темная жрица**, с ее помощью Андуин может украсть любое

ваше существо. Впрочем, действовать слишком осторожно и обыгрывать все подряд не нужно, так вы вряд ли выиграете.

Держите здоровье выше 16 единиц, чтобы Жрец не убил вас [Взрывами разума](#) и силой героя.



**Зоолок** доставит немало проблем, если у него будет хороший старт. [Веселые вурдалаки](#) быстро перехватят преимущество. Не позволяйте Зоолоку выгодно размениваться: потом он исцелит существ до полного здоровья. Совершайте размены сами, причем старайтесь уничтожать существ сразу. Если атака по существу Зоолока не убьет его, лучше не атаковать вовсе. Не ударяйте и по герою противника на первом-четвертом ходах, если у него полное здоровье. Пусть он сам ищет способы нанести себе урон, иначе можно нарваться на [Веселого вурдалака](#).

[Сглаз](#) можно отдать на [Гадкого натрезима](#) или Стража ужаса.

Медленные Чернокнижники доставят Шаману массу хлопот из-за обилия всевозможных ремувалов. **Четный Чернокнижник** будет рано выставлять больших существ, отдавайте [Сглаз](#) на [Горного великана](#) или Крюнокосца-разорителя. Чтобы последний не вышел рано, не опускайте без надобности здоровье Чернокнижника до 18 единиц. Не подставляйте “лесенку” из существ под [Осквернение](#), обыгрывайте [Адское пламя](#) бафами и божественными щитами. То же самое с **Контроль Чернокнижником** и **Куболоком**. В матч-апе с Куболоком приберегите [Сглаз](#) для Стража ужаса или [Плотоядного куба](#), но ранний [Горный великан](#) тоже будет хорошей целью.

[к оглавлению](#)



Четный Шаман снова стал самой популярной колодой класса. Это отличный выбор для меты, полной Охотников. Четный Шаман, как и много раз до этого, стал одной из самых часто побеждающих колод ладдера, но несмотря на это, игроки обращаются к нему редко. Четный Шаман незаслуженно обделен вниманием – обратитесь к этому архетипу, и, быть может, именно он подарит вам заветные ранги.

Спасибо за прочтение и удачной игры.