

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Рено Шаман — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

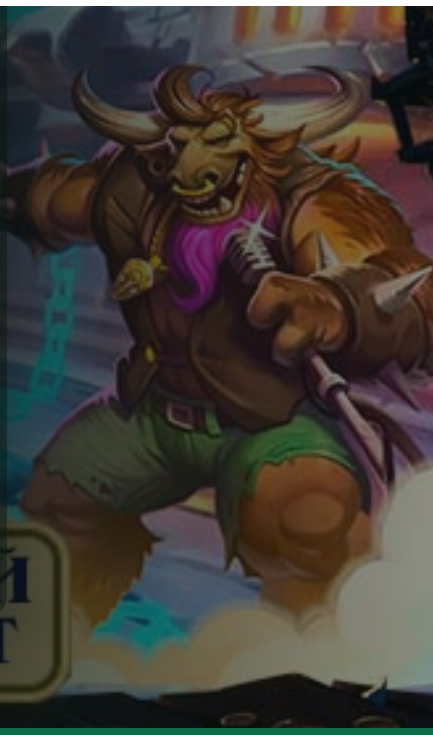
03.12.2023

Гайды

Битва в Бесплодных землях

Рено Шаман — легкий путь в Легенду. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ








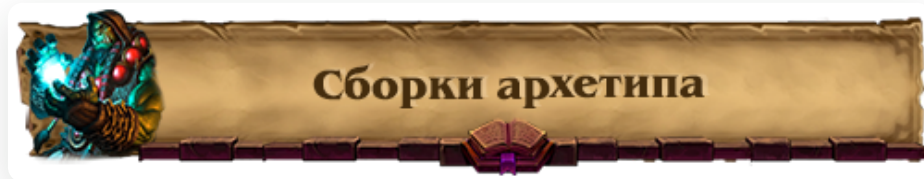
Герой гайда — Рено Шаман в мете Бесплодных земель после выхода патча 28.0.3. Архетип набрал популярность еще до первых нерфов, став разрушителем меты прошлой недели. Первый балансный патч Бесплодных земель не затронул Шамана, зато сделал слабее многих его противников. В результате позиции Тралла стали только лучше.

Сегодня Рено Шаман — одна из самых популярных и сильных колод Бесплодных земель. На большинстве рангов он входит в топ-3 по численности, а по проценту побед держится в тир-1. Рено Шаманом можно играть на любом ранге от Бронзы до топа Легенды — и всегда показывать хорошие результаты. Архетип примечателен из-за сбалансированных матч-апов без серьезных перевесов — за исключением Чумного ДК, хотя и этот поединок не так плох, как кажется на первый взгляд. Других контрколод у Рено Шамана попросту нет.

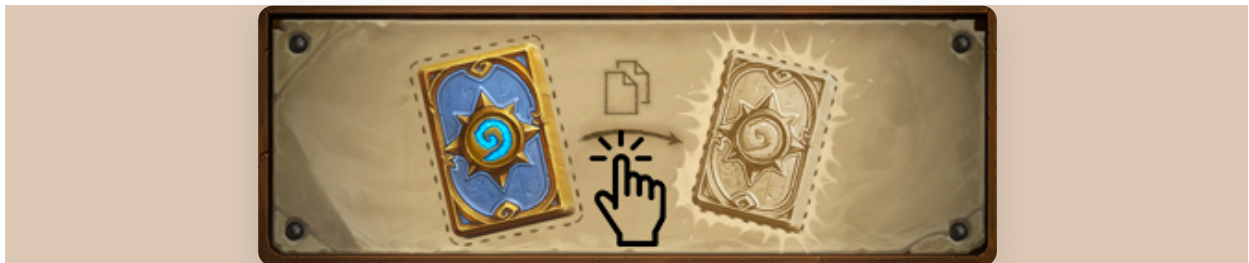
В большом гайде разбираем Рено Шамана во всех игровых аспектах: от создания колоды до поведения в конкретных матч-апах. Как и всегда, вы найдете оптимальные колоды, максимально бюджетную сборку, советы по стратегии игры и многое другое.

Разделы гайда:

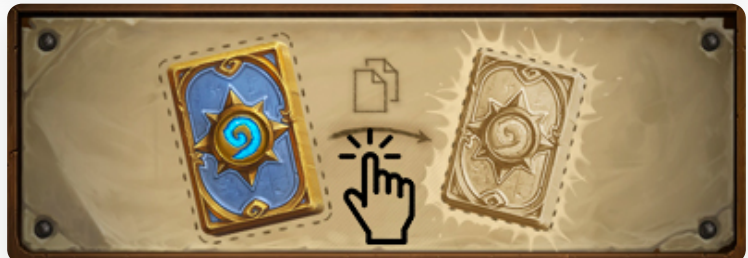
-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
 - *Опциональные карты*
 - *Замены*
 - *Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Четыре имбы Рено Шамана*
 - *Как играть ключевые карты*
 - *Полезные советы*
-  Матч-апы



Сборки Рено Шамана устоялись еще во второй половине ноября — и сейчас отличаются лишь несколькими опциями. В любом случае они не так сильно влияют на геймплей в большинстве случаев. Разнообразен состав банды **Музыкального менеджера Е.Т.С.** — тут всегда есть вторая копия **Ложного свидетеля**, но оставшиеся карты могут быть разными в зависимости от предпочтений игрока.



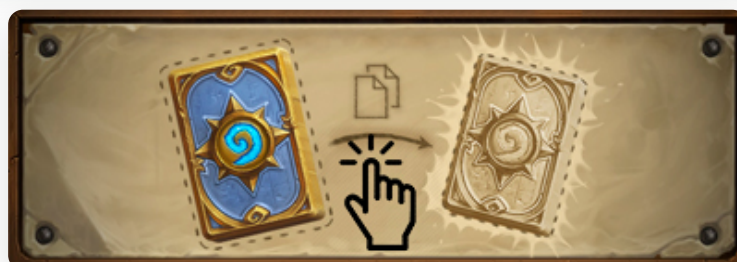
Рено Шаман с Поззиком



Самая результативная сборка в нынешней мете примечательна наличием **Звукорежиссера Поззика** — это хорошая карта для зеркального матч-апа, а также против Сиф Мага, ДК Крови и других оппонентов, где нужно давить и действовать первым номером. В Е.Т.С. есть два дополнительных замораживающих эффекта, что, возможно, и лишнее, потому что выбрать нужно только что-то одно. Преимущество Ледяного осколка в том, что им можно заморозить героя противника, а **Морозильная камера** даст больше выгоды и ресурсов в руку.

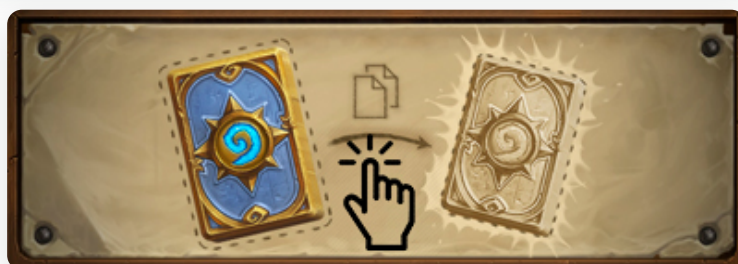
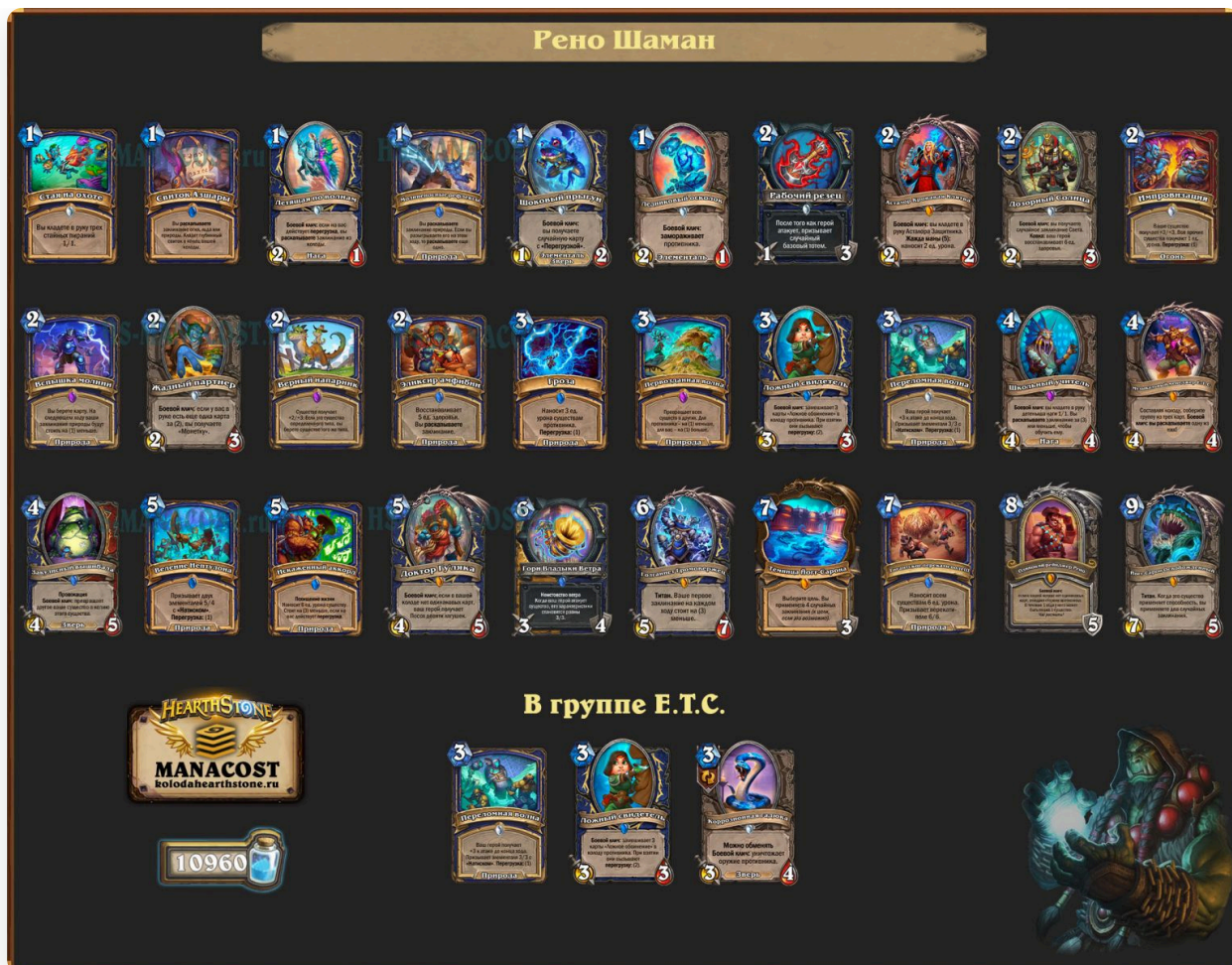


Рено Шаман от wiReg



Достаточно необычная версия Рено Шамана от wiReR, где появляется Игнис Вечное Пламя и дополнительный эффект ковки для него. Помимо этого в сборке есть аж две копии **Коррозионной гадюки** — одна в колоде, другая в **Музыкальном менеджере Е.Т.С.** Исключает wiReR из сборки несколько привычных карт, например **Верного напарника** и **Ледниковый осколок**. В Е.Т.С. появляется **Фотограф Физзл** для матч-апа с ДК Крови, **Контроль Жрецом** и другими медленными противниками.

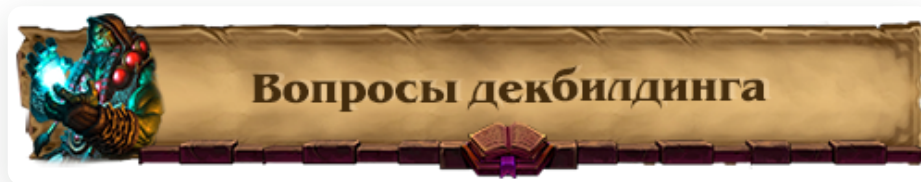
Классический Рено Шаман

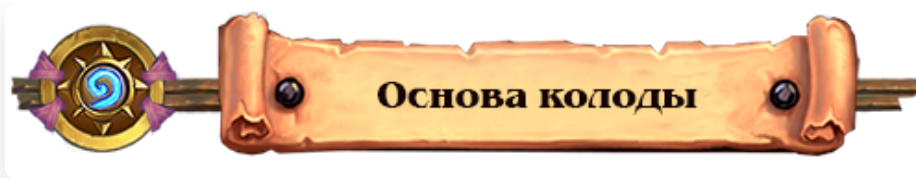


Популярная сборка Рено Шамана из прошлого патча, которая все еще не так уж плоха. Но тут есть несколько карт, которыми сейчас играют редко, — **Вспышка молнии** и **Рабочий резец**. В группе Е.Т.С. есть **Коррозионная гадюка** для зеркалок (в деке ее нет), а также дополнительная копия **Переломной волны** для баффа **Горна Владыки Ветра** в медленных матч-апах.



[наверх](#)





Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой колоде архетипа. У Рено Шамана в основе 22 карты, которые никогда не исключает ни одна из сборок. Не все карты тут нужны для каких-то победных комбинаций, но они попросту сильны сами по себе, посему заслуживают места в колоде. У класса не так много сильных карт, так что важно взять все самые сильные карты — 22 из них перед вами на картинке ниже.



Код основы колоды:



Пусть Паладинов в мете уже не так много, **Приливная волна** все еще остается важной картой — и для этого матч-апа, и для ряда других. В крайнем случае **Приливную волну** Шаман играет на своих юнитах, чтобы был шанс сделать их сильнее.

Дополнить основу колоды должны еще 8 карт. Среди этих дополнений не будет каких-то кардинально меняющих геймплей карт. Там скорее дополнения колоды, которые Шаман не против взять в руку во многих ситуациях. Разбираем эти карты далее.





Морозильная камера — одновременно и заморозка, и источник дополнительных ресурсов. В темповых матч-апах Шаман играет спелл, чтобы выиграть время, а в медленных для извлечения дополнительной выгоды. Замораживать можно и своих юнитов.

Лоцман сэр Финли — универсальная карта, которая подходит многим классам и колодам. Особых синергий у Рено Шамана с Финли нет за исключением **Свитка Азшары**, но это не такая уж важная и сильная комбинация, чтобы играть Финли из-за нее. Чаще всего Шаман просто хочет перевыбрать другие карты в поисках Рено синергий, **Коррозионной гадюки** и т.д.

Свиток Азшары — неплохая карта, но ничего имбалансного в ней нет, даже если вы быстро найдете улучшенную копию карты на дне колоды.

Ледниковый осколок — темповая карта, которая улучшит матч-апы с агрессивными оппонентами, а еще на один ход защитит от атак вражеского героя.

Вспышка молнии — чаще всего это просто способ добора карты за 2 маны, что не так много для отдельной карты. Заклинания Природы у Рено Шамана есть, но вы редко сможете совпасть с розыгрышем этого спелла и заклинаний Природы на следующий ход. Поэтому карту чаще всего не берут в актуальные сборки.

Древнее знание — еще один способ добора, карта не такая плохая, но точно не имбалансная. У Шамана много сильных карт за 3 маны, которые хочется сыграть в начале партии в темп, а **Древнее знание** этому мешает.

Верный напарник — Шаман старается сыграть спелл на элеме, зверя или нагу, чтобы достать из колоды дополнительную карту. Если получается, **Верный напарник** станет

хорошим spells. Но что-то имбалансное вы из деки вряд ли достанете.

Дозорный Солнца — неплохая карта, которая и восстанавливает здоровье, и генерирует дополнительные карты — в том числе других классов. Шаман играет Дозорного Солнца как в обычной, так и в улучшенной версии в зависимости от ситуации.

Подвальный паук — неплохой второй дроп, который может нарушить планы оппонента или просто дать темп, а еще это дополнительный зверь для синергии с Верным напарником. Но все же Подвального паука не так часто берут в сборки.

Рабочий резец — особенно хорош в матч-апе с Паладином и другими темповыми оппонентами. В других поединках оружие может быть бесполезным или мало полезным.

Жадный партнер — топовый второй дроп для целого ряда колод, в том числе и для Рено Шамана. Дополнительная Монетка помогает быстро играть ключевые карты за 5+ маны.

Кактусорез — чаще всего это просто 2/2 юнит, который добывает spells из колоды. Кактусорез был бы сильнее, если бы брал из деки не только spells, потому что лучшие карты в колоде Рено Шамана — существа и Одинокий рейнджер Рено.

Коррозионная гадюка — важная карта в нынешней мете во многом из-за популярности Рено Шамана, которому нужно сломать оружие с Доктора Гуляки. Цели для **Коррозионной гадюки** есть у Сиф Мага, Рыцаря смерти, Паладина и Воина, то есть почти у всех метовых классов.

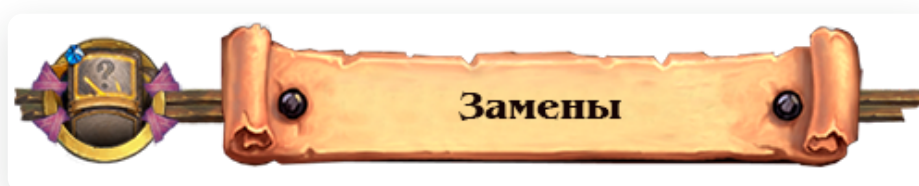
Обезвоживание — неплохая карта, но и не идеальная, слишком эффект навскидку непредсказуемый и нестабильный. В топовых сборках Обезвоживание появляется редко.

Звукорежиссер Поззик — улучшит медленные матч-апы с другими Шаманами, Магами и ДК Крови. Хорошая карта в нынешней мете.












Музыкальный менеджер Е.Т.С. — берут в первую очередь потому, что только так в деку можно взять вторую копию **Ложного свидетеля**, а это сильнейшая карта против других Рено колод.

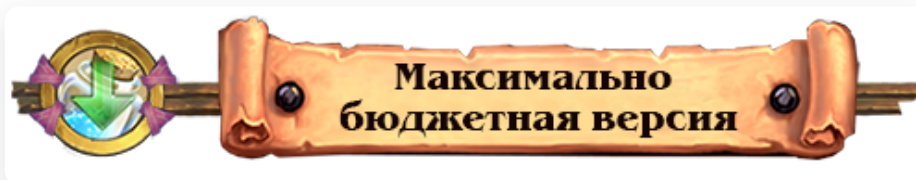
Молот Рока — улучшает медленные матч-апы и становится запасным оружием на случай, если другие сломает вражеская **Коррозионная гадюка**. **Молот Рока** улучшит в первую очередь медленные матч-апы, но мало что сделает в темповых.

Менее популярные опциональные карты: Сглаз, Игнис Вечное Пламя, Паровой уборщик, Безумный герцог Теотар, Глотатель Глугг и т.д.

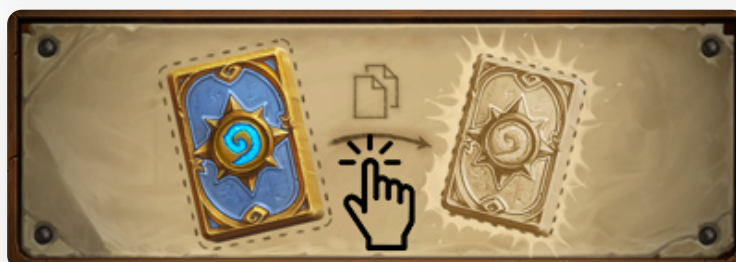


Рено Шаман — достаточно дорогая колода, как и все другие Рено деки. Далее разберем все дорогие карты: как их можно заменить и возможно ли это в принципе.

-  **Асталор Кровавая Клятва** — слишком сильная легендарка, чтобы от нее отказываться. Рекомендуем скрафтить, тем более она подходит не только Шаману, но и многим другим классам.
-  **Верный напарник** — без этого эпика легко обойтись, берите вместо Кактусорез или Морозильную камеру.
-  **Первозданная волна** — можно обойтись без этого эпика, вместо берите Сглаз или другую опциональную карту.
-  **Школьный учитель** — хорошая карта для Шамана, но обязательной ее не назвать. Не обязательно брать вместо какой-то четвертый дроп, подойдет любая карта за 1-4 маны, например Кактусорез, Морозильная камера или Подвальный паук.
-  **Музыкальный менеджер Е.Т.С.** — важная легендарка, но все же заменимая. Аналогов ей нет, поэтому берите любую другую опциональную карту, например Древнее знание.
-  **Звукорежиссер Поззик** — есть в коллекции всех игроков бесплатно, крафтить не нужно.
-  **Доктор Гуляка** — самая сильная карта в колоде, без которой Рено Шаман потеряет всякий смысл.
-  **Голганнет Громовержец** — легендарка слишком сильная, чтобы от нее отказываться, пусть Рено Шаман и не потеряет своей сути без Голганнета. Постарайтесь скрафтить как можно быстрее.
-  **Темница Йогг-Сарона** — есть в коллекции всех игроков бесплатно.
-  **Одинокий рейнджер Рено** — ключевая карта любого Рено архетипа, в честь которой они и названы. Создавайте обязательно.
-  **Йогг-Сарон Освобожденный** — сильная легендарка, но все же без нее Шаман может обойтись. Берите вместо Безумного герцога Теотара, Парового уборщика, Глотателя Глугга или любую другую опциональную карту из списка выше.

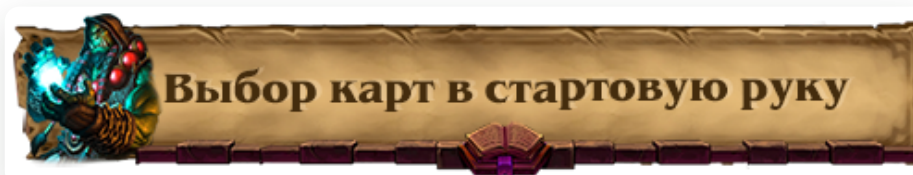


Максимально бюджетная колода



Максимально бюджетный рено Шаман все еще использует несколько дорогостоящих легендарок и эпиков, потому что без них станет слишком слабым. Но все же дека уже не такая дорогая, как оптимальные сборки. И при этом все еще сильная.

[наверх](#)



Общие правила муллигана

Муллиган Рено Шамана достаточно простой, если понять его главные приоритеты. Самое важное — агрессивно искать топовые карты, а все средние опции сбрасывать, чтобы были выше шансы найти лучшие карты. **В любом матч-апе лучшими картами**

станут **Доктор Гуляка** и **Одинокий рейнджер Рено**. В принципе не ошибка сбрасывать почти всё, чтобы найти эту пару.



- ☞ **Доктор Гуляка** и **Одинокий рейнджер Рено** — оставляйте всегда.
- ☞ **Ложный свидетель** — оставляйте только в случае, если противник может оказаться Рено колодой (Шаман, Друид, ДК, Охотник, Жрец).
- ☞ **Жадный партнер** — можно оставлять в руке всегда, особенно с хорошей рукой. Вторая копия нужна только в случае, если уже есть одна из Рено карт.
- ☞ **Шоковый прыгун** — оставляйте всегда
- ☞ **Стая на охоте** — оставляйте против темповых противников
- ☞ **Импровизация** — оставляйте, если в руке есть хорошая цель для баффа, которую вы сыграете на первый ход. Это может быть и второй дроп при наличии Монетки.

Другие карты на муллигане оставляют редко.



Далее о том, что Рено Шаман ищет при встрече с конкретными классами.



Муллиган против каждого класса

Рыцарь смерти: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Переломная волна, Жадный партнер, Ложный свидетель, Шоковый прыгун. С хорошей рукой — Импровизация.

Охотник на демонов: Доктор Гуляка, Стая на охоте, Шоковый прыгун, Ледниковый осколок, Жадный партнер. С хорошей рукой — Импровизация, Закулисный вышибала.

Воин: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Переломная волна.

Паладин: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Рабочий резец, Гроза, Импровизация, Стая на охоте.

Охотник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Жадный партнер, Шоковый прыгун, Ложный свидетель. С хорошей рукой — Импровизация, Закулисный вышибала.

Друид: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Шоковый прыгун, Жадный партнер, Стая на охоте.

Разбойник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Переломная волна, Стая на охоте, Первозданная волна. С хорошей рукой — Импровизация.

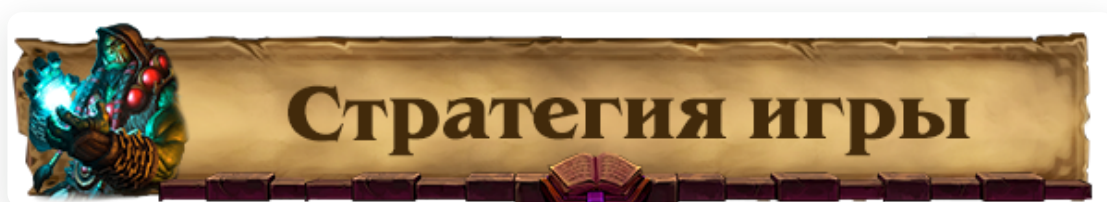
Шаман: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Жадный партнер, Шоковый прыгун.

Маг: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Жадный партнер, Шоковый прыгун, Стая на охоте.

Жрец: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Шоковый прыгун, Жадный партнер.

Чернокнижник: Доктор Гуляка, Одинокий рейнджер Рено, Ложный свидетель, Переломная волна, Жадный партнер. С хорошей рукой — Импровизация.

[наверх](#)





Четыре имбы Рено Шамана

Рено Шаман с первого взгляда похож на контроль колоду. Много зачисток стола. тяжелых карт, есть исцеление и способы генерации большого количества выгоды. Но не совсем корректно называть Рено Шамана полноценной контроль декой. **В первую очередь это темповый архетип**, который цепляется за стол, генерирует опасные угрозы в мид и лейтгейме, давит на противника не только со стола, но и взрывным уроном.

При этом, если что-то пойдет не по плану, Шаман может сыграть и от защиты. Так он делает при встрече с более агрессивными оппонентами: Чистым Паладином, Воином на исступлении. И во всех других матч-апах, если всё очень плохо. От защиты играть можно, но у Шамана нет какого-то ультимативного лейтгейм способа победы, как у Сиф Мага или Контроль Воина. Шаман не так хорош и в генерации выгоды по сравнению с медленными колодами: у него в деке всего 30 карт, нет способа извлекать выгоду бесконечно, как это делает Контроль Жрец. Поэтому в какой-то момент Рено Шаман все-таки должен перехватить инициативу и задавить противника со стола или взрывным уроном. Иначе колода попросту не работает.

Рено Шаман — странная колода, чья **сила скорее в отдельных имбалансных картах**, а не в какой-то общей идее или топовых синергиях. Заход одной такой имбы в мидгейме случится почти наверняка, а если все имба карты появятся в руке вместе, мало что остановит Шамана. Все другие карты в деке — просто способы быстрее добраться до имбы или делать что-то, пока имбы нет или на нее не хватает маны.



5

Доктор Гу'ляка

Боевой клич: если в вашей колоде нет одинаковых карт, ваш герой получает Посох девяти лягушек.

4

5



Доктор Гуляка — главная имба колоды. И если противник не ответит на оружие [Коррозионной гадюкой](#) или не помешает боевому кличу этой легендарки, то Шаман почти всегда победит в партии просто за счет этой легендарки. Конечно, важно сыграть ее как можно быстрее, а после не потерять инициативу и не бездействовать. Но Доктор Гуляка даст так много темпа, что противостоять этому мало кто сможет. Карта великолепна и в защите, и в нападении.

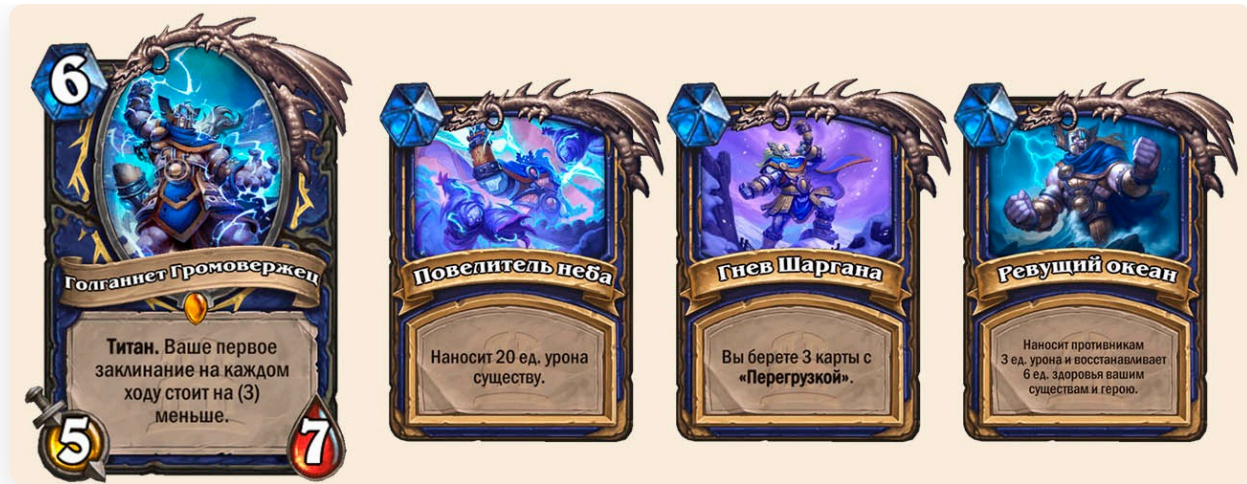
Только из-за одного Рено Шамана почти все метовые деки вооружились [Коррозионной гадюкой](#), потому что иначе Рено Шамана просто нечем было бы останавливать.

Каких-то тонкостей и интересных советов по игре с легендаркой нет. Вы играете ее как можно быстрее и бьете куда-то каждый ход. Урон наносится, лягушки растут, оппонент тратит огромное количество карт на их зачистку, Шаман же тратит на всё это 0 маны.



Имбой можно назвать и **Одинокого рейнджера Рено**, хотя в сравнении с Доктором Гулякой он выглядит скромнее. Просто потому, что это не такая проактивная и агрессивная карта, а в первую очередь оборонительный инструмент. Тут опять же всё просто: шансы на победу Рено Шамана значительно растут, если он сыграет на 7-8 ходы карту героя с активным боевым кличем. Слишком много темпа дает легендарка, Шаман после может перехватить инициативу и задавить не только со стола, но и отличной силой героя. Всего их 7: они меняются каждый ход и могут повторяться через одну, но две подряд одинаковые силы героя выпасть не могут.

Одинокий рейнджер Рено такой сильный, что его часто играют даже без активного боевого клича просто ради 5 брони и новой силы героя. Конечно, так делают, только если Шаман слишком сильно не просядет по темпу после розыгрыша такой карты за 8 маны.



Голганнет Громовержец — еще одна имбалансная карта, которая дает огромный винрейт при заходе в руку к 5-6 ходам. На нее стоит экономить Монетку, пусть в этом случае будет антисинергия: вы не получите удешевление на заклинание в руке, потому что этот эффект украдет Монетка. Но даже в этом случае Голганнет хорош.

Если играть Голганнета не через Монетку, сразу после вы сможете бесплатно сыграть спелл за 3 маны и меньше — или существенно удешевленный дорогостоящий спелл. Комбинаций тут много, все они интуитивно понятны.

Все три опции титана имеют место в разных ситуациях в зависимости от того, что вам нужно. А Шаману всегда нужно что-то из этого: добор, массовая зачистка, исцеление или точечная зачистка.



Наконец, ситуативная имба в колоде Шамана — **Ложный свидетель**. Имбой он станет, если вы встретите другую Рено колоду, в том числе зеркальный матч-апап. В этой ситуации **Ложный свидетель** сломает Рено синергии противника, что очень важно, потому что эти Рено карты — самое сильное, что есть не только у вас, но и у противника.

В Рено матч-апах **Ложного свидетеля** играют как можно быстрее, а после стараются сгенерировать дополнительные копии на случай, если первая волна повторяющихся карт окажется на самом верху колоды.

Во всех других матч-апах **Ложный свидетель** — неплохая карта, но ничего имбалансного она и близко не делает.



- **Как играть другие карты**

Пусть эти карты не назвать имбалансными в большинстве ситуаций, их правильная реализация все еще важна для победы Рено Шамана.

Стая на охоте



Это отличная карта для старта партии, но даже в мид и лейтгейме от нее есть польза. Пирании не только наносят внушительные суммарные 6 урона, но и сами по себе могут добить цель на низком запасе здоровья, например после [Грозы](#). Вместе с этим Пирании хороши в сбивании божественных щитов, что особенно важно в матч-апе с Паладином. А в матч-апе с Магом и Локом можно добивать вражескую цель Эха.

Пирании полезны даже в руке, потому что помогают отыграть от [Лоскутика](#), [Грязной крысы](#) и [Безумного герцога Теотара](#). Все это популярные карты для контроль архетипов.

Молниеносные рефлексы и Свиток Азшары

1



Свиток Азшары

Вы раскапываете заклинание огня, льда или природы. Кладет глубинный свиток в конец вашей колоды.

1



Молниеносные рефлекссы

Вы раскапываете заклинание природы. Если вы разыгрываете его на этом ходу, то раскапываете еще одно.

Природа



Эти карты открывают доступ ко всем заклинаниям Шамана в коллекции. Если у карты есть условие, старайтесь его соблюсти. Например, *Летящую по волнам* всегда играют только с перегрузкой, а Молниеносные рефлекс лучше использовать в начале хода и на приличном запасе маны, чтобы была возможность тут же реализовать полученную карту и раскопать еще одну. Со *Свитком Азшары* всё проще, он нужен просто как способ генерации одной карты, а искать Глубинный свиток — дело, не стоящее времени и сил. Три случайные карты Шамана — точно не предел мечтаний.

Среди раскопок ищите в первую очередь заклинания, которые уже есть в колоде Шамана. Всё самое сильно архетип и так взял в деку, вам же подойдут дополнительные копии этих спеллов во многих ситуациях. Впрочем, порой поможет и какой-то специфичный спелл, которого нет в деке и даже опциональных картах.

Асталор Кровавая Клятва



Легендарка, которая доказывает свою эффективность уже много дополнений подряд. Как и всегда, лучше она в медленных матч-апах. Первые две копии Асталора можно играть без жажды маны, а финальную до 10 хода используйте, только если уже есть летальный урон.

Верный напарник



Целями этого заклинания должны стать элем, нага или зверь — копий этих существ в колоде достаточно, хотя лучше на всякий случай проверить, если ли там что-то подходящее.

Заклинание редко играют на существо без возможности добора, разве что это поможет в выгодном размене против темпового оппонента. Но даже в таком сценарии есть риск остаться без карт в руке, что хуже невыгодного размена в начале партии.

Темница Йогг-Сарона




Чаще всего геймплей с этой картой очень простой — вы играете ее в любой удобный момент и тут же используете, выбрав целью вражеского героя. Целью может стать самый опасный юнит противника, если ситуация тяжелая. Темницу Йогг-Сарона используют каждый ход, как она доступна. Перед этим атакуйте вашими юнитами, но новых лучше поставьте уже после.


Внимательнее с розыгрышем этой карты против Рено колод, потому что Одинокий рейнджер Рено уберет со стола и эту область. По крайней мере стоит бояться, если вы еще не сыграли [Ложного свидетеля](#).


В любом случае играйте эту карту, если ситуация очень тяжелая и спасет только чудо.




Полезные советы

- 

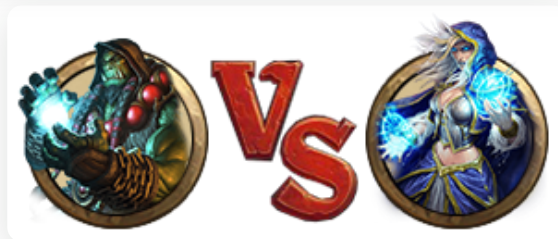
В колоде есть несколько карт с эффектом перегрузки. Важно учитывать этот фактор и не играть перегрузку перед ключевыми мидгейм ходами: с розыгрышем Доктора Гуляки, Голганнета Громовержца, Темницы Йогг-Сарона или Одинокого рейнджера Рено. Перегрузка может испортить и стартовую кривую, так что **Молнию** в начале игры используют редко. Зато **Импровизация** обычно стоит того, даже если вы используете ее просто как бафф, а не как источник 1 урона всем существам противника.
- 

Каждый ход думайте о правильном порядке действий. Карт, которые от этого зависят, очень много. Это и все источники добора и генерации ресурсов, которые нужно отдать в начале хода, и рандомные эффекты в целом, например Темница Йогг-Сарона или **Йогг-Сарон Освобожденный**. Следить за порядком действий нужно и из-за Молниеносных рефлексов.
- 

Следите за оставшимися картами в колоде: есть ли там замешанные дубли от противника и сколько их, что вытащит Верный напарник, есть ли какие-то ключевые топдеки, которые принесут вам победу.
- 

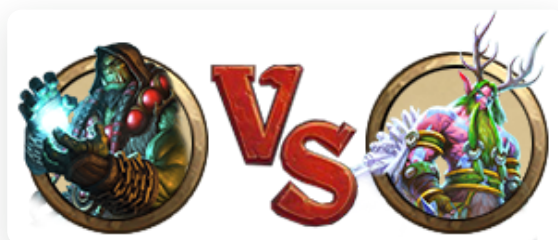
Если ситуация тяжелая, рискуйте и полагайтесь на случайные эффекты, в том числе на Темницу Йогг-Сарна и **Йогг-Сарона Освобожденного**. И наоборот, если все хорошо, лучше не рисковать и играть меньше рандомных эффектов, которые могут принести вам поражение.

Матч-апы



Сиф Маг

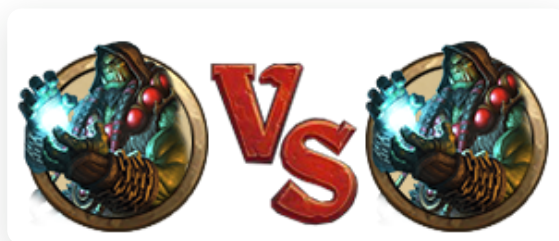
-
-
- Цель Шамана в этом матч-апе — убить Мага до того, как тот реализует ОТК комбинацию с Сиф и наносящими урон заклинаниями. Получается это с переменным успехом: примерно в 50% случаев, если верить статистике. При этом чем выше ранг, тем сложнее становится матч-ап для Шамана. Значит, многое зависит от исполнения Мага, чем прямее руки противника, тем сложнее будет вам.
- Давить Рено Шаман умеет, хотя для этого нужен хороший или хотя бы средний заход карт. Ставку можно делать как на крупные угрозы, так и на мелкие — и на то, и на другое у Мага в теории есть ответ, но он не обязательно найдет его. Самыми сильными ответами Мага станут Любопытное создание и Эхо. Если ситуация тяжелая, не играйте от этих карт и действуйте так, будто их не существует.
- У Шамана нет конкретных карт для защиты от Сиф и ОТК комбинации. Вряд ли спасет Одиноким рейнджер Рено. Поэтому просто играйте в темп и надейтесь, что вы залеталите противника раньше, чем это сделает он.



Дракон Друид

Это легкий матч-ап для Рено Шамана, в котором важно постоянно контролировать стол. В начале и мидгейме сделать это получается всегда без особых проблем. **Вызовом** станут две волны Големов-драконов, на которых нужно ответить какой-то массовой зачисткой или их комбинацией. У Шамана не должно быть с этим проблем. Главное не давать на Големов-драконов **Первозданную волну**, потому что вы рискуете сделать стол Друида только сильнее. На Драконов-големов можно ответить и без массовых зачисток, если вы контролируете стол и в руке есть какие-то юниты с натиском, **Горн Владыки Ветра** или Темница Йогг-Сарона. Временно спасут и замораживающие эффекты, пусть это не решение проблемы в перспективе.

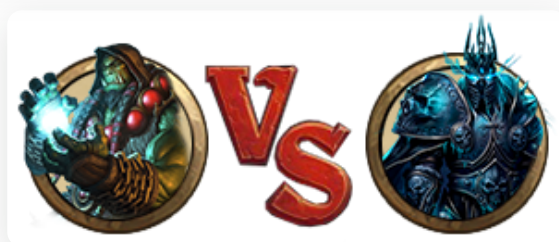
- В начале партии старайтесь захватить стол, наносите урон герою противника и генерируйте больше характеристик на своей половине — можно баффать одно существо, Друиду нечем ответить на таких юнитов.
- Со всех источников генерации ищите дополнительные массовые зачистки для ответа на Големов-драконов.



Рено Шаман

В зеркальном матч-апе двух Рено Шаманов важно как можно быстрее сыграть **Ложного свидетеля** — найти или оригинальную копию в колоде, или раскопать его с **Музыкального менеджера Е.Т.С.** То же будет пытаться сделать и оппонент. Старайтесь как можно быстрее сыграть Доктора Гуляку, используйте для этого Монетку. Не так страшно, если Одинокого рейнджера Рено вы используете уже без боевого клича, карта все еще сильная, если есть время сыграть ее. До 8 хода сложно дотянуть, чтобы противник не сыграл **Ложного свидетеля**.

Помимо этих факторов, матч-ап с другим Рено Шаманом — обычно борьба за стол и ресурсы в руке. У кого раньше закончатся полезные карты в руке, тот и проиграет. Реализуйте выгодно ваши ресурсы. Если давите, не подставляйтесь под массовые зачистки. А если обороняетесь, выманивайте больше юнитов на половину противника, делая вид, что у вас нет АоЕ.



Чумной ДК

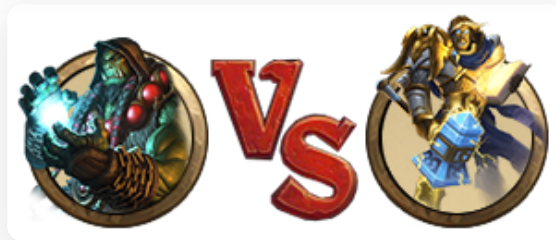
Это сложный поединок, потому что ДК заблокирует обе Рено карты. Есть шансы на розыгрыш Доктора Гуляки, если оставить для него Монетку и если вам повезет с разными копиями Чумы. Но Одинокого рейнджера Рено вы уже точно не сможете реализовать.

Если не считать этих факторов, ситуация не такая уж и плохая. Вы играете против темповой деки, которую вполне можно остановить обычными картами. У ДК плохо со взрывным уроном, а контролировать игровое поле Шаман умеет. Проблемы могут

доставить карты Чумы, но Шаман не так активно перебирает колоду, чтобы Чума действительно стала проблемой.

Сложно ответить на тяжелые дропы ДК — Примаса, Скованного стража, Бригадиру Реску, но все же это возможно, например с **Йогг-Сароном Освобожденным** или **Морозильной камерой**. Не забывайте, что ДК может перехватить контроль над вашими юнитами не только с помощью Бригадира Рески, но и **Осужденной Сильваной**. Больше всего проблем доставят тяжелые карты Рыцаря смерти, так что копите ресурсы для мид и лейтгейма, а в начале партии ДК не так опасен.

-



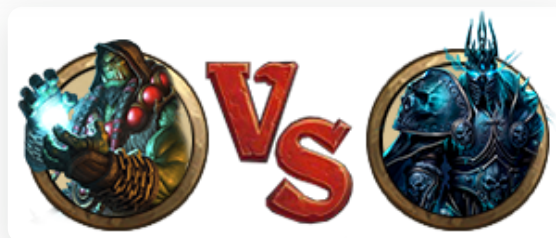
-

-

Чистый Паладин

Привычный агрессивный матч-ап, в котором Шаман играет от обороны и пытается или перехватить инициативу на игровом поле, или оставить Паладина без хороших карт в руке. Вы почти всегда встретите Бафф Паладина с **Благодатью садов**, так что уважайте каждый мелкий дроп противника и разменивайтесь с ним, чтобы не получить тонну урона по вашему герою или массовую зачистку с **Силы Хранителя**. Но даже без стола Паладин опасен из-за **Горна Владыки Ветра** и комбинаций с **Силой Хранителя**. Поэтому расслабляться в матч-апе не стоит даже в хорошей ситуации. Помимо этого случайные Легендарки с **Графини** могут вернуть Паладина в игру даже в самых безнадежных для него ситуациях.

Хорошо покажут себя замораживающие эффекты — с ними вы сможете затянуть партию до розыгрыша массовых зачисток. **Стая на охоте**, **Переломная волна**, **Импровизация** и **Рабочий резец** — самые простые способы сбить божественные щиты, после которых можно давать массовые зачистки. Великолепно проявит себя и **Первозданная волна**.



ДК Крови

Матч-ап с ДК Крови интересный — колода противника жаднее, так что вы должны играть первым номером и давить. Затянуть партию в лейтгейм не получится, с достаточным количеством времени ДК просто переиграет вас по выгоде и дождетя, пока вас убьет усталость. Поэтому давите всеми способами, полезны как юниты на

столе, так и источники взрывного урона. Конечно, играть со стола нужно аккуратно, учитывая все массовые зачистки ДК. До 8 хода ДК старайтесь найти и сыграть **Ложного свидетеля**, чтобы заблокировать Одинокого рейнджера Рено оппонента.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.