

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Обновленный (патч 11.2) Дрыжеглот Шаман. Гайд по колодам Ведьмин Лес.

30.06.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Гайд по колодам Ведьмин Лес: Дрыжеглот Шаман на боевых кличах.



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Дрыжеглот Шаман успел наделать много шума на этапе зарождения меты Ведьминоного леса. Одни радовались новой ОТК комбинации, другие только посмеивались и не видели перспектив для Тралла, а третьи были возмущены и требовали понерфить злосчастного **Дрыжеглота**. Карту действительно в скором времени изменили, ускорив ей анимацию и слегка ослабив эффект, но полноценным нерфом это назвать нельзя.

А вот после серьезных изменений, произошедших 22 мая, **Дрыжеглот** Шаман действительно преобразился. Он стал чувствовать себя гораздо уверенней с ослаблением таких колод, как Квест Разбойник, Биг Спелл Друид, Четный Паладин и Куболок. До сих пор он прекрасно проявляет себя в ладдере, затмевая своего внутриклассового конкурента Четного Шамана.









Нельзя не отметить и тот факт, что в последние дни герой статьи все же немного сдал назад. В мете растет популярность колод, которые могут его одолевать, но даже несмотря на это, **Дрыжеглот Шаман** не собирается отступать в тень.

Радует то, что **Дрыжеглот Шаман** отлично справляется с многими архетипами Друида. Ему не страшен Таунт Друид, а сборки с Яростным пиромантом отлично справляются с Токен Друидом. Если вы хотите успешно бороться с Малфурионом, **Дрыжеглот Шаман** станет отличным выбором.







В данном гайде, как и всегда, вы сможете прочитать обо всех аспектах игры архетипом: начиная с популярных сборок и вопросов декбилдинга, заканчивая особенностями геймплея, муллигана и конкретных матч-апов. Вы узнаете, чем так силен **Дрыжеглот Шаман**, как именно проворачивать смертоносные комбинации и как не присоединиться к огромному числу игроков, которые своими неправильными действиями довели данный архетип до столь посредственных статистических показателей в мете Ведьминого леса.






Наконец, важно отметить еще и то, что **Дрыжеглот Шаман** — веселый, приятный и немного безумный архетип, который, наверняка, никого не оставит равнодушным. Если вы хотите от души повеселиться, сделать что-то безумное и странное, найти более подходящую колоду, пожалуй, будет непросто.

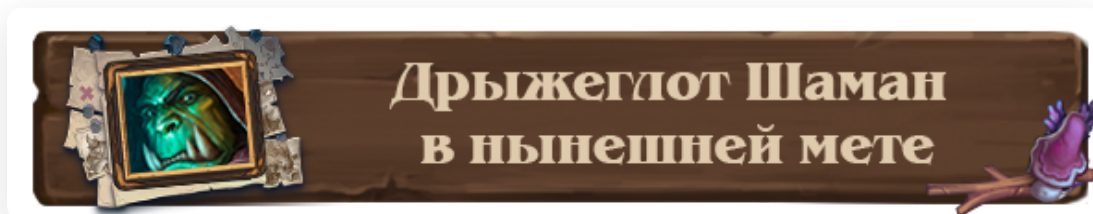
*Вы уже могли читать гайд по колоде **Дрыжеглот Шамана**, перед вами обновленная версия, актуальная для нынешних реалий мете. Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:*

-  *Переработаны вступление и заключение*
-  *Убран раздел "**Дрыжеглот Шаман** после нерфов карт" и добавлен раздел "**Дрыжеглот Шаман** в нынешней мете"*
-  *Убраны все неактуальные сборки архетипа, добавлены новые колоды и описания к ним*
 -  *Изменены основа колоды и описания к ней*
 -  *Добавлены новые технические карты, изменены описания к некоторым старым*
 -  *Изменены карты, нужные в стартовую руку против каждого класса в разделе "Муллиган"*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*
-  *Исправление ошибок и опечаток*

Разделы статьи:

-  ***Дрыжеглот Шаман** в нынешней мете*
-  *Сборки архетипа*
-  *Основа колоды*
-  *Опциональные и технические карты*
-  *Возможные замены карт*
-  *- Максимально бюджетная колода*

-  Муллиган
-  Стратегия игры
 - Суть ОТК комбинации
- - Способы победы Дрыжеглот Шамана
 - ОТК или почти ОТК комбинация с Дрыжеглотом
 - Использование неполной комбинации с Дрыжеглотом
 - Выживание
 - Переигрывание противника по темпу и выгоде
 - Разрушение плана на игру оппонента
- - Неочевидные детали механики Дрыжеглота
- - Для чего нужен Охотник Хеминг и когда его использовать?
- - Правильное использование Грамбла, сотрясателя миров
- - О Ведьме Хагате и ее силе героя
- - Важное о картах с перегрузкой
- - Как использовать другие ваши ремувалы
- - Другие важные советы
-  Карты со случайным эффектом
-  Матч-апы
-  Заключение



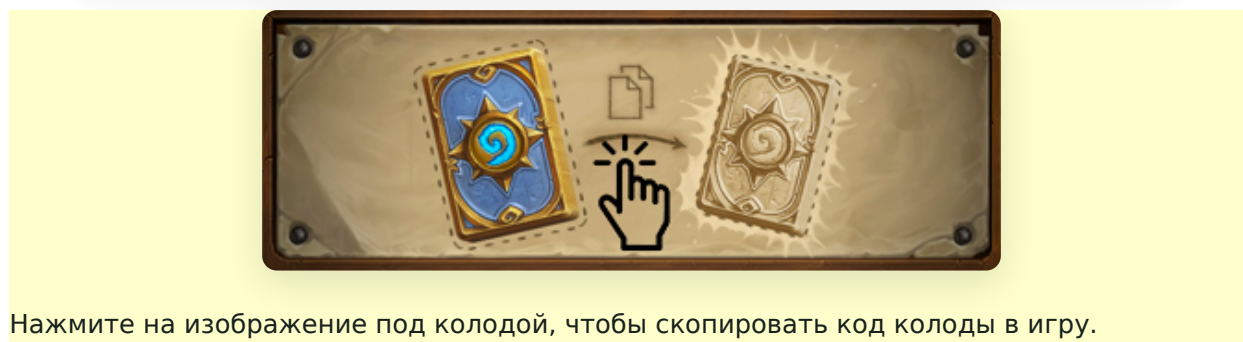
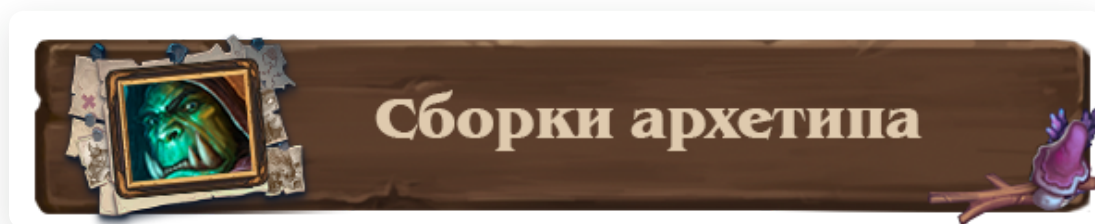
Дрыжеглот Шаман показывал прекрасные результаты в течение июня и сейчас, когда сезон подошел к концу, продолжает уверенно держаться в мете. Выше уже было сказано о том, что архетип все же начал претерпевать кое-какие невзгоды, так как он достиг той точки, когда многие популярные стратегии начали его одолевать. Такие колоды, как Четный Чернокнижник, Миракл Разбойник, Нечетный Паладин, Токен Друид и Катрена Охотник представляют для него серьезную угрозу.

Однако хорошей новостью стало то, что в последние дни несколько снизилась популярность обоих Чернокнижников – Четного и Куболока, а Шаман от этого только выиграл, ибо матч-апы крайне тяжелые.

Большое преимущество Дрыжеглот Шамана в том, что он достойно держится против Таунт Друида – одной из самых популярных колод меты на сегодняшний день. Если вы часто встречаете на своем пути этот архетип, Дрыжеглот Шаман придется как раз кстати.

Биг Спелл Маг – еще одна прекрасная цель для героя статьи. Учитывая то, что данная колода уверенно идет к тому, чтобы закрепиться в ладдере, [Дрыжеглот Шаман](#) может ликовать.

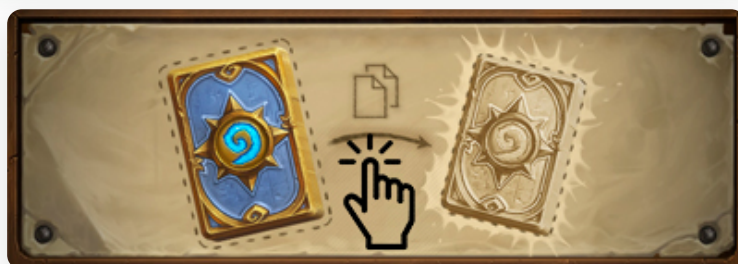
В принципе, [Дрыжеглот Шаман](#) держится очень неплохо, даже несмотря на растущее количество неблагоприятных матч-апов. У него есть и преимущества, и слабые места, но так можно сказать про любую колоду. Остается надеяться, что тенденция к падению показателей Шамана продолжаться не будет, и герой статьи сможет найти способы для противостояния самым тяжелым соперникам. До сих пор у него это получалось весьма и весьма неплохо.



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

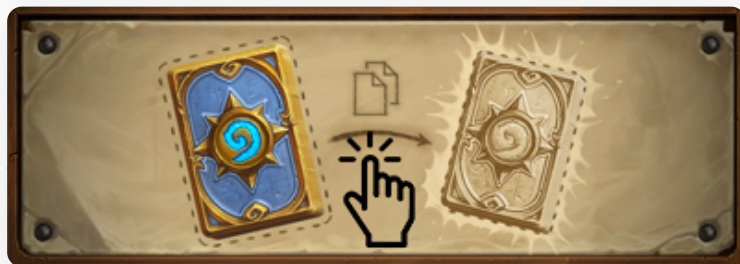
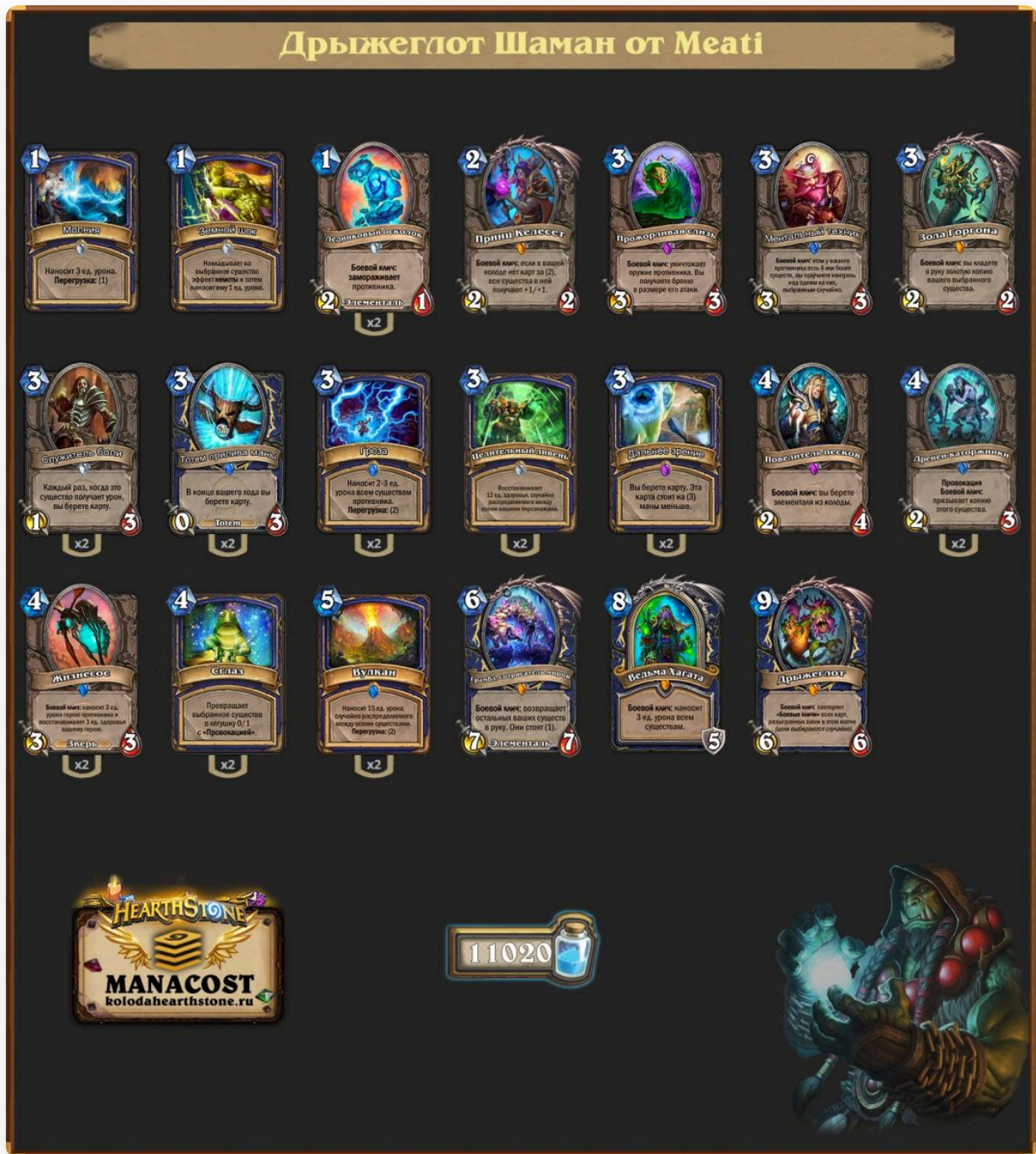
[Дрыжеглот Шаман \(Стандартная сборка\)](#)

Джейд Шаман (Стандартная сборка)



На сегодняшний день самая популярная сборка архетипа, не выдающаяся ничем примечательным. Здесь присутствует **Принц Келесет**, который стал практически неотъемлемой частью **Дрыжеглот** Шамана (мало кто отказывается от него в пользу других вторых дропов). **Охотник Хеминг** помогает избавиться от ненужных дешевых карт на поздней стадии игры и ускорить поиск необходимых инструментов для завершения комбинации.

Дрыжеглот Шаман от Meati




















Эта сборка использует одну копию **Земного шока** вместо **Молнии**, а также **Повелителя псковой** вместо **Охотника Хеминга**. **Земной шок** в последнее время стал популярной

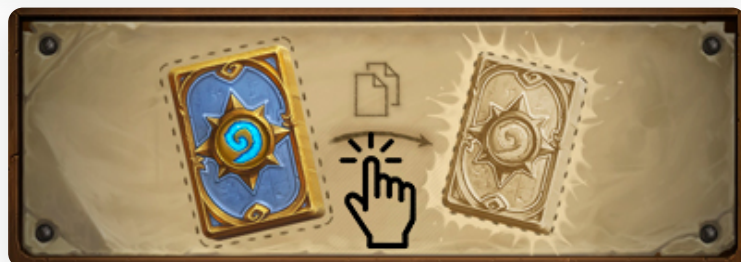
картой для **Дрыжеглот** Шамана, что объясняется большим числом привлекательных целей для использования немоты.

Дрыжеглот Шаман от Моуен

Дрыжеглот Шаман от Моуен

 <p>Ледяной осколок Боевой клещ замораживает противника. Элементаль x2</p>	 <p>Семный шик Наносит на выбранной существе эффект немоты и злит заклинатель 1 ед. урона. x2</p>	 <p>Принц Келесет Боевой клещ если в вашей колоде нет карт за (2), все существа в ней получают +1/+1. x2</p>	 <p>Продур-шаманка Боевой клещ уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атака. x3</p>	 <p>Золотая Горгона Боевой клещ вы кладете в руку золотую копию вашего выбранного существа. x2</p>	 <p>Служитель боя Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2</p>	 <p>Тотем призыва молнии В конце вашего хода вы берете карту. Тотем x2</p>
 <p>Медлительный туман Восстанавливает 12 ед. здоровья, случайно расположенного между всеми картами персонажа. x2</p>	 <p>Гроза Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Дальнее зрение Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) ман меньше. x2</p>	 <p>Повелитель песков Боевой клещ вы берете заклинатель из колоды. x2</p>	 <p>Сглаз Преобразует выбранное существо в карту за 1 с «Провокацией». x2</p>	 <p>Архиватор знаний Провокация Боевой клещ призывает копию этого существа. x2</p>	 <p>Жизнессос Боевой клещ наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. Зверь x2</p>
 <p>Вулкан Наносит 15 ед. урона, случайно расположенного между всеми существами. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Черный рыцарь Боевой клещ уничтожает существа противника со способностью «Провокация». x4</p>	 <p>Грибы оживляют мир Боевой клещ возвращает остальные ваши существа в руку. Они стоят (1). Элементаль x7</p>	 <p>Вельма Хагата Боевой клещ наносит 3 ед. урона всем существам. x5</p>	 <p>Дрыжеглот Боевой клещ возвращает «Броню жизни» всех карт. Если уронная карта в этом матче (или вы выберете случайно). x6</p>		

















  



Самое необычное, что вы могли бы заметить - это, конечно же, **Черный рыцарь**. В мете не так уж мало провокаций, они есть и у самых неприятных соперников Шамана, например, Четного Чернокнижника. **Черный рыцарь** станет прекрасным инструментом против **Короля-лича** и **Крюконосца-разорителя**. Первый, кстати, популярен у самых разных классов и архетипов. Таунт Друид, Четный Шаман и многие другие - **Черный рыцарь** найдет цель у каждого. Также в сборке присутствуют две копии **Земного шока**.

Дрыжеглот Шаман от GreenSheep

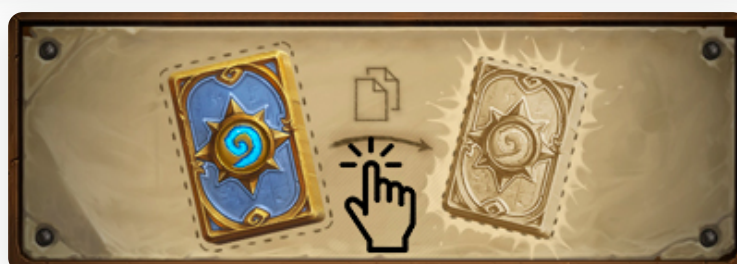
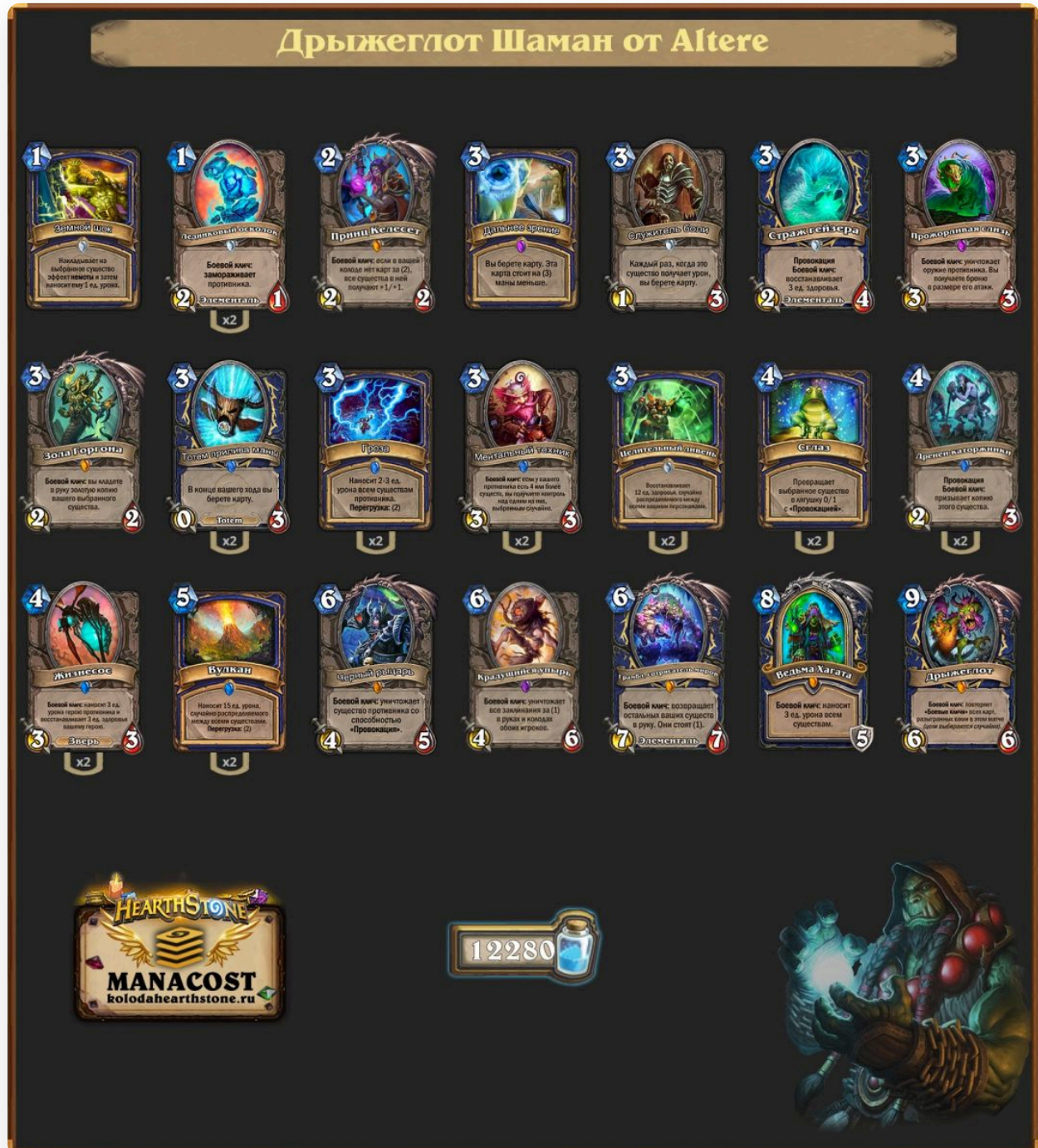
Дрыжеглот Шаман от GreenSheep

 <p>Ледяной осколок Боевой клич: замораживает противника. Элементаль x2</p>	 <p>Земной шок Наносит 1 ед. урона выбранному существу, эффект ниспадает и затем наносит ему 1 ед. урона. x2</p>	 <p>Яростный пиромант После того, как вы разыграли карту заклинания, наносит 1 ед. урона ВСЕМ существам. x2</p>	 <p>Продолжительная стрельба Боевой клич уничтожает оружие противника. Вы получаете броню в размере его атаки. x2</p>	 <p>Зола Горгона Боевой клич: вы кладете в руку заклинанию коллю выбранного существа. x2</p>	 <p>Служитель боли Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту. x2</p>
 <p>Медитативный дневник Восстанавливает 12 ед. здоровья, случайно распределенного между всеми вашими персонажами. x2</p>	 <p>Тотем ярости Манья В конце вашего хода вы берете карту. Totem x2</p>	 <p>Дальнее зрение Вы берете карту. Эта карта стоит на (3) маны меньше. x2</p>	 <p>Гроза Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Жизисеос Боевой клич наносит 3 ед. урона герою противника и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою. Зверь x2</p>	 <p>Дрепьянаторжанин Провокация. Боевой клич превращает коллю этого существа. x2</p>
 <p>Селаз Превращает выбранное существо в лгушку 0/1 с «Провокацией». x2</p>	 <p>Вулкан Наносит 15 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>Охотник Хеминг Боевой клич: уничтожает в вашей команде все карты за (3) и меньше. x2</p>	 <p>Грэбт септер а сь андрон Боевой клич: возвращает оставшихся ваших существ в руку. Они стоят (1). Элементаль x2</p>	 <p>Вельча Хагата Боевой клич наносит 3 ед. урона всем существам. x2</p>	 <p>Дрыжеглот Боевой клич копирует «Большой клич» всех карт, разыгранных вами в этом матче (если выбранного случайно). x2</p>



Эта сборка отказывается от Принца Келесета в пользу Яростных пиромантов, что явно свидетельствует о направленности колоды на борьбу с Нечетными Паладинами и Token Друидами. Лишний AoE инструмент в таких матч-апах никогда не будет лишним.

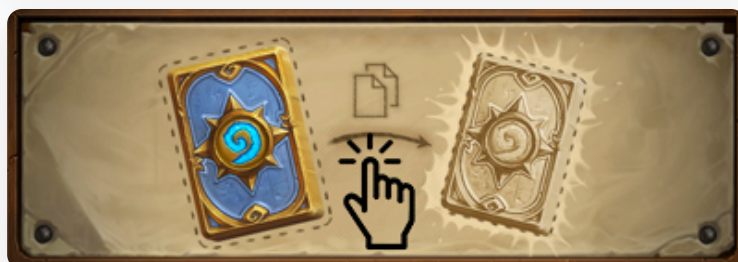
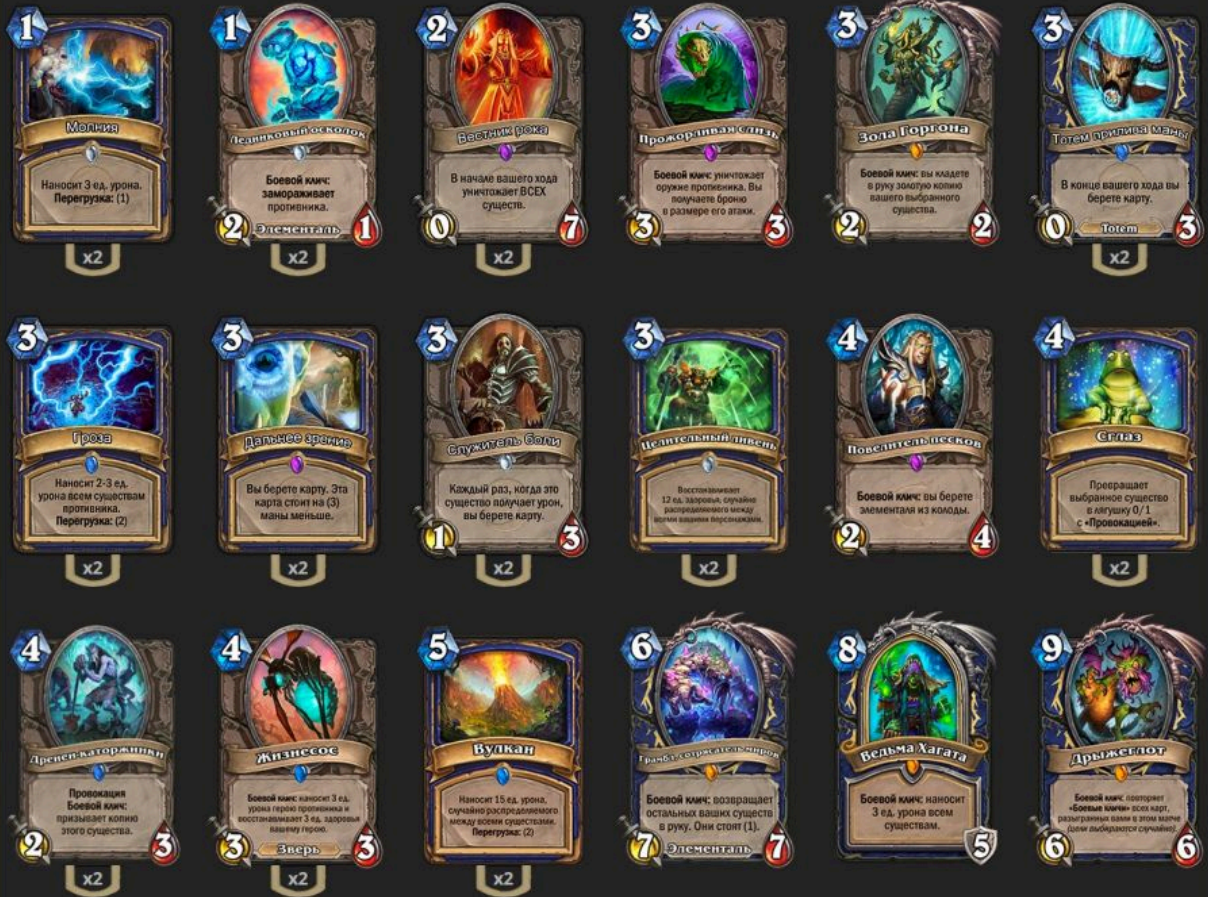
Дрыжеглот Шаман от Altere



Весьма необычная сборка, включающая Стража горячих источников, Черного рыцаря и Крадущегося упыря. Последний поможет улучшить матч-ап с Таунт Друидом, а также с Комбо Жрецом, который является не самым приятным соперником героя статьи. Страж горячих источников - это дополнительное исцеление и боевой клич, который может быть повторен Дрыжеглотом.

Дрыжеглот Шаман от Mryagut

Дрыжеглот Шаман от Mryagut



Сборка турецкого игрока Mryagut включает двух **Вестников рока** вместо **Принца Келесета** и **Ментального техника**. Это классический инструмент против агро колод, а с этими оппонентами у Шамана могут возникнуть проблемы. Игрок считает, что **Вестник рока** будет эффективней смотреться в агрессивном матч-апе, нежели **Ментальный техник**, да и бафф всей колоды в таких ситуациях не так уж важен. Если хотите улучшить быстрые матч-апы (Нечетный Паладин, Нечетный Разбойник), **Вестник рока** поможет вам в этом.



Выбрано 22 / 30 карт		
3	Гроза	2
3	Дальнее зрение	2
3	Зола Горгона	2
3	Служитель боли	2
3	Тотем прилива маны	2
3	Целительный ливень	2
4	Дренеи-каторжники	2
4	Жизнесос	2
4	Сглаз	2
5	Вулкан	2
6	Грамбл, сотрясатель миров	2
8	Ведьма Хагата	2
9	Дрыжеглот	2

Основа колоды – это те карты, которые используются всеми или практически всеми сборками архетипа. У **Дрыжеглота** Шамана их 22.

Основа колоды состоит преимущественно из частей комбинации, также она включает в себя АоЕ инструменты, добор и исцеление. С недавних пор крайне популярной картой стала **Зола Горгона** – это еще один способ, помимо **Грамбула, сотрясателя миров**, получить дополнительного **Дрыжеглота** в вашу руку.

Также популярны такие карты, как **Ведьма Хагата** и **Охотник Хеминг**. Первая является источником огромного количества дополнительных ресурсов, а второй помогает быстрее найти **Дрыжеглота** или другие необходимые инструменты для поздней игры, очищая колоду от ненужных дешевых карт. **Ведьма Хагата** уже прочно закрепилась в сборках архетипа, а вот **Охотнику Хемингу** игроки часто находят замену в лице **Повелителя песков**.

В основу колоды напрашивается **Принц Келесет**, так как большинство колод используют именно его вместо других вторых дропов, но все же существуют сборки и без него, как, например, версия игрока GreenSheep, отдавшего предпочтение двум Яростным пиромантам.

В общем и целом, **Дрыжеглот Шаман** – довольно гибкий архетип, вполне поддающийся экспериментам.



Опциональных карт для **Дрыжеглот Шамана** можно выделить довольно много. Причиной этому служит то, что архетип легко поддается изменениям, и существует несколько различных вариаций с интересными синергиями. Следует разобраться, какой именно сборкой вы хотите играть и, исходя из этого, определять полезные для вас опциональные карты.

В первую очередь, нужно определиться с тем, **какие вторые дропы брать в колоду**. Варианта два: это либо **Принц Келесет**, который вытеснит все другие карты за 2 маны, либо же набор других вторых дропов без **Принца Келесета**. Обычно к ним относятся:

Маг крови Талнос — сочетает в себе два сильнейших эффекта в игре — бонус к урону от заклинаний и добор карты. Одно это уже заслуживает уважения. Если вы нуждаетесь в доборе, **Маг крови Талнос** – прекрасный выбор.

Вестник рока — классическая анти-агро опция, сдерживающая ранний напор оппонента. Помогает либо зачистить опасный вражеский стол, либо выиграть время для того, чтобы найти какие-то необходимые на данный момент карты. Хорош и в других матч-апах на поздних этапах для того, чтобы перехватить инициативу после использования AoE зачистки.

Кислотный слизнюк — уничтожение оружия не бывает во вред, это самый простой и дешевый вариант против многих классов. Вовсе не обязательно тратить пыль на **Прожорливую слизь** или Харрисона Джонса, достаточно добавить эту базовую карту в сборку, если вам надоело получать урон от оружия оппонента. В сборках без **Принца Келесета** чаще всего используется именно он.

Эти три существа за 2 кристалла маны – самый распространенный набор вторых дропов в колодах без **Принца Келесета**. На них стоит обратить внимание в первую очередь. Однако существуют и другие технические карты за 2 кристалла, к которым вы можете обратиться.



Рокочущий элементаль — иногда можно встретить и этого элементалю, хотя в современных колодах **Дрыжеглот** Шамана он уже скорее редкий гость. Он добавляется даже не для того, чтобы реализовать два боевых клича **Дрыжеглота** (это слишком сложно и вовсе не обязательно), а просто как универсальный инструмент, который может неплохо помочь вам в некоторых частных случаях. Например, удвоить боевой клич **Дренеув-каторжников** против агро колоды или боевой клич **Золы Горгоны** на какое-то существо. К тому же, это элементаль, а значит, в вашем арсенале появится еще один инструмент для осуществления соответствующих синергий.

Собиратель сокровищ — всем хорошо знакомый гном, добирающий карту своим предсмертным хрипом. Дешевый и простой способ добора, универсальный и полезный в самых разных матч-апах. Но все же чаще уступает **Магу крови Талносу**.

Яростный пиромант — необычный для **Дрыжеглот** Шамана способ бороться с вражеским столом, но он вполне имеет место. Лучше добавлять его вместе с дешевыми заклинаниями (например, **Земной шок**), чтобы АоЕ не вышло слишком дорогим.

После того, как вы определились с тем, какие вторые дропы вы хотите видеть в своей колоде, можно приступить и **к другим опциональным картам**.

Вспышка — бесплатное заклинание, которое поможет избавляться от мелких угроз агрессивных противников. Может оказаться крайне полезным, так как будет сдерживать ранний напор оппонентов, играющих от стола. Можно использовать в связке с Яростным пиромантом и **Заклинателем болот**.

Земной шок — еще одно дешевое заклинание, обладающее крайне полезным эффектом немоты. Опять же, хорошо сочетается с Яростным пиромантом, так как позволяет реализовать его АоЕ эффект, не потратив слишком много маны. Становится все популярнее в современных колодах **Дрыжеглот** Шамана.

Ледниковый осколок — эффект заморозки всегда недурно смотрится в большинстве матч-апах. Кстати, это еще и боевой клич, который, очень вероятно, несколько раз повторит **Дрыжеглот**. Плюс ко всему, это еще и элементаль, так что существо обладает множеством достоинств.

Ментальный техник — третий дроп, который поможет против всех колод, играющих от заполнения стола. Хорош против Четного Шамана, Токен Друида, Нечетного Паладина – популярных колод на сегодняшний день. Чаще всего добавляется в сборки с **Принцем Келесетом**.

Смоляной страж — классический защитный третий дроп. Дополнительное его преимущество в том, что это еще и элементаль.

Прожорливая слизь — этот ремувал оружия используется в основном в тех сборках, где есть **Принц Келесет**. Если у вас нет этого легендарного существа в колоде, можно отдать предпочтение **Кислотному слизнюку**.



Повелитель песков – элементалей у вас будет какое-то количество, вне зависимости от сборки, поэтому данное существо не окажется бесполезным. Перебор колоды никогда не помешает для комбо архетипа, особенно такой, который не будет наносить вам урон от усталости и переполнять руку при многократном повторении **Дрыжеглота**. Особенно приятно достать **Грамбла, сотрясателя миров**.

Первопроходец Элиза — отличный инструмент в медленных матч-апах, прекрасный источник дополнительных ресурсов. Не забывайте, что это еще и боевой клич, а значит, **Дрыжеглот** применит его и замешает еще один комплект карт Ун'Горо.

Однако в быстрых поединках **Первопроходец Элиза** скорее будет всего лишь существом 5/5 за 5 маны, ибо вы можете просто не дожидаться, когда Комплект Ун'Горо придет в вашу руку.

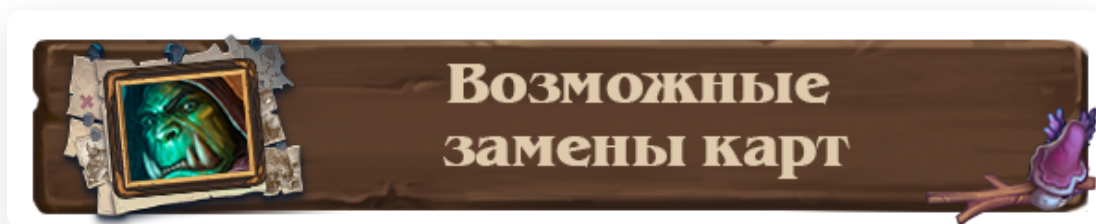
Охотник Хеминг — многим может показаться, что это легендарное существо здесь совершенно не нужно, однако это не так. Благодаря **Охотнику Хемингу** можно быстрее найти необходимые ключевые карты. В игре может наступить момент, когда все необходимые дешевые опции найдены и AoE зачистки и исцеление не требуются (или тоже найдены), и не хватает только **Дрыжеглота**. В этом случае предложение добавить Охотника Хеминга в колоду уже не покажется вам таким странным. Его цель – ускорить наступление ключевого момента в вашей игре, когда вы сможете реализовать свое

главное комбо. Очень популярен в нынешних сборках. Подробнее об [Охотнике Хеминге](#) читайте в разделе “Стратегия игры”.

Черный рыцарь - подойдет во многих противостояниях, так как у большинства архетипов есть хотя бы одно существо с провокацией. Даже если не брать во внимание Таунт Друида с бесконечными провокаторами, есть множество других опасных противников. Четный Шаман с [Ал'акиром](#) и Королем-личом, Четный Чернокнижник с [Крюконосцем-разорителем](#) и другие. Но, конечно же, главной причиной для добавления этого существа в качестве опции является именно Таунт Друид. А повторение [Дрыжеглотом](#) боевого клича Черного рыцаря в этом матч-апе вообще бесценно. В случае, когда [Дрыжеглот](#) несколько раз повторяет этот боевой клич, даже [Жизнесос](#) отходит на второй план.

Доисторический дракон — это и провокатор, и AoE ремувал, поэтому многие игроки нашли для него место в сборках. Прекрасная анти-агро опция, даже несмотря на стоимость. Правда его боевой клич обладает не лучшей синергией с [Дрыжеглотом](#), но это не столь критично, ведь полностью зачистить свой стол вы даже при желании вряд ли сможете.

Набор элементарей — если вам хочется сделать свою колоду ориентированной на синергию с элементарями, вам должны приглянуться следующие карты: [Огневичок](#), [Страж гейзера](#), [Тол'вирский камамаг](#), [Калимос Первородный](#). Это не считая [Ледникового осколка](#) и [Грамбла, сотрясателя миров](#), которые встречаются и в других версиях колоды. Набор элементарей и синергий с ними делает сборку более темповой, к тому же, это несколько дополнительных полезных боевых кличей, которые будут повторены [Дрыжеглотом](#). Во многих сборках [Калимос Первородный](#) используется с небольшим количеством элементарей ([Огневичок](#), [Ледниковый осколок](#) и [Грамбл, сотрясатель миров](#)).



[Дрыжеглот Шаман](#) – это комбо колода, которая опирается на несколько ключевых карт. Какие-то из них заменить невозможно, другие же вполне реально.

Очевидно, что [Дрыжеглот](#) – незаменимая карта, так как создавать [Дрыжеглот Шамана](#) без него просто не имеет смысла. Поэтому избежать создания этого легендарного существа вам никак не удастся.

Следующая по важности карта – [Грамбл, сотрясатель миров](#). Он позволяет разыгрывать [Дрыжеглота](#) много раз, что по сути и является вашей комбинацией. По этой причине заменять эту «легендарку» также не хотелось бы, но для нее все же можно найти бюджетные альтернативы.












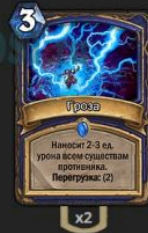







[Зола Горгона](#) выполняет схожую функцию с [Грамблом, сотрясателем миров](#). Если у вас нет ни одной из этих карт, но вы все равно хотите играть на [Дрыжеглот Шамане](#),

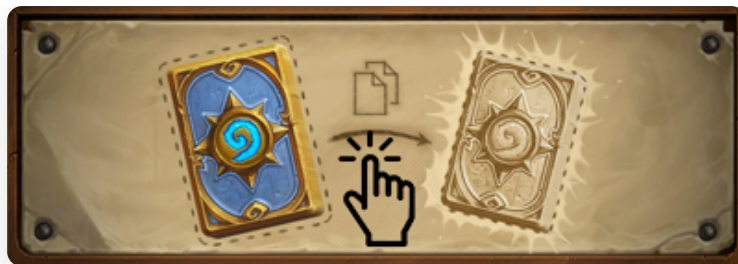
попробуйте сделать сборку, используя боевой клич **Молодого хмелевара**.

Другие популярные легендарные существа, используемые в **Дрыжеглот Шамане**, вполне легко поддаются замене. Вместо **Охотника Хеминга** можно взять какой-либо инструмент добора, а **Ведьма Хагата** может быть заменена на **Доисторического дракона** (хотя это тоже недешевое существо) или любую другую карту из разряда опциональных.

Итак, максимально удешевленный **Дрыжеглот Шаман** будет выглядеть следующим образом.

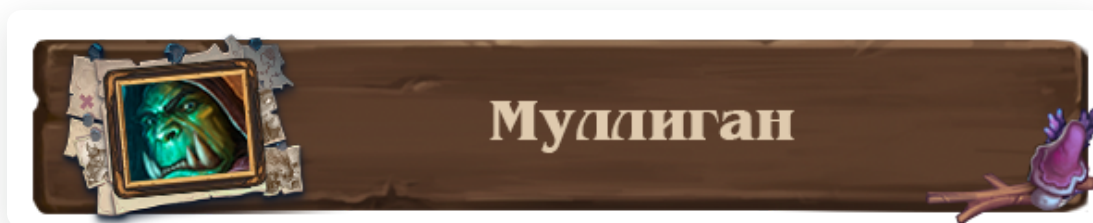
Бюджетный Дрыжеглот Шаман

 <p>Боевой клич: замораживает противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p>	 <p>Предсмертный крик: вы берете карту.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич уничтожает оружие противника.</p> <p>3</p>	 <p>Боевой клич: если सदирочный боевой клич на этом ходу сработает дважды.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: если у вас есть противник, есть 4 или более существ, вы получаете контроль над одним из них, выбранным случайно.</p> <p>3</p>	 <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: вы распыляете существо с «Провокацией».</p> <p>1</p>
 <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация</p> <p>+2 к атаке во время хода противника.</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Восстанавливает 12 ед. здоровья случайным распределенным между всеми вашими персонажами.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника.</p> <p>Перезулка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона противнику и восстанавливает 3 ед. здоровья вашему герою.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: призывает копию этого существа.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>Превращает выбранное существо в карту 0/1 с «Провокацией».</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 15 ед. урона случайно распределенного между всеми существами.</p> <p>Перезулка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич возвращает остальных ваших существ в руку. Они стоят (1).</p> <p>Элементаль</p> <p>7</p>	 <p>Провокация</p> <p>Боевой клич: наносит 2 ед. урона всем другим существам.</p> <p>Дракон</p> <p>4</p>	 <p>Боевой клич: возвращает «Большое колесо» после карты. Выбравшиеся карты в этом порядке (если выбиралось случайно).</p> <p>6</p>		



Сборку можно сделать еще дешевле, если убрать из нее легендарное существо **Грамбл**, сотрясатель миров, а вместо него взять, например, что-то из списка **Вестник рока**, **Ментальный техник**, **Защитник холмов**, **Ведьма Хагата**, **Огневичок**, **Калимос Первородный**, **Первопроходец Элиза**, **Маг крови Талнос**, **Охотник Хеминг**, **Доисторический дракон** и другие в зависимости от вашей коллекции карт.

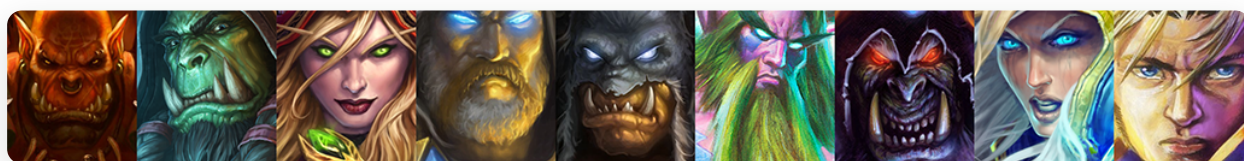
Даже без **Грамбла**, сотрясателя миров ваш **Дрыжеглот Шаман** сможет заполучить в руку дополнительного **Дрыжеглота** с помощью боевого клича **Молодого хмелевара**. Дабы сделать это со 100% вероятностью, сначала разыграйте удешевленного **Вестником Огненного Венца Рокочущего элементаля**. До этого в любой ход вы также должны разыграть **Дренеев-каторжников** и **Молодого хмелевара**.



Наконец, можно обсудить и стадию выбора карт в стартовую руку. У **Дрыжеглота Шамана** не так уж много проблем с этим, если вы точно знаете, столкнулись ли вы с медленным или быстрым оппонентом. Порой сказать об этом легко, а иногда возникают спорные ситуации.

Пожалуй, сразу же внимание следует уделить классовой специфике муллигана, поскольку общих и универсальных советов не так уж и много. Важно только отметить то, что если вы точно ожидаете медленный матч-ап, вы всегда должны оставлять на муллигане **Дрыжеглота** – это ключевой инструмент вашей колоды. Если вдруг **Дрыжеглот** окажется на самом дне колоды, вы рискуете проиграть любой, даже выигрышный и благоприятный матч-ап. Дабы не идти на такие риски, лучше оставлять **Дрыжеглота** в стартовой руке, пусть это и невероятно дорогостоящая карта, которая будет лежать мертвым грузом долго. Но игра стоит свеч.

Также карта, о которой вы должны задуматься в медленных матч-апах, — **Охотник Хеминг**. А **Принц Келесет** — ключевая карта в любом поединке, как медленном, так и быстром, так что оставлять в руке его можно всегда.





Воин: Принц Келесет, Служитель боли, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Зола Горгона Дрыжеглот. Если есть Монетка – Дальнее зрение.



Паладин: Принц Келесет, Ментальный техник, Служитель боли, Прожорливая слизь, Вулкан, Гроза. Если есть Монетка – Ведьма Хагата.



Охотник: Принц Келесет, Тотем прилива маны, Дренеи-каторжники. Если есть Монетка - Ментальный техник. Если есть Монетка – Дальнее зрение.



Друид: Принц Келесет, Сглаз, Тотем прилива маны, Зола Горгона, Дренеи-каторжники, Грамбл, сотрясатель миров, Охотник Хеминг, Дрыжеглот.



Разбойник: Принц Келесет, Вулкан, Молния, Прожорливая слизь, Служитель боли. Если есть Монетка – Ведьма Хагата.



Шаман: Принц Келесет, Дрыжеглот, Грамбл, сотрясатель миров, Тотем прилива маны, Служитель боли, Охотник Хеминг, Зола Горгона. Если есть Монетка - Дальнее зрение.



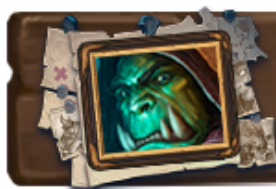
Маг: Принц Келесет, Зола Горгона, Охотник Хеминг, Грамбл, сотрясатель миров, Дрыжеглот, Служитель боли, Тотем прилива маны. Если есть Монетка – Дальнее зрение.



Жрец: Принц Келесет, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Служитель боли, Зола Горгона, Грамбл, сотрясатель миров. Если есть Монетка и хорошая рука – Сглаз или Вулкан.



Чернокнижник: Принц Келесет, Сглаз, Тотем прилива маны, Охотник Хеминг, Зола Горгона, Ледниковый осколок.



Стратегия игры



Этот раздел начать стоит с ответа на вопрос: **как именно работает Дрыжеглот Шаман?** Понятно, что многое вертится вокруг **Дрыжеглота**, но это далеко не единственная карта, которую нужно использовать для победы. Большую часть партии Шаман готовится к выходу этого легендарного существа за 9 кристаллов маны, усиливает его другими своими угрозами с боевым кличем.

До того, как **Дрыжеглот** выйдет на игровое поле, Шаман должен постараться разыграть как можно больше существ с боевым кличем. Если вы хотите осуществить идеальную комбинацию и бесконечную убийственную синергию, вам нужно предварительно разыграть как минимум трех существ: **Грамбл**, **сотрясатель миров**, **Дренеи-каторжники** и **Жизнесос**.

Что же случится, когда **Дрыжеглот** будет разыгран? Очень много всего странного и интересного, но суммарно эффект будет примерно следующим, если вы сделали все вышесказанное: вы нанесете урон герою противника, восстановите здоровье себе, на вашем столе будет от одного до нескольких **Дрыжеглов**, в вашей руке будет от одного до нескольких **Дрыжеглов** за 1 кристалл маны. Помимо этого случатся и боевые кличи других существ в вашей сборке в зависимости оттого, что именно вы разыграли.

Дрыжеглот своим боевым кличем разыгрывает все ранее примененные эффекты в случайном порядке, а не в том, в котором использовали их вы. Из этого следует, что возможен неблагоприятный сценарий: сначала разыгрывается боевой клич **Грамбла**, **сотрясателя миров** на пустой стол, а потом боевой клич **Дрэнеев-каторжников** призывает дополнительную копию **Дрыжеглота**. В результате в вашей руке не будет еще одной копии легендарной карты. Ситуация будет лучше, если вы разыграете ранее две копии **Дрэнеев-каторжников**, а также карту **Зола Горгона** – так вероятность не получить в руку еще хотя бы одного **Дрыжеглота** будет крайне низкой.

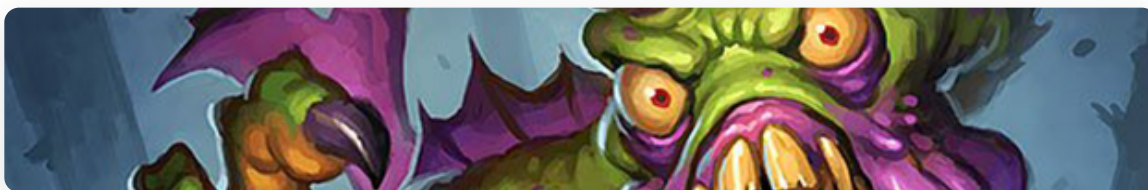
После того, как первый **Дрыжеглот** разыгран, партия становится невероятно простой для Шамана. Ему попросту нужно выставить на стол как можно больше других **Дрыжеглов**, а затем вновь полученных в руку. Все эти манипуляции займут, вероятно, приличное количество времени, но по их завершению боевой клич **Жизнесоса** сделает свое дело, даже если разыграно было только одно это существо.

Поэтому в колоду **Дрыжеглот** Шамана важно не брать существ с такими боевыми кличами, которые могут каким-либо образом навредить вам при многократном использовании. Самый яркий пример — **Инженер-новичок** (запросто доведет вас до усталости и убьет).



Но описанная выше комбинация – это уже итог вашей партии (и то не каждой!), ее последняя нота, но до него еще нужно добраться, пройти через целый ряд трудностей и непростых решений. Как же правильно это сделать? В данном разделе будет предпринята попытка разобраться в данном вопросе.





Следует выяснить все **способы победы**, доступные данному архетипу. Отличать каждый из них от другого невероятно важно, так как далеко не в каждом матч-апе вы будете использовать идеальный сценарий, описанный выше.



1. 1. ОТК или почти ОТК комбинация с **Дрыжеглотом**

Этот способ победы применим в нескольких ситуациях. Первая – когда вы столкнулись с достаточно медленной колодой, которая позволит вам найти все нужные карты и разыграть их в правильном порядке. Вторая – когда все нужные инструменты придут в вашу руку в нужное время, что случается, конечно же, далеко не всегда.

Так или иначе, вы реализовываете идеальный сценарий победы, то есть проделываете следующее:

-  Разыгрываете следующих существ хотя бы в одном экземпляре: **Дренеи-каторжники**, **Жизнесос**, **Грамбл**, **сотрясатель миров**, а лучше пару **Дренеев-каторжников** и **Золу Горгону**.
-  Разыгрываете **Дрыжеглота**, желательно при этом освободив максимум места на вашем столе и в вашей руке.
-  На следующий ход разыгрываете вновь полученного **Дрыжеглота**, которого вам даст или **Золу Горгона**, или **Грамбл**, **сотрясатель миров**.
-  Продолжаете разыгрывать **Дрыжеглов** до тех пор, пока не победите.

Вам важно следить за тем, чтобы в вашей руке было место для дополнительных [Дрыжеглотов](#), вернувшихся после боевого клича [Грамбла, сотрясателя миров](#) или [Золы Горгоны](#). Избавляйтесь от не столь важных и полезных карт в конкретном противостоянии.

Важно отметить, что далеко не всегда у вас будет получаться реализовать нескольких [Дрыжеглотов](#). Если первым сработает боевой клич [Грамбла, сотрясателя миров](#), а уже потом - [Дренеев-каторжников](#), то дополнительных копий легендарного существа вы не получите. [Зола Горгона](#) добавляется в сборки как раз для того, чтобы увеличить вероятность розыгрыша боевого клича на возврат в руку именно в первую очередь. Но даже [Зола Горгона](#) не гарантирует вам однозначного успеха. Чтобы избежать неловких ситуаций, можно добавить в колоду [Рокочущего элементаля](#) (правда, придется отказаться от [Принца Келесета](#)). Он заставляет сработать боевой клич [Дрыжеглота](#) дважды, а это означает, что в любом случае, в каком порядке бы ни были разыграны [Дрыжеглотом](#) боевые кличи, их повторное применение обязательно приведет к возврату [Дрыжеглота](#) вам в руку.

Нельзя не сказать, что данный способ победы – реализация бесконечных [Дрыжеглотов](#) – очень часто утопичен и следовать ему вам нужно далеко не в каждом матч-апе, но лишь в тех, где противник позволит вам сделать это. Порой от данного плана на игру нужно оказаться в пользу следующего.



2. Использование неполной комбинации с [Дрыжеглотом](#)

Не всякий оппонент будет сидеть, сложа руки, и ждать, пока вы найдете все нужные карты и начнете долго и мучительно убивать его огромным количеством [Дрыжеглотов](#). Даже самые медленные колоды в игре обладают каким-то планом на игру, каким-то способом победы. Да, не всегда это будет давление через существ.

Еще один важный фактор – ваша колода. Да, у вас много способов перебрать ее, но не всегда нужные инструменты будут заходить в руку вовремя, а ждать просто так и пропускать ходы — опасное предприятие.

Вам не обязательно собирать полную комбинацию, чтобы реализовать ее и выиграть. Например, вы можете обойтись без [Грамбла, сотрясателя миров](#), понадеявшись на то, что боевой клич [Золы Горгоны](#) вернет в руку [Дрыжеглота](#), вызванного боевым кличем [Дренеев-каторжников](#).

Так или иначе, рискнуть и разыграть [Дрыжеглота](#) без каких-либо частей комбинации можно даже в самых медленных матч-апах, если ситуация критична. Да, вы рискуете не вернуть его в руку, но это нужно и не всегда. Порой [Дрыжеглот](#) принесет вам так много темпа и выгоды, что вы запросто выиграете и так.

Вы можете обойтись и без других частей комбинации, например, без [Жизнесоса](#). [Дрыжеглот](#), вероятно, по завершению своего действия будет на столе и призовет

парочку своих копий – этого может хватить для победы над противниками без значительных AoE ремувалов. Даже если **Дрыжеглот** останется на столе в одном экземпляре, другие **Дрыжеглоты** за 1 маны рано или поздно приведут вас к заполненному столу.

Итак, когда же играть неполную комбинацию? В первую очередь тогда, когда ваша игровая ситуация незавидна и вы проиграете на следующий ход или вскоре. Думайте на перспективу и решайте, когда стоит пойти на риски, а когда можно действовать максимально надежно.



3. Выживание

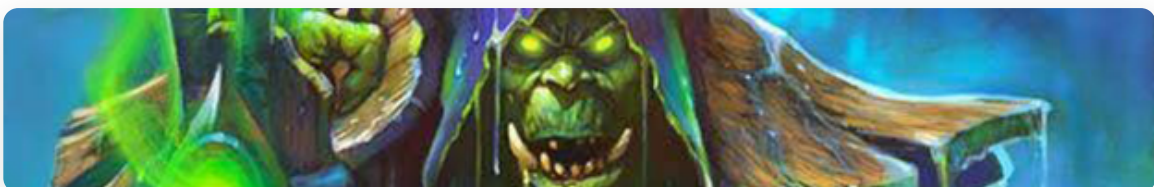
Наконец, выигрывать вы можете и вовсе без **Дрыжеглота**, правда не у каждого вашего оппонента, а лишь у самых агрессивных и темповых колод: сейчас это Нечетный Разбойник и Нечетный Паладин. Данные поединки могут и не длиться до 9 хода, а ваш главный приоритет в них – остаться в живых, а не провернуть безумную комбинацию.

Если вы хотите это сделать, не жалейте на ресурсов, играйте темпово, старайтесь захватить стол, а перед этим получить минимум урона. Благо, две копии заклинания **Целительный ливень** крайне полезны в самых быстрых матч-апах, но использовать их лучше всего тогда, когда вы надежно защищены провокаторами, как и другие исцеляющие способности (**Калимос Первородный**, **Ведьма Хагата**, **Жизнесос** и прочие).

Полезными окажутся и другие ваши карты: **Жизнесос**, **Дренеи-каторжники**, **Ментальный техник**, **Огневичок**, **Доисторический дракон**, **Ледниковый осколок**, **Калимос Первородный** — это великолепные защитные инструменты.

В самых тяжелых ситуациях вы можете даже применить **Сглаз** на свое собственное существо, чтобы получить пусть и слабейшего, но провокатора, который может спасти вас от атаки оружия или существа с рывком.

Если дело все-таки дошло до **Дрыжеглота**, играть вы его, скорее всего, будете при первой же возможности, если, конечно же, список разыгранных ранее боевых ключей хорош и сделает больше, чем другие доступные вам опции в настоящий момент.

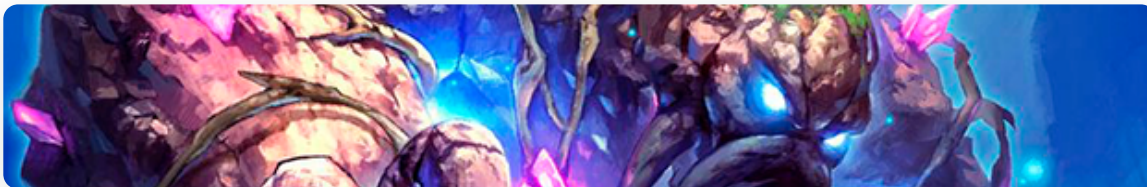


4. Переигрывание противника по темпу и выгоде

Вы можете одержать победу в большинстве матч-апов и совсем без участия **Дрыжеглота** или лишь используя его единожды. И это принципиально важно, потому что рассчитывать на первый и второй способ победы стоит совсем не всегда. Чаще всего **Дрыжеглот** хорош просто потому, что дает вам очень много темпа и выгоды: чистит

стол, создает на нем какое-то присутствие, заполняет вашу руку другими картами и, возможно, делает что-то еще.

Этого часто хватает для победы или со стола, на котором окажется несколько **Дрыжеглотов** и, возможно, какие-либо еще угрозы, или в более долгосрочной перспективе. Вы получите дополнительный бафф **Принца Келесета**, если разыгрывали его ранее, а также дополнительных существ в руку, которых можно скомбинировать с силой героя **Ведьмы Хагаты**. Если вы хотите сделать вашу колоду, направленной на переигрывание по выгоде, можете добавить **Защитника холмов** и **Первопроходца Элизу**.



5. Разрушение плана на игру оппонента

Иногда вам не нужно не только разыгрывать **Дрыжеглота**, но даже в принципе играть активно, переигрывать оппонента по выгоде или давить на него угрозами со стола. Это редкие случаи, когда вы способны испортить план на игру оппонента вашими инструментами, то есть помешать ему осуществить задуманное. Если все способы победы противника иссякнут, вы выиграете неминуемо, позже придя к усталости.

Естественно, реализуемо подобное лишь в нескольких популярных матч-апах с **Таунт Друидом** и **Контроль Жрецом**. В случае с первым крайне полезен **Сглаз**, который не даст оппоненту реализовать **Хадронокса** и **Время ведьмовства**.

В матч-апе с **Контроль Жрецом** же достаточно попросту обзавестись достаточным количеством исцеления, дабы пережить взрывной урон **Темного жнеца Андуйна**. Вы узнаете подробнее о поединках и с **Контроль Жрецом**, и с **Таунт Друидом** в разделе “Матч-апы”.



Стоит сказать несколько важных слов о механике **Дрыжеглота**:



Если **Дрыжеглот** убивает себя, его боевой клич продолжает действовать

- ☞ Все боевые кличи **Дрыжеглот** разыгрывает в случайном порядке, что принципиально важно из-за синергии боевых кличей карт **Дренеи-каторжники** и **Грамбл, сотрясатель миров**.
- ☞ Если какой-либо произносимый боевой клич предлагает выбрать из нескольких вариантов (например, раскопка **Защитника холмов** или **Калимос Первородный**), это сделает за вас игра, то есть какая-либо опция выбирается случайным образом. Так, боевой клич **Калимоса Первородного** сделает одно из четырех случайных действий, а не то, что было выбрано вами ранее.
- ☞ **Дрыжеглот** может произнести максимум 30 боевых кличей, чего, впрочем, более, чем достаточно, ведь в вашей сборке всего лишь 17 существ с этим эффектом, включая само легендарное существо за 9 кристаллов маны.
- ☞ Второй разыгранный вами **Дрыжеглот** не повторит боевой клич первого. Аналогично и со всеми последующими **Дрыжеглота**ми.

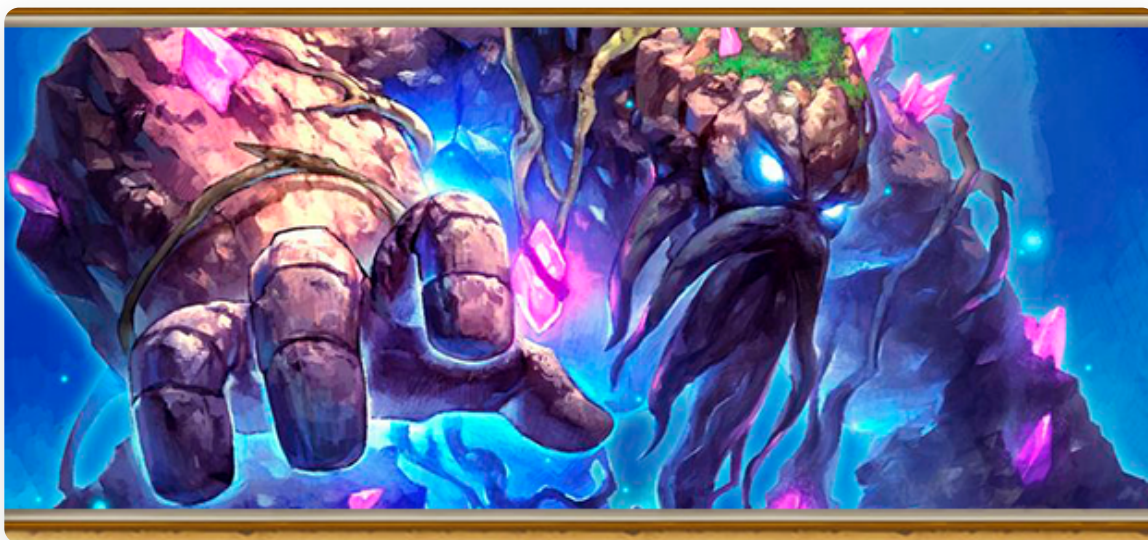


Как правильно использовать карту Охотник Хеминг? Сейчас это существо набирает все большую популярность и претендует на попадание в основной состав колоды. Главная причина, по которой **Охотник Хеминг** находится в колоде — **Дрыжеглот** Шаман хочет как можно быстрее найти ключевые карты для комбинации. Уничтожив все карты за 0-3 маны (а их обычно половина колоды или чуть больше), вы намного быстрее найдете как части комбинации для усиления **Дрыжеглота**, так и его самого. Да и в целом каждый ваш последующий “топдек” будет достаточно влиятельным и важным, например, это **Сглаз**, **Вулкан**, **Ведьма Хагата**, **Грамбл, сотрясатель миров** — отличные карты.

Конечно, каких-то хороших и полезных карт вы лишитесь, например, **Золы Горгоны**, **Целительного ливня**, **Прожорливой слизи**. Они нужны не в каждом матч-апе, но во многих. Учитывайте и то, что вы останетесь совсем без источников добора помимо тех, что есть в вашей руке уже сейчас.

Немаловажно и то, что **Охотник Хеминг** существенно приблизит вас к усталости, что, впрочем, не всегда должно вас волновать — комбинация заканчивает партию в течение нескольких ходов, а ответить на нее невероятно трудно, так что вас едва ли убьет урон от усталости.

Все же не стоит разыгрывать Охотника Хеминга, если вы планируете победить оппонента не с помощью [Дрыжеглота](#), а переиграв его по выгоде или в принципе играя от защиты. Думайте о том, что именно вы уничтожите и насколько вам это нужно, например, порой крайне важны [Целительный ливень](#) или [Прожорливая слизь](#) — и не стоит уничтожать их, как и в принципе приближать себя к усталости.



Вам важно грамотно реализовывать некоторые доступные карты. Например, [Грамбл, сотрясатель миров](#) многими может использоваться неправильно. Данное существо, конечно, обладает крайне заманчивым эффектом, вы можете вернуть в руку мощный боевой клич или какую-то другую ценную угрозу, но не стоит заморачиваться с этим, если провернуть это слишком сложно и долго. [Грамбл, сотрясатель миров](#), выставленный на пустой стол в темп – тоже хорошая опция, вы получаете 7/7 существо за б, а еще, что важнее, выполняете важнейшее условие для вашей будущей комбинации с [Дрыжеглотом](#).

Впрочем, вернуть [Грамблом, сотрясателем миров](#) что-то в руку тоже можно. Полезны будут не только боевые кличи, но и все другие существа. Особенно интересны [Дренеикаторжники](#) (каждый при розыгрыше призвет свою копию), [Принц Келесет](#), [Зола Горгона](#) и существа с особым эффектом, на которых была наложена немота.

Если в вашей руке нет места для того, чтобы в нее вернулись все существа, не поместившиеся будут уничтожены. В руку вернуться в первую очередь те угрозы, что были разыграны вами ранее в течение хода партии.

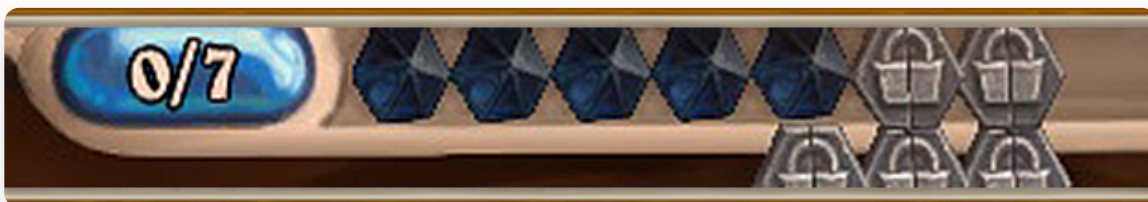


Еще одна **важная карта**, существенно меняющая ваш геймплей — **Ведьма Хагата**. Разыграв данную карту, вы отказываетесь от вашей базовой силы героя, получив 5 брони, дав 3 единицы урона по всем существам на столе и получив пассивную силу героя, которая будет давать вам случайное заклинание Шамана при розыгрыше существа.

Благодаря **Ведьме Хагате** вы сможете извлечь очень много выгоды из даже не самых полезных ваших существ, таких как, например, **Огневичок**. О самих случайных заклинаниях Шамана, их пользе, вероятности получения той или иной опции и многом другом вы узнаете из следующего раздела “Случайные эффекты **Дрыжеглот Шамана**”.

А сейчас же важно отметить то, что с **Ведьмой Хагатой** вы часто будете испытывать проблемы с переполнением вашей руки, так, например, тот же **Огневичок** даст вам сразу же две карты в руку (своим боевым кличем и вашей новой силой героя), а все остальные существа как минимум одну.

Для вас очень важно не сжигать карты в принципе, так что все полученные заклинания нужно будет своевременно утилизировать, даже если это не принесет вам особой выгоды. Благо, заклинания Шамана достаточно дешевые, так что сделать это можно часто без особых проблем. Но будьте аккуратнее с перегрузкой, которая может нарушить ваши планы. Подробнее о ней далее.



Еще один способ совершать темповые и эффективные ходы — ваши **карты с перегрузкой**. У **Дрыжеглот Шамана** их не так уж и много: **Гроза** и **Вулкан**, но все они невероятно важны. Разыгрывая какое-либо из данных заклинаний, думайте о том, что случится на следующий ход, есть ли у вас какой-либо ход на будущее сейчас в руке или вы в крайне трудной ситуации и надеетесь на «топдек». Возможно, перегруженные кристаллы маны помешают вашим планам в будущем, тогда, может быть, стоит использовать не AoE эффект, а другие защитные инструменты. Вы порой можете

позволить себе получить чуть больше урона по герою, ведь в вашем распоряжении есть **Целительный ливень** и другие источники исцеления.

Конечно же, перегрузка может помешать вам использовать **Дрыжеглота**, так что за ход до розыгрыша этого важнейшего легендарного существа нужно обойтись без данных наносящих урон по области заклинаний.



Не только заклинания **Гроза** и **Вулкан** нужно давать **правильно**, в вашем распоряжении есть и **другие ремувалы**, например, **Сглаз** или **Доисторический дракон**. Все названные карты нужно использовать с умом, понимать возможности вашего оппонента и ключевые цели, которые вы хотите обезвредить.







Сглаз, например, ваш единственный ультимативный ремувал, лишаящий цель предсмертных хрипов и других эффектов, так что ее даже нельзя воскресить. В некоторых матч-апах это обстоятельство особенно важно. Шаман должен знать, в каких именно и какие цели лучше всего обезвреживать именно **Сглазом**. Например, в матч-апе с Куболоком цель для **Сглаза** — **Страж ужаса** или **Плотоядный куб**, внутри которого находятся Стражи ужаса. А если вы играете против агрессивной колоды, сгодится в принципе любая цель с опасными характеристиками.

Аналогично **Гроза** и **Вулкан** тоже должны использоваться с умом и на стол, который действительно опасен и грозит большими проблемами Шаману. Помните о специфическом принципе работы **Вулкана**, который может как синергировать с некоторыми существами (ваш **Служитель боли**, вражеская **Гидра Горьких Волн**), так и анти-синергировать (вражеский **Служитель боли**).

Не забывайте, что во время действия **Вулкана** не активируются предсмертные хрипы существ. Если вы убьете вражеского **Одержимого лакея**, он завербует демона лишь после того, как **Вулкан** закончится.

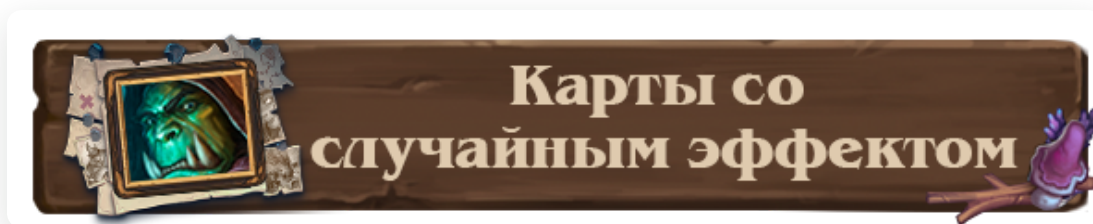


Прочие **важные советы**, которые помогут вам освоить **Дрыжеглот Шамана**:

-  Предугадать, что именно сделает **Дрыжеглот**, непросто, ведь случается так много всего. Впрочем, вам важно запоминать только самые важные боевые кличи в текущем матч-апе: это может быть **Ледниковый осколок**, **Жизнесос**, **Ведьма Хагата**, **Грамбл**, **сотрясатель миров** или другие.
-  Урон от заклинаний плохо синергирует с **Вулканом**. Это заклинание просто вместо 15 «метеоритов» выдаст 16, но при этом, если вы поставили, например, **Мага крови Талноса** как источник урона от заклинаний, этот же скелет и «съест» дополнительный «метеорит» **Вулкана**, так что особого проку в этом не будет. **Тотем гнева воздуха** еще хуже – он впитает в себя целых два удара, а даст лишь один дополнительный.
-  Урон от заклинаний лучше всего сочетать с **Грозой**, других эффектов, на которые как-то влияет данное усиление, в стандартной сборке **Дрыжеглот Шамана** нет.
-  **Целительный ливень** восстанавливает здоровье не только вашему герою, но и другим существам, о чем многие забывают. С одной стороны, вы можете лечить ваши угрозы, если с героем все хорошо и в исцелении он не нуждается. С другой стороны, если на вашей половине есть какое-то не особенно полезное поврежденное существо (например, **Вестник рока** под эффектом немоты), оно просто впитает в себя ценное исцеление.
-  Будьте аккуратны со **Служителем боли** и **Тотемом прилива маны**, так как оппоненту часто будет легко «наказать» вас и сделать так, чтобы вы сожгли несколько карт. Допускать этого, конечно же, нельзя, пока вы не заполучили все ключевые инструменты в руку, что происходить будет далеко не сразу.
-  Важно следить за оставшимся количеством элементалей в вашей колоде, дабы грамотно использовать существо **Калимос Первородный**. В вашей сборке может быть лишь шесть элементалей, включая само легендарное существо за 8 маны, которое нужно активировать ходом ранее, и **Грамбула**, **сотрясателя миров**. Лучше всего приберечь в руке элементалей 1/2, которого дает в вашу руку **Огневичок** своим боевым кличем. Но если вы потратили и его, другую копию вам может дать **Дрыжеглот**, повторяющий боевой клич **Огневичка**.



У **Дрыжеглот** Шамана достаточно много карт со случайным эффектом, о которых вы всегда должны знать. Подробнее об этом в следующем разделе.



Базовая сила героя – может дать вам один из четырех тотемов, выбираемых случайным образом при нажатии на силу героя. Просто посчитать, что шанс получить конкретный – 25%. Чаще всего вас будут интересовать или тотем с уроном от заклинаний, или тотем с провокацией, хотя, конечно, не всегда. Следует отметить, что если на вашей половине стола уже находится какой-то тотем (пусть вы его разыграли из руки, пусть на него наложен эффект немоты – разницы нет), сила героя не может призвать вторую его копию. А если все четыре базовых тотема окажутся на вашей половине, силу героя и вовсе будет невозможно использовать.

Так, если у вас уже есть **Тотем гнева воздуха**, вы не сможете призвать вторую его копию силой героя, а шансы получить другие базовые тотемы увеличатся и будут равны 33%. Но вот если у вас есть **Тотем гнева воздуха** в руке, поставить вы его сможете в любой момент. Соответственно, вы можете осуществлять два данных действия (розыгрыш базового тотема из руки и использование силы героя) в разном порядке в зависимости от того, нужно ли вам два одинаковых тотема или, наоборот, нужен какой-то другой.

Случайный эффект вашей силы героя будет влиять на порядок ваших действий и иначе, вам нужно постараться использовать сначала ее, а потом заклинания, наносящие урон, так как они могут быть усилены **Тотемом гнева воздуха**. Также и другие случайные базовые тотему могут существенно повлиять на игровую ситуацию, так что рекомендуется узнавать, какой вам придет, как можно раньше, а если вы можете атаковать каким-то базовым тотемом и уничтожить его, думать о том, нужен ли вам он же или лучше найти другой (в первом случае сила героя используется после атаки, а во втором – до).

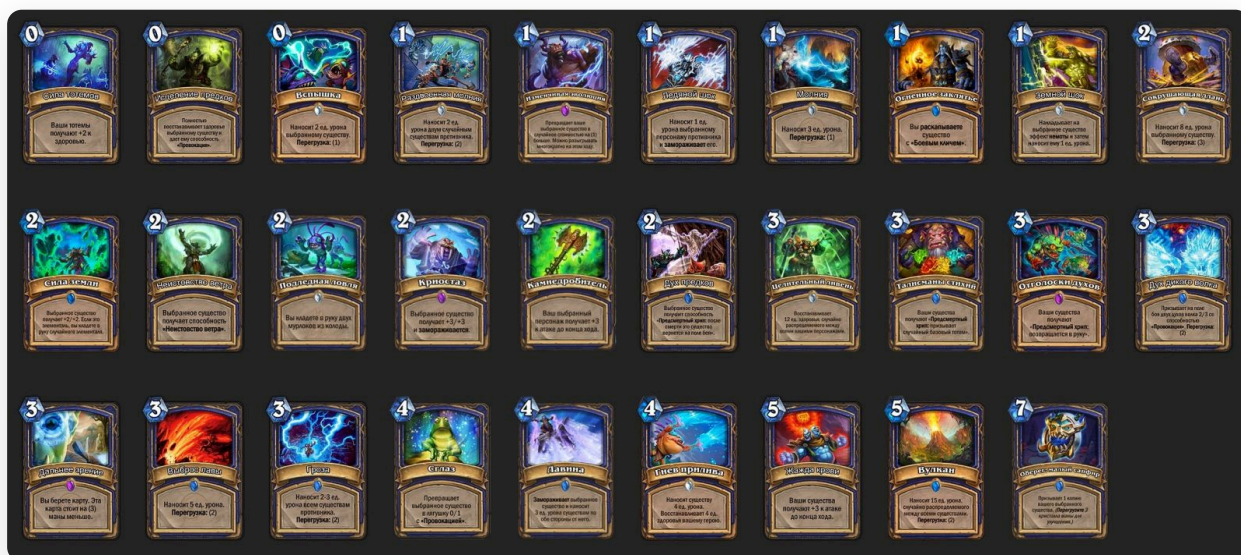


Ментальный техник – украдет с половины вашего противника случайное существо, если у него их будет 4 и более. Боевой клич не сделает ничего, если условие в минимум 4 угрозы не было выполнено, часто, таким образом, разыгрываемый вами **Дрыжеглот** будет тратить боевой клич **Ментального техника** в пустую, что, впрочем, не особо критично.

Гроза – на случайный эффект этой карты, к сожалению, никак не повлиять. У вас есть шанс 50% в каждом конкретном случае нанести 2 или 3 единицы урона. Естественно, значительное усиление **Гроза** получает с уроном от заклинаний, поэтому не забывайте сначала призвать базовый тотем или какое-либо существо с данной особенностью, чтобы увеличить наносимый урон. Нужный тотем призовется не всегда, но попытать счастье стоит, если у вас есть свободная мана на это.

Вулкан – распределяет урон случайным образом, поэтому всегда считайте, сколько в сумме здоровья у вражеских существ. Если меньше или равно 15, тогда смело используйте AoE ремувал. В этом случае, кстати, не стоит сначала призывать базовый тотем. Даже если выпадет **Тотем гнева воздуха**, 2 единицы урона из 16, скорее всего, придутся и на ваш тотем, а вражеские существа получат в целом лишь 14.

Ведьма Хагата – сила этого героя будет снабжать вас массой заклинаний Шамана. Всего в игре их 29 штук, и преобладающая часть стоит 0-3 кристалла маны. Лишь немногие заклинания обойдутся вам дороже, чем в 4 кристалла маны. Шанс найти что-то конкретное – 3.5%. Если вы ищете прямой урон по герою противника, вы найдете его с шансом в 10%. Исцеление вашего героя получится отыскать с вероятностью в почти 7%. Все другие интересующие вас шансы вы сможете узнать, взглянув на список всех заклинаний Стандартного формата, доступных для генерации **Ведьмой Хагатай**.



Дрыжеглот – существо разыгрывает известные вам боевые кличи, но не в том порядке, в котором они срабатывали в течение матча. Порядок абсолютно случаен, и этот момент необходимо обыгрывать. В некоторых случаях вы можете остаться без дополнительных копий **Дрыжеглота** в руке, а в сочетании с **Ведьмой Хагатай** – вообще без стола. Поэтому всегда думайте о том, как именно может сработать эффект легендарного существа и будьте готовы к неожиданным поворотам. Также случайными будут эффекты всех боевых кличей, при которых вам нужно было выбирать какую-либо опцию или цель: **Ледниковый осколок**, **Зола Горгона** и другие карты. И пусть большинство этих эффектов

чаще всего полезны и не могут причинить вам вреда, вы можете пострадать из-за переполнения стола или руки.



Квест Воин является благоприятным матч-апом для **Дрыжеглот Шамана**. В этом поединке можно не беречь **Сглаз** для каких-то особенно тяжелых целей, можно отдать его даже на Служителя боли, чтобы не позволить противнику добрать много карт. У вас есть время и возможность разыграть все части комбинации, а Квест Воин не обладает настолько сильными существами и способами давления, чтобы заставить вас нервничать. Проблемой может стать только его обновленная сила героя, но к тому времени вы уже должны собрать все части комбинации и наказать финальным выходом **Дрыжеглота**.



Нечетный Паладин уже с первых ходов начнет давление и не остановят его ни на ход, пока ресурсы в его руке не иссякнут. Это непростой оппонент. Ваша задача в данном матч-апе — навязывать борьбу за стол, стараться закрепиться на вашей половине игрового поля и обороняться не только ремувалами, но и существами. Отлично помогает в этом **Доисторический дракон** (если у вас есть эта карта в колоде), способный и убрать массу Паладинов-рекрутов, защитить вас и разменяться еще с несколькими угрозами.

Дрыжеглота вы можете ставить в темп не как финишера, а как способ исцеления/зачистки стола и его заполнения какими-то значимыми угрозами.

АоЕ эффектов вам, пожалуй, будет не хватать, старайтесь использовать их экономно и на действительно угрожающий стол. Всегда считайте, сколько урона способен нанести Паладин с каким-то баффом (**Новый уровень!** в первую очередь), если вы можете умереть от этого, используйте зачистку. Также думайте о том, что Паладины-рекруты под Новым уровнем! могут пережить ваши АоЕ эффекты, как **Вулкан** и **Доисторический дракон**, так что используйте их до баффа, если ожидаете данное заклинание от Утера.



Спелл Охотник действует от стола и располагает несколькими мощными угрозами, которые будет защищать массой своих ремувалов. В этом матч-апе важно приберечь какой-либо ответ на карты **Ко мне!** и **Оберег: малый изумруд**. Моментально избавляя Охотника от существ на столе, вы существенно усилите вашу позицию: оппоненту не хватит взрывного урона для победы без существ на столе, особенно учитывая ваши исцеляющие способности и провокаторов.

Внимательно обыгрывайте секреты оппонента. Не к чему бить по Рексару мелкими угрозами, если возможны секреты **Взрывная ловушка** и **Блуждающий монстр**. Также помните про карту **Морозная ловушка**, которая, впрочем, часто будет играть вам на руку, так как многих ваших существ вы не против вернуть в руку, пусть они и станут дороже на 2 кристалла маны.

Катрена Охотник - противник посложнее. Он, как и вы, опирается на комбинации, только в его арсенале их вариантов гораздо больше, чем у вас. Шанс на победу может дать **Сглаз**, если удастся применить его на опасную угрозу и предотвратить выход еще более неприятного существа. Например, отличной целью станет **Журчащий слизнюченыш**, правда Охотник вряд ли захочет выставить его просто так и, скорее всего, сразу же применит **Ложную смерть**. Помогут эффекты немоты, а именно **Земной шок**, предотвращающий реализацию опаснейших предсмертных хрипов.

Вообще против такого оппонента нужно постараться играть максимально агрессивно, насколько это вообще может **Дрыжеглот Шаман**. В этом помогут **Принц Келесет** и немного удачи. Старайтесь заполнять стол и оказывать давление на оппонента всеми силами. Очень здорово будет применить боевой клич **Золы Горгоны** на **Принца Келесета**, чтобы осуществить двойной бафф колоды, но это, конечно же, будет происходить далеко не всегда. Матч-ап неприятный, поэтому не бойтесь рисковать.



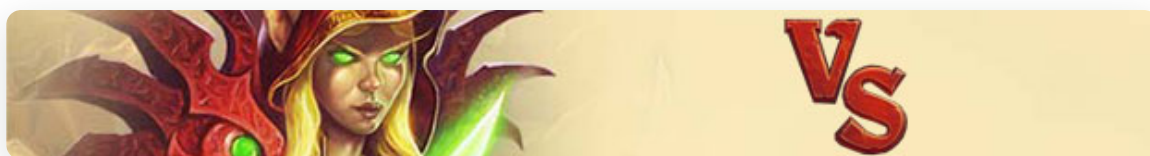
Таунт Дриид — этот противник невероятно уязвим к вашему заклинанию **Сглаз**, которое может нарушить все его планы. Цели для **Сглаза** — **Король-лич** и **Хадронокс**, хотя можно отдать заклинание и на другую крупную угрозу, если у вас есть вторая его копия в руке. Применив **Сглаз**, вы ослабите вражеское **Время ведьмовства**, которое теперь сможет воскресить не только **Хадронокса**, но и **Лягушку 0/1**. Конечно, если вы превратите самого **Хадронокса** в **Лягушку**, **Малфурион** будет повержен почти наверняка. Впрочем, **Дриид** будет пытаться уничтожить **Хадронокса** самостоятельно с помощью заклинания **Близость к природе**. Ваша задача — выманить его раньше из руки, попытавшись создать какое-то давление на столе, что, впрочем, возможно далеко не всегда.

Помните о том, что **Близость к природе** может дать вам слишком много карт, так что не сидите с полной рукой по возможности. Обратите внимание на **Ментального техника**, которым можно украсть с вражеской половины какие-либо угрозы, если **Хадронокс** все-таки умрет.

Отличным инструментом против Таунт Друида является Черный Рыцарь. Особенно приятно то, что **Дрыжеглот** может не раз и не два повторить этот боевой клич, моментально устраняя тяжелые вражеские угрозы. **Черный рыцарь** помогает перехватить преимущество на столе: он уничтожает сильное существо оппонента, при этом оставляя преимущество за вами. Плюс ко всему, розыгрыш **Жизнесоса** уже не является первостепенной задачей. Даже без него можно победить, реализовав **Дрыжеглота** несколько раз и уничтожая все больше и больше провокаторов.

Токен Друид опасен тем, что на последних стадиях матча может совершить сокрушительную комбинацию с Лунными огоньками и всеми сопутствующими баффами (**Душа леса**, **Сила дикой природы**, **Дикий рев**), поэтому в данном матч-апе крайне важны AoE эффекты, которые позволят зачистить весь стол. Помните, что если применить **Вулкан** на Огоньков, усиленных **Душой леса**, то сначала закончится действие заклинания, а уже потом появятся существа 2/2. **Яростный пиромант** в сочетании с дешевыми заклинаниями поможет решить эту проблему. Можно применить его с условным **Земным шоком**, а затем разыграть **Грозу**. Более затратным способом избавиться от стола Друида будет применение **Вулкана** и **Грозы** на одном ходу, поэтому если у вас нет Яростного пироманта, лучше придержать эти заклинания ради подобных случаев.

Малигос Друид может потрепать вам нервы, если найдет все нужные карты вовремя и накажет вас своей убийственной комбинацией. Постарайтесь грамотно избавиться от **Ветви Древа Жизни**: разыгрывайте **Прожорливую слизь**, когда у Малфуриона останется один заряд оружия, так вы лишите его дополнительных 10 кристаллов маны. Выманивайте инструменты прямого урона на ваших существ, чтобы он не смог разыграть их под **Малигосом** вам "в лицо".



Нечетный Разбойник невероятно агрессивен, что не помогает ему в матч-апе с вами. Вы можете проиграть в случае, если останетесь без защитных ресурсов в руке и не сможете ответить, например, на **Бандюгу** или несколько других опасных существ оппонента, как, например, **Коварный птенец** или что-то под баффом Хладнокровия.

Берегите исцеление для моментов, когда стол Разбойника будет относительно пуст, не жалейте даже ваши тяжелые ремувалы на средних существ, особенно если в руке оппонента осталось мало ресурсов. Готовьтесь к тому, что оппонент разыграет **Железноклюва** и **Кровожадного злолиста**. Не храните **Прожорливую слизь** под оружие со **Смертоносным ядом**, ее можно отдать и просто на 2/2 клинок, да и на 2/1, если у вас нет другого темпового хода.

Миракл Разбойник куда опаснее и сложнее для вас, в его распоряжении есть масса тяжелых мидрейндж угроз, на которые плохо отвечает и **Вулкан**, и **Гроза**, так что порой ваши AoE эффекты нужно комбинировать, дабы избавиться от стола с массой 4/4 существ, которых будет немало.

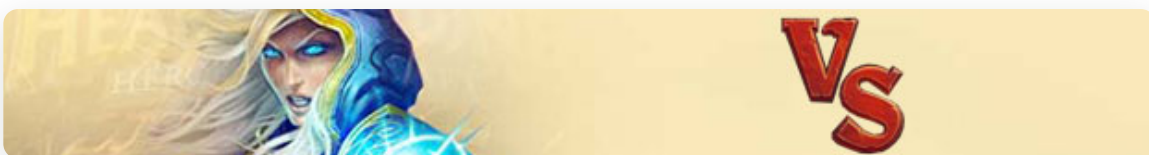


Если вы играете **зеркальный матч-ап**, перед вами – гонка добора в первую очередь. Вы, как и ваш противник, будете стараться найти все части комбинации и разыграть **Дрыжеглота** в максимально короткие сроки. Преимущество на столе нужно в данном матч-апе в первую очередь для того, чтобы защитить **Тотем прилива маны**, который и станет ключевым источником перебора колоды, от которого Шаману-оппоненту будет не просто избавиться.

Конечно, возможны ситуации, когда один Шаман так обгонит второго по темпу, что просто закончит партию своими угрозами, но это достаточно редкая ситуация, учитывая количество защитных инструментов архетипа и его недостаточно мощные угрозы на начальной и средней стадиях игры.

Впрочем, жадничать с **Дрыжеглотом** и держать его до последнего не стоит, ведь разыграть его первым и затем повторить эффект – приоритет №1. Не стесняйтесь отдавать **Сглаз** и **Грозу** для того, чтобы нейтрализовать Служителя боли или **Тотем прилива маны**, но будьте готовы и к угрозам крупнее, таким как **Грамбл**, **сотрясатель миров**.

Четный Шаман — напряженный и равный поединок, где вы будете обороняться и защищаться. На начальной стадии особые проблемы может доставить **Похитительница трупов**, на которую нужно каким-либо образом ответить моментально. К поздним этапам бояться стоит **Короля-лича**, **Ал'акира** и **Калимоса Первородного**. Против всех поможет **Вулкан**, который может использоваться и для устранения какой-либо одиночной цели, в то время как с массой мелочи помогут совладать **Гроза**, **Ментальный техник**, **Доисторический дракон** и **Ведьма Хагата**. Это темповый матч-ап, а значит жадничать с **Дрыжеглотом** в нем не стоит, часто вы победите просто потому, что истощите руку Четного Шамана, так как добора у него нет или его минимальное количество.



Темпо Маг – опасный и быстрый оппонент, обладающий массой взрывного урона. Как и всегда, берегите Монетку для ответа на **Антимагию**, а под **Взрывающиеся руны** можно отдать какое-нибудь мелкое существо с боевым кличем, если позволяет здоровье и есть возможность исцелиться. Опасайтесь и других секретов, так как сегодняшние Темпо Маги играют **Волшебную взломщицу** и, конечно, **Петроглиф**. Ваше спасение – в исцелении, у вас есть **Целительный ливень**, **Жизнесос**, **Ведьма Хагата** и **Калимос Первородный**, который может вылечить вас на 12 единиц. Если вам удастся пережить самые сильные взрывные заклинания Темпо Мага, вылечиться и затянуть игру, тогда победа будет за вами.

Биг Спелл Маг достаточно медлителен для вас, так что одолеть его — не самая сложная задача на свете. Ничего поделать с вашей комбинацией он не может, вам нужно лишь не отстать по темпу и не умереть от угроз оппонента, в чем защитные

инструменты Шамана должны помочь. Опасными могут стать самые крупные существа Биг Спелл Мага: Синдрагоса, Король-лич и Дракономант Аланна, с последней сможет справиться лишь комбинация из нескольких AoE эффектов, так что берегите их. Против Короля-лича прекрасно сыграет Черный рыцарь.



Контроль Жрец – благоприятный для вас соперник. Его можно победить даже несколькими способами, это не обязательно должно быть ваше ключевое комбо с Дрыжеглотом. У вас много исцеления, поэтому вы можете просто пережить его основные угрозы. Помните о рубежах в 16, 20 и 22 единицы здоровья – именно столько Контроль Жрец может нанести вам за один ход в облике Темного жнеца Андуина, имея в руке две, три или четыре копии Взрыва разума соответственно — если ваше здоровье не опускается ниже данных отметок, беспокоиться не о чем: битву за стол вы едва ли проиграете, так что давить на вас Андуин сможет только благодаря своему рыцарю смерти.

Важно иметь ответ на Алекстразу: это может быть Сглаз + Целительный ливень, Ледниковый осколок + Целительный ливень или же Вулкан + Целительный ливень. Главное моментально избавиться или задержать дракона и тут же исцелить себя каким-либо способом.

К усталости вы едва ли придете раньше Контроль Жреца, даже если будете активно добирать карты, просто в какой-то момент нужно вынудить Андуина отдать Ментальный крик, что не так-то и трудно сделать. Охотника Хеминга в данном матч-апе играть не стоит. Пусть он лежит в вашей руке до момента, пока в колоде не останется карт за 1-3 кристалла маны, если до этого в принципе дойдет.

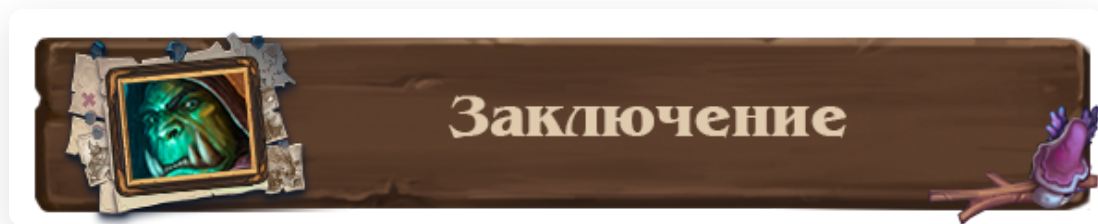
Квест Жрец - крайне благоприятный матч-ап для вас. Даже если у него будет 40 здоровья и бесконечная колода, вашу комбинацию и Дрыжеглота это не остановит. Серьезных инструментов давления у него нет, действует он неспешно, а это только вам на руку. Сглаз можно отдать на Сгнившую яблоню или Костяного дракона, чтобы нейтрализовать предсмертные хрипы. Алекстразу и Хранительницу Амару можно убрать с помощью Вулкана.



Если перед вами Четный Чернокнижник, ожидайте множество тяжелых угроз вроде Горного великана, Крюконосца-разорителя, Короля-лича. В принципе, не имеет значения, как именно избавляться от этих угроз, и Сглаз, и Вулкан здесь играют примерно одинаковую роль. Сглаз можно применить на Крюконосца-разорителя, чтобы он не был воскрешен Кровопийцей Гул'даном, но это слишком осторожный ход, который вовсе не обязателен к исполнению (рыцарь смерти все равно воскресит его без

провокации и с характеристиками 4/4). Четный Чернокнижник будет стараться задавить вас, играя максимально темпово и агрессивно, как только позволяют его карты.

Куболок встречается не так часто, но и удивляться ему не стоит. Как и всегда, во главу угла встает устранение Стражей ужаса любыми способами. Применяйте **Сглаз** именно на этого демона, чтобы он не был воскрешен позднее. Если это не удалось, превращайте **Плотоядного куба** со Стражами ужаса внутри. Используйте эффекты немоты на **Одержимого лакея** и того же **Плотоядного куба**. В принципе, у вас есть много инструментов против этого оппонента (немота, ремувал оружия, эффекты превращения, исцеление), поэтому шансы победить не так уж малы.



Дрыжеглот Шаман – веселая и необычная колода, появившаяся еще на заре меты Введьминоного леса. Она была популярной какое-то время, затем интерес игроков к ней немного остыл, а затем **Дрыжеглот Шаман** снова вернулся. Изменения баланса положительно повлияли на архетип, так как ослабили его серьезных соперников и сделали мету благоприятной для достаточно медленного стиля игры. С тех пор он прекрасно чувствует себя в мете, расправляясь со многими популярными архетипами меты с помощью своих красивых комбинаций.

Это очень неординарная колода, способная подарить не только победу, но и настоящее удовольствие от самого игрового процесса, а это дорогого стоит. Архетип легко поддается экспериментам, поэтому вы можете собрать колоду по своему вкусу и подстроив ее под свои предпочтения.

Спасибо за прочтение гайда и удачной игры!
