

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Токен Шаман РЛТ (патч 9.1)

19.10.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд на архетип: Токен Шаман РЛТ

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйтесь, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru






Вашему вниманию представляется обновленный гайд (19 октября 2017г.) на колоду Токен Шамана Рыцарей Ледяного Трона патча 9.1. В нем вы сможете ознакомиться с самыми актуальными сборками архетипа, обновленными советами по муллигану и матч-апам в реалиях текущей меты, а также узнаете основные принципы игры Токен Шаманом.

Эта колода является лидирующим архетипом класса с огромным перевесом над всеми остальными: встретив Тралла, вы можете быть уверены в том, что вам предстоит бороться именно с Токен Шаманом. Сам класс чувствует себя в нынешней мете, может быть, и не так хорошо, как когда-то, однако он хорошо сбалансирован, встречается достаточно часто, а еще дает достойный бой любой колоде ладдера. Согласно последним данным Vicious Syndicate Токен Шаман – пятый по популярности архетип в нынешней мете, а его процент побед равен приблизительно 50%. Это хорошие цифры, с

которыми вы можете быть уверены: выбрав данную колоду, ладдер может покориться вам, если приложить должные усилия, проявить терпение.

Как и было сказано выше, это переработанная версия гайда на Токен Шамана Рыцарей Ледяного Трона, который вы уже могли читать ранее. Далее вы найдете полный список изменений, которые сделали статью актуальной для версии 9.1

Изменения:

-  **Убраны анахронизмы, устаревшая информация, актуальная для меты патча 9.0**
-  **Добавлены новые актуальные колоды, убраны старые неактуальные**
-  **Переработаны вступление и заключение**
 -  **Изменены разделы матч-апы и муллиган, убраны неактуальные сведения, добавлены актуальные**
 -  **Минорные исправления всех разделов**

Обо всем вышесказанном и многом другом вы сможете прочитать в следующих разделах:

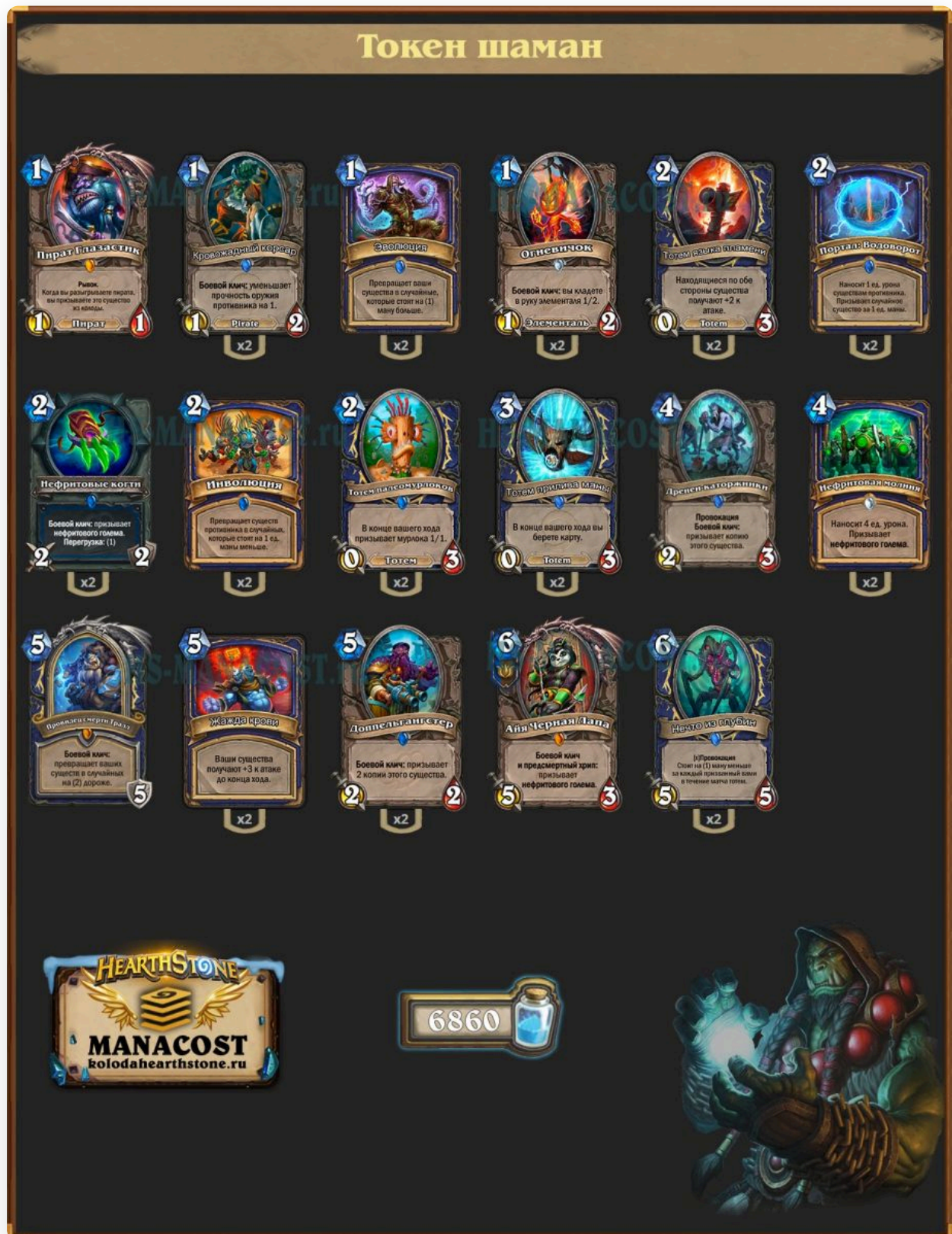
-  *Варианты колод Токен Шамана*
 -  *Основные карты*
 -  *Бюджетный Токен Шаман*
 -  *Опциональные и технические карты*
 -  *Муллиган*
 -  *Стратегия игры*
 -  *Первый способ победы*
- *Второй способ победы*
- *Третий способ победы*
- *Позиционирование существ*
- *Несколько советов, которые помогут вам лучше понять и освоить Токен Шамана*
-  *Разбор механики Эволюции и Инволюции*
 -  *Матч-апы*
 -  *Как играть против Токен Шамана*
 -  *Заключение*



Варианты колод Токен Шамана

Токен Шаман, пожалуй, уникальный архетип по той причине, что у него есть всего лишь одна-единственная сборка, используемая практически всеми игроками и в ладдере, и на турнирах. В данном разделе она, конечно же, будет приведена первой, а под ней будут очень похожие вариации лишь с незначительными заменами. Так уж вышло, что на разнообразие Токен Шаману рассчитывать не приходится, что связано с несколькими причинами. Но подробнее о них чуть ниже, а пока что вашему вниманию представляются сами сборки архетипа.

Классический Токен Шаман РЛТ



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


















нажми чтобы скопировать в буфер

Тот самый классический Токен Шаман, который, по сути, появился еще в Экспедиции в Ун'Горо. С Рыцарями Ледяного Трона в сборку добавились лишь две новые карты: Провидец смерти Тралл и Дренеи-каторжники.

Данная колода отлично сбалансирована, она имеет всё необходимое архетипу и идеально подходит для текущей меты как турнирной, так и ладдерной. Например, она была включена в чемпионский лайн-ап игрока Pavel на европейских отборочных на Летний чемпионат. Этот российский киберспортсмен закончил свое выступление со счетом 10-0 по сериям игр, так что его выбору вполне можно доверять. В ладдере таким Токен Шаманом достаточно часто брали и продолжают брать легендарные ранги многие игроки.


Токен Шаман от kribo

Токен Шаман от kribo

 <p>Пират-Кроважестник Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы прикладываете это существо из колоды. Пират</p>	 <p>Кроважестный барбар Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. Pirate</p>	 <p>Эволюция Превращает ваших существа в случайные, которые стоят на (1) ману больше. x2</p>	 <p>Огневичок Боевой клич: вы кладете в руку элементал 1/2. Элементаль</p>	 <p>Тотем рыцаря-огнемана Находясь по обе стороны существа получают +2 к атаке. Totem</p>	 <p>Портал: Волноворот Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны. x2</p>
 <p>Нефритовые когти Боевой клич: призывает нефритового голема. Перегрузка: (1) x2</p>	 <p>Инволюция Превращает существ противника в случайные, которые стоят на 1 ед. маны меньше. x2</p>	 <p>Тотем паломурлоков В конце вашего хода призывает мурлока 1/1. Totem</p>	 <p>Тотем пригласи маму В конце вашего хода вы берете карту. Totem</p>	 <p>Нефритовый дух Боевой клич: призывает нефритового голема. Элементаль</p>	 <p>Нефритовая молния Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема. x2</p>
 <p>Привлечен мерт-Тралл Боевой клич: превращает ваших существа в случайных на (2) дорожке. 5</p>	 <p>Жажда крови Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>Доппельгангстер Боевой клич: призывает 2 копии этого существа. x2</p>	 <p>Аяни Черная Лапа Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема. 5</p>	 <p>Что-то из глубины [Превосхождение] Стоит на (1) ману меньше за каждый призванный союзник в течение карты игры. x2</p>	

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

6800



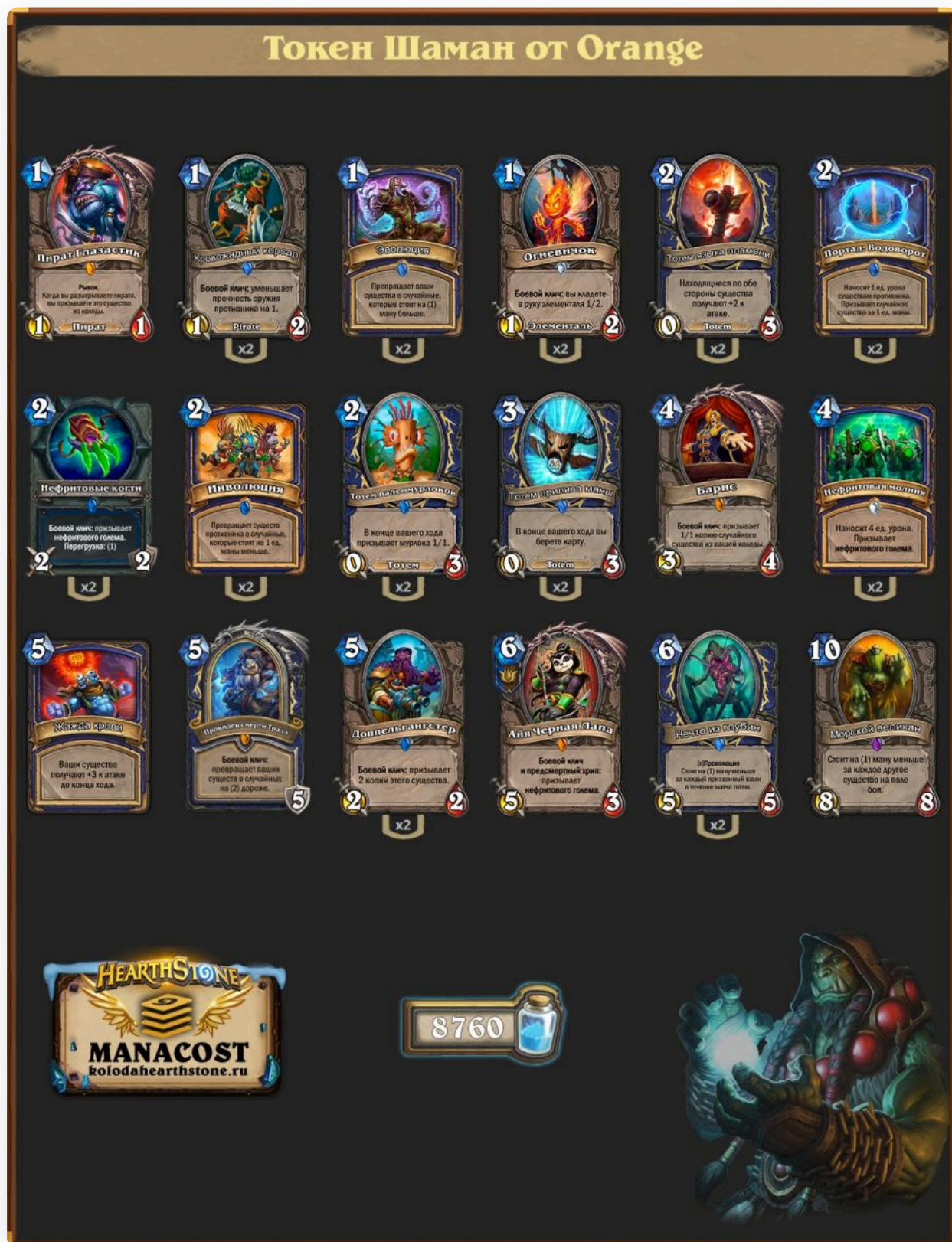
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Данная сборка отличается всего лишь одной картой, да еще и не самой важной и принципиальной. Заменена была одна копия Дренеев-каторжников на Нефритового духа, и едва ли сборка стала значительно лучше или хуже от такого «новшества».

Впрочем, использовавший ее игрок k1bo дошел до второго ранга легенды, так что он наверняка что-то знает. Можно отметить, что **Нефритовый дух** в целом чуть стабильнее Дренеев-каторжников, так как последние бывают слабы без Эволюции, а вот **Нефритовый дух** усилит джейд-синергию в колоде, Нефритовых големов в итоге можно будет «раскачать» аж до внушительных характеристик 7/7.

Токен Шаман от Orange



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


















нажми чтобы скопировать в буфер


Orange данной колодой играл на Летнем чемпионате Hearthstone (и занял там второе место!), так что ладдерной ее можно назвать с натяжкой. Впрочем, эта сборка может пригодиться и для ладдера: Барнс и Морской великан – интересные опции. Приятно то,

что если вам достанется Морской великан с Барнса, его можно будет улучшить Эволюцией в одиннадцатый дроп 8/8. Сборка жертвует второй копией Жажды крови, что, возможно, скажется на некоторых медленных противостояниях. Зато быстрые станут чуть лучше.


Токен Шаман от Bazie

Токен Шаман от Bazie


 <p>Пират-Блазестик Рывок. Когда вы разыгрываете пирата, вы прикладываете это существо из колоды. Пират</p>	 <p>Кровавожадный берсерк Боевой клич: уменьшает прочность оружия противника на 1. Pirate</p>	 <p>Эволюция Превращает ваше существо в случайное, которое стоит на (1) ману больше. x2</p>	 <p>Огневик Боевой клич: вы мадете в руку элементал 1/2. Элементаль</p>	 <p>Тотем разгневленного Находясь по обе стороны существа, получаете +2 к атаке. Тотем</p>	 <p>Портал: Водоворот Наносит 1 ед. урона существам противника. Прикладывает случайное существо за 1 ед. маны. x2</p>
 <p>Нефритовые когти Боевой клич: призывает нефритового голема. Перегрузка: (1) x2</p>	 <p>Инволюция Превращает существ противника в случайных, которые стоят на 1 ед. маны меньше. x2</p>	 <p>Тотем рыболова В конце вашего хода призывает мурлока 1/1. Тотем</p>	 <p>Принц Галдарам Боевой клич: если в вашей колоде нет карт за (3), превращается в 2/3 копии выбранного существа. 3</p>	 <p>Глава гидры Когда другое ваше существо умирает, вы берете карту. x2</p>	 <p>Мастер иллюзий Боевой клич: превращает ваше выбранное существо в случайное существо, которое стоит на (1) ману больше. x2</p>
 <p>Нефритовый голема Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема. x2</p>	 <p>Провладевший магма-Тралл Боевой клич: превращает ваших существ в случайных на (2) дорожке. 5</p>	 <p>Жажда крови Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода. x2</p>	 <p>Допельгангстер Боевой клич: призывает 2 копии этого существа. x2</p>	 <p>Айя Черная Мана Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема. 5</p>	



MANACOST
kolodahearthstone.ru



8240



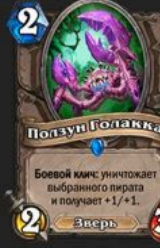





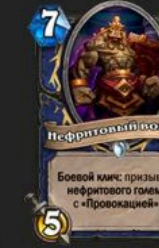
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажми чтобы скопировать в буфер

Оригинальная версия Токен Шамана от еще одного участница (а точнее участницы) Летнего чемпионата - Bazie. Необычные третьи-четвертые дропы достаточно нестабильны, так что классический Токен Шаман, пожалуй, эффективнее. Но этот зато намного веселее - убедитесь сами! При удачном стечении обстоятельств эта версия способна делать больше, чем «дефолтная».

Контроль Шаман на эволюции от Thijs

Thijs's Контроль Шаман на эволюции

 <p>1 Эволюция Преобразует ваши существа в случайные, которые стоят на (1) ману больше. x2</p>	 <p>2 Мат крови Таллеса Урон от заклинаний +1. Предсмертный крик: вы берете карту. 1 1 x2</p>	 <p>2 Ползун Голакка Боевой клич уничтожает выбранного пирата и получает +1/+1. 2 3 Зверь x2</p>	 <p>2 Портал Водоворот Наносит 1 ед. урона существам противника. Призывает случайное существо за 1 ед. маны. x2</p>	 <p>2 Нефритовые когти Боевой клич призывает нефритового голема. Перегрузка: (1) 2 2 x2</p>	 <p>2 Инволюция Преобразует существ противника в случайные, которые стоят на 1 ед. маны меньше. x2</p>
 <p>3 Гроза Наносит 2-3 ед. урона всем существам противника. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>3 Тотем прилива Мань В конце вашего хода вы берете карту. 0 3 Тотем x2</p>	 <p>3 Защитник Холмов Провокация Боевой клич: вы расширяете существо с «Провокацией». 1 4 x2</p>	 <p>4 Нефритовая молния Наносит 4 ед. урона. Призывает нефритового голема. x2</p>	 <p>4 Нефритовый дух Боевой клич призывает нефритового голема. 2 3 Элементаль x2</p>	 <p>4 Древо-кагоржник Провокация Боевой клич призывает копия этого существа. 2 3 x2</p>
 <p>5 Провокация мертв Траза Боевой клич превращает ваших существ в случайных на (2) дорожке. 5 x2</p>	 <p>5 Допельгангстер Боевой клич призывает 2 копии этого существа. 2 2 x2</p>	 <p>5 Вулкан Наносит 15 ед. урона, случайно распределенного между всеми существами. Перегрузка: (2) x2</p>	 <p>6 Аня Черная Лапа Боевой клич и предсмертный крик: призывает нефритового голема. 5 3 x2</p>	 <p>6 Нечто из глубин Провокация Стоит на (1) ману меньше за каждый призванный союз в течение карты боя. 5 5 x2</p>	 <p>7 Нефритовый вождь Боевой клич призывает нефритового голема с «Провокацией». 5 5 x2</p>

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Необычная версия Токен Шамана, близкая уже скорее к Джейд Шаману или даже Контроль Шаману. Она значительно тяжелее, вместо агрессивной Жажды крови

используется **Вулкан**, так же появляются и другие AoE эффекты, способы извлечения большей выгоды и синергия Нефритового лотоса.

Вопрос: а что, других сборок Токен Шамана не существует?

Ответ: вообще у Шамана можно найти много карт, которые бы могли вписаться в архетип, в какой-то степени изменив его. Нехватки в картах нет, проблема лишь в том, что имеющиеся 30 уж слишком хороши: вы не можете оказаться от, например, Портала: Водоворот или Нефритовой молнии, как и от большинства других существ и заклинаний. Ранее были эксперименты с утяжеленными набором элементарей, сборками с Ал'акиром или Барнсом и так далее, но сейчас куда проще, стабильнее и надежнее играть классическим Токен Шаманом. Во многом причина такого единообразия в достаточно суровой мете, во многом в том, что **Провидец смерти** **Тралл** укрепил традиционный набор карт для синергии с Эволюцией, а элементарии и другие опции не могут перебить мощь рыцаря смерти.

Надежда на разнообразие, может быть, появится с патчем 9.1 и нерфами, когда потенциально освободится место Инволюции (а может и не освободится). Пока что же остается только признать, с горечью или радостью: есть одна сборка, чтобы править всеми.



Подводя итог, можно сказать, в основных картах у Токен Шамана отбоя нет. Если не вся его колода, то большая ее часть слишком хороша, чтобы отказываться от нее. В результате в основу попадают 25 карт из 30, и то любой опытный игрок порекомендует вам «добить» недостающие дубликаты всех не легендарных карт и Айю Черную Лапу, дабы покорить ладдер.

Выбрано 25 / 30 карт

1	Кровожадный корсар	2
1	Огневичок	2
1	Пират Глазастик	
1	Эволюция	2
2	Инволюция	
2	Нефритовые когти	2
2	Портал: Водоворот	2
2	Тотем палеомурлоков	2
2	Тотем языка пламени	2
3	Тотем прилива маны	2
4	Нефритовая молния	2
5	Доппельгангстер	
5	Жажда крови	
5	Провидец смерти Тралл	
6	Нечто из глубин	2



Основа колоды, что приятно, достаточно дешевая, особенно учитывая специфику карт, которые трудно достать: **Пират Глазастик** есть у многих игроков, так как пираты используются и другими популярными архетипами, **Портал: Водоворот** можно получить с прохождения Вечеринке в Каражане, что сделали, опять же, очень многие.

Эпических карт у Токен Шамана нет никаких, остается лишь рыцарь смерти – по сути, единственная инвестиция исключительно в данный архетип и никакие другие. Та же **Айя Черная Лапа**, которая пусть и не приведена в основе колоды, но встречается в ней очень и очень часто, используется и другой популярнейшей колодой ладдера уже длительное время, так что наверняка и это легендарное существо у многих имеется в коллекции.



Бюджетный Токен Шаман



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Раз основа достаточно дешевая, собрать бюджетного Токен Шамана относительно легко, в случае, если нужных карт у вас нет, или вы опасаетесь, что архетип придется вам не по вкусу. Данная версия стоит всего лишь 2120 чародейной пыли, но отлично передает суть колоды, ее сильные и слабые стороны. Самая важная ее потеря, пожалуй, [Портал: Водоворот](#), получаемый в Вечеринке в Каражане, хотя и без Пирата Глазастика жизнь может показаться не такой уж и радужной. В первую очередь попытайтесь заполучить именно эти карты, а уже потом Провидца смерти Тралла и Айю Черную Лапу – эта пара достаточно хороша, но не так обязательна, как [Портал: Водоворот](#) и набор пиратов.

Такой бюджетный Токен Шаман из-за отсутствия AoE эффекта и пиратов чуть сильнее страдает от агрессивных колод (благо, их должно стать меньше с новым патчем), так что, возможно, есть смысл задуматься о дополнительных анти-агро опциях, как [Смоляной страж](#) или [Ползун Голакка](#), которых можно взять вместо четвертых дропов.

Вопрос: насколько хорош такой бюджетный Шаман по сравнению с обычным?

Ответ: пожалуй, из всех актуальных бюджетных колод в нынешней мете Токен Шаман самый эффективный и конкурентоспособный. А вот по своему уровню силы в сравнении с обычной версии он может уступить разве что Мидрейндж Охотнику, хотя тут дело в том, что сам Мидрейндж Охотник пока что хорош, вот и его бюджетная версия не сильно отстает.

Поэтому, если вы новичок в Hearthstone и еще не обзавелись внушительной коллекцией карт, Токен Шаман может стать отличным стартом для восхождения по лadders, тем более, и освоить архетип относительно просто.

С такой колодой Токен Шамана, с грамотной игрой и терпением вы можете легко рассчитывать на взятие пятого ранга к концу рейтингового сезона. Особо опытные игроки смогли бы продвинуться и дальше вплоть до легенды, но это делать без Портала: Водоворот, Пирата Глазастика и других дорогих дополнений колоды будет уже труднее.



Опциональные и технические карты

Основные карты Токен Шамана занимают большую часть колоды, но какие-то вариации все-таки возможны, а опциональных и технических карт найти можно достаточно много. Раздел начнется с классовых карт, некоторые из них уже присутствуют в основе в одном экземпляре, а здесь речь пойдет о решении «брать или не брать вторую копию». Далее списком с комментариями будут приведены и общие карты, которые может использовать архетип.



Инволюция – очень важная карта Токен Шамана в реалиях нынешней меты, возможно, и в реалиях любой другой. Заклинание идеально для борьбы с бафами, а также специфическими существами по типу Вестника рока, Эдвина ван Клифа, Тириона Фордринга и так далее. Но даже в матч-апах, где всего этого нет, **Инволюция** редко будет мертвой картой в руке, поскольку, в любом случае, уменьшает средние характеристики любой угрозы, хотя, конечно, возможны и некоторые неблагоприятные исходы, что, впрочем, является изюминкой данной механики в целом: она рандомна, а от этого сильна и слаба одновременно. Подробнее об Инволюции и Эволюции вы узнаете из посвященного им раздела ниже.



Злая колдунья – позабытый всеми четвертый дроп может сослужить службу Токен Шаману, так как карта делает как раз то, что архетипу нужно: призывает токенов. Другое дело, что для этого надо иметь чуть больше заклинаний, и пока что позволить себе это Токен Шаман не может.



Мастер эволюции - никогда не был особенно актуален, несмотря на отличные характеристики и полезный эффект. Дело в том, что ранее Шаман на эволюции не был серьезной колодой, а сейчас архетип нуждается скорее в массовом эффекте Эволюции, а не точечном. Впрочем, если в вашей сборке будет чуть больше единичных целей для данного эффекта, можете попробовать данную четверку за неимением Провидца смерти Тралла, хотя есть опции и получше.



Жажда крови - вторая копия данного финишера встречается не во всех сборках. Действительно, порой это заклинание лежит мертвым грузом со старта, а если в этой ситуации придет и вторая его копия, вам просто нечего будет играть. Если вам встречается не так много контроль колод, можно позволить себе не брать вторую копию Жажды крови, но тогда обратитесь, по крайней мере, к Костяной кобыле как к альтернативному способу усиливать ваши слабые токены.



Ал'акир – классическая легендарная карта всегда служила Шаману отличным финишером в комбинации с Тотемом языка пламени, но сейчас играть данный восьмой дроп, возможно, не стоит, поскольку ваша сборка станет намного медленнее. Но вот если сама мета чуть замедлится, Ал'акир может засиять.

Набор элементалей (Калимос Первородный, Слуга Калимоса, Элементаль огня) – синергия элементалей достаточно эффективна и хороша, и в последние месяцы Экспедиции в Ун'Горо можно было встретить много гибридных сборок Элем Шамана и Токен Шамана. Сейчас же о них забыли, а классика показывает куда более стабильные результаты. Если вы хотите доказать обратное или вам просто нравятся элементали, можно добавить их в сборку – колода станет тяжелее и вариативнее. Как и в случае с Ал'акиром, элементали могут вернуться в Токен Шамана с замедлением меты.



Дополнения к набору пиратов (Капитан Южных морей, Матрос Южных морей) – едва ли дополнительных пиратов можно рассматривать в качестве серьезной альтернативы имеющимся инструментам Токен Шамана, но сборка с ними будет достаточно любопытной, более агрессивной и, может быть, даже результативной из-за эффекта неожиданности.



Голодный краб - очевидная техническая карта для противостояния Мурлок Паладину. Архетип сейчас не столь популярен, так что добавлять ее в сборку не рекомендуется.



Безумный алхимик – обычно Безумного алхимика берут для того, чтобы бороться с Токен Шаманами и Вестниками рока. Вы можете сделать то же самое, если часто встречаете и тех, и других в ладдере. У вас даже могут быть и хорошие союзные цели для боевого клича этого существа, например, те, что находятся под баффом Тотема языка пламени.



Ползун Голакка – аналогичная ситуация, как и у Голодного краба, только применима к пиратам: их в настоящей мете, правда, намного больше, чем мурлоков. Впрочем, матч-ап со почти всеми колодами с пиратами у Токен Шамана достаточно хороший и без Ползуна Голакка (как и матч-ап с Мурлок Паладином без Голодного краба), хотя, если вы испытываете проблемы с Темпо Разбойником, взять его в сборку стоит вместо Тотема палеомурлоков или вместе с ним.



Защитник холмов – немного об этом существе было уже сказано выше: отличная цель для Эволюции, часто представляет хороших существ с раскопки – неплохое дополнение колоды, лишь было бы место для этого гибкого и многофункционального инструмента.



Смоляной страж – техническая карта против агрессии, с которой, как уже говорилось выше, у вас не должно возникать особых проблем. Если они все же возникают, обратитесь к Смоляному стражу.



Барнс – для любителей оригинальных опций в колоде отлично подойдет **Барнс**: ставит на стол токен, да еще и имеет шанс призвать копию 1/1 чего-нибудь полезного, например, Тотема языка пламени, Тотема прилива маны или просто дорогого существа, на которое можно будет использовать Эволюцию. Для того, чтобы **Барнс** лучше вписывался в сборку, возможно, следует использовать чуть больше существ с активным эффектом, реализуемом в конце вашего хода, со смертью существа или сразу же при появлении (например, Ал’акир, **Айя Черная Лапа** и так далее).



Дренеи-каторжники – популярный четвертый дроп для архетипа с, опять же, множеством функций: защита от агрессии, спам стола, отличная синергия с Эволюцией.



Костяной плут – в первые дни Рыцарей Ледяного Трона многие экспериментировали с Костяным плутом и механикой эволюции, поскольку перспектива их взаимодействия очень даже хороша. Только вот сам по себе **Костяной плут** достаточно слаб, и именно его несамостоятельность и делает карту не очень хорошей даже для Токен Шамана.



Нефритовый дух – об этом четвертом дропе тоже было сказано выше в разделе сборок архетипа. Он обладает многими достоинствами: отличная цель для Эволюции, спам стола, разгон Нефритовых големов – что еще нужно Токен Шаману? Не забывайте, что **Нефритовый дух** является элементом, так что может понадобиться вам и в гибридных колодах. В целом, хорошо подумайте о выборе между Дренеями-каторжниками и Нефритовым духом – предпочесть однозначно что-то одно достаточно трудно.



Похитительница трупов – с этой «четверкой» тоже велись активные эксперименты в начале новой меты: она хорошо смотрится с Ал’акиром, хотя, кажется, ей нужно чуть больше существ с божественным щитом в колоде (могут помочь Сквайры авангарда) для стабильной синергии. Если построить сборку вокруг **Похитительниц трупов**, они могут заработать, однако будет ли такая версия лучше классической? Кажется, ответ отрицательный.



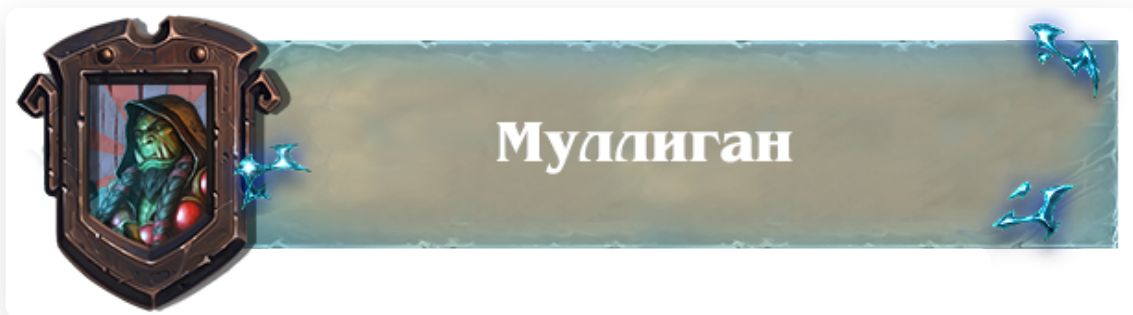
Айя Черная Лапа – используется большинством Токен Шаманов, однако автор хотел показать, что все-таки она не может точно считаться обязательной картой. **Айя Черная Лапа** очень хороша в медленных партиях и когда вы ведете, но вот в обратных ситуациях достаточно слаба: если вам попадается много агрессии и это проблема для вас, возможно, вы захотите заменить ее.



Костяная кобыла – еще одна отменная цель для эволюции и карта для улучшения медленных матч-апов. Например, **Костяная кобыла** хороша против Джейд Друидов. Сила карты еще и в том, что мало кто ждет ее от Токен Шамана, следовательно, вы способны действовать неожиданно для оппонента.



Морской великан – и заканчивает раздел еще одна тяжелая опция для медленных противостояний. **Морской великан** особенно хорош против Джейд Друидов, хотя может выиграть вам партию во многих других медленных матч-апах: у контроль колоды не всегда будет ответ на 8/8 существо, выставленное вдобавок к массе токенов.



Выбор карт для старта игры – ответственная стадия, на протяжении которой важно принимать верные решения, исходя из наличия или отсутствия Монетки, вашего оппонента и самих предложенных карт. Токен Шаман не обладает значительным потенциалом переворота игровых ситуаций (хотя они и есть, но об этом ниже), поэтому для него важно доминировать со старта. Именно об этом вам и необходимо позаботиться на муллигане: о захвате стола с первых ходов, а если это возможно, то и о наращивании давления и владении ресурсами впоследствии.

Как уже было сказано выше, многое будет зависеть от ваших ожиданий по поводу архетипа оппонента, его стиля игры. Есть матч-апы, в которых вы встретите отчаянную борьбу за контроль стола с первых ходов, есть те, в которых можно не ожидать раннего выставления со стороны оппонента. Так можно вывести два подхода к муллигану: против агрессивных колод и против медленных колод. Но внутри них будут еще и некоторые различия, связанные с классовой спецификой оппонента.



- Всего лишь две карты вы будете оставлять в вашей стартовой руке в любом случае:









Огневичок и Кровожадный корсар – это отличные первые дропы, однако вторые их копии на старте вам не понадобятся, так что от них можно избавиться.



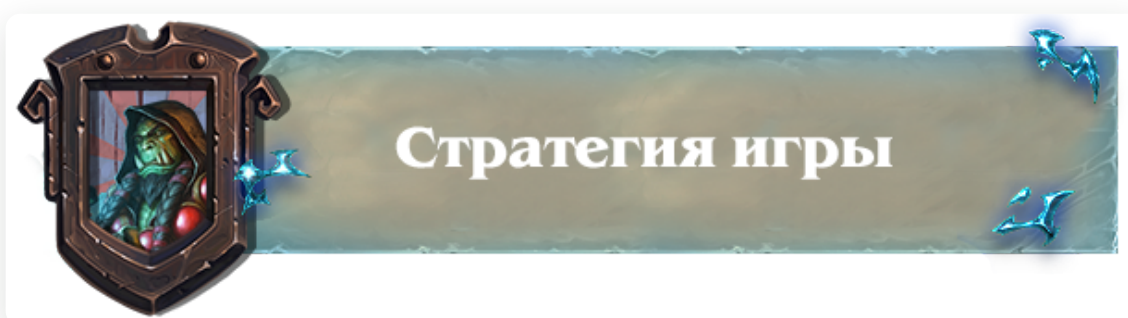
Тотем языка пламени вы оставляете лишь при наличии хороших первых дропов, и то не во всех случаях. Если вы начинаете без Монетки и Огневичка, **Тотем языка пламени** против потенциально агрессивного оппонента можно сбросить. С Кровожадным корсаром или Монеткой же **Тотем языка пламени** может вам помочь захватить преимущество со старта, вообще эта карта очень хорошо смотрится с Кровожадным корсаром, так как он призовет из колоды Пирата Глазастика с рывком.



Нефритовые когти следует оставлять всегда в агрессивных матч-апах, а в медленных – при наличии Монетки или первого дропа.

-  **Тотем палеомурлоков**, наоборот, подойдет в контроль противостояниях всегда, а в быстрых – при наличии Монетки или хорошего первого дропа.
-  **Портал: Водоворот** в любой ситуации можно оставить, если вы встретите Воина, Разбойника или Охотника, а в других агрессивных матч-апах – лишь с Монеткой и другими хорошими стартовыми картами.
-  **Инволюция** можно всегда оставлять в матч-апе с Магом и Паладином, в остальных же или с Монеткой, или с хорошими существами для 1-2 ходов. Особенно задумайтесь об Инволюции, если встретите Разбойника или Воина – это заклинание может очень пригодиться.
-  **Тотем прилива маны** редко следует оставлять в агрессивных противостояниях, а вот в медленных – всегда с Монеткой или при наличии хороших 1-2 ходов.
-  **Нефритовая молния** можно оставить в руке с Монеткой и хорошими 1-2 ходами, особенно если вы ожидаете на 3-4 ход сильное существо, от которого необходимо будет быстро избавиться (*Мурлок-полководец, Разъяренный берсерк* и так далее).
-  Вы можете задуматься даже о том, чтобы оставить комбинацию **Эволюция + Доппельгангстер**, если точно уверены, что встретите медленного оппонента, у вас есть Монетка и хорошие карты для старта. Например, их можно оставить в матч-апе с Жрецом (вообще рекомендуется агрессивно муллиганить в поисках этой пары).

В целом, выбирая карты для старта, руководствуйтесь принципом правильной кривой маны: у вас должны быть приемлемые действия на 1-й, 2-й и 3-й ходы, какими бы они ни были. Учитывайте, например, Монетку, которая поможет на первый ход разыграть карту за 2 кристалла маны, тогда в руке можно оставить два вторых дропа, но, с другой стороны, учитывайте и перегрузку, которая, наоборот, может помешать вам выставляться по кривой маны.



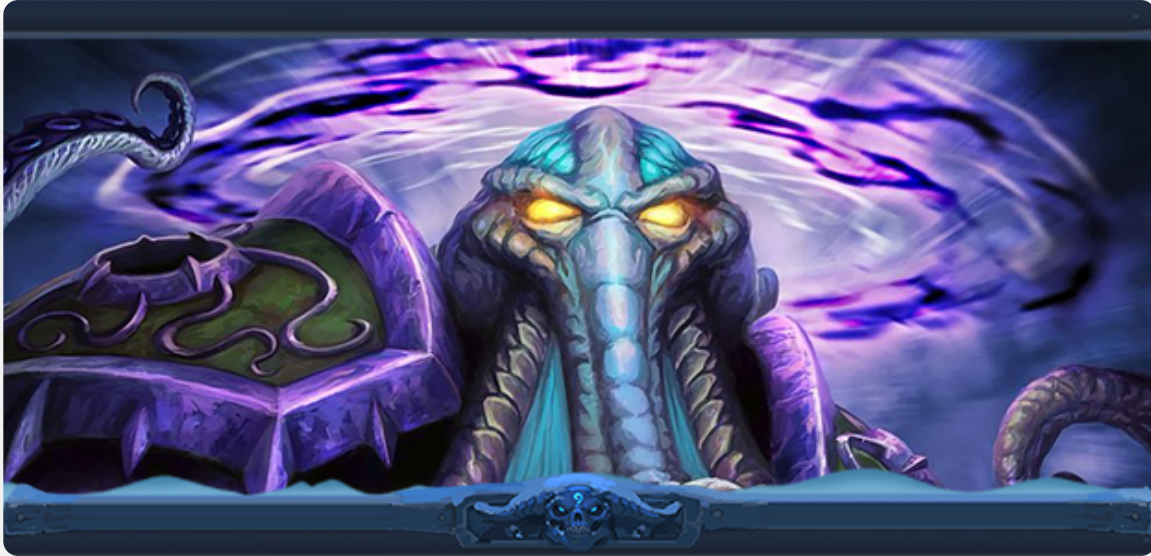
Когда вы выбрали карты для начала партии, начинается самое интересное и, пожалуй, самое трудное: непосредственно сама игра. Многим кажется, что агрессивные колоды очень просты в исполнении и все решает банальный заход карт. Но в случае с Токен Шаманом все совсем не так: это не классическая агрессивная колода в традиционном понимании, да и управлять ей успешно сможет далеко не каждый. Как минимум, вам понадобится понимание некоторых базовых вещей, как способ победы, эффективное распределение ресурсов, архетип вашего оппонента и его возможности, грамотное позиционирование и так далее. Обо всем этом и следует поговорить в данном разделе, а начать следует, конечно же, с вашего способа выиграть.

Всего их можно насчитать три, первый чаще будет применяться для победы в агрессивных матч-апах, а остальные – в противостояниях помедленнее. Хотя, конечно же, различные вариации и смешения стратегий возможны, ведь очень многое зависит от условий, в которых оказались вы и ваш оппонент после муллигана.



Первый способ победы – как уже было сказано, чаще всего применим в агрессивных противостояниях, в которых вас ждет жесткая борьба за стол с первых ходов. Эту битву, соответственно, ни в коем случае нельзя проигрывать в пух и прах, ведь без стола ваши шансы очень низкие. Впрочем, жестокая действительность такова, что многие нынешние агрессивные архетипы способны без значительных затруднений обогнать вас по темпу (Темпо Разбойник, например, благодаря оружию, рывкам и мощнейшим синергиям). Так вы можете чуть отставать со старта, но это не столь критично: чем дольше длится партия, тем больше у вас возможностей перевернуть игровую ситуацию: именно такой скачок по темпу вам и необходимо обеспечить себе каким-либо способом (о том, какие вам доступны, чуть позже). Вы наверняка потеряете какое-то количество здоровья, находясь позади некоторое время, но в будущем вам будут доступны массовые провокаторы, которые не позволят оппоненту добить вас после перехвата инициативы. Если старт для вас выдался удачным, а для агрессивного оппонента нет, партия вообще будет очень простой.

Важнейшие карты для первого способа победы – Нефритовые когти, Портал: Водоворот, Инволюция, Нечто из глубин, Кровожадный корсар. Не так важна, например, **Жажда крови** – используйте ее даже для усиления одного существа, если это поможет совершить размен, а альтернатив у вас нет никаких. Эволюцию тоже можно использовать на первые-вторые дропы, если это поможет бороться за стол. Порой не стоит применять ее на провокаторов, поскольку они могут быть важнее.



Второй способ победы – пожалуй, самый очевидный и простой, исходящий напрямую из логики Токен Шамана. Вы заставляете стол мелкими существами, а затем усиливаете их Жаждой крови для нанесения летального урона по вражескому герою. Так вы будете побеждать, в первую очередь, в медленных матч-апах, при вашем удачном заходе, или при незаходе оппонента, который не найдет своевременные ответы на ваши многочисленные угрозы. Здесь, конечно же, **Жажда крови** становится ключевой картой, но также очень важны и мелкие существа, которыми вы спамите стол. Они должны на нем закрепиться, а оппонент будет всеми силами мешать вам. Неопытные Токен Шаманы руководствуются логикой выставления всех доступных им угроз на стол в любом матч-апе, они не обыгрывают AoE эффекты оппонента и могут быть жестоко наказаны за это. Естественно, важно знать все возможности оппонента зачистить ваш стол, будь то целый веер AoE ремувалов Жреца или один единственный **Ловчий смерти Рексар** Охотника. Чем больше AoE ремувалов у противника, тем труднее вам будет обыгрывать их, тем больше сценариев развития событий придется держать в голове. Если у противника много разных зачисток, старайтесь сделать так, чтобы действенной была только одна из них, а не все сразу (например, только **Зелье драконьего огня**, но не **Слово Тьмы: Ужас** или **Кольцо света**).

Не забывайте о том, что ресурсы в вашей руке ограничены, но нет нужды выставлять на стол все сразу: даже базовые тотемы 0/2 и 1/1 под Жаждой крови могут наносить огромное количество урона. Если это возможно, старайтесь «разводить» оппонента на AoE незначительными угрозами, как первые дропы и базовые тотемы, а когда ключевые карты противника выйдут, можно будет бросить в бой тяжелую артиллерию в лице **Нечто из глубин** и других угроз. Старайтесь иметь некоторый резерв, то есть силы для заполнения стола снова после зачистки, порой вы сможете вновь заполнить стол, и даже не один раз. Почаще применяйте вашу силу героя.

С другой стороны, многие контроль противостояния не следует затягивать слишком долго, так как медленные архетипы станут намного сильнее вас с получением нужных карт и десяти кристаллов маны. Если матч-ап заранее невыгоден для вас, и вы находитесь в трудной ситуации, порой имеет смысл пойти ва-банк, то есть выставить все угрозы на стол разом, дабы на следующий ход закончить игру с Жаждой крови или проиграть, подставившись под AoE эффект. Не забывайте, что у оппонента попросту

может не быть нужной карты в руке. Такой риск оправдан, если вы понимаете, что затягивание игры уже не принесет вам победы.

Касательно данного способа выиграть через Жажду крови нужно сказать еще кое-что: вы не всегда должны наносить Жаждой крови летальный урон, порой просто опустить оппонента до низкого показателя здоровья очень полезно. Во-первых, вы сможете в будущем добить его существами с рывком, оружием или Нефритовой молнией, даже если потеряете стол. Во-вторых, оппоненту всё еще необходимо будет избавиться от всех ваших угроз – едва ли в этот же ход он сможет и восстановить здоровье, и помешать вам выставиться на стол в будущем. Перед использованием Жажды крови без возможности летала спросите себя «а будет ли у меня шанс в будущем шанс реализовать это заклинание лучше?». Если ответ – «нет», тогда выбор очевиден.

Если вы давите и собираетесь вскоре закончить игру, можно использовать, например, [Портал: Водоворот](#) просто как способ призвать дополнительный токен, поскольку без стола оппонента этот AoE эффект не особо полезен для вас в других своих качествах.



Третий способ победы – Токен Шаман, впрочем, способен выигрывать не только через Жажду крови и мелких существ, эта стратегия не так эффективна против любых колод с AoE эффектами, но у рассматриваемого архетипа есть свой козырь – возможность извлекать очень много выгоды. Достигается это, в первую очередь, благодаря механике эволюции, выраженной в картах [Эволюция](#) и [Провидец смерти Тралл](#), а также с помощью [Доппельгангстеров](#) – идеального существа для усиления. Собственно, комбинация [Доппельгангстер](#) + [Эволюция](#) за 6 кристаллов маны выиграла очень много противостояний: часто оппоненту нечем ответить на три шестых дропа, выставленных так рано.

Если противник может легко избавиться от мелких токенов, не давая вам реализовать Жажду крови, или если Жажду крови вы элементарно не нашли, именно третий медленный способ победы идеально подойдет для вас. Помимо [Доппельгангстера](#) и [Эволюции](#) доступны и другие схожие комбинации с [Провидцем смерти Траллом](#) и [Дренеями-каторжниками](#) или [Нечто из глубин](#).

Часто, чтобы извлекать больше выгоды, чем медленный оппонент, необходимо располагать большим количеством ресурсов. Здесь незаменимым окажется [Тотем](#)

прилива маны, который, если простоит дольше одного хода, даст вам значительный перевес по картам, а еще и выманит у оппонента какой-то ремувал на безобидное с первого взгляда существо 0/3.



Порой даже «голые» *Доппельгангстеры* будут отличным ходом. Например, в этой ситуации у вас еще хватает маны на полную комбинацию, но одну «пятерку» можно поставить уже сейчас. Друид едва ли сможет ответить на такой стол, тут ему поможет только *Доисторический дракон*, однако карт у оппонента в руке очень мало, да и он всеми силами пытается добраться до 10 кристаллов, дабы разыграть *Тотальное заражение*. Скорее всего, оно есть в его руке уже сейчас, следовательно, шансы на *Доисторического дракона* становятся еще меньше. Да и вообще нынешние сборки *Джейд Друида* часто отказываются от данной угрозы.



Аналогичная ситуация: *Ловчий смерти Рексар* уже сыгран, а значит оппонент никак не сможет избавиться от уязвимых 2/2 существ (шансы у него, впрочем, есть, но очень низкие). Разыграть *Доппельгангстеров* слева от Тотема языка пламени – правильный ход в данной ситуации.

Токен Шаман не всегда, впрочем, заботится о том, чтобы как-то победить своего оппонента, порой, к сожалению, нужные карты для старта не приходят или противник совершает невероятные ходы, тогда-то в первую очередь необходимо позаботиться о том, чтобы вернуться в игру, отнять инициативу у оппонента и начать закрепляться на столе. Благо, для этого у Токен Шамана есть некоторые инструменты, пусть не всегда надежные.

Во-первых, вы можете перевернуть игровую ситуацию с помощью *Инволюции* – это мощнейшее заклинание идеально подойдет для борьбы с массой мощнейших существ, например, Паладина, Охотника, Темпо Разбойника – все они предпочитают усиливать характеристики своих угроз, а *Инволюция* как ни одна другая карта в игре хороша для борьбы с таким стилем игры. Заклинание может помочь и во многих других матч-апах.

Во-вторых, вам доступен AoE эффект, пусть и не самый значительный. *Портал: Водоворот* может очень помочь вам в синергии с Тотемом гневом воздуха, а еще после использования *Инволюции* на заспамленный дешевыми существами стол (все первые дропы превратятся в Огоньков и Снежных прыгвинов).

В-третьих, у вас есть связка *Доппельгангстер* + *Эволюция* или *Дренеи-каторжники* + *Эволюция*. Это, конечно, не всегда способ вернуться в игру, но вероятность есть, если вы получите мощных провокаторов или просто хорошие дропы за свою стоимость, с которыми оппоненту придется невыгодно размениваться. Подробнее о вероятностях тех или иных событий, связанных с *Эволюцией* и *Инволюцией*, в следующем разделе.

В-четвертых, у вас есть невероятный темповый инструмент, имя которому **Нечто из глубин**. Как только вы призовете достаточное количество тотемов (базовых и не базовых), это существо можно будет разыгрывать очень дешево или бесплатно, что послужит вам отличной защитой и способом за ваш ход выполнить большее количество действий, чем кристаллов маны вам доступно. **Нечто из глубин**, вдобавок во всему, является отличной целью для Эволюции.

Возможно, по отдельности все вышеперечисленные способы переворота игровой ситуации и не так хороши, но вот комбинирование нескольких поможет вам найти выход из самых безнадежных ситуаций. Лишь бы к этому времени у вашего героя не закончилось здоровье.



Еще один немаловажный аспект, который важно знать любому игроку колодой Токен Шамана, заключается в **позиционировании существ**. Важность позиционирования связана, в первую очередь, с наличием в сборке Тотема языка пламени, то есть соблюдать какие-то правила нужно тогда, когда эта карта есть в вашей руке или колоде. Впрочем, могут быть и другие случаи, когда позиционирование важно, например, если вы играете против Мага.

Итак, сначала нужно понять, каких целей нужно достигать при выставлении существ на стол, дабы **Тотем языка пламени** был реализован по максимуму. Вы должны постараться сделать так, чтобы в центре было как можно больше слабых существ, например, 1/1 или 0/2. Вы сможете поставить между ними **Тотем языка пламени**, усилить их, разменяться с крупной угрозой оппонента и пододвинуть к усиливающему существу 0/2 другие ваши угрозы. Так **Тотем языка пламени** за один ход даст дополнительную атаку не двум существам, а четырем или даже большему количеству.




Следовательно, первое правило – **ставьте слабых существ в центр, а сильных и важных – по краям**. Важно не забывать, что вам не всегда подвластно расположение существ: базовые тотемы будут всегда призываться справа, как **Пират Глазастик** (если вы не разыграете его из руки, конечно) и **Портал: Водоворот**. **Тотем палеомурлоков** и **Айя Черная Лапа** всегда будут призывать существ справа от себя.

Поэтому вы должны постараться располагать тот же **Тотем палеомурлоков** всегда слева, дабы ближе к центру появлялись слабые существа 1/1. Правый край лучше оставить для всевозможных призываемых угроз: базовых тотемов, Пиратов Глазастиков и прочих, постарайтесь не ставить на их пути к центру каких-то существ, которые могут помешать движению (с большим количеством здоровья, предсмертным хрипом или божественным щитом).

Конечно, грамотно позиционировать существ чуть сложнее, чем описано в данном разделе, однако каких-то универсальных правил выработать здесь не получается, уж очень многое зависит от ситуации. В итоге, главным правилом можно назвать только это: думайте о том, куда и почему вы ставите ваших существ, думайте о том, что вы хотите усилить в первую очередь Тотемом языка пламени и почему. Возможно, вы захотите дать бафф стоящему с самого края **Нечто из глубин**, дабы оно разменялось с потенциальной угрозой оппонента с 7 единицами здоровья.



Еще несколько советов, которые помогут вам лучше понять и освоить Токен Шамана:

-  Если **Пират Глазастик** оказался в вашей руке, не расстраивайтесь, его всегда можно использовать с пользой, дав ему усиление от Тотема языка пламени или Жажды крови. Не играйте этот 1/1 рывок просто так без причины.



- Например, в этой ситуации Токен Шаман получил в руку ужасные карты, но существо 1/1 с рывком не изменит ровным счетом ничего в этом противостоянии, поэтому его не стоит разыгрывать. Куда мудрее сыграть Монетку + силу героя. Оппонент в любом случае будет отвлекаться на зачистку ваших базовых тотемов, так вы выиграете время, а еще удешевите *Нечто из глубин*, чтобы в будущем было проще перевернуть игровую ситуацию в вашу пользу.



Эволюцию можно использовать не только на *Доппельгангстеров* или *Дренеев-каторжников*, как и этих существ можно играть без Эволюции.



Остерегайтесь колод с *Крадущимися упырями*, поскольку они уничтожат важнейшие Эволюции в ваших руке и колоде. Если вы ожидаете это существо 4/6 от оппонента, старайтесь использовать Эволюцию как можно раньше.



Помните о правильной последовательности ваших действий: не используйте *Портал: Водоворот* до того, как призовете базовый тотем, ведь вы можете найти *Тотем гнева воздуха*, тогда ваши планы на ход изменятся.



Вы можете использовать разные силы героя дважды, если в течение хода они были изменены (например, можно призвать базовый тотем, разыграть *Провидца смерти Тралла*, а потом использовать силу героя рыцаря смерти).



Всегда считайте, сколько урона вы можете нанести по герою оппонента в данный ход с *Жаждой крови* и другими источниками (оружие, заклинания и так далее), игроки далеко не всегда находят «летал», играя Токен Шаманом.



Атакуйте вашими существами перед тем, как использовать Эволюцию или *Провидца смерти Тралла*.



Портал: Водоворот может призвать 54 разных существа, из которых особого внимания заслуживают: *Пират Глазастик*, *Вепрь-камнеклык*, *Праведная*

защитница, Оживленный берсерк, Матрос Южных морей, Солдат Златоземья, Щитоносец, Демон Бездны, Щупальце Н'Зота, Руническое яйцо, Пронырливая ласка, Мастерца микстур, Изумрудная королева, Кристаллический оракул и Клирик Североземья. Их эффекты могут изменить ход партии, и важно о них помнить, чтобы, например, иметь шанс найти летальный урон с дополнительным рывком или защититься от смерти провокацией. Помните, что Изумрудная королева может испортить ваши планы, если Портал: Водоворот вы разыграете до выставления на стол существ из руки.



Обычно в разделе после стратегии и между матч-апами обсуждаются карты со случайными эффектами, которые есть у данного архетипа. У Токен Шамана же главный источник случайности – механика эволюции, выраженная в Провидце смерти Тралле, Инволюции и самой Эволюции. Эти три карты привносят очень много рандома в игру, каждая партия становится непохожей на предыдущую, ведь доступно так много вариантов и возможных исходов, даже если эволюционируют всегда одни и те же существа в существ за одну и ту же манастоймость.

Сперва следует отметить очевидную, но достаточно важную вещь – при использовании эффекта эволюции (под которым понимаются три карты и даже та, которая инволюционирует вражеских существ) учитывается базовая стоимость существа, а не фактическая. Часто базовая и фактическая стоимости совпадают, но не в случае с **Нечто из глубин**, например, которое для Эволюции всегда считается шестым дропом, следовательно, будет превращаться в 7-й или 8-й от ваших баффов.

А теперь уже не такая очевидная деталь: механика эволюции работает не на всех существ, а лишь на тех, у кого есть, куда эволюционировать. Например, Огненному великану ничего не будет, если вы примените на него Эволюцию или Инволюцию, так как он считается дропом за 25 кристаллов маны, и у него нет соседей за 24 или 26. Еще одной конечной стадией развития являются существа за 12 кристаллов маны (**Волшебный великан** и **Горный великан**), которые не могут превратиться в существо за 13 кристаллов маны. Следовательно, если вы используете Эволюцию на Волшебного великана, например, с характеристиками 8/1, ничего не произойдет, он не превратится в другого Волшебного великана, а останется нетронутым.

То же самое случится и с дропами за 0 кристаллов маны, на которые вы захотите использовать Инволюцию, им больше некуда ухудшаться, следовательно, они останутся нетронутыми. Эта ошибка достаточно распространена даже среди опытных игроков, как, например, в данном видео ([ссылка на видео, нажмите, чтобы посмотреть](#))

Обратите внимание, что Sjow намерено использует баффы на существо за 0 кристаллов маны, дабы защититься от Инволюции.

О механике Эволюции и Инволюции есть отдельная, подробная и очень познавательная статья, благодаря которой вы узнаете все необходимое о коллекции существ в Hearthstone, увидите правила применения Эволюции и Инволюции на конкретные дропы и так далее. Найти данную статью можно, пройдя по данной ссылке:

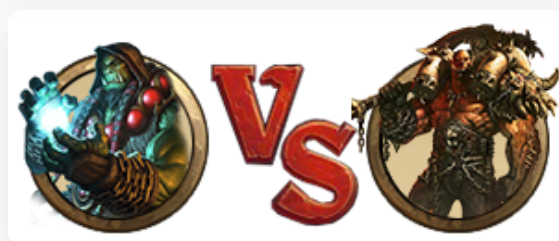
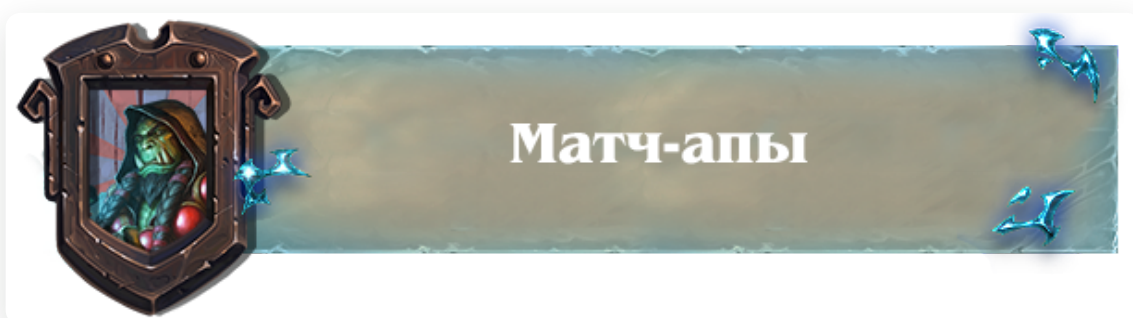
Детальный разбор механик Эволюции и Инволюции



Порой ваши текущие существа будут так хороши, что вы не захотите рисковать и эволюционировать их: Миллхауз Манашторм уже обладает средними характеристиками четвертого дропа, а Хранитель болот с дополнительной атакой тоже приемлем. Да и не забывайте о том, что порой базовая сила героя эффективнее новой, особенно, когда у вас в руке не так много существ, как сейчас. В данном случае лучше разыграть **Тотем языка пламени** и силу героя, чтобы оказать больше давления на Разбойника.



А в данной ситуации лучше не играть силу героя перед Эволюцией по двум причинам. Во-первых, вы увеличиваете шансы получить Вестника рока и проиграть партию. Во-вторых, после Эволюции вы сможете найти тотем с провокацией, дабы он защитил вас от удара Объединяющим клинком Мурлок Паладина.



Воин

Матч-ап с Пират Воином достаточно выгоден, ведь он больше не обладает мощнейшим оружием **Огненная секира** за 2 кристалла маны, которая давала Воину слишком много темпа на старте. Как и во многих других агрессивных матч-апах, в этом Токен Шаман поначалу часто отстает, но ближе к средней стадии игры находит способы вернуться, защититься провокаторами и нанести летальный урон оппоненту. Очень сильна в данном противостоянии сила героя Шамана из-за тотема 0/2 с провокацией, который может остановить удары оружием. Не менее эффективными картами будут **Портал:**

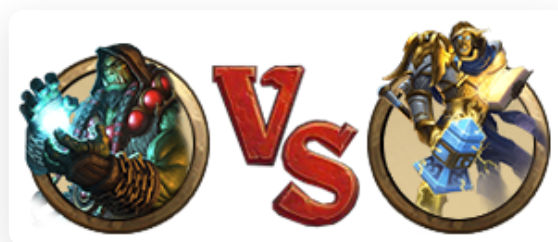
Водоворот и Инволюция, первое заклинание идеально для второго хода, а второе пригодится чуть позже, если **Пират Воин** обоснуется на столе несколькими мощными угрозами.



Эволюция не всегда является оптимальным действием в некоторых ситуациях, например, сейчас провокаторы куда важнее дополнительных характеристик, а добор и дополнительный токен помогут быстрее найти Жажду крови, дабы закончить партию.

Противостояния с архетипами Воина помедленнее уже не так предпочтительны для Токен Шамана из-за фактора AoE эффектов: угрозу представляет и Потасовка, и связка На корм рыбам с эффектами вихря. Последняя, впрочем, не так хороша в борьбе с Доппельгангстером и Эволюцией, чем вы можете пользоваться: три шестых дропа остановит исключительно Потасовка.

В медленном матч-апе с Воином очень важно получить преимущество по ресурсам, то есть перебрать колоду быстрее вашего оппонента. Поэтому постарайтесь защищать Тотем прилива маны всеми возможными способами (за провокациями, но не ставьте его на слишком сильный стол, поскольку получите AoE эффект), а вражеских Служителей боли ликвидируйте Инволюцией. Это заклинание также хорошо и против других угроз Воина в зависимости от его архетипа: от провокаторов до Н'Зота и так далее.



Паладин

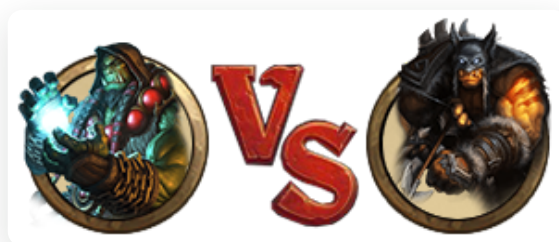
Сила Токен Шамана в любом противостоянии с Утером заключается в том, что тот полагается на баффы своих существ или просто на сильные тяжелые угрозы с хорошими характеристиками и другими положительными эффектами. Все это Токен Шаман легко устраняет Инволюцией.

Впрочем, Токен Шамана могут поджидать и некоторые опасности. Например, **Инволюция** может не прийти в вашу руку, тогда **Мурлок Паладин** с хорошей кривой маны будет способен очень быстро закончить партию в свою пользу. Нелегко будет и в матч-апе с Контроль Паладином, если тот найдет нужные AoE эффекты и ранних Вестников рока.

Если вам встретился медленный архетип этого класса, действовать можно разными путями. Относительно спокойно вы можете чувствовать себя до шестого хода, если не будете подставляться под **Освящение**, то есть делать ставку на существ с 3+ единицами здоровья. К шестому ходу **Контроль Паладин** будет способен скомбинировать **Освящение** с **Равенством**, что уничтожит любой ваш стол. Оппонент может уничтожить его и раньше связкой **Яростный пиромант** + **Равенство**, но не нужно играть от нее, поскольку две конкретные карты найти так рано достаточно трудно.

Постарайтесь не отдавать всех ваших существ под первый же AoE эффект, почаще используйте силу героя, поскольку и базовые тотемы нанесут много урона с Жаждой крови или Тотемом языка пламени. Не спешите сразу же разыгрывать **Нечто из глубин**, как только они станут достаточно дешевыми, ими можно будет восполнить потери на столе после первой AoE зачистки стола, как и вашей комбинацией с Эволюцией.

Постарайтесь убить Контроль Паладина за один ход, а не наносить ему постепенно небольшое количество урона в надежде, что рано или поздно тот умрет. Оппонент очень хорош в исцелении. Однако ему трудно восстановить здоровье, зачистить стол и создать присутствие на столе за один ход, пользуйтесь его неповоротливостью, вынуждайте его совершать неудобные ходы.



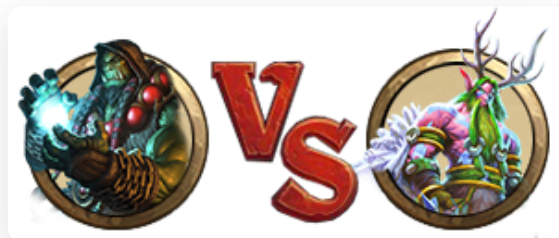
Охотник

Мидрейндж Охотник – достаточно популярный сейчас архетип, особенно на низких рангах. Это превосходные новости для Токен Шамана, который хорош в этом противостоянии все из-за той же Инволюции. Хотя очень эффективными будут и другие карты: **Нефритовые когти**, **Портал: Водоворот**, **Нефритовая молния**. Со всеми этими ресурсами вам будет достаточно трудно проиграть начальную стадию, а затягивание партии в целом не так уж выгодно Охотнику, несмотря на его рыцаря смерти или тяжелые 5-6 дропы.

У Ловчего смерти Рексара очень полезный боевой клич, но для вас было бы неразумным обыгрывать один единственный AoE эффект оппонента в любой ситуации. Делайте это

лишь тогда, когда вы уверены в своих силах и у вас хорошая игровая ситуация. Зомбозвери Охотника не так эффективны против Токен Шамана, как, впрочем, и базовая сила героя Рексара, так что беспокоиться о том, и о другом вам не стоит.

Как и в любом быстром матч-апе, в данном очень многое решится в первые же ходы: важно бороться за стол всеми силами, но не стоит забывать о выгоде. Если ваши ресурсы кончатся раньше, чем у оппонента, ничего хорошего ждать не придется.

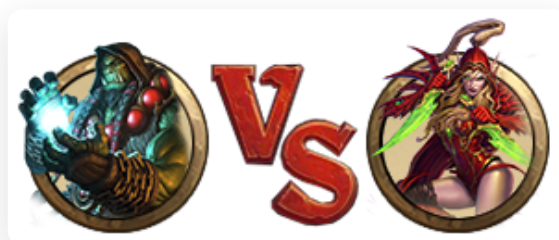


Друид

Джейд Друид будет представлять для вас опасность в первую очередь из-за заклинания **Ползучая чума**. Оно способно наказать вас за переполнение стола мелкими угрозами. Это актуально, однако, лишь в ситуациях, когда у вас нет в руке Жажды крови или Инволюции (а лучше и того, и другого), ведь так провокаторы 1/5 выиграют слишком много времени. Если ответа на них у вас нет, лучше делать ставку на несколько крупных угроз, а не на много мелких.

Другие ключевые ремувалы оппонента: **Размах** и **Гнев**. Играть от этих карт просто. Если это возможно, постарайтесь сохранить Эволюцию именно для комбинации с **Доппельгангстерами** (а по возможности усильте и что-то еще, например, **Нечто из глубин**), поскольку тяжелые угрозы это именно то, что вам нужно в данном противостоянии.

Постарайтесь действовать быстро, не затягивайте партию слишком сильно, так как рано или поздно ваша доминация на столе будет сломлена массой провокаторов и огромными Нефритовыми големами.

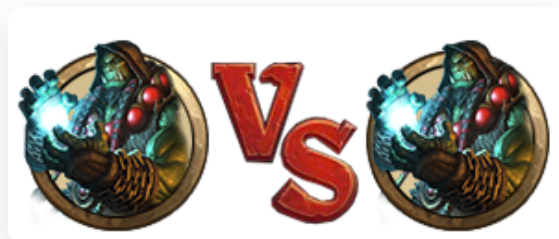


Разбойник

Темпо Разбойник является настоящей грозой нынешней меты. Матч-ап с этим противником достаточно напряженный и трудный, вам очень важно зацепиться на стол со старта любой ценой. Как только вы останете в темпе слишком сильно, вернуться назад будет трудно, в то время как Темпо Разбойник очень хорошо цепляется за стол в любой ситуации.

В опасности на ранней стадии игры находятся ваши тотемы с 3 единицами здоровья. Их Разбойник сможет уничтожить Ударом в спину + оружием или Агентом ШРУ + оружием, так что постарайтесь спрятать уязвимые цели за провокатором, если это возможно.

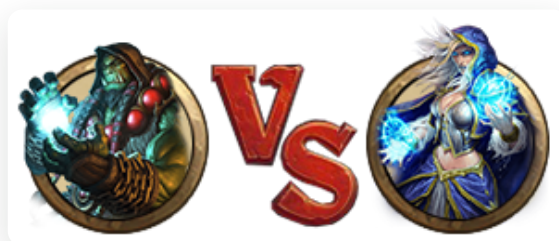
Постарайтесь занять стол рано и заспамить его мелкими угрозами. Темпо Разбойник хорош в устранении единичных угроз, но вот AoE эффектов в его распоряжении нет, так что вас нельзя будет наказать за переполнение стола. Ключевую роль в данном матче играет [Инволюция](#), с ее помощью можно очень многие угрозы Разбойника превратить в 1/1 существ (так как первых дропов у оппонента — куча, часто они будут пробаффаны). После, конечно же, идеальной зайдет [Портал: Водоворот](#).



Шаман

В зеркальном противостоянии двух **Токен Шаманов** очень ценны возможности переворота игровой ситуации, о которых говорилось в разделе Стратегия игры. Или вы, или ваш оппонент способны повести в начале благодаря хорошему заходу или фактору первого хода, но отстающий в какой-то момент сможет все изменить благодаря какому-то способу переворота или их комбинации. Та же [Инволюция](#) сама по себе, может быть, и не так хороша, но вот с [Порталом: Водоворот](#) она будет просто разрушительна. Аналогично и связка [Доппельганстер](#) + [Эволюция](#) доставит оппоненту много хлопот, если тот не сможет тут же закончить партию.

Та же [Инволюция](#), казалось бы, должна «контрить» [Эволюцию](#), но это не всегда так. Если вы используете [Инволюцию](#) на три шестых дропа, вы едва ли сможете вернуть им слабые характеристики [2/2 Доппельганстеров](#), вместо этого вы получите три среднестатистических пятых дропа, чьи характеристики чаще всего будут равны 5/5. Аналогично и с [Нечто из глубин](#), и с [Дренеями-каторжниками](#). Часто тот Токен Шаман, который первым реализует [Эволюцию](#) на несколько дорогих существ, выиграет в партии.



Маг

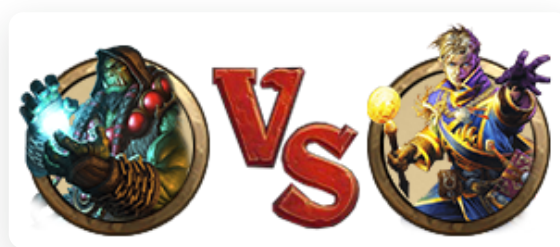
Медленные архетипы Магов (**Контроль Маги, Квест Маги**) - неудобные оппоненты, особенно если они используют [Вестников рока](#) и [Кольцо льда](#), а таких, по крайней мере сейчас, большинство. Да, вы сможете избавиться от [Вестника рока](#) [Инволюцией](#) или даже [Нефритовой молнией](#) и еще одним источником урона, но дело же не только в этом втором дропе. Любой эффект заморозки выигрывает время для вашего оппонента, приближает его к [Снежной буре](#) и [Волне огня](#), а также к нахождению своего способа победить в данном противостоянии, каким бы он ни был. У ваших существ не будет большого количество возможностей атаковать, поэтому, если атака им будет доступна,

она должна быть разрушительной: **Жажда крови**, **Тотем языка пламени**, **Пират Глазастик** – все это по возможности должно отправиться в бой, дабы тут же снять Ледяную глыбу. Естественно, партия на этом не закончится, Маг сможет заморозить или зачистить стол снова, а вам важно будет после иметь возможность нанести урон по герою не со стола, дабы сбить вторую Ледяную глыбу или вообще добить оппонента. Незаменимым способом сделать это станет **Нефритовая молния**, так как она проигнорирует Ледяную преграду. Но на худой конец подойдут и **Нефритовые когти** и **Пират Глазастик**, усиленный чем-то.

Эволюция – еще одна важная карта в данном противостоянии. Во-первых, с ее помощью вы сможете вывести ваших существ из зоны поражения Волны огня или Снежной бури. Во-вторых, если стол будет заморожен, вы сможете эволюционировать его в надежде найти рывок или другой интересный эффект существа, который поможет вам в реализации поставленных целей (поиск летального урона, убийство Вестника рока и так далее).

А если вам попадется **Темпо Маг** или **Секрет Маг**, партия обещает быть благоприятной уже для вас: все секреты деактивировать очень легко почти любой дешевой картой. Отраженную сущность очень хорошо останавливают даже ваши тотемы за 2-3 кристалла маны, особенно, если вы их тут же уничтожите, дабы они не принести Магу абсолютно ничего. Анتماгию «контрит» любое дешевое заклинание, хотя лучше всего приберечь в руке Монетку, дабы Маг даже и не думал о том, чтобы разыгрывать этот секрет.

Играя с любым Магом, помните о его потенциале наносить огромное количество взрывного урона из руки. Постарайтесь минимизировать урон, который получит ваш герой, так как значительных источников исцеления у вас нет. Еще помните о **Петроглифе**, с его помощью оппонент способен раскопать любое заклинание. Следите за тем, какая карта в руке раскопана, думайте о том, что это может быть. Держите в уме все заклинания Мага и тот факт, что они будут стоять на 2 кристалла меньше. Особое внимание уделите заклинанию **Метеорит**.

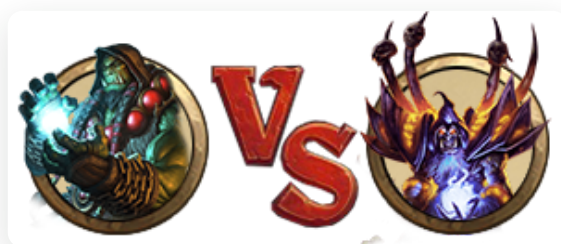


Жрец

Казакус Жрец. Этот матч-ап неблагоприятен для вас, хотя совсем безнадежным его назвать нельзя, скорее, слегка невыгодным. AoE способностей у Жреца много, но вашу жизнь облегчает то, что все они в колоде оппонента всего лишь в одном экземпляре. Главное правило в таком случае – не подставляться сразу под все AoE эффекты **Казакус Жреца**. Если вас может наказать и **Зелье драконьего огня** (оно сможет, впрочем, почти в любом случае), и **Кольцо света**, и **Слово Тьмы: Ужас** и даже **Астральная плеть** – шансы на успех минимальны. А вот если только **Зелье драконьего огня** станет спасением для Андуйна, рискнуть стоит, ведь вы изначально в трудной позиции, так что играть авантюрно – благородное дело.

Но внимательно следите за Темными видениями. Если на, условно, второй ход Жрец раскопал какое-то заклинание с них, но не использовал в течение нескольких ходов, резонно предположить, что это копия Зелья драконьего огня – лучшая карта Жреца в данном матч-апе. Так, вы должны быть готовы уже к двум копиям этого заклинания и к тому, что первое будет использовано при любом удобном случае.

Вы можете вывести ваших существ из зоны поражения AoE способности на 5 единиц урона с помощью [Доппельгангстера](#) и Эволюции и аналогичных комбинаций, но только вот проблема: всех этих существ, скорее всего, сможет зачистить [Темный жнец Андуин](#). Но, как и ранее, вы порой просто не можете обыгрывать и его тоже. Если обыгрывать все, что есть у [Казакус Жреца](#), можно сдаваться сразу же, как вы встретите данного оппонента в ладдере. На деле же часто Андуин не будет находить всего, что ему нужно, так у вас будут солидные шансы на победу, несмотря на то, что в теории все не выглядит обнадеживающе.



Чернокнижник

Злейший враг Токен Шамана – любая **медленная колода Чернокнижника**, поскольку AoE эффектов в ней невероятное количество, и каждый из них крайне неприятен для Токен Шамана. Даже самый дешевый из них – [Осквернение](#), – скорее всего, зачистит ваш стол, ведь и существа с 1, и существа с 2 единицами здоровья – не редкость для архетипа. Что уж говорить о Круговерти пустоты, от которой точно нет никакой защиты.

Выиграть в данном противостоянии можно, если оппоненту очень не повезет с рукой или если вы будете «разводить» его на не самые эффективные ходы, заставляя его тратить AoE на слабые угрозы. После каждого AoE эффекта необходимо снова и снова восстанавливать контроль над столом, постоянно грозить Чернокнижнику возможностью Жажды крови. Но старайтесь не затягивать партию надолго, ведь оппонент тогда с большей вероятностью найдет все необходимые ответы на ваши угрозы, а также Кровопийцу Гул'дана. Даже если рыцарь смерти призовет 1-2 демонов, этого уже часто будет достаточно, чтобы стол перешел под контроль оппонента. Да и новая сила героя слишком сильна как в вопросе контроля стола, так и в вопросе исцеления героя противника.

В противостоянии с **Зоолоком** старайтесь играть максимально темпово. Вы не можете позволить себе затягивать партию слишком долго, ведь сила героя Чернокнижника поможет ему переиграть вас по выгоде. Помните о темповых ходах Зоолока: Страж Ужаса, [Ожог души](#) — с их помощью Гул'дан сможет выиграть много темпа. 5/7 угрозу идеально "законtrit" [Инволюция](#), а еще она полезна против усиленных бафами демонов.



Как играть против Токен Шамана

Токен Шаман – достаточно популярный архетип в Рыцарях Ледяного Трона, и любому игроку необходимо знать его сильные и слабые стороны, если он хочет успешно продвигаться по ладдеру.

Главная слабость Токен Шамана – AoE эффекты, и чем их у оппонента больше, тем труднее ему приходится. Трудности также возникают не от AoE эффектов напрямую, а от их аналогов, например, от Ползучей чумы. Во многом именно благодаря этому заклинанию Джейд Друзиды достаточно неплохо справляются с рассматриваемым архетипом, пусть у него и есть несколько ответов на существ 1/5 ([Инволюция](#), [Жажда крови](#)).

Итак, для начала колоды, с которыми Токен Шаману справиться сложнее всего. Злейший его противник – [Контроль Чернокнижник](#) или [Хэндлок](#) или [Демон Чернокнижник](#) – называйте как угодно, это никак не поможет Токен Шаману пройти массу AoE эффектов этого оппонента: здесь и [Осквернение](#), и [Могучий абиссал](#), и [Гадкий натрезим](#), а порой даже [Круговерть Пустоты](#). Обыгрывать все это невероятно трудно, а недостатка в ресурсах в руке у Чернокнижника, скорее всего, не будет.

Остальные противники доставят уже чуть меньше хлопот, однако справиться с ними все равно может быть достаточно тяжело. Хорошо играют с Токен Шаманом и [Контроль Маг](#), и [Казакус Жрец](#), хотя в этих противостояниях все далеко не так безнадежно, как в случае с Чернокнижником.

А пока что следует сформулировать некоторые общие советы, которые помогут вам лучше противостоять Токен Шаману, какой колодой вы бы ни играли.



[Безумный алхимик](#) и [Вестник рока](#) – отличные технические карты для отпора Токен Шаману, несмотря на то, что Вестника рока тот может уничтожить Инволюцией или оружием и заклинаниями




Всегда помните об угрозе Тотема языка пламени, если оппонент на следующий ход сможет атаковать хотя бы двумя существами – данная карта принесет ему очень много пользы. Не забывайте и о Пирате Глазастике, который поможет извлечь из Тотема языка пламени еще больше выгоды





Считайте урон, который способен нанести вам Токен Шаман с [Жаждой крови](#) и еще каким-то источником урона (не больше 4-х дополнительно, чаще всего), если оппонент убьет вас в этом случае, постарайтесь что-то предпринять



Уничтожайте всех существ на половине противника по возможности, даже если это безобидный базовый тотем. Даже существо 0/2 может превратиться в угрозу с массой баффов атаки, да и шансы получить другой полезный базовый тотем повышаются, когда на столе уже стоит хотя бы один

 Инволюцию очень трудно обыграть, а порой и невозможно. Если так, вы можете действовать исходя из предположения, что ее нет в руке оппонента. Это достаточно рискованно, так что действуйте так лишь в случаях, когда у вас незавидная игровая ситуация

 Токен Шаман почти никак не может восстанавливать здоровье (единственный источник - [Провидец смерти Тралл](#) с 5 единицами брони), так что вы можете пользоваться данной его слабостью, добивая оппонента взрывным уроном, если вашему архетипу это доступно

 На 2-й и 3-й ход, встретив Шамана, готовьтесь уничтожить какой-либо тотем с показателем 0/3: [Тотем языка пламени](#), [Тотем палеомурлоков](#). [Тотем прилива маны](#) - не допускайте, чтобы они простояли на столе слишком долго. Исключение - [Тотем языка пламени](#), который можно оставить почти безболезненно, если у Токен Шамана нет других существ на столе



Токен Шамана, безусловно, ждет большое будущее в Hearthstone и в мете Рыцарей Ледяного Трона, и, возможно, даже после нее. Архетип кому-то может показаться неказистым и нестабильным, но на деле он очень даже хорош и последователен: у него есть отличный план на игру, разные вариации его осуществления, он способен держать оппонента в постоянном страхе своей Жаждой крови и комбинацией [Доппельгангстер](#) + [Эволюция](#).

Токен Шаман не только самый сильный архетип класса на данный момент, он также и самый гибкий: если мета изменится, способен преобразоваться и он сам. Хотя многим может показаться, что нынешняя популярная сборка единственно возможная, это не

совсем так, как показывает опыт Экспедиции в Ун'Горо. Если мета будет бросать Токен Шаману вызов, тот достойно примет его и в случае необходимости адаптируется к любым условиям. А разве не это показатель сильного архетипа?

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!