

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# {Обновлено} Агро Эволв Шаман — главная имба меты. Гайд по архетипу

11.11.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Эволв Шаман

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ









Герой гайда — Эволв Шаман или Эволв Агро Шаман. Архетип появился с возвращением вольных карт и быстро занял лидирующие позиции. [Эволюция](#) оказалась настолько идеальным дополнением к существующим комбинациям Тралла, что до тех пор, пока она остается в формате, соперникам остается только надеяться на то, что Шаману не повезет с картами на руке.

Агро Эволв Шаман стал очень популярным и теперь занимает пятую часть всей аудитории в Легенде и на 1 ранге. Архетип показывает хорошие результаты против Квест Друида, Темпо Разбойника и Комбо Жреца, в отличие от своего соперника внутри класса Квест Шамана.













Еще одно преимущество колоды — низкая цена. Топовые сборки стоят около 6 тысяч чародейной пыли, а максимально бюджетную версию можно собрать меньше, чем за 1960 пыли. Бюджетную и оптимальные сборки Эволв Шамана вы найдете в гайде.

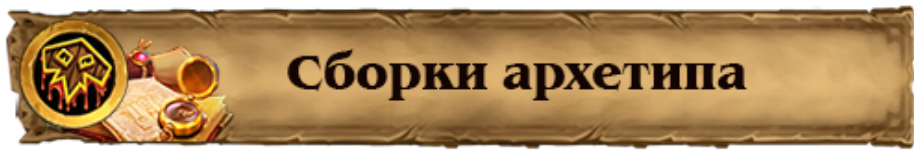
Также из гайда вы узнаете, как собрать свою версию Эволв Шамана, что искать на муллигане, как играть архетипом в общем и при встрече с популярными представителями ладдера.

Это обновленная версия гайда, актуальная ноябрьского рейтингового сезона. Далее полный список изменений:

-  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
  -  Обновлены вступление и заключение
    -  Обновлен раздел "Вопросы декбилдинга"
      -  Обновлен раздел "Муллиган"
        -  Дополнен раздел "Матч-апы"
          -  Исправлены мелкие недочеты и ошибки

#### Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
  -  Вопросы декбилдинга
    -  Основа колоды
      - *Опциональные карты* (Дополнительные финишеры, Синергии тотемов, Синергии с Духом жабы, Другие опциональные карты)
      - *Замены*
    -  - *Максимально бюджетный Эволв Шаман*
  -  Муллиган
    -  Стратегия игры
      -  - *Суть архетипа*
    -  - *Темповый переворот*
    -  - *Механика эволюции*
    -  - *Быстрые и медленные матч-апы*
  - *Контроль перегрузки*
  - *Общие полезные советы*
-  Матч-апы
  -  Заключение



# Сборки архетипа



Агро Эволв Шаман с Жаждой крови

# Эволв Агро Шаман с Жаждой крови

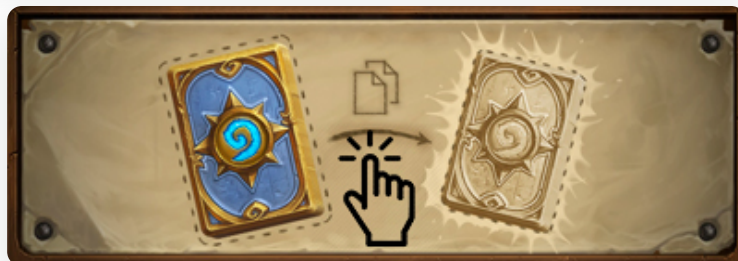


Сборки Шамана делятся на два вида: с Жаждой крови или с Молотом рока. Версия с Жаждой крови лучше играет в быстрых поединках, поэтому она сейчас популярнее, хотя сказать, какой вариант сильнее, все же нельзя. Сборки с Жаждой крови играют через захват стола, поэтому им легче бороться с быстрыми соперниками, в том числе и с другими Агро Шаманами. Представленную выше сборку вы будете чаще всего встречать в ладдере.



Агро Эволв Шаман с Молотом рока


















# Эволв Агро Шаман с Молотом Рока




Колоды с Молотом рока напротив лучше играют в медленных поединках. Она делает акцент на мгновенный урон с руки, что полезно против Квест Друида, Рено Мага и Контроль Воина.


Агро Эволв Шаман от Choccosci

## Агро Эволв Шаман от Choccosci


 <p>Превращает ваше выбранное существо в случайное, которое стоит на (1) больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 2 ед. урона выбранному существу.</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает две искры 1/1 с «Молотом».</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку призрака.</p> <p>Перегрузка: (1)</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает ваши существа в случайные, которые стоят на (1) ману больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают «Предсмертный крик»; призывает мурлока 1/1.</p> <p>x2</p>
 <p>Ваш выбранный персонаж получает +3 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы кладете в руку призрака.</p> <p>Тотем</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: призывает двух зайцев-пустынных 1/1.</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	 <p>Маскировка на 1 ход. Когда вы разыгрываете заклинание, вы берете из колоды заклинание на (1) дороже.</p> <p>x2</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона.</p> <p>Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Пока у вас есть перегруженные кристаллы маны, другие ваши существа получают +2 к атаке.</p> <p>x2</p>
 <p>После того как вы разыгрываете карту с «Перегрузкой», призывает две искры 1/1 с «Молотом».</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	 <p>Ваши существа получают +3 к атаке до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Неистовство ветра.</p> <p>Перегрузка: (2)</p> <p>x2</p>	 <p>Превращает ваших существ в случайных легендарных.</p> <p>x2</p>	 <p>Натиск. Стоит на (1) меньше за каждое существо в игре.</p> <p>x2</p>	



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



6160



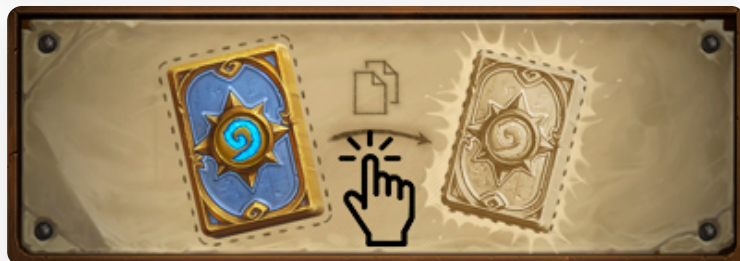


- Шоссоссі решил совместить обе стратегии. Можно сказать, что это универсальная сборка, хотя она все же делает уклон на взрывной урон. Молот рока здесь представлен в двух экземплярах, а Жажда крови — в одном.



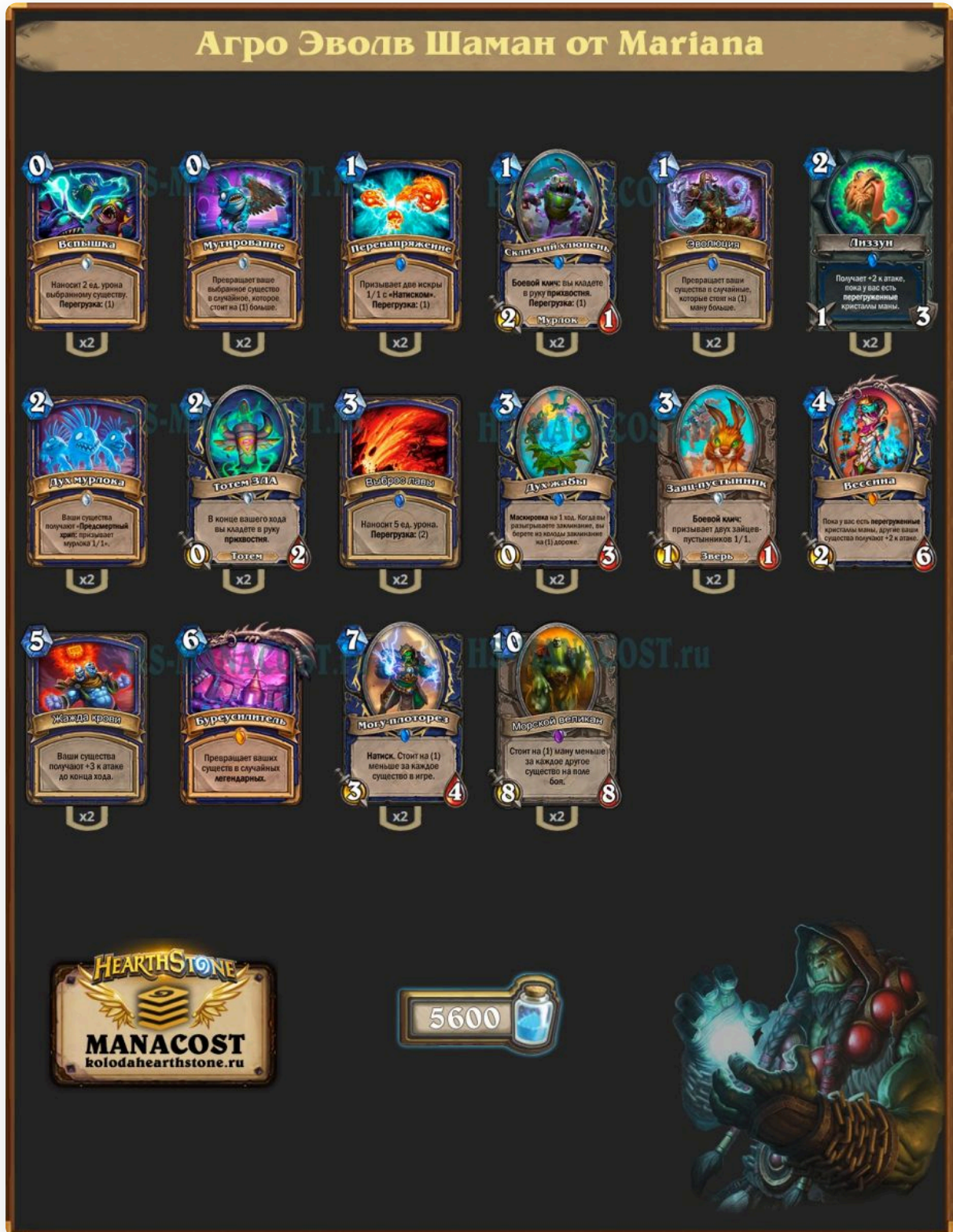
Агро Эволв Шаман от MichalJozefek

# Агро Эволв Шаман от MichaJoezefek



Сборка без Буреусилителя подойдет игрокам с небольшой коллекцией. Кара мурлочьа поможет против Н'Зот и мех колод, а Глава культа поможет не остаться без карт в руке.

Агро Эволв Шаман от Mariana





Играя без [Громоголова](#), Mariana взяла топ-1 Легенды, однако повторять подобное дома лучше не стоит. Место [Громоголова](#) занял Выбор лавы — инструмент взрывного урона, полезный в контроль матч-апах. Такую сборку тоже можно назвать универсальной, хотя она и не полагается на "берн" так уж сильно.

[наверх](#)



В основе колоды сильнейшие карты, которые есть в каждой или почти каждой сборке Эволв Шамана: механики эволюции и ключевые цели для нее, а также [Склизкий хлюпень](#), [Громоголов](#) и синергии с ним.

## Основы колоды - Эволв Шаман (20/30)

Стоимость основы - 2040 пыли



Основные опции, которые дополняют основу — это Жажда крови или Молот рока с Камнедробителем. Исходя из того, какой вариант вы выберете, вы и получите свою версию Эволв Шамана. О других опциональных и технических картах читайте далее.



### Дополнительные финишеры

Обычно в дополнение к двум Жаждам крови берут еще одну карту, которая наказывает противника за отсутствие AoE. У Эволв Шамана есть три опции на выбор.

**Вессина** — очень популярная опция, встречается почти во всех сборках и претендует на попадание в основу. **Вессина** полезна, потому что ее можно сыграть в темп раньше, даже если стол пуст.

**Буреусилитель** — необычная и более фановая опция, хотя мощная в матч-апе с Квест Друидами, Разбойником и Магом.

**Морской великан** — обычно берут две копии в сборку. **Морские великаны** могут стать бюджетной заменой **Буреусилителю** или **Вессине**, но они также полезны в некоторых матч-апах и ситуациях.

### Синергии с Духом жабы

Чтобы **Дух жабы** стабильно работал, возьмите в сборку дополнительные заклинания за 2 и 3 маны. Также можно взять одну копию **Сглаза**, чтобы «лесенка» заклинаний доходила до Жажды крови.

**Сила земли** — хорошо синергирует с Искрами и **Громоголовом**, но можно играть и на других существ для разменов или давления.

**Выброс лавы** — лучшее заклинание за 3 маны в продолжение «лесенки» — обычно используется для завершения партии, хотя иногда и для разменов.

**Сглаз** — одна копия свяжет **Выброс лавы** с Жаждой крови. Этот ремувал особенно полезен против Жрецов.

### Другие опциональные карты

**Дух мурлока** — дополнительная синергия с **Духом жабы**, хотя может использоваться и самостоятельно. В мете мало **Контроль Воинов**, так что это заклинание надежно защищает стол от AoE. **Дух мурлока** особенно хорош в медленных матч-апах.

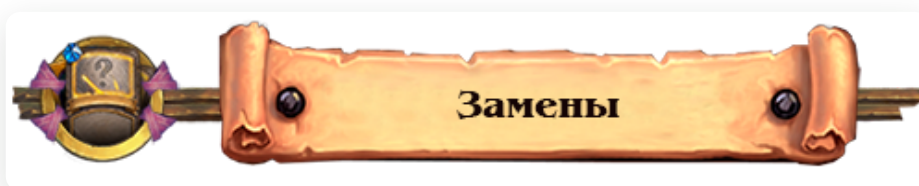
**Удильщик из Клоаки** — обычно в сборках не хватает места для этого мурлока. Становится "софт-провокатором" на ранних этапах, с его помощью можно извлечь много выгоды при удачном заходе карт.

**Гроза** — популярная опция, помогает против агро колод и в "миррорах".

**Боевая оса** — редкая и специфичная опция, которую можно взять в сборки с **Тотемом ЗЛА**

**Электра Бурешквал** — поможет неожиданно заканчивать партии или совершать размены. Также синергирует с эффектами эволюции, хотя часто не сделает многое в сочетании с ними.

**Элементаль песчаной бури** — техническая карта для поединков с другими Эволв Шаманами и Квест Шаманами.



**Эволв Шаман** — относительно недорогая колода с минимумом эпических и легендарных карт. Если они и есть, часто их можно заменить. Далее вы узнаете, как это сделать.



**Громоголов** — можно собрать **Эволв Шамана** без этой карты, посмотрите сборку от *Magiana*. Добавьте вместо него **Выброс лавы**. Скрафтите **Громоголова**, если планируете играть **Шаманом** в будущем, это мощная и универсальная эпическая карта.



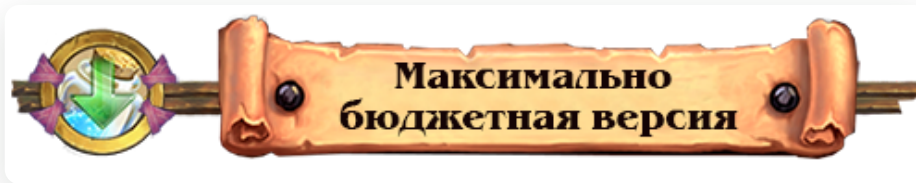
**Буреусилитель**, **Вессина**, **Морской великан** — в сборку нужно взять одну из трех представленных карт. Если нет ни одной — обратитесь к двум копиям **Выброса лавы**.



**Молот рока** — если у вас нет этой карты, обратитесь к версии с **Жаждой крови**. Без **Молота рока** нет смысла собирать **Шамана** на взрывном уроне.

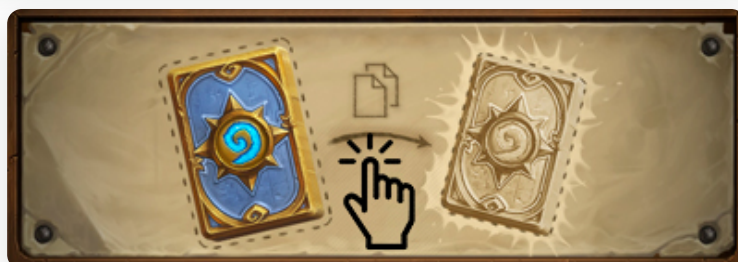


*Электра Бурешквал и другие — Эволв Шаман легко обойдется без этих и других дорогостоящих карт.*



**Максимально бюджетный Агро Эволв Шаман**

# Максимально бюджетный Агро Шаман



Максимально бюджетная версия Эволв Шамана обойдется в 1960 чародейной пыли. С такой колодой вы сможете взять 5 ранг, но для продвижения дальше лучше создать **Громоголова** и **Вессину**. **Громоголов** — первый кандидат на крафт в этой колоде, обязательно создайте его, если хотите играть в дальнейшем полноценной сборкой. Вместо **Вессины** можно создать **Морского великана** и **Буреусилитель**.

[наверх](#)



Для начала общие правила муллигана, актуальные для Эволв Шамана в любом поединке:



Всегда оставляйте **Духа жабы**, **Могу-плотореза**, **Склизкого хлюпня** и **Громоголова**



Если есть **Громоголов**, оставляйте **Вспышку**



Если есть **Могу-плоторез**, оставляйте **Мутирование**, **Перенапряжение** и **Эволюцию**



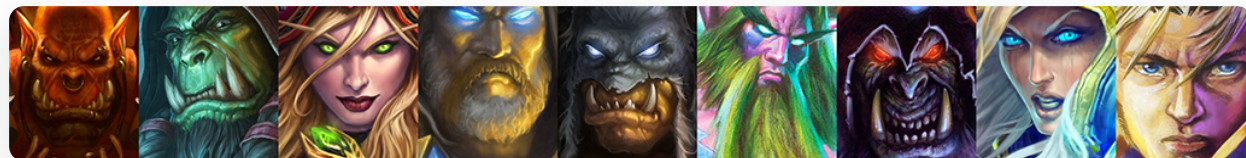
Ищите связку карт **Заяц-пустынный** + **Эволюция**. По отдельности эти карты можно оставлять с **Монеткой** или хорошей рукой



**Лиззун** нужен в темповых матч-апах. Скидывайте его против **Друида**, **Мага** и **Жреца**



**Тотем ЗЛА** нужен с **Монеткой**, если вы встретили **Друида**, **Мага** или **Жреца**



**Воин:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Дух жабы, Громоголов, Лиззун, Заяц-пустынный, Эволюция. С хорошей рукой — Вспышка, Мутирование, Перенапряжение.

**Паладин:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Дух жабы, Лиззун, Заяц-пустынный, Эволюция.

**Охотник:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Громоголов, Лиззун, Дух жабы, Заяц-пустынный, Эволюция. С хорошей рукой — Вспышка, Мутирование.

**Друид:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Громоголов, Дух жабы, Заяц-пустынный, Эволюция.

**Разбойник:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Дух жабы, Громоголов, Лиззун, Заяц-пустынный, Эволюция.

**Шаман:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Дух жабы, Громоголов, Лиззун. Вместе — Заяц-пустынный + Эволюция. С хорошей рукой — Вспышка, Мутирование.

**Маг:** Могу-плоторез, Дух жабы, Склизкий хлюпень, Громоголов. Вместе — Заяц-пустынник + Эволюция. С хорошей рукой — Мутирование.

**Жрец:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Дух жабы, Громоголов, Заяц-пустынник, Эволюция. С хорошей рукой — Вспышка, Мутирование.

**Чернокнижник:** Могу-плоторез, Склизкий хлюпень, Громоголов, Лиззун, Заяц-пустынник, Эволюция. С хорошей рукой — Вспышка, Дух жабы, Мутирование.

наверх



### Суть архетипа

Эволв Шаман — темповая колода с целым рядом синергий и комбинаций. Эволюция стала ключевой картой для архетипа, вокруг которой он и построен. Лучшая синергия с заклинанием у Заяца-пустынника: уже на 3-4 ходы Шаман может «заспамить» стол тремя четвертыми дропами. Агрессивные противники ничего не могут сделать с этим темповым ходом, да и у медленных оппонентов не всегда найдется ранний ответ на стол.

Эволюция сочетается и с другими картами: Могу-плоторезом, Нечто из глубин (если есть), Перенапряжением и Громоголовом. Также с ними хорошо работает Мутирование.

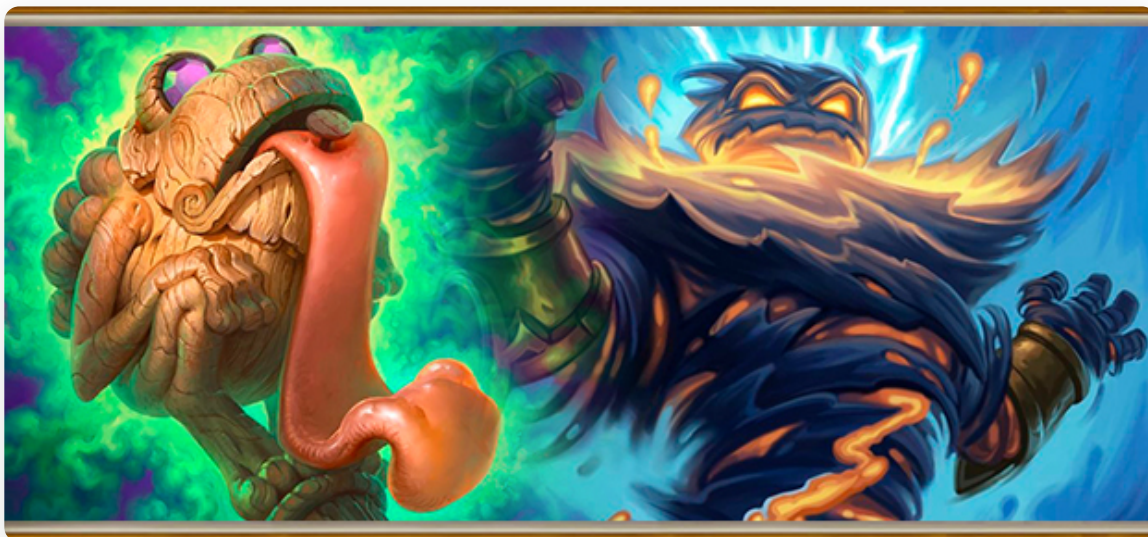
Цель Эволв Шамана — закончить партию с помощью Жажды крови, Вессины и других финишеров. Основным источником урона станут существа на столе, которые должны пережить ход противника. Шаман может обыграть AoE зачистки с помощью Духа мурлока или, что бывает чаще, подловить противника на отсутствии ответов. Эволв Шаман играет быстро и старается не затягивать партию до поздних этапов.

Сила Эволв Шамана в быстрых матч-апах в возможности совершать темповый переворот, то есть одновременно и чистить стол противника, и занимать его своими угрозами. Лучшая карта для этого — Громоголов в сочетании с перегрузками. Также

помогают выигрывать в темпе другие карты: [Лиззун](#), [Могу-плоторез](#), [Перенапряжение](#) и т.д.

Эволв Шаманов с [Духом жабы](#) есть какой-либо способ добора и генерации значительных ресурсов. Остальные версии полагаются на стартовую руку и «топдеки». Обычно Эволв Шаману должно хватать 7-12 карт для завершения партии.

[наверх](#)



### Темповый переворот

У Эволв Шамана нет традиционной кривой маны и четко спланированных ходов на ранних этапах, поэтому часто вы позволите противнику занять стол со старта. Это не такая серьезная проблема, так как колода может совершать темповые перевороты, то есть одновременно и занимать стол, и чистить его от вражеских угроз.

Первая доступная темповая карта — [Лиззун](#). Оружие обеспечит вас 3 единицами урона в течение трех ходов, пока хотя бы 1 мана перегружена. [Лиззун](#) особенно полезен в темповых поединках.

Главный темповый инструмент — [Громоголов](#). В редких случаях вы хотите поставить эту угрозу в темп, ничего не сделав больше. На четвертый ход играйте [Громоголова](#) со [Вспышкой](#), а если ее нет, ждите пятого-шестого ходов, чтобы разыграть одновременно [Громоголова](#), [Молнию](#), [Перенапряжение](#) или [Склизкого хлюпня](#). Если ранее вы разыграли и [Лиззуна](#), подобной комбинацией вы сможете зачистить почти любой стол, обезопасив [Громоголова](#). Ваша цель в ход с [Громоголовом](#) — сделать так, чтобы противник не смог убрать эту карту с помощью своих существ.

Если в руке есть [Могу-плоторез](#), обычно вы сможете сыграть его в тот же ход, что и [Громоголова](#) в сочетании с перегрузками. Связка [Громоголов](#) + [Перенапряжение](#) — это уже 5 существ на столе, не считая вражеских угроз.

Ходу с [Громоголовом](#) может предшествовать и [Вессина](#). Если противник не сможет убрать со стола 2/6 угрозу, все существа с натиском станут безумно сильными. Но даже если он избавится от [Вессины](#), то потратит на это много ресурсов, так что в будущем уже едва ли сможет ответить на [Громоголова](#).

Не играйте ключевые ресурсы с перегрузкой до хода с **Громоголовом**. Всегда берегите **Вспышку**, **Молнию** и **Перенапряжение**, если в руке есть и **Громоголов**. Также не всегда нужно играть в темп **Склизкого хлюпня** — даже на первый ход, если в руке есть **Лиззун**.

Выбрать правильный ход для темпового переворота не так просто, поскольку нужно учитывать возможности противника. В некоторых ситуациях вы можете терпеть до пятого или шестого хода.

Еще один способ совершить темповый переворот — механика эволюции. Связка **Могу-плотореза** и **Мутирования** или **Эволюции** всем уже знакома и привычна. В последнем патче вы также можете играть **Зайца-пустынника** вместе с **Эволюцией** — такой ход редко позволит зачистить стол противника, но вы сгенерируете много характеристик, так что оппонент далеко не всегда разменяется со всеми угрозами. Играйте **Зайца-пустынника** вместе с **Эволюцией** как можно раньше в любой ситуации. Если возможно, дополните комбинацию **Могу-плоторезом**, но не ждите ради него дополнительный ход.

[наверх](#)



### Механика эволюции

**Эволюция** и **Мутирование** — ключевые карты в колоде, в честь которых и назван герой статьи. В большинстве ситуаций правильно играть эти заклинания просто: **Мутирование** сочетайте с **Могу-плоторезом**, а **Эволюцию** с **Зайцем-пустынником**. Но это идеальные сценарии, которые случаются не всегда. Не бойтесь играть **Эволюцию** на **Могу-плотореза** или **Мутирование** на другую угрозу, если из-за этого вы выиграете в темпе.

Не забывайте до эффектов эволюции совершить выгодные размены или атаковать по герою противника. Все другие действия лучше совершать уже после того, как вы увидите результат **Эволюции** и **Мутирования**: они могут изменить ваши планы. В коллекции намного больше существ с положительными особыми эффектами, чем с отрицательными.

Хотите правильно играть **Эволв Шаманом** — обыгрывайте результаты эффектов эволюции, пусть они и маловероятны. Не нужно помнить о каждом существе за определенную стоимость в коллекции, их слишком много. Вместо этого запомните только то, что среди почти всех случайных дропов есть существа с полезными

свойствами: рывками, натисками, провокациями и другими. Они могут стать источником последней надежды в партии, то есть единственным способом победить.

#### Случайные четвертые дропы

Всего в коллекции 111 четвертых дропов, так что шанс «сроллить» конкретный при розыгрыше связки [Заяц-пустынный](#) + [Эволюция](#) — около 3%.

Среди всех четвертых дропов есть 2 существа с рывком ([Кор'кронский воин](#) и [Рыцарь Штурмграда](#)), 4 с натиском, 14 с провокацией и около 10-15 с особым свойством, которое может изменить ход партии ([Псарь Шоу](#), [Сердитая ворона](#), [Верховный жрец Амет](#), [Глава культа](#) и т.д.).

Не ожидайте от случайных четвертых дропов высоких характеристик: в среднем они ниже 4/4. И даже в этом случае вы получите серьезное темповое преимущество, разыграв [Зайца-пустынного](#) и [Эволюцию](#).

Старайтесь сыграть другие карты после [Эволюции](#), чтобы реализовать потенциальные особые эффекты карт. Среди четвертых дропов нет существа, которое бы нанесло вам существенный вред. В худшем случае вы получите угрозу с плохими характеристиками.

#### Случайные восьмые дропы

Восьмые дропы получаются с помощью комбинаций механик [эволюции](#) с [Могучим плоторезом](#). Их намного меньше — всего 32 штуки, так что обыграть их намного проще.

В целом восьмые дропы — одни из лучших в коллекции из-за особых свойств. Среди них есть 4 угрозы с натиском, 7 провокаторов и 2 рывка. Также вам интересны особые свойства некоторых восьмерок: [Живой источник](#), [Тирион Фордринг](#), [Буйное гнилодерево](#), [Котломенталь](#), [Октосари](#) и т.д.

Нет ни одного восьмого дропа, который бы навредил вам. Худший вариант — минимальные характеристики [Хир'ика лоя-нетопыря](#). Часто неприятно получить [Отважную трактирщицу](#), [Капитана Кривоклыка](#) и пару восьмых дропов Мага с 5/5 характеристиками.

# Все существа за 8 маны



Реже вы будете играть эффекты эволюции на других существ. Аккуратнее со случайными вторыми дропами: среди них есть [Хранитель истории Чо](#) и [Вестник рока](#), которые могут доставить вам серьезные неприятности. Предпочитайте не играть эволюцию на первые дропы ([Искры](#), базовые тотемы) в хороших ситуациях.

Существа с рывками есть среди всех дропов кроме семерок и десятков. Обычно в «пуле» только одно существо с рывком для каждого дропа, но у существ за 4, 5 и 6 маны их два.

Существ с провокацией намного больше среди всех дропов. Нет «таунтов» только у девяток.

[наверх](#)



### Быстрые и медленные матч-апы

**В быстрых поединках** Эвольв Шаман чувствует себя комфортно и уверенно. У него есть две ключевые темповые комбинации: [Громоголов](#) + перегрузки и [Заяц-пустынный](#) + [Эволюция](#) — с их помощью Шаман сможет уверенно занять стол и повести в темпе.

[Могу-плоторез](#) также станет хорошей темповой опцией даже сам по себе без эффекта эволюции, а с ним значительно приблизит вас к победе.

Если вы нашли [Дух жабы](#) и смогли прокрутить колоду, можете планировать долгосрочную победу: у вас должно быть больше ресурсов для борьбы за стол, чем у других агро колод.

В любом случае не пренебрегайте выгодными разменами и старайтесь держать половину поля противника пустой до финального наступления. В первую очередь разменивайтесь оружием, заклинаниями (если не мешают перегрузкой) и угрозами с натиском.

Жажда крови и [Буреусилитель](#) — не такие мощные карты в быстрых матч-апах, поскольку редко помогают в борьбе за стол. Не бойтесь играть Жажду крови для контроля стола, а [Буреусилитель](#) — в качестве инструмента последней надежды, рассчитывая найти несколько мощных провокаторов или угрозы с натиском и рывком.

[Вессину](#) также едва ли можно считать финишером, не бойтесь играть ее в темп даже на пустой стол, но лучше скомбинировать с [Перенапряжением](#) и другими картами.

**В медленных поединках** Жажда крови, **Буреусилитель** и **Вессина** становятся ключевыми финишерами, с помощью которых вы планируете закончить партию или хотя бы нанести значительное количество урона.

Ваша задача — закрепиться на столе несколькими угрозами любого размера. Главной преградой станут АоЕ противника. О том, какие АоЕ есть у противника, важно знать заранее. Ультимативные зачистки Эволв Шаману обыграть сложно, часто их наличие нужно попросту игнорировать и надеяться, что оппонент не нашел идеальный ответ. Также можно закончить партию до того, как противник накопит нужное количество маны.

Старайтесь реализовать Эволюцию и **Мутирование** до или после ультимативной зачистки противника, которая уберет со стола угрозы вне зависимости от их размера. Также грамотно используйте **Дух мурлока** — это мощный способ защиты стола от всего кроме **Тропы войны** и **Лорда Годфри**. Не играйте **Дух мурлока** просто так, если на следующий ход вы не сможете наказать противника Жаждой крови и другим массовым баффом.

Не бойтесь играть **Морского великана** или связку **Могу-плоторез** + эффект эволюции в темп, пока на столе много союзных угроз. Позже может не появиться момента, когда вы сможете разыграть эти угрозы, если в руке нет **Громоголова** или **Зайца-пустынника**.

**Лиззун** против контроль колод — не только способ контроля стола (часто это не нужно), но и источник урона по герою противника. Также и **Громоголов** превращается просто в тяжелую угрозу, которая генерирует токены — цели для Жажды крови и других массовых баффов.

[наверх](#)



### Контроль перегрузки

Карты с перегрузкой — важная часть колоды, которая существенно усложняет ее геймплей. В идеале вы хотите перегружать ману только тогда, когда в игре есть **Лиззун** или **Громоголов**. Это особенно актуально для заклинаний с перегрузкой, но иногда и для **Склизкого хлюпня**.

**Склизкий хлюпень** — не всегда хороший первый ход, особенно если в руке есть **Лиззун** или другой второй дроп, который можно безопасно поставить на второй ход на пустой стол. Если в руке нет заклинаний с перегрузкой, **Склизкого хлюпня** можно приберечь и для синергии с **Громоголовом**.

Внимательно относитесь к раннему планированию ходов, поскольку не все они очевидны из-за перегрузки. Например, вы не всегда хотите играть **Лиззуна** на второй ход, ведь в этом случае карту с перегрузкой придется использовать на третий, а она не позволит разыграть **Вессину** или **Громоголова** на четвертый ход. Вместо этого сыграйте перегрузку на второй ход, а **Лиззуна** на третий.

Универсальное правило для карт с перегрузкой — думайте о том, что вы сделаете на следующий ход. Важно вовремя сыграть не только **Громоголова**, но и другие карты: **Жажду крови** или **Буреусилитель**. Им также может помешать перегрузка.

[наверх](#)



### Общие полезные советы

Далее общие полезные советы, которые помогут вам освоить геймплей Эволв Шамана:



**Зайца-пустынника** можно ставить в темп без Эволюции в нескольких случаях: нет другого хода, противник не убьет 1/1 угрозы, вы готовы нанести летальный урон с массовыми бафами на следующий ход или все так плохо, что вы хотите рискнуть. То же касается других карт: **Могучий плотореза**, **Перенапряжение** и т.д.



**Сила земли** — в первую очередь бафф 2/2 для любого существа, не обязательно выбирать целью элементалю, хотя они есть в колоде (**Искры**, **Громоголов** и другие).










Не бойтесь ставить **Вессину** в темп, если нет другого хорошего хода. Даже если противник заберет ее со стола, он будет обязан сделать это, так как **Вессина** крайне опасна.

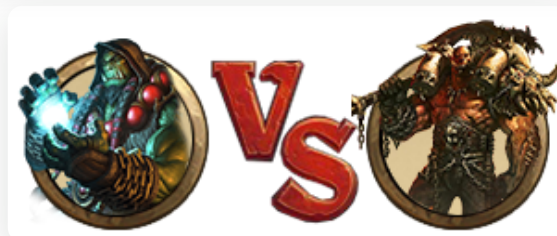


**Тотем ЗЛА** и **Склизкий хлюпень** дадут вам одного из 6 прихвостней. Самый интересный из них — **Эфириал-прихвостень**, благодаря которому вы сможете получить любое заклинание Шамана. Обратите особое внимание на заклинания с перегрузкой, а также на **Жажду крови**. Могут пригодиться **Земной шок**, **Сглаз**, **Кара мурлочьа**, **Призрачные видения**, **Эволюция**, **Мутирование** и другие опции.

## Список заклинаний Шамана



-  Еще один многофункциональный прихвостень — Ведьма-прихвостень. Ее эффект повторяет **Мутирование**, о котором вы могли прочитать выше.
-  Разыгрывайте Безликого-прихвостня с учетом **Вожака лютых волков**. Делайте так, чтобы случайный второй дроп стоял рядом с провокациями или существами, которые могут атаковать.
-  Следите за порядком действий: сначала добивайте карты и совершайте другие действия со случайными исходами, чтобы располагать полной информацией о доступных ходах. Также внимательно действуйте в ходы с **Могу-плоторезом** и **Морским великаном**, чтобы разыграть их как можно дешевле.
-  Случайный эффект есть и у базовой силы героя Шамана. Играйте ее до того, как в бой вступят **Молния** или **Вспышка**.
-  Не обязательно играть **Жажду крови** и **Вессину** только тогда, когда у вас есть летальный урон. Если вы можете нанести с помощью этих карт значительный урон, делайте это. Добить противника позднее можно существами или **Лиззуном** и заклинаниями.
-  Следите за оставшимися в колоде картами, особенно если играете версией с **Духом жабы**.
-  Призывая много Искр 1/1 на стол, обращайте внимание на их анимацию: Искры, которые пережили ход противника, могут бить по герою противника, а только что призванные с натиском — только по существам. В зеленой подсветке этих существ будет небольшая разница. Так вы сможете понять, какими Искрами нужно размениваться, а какими можно бить по герою противника.



**Контроль Воин** — самый сложный матч-ап в мете для Эволв Шамана. Все настолько плохо, что о существовании **Потасовки** вы можете просто забыть. Вместо этого старайтесь обыграть **Тропу войны** и **Взрывчаткобота**, что намного проще. Также не забывайте про правильное позиционирование вокруг **Суперколлайдера**.

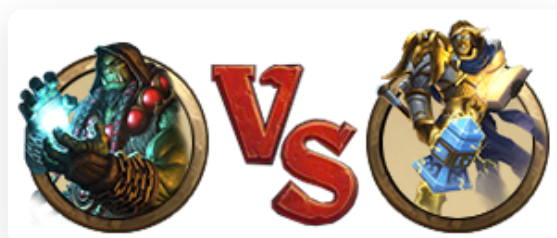
Если Воин все-таки найдет вовремя **Потасовку**, смиритесь с поражением и начинайте следующую игру, хотя иногда шансы будут и в этой, но в редких случаях, например, если вы нашли **Дух жабы** или сохранили тяжелую угрозу в руке.

Не забывайте про **Неприкаянную мумию**: она может легко убрать **Громоголова** со стола. Постарайтесь закрыть его провокацией или выманить **Неприкаянную мумию** раньше.

Не обязательно ждать две **Тропы войны** или даже одну копию AoE для розыгрыша **Духа мурлока**. Рассчитывайте, что Воин не нашел единственный ответ на этот массовый бафф.

**Темпо Воин** — начнет агрессивно и быстро, так что вам важно не отставать по темпу слишком серьезно. В борьбе за стол помогут **Лиззун**, **Могу-плоторез** и другие ранние угрозы. Старайтесь действовать активно с первых ходов, потому что к 4-5 ходам вы можете получить достаточное количество урона, чтобы после Воин попросту игнорировал все, что вы ставите, и добивал вас рывками и оружием.

Не оставляйте на половине противника поврежденные угрозы к 3-4 ходам. Так вы мешаете Воину реализовать **Кровавую наемницу**.



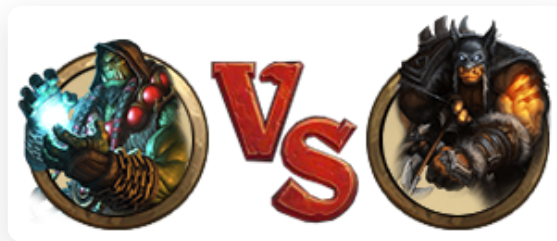
**Зефрис Секрет Паладин** — нестабильная колода, серьезно зависящая от захода нужных карт.

Внимательно обыгрывайте секреты Паладина: их полный список показывает Decktracker. После розыгрыша **Загадочного претендента** совершите первую атаку по герою

противника: так вы активируете Самопожертвование, Защитную матрицу, но не сильнейшее Отмщение.

**Отмщение** — самый опасный секрет архетипа, предпочитайте не размениваться, а бить по герою противника, чтобы обыграть его. Также полезны все доступные Шаману точечные и массовые ремувалы: **Земной шок**, **Кара мурлочья**, **Сглаз** — их можно раскопать с Эфириала-прихвостня.

Будьте аккуратны с **Не сдаваться!** — не играйте **Вспышку** без **Громоголова** или другой синергии с перегрузкой на столе, так как этот секрет сведет на нет эффект вашего заклинания.

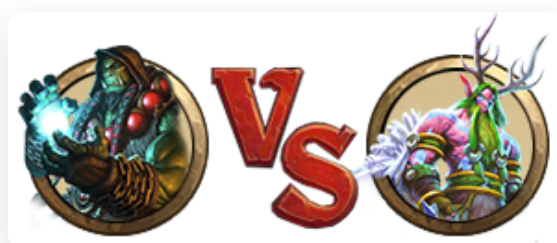


**Зефрис Охотник** — важно обыгрывать секреты: в этом особенно хороши Искры с натиском. Они «законтрят» **Плиту-ловушку**, **Морозную ловушку** и помогут зачистить стол после **Змеиной ловушки**.

Не подставляйте **Могу-плотореза** под **Снайпеский выстрел**, также не активируйте **Ловушку для крыс** до хода с **Громоголовом** и несколькими перегрузками — тогда вы сможете убрать б/б зверя.

У противника нет AoE способностей кроме **Взрывной ловушки** и **Спустить собак**, так что заспамить стол и закончить партию с **Жаждой крови** должно быть просто. Проблемы может доставить **Зефрис Великий**, начиная с 5-6 ходов (доступны **Гроза**, **Веер клинков**, **Вихрь**, а после **Потасовка**). Не обыгрывайте эту карту в обычных и трудных ситуациях. Лучшие способы защиты от нее — **Дух мурлока** или существа с высоким запасом здоровья.

Популярнее стали темповые версии **Зефрис Охотника** с механизмами и без секретов. В этом поединке уделите больше внимания контролю стола. Пользуйтесь тем, что противник еще больше уязвим для «заспама» стола мелкими угрозами.

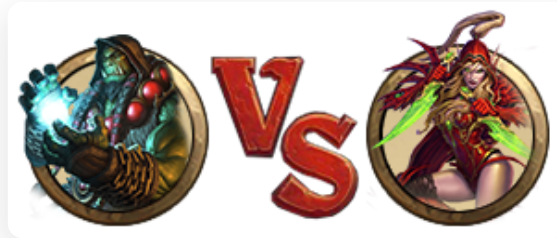


**Квест Дриид** — медлителен на старте, чем вы и должны пользоваться. Не бойтесь ставить ключевые угрозы в темп, в том числе **Вессину** и **Громоголова**: Дрииду нечем ответить на них до выполнения квеста.

К 5-6 ходам, как только Дриид закончит квест, вы должны уверенно закрепиться на столе так, чтобы **Малфурион** не мог зачистить стол только **Звездопадом** или **Оазисным**

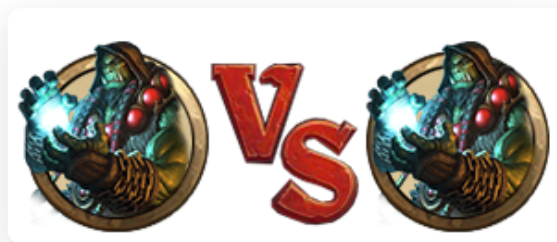
волноплеском. Особенно полезны **Дух мурлока**, случайные восьмые дропы и другие угрозы с высоким запасом здоровья.

Затягивать этот поединок не стоит: планируйте закончить партию к 7-8 ходам или проиграть. Не бойтесь бить **Лиззуном** по герою противника, если на столе нет других целей.



**Любой Разбойник** — уязвим для «заспама» стола даже мелкими угрозами, многие сборки отказываются и от **Веера клинков**, так что обыгрывать это заклинание не нужно. Также игнорируйте случайные карты с Пирата-пройдохи и других источников воровства: все их не обыграть.

Ставьте как можно больше угроз на стол, действуйте нагло и вынуждайте Разбойника обороняться. Не стесняйтесь бить по Разбойнику **Лиззуном**, если наступаете, а также берегите взрывной урон для завершения партии — исцеления у класса нет или мало.



**Квест Шаман** — начинает медленно, так что вы сможете закрепиться на столе рано, а после реализовывать ключевые темповые ходы с **Громоголовом** — Квест Шаману сложно убрать со стола 3/6 угрозу. Этого противника нужно победить до наступления «лейтгейма», пока Квест Шаман не достиг пика своей силы.

Квест Шаман любит «спамить» стол мелкими угрозами, как и вы, так что **Могу-плоторез** — ключевая карта в этом матч-апе. Постарайтесь поставить **Могу-плотореза** сами, но не дать противнику возможности сделать то же самое. Не «спамьте» стол бесцельно, особенно если в руке нет массовых баффов. Так вы обыграете **Элементалю песчаной бури** — опаснейшую карту Квест Шамана. Если ситуация тяжелая, не обыгрывайте это существо. Если Шаман уже сыграл его, старайтесь разменяться с 2/2 угрозой, чтобы обыграть **Трясинника**.

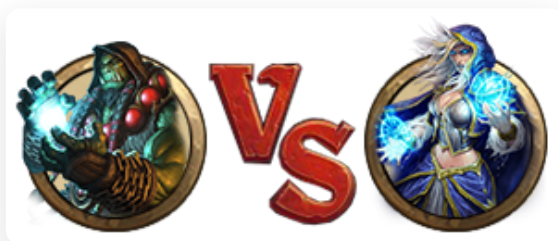
Еще одна важная карта противника — **Ментальный техник**. Вы не сможете всегда обыгрывать эту карту, да и в этом нет необходимости. Если на столе **Громоголов** и 4-5 Искр, **Ментального техника** можно не бояться. Другое дело, если вы решаете, оставить на столе 3 крупные угрозы или 4 — в этой ситуации **Ментального техника** можно и обыграть.

Реализуйте массовые баффы хоть как-то: не всегда получится нанести с их помощью летальный урон, но по крайней мере оставить оппонента с небольшим количеством

здоровья можно. После вы сможете добить Квест Шамана оружием и заклинаниями, так как провокаций и исцеления у него мало.

**Зеркальный матч-ап двух Эволв Шаманов** — зависит от количества ресурсов и хорошего захода карт. **Громоголов**, **Могу-плоторез** и комбинация **Заяц-пустынник + Эволюция** — ключевые карты в матч-апе. У кого их будет больше, тот и победит.

Не бойтесь несущественно отстать по темпу в начале, если в руке есть **Громоголов** и другие способы вернуться в игру. Старайтесь поставить **Могу-плотореза** раньше противника и не дать ему реализовать это существо слишком рано и выгодно.



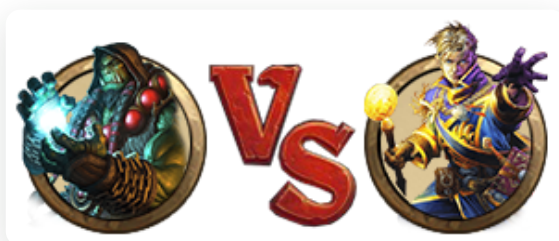
**Маг с Поджигателем** — начнет партию пассивно и будет играть от обороны как минимум до 4-5 ходов. Пользуйтесь этим и старайтесь заспамить стол по максимуму. Вы можете или пойти ва-банк, чтобы к 5 ходу закончить партию с Жаждой крови, или приберечь в руке ответ на 2/4 и 3/2 угрозы Мага, с помощью которых он зачистит стол в первый раз. После этого у вас должно быть достаточно времени для наступления до того, как Маг найдет вторые копии своих существ.

Старайтесь поставить как можно больше суммарного здоровья на стол, чтобы Магу было сложно зачистить стол и нанести вашему герою много урона. Обратите внимание на позиционирование существ вокруг **Шальной звезды**.

Используйте **Лиззун** как источник 9 урона по герою противника.

**Рено Маг** будет не простым соперником. Он играет в стиле контроль колод, так что будьте готовы действовать быстро и рисковать. В этом матч-апе более эффективно показывают себя сборки с Молотом рока. Старайтесь убить его как можно раньше.

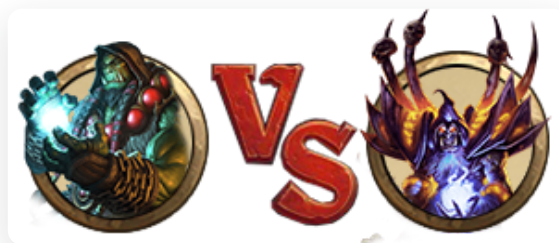
Готовьтесь к 6 ходу Мага, когда выйдет **Реликвиевед Рено**. Часто вы не сможете поставить больше 10 здоровья на стол, но и жадничать тоже не нужно. Рискуйте и предполагайте, что Рено у Мага нет. Или же поставьте **Могу-плотореза + Мутирование**, или сыграйте комбинации с Эволюцией, чтобы получить больше характеристик на стол.



**Н'Зот Жрец** — успевайте сделать до 5-6 ходов как можно больше: спамьте стол по максимуму, наносите урон, генерируйте ресурсы. В идеале защититься от AoE способностей с помощью **Духа мурлока** или существ с высоким показателем здоровья. Также в руке можно сберечь вторую волну угроз после AoE зачистки — рассчитывайте на то, что второго массового ремувала у Жреца не будет до 9 хода.

Сглаз, Земной шок или Кара мурлочьа помогут в борьбе с первыми провокаторами Жреца, но с ними также можно размениваться столом: оружие, наносящие урон заклинания и угрозы с натиском должны сделать многое.

Действуйте темпово и нагло: не бойтесь ставить Зайца-пустынника в темп рано: у Жреца не будет ответа на него до 5-6 ходов. Как только Жрец доберется до 9 маны, он почти наверняка победит. Рискуйте и планируйте любой ценой закончить партию до этого момента.



**Н'Зот Чернокнижник** — может начать как Зоолок, но зачистить стол **Адским пламенем** и **Лордом Годфри**. Последнего вы вряд ли обыграете, так что планируйте или закончить партию до этого момента, или попросту не обыгрывайте эту сильнейшую легендарку.

Еще один AoE эффект, доступный архетипу — **Кара огненная**. Предпочитайте совершить несколько разменов с мелкими угрозами Чернокнижника, чтобы не подставиться под этот ремувал.

Заканчивайте партию к 5-6 ходам, далее переиграть Чернокнижника будет сложно.

**Зоолок** — вы будете быстрее своего соперника, поэтому не бойтесь этого матч-апа. Зоолок вряд ли сможет что-то сделать с комбинацией **Заяц-пустынник** + **Эволюция**, если к этому времени не займет стол. Постарайтесь этого не допустить. Если **Заяц-пустынник** не помог или не зашел в руку, готовьтесь к темповому перевороту с помощью **Громоголова**.

[наверх](#)



Агро Эволв Шаман появился после патча с вольными картами и быстро стал лидером благодаря мощным комбинациям с Эволюцией.

Вы можете любить его или ненавидеть, но факт остается фактом: это самая сильная и популярная колода на сегодняшний день. Берите Эволв Шамана, и не будете знать проблем. К тому же вы сможете безнаказанно приветствовать своих соперников, нанося финальный удар: ваши реплики все равно никто не отключит!

Спасибо за внимание, до скорых встреч!