

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Токен Шаман от Jambre — разрушитель меты недели. Гайд по архетипу

30.09.2019

Гайды

Гайды Спасители Ульдума

Токен Шаман

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ









Герой этого гайда — Токен Шаман от Jambre. Это необычная сборка напоминает Агро Шамана, но в большей степени играет от стола, а также обращается к связкам с [Мутированием](#). В отличие от классического Агро Шамана Токен Шаман лучше управляется с Квест Друидами, а также не проигрывает Комбо Жрецу и Квест Шаману — лидерам меты Спасителей Ульдума в сентябре.

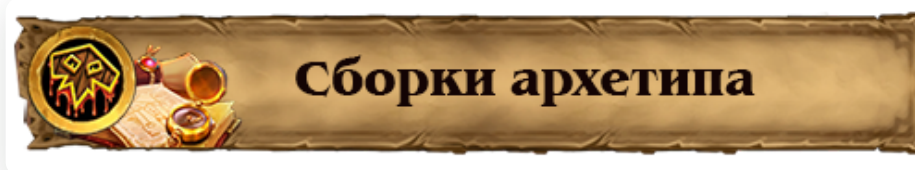
Выгодные матч-апы делают Токен Шамана от Jambre потенциальным разрушителем меты. Единственный плохой матч-ап для этой колоды — Контроль Воин, но он встречается не так часто.

Потенциал Токен Шамана подтверждают и статистика, и результаты отдельных игроков. Jambre взял своей сборкой топ-1 Легенды, также в топ-100 попал D_con0223 со своей версией Мурлок Токен Шамана — вы найдете ее в соответствующем разделе.

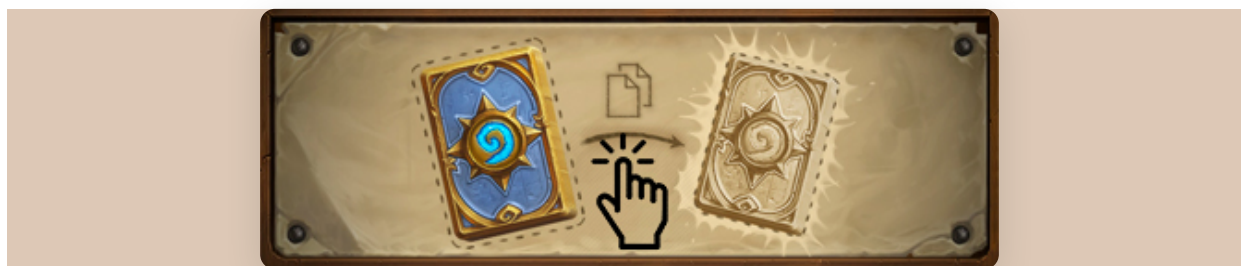
Из этого гайда вы узнаете все о Токен Шамане: муллиган, основы и тонкости геймплея, а также поведение колоды в популярных матч-апах меты.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Максимально бюджетный Агро Шаман*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *Суть архетипа*
 - *Темповый переворот*
 - *Быстрые и медленные матч-апы*
 - *Контроль перегрузки*
- *О Мутировании и Буреусилителе*
- *Общие полезные советы*
-  Матч-апы
 -  Заключение

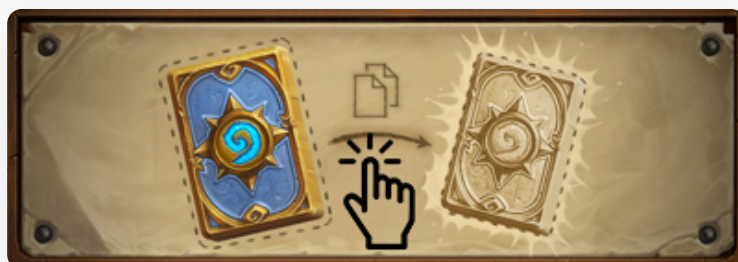


Токен Шамана пока что нельзя назвать отдельным архетипом, так как он похож на другие колоды класса: Агро Шамана, а иногда и Мурлок Шамана. Сборка от Jambre — чуть ли не единственная версия Токен Шамана, которую вы можете встретить. Но уже от нее появились интересные ответвления, которые вы найдете в этом разделе.



Токен Шаман от Jambre

Токен Шаман от Jambre



Та самая сборка от Jambre, с которой он взял топ-1 Легенды. Она во многом напоминает классического Агро Шамана, но вместо связки Молот Рока + Камнедробитель здесь Жажда крови, Вессина и Буреусилитель.

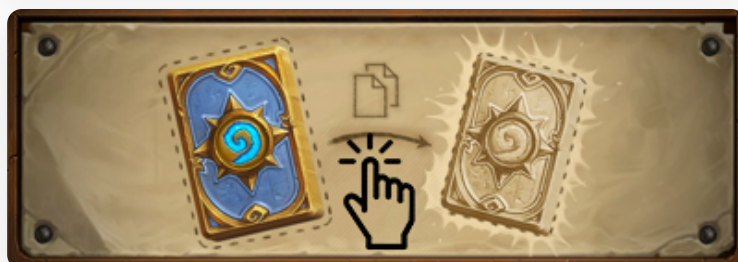
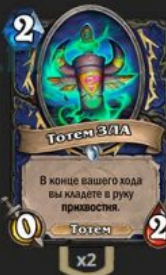
Чтобы утяжелить колоду, Jambre добавляет Морского великана, Бывшего чемпиона и Могу-плотореза в связке с Мутированием. Эти карты хорошо показывают себя в матчах с Друидом, Шаманом и Воином.

Примечательно, что в колоде нет Духа жабы и «лесенки» заклинаний. Зато от Агро Шамана остается небольшой набор мурлоков во главе с Удильщиком из Клоаки.



Токен Шаман с Дрыжеглотом

Токен Шаман с Дрыжеглотом



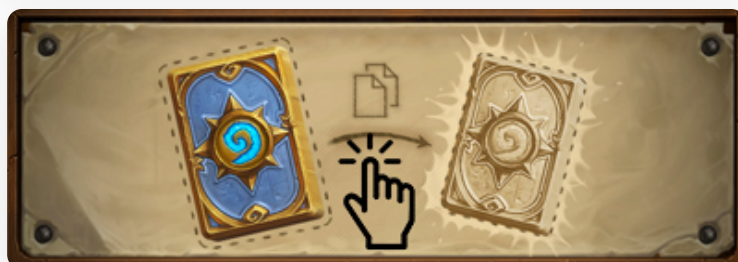
- Мурмия, Морской великан
- Элементаль песчаной бури, Озорная изобретательница, Дрыжеглот
- Ранняя версия Токен Шамана от Jambre.

Другой способ сделать колоду тяжелее помимо [Морских великанов](#) — [Дрыжеглот](#) в связке с дополнительными боевыми кличами. Их не так много даже в этой сборке, так что [Дрыжеглот](#) сделает не так много, как в колоде [Квест Шамана](#) или [Контроль Шамана](#). Но это не такая серьезная проблема: Токен Шаману хватит и нескольких [Раздражателей](#) и 5/5 существа, чтобы реализовать [Жажду крови](#).



Мурлок Токен Шаман от D_con0223

Мурлок Token Шаман от D_con0223



- [Мутирование](#), [Буреусилитель](#), [Морской великан](#), [Бывший чемпион](#)
- [Дух мурлока](#), [Ядовитый Плавник](#), [Мурлок-волномут](#), [Мурлок-полководец](#)

Похожая сборка из топ-67 Легенды от D_con0223. Здесь меньше тяжелых угроз, зато больше синергий мурлоков, которые позволяют закончить партию быстрее. Такая колода уже больше напоминает классического Мурлок Шамана, чем Токен Шамана от Jambre.

[наверх](#)



Токен Шаман — еще не самостоятельный архетип, слишком похожий на Агро Шамана и даже Мурлок Шамана. Из-за этого сложно выделить основу колоды Токен Шамана и говорить о декбилдинге в целом.

Автор сборки — Jambre, и пока что мало большинство игроков обращаются к его колоде, ничего не меняя. Единственная возможная вариация — Токен Шаман с [Дрыжеглотом](#), которого вы можете найти в предыдущем разделе.

Вносить существенные изменения в сборку Токен Шамана стоит, если у вас не хватает карт в коллекции. Обязательные дорогостоящие карты в колоде — [Громоголов](#) и [Морской великан](#). Создайте их, если хотите играть Токен Шаманом.

[Буреусилитель](#) и [Вессина](#) — важные карты для Токен Шамана, но заменимые. Лучше, чтобы в колоде была хотя бы одна из этих легендарных карт. [Вессина](#) чуть сильнее, но и [Буреусилитель](#) хорош. Заменить эти карты сложно, обратитесь к [Духу мурлока](#) для дополнительной липкости.

Если вы хотите поэкспериментировать и изменить сборку от Jambre, в первую очередь исключайте [Мурмию](#), [Бывшего чемпиона](#) и [Буреусилитель](#) — самые слабые карты в колоде.

Вы можете добавить в колоду [Дрыжеглота](#) с дополнительными боевыми кличами или больше мурлоков, чтобы играть быстрее и агрессивнее.



Максимально бюджетный Токен Шаман

Максимально бюджетный Токен Шаман



x2



x2



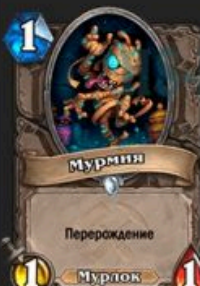
x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



3160





В максимально бюджетной сборке Токен Шамана нет **Вессины** и **Буреусилителя**: вместо них в колоду добавлен **Дух мурлока**, который поможет цепляться за стол и реализовывать **Жажду крови** и другие карты.

Такой Токен Шаман существенно ослабнет в матч-апах с Контроль Воином и Квест Друидом, но в других поединках будет показывать себя неплохо.

В первую очередь создавайте **Вессину**. Также можете добавить в колоду связку **Дрыжеглот** + **Озорная изобретательница** + **Элементаль песчаной бури**, если они есть в коллекции.

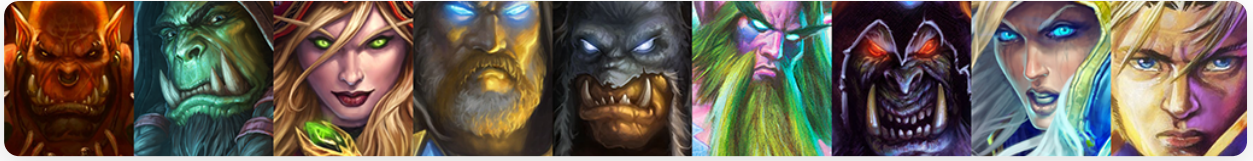
[наверх](#)



Для начала несколько общих правил муллигана Токен Шамана:

- Всегда оставляйте **Склизкого хлюпня**.
- Всегда оставляйте **Удильщика из Клоаки**.
- Всегда оставляйте **Тотем ЗЛА**, но сбрасывайте его против Жреца.
- Всегда оставляйте **Громоголова**. Вместе с ним — **Вспышку**. Другие карты с перегрузкой оставлять с **Громоголовом** не нужно.
- **Могу-плоторез** полезен с Монеткой или с хорошей рукой.
- **Лиззун** — оставляйте в любом темповом матч-апе. Сбрасывайте против Воина, Паладина, Друида и Мага.
- **Мурмия** — достаточно слабая карта. Никогда не оставляйте ее без Монетки. Если есть Монетка и хорошая рука, например, **Удильщик из Клоаки**, **Мурмию** можно оставить.
- **Перенапряжение** можно оставлять в руке с **Лиззуном** или **Могу-плоторезом**.
- **Мутирование** слабо само по себе, но его можно оставить с хорошей рукой, Монеткой и **Бывшим чемпионом** или **Могу-плоторезом**.
- Если вы играете на 5 ранге или выше, сбрасывайте **Лиззуна в матч-апе с Паладином**, так как чаще встретите Холи Паладина. Играете на других рангах, оставляйте оружие против этого класса, так как Мурлок Паладин популярнее.

Далее о том, какие карты нужны Токен Шаману в стартовой руке при встрече с конкретными классами.



Воин: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Лиззун, Вессина, Мутирование, Бывший чемпион.

Паладин: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. Если играете на 25-6 рангах — Лиззун. С хорошей рукой — Мутирование, Перенапряжение.

Охотник: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Вспышка, Мутирование. С Монеткой или хорошей рукой — Лиззун.

Друид: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Мутирование, Бывший чемпион, Вессина.

Разбойник: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень, Лиззун. С хорошей рукой — Вспышка, Мурмия, Вессина.

Шаман: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень, Лиззун. С хорошей рукой — Мутирование. С очень хорошей рукой — Морской великан.

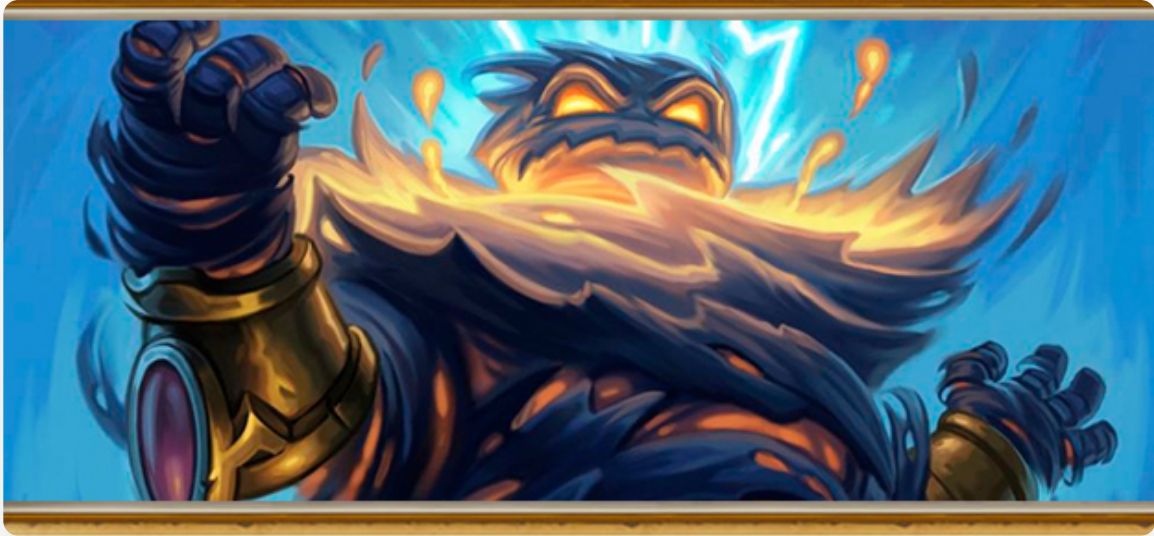
Маг: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень. С хорошей рукой — Вессина, Мутирование.

Жрец: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Склизкий хлюпень, Лиззун. С хорошей рукой — Вспышка, Молния.

Чернокнижник: Удильщик из Клоаки, Могу-плоторез, Громоголов, Тотем ЗЛА, Склизкий хлюпень, Лиззун. С хорошей рукой — Мутирование, Вспышка, Перенапряжение.

[наверх](#)





Суть архетипа

Токен Шаман — необычная темповая колода с целым рядом синергий и комбинаций. Главная сила Токен Шамана 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, например, [Лиззун](#), незаменимый в любом темповом матч-апе.

Отдельного внимания заслуживают [Могу-плоторез](#) и [Морской великан](#) — ключевая пара темповых карт, которые можно разыграть рано и дешево почти во всех поединках. Они хорошо работают друг с другом, а также с [Громоголовом](#) и [Перенапряжением](#).

[Мутирование](#) поможет извлечь еще больше темпа из [Могу-плотореза](#), но его нельзя играть на [Морского великана](#). Зато у заклинания есть другая хорошая цель — [Бывший чемпион](#).

Как только Токен Шаман занял стол, пусть даже преимущественно мелкими угрозами, он становится крайне опасен из-за [Жажды крови](#), [Вессины](#) и [Буреусилителя](#). Эта четверка позволит быстро закончить партию или по крайней мере получить существенное преимущество в партии.

Последняя важная часть в колоде — синергии мурлоков. Их не так много, так что часто вы будете играть их самостоятельно, но и этого достаточно. [Удильщик из Клоаки](#) — одно из самых опасных существ Шамана, с которым любой противник захочет расправиться любой ценой. [Мурмия](#) и [Склизкий хлюпень](#) хороши сами по себе. Но если вы найдете [Удильщика из Клоаки](#) вместе с каким-либо мурлоком, сможете извлечь огромное количество выгоды и темпа из этой комбинации, если противник не ответит на 2/3 угрозу.

Токен Шаман играет быстро и старается не затягивать партию до поздних этапов. Его первоочередная цель — совершить темповый переворот с помощью [Громоголова](#) и карт с перегрузкой, далее закрепить преимущество [Могу-плоторезом](#) и [Морским великаном](#), а после закончить поединок доступными финишерами.

Сила Токен Шамана в выгодных матч-апах с самыми популярными представителями ладдера, но о том, как колода играет с ними вы узнаете из следующего раздела. Сейчас же речь подробнее пойдет о том, как играет сам Токен Шаман.



Темповый переворот

У Токен 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**. Это оружие обеспечит вас 3 единицами урона в течение трех ходов, пока хотя бы 1 мана перегружена. **Лиззун** особенно полезен в любом темповом поединке, например, против Комбо Жреца или Зоолока.

Но 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 **Могучий плоторез** или **Морской великан**, обычно вы сможете сыграть их в тот же ход, что и **Громоголова** в сочетании с перегрузками. Связка **Громоголов + Перенапряжение** — это уже 5 существ на столе, не считая вражеские угрозы.

Серьезное преимущество в темпе приносит **Мутирование**. Всегда играйте это заклинание на **Могучем плоторезе** после размена или **Бывшего чемпиона**. Порой полезно сыграть связку **Бывший чемпион + Мутирование** на четвертый ход, а **Громоголова + перегрузку** приберечь на следующий.

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

Не играйте ключевые ресурсы из руки 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 хороший второй дроп.

Выбрать правильный ход для темпового переворота не так просто, поскольку нужно учитывать возможности противника. В некоторых ситуациях вы можете потерпеть до пятой-шестой маны. Так противник поставит больше угроз, то есть вы проще поставите [Морского великана](#) и [Могу-плотореза](#). Да и маны будет больше, например, чтобы разыграть с [Громоголовом](#) две карты с перегрузкой, а не одну. Но думайте о том, как много урона вы получите, пока ждете, а также других возможностях противника. Например, Комбо Жрец может баффнуть существо [Божественным духом](#), так что вы уже не зачистите стол.

[наверх](#)



Быстрые и медленные матч-апы

Если противник выставляет много угроз с первых ходов, не играйте слишком жадно: борьба за стол до темпового переворота необходима, иначе вы получите слишком много урона и, возможно, [Громоголова](#) уже не хватит. Незаменим в раннем контроле стола [Лиззун](#), но помогают и другие существа и заклинания. Не бойтесь отдавать [Молнию](#) или [Перенапряжение](#), чтобы баффнуть [Лиззуна](#) или просто убрать со стола опасное существо, например, [Клирика Североземья](#).

В быстрых поединках [Могу-плотореза](#) можно поставить раньше, если вы найдете [Перенапряжение](#), а иногда и без него. Также не бойтесь ставить в темп ранних существ, а также [Вессину](#) и [Бывшего чемпиона](#).

Обратите внимание на [Тотем ЗЛА](#) — это существо великолепно, если вы контролируете стол, но во всех остальных случаях слабо. Если противник разменивается со стола с 0/2 угрозой, не бойтесь сыграть на [Тотем ЗЛА](#) [Мутирование](#) или [Ведьму-прихвостня](#).

Внимательно относитесь к раннему планированию ходов, поскольку не все они очевидны. 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.

В любом темповом матч-апе **Громоголов** — ключевая карта, которая должна вернуть вас в игру и приблизить к победе. Все, что вы узнали о темповых переворотах, нужно использовать в первую очередь в быстрых матч-апах.

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.

Медленные поединки другие. В мете не так много контроль колод: Контроль Воин, Контроль Шаман, на ранних этапах — Квест Друид. Стратегия игры против каждого из этих противников разная, подробнее о ней вы узнаете из раздела «Матч-апы», но все же какие-то общие элементы выделить можно.

В медленных поединках борьба за стол на ранних этапах не так актуальна. Часто противник позволит вам «спамить» стол мелкими и не столь опасными угрозами. **Лиззун** теряет свою силу: часто это просто источник 9 единиц урона по герою противника, хотя с его помощью лучше чистить стол от вражеских угроз, защищая своих существ.

Зато сильнее становятся **Тотем ЗЛА** и **Удильщик из Клоаки**, на которых оппонент обязан ответить, иначе вы получите слишком много ресурсов. Но не увлекайтесь извлечением выгоды: вы можете долго «крутить» мурлоков с **Удильщиком из Клоаки**, но если вместо мурлока на стол можно выставить **Морского великана** — делайте это.

Громоголова в медленных поединках вы все еще можете использовать для контроля стола. Любая контроль колода ставит что-то на стол, так что 1/1 угрозы с натиском все еще полезны. Но **Громоголова** можно играть просто для «заспама» стола, чтобы на следующий ход дать **Жажду крови**, **Буреусилитель** или **Вессину**, а также сразу же поставить **Морского великана** или **Могу-плотореза + Мутирование**.

Помните про AoE способности противника, но часто бояться их не нужно. Порой **Потасовка** или другой ультимативный ремувал летальны для вас, поэтому лучше играть так, как будто их нет в руке противника. Распространенная ошибка — не ставить **Морского великана** при первой же возможности, опасаясь **Потасовки** или другой зачистки. Но если вы потеряете стол, вы уже никогда не сможете разыграть **Морского великана** в темп, поэтому жалеть его не надо.

Токен Шаман не так силен в медленных поединках, поэтому рискуйте и действуйте авантюрно. Контроль Воин с **Потасовкой** победит вас почти всегда, поэтому забудьте о ней, сконцентрируйтесь на других AoE зачистках, которые вы можете обыграть.

[наверх](#)



Контроль перегрузки

Карты с перегрузкой — важная часть колоды, которая существенно усложняет геймплей Токен Шамана. 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](#), [Удильщик из Клоаки](#) или [Тотем ЗЛА](#), которого 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](#).

Но и беречь все карты с перегрузкой только для [Громоголова](#) или [Лиззуна](#) не стоит, поскольку вы можете потерять стол раньше. Например, отдать [Молнию](#) в [Клирика Североземья](#) — правильный ход, если нет другого способа убрать это опаснейшее существо со стола.

Аккуратнее с перегрузкой на 3-4 ходах, так как она помешает вам разыграть [Громоголова](#), что важно. Если вы хотите баффнуть [Лиззуна](#), иногда лучше играть перегрузку в ход до того, как вы разыграете оружие, например, сыграть [Перенапряжение](#) 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](#)



О Мутировании и Буреусилителе

Мутирование — мощная темповая карта. Две ключевые цели для этого заклинания — **Бывший чемпион** и **Могу-плоторез**. В результате вы получите коллекционное существо любого класса или нейтральное за 6 и 8 маны соответственно. Хорошо то, что в игре нет 6 и 8 дропов, которые бы нанесли вам серьезный вред. Да, вы можете «сроллить» что-то со слабыми характеристиками вроде **Хирика лоа-нетопыря**, но это самый плохой сценарий. Никаких **Вестников рока** и других плохих существ, которые зачистят ваш стол или помогут оппоненту другим способом.

Всегда играйте **Мутирование** после того, как совершите выгодный обмен **Могу-плоторезом**, но до того, как совершите другие действия, например, разыграете другие карты из руки или атакуете другими существами. Так вы обыграете нескольких существ: **Котломенталя**, **Гоблина-аукциониста**, **Волшебную пожирательницу**, **Таранщика** и т.д.

Среди 6 и 8 дропов много провокаций, существ с рывком и натиском — они могут стать вашей последней надежной в тяжелых ситуациях. Отыграйте от этих возможностей, если другого способа победить в партии нет.

Мутирование можно играть и на других существ, если вы активно боретесь за стол. Например, на **Тотем ЗЛА**, а иногда на **Громоголова** или **Вессину**, если эти существа повреждены, под немотой или в руке не осталось перегрузок.

Никогда не играйте **Мутирование** на **Морского великана** — с ним ничего не случится, так как в коллекции нет существ за 11 маны. Вы не сможете даже восстановить здоровье поврежденному **Морскому великану**, с ним буквально не произойдет ничего под воздействием **Мутирование**.

Буреусилитель существенно непредсказуемее и может в редких ситуациях навредить вам (**Помраченная Авиана**, **Хранитель истории Чо**, **Барон Геддон**), но опасаться этого не стоит, так как шансы «сроллить» плохую легендарку малы.

Не ожидайте от случайного легендарного существа многого: в большинстве случаев это просто существо без эффектов со средними характеристиками. В коллекции не так много безумно сильных легендарок вроде **Ширваллы лоа-тигрицы**, **Колосса луны** или **Короля Круша**.



В любом случае **Буреусилитель** силен, поскольку вы превратите в легендарки много 1/1 токенов и другие мелкие угрозы. Если возможно, играйте **Могу-плотореза** до **Буреусилителя**, а **Морского великана** — после.

Буреусилитель может стать картой последней надежды. В тяжелых ситуациях рассчитывайте «сроллить» **Лироя Дженкинса**, **Ширваллу лоя-тигрицу**, **Громмаша Адского Крика**, **Тириона Фордринга**, **Зиллиакса**, **Короля Круша** и других.


[наверх](#)



Общие полезные советы







-  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.
-  **Удильщик из Клоаки** даст одного из 17 мурлоков, доступных в Стандартном режиме. Чаще всего вы найдете мурлока за 1-2 маны.



-  **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

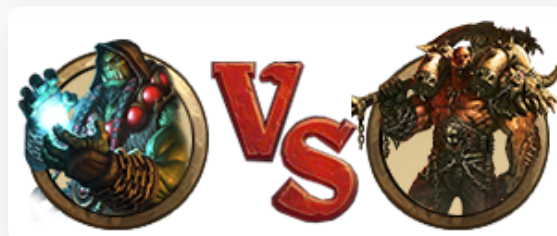
заклинания с перегрузкой, а также на **Жажду крови**. Могут пригодиться **Земной шок**, **Сглаз**, **Кара мурлочья**, **Призрачные видения** и другие опции.



-  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 прядкой действий: сначала добирайте 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 **Молнией**.
-  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.

[наверх](#)

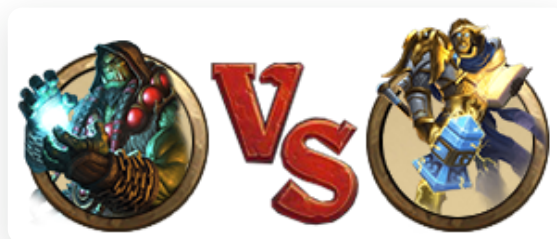


Контроль Воин — самый сложный матч-ап в мете для Токен Шамана. Все настолько плохо, что о существовании **Потасовки** вы можете просто забыть. Вместо этого старайтесь обыграть **Тропу войны** и **Взрывчаткобота**, что намного проще. Также не забывайте про правильное позиционирование вокруг **Суперколлайдера**.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

Самый надежный способ победить Контроль Воина — **Удильщик из Клоаки** в синергии с мурлоками. Так вы сможете переиграть противника по темпу и выгоде.

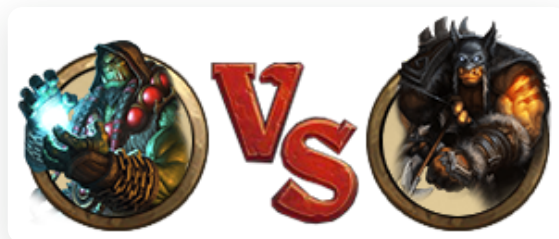
Не забывайте про **Неприкаянную мумию**: она может легко убрать **Громоголова** со стола. Постарайтесь закрыть его провокацией или выманить **Неприкаянную мумию** раньше.

Агро Воин — существенно проще. В этом матч-апе не страшно отстать рано, главное не позволить противнику слишком выгодно реализовать **Кровавую наемницу** на 3-4 ходы. Быстрее играйте комбинацию с **Громоголовом**, чтобы перехватить инициативу на столе — в противном случае вы рискуете получить слишком много урона, так что Агро Воин добьет вас и без стола. Захватив стол, ищите провокации всеми способами, чтобы закрыться от оружия и рывков.



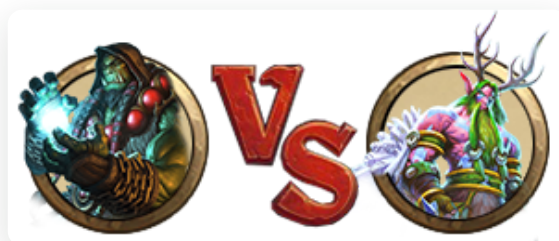
Холи Паладин — в этом матч-апе нужно действовать максимально темпово и давить противника рано, пока он не нашел ключевые АоЕ способности. Постарайтесь обыграть **Освящение** к 4 ходу и не подставлять **Морского великана** под **Уменьшающий луч** к 5 ходу. Берегите взрывной урон для завершения партии, часто добивать Паладина придется оружием и **Молнией**.

Мурлок Паладин — лучшим ответом на Приманку для рыбы станет ход с Громоголовом, Могу-плоторезами и Морскими великанами. Убирайте со стола мурлоков, которые дают баффы, постарайтесь также избавиться от максимума других угроз. Если Паладин проигнорирует стол, вы легко его накажете с помощью Жажды крови и других массовых баффов. Если же вы втянете его в череду разменов, он также не сможет сделать многое из-за крупных угроз Шамана.



Зефрис Охотник — у противника не так много AoE зачисток: Взрывная ловушка и раскопка с Зефриса Великого. К 7 ходу ожидайте связку Зефрис Великий + Потасовку — постарайтесь закончить партию до этого момента. Взрывную ловушку обыграть не всегда просто, но все же возможно. Если на столе только мелкие угрозы, не убивайте их об секрет: разменивайтесь с вражескими угрозами и быстрее ставьте Морского великана и Могу-плотореза. Взрывную ловушку обыгрывать нужно не всегда, так как у Зефрис Охотника только одна копия этого секрета. Для начала проверьте другие секреты: если ситуация тяжелая, не обыгрывайте Взрывную ловушку вовсе.

У Зефрис Охотника также есть Спустить собак, но это заклинание не так опасно для стола Токен Шамана, хотя и существенно задержит вас. Поскольку эта карта тоже только в одном экземпляре в колоде, ее часто можно не обыгрывать.



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

К 5-6 ходам, как только Друид закончит квест, вы должны уверенно закрепиться на столе, так чтобы Малфурион не мог зачистить стол только Звездопадом или Оазисным волноплеском. Особенно полезен Морской великан, который не умрет от Звездопада и разменяется с двумя 5/5 угрозами с натиском.

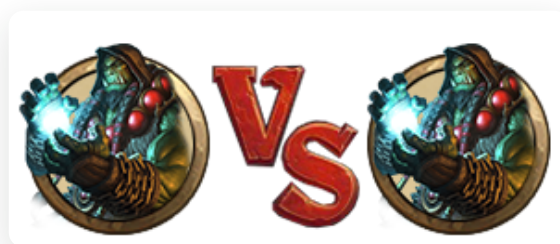
Затягивать этот поединок не стоит: планируйте закончить партию к 7-8 ходу или проиграть. Не бойтесь бить Лиззуном по герою противника, если на столе нет других целей.



Темпо Разбойник — выгодный матч-ап, так как противник не играет AoE эффектов и мало что может сделать с мелкими угрозами. Также Разбойнику сложно избавиться и от **Громоголова**, если вы зачистите стол. Валира может вернуть его в руку **Ошеломлением**, но такому сценарию Шаман будет только рад.

Боритесь за стол рано и не позволяйте Разбойнику нанести вам слишком много урона со старта. Ищите **Земной шок** или **Сглаз** с **Эфириала-чародея** для ответа на раннего **Эдвина ван Клифа**. В крайнем случае его можно остановить на один ход **Ледяным шоком**.

Квест Разбойник — также не играет AoE способностей, но может получить их с помощью эффектов воровства. Не обыгрывайте их, так как шансы малы, да и вокруг всех карт в игре никогда не сыграть. Поединок легкий и не должен доставить серьезных проблем.



Квест Шаман — начинает медленно, так что вы сможете закрепиться на столе рано, а после реализовывать ключевые темповые ходы. Этого противника нужно победить до наступления «лейтгейма», пока Квест Шаман не достиг пика своей силы.

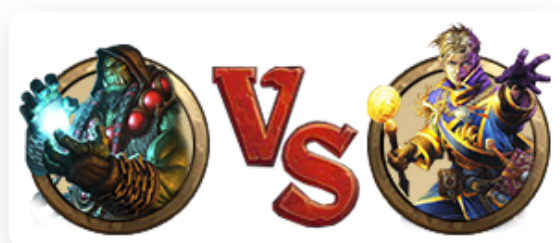
Квест Шаман любит «спамить» стол мелкими угрозами, как и вы, так что **Морской великан** и **Могучий плоторез** — ключевые карты в этом матч-апе. Постарайтесь поставить **Могучий плотореза** сами, но не дать противнику возможности сделать то же самое. Не «спамьте» стол бесцельно, особенно если в руке 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.



Рено Маг — до 6 хода уязвим и медлителен. Может замедлить Шамана **Вестником рока** (попытайтесь держать ответ в руке) и **Огненным оберегом**. Если подозреваете этот секрет, не спешите атаковать по герою противника и терять стол мелких существ: они помогают рано выставить **Морского великана** или разыграть **Буреусилитель**. Пара этих карт и должны стать главным способом победы в поединке.

Перед 6 ходом поставьте на стол больше характеристик, чтобы Маг не смог ответить **Реликвиеведом Рено**.



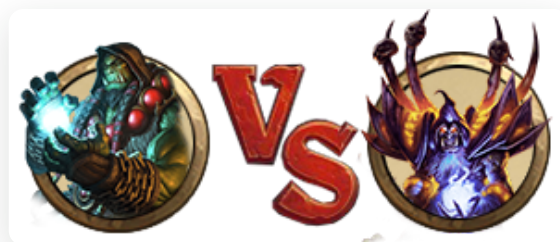
Комбо Жрец — в этом матч-апе жизненно важно действовать темпово со старта. Лучше всего за стол рано помогает бороться **Лиззун**, а после и комбинации с **Громоголовом**. Если сможете держать ситуацию под контролем со старта, дальше будет легче: на поздних этапах вы сильнее.

Убирайте любой ценой Клерика Североземья и Раненого Тол'вира — это опаснейшие угрозы Жреца на начальных этапах. **Психопомп** не так страшен из-за 1/1 Искр, которые легко убирают со стола и его, и существо после перерождения. **Верховный жрец Амет** опасен, но часто лучше убрать со стола 1/7 Клерика Североземья или **Стражницу Света**, которых Жрец поставит вместе с легендаркой.

Много проблем Жрецу доставят **Морской великан** и **Могу-плоторез**, у Жреца нет ответа на эти темповые угрозы. Не забывайте про **Яростного пироманта**, если лидируете: не совершайте слишком жадные размены, оставляя свои угрозы на 1-2 единицах здоровья.

Не забывайте, что у Комбо Жреца нет никаких источников взрывного урона. Пока вы держите его стол пустым, вы в безопасности и на 1 единице здоровья.

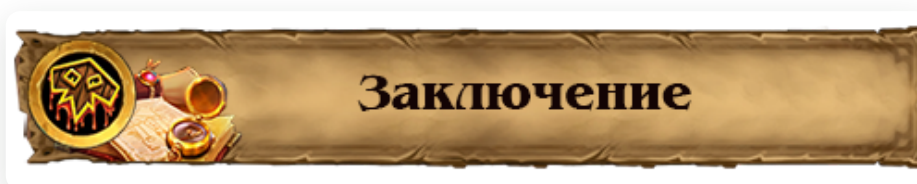
Сконцентрируйтесь на контроле стола, а закончить партию после захвата поля будет легко.



Зоолок — легкий противник, который любит «спамить» стол мелкими угрозами, а значит уязвим для **Морских великанов** и **Могу-плотореза**. Но не забывайте, что и у Зоолока есть **Морские великаны**, не позволяйте ему поставить эти угрозы раньше вас. Также старайтесь с вашим темповым ходом и поставить **Морского великана**, и убрать со стола максимум токенов, чтобы Зоолок не мог ответить своим **Морским великаном**.

Как можно быстрее определите, столкнулись ли вы с Зефрис Зоолоком или с классическим Зоолоком. Первый опаснее из-за **Потасовки** и **Круговерти Пустоты**, с помощью которых он может вернуться в игру. Если это возможно, планируйте добить Чернокнижника оружием и **Молнией** после потери стола.

[наверх](#)



Токен Шаман — интересная, необычная и на удивление сильная колода с отличными матч-апами в мете Спасителей Ульдума. У колоды не так много слабых мест и только один тяжелый матч-ап — Контроль Воин, который сейчас не так популярен.

Пока что Токен Шаман непопулярен, так что мета не адаптируется под эту колоду. Это отличная возможность «пофармить» Комбо Жрецов и Квест Шаманов в конце сентября и начале октября, пока патч с вольными картами не перевернет мету Спасителей Ульдума.

Узнайте о Токен Шамане больше и познакомьтесь с его геймплеем на [стримах создателя колоды — Jambre](#).

Спасибо за внимание, до скорых встреч!