

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Денатрий Шаман — лучшая контроль дека Замка Нафрия. Большой гайд по архетипу

07.08.2022

Гайды

Замок Нафрия

Денатрий Шаман — лучшая контроль дека Замка Нафрия.
Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Герой гайда — Контроль Денатрий Шаман в ранней мете Убийства в замке Нафрия. Это новый архетип, который появился только в этом дополнении и еще не успел раскрыть весь свой потенциал.






Контроль Шаман показывает **лучший винрейт среди всех контроль колод** в мете, уверенно обгоняя Рамп Друида и Скелетон Мага. Шаман в числе лидеров по винрейту не только среди контроль дек, но и среди всех архетипов в ладдере.

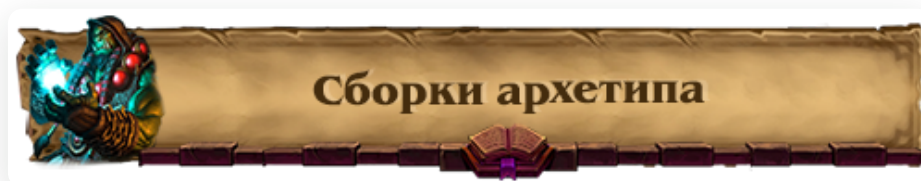
При этом Контроль Шаман — **недооцененная колода**. На высоких рангах она только пятая по популярности, несмотря на топовый процент побед и отличное распределение матч-апв. Шаман переигрывает Бесолока, Скелетон Мага и Рамп Друида — тройку

самых популярных представителей ладдера. Единственный сложный матч-ап Шамана — Фейс Хант, но и это противостояние можно сделать плюсовым, используя сборку с [Принцем Ренаталом](#). В результате мы получаем чуть ли не идеальную колоду для ладдера, которая может победить всех и подстроиться под любые условия меты.

Не так популярен Контроль Шаман только потому, что колода достаточно дорогая и не всегда очевидная по геймплею. Но это поправимо: сборку можно существенно удешевить, а в основах и тонкостях геймплея вам поможет разобраться этот гайд. Как и всегда, мы разберем лучшие колоды Контроль Шамана и способы собрать собственные деки с учетом коллекции и локальной меты. Мы обсудим вопросы муллигана и стратегии игры, а также самые популярные матч-апы ранней меты Убийства в замке Нафрия.

Разделы гайда:

-  Сборки архетипа
-  Вопросы декбилдинга
 - *Основа колоды*
 - *Опциональные карты*
 - *Замены*
 - *- Максимально бюджетная колода*
-  Муллиган
 -  Стратегия игры
 - *- Основы геймплея*
 - *- 4 способа победы*
 - *- Полезные советы*
-  Матч-апы



Есть несколько разных сборок Контроль Денатрий Шамана: классические, с [Принцем Ренаталом](#) и с синергиями эволюции. Все они показывают разные результаты в конкретных матч-апах.

Наверняка в будущем колоды Контроль Шаманов будут меняться — это еще неокончателные и неоптимизированные версии.



Контроль Денатрий Шаман от Херо

Контроль Денатрий Шаман от Херо

1 Стагна охоте Вы кладете в руку трех стайных тираний 1/1. x2	2 Промант Фаурел После того как вы разыгрываете мурлока, кладете 1 из тропа всем противникам. Мурлок 2/3	2 Волнер Ударялова После того как вы разыгрываете существо «Боевой мач», получаете первый «Боевой мач» (беззачетный на этот ход). 1/4	2 Разбивать пасти Боевой мач: вы кладете в руку «Морозный ветер». Элементаль 2/3	2 Спинне и зубин Боевой мач: выберите ваше существо. Вы разыгрываете существо тропа из колоды. Все 2/3	3 Кок Пролок Подарите мач. Подаренный мач существует все время игры 2/3 с Подаренным мачем. Мурлок 2/3	3 Брани Брандбард «Боевой мач» ваш! Существо сбывается дважды. 2/4
3 Сверхзвонный ари Боевой мач: повторите последний разыгранный вами «Боевой мач». Зверь 3/3	3 Гыба-паоун Боевой мач: ваши следующие два мурлока стоят на (2) здоровья. Мурлок 2/3	4 Везуна и сриг Теодор Боевой мач: вы разыгрываете карту из руки каждого игрока и членов из колоды. 3/3	4 Пещера Дикой лапы В конце вашего хода получаете заклинание 3/4 с «Заморожен». Дискрет 3 кода. x2	4 Школьный учитель Боевой мач: вы кладете в руку дельфина 1/1. Вы разыгрываете заклинание за (2) или меньше, чтобы создать ему. Пала 4/3	5 Гелан Фордринг Проклятие. Сомнительный шаг: Предварительный трик: вы берете существо с наибольшей сложностью. 3/3	5 Горлов-ра-хортиса Боевой мач: вы берете трех мурлоков. Мурлок 4/3
5 Васили-Пенутона Призывает двух элементалей 5/4 с «Нашествие». Перегрузка: (1) Природа x2	6 Васили-Пенутона Каждое третье ваше существо на каждом ходу стоит (0). 4/7	6 Страж Снегопада Боевой мач: замораживает всех противников. Перегрузка: 1/1 за каждое замораживание существа. Элементаль 3/3	7 Мутанс Пожиратель Боевой мач: съедает существо из руки противника и получает характеристики этого существа. Мурлок 4/4	8 Бригадирская Боевой мач: вызывает к себе двух стоек! 5/5	10 Сир Денатрий Подарите мач. Боевой мач: каждый 3-й раз, когда разыгрываете заклинание, разыгрываете Боевой мач. Боевой мач: каждый (2) кода вы получаете 1 кода. 10/10	

MANACOST
kolodahearthstone.ru

13800



- Самая простая и популярная версия Контроль Шамана без каких-то специфических карт. Только ключевые способы победы, мурлоки, зачистки стола и просто сильные карты класса.

Если хотите добавить какие-то другие карты в эту колоду, избавляйтесь в первую очередь от [Школьного учителя](#), [Пещеры Дикой Лапы](#) и [Телана Фордринга](#). При желании можно отказаться и от Веления [Нептулона](#).

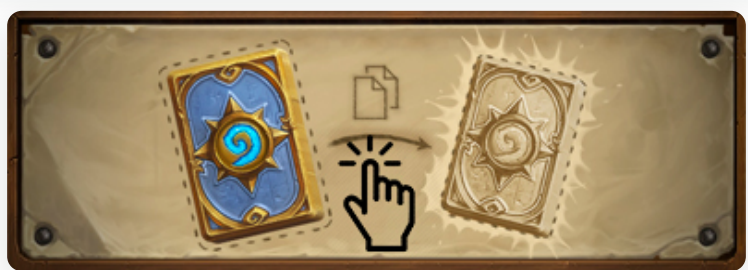
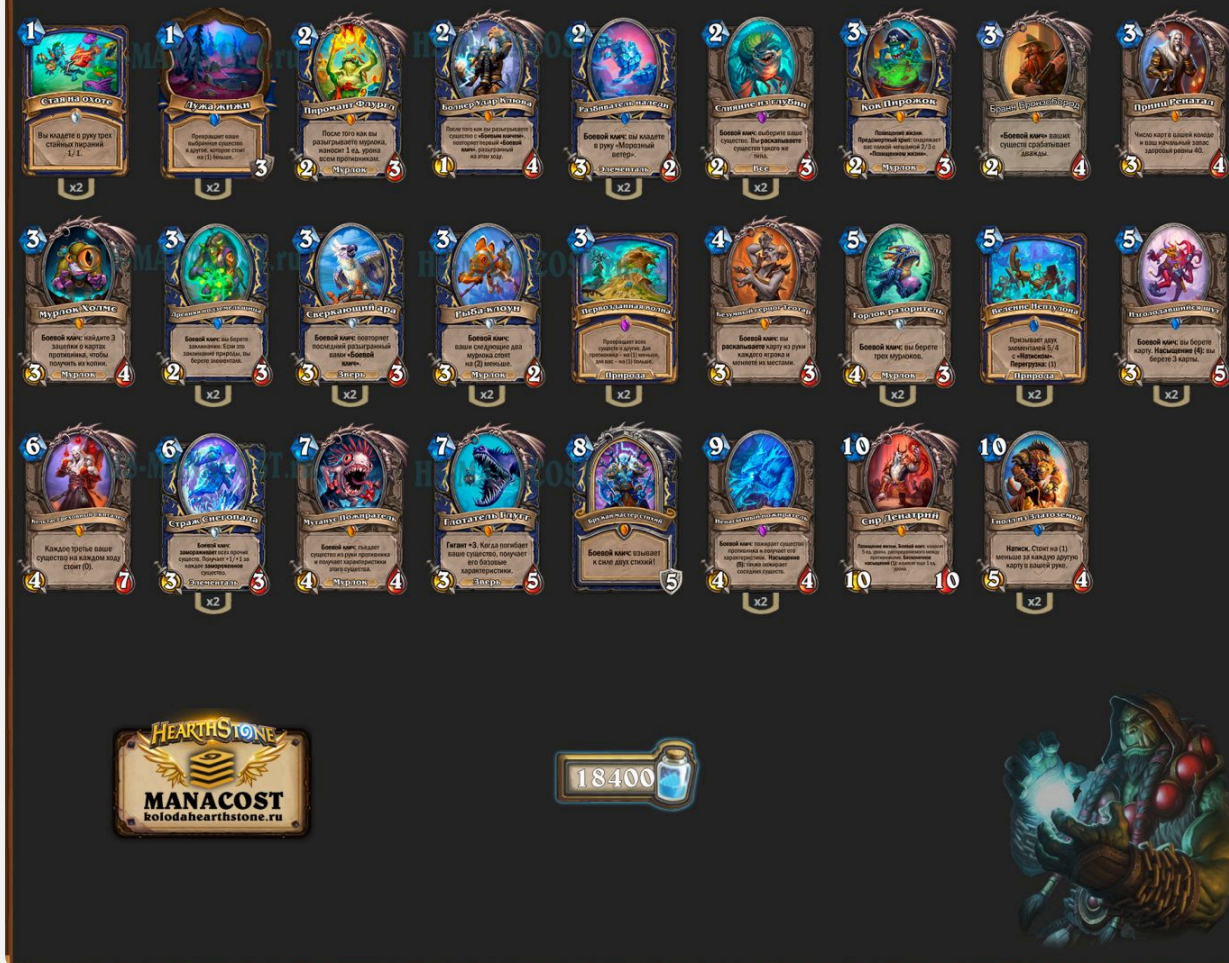
Такая колода показывает сбалансированный разброс матч-апов: она неплохо справляется со всеми представителями нынешней меты без перекосов в ту или иную сторону.

•



Ренатал Контроль Шаман от Nabugabu

Ренатал Контроль Шаман от Nabuabu

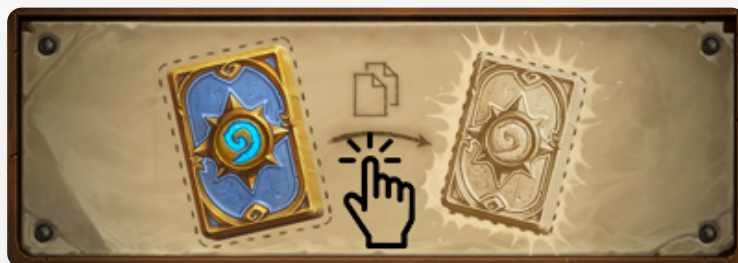
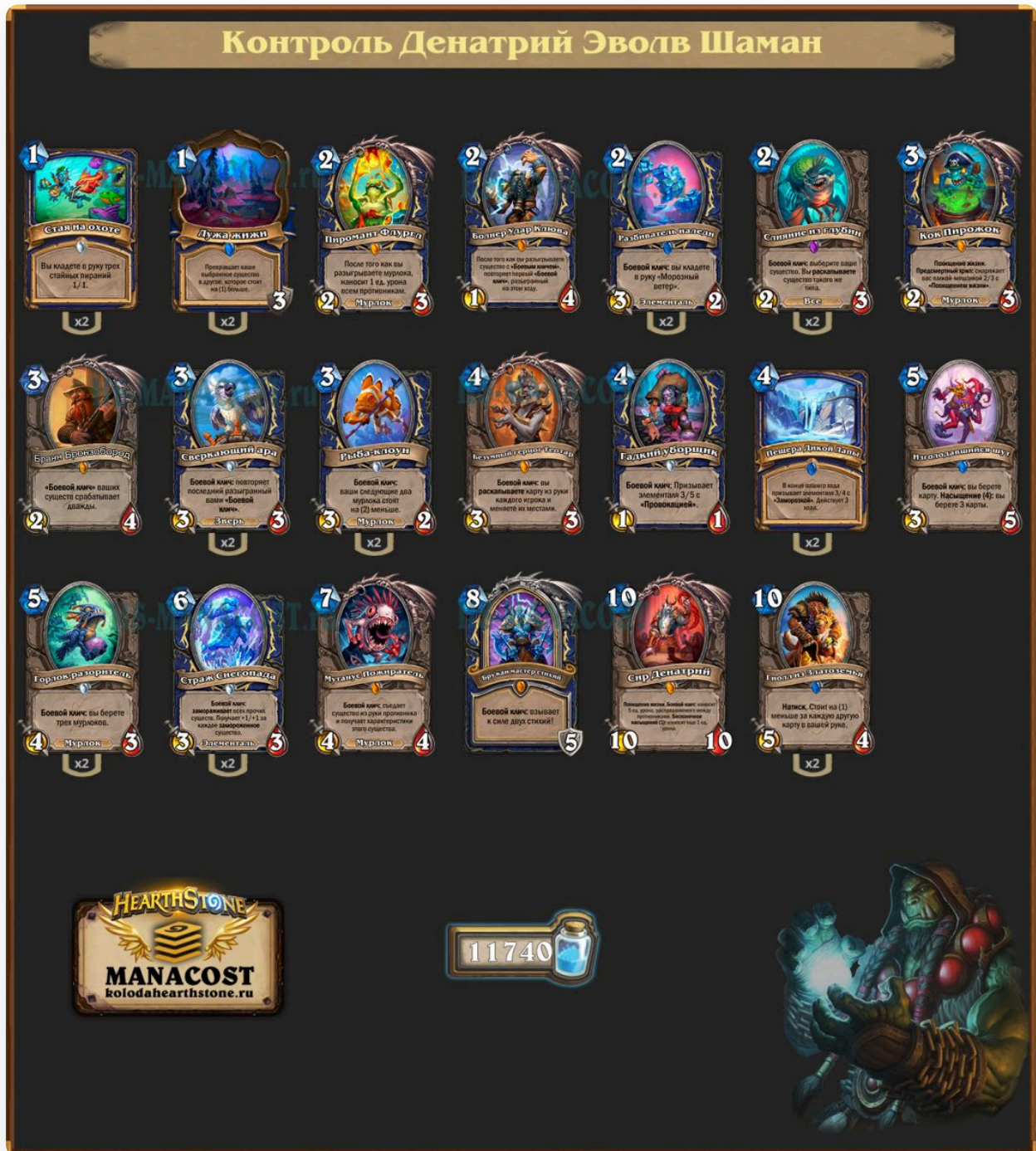


Версия с Ренаталом и 40 картами не такая популярная, хотя самая результативная по статистике. Во многом потому, что лучше справляется с Курслоками и Фейс Хантами. Эта колода Контроль Шамана станет оптимальным вариантом для агрессивной меты, зато при встрече с Друидами и другими Шаманами будет тяжелее — не так просто найти конкретные способы победы, а 10 здоровья в медленных матч-апах не так важны.

Ренатал версия значительно дороже, потому что вынуждена играть с 40 картами и брать не самые оптимальные карты вроде Мурлока Холмса или Ненасытного пожирателя. Зато в колоде есть Изголодавшийся шут, с которым вы сможете активнее перебирать колоду.



Контроль Денатрий Эволв Шаман



- В этой версии с 30 картами появляются синергии эволюции: Гнолл Златоземья, Гадкий уборщик и Луза жижи. Эта тройка карт работает друг с другом, а еще Гадкую жижу можно играть на другие боевые кличи: Горлока-разорителя, Безумного герцога Теотара и т.д.

Сборка с синергиями эволюции хуже показывает себя в агрессивных матч-апах, зато чуть лучше справляется со Скелетон Магами, Друидами и другими Шаманами.


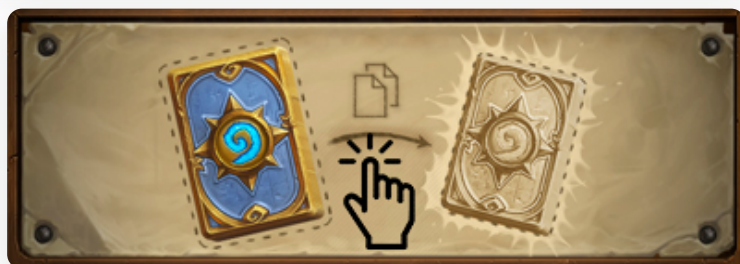
Антилок Контроль Денатрий Шаман

Антилок Контроль Денатрий Шаман

<p>1</p> <p>Ставка Охоты</p> <p>Вы кладете в руку трех стаевок тиренами 1/1.</p> <p>Мурлок</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Промант Фаури</p> <p>После того как вы разыгрываете мурлока, наносит 1 ед. урона ослепшим мурлокам.</p> <p>Мурлок</p> <p>2 3</p>	<p>2</p> <p>Болвер Ударятона</p> <p>После того как вы разыгрываете существо с «Боевые компетенции», последний «Боевой мисс» разыгранный на этом ходу.</p> <p>1 4</p>	<p>2</p> <p>Разбивать и мисси</p> <p>Боевой мисс: вы кладете в руку «Морозный ветер».</p> <p>Элементаль</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Спание и зубни</p> <p>Боевой мисс: выберите одно существо. Вы раскладываете существо такого же типа.</p> <p>Все</p> <p>2 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Древнейшая туча-пыль</p> <p>Боевой мисс: вы берете заклинание. Если это заклинание природы, вы берете заклинание.</p> <p>2 3</p>	<p>3</p> <p>Кок Пророк</p> <p>Повышение заклин. Предсказатель крик: сокращает все заклинания 2/3 с «Повышение заклин.».</p> <p>Мурлок</p> <p>2 3</p>
<p>3</p> <p>Брани Броньбард</p> <p>«Боевой мисс» ваши существа сбрасывает дважды.</p> <p>2 4</p>	<p>3</p> <p>Перо удара в пол</p> <p>Привлекает всех существ в руку. Для противника: «на (1) меньше, для нас: «на (3) больше».</p> <p>Природа</p> <p>3 3</p>	<p>3</p> <p>Сверкающий ари</p> <p>Боевой мисс: повторяет последний разыгранный вами «Боевой мисс».</p> <p>Зверь</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Рыба в воду</p> <p>Боевой мисс: ваш следующий для мурлока стоит на (2) меньше.</p> <p>Мурлок</p> <p>3 2</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Безумный крик Токана</p> <p>Боевой мисс: вы раскладываете карту из руки каждого игрока и монете на вестах.</p> <p>3 3</p>	<p>4</p> <p>Пещера, твоей тайны</p> <p>В конце каждого хода привлекает заклинания 2, 4 с «Заклинание». Дает 2/3 с «Заклинание».</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Телан Фордрилл</p> <p>Провокация. Божественный свет. Предсказатель крик: вы берете существо с наибольшей стоимостью.</p> <p>3 3</p>
<p>5</p> <p>Горлов-разоритель</p> <p>Боевой мисс: вы берете трех мурлоков.</p> <p>Мурлок</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Величие Нептулона</p> <p>Привлекает двух заклинаний 5, 4 с «Наличие». Перегрузка: (1).</p> <p>Природа</p> <p>4 3</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Клетка Сражающего</p> <p>Каждое третье ваше существо на каждой ходу стоит (0).</p> <p>4 7</p>	<p>6</p> <p>Страж Снежной</p> <p>Боевой мисс: замораживает всех против. существ. Получает +2/+1 за каждое замороженное существо.</p> <p>Элементаль</p> <p>3 3</p> <p>x2</p>	<p>7</p> <p>Мутанус Помогатель</p> <p>Боевой мисс: сыщет существо из руки противника и получит характеристики этого существа.</p> <p>Мурлок</p> <p>4 4</p>	<p>8</p> <p>Вульфмастерства</p> <p>Боевой мисс: вызывает к себе двух стихий!</p> <p>5 5</p>	<p>10</p> <p>Сир Денатрий</p> <p>Повышение заклин. Боевой мисс: сокращает 1 ед. урона, разыгранного вами заклинанием. Божественный свет. Предсказатель крик: сокращает все заклинания 1 ед. урона.</p> <p>10 10</p>

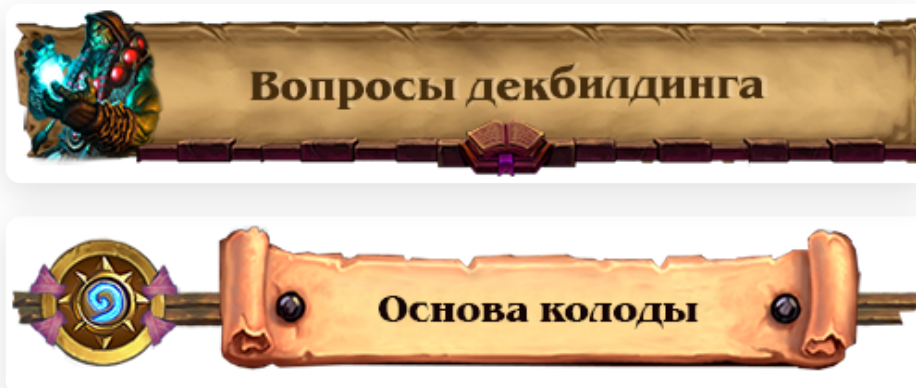
HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

13500

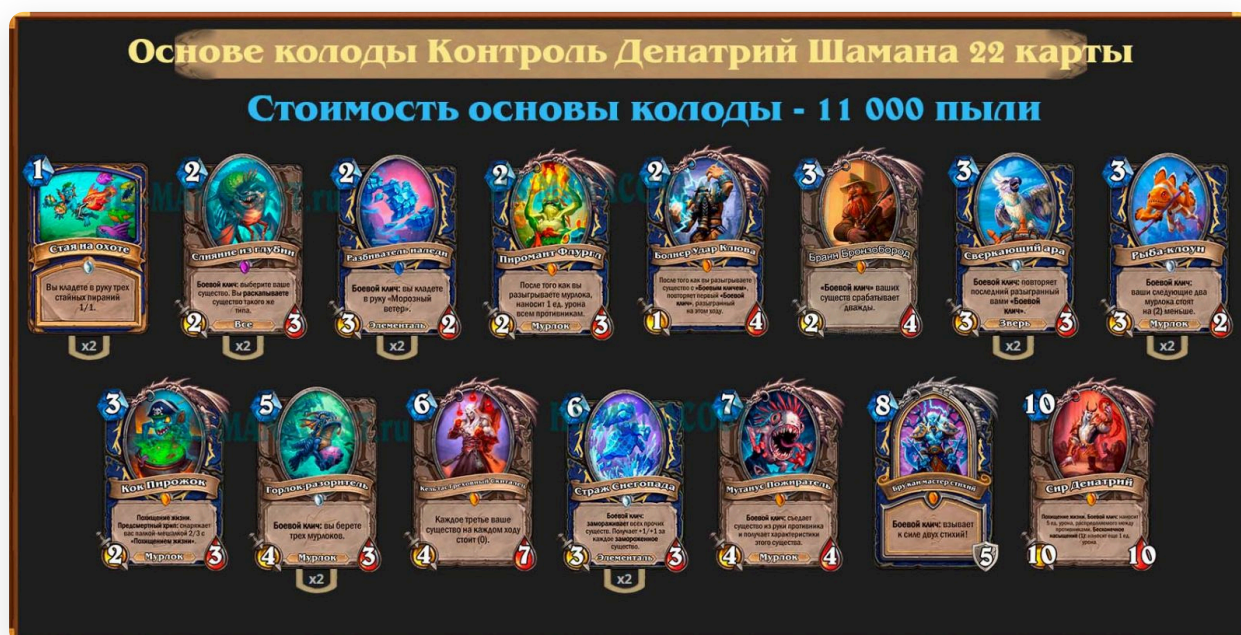
- Эта колода Контроль Шамана похожа на первую классическую версию, но дополняет сборку Первозданной волной и Древней подземельщицей. Новое заклинание улучшит матч-ап с Бесолоками, а Древняя подземельщица — просто дополнительный источник добора. Вместо нее можно взять Изголовавшего шута или вторую копию Первозданной волны.

наверх



Основа колоды — карты, которые используют все или почти все версии архетипа. В основе колоды Контроль Денатрий Шамана 22 карты.

В основу попали все способы победы, синергии заморозок и синергии мурлоков. Тут есть и универсальные Сверкающий ара, Бру'кан мастер стихий и Стая на охоте.



Код основы колоды:



В основу колоды нужно взять еще 8 карт. Близки к попаданию в основу Безумный герцог Теотар, Пещера Дикой Лапы и Веление Нептулона. Эти карты встречаются в большинстве сборок, но пока что всё же мы не уверены, что это оптимальный выбор для любой меты.

Далее о том, какими картами дополняют основу колоды.

Опциональные и технические карты



Лужа жижи и **Гнолл Златоземья** — синергии эволюции позволяют Шаману лучше играть от стола. **Гнолла Златоземья** легко разыграть в большинстве ситуаций, потому что Шаман часто держит много карт в руке. Его можно играть и без **Лужи жижи**. Да и область полезно применить на другие цели: у Шамана достаточно боевых кличей со слабыми стататами. Синергии эволюции улучшают медленные матч-апы, но обычно делают хуже темповые поединки.

Морозный ветер — простая и универсальная карта, но едва ли оптимальная. Чаще всего ее берут в сборки просто потому, что нужно добить последние 1-2 слота какими-то картами, а лучше вариантов нет.

Обморожение — неплохое заклинание, но не такое уж популярное в нынешней мете, потому что самый популярный матч-ап — Бесолок — играет немного целей с 3 здоровья и использует минимум заклинаний. К тому же для **Обморожения** попросту не хватает места в сборках.

Древняя подземельщица — простой и надежный способ добора одной карты, который порой может достать из колоды и две.

Первозданная волна — заклинание полезно преимущественно в матч-апе с Бесолоком, где оно может чуть ли не самостоятельно принести победу в партии. Заклинание вряд ли будет лежать мертвым грузом и в других поединках, хотя не всегда перевернет игру и принесет победу самостоятельно.

Принц Ренатал — наличие 40 карт в колоде усложнит поиск конкретных способов победы, так что сложнее станут зеркальные матч-апы и матч-апы с Рамп Друидами. Зато Шаман будет лучше играть с Чернокнижниками и Охотниками — двумя агрессивными классами в текущей мете. С **Принцем Ренаталом** колода станет дороже и

требовательнее к хорошей коллекции карт, потому что найти 40 хороших опций не так уж просто.

Безумный герцог Теотар — эту легендарку используют почти все Шаманы, потому что она может разрушить способы победы медленных оппонентов — в первую очередь Друидов, Магов и других Шаманов. Но в быстрых матч-апах Теотар слаб.

Мастер клинка Окани — улучшит поединки с Магами и Друидами, но мало что сделает в темповых матч-апах. Используют редко, потому что Окани чаще всего не хватает места в сборках, да и мета для него не такая хорошая, как в прошлом дополнении.

Пещера Дикой Лапы — универсальная и всегда полезная карта, у которой нет каких-то синергий или сложных комбинаций. Это просто хорошее заклинание для стартовой руки, но в мид и лейтгейме сила **Пещеры Дикой Лапы** значительно проседает.

Школьный учитель — еще одна универсальная и гибкая карта, ее редко комбинируют с Бранном Бронзобородом и какими-то другими баффами боевых ключей, но часто играют просто в темп. Брать ее или не брать — вопрос свободных слотов в колоде и предпочтений игрока.

Веление Нептулона — хорошая защитная опция, которая есть почти во всех сборках Шамана. Улучшит матч-апы с Локами, но не будет бесполезно лежать и в других поединках.

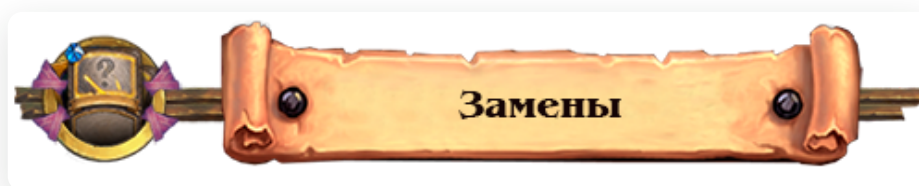
Изголодавшийся шут — становится популярнее в последние дни, но пока что непонятно, стоит ли брать этот пятый дроп и в каком количестве. Добор для Шамана важен, так что как минимум задуматься об одной копии стоит.

Телан Фордринг — гарантированно доберет из колоды **Сира Денатрия**, а если он уже в руке, то **Мутануса Пожирателя**. Обе карты — ультимативные способы победы Контроль Шамана. К тому же в мете мало источников немоты и каких-то способов убрать Телана Фордринга со стола, не активировав его предсмертный хрип. Но есть сборки, которые отказываются от Телена и значительно не проседают по силе, так что играть его или нет — выбор каждого.

Не берите Телана Фордринга в сборки с синергиями эволюции, потому что с высоким шансом он доберет **Гнолла Златоземья**, а не **Сира Денатрия**.












Глотатель Глугг — хорошая защитная карта, которая замедляет оппонента, дает большие статьи и разгоняет карты с насыщением в руке, но легендарка необязательна. Если ее нет в коллекции, ее можно не крафтить.

Менее популярные опциональные карты: Лоцман сэра Финли, Портал: Водоворот, Дальнее зрение, Зола Горгона, Мурлок Холмс, Удушающая звезда, Гадкий уборщик, Жажда крови, Ненасытный пожиратель и т.д.



Контроль Денатрий Шаман — дорогая колода с большим количеством легендарок и эпиков. Какие-то из них обязательны, но есть и такие, которые легко заменить. Далее

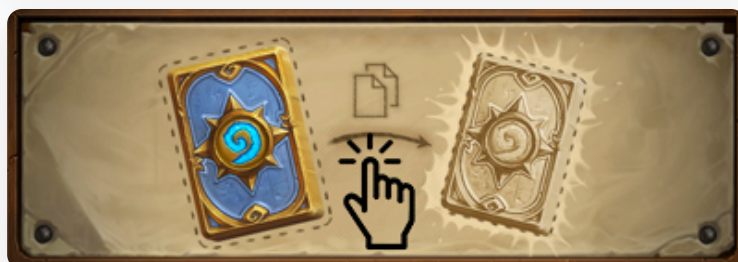
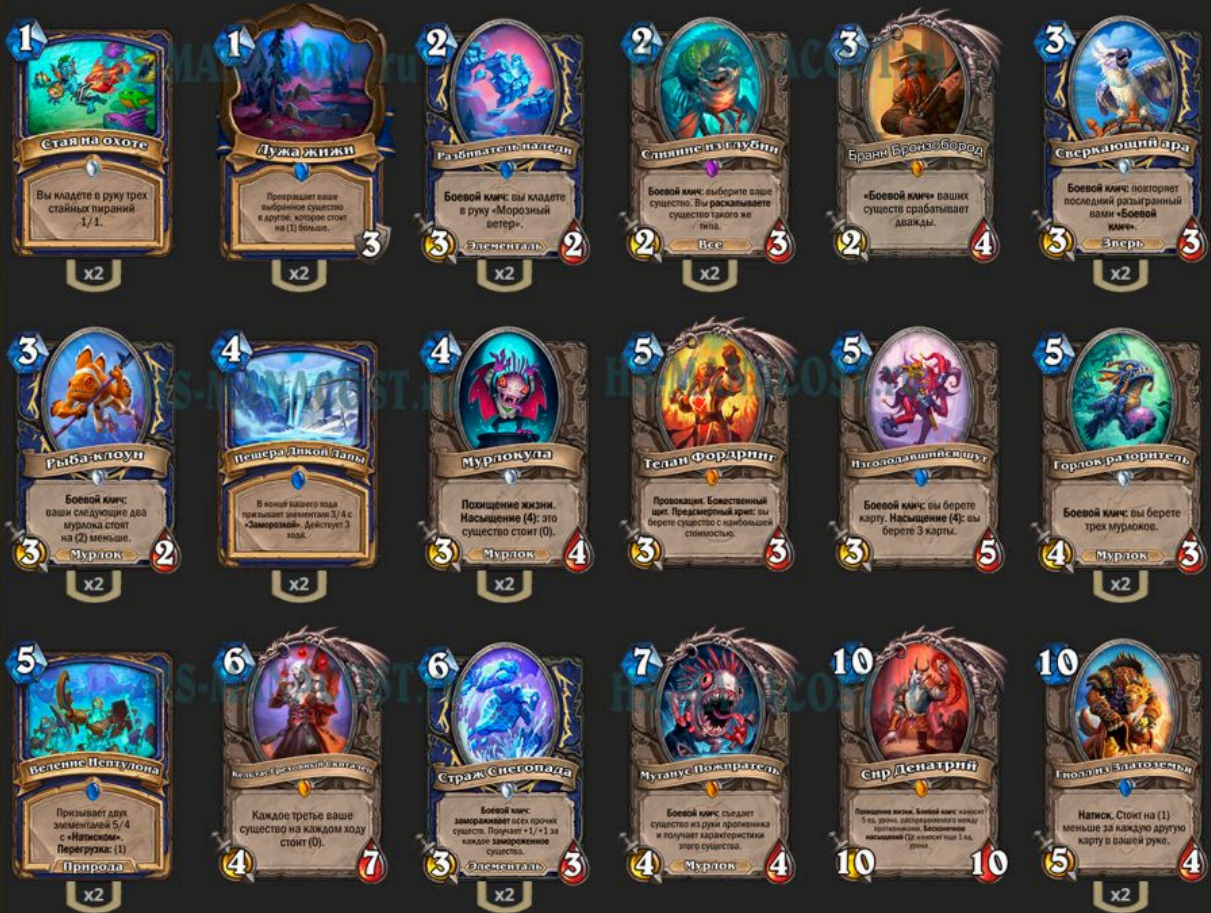
обсудим все дорогостоящие карты и способы их замены, если это возможно.

-  **Сир Денатрий** — все игроки получают его бесплатно при заходе в Ленту наград, так что крафтить эту легендарку не нужно.
 -  **Брукан мастер стихий** — сильная карта, но необязательная — каких-то синергий с ней нет, так что Шаман может обойтись и без карты-героя. Значительно сложнее станет разве что матч-ап с Магом. Прямых замен герою нет, так что берите любую опциональную карту — не обязательно дорогостоящую или со схожими функциями.
-  **Мутанус Пожиратель** — обязательная легендарка, без которой не стоит играть Контроль Шаманом. Замен нет, так что крафтите в любом случае.
 -  **Кель'тас Греховный Скиталец** — обязательная карта, которую стоит скрафтить. Без нее вы не сможете проворачивать ОТК комбинации с Сиром Денатрием.
-  **Школьный учитель** — необязательный эпик, от которого можно легко отказаться. Берите вместо любую опциональную карту из списка выше: не обязательно за ту же цену.
-  **Безумный герцог Теотар** — сильная легендарка, но без нее можно обойтись, если в колоде есть Мутанус Пожиратель — он делает почти то же самое. Заменяйте другой опциональной картой на выбор.
-  **Кок Пирожок** — хороший и полезный мурлок, но его можно не крафтить, потому что Шаман легко обойдется без него. Заменить можно Мурлокулой или даже картой без тэга "мурлок".
-  **Слияние из глубин** — обязательный эпик для Шамана только потому, что в колоде должно быть достаточно мурлоков для синергий с Рыбой-клоуном и Горлоком-разорителем. Слияние из глубин универсально, а еще отлично работает как часть ОТК комбинаций и комбинаций с Болнером Ударом Клюва.
-  **Болнер Удар Клюва** — очень сильная легендарка, но при очень большом желании от нее можно отказаться. Но она станет главным приоритетом для крафта: комбинаций с Болнером очень много и все они сильные.
-  **Пиромант Флургл** — сильный мурлок, особенно в мете с Бесолоком, но при желании от него можно отказаться. Берите вместо Флургла Мурлокулу.
 -  **Другие легендарки и эпики** — необязательны для Контроль Шамана.



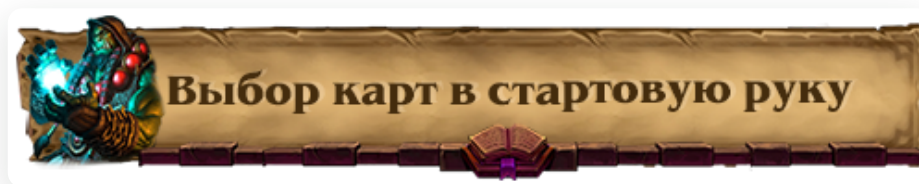
Максимально бюджетная версия

Максимально бюджетный Контроль Шаман



Такая колода всё еще даст хорошее представление о геймплее Контроль Шамана и даже позволит взять Алмаз, а при упорстве забраться и выше в конце сезона. Постарайтесь как можно скорее скрафтить Болнера Удар Клюва — это самая важная дорогая карта из тех, которых не хватает колоде. После создайте Пироманта Флургла, Безумного герцога Теотара, Бру'кана мастера стихий и далее другие дорогие карты.

[наверх](#)



Общие правила муллигана

На стадии муллигана Контроль Денатрий Шаман ищет большое количество карт, хотя предпочтения отличаются в зависимости от оппонента и уже имеющихся карт в руке. Сначала мы поговорим об общих правилах муллигана, а потом разберем, что нужно оставлять при встрече с конкретными классами.

Всегда














Против агро

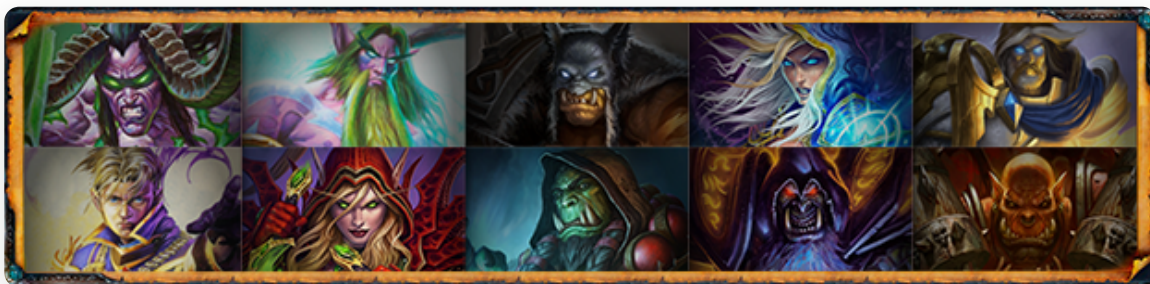


Против контроля



-  **Пещера Дикой Лапы** — оставляйте всегда одну копию. Вторая в руке не нужна. Скидывают только в матч-апе с Чернокнижником.
-  **Разбиватель наледи** — оставляйте всегда. С Монеткой можно оставить и второго.
 -  **Стая на охоте** — оставляют в большинстве противостояний в одном экземпляре. Сбросить можно при встрече с Магами и Друидами.
-  **Рыба-клоун** — оставляйте всегда. Вторую копию только с Монеткой.
-  **Страж Снегопада** — оставляйте при встрече с темповыми противниками — в особенности с Чернокнижниками, а также против Шаманов. Вторую копию можно оставить только с Монеткой против Лока.

-  **Сир Денатрий** — всегда оставляйте в медленных поединках, а в быстрых только с хорошей рукой или Монеткой.
 - **Горлок-разоритель** — оставляйте всегда с Рыбой-клоуном, а без нее только в медленных поединках.
-  **Пиромант Флургл** — оставляйте при встрече с Чернокнижником
 -  **Кок Пирожок** — оставляйте при встрече с Чернокнижником, Охотником и Охотником на демонов
 -  **Безумный герцог Теотар** — оставляйте против Друида
 -  **Мутанус Пожиратель** — оставляйте против Друида
 -  **Телан Фордринг** — оставляйте при встрече с медленными оппонентами
 -  **Болнер Удар Клюва** — оставляйте в самых медленных матч-апах с очень хорошей рукой, то есть с лучшими боевыми кличами для поединка (Сир Денатрий, Мутанус Пожиратель, Безумный герцог Теотар).
-  **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Муллиган против каждого класса

Охотник на демонов: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Кок Пирожок, Сир Денатрий, Телан Фордринг, Пиромант Флургл.

Воин: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Страж Снегопада, Сир Денатрий, Кок Пирожок.

Паладин: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Пиромант Флургл, Сир Денатрий, Горлок-разоритель, Телан Фордринг, Страж Снегопада.

Охотник: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Сир Денатрий, Кок Пирожок.

Друид: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Рыба-клоун, Горлок-разоритель, Сир Денатрий, Безумный герцог Теотар, Телан Фордринг, Мутанус Пожиратель. С хорошей рукой — Болнер Удар Клюва.

Разбойник: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун. С хорошей рукой — Страж Снегопада, Сир Денатрий, Горлок-разоритель.

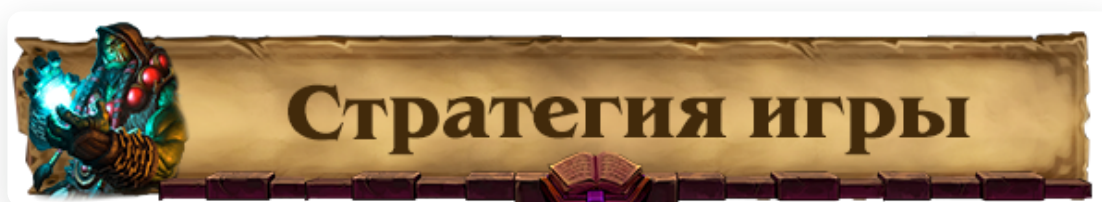
Шаман: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Сир Денатрий, Телан Фордринг, Горлок-разоритель, Страж Снегопада. С очень хорошей рукой — Болнер Удар Клюва, Кель'тас Греховный Скиталец, Мутанус Пожиратель.

Маг: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Рыба-клоун, Сир Денатрий, Телан Фордринг. С хорошей рукой — Болнер Удар Клюва, Кель'тас Греховный Скиталец, Бранн Бронзобород.

Жрец: Пещера Дикой Лапы, Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Горлок-разоритель, Первозданная волна. С хорошей рукой — Страж Снегопада, Сир Денатрий, Безумный герцог Теотар.

Чернокнижник: Разбиватель наледи, Стая на охоте, Рыба-клоун, Первозданная волна, Страж Снегопада, Пиромант Флургл, Кок Пирожок. С хорошей рукой — Слияние из глубин, Горлок-разоритель.

[наверх](#)



Суть архетипа

Контроль Денатрий Шаман — сложная колода, которая умеет делать очень много всего для своих 30 карт. Многофункциональность дают в первую очередь Болнер Удар Клюва, Бранн Бронзобород и Сверкающий ара, которых можно сочетать с целым рядом мощных боевых кличей.

Колода состоит из трех ключевых частей. Далее обсудим каждую из них.



Первая часть — **мурлоки**. Это достаточно обособленный набор карт, который синергирует преимущественно друг с другом. Мурлоки важны в любой партии, но по разным причинам. В темповых поединках вы сможете чистить стол **Пиромантом Флургл** и просто ставить очень много мурлоков благодаря **Рыбе-клоуну**, перехватывая инициативу в контроле стола. В медленных поединках куда важнее то, что **Горлок-разоритель** достает почти всех мурлоков из колоды, так что Шаман быстро перебирает колоду и быстрее находит нужные карты для победы.

Но то не все функции мурлоков: удешевление от **Рыбы-клоуна** можно использовать для реализации сильных комбинаций, поскольку бафф от боевого клича не заканчивается к концу хода. Если вы оставите 1-2 копии **Слияния из глубин** за 0 маны в руке до лейтгейма, то сможете сделать куда сильнее комбинации с Болнером Ударом Клюва и Кель'тасом Греховным Скитальцем. А еще удешевленный **Мутанус Пожиратель** также позволит быстрее и удобнее комбинировать его мощный боевой клич с другими картами — теми же Болнером Ударом Клюва, Бранном Бронзобородом и **Сверкающим ара**.



Вторая важная часть колоды — **фриз синергии**. Массовые и точечные заморозки стола нужны в первую очередь в темповых матч-апах с Бесолоками, хотя они спасут и в поединках помедленнее, если оппонент активно играет от стола.

Самая сильная карта здесь — **Страж Снегопада**. Если вовремя сыграть этот шестой дроп, вы можете чуть ли не принести себе победу только одной этой картой. Огромные характеристики **Стража Снегопада** позволяют перейти в контратаку, пока стол противника заморожен. Сильны комбинации двух **Стражей Снегопада** или **Сверкающего ара**, который повторяет боевой клич этого шестого дропа.

Точечные замораживающие эффекты нужны больше для гибкости и замедления темпа противника. Они позволят затянуть партию до 6 хода или позднее.



Третья часть колоды — **лейтгейм способы победы**. Самая важная карта здесь, конечно же, **Сир Денатрий**. Сам по себе он не всегда принесет победу в партии, но его можно достаточно легко комбинировать с другими картами: **Кель'тасом Греховным Скитальцем**, **Болнером Ударом Клюва**, **Бранном Бронзобородом**, а еще повторять его боевые кличи с помощью **Сверкающего ара**. Не обязательно раскачивать боевой клич **Сира Денатрия** до огромных характеристик — порой достаточно и 10 урона с клича, чтобы закончить партию. Но тут мало что зависит от вас, только от захода легендарки вовремя.

В нынешней мете можно победить и другими способами. Многие делают **Мутанус Пожиратель** и **Безумный герцог Теотар**, если сыграть их вовремя и активировать боевой клич несколько раз. Так вы сможете лишиться оппонента его ключевых способов победы,

что во многих матч-апах сделать даже проще, чем нанести летал с помощью [Сира Денатрия](#).



В колоде есть и **вспомогательные карты**, хотя и не так много. [Стая на охоте](#), [Школьный учитель](#), [Телан Фордринг](#), [Веление Нептулона](#) и [Бру'кан мастер стихий](#) — эти

карты выполняют много разных функций, помогают затянуть партию и найти полезные инструменты для конкретных матч-апов. Порой эти карты позволяют раскрыть куда больше потенциала, если сочетать их с какими-то группами выше. Например, вы можете оставить 1-2 **Стайные пираньи** для того, чтобы сыграть их вторым существом под Кель'тасом Греховным Скитальцем и удешевить какой-то способ победы. Другой вариант — несколько раз повторить боевой клич **Бру'кана** мастера стихий с помощью Болнера Удара Клювом и боевых кличей, чтобы зачистить стол, восстановить здоровье и нанести урон герою противника. В теории комбинации со **Школьным учителем** и Бранном Бронзобородом или Болнером Ударом Клюва тоже могут принести победу в партии, хотя подобные связки Контроль Шаман проворачивает редко.

У Контроль Шамана **сложный геймплей**, пока что у одних и тех же карт могут быть разные роли — нет четких правил, как играть **Сверкающего ара**, Болнера Удара Клюва или удешевленных мурлоков. Множество связок и комбинаций можно придумать с **Мутанусом Пожирателем**, **Сиром Денатрием** и Кель'тасом Греховным Скитальцем.

Многое будет зависеть от захода карт: порой провернуть ОТК комбо можно уже на 7-8 ходах, а порой нужные карты не зайдут до глубокого лейтгейма. В этом случае придется реализовывать другие способы победы, учитывая карты в руке и способности противника.



Пример идеальной руки для ОТК комбинации с **Сиром Денатрием**



Пример руки для комбинации с **Мутанусом Пожирателем**: съесть можно всех существ оппонента.

Далее мы обсудим 4 распространенных способа победы Контроль Шамана, которыми вы будете пользоваться в разных матч-апах и игровых ситуациях.

[наверх](#)



- **4 способа победы**

Вы не обязательно должны использовать только один способ победы в конкретной партии. Порой какой-то из них не сработает или не зайдет в руку. Во многих ситуациях нужно стараться реализовывать сразу несколько из них.



1.

Защита и зачистки стола

Контроль Шаман может переиграть любую агро колоду уже в начале партии по контролю стола. Помогут в этом комбинации мурлоков, которых мы уже упоминали выше. **Рыба-клоун** дает очень много темпа: нужно только найти соответствующие карты вовремя. Лучшим мурлоком со старта будет **Пиромант Флургл**: если вы сыграете его и лишите агро колоду стола, то фактически гарантируете себе победу в партии.

Не только с мурлоками можно цепляться за стол. Многие сделают **Пещера Дикой Лапы**, **Стая на охоте**, Веление **Нептулона** и реже даже комбинации с боевыми кличами. Если вы ведете в контроле стола против агро колоды, можно ставить в темп Болнера Удара Клювом, Бранна Бронзоборода и Кель'таса Греховного Скитальца.

В первую очередь этот способ победы помогает в матч-апе с Бесолоком, хотя так же можно переиграть Фейс Ханта, Нага Жреца и т.д.



1.

Фризлок и контратака

Второй способ победы актуален в первую очередь против тех же агрессивных колод, а еще против колод медленнее, которые всё еще активно играют от стола (например Биг Бист Охотник или зеркальный поединок).

Ключевая карта для этого способа победы — **Страж Снегопада**. Мало кто может поделаться что-то с массовой заморозкой, особенно если вы заморозили 7 существ противника, так что он не может сыграть ни одну другую угрозу. Такой ход называется фризлок. Вы можете фризлочить стол противника каждый ход, играя вторую копию **Стража Снегопада** и повторяя его боевой клич **Сверкающим ара**.



Что делать после фризлока — зависит от ситуации. Пусть вы играете Контроль Шаманом, вполне можно действовать и агрессивно: игнорировать замороженные угрозы и бить по герою противника. Огромный Страж Снегопада легко нанесет летальный урон за несколько ходов, пока противник не в состоянии играть существ. Можно играть и защитно, а после окончания фризлока чистить стол с помощью Сира Денатрия и реже с помощью синергий мурлоков.

Вы можете комбинировать боевой клич Стража Снегопада не только со Сверкающим ара, но и с Болнером Ударом Клюва и Бранном Бронзобородом, хотя в большинстве ситуаций такие комбинации излишни. Не так хороши связки с Болнером, потому что вы заморозите всех своих существ — и Болнера, и Стража Снегопада. Их играют только ради огромных характеристик и обычно в зеркальных матч-апах, если стол был заморожен ранее оппонентом.



1. **Уничтожение способа победы противника**

Ключевые карты для этого способа победы — Мутанус Пожиратель и Безумный герцог Теотар. Они хороши самостоятельно, но их же можно комбинировать и с другими картами: Болнером Ударом Клюва, Бранном Бронзобородом и Сверкающим ара.

В нынешней мете много колод, чьи способы победы вы можете украсть или уничтожить с помощью этих карт:

- Скелетон Маг мало что сделает без Магистра Варден, станет слабее без Мордреша Огненный Глаз и Кел'Тузада Неизбежного

- - Рамп Друид станет значительно слабее без [Сира Денатрия](#)
- - Контроль Шаман станет слабее без [Сира Денатрия](#)
- - Можно попытаться уничтожить финальные награды за квестлайн Жреца, Охотника и других
- - Порой получается лишить ключевых карт Бесолока, Фейс Ханта и другие темповые колоды.

Проблема этого способа победы в том, что он не всегда гарантированный: вы редко будете точно знать, что есть, а чего нет в руке оппонента. И порой вы лишите оппонента не тех карт и существ, потому что в руке будет много карт. Хотя тут на помощь придут баффы боевых кличей и [Сверкающий ара](#).



1. **Комбинации с Сиром Денатрием**

[Сир Денатрий](#) — самый сильный и универсальный способ победы, но далеко не единственный — мы не даром приводим его последним. В большинстве матч-апов нужно попытаться реализовать сначала способы победы выше, и только если они не сработают, полагаться на [Сира Денатрия](#).

Реализовать эту легендарку можно огромным количеством способов в течение одного хода или даже нескольких. Во втором случае помогут [Сверкающие ара](#), которые повторяют боевой клич [Сира Денатрия](#) с соответствующим баффом насыщения.

Далее самые популярные и сильные ходы и комбинации с ключевой легендаркой:

- **[Сыграть Сира Денатрия в темп за 10 маны](#)**

Самый простой способ розыгрыша легендарки, к которому чаще всего прибегают в темповых матч-апах, против Охотников и Магов — в этих поединках дополнительное здоровье особенно важно.

Даже если вы сыграли [Сира Денатрия](#) таким образом, это еще не значит, что вы не сможете реализовать его боевой клич в будущем.

- **[Сыграть Сира Денатрия в темп, а на следующий ход повторить его боевой клич Сверкающим ара и бафами боевых кличей](#)**

[Сверкающий ара](#) повторяет боевой клич [Сира Денатрия](#) со всеми баффами насыщения, так что розыгрыш самой легендарки может быть только подготовительным ходом к ОТК комбинации.

[Сверкающего ара](#) куда проще комбинировать с Бранном Бронзобородом, а вот комбинации с [Болнером Удар Клюва](#) уже не будут такими сильными, потому что все дополнительные активации от Болнера сработают уже на [Сверкающего ару](#), а не на боевой клич [Сира Денатрия](#).

- **Кель'тас Греховный Скиталец + Болнер Удар Клюва + Сир Денатрий + любой боевой клич**

С помощью Кель'таса Греховного Скитальца можно активировать боевой клич **Сира Денатрия** 1-2 раза, не дожидаясь 10 маны. Особенно хороши связки с Болнером Ударом Клюва или Бранном Бронзобородом, которых используют вторыми существами в комбинации.

После первой тройки существ (Кель'тас + что-то + **Сир Денатрий**) можно сыграть дополнительные угрозы, чтобы выставить больше существ и даже активировать боевой клич **Сира Денатрия** еще раз. Например, если на столе есть **Болнер Удар Клюва**, здорово сыграть **Слияние из глубин**, которое еще раз прокнет боевой клич **Сира Денатрия**. В идеале **Слияние из глубин** должно стоить 0 маны из-за баффа **Рыбы-клоуна**.



Полезные советы

- **Сверкающий ара** — одно из самых сильных существ в колоде. Вы должны всегда знать, какой боевой клич сыграли последним. И если разыгран какой-то мощный боевой клич, порой его нужно не сбивать 1-2 хода, чтобы после реализовать **Сверкающего ара**.
- **Следите за местом в руке** — у Шамана не так много способов добора и генерации, но те, что есть, дают в руку много карт. Чаще всего сжигать какие-либо топдеки — непозволительная роскошь для Контроль Шамана. Хотя, если ключевые карты для матч-апа уже в руке, можно позволить себе и сжигание нескольких топдеков. Не всегда страшно сжигать мурлоков с боевого клича **Горлока-разорителя**: мурлоки нужны не во всех матч-апах и ситуациях.
- **Слияние из глубин** полезно в первую очередь из-за того, что это мурлок с боевым кличем, а сам боевой клич редко играет важную роль. Хотя в темповых матч-апах дополнительный мурлок нужен для дополнительного прока **Пироманта Флургла** или даже для раскопки второй копии этой легендарик. В этих случаях играйте **Слияние из глубин** на мурлоков. Можно копировать и существ других типов: наг, элемов, зверей, но среди этих рас не так много полезных существ, зато много бесполезных или мало полезных карт. Старайтесь не выбирать целью другое

Слияние из глубин, потому что в этом случае вы раскопаете существ всех типов — в этом пуле точно сложно найти что-то нужное.



Если вы сыграете **Болнера Удар Клюва** и **Сверкающего ара** первым боевым кличем, то не сможете копировать сильный боевой клич, сыгранный на прошлый ход. Болнер будет повторять боевой клич самого **Сверкающего ара**, то есть ничего не делать.



Контроль Шаман требователен к **розыгрышу карт и способностей в нужном порядке** — правила тут простые, но их много и следить за каждым получается не всегда даже у опытных игроков. Важно постоянно следить за порядком розыгрыша боевых кличей из-за синергий со **Сверкающим ара**. Будут и другие ситуации: сыграть силу героя перед **Стражем Снегопада**, чтобы элем получил дополнительные +1/+1 характеристики, или сначала использовать все способы добора, а уже потом размениваться, на случай захода в руку **Сира Денатрия**.



Следите за оставшимися в колоде картами. Это важно не только для классического планирования ходов и способов победы, но и для реализации комбинаций мурлоков. **Горлок-разоритель** добывает из колоды только мурлоков: вы должны четко представлять, какие мурлоки там остались и в каком количестве.



У Контроль Шамана есть только одна **карта с перегрузкой** — Веление **Нептулона**. Планируйте следующий ход с учетом недостающего кристалла маны. Например, вы не сможете сыграть **Стража Снегопада** на 6 ход, если на пятый использовали Веление **Нептулона**.



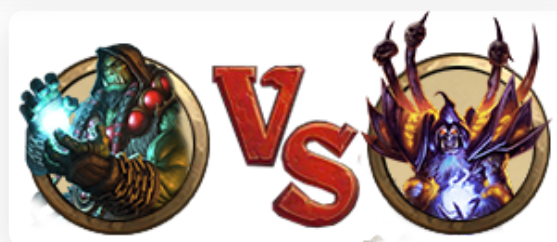
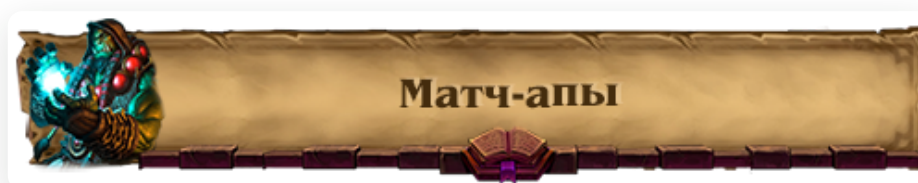
Школьный учитель раскопает заклинание за 1-3 маны и даст его 1/1 наге. Вы можете раскопать 24 заклинания, доступных Шаману в Стандарте. Куда выгоднее заклинания за 2-3 маны, хотя не все их них будут полезны. Например, для **Биолюминесценции** попросту нет наносящих урон заклинаний, а **Напряженный призыв** всегда призывает существо за 1 маны.

Далее список всех заклинаний Шамана за 1-3 маны.





наверх



Бесолок

Есть три способа победить Бесолока. Первый — быстро перехватить стол с помощью мурлоков. Тут больше всего влияния окажет **Пиромант Флургл**, хотя можно справиться и без него, а просто с большим количеством выставленных в темп существ. Второй способ победы — дождаться 6 маны и фризлока с помощью **Стражей Снегопада** и **Сверкающих ара**. Добить противника часто легко, потому что Чернокнижник получает дополнительный урон от силы героя и своих бесов. Третий способ победы — вовремя разыграть **Первозданную волну**. Заклинание не побеждает самостоятельно, но так серьезно отбрасывает Чернокнижника назад, что победить ему будет практически невозможно.

Многое сделают копии **Морозного ветра**. Берегите их для существ с большими характеристиками (**Морской великан**, любая угроза под баффом **Нечестивой библиотеки**). Не забывайте про **Подозрительного бармена** и **Короля бесов Рафаама**, которые могут баффнуть весь стол Чернокнижника на 5-6 ходах. Если ситуация позволяет, можно лишить Лока этих карт с помощью **Безумного герцога Теотара** или **Мутануса Пожирателя**, но это только в случае, если нет других ходов или вы впереди по темпу и не боитесь сделать достаточно медленный и рискованный ход.

Берегите Монетку для раннего розыгрыша **Стража Снегопада**.



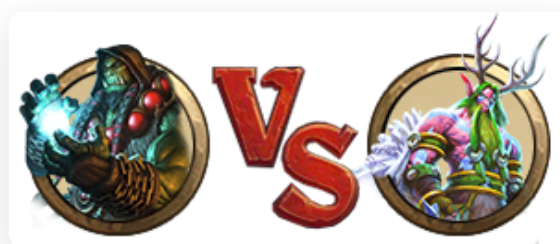
Скелетон Кел'Тузад Маг

В этом матч-апе не получится победить со стола — у противника слишком много ремувалов и замораживающих эффектов. Ваш главный инструмент победы — **Сира Денатрий**. Не обязательно проворачивать с ним ОТК комбинацию на 40+ урона. Первую копию порой нужно отдать просто для исцеления, потому что Маг будет постоянно давить на ваше здоровье с помощью силы героя и своих боевых кличей. Закончить партию можно на следующий ход после розыгрыша **Сира Денатрия**, повторяя его боевой клич **Сверкающим ара** под баффами Бранна Бронзоборода или Болнера Удара Клювом.

Затягивайте партию до захода и раскочки **Сира Денатрия** с помощью исцеления — его у Шамана немного, но многое сделает **Бру'кан** мастер стихий.

Полезными будут **Мутанус Пожиратель** и Безумный мастер Теотар — старайтесь лишить оппонента с их помощью **Кел'Тузада** Неизбежного, **Мордреша Огненного Глаза**, **Бранна Бронзоборода** и **Неосторожного ученика**. Но даже если вы это сделаете, главная угроза в матч-апе — **Магистр Варден** и его бесконечно растущий урон с силы героя. С этой картой вы не справитесь в долгосрочной перспективе, поэтому нужно как можно быстрее реализовать **Сира Денатрия**. Порой получается украсть **Магистра Варден** с помощью **Безумного мастера Теотара**, но сложно понять, когда именно герой заходит в руку оппонента. Попробуйте сыграть **Тетотара** перед седьмым ходом оппонента, особенно если он всё еще держит в руке карту, оставленную на муллигане.

В начале и середине партии следите за своим запасом здоровья и старайтесь не получить слишком много урона от мелких существ, **Взрывоопасных Скелетонов** и т.д. Здоровье — один из важнейших ресурсов в этом поединке.



Рамп Друид

Проще всего переиграть **Рамп Друида** с помощью **Безумного герцога Теотара** и **Мутануса Пожирателя**. Комбинируйте их с **Бранном Бронзобородом** и **Болнером Ударом Клюва**, чтобы лишить оппонента его **Сира Денатрия**. Сделать это достаточно просто, потому что **Друид** стабильнее всех получает эту легендарку в руку с помощью **Рудника Ледяного Зуба**. Полезно отнять и другие сильные карты: **Гаффа Вольное Сердце**, **Топиора Огнекуста**, хотя главная цель все же **Сира Денатрий**. Без него **Друиду** будет очень сложно победить, хотя чаще всего он попытается сделать это.

Друида можно переиграть и собственной комбинацией с [Сиром Денатрием](#), а реже получится сделать фризлок и задавить [Стражем Снегопада](#). Но эти способы победы не всегда такие же надежные и простые в реализации, а еще Друид может им что-то противопоставить в отличие от комбинаций с [Мутанусом](#) и [Теотаром](#).



Охотники

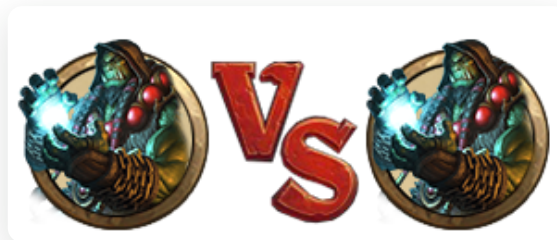
Вы можете встретить три архетипа Охотника в нынешней мете.

Фейс Хант опасен в первую очередь для сборок без [Принца Ренатала](#). Играть в этом матч-апе достаточно просто — заход мурлоков принесет легкую победу в партии, а без них нужно рассчитывать на замораживающие эффекты и те немногие способы исцеления. Если в руке уже есть [Сир Денатрий](#) или [Кель'тас Греховный Скиталец](#), постарайтесь оставить в руке существо за 0-1 маны, чтобы рано сыграть [Сира Денатрия](#) в случае захода всех частей комбинации. До 10 хода дотерпеть против Фейс Ханта будет сложно.

В начале партии действуйте максимально темпово и старайтесь цепляться за стол с помощью натисков, мурлоков и замораживающих эффектов. До 6 хода и [Стража Снегопада](#) можно и не дожить или дожить с низким запасом здоровья, так что Охотник добьет Шамана взрывным уроном.

Квест Охотника проще всего переиграть с помощью [Сира Денатрия](#), который восстановит критически важное здоровье в этом матч-апе. Можно попытаться украсть финальную награду за квестлайн с помощью [Безумного герцога Теотара](#) или съесть ее [Мутанусом Пожирателем](#), но опытный Квест Хант такого не позволит.

Биг Бист Охотник уязвим для [Стража Снегопада](#) и замораживающих эффектов в целом, но из-за [Горного медведя](#) вы не всегда сможете тут же атаковать огромными существами по герою противника, так что нужно искать какие-то другие способы победы. Если позволяет ситуация на столе, попробуйте сыграть [Безумного герцога Теотара](#) на 5-6 ходах, чтобы украсть ключевые тяжелые дропы Охотника.



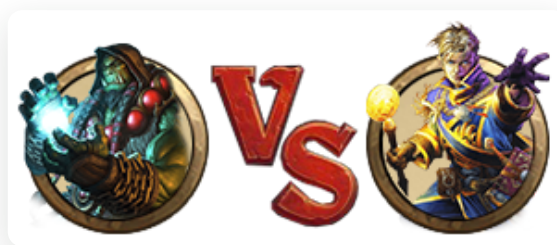
Шаманы

В зеркальном поединке всё может пойти по разным сценариям. Часто вы столкнетесь с цепями фризлоков, когда оба Шамана играют [Стражей Снегопада](#) и [Сверкающих ара](#) после. Тут важно всегда оставлять 1-2 слота на столе для розыгрыша существ, спамить

стол слишком большим количеством угроз нельзя, даже если это что-то сильное. Еще важно вынудить противника первым сыграть [Стража Снегопада](#), потому что победителем из этих цепочек фризлоков выходит тот Шаман, который сыграет последний массовый замораживающий эффект. Так он обычно добивает противника огромным существом на следующий ход.

Если фризлоков не случилось, партию могут решить хорошо сыгранные [Мутанус Пожиратель](#) и [Безумный герцог Теотар](#). Опасно играть Телана Фордринга, потому что после его предсмертного хрипа противник точно сыграет Мутануса или Теотара, если они есть в руке. То же стоит делать и вам в обратной ситуации. Чтобы противостоять этим картам, держите в руке больше мелких существ и карт в принципе. Не оставляйте только ключевые части комбинации, потому что их противник легко сможет забрать себе или съесть.

Наконец, Шаман может переиграть другого Шамана просто с помощью ОТК комбинации за 1-2 хода. Тут поделаться что-то сложно: все зависит от того, кто быстрее найдет нужные карты и в целом быстрее будет перебирать колоду.



Жрецы

И Нага Жрец, и Квест Жрец уязвим для [Безумного герцога Теотара](#): у них есть ключевые карты, которые относительно легко можно своровать. У Нага Жреца это [Змеиный парик](#), а у Квест Жреца — финальная награда за квестлайн или промежуточные карты, которые этот квестлайн выполняют.

Нага Жрец уязвим для замораживающих эффектов, но их нужно играть размеренно и с умом, потому что других зачисток стола может и не быть — особенно если у вас сборка без [Первозданной волны](#).

В матч-апе с Квест Жрецом нужно делать ставку на ОТК комбинации с [Сиром Денатрием](#). Задавить оппонента со стола бывает сложно, как и лишить оппонента ключевого способа победы. Хотя возможны и такие варианты со специфичным заходом.

Спасибо за внимание, до скорых встреч.