

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Биг Жрец (патч 10.4)

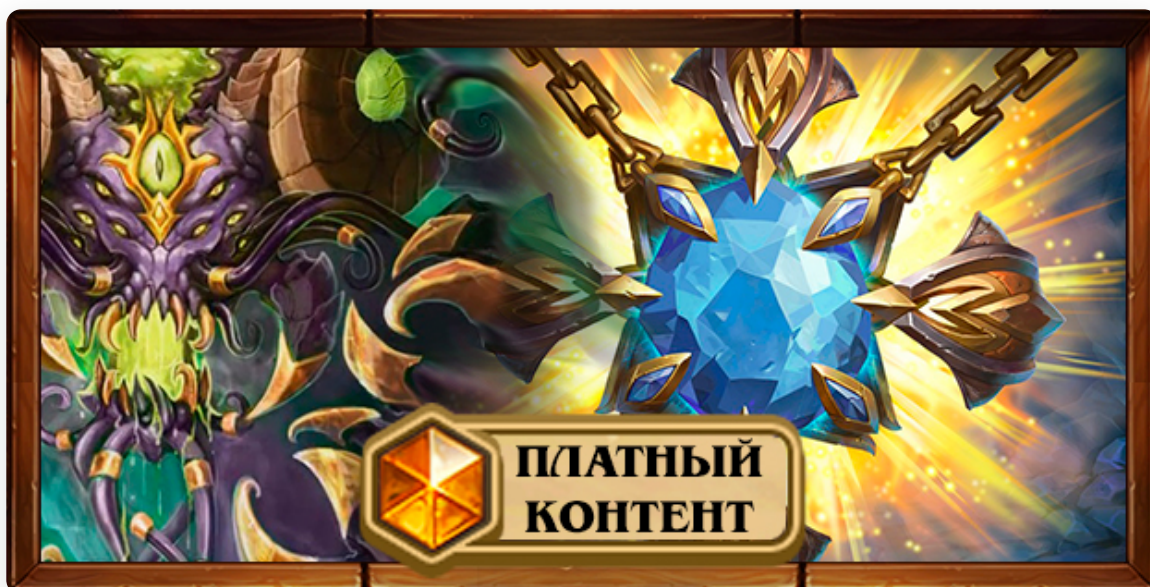
20.03.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Биг Жрец Кобольды и Катакомбы

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru









Сегодня вашему вниманию представляется не слишком распространенный архетип, держащийся в тени других колод класса. Речь идет о Биг Жреце, которого по популярности существенно обгоняют [Комбо Жрец](#), [Биг Спелл Жрец](#) и [Контроль Жрец](#), полюбившийся игрокам в последнее время. Но это не главный аспект, нужный для того, чтобы выбрать Биг Жреца. Куда важнее его процент побед, результативность в популярных матч-апах нынешней меты. И здесь Биг Жрецу есть, чем похвастать, хотя далеко не каждый игрок способен выжимать из данного архетипа максимум, грамотно вести себя в конкретных матч-апах и выбирать нужные технические карты.

Со всем этим вам поможет разобраться данный гайд, в котором вы, как и всегда, найдете подробный разбор архетипа, начиная с процесса создания его сборки и заканчивая тонкостями геймплея.







Колода Биг Жреца не сыскала особой любви игрового сообщества из-за своей кажущейся нестабильности. Игроки говорят, что исход партий почти наверняка зависит от захода **Барнса** в руку Андуина, а повлиять на это не может ни сам Жрец, ни его оппонент. Так ли это на самом деле? Безусловно, процент побед Биг Жреца, который нашел **Барнса** до третьего-четвертого ходов, невероятно высок, особенно если сравнивать его с процентом побед Биг Жреца, который так и не достал главу оперы. Но главные ключевые карты есть практически у всех колод: **Алунет** для Секрет Мага, **Хранитель Солнца Тарим** для Токен и Мурлок Паладина и даже **Буйный рост** у Друидов. Так почему же именно Биг Жрец снискал такую нелюбовь? Выигрывать он спокойно может и без вовремя зашедшего **Барнса**, а трудных решений и непростых ходов в процессе игры архетипом – огромное количество. Возможно, принимать решения, от которых зависит исход партии, вам придется даже чаще, если вы решите попробовать именно Биг Жреца в ладдере.





Разумеется, вдумчивый и понимающий игрок в Hearthstone сможет достичь хорошего процента побед с Биг Жрецом, и незаходы **Барнса** в стартовую руку беспокоить его не будут: на длинной дистанции это совершенно не важно!

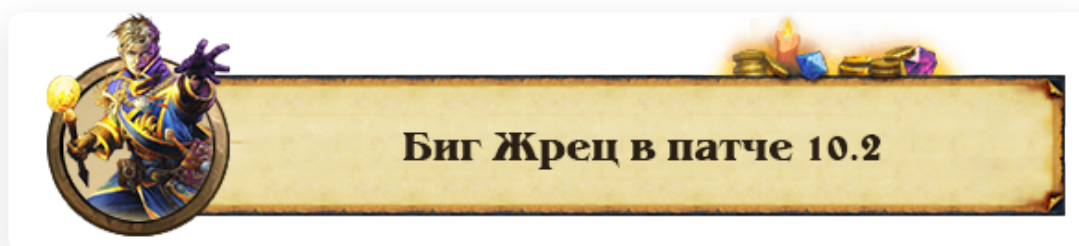
Вы уже могли читать гайд по колоде Биг Жреца меты Кобольдов и катакомб ранее, перед вами обновленная версия, актуальная для патча 10.2 и мартовского рейтингового сезона. Далее вы можете ознакомиться со списком изменений:

-  *Переработаны вступление и заключение.*
-  *Добавлен новый раздел "Биг Жрец в патче 10.2".*
-  *Убраны все неактуальные сборки Биг Жреца, добавлены новые колоды и описания к ним.*
-  *Изменения основы колоды и описания к ней.*
-  *Изменены описания к некоторым техническим картам.*
-  *Изменены нужные в стартовую руку карты против каждого класса.*
-  *Добавлены и изменены описания матч-апов в соответствующем разделе.*
-  *Минорные изменения и исправления ошибок в статье в целом.*

В данном гайде вы найдете следующие разделы:

-  *Биг Жрец в патче 10.2*
-  *Сборки архетипа*
-  *Основные карты*
-  *Оptionальные и технические карты*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *Защита и выживание*
- *- Давление на средней стадии*

- - Давление на поздних этапах
- - Переигрывание по выгоде
-  Карты со случайным эффектом
-  *Матч-апы*
-  *Как играть против Биг Жреца*
-  *Заключение*



Патч 10.2 не оказал прямого влияния на Биг Жреца, поскольку не пострадал ни один его инструмент. Сборки архетипа не сильно изменились после выхода обновления, сказать по правде, они вообще практически не претерпели изменений. Основные перемены произошли с другими классами и их архетипами, и только поэтому положение Биг Жреца в мете несколько поменялось. Таким образом, влияние патча 10.2 на архетип класса оказалось косвенным.

Биг Жрец лишился трудных оппонентов вроде Темпо Разбойника и Агро Паладина, но на смену им пришли не менее опасные архетипы. Милл Разбойник и Миракл Разбойник - это страшный сон для Биг Жреца, а патч 10.2 вывел эти колоды на новый уровень. Агро Паладина сменил Токен Паладин - почти такой же агрессивный и быстрый, как и его ушедший на покой собрат. С другой стороны, [Казакус Жрец](#) перестал отравлять Биг Жрецу жизнь, что не может не радовать.

Что касается положения Биг Жреца внутри своего класса, то он занимает не самые высокие позиции в условиях патча 10.2. Его опережают Контроль Жрец, Комбо Жрец на драконах и Биг Спелл Жрец, хотя последний тоже постепенно отступает в тень.

Влияние нынешней меты на Биг Жреца оказалось не самым благоприятным, хоть он и потерял нескольких особенно тяжелых соперников. Этот факт с лихвой компенсировало то, что на место этих архетипов пришли другие и в немалом количестве.

Но все не так уж и безнадежно: Биг Жрецом играют довольно часто. Его можно увидеть и на высокой позиции легенды, пусть и нечасто, как хотелось бы, и на предлегендарных рангах, где к герою статьи обращаются в качестве контр-меры против локальной меты.



Сборки архетипа

Выше уже говорилось о том, что изменений в сборках практически не произошло, но все же патч 10.2 внес некоторые коррективы. Например, теперь уже практически не встретить Биг Жреца с комбинацией **Объятия Тьмы** + **Круг исцеления**. Сборки в основном отличаются количеством копий некоторых заклинаний, это **Ментальный крик**, **Зелье безумия** и другие. Все реже в колодах встречается **Темный жнец Андуин**. Ключевые существа остались прежними, это **Обсидиановая статуя**, **Король-лич**, **И'Шарадж** и часто **Изера**. Но это если говорить о стандартных сборках Биг Жреца. А если несколько отклониться от привычного представления об этом архетипе, то появляется достаточно широкий простор для фантазии. Ниже будут представлены как самые популярные колоды, не имеющие в своем запасе ничего особенно выдающегося, так и несколько интересных, фановых сборок.

Классический Биг Жрец

Биг Жрец Кобольды и катакомбы





















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Так называемая "дефолтная" сборка Биг Жреца, которую вам и следует ожидать в ладдере при встрече с данным архетипом. В ней нет карты **Зелье безумия**, что может усугубить отставание по темпу в начале партии в некоторых матч-апах.


Биг Жрец от b787


Биг Жрец от b787

 0 Накладывает на существо эффект немоты.	 1 Вы получаете контроль над существом противника с ладной 2 или меньше до конца хода.	 1 Существа противника получают -3 к атаке на этом ходу.	 2 Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.	 2 Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.	 3 Уничтожает существо с атакой 3 или больше.
x2					
 4 Боевой маг призывает 1/1 копию случайного существа из вашей колоды.	 4 Уничтожает всех существ с ладной 2 или меньше.	 4 Восстанавливает 12 ед. здоровья вашему персонажу.	 4 Вы раскрываете разд. существо, погибшее в этом матче, а затем призываете его.	 6 Наносит 5 ед. урона всем существам, кроме драконов.	 6 Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.
x2					
 7 Замешивает всех существ в колоду противника.	 7 Воскрешает 2 ваших различных существ. (Призрачные существа не считаются для воскрешения.)	 8 Провокация. В конце вашего хода вы кладете в руку случайную карту рандома смерти.	 9 В конце вашего хода вы берете карту Сна.	 9 Провокация. Пожирание жемч. Предсмертный рывок уничтожает случайное существо противника.	 10 В конце вашего хода вы кладете из колоды бое. существо из вашей колоды.
x2					



kolodahearthstone.ru







Еще одна похожая сборка. Она включает в себя типичный для Биг Жреца набор существ и заклинаний. Две копии Зелья безумия прекрасно смотрятся во многих противостояниях, от Контроль Чернокнижника до Мурлок Паладина. То же можно сказать и о Немоте.



Биг Жрец от deadlyomens



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

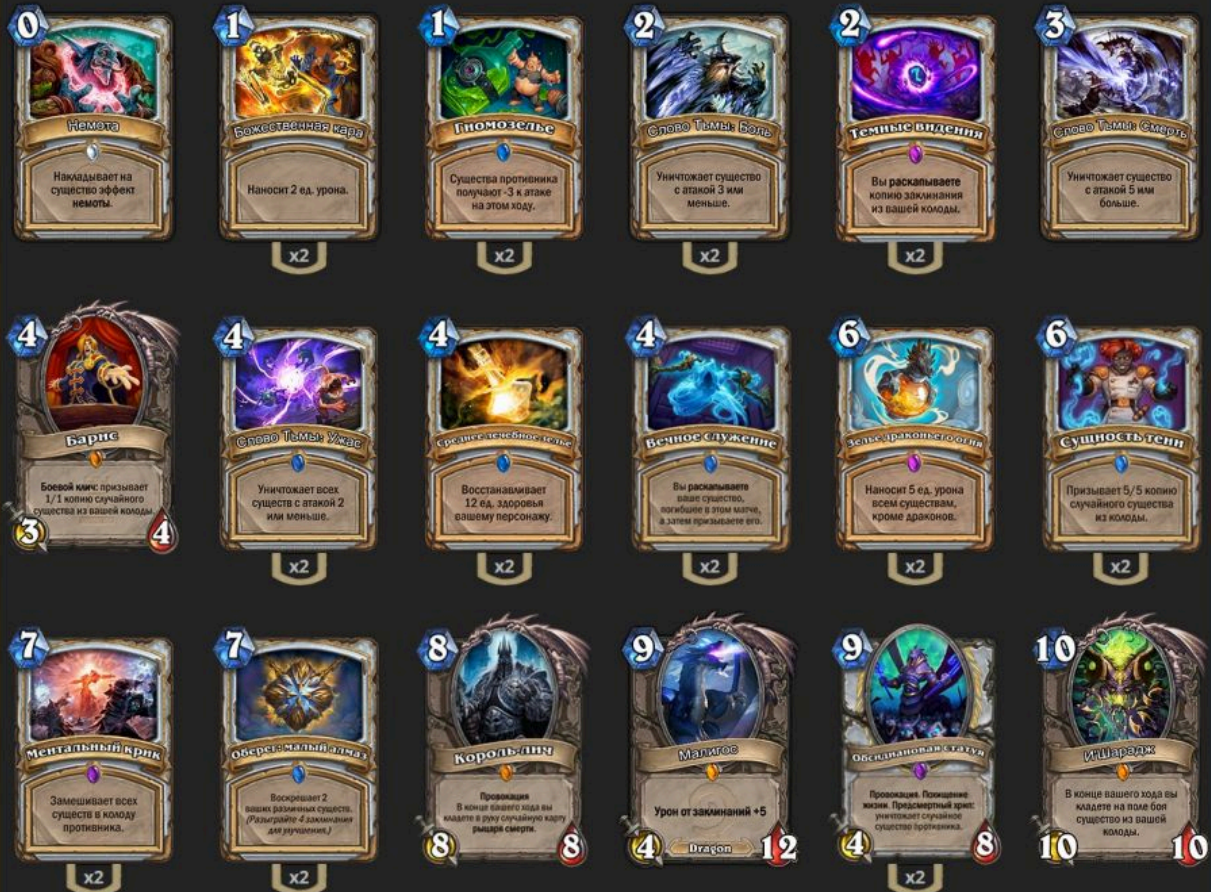
Набор существ игрок deadlyomens использует стандартный, но отказывается от Немоты и Зелья безумия в пользу таких инструментов, как Божественная кара и Священный огонь. Два этих заклинания могут наносить прямой урон из руки (а второе еще и восстанавливать здоровье). Впрочем, Божественная кара может достойно сыграть и в быстрых матч-апах, например, против Мурлок Паладина или Фейс Охотника, если вы примените ее на Мурлока-волномута или Хаффера.

Это одна из тех версий, в которых еще используют Темного жнеца Андуина. Ранее рыцарь смерти Жреца входил практически во все сборки, так как слишком вероятно было появление Костяной кобылы на столе противника, и Биг Жрец должен был как-то с этим справляться не только с помощью Ментального крика. После нерфов популярность Темного жнеца Андуина несколько ослабла, и Биг Жрец больше сосредоточен на собственном исцелении, чем на реализации рыцаря смерти. К тому же, эта карта всегда плохо синергировала с существами самого Жреца - [И'Шарадж](#) и [Король-лич](#) часто попадали под горячую руку Темного жнеца Андуина. Так что теперь Биг Жрецы порой стараются избавляться от классового рыцаря смерти в пользу других полезных инструментов, но остались колоды, где он еще присутствует, и версия игрока [deadlyomens](#) - одна из них.



Биг Жрец от Thijs

Биг Жрец от Thijs



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Эту сборку уже точно нельзя назвать близкой к стандартной, в ней сразу же бросается в глаза ее существенное отличие от остальных. **Изера** здесь отсутствует, зато есть **Малигос**. Примечательно, что заклинание на нанесение урона в сборке всего одно - это **Божественная кара** (правда используется оно в двух экземплярах), но вы можете попробовать раскопать несколько лишних копий с Темных видений. В любом случае, 7 единиц урона за 1 кристалл маны - это очень сильно.






Вопрос: *хочу отдохнуть и повеселиться, играя Биг Жрецом, какую сборку мне выбрать?*

Ответ: *попробуйте версию от SuperTho_No1. Это очень необычная и веселая сборка, направленная на воскрешение существ с предсмертным хрипом, а они у этого Биг Жреца внушительные - это **Обсидиановая статуя** и **Владыка Смертокрыл**. Колода тяжела и отказывается от многих полезных карт в пользу синергий с предсмертными хрипами и, возможно, она не покажет таких высоких результатов, каких может достичь стандартный Биг Жрец, зато она точно не будет скучной!*

Биг Жрец от SuperTho_No1

Биг Жрец от SuperTho_No1

 <p>Накладывает на существо эффект немоты.</p> <p>x2</p>	 <p>Полностью жизни. Наносит 1 ед. урона всем существам.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо с атакой 3 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскрываете копию заклинания из вашей колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает 2/1 копию 2 ваших существ с Предсмертным криком. Прибавляет в очередь карты.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает существо с атакой 5 или больше.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой жрец призывает 1/1 копию случайного существа из вашей колоды.</p> <p>3 4</p>
 <p>Восстанавливает 12 ед. здоровья вашему персонажу.</p> <p>x2</p>	 <p>Уничтожает всех существ с атакой 2 или меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскрываете ваше существо, победив в этом матче, а затем призываете его.</p> <p>x2</p>	 <p>Призывает 5/5 копию случайного существа из колоды.</p> <p>x2</p>	 <p>Замещает всех существ в колоду противника.</p> <p>x2</p>	 <p>Воскрешает 2 ваших различных существ. (Разложите 4 заклинания для изучения.)</p> <p>x2</p>	 <p>Вы раскрываете существо за (8) или больше, а затем призываете его.</p> <p>8</p>
 <p>Проклятие. В конце каждого хода вы кладете в руку случайную карту рыцаря смерти.</p> <p>8 8</p>	 <p>В конце вашего хода вы берете карту Сна.</p> <p>4 Драгон 12</p>	 <p>Проклятие. Проклятие жезла. Предсмертный крик уничтожает случайное существо противника.</p> <p>4 8 x2</p>	 <p>В конце вашего хода вы кладете на поле боя существо из вашей колоды.</p> <p>10 10</p>	 <p>Боевой жрец призывает на поле боя копию вашего существа со способностью «Предсмертный крик», победив в этом матче.</p> <p>5 7</p>	 <p>Предсмертный крик: переносит все драконы из вашей руки на поле боя.</p> <p>12 Драче 12</p>	

КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Основные карты

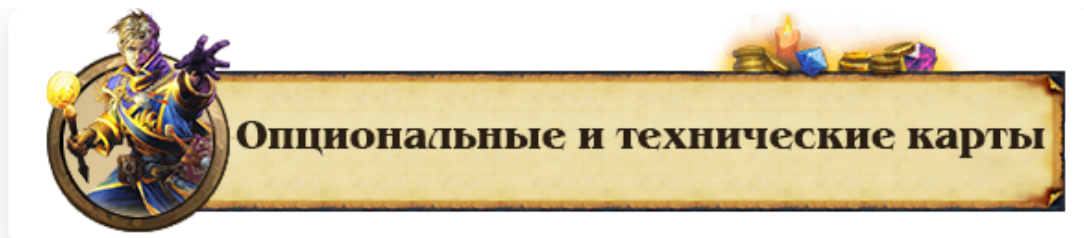
Основа колоды – это карты, встречающиеся в каждой или почти в каждой версии архетипа. Биг Жрец в целом достаточно неопционален: набор существ у него всегда практически один и тот же, к основе добавляется максимум какое-то одно. Что до заклинаний, здесь Андуин ограничен набором классовых карт, коих сейчас, конечно, много, но не настолько, чтобы обеспечить безумное многообразие и вариативность. Хотя выбор, конечно же, есть, со всем ассортиментом опциональных карт вы сможете ознакомиться в следующем разделе. А сейчас нужно обсудить основу.

0	Немота	
1	Гномозелье	2
1	Зелье безумия	
2	Слово Тьмы: Боль	2
2	Темные видения	2
3	Слово Тьмы: Смерть	
4	Барнс	
4	Вечное служение	2
4	Слово Тьмы: Ужас	2
4	Среднее лечебное зелье	
6	Зелье драконьего огня	2
6	Сущность тени	2
7	Ментальный крик	
7	Оберег: малый алмаз	
8	Король-лич	
9	Обсидиановая статуя	2
10	И'Шарадж	

Пожалуй, в данном наборе карт выбивается **Немота**, которую вы можете не встретить в некоторых версиях архетипа. Действительно, это скорее опциональная карта, просто мета в Кобольдах и катакомбах такая, что эффект Немоты используют практически все колоды, слишком он важен. Поэтому-то заклинание **Немота** и попало в основу.

Часто Биг Жрецы не особо задумываются о дополнении представленных выше карт: они берут по две копии Среднего лечебного зелья, Ментального крика и Оберега: малый алмаз, добавляют также **Слово Тьмы: Смерть**, Изеру и Темного жнеца Андуина. Но важно остановиться и поразмышлять, для чего нужны те или иные карты, какие матч-апы они улучшают, а какие ухудшают.

Используя критический подход для каждой карты в колоде, вы сможете научиться «декбилдингу» и успешно изменять вашу сборку под реалии локальной меты, с которой вы столкнулись.



В данном разделе представлены будут преимущественно заклинания по очевидным причинам: опции у Биг Жреца есть только среди этого типа карт, хотя минимальное разнообразие существ тоже имеет место, вы уже могли увидеть это, ознакомившись с разделом сборок Биг Жреца.

Немота – очень важный эффект в нынешней мете, полной Куболоков, Агро Паладинов и Темпо Разбойников. Цель для данного заклинания найдется практически в любом матч-апе.

Божественная кара – обязательно используется в версиях с Малигосом, но можно взять в колоду и без этого дракона. Важно лишь понимать, от каких существ поможет вам избавиться **Божественная кара**. Хороша она, например, против Секрет Охотников и Охотников на заклинаниях, неплохо справляется с Ученицей чародея, вот только встречаются они порой не так часто.

Зелье безумия – еще один антиагро инструмент, который, однако, хорош и в некоторых других матч-апах, например, против Контроль Чернокнижника и в зеркальном противостоянии. Впрочем, часто можно увидеть Биг Жреца и без этого заклинания или только с одной его копией.

Астральная плеть – незаменима, если у вас есть Малигос в колоде, но может использоваться и без него, учитывая популярность Агро Паладина и других спамящих стол угрозами с 1 ед. здоровья архетипов.

Взрыв разума – можете поэкспериментировать с этой картой, если вам трудно выигрывать медленные противостояния. Разумеется, в колоду также лучше взять Малигоса.

Запретная форма – сейчас используется очень редко, хотя вы все равно можете поэкспериментировать с этим заклинанием, дабы улучшить количество опций и вариативность. Правда, **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз** станут, вероятно, слабее.

Массовое рассеивание – Биг Жрец слаб в вопросе добора карт, и ситуацию частично может исправить данное заклинание. О пользе эффекта Немоты речь уже шла выше, но массовая **Немота** полезна далеко не во всех случаях, особенно учитывая наличие заклинания **Ментальный крик**.

Среднее лечебное зелье – серьезный и ультимативный источник исцеления крайне важен для любой контроль колоды, пусть у Биг Жреца есть и другие способы восстановить свое здоровье, но все они, как правило, действенны только в долгосрочной перспективе (сила героя, **Обсидиановая статуя**). Вопрос лишь в том, сколько Средних лечебных зелий взять в сборку, карта очень редко делает что-то, кроме исцеления вашего героя, следовательно, ее влияние на игровую ситуацию может быть

минимальным, особенно если вы ведете и в дополнительном здоровье не нуждаетесь. Можно по крайней мере минимизировать повреждения ваших существ.

Кольцо света – есть редкие сборки Биг Жрецов, прибегающие к одной копии этого забытого всеми заклинания. Пожалуй, сам факт забытия и играет на руку Жрецу: обыгрывать AoE эффект, наносящий 2 ед. урона на пятом ходу, никто не станет. Это хороший ответ на угрозы Токен Паладина, кстати, пусть порой и слегка запоздалый.

Священный огонь – встречаются версии и с одной копией этого заклинания. Особых комбинаций с ним нет, просто **Священный огонь** наносит урон и исцеляет вашего героя, иногда такая многофункциональность полезна. Можно взять его в колоду, если вы не хотите обзаводиться парой Средних лечебных зелий.



Ментальный крик (вторая копия) – брать или не брать вторую копию этого заклинания в колоду – вопрос трудный. С одной стороны, вы существенно ухудшаете ваш потенциал в вопросе истощения ресурсов оппонента. Матч-апы с таким планом на игру **Ментальный крик** не поможет одержать верх. С другой стороны, вы можете заполучить достаточное количество времени, чтобы сгенерировать собственные угрозы и задавить оппонента раньше, чем тот переберет свою колоду.

Одна копия Ментального крика нужна любому Биг Жрецу, а взяв вторую, вы увеличите шансы найти это заклинание вовремя. Правда, увеличатся и ваши шансы найти плохую руку (два Ментальных крика со старта не хочется видеть никому).

Оберег: малый алмаз (вторая копия) – проблема со второй копией этой карты аналогичная: она очень дорога и порой будет мешать Биг Жрецу, ведь способов добора у того нет или почти нет. Плюс ко всему карта должна «настояться» в руке, дабы принести максимум пользы, хотя порой и в первоначальной своей форме оно достаточно хорошо. Преимущество использования второй копии Оберега: малый алмаз очевидно: у вас будет на две-четыре угрозы больше, и порой это очень много. Другое дело, что часто запала у Биг Жреца хватает и без второй копии Оберега: малый алмаз. Как видите, плюсов и минусов использования второй копии карты много.

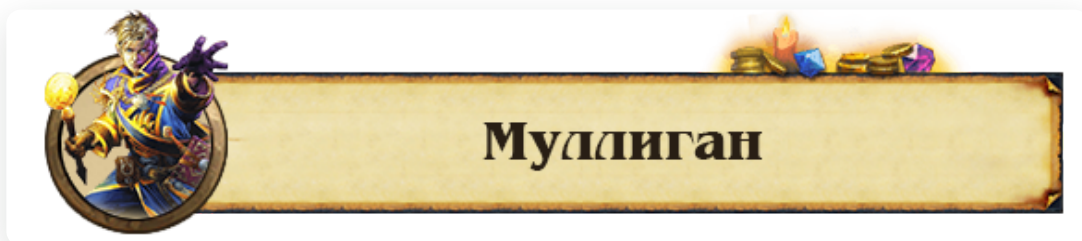
Нечто из янтаря – если вам кажется, что в вашей колоде мало угроз и это проблема, можно утяжелить ее **Нечто из янтаря**. Вероятно, благодаря этому заклинанию вы

получите дополнительную Обсидиановую статую, хотя раскопка, разумеется, непредсказуема.

Темный жнец Андуин – неплохой массовый ремувал, который будет также помогать далее наносить 2-4 ед. урона за ход по нужным целям. Реже получится использовать обновленную силу героя более двух раз за ход, даже учитывая доступные Жрецу дешевые заклинания. Хорош **Темный жнец Андуин** именно в долгосрочной перспективе, он помогает извлекать очень много выгоды на дистанции, что важно в некоторых медленных матч-апах. Также он неплох из-за возможности давить на оппонента не только с помощью стола, но и силы героя. На данный момент **Темный жнец Андуин** не так популярен, ибо колода и без того наполнена сплошными ремувалами, а особенно опасных целей вроде Костяной кобылы и баффнутых ею существ уже не так много. Но в некоторых случаях может оказаться полезным.

Изера – раскрывается в первую очередь в самых медленных матч-апах, но и пользу приносит не сразу же, а спустя длительное время. Конечно, **Изера** помогает выигрывать какие-то противостояния, хороша она и в конкретных ситуациях, но есть у нее и минусы. Главный из них – возможность полностью проигнорировать 4/12 существо без Провокации и моментального влияния на стол. Это единственное существо Биг Жреца, которое его никоим образом не защищает, а защита порой очень важна, особенно если вы призываете первую вашу угрозу **Барнсом** или Сущностью тени. Порой Изеру очень не хочется получить, разыгрывая данные карты, именно из-за этого от нее даже отказывались некоторые сборки, предпочитая играть только четырьмя крупными угрозами: **Король-лич**, **И'Шарадж** и **Обсидиановая статуя** в двух экземплярах.

Малигос – а какие-то сборки, отказываясь от Изеры, заменяют ее на этого дракона. Его, конечно, тоже можно проигнорировать, вот только «наказать» за это оппонента чуть проще: карты **Астральная плеть** и **Божественная кара** этому способствуют.



Муллиган Биг Жреца носит агрессивный характер, зачастую вы будете искать определенные ключевые карты, отказываясь от всех остальных. Из-за этого муллиган против многих классов будет схож.

Данный раздел будет представлен в виде иллюстраций, дабы наглядно показать основные постулаты муллигана и дать читателю немного отдохнуть от текста.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



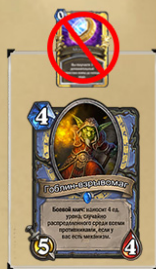
Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней



Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше

*все карты на картинке взяты случайно и исключительно для наглядной демонстрации условных обозначений



Мудлиган против Воина



Мудлиган против Паладина



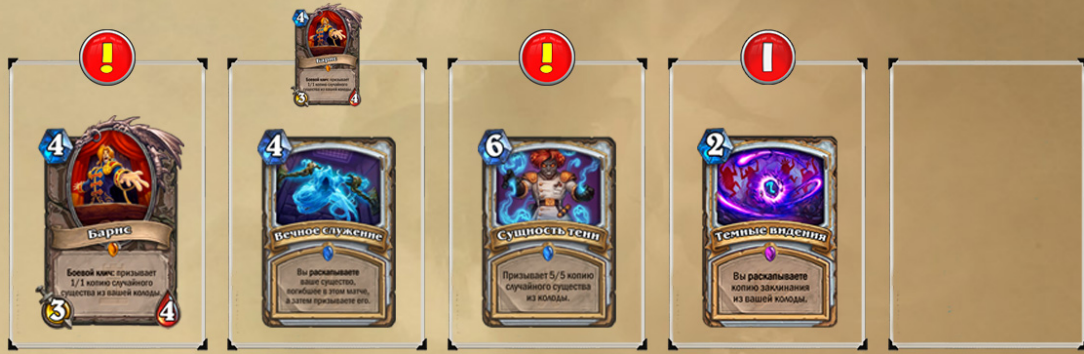
Мудлиган против Охотника



Мудлиган против Друида



Мудлиган против Разбойника



Мудлиган против Шамана



Мудлиган против Мага



Мудлиган против Жреца



Мудлиган против Чернокнижника

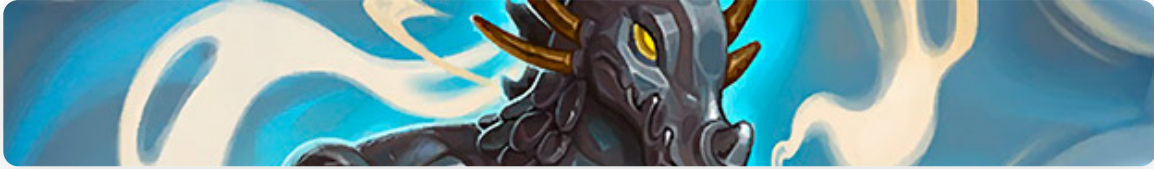


Стратегия игры

Настало время разобраться, как именно играть Биг Жрецом, какие сильные связки и комбинации есть у этого архетипа, как он может выигрывать, а чего следует избегать.

Для начала нужно отметить некоторое преимущество, которым вы будете пользоваться, выбрав Биг Жреца для ладдера: мало кто будет ожидать именно этот архетип, все противники будут уверены, что играют с Контроль Жрецом или Комбо Жрецом на драконах, или Биг Спелл Жрецом. Они не поймут, кто перед ними, пока вы не разыграете какое-то типовое только для вашей колоды заклинание (**Барнс** и **Сущность тени** чаще всего). Эффектом неожиданности порой можно очень удачно воспользоваться.

Следует разобраться с тем, как именно Биг Жрец побеждает, у него есть несколько способов сделать это, пусть они во многом и похожи.



1. Защита и выживание

Актуально в самых быстрых матч-апах, в которых игра идет вокруг вашего здоровья. Казалось бы, ваша тактика достаточно проста: отбиваетесь от угроз, стараетесь закрыться провокаторами и восстановить здоровье, но какие-то нюансы все-таки есть.

Самое трудное, пожалуй – рассчитать количество необходимых AoE эффектов и других защитных инструментов, применить их максимально выгодно, но и так, чтобы не пережидать и не погибнуть раньше. Усложняется все тем, что у Биг Жреца почти нет возможности добора или генерации большого количества ресурсов. Вашу стартовую руку и пришедшие в начале каждого хода карты нужно грамотно распределить, чтобы, с одной стороны, успеть все их реализовать, с другой стороны, не остаться без ресурсов в руке.

Нужно понимать вашего противника и его возможности. Есть ли у него способы усилить свои угрозы на столе? На сколько именно он может их усилить, и приведет ли это к вашему поражению? Еще важно знать, какие есть у противника способы вновь заспамить стол после того, как вы зачистите его: **К оружию!** у Паладина, **Живая мана** у Друида, **Разносчица кристаллов** у Секрет Мага – со всеми этими картами и многими другими нужно считаться. В идеале, разумеется, нужно быть готовым ко всему, благо, зачистки Биг Жреца универсальны и позволяют избавиться от почти любого стола. Но порой обыгрывать всё вы не можете, тогда нужно пойти на осознанный риск: «Я отдаю единственную оставшуюся зачистку и надеюсь, что в руке противника нет Живой маны» – поступайте так в трудных ситуациях.

Помимо AoE зачисток вам очень помогут ваши существа, а точнее большинство из них. Собственно, **Изера** уже много раз выше подвергалась критике именно из-за того, что в данном условии победы она крайне слаба. Идеальное существо для вас, разумеется, **Обсидиановая статуя**, хотя **И'Шарадж** всегда лучше. Обычно у агрессивных колод нет возможности легко устранить вашу крупную угрозу, а тем более обойти ее, не убивая. Это значит, что **Вечное служение** или **Оберег: малый алмаз** всегда к вашим услугам, даже если угрозы оппонент легко сможет устранить с помощью условных карт **Кровожадный злолист** или **Хранитель Солнца Тарим**.

Очень часто в матч-апах, нацеленных на защиту и выживание, вы выиграете у оппонента тогда, когда остановите давление, а не когда окажете его сами. Самый верный способ, таким образом – это защита массой провокаторов и исцеление вашего героя. И в том, и в другом Биг Жрец хорош. Также полезно будет истощить руку оппонента, дабы тот не пытался продавить вас в долгосрочной перспективе. Это может сделать, например, **Токен Паладин**, воспользовавшись заклинанием **Божественная милость** и наказав вас за большое количество карт в руке.



2. Давление на средней стадии

Вы можете выиграть у любого оппонента очень просто, если вам придут нужные карты в руку. Речь идет, конечно же, о **Барнсе** и **Сущности тени**. При удачном стечении обстоятельств уже на четвертый ход вы можете получить полноценные угрозы **Король-лич** или **И'Шарадж** на столе, и этого очень часто будет хватать для быстрой и молниеносной победы. Если же не хватит, у вас всегда есть **Вечное служение**. Не все архетипы в ладдере способны так рано ответить на 8/8 или 10/10 угрозы, а иногда, если они и способны, нужной карты в руку может попросту не зайти. А если зайдет она, у них уже почти наверняка не будет ответа на **Вечное служение**.

Такой способ победы очень прост и действует почти в любом матч-апе, правда, реализуем он только при очень хорошем заходе карт Биг Жрецу. Не забывайте, что обладая большими угрозами на столе, лучше всего направить их на вражеского героя, а с существами противника разбираться вашими заклинаниями и ремувалами. Только помните, что не все из них действуют только на вражеские цели: **Зелье драконьего огня** поражает всех ваших существ, кроме Изеры, **Малигоса** и Изумрудного дракона, **Темный жнец Андуин** – всех ваших существ с 5+ ед. атаки, а **Ментальный крик** – абсолютно всех. Зато есть некоторые заклинания, которые могут помочь вашим угрозам продержаться подольше, в частности, **Среднее лечебное зелье**.



3. Давление на поздних этапах

Этот способ победы во многом схож с предыдущим, разница лишь в том, что происходит все на более поздних этапах игры, когда вы уже точно сможете выставлять ваши крупные угрозы в том числе и из руки, а **Барнс** и **Сущность тени** не будут столь необходимы.

Есть некоторые матч-апы, в которых вы просто обязаны давить, иначе поражение неизбежно: **Джейд Друид**, **Квест Маг**, **Милл Разбойник**. Поэтому-то важно в какой-то момент (чем раньше, тем лучше) захватить инициативу и начать наступление. Опять же, ремувалами защищайте ваши угрозы, а ими старайтесь бить по вражескому герою.

Если вы вынуждены играть быстро и темпово, не жадничайте с **Оберегом**: **малый алмаз**, применить его можно и неулучшенным, дабы не терять в темпе. Лучшие существа для давления – **И'Шарадж**, если у вас еще остались угрозы в колоде, и **Король-лич**, если колода пуста. Чем дольше **Король-лич** простоит на столе, тем выше шанс получить какие-то мощнейшие карты рыцаря смерти, с помощью которых легко закончить партию или хотя бы получить значительное преимущество. Подробнее о картах рыцаря смерти читайте в следующем разделе.



4. Переигрывание по выгоде

Если особая спешка ни к месту, можно играть жадно и не очень быстро. Конечно, при удачном заходе можно закончить партию быстро, и такую возможность упускать ни в коем случае нельзя, но вот при обычных обстоятельствах можно начинать планомерную и затяжную партию, в которой важно допустить минимум ошибок.

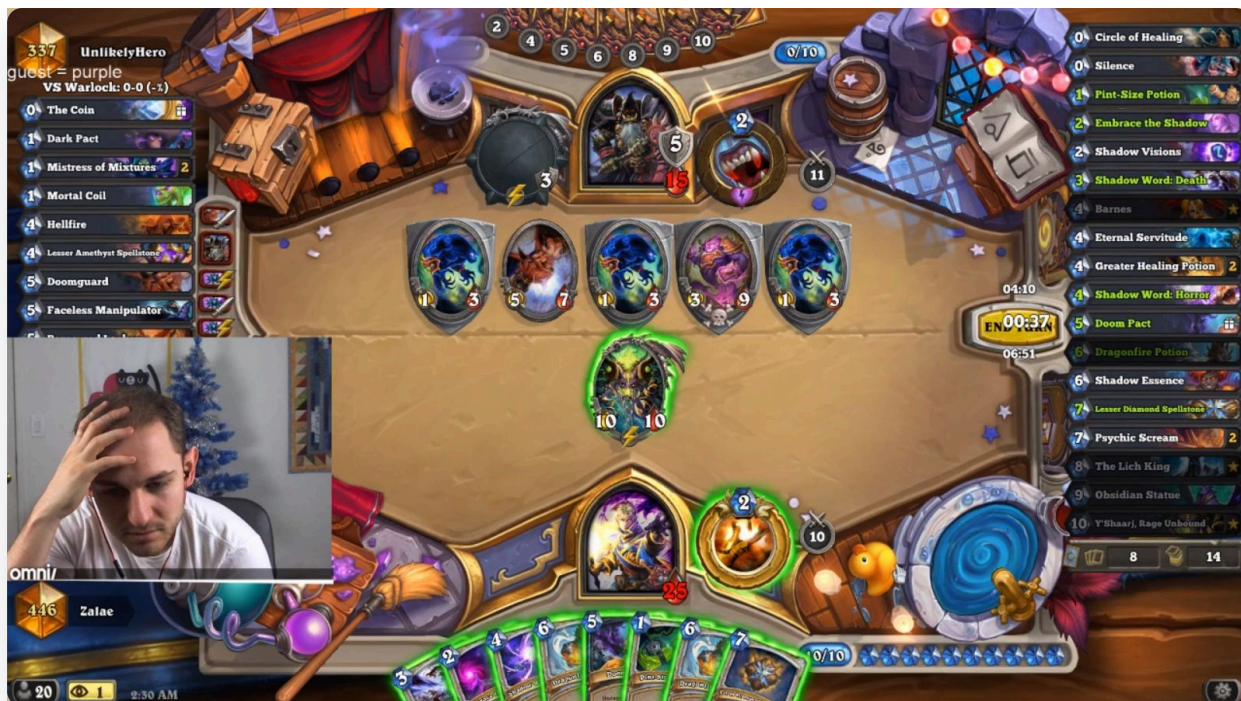
Какие архетипы можно переиграть по выгоде? Например, Контроль Чернокнижника и Куболока, хотя с последним нужно еще постараться как-то не умереть от Стражей ужаса, а также многие другие контроль колоды, которые, правда, не столь популярны, как медленный архетип Гул'дана.

Ваше основное преимущество при данной тактике – отсутствие добора. К усталости вы почти наверняка подойдете намного позже вашего оппонента, правда, есть угроза, что вы попросту не успеете найти все ключевые карты, и противник переиграет вас по темпу.

Когда дело заходит о переигрывании по выгоде, невероятно полезными становятся такие карты, как [Темный жнец Андуин](#), [Изера](#), [Король-лич](#), [Оберег: малый алмаз](#), который перед использованием лучше всего улучшить до максимума.

Если вы смогли рано стать рыцарем смерти, возможно задуматься о том, чтобы выиграть и через вашу силу героя. У вас есть достаточное количество дешевых заклинаний, чтобы наносить по 2 ед. урона очень много раз. Необходимо подчеркнуть, что не всегда вам нужно сосредотачивать ваш огонь на герое оппонента. Если у вас еще есть какие-то существа, вы можете продолжать избавляться от угроз противника, и только в том случае, если ваши угрозы в руке и колоде закончились, можно приступить к агрессивным действиям.

Важно отметить, что [Ментальный крик](#) часто будет мешать вам переигрывать по выгоде оппонента: это заклинание отсрочит наступление усталости и не решит проблему угроз врага навсегда, только отсрочит ее. Если эта отсрочка поможет вам (у вас есть способ призвать много угроз и закончить партию быстро), пользуйтесь Ментальным криком. А если подобный план на игру вы реализовать не можете, заклинание за семь кристаллов маны не столь уж и действенно.



Порой вы должны разыгрывать заклинания просто для того, чтобы улучшить **Оберег: малый алмаз**. Для этого подойдут не очень полезные карты, как сейчас, например, **Объятия Тьмы** в руке Андуина. Сначала **И'Шарадж** атакует Повелителя Бездны, затем исцеляется силой героя, и только после этого совершаются другие действия: **Объятия Тьмы**, **Гномозелье** и **Слово Тьмы: Ужас**. Так **Оберег: малый алмаз**, полученный в начале хода, улучшается.

СОВЕТЫ

Прочие советы, которые помогут вам освоить Биг Жреца:



Вы должны четко помнить о том, какие карты остались в вашей колоде. В первую очередь нужно обращать внимание на существ, что сделать проще из-за их малого количества. Это важно, поскольку без существ в колоде потенциал многих ваших карт теряется. Например, **И'Шарадж** ничего не вытащит на стол, но это еще полбеды. Хуже всего то, что абсолютно ничего не будут делать **Барнс** и **Сущность тени**, так что разыграть эти карты нужно стараться до того, как последнее существо покинет вашу колоду. Вас может запутать то, что когда-то вы будете призывать из колоды само существо (случай с **И'Шараджем**), а когда-то его копию (случай с **Барнсом** и **Сущностью тени**). Ну и, конечно, когда у вас закончатся угрозы, вы совершенно никак не сможете закончить игру, разве что доведя оппонента до усталости и добив его силой героя Темного жнеца Андуина, но получится сделать это далеко не всегда.



Нужно отметить одну немаловажную деталь: многие существа Биг Жреца обладают эффектами, срабатывающими в конце хода, но концом хода считается именно тот момент, когда вы нажмете на кнопку «закончить». Это значит, что, например, разыгранный вами **И'Шарадж** может призвать Короля-лича на стол, но он уже не даст вам карту рыцаря смерти в этот ход, поскольку появилась на вашей половине после завершения вашего хода.



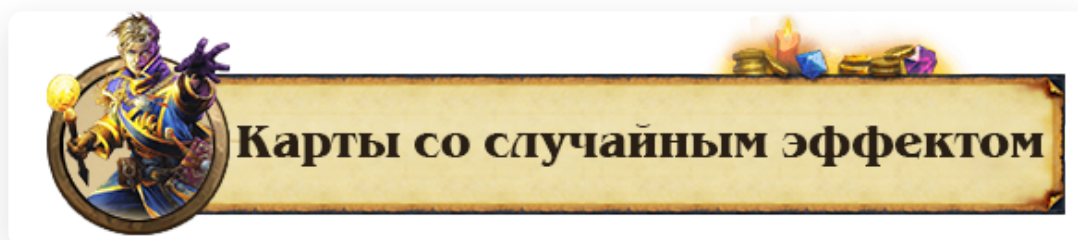
Биг Жрец – авантюрная колода, отчасти. И порой у вас всё великолепно, нужные существа заходят вовремя, как и ремувалы. А порой случается и наоборот, всё идет из рук вон плохо. **Барнс** не всегда будет приходить к четвертому ходу, даже если вы будете агрессивно муллиганить в его поисках, может не прийти и **Сущность тени**, даже если искать ее Темными видениями. Но самый плохой сценарий: когда вы призываете Сущностью тени **Барнса** 5/5. Ситуация эта, конечно, крайне пренеприятная, зато вы можете утешать себя тем, что **Барнс** – единственное ваше существо, которое становится сильнее при призыве Сущностью тени, а не слабее. В принципе, масса ваших заклинаний Биг Жреца, составляющих большую часть колоды, способна помочь вам отбиваться от любых угроз любого оппонента в течение длительного времени, так что и без **Барнса** с Сущностью тени вы способны дотянуть до выхода ваших больших существ. Особенно эффективны **Зелье драконьего огня**, **Ментальный крик** и **Темный жнец Андун**.



Темные видения – важная карта архетипа, с помощью которой вы можете найти ключевые карты. В агрессивных матч-апах – части ранних АоЕ комбинаций или самостоятельные АоЕ заклинания позднее. В медленных – дополнительные копии Оберега: малый алмаз, Ментального крика. Но почти всегда полезны такие карты, как **Сущность тени** (особенно если в руке этого заклинания и **Барнса** еще нет) и **Вечное служение**, если какая-то ваша большая угроза уже умерла. Часто вы будете искать именно эту пару.



Помните о важности игры по кривой маны. Разыграть **Барнса** через Монетку – отличная идея, если у вас есть **Вечное служение** в руке, но вот без хорошего четвертого хода зачастую **Барнса** ставить на третий не стоит. Монетка помогает выровнять вашу кривую маны, как и **Темные видения**, пользуйтесь этими ресурсами с умом.



Биг Жрец – настоящий чемпион по количеству карт со случайным эффектом, пожалуй, среди всех из популярных ныне архетипов. Недаром именно эта колода считается одной из самых авантюрных в Hearthstone. Что ж, пробиться через всю эту череду «рандома» все-таки возможно, потому что все представленные в данном разделе карты обладают достаточно ограниченным количеством возможных исходов. О них и предлагается поговорить.



Темные видения – пожалуй, в данной колоде это заклинание со случайным эффектом обладает самым большим количеством исходов, поскольку в арсенале Биг Жреца просто невероятное количество заклинаний – 25 штук. Многие вы, конечно же, найдете на муллигане, можно также вычестить и саму копию Темных видений, которую вы используете. В любом случае, найти что-то конкретное может быть достаточно трудно (посчитать легко, разделите на 3 оставшееся в колоде количество заклинаний, не учитывая их вторые копии), но порой ответить на угрозы оппонента вы можете не каким-то одним заклинанием, а группой. Часто вы будете использовать **Темные видения**, чтобы найти **Сущность тени** к шестому ходу, поскольку это заклинание не имеет никаких альтернатив (разве что **Барнс**, но его-то вы не найдете Темными видениями), поэтому отыскать его получится не всегда.



Барнс/Сущность тени/И'Шарадж – три эти очень разные карты обладают разной механикой, однако все они выбирают из одного и того же «пула» оставшихся существ в вашей колоде. Поскольку у Биг Жреца мало существ, необходимо отслеживать их оставшееся в колоде количество с особым вниманием, дабы извлечь максимум выгоды из этой тройки. Посчитать вероятность найти конкретное существо легко: 1 разделите на оставшееся в колоде количество существ, их редко будет много, так что вероятности

найти что-то конкретное очень высоки. Уже было отмечено, что без наличия существ в колоде все три данные карты не призвуют ничего, то есть не реализуют большую часть своего потенциала.



Вечное служение – карта с интересной и управляемой случайной механикой. У Биг Жреца не очень много разных существ, да и умрет на значительных отрезках игры из них часто одна-две штуки, так что случайный эффект Вечного служения никак не напомнит о себе. Ситуация изменится, если на вашей половине погибло более трех угроз (считаются и те, которые вы украли Зельем безумия, или которые по какой-то иной причине погибли на вашей половине, например, это могут быть **Изумрудный дракон** или **Смеющаяся сестра**, данные Изерой).



Обсидиановая статуя – случайный эффект этой карты проявляется в тех случаях, когда на вражеской половине выставлено более одной угрозы. Скорее у оппонента будет возможность обыграть «рандом» Обсидиановой статуи, а не у вас, хотя порой она будет умирать и в ваш ход. Если это необходимо, Обсидиановую статую можно убивать самостоятельно, например, Астральной плетью, Зельем драконьего огня или

Божественной карой – Предсмертный хрип выберет только переживших AoE эффекты существ оппонента.





Король-лич – в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их 8 штук, то есть шанс найти конкретную равен 1 к 8. Читателю предлагается ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал.





Ледяная скорбь – отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Оружие эффективно и потому, что порой у Биг Жреца все хорошо со здоровьем благодаря не только Среднему лечебному зелью, но и Обсидиановым статуям. Не жадничайте, пытаюсь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну


неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием Вестников рока.


 **Хватка смерти** – источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов используют и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Архимага Антонидаса у Квест Мага или Стража ужаса у Куболока.


 **Уничтожение** – здоровье, как уже было сказано, зачастую не проблема для Биг Жреца, хотя и в ремувалах тот редко испытывает недостаток. Впрочем, Уничтожением можно легко разобраться с неудобной угрозой с 4 ед. атаки или чем-то подобным, что другими способами трудно убрать со стола.

 **Проклятый договор** – часто в вашей колоде к какому-то моменту партии останутся преимущественно заклинания или вовсе заклинания, которые не так уж и жалко уничтожить подобным образом. Постарайтесь после использования Проклятого договора выставить какую-то угрозу на вашу половину с помощью, например, Вечного служения. Если вы ничего не поставите, AoE ремувал будет не столь эффективен.

 **Щит антимагии** – ситуативное заклинание, порой бесполезное, а порой способное в одиночку решить исход противостояния. Многие контроль колоды будут просто беспомощны даже перед одним неуязвимым к заклинаниям существом с большим количеством здоровья, например, Маги, Жрецы, Разбойники без Исчезновения. А другие, наоборот, не особо обратят внимание на Щит антимагии.

 **Лик смерти** – относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа – тоже хорошая опция.


 **Смерть и разложение** – еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добивания вашего оппонента взрывным уроном из руки.


 **Армия мертвецов** – а это заклинание, пожалуй, самый плохой вариант, который вы можете получить, ведь, как уже было сказано, очень часто в колоде Биг Жреца не остается существ или их крайне мало. Поэтому Армия мертвецов для вас во многих ситуациях будет картой с эффектом «Уберите пять заклинаний из вашей колоды, потратьте шесть кристаллов маны на это» – не самая радужная перспектива. Если в колоде остались существа, помните, что их там немного, так что Армия мертвецов может их и не найти вовсе. Рискуйте и разыгрывайте в этих случаях данную карту, если все совсем плохо, и для победы требуется чудо.





Изера – как и Король-лич, в конце хода дает в вашу руку одну карту. На этот раз выбор делается случайным образом из списка в пять карт, то есть шанс найти конкретную равен 20%. Опять же, о каждой можно сказать немного.



 **Сон** – гибкая и интересная карта, которая поможет и набрать отличный темп, бесплатно нейтрализовав тяжелую угрозу врага, и извлечь выгоду, убрав в вашу руку поврежденное существо или существо под эффектом Немоты.

 **Кошмар** – подойдет не только как способ добить оппонента в стиле Переполюющей мощи, но и как защитный инструмент: если баффнуть союзного провокатора, он послужит вам еще один ход оппонента, так что вы, возможно, защититесь от летального урона в этот ход. Можно использовать и на неудобное существо противника, сделав его целью для Слова Тьмы: Смерть.

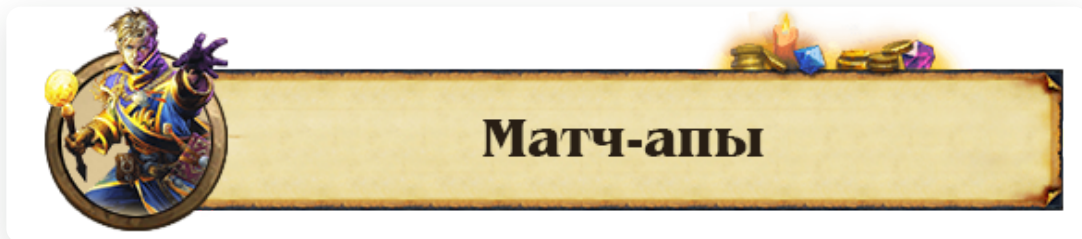
 **Изумрудный дракон** – дополнительные угрозы с большим запасом здоровья никогда не будут лишними для Биг Жреца, особенно если они стоят так мало: есть еще масса возможностей в данный ход, например, использование Сущности тени или Вечного служения и так далее.

 **Смеющаяся сестра** – чаще всего худшая опция из всех предложенных в силу своего низкого «импакта», то есть воздействия на игровую ситуацию. Если

разыграть Смеющуюся сестру рано, она, конечно, хороша, но вот на позднем этапе игры хотелось бы получить что-то более значительное.



Пробуждение Изеры – а это, наоборот, часто желанная опция из-за своей низкой стоимости и влияния на игровую ситуацию. Вы сможете очень дешево зачистить стол от вражеских угроз (и своих, впрочем, тоже, так что будьте аккуратны), а на оставшиеся кристаллы маны выставить что-то вновь. Также Пробуждением Изеры легко добивать вражеского оппонента.



Пират Воин – не самый частый противник, с которым вам доведется встретиться, однако отметить некоторые нюансы этого противостояния можно. Чаще всего Пират Воин отказывается от мелких заклинаний в пользу комбинации **Злая призывательница + Оберег: малый мифрил**, но попадаются и более традиционные сборки с такими картами, как **Улучшение, Смертельный удар, Удар героя**. В любом случае, главная угроза для вас, а точнее для ваших существ – **Разрушитель чар**. Любой Пират Воин обязательно возьмет две копии этой карты в свою сборку.

Разрушитель чар доставит вам изрядное количество хлопот, потому что нивелирует защитный потенциал ваших угроз. Беда еще и в том, что существо, на которое наложена **Немота**, вы едва ли сможете сразу же убить, а это порой очень хочется сделать, дабы применить **Вечное служение**.

Разумеется, лучшее ваше защитное средство – **Обсидиановая статуя**. Эта карта обеспечит вас всем необходимым в данном матч-апе, если, конечно, не получит Немоту. В остальном матч-ап с Пират Воином – классический пример защитной тактики с вашей стороны: вы используете ремувалы для минимизации входящего по вам урона, стараетесь закрыться провокаторами и восстановить здоровье герою. Последнее действие лучше делать тогда, когда угроз на половине врага не осталось, или они слишком маленькие, чтобы о них беспокоиться.

Пираты – опасные угрозы в данном матч-апе, старайтесь устранить сначала их, дабы помешать Воину реализовать такие карты, как **Пират-сектантка**.



Токен Паладин и **Мурлок Паладин** – очень быстрые оппоненты, способные стремительно заполнять стол после ваших зачисток в основном благодаря карте **К оружию!** Важно распорядиться AoE эффектами чуть жаднее, не тратить их слишком рано, в противном случае, Утер может оставить вас без карт в руке, пока у него угрозы еще не закончатся. Особенно помогать ему будет **Божественная милость**, которую, разумеется, важно обыграть, не держа карты в руке слишком долго, особенно Монетку.

Очень хорош в матч-апе с Токен Паладином AoE эффект **Слово Тьмы: Ужас**, его часто можно использовать самостоятельно, без синергии с картой **Гномозелье**. Не так полезны наносящие урон эффекты из-за того, что Утер имеет множество способов дать своим существами божественный щит. Зато хорош **Ментальный крик**.

Против Паладинов неплохо показывает себя и **Немота**, с ее помощью можно убирать всевозможные баффы.

Как только вы поставите на стол первое защитное существо, Утер сможет ответить на него несколькими способами. Первый – **Разрушитель чар**, уже упомянутый, когда речь шла о матч-апе с Пират Воином (хотя, сейчас некоторые Паладины отказываются от этого четвертого дропа). Второй – **Хранитель Солнца Тарим**, способный существенно снизить характеристики вашей угрозы, а заодно и сделать токенов Паладина опаснее. Часто обыграть и ту, и другую карту вы не сможете, поэтому останется только принять данную вероятность и планировать как-то выкрутиться из затруднительной ситуации.

Помните о том, что у Токен Паладина в сборке обязательно будет и одна копия заклинания **Равенство**.



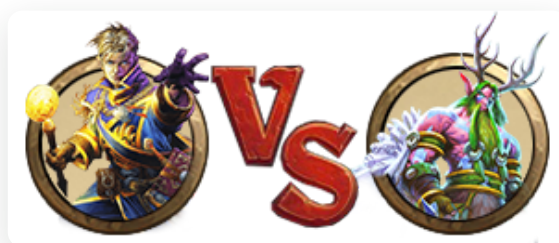
Встретив **Секрет Охотника** или **Спелл Охотника**, важно понимать, как эти архетипы собираются вас обыграть. Сделают они это, если вы неправильно обыграете Секреты оппонента или если вы не сможете ответить на **Оберег: малый изумруд**, разыгранный на пятый ход. С последним заклинанием вам поможет справиться почти любой AoE эффект, а вот грамотно обыграть Секреты чуть труднее.

Такие Секреты, как **Блуждающий монстр** и **Взрывная ловушка** вообще могут быть не активированы продолжительное количество времени, нужно просто не атаковать героя противника без нужды (а нужды часто в этом нет). **Морозная ловушка** обыгрывается, если вы не будете никого атаковать. Большинство ваших угроз защищают вас пассивно, так что атаки и не понадобятся. Труднее всего с Секретом **Фокус-котус**. Вам будет

трудно справиться с угрозой 4/2 рано без Божественной кары в руке, так что предпочитайте не применять заклинания, если ожидаете данный секрет. В конце концов у Охотника не будет большого количества угроз помимо Фокуса-котуса. Если тот использует карту **Питомец**, ответить на Мишу и **Хаффера** часто тоже будет нечем, кроме АоЕ комбинаций, так что предпочитайте попросту ничего не делать, дабы не усугубить ситуацию и не активировать и **Фокус-котус**.

Спелл Охотник сейчас практически всегда играет связку **Барнс + И'Шарадж**, поэтому будет неплохо иметь в руке **Слово Тьмы: Смерть** в ответ на древнего бога. Кстати, **Зелье безумия** неплохо послужит вам в данном матч-апе: украв 1/1 копию **И'Шараджа** и убив его, вы получаете +1 полезное существо в копилку умерших существ и можете начинать свою убийственную цепочку воскрешений!

Фейс Охотник или Агро Охотник – классическое быстрое противостояние, исход которого решит несколько факторов. Вам важны все АоЕ эффекты, существа и быстрые способы их получать, а также исцеление, без которого вы не будете в безопасности даже за провокатором. Опять же, ваш лучший друг – **Обсидиановая статуя**, с которой Охотнику будет крайне тяжело совладать.



Джейд Друид – матч-ап, в котором Биг Жрец обязан действовать агрессивно, затягивать партию в этом противостоянии просто невозможно. Приятная новость в том, что оппоненту достаточно трудно бороться с Королем-личом и **И'Шараджем**, особенно если поставить их рано, пока угрозы оппонента еще не столь опасны. Не все карты в данном противостоянии получатся удачно реализовать, хотя какие-то цели есть почти для всех ремувалов, например, **Немота** хорошо отвечает на угрозу **Айя Черная Лапа**, но других достойных целей для этого заклинания нет. **Слово Тьмы: Ужас** идеально подходит для ответа на заклинание **Ползучая чума**, но можно скомбинировать его с **Гномозельем**, дабы убрать со стола еще не «раскачанных» Нефритовых големов и почти всех других существ. Очень неприятно для Джейд Друида заклинание **Ментальный крик**, замешать в его колоду дорогих и неудобных Нефритовых големов – дело хорошее, проблема лишь в том, что на оставшиеся три кристалла маны вы не сможете сделать что-то существенное, дабы перехватить инициативу, а это крайне важно, как только вы зачистили стол. Возможно, есть смысл сохранить Монетку для этого этапа, дабы сразу после зачистки дать **Вечное служение**. Его же можно скомбинировать с картой **Зелье драконьего огня**, пока Нефритовые големы не слишком раскачаны.

Как только инициатива будет в ваших руках, сконцентрируйтесь на атаках по герою противника. Брони у Друида будет много, так что потребуются несколько ходов, когда ваши угрозы смогут атаковать. Старайтесь защищать ваших существ своими ремувалами, обезвреживая угрозы противника.

Особенно трудно Джейд Друиду будет справиться с Оберегом: малый алмаз. Ход, в который вы используете данное заклинание, должен стать поворотным, если противник,

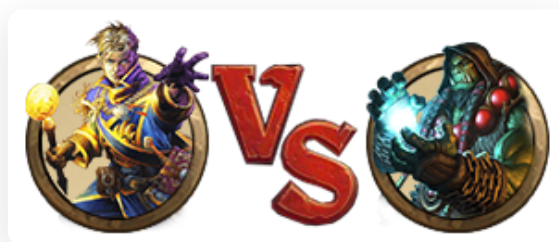
конечно, еще не вышел из-под контроля. Лучшие существа в данном матч-апе – очевидно, И'Шарадж и Король-лич.



Валира теперь располагает двумя основными архетипами, это Милл Разбойник и Миракл Разбойник. Обе колоды крайне для вас неприятны.

Милл Разбойник особенно труден для вас. Он всегда имеет в запасе по две копии двух основных заклинаний, которых Биг Жрец боится больше всего. Это **Ошеломление** и **Исчезновение**. И мало того, что Разбойник часто будет возвращать вам в руку тяжелых существ, которые смогут выйти только к 8-9 ходу - он еще и сожжет вам много полезных карт. Рассчитывать на победу вы можете при хорошем заходе с вашей стороны и полнейшем провале противника. Ваша цель - выставиться как можно раньше, чтобы давить оппонента большими существами и молиться на то, чтобы он не нашел **Исчезновение** или **Ошеломление**.

Миракл Разбойник - матч-ап не такой тяжелый, как с Милл Разбойником, но все же очень напряженный. Основная угроза для ваших существ - **Кровожадный злолист**. Этот великолепный ремувал Разбойника может доставить вам немало проблем. Не забывайте, что и этот архетип не пренебрегает **Ошеломлением**, так что с выставлением существ на стол придется изрядно помучаться. **Немота** подойдет в качестве ответа на Эдвина ван Клифа или Гоблина-аукциониста. Выманивайте возвращающие в руку ремувалы Разбойника, чтобы впоследствии вновь заполнить стол тяжелыми существами и попытаться пробить "лицо" оппонента.



Шаманов, как и Воинов, в мете крайне мало, так что беспокоиться об этом матч-апе вам особо не нужно. Если вам посчастливилось встретить Тралла, это будет либо **Токен Шаман**, либо **Джейд Шаман**.

Главная проблема для вас – заклинание **Инволюция**, из-за которого ни одна ваша опасная и тяжелая угроза может не умереть. Впрочем, все они превратятся в случайные седьмые-девятые дропы, которые статистически достаточно сильны, так что воскрешать можно и их.

С Джейд Шаманом старайтесь играть агрессивнее - ресурсы его не бесконечны, но все же комбинации с Рокочущим элементом и Грамблом, сотрясателем миров могут доставить неудобства. Немоту лучше приберечь для Аьи Черной Лапы.



Секрет Маг – темповый поединок, в котором очень важно здоровье вашего героя. Способов исцеления у вас, благо, очень и очень много: [Обсидиановая статуя](#), [Среднее лечебное зелье](#), сила героя – так что только взрывным уроном вас этот противник не пройдет. Но угроза будет исходить от существ Джайны, даже условный [Маг Кирин-Тора](#) способен в одиночку доставить вам массу проблем, терять 4 ед. здоровья за ход в данном матч-апе – это много. Что уж говорить о 5/5 Разносчицах кристаллов.

Комбинация взрывного урона Мага и пусть даже не самых значительных его угроз на столе – вот залог успеха вашего оппонента, только так он сможет победить вас, пока вы ищите исцеление и ремувалы. Вам очень поможет [Обсидиановая статуя](#), на которую противнику будет непросто ответить, хотя связка [Огненный шар](#) + [Ледяная стрела](#) или что-то в этом духе решит проблему 4/8 провокатора для Джайны.

С Секрет Магом трудно бороться в том числе и из-за его Секретов. Хотя не все из них действительно опасны. [Взрывающиеся руны](#), например, не так страшны, если вы разыгрываете [Барнса](#). Они вовсе не сработают при призыве ваших угроз заклинаниями, а так вы их будете получать куда чаще, чем разыгрывая из руки. С Антимагией могут возникнуть трудности, чтобы их избежать, лучше придержать в руке какое-то дешевое заклинание: [Немота](#), [Гномозелье](#), [Монетка](#) – их много, правда, конечно, часто они нужны для зачистки стола. [Немота](#) часто не так полезна в данном матч-апе, по сути, ее можно использовать только на Маназмея, что нужно далеко не всегда, так что для деактивации Антимагии можете держать в руке именно ее. Также подойдут части ваших AoE зачисток, если второй составляющей для реализации комбинации в руке еще нет.



В данной игровой ситуации для Биг Жреца крайне важна **Сущность тени**, потому что ни одна его угроза еще не умирала, то есть **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз** пока что совершенно бесполезны. Поэтому рисковать и разыгрывать **Сущность тени** сейчас нельзя: на столе у оппонента нет достаточного количества угроз, здоровья у Андуина еще много. Поэтому Zalaе проверяет Антимагию Объятиями Тьмы, всё равно на седьмой ход у него нет каких-то действий, кроме розыгрыша той же Сущности тени.



Патч 10.2 уничтожил **Казакус Жреца**, и теперь в мете властвуют **Контроль Жрец**, **Комбо Жрец** и **Биг Спелл Жрец**.

С первыми двумя архетипами шансы у вас примерно равны. Помните, что **Контроль Жрец** обладает множеством различных уловок и комбинаций, которые помогут ему воровать ваших даже самых крупных существ. Это и **Зелье безумия**, и **Темная жрица** в сочетании с **Сумеречным послушником**, и еще много всевозможных вариантов. Плюс в том, что архетип редко играет **Слово Тьмы: Смерть** и может просто не справиться с вашим напором, особенно если вы быстро призовете существ на свою сторону. Главное, чтобы ваша первая серьезная угроза умерла на вашей половине стола. После этого можно рассчитывать на **Вечное служение** и **Оберег: малый алмаз**.

С **Комбо Жрецом** важно всеми силами избавляться от вражеского стола, благо, средств у вас хватает. Комбо Жрец, скорее всего, будет беречь свое главное комбо для завершающего удара, и вы не должны позволить ему осуществить это. Затягивайте игру, защищайтесь провокаторами, и оппонент просто не сможет постоянно находить ответ. Но будьте аккуратны и старайтесь грамотно распределять ваши контролируемые

заклинания, иначе рискуете потерять ресурсы и оказаться задавленным бесконечными драконами Комбо Жреца.



Стоит ли уничтожать Сумеречного дракона? Решающим фактором станет то, сможет ли Zalae что-то наказать, если он не разменяется, а «пойдет в лицо». Если дракон останется с такими же характеристиками, его всегда можно будет уничтожить связкой **Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас**, забрав и новую угрозу, которая, вероятно, появится на пятый ход. Если **Сумеречный дракон** будет усилен Божественным духом и Внутренним огнем, Zalae всё равно сможет ответить на него **Словом Тьмы: Смерть**. Раз так – необходимости в размене нет никакой. Даже две копии Божественного духа не убивают Биг Жреца, поэтому со спокойной душой можно бить по герою противника.

Биг Спелл Жрец - уже не так популярен, как раньше, но от этого не менее опасный! Противник крайне тяжел, поскольку имеет просто великолепную темповую кривую маны и очень нежелательные для вас заклинания, в частности, **Контроль разума**. Некоторые Биг Спелл Жрецы имеют даже две его копии в колоде, так что приготовьтесь к трудному противостоянию. Ваша цель - защищаться провокаторами, по возможности контролировать стол и не позволять воровать своих существ. Если вы справитесь со всеми копиями Контроля разума, то смело разыгрывайте **Оберег: малый алмаз**, и победа будет за вами! Это заклинание за 7 кристаллов маны лучше приберечь как раз для такого момента, и в данном матч-апе хорошо иметь две его копии.



Противостояния с **Контроль Чернокнижником** и **Куболоком** крайне выгодны для вас, а при условии, что эти архетипы являются довольно популярными в игре, можно

говорить о благоприятных условиях и для самого Биг Жреца.

Куболок будет для вас проще Контроль Чернокнижника. Куболок не использует такие карты, как [Вытягивание души](#) и [Круговерть Пустоты](#), то есть бороться с вашими крупными угрозами ему фактически нечем. Остается только позаботиться о том, чтобы на половине Гул'дана не погибло слишком много Стражей ужаса, в этом вам поможет [Немота](#) и [Ментальный крик](#), использующиеся на [Плотоядный куб](#).

В этом противостоянии вы можете позволить себе действовать медленно, если задавить со старта не получилось. Переиграть по выгоде Контроль Чернокнижник вас едва ли сможет, несмотря даже на такие карты в его арсенале, как [Кровопийца Гул'дан](#), [Н'Зот](#) и так далее. Рыцаря смерти Чернокнижника нужно постараться «ухудшить», уничтожив как можно больше Повелителей Бездны и Демонов Бездны. Старайтесь не применять [Ментальный крик](#) именно на них, если [Кровопийца Гул'дан](#) еще не разыгран.



Видно, что Чернокнижник разыгрывал карту [Безликий манипулятор](#), соответственно, это, скорее всего, Куболок, а значит в его сборке нет AoE ремувала [Круговерть Пустоты](#). Именно поэтому Zalae решает все-таки разыграть Короля-лича, руководствуясь тем, что дополнительное давление ему крайне важно.

Зоолок — классическое агрессивное противостояние, в котором вам нужно только отбиваться и пытаться стабилизировать игровую ситуацию. Инструментов для этого предостаточно, важно лишь вовремя их отыскать и грамотно распределить. Не все Зоолоки играют карту [Кровопийца Гул'дан](#), но все же ожидайте рыцаря смерти на десятый ход, готовьтесь ответить на полный стол демонов каким-либо способом.



Как играть против Биг Жреца

Прежде, чем пытаться играть против Биг Жреца, необходимо понять, что это и есть Биг Жрец. С этим могут возникнуть проблемы, поскольку архетипов класса очень много, и куда популярнее архетипы Контроль Жрец и Комбо Жрец на драконах.

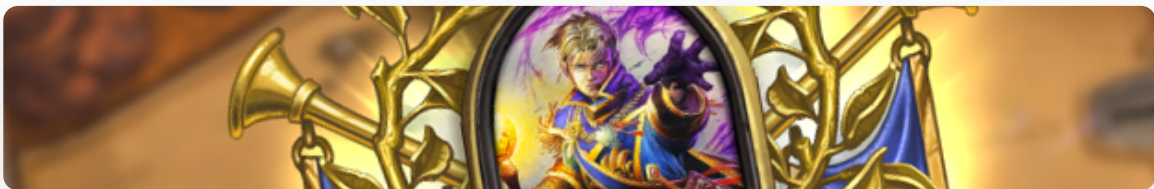
Что же поможет определить, что вы столкнулись именно с Биг Жрецом? Во-первых, до четвертого хода не должно быть разыграно никаких существ, что уже достаточно атипично для других архетипов Жреца. Но, пожалуй, самый яркий индикатор Биг Жреца – использование заклинания **Темные видения** на второй ход, остальные архетипы так поступают очень редко, чаще тогда, когда им срочно нужно найти ответ на какую-то выставленную вами угрозу.

Также, разумеется, Биг Жреца отличает и специфичный муллиган: никакой другой архетип не оставит в руке **Темные видения**.

Теперь об архетипах, которые идеально подходят для противостояния Биг Жрецу. В первую очередь выделяются **Мурлок Паладин** и **Токен Паладин**, они особенно хороши, если сборка Андуина не заточена на противостояние раннему давлению. Трудно Биг Жрецу также в поединках с Квест Магом и Милл Разбойником, колоды которых вы сможете найти в конце данного раздела.

Что до технических карт, которые помогут вам бороться с Биг Жрецом, то тут все очень просто. Вам нужно то, что поможет избавиться от угрозы Андуина, не уничтожая ее: эффект превращения (**Сглаз**, **Инволюция**, **Превращение**), возвращения существа в руку (**Ошеломление**, **Исчезновение**) или другой (**Ментальный крик**, **Зелье безумия**).

Если ничего подобного у вас нет, подойдут просто ремувалы (**Кровожадный злолист**, **Слово Тьмы: Смерть**, **Вытягивание души**, **Круговерть Пустоты**), способы уменьшения характеристик существ (**Равенство**, **Хранитель Солнца Тарим**) и эффекты Немоты (**Разрушитель чар**).



Теперь об общих советах, которые помогут вам улучшить противостояние с Биг Жрецом:



Ожидайте классическую сборку Биг Жреца, представленную в соответствующем разделе: никаких **Малигосов** и других изысков. Зато в ней есть классические ремувалы **Слово Тьмы: Боль** и **Слово Тьмы: Смерть**. К тому же, и появление Темного жнеца Андуина очень вероятно. Конечно, в ладдере встречаются разные версии архетипа, но классическая намного популярнее остальных



Делайте неудобными четвертый и шестой ходы Жреца, вынуждайте его убирать со стола вашу угрозу, а не ставить свою собственную



Все эффекты превращения или другие, о которых речь шла в этом разделе выше, применяйте на первое же выставленное Жрецом крупное существо (на любое, кроме Барнса), дабы не дать тому реализовать Вечное служение и Оберег: малый алмаз



Помните обо всех картах рыцаря смерти и картах Сна, если Жрец уже разыграл Короля-лича или Изеру. Не обыгрывайте конкретную опцию в случаях, если у вас все плохо, лишь в выигрышной ситуации вы можете подумать о том, чтобы исключить различные риски



Не следует обыгрывать комбинацию Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас, особенно если Жрец до этого не разыграл Темные видения. Шансы найти две конкретные карты не так высоки, так что бояться связки двух заклинаний не стоит



Если у вас есть угрозы, уязвимые к Зелью безумия (Маг крови Талнос, Служитель боли), уничтожайте их в ваш ход или разыгрывайте их под AoE эффект оппонента (например, к шестому ходу, когда Биг Жрец будет вынужден использовать Зелье драконьего огня, а еще одного кристалла маны у него не будет)



Если матч-ап с Биг Жрецом изначально не в вашу пользу, надейтесь на то, что тому не повезет, и он не найдет нужные карты на старте. Не обыгрывайте худшие для вас исходы и надейтесь, что повезет вам



Наложив Немоту на 1/1 или 5/5 копию существа, вы сделаете его характеристики полными, но лишите текста. Порой это сыграет вам на руку, порой – вашему оппоненту. Ожидайте, что Биг Жрец сам использует заклинание Немота на свою копию существа









Это трудно осуществимо, но по возможности вы можете попытаться дать оппоненту плохих существ, дабы ослабить карты Оберег: малый алмаз и Вечное служение. С этой целью справятся, например, Вероломство, Разведчица в беде, Голодный эттин, Лирой Дженкинс и некоторые другие карты



Если вы давите на вашего оппонента, старайтесь не атаковать Обсидиановую статую вовсе или же, если атака неизбежна, ликвидировать угрозу с одного удара, дабы Жрец не получил слишком много здоровья. Если сделать ни то, ни другое пока что не получается, предпочитайте не атаковать по провокатору вовсе, чтобы Жрец получил только 4 ед. здоровья при атаке в свой ход, но не больше.

Милл разбойник на Погибели королей от Raena

Милл Разбойник от Raena


 <p>Вы возвращаете ваше существо в руку. Оно стоит на (2) карты меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Сожгите заклинание, которое вы разыгрываете на этом ходу, отойдя на (3) карты меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы получаете кристалл маны до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>Предсмертный хрип: вы замешиваете эту карту в колоду. Все карты на ней сорвутся.</p> <p>1 3</p>	 <p>Ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>x2</p>	 <p>Вы бросаете свое оружие в выбранное существо. Оружие вылетит прочь и возвращается в руку.</p> <p>x2</p>
 <p>Боевой клич: уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p>	 <p>Возвращает существо противника в его руку.</p> <p>x2</p>	 <p>Ваше оружие получает «Позицию жизни».</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное оружие из вашей колоды.</p> <p>3 1</p>	 <p>Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>2 2</p>	 <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1 к атаке.</p> <p>5 4</p>
 <p>Предсмертный хрип: ваше оружие получает +2 к атаке.</p> <p>4 4</p>	 <p>Серия приемов: вы берете 2 существа из колоды.</p> <p>3 2</p>	 <p>Боевой клич: ваше оружие получает +1/+1.</p> <p>5 4</p>	 <p>Серия приемов: уничтожает существо.</p> <p>3 4</p>	 <p>Вы возвращаете всех существ в руки их владельцев.</p> <p>x2</p>	 <p>Боевой клич: получает «Маскировка» до вашего следующего хода.</p> <p>9 5</p>



MANACOST
kolodahearthstone.ru



7760



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Квест Маг Кобольды и катакомбы

Квест Маг Кик

 <p>1</p> <p>Связующая спираль</p> <p>Заклинание: разыграйте 6 заклинаний, которые не были в вашей колоде в предыдущей партии. Награда: «Исколоченный кристалл».</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>1</p> <p>Болтающаяся книга</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайное заклинание мага.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Восточный река</p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p>0</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Инженер-новичок</p> <p>Боевой клич: вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Ученица чародея</p> <p>Ваша заклинания стоит на (1) ману меньше.</p> <p>3</p> <p>x2</p>	 <p>2</p> <p>Арканолог</p> <p>Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p> <p>2</p> <p>x2</p>
 <p>2</p> <p>Петроглиф</p> <p>Вы раскалываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Ледяная преграда</p> <p>Секрет: когда вашего героя атакует, он получает +8 к броне.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Симулякр</p> <p>Копирует существо с наименьшей стоимостью в вашей руке.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Ледяная плыва</p> <p>Секрет: предотвращает нанесение вам урона противником и дает вам преимущество до конца хода.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Интеллект чародея</p> <p>Вы берете 2 карты.</p> <p>x2</p>	 <p>3</p> <p>Кольцо льда</p> <p>Замораживает всех существ противника.</p> <p>x2</p>
 <p>3</p> <p>Ванширский оракул</p> <p>Боевой клич: каждый игрок берет 2 карты.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	 <p>4</p> <p>Копья из лавы</p> <p>Призывает копия вашего выбранного существа.</p> <p>x2</p>	 <p>5</p> <p>Фалмайт заговаривает</p> <p>Вы кладете в руку 3 случайные карты заклинаний мага.</p> <p>x2</p>	 <p>6</p> <p>Снежная буря</p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>	 <p>7</p> <p>Архимат Антонидас</p> <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, вы кладете карту «Огненный шар» к себе в руку.</p> <p>5</p> <p>7</p>	



HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

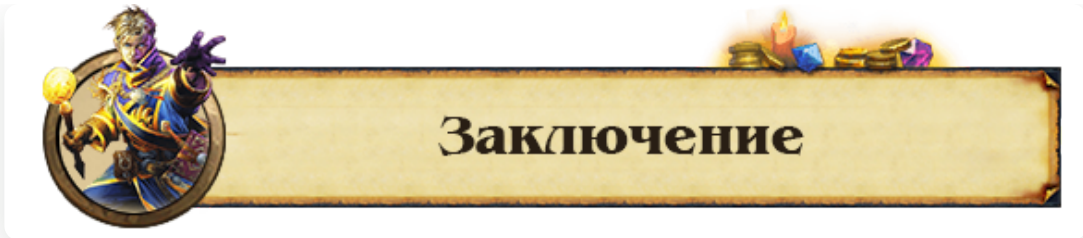


7800



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



Неизвестно, переживет ли Биг Жрец ротацию Стандартного режима, которая произойдет уже совсем скоро. Точно можно сказать, что ключевой карты архетип лишится: Барнс отправится покорять мету Вольного режима и только ее.

Раз существование Биг Жреца в будущем находится под большим вопросом, испытать эту колоду в деле нужно сейчас, пока еще есть время. Конечно, пылить последние легендарные карты для того, чтобы собрать Биг Жреца, не стоит, но при должной коллекции и, разумеется, желании прочувствовать вкус игры данной колоды стоит.

Мало того, что Биг Жрец силен, труден в исполнении и многогранен, он еще и крайне эффектен: побеждать мощными и яркими легендарными существами с потрясающими и красивыми эффектами – крайне приятное занятие, которое подарит вам невероятные эмоции.

Спасибо за ознакомление с гайдом, до скорых встреч!