

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Биг Жрец РЛТ (патч 9.1)

23.09.2017

Гайды

Гайды Рыцарей Ледяного трона

Гайд по архетипу: Биг Жрец РЛТ

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)

Наверняка многие из вас уже испытали на себе мету Рыцарей Ледяного Трона после нерфов карт. Если так, вы наверняка заметили значительные перемены в ней по сравнению с тем, что было ранее: Друидов стало меньше, как и старых агрессивных колод, зато появились другие: Темпо Разбойник, Мидрейндж Охотник, а лидером всего этого действия стал Жрец. О нем и предлагается поговорить сегодня.

Самый популярный архетип Андуина сейчас – [Казакус Жрец](#), но отдельный гайд ему уже был посвящен. Вы, конечно же, вскоре найдете его обновленным под патч 9.1, как только мета более-менее уляжется и будет понятно, какие колоды [Казакус Жреца](#) оказались в выигрыше, как этот архетип чувствует себя в конкретных матч-апах, какие карты вы должны искать на стадии муллигана и почему. Сейчас же можно уделить внимание второй по популярности колоде класса – Биг Жрецу.

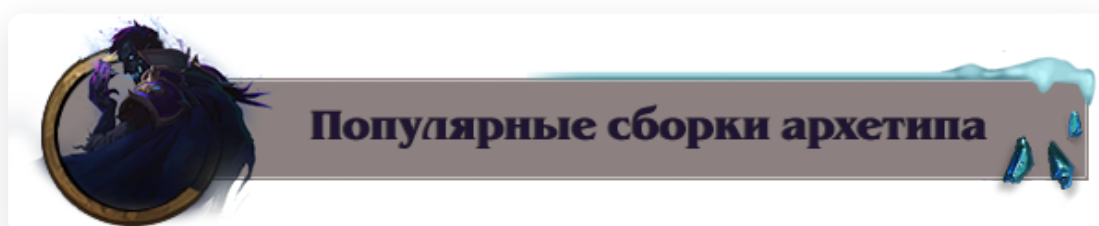
Биг Жрец, то есть Жрец, использующий как основной способ победы тяжелые угрозы, которые можно получить очень рано и за незначительное количество кристаллов маны, расцвел только в мете Рыцарей Ледяного Трона, хотя подобные архетипы с механикой воскрешения можно было найти еще в далекие времена Вечеринки в Каражане более года тому назад. Пока что Биг Жрец в актуальном своем виде всегда оставался в тени более популярного и, кажется, более мощного архетипа класса [Казакус Жреца](#), но, возможно, дело не в общем уровне силы, а в других факторах, которые сдерживают героя статьи.

Первый из них – дороговизна колоды: в ней присутствует значительное количество легендарных карт, без которых представить ее буквально невозможно. Второй фактор, мешающий Биг Жрецу быть популярным, это некая авантюренность колоды: она, пожалуй, в большей степени, чем остальные герои меты, зависит от вашей удачи. Если фортуна отвернется от вас, проиграть можно почти любому оппоненту, зато при хорошем или даже нормальном стечении обстоятельств Биг Жрец способен обыграть любого. Кого-то такие особенности отталкивают, других же, наоборот, могут привлечь.

В любом случае на Биг Жреца вы должны обратить ваше внимание по одной веской причине: этот архетип хорошо справляется с [Казакус Жрецом](#), а это значит, что у вас есть шансы «законтрить» лидера нынешней меты. А отказываться от такой возможности едва ли следует. Конечно, у Биг Жреца есть и другие положительные матч-апы среди популярных архетипов, но есть и проигрышные, впрочем, как и у любого другого. Во всем этом, конечно же, необходимо разобраться. Как и в том, что искать на муллигане, как вести себя в игре, какую сборку выбрать и во многом другом.

В данном гайде вы найдете следующие разделы:

-  Популярные сборки архетипа
  -  Основные карты
    -  Опциональные карты
      -  Муллиган
        -  Стратегия игры
          -  Обсуждение карт со случайным эффектом
            -  Матч-апы
              -  Как играть против Биг Жреца
                -  Заключение



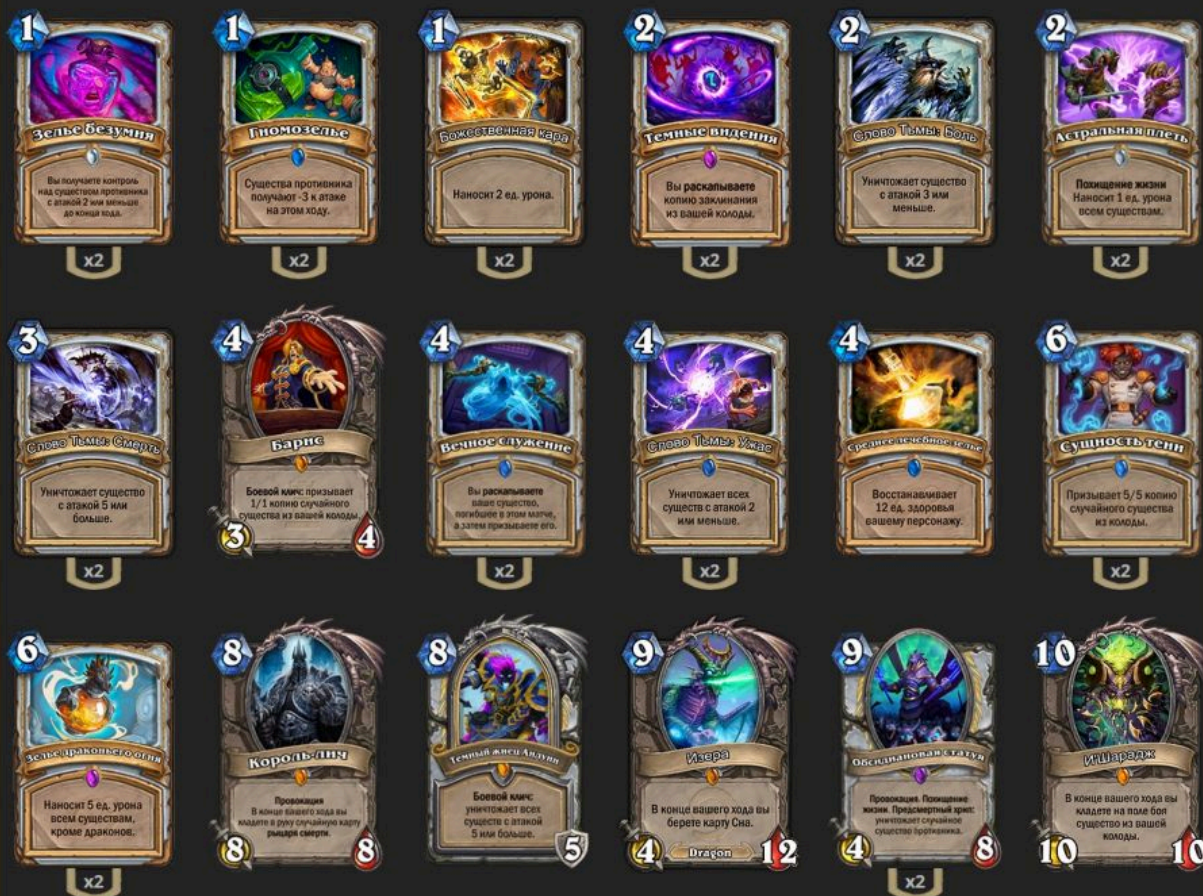
Биг Жрец – интересный архетип в том плане, что его сборок не очень-то и много. Все дело в специфическом плане на игру, требующем специфических инструментов: в нынешней коллекции карт просто нет такого их разнообразия, чтобы обеспечить Биг Жреца достойными опциями и вариантами.

Вот, например, с приходом патча 9.1 Биг Жрец практически не изменился, поскольку у него просто нет значимых альтернатив. Конечно, возможны пара-тройка замен, но они обоснованы скорее вкусами и предпочтениями игрока, а не сдвигами меты и необходимостью искать «контрплеи».

Дело еще и в ключевой особенности Биг Жреца, не позволяющей ему значительно меняться. Архетип завязан на Барнсе и Сущности тени, с помощью которых Жрец просто обязан получить мощнейшее существо. Если вы захотите взять какие-то технические карты, например, Ползуна Голакку или Харрисона Джонса, вы просто разрушите синергию Барнса и Сущности тени с вашими существами, а, следовательно, и всю идею архетипа.

Так, единственными опциями и вариациями Биг Жреца становятся только заклинания. Их архетипу нужно много, но вот богатого выбора классовая коллекция не предоставляет, чем и обуславливается незначительное количество сборок архетипа, по сути своей мало чем отличающихся друг от друга.

## Биг Жрец от midol\_star



### КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Классическая сборка Биг Жреца, почти ничем не отличающаяся от версий до патча 9.1. Вы можете с уверенностью пользоваться ею и сейчас, когда новый патч вступил в силу и мета изменилась. Биг Жреца это все касается не столь уж сильно. Из спорных карт здесь можно отметить только Астральную плеть, которую вы можете заменить Немотой, Массовым рассеиванием, Нечто из янтаря или другими заклинаниями по вашему вкусу.

## Биг Жрец от LostHead



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Если вам хочется чуть более необычную колоду, обратите внимание на эту версию. Она, в принципе, мало чем отличается от сборки выше, зато ею добились высоких позиций в легенде совсем недавно. Ее единственное существенное отличие от «дефолтных» версий – наличие Слова силы: Щит.

## Frescha's Биг Жрец



### КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажми чтобы скопировать в буфер

Эта версия, как и прошлая, обращает на себя внимание, в первую очередь, благодаря одному нововведению. На этот раз автор сборки выбрал Запретную форму – редко используемая карта, однако в теории хорошо вписывающаяся в колоду, которая порой нуждается в каких-то угрозах или в начале, или в середине партии. Узнать больше о силе Запретной формы и вероятностях получения существ вы можете из этой статьи, где подробно разбираются дропы за каждую манастоимость, выделяются их особенности и так далее.

## Биг Жрец от YouKnowWP



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Необычная сборка Биг Жреца, опять же уже доказавшая свою эффективность в патче 9.1. В сборку добавляется Малигос как альтернативный способ победы, а с ним и несколько лишних заклинаний, наносящих урон по вражеским персонажам: **Взрыв разума**, **Астральная плеть**, **Кольцо света**, **Божественная кара**. Достаточно интересная версия поможет вам лучше справляться с угрозами на столе и находить неожиданный летальный урон.

## ОТК Биг Жрец от Rage

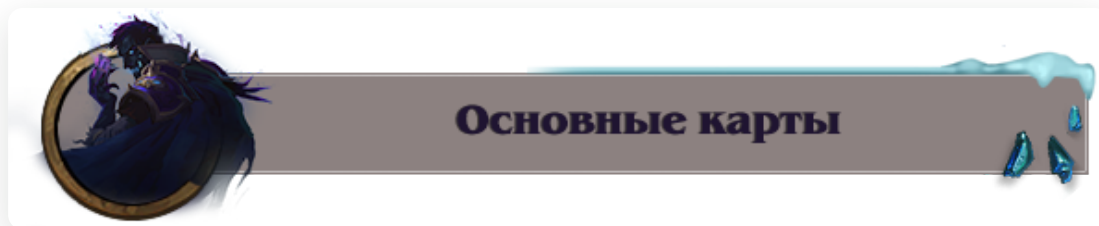


**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажми чтобы скопировать в буфер

Rage – настоящий мастер необычных и странных колод, в патче 9.1 он достиг ранга легенды такой версией ОТК Биг Жреца, которая чем-то напоминает прошлую, но только уже полностью отказывается от медленного плана на игру и давления существами. Такой Жрец авантюрен, зато способен молниеносно заканчивать партии в свою пользу благодаря огромному количеству урона, особенно он эффективен против оппонентов

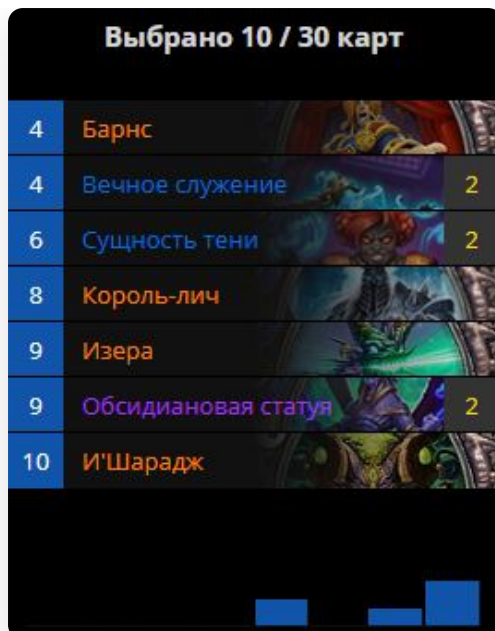
без значительного количества исцеления. А даже те, у кого оно есть, могут не ожидать, что вы нанесете так много урона за один ход.



Выбрано 21 / 30 карт		
1	Божественная кара	
1	Гномозелье	2
1	Зелье безумия	2
2	Слово Тьмы: Боль	2
2	Темные видения	2
3	Слово Тьмы: Смерть	2
4	Барнс	
4	Вечное служение	2
4	Слово Тьмы: Ужас	2
6	Зелье драконьего огня	2
6	Сущность тени	2
10	И'Шарадж	

Основа колоды – это карты, используемые всеми или почти всеми сборками архетипа. Без них представить себе Биг Жреца буквально невозможно. Если у вас нет Барнса или И'Шараджа, можете даже не пытаться сделать колоду Биг Жреца, но вам, помимо них, конечно же, будут необходимы все остальные основные карты из списка, а также еще и опциональные легендарные карты: или классический набор, или ОТК набор, но об этом в следующем разделе.

Можно выделить и другую основу колоды, которая обеспечивает Биг Жреца условием победы. Здесь будет совсем немного карт, но каждая из них невероятно важна.

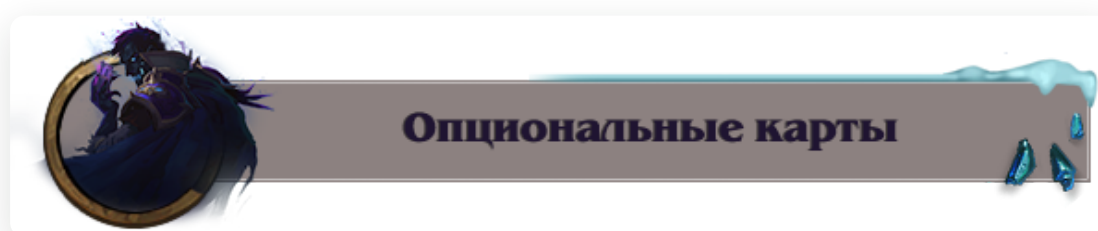


Именно этой великолепной десяткой карт вы будете выигрывать ваши противостояния: они обеспечивают единственное условие победы классической сборке Биг Жреца без **Малигоса** и Пророка Велена. Если вы за классику, каждая из этих карт обязательна, и все они необходимы для создания конкурентоспособного архетипа.

По сути, неважно, что вы возьмете в остальные 20 слотов в вашу колоду, там может быть все что угодно, лишь бы не существо, иначе **Барнс** будет его призывать и рушить синергию основных десяти карт, обеспечивающих условие победы.

Если вы взглянете на заклинания Жреца, вы не найдете значительного количества вариантов и опций, так что волей не волей выберите 20 заклинаний, которые сделают вашу сборку похожей на все приведенные выше.

Однако какие-то вариации все же допустимы, все их можно обсудить в следующем разделе.



**Запретная форма** – редко вы встретите Биг Жрецов с этим заклинанием, несмотря на то что оно, казалось бы, идеально вписывается в концепцию архетипа, который не может использовать существ. **Запретная форма** – это существо за любое количество маны, но выраженное в заклинании, так что синергии с **Барнсом** оно не нарушит. Минус его, очевидно, в том, что у вас тут нет контроля: **Запретная форма** может призвать не очень сильную угрозу или вообще что-то вредное. Здесь важно знать риски и избегать особенно опасных дропов (подробнее узнать, какие кристаллы маны надежны и сильны, а какие – нет, вы можете, прочитав уже упоминавшуюся выше статью).

**Немота** – одна копия этого заклинания является не только неплохой технической картой против баффов, существ с предсмертным хрипом и другими особенностями, но и

отличной синергией с **Барнсом**. Если вы примените Немоту на ваше существо 1/1, призванное **Барнсом**, оно, конечно же, потеряет свои особенности, но зато получит первоначальные характеристики. А порой характеристики намного важнее. Когда это существо умрет, вы сможете его воскрешать уже со всеми особенностями и полными характеристиками.

**Божественная кара** - эффективность этого заклинания напрямую зависит от нескольких факторов. Первый - внутренний: используете ли вы **Малигоса** или Пророка Велена в вашей сборке? Если да, то брать две копии Божественной кары просто необходимо. Второй - внешний: как много в мете опасных существ с 1-2 единицами здоровья, не преобладают ли они над ранними дропами с тремя. Если мета благоприятна для Божественной кары, то есть в ней много угроз с 2 единицами здоровья, брать это заклинание, безусловно, следует в двух экземплярах. Сейчас, кажется, как раз такое время. В других случаях вы можете ограничиться одной копией этой карты.

**Гномозелье + Слово Тьмы: Ужас** - пара этих карт отлично сочетается друг с другом, хотя они могут быть использованы и не в связке: **Слово Тьмы: Ужас** хорошо показывает себя против агрессивных колод, особенно против Токен Шамана, а **Гномозелье** синергирует и с Зельем безумия, и со Словом Тьмы: Боль помимо основной комбинации. Вместе эти два заклинания помогают Жрецу избавиться практически от любого стола, чем пренебрегать, конечно, нельзя. Вы можете не брать связку этих карт лишь в случаях, если у вас есть другой подходящий набор ремувалов, например, **Кольцо света + Астральная плеть**, лучше синергирующие с **Малигосом** и Пророком Веленом.

**Зелье безумия** - отличная карта против популярных в нынешней мете Охотников, которая также пригодится и во многих других матч-апах, чаще агрессивных. Хотя с Зельем безумия можно многое сделать и против медленных оппонентов, скомбинировав его с **Гномозельем**.

**Внутреннее зрение** - необычная и непредсказуемая карта, успешная или неуспешная реализация которой зависит от руки оппонента и вашей удачи. Некоторые игроки, взявшие топ-5 Биг Жрецом в патче 9.1, рекомендуют взять одну копию Внутреннего зрения для дополнительной гибкости и вариативности.

**Слово силы: Щит** - обычно это заклинание добавляется во все колоды Жреца, но Биг Жрец - исключение, поскольку у него очень мало существ, то есть целей для баффа. Да и все они достаточно много стоят. Впрочем, Биг Жрец тоже нуждается в доборе карт, а **Слово силы: Щит** можно применять и на вражеских существ. Какая разница, сколько у них здоровья, если они будут уничтожены вашими Словом Тьмы: Боль или аналогичными эффектами.

**Астральная плеть** - чаще всего используется в версиях с **Малигосом** и Пророком Веленом, хотя ее можно взять и без этих легендарных существ. **Астральная плеть** особенно хороша против агрессивных колод, заполняющих стол мелкими угрозами, например, Мидрейндж Охотник. Поскольку этот оппонент сейчас достаточно популярен, включение пары копий Астральной плети в вашу сборку может оказаться хорошим решением. Если мета станет чуть медленнее, эту карту можно оставить в одном экземпляре или убрать вовсе.

**Взрыв разума** – используется исключительно в агрессивных ОТК версиях Биг Жреца с Малигосом и/или Пророком Веленом. Помогает преимущественно в контроль матч-апах и с Разбойниками. В агрессивных матч-апах будет мертвой и бесполезной картой, которую никак не применить.

**Украденные мысли** – хорошая медленная карта для медленных противостояний, с помощью которой можно найти неожиданно полезные инструменты для победы или защиты. Нестабильность Украденных мыслей и слабый потенциал в трудных агрессивных поединках делают карту редкой в сборках Жреца в целом и Биг Жреца в частности.

**Массовое рассеивание** – уже было сказано, что добор важен для Биг Жреца, а вот необходимость в эффектах немоты зависит от меты. Раньше в патче 9.0 в игре было много Агро Друидов и Мурлок Паладинов, против которых **Массовое рассеивание** очень хорошо. Сейчас же есть существа Охотника – тоже неплохие кандидаты для эффекта немоты, а вот насчет других важных архетипов меты пока что такого сказать нельзя. Все еще может измениться, так что не забывайте о Массовом рассеивании – одна копия этого заклинания хорошо смотрится в колодах рассматриваемого архетипа, если мета подходящая.

**Кольцо света** – используется в сборках с Малигосом и Пророком Веленом как дополнительная мощная AoE зачистка и источник урона по вражескому герою. Без этих усилителей никакой необходимости в Кольце света нет, другие AoE ремувалы лучше справляются с задачей зачистить стол.

**Темные объятия** – возможно, не лучшая карта в Hearthstone даже для коллекции Жреца: странная, ситуативная и непоследовательная. Вы можете поэкспериментировать с Темными объятиями, но, вероятно, все же найдутся альтернативы достойнее.

**Священный огонь** – та же самая ситуация, что и с прошлым заклинанием. На деле это и неплохой ремувал, и неплохой финишер, и неплохой источник исцеления, но, кажется, он стоит слишком много для своих эффектов.

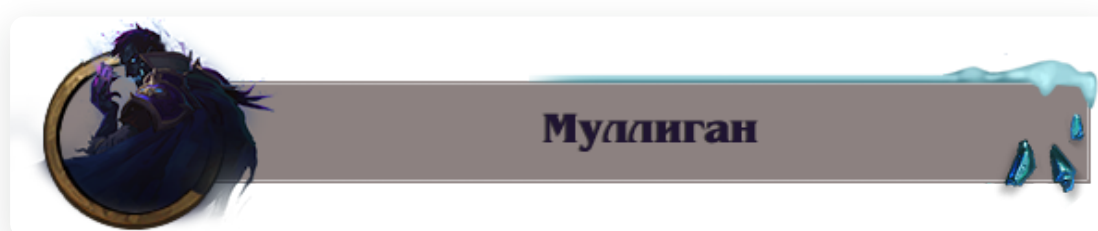
**Нечто из янтаря** – раньше можно было видеть Биг Жрецов с одной или двумя копиями этой карты. Она действительно неплоха: часто поможет вам выставить дополнительную Обсидиановую статую, хотя есть и другие неплохие угрозы за 8-10 кристаллов маны в общей коллекции, например, **Заряженный дьявозавр**, который сразу же сможет атаковать и по вражескому герою. **Нечто из янтаря** улучшает, в первую очередь, самые медленные матч-апы, а вот в быстрых это заклинание слишком медленное. Берите или не берите **Нечто из янтаря** в зависимости от вашей локальной меты и успеха/неуспеха в быстрых и медленных матч-апах.

**Контроль разума** – мера в контроль матч-апах для самых отчаявшихся. Чудовищно медленное заклинание, которое ухудшит все быстрые матч-апы, но значительно улучшит медленные.

**Темный жнец Андун** – рыцарь смерти Жреца используется Биг Жрецом не совсем так, как **Казакус** Жрецом: для последнего это в первую очередь источник огромного количества урона, а для Биг Жреца же это, в первую очередь, массовый ремувал тяжелых угроз оппонента. Хотя и новая сила героя, конечно же, является приятным

дополнением, только вот «пулемета» достигнуть вы не сможете: и карты в вашей колоде часто дороговаты, и сила героя все-таки не будет бесплатной. Чаще всего Темного жнеца Андуина добавляют во все сборки Биг Жреца, отказываются от него только необычные версии архетипа с ОТК элементом. Не забывайте, что рыцарь смерти своим боевым кличем уничтожает и союзных существ с показателем атаки 5 и более.

**Пророк Велен** и **Малигос** – пара этих карт, безусловно, сделает вашего Биг Жреца куда более необычным и интересным, но не факт, что более результативным. Да, вы улучшите некоторый контроль матч-апы, сможете совершать эпичные «камбэки» с помощью Астральной плети, наносящей 6 единиц AoE урона и так далее. Это все очень эффектно, но не всегда эффективно. По крайней мере, классическая версия Биг Жреца используется чаще, она надежнее, что важно в условиях того, что сам по себе архетип своей надежностью не славится. Если вас это не пугает, смело кладите **Малигоса** в вашу колоду. Добавляйте его, и лишь тогда в дополнение к этому дракону можно положить и Пророка Велена, но не стоит брать Пророка Велена без **Малигоса**.



Стадия выбора карт для старта игры Биг Жреца – любопытный пример использования так называемого агрессивного муллигана. Это значит, что вы ищете специфическую карту – лучшую в данном матч-апе, сбрасывая все остальное в ее поисках, даже если это приемлемая и неплохая карта для старта. Биг Жрец агрессивно муллиганит в поисках **Барнса**, поскольку это ключевое существо, с которым ваши шансы на победу возрастут многократно.

Но сказать «ищите **Барнса** и точка» – простой, но не абсолютно верный совет. Пусть вы и будете часто сбрасывать все другие карты ради этого легендарного существа, порой следует оставлять что-то еще, особенно если вам досталась Монетка. А еще важно решить, что вы будете искать, если вам посчастливится найти **Барнса** сразу же.

Очень многое зависит от матч-апа, так что читателю предлагается разобраться с особенностями муллигана против каждого класса.

**Барнс**

**Барнс**

**Вечное служение**

**Барнс**

**Зелье безумия**

**Барнс**

**Барнс**

**Слово Тьмы: Боль Слово Тьмы: Смерть Зелье безумия**





**Обсидиановая статуя** – защитная опция, весьма хороша в ситуациях, когда вы отстаете и вам необходимо восстановить здоровье и убрать угрозы с вражеской половины. На все это способна **Обсидиановая статуя**. Она, к сожалению, не очень хороша в контроль противостояниях, если вы получите ее на 4-5 ходах, поскольку не наносит достаточного количества урона. Хотя и она лучше, чем ничего, а если ваш оппонент – Жрец, очень удобно держать на столе крупную угрозу с 4 единицами атаки.



**Изера и Король-лич** – а эти варианты, наоборот, куда лучше показывают себя в медленных противостояниях. Они объединены, так как выполняют схожую функцию: дают в руку Биг Жрецу дополнительные ресурсы (о них самих в следующем разделе). Здесь же важно отметить, что с Изерой и Королем-личом на столе вы будете чувствовать себя очень уверенно, порой даже не стоит выставлять ничего больше, пока

эти угрозы не будут зачищены. Конечно, это не касается ситуаций, когда



ваша рука переполнена, что вполне может случиться. **Король-лич**, помимо всего прочего, еще и хорошая защитная карта из-за провокации, хотя его и проще убить из-за не такого высокого количества здоровья. А вот **Изера**, пусть и не обладает внушительной атакой, доставит массу проблем даже контроль колоде, поскольку многие карты Сна дадут вам дополнительный урон для выигрыша в будущем или просто отличные темповые инструменты.

**И'Шарадж** – лучший вариант практически во всех ситуациях и против агро,



и против контроль колод, так как появление этого древнего бога даст вам еще одно из перечисленных выше существ. **И'Шарадж** хуже лишь в тех случаях, когда эти существа в вашей колоде кончились, хотя и в этом случае он всё еще будет оставаться внушительной угрозой 10/10, с которой оппоненту придется считаться в любом случае.

Важно 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 **Изеру** на стол, но она уже не даст вам

карту Сна в этот ход, поскольку появилась на вашей половине после завершения вашего хода.

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 порой вы будете призывать из колоды само существо (случай с И'Шараджем), а порой 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 раньше, но это маловероятный сценарий.

В идеале Биг Жрец может сгенерировать очень много угроз, несмотря на то что самих крупных существ всего лишь четыре штуки. Вы можете дважды воскресить их Вечным служением, а еще призвать две копии 5/5 и одну 1/1 Сущностью тени и Барнсом соответственно. Собственно говоря, две эти карты – ваши лучшие условия победы. Найдя их рано, вы значительно увеличите вероятность победы. Но и это не все доступные вам угрозы, ведь и Король-лич, и Изера будут давать вам в руку дополнительные карты, среди которых вам могут попасться лишние опасные существа или способы их получить.

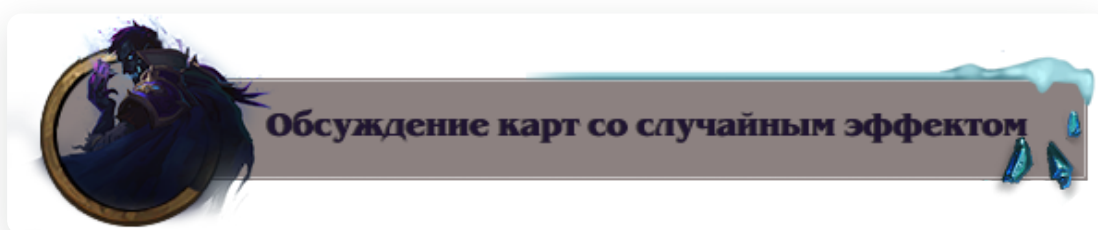
Итак, в идеале ваш план на игру выглядит следующим образом: вы отбиваетесь от угроз в первые 2-3 хода, затем ставите Барнса. Как только слабая версия ваших угроз 1/1 умрет, ее можно будет воскресить Вечным служением, можно же будет призвать что-то еще Сущностью тени. Если вам посчастливится достать И'Шараджа, опять же, шансы на победу возрастут многократно. Далее вы, если это потребуется, продолжаете давление вашими угрозами, генерируя все новые и новые. С существами оппонента лучше всего размениваться заклинаниями, пока ваши собственные будут бить по герою противника. Не забывайте о том, что Средним лечебным зельем можно восстанавливать здоровья не только герою, но и вашим тяжелым угрозам, а Зелье драконьего огня наносит урон и вашим существам, если это не дракон (Изера или ее Изумрудный дракон). Аналогично и Темный жнец Андуйн своим боевым кличем уничтожит и ваших существ с 5+ единицами атаки, так что хорошо подумайте, прежде чем разыгрывать его.

Но выше, конечно же, были рассмотрены только идеальные сценарии развития событий, которые, к сожалению, случаются далеко не всегда. Хотя Биг Жрец и является относительно стабильной колодой, все же от захода нужных карт он зависит достаточно сильно в сравнении с некоторыми другими архетипами. Барнс не всегда будет приходить к четвертому ходу, даже если вы будете агрессивно муллиганить в его поисках, может не прийти и Сущность тени. Но самый плохой сценарий: когда вы призываете Сущностью тени Барнса 5/5 или когда все четыре ваших существа приходят в руку до наступления поздней стадии игры.

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 и Сущности тени вы способны дотянуть до

выхода ваших больших существ. Особенно эффективны **Зелье драконьего огня** и **Темный жнец Андуин**, с помощью которых вы сможете избавиться от практически любого стола оппонента. Немаловажно беречь ваши угрозы, если их остается мало, и не подставляться под возможные AoE эффекты, которыми можно убрать сразу двух-трех ваших крупных существ (например, **Потасовка**, **Темный жнец Андуин**). Вы не можете позволить себе невыгодно размениваться вашими существами, так как именно они и только они принесут вам победу.

Впрочем, если вы смогли рано стать рыцарем смерти, возможно всё же задуматься о том, чтобы выиграть и через вашу силу героя. Пусть она и не будет бесплатной, у вас все-таки есть достаточное количество дешевых заклинаний, чтобы наносить по 2 единицы 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 приступать к агрессивным действиям.



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: 23 штуки. Многие вы, конечно же, найдете на муллигане, можно так же вычестить и саму копию Темных видений, которую вы используете. В любом случае, найти что-то конкретное может быть достаточно трудно

(посчитать легко, разделите 3 на оставшееся в колоде количество заклинаний), но порой ответить на угрозы оппонента вы можете не каким-то одним заклинанием, но 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 и разной механикой, однако все они выбирают из одного и того же «пула»: из 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 этих существ. Посчитать вероятность найти конкретное существо легко: 1 разделите на оставшееся в колоде количество существ, их не может быть больше 6, так что вероятности найти что-то конкретное очень высоки. Уже было отмечено, что без наличия существ в колоде все три данные карты не призовут 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 1-2 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, которых вы украли Зельем безумия).

**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 и самостоятельно, например, Астральной плетью, Зельем драконьего огня или Божественной карой — предсмертный хрип выберет только переживших АоЕ 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, пытайтесь 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.


 **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 единицами 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 неустойчивым 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 единиц урона, хотя и исцеление вашего героя или существа — хорошая опция.

 **Смерть и разложение** - еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добывания 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 зачастую Армия мертвецов для вас будет картой с эффектом “уберите 5 заклинаний из вашей колоды, потратьте 6 маны на это” — не самая радужная перспектива.

**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 нейтрализовать 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 еще послужит вам 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.



Данный раздел написан на основе уже известных статистических данных меты патча 9.1 с различных ресурсов. В первую очередь проанализированы проценты побед Биг Жреца против популярных колод, также учтены и типовые сборки самых популярных архетипов.



### Воин

**Пират Воин** стал медленнее, но всё равно его раннего темпа может оказаться достаточно для того, чтобы быстро провалить вас, несмотря на избыток тяжелых провокаторов и исцеления. В данном матч-апе, который все же чаще заканчивается в пользу Пират Воина (но при этом поединок все-таки ближе к равному, чем проигрышному), очень многое зависит от того, смогли ли вы рано выставить на стол Обсидиановую статую. Эта угроза делает все, что вам нужно в данном матч-апе: дает вам провокацию и исцеление. Пока вы ищете ее, зачищать стол можно целым набором точечных и AoE ремувалов, с этим часто особых проблем не будет. Беда лишь в том, что многие источники урона Пират Воина действуют сразу же при розыгрыше, так что здоровье вы терять будете даже при наличии ответов на всех существ Гарроша. Проблемы доставит оружие, ведь уничтожить его вы не сможете совершенно никак.

Выставив Обсидиановую статую, приготовьтесь к тому, что она может быть устранена Разрушителем чар. Скорее всего, вы проиграете в этом случае, так как быстро убить союзное существо 4/8 и воскресить его снова со всеми характеристиками и особыми эффектами вы не сможете, это займет как минимум два хода, за которые все уже может решиться не в вашу пользу.

Постарайтесь использовать **Среднее лечебное зелье** лишь тогда, когда Пират Воин лишен угроз на столе, ведь в противном случае существа отнимут полученное вами

исцеление достаточно быстро, а вот сделать это оружием и взрывным уроном из руки труднее, по крайней мере, эти ресурсы истощаются в отличие от атак существ.



## Паладин

**Мурлок Паладин** стал значительно медленнее с патчем 9.1, как и Пират Воин, что в значительной степени упрощает жизнь Биг Жрецу. Как и с любой агрессивной колодой, часто вы захотите найти Обсидиановую статую. Хотя в этом матч-апе есть и другие важные и очень полезные карты. В отличие от того же Пират Воина, Мурлок Паладин действует только от стола: ему нужно сначала что-то поставить на него и дождаться следующего хода, дабы нанести вам урон. Так, у вас будет масса времени ответить на все вызовы, брошенные Мурлок Паладином. Очень помогут и [Зелье драконьего огня](#), и связка Гномозелья и Слова Тьмы: Ужас или Зелья безумия.

Если в вашей сборке есть [Немота](#) или [Массовое рассеивание](#), одолеть любого Паладина будет проще, ведь у вас будут идеальные ответы на Гребнистого скакуна и Тириона Фордринга. На баффы можно ответить и иначе, а точнее предвосхитить их, не оставив Утеру существ к 4, 6 и 7 ходам, когда тому захочется использовать [Печать королей](#), Гребнистого скакуна и Костяную кобылу соответственно.

Схватка с **Контроль Паладином** будет труднее: вам нужно будет действовать быстро и отчасти даже авантюрно, поскольку в долгосрочной перспективе оппонент найдет ответы на все ваши угрозы. Но вот искать их он будет достаточно долго из-за отсутствия значительного количества добора, так что шансы продавить его быстро у вас есть. Приятно и то, что большинство ваших существ даже после дебаффа Миротворца Алдоров продолжают представлять опасность из-за своих дополнительных эффектов.



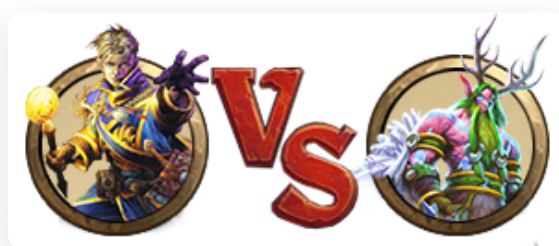
## Охотник

**Мидрейндж Охотник** стал крайне популярен в последние дни, что и можно назвать главной помехой Биг Жреца на пути к захвату ладдера. Матч-ап с ним невыгоден для героя статьи во многом из-за способности Рексара наращивать слишком высокий темп на старте, хотя есть и другие усложняющие поединок факторы. Например, [Смертельный выстрел](#), используемый многими сборками, может подарить Охотнику слишком много темпа и выгоды. У вас, впрочем, тоже есть инструменты, с помощью которых можно

испортить настроение Охотника. Главное, конечно же, **Зелье безумия**, с которым вы способны украсть Бабушку или просто совершить выгоднейший обмен одного вашего заклинания на две угрозы Охотника. Полезными картами на старте также будут **Астральная плеть**, **Божественная кара**, **Немота** и другие: все они помогают сдерживать натиск Рексара и перейти к более комфортной поздней стадии партии.

Последняя и самая тяжелая угроза оппонента — **Высокогрив саванны**, ответить на которого достаточно трудно, особенно учитывая напряженную в большинстве начальную стадию игры, по результатам которой и вы, и ваш оппонент можете остаться без ресурсов в руке.

Помните о том, что вам необходимо стараться закрепиться на столе в любом случае. Вы едва ли выиграете, если просто будете отбиваться от всего, что ставит Охотник, ведь ваши карты в руке будут пропадать с той же скоростью что и карты оппонента, а тот способен постоянно давить своей силой героя и возможностью нанести взрывной урон из руки оружием и заклинаниями. В какой-то момент вы обязаны будете выставить ваши угрозы, лучше сделать это раньше, чем позже, пока ситуация на столе еще более-менее стабильна.



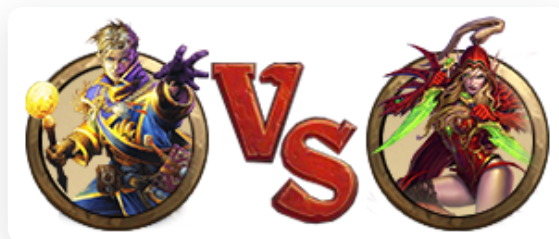
## Друид

**Джейд Друид** тоже не так силен, но он всё еще способен дать отпор Биг Жрецу, особенно если в его сборке будет **Опытный охотник**. Сейчас Джейд Друиды в основном не прибегают к помощи этого ремувала, так как их более насущной задачей становится защита от агрессии. Это на руку Биг Жрецу, который все эти антиагро инструменты практически не замечает. В данном матч-апе вы планируете давить, и чем раньше, тем лучше. Огромные характеристики ваших существ являются вашим главным козырем, ведь Друиду невероятно трудно ответить на них с помощью заклинаний. Оппонент будет пытаться отвечать на ваши угрозы своими, вам нужно стараться не допустить этого, пуская в дело весь арсенал доступных вам ремувалов. Как и было сказано в разделе “стратегия игры”, предоставьте вашим существам атаковать героя противника, а от его угроз избавляйтесь с помощью заклинаний. Сценарий, конечно, не всегда рабочий, но вы должны понимать, что поставлены в жесткие рамки: у вас не бесконечное количество существ, их, напротив, совсем немного, пусть они и крайне сильны. Поэтому затягивать партию (особенно против Джейд Друида) — план, мягко говоря, неудачный.

Помните о Ползучей чуме, которая всё еще встречается в сборках архетипа. Идеальный ответ на нее — **Слово Тьмы: Ужас**.

Если вам посчастливилось встретить **Агро Друида**, бороться с ним в целом должно быть проще, чем с Пират Воином или Мидрейндж Охотником, так как у вас будет время

ответить на все выставленные угрозы. Благо, этот архетип стал куда более предсказуемым после ослабления Озарения, так что распределять ремувалы и оставлять ответы на ключевые угрозы вам станет проще. Будет здорово, если в вашей сборке есть **Немота** или **Массовое рассеивание**, хотя и другие карты хорошо показывают себя в данном матч-апе (**Слово Тьмы: Ужас** особенно в сочетании с **Гномозельем** сможет выиграть вам очень много времени).



## Разбойник

**Темпо Разбойник** становится, кажется, лидером по популярности в патче 9.1, по крайней мере, среди сборок своего класса, хотя у этого архетипа есть потенциал стать одной из сильнейших колод меты в целом. Всё дело в отсутствии как таковых невыгодных матч-апов, многие из них или равные, или выигрышные. Хорошо, что поединок с Биг Жрецом можно охарактеризовать как равный. Хотя архетип оппонента еще эволюционирует и изменяется, поэтому порой бывает трудно определить, с какой же именно сборкой Темпо Разбойника вы столкнулись.

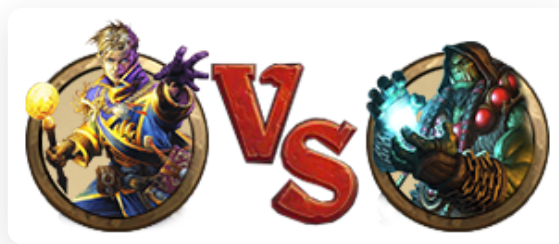
Две самые опаснейшие карты в данном матч-апе для вас — **Кровожадный злолист** и **Костяная кобыла**: они дают очень много темпа оппоненту, а вас ставят в затруднительное положение, вынуждая или отвечать на угрозы, или получать очень много урона. Но вообще потенциал взрывного урона у Темпо Разбойника достаточно низок: все ограничивается **Хладнокровием** и, возможно, **Лироем Дженкинсом**. Правда возможны еще безумные комбинации с **Шагом сквозь тень**, но думать о таком уже не стоит.

Вы должны достаточно комфортно чувствовать себя на начальном этапе игры, особо опасным существом будет разве что **Капитан Южных морей**, его необходимо убрать со стола как можно быстрее. То же самое нужно сделать с **Шаку Собирателем**, как только тот выйдет из маскировки, хотя его можно убить и в ней. Все мелкие угрозы для вас не так страшны, а других у Разбойника в начале не будет. Вот к средней стадии игры потенциал оппонента раскроется на максимум, желательно к этому времени обзавестись или какими-то угрозами на столе, или мощным AoE ремувалом.

С **Миракл Разбойником** играть будет труднее. Все дело в большом количестве точечных ультимативных ремувалов. Миракл Разбойник всегда очень хорошо справлялся с одиночными угрозами, а одиночные угрозы — это часто всё, что у вас есть. Рассчитывайте на то, что чего-то у вашего оппонента в руке может не быть, так ваши существа закрепятся на столе, и, возможно, вы сможете одолеть противника. Крайне важно иметь ответ на **Гоблина-аукциониста**, ведь у вас не так много способов убрать со стола существо 4/4.

Из-за **Ошеломления** и **Исчезновения** (последнее заклинание может, впрочем, и не использоваться вашим оппонентом) вам может быть трудно реализовать **Вечное**

служение, ведь ваши угрозы просто не будут умирать. Поделаться с этим зачастую, к сожалению, ничего нельзя. Не убивать же их вам состоятельно.



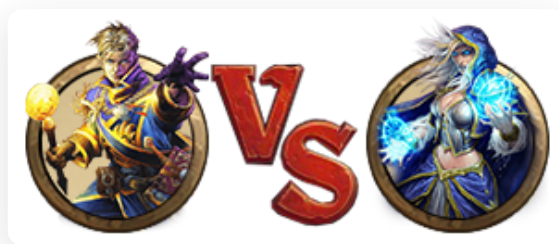
## Шаман

**Токен Шаман**, казалось бы, должен стать настоящей катастрофой для вас из-за Инволюции: ни одно ваше существо не сможет чувствовать себя в безопасности, всегда есть шанс, что оно будет превращено во что-то другое. Но горькая для Токен Шамана правда в том, что вы не особо против Инволюции, примененной на любое ваше существо. **Изера** и **Обсидиановая статуя** превратятся в случайный восьмой дроп, **И'Шарадж** — в девятый, **Король-лич** — в седьмой, а очень многие из коллекционных существ за эту манастоимость тоже хороши, вы можете убедиться в этом, ознакомившись с [данной статьей](#). Конечно, зачастую случайное существо будет не так хорошо, как первоначальное (хотя бывает всякое), но оно будет вполне приемлемым для данного матч-апа с Токен Шаманом.

А суть его даже не в ваших угрозах, которые могут быть любыми, а в истощении ресурсов оппонента. Вам нужно будет справиться с несколькими «волнами» угроз Токен Шамана с помощью, в первую очередь, ваших АоЕ ремувалов. Победить вас оппонент сможет, вероятно, лишь с помощью **Жажды крови**, поэтому вам нужно зачищать любой стол, представляющий достаточную угрозу в комбинации с этим заклинанием. Не забывайте о том, что у Токен Шамана есть оружие, **Тотем языка пламени**, **Пират Глазастик** и **Нефритовая молния** — всё это наносит дополнительный урон в ход с **Жаждой крови**.

Благо, Биг Жрец располагает огромным арсеналом ремувалов, они как нельзя кстати в данном матч-апе, даже **Слово Тьмы: Ужас** само по себе способно сделать очень и очень многое. Астральную плеть вы сможете реализовать эффективнее, если украдете **Тотем гнева воздуха** Шамана, разница между 1 и 2 единицами АоЕ урона просто огромна.

Скорее всего, Токен Шаман попытается выиграть с помощью связки **Доппельгангстер** + **Эволюция**, на нее вы, вероятно, сможете ответить **Зельем драконьего огня** или связкой **Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас**, важно лишь, чтобы что-то из этого у вас на столе осталось. Невероятно важно еще и на начальной стадии ответить на выставленный Шаманом **Тотем прилива маны**, дабы оппонент не получил слишком много ресурсов в свою руку. Не помешает устранить и **Тотем гнева воздуха**, и **Тотем палеомурлоков**, так как они дадут слишком много выгоды противнику, если проживут достаточно долго.



## Маг

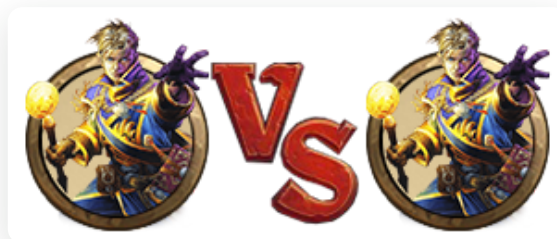
Маги часто будут крайне неудобными противниками для вас, хотя очень многое будет зависеть от архетипа, а сейчас встречается три совершенно непохожих колоды Мага.

**Квест Мага** необходимо побеждать очень быстро. Это крайне невыгодный матч-ап, в котором поможет только чудо: или идеальный заход ([Барнс-И'Шарадж-И'Шарадж](#)), или плохие навыки игры вашего оппонента (такое часто встречается, ведь Квест Маг очень труден в исполнении), или какое-то другое хорошее стечение обстоятельств (например, вы украдете Архимага Антонидаса Хваткой смерти. Если вдруг вы используете [Нечто из янтаря](#), помните, что с его помощью вы можете получить Мэра Гогельмогеля, который является страшным кошмаром для вашего противника, если тот уже близок к своей финальной комбинации. Так или иначе, старайтесь сделать что-то экстраординарное в противостоянии с Квест Магом, ведь иначе выиграть будет очень трудно.

**Контроль Маг** пользуется многими схожими картами, но этот матч-ап в разы проще. Вы способны одержать победу несколькими способами. Продавить оппонента массой существ представляется возможным, но всё же наличие у соперника двух Превращений и двух [Метеоритов](#) вам не поможет. Хотя только два этих заклинания и помогут Магу убрать со стола огромные угрозы, других быстрых и верных способов у него нет. Второй способ победить — не делать ничего. У Контроль Мага очень мало собственных угроз, ими продавить вас он едва ли сможет. Противник просто быстрее придет к усталости, чем вы, а из своего рыцаря смерти реализовать максимум выгоды он не сможет, ему просто нечего будет пинговать. Просто убирать все, что ставит Контроль Маг, достаточно просто, защитных ресурсов у вас более чем достаточно. [Темный жнец Андуин](#) поможет вам играть активнее, давить на Контроль Мага, зачищать стол, проблема лишь в том, что вы лишитесь исцеления, а оно может быть важнее вашей обновленной силы героя, так как единственным постоянным источником урона Контроль Мага является его сила героя. Дважды подумайте, прежде чем разыграть Темного жнеца Андуина, ведь порой выиграть можно и без него.

**Секрет Маг** — еще один неудобный архетип класса, но уже по другим причинам. Этот противник просто слишком темповый и быстрый для Биг Жреца, у него слишком много угроз на старте, но самым опасным фактором является наличие Антимагии. У Биг Жреца, может быть, и много дешевых заклинаний, но вот количество ресурсов в руке далеко не бесконечное.

Играя против любого Мага, не забывайте о правильном позиционировании вокруг [Метеорита](#), а также о [Петроглифе](#), который способен дать оппоненту любой секрет и вообще любое заклинание Мага в игре. Все их необходимо знать, необходимо уметь их обыгрывать.



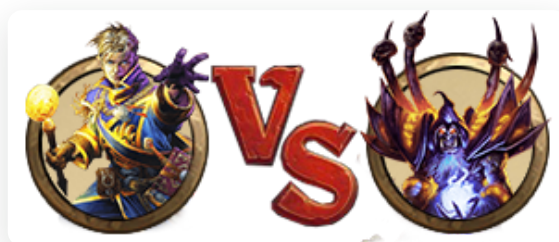
## Жрец

Играть против **Казакус Жреца** достаточно комфортно и удобно, на что есть несколько причин. Во-первых, вы элементарно быстрее и стабильнее вашего оппонента. У вас есть тяжелые угрозы, на которые противник обязан найти ответ, а с одной копией каждой карты в колоде сделать это трудно. Многие заклинания и инструменты **Казакус Жреца** нацелены на борьбу с агрессией, с мелкими существами, они будут почти бесполезны большую часть партии. Во-вторых, три угрозы в вашем распоряжении обладают 4 единицами атаки — это настоящая катастрофа для любого Жреца. У вашей Изеры есть шанс пережить всю партию, даже если длиться она будет еще много ходов, ведь ответить на нее безумно трудно. Вам останется только успевать разыгрывать карты в вашей руке, дабы не сжигать их. Не так эффективны, как **Изера**, но всё же хороши будут и Обсидиановые статуи. Неотвеченными могут остаться и **Король-лич**, и **И'Шарадж**, ведь у **Казакус Жреца** всего лишь одно **Слово Тьмы: Смерть** (максимум два, если он раскопает лишнюю копию из Темных видений).

В любом случае, затягивать партию не в ваших интересах, так как знаменитого “пулемета” бесплатной силы героя **Казакус Жреца** еще никто не отменял. При таких раскладах оппонент избавится и от всех ваших угроз, и от вашего героя, так что старайтесь реализовать преимущество быстрее, закончить партию здесь и сейчас. Сломая голову к 0 единицам здоровья, впрочем, нестись тоже не стоит без причины, вы не всегда сможете наносить урон без стола, а у Жрецов всё в порядке с исцелением.

Отдельно следует поговорить о **Барнсе** и **Зелье безумия**. **Барнс** в этой истории ваш, а вот заклинание — оппонента. С первого взгляда, часто **Казакус Жрец** ничего не получит, если переманит 1/1 копию, призванную **Барнсом**, и разобьет ее на своей половине, поскольку и **Изера**, и **Король-лич** ему ничего не дадут. Но беда в том, что вы не сможете воскресить эти угрозы с полными характеристиками Вечным служением, если они не умрут на вашей половине стола. Это, конечно, не повод не разыгрывать **Барнса** на четвертый ход. Не стоит также всегда стараться убить вашу 1/1 копию Божественной карой или Астральной плетью, особенно если у вас есть **Сущность тени** в руке. Убивайте 1/1 копию лишь при отсутствии этого заклинания и наличии Вечного служения.

Зеркальный матч-ап двух **Биг Жрецов** является настоящим праздником случайности и удачи. Это противостояние выиграет зачастую наиболее удачливый, хотя исполнить хорошо тоже возможно. О **Барнсе** и **Зелье безумия** уже говорилось выше, здесь фактор Зелья безумия невероятно важен, всегда берегите эту карту для 1/1 копии, а вашу разбивайте сразу же по возможности. Можно также украсть 5/5 копию существа с Сущности тени с помощью комбинации **Гномозелье** + **Зелье безумия**, опять же важно убить ее на вашей половине стола или атакой, или ремувалом. Как вы понимаете, матч-ап может оказаться невероятно веселым и равным, а победить в нем может лучший воришка, а не лучший «топдекер».

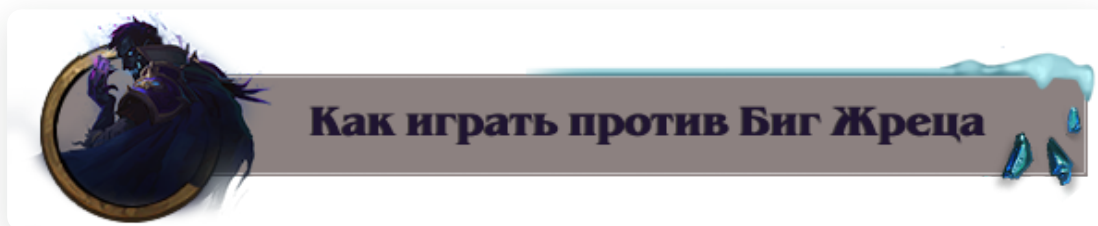


## Чернокнижник





Матч-ап с **Контроль Чернокнижником** является одним из самых выгодных для Биг Жреца, поскольку и этот оппонент рассчитывает встретить совершенно другой стиль игры. Гул'дан, конечно, способен ответить на одну крупную угрозу (и Вытягивание жизни, и **Круговерть Пустоты** в крайнем случае), но делать это постоянно ему явно не хочется. Для вас всё облегчается тем, что начало игры будет достаточно пассивным. Первые ходы пасовать будете вы оба, на Горного великана вы ответите Словом Тьмы: Смерть, с Сумеречным драконом всё может быть труднее, если у вас нет эффекта немоты. Но многие Контроль Чернокнижники даже не используют эту пару существ, так что бояться их не стоит.






Вы можете стабильно выигрывать Контроль Чернокнижника даже без **Барнса** и Сущности тени, ведь оппоненту будет трудно ответить на большие угрозы и на позднем этапе партии, правда тогда он уже сможет сгенерировать неплохой стол, разыграть рыцаря смерти. И, кто знает, может быть, Чернокнижник и выкрутится каким-либо образом, так что всё же не медлите попусту. Помните, конечно же, о Круговерти Пустоты, не выставляйте на стол сразу всё, иначе одна эта карта оставит вас без надежды на победу.

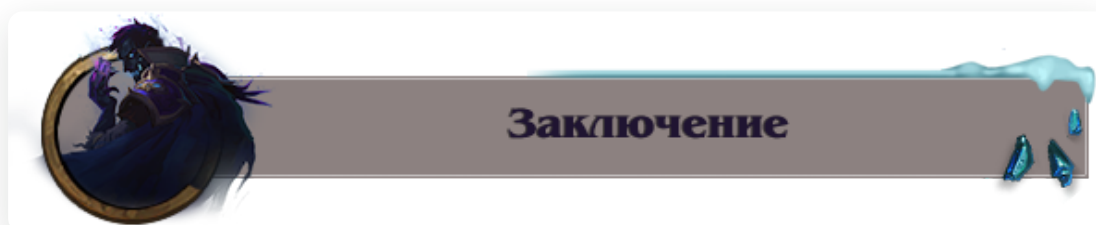
Добить оппонента вы, пожалуй, могли бы и Темным жнецом Андудином, но вам, вероятно, нужно будет перебивать невероятно мощную силу героя Кровопийцы Гул'дана, что сделать получится далеко не всегда.



Три самых тяжелых матч-апа для Биг Жреца или слишком темповые для него, или неудобные из-за специфики оппонентов. К первой категории относятся Мидрейндж Охотник и Секрет Маг, ко второй – Квест Маг. Одолеть Биг Жреца проще всего можно именно этими архетипами, хотя есть и другие способы:

-  Постарайтесь играть быстро, начать давление до 4-6 ходов Жреца, в которые тот способен призвать первые тяжелые угрозы;
-  Провоцируйте Биг Жреца на 4 и 6 хода разыгрывать ремувалы, убирая опаснейшие ваши угрозы;
-  Если у вас есть эффекты превращения, возвращения существ в руку или нечто подобное, используйте их на любое существо Биг Жреца кроме **Барнса**. Если вы это сделаете, оппонент не будет способен реализовать **Вечное служение** максимально эффективно, что крайне важно для него;
-  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;

-  У Биг Жреца очень много разнообразных ремувалов как тяжелых, так и дешевых. Не рассчитывайте, например, что ваш **Вестник рока** легко переживет ход оппонента, слишком много у него есть способов совладать с ним;
-  Не обыгрывайте комбинацию **Гномозелье** + **Слово Тьмы: Ужас**, так как это две специфические карты, которые еще необходимо найти вовремя;
-  Если у вас есть угрозы, уязвимые к Зелью безумия (**Бабушка**, **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;
-  Следите за тем, что оставил Биг Жрец на муллигане, скорее всего, оставленная карта окажется **Барнсом**.



**Биг Жрец** - уникальный и необычный архетип в мете Рыцарей Ледяного Трона. Он не столь популярен, как лидеры меты, даже после нерфов карт, но это не значит, что колода слаба или безнадежна. Высокие результаты покоряются и ей, но, что важнее, игроки делают это с широкой улыбкой на лице. Ведь всем нравится играть большими, эффектными и эпичными легендарными картами известных всем персонажей мира Warcraft, побеждать противника порой до абсурда огромными угрозами уже к четвертому ходу. Будьте уверены, что Биг Жрец принесет вам массу положительных эмоций, если вы дадите архетипу шанс.

Спасибо, что читали, и до скорых встреч!