

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Гайд по архетипу: Биг Спелл Жрец (патч 10.2)

18.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Биг Спелл Жрец Кобольды и катакомбы
(патч 10.2)

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



Здравствуйте, дорогие подписчики и посетители сайта kolodahearthstone.ru

Биг Спелл Жрец был популярен и до февральского нерфа, однако после выхода патча он стал встречаться еще чаще. Колода имеет хороший процент побед против большинства самых популярных архетипов меты.

Такую популярность в ладдере Жрецу обеспечивает то, что многие агрессивные колоды потеряли свои самые серьезные угрозы. Теперь уже не встретить Темпо Разбойников, реже попадаются и Агро Паладины, которые были для Жреца ночным кошмаром, а Пират Воин совсем ушел в тень. Конечно, Андуин и сам лишился таких инструментов, как [Коридорный ужас](#), [Пират Глазастик](#) и [Костяная кобыла](#), но это не ослабило его настолько, чтобы архетип исчез, подобно своим соперникам. Он по-прежнему использует сильнейшую синергию с драконами, а также свой главный козырь –








комбинации с картами **Злая призывательница** и **Великий архивариус** вкупе с большими заклинаниями.

Огромный плюс Биг Спелл Жреца в том, что он является отличной колодой для противостояния Контроль Чернокнижнику, так как имеет возможность быстро «задавить» его своими сильными, «темповыми» существами. Таким образом, Биг Спелл Жрец чувствует себя особенно свободно в условиях новой меты, так что это будет отличный выбор для тех, кто собирается покорять ладдер. Конечно, и у него есть плохие матч-апы, но ведь ни одна колода не может иметь 100%-ный показатель побед, зато стиль игры Биг Спелл Жреца легок и ненавязчив.





Еще одно из многочисленных преимуществ в том, что колода невероятно дешева для своей силы. В отличие от многих других лидеров ладдера она прекрасно подойдет новичкам. В ней лишь несколько эпических карт, некоторые из которых вполне поддаются заменам. Легендарных основных карт нет вовсе. Новички порадуются и тому, что Биг Спелл Жрец - не самая трудная в исполнении колода, ее вы можете использовать для первого взятия Легенды или любой другой ранее непокоренной вершины ранговой лестницы. Не обязательно начинать с чего-то сложного вроде Милл Разбойника или Куболока, сложными путями вы еще успеете пойти, а для начала легкий - в самый раз.




Данный гайд поможет вам разобраться в некоторых тонкостях геймплея Биг Спелл Жреца в условиях патча 10.2. Вы найдете лучшие обновленные сборки, обсуждение основных и опциональных карт, получите рекомендации по муллигану, разберетесь в стратегии игры и специфике конкретных матч-апов и многое другое.

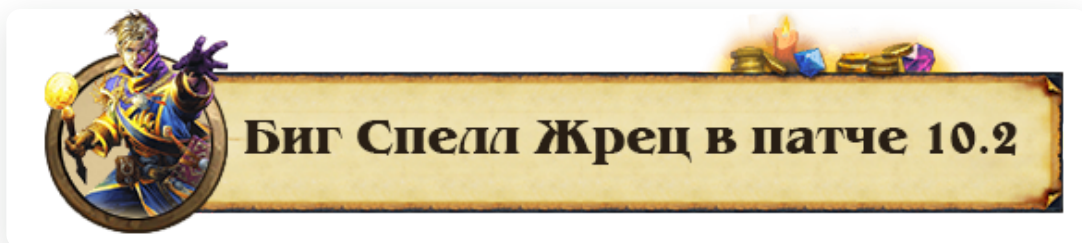
Полный список обновлений гайда в реалиях патча 10.2:

-  Добавлен раздел «Биг Спелл Жрец в патче 10.2»
 -  Переработаны вступление и заключение
 -  Убраны все старые сборки архетипа, включая бюджетную и основу колоды, добавлены новые актуальные
 -  Добавлены новые опциональные и технические карты в соответствующий раздел, убраны те, что с патчем 10.2 попали в основу колоды
-  Изменены разделы с муллиганом и матч-апами с учетом реалий новой меты патча 10.2
 -  Минорные исправления в тексте, связанные с изменением стоимости Костяной кобылы, уменьшением популярности Пирата Глазастика, **Казакус Жреца** и Коридорного ужаса
-  Исправление опечаток

Разделы гайда:

-  **Биг Спелл Жрец в патче 10.2**
 -  **Сборки архетипа**
 -  **Основные карты**
 -  **Опциональные и технические карты**

-   *Бюджетный Биг Спелл Жрец*
-  *Муллиган*
-  *Стратегия игры*
-  *- Начальная стадия игры*
- *- Средняя стадия игры*
- *- Поздняя стадия игры*
- *- Использование силы героя*
- *- Синергия драконов*
- *- Другие важные советы*
-  *Карты со случайным эффектом*
-  *Матч-апы*
-  *Как играть против Биг Спелл Жреца*
-  *Заключение*



Выше уже говорилось о том, что Биг Спелл Жрец стал чувствовать себя уверенней с выходом патча 10.2, несмотря на то, что нерфы затронули три карты, которые использовали основные сборки архетипа. Что же позволяет Жрецу столь активно покорять вершины лadders? Сейчас уже сложилась более-менее устойчивая ситуация в игре. И в отличие от последних месяцев до выхода патча, мета уже не так богата агро и темпо колодами. Раньше архетип часто нарывался на неприятных Агро Паладинов и Темпо Разбойников, которые могли разнести его в пух и прах. Пират Воин встречался хоть и редко, но это всегда был трудный матч-ап.

Сейчас же этих архетипов практически не стало вовсе, февральские нерфы стали для них непреодолимым испытанием. Из агрессивных противников Биг Спелл Жрецу теперь угрожают Секрет Маг, Мурлок Паладин и Зоолок. Однако первый оппонент не так уж плох – шансы примерно равные с небольшим перевесом в вашу пользу. Последний встречается не очень часто, к тому же, против Зоолока у вас есть хорошие инструменты вроде Вестника заката. Остается Мурлок Паладин, это и есть самый неблагоприятный матч-ап для Биг Спелл Жреца. Но это, пожалуй, единственная колода, которая одновременно и сильна против вас, и популярна. Например, Квест Маг тоже имеет хорошие шансы победить вас, но его присутствие в ладдере практически незаметно, поэтому его можно не воспринимать всерьез.

Короче говоря, для Биг Спелл Жреца всё складывается наилучшим образом: агрессивные оппоненты встречаются редко, а против медленных колод архетип показывает себя просто блестяще. Не забывайте, что это еще и прекрасная контрколода для Контроль Чернокнижников и Куболоков, которые для многих стали ненавистными

противниками. Зачастую Гул'дан просто не сможет найти ответ на все ваши угрозы, которые нарастают с каждым ходом.

Ограниченность в выборе карт приводит к тому, что сборок архетипа не очень много. Ранее были актуальны версии с Принцем Келесетом и традиционным набором пиратов, поэтому они отказывались от всех остальных вторых дропов, которые популярны сейчас. Патч 10.2 внес свои коррективы, и теперь ни одна сборка не обходится без таких карт, как Историк **Гнева** Пустоты и Прислужница Тени. Некоторые используют существо **Чудесный дракончик**, а в иных сборках нашел себе место даже **Кислотный слизнюк**.

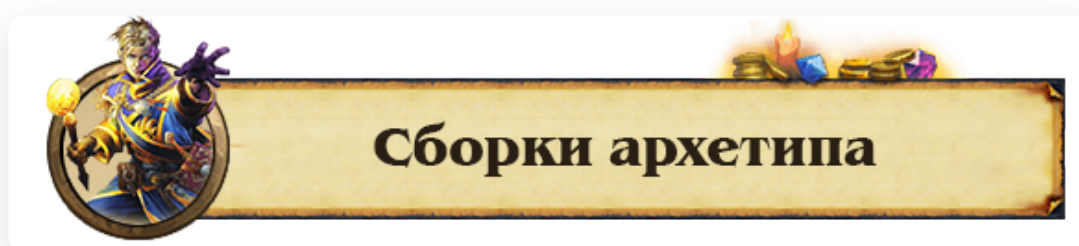
Все это сильные вторые дропы, которые дают колоде ряд преимуществ. Именно поэтому уход пиратов и, как следствие, Принца Келесета не сказался на архетипе негативно.

Наличие таких хороших инструментов, как Историк **Гнева** Пустоты и Прислужница Тени, делают вашу колоду очень надежной по сравнению с ушедшими сборками с Принцем Келесетом. У вас появляется больше драконов, которых, соответственно, проще будет реализовать, меньше неудачных «топдеков» вроде Пирата Глазастика, второго Капитана Южных морей и поздно пришедшего Принца Келесета. Теперь вы гораздо реже будете пропускать второй ход, что означает более стройную кривую маны.

Историк **Гнева** Пустоты – это еще один шанс найти нужного дракона. Дополнительный **Вестник заката** или **Драконид-шпион** никогда не будут лишними.

Прислужница Тени – не самый лучший самостоятельный второй дроп, однако в связке с другими существами у вас на столе она может принести много пользы, особенно если проживет дольше одного хода.

Биг Спелл Жрец набирает все большую популярность благодаря своей универсальности и довольно простому стилю игры. В условиях патча 10.2 он стал одним из сильнейших архетипов, и с его помощью можно действительно показать достойные результаты.



Сборки архетипа не радуют чрезмерным разнообразием, все они очень похожи за исключением опциональных карт и количества копий некоторых основных. Отличиями станут следующие карты:

- Третьи дропы (**Смоляной страж** и **Сумеречный послушник**) варьируются в количестве: в каких-то сборках по одному из данных существ, в каких-то – по паре, в других выбрано три «тройки».
- Количество заклинаний (**Нечто из янтаря** и **Контроль разума**) также бывает разным: в каких-то версиях по две копии заклинаний, в других от одного Контроля разума избавляются.
- Наличие или отсутствие карты **Песнекрад «Кабала»**: этот пятый дроп встречается в одних версиях и не используется другими.



Наличие или отсутствие карты [Великий архивариус](#): некоторые версии отказываются от этого восьмого дропа, считая его слишком тяжелым и нестабильным.

Биг Спелл Жрец от Purple



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Сборка примечательна тем, что использует карту Харрисон Джонс, он сразу же бросается в глаза при первом взгляде. Карта довольно специфична. Она улучшает матч-

апы с Секрет Магами, лишая их основного инструмента добора, а также помогает немного контролировать агрессию Мурлок Паладинов. Плюс крайне хороша в противостоянии с Чернокнижником, который и без того зачастую уступает Биг Spell Жрецу.

Биг Spell Жрец от Zorkthar

<p>1</p> <p>Клрик Сверхозвья</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Кислотный слизняк</p> <p>Боевой клич: уничтожает оружие противника.</p> <p>3 2</p>	<p>2</p> <p>История Гасна Пустоты</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту дракона.</p> <p>1 3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Прислужница Тетти</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1.</p> <p>2 2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Чудной сверкорень</p> <p>Боевой клич: просмотрите 3 карты. Удалите, если из них была в колоде противника и никакое маеч, чтобы получить, но колода.</p> <p>3 3</p>	<p>3</p> <p>Сумеречный поздушник</p> <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>2 4</p>
<p>3</p> <p>Ярси Козлино-Кабала</p> <p>Боевой клич: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p> <p>3 4</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Смолиной страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>1 5</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Сумеречный дракон</p> <p>Боевой клич: это существо получает +1 и здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 1</p> <p>Dragon</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Вестник заката</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 3</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Песнярад-Кабала</p> <p>Боевой клич: накладывает немоту на выбранное существо.</p> <p>5 5</p>	<p>5</p> <p>Драконд-шипон</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскладываете карту из колоды противника.</p> <p>5 6</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>
<p>5</p> <p>Кобальтовый субитол</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5 5</p> <p>Дракон</p> <p>x2</p>	<p>6</p> <p>Кредашней вулварь</p> <p>Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков.</p> <p>4 6</p>	<p>6</p> <p>Злая призрачная шипа</p> <p>Боевой клич: вы показываете заклинания из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p>4 4</p> <p>x2</p>	<p>8</p> <p>Белый архивариус</p> <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (если выберется случайной).</p> <p>4 7</p>	<p>8</p> <p>Несто из янтара</p> <p>Вы раскладываете существо за (8) или больше, а затем призываете его.</p> <p>4 7</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Контроль разума</p> <p>Полните контроль над существом противника.</p> <p>4 7</p> <p>x2</p>

HEARTHSTONE
MANACOST
kolodahearthstone.ru

3640



Кислотный слизнюк нашел себе место в сборке Zorkthar'a по той же причине, что и [Харрисон Джонс](#) в колоде Purple. [Крадущийся упырь](#) – оригинальный и эффективный инструмент против Комбо Жрецов и все тех же Чернокнижников. Сборка также включает в себя Песнекрада «Кабала», ведь эффект Немоты крайне полезен в текущей мете во многих матч-апах.

Биг Спелл Жрец от mateo22022



















КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ


нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Колода максимально приближена к «стандартному» виду, выделяется лишь **Кислотный слизняк**. Впрочем, и он стал встречаться намного чаще, чем раньше, так что колоду


нельзя назвать необычной.

Биг Спелл Жрец от anbat93


 <p>Клирик Североземья</p> <p>Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p> <p>1 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Не горю! Лесной Пухотоп</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту дракона.</p> <p>2 мана / 1 здоровье</p> <p>x2</p>	 <p>Прислужница Гейн</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1.</p> <p>2 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Жрец Девяти Кабал</p> <p>Боевой клич: увеличивает здоровье вашего выбранного существа на 3.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Чудной сверкорень</p> <p>Боевой клич: просмотрите 3 карты. Удалите любую из них, если в колоде противника и не было маня, чтобы получить ее колесо.</p> <p>3 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Смоляной страж</p> <p>Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p> <p>3 мана / 1 здоровье</p> <p>x2</p>
 <p>Сумеречный дождюшник</p> <p>Боевой клич: меняется атакой с выбранным существом, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>3 мана / 2 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Разрушитель чар</p> <p>Боевой клич: накладывает эффект немоты на выбранное существо.</p> <p>4 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Сумеречный дракон</p> <p>Боевой клич: это существо получает +1 к здоровью за каждую карту в вашей руке.</p> <p>4 мана / 1 здоровье</p> <p>x2</p>	 <p>Вестник заката</p> <p>Боевой клич: наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p> <p>4 мана / 3 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Драконид-шпион</p> <p>Боевой клич: если у вас в руке есть дракон, вы раскрываете карту из колоды противника.</p> <p>5 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Кобальтовый субтиль</p> <p>В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +3 к атаке.</p> <p>5 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>
 <p>Злая призывающая</p> <p>Боевой клич: вы посылаете заклинание из колоды. Призывает случайное существо за ту же ману.</p> <p>6 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Великий архивариус</p> <p>В конце вашего хода вы разыгрываете заклинание из колоды (если выбераете случайное).</p> <p>8 мана / 4 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Нечто из антаря</p> <p>Вы раскрываете существо за 0,5 мн больше, а затем призываете его.</p> <p>8 мана / 7 здоровья</p> <p>x2</p>	 <p>Колдунья-разум</p> <p>Получите контроль над существом противника.</p> <p>10 мана / 5 здоровья</p> <p>x2</p>		



MANACOST
kolodahearthstone.ru



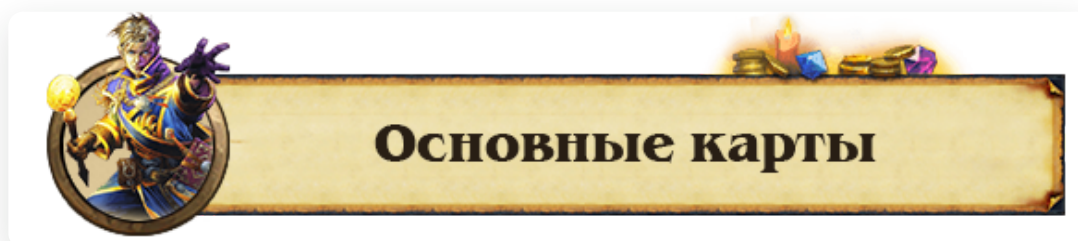
4040



КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Эта колода в отличие от предыдущих не имеет никаких опций против вражеского оружия. Из необычного – **Разрушитель чар**, взятый для того, чтобы немного облегчить кривую маны и не нагромождать слишком много пятых дропов, используя Песнекрада «Кабала».

[наверх](#)



Основа колоды – это карты, используемые в каждой или почти каждой версии архетипа. На данный момент это 24 необходимые карты. Ранее в этом списке неизменно фигурировали **Костяная кобыла** и **Коридорный ужас**, но сейчас на их место пришли хорошие вторые дропы, которые до патча не считались обязательными из-за существования версий с Принцем Келесетом.

Выбрано 24 / 30 карт

1	Клирик Североземья	2
2	Историк Гнева Пустоты	2
2	Прислужница тени	2
3	Жрец Когтя из «Кабала»	2
3	Смоляной страж	
3	Сумеречный послушник	
3	Чудной сверкорень	
4	Вестник заката	2
4	Сумеречный дракон	
5	Драконид-шпион	2
5	Кобальтовый губитель	2
6	Злая призывательница	2
8	Великий архивариус	
8	Нечто из янтаря	2
10	Контроль разума	

К тому же теперь практически все сборки стали включать Великого архивариуса, хотя ранее эта карта считалась скорее опциональной, нежели основной. Но не забывайте о его недостатках. Минус Великого архивариуса в его непредсказуемости: вы можете применить **Контроль разума** в момент, когда нужно **Нечто из янтаря**, и наоборот. Не забывайте и о том, что **Великий архивариус** уничтожает карту своим эффектом, так что

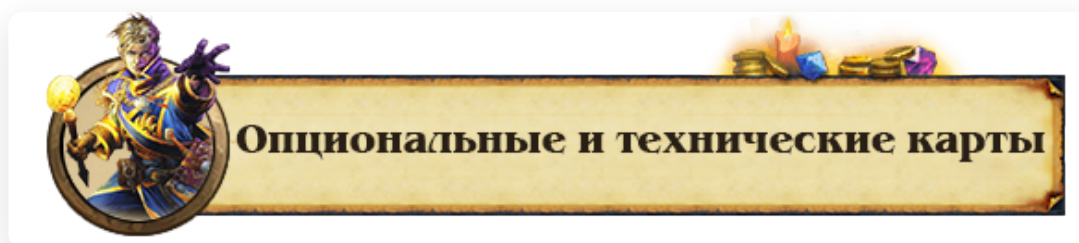
колода теряет часть своего потенциала. А сами возможности заклинания могут вообще быть использованы на минимум: **Контроль разума** может подчинить маленькую угрозу, а **Нечто из янтаря** – призвать слабый восьмой-десятый дроп, ведь выбора у вас не будет, как если бы вы разыграли это заклинание из руки. Поэтому будьте аккуратны, разыгрывая это существо.

Вопрос: могу ли я убрать какие-то эпические карты из основы?

Ответ: Если у вас совсем нет чародейной пыли, можно отказаться от карты **Великий архивариус**. Сейчас практически нет сборок без этого восьмого дропа, но его отсутствие в колоде не настолько критично. А вот от шестого дропа **Злая призывательница** отказаться не получится, это ключевая карта, вокруг которой и построена, по сути, вся колода.

Сумеречный послушник и **Чудной сверкорень**, конечно, хороши, но вы вполне можете обойтись без них, если у вас совсем нет чародейной пыли.

[наверх](#)



Как уже было сказано ранее, рассматриваемый архетип существенно ограничен в вопросе «декбилдинга» необходимостью отказа от большинства заклинаний. Раз так, 26 слотов в колоде приходится заполнять существами, а хороших существ для полноценной кривой маны в игре у Жреца не так уж и много, хотя и достаточно, дабы сделать одну сборку, но без существенных вариаций.

Более того, большую часть из этих двадцати шести существ занимают драконы и синергии с ними. И тут особого выбора у архетипа нет: в игре не очень много драконов, лучшие уже взяты.

В результате опциональных и технических карт для Биг Спелл Жреца остается совсем немного. С каждой из них можно ознакомиться ниже.

Кислотный слизнюк – традиционный способ избавиться от вражеского оружия, дешевый и самый простой. Карта поможет улучшить противостояния с Секрет Магом, Мурлок Паладином, а также еще больше повысит процент побед над Куболоками.

Сумеречный послушник – обычно он не так хорош именно на третий ход, едва ли на столе будут угрозы с 3 и более ед. атаки, зато к поздним этапам его ценность возрастает в любом противостоянии, в котором идет борьба за стол. **Сумеречный послушник**, в частности, хорош в зеркальных матчах, когда на столе оппонента появляются большие существа со Злой призывательницы.

Харрисон Джонс – аналогичная ситуация с Кислотным слизнюком. Его плюс и отличие в том, что он еще и доберет вам карты. Однако это существо легендарное и может не подойти некоторым игрокам, у которых нет ресурсов. В таком случае **Кислотный**

слизнюк будет хорошим вариантом, тем более наличие Харрисона Джонса в колоде вовсе необязательно.

Грибомант – стал популярен в патче 10.2 как своеобразная альтернатива Костяной кобыле. Это существо, возможно, труднее максимально эффективно реализовать, но и стоимость его существенно ниже. Можете взять его в сборки, где уже есть **Дренеи-каторжники**. Также логично избавиться и от пятого дропа **Песнекрад «Кабала»** в пользу Разрушителя чар, дабы подстроить кривую маны под **Грибоманта**.

Песнекрад «Кабала» / Разрушитель чар – какой-то эффект Немоты нужен во многих противостояниях, но особенно ценен он в нынешней мете из-за популярности Контроль Чернокнижника и Куболока. Хотя данный матч-ап в целом очень благоприятен для Биг Спелл Жреца даже без эффекта Немоты, лишним он точно не будет. Во многих других матч-апах **Немота** также не мешает, например, приятна она против Разбойника и Паладина.

Интереснее вопрос, какое именно существо выбрать. **Песнекрад «Кабала»**, конечно, выглядит достойно, не проседает по характеристикам за свою стоимость в отличие от Разрушителя чар. Беда в том, что стоит он больше, да и достойных «пятерок» у Биг Спелл Жреца предостаточно. Чаще игроки останавливаются всё же на Песнекраде «Кабала», но и вариации с Разрушителем чар встречаются.

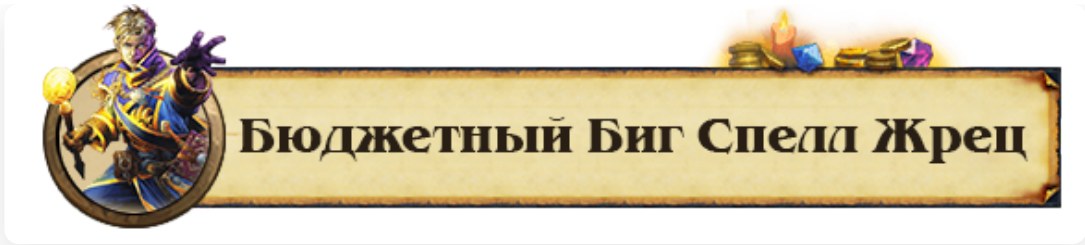
Контроль разума (вторая копия) – две копии этого заклинания особенно хороши в матч-апах с Чернокнижником, Многие отказываются от одного Контроля разума, дабы сделать сборку легче. Такой подход имеет место, однако вы можете потерять некоторую стабильность.

Дренеи-каторжники – могут послужить хорошую службу, если вы очень страдаете от агрессивных матч-апов. Это существо, возможно, не очень типично для Биг Спелл Жреца, но оно неплохо зайдет, как антиагро опция. Конечно, без Принца Келесета **Дренеи-каторжники** уже не будут столь эффективными, но два лишних существа с Провокацией не повредят в быстрых матч-апах.

Крадущийся упырь – хороший ответ для Комбо Жрецов на драконах. Лишая их Внутреннего огня, вы, грубо говоря, выигрываете матч. «Съесть» **Темный пакт** у Чернокнижника – тоже приятно, хотя Гул’дан и так страдает от напора Жреца с его Немотой, Контролем разума и сильным темпом. **Крадущийся упырь** его просто добьет. Разумеется, и матч-ап с Джейд Друидом станет лучше, хотя вы часто выигрываете у этого противника до наступления той стадии, когда Нефритовые идола становятся ключевой угрозой Малфуриона.

Костяная кобыла – очень редко встречаются сборки, где это существо еще встречается. Некоторых не смутило повышение стоимости карты. Эффект ее по-прежнему силен, и лишнее существо с Провокацией на столе Жреца – это неплохой вариант против агро колод. А мгновенное увеличение характеристик зачастую позволит добить противника. Если хотите попробовать «реабилитировать» Костяную кобылу, одной копии будет достаточно.

наверх



Сам по себе Биг Спелл Жрец очень дешев, но если вы хотите совсем бюджетную версию, обратите внимание на этот лист.

Бюджетный Биг Spell Жрец



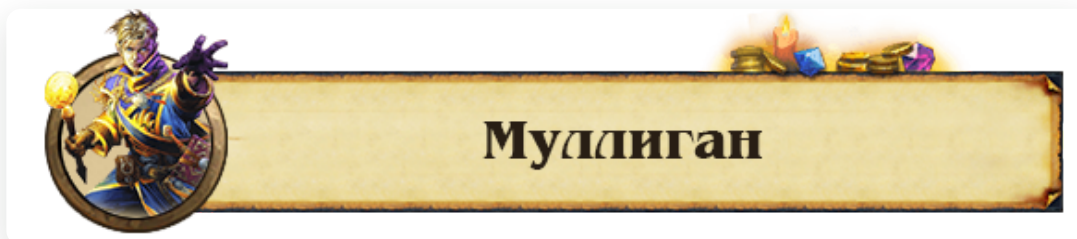
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ
 нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Колода максимально удешевлена. Болотный ползун подойдет в противостояниях с быстрыми архетипами, а это самые неприятные для вас противники. Он же идеально

вписывается в кривую маны, заполняя место прошлого седьмого дропа – Костяной кобылы. Грибомант позволит усилить ваших существ и оказывать еще большее давление на медленных соперников.

Самые дорогие карты здесь – это Злые призывательницы, но без них не обойтись. Если у вас нет Историка Гнева Пустоты из приключения Вечеринка в Каражане, можно заменить ее двумя Кобальтовыми губителями.

[наверх](#)



Выбор карт в стартовую руку при игре за Биг Спелл Жреца на удивление прост и однозначен. Не особо меняется он и с учетом классовой специфики оппонента и состояния меты, что связано с достаточной простотой колоды, которая ищет исключительно хорошую кривую маны. Часто разнообразие в процесс муллигана вносят какие-то заклинания и технические карты, здесь же, к лучшему это или к худшему, нет ни того, ни другого – только суровая и беспощадная кривая маны, которую любой Биг Спелл Жрец и ищет.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

Расшифровка условных обозначений*

<p>Очень важная карта. постарайтесь найти ее</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода</p>	<p>Карта первого приоритета. оставляйте в руке всегда</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов</p>
<p>Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке</p>	<p>Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки</p>	<p>Оставляйте эту карту лишь тогда, когда у вас есть та, что показана над ней</p>	<p>Оставляйте эту карту, если у вас есть хотя бы одна из карт выше</p>

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



Мудлиган против Воина

I	I	I	I	I	
<p>Клитор Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	<p>Вестник заката Боевой кликс наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p>	<p>Прислужница Гени В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1.</p>	<p>Жрец Колтап-Нубала Боевой кликс увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p>	<p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>	

Мудлиган против Паладина

I	I	I	I	I	
<p>Клитор Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	<p>Вестник заката Боевой кликс наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p>	<p>Прислужница Гени В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1.</p>	<p>Жрец Колтап-Нубала Боевой кликс увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p>	<p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>	

Мудлиган против Охотника

I	I	I	I	I	
<p>Клитор Североземья Когда любое существо восстанавливает здоровье, вы берете карту.</p>	<p>Вестник заката Боевой кликс наносит 3 ед. урона всем другим существам, если у вас в руке есть дракон.</p>	<p>Прислужница Гени В конце вашего хода другое ваше случайное существо получает +1/+1.</p>	<p>Жрец Колтап-Нубала Боевой кликс увеличивает здоровье выбранного существа на 3.</p>	<p>Смоляной страж Провокация +2 к атаке во время хода противника.</p>	

Муллиган против Друида

I	I			 	
					

Муллиган против Разбойника

I	 	 	 	 	
					

Муллиган против Шамана

I	!				
					

Мудлиган против Мага

Hand 1:

Hand 2:

Hand 3:

Hand 4:

Hand 5:

Мудлиган против Жреца

Hand 1:

Hand 2:

Hand 3:

Hand 4:

Hand 5:

Мудлиган против Чернокнижника

Hand 1:

Hand 2:

Hand 3:

Hand 4:

Hand 5:

наверх



Стратегия игры

Пожалуй, самое интересное начинается непосредственно в самой игре. Пусть почти вся колода Биг Спелл Жреца состоит из существ и хорошей кривой маны, зачастую легкого геймплея и отсутствия сложного выбора у вас не будет.

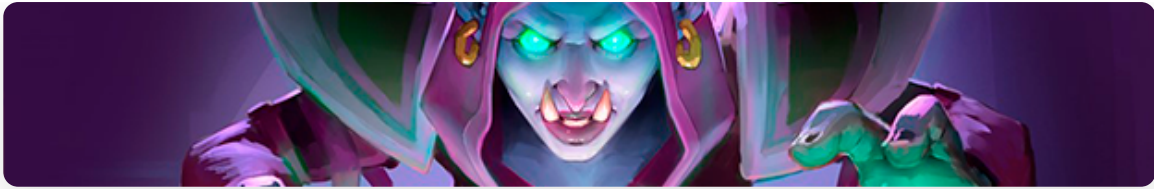


Для начальной стадии игры в вашей колоде не так много опций, соответственно, придут они в руку далеко не всегда, но это не так уж страшно. В агрессивных матч-апах у вас будет способ вернуться в игру чуть позднее – в первую очередь это **Вестник заката**. В медленных противостояниях начальное давление вообще не особо значимо. Конечно, если вы получили идеальные первые ходы, не реализовывать их было бы неосмотрительно: начинайте давление со старта, возможно, только его и будет достаточно для победы. Если же хороших первого-четвертого ходов у вас не нашлось, ничего страшного. Пик силы Биг Спелл Жреца – пятый-седьмой ходы и далее, именно в них вы и должны оказывать существенное давление на противника.

В начале же, если рука не идеальна, постарайтесь сделать несколько вещей. Во-первых, добрать карты, в чем послужит **Клирик Североземья**. Во-вторых, не отстать по темпу слишком сильно и не потерять стол. **Вестник заката**, конечно, хорош, но порой противник сможет закрепиться на столе слишком хорошо, так что AoE эффект на 3 ед. урона не поможет.



Несмотря на то, что у Жреца есть два третьих дропа, и один из них можно разыграть сейчас через Монетку, а другой – на следующий ход, Tyler не делает это, потому что Монетку даже в темповых матч-апах важнее приберечь для розыгрыша Злой призывательницы на пятый ход. Рука Tyler'а крайне тяжела, и Монетка позднее поможет исправить это.



На среднем этапе игры начнется самое важное: сильнейшие ваши ходы, которые должны предрешить исход партии. Относится это в первую очередь к матч-апам с медленными оппонентами, тогда как в противостоянии с агро колодами лучшим ходом для вас станет тот, в который вы разыграете Вестника заката. **Злая призывательница** – невероятно мощное существо, вокруг которого и построена вся ваша колода. В первую очередь это наступательная опция, а не защитная, хотя и условную Провокацию **Злая призывательница** вам тоже может дать, но об этом подробнее читайте в следующем разделе.

Злая призывательница – крайне важная карта, так как часто дает вам очень много характеристик. Во времена, когда **Костяная кобыла** стоила семь кристаллов маны, она еще и идеально вписывалась в кривую маны, так как реализовать **Костяную кобылу** становилось проще. Но и сейчас **Злая призывательница** – это отличный шестой ход. Впрочем, если у вас есть **Монетка**, часто **Злую призывательницу** нужно ставить на пятый ход, а это бесплатное заклинание, таким образом, беречь именно для возможности раньше выставить ваш шестой дроп.

Конечно же, в вашем распоряжении будут и другие мощные ходы: **Нечто из янтаря**, **Великий архивариус**, **Контроль разума**, **Драконид-шпион**. Все эти существа невероятно мощны, если вы играете первым номером и давите на оппонента, а вот в защите они помогают далеко не всегда, часто для этого нужно «сроллить» провокатора или другую полезную угрозу. Подробнее обо всех данных картах со случайными эффектами, особенностями их реализации, ваших шансах найти те или иные опции читайте в следующем разделе.



Два Вестника заката не так важны в матч-апе с медленными колодами, однако и они могут пригодиться в будущем, ведь пара их уберет со стола Ползучую чуму. Сейчас же Tyler решает разыграть Злую призывательницу, Коридорного ужаса и Клирика Североземья, дабы создать максимум давления. Злую призывательницу игрок ставит первой.



На поздних этапах Биг Спелл Жрец не становится слабее, а, наоборот, только укрепляет свои позиции в большинстве популярных матч-апов. Архетип обладает массой тяжелых угроз и способен оказывать давление очень и очень продолжительное время. Порой вы сможете переигрывать по выгоде многие контроль колоды: Контроль Чернокнижника, Куболока, Биг Жреца и других. Вашим преимуществом становится неспешность: быстро перебирать колоду вы попросту не в состоянии, так что прийти к усталости раньше противника крайне трудно. Конечно, тот может поймать вас на этой медлительности и переиграть по темпу или воспользоваться тем, что вы не нашли достаточного количества угроз вовремя.

На поздних этапах все так же сильны такие карты, как **Злая призывательница** и **Драконид-шпион**. Хороши они и потому, что не на всех у оппонента точно найдется ответ: первую волну тяжелых угроз одолеет большинство контроль колод, а вот вторую или третью – не всегда. Вам, конечно, порой нужно постараться, чтобы пробраться через обилие провокаторов, исцеления, накопленной брони или другие защитные источники оппонента, но часто это вполне посильная задача. В процессе давления, разумеется, необходимо помнить про основные AoE эффекты противника и другие ремувалы, правильное их обыгрывание в хороших ситуациях или необыгрывание в тяжелых – важный элемент геймплея.

Вам будут доступны для розыгрыша из руки такие карты, как **Нечто из янтаря** и **Контроль разума**. Если первое заклинание достаточно простое: часто вы просто сможете сгенерировать тяжелую угрозу – то второе нужно правильно разыгрывать. Очень многое зависит от матч-апа, у Контроль Чернокнижника лучшей целью для Контроля разума станет **Повелитель Бездны**, у Куболока – он же или **Страж ужаса**, или **Плотоядный куб** с чем-то внутри. В других матч-апах, соответственно, нужные цели будут разными, например, у Джейд Друида зачастую можно воровать любого провокатора, если это поможет какой-то вашей тяжелой угрозе атаковать по герою противника.

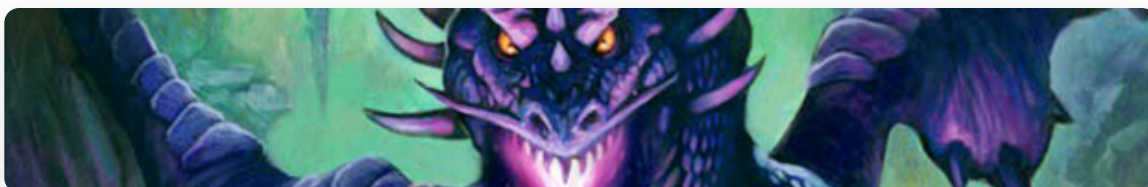


Помимо используемых карт, архетип также определяют и многие другие факторы: состояние меты, синергии и взаимодействия, а еще **сила героя**, которой нужно уделить немного внимания. Часто перед вами будет вставать дилемма: восстановить здоровье

раненому существу или поставить на стол новое? Использование силы героя поможет сэкономить ресурсы и извлечь большую выгоду из ваших карт, что крайне полезно при отсутствии большого количества ресурсов в руке. Плюс ко всему, вы будете менее уязвимы к AoE и точечным ремувалам. С другой стороны, сыграв пассивно и не выставив новое существо на стол, вы сгенерируете меньше урона и темпа к следующему ходу, чем может воспользоваться ваш противник. Важно всегда быть готовым моментально уничтожить опаснейших существ противника: Повелителя Бездны, Разносчицу кристаллов и так далее; соответственно, урона на столе должно быть достаточно для этого. При выборе между лечением или розыгрышем дополнительных существ всегда держите в голове возможные AoE и точечные ремувалы противника, а также самое опасное существо, которое он может разыграть на следующий ход. Старайтесь найти баланс между этими факторами.

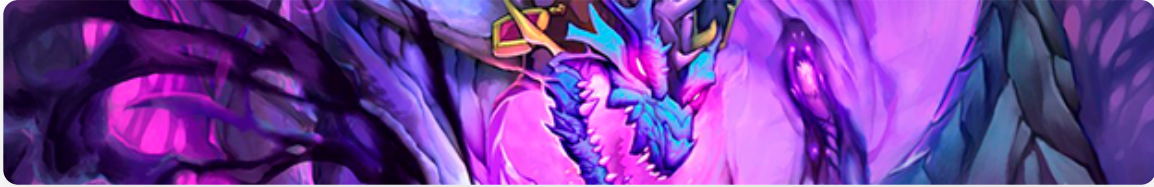
Конечно же, если на вашей половине стола есть [Клирик Североземья](#), исцелять существ становится намного выгоднее, хотя и в этом случае делать это нужно не всегда, так как вы можете «просесть» в темпе слишком значительно.

Также вы можете выбирать между исцелением вашей угрозы на столе и вашего героя. Последнее особенно актуально в быстрых матч-апах и/или тогда, когда здоровья у вас уже мало. Опять же, дать конкретный совет трудно в данной ситуации, исцелять важно и вашего героя, и ваших существ. Если вы будете заботиться только о вашем персонаже, возможно, вы проиграете борьбу за стол. Если вы будете лечить только существ, агрессивный противник попросту сможет продавить вас взрывным уроном, оружием и другими источниками. Помните, что защитных механик у вас немного: чуть-чуть провокаторов, медленно исцеляющая сила героя и шанс «сроллить» какое-то мощное защитное существо с помощью карт [Злая призывательница](#) и [Нечто из янтаря](#).



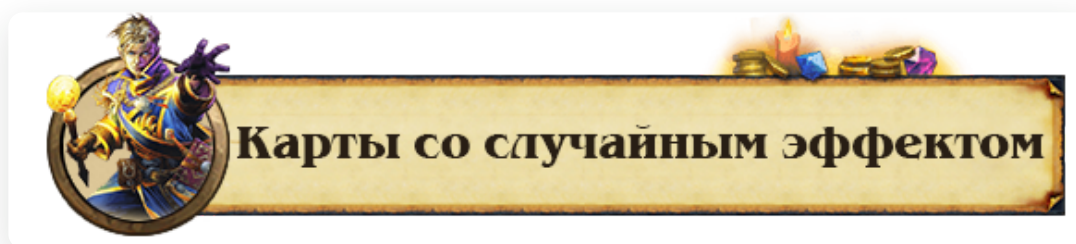
Важно упомянуть и **синергию драконов**, которая составляет значительную часть колоды Биг Спелл Жреца. Чаще всего в сборке будет только восемь драконов, а также несколько существ, которые требуют нахождения этого вида существ в руке ([Сумеречный послушник](#) и [Историк Гнева Пустоты](#)). Драконов в колоде не очень много, чтобы вы всегда и стабильно могли рассчитывать на их мощные эффекты. Это необходимо учитывать при использовании ваших существ: те же [Вестник заката](#) или [Драконид-шпион](#) далеко не всегда будут способны реализовать свой Боевой клич, не ошибайтесь и всегда проверяйте, есть ли в руке другой дракон, который поможет реализовать этих. В случае с Вестником заката, его, пожалуй, почти никогда не стоит выставлять в темп без активации Боевого клича, а вот [Драконид-шпион](#) и [Сумеречный послушник](#) обладают неплохими характеристиками, которые порой даже важнее, чем их эффект.

Запоминайте, сколько драконов вы уже разыграли, а сколько осталось в вашей колоде. Это очень важно, ведь порой вы физически не сможете активировать Боевой клич вашего существа, так как все драконы уже будут разыграны. В этом случае, конечно же, медлить с использованием угрозы не нужно.



Еще несколько **важных советов**, которые помогут вам освоить Биг Спелл Жреца:

- ❏ Биг Спелл Жрец – это архетип, полностью играющий от стола, других источников урона по герою, ремувалов существ или других влияющих на ход партии инструментов, кроме существ, у него нет или почти нет. Это значит, что контроль над столом и присутствие на нем крайне важны. Вы, скорее всего, не сможете победить, если у вас не будет угроз на вашей половине игрового поля.
- ❏ Некоторые карты могут помочь вам неожиданно нанести урон по герою противника или опасному существу, хотя их и совсем немного: раскопанная карта с Дракониды-шпиона, полученный **Заряженный дьявозавр** с помощью карт **Нечто из янтаря**, **Злая призывательница** или **Великий архивариус**.
- ❏ Не забывайте о правильном порядке действий: сначала добивайте карты, если у вас есть на это мана, затем совершайте все действия с «рандомными» эффектами, так как они могут изменить ваши планы.
- ❏ У Злой призывательницы очень долгая анимация, вам важно дождаться ее, прежде чем совершать другие действия, особенно прежде, чем нажимать на «конец хода». Порой полученное существо сможет сделать что-то, например, атаковать по какой-то цели.
- ❏ В самых тяжелых ситуациях, когда выиграть, кажется, невозможно, можете пойти ва-банк и понадеяться «сrollить» с помощью **Нечто из янтаря** карту **Заряженный дьявозавр** с Рывком, эта угроза сможет атаковать героя противника, так, иногда, вы нанесете летальный урон. **Злая призывательница** также может помочь найти вам и другие угрозы с рывком: **Ал'акир** и **Громмаш Адский Крик**.
- ❏ **Сумеречный послушник** обменивается атакой с любым существом на столе, даже если оно ваше. Если вы хотите поставить этот третий дроп на стол, где нет вражеских угроз, помните, что вы должны будете выбрать целью союзное существо, если оно у вас есть.
- ❏ **Великий архивариус** очень быстро оставит вас без заклинаний в колоде, часто использованы они будут не максимально эффективно. Так вы лишитесь и их, и дополнительного существа при розыгрыше Злой призывательницы. Чтобы это предотвратить, можно применить на Великого архивариуса эффект Немоты.
- ❏ **Великий архивариус** не может достать из колоды и применить **Контроль разума**, если на вражеской половине стола нет существ. Если в вашей колоде осталось **Нечто из янтаря**, **Великий архивариус** со 100% вероятностью разыграет его, если же там только **Контроль разума**, заклинание останется в колоде.
- ❏ Очень много взаимодействий и важных элементов геймплея Биг Спелл Жреца связаны со случайными эффектами его карт, о которых вы сможете подробно прочитать в следующем разделе.



У Биг Спелл Жреца достаточное количество подобных карт, а их случайные эффекты крайне важны, так что на всех существах нужно остановиться чуть подробнее, чем обычно.

Важно отметить, что в патче 10.2 [Костяная кобыла](#) подорожала на 1 кристалл маны, то есть теперь ее можно получить с помощью таких карт, как [Нечто из янтаря](#) и [Злая призывательница](#).



Драконид-шпион – отличный пример карты, которая дает очень много пищи для размышлений. Предсказать, что же даст вам раскопать это существо, невозможно, все зависит от конкретного матч-апа. В некоторых карты будут не так полезны для вашего плана на игру (например, не так полезны карты из колоды Пират Воина), а в некоторых просто великолепны. В сборках многих популярных архетипов есть невероятно сильные для Жреца карты, которые заиграют с инструментами нового класса совершенно новыми красками.

Но **Драконид-шпион** – это не только карта, которая дает вам другую карту. **Драконид-шпион** дает вам массу информации, причем информации этой без преувеличения очень и очень много. Во-первых, вы узнаете, каким архетипом играет ваш оппонент. Не всегда, но чаще всего в предложенных трех картах будет что-то характерное. Конечно же, знание всех архетипов и их популярных сборок приветствуется. Во-вторых, вы можете найти и какие-то технические карты, которые в будущем следует обыгрывать. Например, у Куболока может обнаружиться [Круговерть Пустоты](#), а у Секрет Мага – [Огненная глыба](#) и так далее. В-третьих, что очень важно, вы получаете информацию о том, чего в данный момент нет у вашего оппонента в руке. Это поможет вам прочитать его руку, обыграть какие-то ключевые карты, сделав вывод, что чего-то там точно нет.



Злая призывательница – случайные эффекты этой карты особенно интересны, проявляться они будут сразу на двух уровнях: сначала в стоимости призываемого существа (восемь кристаллов, если вы попадете на **Нечто из янтаря**, и десять, если на **Контроль разума**), а потом и в самом существе.

Подробно ознакомиться с особенностями восьмых и десятых дропов вы можете в [специальной статье, посвященной данному вопросу](#). Здесь же можно привести некоторые краткие выдержки.

Итак, в игре всего лишь 27 восьмых дропов, среди которых очень много существ с интересными эффектами. Вас очень интересуют угрозы с Рывком и Провокациями. Найти первых можно с шансом 11,1%, вторых – 22,2%. Большинство «восьмерок» обладают хорошими или нейтральными для вас свойствами, есть несколько не особо впечатляющих по характеристикам, но ничего особенно плохого. Исключение – **Аномалус**, из-за которого вы можете потерять стол.



Десятых дропов в игре и того меньше - всего лишь 11 штук. Ни у одного из них нет Провокации или Рывка, зато чаще всего ваша «десятка» будет обладать тонной характеристик. Особенно хороши три существа, представленные на картинке ниже.



Посчитать конкретные шансы при розыгрыше Злой призывательницы непросто, все зависит от оставшихся в вашей колоде заклинаний. Как уже было отмечено выше, старайтесь сначала разыграть Злую призывательницу, а потом совершать другие действия. Так вы обыграете [Аномалуса](#) и некоторых других существ.



Нечто из янтаря – при розыгрыше из руки предложит вам на выбор трех существ за восемь, девять или десять кристаллов маны. Вы можете раскопать только нейтральных существ или существ класса, притом последние будут попадаться в четыре раза чаще, чем первые. У Жреца только одно классовое существо за восемь-десять кристаллов маны – [Обсидиановая статуя](#), которую, соответственно, вы будете видеть куда чаще, чем другие опции. Часто это очень полезное существо, особенно когда вы играете от защиты.

Всего вы сможете раскопать 37 существ, среди которых стоит отметить не только [Обсидиановую статью](#) и [Заряженного дьявозавра](#), но и некоторые угрозы, которые хорошо синергируют с вашей колодой: [И'Шарадж](#), [Владыка Смертокрыл](#), [Драконозаводчик](#), [Великий архивариус](#) и другие. Полный их список вы найдете на следующей картинке.

8 Костяная кобыла	
9 Мастер Сердцедуб	8 Великий архивариус
9 Мэр Гогельмогель	8 Груул
9 Ноздорму	8 Дикомант Тортоллы
9 Обсидиановая статуя	8 Донсторический дракон
9 Огромный мастодонт	8 Жуткомонстр
9 Озрук	8 Заряженный дьявозвер
9 Ониксия	8 Зловещий ужас
9 Соггот	8 Король Вихлпых
9 Спящая драконица	8 Король-лич
10 Безликий гигант	8 Лиловый червь
10 Владыка Смертокрыл	8 Марин Лис
10 И'Шарадж	8 Призыватель Рока
10 Йогг-Сарон	8 Хранитель Медив
10 К'Тун	9 Алекстраза
10 Морской великан	9 Драконозаводчик
10 Н'Зот	9 Изера
10 Смертокрыл	9 Кровь Древнего
10 Ультразавр	9 Малигос



Великий архивариус – очень интересное по механике существо со случайным эффектом. Уже было отмечено, что этот восьмой дроп уничтожит карту при ее розыгрыше. Рандом может повлиять на вас несколько раз. Сначала – выбор заклинания: **Нечто из янтаря** или **Контроль разума**. Затем – сам эффект. Если с **Контролем разума** все достаточно просто: выберется случайная вражеская цель, и она станет вашей, то с **Нечто из янтаря** ситуация интереснее.

Дело в том, что вы не сможете выбрать одно существо из трех, что существенно ухудшит средний результат. Но вам не достанется просто случайный восьмой-десятый

дроп, всё еще куда выше будет вероятность найти Обсидиановую статую, так как при раскопке (пусть вы ее и не видите, она все-таки происходит) та появляется в четыре раза чаще, о чем уже было сказано.

Нередко для Великого архивариуса останется лишь одно возможное заклинание для розыгрыша, так что старайтесь тщательно запоминать то, какие именно заклинания уже выходили. Если же все заклинания пока что находятся в колоде, отыгрывайте от Контроля разума (зачищайте мелких существ противника, оставьте только самое сильное), все равно от [Нечто из янтаря](#) никак особо отыграть у вас не получится.

Костяная кобыла, как уже было отмечено выше, недавно пополнила список восьмых дропов, что нельзя назвать хорошей новостью. Теперь ряды бесполезных дорогих карт с раскопки немного пополнились. Особенно неприятно будет получить ее со Злой призывательницы, ведь характеристики 5/5 – это не самый лучший вариант.

[наверх](#)



Данный раздел написан на основе [последних актуальных мета-отчетов](#), из которых берутся актуальные сборки колод меты и их результаты в матч-апе с Биг Спелл Жрецом.



Пират Воин встречается не так часто в ладдере в настоящее время, и это хорошие новости для Биг Спелл Жреца, поскольку матч-ап с этим редким и откровенно слабым нынче архетипом крайне неприятен. Выходит так из-за того, что далеко не все угрозы Воина уязвимы к Вестнику заката, а в целом Гаррош быстрее вас в любом случае, так что темповым преимуществом он пользоваться будет, а ваш способ переворота ситуации недостаточно хорош.

Совладать с оппонентом, однако, все-таки возможно, все-таки [Вестник заката](#) уничтожает многие угрозы, а вот с крупными придется справляться другими путями. Постарайтесь не выставлять провокаторов рано, если у вас есть такая возможность. Ими лучше всего защищать другие ваши угрозы или же самого героя, когда Пират Воин потеряет стол и захочет добить вас оружием.

Помните о специфике его сборки: зачастую в ней тоже нет дешевых заклинаний, только [Оберег: малый мифрил](#). Однако встречаются колоды, где все же фигурируют старые добрые [Улучшение](#), [Удар героя](#) и [Смертельный удар](#), но их крайне мало, как и самих

Пират Воинов в принципе. Не забывайте и о Разрушителе чар – это существо в сборках Пират Воина встречается почти обязательно.



Мурлок Паладин – труднейший матч-ап для Биг Спелл Жреца, который удерживает данный архетип от властвования в нынешней мете. Проблема с этой колодой в том, что она слишком быстра, а также обладает способами защиты от AoE эффектов: божественные щиты и/или слишком значительное здоровье своих угроз.

Сильнейшие ходы Паладина – третий-четвертый-пятый, и именно в этот момент Биг Спелл Жрец зачастую не может оказать достаточное сопротивление, а все свои более тяжелые защитные угрозы Утер может нивелировать с помощью массы инструментов: Яд мурлоков, другие мощнейшие баффы своих существ, оружие, [Хранитель Солнца Тарим](#), а иногда даже [Равенство](#).

Поскольку это противостояние достаточно неудобное, вам важно рисковать и играть на победу. Допускайте отсутствие каких-то мощнейших карт, которые могут вас наказать (яркий пример – тот же [Хранитель Солнца Тарим](#)), порой обыграть их вовсе не представляется возможным, так что и не заморачивайтесь на их счет.

Особое значение нужно уделить карте [Божественная милость](#) Паладина. Ее возможно тоже отнести к разряду «обыграть слишком сложно, лучше этого не делать, если все не совсем хорошо», однако даже в тяжелых ситуациях минимизировать риски вы можете. Избавьтесь от Монетки и мелких незначительных существ, дабы Паладин не получил слишком многое.

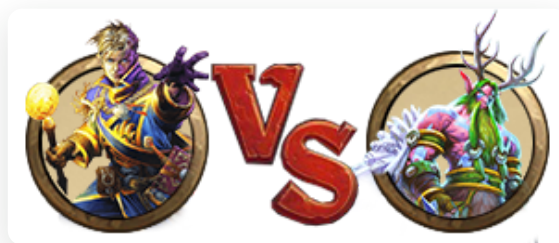


Матч-апы с Охотниками разные. Вам больше повезет, если вы встретите **Секрет Охотника** или **Охотника на заклинаниях**. И тот, и другой будут достаточно пассивны на старте, что вам и нужно. У вас есть идеальный ответ на [Оберег: малый изумруд – Вестник заката](#), которого лучше приберечь именно для 3/3 волков. Не бейте по вражескому герою без причины, если Рексар активировал Секрет. Никакой спешки в убийстве героя у вас нет, так что этого легко можно избежать. Приятно то, что вы почти неуязвимы к секрету [Фокус-котус](#) очень долгое время. Постарайтесь только не отдать под него Монетку.

Противостояние с **Фейс Охотником** или **Агро Охотником** труднее, хотя приятная новость в том, что [Вестник заката](#) разберется с большинством угроз, которые ваш враг может выставить. Проблемы могут возникнуть разве что с Гидрой Горьких Волн и

Тундровым люторогом, правда, последний практически не встречается в колодах Охотников. И то существо, и другое важно максимально быстро обезвредить, а удастся это далеко не всегда.

Хорошие ответы и на ту, и на другую угрозу у вас, однако, есть: [Сумеречный послушник](#) для Гидры Горьких Волн и эффект Немоты для Тундрового люторога. Как 2/5 угроза он всё еще может быть неприятен, так как является целью для Псаря, но по крайней мере у других зверей оппонента не будет Рывка.



Джейд Дрийд – благоприятный матч-ап. Вам важно сразу же уяснить, что никакой спешки данный матч-ап не требует, по крайней мере, поначалу. Первые четыре хода вы можете провести достаточно пассивно. Если получится поставить какие-то угрозы и нанести определенное количество урона по Малфуриону – отлично, если нет – ничего страшного. Конечно, желательно в любом случае как-то «развлекать» Дриuida, дабы тот не имел полной свободы действий добирать карты и разгоняться по мане, но не всегда это возможно.

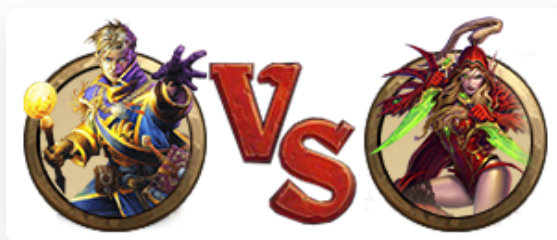
Действительно трудные времена для Дриuida должны наступить тогда, когда вы заполучите пять-шесть кристаллов маны. Именно в это время должны выйти опаснейшие ваши угрозы. Лучше, если для ускорения их выхода вы придержите Монетку в руке, она же может скомпенсировать нехватку какого-то хода между четырьмя и восемью кристаллами маны. Ваш главный друг в данном матч-апе – огромные характеристики. Чем больше их будет и чем в меньшем количестве целей они будут сфокусированы – тем лучше. Оптимальное число больших угроз (большими в данном матч-апе можно считать тех существ, у которых 5 или больше ед. атаки и 5 или больше ед. здоровья) – две-три, хотя угрозы 5+/5+ могут выставляться вами без особых зазрений совести. Да, [Ползучая чума](#) задержит их, но только на один ход, чего очень часто будет не хватать Джейд Дрииду.

Пользуйтесь отсутствием точечных ремувалов и мощных AoE эффектов в колоде Дриuida, особенно цените такие угрозы, как [Злая призывательница](#), [Великий архивариус](#), [Нечто из янтаря](#) и [Драконид-шпион](#). Спешить вам действительно особо некуда, «запас прочности» крайне высок, так как первые крупные угрозы Джейд Дриuida вы сможете переманить на свою половину Контролем разума или задержать их Обсидиановой статуей, призванной с [Нечто из янтаря](#).

Агро Дрийд – уже не такой благоприятный поединок, хотя все еще процент побед на вашей стороне. Проблема этого матч-апа в том, что вы к нему не готовитесь, ожидая более популярного Джейд Дриuida. А в этом поединке вам крайне нужен [Вестник заката](#), причем не окажетесь вы от двух и даже трех копий этого существа.

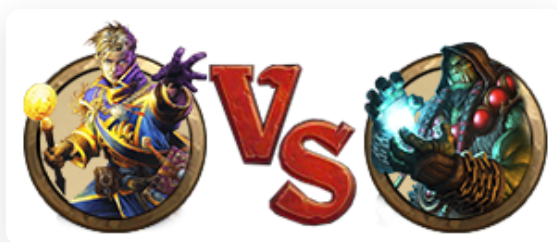
Вестники заката очень нужны вам, потому что уже к четвертому ходу и даже раньше оппонент может поставить опасный стол, которые хотелось бы «заAoЕшить», но затем,

как только вы это сделаете, Агро Друид сможет наказать вас картой **Живая мана**, которая вновь заполнит его стол достаточно неприятными угрозами. Еще одна опасная карта в распоряжении Малфуриона – **Гидра Горьких Волн**, вам трудно совладать с ней чем-то, кроме Сумеречного послушника.



Милл Разбойник – редкий противник, однако не самый благоприятный. Процент побед не на вашей стороне в данном матч-апе. Ваша стратегия – найти хорошую кривую маны и постараться задавить оппонента до момента, когда он усилит **Погибель королей** и начнет проворачивать свои комбинации. Крайне опасно для вас заклинание **Исчезновение**, особенно если оно вернет в руку тяжелых существ, призванных Злой призывательницей. Старайтесь по возможности не выставляться слишком сильно и выманить у Разбойника его возвращающие в руку эффекты на существ с хорошим Боевым кличем (например, **Драконид-шпион**). Ваш стол это не спасет, зато вы сможете заново получить выгоду от Боевого клича. Ваша задача – лишить его ресурсов, помогающих ему чистить ваш стол, и в конечном итоге подавить Разбойника своим темпом. Осторожней с добором, уж этим противник вас обеспечит, можете не сомневаться. Не затягивайте игру, так как на стадии усталости у вас скорее всего не будет шансов.

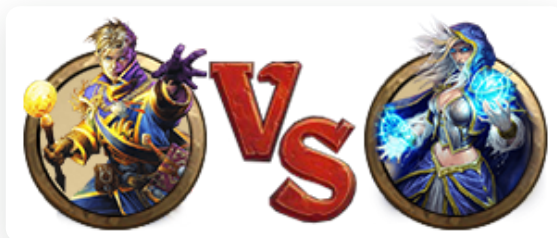
Миракл Разбойник – не самый приятный соперник, благо встречающийся крайне редко. Он обладает хорошими инструментами для контроля вашего стола: возвращения в руку, прекрасный пятый дроп **Кровожадный злолист** и множество заклинаний. Как и в случае с Милл Разбойником, постарайтесь играть агрессивно, но обыгрывая все возможные ремувалы. Исчезновения, скорее всего, опасаться не стоит, поэтому занимайте стол и давите оппонента существами. **Сумеречный послушник** хорошо подойдет в ответ на Эдвина ван Клифа, а **Песнекрад «Кабала»** поможет с **Авантюристом**, **Гоблином-аукционистом** да и тем же Эдвином ван Клифом. Очень важно ответить на Гоблина-аукциониста каким-либо образом, если Разбойник сможет и поставить его, и убрать со стола всех ваших существ. В вашей колоде нет карты, способной убрать 4/4 угрозу без какой-то поддержки со стола, но можно понадеяться на раскопки с **Драконид-шпиона**, **Чудного сверкорня** или на комбинации нескольких карт.



Встретить в ладдере Шамана, возможно, даже хорошая примета, но нужно еще одолеть этот забытый нынче класс. Для начала следует определить архетип, с которым вы столкнулись. Как Шаман не популярен, так и разнообразен. Попастся вам могут Токен

Шаман, Агро Шаман, Джейд Шаман, Контроль Шаман, Элем Шаман, Тотем Шаман или какая-либо гибридная версия данных архетипов.

Все или большинство из них возьмут в свою колоду такие карты, как [Инволюция](#) и [Жажда крови](#), которые вам важно обыграть. [Инволюция](#) для вас, впрочем, не особо страшна, большинство ваших угроз сильны своими Боевыми кличами. А вот [Жажда крови](#) может стать настоящей проблемой, если столом владеете не вы.



Матч-ап с **Секрет Магом** выглядит двунаправленно. С одной стороны, оппонент может крайне темпово начать уже с первых ходов, а позднее воспользоваться вашими скромными возможностями к исцелению, продавив массой взрывного урона из руки. С другой стороны, вам совершенно не страшен секрет [Антимагия](#). Точнее, конечно, из-за него вы не сможете произносить ваши заклинания, но к восьмому-десятому ходам это уже не столь важно, и исход партии, вероятно, будет предрешен. К тому же у вас есть невероятно мощный ответ почти на все угрозы Джайны – [Вестник заката](#). Пережить его сможет только [Разносчица кристаллов](#) Мага, которую нужно ликвидировать другими путями. В отличие от, например, Биг Жреца, вы едва ли сможете перетерпеть и восстановить здоровье на максимум.

Данный матч-ап не рекомендуется затягивать слишком надолго, потому что рано или поздно Секрет Маг все-таки найдет нужное количество взрывного урона, чтобы продавить вас. В отличие от [Казакус](#) Жреца или Биг Жреца, вы едва ли сможете перетерпеть и восстановить здоровье на максимум. Это, конечно, можно сделать при наличии Обсидиановой статуи или чего-то подобного на вашей половине игрового поля, но такие сценарии не так вероятны, особенно при учете Антимагии противника.

В противостоянии с **медленными архетипами Мага** вам особенно важно понять, есть ли у тех связка замораживающего стол эффекта и карты [Вестник рока](#). Их используют Квест Маги, а вот Контроль Маги и Биг Спелл Маги – не всегда. Ваш единственный достойный ответ на Вестника рока – [Песнекрад «Кабала»](#), которого всегда важно оставлять в руке именно для Вестника рока, и для которого нужно оставлять место на столе, не выставляя более шести угроз.

В остальном противостояния с медленными Магами достаточно простые: вы давите, противник защищается. Сумеете продавить – выиграете, Маг сможет вас задерживать достаточное количество времени – проиграете. Интересно то, что для разных колод Мага это «достаточное количество времени» будет разным, для Квест Мага часто нужно меньше времени, чем для Контроль, так что и побеждать вас он будет чаще, ведь именно у Квест Мага есть крайне опасный [Вестник рока](#).

Играя **против любого Мага**, обыгрывайте [Метеорит](#) и [Конус холода](#), грамотно расставляя ваши угрозы на столе.



Биг Спелл Жрец неплохо показывает себя против Биг Жрецов. Особенно хороша против него карта **Контроль разума**. Не только потому, что вы получаете опасную угрозу, но и потому, что вы не даете ей умереть на половине врага, следовательно, не даете противнику воскресить ее позднее. Конечно, часто Биг Жрец умудрится призвать и убить на своей половине стола большое существо намного раньше, чем вы доберетесь до Контроля разума, но у вас в принципе есть ответы на любых существ противника. Вам важно не отдать стол врагу до того, как вы достигнете десяти кристаллов маны, а далее всегда иметь возможность вновь поставить угрозы после того, как Биг Жрец уберет их со стола Ментальным криком. Другие его зачистки не так эффективны, а **Темный жнец Андуйн** используется не всеми сборками архетипа.

Незаменимым способом борьбы с большими угрозами врага станет **Сумеречный послушник**. Беда его в том, что от опасных свойств существа он вас не избавит. **Король-лич** продолжит давать мощные карты в руку Жреца, **И'Шарадж** – призывать из колоды новые угрозы, **Изера** – давать карты Сна. **Обсидиановая статуя** вообще не обладает достаточным количеством атаки. Лучше всего, если сначала вы используете на условного **И'Шараджа** эффект Немоты, а потом поменяетесь с ним атакой.

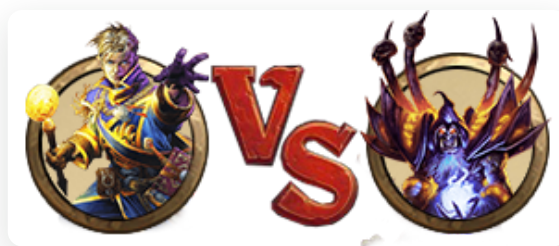
С **Комбо Жрецом на драконах** бороться очень интересно. В данном противостоянии вам стоит опасаться в первую очередь комбинации, которая запросто может стать причиной вашего поражения, если дела не пойдут гладко. Старт у противника лучше, чем у вас, зато за вами поздняя стадия. Но даже затянув игру, в безопасности вы сможете чувствовать себя лишь тогда, когда уберете со стола все угрозы Жреца, особенно те, что с большим запасом здоровья. Не стоит держать на вашей половине угрозы вроде Смоляного стража, их Комбо Жрец на драконах может переманить Зельем безумия на свою половину, предварительно использовав Немоту, и реализовать, таким образом, свою ОТК-комбинацию.

Если вы не можете убить угрозу Жреца на драконах с большим запасом здоровья, но еще маленьким показателем атаки, можно хотя бы нанести ей урон, пусть это ее и не уничтожит, но уменьшит шанс, что еще один **Божественный дух** и **Внутренний огонь** убьют вас.

Если вы используете в своей сборке Крадущегося упыря, это значительно повысит ваши шансы на победу, ведь противник лишится основной части своей комбинации. Правда, в его колоде все еще может быть **Безумный алхимик** – альтернатива Внутреннему огню.

Наконец, зеркальное противостояние двух **Биг Спелл Жрецов** будет зависеть от нескольких факторов. Во-первых, важно выставить первые тяжелые угрозы раньше (**Драконид-шпион**, **Злая призывательница**). Во-вторых, нужно не дать оппоненту реализовать Вестника заката, не опуская здоровье существ до 3 единиц. Если игра затянулась до десятого хода, помните про **Контроль разума**, будьте готовы ответить на

это заклинание противника своим. При прочих равных лидерство будет за тем, чей **Контроль разума** окажется последним.



Противостояние с **Контроль Чернокнижником** и **Куболоком** крайне выгодно для вас, что очень важно, поскольку это очень популярные оппоненты в нынешней мете. В данном матч-апе у вас достаточно прямолинейный план на игру: вы должны переиграть своего оппонента по выгоде, истощив все его ресурсы. Да, у Чернокнижника есть **Н'Зот**, да, у него есть **Кровопийца Гул'дан**, могут у него быть даже пара заклинаний **Круговерть Пустоты**, и всё равно вы можете переиграть по выгоде такую колоду. Если вы точно уверены в том, что противник пользуется ультимативными ремувалами, главное – попросту не выставлять слишком многое.

Невероятно важной картой в данном противостоянии станет **Контроль разума**. Применить его можно на несколько целей: **Повелитель Бездны** – самая очевидная и распространенная, **Страж ужаса** – дабы избежать его воскрешения и раздвоения **Плотоядным кубом**, сам **Плотоядный куб**, если эта угроза «съела» каких-то существ, **Первоученица Рин**.

Первоученица Рин в целом является единственной реальной возможностью **Контроль Чернокнижника** выиграть вас. Чтобы этого не допустить, можно украсть ее **Контролем разума** или наложить на нее **Немоту**. Если ничего из этого не помогло, и Чернокнижник начал ритуал, заканчивать партию придется быстро. Как только ритуал уже завершен, и **Азари** в руке **Гул'дана**, вынуждайте оппонента тратить ману на какие-то другие действия, грозя противнику летальным уроном, если тот потратит целый ход на розыгрыш демона 10/10.

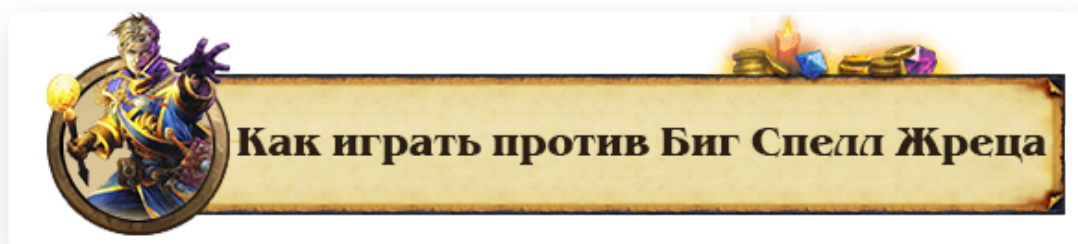
В матч-апе с **Куболоком** вам нужно позаботиться о том, чтобы противник не выиграл вас своей комбинацией, наносящей 25 ед. урона. В этом помогут провокаторы. Также нужно сделать так, чтобы на половине оппонента умирали не только **Стражи ужаса**, но и другие демоны: чем больше **Демонов Бездны**, тем лучше.

Как и всегда в матч-апе с Чернокнижником, не забывайте о том, как обыгрывать **Осквернение**, путем невыстраивания угроз «в лесенку». Пользуйтесь тем, что оппоненту доступен лишь один ультимативный точечный ремувал – **Вытягивание души**, и то **Куболоки** не используют его.

Зоолок – один из тех немногих трудных матч-апов, которые попадают Жрецу. Как и **Мурлок Паладин**, Чернокнижник имеет возможность быстро занять стол, а впоследствии сделать его менее уязвимым к вашим зачисткам, например, с помощью карт **Заклинатель кристаллов**, **Зелье кровавой ярости** и **Демонический огонь**. Старайтесь по возможности зачищать стол противника, активно ищите **Вестников заката** с **Историка Гнева Пустоты** и не отставайте по темпу. На средней и поздней стадиях игры вы должны пересилить противника и истощить его ресурсы. Постарайтесь найти большие

существа с Провокацией, если будете разыгрывать из руки [Нечто из янтаря](#). Главное – заставить противника замедлить агрессию и вынудить его разменивать стол с вашими угрозами. Сами тоже не забывайте о разменах. Не оставляйте целей для усиливающих существ и заклинаний, «пойти в лицо» вы всегда успеете.

[наверх](#)



Наконец, если вам не нравится Биг Спелл Жрец, данный гайд всё равно пригодится для общего понимания архетипа и для улучшения результатов при встрече с данной колодой.

Самое важное, что вы должны сделать при встрече со Жрецом в ладдере – это понять, какой именно архетип вам противостоит. Сейчас номер один по частоте появления в рейтинге – это именно Биг Спелл Жрец, так что смело выстраивайте муллиган против него. Однако это может быть и Биг Жрец, и Комбо Жрец на драконах, поэтому важно разобраться в отличительных особенностях архетипа.

Что отличает Биг Спелл Жреца от остальных? Самые очевидные маркеры: отсутствие дешевых заклинаний и драконы. Хотя последние встречаются и в сборках Комбо Жреца на драконах, так что наверняка знать вы не будете. Важно дифференцировать Комбо Жреца на драконах и Биг Спелл Жреца, дабы не опасаться связки карт [Божественный дух](#) + [Внутренний огонь](#).

Колод, которые стабильно хорошо показывают себя в матч-апе с Биг Спелл Жрецом не так уж и много: [Мурлок Паладин](#), [Квест Маг](#), [Милл Разбойник](#) и [Пират Воин](#) (хоть против кого-то последний хорошо себя показывает!).

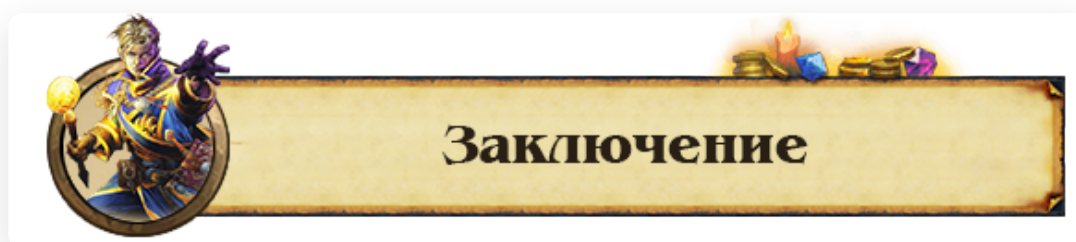
Трудно найти какие-то особенно эффективные против Биг Спелл Жреца карты, ведь очень многое зависит от архетипа, которым вы играете. Если это агрессивная колода, вам нужны такие угрозы, которым не страшен ранний [Вестник заката](#) из-за большого количества здоровья или из-за Божественного щита. Если вы играете контроль колодой, очень полезно иметь какой-то план на победу, не зависящий от стола. Тягаться в контроле над игровым полем с Биг Спелл Жрецом крайне трудно, особенно учитывая [Контроль разума](#), с помощью которого тот заберет ваши самые важные угрозы. Может помочь увеличение ультимативных AoE ремувалов, дабы зачищать крупные угрозы противника. Хотя чаще всего, чтобы победить, следует реализовывать какой-либо свой план победы, а вечное отыгрывание в защите результатов не принесет.

СОВЕТЫ

И, наконец, несколько общих советов, которые помогут улучшить матч-ап с Биг Спелл Жрецом:

- ⌵ Не обыгрывайте Вестника заката, если ваша игровая ситуация далека от идеала. Для реализации этого дракона Жрецу нужен другой дракон в руке, что не всегда возможно. Разумеется, если вы точно уверены, что **Вестник заката** и другой дракон в руке у оппонента есть, или если вы далеко впереди, старайтесь играть вокруг этого четвертого дропа.
- ⌵ Постарайтесь не давать Биг Спелл Жрецу дополнительных карт с помощью Клирика Североземья, уничтожайте ее незамедлительно. Других источников добора в колоде у Андуина нет.
- ⌵ Все существа, остающиеся на половине стола Жреца, могут быть усилены им несколькими способами: **Жрец Когтя из «Кабала»**, **Кобальтовый губитель** и **Прислужница Тени**.
- ⌵ **Драконид-шпион** берет карту, которая осталась в вашей колоде. Помните, что там есть, чтобы построить предположение, что же именно Жрец раскопал в свою руку.
- ⌵ К наступлению десятого хода помните об опаснейшей карте **Контроль разума**, которая может дать Биг Спелл Жрецу огромное преимущество.
- ⌵ Пользуйтесь отсутствием дешевых заклинаний в колоде оппонента, без стола он мало что может сделать, для этого у него есть только несколько карт: **Сумеречный послушник**, **Вестник заката** и **Контроль разума**. Обыграть эту троицу достаточно просто.
- ⌵ Помните, что многие сборки Биг Спелл Жреца используют эффект Немоты, вот только чаще всего это будет **Песнекрад «Кабала»**, а не **Разрушитель чар**.
- ⌵ Лучший способ выиграть Биг Спелл Жреца – играть быстро. При затягивании игры в позднюю стадию велик шанс, что Андуин переиграет вас по выгоде и продавит, если убить раньше вы его не сможете.

[наверх](#)



Биг Спелл Жрец – достойный выбор для тех, кто любит играть за Андуина. После ухода **Казакус Жрецов** этот архетип стал, пожалуй, сильнейшим для своего класса. Он подходит и для комфортного восхождения по ранговой лестнице, и для достижения высокого процента побед на любом участке ладдера, начиная с двадцатого ранга и заканчивая топ-100 Легенды.

Если вы хотите запросто одолевать Контроль Чернокнижников, Джейд Друидов и давать отпор большинству других актуальных на сегодняшний день архетипов, Биг Спелл Жрец, определенно, заслуживает вашего внимания. Обратитесь особое внимание на него

стоит тем, кто еще не обзавелся внушительной коллекцией карт, а только начинает ее накопление.

Успейте поиграть данным архетипом до наступления весенней ротации 2018 года, ведь по ее итогам Биг Спелл Жрец лишится многих сильнейших драконов и некоторых других важных карт. Основной костяк колоды, конечно же, сохранится, и, может быть, игрокам удастся лицезреть ее после выхода следующего дополнения, но сказать об этом наверняка, увы, пока что не представляется возможным.

Спасибо за ознакомление с очередным гайдом меты Кобольдов и катакомб, оставайтесь с нами, впереди много интересного.