

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Гайд по архетипу: Биг Spell Маг (патч 10.2)

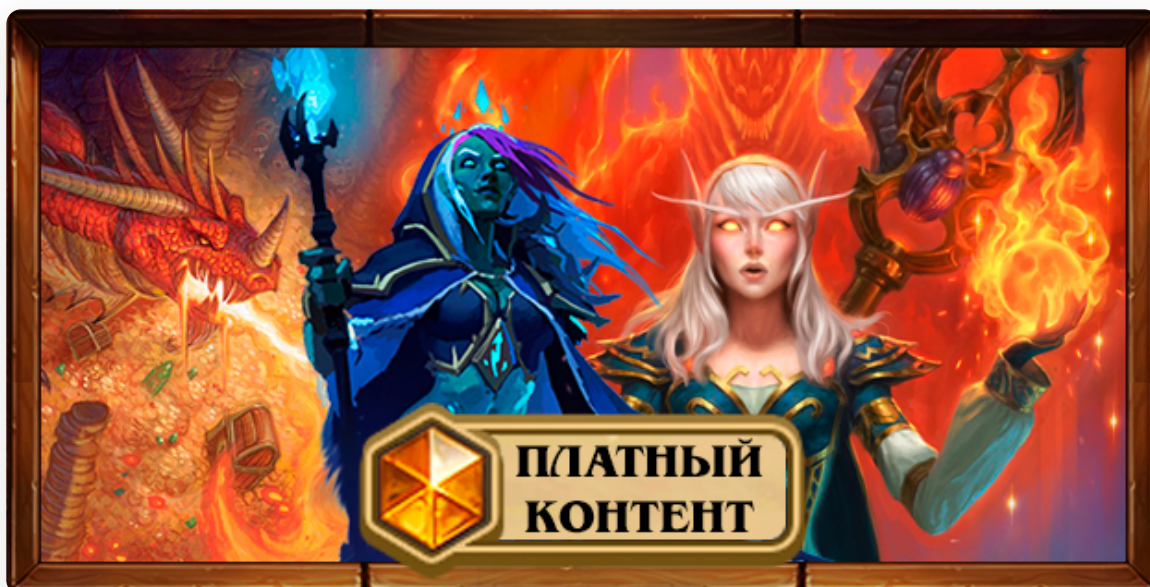
09.02.2018

Гайды

Гайды по классам Кобольды и катакомбы

Гайд по архетипу: Биг Spell Маг (патч 10.2)

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



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

Обновление 10.2, вышедшее совсем недавно, принесло долгожданную новую мету, избавленную от гегемонии Пирата Глазастика, Коридорного ужаса и [Казакус Жреца](#). Какой она будет? Какая колода окажется сильнейшей, и смогут ли найти на нее какую-то управу? Пока что трудно судить об этом, ведь прошло совсем немного времени с момента выхода обновления. Игроки еще экспериментируют, ищут лучшие сборки архетипа, а также новые колоды и подходы к рейтинговому режиму.

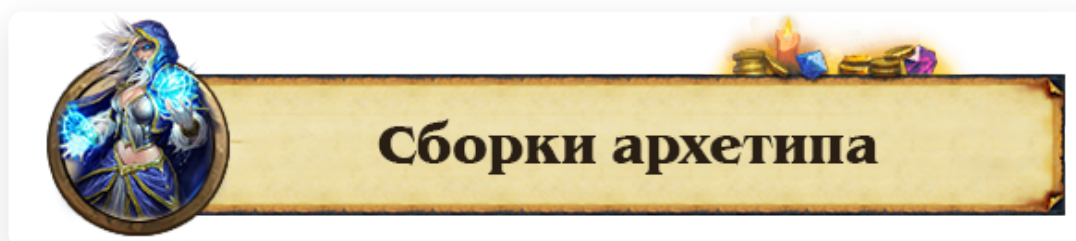
Герой сегодняшней статьи, может быть, и не является новым архетипом патча 10.2, но на него следует обратить внимание потому, что мета для него кажется крайне благоприятной в настоящее время. Биг Spell Маг, как и любая другая колода в игре, не обходится без трудных матч-апов, но хороших более, чем достаточно. Особенно в том случае, если вы знаете, как управлять данным архетипом, что далеко не так уж и просто.

Биг Спелл Маг – классический представитель контроль архетипов, которые сейчас чувствуют себя достаточно комфортно, но данная колода Джайны не боится очень многих из них, при этом совершенно не давая спуска многим оставшимся в ладдере агрессивным противникам. Но за все хорошее приходится платить, и в случае с Биг Спелл Магом вы пожертвуете вашим временем: партии длятся долго, особенно если вы встретите контроль матч-ап, так что молниеносного восхождения по ладдери ждать не приходится, даже если ваш процент побед будет высоким.

Однако, если вы ищете вдумчивый, многогранный, сложный и интересный геймплей, а контроль колоды – ваша страсть или же путь, на который вы еще не вступали, Биг Спелл Маг для вас станет идеальной колодой.

В гайде, как и всегда, вы найдете всю актуальную и полную информацию о сборках архетипа, его основных и технических картах, узнаете, как сделать Биг Спелл Мага более бюджетным, также сможете прочитать о муллигане, основах геймплея, матч-апах и других интересных и важных вещах.

- Разделы статьи:
- [Сборки архетипа](#)
- [Основные карты](#)
- [Оptionальные и технические карты](#)
- [Замены карт для бюджетной версии](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
- [Способы победы](#)
- [Как правильно разыграть Ледяного лича Джайну](#)
- [Как правильно использовать ее силу героя?](#)
- [Грамотное использование ресурсов](#)
- [Общие советы](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)
- [Матч-апы](#)
- [Как играть против Биг Спелл Мага](#)
- [Заключение](#)



С момента выхода обновления 10.2 до времени, когда пишутся эти строки, прошло не так уж много времени, чтобы игроки успели открыть оптимальные сборки Биг Спелл Мага и вообще хоть как-то отточить архетип, найти ранее не использовавшиеся нужные карты и, наоборот, популярные ранее карты, не столь нужные сейчас.

Однако какие-то мысли у декбилдеров уже появились, например, под сомнение поставлена целесообразность нахождения в колоде набора секретов: Арканолог, Ледяная глыба, иногда Ледяная преграда и Лакей Медива. Логика проста: Казакус Жрецов,

которые могут провернуть ОТК комбинацию, нынче не встретить, следовательно столь отчаянная защита не нужна, а от большинства оппонентов, играющих от стола, можно защититься AoE ремувалами и картой Магический бронник. Так зачем же ухудшать Ярость дракона и существо Ворон-фамилиар, добавляя в сборку дешевые заклинания за 3 кристалла маны?

С этой логикой, конечно, трудно поспорить, но вопрос «быть секретам или не быть» еще не нашел окончательного ответа, как все-таки лучше собирать Биг Спелл Мага еще не знает никто.

# Биг Спелл Маг от HotMeowth

## Биг Спелл Маг от HotMEOWTH



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**



















нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


Тот самый вариант Биг Spell Мага без секретов, который использовали, однако, еще до обновления. Сейчас же эта сборка превратилась в чуть ли не самую стабильную и достойную, по крайней мере так кажется в первые дни обновления 10.2.


Эта версия благодаря избавлению от синергии секретов помещает в себя и массу анти-агро опций, и тяжелые угрозы, нужные в некоторых медленных матч-апах. Также место находит и **Крадущийся упырь**, важный в первую очередь в матч-апе с Джейд Друидом, хотя и во многих других он далеко не лишний: Контроль Чернокнижник, Куболок, Комбо Жрец на драконах.


## Биг Spell Маг 10.2

**Биг Spell Маг 10.2**

 Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич уничтожает оружие противника. <b>Зверь</b> x2	 В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ. <b>Элементаль</b> x2	 Провокация. Боевой клич: противник призывает случайное существо из своей руки. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич: игрок получает случайное заклинание из своей колоды. Если вы не смогли выбрать, вы кладете его в руку. <b>Зверь</b> x2	 Каждый раз, когда это существо наносит урон, вы берете карту. <b>Элементаль</b> x2	 Провокация +2 к атаке во время хода противника. <b>Элементаль</b> x2
 Боевой клич: уничтожает все секреты противника. Получает +1/+1 за каждый уничтоженный секрет. <b>Элементаль</b> x2	 Превращает выбранное существо в ошу 1/1. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич: замешивает в колоду запечатанный комплект карт Ун Торо. <b>Элементаль</b> x2	 Стоит (0), если вы разыграли заклинание стоимости (0) или больше на этом ходу. <b>Элементаль</b> x2	 Вы получаете случайное заклинание из своей колоды. Все существа наносят урон равный его стоимости. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич: уничтожает все заклинания за (1) в руке и колоде противника. <b>Элементаль</b> x2	 Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их. <b>Элементаль</b> x2
 Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него. <b>Элементаль</b> x2	 Наносит 4 ед. урона всем существам противника. <b>Элементаль</b> x2	 Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич: сжигает вас Алесари, великим троллем Хранителем. <b>Элементаль</b> x2	 Боевой клич: игрок получает заклинание из колоды 3/0. Если заклинание не может быть разыграно, оно сгорает. <b>Элементаль</b> x2		





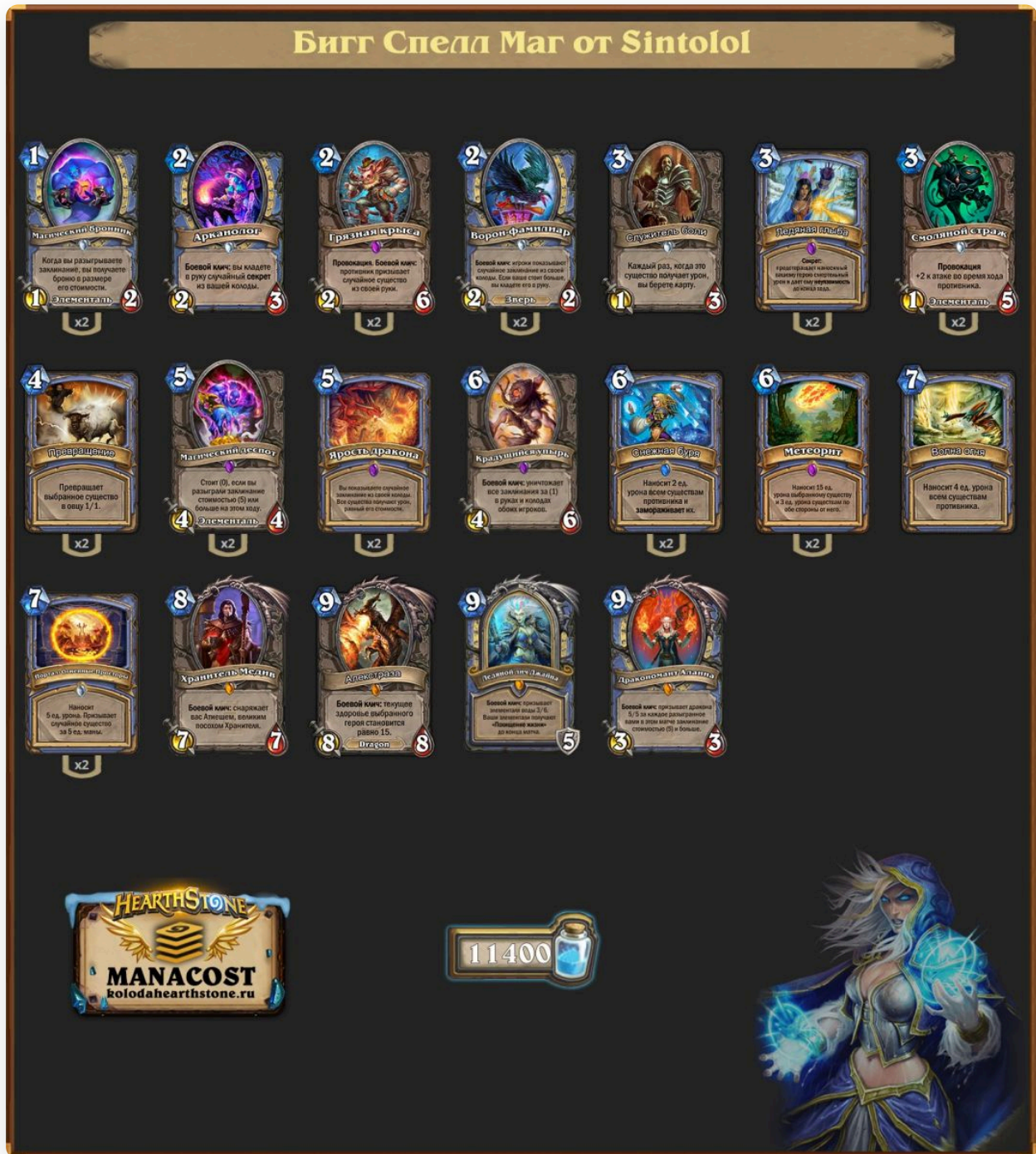




Если версия от HotMEOWTH заполняет свободные слоты тяжелыми угрозами, то эта обращается к техническим картам, нужным в популярных сейчас матч-апах. [Кислотный слизнюк](#) помогает против Куболока, Паладинов, Секрет Магов и других, а [Пожиратель секретов](#) в первую очередь нацелен на матч-ап с Секрет Магом. В сборке все же есть несколько карт для дополнительной выгоды ([Первопроходец Элиза](#) и [Хранитель Медив](#)), что важно в зеркальном матч-апе и против Контроль Чернокнижников в первую очередь.

---

# Биг Спелл Маг от Sintolol

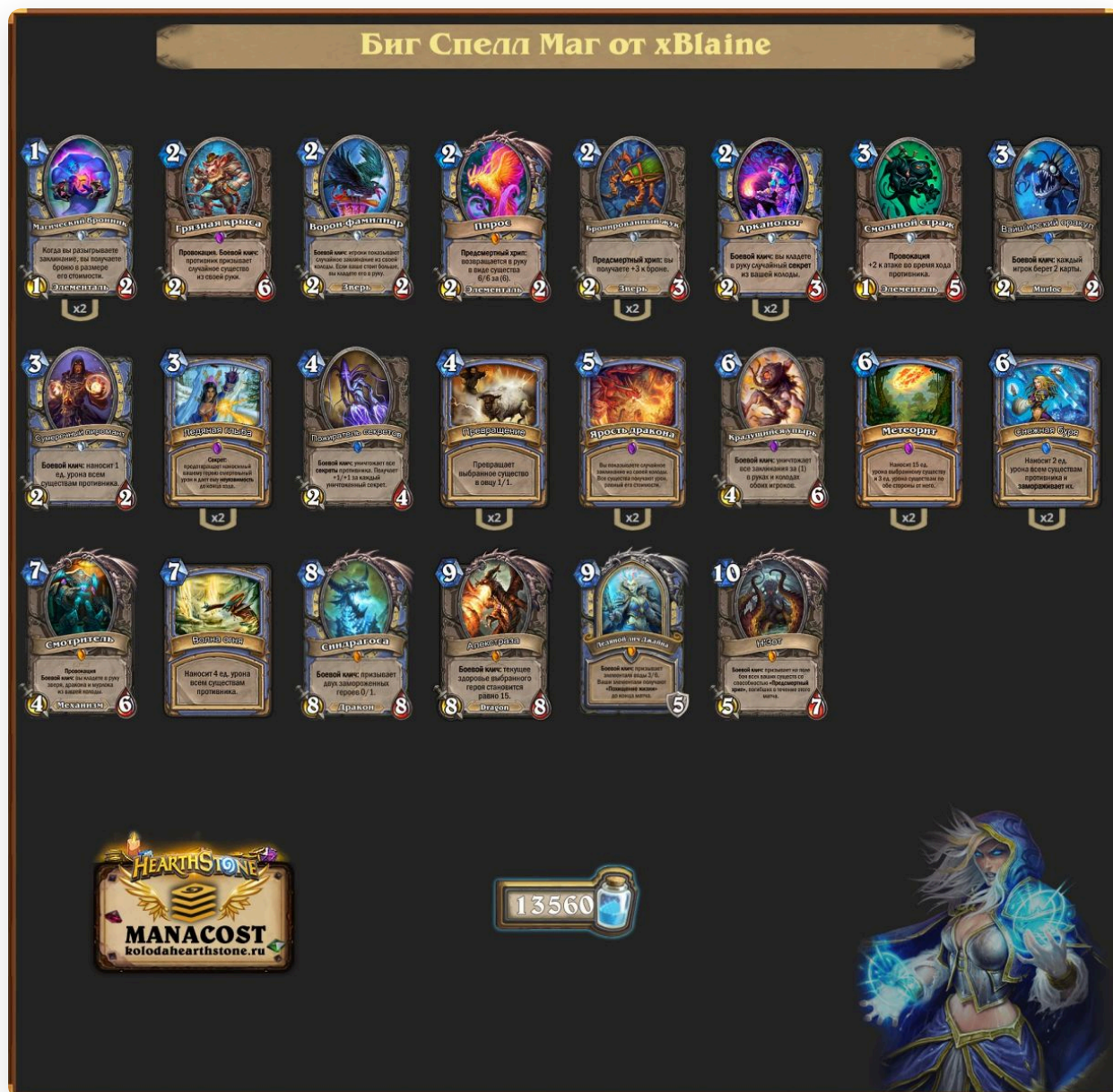


**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Версия Sintolol не отказывается от секретов, но в целом очень похожа на первую сборку, представленную в разделе. Важно отметить, что Алекстраза становится намного эффективнее, если у Мага есть Ледяная глыба.

## Биг Spell Маг от xBlaine



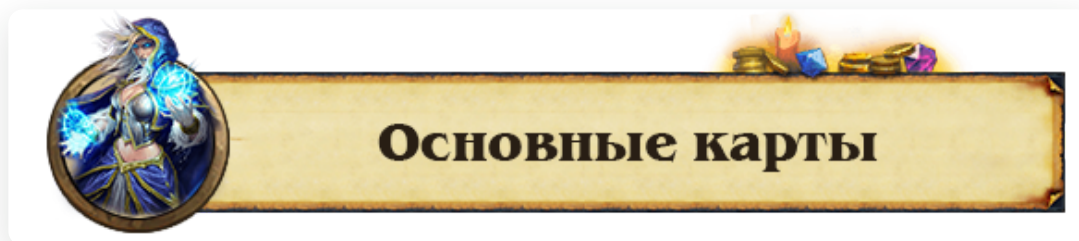
КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

Необычная версия первых дней патча 10.2 нацелена на извлечение огромного количества выгоды в медленных матч-апах, в чем помогают такие карты, как Пирс, Синдрагоса и Н'Зот. Также с древним богом взаимодействует и Бронированный жук, слегка улучшая быстрые матч-апы. Для этих же целей используются и некоторые технические карты: Пожиратель секретов и, что интереснее, давно забытый всеми Сумеречный пиромант – хорошая опция, чтобы сбивать божественные щиты с существ Паладина да и в целом контролировать стол до 5-7 ходов, когда в бой пойдут серьезные AoE эффекты.

В сборке есть еще одна интересная синергия: Смотритель и его питомцы: три зверя (Ворон-фамильяр, и x2 Бронированный жук), один мурлок (Вайш'ирский оракул) и два

дракона (Синдрагоса и Алекстраза), так можно пополнить руку на поздних этапах игры.



Основа колоды – это карты, использующиеся в каждой или почти в каждой сборке архетипа. Биг Спелл Маг еще, разумеется, не до конца сформирован, чтобы наверняка выявить костяк колоды, но все же предварительно он выглядит следующим образом.

## Выбрано 22 / 30 карт

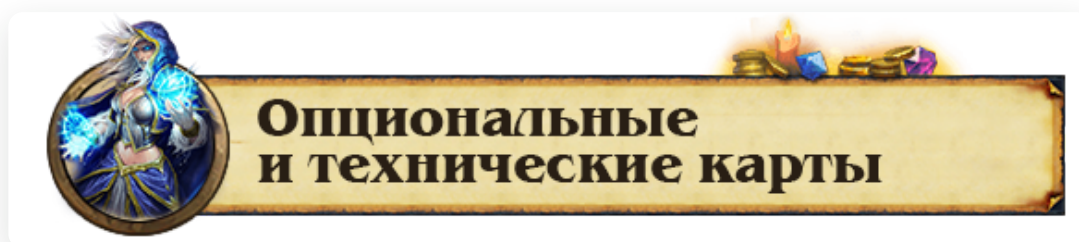
1	Магический бронник	2
2	Ворон-фамилиар	2
2	Грязная крыса	
3	Служитель боли	2
3	Смоляной страж	2
4	Превращение	2
5	Ярость дракона	2
6	Крадущийся упырь	
6	Метеорит	2
6	Снежная буря	2
7	Волна огня	
7	Портал: Огненные Просторы	2
9	Ледяной лич Джайна	

В основе, как вы можете заметить, всего лишь одна легендарная карта, но крайне важная, без Ледяного лича Джайны помыслить Биг Спелл Мага буквально невозможно. Зато в основе много эпических карт, тоже принципиально важных и трудно заменимых.

Под вопросом остается связка карт Арканолог, Лакей Медива и Ледяная глыба – некоторые сборки используют их, а какие-то отказываются, так что этих существ и

заклинания трудно назвать основными, все же, если вы решили не отказываться от секретов, все данные карты обязательны.

Подробнее о заменах карт и опциональных инструментах вы узнаете из следующего раздела.



**Набор секретов (Арканолог, Ледяная глыба)** – сюда же может добавляться **Лакей Медива** и **Ледяная преграда**. Безусловно, данное дополнение колоды улучшит выживаемость Биг Спелл Мага, что очень важно практически в каждом матч-апе, вот только ваши синергии больших заклинаний станут слабее: **Ярость дракона** сможет «слоуроллить» заклинание за 3 кристалла маны, а **Ворон-фамилиар** не добрать вам карту из колоды. Поэтому набор секретов находится лишь в опциональных картах, кто-то берет его в сборку, а кто-то – нет. В первую очередь набор секретов помогает в противостояниях с теми колодами, которые могут быстро убить вас мощнейшей комбинацией, это, например, Куболок.

**Пирос – элементаль**, источник огромной выгоды, синергия с **Н'Зотом**, вот что важно при рассмотрении данной легендарной карты. **Пирос** крайне уязвим к заклинанию Жреца **Зелье безумия**, но нынешние архетипы этого класса редко его используют, хотя подобное и встречается. Помогает в первую очередь в медленных матч-апах, например, против Контроль Чернокнижника.

**Колода чудес** – сразу важно отметить, что это фановое заклинание. Если вы создаете конкурентоспособную сборку Биг Спелл Мага, в ней не должно быть место для Колоды чудес, а вот если вы хотите повеселиться, попасть в подборку смешных моментов или верите, в чудеса, данное заклинание для вас.

**Дракономант Аланна** – совсем необязательно брать в сборку это легендарное существо, хотя его включение улучшит матч-апы с Контроль Чернокнижником и Биг Спелл Магом. Также вы сможете давить и Джейд Друида, хотя в данном матч-апе у вас изначально совсем другой план на игру, все же возможен и этот. **Дракономант Аланна**, разумеется, слаба во всех противостояниях, где вы вынуждены играть от обороны.

**Огненная глыба** – редко встречается в сборках Биг Спелл Мага, так как данная колода редко играет агрессивно в стиле Берн Мага, то есть убивает оппонента заклинаниями из руки. Все же это возможно, если вы обзаведетесь также Алекстразой. **Огненная глыба** хорошо синергирует с заклинаниями **Ярость дракона** и **Ворон-фамилиар**.

**Мастерица микстур** и **Бронированный жук** – анти-агро опции для сборок с **Н'Зотом**. Обычно у вас не найдется места для более, чем двух копий подобных дешевых дропов, хотя и этого уже будет достаточно, чтобы обеспечить вашу выживаемость.

**Вестник рока** – это существо работает не только как анти-агро опция, **Вестник рока** также крайне хорош в некоторых медленных матч-апах, например, сияет он в

противостоянии с Джейд Друидом, Биг Спелл Жрецом и многими другими. В целом он очень хорош всегда, когда вы ставите его на пустой стол до розыгрыша Ледяного лича Джайны, ведь данная карта за 9 маны не очень темповая, так что ее медлительность нужно чем-то компенсировать.

**Грязная крыса** – если вы считаете, что **Грязная крыса** помогает только в матч-апе с Квест Магом, вы ошибаетесь, этот второй дроп невероятно хорош во множестве противостояний, если грамотно его разыгрывать. У Биг Спелл Мага очень много мощных ремувалов, так что ставить Грязную крысу можно без особых опасений на поздних этапах игры, разрушая комбинации и просто мощные ходы оппонентов. Также **Грязная крыса** может послужить и ранней защитной опцией в быстрых матч-апах, ведь **Коридорный ужас** больше не у дел, так что крупных угроз у Агро Паладина, Мурлок Паладина, Секрет Мага, Агро Друида, Фейс Охотника и других в колоде стало меньше. Но ставить Грязную крысу на второй ход всё равно, разумеется, очень рискованно.

**Ремувал оружия (Кислотный слизнюк, Прожорливая слизь, Харрисон Джонс)** – вам важно уничтожать оружие противника в первую очередь в противостояниях с Куболоком и Секрет Магом, хотя есть и другие матч-апы, где это важно: **Хранитель Медив** используется многими контроль колодами, а агро колоды Паладина, Воина и Охотника всегда возьмут несколько «пушек» в свою сборку. Ремувал оружия сейчас, таким образом, почти никогда не помешает, особенно если у вас в сборке есть **Хранитель Медив** (тогда даже многочисленные Жрецы на драконах могут украсть его Драконидом-шпионом), но остается вопрос: какое именно существо выбрать? **Прожорливая слизь** лучше в агрессивных матч-апах, но вот контроль колоды играют оружие без атаки или с 1 единицей атаки, так что брони особо не получите. **Харрисон Джонс** также не очень хорош в медленных поединках, ведь вам часто важно не приходить к усталости раньше оппонента. Поэтому лучшим выбором сейчас кажется **Кислотный слизнюк**, хотя и **Прожорливая слизь** не особо проигрывает, между ними не столь значительная разница.

**Маг крови Талнос** – приятно то, что сила героя Ледяного лича Джайны может сделать из этого второго дропа Элементалю воды, да и в целом вам не помешает добор и урон от заклинаний преимущественно в темповых матч-апах. А вот в контроль поединках **Маг крови Талнос** может оказаться совершенно бесполезным, если даже ни вредным.

**Вайш'ирский оракул** – наоборот, хорошая опция в медленных матч-апах, особенно если речь идет о Чернокнижнике, но слабая в быстрых, где давать оппоненту дополнительные ресурсы совсем не хочется.



**Пожиратель секретов** – матч-ап с популярным нынче Секрет Магом очень непростой для Биг Спелл Мага, ведь заклинание **Антимагия** блокирует все ваши дорогостоящие и важнейшие заклинания, а другими вы и не обладаете. **Пожиратель секретов** – лучший помощник в борьбе с Антимагией.

**Магический деспот** – темповый инструмент, к тому же являющийся элементом, что может помочь на поздних этапах игры. Лучше всего **Магический деспот** проявляет себя в быстрых матч-апах или же в сборках Биг Спелл Мага с массой тяжелых угроз.

**Первопроходец Элиза** – полезна в медленных матч-апах, которые будут длиться до усталости: у вас появится лишняя карта в колоде и много дополнительной выгоды. Эти медленные матч-апы в первую очередь – зеркальный и с Контроль Чернокнижником. Минус данного легендарного существа в том, что Комплект Ун'Горо – заклинание за 2 кристалла маны, которое не вписывается в философию архетипа, пытающегося извлечь выгоду из дорогостоящих заклинаний.

**Злая призывательница** – все остальные Биг Спелл архетипы обращаются к данному шестому дропу, но не Маг. Вы можете взять Злую призывательницу в колоду, если ваша сборка рассчитывает выигрывать медленные поединки через давление и агрессию на позднем этапе игры.

**Барон Геддон** – элементаль, который будет восстанавливать здоровье Ледяному личу Джайне не только при атаках, но и при действии своего эффекта в конце хода. Не то, чтобы у Биг Спелл Мага была нехватка дорогих AoE способностей или способов восполнить здоровье, но попробовать можно и Барона Геддона.

**Смотритель** – необычное и давно забытое существо, которое, однако, хорошо синергирует со многими существами Биг Спелл Мага: **Ворон-фамильяр** всегда включается в сборку и является зверем, **Алекстраза** – почти всегда используемый дракон. Также неплохие опциональные карты – **Вайш'ирский оракул**, **Бронированный жук**. **Смотритель** обеспечит вас дополнительным добором, вот только его еще нужно вовремя найти, пока все звери, драконы и мурлоки остались в колоде.

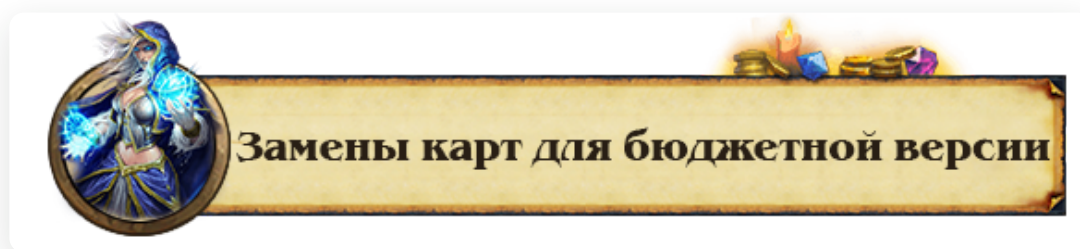
**Великий архивариус** – еще одно стандартное существо для многих Биг Спелл колод, но не для Мага. Вы можете взять Великого архивариуса в сборку, потому что это весело и необычно, но на большее, чем позабавить вас и противника, оно не годно.

**Король-лич** – еще один источник дополнительной выгоды, полезный в некоторых медленных матч-апах. **Король-лич** хорош и потому, что является провокатором, следовательно способен защитить вас от какого-то урона со стола или, как минимум, выманить ремувал из руки противника. Не особо популярный выбор для Биг Спелл Мага, но вполне обоснованный.

**Алекстраза** – не так хороша в сборках, в которых нет секрета **Ледяная глыба**, хотя даже в них может использоваться. Дракон хорош и в наступлении, и в обороне, если вам удастся поставить его на пустой стол или стол с незначительным количеством вражеских угроз.

**Н'Зот** – еще один источник огромной выгоды, доступный Биг Спелл Магу. Выгода будет воистину огромной, если взять в сборку даже одного-единственного **Пироса** и дать ему умереть, не превратившись во что-то другое. Плохо лишь то, что у Мага нет

провокаторов с предсмертным хрипом, так что розыгрыш Н'Зота не защитит вашего героя и вообще никак моментально не повлияет на стол, что не очень хорошо для карты за 10 кристаллов маны. У вас уже есть **Ледяной лич Джайна** со схожей проблемой, разыгрывать также еще и этого древнего бога может быть проблематичным, особенно если у вас нет Ледяной глыбы.



В данном разделе следует поговорить и о возможных заменах дорогостоящих карт. Без каких-то, разумеется, колоду не собрать, но очень часто все обязательные дорогие карты очень хороши и не уходят в Вольный режим этой весной. **Ледяной лич Джайна**, например, еще год будет доступна и за это время едва ли покинет сборки медленных архетипов Мага. **Вестник рока** – карта классического набора, полезная в огромном количестве контроль архетипов. **Ярость дракона** и **Метеорит** – основа архетипа, которая никуда не денется с ротацией Стандартного формата.

Сборка от HotMEOWTH использует всего лишь несколько дорогих карт, которые скоро будут актуальны только в Вольном режиме: **Хранитель Медив** и **Грязная крыса**. Пожалуй, действительно важна для Биг Спелл Мага только **Грязная крыса**, а без Хранителя Медива можно обойтись. Возможно заменить и другие легендарки: **Алекстраза**, **Дракономант Аланна**, все они нужны лишь в некоторых медленных матчапах, и эти противостояния без тяжелых угроз, разумеется, станут не такими благоприятными, но все же Биг Спелл Маг будет иметь право на существование и без данных существ.

Какой же получится Биг Спелл Маг, если убрать из него все не необходимые дорогостоящие карты?

## Максимально бюджетный Биг Спелл Маг



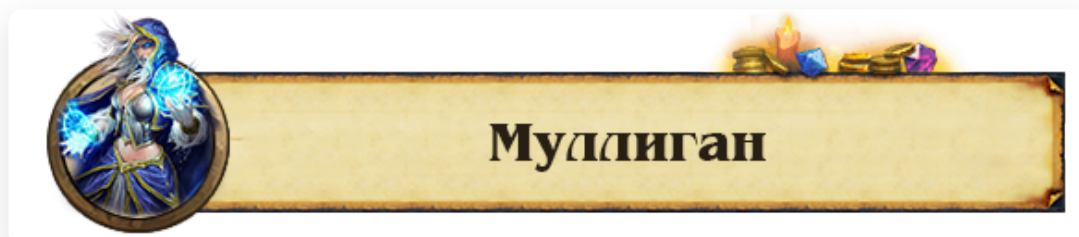
**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена

У вас получится примерно такая версия, она максимально пассивна и защитна, что не очень хорошо в матч-апе с Контроль Чернокнижником и зеркальном противостоянии,

но все другие медленные поединки остаются достойными. Зато такой Маг намного увереннее чувствует себя в быстрых противостояниях, у него очень много защитных инструментов.

Такого Биг Спелл Мага не страшно крафтить сейчас, ведь в Вольный режим из всех его карт уйдут только **Грязная крыса**, **Пожиратель секретов** и **Портал: Огненные Просторы**, а всем остальным вы сможете пользоваться и после ротации, если разработчики, конечно, не придумают что-то с Залом Славы, но в этом случае вам компенсируют затраты чародейной пыли.



Приятно то, что стадия выбора карт в стартовую руку для Биг Спелл Мага достаточно однозначна, и даже в условиях нестабильной и непредсказуемой ранней меты выбирать необходимые инструменты достаточно просто, часто нужно знать лишь то, играете ли вы с агрессивной колодой, или с медленной, хотя какие-то различия есть и из класса в класс, о не столь ощутимые.

Ниже вы найдете карты, необходимые Биг Спелл Магу в стартовой руке против каждого класса. Но важно в очередной раз отметить, что мета еще не устоялась до конца и в будущем данные изображения могут устареть. За основу выбора карт против каждого класса взяты следующие источники: Data Reaper Live, HSReplay.net и личный опыт автора статьи.

Расшифровка обозначений на схемах муллигана (карты взяты произвольно):

## Расшифровка условных обозначений\*

Очень важная карта, постарайтесь найти ее



Оставляйте эту карту лишь при наличии хорошего первого хода



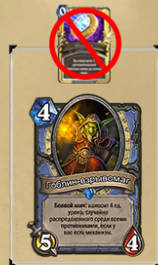
Карта первого приоритета, оставляйте в руке всегда



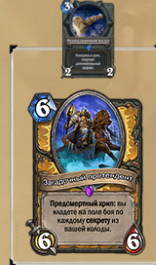
Оставляйте эту карту лишь при наличии хороших первого и второго ходов



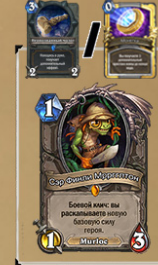
Оставляйте эту карту лишь с Монеткой в руке



Оставляйте эту карту, только если у вас нет Монетки



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



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

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

## Муллиган против Друида



## Муллиган против Охотника

1	2	2	3	3	5	2
Боевой клещ вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.	Боевой клещ игрок показывает случайное заклинание из своей колоды. Если клещ стоит бойком, вы кладете его в руку.	Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.	Провокация +2 к атаке во время хода противника.	Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Если секрет не имеет проклятия его стоимости.	В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.	
2	2	1	1	0	7	

## Муллиган против Чернокнижника

1	1	1	1	1	
Боевой клещ призывает заклинание вида 3/6. Если заклинание получает «Последние мгновения» до конца хода.	Боевой клещ уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обоих игроков.	Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.	Превращает выбранное существо в ому 1/1.	В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.	
9	6	3	4	2	

## Муллиган против Мага

1	1	1	1		1
Боевой клещ вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.	Боевой клещ игрок показывает случайное заклинание из своей колоды. Если клещ стоит бойком, вы кладете его в руку.	Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.	Провокация +2 к атаке во время хода противника.	Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Все существа получают урон, равный его стоимости.	В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.
2	2	3	3	5	2

## Муллиган против Паладина

Hand 1: 1 card in deck, 6 cards in hand.

- 1. **Арканолог** (2/3): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.
- 2. **Ворон-Фамильяр** (2/2): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из своей колоды. Если вы не смогли положить секрет, вы кладете его в руку. Зверь.
- 3. **Служитель Боя** (3/3): Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.
- 4. **Спокойной страж** (3/5): Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль.
- 5. **Ярость Дракона** (5/5): Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Это заклинание получает урон, равный его стоимости.
- 6. **Вестник рока** (2/7): В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.

## Муллиган против Разбойника

Hand 1: 1 card in deck, 6 cards in hand.

- 1. **Арканолог** (2/3): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.
- 2. **Ворон-Фамильяр** (2/2): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из своей колоды. Если вы не смогли положить секрет, вы кладете его в руку. Зверь.
- 3. **Служитель Боя** (3/3): Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.
- 4. **Спокойной страж** (3/5): Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль.
- 5. **Ярость Дракона** (5/5): Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Это заклинание получает урон, равный его стоимости.
- 6. **Магический десепт** (5/4): Стоимость (0), если вы разыграли заклинание стоимостью (0) или больше из этой колоды. Элементаль.

Deck: 1 card in deck, 5 cards in hand.

- 1. **Ярость Дракона** (5/5): Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Это заклинание получает урон, равный его стоимости.

## Муллиган против Шамана

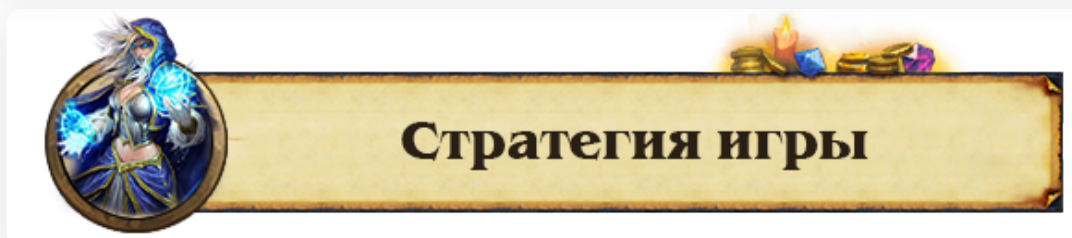
Hand 1: 1 card in deck, 6 cards in hand.

- 1. **Арканолог** (2/3): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.
- 2. **Ворон-Фамильяр** (2/2): Боевой клич: вы кладете в руку случайный секрет из своей колоды. Если вы не смогли положить секрет, вы кладете его в руку. Зверь.
- 3. **Служитель Боя** (3/3): Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.
- 4. **Спокойной страж** (3/5): Провокация +2 к атаке во время хода противника. Элементаль.
- 5. **Ярость Дракона** (5/5): Вы показываете случайное заклинание из своей колоды. Это заклинание получает урон, равный его стоимости.
- 6. **Вестник рока** (2/7): В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.

## Мудлиган против Воина



## Мудлиган против Жреца



Для начала необходимо разобраться, как именно работает Биг Спелл Маг. Синергию дорогостоящих заклинаний архетип развивает, пользуясь такими картами, как **Ворон-фамильяр**, **Ярость дракона**, **Хранитель Медив** и другими.

У такого подхода есть и обратная сторона: в колоду не хочется брать дешевые заклинания, так что их у Биг Спелл Мага обычно по минимуму: всего лишь два секрета (**Ледяная глыба**) и **Превращение**. И то от секретов многие отказываются, о чем уже было сказано выше.

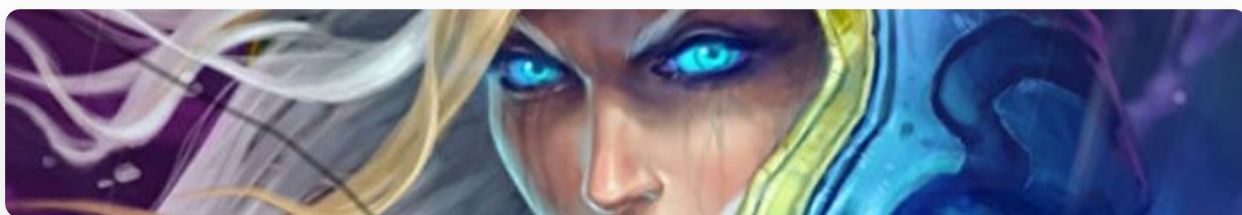
В результате, на начальной стадии игры Биг Спелл Маг вынужден защищаться преимущественно существами, а важнейших ход для него наступает, когда тот достигает 5 кристаллов маны, ведь Джайна способна зачистить практически любой стол с помощью **Ярости дракона**. На 6-7 ходах доступны и другие наносящие урон по области эффекты, но именно **Ярость дракона** обладает самым большим потенциалом. Зато это

заклинание непредсказуемо, ведь в вашей колоде могут быть и не такие дорогие заклинания, например, [Превращение](#).



Важна роль Магического деспота в колоде Биг Спелл Мага. Это существо обеспечивает колоду важнейшим элементом – темпом. Дав АоЕ эффект, Маг часто ранее пропускал ход, потому что ничего существенно сделать больше не мог, раз все его заклинания такие дорогие, на них уходит большая часть маны. В результате, у оппонента было время снова заполнить стол новыми угрозами. Но при помощи Магического деспота у Биг Спелл Мага есть возможность выставить что-то после АоЕ эффекта, то есть, выиграть в темпе. Оппонент все еще сможет разыгрывать свои угрозы в свой ход, но [4/4 Магический деспот](#) уже поможет Джайне размениваться.

Темповые ходы важны не только в агрессивных матч-апах. Они помогут и в медленных поединках, когда именно Магу нужно оказывать давление. Редко это вынужденная мера, но порой бывают ситуации, в которых действовать надо быстро. Тогда помогает не только [Магический деспот](#), но и [Хранитель Медив](#) с его оружием. Разумеется, в сам момент розыгрыша Маг получает не слишком много темпа, но в следующие ходы он способен сгенерировать больше количество угроз на столе, а от существ противника избавляться своими заклинаниями.



У Биг Спелл Мага **есть несколько способов победить**, каждый из которых необходимо отличать от других и вовремя применять. Это особенно актуально сейчас, когда мета так нестабильна и встретить вы можете совершенно непредсказуемых противников.

### 1. Сдерживание ранней агрессии

Самый простой для понимания план на игру применяется в самых быстрых матч-апах. Старайтесь не жадничать и играть максимально темпово, кидайте на стол Вестников рока, даже если нанести 7 урона противнику не трудно, он, по крайней мере, не нанесет

их по вашему герою в этот ход. Важно дотянуть до 5-6 ходов, потеряв минимум здоровья, а к этому времени, разумеется, найти ваши AoE эффекты. Вероятно, на этом игра не закончится, а оппонент будет ожидать, что его стол зачистят раз или даже два. Ключевыми для вас станут не только AoE заклинания, но и **Магический деспот**, о котором речь уже шла выше, и способы исцеления: **Ледяной лич Джайна** и **Магический бронник**. Последнего лучше всего не разыгрывать рано в темп, а беречь для синергии с дорогим заклинанием, которое зачистит стол или заморозит его.

В колоде Биг Спелл Мага не очень много провокаторов, так что рассчитывать придется на другие защитные механики. Впрочем, в тяжелых ситуациях можно надеяться и на Смоляного стража или удачный **Портал: Огненные Просторы**, который даст провокацию или Стража ужаса. Также важна роль Грязной крысы в данном матч-апе. Чем позднее вы ее дадите, тем лучше, так как в колоде агрессивного противника могут быть крупные угрозы, например, **Гидра Горьких Волн**. Однако, если ситуация не очень хорошая, можно ставить Грязную крысу хоть на второй ход в надежде, что вы вытащите что-то незначительное.

## 2. Переигрывание по выгоде

Очень многие колоды в игре вы способны переиграть по выгоде, в первую очередь, из-за Ледяного лича Джайны и ее силы героя. Ресурсы противника просто кончатся под нескончаемой волной Элементалей воды. Проблем здесь может быть несколько. Во-первых, вы можете прийти к усталости быстрее оппонента, тогда ни о каком переигрывании по выгоде вам думать не стоит. Даже **Ледяная глыба** станет бесполезной, как только вы начнете получать урон от усталости, он пробьет этот секрет. Во-вторых, у оппонента могут быть слишком большие угрозы в значительном количестве, так что даже масса Элементалей воды вас не спасет: нужно же их постоянно создавать, а если у целей противника по 8-10 здоровья, так просто их не пробить. В-третьих, у некоторых медленных колод будут более мощные силы героя Рыцаря Смерти, чем у вас: Чернокнижник вообще может ничего не разыгрывать, а атаковать вас только своей силой героя каждый ход, пока вы не умрете.

Если какой-то из этих сценариев возможен, переиграть противника по выгоде у вас вряд ли получится. В остальных же случаях – пожалуйста, играйте медленно и защищайтесь, мало что грозит вам при затягивании партии.

Особенно это актуально в матч-апе с Джейд Друидом, если у вас есть **Крадущийся упырь**. С ним и вовремя разыгранным Ледяным личом Джайной вы спокойно сможете избавиться от всех угроз Малфуриона и заставить его сдаться. Аналогично можно поступить и с Комбо Жрецом на драконах, и тут опять же важную роль будет играть **Крадущийся упырь**, так как он уберет невероятно опасный **Внутренний огонь**.

В матч-апе с Контроль Чернокнижником, Биг Жрецом и Биг Спелл Жрецом это тоже возможный сценарий, но куда более трудноосуществимый, чаще по выгоде будут переигрывать вас, а не вы. Впрочем, есть способы победы и в данных противостояниях, о чем подробнее будет сказано в разделе матч-апов.

## 3. Нападение

Выше были названы ситуации, при которых играть медленно вы не можете. Тогда придется нападать. Некоторые сборки Биг Спелл Мага приспособлены для этого

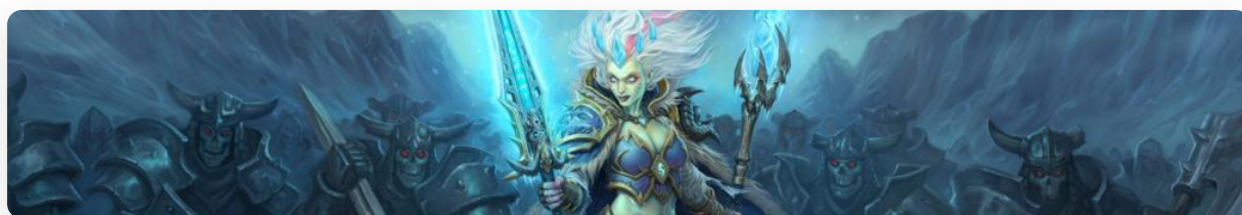
лучше, чем другие. Под нападением подразумеваются активные действия, разумеется, на поздних этапах игры. В вашем распоряжении есть **Хранитель Медив**, **Дракономант Аланна**, **Ледяной лич Джайна**, **Магический деспот**, **Пирос**, а порой даже **Злая призывательница** – все они, так или иначе, генерируют великолепные большие угрозы. Тяжелыми заклинаниями вы в таких случаях будете пользоваться преимущественно для защиты ваших существ от существ противника. **Ярость дракона**, разумеется, становится не столь эффективной, так как наносит урон всем угрозам на столе.

Вам важно знать, какие именно ремувалы есть у противника, и есть ли они вообще, дабы подобающе обыгрывать каждый из них.

#### 4. «Йогг, спаси меня»

Любой план на игру может провалиться. Иногда потому, что вы его неправильно выбрали. Иногда потому, что ваша рука слишком плоха, а оппонента - хороша. Чаще всего из-за того, что вы допустили ошибку на каком-либо этапе. Конечно, непредвиденные ситуации будут происходить, и тут вам помочь может чудо. Под «чудом» не понимается сам **Йогг-Сарон**, но в целом плеяда карт со случайным эффектом, которые могут оказаться в вашей руке в течение партии: **Портал**, **Огненные Просторы**, **Хранитель Медив**, **Злая призывательница**, **Колода чудес** и так далее. Разумеется, в большинстве сборок Биг Спелл Магов многого из этого не будет, так что и надежды на чудо не останется.

Если все плохо и поражение маячит на горизонте, рискуйте: быстрее замешивайте Колоду чудес, берите больше карт, находите ситуации, которые спасут вас, и стремитесь исключительно к ним. **Портал: Огненные Просторы**, **Атиеш**, **Злая призывательница** способны подарить вам мощнейших коллекционных существ любого класса за определенную стоимость, **Колода чудес** может разыграть любое заклинание в игре (любого из девяти классов). Ваша задача – знать, что именно может случиться, дабы вы были спасены, и создавать благоприятные условия для того, чтобы эти события произошли.



Очень важная карта, о которой, пожалуй, стоит поговорить отдельно – **Ледяной лич Джайна**. Безусловно, на этом рыцаре смерти держится многое, часто ваш план на игру полностью, если речь идет о медленных матч-апах. Даже в быстрых эта карта – самый простой способ стабилизировать ситуацию и вынудить противника попрощаться с надеждами на победу. Это все, конечно, так, но Ледяного лича Джайну нужно еще правильно разыграть, а далее – грамотно использовать полученное преимущество.



Саму эту карту порой непросто разыграть, ведь стоит она 9 кристаллов маны, то есть чаще всего ничего другого в этот ход вы сделать не сможете, разве что у вас есть Монетка и 10 кристаллов маны, тогда можно применить и силу героя (разумеется, лучше обновленную, а не базовую) или поставить какой-то второй дроп. При розыгрыше Ледяного лича Джайны вы получите очень немного: **Элементаль воды**, напрямую не влияющий на игровую ситуацию, ведь его можно запросто проигнорировать, и 5 брони, что, конечно, весомо, но не всегда в достаточной мере. Итак, вы, вероятно, сильно просядете по темпу при розыгрыше вашего рыцаря смерти, и у противника появится время занять стол и реализовать уже то, что на нем стоит, ведь ответить на уже поставленные угрозы вы никак не сможете.

Будут такие ситуации, в которых вы вообще не сможете разыграть рыцаря смерти именно из-за того, что на столе противника будет слишком много угроз, которые, оставшись без ответа, нанесут вам критическое количество урона. Беда в том, что часто просто дать АоЕ эффект и надеяться, что на столе к следующему вашему ходу ничего не появится, не самый лучший план. Условный Джейд Друид каждый ход будет генерировать все новые и новые угрозы, сколько бы вы их не зачищали. Аналогично будет поступать любой грамотный соперник. Как же быть в таких ситуациях?

**Во-первых**, можно понадеяться на ваш секрет **Ледяная глыба**, он как раз выиграет вам один ход, в который вы просядете по темпу. Но важно то, что потом вам нужно будет вернуться в игру и обезопасить себя. И часто потребуются что-то большее, чем зачистка стола, потому как, оставшись с несколькими единицами здоровья, вы не будете в безопасности даже с пустой вражеской половиной игрового поля: взрывной урон из руки есть почти у каждого (исключение разве что Биг Спелл Жрец и Комбо Жрец на драконах). Поэтому вам важно не просто зачистить стол, но и восстановить свое здоровье до приемлемого значения. Элементали воды здесь едва ли хорошие помощники, они слишком медлительны, но вот **Магический бронник** – ваш лучший друг. Связка этого первого дропа и Снежной бури или Ярости дракона крайне сильна и поможет вам вернуться в игру и начать медленно получать преимущество за счет элементалей и новой силы героя.

**Во-вторых**, можно разыграть Ледяного лича Джайну на стол без значительных угроз со стороны противника, то есть вообще не дать ему возможности опустить вас до критической отметки здоровья. И этот сценарий куда более благоприятный и выгодный

для вас, вот только сам собой он случаться будет редко. Мало противников просто пропустят свой ход на 8-10 кристаллах маны или выставят какую-то маленькую угрозу.

Однако у вас есть невероятно мощные связи заклинаний с Вестником рока. Можно или дать мощный AoE эффект и после поставить на пустой стол это существо, или же разыграть комбинацию **Снежная буря + Вестник рока**. Во втором случае есть риск, что на 0/7 угрозу найдется ответ: немота, ремувал, взрывной урон, вам важно знать, что из этого есть в колоде вашего противника и, желательно, в руке в настоящий момент. Если есть риск, что 0/7 не переживет ход врага даже с примороженным столом, ставьте двух Вестников рока или защищайте первого провокаторами.

Подготовиться к розыгрышу Ледяного лица Джайны и обеспечить себе безопасный ход на позднем этапе – невероятно важный элемент геймплея Биг Спелл Мага, от успеха или неуспеха которого зачастую будет зависеть исход целой партии.



Но розыгрыш рыцаря смерти – не единственная ваша сложность, вам также нужно грамотно управляться с полученными Элементалями воды и обновленной силой героя Ледяного лица Джайны. Разумеется, если оппонент будет каждый ход призывать Паладина-рекрута на свою половину, никаких трудностей с реализацией силы героя возникнуть не должно, однако немногие ваши противники будут столь неосмотрительны, большая их часть попытается помешать вам призывать Элементалей воды каждый ход или не выставляя угроз вовсе, или выставляя такие, которые трудно убить, нанеся 1 единицу урона.

Ко второй группе относятся многие существа: у каких-то будет слишком много здоровья, какие-то будут обладать неудобным количеством здоровья, которое не опустить до 1 единицы, чтобы потом атаковать силой героя. С особыми трудностями вы можете столкнуться, встретив много 2/2 существ, их Биг Спелл Магу невероятно трудно конвертировать в Элементалей воды. Зато у вас есть возможности каким-либо образом помочь себе убить угрозу силой героя. Главная, конечно же, **Превращение**, Овца 1/1 – идеальная цель для силы героя. Если противник ничего не ставит на свою половину стола, вы можете заставить его сделать это с помощью карты **Грязная крыса**. Также помните о том, что «пинговать» можно и по своим угрозам с 1 единицей здоровья, их же порой можно и доводить до нужного показателя другими наносящими урон способностями, но не увлекайтесь слишком сильно этим, ведь заклинания в вашей руке рано или поздно закончатся.

Часто вам нужно будет много думать о том, как правильно совершить размеры вашими угрозами с угрозами противника, дабы выгодно «пингануть» и призвать Элементаля воды не только в этот ход, но и в последующие. Обратите внимание на то, что ваши Элементали воды замораживают цель, а значит оппонент не сможет просто убить ее в свой ход, атаковав какую-то вашу угрозу. Достаточно трудно объяснить, как именно размениваться и в каких случаях, ведь все слишком ситуативно. Просто помните о том,

что генерация Элементалей воды каждый ход – важная задача почти всегда, они делают все или почти все, что вам нужно.



Стоит поговорить и о других картах в вашей колоде, которые нужно правильно и своевременно использовать.

**Магический бронник** – в агрессивных матч-апах, как уже было сказано, используется по необходимости, если здоровье ваше подходит к концу. Можно, впрочем, разыграть его перед AoE эффектом в любом случае, если после него вражеская половина игрового поля будет пуста или заморожена. В медленных матч-апах **Магический бронник** – способ реабилитации или после сбитой Ледяной глыбы, или попросту после приближения к критическому запасу здоровья. Крайне не рекомендуется ставить Магических бронников в темп просто так, не получая брони, но и держать их в руке слишком долго не стоит, ведь все заклинания вы можете попросту потратить.

**Вестник рока** – уже было сказано, как он помогает подготовить выход Ледяного лича Джайны на игровое поле, но у этого второго дропа есть и другие полезные свойства. В агрессивных матч-апах он помогает выиграть время и сбить темп противнику даже на первых ходах, против Куболока он полезен перед четвертым ходом оппонента, когда ожидается **Горный великан**, а также перед десятым, когда может быть разыгран **Кровопийца Гул'дан**. Важно знать типовые мощные ходы вашего оппонента, дабы вовремя ставить эту мощнейшую карту на стол. Также старайтесь сделать так, чтобы на следующий ход у вас была какая-то угроза для выставления на пустой стол: **Хранитель Медив**, **Ледяной лич Джайна**, **Дракономант Аланна**, **Алекстраза**.

Наконец, необходимо понимать колоду оппонента, какой в ней может быть ответ на Вестника рока, если стол будет приморожен или есть не будет приморожен. Часто лучше ставить двух Вестников рока одновременно, если с одним противник легко справится.

**Грязная крыса** – в каждом матч-апе вам важно определиться, что именно вы хотите «выловить» данной картой, а что, наоборот, вы не хотите увидеть призванным боевым кличем этого второго дропа. В агрессивных матч-апах, очевидно, вам хочется выловить что-то маленькое. Всегда полезно вытаскивать из руки какой-то боевой клич или существо с рывком, если на него тут же есть ответ. Есть специфичные матч-апы, например, с Квест Магом, где ваша цель – **Архимаг Антонидас**.

Все это к тому, что **Грязная крыса** невероятно ситуативна и выполняет совершенно разные роли в разных матч-апах. Где-то это просто провокатор, где-то основной способ победы. Вы можете комбинировать ее с вашими ремувалами, как точечными, так и AoE, что часто будет максимально эффективным путем реализации данного существа.

**Ворон-фамилиар** – об этом существе важно сказать не то, как его использовать и когда, ведь тут все понятно и просто. Но поговорить следует о полученном вами заклинании. Ваш оппонент будет знать, что именно вы получили в вашу руку с помощью

Ворона-фамилиара, если, конечно, поединок заклинаний выигран, так что к нему он будет готов на все 100%. Если у вас в руке лежит две копии заклинания и одно из них получено Вороном-фамилиаром, разыгрывайте именно его, так как о нем противнику известно, а о второй копии – нет. Он может ее ожидать и предполагать, что она у вас есть, но 100% данных у него не будет.

**Превращение** – начиная каждое противостояние, вы должны четко определить, что именно вы хотите «заполиморфить», то есть превратить в Овцу. И цели для Превращения часто крайне специфичны и уникальны: **Страж ужаса** в матч-апе с Куболоком и Зоолоком, **Первоученица Рин** в матч-апе с Контроль Чернокнижником, **Айя Черная Лапа** или очень большой Нефритовый голем в матч-апе с Джейд Друидом,

**Гидра Горьких Волн** в матч-апе с Агро Друидом, **Кальмарный пират** в матч-апе с Милл Разбойником, **Изера**, **Король-лич** или **И'Шарадж** в зависимости от того, что появится первым, в матч-апе с Биг Жрецом. И очень важно превратить в Овцу именно эти цели, а не какие-то другие, поскольку или их в противном случае враг сможет воскресить и доставить вам очень большие проблемы, или же предсмертный хрип данных угроз слишком опасен и вы редко сможете спастись от него другими путями.

**АоЕ эффекты** – у вас в колоде их очень много, но все они очень разные, какие-то эффективнее в начале партии (**Волна огня**), какие-то – позднее. Особняком держится **Снежная буря**, так как в связке с Вестником рока представляет собой единственный массовый ультимативный ремувал, то есть такой, который устранил цели с любым количеством здоровья, даже абсурдно высоким. Также **Снежная буря** – уникальная возможность задержать существ оппонента и не дать им действовать в течение одного хода.

**Алекстраза** – применить этого дракона порой бывает достаточно трудно, та же проблема, что и с Ледяным личом Джайной: слишком высокая стоимость, так что в этот ход сделать ничего другого не получится без Монетки. В целом у Биг Спелл Мага классической версии нет «берн» плана на игру, то есть возможности опустить противника до 15 единиц здоровья, а потом убить заклинаниями в течение 1-2 ходов, но то же самое можно сделать и существами, хотя для этого необходимо захватить стол и лишить противника основных ремувалов.

Алекстразу можно применять и в защитных целях, что полезно в первую очередь в агрессивных матч-апах, в которых у противника к такому позднему этапу не должно быть значительного количества огневой мощи на столе, хотя и в медленных поединках это актуальная опция.



**Другие важные советы**, которые помогут вам освоить Биг Спелл Мага:



В начале каждого противостояния решайте не только, каким будет ваш план на игру, но и какая ситуация по усталости: можете ли вы позволить себе свободно перебирать колоду (агро матч-апы, Джейд Друид, Темпо Разбойник) или вовсе

нельзя этого делать (зеркальный матч-ап), или можно, но не увлекаясь (медленные архетипы Чернокнижника, Биг Спелл Жрец).



Аналогично думайте о том, куда именно применить ключевые карты: не только **Превращение**, о котором речь уже шла выше, но и **Ярость дракона**, **Метеорит**, **Алекстраз**, **Грязная крыса** и так далее.



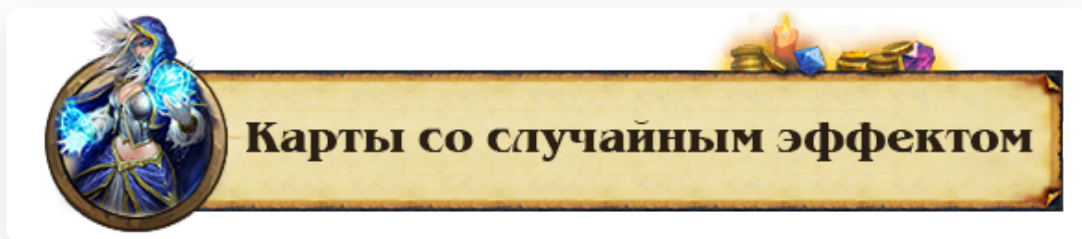
Когда вы станете Ледяным личом Джайной, все ваши элементали получать похищение жизни, и игра считает этот эффект аурой, а не особым свойством конкретного существа, аналогичная механика у легендарной задачи Подземные пещеры. Поэтому, если наложить эффект немоты на любого вашего элементаля, он потеряет все свои особые свойства, написанные на самой карте, но не похищение жизни.



Не только Элементали воды будут обладать данным эффектом, но и все другие, которых вы возьмете в сборку: **Магический бронни**, **Смоляной страж**, **Магический деспот**, **Барон Геддон**, а еще вы можете получить элементалей с помощью других эффектов вроде **Портал: Огненные Просторы**, Атиеш Хранителя Медива и так далее.



Всегда помните о картах со случайным эффектом, которые есть в вашей колоде, и о том, что именно они могут сделать и с какой вероятностью. Подробнее об этом в следующем разделе.



У Биг Спелл Мага в нынешних сборках подобных карт не очень-то много, но все же они есть, разобраться стоит с каждой, хотя многое важное уже было сказано в предыдущем разделе.

**Грязная крыса** – вытащит случайное существо из руки оппонента, если же там ничего не будет, вы просто разыграете 2/6 провокацию за 2 кристалла маны. Вам важно перед использованием понимать или хотя бы предполагать, какие существа есть в руке противника, поэтому важно ее читать. Если вы разыгрываете Грязную крысу рано, следите за тем, какие карты противник оставил на мулликане, а какие сбросил. Если агро колода оставила всю руку, вряд ли там есть какая-то тяжелая угроза вроде Гидры Горьких Волн или Высокогрива саванны. Дабы улучшить навыки чтения руки противника, [обратитесь к данному руководству](#).

**Ворон-фамилиар** – изначально в вашей колоде всегда будут не особо дорогостоящие заклинания: **Превращение** и, может быть, **Ледяная глыба**, так что есть шанс проиграть поединок заклинаний даже какой-то не особо нацеленной на дорогостоящие заклинания колоде. Все очень плохо, если вы разыгрываете Ворона-фамилиара против других Биг Спелл колод, потому что на их фоне ваши заклинания выглядят крайне посредственно. Вам не выиграть Биг Спелл Жреца в поединке заклинаний, пока у того они на

закончатся в колоде. Зато в агро матч-апах проблем возникнуть не должно, против Зоолока вы выиграете в 100% случаев, против Паладинов не всегда, но очень часто.



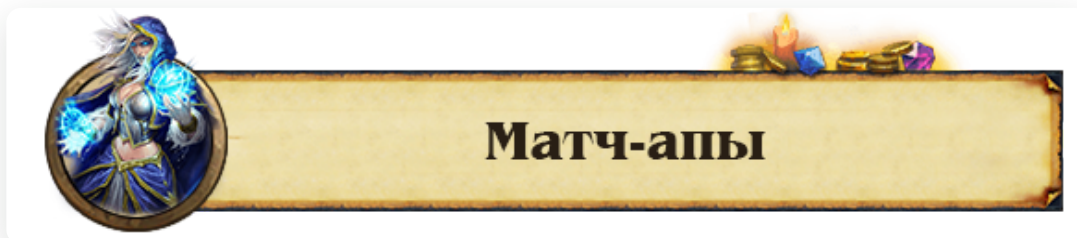
**Ярость дракона** – опять же, у вас есть возможность «слоуроллить» и вытащить дешевое заклинание за 3-4 маны, чего порой будет не хватать для зачистки стола. Вам важно следить за оставшимися заклинаниями в вашей колоде, дабы грамотно распоряжаться Яростью дракона. Применить ее нужно до того, как других заклинаний не останется.

**Портал: Огненные Просторы** – Всего в коллекции 97 пятых дропов, которые вы можете «сроллить» с Портала: Огненные Просторы, то есть, какое-то конкретное вы получите всего лишь с шансом в чуть более, чем 1%. Несмотря на это, в коллекции много похожих существ. Шансы найти существо с рывком (**Лирой Дженкинс**, **Страж ужаса** и **Тундровый люторог**) – 3.1%. С провокацией – 13.4%.

Важно помнить о таких пятых дропах, как **Алчный наемник**, **Поганище** и **Архигриб Икслид**. Если вы собираетесь применить **Портал: Огненные Просторы** и поставить какое-то существо в ваш ход, учитывайте возможность появления данных пятерок, в некоторых ситуациях, следовательно, ваших существ следует ставить до заклинания, а в некоторых – после. Все зависит от того, какое именно это существо, да и от игровой ситуации в целом.



интересуют четвертые, пятые, шестые и седьмые дропы, ведь именно столько стоят большинство ваших заклинаний. Узнать о статистике всех данных дропах, шансах найти рывок и провокацию и о других важнейших эффектах вы можете в специальной статье, посвященной данному вопросу.



Мета еще не устоялась, так что данный раздел ни в коем случае не может претендовать на то, чтобы быть окончательным и завершенным, очень многое и о мете патча 10.2, и о взаимодействии Биг Спелл Мага с новыми колодами и сборками еще стоит открыть игрокам в будущем, но всё же какие-то основные принципы видны уже сейчас, их автор и постарается раскрыть в данном разделе.



Очень интересный матч-ап ждет вас при встрече с **Джейд Дридом**. Если очень просто, все сводится к тому, успеете ли вы правильно и вовремя разыграть Ледяного лича Джайну и остановить бесконечный поток Нефритовых големов вашим Крадущимся упырем.

Связка **Снежная буря** + **Вестник рока** невероятно полезна для подготовки к выходу рыцаря смерти, но часто один **Вестник рока** умрет от сочетания наносящих урон **Оберег: малая яшма**, **Размах** и силы героя (базовой или улучшенной рыцарем смерти), так что надежнее всего ставить сразу двух Вестников рока на стол или защищать одного провокацией, если **Малфурион Пагубный** уже разыгран.

Важно правильно распределять ваши ремувалы: пока угрозы Друида маленькие, тратьте такие карты, как **Волна огня**, **Портал: Огненные Просторы**. С их увеличением, обратитесь к Ярости дракона. А вот на самых последних Нефритовых големов лучше всего оставить **Метеорит** и **Превращение**. Рано отдать **Превращение** можно только на существо **Айя Черная Лапа**.

Элементали воды невероятно сильны в данном матч-апе, ведь они замораживают любую угрозу Малфуриона, независимо от ее размера, а замедлить его – порой самое важное для вас. **Грязная крыса** найдет много полезных целей в данном матч-апе, приятно выставить на стол любое существо, которое призывает Нефритового голема, а таких у Друида большинство.

Как только **Крадущийся упырь** будет разыгран, Джейд Дриуд перейдет к максимально агрессивным действиям, и вам важно замедлить его всеми возможными способами.

Подойдут все эффекты заморозки и провокаторы. Последних Нефритовых големов, возможно, придется убивать уже без эффективных ремувалов, а существами на столе.

Опасайтесь пары **Размахов**, они крайне важны для Джейд Друида и как источник нейтрализации Вестника рока, и как возможность найти летальный урон не со стола. Два размаха и сила героя Малфуриона Пагубного – 11 единиц урона, так что старайтесь не опускаться до этой отметки.



В матч-апе с **Куболоком** вас будет подстерегать две опасности: первой имя **Горный великан**, второй – **Страж ужаса**. 8/8 существо появится, вероятно, раньше, и вам очень важно не потратить на него **Превращение**, но при этом уничтожить сразу же, дабы **Плотоядный куб** не размножил данную угрозу. Выглядит, конечно, трудноосуществимо, но очень поможет **Вестник рока**, разыгранный перед четвертым ходом противника. Так вы не дадите ему разыграть Горного великана.

Страж ужаса – невероятно опасен, нейтрализовать его необходимо сразу же, иначе ничего хорошего не выйдет. Лучший ответ – **Превращение**, так **Кровопийца Гул'дан** не сможет вернуть к жизни существо с рывком.

Все остальные цели Куболока не столь опасны и значительны, о карте **Повелитель Бездны** вы можете особо не переживать, это всего лишь 3 единицы урона, а бить по герою противника вы не особо планируете в данном матч-апе. Вам важно пережить Стражей ужаса, а далее особых проблем вы не должны встретить.

В матч-апе с **Контроль Чернокнижником** есть другая опаснейшая угроза, которую обязательно нужно нейтрализовать именно **Превращением**. **Первоученица Рин** – основное условие победы Контроль Чернокнижника, хотя и не единственное. Также этот архетип попросту может переиграть вас по выгоде, воспользовавшись своей сильнейшей силой героя в облике рыцаря смерти. Дабы этого не допустить, лучше всего использовать сборку с тяжелыми угрозами, а также играть чуть жаднее, стараться призвать максимум Элементалей воды, а еще не выйти к усталости рано. Чернокнижник должен значительно опережать вас по количеству взятых карт, а не на 1-2 штуки.

Крадущийся упырь крайне важен в матч-апе с любым медленным архетипом класса, поскольку все они используют **Темный пакт**, невероятно важный: Куболок сможет разбить свой **Плотоядный куб**, а Контроль Чернокнижник – Первоученицу Рин. Если второе все-таки произошло, надейтесь вытащить Азари Грязной крысой, хотя у Гул'дана есть еще и **Н'Зот**, который поможет начать второй ритуал, но к этому времени есть вероятность, ваша колода уже закончится самостоятельно.

Встретив **Зоолока**, вам, опять же, важно нейтрализовать Стража ужаса сразу же, но просто потому, что тот наносит много урона по вашему герою. Лучше всего подойдет **Превращение**, ведь **Кровопийца Гул'дан** может использоваться и агрессивным архетипом класса, хотя такое происходит далеко не всегда.

В целом это классическое агрессивное противостояние, в котором в первую очередь эффективны все ваши AoE эффекты. Найдете их вовремя и грамотно разыграете – победа будет за вами. Помните о том, что у Зоолока постоянно будут ресурсы в руке из-за его базовой силы героя, так что вам нельзя допускать истощения вашей собственной руки.



В начале партии **Секрет Маг** постарается давить на вас своими ранними дропами, чего допускать не стоит, потому что ваше здоровье в этом противостоянии важно, как никогда. Очень трудно обыгрывать Антимагию: дешевых заклинаний в вашем распоряжении мало. Если все совсем плохо и обыграть Антимагию вы не можете, просто рассчитывайте, что у Секрет Мага активна не она, а **Взрывающиеся руны** или **Ледяная глыба**. Вам повезет, если вы начнете играть с Монеткой, ее стоит беречь исключительно для ответа на Антимагию и только тогда, когда вы точно уверены, что активен именно этот секрет, а не **Взрывающиеся руны**. Если вы начали без Монетки в стартовой руке, играйте рискованно, потому что шансы на победу изначально низки, особенно если в вашей сборке и руке нет Пожирателя секретов.

В данном матч-апе очень важен **Магический бронник**, постарайтесь сделать так, чтобы от Взрывающихся рун он не умер. Убирать со стола все угрозы оппонента любой ценой – еще один важный элемент геймплея. Только избежав лишнего мелкого урона со стола, вы будете в состоянии пережить урон от заклинаний Мага.

Встретив **Квест Мага**, опять же, готовьтесь рисковать, ведь матч-ап для вас невыгоден. Единственный способ победы – лишить оппонента Архимага Антонидаса, вовремя выставив Грязную крысу. Нужный момент подгадать трудно, старайтесь прочесть руку противника и следить, что тот долго не разыгрывает.

В зеркальном противостоянии очень многое решает вопрос сборки: чем больше у вас будет крупных угроз, тем лучше. Как только вы поняли, что играете против другого **Биг Спелл Мага**, прекращайте разыгрывать какие-либо источники перебора колоды, к усталости вы должны прийти позднее вашего противника. Данный матч-ап полностью про извлечение выгоды, выигрывает самый жадный.



**Мурлок Паладин** уверенно вырвался вперед после нерфов карт, и противостоять этой колоде проще, чем Агро Паладину. Самое важно для вас – не проиграть в первые четыре хода от идеальной кривой маны оппонента. Вы, увы, не очень многое сможете поделаться с этим, хотя и ранние Вестники рока и Смоляные стражи существенно помогут делу. Дожив до 5-6 ходов, игра пойдет проще, хотя важно, чтобы Паладин не переиграл вас

по количеству ресурсов, эта колода может совершить и подобное: подловить вас на нехватке ремувалов, в то время, как угрозы Утера иссякать не будут из-за карт **К оружию!** и **Божественная милость**.

Важно в этом матч-апе не сидеть с полной рукой карт, начиная с третьего хода. Утилизируйте Монетку к этому времени, даже если особой надобности в этом нет. Старайтесь тратить ману именно для того, чтобы разыгрывать ваших дешевых существ. Дешевые заклинания, разумеется, тоже должны быть использованы как можно быстрее. Так вы обыграете карту Паладина **Божественная милость**, которая восполнит его руку.

Ярость дракона должна расправиться со всеми угрозами Мурлок Паладина, если только они не будут защищены божественным щитом, что случается намного реже, чем с Агро Паладином, чем и объясняется разница матч-апов. Не так полезен в данном матч-апе **Метеорит** в некоторых обстоятельствах, особенно если противник грамотно расставляет свои угрозы: масса мелких 1/1 существ помешает забрать вашим ремувалом 2-3 серьезные угрозы. Зато все остальные АоЕ эффекты невероятно хороши.

Превращение вы можете отдавать в любую крупную угрозу на столе оппонента, которая представляет 4 и более единицы атаки, особенно больших существ у Мурлок Паладина нет, так что жадничать с данным заклинанием смысла не имеет.



Трудно представить, что будет с классом в патче 10.2, сейчас он переживает переходное состояние: кто-то продолжает искать достойные сборки Темпо Разбойника, кто-то переключился на Милл, Миракл и Квест Разбойников. Разнообразие, воистину, впечатляющее, но станет ли хоть какой-то из данных архетипов серьезной угрозой в новой мете? Сказать трудно, еще труднее представить, как с Разбойниками будет взаимодействовать Биг Спелл Маг.

В поединке с **Миракл Разбойником** будет очень трудно закрепиться на столе, что бы вы ни поставили, Валира с легкостью расправится с этим, хот это **Вестник рока**, хоть **Алекстраза** или **Хранитель Медив**. Вам же, в свою очередь, необходимо в первую очередь устранить Гоблина-аукциониста, а другие угрозы, вероятно, будут опасными только из-за своих характеристик, но не особых свойств.

Матч-ап с **Милл Разбойником** был бы невероятно плохим, если бы не Элементали воды, которые дают вам надежду на красивую победу: замороженный однажды Разбойник уже вряд ли когда-то сможет атаковать своим мощнейшим оружием, вам важно лишь дотерпеть до момента, когда это произойдет. **Превращение** тратьте на существо **Кальмарный пират**, других серьезных угроз у этого архетипа нет. **Грязная крыса** поможет вытащить из руки Милл Разбойника важные карты: существ, которые баффают и достают из колоды оружие, Вайш'ирских оракулов. Старайтесь не допустить сжигания карт при переполнении вашей руки, тратьте ресурсы своевременно, даже если это не особо выгодно. Сжечь Ледяного лича Джайну ни в коем случае нельзя.

Беда матч-апов с почти всеми Разбойниками в том, что вы не можете продавать их взрывным уроном из руки, воспользовавшись недостатком исцеления оппонента. Побеждать придется другим способом.



**Биг Спелл Жрец** – неприятный матч-ап хотя бы потому, что ваши Вороны-фамилиары совершенно не работают в нем: все заклинания оппонента дороже ваших. Как-то справиться с этим можно, если подождать, пока Жрец не вытянет все заклинания из колоды, тогда вы победите поединок и получите ваше заклинание в руку, пусть порой будет уже слишком поздно.

У этой колоды очень много тяжелых угроз и способов переиграть вас по выгоде, так что готовьтесь к непростому противостоянию, в котором только рано разыгранный **Ледяной лич Джайна** может помочь выиграть.

Очень важно выиграть время для розыгрыша рыцаря смерти, и тут часто поможет только связка **Снежная буря** + **Вестник рока**, ведь даже **Ярость дракона** на максимальный урон может не убрать со стола крупнейшие угрозы противника. Поставив Вестника рока, надейтесь на то, что у противника в руке нет эффекта немоты. По возможности постарайтесь выманить его раньше, поставив Служителя боли.

**Биг Жрец** – еще более трудный матч-ап, в котором, опять же, все ваши AoE эффекты не будут дотягиваться до угроз противника. На **Оберег: малый алмаз** можно ответить разве что двумя копиями Ярости дракона, и то должно повезти. Важно использовать **Превращение** на первую крупную угрозу Биг Жреца, дабы тот не смог реализовать **Вечное служение**.

Комбо Жрец на драконах будет грозить вам комбинацией **Божественный дух** + **Внутренний огонь**, и вам будет очень неприятно без активированной Ледяной глыбы. Ответить вы можете на любую угрозу **Превращением**, но порой Жрец не даст вам времени сделать этого. Аккуратнее с Грязной крысой, ее Жрец может переманить Зельем безумия и реализовать свою ОТК комбинацию вашей же угрозой. Чем быстрее вы разыграете Крадущегося упыря, тем лучше, поскольку вы лишите Жреца Внутреннего огня. Однако, тот все еще сможет провернуть ОТК комбинацию, используя карту **Безумный алхимик**.

Если вы встретили любого **Жреца на драконах**, крайне трудно бывает обыгрывать карту **Драконид-шпион**, уж слишком хорошие опции он будет предлагать Андуину. Можно вспомнить противостояние Sintolol и Fr0zen на последнем чемпионате мира, где раскопанная Комбо Жрецом **Ледяной лич Джайна** в корне поменяла ход игры и чуть не привела Биг Спелл Мага к обиднейшему поражению, когда, казалось бы, победа была уже неминуема.



Поединки с Охотниками любых мастей почти всегда будут вынуждать вас защищаться. Это, впрочем, не так уж и плохо, в защите вы достаточно хороши. Если вы столкнулись с **Охотником на заклинаниях**, до пятого хода по герою оппонента лучше не бить, если вы видите разыгранный секрет. Нет никакой нужды давать Охотнику лишний третий дроп с помощью секрета **Блуждающий монстр**. Так, каких-то серьезных существ вы можете опасаться только на 5-6 ходах, до этого, в лучшем случае, вы увидите Питомца или 4/2 зверя с Фокуса-котуса, и с тем, и с другим совладать достаточно легко. На начальном этапе постарайтесь запастись как можно большим количеством ресурсов, все они вскоре пригодятся вам, как только в бой пойдут заклинания оппонента подороже. Вообще-то вы способны ответить на все, что только может разыграть Охотник на заклинаниях.

Другое дело, что ответы необходимо еще отыскать, а ваши способности к добору не всегда впечатляют. Не рассчитывайте, что Охотник позволит вашим существам свободно действовать, у него почти наверняка будут хорошие способы избавиться от них: **Морозная ловушка**, **Смертельный выстрел**, **Метка охотника** и другие. Единственный реальный способ Рексара победить – оставить вас без действенных карт в руке. Если дать каким-то угрозам противника атаковать 1-2 хода, потери могут быть уже критическими. С небольшим запасом здоровья бороться с Охотниками трудно из-за их силы героя и оружия.

Матч-ап с **Фейс Охотником** достаточно простой, если у вас будут хорошие ответы на 5-6 ходы (АоЕ ремувалы в первую очередь), но и до этого времени нужно не просесть по темпу, в чем помогут **Вестник рока** и **Смоляной страж**. **Превращение** лучше всего отдавать на Гидру Горьких Волн или Высокогрива саванны, хотя порой придется нейтрализовать и угрозу послабее.

Грязную крысу можно сыграть рано, часто риск будет оправданным, особенно если это матч-ап с Охотником на заклинаниях.



**Пират Воин** в целом не должен стать значительной проблемой, учитывая обилие у вас ремувалов и защитных механик. Это уже далеко не такой быстрый архетип, как в былые времена, так что у вас, вероятно, будет время найти все необходимое и вовремя применить. Помните, что у оппонента много тяжелых дропов от Гидры Горьких Волн до Злых призывательниц, так что **Метеорит** и **Превращение** пригодятся вам, как никогда.

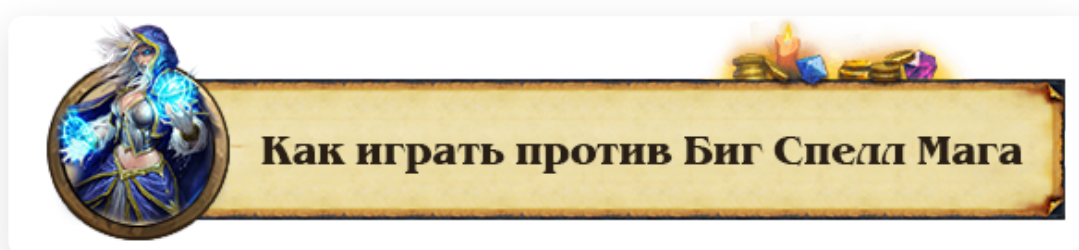
Из-за этого разыгрывать Грязную крысу рано – рискованное предприятие, пусть порой все равно необходимое, когда дела идут не совсем гладко. Зато ваш **Вестник рока** имеет

достойные шансы пережить ход противника, если его стол не переполнен. Но не забывайте о карте [Разрушитель чар](#), вероятно, в сборке Пират Воина она будет.



Шаман, что радуется, подает какие-то признаки жизни с выходом обновления 10.2, но пока что трудно судить о матч-апе с этим редким гостем в ладдере. Если вы встретите Тралла, опасайтесь таких карт, как [Жажда крови](#) и [Инволюция](#), последнее заклинание – отличный ответ на Вестников рока.

Не тратьте AoE эффекты попусту, каждый из них невероятно ценен в данном противостоянии.



Встретив Мага в ладдере, вы должны ожидать в первую очередь Секрет Мага, а не Биг Спелл Мага, и муллиганить карты в соответствии с данным фактом. Это в значительной степени помогает Биг Спелл Магу, который пользуется эффектом неожиданности.

Как только партия начала, вам важно определить архетип, который использует Джайна. Обычно по первым двум ходам становится все понятно, и уж тем более к третьему: если ничего агрессивного на стол поставлено не было, вероятно, это Биг Спелл Маг.

Самый трудный противник Биг Спелл Мага в нынешней мете – Биг Жрец, так что, если вы часто встречаете данный архетип Джайны, именно эту колоду лучше взять, чтобы расправиться со всеми любителями играть дорогими заклинаниями класса. [О Биг Жреце на сайте есть отдельный гайд](#), а актуальную его сборку патча 10.2 вы найдете в конце данного раздела. Также с Биг Спелл Магом хорошо играет Секрет Маг, его колода тоже будет представлена ниже.

Что до технических карт, которые помогут в борьбе с Биг Спелл Магом, то в первую очередь напрашивается [Пожиратель секретов](#), хотя не все представители данного архетипа в принципе играют их. Вам может помочь какая-то специфичная классовая карта, вроде Первоученицы Рин или Антимагии. Также хорошие такие эффекты, как «не может быть целью заклинаний или силы героя» и божественные щиты. Очень важно иметь какой-то ответ на Вестника рока, если Маг заморозит ваш стол, тут помогут [Разрушитель чар](#), [Безумный алхимик](#) и конкретные классовые карты.

Несколько общих советов, которые помогут вам улучшить противостояние с Биг Спелл Магом:



Если у вас есть заклинания за 1 кристалл маны, играйте их как можно быстрее, пока Маг не выставил карту **Крадущийся упырь**, обязательно ожидайте ее. Джейд Друиды могут играть **Нефритовый идол** моментально, даже если это вторая его копия, лучше призвать дополнительного Нефритового голема, а замешивать 3 копии лишь в случаях, когда вы уверены, что у Мага в руке нет Крадущегося упыря прямо сейчас, а у вас есть возможность быстро перебрать колоду в поисках замешанных Нефритовых идолов.



Готовьтесь к карте **Грязная крыса**. Если у вас есть ключевое существо для какой-то убийственной комбинации (**Архимаг Антонида** для Квест Мага, например) ни в коем случае не оставляйте его единственным существом в руке, всегда держите там что-то еще вроде Вестника рока.



Старайтесь не дать Магу свободный девятый ход, всеми силами вынуждайте это в этот ход и позднее тратить ману на защиту, а не на розыгрыш Ледяного лича Джайны.



Правильно расставляйте существ на игровом поле, ожидая заклинание **Метеорит**. Крупные угрозы должны стоять с боков, а мелкие – посередине.



Эффект немоты поберегите на такие карты Мага, как **Вестник рока** или **Служитель боли**. Больше удачных целей в колоде Джайны нет.



Будьте готовы к тому, что Маг восстановит очень много здоровья за ход с помощью карты **Магический бронник**, не бросайте все ваши ресурсы в последнюю атаку, если есть возможность подставиться под комбинацию этого первого дропа и AoE эффекта. Впрочем, вы можете рискнуть, понадеявшись, что ничего такого в руке у Джайны нет, но делать это стоит лишь в самых трудных ситуациях, когда без риска не выиграть.



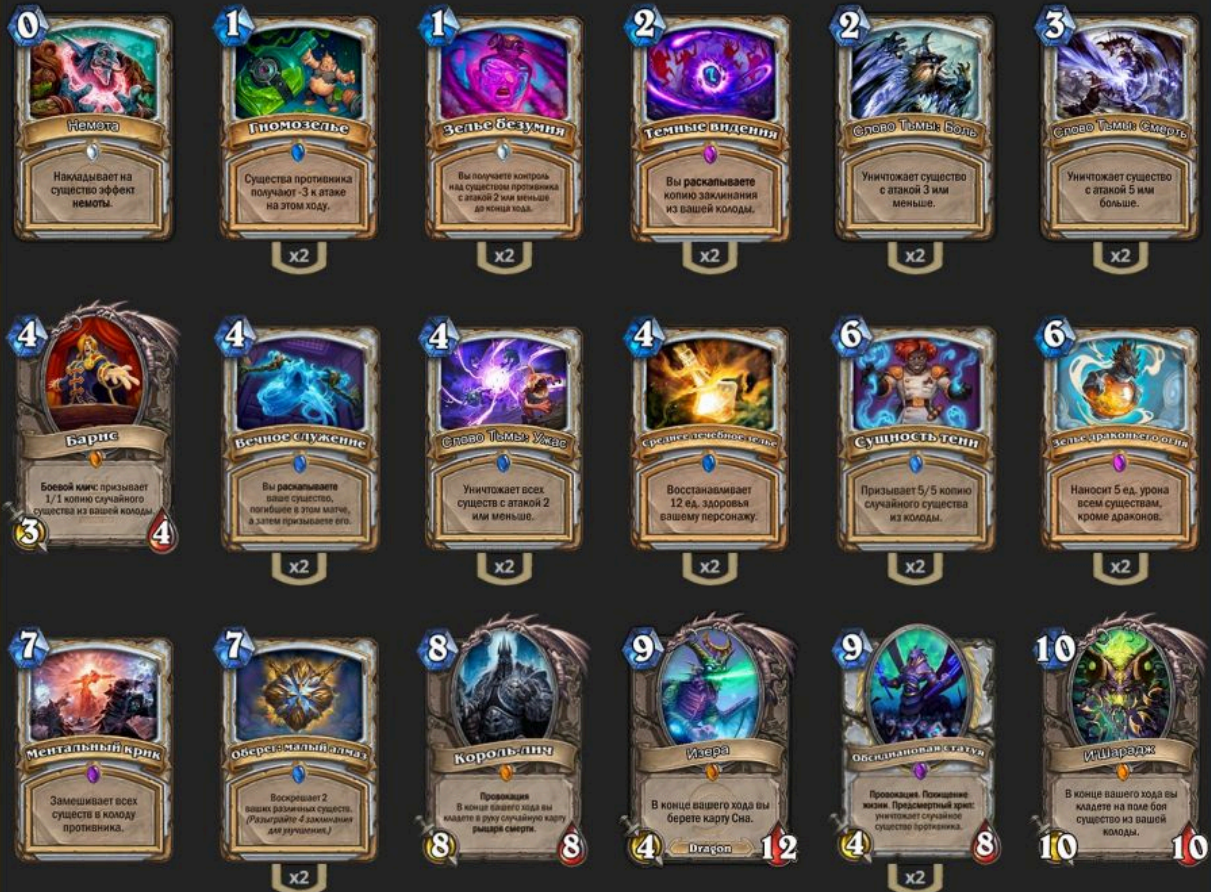
Запоминайте карты, которые берет в руку Биг Спелл Маг, руку этого противника читать сравнительно легко, учитывая простой и предсказуемый муллиган данного класса и карту **Ворон-фамилиар**.



Как только разыграна **Ледяной лич Джайна**, всеми силами не допускайте наличие на столе угроз с 1 единицей здоровья. Идеальное число здоровья ваших угроз – 2, хотя есть и другие относительно безопасные величины, зависящие от того, какие заклинания уже были разыграны Биг Спелл Магов в партии, а какие остались, а также от текущего положения на игровом поле.

# Биг Жрец от Garchomp

## Биг Жрец от Garchomp





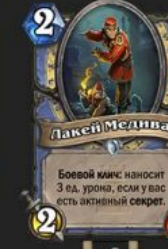





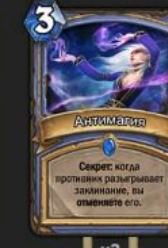
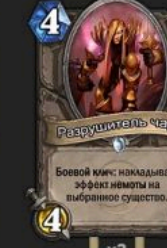




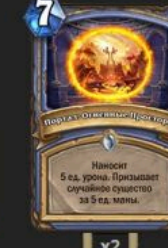



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена


# Секрет маг от ArxVoid

## Секрет Маг от ArxVoid


 <p>Боевой маг: следующий секрет на этом ходу будет бесплатным.</p>	 <p>Каждый раз, когда вы разыгрываете карту заклинания, это существо получает +1 к атаке.</p>	 <p>Ваши заклинания стоят на (1) ману меньше.</p>	 <p>Вы разыгрываете заклинание. Оно стоит на (2) меньше.</p>	 <p>Боевой маг: наносит 3 ед. урона, если у вас есть активный секрет.</p>	 <p>Наносит 3 ед. урона выбранному персонажу и замораживает его.</p>
 <p>Боевой маг: вы кладете в руку случайный секрет из вашей колоды.</p>	 <p>Вы берете 2 карты.</p>	 <p>Боевой маг: следующий Секрет, который вы разыгрываете на этом ходу, будет стоить (0) маны.</p>	 <p>Секрет: после того как противник разыгрывает заклинание, наносит ему 6 ед. урона. Тор: противник получает двойную стоимость урона.</p>	 <p>Секрет: когда противник разыгрывает заклинание, вы отменяете его.</p>	 <p>Боевой маг: накладывает эффект немуты на выбранное существо.</p>
 <p>Наносит 6 ед. урона.</p>	 <p>Когда это существо получает урон, наносит 3 ед. урона вашему герою.</p>	 <p>В конце вашего хода вы берете 3 карты.</p>	 <p>Стоит на 2 ед. маны меньше за каждый секрет, что вы использовали во время матча.</p>	 <p>Наносит 5 ед. урона. Призывает случайное существо за 5 ед. маны.</p>	



MANACOST  
kolodahearthstone.ru



4120



**КОД КОЛОДЫ ДЛЯ ИГРЫ**

нажмите, чтобы скопировать в буфер обмена



## Заключение

Биг Спелл Маг – приятный и любопытный архетип класса, не похожий ни на одну другую колоду Мага, когда-либо существовавшую в Hearthstone. И это уже хорошая причина, по которой испытать в деле Биг Спелл Мага должен каждый. Плюс ко всему, у опытных и вдумчивых игроков есть возможность пусть и медленно, но верно продвигаться по ранговой лестнице к легенде и выше.

Спасибо за ознакомление с гайдом, впереди вас ждет еще много руководств по архетипам в патче 10.2. Удачных игр!