

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

(Патч 12.3 ноябрь) Биг Спелл Маг Бумного дня. Гайд по архетипу.

11.11.2018

Гайды

Гайды Проект Бумного дня

Биг Спелл Маг Бумного дня.

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ












Здравствуйтесь, дорогие читатели kolodahearthstone.ru. Сегодня в центре внимания Биг Спелл Маг — один из представителей контроль архетипов меты Бумного дня.

Биг Спелл Маг — отличный выбор для тех, кто сейчас сражается в агрессивной мете. Если вы часто встречаете Зоолоков, Нечетных Паладинов, Четных Шаманов, тогда вам следует обратить на него внимание. Биг Спелл Маг — один из худших противников Таунт Друида, который не так уж редко попадает в ладдере, а также Четного Чернокнижника и Нечетного Воина. Страдает же он в основном от комбо и мидрейндж колод, его злейшие противники — Куб Охотник, [Дрыжеглот Шаман](#), Жрец на воскрешении, Куболок.

Биг Спелл Маг не прост и не прямолинеен: вам часто придется стоять перед выбором, какое действие лучше совершить в данной ситуации. Многие зависит от конкретного

матч-апа, и Маг должен уметь подстроиться под каждого противника. Научившись грамотно использовать каждую карту в колоде, вы определенно добьетесь успехов.

Вы уже могли читать гайд по Биг Спелл Магу в мете Проекта Бумного дня. Это обновленная версия статьи, актуальная для ноябрьского рейтингового сезона и меты после изменений баланса карт. Далее полный список изменений:

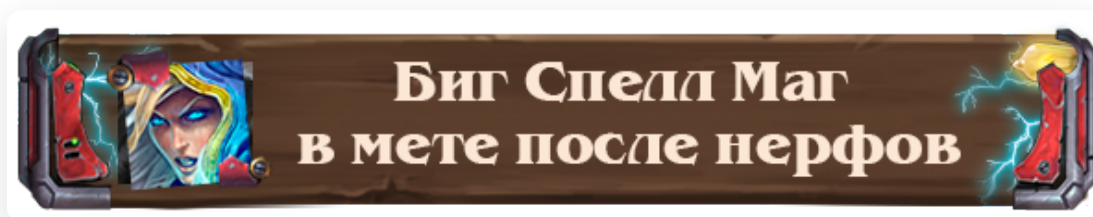
-  Добавлен раздел "Биг Спелл Маг в мете после нерфов"
 -  Обновлены сборки архетипа и описания к ним
 -  Переработаны вступление и заключение
 -  Изменена основа колоды
 -  Добавлены новые опциональные карты, убраны неактуальные старые
 -  Изменена бюджетная версия архетипа
 -  Изменены карты, нужные в стартовую руку
 -  Добавлены описания актуальных матч-апов, дополнены старые
-  Минорные исправления ошибок и общие дополнения разделов

Гайд предоставит выбор из актуальных сборок, поможет дополнить колоду техническими картами, расскажет о нюансах муллигана и стратегии, а также специфике популярных матч-апов. Приятного чтения.

Разделы гайда:

- [Биг Спелл Маг в мете после нерфов](#)
- [Сборки архетипа](#)
- [Основа колоды](#)
- [Опциональные и технические карты](#)
- [Замены, бюджетная версия](#)
- [Муллиган](#)
- [Стратегия игры](#)
 - [- Как играет Биг Спелл Маг?](#)
 - [- Способы победы](#)
 - [- Выживание](#)
 - [- Переигрывание по выгоде](#)
 - [- Давление](#)
 - [- О Ледяном лице Джайне](#)
 - [- Грамотное использование точечных ремувалов](#)
 - [- Полезные советы](#)
- [Карты со случайным эффектом](#)

- *Матч-апы*
- *Заключение*



Сегодня Биг Спелл Мага нельзя назвать самой популярной колодой меты, но и списывать со счетов его не стоит. Нерфы поначалу не лучшим образом отобразились на игровой ситуации: возросло (и до сих пор остается внушительным) число Охотников на хрипах, которые и раньше доставляли Магу неудобства, а уж после нерфов и вовсе вышли из-под контроля.

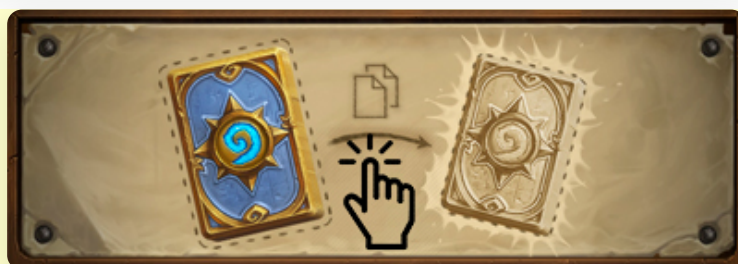
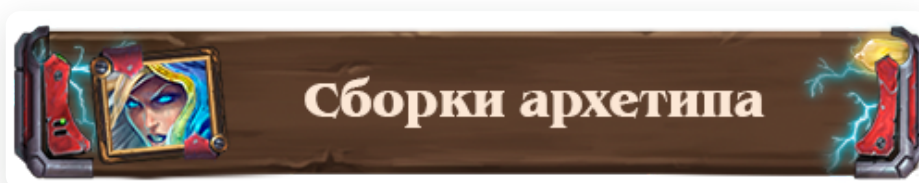
Но популярность Охотника вызвала также рост популярности агро колод, в частности, восстал из пепла давно забытый Нечетный Паладин. Такой поворот не мог не обрадовать Джайну. Сегодня Биг Спелл Маг часто встречается на 5-1 рангах, где мета наиболее агрессивна. Берите его, если хотите легко расправляться со злостными агрессорами.

Четный Чернокнижник — еще одна хорошая цель. Биг Спелл Маг — один из немногих по-настоящему тяжелых для него матч-апов. Четный Чернокнижник популярен в ладдере, так что это еще одно хорошее условие в текущей мете.

Даже с Охотниками на хрипах Маг способен сражаться достойно, если использовать несколько нужных технических карт.

Кстати, главный плюс нерфов для Биг Спелл Мага — смерть Темпо Мага, его злейшего врага и визави внутри класса. Теперь этой напасти можно не опасаться.

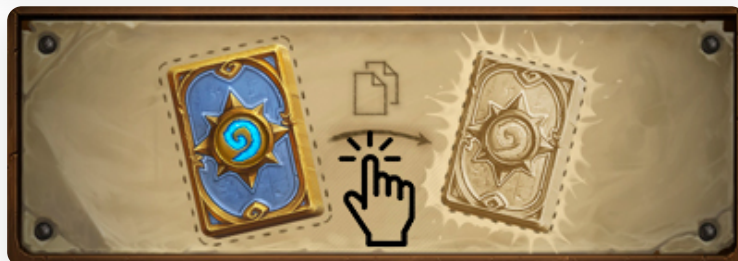
Пожалуй, самое неприятное, с чем может столкнуться герой статьи, — [Дрыжеглот Шаман](#). Увы, но этот матч-ап по-настоящему сложен. Впрочем, популярность Шамана не настолько высока, чтобы отказываться от игры на Биг Спелл Маге из-за него.



Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

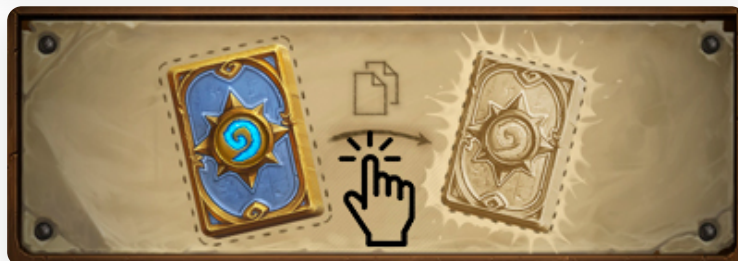
Биг Спелл Маг Бумного дня

Биг Spell Маг с Колесетом Бумного дня



Сейчас это распространенная версия архетипа. Колода отказывается от привычных Ворона-фамилиара и Вестника рока в пользу темпа, который дает Принц Келесет. По этой причине в сборке много недорогих существ: Ментальный техник, Смоляной страж, Дренеи-каторжники и так далее.

Биг Спелл Маг (Sjow)



В этой колоде нет **Принца Келесета**, но это не делает ее слабее. **Пирс** — еще одно существо для позднего давления в копилке Биг Спелл Мага + это элементаль, то есть в перспективе способ исцеления на 10 единиц. **Лесная флейта** помогает перебирать колоду и искать **Магического бронника**. В колоде присутствует **Астромантка**: это спорная опция, к которой игроки когда-то обращались очень активно, но теперь она перешла в разряд необязательных. В любом случае, это сильное темповое существо.

Биг Спелл Маг с Огненной глыбой





Огненная глыба — "биг спелл", на который стали все чаще обращать внимание. Он вписывается в идею архетипа, может спасти в тяжелой ситуации или стать неожиданностью для противника, ведь к Огненной глыбе еще не привыкли, и далеко не все ее обыгрывают.

Существуют также похожие сборки с **Вестником рока** и **Вороном-фамилиаром**.



Несмотря на то, что сборки Биг Спелл Мага похожи, основа колоды не обширная.



Основа Биг Спелл Мага - это 14 обязательных карт. Это набор тяжелых заклинаний, **Ледяной лич Джайна** и необходимый в любом случае **Магический бронник**. **Прожорливая слизь** - дополнительный источник брони и средство сбить планы противника, например, в матч-апе с Темпо Магом. **Крадущийся упырь** завершает картину, без него Биг Спелл Магу тяжелее было бы контролировать Друидов, да и против Охотников на хрипах он бывает полезен.

Популярные опции, встречающиеся во многих сборках: **Защитник холмов**, **Кукла вуду**, **Вестник рока**, **Ворон-фамилиар**, **Зиллиакс**, вторая копия **Волны огня**, **Магический деспот**. Выбирайте из этих существ и не прогадаете. Основные опции – это добор и дополнительные средства обороны.

Наконец, вариации наблюдаются и среди самых поздних карт. Выбор стоит между шестью дорогими существами:



Астромантка добавляется обычно в двух экземплярах. Все эти опции полезны в медленных матч-апах, а в быстрых до них либо не доходит дело, либо они остаются проигнорированными и не оказывают серьезного влияния на ход матча. Исключение составляет **Барон Геддон**: все-таки он обладает AoE эффектом, а после смены облика еще и исцеляет. Выбирайте то, что вам по вкусу и что есть в коллекции. Подробнее об опциональных и технических картах читайте в следующем разделе.



Принц Келесет – вы откажетесь от **Вестника рока** и **Ворона-фамилиара** в пользу баффа колоды. Если решили играть с **Принцем Келесетом**, добавьте больше темповых недорогих существ. **Принц Келесет** улучшает матч-апы с контролем колодами, так как склоняет Биг Спелл Мага в сторону мидрейндж стиля игры.

Защитник холмов – полезный источник дополнительных ресурсов в медленных матч-апах. В быстрых ненадолго сдержит раннюю агрессию, выиграв время. Заполнит пробелы в кривой маны, если предоставит подходящее существо.

Смоляной страж – старый добрый провокатор, который успел побывать во множестве архетипов, от медленных до самых агрессивных. Добавляйте, если нуждаетесь в еще одном провокаторе. Подойдет для бюджетной версии в качестве замены какой-либо дорогой карте.



Пирос – в медленных матч-апах пригодится в качестве еще одной крупной угрозы. И в форме 6/6, и в форме 10/10 доставит немало неприятностей. После смены облика подойдет еще и как средство исцеления. В быстрых матч-апах вряд ли раскроет весь потенциал.

Волшебная взломщица – универсальная опция, можно добавить вместо какой-либо дорогой недостающей карты.

Служитель боли – медленный способ добрать карты. Быстрые соперники вряд ли дадут время извлечь максимальную выгоду из него, но в контрольных матч-апах попытаться можно.


Кукла вуду – не забывайте и об этом дополнительном ремувале. Это отличный способ избавиться от существа любого размера (даже с невосприимчивостью к магии), а после смены облика еще и призвать Элементалю воды. Не лучшим образом синергирует с **Принцем Келесетом**, так как получает ненужный бафф. Добавьте в колоду, если играете без **Принца Келесета**.

Ментальный техник – особенно полезен против Охотников на хрипах, с которым Биг Спелл Маг играет не лучшим образом. Всегда хорош против любой агро и мидрейндж колоды.

Дренеи-каторжники – обычно добавляются в сборки с **Принцем Келесетом**. Карта полезна для сдерживания агрессии.

Зоркая разведчица – сейчас ее стали добавлять все реже, ибо колоды Биг Спелл Мага стали чуть легче, но она по-прежнему представляет собой неплохую опцию. С ее помощью вы не только доберете карту, но можете удешевить тяжелое заклинание или существо. Особенно приятно достать **Ледяного лича Джайну**. Добавляйте, если в вашей сборке много дорогих, тяжелых существ.

Зиллиакс – сегодня этот пятый дроп пришел на смену **Озорной изобретательнице**. Он выполняет схожие функции в любой колоде: помогает исцелиться, устранить угрозу соперника и при этом самому занять стол.



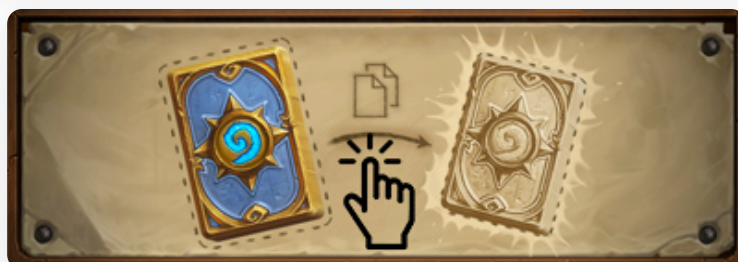
Замены, бюджетная версия

Биг Спелл Маг – дорогая колода, и полноценная сборка потребует от 12 до 14 тысяч чародейной пыли. Не лучший вариант для тех, кто не располагает большой коллекцией и не хочет вкладывать в игру реальные деньги.

Но выход есть, удешевить можно даже Биг Спелл Мага. У архетипа много дорогих карт, которые не поддаются замене, но снизить общую стоимость реально. Вам в любом случае придется создать [Ледяного лича Джайну](#), так как это ключевая карта архетипа, и без нее ни один современный Контроль Маг не может существовать. [Ярость дракона](#), [Метеорит](#), [Вестник рока](#) (если у вас нет [Принца Келесета](#)) – тоже важные карты. Биг Спелл Маг нуждается в AoE ремувалах, и отказываться от них нежелательно.

Максимально бюджетный Биг Спелл Маг

Бюджетный Биг Спелл Маг



Бюджетная версия включает в себя несколько дорогих карт. Без [Астромантки](#) она осталась бы совсем без тяжелых существ, что значительно снизило бы процент побед в медленных матч-апах. Хотя бы одно тяжелое существо нужно архетипу. Если у вас есть какие-то из дорогих, тяжелых опций, добавьте их. [Король-лич](#), [Алекстраза](#) – эти карты есть у многих. Не брезгуйте и [Злой призывательницей](#). Магу нужны инструменты давления, и этот не самый худший.

В первую очередь создайте вторую копию [Метеорита](#) и какое-либо легендарное существо для поздней игры. Заменяйте [Бронированных жуков](#), [Смоляных стражей](#), [Служителей боли](#), если в коллекции есть более достойные варианты.

Не забывайте, что бюджетные версии предназначены более для ознакомления с колодой, чем для взятия высоких рангов.



Муллиган Биг Спелл Мага весьма прост. Чаще всего он ищет ранние дропы: [Принц Келесет](#), [Служитель боли](#), [Смоляной страж](#). [Магического бронника](#) не оставляйте на старте никогда, даже несмотря на его стоимость: он нужен не для темпа, а для брони.

Во многих поединках остается [Ледяной лич Джайна](#). В медленных матч-апах оставляйте ее всегда, а в быстрых подумайте, уверены ли вы, что доживете до девятого хода или стоит поискать карту получше.

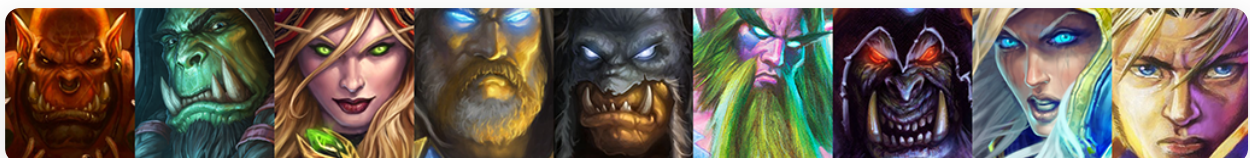
Если противник предположительно играет от стола, обязательно оставляйте [Ярость дракона](#) ([Паладин](#), [Чернокнижник](#), [Разбойник](#)).

Думайте, какие технические карты полезно оставлять в руке. Против Друида пригодится [Крадущийся упырь](#), а [Прожорливая слизь](#) – против [Разбойника](#) и ряда других оппонентов.

Если вы играете сборкой без [Принца Келесета](#), оставляйте всегда [Ворона-фамилиара](#) и в большинстве случаев [Зоркую разведчицу](#). [Вестника рока](#) можно придержать, если ожидается агрессивный поединок.

Если у класса противника несколько разных архетипов, ориентируйтесь на то, какие попадают чаще на вашем ранговом промежутке. Это общий совет, актуальный не только для Биг Спелл Мага.

А теперь конкретные советы относительно каждого класса:



Воин: [Ледяной лич Джайна](#), [Принц Келесет](#), [Служитель боли](#). С Монеткой – [Крадущийся упырь](#).

Паладин: Принц Келесет, Служитель боли, Ярость дракона, Ментальный техник, Смоляной страж, Ледяной лич Джайна.

Охотник: Ментальный техник, Принц Келесет, Ледяной лич Джайна, Превращение. С хорошей рукой — Смоляной страж, Дренеи-каторжники, Прожорливая слизь, Служитель боли.

Друид: Ледяной лич Джайна, Крадущийся упырь, Принц Келесет, Служитель боли. С хорошей рукой — Превращение.

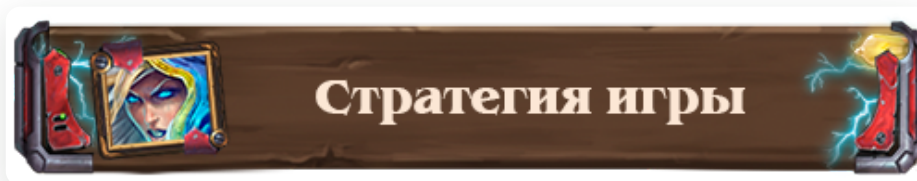
Разбойник: Прожорливая слизь, Принц Келесет, Ярость дракона, Ментальный техник, Смоляной страж. С Монеткой и хорошей рукой — Ледяной лич Джайна, Зиллиакс.

Шаман: Ледяной лич Джайна, Принц Келесет, Служитель боли, Дренеи-каторжники, Смоляной страж. С Монеткой и хорошей рукой — Прожорливая слизь.

Маг: Принц Келесет, Ледяной лич Джайна, Служитель боли. С хорошей рукой — Дренеи-каторжники.

Жрец: Ледяной лич Джайна, Превращение, Служитель боли, Принц Келесет. С хорошей рукой — Зиллиакс.

Чернокнижник: Ледяной лич Джайна, Принц Келесет, Ментальный техник, Служитель боли, Смоляной страж. Ярость дракона. С хорошей рукой — Зиллиакс, Превращение, Прожорливая слизь, Дренеи-каторжники.



Как же играет Биг Спелл Маг? Стоит взглянуть на колоду один раз, и становится ясно, что она очень медленная. Даже несмотря на то, что сегодняшние сборки играют много недорогих существ с Принцем Келесетом и пытаются создать подобие мидрейндж стилиа игры.

Биг Спелл Маг славится в первую очередь своими ремувалами, они занимают около половины колоды. Самый комфортный стиль игры для него – оборонительный, хотя на поздней стадии матча он способен перейти и в наступление, если сражается с медленным соперником.

Ключевая карта колоды – **Ледяной лич Джайна**. И в медленном, и в быстром поединке Маг стремится дожить до смены облика, когда сможет генерировать Элементалей воды и исцеляться. До этого момента Джайна выживает как может: уничтожает стол врага AoE эффектами, крупные угрозы – точечными ремувалами, закрывается провокаторами и восстанавливается с помощью **Магического бронника**.

Но **Ледяной лич Джайна** – это не 100%-ный и не единственный залог победы. Да, в быстрых матч-апах смена облика зачастую означает “автовин”, но контрольные колоды захотят побороться с вами и дальше. И здесь важно понимать, как вы хотите победить: возможно, переиграть оппонента по выгоде, истощив запасы в его колоде и руке, а может – задавить тяжелыми угрозами. Иногда стратегия давления оказывается успешной даже без карты рыцаря смерти.



А теперь пора подробнее разобрать конкретные **способы победы** Биг Спелл Мага.



Первый и самый привычный для Джайны путь к победе – **выживание**. Это актуально в агрессивных поединках, к которым относятся Нечетный Паладин, Нечетный Разбойник, Зоолок, Темпо Маг и некоторые другие. Что помогает выживать Биг Спелл Магу? В первую очередь AoE зачистки и точечные ремувалы. Полезен в таких матч-апах **Вестник рока**, если он есть в вашей сборке. Если в медленных поединках к розыгрышу этого существа нужно подходить крайне внимательно и выжидать подходящий момент, то в

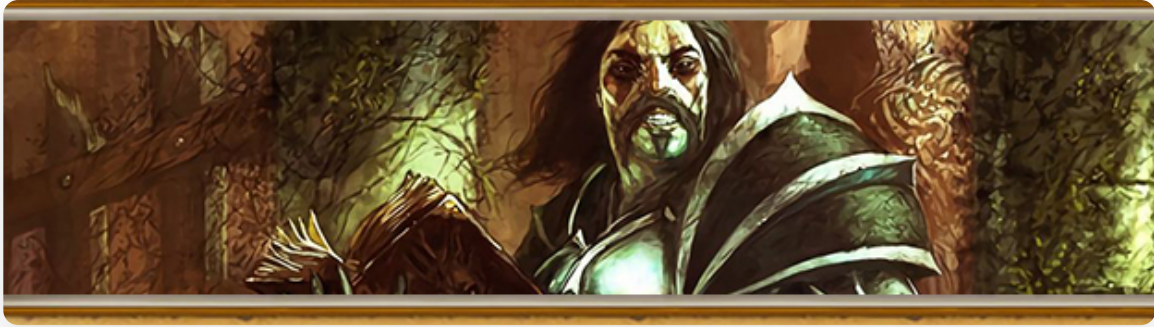
агрессивных все несколько проще. Его не зазорно ставить даже на второй ход, чтобы заблокировать выход ранних неприятных угроз и выиграть время.



Игрок блокирует Разбойнику розыгрыш **Бандюги**. Если противник не сделает ничего сверхъестественного, Theo разыграет **Прожорливую слизь** на третьем ходу и снова собьет планы оппоненту.

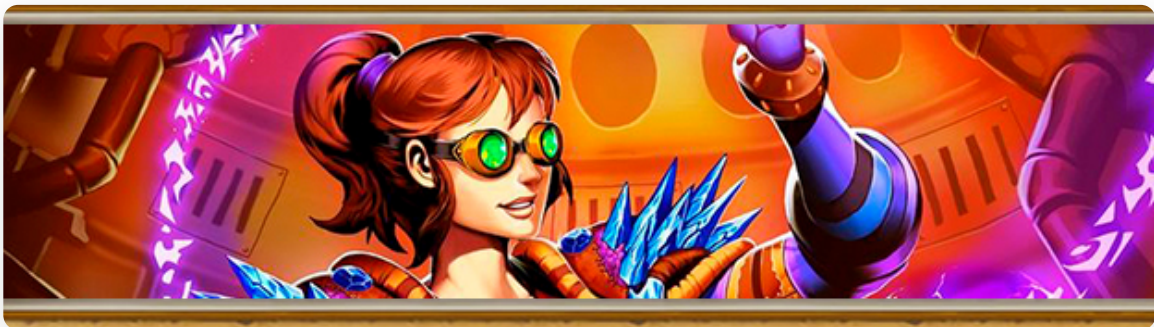
Когда вы играете от обороны, важно не переусердствовать и не играть слишком осторожно. Не бойтесь получать урон “по лицу” на ранних этапах матча, потом вы восстановитесь с помощью **Магического бронника** и **Ледяного лича Джайны**. Не торопитесь отдавать условную **Ярость дракона**, если у оппонента немного угроз на столе. Такие мощные ремувалы используйте максимально выгодно, тратить их на мелочь – расточительство. Конечно, ситуации бывают разные, и иногда другого выхода нет, но если есть возможность сыграть жадно, играйте жадно. Это не означает, что нужно нагло и бесцеремонно подставляться под атаки существ, во всем есть мера. Старайтесь найти золотую середину и понимать, когда можно тянуть время, а когда лучше обезопасить себя. К примеру, если есть возможность поставить **Дренеев-каторжников** вместо AoE зачистки, и вы уверены, что противник никак не избавится от них без разменов, ставьте ее. Быть может, оппонент посчитает, что AoE ремувала вы не нашли, раз закрываетесь провокаторами, и выставит еще больше существ. В этот момент и уничтожайте его стол.

Защищаясь таким образом, вы все ближе будете подходить к девятому ходу и смене облика. Вероятно, после розыгрыша **Ледяного лича Джайны** партия будет за вами, но для этого необходимо разыграть рыцаря смерти правильно. Об этом читайте чуть дальше.



Переигрывание по выгоде – еще один путь к победе, удобный для Биг Спелл Мага. Он актуален в некоторых медленных поединках, а также против мидрейндж колод, ресурсы которых конечны и не генерируются из ниоткуда. Это зеркальный матч-ап, Четный Чернокнижник, [Малигос](#) Друид, Темпо Воин и другие.

Переиграть по выгоде – значит истощить запасы противника в колоде раньше, чем он сделает то же самое с вами. Вы играете пассивно на протяжении всего матча, отдавая карты только в случае необходимости. Если поединок очень медленный (например, зеркальный матч-ап), в первые пять-шесть ходов вообще может ничего не происходить, и это не страшно. Иногда придется разыгрывать карты, только чтобы избежать переполнения руки. Выбирайте такие опции, которые с меньшей вероятностью пригодятся вам в поздней игре, когда начнется развитие. По минимуму используйте карты на добор, если планируете играть до стадии усталости. В начале матча это не критично, особенно если противник и сам добирает карты. Но ближе к концу колоды делать это не рекомендуется. Следите за тем, сколько карт осталось у вас и у оппонента. Аккуратней разыгрывайте [Ворона-фамилиара](#), Служителя боли, [Зоркую разведчицу](#), иногда их лучше вообще не трогать.



Некоторых противников вы не сможете переиграть по выгоде, либо сделать это будет непросто. Квест Воин раньше убьет вас новой силой героя, Нечетный Воин лучше справляется с усталостью из-за брони, а Чернокнижник обладает мощной силой героя, которая даже без участия существ на столе способна вам досаждать. В таком случае придется выбрать стратегию **давления**. Давить Биг Спелл Маг начинает с седьмого-девятого ходов, когда выходят тяжелые существа. Это [Король-лич](#), [Дракономант Аланна](#), [Астромантка](#), [Синдрагоса](#), [Алекстраза](#), [Барон Геддон](#) – смотря кто у вас есть из этого набора.

Не такой мощный, но все же полезный инструмент давления – [Магический деспот](#). Разыграв его после уничтожения вражеской угрозы/угроз, вы перехватываете инициативу и становитесь в позицию нападающего.



Отдельно следует поговорить о карте **Ледяной лич Джайна**. Теперь этот рыцарь смерти незаменим в колоде любого Контроль Мага. Он вносит огромный вклад и полностью меняет игру, наделяя вас источником практически неисчерпаемых ресурсов. Проблема в том, что часто его тяжело разыграть: у вас нет времени, кончается здоровье, противник слишком агрессивный и так далее. Да, **Ледяной лич Джайна** не меняет моментально ситуацию в игре. Она дает 5 единиц брони и Элементалю воды, который не оказывает прямого влияния на текущую ситуацию. У него нет ни провокации, ни опасного эффекта – его попросту можно проигнорировать. Получается, что розыгрыш **Ледяного лича Джайны** – это серьезная потеря темпа, и подходить к нему нужно ответственно.

В первую очередь вы должны избавиться от стола оппонента. Если на нем одна-две незначительные угрозы, а запас вашего здоровья высок, можно не волноваться и разыгрывать **Ледяного лича Джайну**. Но когда стол заставлен под завязку, придется подумать. Согласитесь, что просто отдать AoE эффект и ждать, что противник ничего не выставит снова – не очень надежно. Желательно, чтобы к началу вашего следующего хода стол оставался пуст. Есть несколько способов сделать это, например, сильнейшие связки **Снежная буря + Вестник рока** или **Ярость дракона + Вестник рока**. В агрессивных матч-апах вы часто будете отдавать последнего раньше восьмого хода, но в медленных стоит задуматься о том, чтобы придержать **Вестника рока** для выхода **Ледяного лича Джайны**. Опять же, это не обязательное правило: часто и в медленных матч-апах **Вестнику рока** найдется иное применение. Главное – знать, какие сильные ходы есть у всех оппонентов и своевременно блокировать их. Например, у Четного Чернокнижника **Горный великан** часто выходит на третий ход – почему бы не поставить **Вестника рока** перед этим? В Hearthstone многое зависит от ситуации, не мыслите однобоко.

Но пора вернуться к **Ледяному личу Джайне**. Конечно, не всегда получится разыграть рыцаря смерти так, как вам хочется, часто придется рисковать, потому что деваться некуда. К тому же, не все сборки сейчас играют **Вестников рока**. Меняя облик, когда вражеский стол заполнен, будьте готовы вернуть потерянный темп (если вас не убьют). На помощь придет **Магический бронник** с тяжелой зачисткой – это надежный способ вернуться в игру. Не забывайте и про **Барона Геддона**: мало того, что он наносит 2 единицы урона всем персонажам, то есть представляет собой AoE ремувал (пусть и не

самый сильный), он еще и восстановит здоровье. Если на игровом поле много целей, вполне реально исцелиться на 10-16 единиц.

Но даже если вам удалось сделать все правильно, сложности не заканчиваются. После смены облика вы постоянно должны думать, как призвать больше Элементалей воды. Вряд ли противники будут добровольно выставлять угрозы 1/1. Помогать себе можно [Превращением](#), [Куклой вуду](#), [Синдрагосой](#) – все они так или иначе призывают на стол существо с 1 единицей здоровья. В самых медленных матч-апах, в частности в зеркальном, важно беречь этих существ и [Превращение](#) до смены облика, чтобы выгоднее реализовать новую силу героя. Но часто вам придется думать и о том, как правильно разменяться. Старайтесь подгонять здоровье существ под нужный вам показатель, внимательно оценивайте ситуацию и подумайте несколько раз. Конкретных советов здесь дать нельзя, главное не принимать поспешных решений и не совершать необдуманных действий.



Биг Спелл Маг должен **грамотно использовать точечные ремувалы**. Это [Кукла вуду](#), [Превращение](#) и [Метеорит](#). Старайтесь отдавать их не просто так, а с умом: думайте, какая цель лучше подойдет для [Превращения](#), а для какой сгодится [Кукла вуду](#) и [Метеорит](#).

[Превращение](#) следует держать ради существ с сильным предсмертным хрипом, [Метеорит](#) подойдет для обычных тяжелых угроз без каких-то особенных эффектов, а [Кукла вуду](#) уничтожит трудно устранимую цель с божественным щитом или невосприимчивостью к магии. Думайте, что есть у противника. Важно знать о ключевых угрозах того или иного современного архетипа. Например, Контроль Чернокнижник использует [Первоученицу Рин](#), и одно [Превращение](#) обязательно нужно готовить для нее. А вот Четный Чернокнижник играет много тяжелых угроз с высоким здоровьем, и в этом матч-апе не так важно распределение ремувалов: того же [Горного великана](#) можно нейтрализовать как [Превращением](#), так [Метеоритом](#) и [Куклой вуду](#).



Полезные советы:



Следите за тем, какие заклинания остались в колоде и остались ли вообще, чтобы эффективно разыграть **Ярость дракона**. Лучше не разыгрывать ее, если вы не уверены, что заклинания еще есть. Следите за колодой с помощью программы DeckTracker.



Не забывайте, что новой силой героя можно уничтожать собственных существ. Добивайте Элементалей воды, когда у них будут характеристики 3/1. Лучшие цели – **Кукла вуду** и Замороженные герои 0/1.



Если в вашей руке есть заклинание, полученное с помощью **Ворона-фамилиара**, а также его вторая копия, разыгрывайте то, что дал **Ворон-фамилиар**: так вы не раскроете карты сопернику, и второй копии заклинания он может не ожидать.



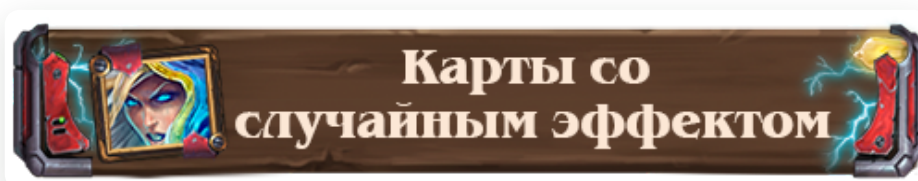
Грамотно разыгрывайте **Алекстразу**: как и перед Ледяным личом Джайной, перед выходом **Алекстры** лучше расчистить стол.



Если вы в облике рыцаря смерти, **Барона Геддона** можно выставлять, даже имея 2 или 1 единицу здоровья. Эффект похищения жизни сработает одновременно с нанесением урона, и вы не умрете. Ваше здоровье опустится до нуля и сразу же восстановится.



Важно знать о случайных эффектах карт и обыгрывать их. Подробнее об этом читайте в следующем разделе.



Ворон-фамилиар – есть риск проиграть дуэль другому Биг Спелл архетипу или колоде с самыми разными заклинаниями. Вы всегда победите Зоолока, Нечетного Разбойника и почти всегда Нечетного Паладина: у того есть **Новый уровень!**

Ярость дракона – следите за тем, какие заклинания остались в колоде и остались ли вообще. Шанс вытянуть **Превращение** равен 20%, если вы играете стандартной

сборкой и у вас в колоде остались все заклинания, кроме одной **Ярости дракона**, которую вы разыгрываете. **Превращение** – худший вариант, но часто и его будет достаточно на пятом ходу.



Астромантка – многое будет зависеть от того, сколько карт в вашей руке. Если вы разыгрываете **Астромантку** из полной руки, она призовет существо за девять кристаллов маны, это максимальная стоимость. В игре 21 существо стоимостью девять кристаллов маны, шанс найти конкретное составляет примерно 4,8%. Лучшие варианты – это **Король Круш**, **Хадронокс**, **Обсидиановая статуя**, **Повелитель Бездны**, **Изера**, **Малигос**. Шанс найти одно из них – 28,5%. Часто вам понадобятся существа с провокацией, если дела плохи. Вероятность призвать провокатора – 23,8%. Это **Обсидиановая статуя**, **Повелитель Бездны**, **Спящая драконица**, **Озрук**, **Огромный мастодонт**.

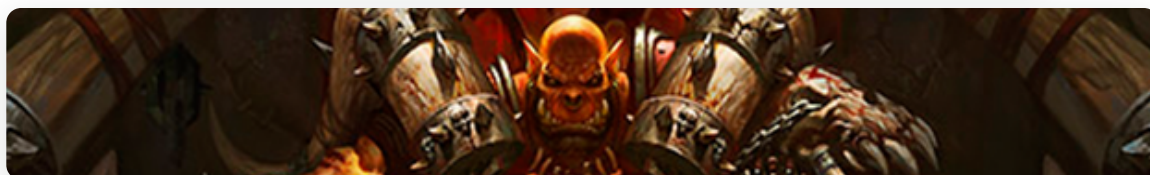
Разыгрывая **Астромантку** с девятью картами, вы получите существо за восемь кристаллов маны. В игре их 28, шанс призвать конкретное – 3,6%. Среди существ за эту стоимость немало сильных: **Громмаш Адский Крик**, **Гниломорд**, **Тирион Фордринг**, **Ал’акир**, **Заряженный дьявозавр**, **Король-лич**. Вы призовете одного из них с вероятностью 25%. Шанс найти провокатора – 21,4%. Это **Тирион Фордринг**, **Ал’акир**, **Косолапый страж**, **Сторожевое древо**, **Доисторический дракон**, **Король-лич**.

Вариантов масса, особенно если учесть то, что вы можете разыграть **Астромантку** с одной или девятью картами в руке. Повлиять на то, кто будет призван, вы никак не можете. Сказать, с каким количеством карт выгоднее всего разыгрывать **Астромантку**, тоже нельзя, ведь ситуации разные, и в каждом случае лучший вариант будет свой.

Синдрагоса призывает двух Замороженных героев, каждый даст вам по одному легендарному существу любой стоимости и класса. Вам выпадет случайное существо из 103 возможных. Каких-то особенно полезных синергий не наблюдается.

Ментальный техник – шанс украсть нужное существо, если у противника на столе их 4, составляет 25%. Не полагайтесь на **Ментального техника** слишком сильно, все-таки он не гарантирует вам идеальный исход. Не забывайте, что если есть возможность уничтожить мелкое, ненужное существо оппонента перед выходом **Ментального техника**, лучше сделайте это, чтобы не рисковать.

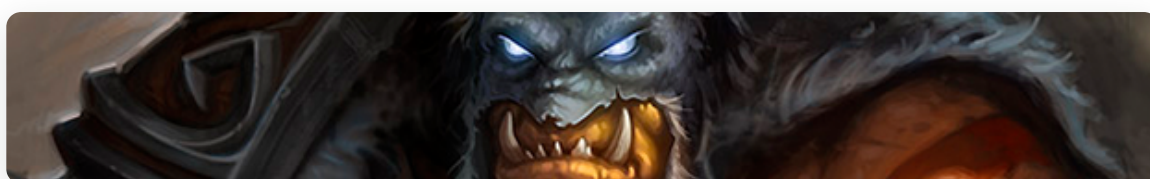
Король-лич с вероятностью 1/8 даст конкретную карту рыцаря смерти. Самые полезные: Ледяная скорбь, Антимагический панцирь, Лик смерти, Смерть и разложение, Хватка смерти, Уничтожение. Реже пригодятся Армия мертвецов, Проклятый договор.



Нечетный Воин благоприятен, так как на поздней стадии ему не хватит ресурсов, чтобы избавиться от всех ваших гигантов. Из сильных ремувалов у него **Мощный удар щитом**, **Суперколлайдер**, **Шквал гнева**, **Потасовка**. Всегда обыгрывайте **Суперколлайдер**: забыв о нем, вы рискуете попасть в глупую ситуацию и потерять сразу двух мощных существ. Так что не ставьте две крупные угрозы рядом.



Нечетный Паладин – по-прежнему благоприятный матч-ап. Сегодня сборки архетипа напоминают старые колоды Ведьминого леса. Как и всегда, зачищайте Паладинов-рекрутов в первую очередь, особенно перед пятым ходом. Можно уничтожать стол противника и после Нового уровня!, если нанесенный вам урон не будет критичным. Берегите **Прожорливую слизь** для **Лозоруба**.



Охотник на предсмертных хрипах – сложный персонаж. Пригодятся точечные ремувалы. **Превращение** старайтесь отдавать на существо с предсмертным хрипом. Лучшие цели — **Яйцо дьявозавра**, **Катрена Зимний Шорох**. **Метеорит** и **Куклу вуду** используйте для крупных целей без предсмертного хрипа. Вероятно, вам не хватит всех ремувалов для тотального контроля, Охотник будет раскручивать существ на максимум. Закрывайтесь провокаторами и призывайте **Ледяного лича Джайну**, Элементали воды замедлят Рексара.

Секрет Охотник – благоприятный матч-ап. Вас не пугают **Оберег: малый изумруд** и **Ко мне!**, потому что вы легко найдете ответ на них. Обыгрывать секреты тоже несложно: достаточно не атаковать по герою противника, если у вас слабый стол, а вы подозреваете **Блуждающего монстра**. **Взрывная ловушка** не страшна, как и любой другой слабый AoE эффект. Морозную ловушку в идеале проверяйте **Магическим**

деспотом, если будет возможность. Вы разыграете тяжелое заклинание, и он снова станет бесплатным.

Главная опасность и единственный надежный шанс Охотника одолеть вас – **Ловчий смерти Рексар**. Он постарается задавить вас тяжелыми существами на поздней стадии. Желательно оставить для Зомбозверей точечные ремувалы: **Превращение**, **Кукла вуду**, **Метеорит**.

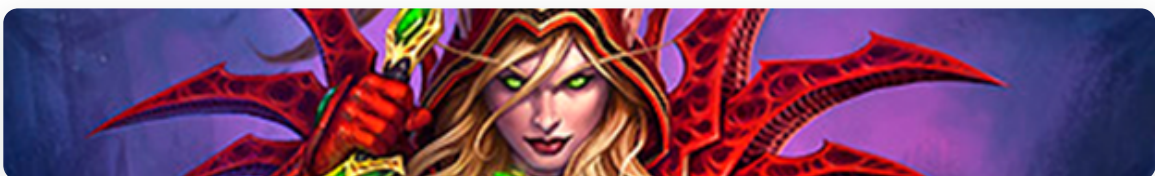


Малигос Друид и **Вихлепых Друид**, казалось бы, похожи, но для Биг Спелл Мага между ними огромная разница. С **Малигос Друидом** Магу справляться легче. И в том, и в другом случае играйте максимально агрессивно, то есть выставляйте крупные угрозы при первой возможности. Вынуждайте **Малигос Друида** тратить **Размах** и **Лунный огонь** на больших существ, мешая провернуть ОТК-комбинацию. Тем не менее, держите здоровье на высоком уровне всегда: Друид может нанести много урона не только с помощью **Малигоса**, но и своим столом. Комбинация **Ползучая чума** + **Развилка** на бафф к атаке не должна вас удивить. Если вы еще не разыграли **Крадущегося упыря**, не держите в руке много карт, иначе **Близость к природе** накажет вас.

Важно держать в руке ответ на **Малигоса** к восьмому-девятому ходу, ведь противник может разыграть его в темп или вместе с дешевым заклинанием. Подойдет любой точечный ремувал. **Прожорливую слизь** оставьте для **Ветви Древа Жизни**, когда Друид достигнет десяти кристаллов.

С **Вихлепых Друидом** играйте быстрее и агрессивней. Желательно выманить **Близость к природе** раньше, чем Малфурион поменяет местами колоды. Сделать это несложно, у вас много опасных целей для ремувала. Ключевым моментом станет розыгрыш **Дракономанта Аланны**. Нужно правильно подгадать момент для ее выхода: неразумно будет ставить ее, если Малфурион уже поменял местами колоды и скопировал вашу руку с тяжелыми АоЕ зачистками. Поэтому выставлять **Дракономанта Аланну** желательно как можно раньше. Даже два-три существа 5/5 уже внесут вклад, не обязательно ждать момента, когда легендарка сможет призвать полный стол драконов.

Таунт Друид – благоприятный оппонент, ключевые карты в игре – **Превращение** и **Крадущийся упырь**. Если вам удалось уничтожить или выманить **Близость к природе** до выхода **Хадронокса**, берегите **Превращение** именно ради этого паука. В противном случае превращайте **Короля-лича** или больших драконов. Не забывайте сразу же убивать Овец, чтобы ухудшить Друиду **Время ведьмовства**.



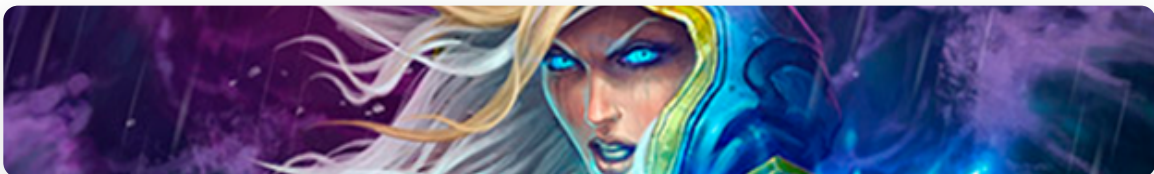
Встретив **Нечетного Разбойника**, не расслабляйтесь раньше времени. Это агрессивный противник, но бороться с ним бывает не просто. **Бандюга** – цель номер один для

ремувалов. Тут не жалко ни **Превращения**, ни **Куклы вуду**. **Вестник рока** полезен в данном матч-апе, но будьте готовы к **Потрошителю Бездны**. Валира наверняка прибережет его на такой случай. Другие цели для точечных ремувалов: **Эдвин ван Клиф**, **Рыцарь крови**, **Кобальтовый губитель**. Не пренебрегайте накоплением брони, **Нечетный Разбойник** способен быстро опустить ваше здоровье. **Прожорливую слизь** в идеале разыгрывайте на оружие, усиленное **Смертоносным ядом**, но жадничать не нужно. Можно уничтожать и обычное оружие 2/2.



Четный Шаман не так прост, как кажется. У него не самый агрессивный старт, но к поздним этапам угрозы становятся все тяжелее. **Куклу вуду** или **Превращение** отдавайте на существ с божественным щитом: **Похитительница трупов**, **Ал'акир**. **Метеорит** подойдет для **Короля-лича**, **Калимоса Первородного**. Обыгрывайте рывки и баффы: тот же **Ал'акир** под баффом **Силы земли** или **Тотема языка пламени** нанесет 10 единиц урона с пустого стола. Может выйти и **Командир Авангарда**. Главное – пережить все поздние угрозы, и победа будет за вами. Пользуйтесь тем, что у Шамана нет средств добора. Истоцив его руку, вы одержите победу, поэтому грамотно отдавайте АоЕ ремувалы, не поддавайтесь на провокации и ждите до последнего, чтобы одной картой перечеркнуть планы Шамана.

Дрыжеглот Шаман – почти безнадежный матч-ап. Вы можете победить, если с самого начала игры будете действовать темпового и агрессивно, а Шаман не найдет нужных ответов. Шанс есть, если **Тралл** не сможет реализовать бесконечное комбо, хотя у него будет слишком много времени, чтобы разыграть все нужные боевые кличи не по одному разу. Но не сдава

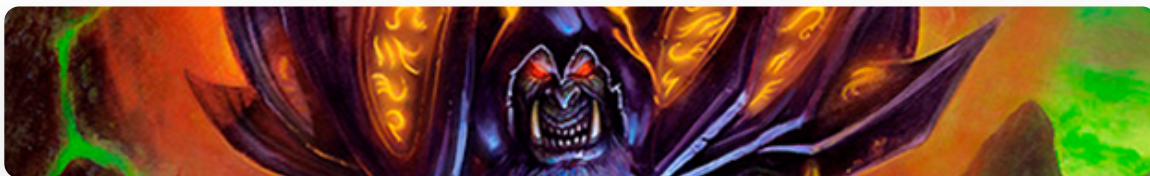


В **зеркальном противостоянии** все будет решаться на поздней стадии игры после выхода **Ледяного лича Джайны** с обеих сторон. Победит тот, кто внимательно будет использовать новую силу героя и генерировать больше **Элементалей воды**. Обязательно берегите **Превращение** и **Куклу вуду** к моменту, когда уже смените облик, чтобы помочь себе призвать новых **Элементалей воды**. Конечно, если **Ледяной лич Джайна** будет последней картой в колоде, жадничать и игнорировать больших существ не стоит, но в этом случае у вас вообще мало шансов на победу. Ответственно подходите к разменам, думайте не только о том, как призвать нового элементалю на свою половину, но и как помешать противнику сделать это. Учитывать все нюансы сложно, и придется подумать. Берегите одну **Ярость дракона** на **Дракономанта Аланну**, но не забывайте, что в колоде должны остаться заклинания, чтобы ремувал сработал. Со своим **Дракономантом Аланной** тоже будьте аккуратны, дождитесь момента, когда заклинания в колоде оппонента закончатся, или будут отданы две **Ярости дракона**. **Вестника рока** ставьте не

только перед выходом **Ледяного лица Джайны**, можно заблокировать выход очередного Элементалей воды. Не увлекайтесь добором, игра вполне может затянуться до усталости, и важно не прийти к ней раньше врага.



Жрец на воскрешении - тяжелый матч-ап. Ключевая карта в игре - **Превращение**. Старайтесь отдавать его на **Малигоса** или Пророка Велена, чтобы не умереть от комбо на 40 урона. Пригодится в матч-апе и **Ментальный техник**, если он у вас есть. Действуйте рискованно и не обыгрывайте все подряд, все-таки поединок невыгодный.

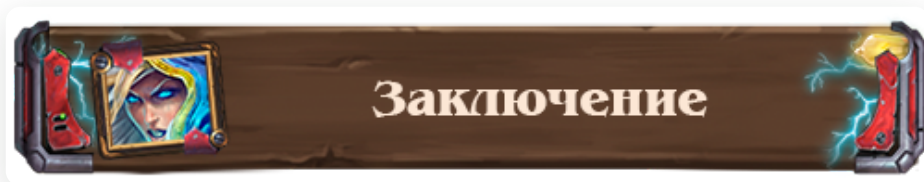


Встретив **Зоолока**, не переживайте - это благоприятный матч-ап. Главное - не разбрасываться дорогими зачистками впустую. Их у вас много, но выбрасывать карты просто так не нужно. Здесь работают все основные правила борьбы с агрессией. Дождитесь, когда стол Зоолока приобретет внушительный вид, и только тогда отдавайте AoE ремувал. Не разыгрывайте условную **Ярость дракона** на двух существ 3/3. В начале партии не бойтесь получать урон "по лицу", позже вы восстановитесь с помощью **Магического бронника** и **Ледяного лица Джайны**. Играйте максимально жадно: если есть возможность сначала закрыться **Озорной изобретательницей**, сделайте это, а потом уже отдавайте мощный ремувал. Замедлите противника с помощью **Снежной бури**. **Снежная буря** - отличная провокация для Чернокнижника: его существа будут ранены, он наверняка захочет исцелить их и выставит еще существ, возможно, потратив все карты в руке. В этот момент и разыгрывайте заклинание, которое полностью уничтожит его стол. Если на столе Зоолока три-четыре существа, подумайте о том, чтобы разыграть **Метеорит** вместо сильной зачистки.

И самое очевидное правило против Зоолока: не пингуйте ему "в лицо", если у него полное здоровье на первом-четвертом ходах, не дайте рано выйти **Веселому вурдалаку**. Существа тоже не должны стоять с неполным здоровьем из-за **Гриба-чародела**.

Четный Чернокнижник - несложный оппонент. Главное - вовремя найти точечные ремувалы и избавиться от больших существ Гул'дана, на которых он и будет полагаться всю игру. Нет большой разницы, на каких существ отдавать определенные ремувалы. По возможности постарайтесь отдать **Превращение** на **Крюконосца-разорителя 7/7**, чтобы его не воскресил Кровопийца Гул'дан, но это вовсе не обязательное правило. Если не смогли вовремя найти ремувалы, закрывайтесь провокаторами. Больших существ также можно уничтожать и **Яростью дракона**, хотя это рискованный шаг, ведь не всегда она будет бить на 6-7 единиц урона, да и этого может быть недостаточно. А вот связка **Снежная буря** + **Вестник рока** будет уже надежнее. Она замедлит существ и даст время для поиска нужных карт.

Контроль Чернокожничник неприятен по ряду причин. Во-первых, **Гномферату** – не самый сильный второй дроп в игре, но способен сбить планы медленной колоде. Не так много в арсенале Биг Спелл Мага карт, с которыми легко было бы расстаться. Во-вторых, **Первоученица Рин**. Обязательно держите одно **Превращение** для этой карты: получив Первую печать, он почти гарантированно победит вас. У Чернокожничника обязательно будет **Круговерть Пустоты** (может, и не одна), которую он будет держать до последнего, чтобы убить **Дракономанта Аланну** и драконов 5/5. Постарайтесь выманить ее раньше: возможно, **Астромантка** даст что-то опасное, с чем Гул’дан не справится иначе.



Биг Спелл Маг – яркий представитель контрольных архетипов, зародившийся еще во времена Экспедиции в Ун’Горо. Он принимал разные формы и пришел к тому, что игроки видят сегодня: это колода, наполненная ремувалами и оборонительными инструментами, а вишенка на торте – **Ледяной лич Джайна**. Архетип эффективен против всех колод, играющих от стола. Это идеальный вариант для борьбы с агрессией. Матчи Биг Спелл Мага часто затягиваются до усталости, поэтому для стремительного продвижения по ладдеру он вряд ли подойдет. Но если вы часто встречаете агрессивных оппонентов, побеждать их вы будете быстро.

Спасибо за прочтение гайда и удач