

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

Биг Спелл Маг — лидер меты Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

10.10.2024

Гайды

Раздор в тропиках

Биг Спелл Маг — лидер меты Раздора в тропиках. Большой гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ
КОНТЕНТ



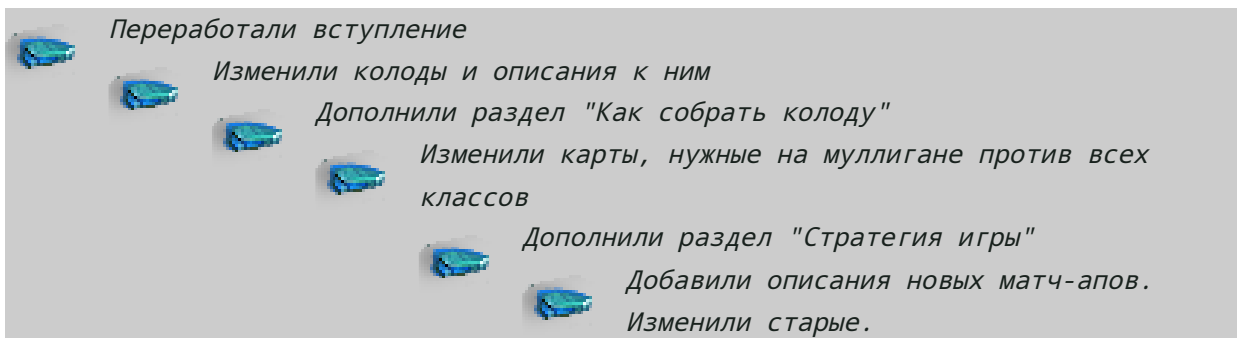
Герой гайда — Биг Спелл Маг в мете Раздора в тропиках в октябрьском сезоне. Вместе с мини-сетом в игре появилось 38 новых карт, но у Мага их на деле вышло куда больше, чем у остальных. Всё дело в том, что у Мага появилась Порталомант Скайла. Турист, который позволяет играть всеми картами Разбойника. Более того, сама Порталомант Скайла очень сильна просто за счет своего боевого клича. Это одна из топовых карт, которые Джайна ищет на стадии муллигана.



Все это привело к появлению Биг Спелл Мага — колоды, которая захватила мету дополнения на всех рангах. Это и одна из самых успешных колод дек ладдера, и самая популярная. По численности Биг Спелл Маг все еще лидирует, несмотря на нерфы двух карт архетипа. Он же показывает и хороший процент побед.

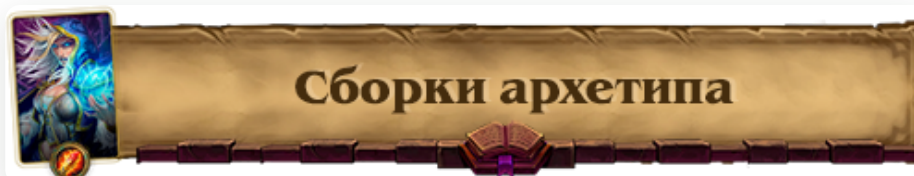
В большом гайде вы узнаете всё самое важное о геймплее Биг Спелл Мага в текущей мете. Вы найдете лучшие колоды и научитесь собирать собственную. Как и всегда, мы обсудим основы и тонкости муллигана, стратегии игры и популярные матч-апы ладдера.

Обновили гайд 10 октября с учетом актуальной меты. Список изменений:



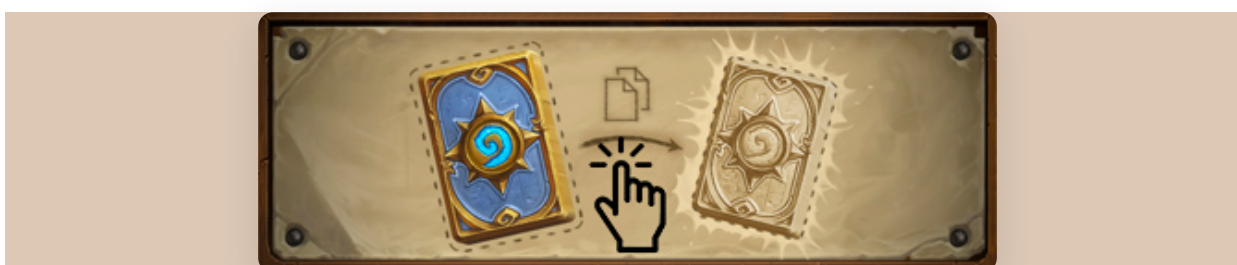
Содержание гайда:

1. Сборки архетипа
2. Как собрать колоду
3. - Основа колоды
4. - Опциональные и технические карты
5. - Замены
6. - Максимально бюджетная версия
7. Муллиган
8. Стратегия игры
9.
 - Из чего состоит колода
 - Особенности геймплея
 - Полезные советы
10. Матч-апы
- 11.



Биг Спелл Маги разделились на два лагеря. Классические сборки и сборки со **Сферой галакси-проекции**. Оба подхода имеют право на существование и показывают похожие цифры винрейта. Общая статистика чуть выше у сборок со Сферой, хотя отдельные деки классического Биг Спелл Мага показывают результаты чуть лучше.

Мы рекомендуем брать классические сборки. Они и дешевле, и в оптимальных формах сильнее. Но не ошибка поиграть и со **Сферой галакси-проекции**, если эта легендарка и все остальные дорогие карты есть в вашей коллекции.



Классический Биг Спелл Маг

Биг Спелл Маг

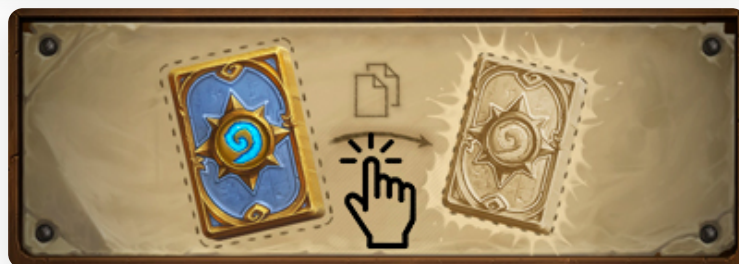
<p>1</p> <p>Предсмертный хрип: вы получаете «Земное масло», которое можно обменять.</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>1</p> <p>Боевой клещ: вы раскрываете карту за (2).</p> <p>1</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Боевой клещ: если у вас в руке есть еще одна карта за (2), вы получаете «Монету».</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>В конце вашего хода вы берете карту.</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>2</p> <p>Боевой клещ: заклинания вротника на следующем ходу стоят на (1) больше.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой клещ: вы берете заклинание мага. В начале каждого вашего хода его стоимость уменьшается на (1).</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>
<p>3</p> <p>После того как ваш герой атакует и убивает существо, вы получаете «Монету».</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>x2</p>	<p>3</p> <p>Боевой клещ: следующая мажорная карта (герои карт разбойника) будет стоить на (2) меньше.</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>4</p> <p>Боевой клещ: заклинания обоих игроков стоят (5) до конца вашего следующего хода.</p> <p>4</p> <p>4</p>	<p>4</p> <p>Боевой клещ: один раз принимает последнюю разгранную вами карту, кроме карт разбойника.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>Пират</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Уменьшение. Боевой клещ: замораживает существо противника. Вы получаете броне в размере его атаки.</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>Элементаль</p> <p>x2</p>	<p>5</p> <p>Боевой клещ: следующее заклинание, которое вы используете, применяется при битве.</p> <p>4</p> <p>4</p> <p>Зверь</p> <p>x2</p>
<p>6</p> <p>Титан. После того как применяет способность, увеличивает свою стоимость своих способностей.</p> <p>3</p> <p>8</p>	<p>6</p> <p>Боевой клещ: погружает вас сферой мудрости 0/6, которая применяет полезные заклинания мага!</p> <p>5</p> <p>5</p>	<p>6</p> <p>Трикс-разбойник. Боевой клещ: коплет стоимость способности заклинания с своей лиской и своей высокой подвижностью в одной руке.</p> <p>4</p> <p>5</p>	<p>9</p> <p>Наносит 10 ед. урона случайно распределенного между противниками. Призывает случайное существо за (10).</p> <p>Огонь</p> <p>x2</p>	<p>10</p> <p>Призывает четырех элементной воды 3/0 с «Смертельной». Они атакует случайных противников.</p> <p>Вода</p> <p>x2</p>	



Классическая сборка Биг Спелл Мага, не сильно изменившаяся после нерфов. Тут не осталось На дне, но все еще есть Осьминог-серфер. В освободившиеся слоты берут пару Норганнон и Головоломщик Кадгар. И тут все еще есть две Неофитки культа для зеркальных матч-апов.

Это самая эффективная сборка Мага в нынешней мете, рекомендуем ее на всех рангах. Если у вас нет Норганнона и Головоломщика Кадгара, их легко заменить на пару Крушителей колонок или другие опциональные карты.

Биг Спелл Маг со Сферой галакси-проекции



Лучшая версия Биг Спелл Мага со Сферой галакси-проекции. Впрочем, эта легендарка доступна Магу только с раскопки Музыкального менеджера Е.Т.С. В деке появляется

несколько заклинаний за низкую стоимость, также дополнительные тяжелые карты — Зиллиакс Делюкс 3000, Калесгос и Менеджер Марин.

[к оглавлению](#)



Основа колоды — карты, которые встречаются во всех или почти всех колодах архетипа. В основе колоды Биг Спелл Мага все тяжелые заклинания, а также способы раньше сыграть их каким-либо способом. Тут есть и эффекты, позволяющие добрать ключевые карты, сыграть их раньше, повторить или сгенерировать важные для комбинаций Монетки.

Основа колоды (22 из 30)



Эта основа подойдет как для классических сборок Биг Спелл Мага, так и для сборок со Сферой галакси-проекции. Все карты тут нужны и тому, и другому Магу.





Брелок-скарабей, Сказочный коммивояжер, Ледниковый осколок, Торговка доспехами — первые дропы с разным функционалом. Обычно берут 1-2 копии каких-то из этих карт. Популярнее всех **Сказочный коммивояжер** из-за синергии с Порталомантом Скайлой. Но **Брелок-скарабей** дает уверенный старт, а **Торговка доспехами** улучшает агро матч-апы. Любая карта хороша в чем-то своем. Брать можно любые.

Флинт Огненная Рука, Грязная крыса, Аудиомедик, Изготовительница жезлов, Вестник рока — дополнительные копии вторых дропов, которые тоже берут в сборку в 1-2 копиях. Флинт рассчитан уже на мидгейм, **Аудиомедик** — улучшит агрессивные. **Изготовительница жезлов** тоже работает как синергия с Порталомантом Скайлой и может как-то помочь в начале партии.

Неофитка культа и Крушитель колонок — нужны в первую очередь для улучшения зеркального матч-апа, если очень часто его встречаете.

Петроглиф, Тепловая волна, Высокие волны, Эхо, Музыкальный менеджер Е.Т.С., Менеджер Марин, Сфера галакси-проекции — эти карты как правило берут вместе, исключая из деки Осьминога-серфера и На дне. Биг Спелл синергий станет меньше, зато очень сильной в лейтгейме станет **Сфера галакси-проекции**.

Головоломщик Кадгар — сильная легендарка для многих ситуаций, поможет в том числе в зеркальных матч-апах. Но карта тяжелая и дорогая — крафтить ее не обязательно.

Калесгос — скорее фановая карта, которая сделает деку куда тяжелее. Но может быть полезным в лейтгейме. С ней можно быстрее играть тяжелые заклинания.

Зиллиакс Делюкс 3000 (Идеальный + Дублирующий модуль) — тяжелая антиагро опция, которая порой может оказаться полезной в затянувшихся поединках. Но играют **Зиллиакса** в деках Мага редко, места ему обычно не хватает, да и партии не всегда длятся до 9 маны.

[К оглавлению](#)



Биг Спелл Маг — достаточно бюджетная колода, но несколько легендарок и эпиков в ней все же есть. К сожалению, чаще всего это ключевые карты для архетипа, без которых он потеряет всякий смысл. Далее обсуждает ключевые дорогостоящие карты.



Грязная крыса — есть в коллекции всех игроков бесплатно.



Акварелист — не берите другие источники добора, вместо этого обратитесь к техническим картам для зеркального матч-апа или дополнительному второму дропу. В теории без **Акварелиста** можно обойтись, но постарайтесь все же скрафтить этот эпик в двух копиях.



Король прилива — без этой карты Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.



Порталомант Скайла — без этой карты Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.

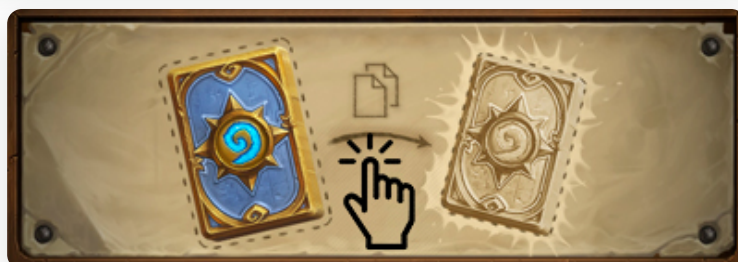
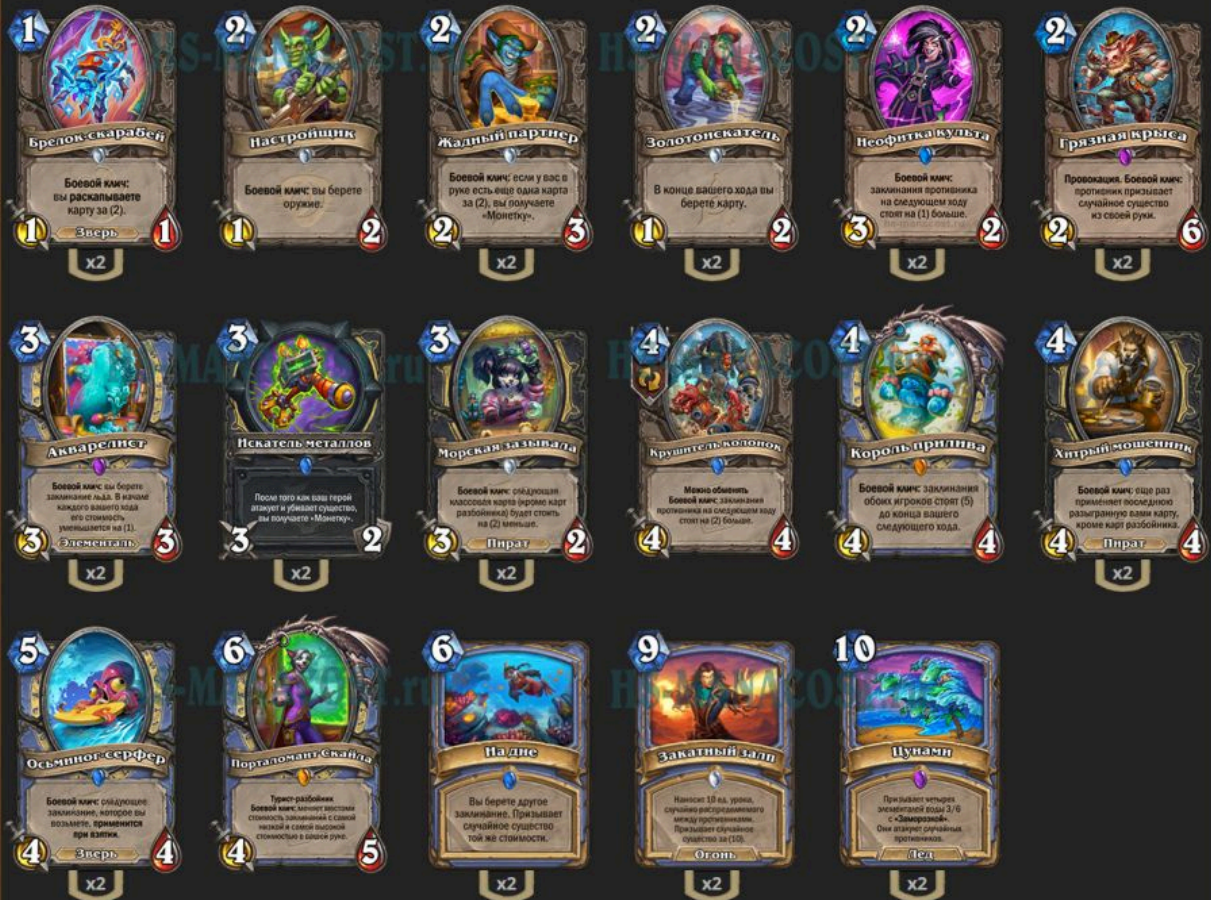


Цунами — без этой карты в двух копиях Биг Спелл Маг не обойдется. Заменить нельзя.



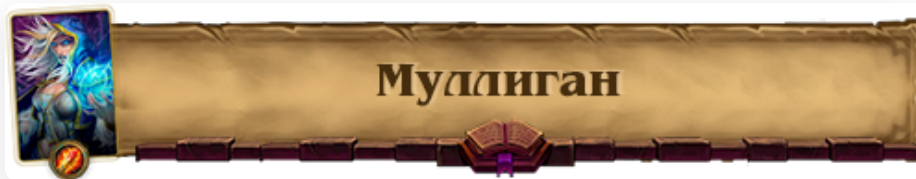
Максимально бюджетный Маг

Максимально бюджетный Маг



Это оптимальная версия Биг Спелл Мага. К сожалению, сделать колоду дешевле нельзя. Разве что пару [Акварелистов](#) можно заменить, но значительно дешевле дека не станет, зато потеряет в стабильности из-за потери синергии с Осьминогом-серфером.

[к оглавлению](#)



Муллиган Биг Спелл Мага достаточно простой, если разобраться в его основных принципах. Важно муллиганить агрессивно, то есть оставлять в руке только лучшие карты для старта, а скидывать всё не только слабое, но и среднее по силе. Никаких полумер — ищите только лучшие карты для конкретного матч-апа. Благо в большинстве ситуаций лучшие карты будут одинаковыми.



4

Король прилива

Боевой клич: заклинания
обоих игроков стоят (5)
до конца вашего
следующего хода.

4

4



5



Осьминог-серфер

Боевой клич: следующее заклинание, которое вы возьмете, применится при взятии.

5

Зверь

6



Король прилива — оставляйте всегда кроме матч-апа с другими Магами. В этом поединке оставляйте Короля прилива только в ситуации, когда вы начинаете партию без Монетки.



Осьминог-серфер — оставляйте всегда одну копию. Вторую всегда скидывайте.

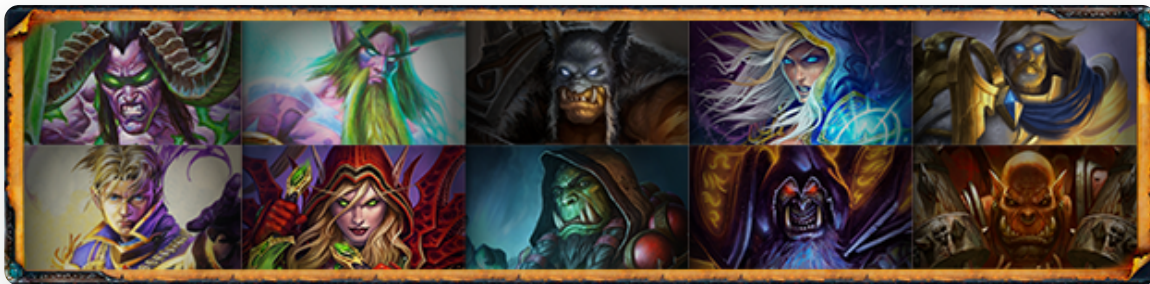


Порталомант Скайла — оставляйте всегда. Если есть в руке, ищите способы генерации Монетки.



Сказочный коммивояжер — оставляйте всегда одну копию. Вторую скидывайте.

- **Искатель металлов** — оставляйте с Порталомантом Скайлой или Осьминогом-серфером, а также против агрессивных противников.
- **Хитрый мошенник** — оставляйте только в случае, если в руке есть Король прилива или Порталомант Скайала.
- **Жадный партнер** — оставляйте всегда с Порталомантом Скайлой или комбинацией второй дроп + Осьминог-серфер / Король приливов.
- **Акварелист** — одну копию можно оставить с хорошей рукой.
- **Другие карты** — оставляют на муллигане редко.



Рыцарь смерти: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Охотник на демонов: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Искатель металлов, Хитный мошенник.

Воин: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Цунами. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Паладин: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Охотник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер, Искатель металлов. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Друид: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Разбойник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.

Шаман: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Искатель металлов. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Хитный мошенник.

Маг: Порталомант Скайла, Осьминог-серфер, Жадный партнер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Акварелист. Только без Монетки — Король прилива.

Жрец: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Жадный партнер, Хитный мошенник.

Чернокнижник: Король прилива, Порталомант Скайла, Осьминог-серфер. С хорошей рукой — Сказочный коммивояжер, Искатель металлов, Хитный мошенник.



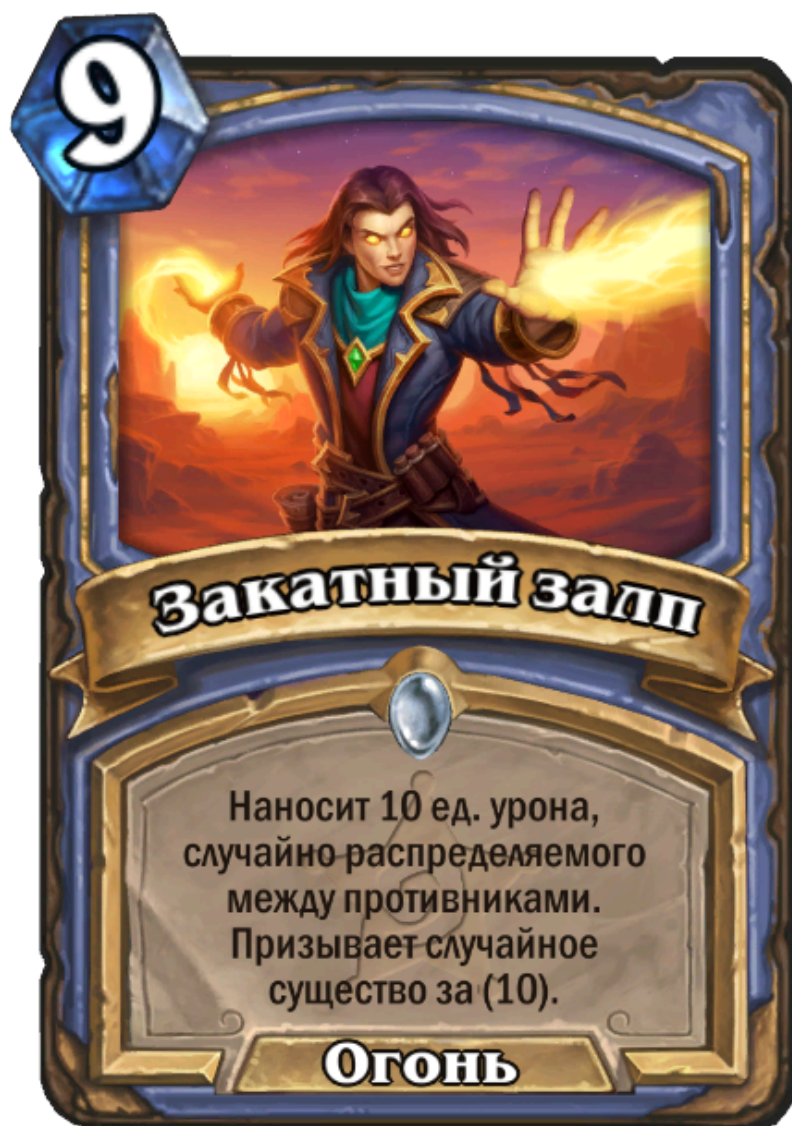
Из чего состоит колода

Биг Спелл Маг — необычная колода, построенная вокруг тяжелых заклинаний за 9-10 маны и имбалансных способов сыграть их куда раньше и за маленькую стоимость. Порой Маг может сыграть Цунами или [Закатный залп](#) уже на 3-4 ходы, но чаще всего делает это на 5-6 маны.



Цунами станет самой сильной и часто победной картой Мага. Но спелл не самостоятельный: :за 10 маны он никому не нужен. Маг хочет сыграть его куда раньше. И часто 1-2 кастов достаточно для того, чтобы обеспечить себе легкую победу в партии.

Это и источник взрывного урона, и генератор больших характеристик, и способ зачистить стол противника. И Цунами часто делает всё это одновременно



Закатный залп в большинстве ситуаций слабее. Но это все еще сильное заклинание с похожей функцией. Тут тоже есть возможности и взрывного урона, и зачистки стола, и способ призыва тяжелого юнита.

Оба заклинания очень редко играют за их полную стоимость. И вместо этого Маг ищет какой-то способ маначита. Их в колоде несколько — и к мидгейму хотя бы один из них почти наверняка окажется в вашей руке.



Колода Биг Спелл Магом построена особым образом, чтобы все маначит опции правильно работали. В сборках есть только дорогостоящие заклинания, так что в 100% случаев **Осьминог-серфер**, **На дне** и **Акварелист** достанут из деки лишь топовые спеллы, о которых речь шла выше. Это первая возможность маначита дорогих заклинаний. Особенно хорош тут **Осьминог-серфер**: он стабилен потому, что **Закатных зал** и **Цунами** не выбирают целей — никакого рандома не будет.

Осьминог-серфер, впрочем, сам по себе не играет заклинание из деки. Его еще нужно достать из колоды, в чем помогут источники перебора. Почти наверняка заклинание доберут **Акварелист** и **На дне**.

Важно!

Никогда не замешивайте в колоду Змеиное масло со Сказочного коммивояжера. Сделав это, вы добавите в деку дешевое заклинание, которое может испортить эффект Осьминога-серфера.

Змеиное масло нужно в руке для того, чтобы с ним работала Порталомант Скайла.





4

Король прилива

Боевой клич: заклинания
обоих игроков стоят (5)
до конца вашего
следующего хода.

4

4



У Мага есть и другие способы **сыграть дорогие заклинания** куда раньше 9-10 ходов, но для этого они уже должны быть в руке. Тут работают Король прилива и Порталомант Скайла. Топовые карты, с заходом которых в руку в начале партии винрейт Мага подскакивает до огромных значений.

Король прилива работает просто: его обычно играют на 4 ход, а на следующий кастуют тяжелое заклинание в руке. Чуть сложнее Порталомант Скайла: чтобы она сработала, в руке должны быть 2 заклинания — дорогое и дешевое. Дешевыми спеллами чаще всего становятся Монетки, Змеиное масло и другие сгенерированные карты. Монетки вы получите с помощью [Жадного партнера](#) и Искателя металлов.



4

Хитрый мошенник

Боевой клич: еще раз применяет последнюю разыгранную вами классовую карту, кроме карт разбойника.

4

Пират

4





Еще один набор важных карт в деке — **карты Разбойника**. Их позволяет взять в деку Порталомант Скайла со свойством туриста. Особенно хорош Хитрый мошенник — способ повторить Цунами, Солнечный залп или На дне.

Искатель металлов помогает бороться за стол в начале партии, а еще это генератор Монеток для синергий с Порталомантом Скайлой и просто для раннего розыгрыша тяжелых карт.

Морская зазывала готовит тяжелые ходы и помогает раньше сыграть ключевые карты. Как правило ее ставят за 1 ход до того, как вы используете сильную карту. Важно, что после ее розыгрыша можно использовать Монетки, нейтральных существ, а также Искателя металлов и Хитрого мошенника, не сбрасывая скидку в 2 маны.

Оставшиеся карты в колоде — просто существа для ранней борьбы за стол и заполнения ходов. Тут есть источники добора, технические карты, просто полезные во многих ситуациях опции, порой какие-то способы защиты.

[к оглавлению](#)

Особенности геймлея

Биг Спелл Маг часто **играет в свою собственную игру**. Ему не так важно, что делает противник. Маг хочет реализовать свои тяжелые заклинания как можно быстрее в любом матч-апе — агрессивном, медленном или зеркальном. И как правило розыгрыш нескольких тяжелых спеллов подряд приводит Мага к безоговорочной победе в любой ситуации. Что там делает оппонент — не так важно. Цунами и **Закатный залп** в любом случае приносят победу, потому что спеллы делают всё необходимое и в любых ситуациях.

Есть такой набор карт в руку, с которым вы будете почти уверены в своей победе. Так можно очень рано сыграть тяжелые спеллы (ходы с 3-5 маны), а после повторить их Хитрым мошенником. Такая комбинация поставит точку в любом матч-апе вне зависимости от противника и его действий. Это, конечно, не совсем здоровая ситуация для игры. И Биг Спелл Маг, конечно же, имбалансен для Стандартного режима.

Из-за того, то такие имбалансные ходы возможны, особенно важен агрессивный муллиган в поисках ключевых частей этих имба ходов. Поэтому важно сбрасывать средние по силе карты и оставлять только лучшие. Мы подробно разбирали муллиган в прошлом разделе.





Обычно такие имбалансные ходы требуют наличия Порталоманта Скайлы в руке, а также нескольких Монеток и тяжелого заклинания. В начале генерируйте больше Монеток, оставляйте одну в руке, а остальные тратьте для раннего розыгрыша Скайлы. Сразу после играйте бесплатные спеллы.

Иначе можно рано играть Осьминога-серфера через Монетки, а после добирать Цунами с помощью [Акварелиста](#).

Во всех этих ходах помогают не только Монетка, но и Морская зазывала.



Что до **Короля прилива**, то с ним какие-то ранние и очень сильные комбинации реализовать не получится. Его играют только на 4 ход. Использовать его раньше нет никакого смысла. Спеллы будут стоить 5 маны в любом случае, Монетки вы сыграть не сможете.

Это все еще очень сильная карта, которая часто приносит победу. Но ее Маг не может сыграть раньше 4-5 ходов.

Важно, что некоторые противники могут обернуть Короля прилива против вас. Чаще всего это другие Биг Спелл Маги, а также Дракон Друиды, которые тоже играют Цунами.



3

Акварелист

Боевой клич: вы берете заклинание льда. В начале каждого вашего хода его стоимость уменьшается на (1).

3

Элементаль

3



Многие карты Мага работают с оставшейся колодой. Тут важно понимать, что в ней есть, а чего нет. И соответственно использовать нужные синергии.

Акварелист достает из деки только Цунами. **Настройщик** — только Искателя металлов. Осьминог-серфер и На дне сработают только в случае, если в деке остались тяжелые спеллы. Всё это важно постоянно учитывать и не допускать глупых ошибок.

Лучший способ победить Биг Спелл Мага в нынешней мете — играть очень агрессивно. Надо давить на Мага до того, как тот реализует свои тяжелые заклинания. Тут агро колоды пользуются **нехваткой исцеления и провокаций**.

Маг может попытаться контратаковать с помощью своих тяжелых заклинаний и сгенерированных существ. Но тут надо очень быстро сносить полное здоровье противника, что у Джайны не всегда получается.

Исправить ситуацию могут **случайно сгенерированные существа**. Чаще всего это десятки дропы, которые создает **Закатный залп** и **На дне**, если достанет **Цунами**.



Десятых дропов в игре не так много. Маг может призвать и классовые карты, но ему недоступны титаны. Тут есть несколько юнитов с натиском и провокациями, что помогает в агрессивных поединках. Обратите внимание, что **Банджозавр** достанет из колоды **Осьминога-серфера**.

Случайных существ за 9 маны призвать получается реже (с помощью **На дне**, достав **Закатный залп**). Но тут есть много источников исцеления и провокаций — **Фай Заходящее Солнце**, **Раздражатели**, **Обсидиановая статуя**, а еще рывок — **Король Плюш**.

[к оглавлению](#)



Полезные советы

- **Монетку** Маг всегда старается реализовать для быстрого розыгрыша тяжелых карт. Не стоит тратить ее просто на средних по силе существ. Держите одну Монетку для Порталоманта Скайлы, если легендарка уже есть в руке. Остальные тратьте для того, чтобы раньше сыграть и Скайлу, и Осьминога-серфера, и На дне, и взятое Цунами с помощью **Акварелиста**. Нет смысла играть Короля прилива через Монетку на 3 ход.
- Не играйте **Акварелиста** в начале партии, если в руке есть Осьминог-серфер. Лучше сначала сыграйте зверя, а после доберите Цунами из колоды, которое тут же будет использовано.
- В деке специально очень много **нейтральных существ**, которые не испортят эффекты Морской зазывалы и Хитрого мошенника. Эта пара работает только с классовыми картами Мага, что чаще всего означают или тяжелые заклинания, или ключевую пару легендарок.
- **Норганнон** — просто хорошая карта в деке без каких-то особых синергий. Первый эффект не так хорош и редко сможет как-то перевернуть партию. Обычно титана играют, если всё хорошо и есть шанс, что он проживет до следующего хода. Уже тогда эффект у этой легендарки будет очень сильным.



Правильно сыграть Неофитку культа и Крушителя колонок сложно. Тут надо точно понимать матч-ап и возможности противника. Чаще всего карты помогают против

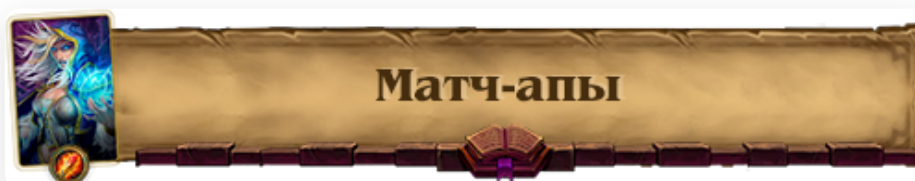
➤ контроль дек (играйте их, если захватили стол и опасаетесь зачистки от противника), а также в зеркальном матч-апе (блокируйте ранний розыгрыш существ за 4-5 маны через Монетки). В агро матч-апах играйте в любой удобный момент, если нет хода лучше.

➤ Если играете с **Головоломщиком Кадгаром**, на его ранний розыгрыш можно потратить Монетку. Доверяйте тому, что он сыграет оптимальные карты, если у вас всё плохо. Например, он часто может дать Снежную бурю, чтобы заблокировать огромный стол противника и спасти вас от летала.



➤ Сфера галакси-проекции нужна в первую очередь для того, чтобы скопировать Закатный залп и Цунами. Хотя и другие заклинания за 2+ маны будут полезны, как и Монетка. Саму Сферу можно повторить с помощью Хитрого мошенника. Это самый жадный ход, который обычно Маг проворачивает только в контроль матч-апах.

[к оглавлению](#)



Биг Спелл Маг

В зеркальном матч-апе огромное преимущество будет у того, кто первый сыграет Цунами. Это самое сильное заклинание в матч-апе, с которым противнику будет очень

сложно совладать. Можно ответить своим Цунами, но инициатива будет за тем Магом, который скастит спелл первым. И Цунами легко отвечает на сыгранные рано **Закатный залп**.

Король прилива — сложная карта в матч-апе, потому что она может помочь противнику так же, как и вам. Играть ее выгодно только Магу, начавшему игру без Монетки, на свой четвертый ход. Тогда противник не сможет сыграть Монетку + карту за 5 маны, а вы получите инициативу для следующего действия. Если же вы начинаете с Монеткой, то Короля прилива очень сложно реализовать, не дав противнику больше пользы, чем вам.

Многое в матч-апе сделают **Неофитка культа** и **Крушитель колонок**. Играйте их перед ходом, в который противник подготовил сильный ход через Монетки (считайте, сколько у врага Монеток), Короля прилива или Порталоманта скайлу. Нужные тайминги найти не всегда просто, но они часто решат исход партии.

•



Фатиг Чернокнижник

Играет агрессивно в мидгейме, рассчитывая на комбинацию **Попгар Гниlostный** + **Крещендо**. Она и зачистит стол, и восстановит все здоровье Чернокнижнику. Вам важно сыграть тяжелые заклинания раньше этой комбинации и после задавить Лока со стола и взрывным уроном. Только если в руке все еще осталось много способов повтора Цунами и Закатного залпа (**Сфера галакси-проекции** и **Хитрый мошенник**), можно затянуть партию и вернуться в игру после двух **Крещендо**. Но тут важно сделать так, чтобы сам Лок не убил вас взрывным уроном.

•



•

Радужный Шаман

Агрессивная дека, которая играет много способов взрывного урона. Это и **Жажда крови** в комбинациях с мелкими юнитами, и **Горн Владыки Ветра** вместе с бафами атаки. Еще есть Шоумен, который заспамит стол большими характеристиками. Меньшей проблемой в матч-апе часто станет оружие из-за Цунами — Шаман часто будет замороженным и не сможет атаковать. Другие источники взрывного урона так просто не обыграть. Важно не получить слишком много урона со старта, чтобы вам было сложно добить в мид и лейтгейме.



Рено Воин

Цунами очень важно и в этом матч-апе. Старайтесь раньше играть этот спелл и дублировать именно его с помощью Хитрого мошенника. Как правило несколько кастов Цунами похоронят Воина, особенно если есть возможность добить его [Закатным залпом](#) или заблокировать зачистки [Неофиткой культа](#) / [Крушителем колонок](#). Аккуратнее с Грязной крысой в начале партии. Можно достать из руки большого и неприятного юнита. В остальном колода Мага играет сама за себя и каких-то проблем в поединке обычно не появляется.



Друиды

Матч-ап с Друидами не такой уж тяжелый. Ему сложно ответить на ваше Цунами, да и к рано сыгранным большим статам от других заклинаний он уязвим. Но партию нельзя затягивать, в лейтгейме Друид куда сильнее Мага. Например, трудно будет как-то ответить на Дунгара, да и проигнорировать стол с большим количеством статов вы не сможете.

Чаще всего Друид играет много дешевых заклинаний, но не тяжелые спеллы. Так что Король прилива отлично сработает в этом поединке, как и [Неофитка культа](#) и [Разрушитель колонок](#).



Рыцарь смерти

В мете много разных дек Рыцаря смерти. Объединяет их наличие Бригадира Рески и способов заспама стола мелочью. В поединке все еще сильно Цунами: как моментальный ответ на стол Рыцаря смерти. Но он часто сможет зачистить стол каким-либо способом. [Нити отчаяния](#) не встречаются в сборках с 2 Рунами Льда — постарайтесь как можно раньше отследить, играет ли ДК с парой Рун Льда или использует каждую Руну по одной.

В этом матч-апе отлично работают [Головоломщик Кадгар](#) и Король прилива.



Пейнлок

Рано поставленные крупные угрозы могут стать серьезной проблемой для Биг Спелл Мага. Их всегда сдержит Цунами, но без этого заклинания бывает трудно. Придется рассчитывать на хорошую генерацию случайных существ с Закатного залпа или На дне, что не самый надежный способ победы.

Ледокатчик станет отличной картой для этого матч-апа, как и Головоломщик Кадгар. Из-за них поединок не такой уж сложный, хотя все еще нужно действовать аккуратно и с умом.



Спасибо за внимание, до скорых встреч!

[к оглавлению](#)