

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Спелл Маг — возвращение грозы Закаленных Степями. Гайд по архетипу

29.04.2021

Гайды

Закаленные степями

Спелл Маг — возвращение грозы Закаленных Степями.  
Гайд по архетипу

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



Герой гайда — Спелл Маг без заклинаний в мете Закаленных Степями после нерфов. Пусть архетип потерял [Колоду Безумия](#) за 2 маны, он не пропал из меты. Более того в последние дни его популярность в Легенде и на низких рангах растет.

Спелл Маг после изменений баланса стал куда хуже играть с агро колодами. Фейс Охотник, Агро и Секрет Паладины — сложные матч-апы. Поэтому Спелл Маг не так хорош на предлегендарных рангах: Алмаз 1 или Алмаз 2. На этих промежутках агро оппонентов слишком много.






Другое дело в Легенде и на рангах пониже — там мета не такая агрессивная, а значит Спелл Маг может раскрыть свой потенциал. Он отлично играет с Чернокнижниками и Жрецами, не уступает Воинам, Разбойникам и Охотникам на демонов. **Сегодня Спелл**

## **Маг вновь стал самой популярной колодой ладдера в Легенде, а также на рангах Серебро и Золото.**

Blizzard объявили, что ближе к середине мая выпустят второй балансный патч. Возможно, Спелл Мага снова понерфят к тому времени. А пока этого не произошло, колоду можно испытать в деле в актуальной мете Закаленных Степями.

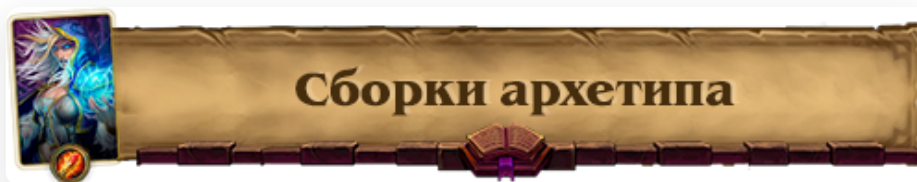
Гайд расскажет, как собрать правильную колоду, не затратив на это много чародейной пыли. Помимо этого вы найдете обсуждение геймплея, муллигана и популярных матч-апов.

*Гайд обновлен 29 апреля с учетом актуальной меты Стандартного режима. Далее полный список изменений:*

-  *Переработано вступление*
  -  *Изменены актуальные сборки архетипа и описания к ним*
    -  *Переработан раздел "Как собрать колоду"*
      -  *Дополнены разделы "Муллиган", "Стратегия игры" и "Матч-апы"*
        -  *Убраны разделы "Как контрить Спелл Мага" и "Стоит ли крафтить Спелл Мага".*

*Разделы гайда:*

1. *Сборки архетипа*
2. *Как собрать колоду*
3. *- Основа колоды*
4. *- Опциональные и технические карты*
5. *- Замены*
6. *- Максимально бюджетная версия (2160 пыли)*
7. *Муллиган*
8. *Стратегия игры*
9. *◦ Суть архетипа*
  - *Геймплей без Колоды безумия*
  - *Геймплей после Колоды безумия*
  - *Случайные эффекты в колоде*
10. *Матч-апы*



Все сборки Спелл Магов похожи друг на друга. Тут нет ничего удивительного: архетип может брать в колоду только заклинания, а их в Стандарте осталось немного.



Спелл Маг без Колоды Безумия

# Спелл Маг (Sanity)



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2



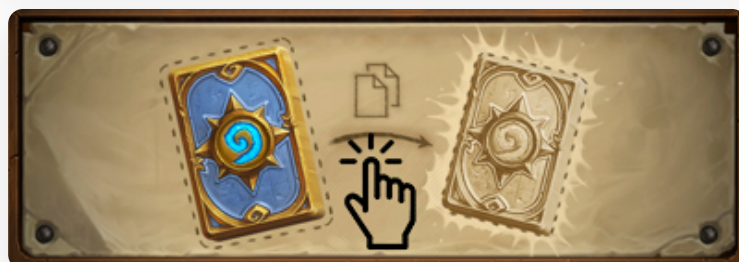
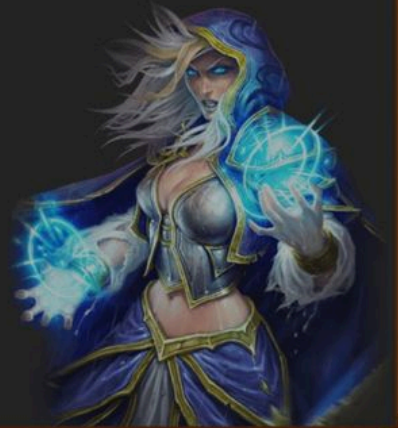


Классическая и оптимальная сборка после нерфов отказывается от [Колоды Безумия](#). Заклинание тянет винрейт Спелл Мага вниз и не помогает в агрессивных матч-апах. А в медленных поединках Маг обходится и без этого легендарного заклинания. Вместо [Колоды Безумия](#) используют вторую копию [Волны огня](#): она поможет чистить стол в большинстве матч-апов — так будет проще реализовать Маску К'Туна.

---

Спелл Маг с [Конусом холода](#)

# Спелл Маг с Конусом холода



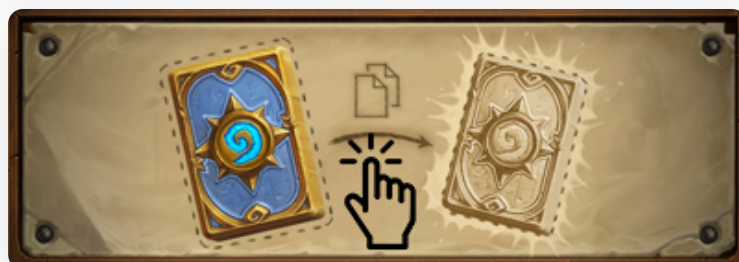
- - x1 Возгорание, x1 Волна огня
- + Конус холода

Две копии **Конуса холода** помогают в матч-апах с Паладинами, но слабы в поединках с Охотниками, Воинами и медленными оппонентами. Берите заклинание, если очень часто встречаете Паладинов.

---

Спелл Маг с **Колодой Безумия**

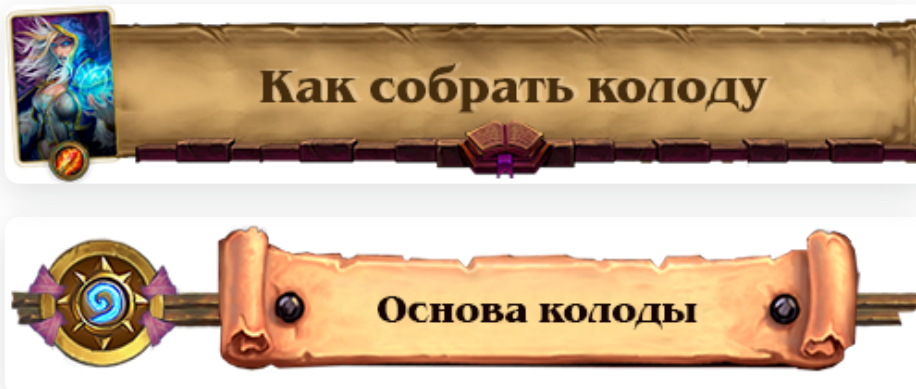
# Спелл Маг с Колодой Безумия



- - x1 Волна огня
- + Колода Безумия

С Колодой Безумия все еще можно поиграть, если вы не распылили это легендарное заклинание. Пусть такая сборка не оптимальна, она все еще не так уж ужасна: одна карта из 30 незначительно влияет на винрейт. Зато с Колодой Безумия Spell Маг, безусловно, намного веселее.

[К оглавлению](#)



Код основы колоды:



Основа колоды — карты, которые есть в каждой или почти в каждой версии архетипа. У Спелл Мага большая основа колоды, потому что он серьезно ограничен в декбилдинге. Всего в основе 25 карт — их берут всегда или почти всегда.

Дополнить основу колоды совсем не трудно. Чаще всего у Спелл Магов нет особого выбора среди опциональных карт. Хотя если вы хотите поэкспериментировать, следующий раздел покажет основные опции на выбор.

## Опциональные и технические карты

### Популярные технические карты

#### Спелл Маг



**Сфера всезнания** — оружие берут не так часто, хотя оно делает Мага гибче и вариативнее. Проблема в том, что тут же оно не делает совсем ничего, так что Маг теряет в темпе.

**Сфера всезнания** плохо синергирует с **Освежающей ключевой водой**: если вы его "топдеknите" с этого заклинания, то восстановите только 2 маны, а не 4. Поэтому оружие берут не так часто.

**Бисквиты из маны** — заклинание используют редко, потому что без **Колдовского потока** оно мало что делает. Да и у Мага есть, чем заполнить 30 слотов эффективнее.

**Прилив сил** — еще одна редкая опция из-за высокой стоимости. Есть смысл играть **Прилив сил** только в лейтгейме, но и в этом случае эффект достаточно рандомный и не всегда полезный.

**Антимагия** — мало кто ожидает этот секрет в колоде Спелл Мага, чем можно воспользоваться. Будет полезен против других Магов. Но все же **Антимагия** редко окупает себя, особенно на высоких рангах игры.

**Возгорание** — часто берут это заклинание, потому что оно помогает в агрессивных противостояниях. Да и часто пригодится во многих других.

**Конус холода** — эффект заморозки не решает проблему стола противника, а только откладывает ее. Поэтому обычно вместо него берут **Возгорание**, а вместе этим заклинаниям редко находится место.

**Ледяная преграда** — отличный секрет, если вы встречаете много агрессивных оппонентов. Но в других матч-апах делает не так многое.

**Портал ветра Пустоты** — будет полезен во всех поединках, но особенно в зеркальном матч-апе, потому что оппонент сразу же активирует его эффект.

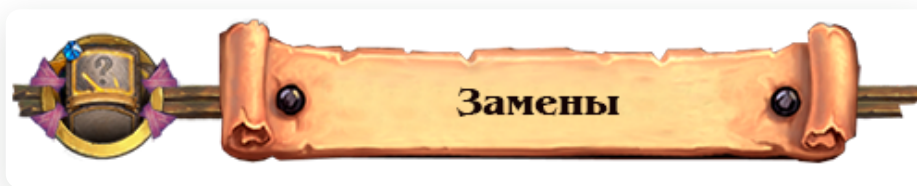
**Метание колец** — активировать эффект порчи не всегда просто, но если получается, **Метание колец** делает многое. Чаще всего раскапывают **Ледяную преграду**, **Портал ветра Пустоты** или **Антимагию**. Но могут быть полезны и более ситуативные секреты.

**Колода Безумия** — не оптимальное дополнение колоды, но скорее фановая и веселая карта, которая разнообразит геймплей.

**Глубокая заморозка** — используют редко, потому что заклинание медленное и недостаточно агрессивное. **Маска К'Туна** полезнее в большинстве ситуаций.

**К'Тун Расколотый** — плохая карта для Спелл Мага, несмотря на свою популярность. Сборки без древнего бога выступают лучше, тем более в актуальной мете, где так много зеркальных матч-апов и агрессивных колод. Против них **К'Тун Расколотый** мало полезен.

[к оглавлению](#)



Спелл Маг — недорогая колода, но все же в ней есть несколько легендарок и эпиков. Далее о том, можно ли их заменить и как.



**Колода Безумия** — без легендарки легко можно обойтись. Более того, без нее Спелл Маг станет даже сильнее. Заменяют на вторую копию **Волны огня**.



**Возгорание** — можно заменить **Конусом холода** или любой другой картой из списка опциональных. Маг легко обходится без **Возгорания**.



**Стрелы инволюции** — избавиться от них сложно, но все же возможно. Опять же, прямых замен нет, так что используйте другое заклинание на ваш вкус. Будьте готовы к усложнению матч-апа с **Паладином**.

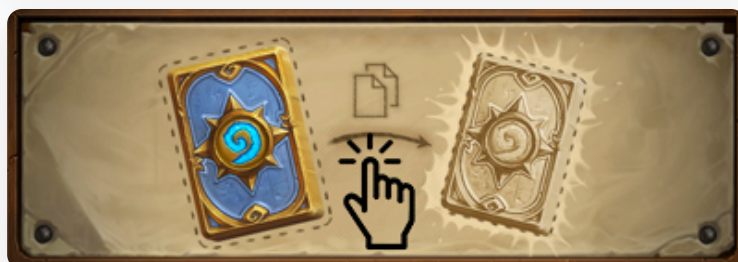


**Апекситовый заряд** — без этой карты Спелл Маг не может обойтись. Обязательна для крафта, если вы хотите поиграть архетипом до нерфов. Но не факт, что изменят ее, так что компенсации пыли вы можете не получить.



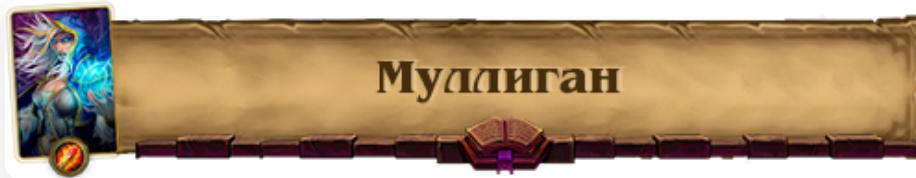
**Максимально бюджетный Спелл Маг**

# Максимально бюджетный Спелл Маг



Максимально бюджетная версия Спелл Мага обойдется в 2160 чародейной пыли. Из дорогих карт тут только **Апекситовый заряд**, без которого архетип никак не может обойтись.

[к оглавлению](#)



Муллиган Спелл Мага достаточно простой и почти не меняется в зависимости от класса, с которым вы встречаетесь. Сначала мы поговорим об общих правилах выбора карт в стартовую руку.

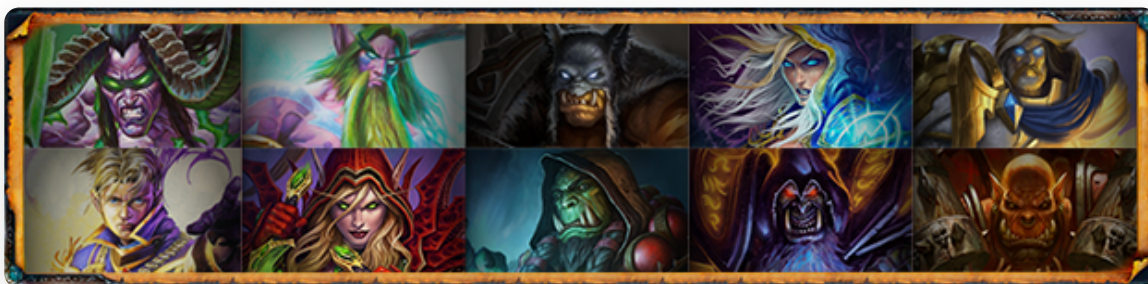
Будьте готовы к **агрессивному муллигану**. Это значит, что вы должны искать только самые лучшие карты, но сбрасывать и слабые, и неплохие. Нацеливайтесь только на лучшие.



- ▶ Всегда оставляйте **Колдовской поток**. Всегда оставляйте вторую копию.
- ▶ Всегда оставляйте **Источник силы**. В любом количестве.
- ▶ Всегда оставляйте **Освежающую ключевую воду**. В любом количестве.
- ▶ Если в руке есть **Колдовской поток**, оставляйте **Интеллект чародея** или комбинацию **Археоведение + Зубрежка**.
- ▶ Если вы играете сборкой с **Колодой Безумия**, оставляйте заклинание против самых медленных противников.



**В редких случаях** на муллигане пригодятся Заморозка мозгов, Археоведение, Интеллект чародея, Стрелы инволюции и Апекситовый заряд. Подробнее об этом далее.



**Охотник на демонов:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

**Воин:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Интеллект чародея.

**Паладин:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой и Монеткой — Заморозка мозгов.

**Охотник:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Археоведение.

**Друид:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

**Разбойник:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы.

**Шаман:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой и Монеткой — Заморозка мозгов.

**Маг:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы. С очень хорошей рукой — Апекситовый заряд.

**Жрец:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Интеллект чародея, Колода Безумия.

**Чернокнижник:** Колдовской поток, Освежающая ключевая вода, Источник силы, Колода Безумия.

[к оглавлению](#)





### Суть архетипа

Спелл Маг — простая колода по своей задумке. Архетип обращается к 30 заклинаниям, доступным классу. Раз так, в его распоряжении появляются мощные **Апекситовый заряд** и **Источник силы**, а **Освежающая ключевая вода** всегда восстанавливает всю затраченную ману. К тому же намного больше влияния оказывают **Колдовской поток** и **Колода Безумия**. Благодаря этим картам Спелл Маг и существует. Притом существует очень успешно.

Спелл Маг в большей степени полагается на заклинания взрывного урона — их у архетипа предостаточно. Пока он агрессивно атакует противника **Огненными шарами** и **Масками К'Туна**, с угрозами оппонента борются **Стрелы инволюции**, **Возгорание**, **Заморозка мозгов** и другие карты. Но при этом Спелл Маг вполне способен генерировать своих существ на столе с помощью **Источника силы**, **Археоведения**, **Портала ветра Пустоты**, а важнее всех **Апекситовый заряд**. В результате получается универсальная колода, которая может и защищаться, и наступать, побеждать со стола и с помощью заклинаний взрывного урона.

Немаловажную роль играет и **Колода Безумия**, которая полностью меняет колоду Спелл Мага и даже его стиль игры. О том, как меняется колода, — чуть ниже в этом разделе.

Спелл Маг существовал и в прошлых дополнениях. **Но никогда не был так силен и эффективен**. Так хорош он стал не только благодаря новым картам — **Рунической сфере** и **Освежающей ключевой воде**, но и благодаря **рандомному пулу карт**.

Архетип генерирует много случайных эффектов. **Апекситовый заряд** призывает случайную угрозу за 5 маны. **Колода Безумия** превращает заклинания в случайные за +3 стоимость. Похожие эффекты есть у **Рунической сферы**, **Археоведения**, **Источника силы**. Опять же, сами по себе эти карты не изменились, но серьезно изменился набор опций, с которыми они взаимодействуют.

Если в Ярмарке безумия **Источник силы** мог сгенерировать один набор существ, то в **Закаленных Степях** он совсем другой. Существ Мага стало намного меньше, потому что три дополнения ушли в **Вольный режим**. К тому же существенно изменились и другие карты. Вместо базового и классического наборов теперь есть **Основной набор** —

он намного меньше. В результате [Источник силы](#) генерирует куда меньший набор существ. То же и с [Колодой Безумия](#) или [Рунической сферой](#).

И дело не только в маленьком количестве случайных эффектов, а в том, какие они. И пул случайных дорогостоящих заклинаний, и пул существ Мага, и пул заклинаний Мага очень сильны. Там осталось мало ситуативных опций, мало карт, которые работают только в определенных ситуациях или с другими определенными картами. Зато там есть много универсальных карт.

[к оглавлению](#)



### Геймплей без Колоды Безумия

Оптимальные сборки не играют [Колоду Безумия](#) вовсе. А даже если вы и взяли это заклинание, оно не всегда придет в руку вовремя или у вас будет время на его розыгрыш.

Геймплей Мага без [Колоды Безумия](#) достаточно простой, потому что большинство заклинаний выполняют простые прописанные функции. Например, [Стрелы инволюции](#) и [Заморозка мозгов](#) контролируют стол — в их розыгрыше трудно ошибиться. То же с источниками добора, секретами и AoE способностями.

Все чуть сложнее со **взрывным уроном** — [Огненным шаром](#), [Апекситовым зарядом](#) и [Маской К'Туна](#). Их можно сыграть и для зачистки стола, и для нанесения взрывного урона по герою противника. Тут действуйте по ситуации в зависимости от матч-апа, положения на столе, количества карт в руке и т.д. **Не бойтесь играть агрессивно** — на 4 маны вполне можно запустить [Огненный шар](#) "в лицо" противника, если нет хода лучше. То же и с [Апекситовым зарядом](#) — это отличный темповый инструмент, который поможет и убрать существо врага, и поставить свое. Но его можно использовать и для агрессии. Агрессия тем оправданнее, чем больше взрывного урона в вашей руке и чем меньше здоровья у оппонента.

**Маг вполне может сыграть и медленнее.** Для этого понадобятся много добора, желательно [Источник силы](#) и способы борьбы за стол. Заклинания извлекают много выгоды, если скомбинировать их в правильном порядке. Например, [Археоведение](#) + [Зубрежка](#) позволит добрать много карт в руку. Много выгоды принесут [Руническая сфера](#) и некоторые существа с [Источника силы](#).

Важная карта в колоде — **Освежающая ключевая вода**. Играть заклинание очень просто: оно всегда даст в руку 2 карты и восполнит 4 маны. Постарайтесь не играть **Освежающую ключевую воду** через Монетку на 3 мане, потому что в этом случае заклинание восполнит только 3 маны. Хотя и этого может быть достаточно, например, если у вас мало карт в руке и есть вторая копия **Освежающей ключевой воды**.

[к оглавлению](#)



#### Геймплей после Колоды Безумия

**Главное правило Спелл Мага** — если в руке есть и **Колода Безумия**, и **Колдовской поток**, **всегда сначала играйте Колоду Безумия**.

**Колдовской поток** удешевит все карты в колоде. И после этого **Колода Безумия** сделает их дороже на 3, учитывая текущую стоимость. Выгоднее, чтобы текущая стоимость составляла максимум и не была ничем снижена.

После захода **Колоды Безумия** геймплей Спелл Мага существенно меняется. Старайтесь как можно быстрее сыграть это заклинание — на 4 маны или позднее с заходом легендарки. Добирать карты лучше уже после того, как вы преобразуете колоду. Но опять же, экономить добор стоит только в случае, если **Колода Безумия** уже в руке.

После розыгрыша **Колоды Безумия** геймплей Мага становится достаточно рандомным. Вы полностью полагаетесь на случайные "топдеки" — как много добора, тяжелых, универсальных и ситуативных заклинаний вы получите. В среднем заклинания будут сильнее, если до **Колоды Безумия** вы не играли **Колдовской поток** — про это написано выше.

В случае с заклинаниями за 0-5 маны сложно сказать, какими они будут, хотя их и половина в колоде. Пул дешевых заклинаний слишком широкий. Действуйте по ситуации, подбирайте нужные ситуации для розыгрыша карт. Как и всегда, в плохих ситуациях рассчитывайте на хорошие "топдеки", а в хороших будьте готовы к плохим.

Если в руке есть **бесполезное заклинание**, которое вы точно никогда не сыграете с выгодой для вас, например **Темный портал** или **Колода Хаоса**, не спешите использовать его. **Пусть оно лежит в руке до конца игры**, а оппонент будет гадать, что же это. Не играйте бесполезные заклинания просто так. Может быть, в будущем они пригодятся

для ответа на [Антимагию](#). А если даже и нет, лучше оставить какой-то элемент неожиданности.

**Ситуация становится интересной с заклинаниями за 6-10 маны.** Их в игре очень мало из-за ротации трех дополнений, классического и базового наборов. Как много таких заклинаний вы получите — зависит от разыгранного ранее [Колдовского потока](#). Если вы совсем не играли удешевления, то у вас в колоде будет несколько заклинаний за 10, 8, 7 маны, а также много за 6.

Ниже представлены все заклинания в Стандарте за 6-10 маны. Изучив их, вы лучше поймете, почему Спелл Маг так силен после розыгрыша [Колоды Безумия](#).

Все заклинания в игре за 6 маны



Среди заклинаний за 6 маны очень много добора. Добор крайне важен для Мага после того, как он использует [Колоду Безумия](#) — нужно найти как можно больше опций, ведь некоторые из них могут быть слабыми и бесполезными.

Благо среди шестерок 4 карты, которые обеспечивают Мага мощным источником перебора колоды — [Череп Гул'дана](#), [Дар природы](#), [Спринт](#) и [Рука Гул'дана](#).

Все заклинания в игре за 7 маны



Среди заклинаний за 7 маны много зачисток стола, которые тоже будут полезны. Единственной бесполезной картой станет только **Вручение диплома**.

Интересный вопрос с **Парадом планет** — стоит ли его использовать? Да, если у оппонента много дешевых карт в руке, а у вас карт мало. Нет, если наоборот. Учитывайте возможности архетипа оппонента: играет ли он много дешевых карт (Миракл Разбойник, агро колоды) или мало дорогих (Друид, Чернокнижник).

Все заклинания в игре за 8 маны



Среди заклинаний за 8 маны много бесполезных опций — [Самоцвет Н'Зота](#), [Идол И'Шараджа](#), [Звери-защитники](#). Благо вы получите мало заклинаний за 8 маны, если сыграете [Колоду Безумия](#) просто так. Только под двумя Колдовскими колодами все заклинания, изначально стоящие 7 маны, превратятся в "восьмерки".

Но тут есть и полезные опции: [Глубокая заморозка](#), [Щит Кенария](#), [Приливная волна](#) и [Круговерть Пустоты](#) — отличные заклинания.

Все заклинания в игре за 9 маны



В Стандарте всего лишь одно заклинание за 9 маны, зато какое. [Манускрипт надежды](#) спас много Спелл Магов в агрессивных матч-апах и тяжелых ситуациях.

Вы получите много [Манускриптов надежды](#) в колоде, если до [Колоды Безумия](#) используете один [Колдовской поток](#). Но во всех остальных случаях [Манускрипт надежды](#) найти трудно или даже невозможно.

Все заклинания в игре за 10 маны



Два заклинания за 10 маны обладают разрушительной силой и могут принести победу в партии. Гром в Награнде намного универсальнее, а Выживание сильнейшего вы можете использовать только как бафф существ на столе — их еще нужно поставить.

[к оглавлению](#)



### Случайные эффекты в колоде

У Спелл Мага, помимо Колоды Безумия, есть и другие случайные эффекты. Далее подробный их разбор.

**Все заклинания Мага** генерирует Руническая сфера. Тут полезны в первую очередь карты, которые изначально есть в колоде Мага. В начале игры ищите Колдовской поток, Освежающую ключевую воду, Источник силы, добор. В мид и лейтгейме будут полезны источники добора и взрывной урон.

Старайтесь не генерировать секреты просто так: под них нужны специфичные матч-апы и определенная ситуация. Если всего этого нет, лучше раскопать что-то другое.

Бесполезных заклинаний у Мага нет. Но есть такие, которые будут приносить немного импакта. Например, это Дикий огонь, Бисквиты из маны, Шальная звезда, Шквал, Заключительный фейерверк, Зелье иллюзии.



Археологические находки станет источником существ с уроном от заклинаний. Он нужен не только для взрывного урона, но и для Зубрежки. Старайтесь комбинировать Зубрежку вместе с каким-то существом с Спд, иначе от заклинания будет немного толку.

Не раскапывайте **Звездочета Солариан**. Своим предсмертным хрипом она замешает в колоду существо, так что испортит **Апекситовый заряд** и **Источник силы**. Не так полезна **Хранительница Эгвин**, хотя ее можно брать просто как 5/5 угрозу с 2 Спд за 4 маны — под взрывной урон или **Зубрежку** в лейтгейме она заходит хорошо.

Топовые раскопки — **Партнер для эксперимента**, **Пленный феникс** и **Маг крови Талнос**.



**Источник силы** даст **три случайных существа Мага в вашу руку**. Их пул больше, и тут много достаточно бесполезных или по крайней мере ситуативных угроз. Хотя есть достаточно универсальных существ, которые вы сможете сыграть во всех ситуациях.

Интересно **Магическое светило**: оно хорошо работает, если вы ранее сыграли **Колоду Безумия**.

Не пытайтесь извлечь максимум выгоды из существ с какими-то условиями, если этих условий нет в руке. Играйте в темп **Мастера игры**, **Оккультисту-призывательницу**, **Провидца Воржея** и **Элементалю фейерверков**. Чаще всего на максимум реализовать их вы не сможете.

### Все существа Мага





**Случайных пятых дропов в игре много** — 65 штук. Их призывает **Апекситовый заряд** своим особым эффектом. Большинство угроз обладают высокими характеристиками и даже полезными эффектами, а слабых существ не так уж много.

Как и всегда, рассчитывайте на хорошие пятые дропы в плохих ситуациях. А если все хорошо, отыгрывайте от неудачных заходов.

Что призывает **Апекситовый заряд**

## Всего существ - 65

Провокация - 12 Рывок - 0 Натиск - 7

## Топовые существа



[К оглавлению](#)



### Агро и Секрет Паладины

В этом матч-апе **Стрелы инволюции** можно использовать не жадно: любые угрозы под баффами или с высоким показателем атаки подойдут. Заклинание ценное и сильное: полезно сгенерировать его дополнительные копии. Будет полезно и **Возгорание**, особенно если оппонент не расставит своих существ вокруг этого заклинания.

Не забывайте про **Приговор**, который особенно опасен после 5 маны Паладина или с разыгранным **Всадником на крабе**. Старайтесь держать в руке ответ на мелкие угрозы Паладина, если играете вторым номером.

При встрече с Секрет Паладином играйте вокруг трех секретов: **О мой Йогг!**, **Отмщение** и **Скачущий спаситель**. У Паладинов есть и другие секреты, но они не так опасны. **О мой Йогг!** обыграть сложнее всего. Держите в руке Монетку, а если ее нет, **Археоведение** или другое слабое и дешевое заклинание. Маг вынужден играть Монетку сразу же, как только увидит секрет, потому что он каждый ход использует заклинания. Но если вы сыграли ранее **Источник силы**, можно выставить существ и проверить неизвестный секрет — он может быть и **Отмщением**, и **Скачущим спасителем**. Если ситуация тяжелая, рискуйте и не играйте Монетку сразу же после секрета в надежде, что это не **О мой Йогг!**. **Скачущего спасителя** обыграть проще. Три заклинания за ход Маг играет не так уж часто. Если ожидаете **Отмщение**, задумайтесь о том, чтобы не убивать отдельную мелкую угрозу: секрет сделает стол Паладина только сильнее.



### Спелл Маг

Зеркальный матч-ап — во многом поединок удачи. Кому зайдут лучше карты со старта, кто найдет больше добора, кто сгенерирует лучших существ и заклинания, тот и победит.

Пусть оба Мага могут играть агрессивно, чаще всего вы будете бороться за ресурсы в руке — проиграет тот, у кого первого закончатся хорошие карты для борьбы за стол.

Если вам пришла такая рука, с которой не сгенерировать достаточно угроз на столе, попробуйте сыграть сверхагрессивно и атакуйте противника заклинаниями и силой героя. Может быть, вы успеете продавить оппонента только взрывным уроном. Этот подход рискован, если противник сыграл один **Колдовской поток** и **Колоду Безумия** — так у него будет доступ к нескольким **Манускриптам надежды**.

Если у врага мало здоровья, постарайтесь не активировать **Ледяную преграду**. Часто вы сможете победить без атак существ, а только взрывным уроном со стола. Хотя и не во всех ситуациях.

С **Метания колец** ищите **Антимагию** и **Портал ветра Пустоты**.



### Контроль Чернокнижник

Агрессия и взрывной урон — это то, как вы должны переиграть оппонента. Действуйте темпово и старайтесь наступать до того, как оппонент наберет 7-9 маны. Если вы

будете играть агрессивно, Чернокнижник не сможет постоянно использовать силу героя, а это уже хорошая предпосылка для победы.

Если он сыграет Лорда Джараксуса, не боритесь с 6/6 Инфералами — замораживайте их или игнорируйте, пока здоровье позволяет.

Партию можно и затянуть, если вы сыграете Колоду Безумия. Но вы все равно должны действовать первым номером, потому что в долгосрочной перспективе Контроль Лока не переиграть.



### Манускрипт Паладин

Неплохо играет со Spell Магом. Паладин может и давить со стола, и восстанавливать здоровье. Он без особых проблем чистит стол от немногочисленных угроз Джайны.

Чтобы переиграть Паладина, нужно правильно сыграть Стрелы инволюции, а также в целом набрать достаточно высокий темп. Стрелы инволюции помогают в борьбе со многими угрозами Утера: и Теланом Фордрингом, и 8/8 провокацией с Манускрипта надежды, и существ под разными баффами. Соблазнительно использовать Стрелы инволюции для ответа на мелкую угрозу под баффом Манускрипта мудрости. Но часто лучше этого не делать, потому что выгоды это принесет недостаточно.

Чаще всего Манускрипт Паладины играют секреты. Много проблем доставит О мой Йогг!. Старайтесь приберечь для него Монетку. Правила игры вокруг секретов такие же, как и в случае с Секрет Паладином — об этом речь шла выше.



### Раш Воин

У оппонента мало взрывного урона, а все угрозы на столе можно без особых проблем чистить заклинаниями и замедлять. Не рассчитывайте на то, что ваши угрозы переживут ход противника. Чаще всего Маг не ставит на свою половину ничего, потому что Воин в любом случае зачистит стол угрозой с натиском. А часто розыгрыш существ даже плох для Мага, потому что Воин реализует эффекты Властителя Рунтака или Щита доблести.

Многое в матч-апе сделают Стрелы инволюции, а еще Конус холода. Из существ с Спд в приоритете Пленный феникс.

Старайтесь подготовить летальный урон заклинаниями до 8-9 ходов Воина. К этому моменту он сыграет Хулигана и Алекстразу Хранительницу Жизни — оба существа

доставят Магу серьезные угрозы.



### Миракл Разбойник с Заставами и без

Важная угроза для зачистки — [Связной](#), но его убрать со стола достаточно просто. Обычно в ход со [Связным](#) на столе появится много других угроз: держите [Волну огня](#) для этого случая.

И Маг, и Разбойник играют в своих стилях в этом матч-апе, и часто не так активно взаимодействуют друг с другом. Вы можете продавить оппонента только взрывным уроном, то же может и Разбойник с хорошим заходом или с хорошим исполнением.

В поединке не так много универсальных советов, потому что многое зависит от того, как играет Разбойник и какие карты пришли к нему в руку. Маг же может выступать не только агрессором: с [Колодой Безумия](#) вполне можно "затерпеть" и переиграть оппонента по выгоде. Но в этом случае понадобятся какие-то исцеляющие эффекты.

### АГРО КОЛОДЫ

Матч-ап с агро колодами не такой простой, потому что Маг хочет играть первым номером, а это делать сложно против сверхагрессивных противников.

Если вы играете позади, затягивайте партию всеми силами и рассчитывайте на то, что переиграете оппонента по выгоде. Родного исцеления у Мага нет, а [Ледяной преграды](#) часто не хватает. Поэтому вы не можете позволить себе получение большого количества урона со стола.

Маг побеждает, если у него получается захватить стол и после этого быстро продавить оппонента со стола. Другой вариант — случайные карты с [Колоды Безумия](#) и других источников, хотя после нерфов это достаточно медленное условие победы.

До скорых встреч!

[к оглавлению](#)