

КОЛОДА HEARTHSTONE · АРХИВ

# Биг Спелл Маг (июль 2018). Гайд по колодам Ведьмин Лес.

18.07.2018

Гайды

Гайды Ведьмин лес

Биг Спелл Маг

ПЛАТНЫЙ  
КОНТЕНТ



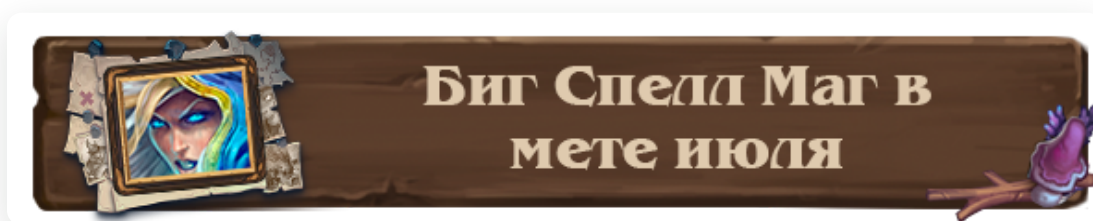
Здравствуйте, уважаемые читатели портала [kolodahearthstone.ru](http://kolodahearthstone.ru)!

Главенство одних архетипов над другими – обычное дело для Hearthstone. Одни классы уверенно поднимаются в гору, поражая всех серьезными результатами, другие же остаются на задворках меты. При этом далеко не всегда второстепенные герои принципиально хуже главных: многие из них слишком сложны в освоении или же уступают большинству руководящих архетипов, в силу чего не могут проявить себя во всей красе.

К таким героям относится и сегодняшний персонаж – Биг Спелл Маг. Колода серьезная, многогранная, имеющая большой потенциал. Это одна из разновидностей Контроль Мага, появившаяся во времена Кобольдов и катакомб. Уже тогда архетип выбирали скорее те, кто предпочитает неординарный подход к игре, чем любители быстрых и легких побед. Не изменилось это и сейчас. Колода сильна и интересна, но продвигаться



- *- Переигрывание основных комбинаций оппонента*
- *- Как правильно разыгрывать Ледяного лича Джайну*
- *- Как правильно использовать Вестника рока*
- *- Как правильно использовать Превращение и другие точечные ремувалы*
- *- Важные советы*
- *Карты со случайным эффектом*
- *Матч-апы*
- *Как играть против Биг Спелл Мага*
- *Заключение*



Биг Спелл Маг — неплохой выбор для ладдера, если рассматривать результаты этого архетипа в конкретных матч-апах. Как уже было сказано ранее, главная проблема колоды не в том, что мета для нее неблагоприятна, а в том, что играть этой колодой долго и сложно.

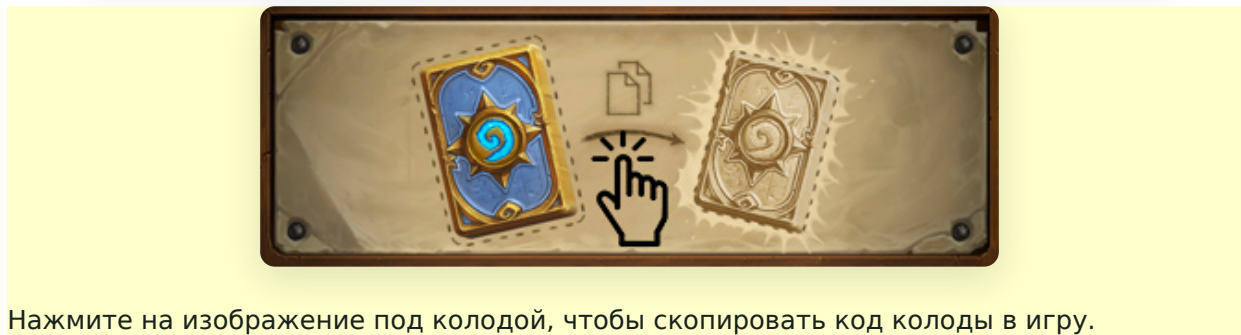
В мете есть три популярные агро колоды: Нечетный Паладин, Зоолок и Нечетный Разбойник. Всех их Биг Спелл Маг встречает с радостью, что крайне важно. Впрочем, есть один агрессивный архетип меты, матч-ап с которым не столь хорош — это Темпо Маг. Благо, встречается он намного реже представленных выше агро колод.

У героя статьи есть и неприятные матч-апы. Токен Друид, например, большая проблема для фанатов Биг Спелл Мага. Аналогичная история с [Дрыжеглот Шаманом](#). Был период, когда о нем позабыли и на первом плане был Четный Шаман, но теперь ОТК архетип вернулся и вновь наказывает большинство контроль колод, к которым относится и герой статьи. Квест Воин — еще одна проблема. В рейтинге можно встретить даже Квест Жреца — колоду, которую невозможно переиграть по выгоде даже Биг Спелл Магу из-за одного только [Архиепископа Бенедикта](#). Нельзя не отметить также Рекрут Охотника и Куболока — еще одна пара трудных противников.

Хорошие новости в том, что на этом плохие матч-апы кончились. Биг Спелл Маг отлично справляется со многими другими не агрессивными архетипами ладдера: [Малигос Друидом](#), [Таунт Друидом](#), [Жрецами](#), [Разбойниками](#), [Четным Чернокнижником](#) и многими другими.

Не забывайте и о том, что негативные показатели Биг Спелл Мага не всегда обусловлены только тем, что матч-ап тяжел: все-таки колода действительно сложна и требует серьезного к себе подхода, поэтому статистика не всегда радует. Однако если вы приобретете соответствующий опыт и будете знать обо всех тонкостях игры, даже невыгодные матч-апы могут стать для вас не такой уж серьезной проблемой.

## Сборки архетипа

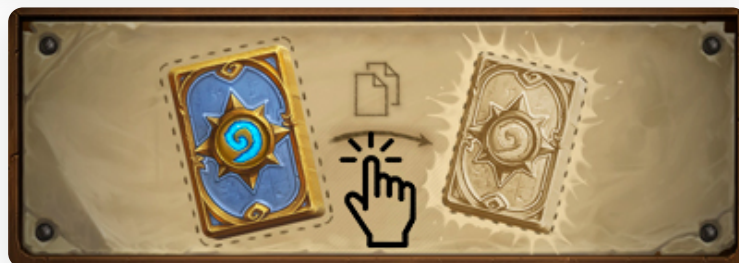
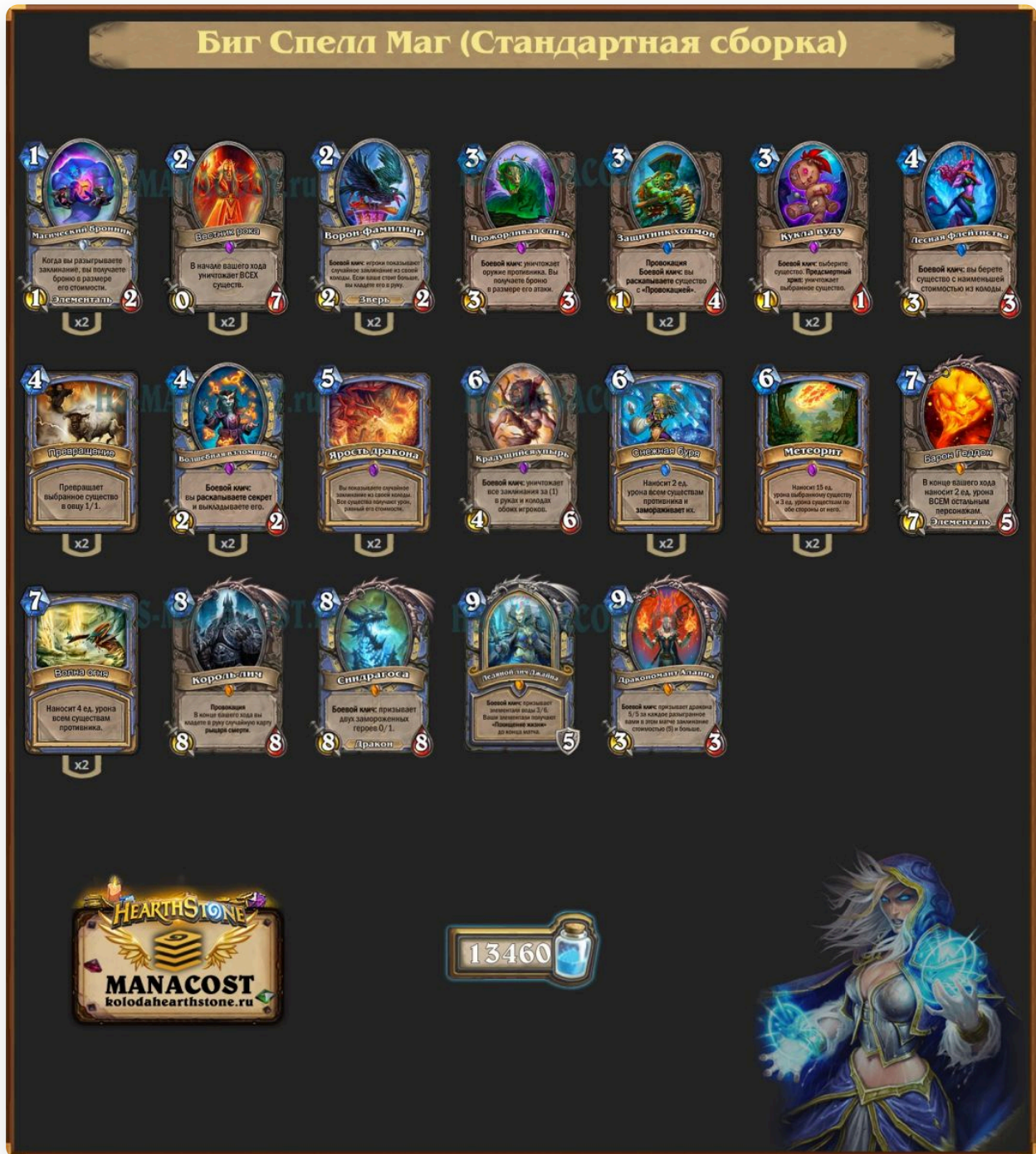


Нажмите на изображение под колодой, чтобы скопировать код колоды в игру.

Краткое содержание раздела

Сборки Биг Спелл Мага отличаются немногим: как правило, некоторыми легендарными существами и количеством таких опций, как [Лесная флейтистка](#), [Волшебная взломщица](#), [Кукла вуду](#). Анти агро сборки добавляют [Смоляных стражей](#), иногда возможны опции вроде [Поганища](#), если вам хочется добавить еще больше зачисток. Для медленных матчей подойдет [Первопроходец Элиза](#). Самая популярная сборка представлена первой и принадлежит игроку [TicTac](#).

## Биг Spell Маг от riku97



Стандартная версия колоды, использующаяся большинством любителей архетипа. Здесь присутствует одна Лесная флейтистка, две Волшебные взломщицы и Прожорливая слизь в качестве ремувала оружия.

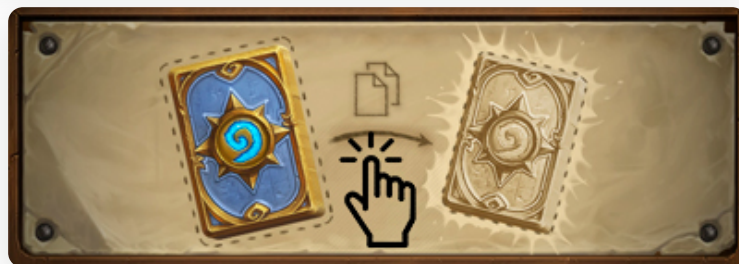
Примечательно отсутствие Алекстразы, которую можно взять вместо Синдрагосы.

# Биг Спелл Маг от Evangelion

**Биг Спелл Маг от Evangelion**

<p><b>1</b></p> <p><b>Магический Бронник</b></p> <p>Когда вы разыгрываете заклинание, вы получаете броню в размере его стоимости.</p> <p><b>1</b> <b>Элементаль</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ветеринар</b></p> <p>В начале вашего хода уничтожает ВСЕХ существ.</p> <p><b>0</b> <b>7</b></p> <p>x2</p>	<p><b>2</b></p> <p><b>Ворон-фамилляр</b></p> <p>Боевой маг: игрок показывает скрытые заклинания из своей колоды. Если ваша стоимость больше, вы кладете его в руку.</p> <p><b>2</b> <b>Зверь</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Служитель Боя</b></p> <p>Каждый раз, когда это существо получает урон, вы берете карту.</p> <p><b>1</b> <b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Прожорливашка</b></p> <p>Боевой маг: уничтожает противника. Вы получаете броню в размере его атаки.</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Куплю Вуду</b></p> <p>Боевой маг: выберите существо. Предыдущий игрок: уничтожает выбранное существо.</p> <p><b>1</b> <b>1</b></p>	<p><b>3</b></p> <p><b>Защитник-колдун</b></p> <p>Провокация. Боевой маг: вы раскрываете существо с «Провокацией».</p> <p><b>1</b> <b>4</b></p> <p>x2</p>
<p><b>4</b></p> <p><b>Лесная Фея-истук</b></p> <p>Боевой маг: вы берете существо с наименьшей стоимостью из колоды.</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Превращение</b></p> <p>Превращает выбранное существо в оузу 1/1.</p> <p>x2</p>	<p><b>4</b></p> <p><b>Волшебная вьющица</b></p> <p>Боевой маг: вы раскрываете секрет и выкладываете его.</p> <p><b>2</b> <b>2</b></p> <p>x2</p>	<p><b>5</b></p> <p><b>Ярость дракона</b></p> <p>Вы показываете секреты заклинаний из своей колоды. Все существа получают драконий элементаль.</p> <p>x2</p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Красавица-вуду</b></p> <p>Боевой маг: уничтожает все заклинания за (1) в руках и колодах обеих игроков.</p> <p><b>4</b> <b>6</b></p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Токи Часовщица</b></p> <p>Боевой маг: вы кладете в руку случайное заклинание существа из призыва.</p> <p><b>5</b> <b>5</b></p>	<p><b>6</b></p> <p><b>Снежная буря</b></p> <p>Наносит 2 ед. урона всем существам противника и замораживает их.</p> <p>x2</p>
<p><b>6</b></p> <p><b>Метеорит</b></p> <p>Наносит 15 ед. урона выбранному существу и 3 ед. урона существам по обе стороны от него.</p> <p>x2</p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Барон Гедден</b></p> <p>В конце вашего хода наносит 2 ед. урона ВСЕМ остальным персонажам.</p> <p><b>7</b> <b>Элементаль</b> <b>5</b></p>	<p><b>7</b></p> <p><b>Волна огня</b></p> <p>Наносит 4 ед. урона всем существам противника.</p> <p>x2</p>	<p><b>8</b></p> <p><b>Синдрогоса</b></p> <p>Боевой маг: призывает двух замороженных горев 0/1.</p> <p><b>8</b> <b>Дракон</b> <b>8</b></p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Плывущий дух Лилины</b></p> <p>Боевой маг: призывает замороженного вора 1/1. Если заклинание показывает «Плывущий магик», до конца матча.</p> <p><b>5</b></p>	<p><b>9</b></p> <p><b>Драконохит-Аватара</b></p> <p>Боевой маг: призывает дракона 5/5 за каждый разыгранный вами в этом матче заклинание стоимостью (3) и больше.</p> <p><b>3</b> <b>3</b></p>	

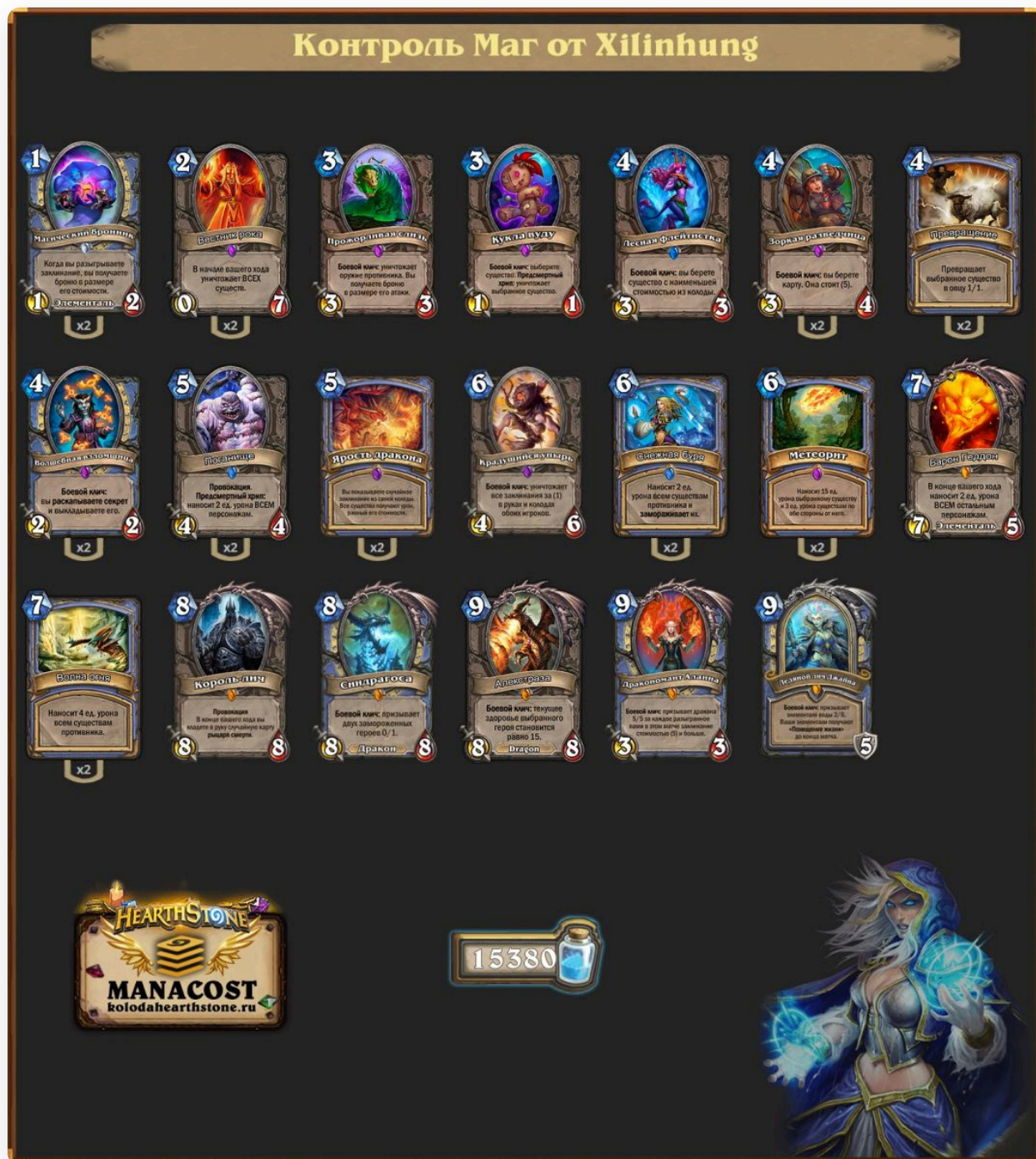
13100



Если у вас есть **Токи Часовщица**, почему бы не попробовать собрать колоду с ней? Эта легендарная карта может улучшить преимущественно медленные матч-апы, а еще

подарить вам массу безумных и интереснейших игровых моментов. Разве не ради этого стоит играть в Hearthstone?

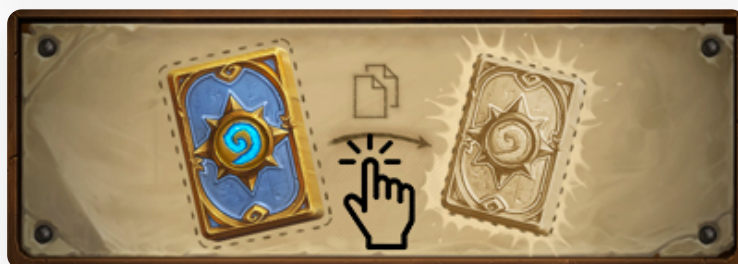
## Биг Spell Маг от Xilinhung



Весьма оригинальная сборка, дополненная еще одним AoE инструментом - **Поганищем**. Такой выбор обусловлен в первую очередь обилием в ладдере Токен Друидов и другим играющих от стола архетипов, против которых не бывает много массовых зачисток. Колода очень тяжелая, поэтому **Зоркая разведчица** может оказаться весьма полезной.

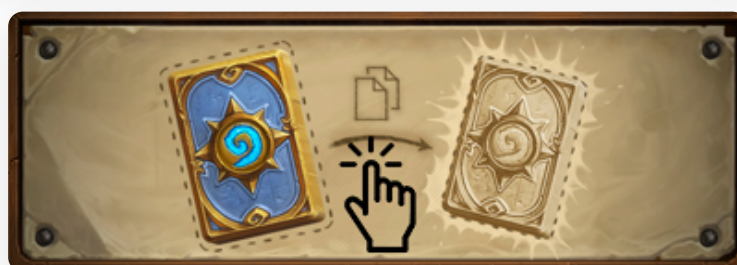
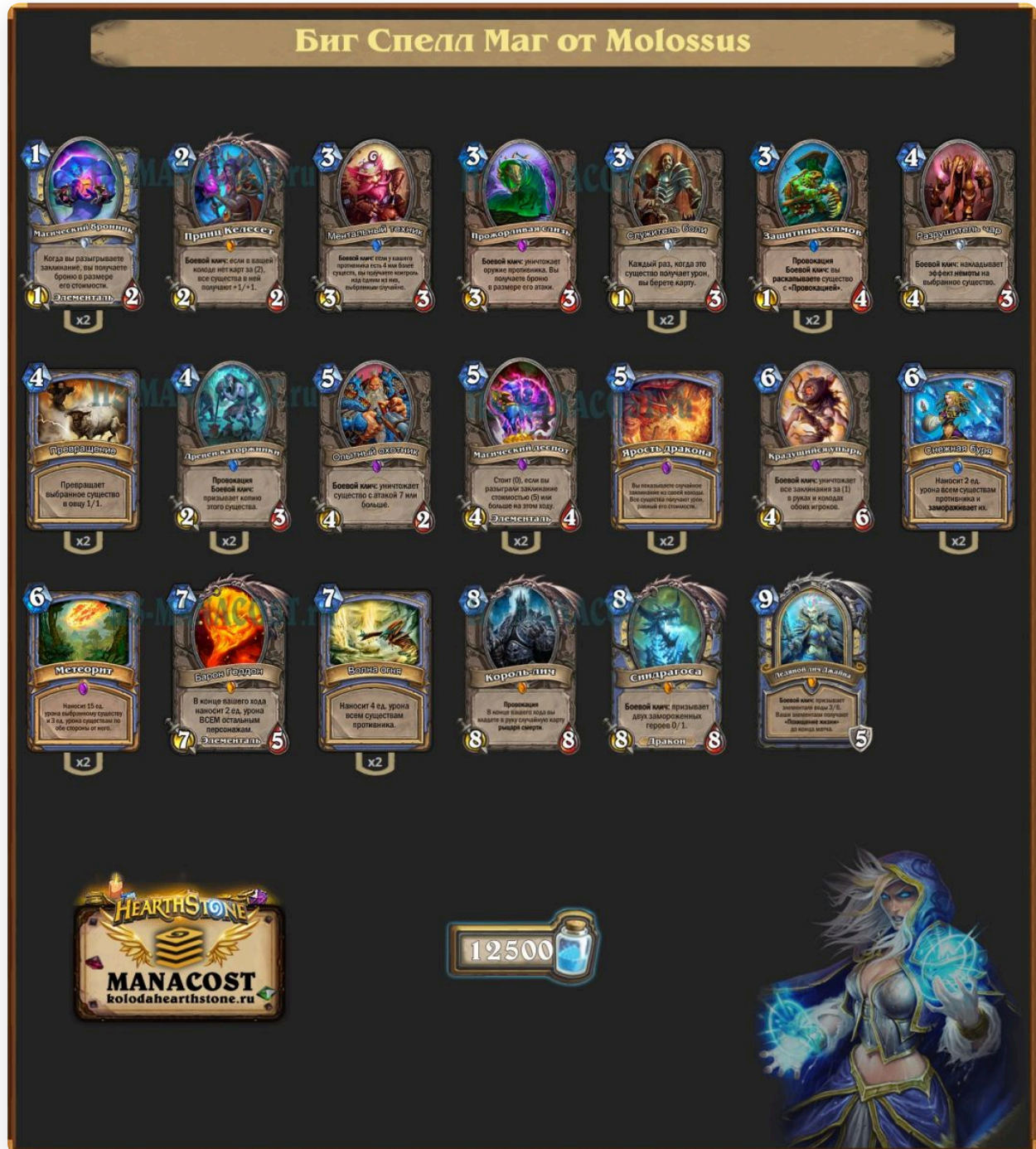
# Биг Spell Маг от SraDj

## Биг Spell Маг от SraDj



Данная версия примечательна тем, что использует **Первопроходца Элизу**, которая особенно ярко проявляет себя в медленных матч-апах. В остальном сборка вполне обычна и мало чем отличается от самой популярной.

## Биг Спелл Маг от Molossus



Кому нужны вторые дропы, если можно использовать [Принца Келесета](#)? Интереснейшая версия Биг Спелл Мага из топ-50 легенды отказывается от [Вестников рока](#) и [Воронов-фамилиаров](#), дабы взять не только [Принца Келесета](#), но и несколько других дешевых существ, которым так приятно дать +1/+1 характеристики.



Выбрано 20 / 30 карт		
1	Магический бронник	2
2	Вестник рока	2
2	Ворон-фамилиар	2
3	Кукла вуду	
4	Волшебная взломщица	
4	Превращение	2
5	Ярость дракона	2
6	Метеорит	2
6	Снежная буря	2
7	Барон Геддон	
7	Волна огня	2
9	Ледяной лич Джайна	

Основа колоды – это карты, использующиеся в каждой или почти каждой версии архетипа. У Биг Спелл Мага их 20 штук.

Биг Спелл Маг – это архетип, открытый для экспериментов, поэтому основных карт здесь не так много. Большая часть этой основы – дорогие заклинания (самое дешевое из них – [Превращение](#) за 4 маны).

[Защитник холмов](#) – популярная карта, встречающаяся, правда, не везде. Провокации важны для Биг Спелл Мага, и ранняя защита в лице [Защитника холмов](#) смотрится весьма неплохо.

[Волшебная взломщица](#) – хорошая альтернатива секретам, которые совсем не хочется класть в колоду с большими заклинаниями. Плюс механика раскопки позволит вам гибче подстроиться под ситуацию и выбрать лучший секрет из предложенных, а не просто разыгрывать то, что пришло вам в руку. По этим причинам [Волшебная взломщица](#) часто встречается в двух экземплярах. Но существуют версии, где ее нет вовсе.

Все чаще можно увидеть [Лесную флейтистку](#), игроки по достоинству оценили преимущества этой карты. Она хороша как перебор колоды и способ найти [Магического бронника](#), чтобы всегда иметь его под рукой.

Все нынешние сборки добавляют [Барона Геддона](#), поэтому он указан в основе колоды, однако это не такой строгий элемент архетипа, как, например, [Ледяной лич Джайна](#). Но все же существо крайне полезно, поэтому по праву занимает свое место в основе.

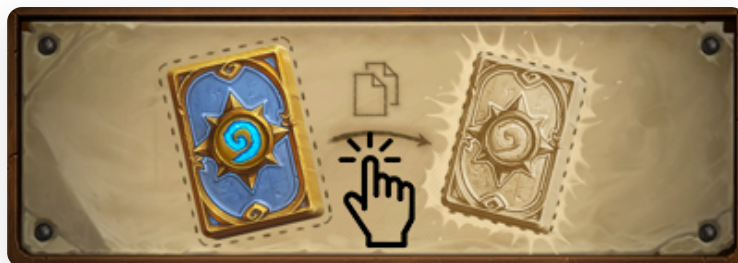
Сборка всегда дополняется и другими тяжелыми существами. [Король-лич](#), [Дракономант Аланна](#), [Алекстраза](#), [Синдрагоса](#) - самые распространенные варианты. Где-то встречаются все четыре эти карты, где-то лишь некоторые из них.



Краткое содержание раздела

Заменам поддаются не все карты Биг Спелл Мага, нельзя отказываться от [Ледяного лича Джайны](#), [Ярости дракона](#), [Вестника рока](#). Очень нежелательно избавляться от [Куклы вуду](#) и [Метеорита](#).

Самая дешевая сборка включает в себя одну легендарную и шесть эпических карт, а стоимость ее составляет 5080 пыли. Однако эта сборка отказывается от многих полезных карт, поэтому едва ли сможет сравниться с полноценными колодами. Код колоды можно скопировать, нажав на картинку:



Биг Спелл Мага определенно нельзя назвать дешевой колодой, его основа содержит несколько дорогих карт, и не все они поддаются легкой замене. [Ледяной лич Джайна](#) категорически незаменима, без нее просто нет смысла составлять любую версию Контроль Мага, так как это ключевая карта, обеспечивающая победу во многих матчах. [Вестник рока](#), [Ярость дракона](#) и [Метеорит](#) - не менее важные «эпики», разве что без [Метеорита](#) еще можно как-то обойтись, но все же нежелательно. [Волшебная взломщица](#) и [Кукла вуду](#) тоже очень полезны, но им можно найти замену.

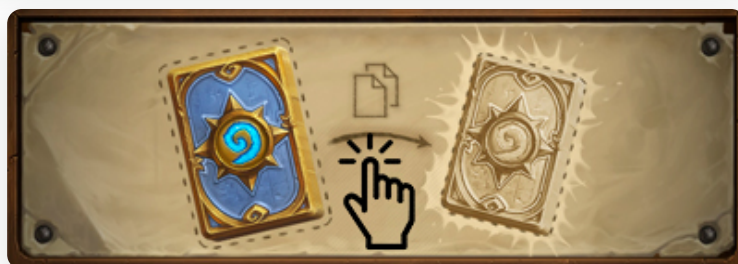
В любом случае, потеря любой из этих карт ослабит колоду, поэтому при серьезном намерении играть Биг Спелл Магом лучше всего обзавестись ими как можно скорее.

Ниже представлена максимально бюджетная сборка Биг Спелл Мага. Здесь отсутствуют тяжелые легендарные существа ([Король-лич](#), [Дракономант Аланна](#) и другие), [Волшебная взломщица](#), [Кукла вуду](#) и одна копия [Метеорита](#). Ее стоимость - всего 5080 чародейной пыли, что немного для такой тяжелой и дорогой колоды.

Но проблема такого Биг Спелл Мага — он не способен играть агрессивно в медленных матч-апах, поскольку у него попросту нет тяжелых легендарных угроз. Не обязательно брать только тех существ, что используются лучшими версиями архетипа (Король-лич, Дракономант Аланна, Синдрагоса, Алекстраза, Барон Геддон), вы можете взять те существа, что есть в вашей коллекции, например, Первопроходец Элиза, Токи Часовщица, Злая призывательница и даже, если уж все совсем туго с дорогими картами, Костяную кобылу.

### **Максимально бюджетный Биг Спелл Маг**

# Максимально бюджетный Биг Спелл Маг



## Опциональные и технические карты

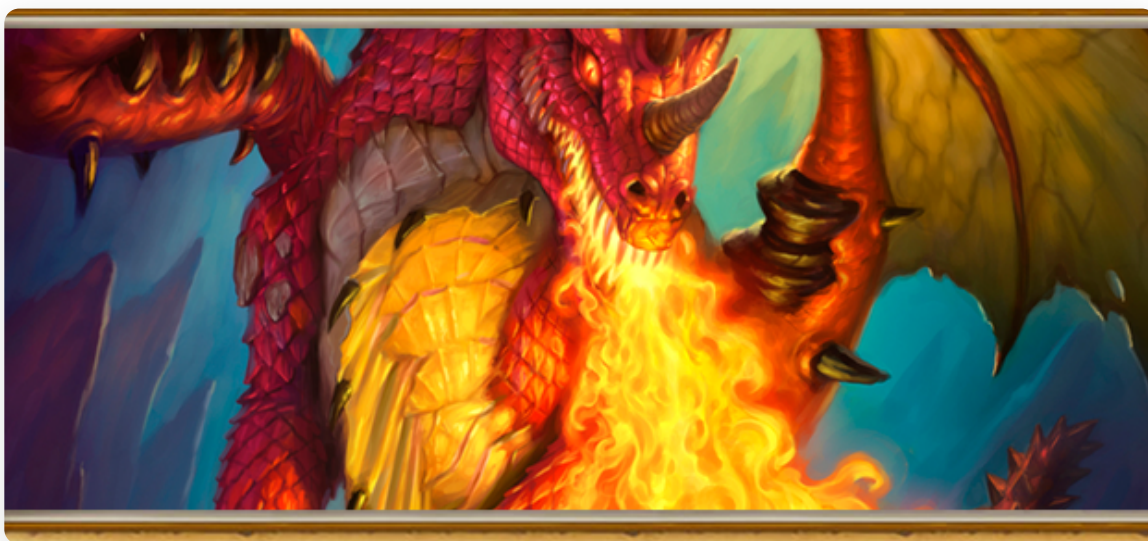
Краткое содержание раздела

Популярные опции против агро колод: **Бронированный жук**, **Смоляной страж**, **Защитник холмов**, **Первопроходец Элиза**, **Сгнившая яблоня**, ремувалы оружия (**Кислотный слизнюк**/**Прожорливая слизь**/Харрисон Джонс).

Популярные опции против контроль колод: **Синдрагоса**, **Дракономант Аланна**, **Служитель боли**, **Алекстраза**.

Универсальные опции: **Собиратель сокровищ**, **Лесная флейтистка**, **Магический деспот**, **Крадущийся упырь**, **Король- лич**.

**Синдрагоса** - легендарная драконица покажет себя лучше в контроль противостояниях, так как карта сама по себе очень медленна. 8 кристаллов нужно на розыгрыш **Синдрагосы**, два использования силы героя - на убийство Замороженных героев 0/1, плюс розыгрыш самой легендарной карты. Агрессивные противники просто не позволят вам повернуть все это так легко и просто, да и угроза 8/8 вполне может быть ими проигнорирована. Так что лучше всего брать **Синдрагосу** для улучшения медленных матч-апов (и просто для веселья).



**Дракономант Аланна** - довольно популярная опция, способная совершить настоящий переворот в игре и задавить медленных оппонентов, если те уже отдали свои основные зачистки. Стол, заполненный драконами 5/5, любого заставит ужаснуться и лихорадочно искать ответ.

**Бронированный жук** - существо еще с момента своего появления добавлялось многими архетипами для улучшения агрессивных матч-апов. 2/3 - отличные характеристики для существа за 2 маны, а предсмертный хрип выполняет защитную функцию, все-таки 3 единицы брони - не так уж и мало на первых порах игры.

**Кислотный слизнюк/Прожорливая слизь/Харрисон Джонс** – классические ремувалы оружия, каждый из которых имеет свои преимущества и недостатки. Чаще всего Биг Спелл Маг отдает предпочтение **Прожорливой слизи**. В нынешней мете уже не так часто встречается оружие с нулевым показателем атаки (**Череп Ман'ари**, **Алунет**), поэтому **Прожорливая слизь** практически всегда будет давать вам броню.

**Собиратель сокровищ** – неплохой второй ход и универсальный инструмент добора. Подойдет в разных матч-апах. У Мага не так много вариантов для второго хода – **Ворон-фамилиар** может не прийти, а **Вестника рока** ставить хочется не всегда. **Собиратель сокровищ** – вполне приемлемая альтернатива. К тому же, это отличная цель для обновленной силы героя на позднем этапе игры.

**Принц Келесет** – необычный выбор для Биг Спелл Мага, ради которого нужно отказаться от **Вестника рока** и **Ворона-фамилиара**. Ваш Биг Спелл Маг станет агрессивнее и сможет действовать от нападения в медленных матч-апах намного раньше, если найдет хорошую кривую маны и, конечно же, самого **Принца Келесета**.

**Защитник холмов** – частый гость в сборках Биг Спелл Мага, замечательно показывает себя в быстрых противостояниях. Сдерживает раннюю агрессию и помогает найти защитные ресурсы для дальнейшей игры. **Защитник холмов** определенно заслуживает внимания, если ваша цель – наказывать агрессивных оппонентов. В медленных партиях полезен тем, что обеспечит вас дополнительными ресурсами и позволит подстроиться под ситуацию.

**Служитель боли** – неплохой инструмент добора, особенно в сочетании с силой вашего героя. Такой способ добора очень медленный, поэтому осуществить его удастся разве что в контроль матч-апах. Против быстрых соперников **Служитель боли** хорош тем, что может размениваться с мелкими угрозами вроде Паладинов-рекрутов.

**Смоляной страж** – великолепная антиагро опция, которая не нуждается в комментариях. Многие архетипы оценили достоинства этого существа, и Биг Спелл Маг к ним присоединился. Прекрасный третий ход в быстром матч-апе. Небольшой плюс еще и в том, что это элементаль, так что на поздней стадии игры у вас будет лишнее существо с похищением жизни (даже если единица атаки, все равно приятно).

**Зоркая разведчица** – неплохой инструмент добора для особенно тяжелых сборок, хотя вряд ли хоть одну версию Биг Спелл Мага можно назвать не тяжелой. В любом случае, получить условного **Ледяного лича Джайну** было бы неплохо. Однако карта довольно медленна и не всегда может сыграть в вашу пользу.

**Лесная флейтистка** – очень популярная опция на сегодняшний день, претендующая на место в основе колоды. Выступает как источник добора, а также помогает освободить колоду от плохих «топдеков». Чаще всего вы будете вытягивать **Магического бронника**, и это тоже плюс, ведь иногда маленький элементаль может спасти вам жизнь, и от его захода зависит судьба матча.

**Первопроходец Элиза** – источник дополнительных ресурсов, которые могут оказаться полезными на поздней стадии игры в медленных поединках. Быстрые противники вряд ли позволят вам раскрыть комплект карт Ун'Горо, так что **Первопроходец Элиза** будет выполнять функцию «ванильного» существа 5/5 за 5 маны. Не лучший ход против агрессии.

**Поганище** - опциональная карта, которая может помочь с разными архетипами, но добавляется в основном только ради Токен Друида. У Мага слишком тяжелые AoE заклинания, а **Поганище** - это лишний способ зачистить стол. Плюс в том, что у Токен Друида нет карт с эффектом немоты, поэтому можно не опасаться за предсмертный хрип Поганища. Хорошо синергирует с **Яростью дракона**.



**Сгнившая яблоня** - все эффекты существа говорят сами за себя: эта опция имеет явную анти-агро направленность. Провокация + исцеление (причем немалое, на целых 4 единицы) прекрасно покажут себя против быстрых колод. Правда, недостаток ее в том, что она уязвима к эффекту немоты, а других серьезных целей для немоты у Мага практически нет.

**Магический деспот** - вполне подходящая опция для колоды, которая располагает дорогими заклинаниями. Сильный темповый инструмент, хорошо сочетается с заклинанием **Ярость дракона**, позволяя оставить преимущество на столе за собой. Будет полезен в медленных противостояниях как инструмент давления. В быстрых и мидрейндж поединках поможет не отстать по столу.

**Крадущийся упырь** - карта хорошо показывает себя во многих контроль колодах, и Биг Спелл Маг - не исключение. Помогает против Таунт Друидов, избавляя противника от **Близости к природе**.

**Король-лич** - всем известны достоинства **Короля-лича**: это и провокация 8/8, и источник ценных ресурсов. Пригодятся эти ресурсы, вероятнее всего, в затяжных противостояниях, где у вас будет время их применить. К тому же, не все оппоненты сразу смогут найти ответ на это легендарное существо. В любом случае, оно невероятно сильно и может моментально перевернуть ход игры независимо от матч-апа.

**Алекстраза** - замечательный дракон для медленных матч-апов. Серьезная угроза с внушительными характеристиками + сильный эффект позволят вам оказать давление на поздних стадиях игры. В быстрых поединках может помочь, восстановив вам здоровье до 15 единиц, однако нужно быть аккуратным с розыгрышем **Алекстразы** против агрессивного оппонента, особенно если его стол остается заполненным.

**Дракономант Аланна** - чаще всего используется нынешними версиями Биг Спелл Мага, поскольку это великолепная карта для поздних этапов игры в медленных матч-апах,

особенно хорошо показывающая себя против столь распространенных Друидов. Все же, если у вас нет Дракономанта Аланны, не отчаивайтесь, можно собрать достойную колоду и без нее.



Биг Спелл Маг ищет приблизительно один и тот же набор карт, если знает, с медленным или с быстрым оппонентом он столкнулся. Хотя, безусловно, специфика есть при противостоянии с каждым классом, и именно к ней вам и предлагается обратиться.

**Воин:** Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар, Защитник холмов. Если есть Ледяной лич Джайна — Волшебная взломщица.

**Паладин:** Вестник рока, Ворон-фамилиар, Ярость дракона. Если есть Монетка — Защитник холмов.

**Охотник:** Ледяной лич Джайна, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Волшебная взломщица, Ярость дракона. Если есть Монетка — Прожорливая слизь.

**Друид:** Крадущийся упырь, Ледяной лич Джайна, Превращение.

**Разбойник:** Лесная флейтистка, Ледяной лич Джайна, Ярость дракона, Вестник рока, Ворон-фамилиар, Защитник холмов.

**Шаман:** Ледяной лич Джайна, Ворон-фамилиар, Защитник холмов, Ярость дракона.

**Маг:** Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Волшебная взломщица.

**Жрец:** Ледяной лич Джайна — агрессивный муллиган в поисках этой карты. Если уже есть в руке, можно оставить карты Защитник холмов, Ворон-фамилиар, Лесная флейтистка, Волшебная взломщица.

**Чернокнижник:** Ледяной лич Джайна, Превращение, Волшебная взломщица, Ворон-фамилиар, Вестник рока, Ярость дракона.



Краткое содержание раздела

Биг Спелл Маг имеет несколько способов победы, в зависимости от матч-апа. В быстрых поединках придется уйти в оборону, защищаясь AoE ремувалами и [Вестником рока](#). Это ваши главные помощники до того, как вы смените облик, а [Ледяной лич Джайна](#) – ключ к победе.

Часто придется переигрывать соперников по выгоде, и здесь главное не тратить ресурсы впустую, разве только в ответ на угрозы оппонента или для освобождения руки. Старайтесь не использовать добор, чтобы не прийти к усталости раньше оппонента.

Будут случаи, когда переиграть по выгоде не получится (у соперника либо мощнейшая сила героя, либо другой эффект вроде бесконечной колоды), тогда придется играть агрессивно, насколько это возможно, оказывая давление большими существами. Когда вы играете в нападении, старайтесь размениваться заклинаниями, а существами ударять по герою противника.

Постарайтесь обеспечить себе возможность не потерять темп и быстро реабилитироваться после розыгрыша [Ледяного лича Джайны](#), в этом помогут [Барон Геддон](#) и [Магический бронник](#). После этого грамотно используйте обновленную силу героя, не забывайте, что своих существ вы также можете добивать, чтобы получить нового Элементалю воды. Ответственно подходите к вашим точечным ремувалам, думайте, на кого лучше отдать [Превращение](#), а на кого – [Куклу вуду](#) и [Метеорит](#).

[Вестник рока](#) полезен в любом матч-апе, его можно играть уже после зачистки стола, дабы не позволить врагу поставить новые угрозы. Так вы выиграете время для розыгрыша на пустой стол таких карт, как [Ледяной лич Джайна](#), [Алекстраза](#), [Дракономант Аланна](#) и другие.

Для начала нужно разобраться, как именно работает Биг Спелл Маг, как он ведет себя в игре и какими основными принципами он руководствуется.

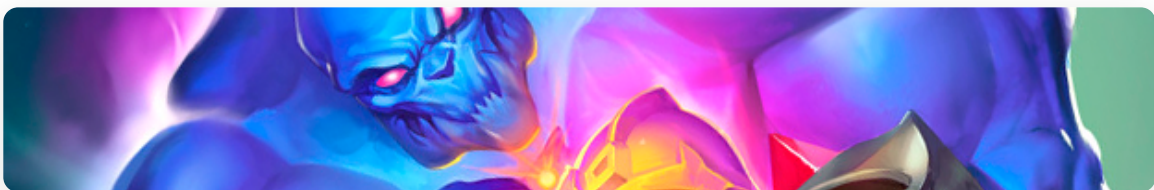
На старте любой игры Биг Спелл Маг очень пассивен – у него нет серьезных темповых ходов, нет возможности заполнить стол и оказывать давление. До середины игры Маг может и вовсе ничего не выставить либо это будут слабые существа, эффекты которых, опять же, нацелены на перспективу ([Служитель боли](#), [Защитник холмов](#)).

Самое интересное начинается с пятого хода, когда Маг разыгрывает [Ярость дракона](#). Этот AoE ремувал – одна из ключевых карт в колоде, в общем-то, ради нее Маг и отказывается от всех дешевых заклинаний. Это AoE может зачистить практически любой стол. Самый неблагоприятный исход – если вы вытянете из колоды [Превращение](#), тогда [Ярость дракона](#) сработает на 4 единицы урона. Но и этого зачастую будет достаточно к 5 ходу. После этого вы будете использовать все более мощные AoE зачистки и точечные ремувалы ([Волна огня](#), [Метеорит](#) и т.д.). К тому же, Биг Спелл Маг располагает очень сильной связкой [Снежная буря](#) + [Вестник рока](#). Именно так он и отбивается от вражеских угроз на поздней стадии игры, постепенно перебирая колоду в поисках [Ледяного лича Джайны](#). Здоровье помогут восстановить элементали с похищением жизни, а также [Магический бронник](#) – правда, здоровье он не восстановит, зато даст достаточно брони для того, чтобы обезопасить вас. Может показаться, что вся игра – это сплошной поиск [Ледяного лича Джайны](#) и глухая оборона, однако не все замешано на одном только рыцаре смерти. У Мага есть несколько других крупных угроз

- [Король-лич](#), [Алекстраз](#) и невероятно мощный 9 друп - [Дракономант Аланна](#). Если противник отдал все свои зачистки, такой темповый переворот может решить исход матча.



У Биг Спелл Мага есть несколько **способов победить**, каждый из которых необходимо отличать и применять в соответствующих матч-апах.



## 1. Выживание

Это вполне очевидный способ борьбы с агрессией. Любая медленная колода стремится пережить атаки оппонента, находя AoE зачистки и тем самым истощая его запасы. Именно так действует и Биг Спелл Маг. Вам очень помогут [Вестники рока](#) – в быстрых матч-апах не нужно беречь их ради комбинации со Снежной бурей. На первых порах лучше выставлять эпическое существо, чтобы сдерживать раннюю агрессию. В конце концов, [Вестник рока](#) может сыграть роль провокатора, «впитав» в себя урон, который в противном случае мог быть отправлен вам «в лицо». Полезен будет и [Защитник холмов](#), даже несмотря на свой не самый внушительный вид. Главное – сдерживать напор всеми доступными средствами, чтобы не опустить здоровье до критической отметки слишком рано. Впоследствии вы все равно зачистите стол крупным массовым ремувалом, и важно, чтобы к этому моменту у вас осталось достаточно здоровья. Желательно найти AoE зачистки как можно раньше, и лучше всего – [Ярость дракона](#). Это будет один из переломных моментов игры.

На средней и поздней стадии игры вы уже будете чувствовать себя намного комфортнее, а противник – все тяжелее. Как только вы найдете [Ледяного лича Джайну](#), фактически матч будет выигран. [Магический бронник](#) – ваш главный помощник в быстрых матч-апах, обязательно берегите его для связки с крупным заклинанием, чтобы получить как можно больше брони.

Выбрав выживание, вы не должны играть слишком осторожно, иногда это только навредит. Не стоит тратить ценные ресурсы на незначительные угрозы, ведь, скорее всего, именно этого от вас и ждут. Лучше внимательно обдумать свой ход.



## 2. Переигрывание по выгоде

В этом стиле игры Маг очень силен. Он способен переиграть по выгоде очень многие колоды благодаря своему рыцарю смерти, а точнее – новой силе героя. Бесконечная генерация Элементалей воды собьет планы кому угодно, однако розыгрыш **Ледяного лича Джайны** не всегда стопроцентно гарантирует вам победу. Во-первых, нужно грамотно использовать силу вашего нового героя: не всегда противник будет подставлять вам существ с 1 единицей здоровья, не всегда вы сможете правильно разменяться, чтобы «найти» эту единицу и так далее. Во-вторых, есть риск прийти к усталости раньше оппонента, тогда план точно провалится. Если вы играете на перспективу и планируете довести игру до этого момента, тогда старайтесь не добирать карты или делать это по минимуму. В-третьих, у некоторых медленных колод будут более мощные силы героя Рыцаря Смерти, чем у вас: Чернокнижник вообще может ничего не разыгрывать, а атаковать вас только своей силой героя каждый ход, пока вы не умрете.

Во всех других случаях переигрывание по выгоде не составит для вас труда. Когда вы играете в обороне и пытаетесь переиграть противника по выгоде, важно никакие карты не отдавать просто так. Используйте любые инструменты только в том случае, если вам нужно ответить на ход противника, либо заканчивается место в руке. Тратить их попусту – большая ошибка.

## 3. Нападение

Не стоит и говорить о том, что нападение – совершенно не свойственный стиль игры для Биг Спелл Мага, однако иногда приходится брать на себя и эту роль. В том случае, когда Маг не может позволить себе переиграть оппонента по выгоде, ему приходится действовать активно, в противном случае он просто проиграет. Это относится, в частности, к матч-апам с Квест Воином и Квест Жрецом. Один может уничтожить вас своей обновленной силой героя, другой же никогда не придет к усталости раньше вас благодаря **Архиепископу Бенедикту**. Здесь нельзя медлить, нужно как можно быстрее разыгрывать свои крупные угрозы, пытаясь с их помощью задавить оппонента. **Король-лич, Синдрагоса, Алекстраза** – не всегда у противника найдется ответ на все ваши угрозы. Вишенкой на торте станет **Дракономант Аланна**. Если удастся разыграть ее вовремя, заставив соперника перед этим потратить все ремувалы, вы поставите его в крайне затруднительное положение.

На ранних этапах игры вам вряд ли удастся играть особенно агрессивно, ваши существа к этому не располагают. По-настоящему серьезные угрозы вы начнете выставлять к 8-10 ходу. Впрочем, если у вас в колоде есть **Магический деспот**, вам будет значительно

легче оказывать давление на оппонента и совершать темповые ходы. Эта карта как раз предназначена для таких ситуаций.

Когда вы играете в нападении, старайтесь атаковать существами по герою оппонента, а вражеский стол контролировать заклинаниями.

#### 4. Переигрывание основных комбинаций оппонента

Существуют такие архетипы, которые постараются задавить вас с помощью какого-то основного комбо, и о них следует поговорить отдельно. Например, Контроль Жрец рассчитывает добыть несколько копий **Взрыва разума** и подавить вас с помощью комбо на 16-22 урона из руки, а Таунт Друид будет бесконечно размножать провокации на столе. В таких случаях вы должны постараться пережить все, что готовит вам оппонент, и зачастую этого будет достаточно для того, чтобы победить. Главное, четко понимать, как именно вы можете заблокировать противнику розыгрыш комбо, какие инструменты лучше всего для этого подойдут. Важно осознавать, как именно побеждает оппонент, и достаточно ли будет ваших средств, чтобы ему помешать.

Играя с Контроль Жрецом, нужно всегда держать здоровье на самом высоком уровне или накапливать броню **Магическим бронником**. Можно сбить планы Таунт Друиду, превратив в овцу его важное существо, и тем самым лишив его стопроцентной гарантии получить **Хадронкса с Времени ведьмовства**.

Думайте о том, какие козыри есть у вас в рукаве. Как правило, пережив или заблокировав основную комбинацию оппонента, вы гарантируете себе успех, ибо противник вряд ли сможет найти альтернативный способ победы.



Отдельная карта, которая заслуживает внимания – **Ледяной лич Джайна**. Это ключевая карта в колоде, ее абсолютно нечем заменить, и без рыцаря смерти нынешний Контроль Маг становится просто неконкурентоспособным. **Ледяной лич Джайна** позволяет совершить настоящий переворот в игре, может спасти в самых сложных ситуациях и совершенно меняет ваш стиль игры. Теперь у вас в распоряжении есть практически неисчерпаемый источник ресурсов.

Однако не все так просто: **Ледяного лича Джайну** еще нужно грамотно разыграть. Стоит смена облика 9 кристаллов маны, то есть чаще всего ничего другого в этот ход вы сделать не сможете, разве что у вас есть Монетка и 10 кристаллов, тогда можно

применить силу героя (разумеется, лучше обновленную, а не базовую) или поставить какой-то второй дроп. При розыгрыше **Ледяного лича Джайны** вы получите очень немного: Элементалю воды, напрямую не влияющего на игровую ситуацию, ведь его можно запросто проигнорировать, и 5 брони, что, конечно, весомо, но не всегда в достаточной мере. Итак, вы, вероятно, сильно просядете по темпу при розыгрыше вашего рыцаря смерти, и у противника появится время занять стол и реализовать уже то, что на нем стоит, ведь ответить на уже поставленные угрозы вы никак не сможете.

Будут такие ситуации, в которых вы вовсе не сможете разыграть рыцаря смерти именно из-за того, что на столе противника будет слишком много угроз, которые, оставшись без ответа, нанесут вам критическое количество урона. Беда в том, что часто просто дать АоЕ эффект и надеяться, что на столе к следующему вашему ходу ничего не появится, не самый лучший план.

Разыгрывая **Ледяного лича Джайну** с низким показателем здоровья или заполненным столом оппонента, важно понимать, как вы собираетесь вернуться в игру, и есть ли у вас нужные средства для этого. Элементали воды здесь едва ли хорошие помощники, они слишком медлительны, но вот **Магический бронник** – ваш лучший друг. Связка этого первого дропа и Снежной бури или **Ярости дракона** крайне сильна, она поможет вам вернуться в игру и начать медленно получать преимущество за счет элементалей и новой силы героя. Кстати, еще один отличный способ получить много исцеления – **Барон Геддон**. Здесь даже двойная выгода: вы зачищаете вражеский стол (хотя бы частично) и восстанавливаете много здоровья.

Лучший вариант – разыграть **Ледяного лича Джайну** на стол без значительных угроз со стороны противника, то есть, вообще не дать ему возможности опустить вас до критической отметки здоровья. Такой сценарий более благоприятный и выгодный для вас, вот только сам собой он будет случаться редко. Мало противников просто пропустят свой ход на 8-10 кристаллах маны или выставят какую-то маленькую угрозу.

*В иных случаях медлить нельзя, и лучше как можно быстрее разыграть рыцаря смерти. Гаага может дать **Волну огня**, чтобы избавиться от стола Друида, но близка усталость, поэтому он разыгрывает **Ледяного лича Джайну**, несмотря на крупный стол. Так он получит дополнительные 5 единиц брони и Элементалю воды, который в будущем поможет ему восстановить здоровье и не умереть от усталости. К тому же, на крайний случай есть **Барон Геддон**. А **Волну огня** игрок успеет использовать и на следующий ход.*

Очень важно правильно подготовиться к розыгрышу **Ледяного лича Джайны**, и в этом вам помогут различные комбинации с АоЕ инструментами и **Вестником рока**. Разыгрывать одни лишь массовые зачистки опасно, ведь никто не гарантирует, что противник заново не выставит полный стол существ. А вот **Вестник рока** – уже другое дело. Разыграв ремувал, а затем эпическое существо, можно «расчистить дорогу» для **Ледяного лича Джайны**. Подробнее о **Вестнике рока** и специфике его использования вы узнаете чуть позднее в этом же разделе.

Но розыгрыш рыцаря смерти – не единственная сложность, вам также нужно грамотно управляться с полученными Элементалюми воды и обновленной силой героя **Ледяного лича Джайны**. Разумеется, если оппонент будет каждый ход призывать Паладина-рекрута на свою половину, никаких трудностей с реализацией силы героя возникнуть не должно, однако немногие ваши противники будут столь неосмотрительны, большая их

часть попытается помешать вам призывать Элементалей воды каждый ход или не выставляя угроз вовсе, или выставляя такие, которые трудно убить, нанеся 1 единицу урона.

Ко второй группе относятся многие существа: у каких-то будет слишком много здоровья, какие-то будут обладать неудобным количеством здоровья, которое не опустит до 1 единицы, чтобы потом атаковать силой героя. С особыми трудностями вы можете столкнуться, встретив много 2/2 существ, их Биг Спелл Магу невероятно трудно конвертировать в Элементалей воды. Зато у вас есть возможности каким-либо образом помочь себе убить угрозу силой героя. Главная, конечно же, **Превращение**, Овца 1/1 – идеальная цель для силы героя. Еще один прекрасный ремувал, сочетающийся с силой героя – **Кукла вуду**. Выбрав **Куклу вуду** целью для «пинга», вы и уничтожите существо оппонента, и призовете Элементаля воды, и все это за 5 кристаллов маны.

Частенько вам нужно будет думать о том, как правильно совершить размены вашими угрозами с вражескими, дабы выгодно «пингануть» и призвать Элементаля воды не только в этот ход, но и в последующие. Обратите внимание на то, что ваши Элементали воды замораживают цель, а значит, оппонент не сможет просто убить ее в свой ход, атаковав какую-то вашу угрозу. Достаточно трудно объяснить, как именно размениваться и в каких случаях, ведь все слишком ситуативно. Просто помните о том, что генерация Элементалей воды каждый ход – важная задача почти всегда, они делают все или почти все, что вам нужно.



Отдельно следует выделить существо, вклад которого в игру трудно переоценить. Это **Вестник рока**. Казалось бы, о чем тут говорить? Но нет, правильное применение **Вестника рока** может вытащить вас из самых тяжелых передряг, а ошибка значительно уменьшит шансы на победу.

**Вестник рока** полезен во всех матч-апах, от агро до самых медленных. В первом случае можно не жадничать и выставлять **Вестника рока** рано: вам важно сбить планы противника в самом начале партии, иначе последствия могут быть необратимы. В быстрых поединках **Вестник рока** играет роль провокации, ибо никто не захочет оставлять его на столе. В случае, если агрессор не сможет найти достаточно урона, чтобы уничтожить **Вестника рока**, он выступит в качестве зачистки стола и заблокирует противнику ход, подарив вам бесценное время.

Как уже говорилось выше, **Вестник рока** – прекрасный помощник для подготовки к розыгрышу **Ледяного лича Джайны**. У вас не всегда будет возможность абсолютно безболезненно сменить облик, желательно перед этим обезопасить себя по максимуму. Как это сделать? Разумеется, зачистить стол оппонента и желательно не допустить выхода новых угроз. Именно здесь **Вестник рока** и проявляет себя во всей красе. Прекрасна связка **Ярость дракона** + **Вестник рока**. Вы полностью зачищаете стол и блокируете оппоненту ход, а впоследствии спокойно разыгрываете рыцаря смерти. **Снежная буря** и **Вестник рока** – еще одна сильная комбинация, это классическая зачистка стола, которую Маги использовали с незапамятных времен. В этом случае есть риск наткнуться на эффект немоты, поэтому следите за тем, сколько подобных инструментов уже вышло из колоды оппонента. Если опасаетесь, что противник найдет ответ, разыгрывайте сразу двух **Вестников рока**.

Но не делайте поспешного вывода о том, что в медленных противостояниях обязательно беречь **Вестника рока** именно ради **Ледяного лича Джайны**. У контроль архетипов есть свои сильные ходы, которые можно, опять же, заблокировать с помощью этого существа. **Вестник рока** полезен перед четвертым ходом Куболока, когда ожидается **Горный великан**, а также перед десятым, когда может быть разыгран **Кровопийца Гул'дан**. Важно знать типовые мощные ходы вашего оппонента, дабы вовремя ставить эту мощнейшую карту на стол. Также старайтесь сделать так, чтобы на следующий ход у вас была какая-то угроза для выставления на пустой стол: **Алекстраза**, **Король-лич**, **Синдрагоса**, **Дракономант Аланна** и **Ледяной лич Джайна**, конечно.

Кстати, будьте аккуратны, играя против Контроль Чернокнижника. Он может ответить на вашего **Вестника рока** **Первоученицей Рин**, и тогда исход партии может быть не в вашу пользу. Если ожидаете выход этого шестого дропа, **Вестника рока** лучше придержать в руке.



У вас есть отличные **точечные ремувалы** для уничтожения практически любой опасной угрозы оппонента. Самое элегантное и красивое – **Превращение**. Оно позволяет не только устранить неприятное существо, но и снимает с него все эффекты, которые могли бы сработать в случае посредственной смерти. Наряду с **Превращением** у вас есть **Кукла вуду** и **Метеорит** – существо является ультимативным ремувалом, а заклинание наносит огромное количество урона, что фактически можно приравнять к уничтожению.

Вопрос в том, как именно использовать все эти сильнейшие карты в зависимости от матч-апа. Куда лучше дать **Превращение**, а на что его тратить не стоит? Разыграть **Метеорит** или **Куклу вуду**? Беречь ли эти карты до смены облика или можно разыгрывать раньше? Действовать по ситуации – не лучшая стратегия (хотя иногда работает и она), поэтому стоит отдельно поговорить о том, как максимально выгодно реализовать **Превращение** и другие ваши ремувалы в том или ином поединке. Ниже приведено большинство популярных архетипов и некоторые важные советы касательно применения ремувалов против каждого из них.

**Квест Воин:** трудно сразу же сказать, какая именно цель в колоде Гарроша достойна **Превращения**. Скорее всего, это будет **Король-лич**, но не стоит жадничать, удерживая **Превращение** ради него. Другие провокаторы тоже подойдут. Тратьте ремувалы по своему усмотрению, главное – с максимальной пользой.

**Таунт Друид:** главная цель для **Превращения** – **Хадронокс**. Не тратьте ремувал раньше выхода этого существа, даже если не нашли **Крадущегося упыря** и думаете, что Друиду удастся самому убить зверя **Близостью к природе**. Уничтожайте опасные угрозы вроде **Короля-лича** другими ремувалами, но если не имеете такой возможности, то конкретно на него можно потратить и **Превращение**. В конце концов, это самый опасный провокатор из всех. Если же **Хадронокс** был разыгран и сразу же убит, превращайте в овцу кого угодно, лишь бы помешать Малфуриону реализовать **Время ведьмовства**.

**С Друидом на Дьявозаврах** похожая ситуация: **Превращение** берегите ради **Заряженного дьявозавра**, чтобы помешать реализации **Времени ведьмовства**.

**Четный Шаман:** самые опасные угрозы – **Ал'акир**, **Король-лич**, **Калимос Первородный**. **Превращение** и **Куклу вуду** лучше отдавать на существ с божественным щитом, ведь от них не так просто избавиться обычным уроном. Это **Похитительница трупов**, **Ал'акир**, **Командир Авангарда**. Остальных может обезвредить и **Метеорит**.

**Дрыжеглот Шаман:** самая крупная угроза – это **Грамбл**, **сотрясатель миров**, на него можно отдать **Метеорит**. Для **Превращения** нет конкретных целей, поэтому можно отдать его даже на **Служителя боли**, чтобы противник не добрал лишние карты.

**Миракл Разбойник:** **Превращение** не жалко отдать на **Бандюгу** или рано выставленного **Эдвина ван Клифа**, иначе эти существа могут здорово вам насолить. Расходуите ремувалы в зависимости от ситуации, каких-то специальных целей для каждого у **Миракл Разбойника**, в общем-то, нет.

**Биг Спелл Маг:** исход зеркального матча решается на самых поздних стадиях, когда разыграны рыцари смерти и начинаются изощренные попытки найти способ призвать очередного **Элементаля воды**. Именно по этой причине **Превращение** и **Куклу вуду** нужно обязательно беречь до розыгрыша **Ледяного лича Джайны** и комбинировать их впоследствии с новой силой героя. Определенных целей для того или иного ремувала нет, к примеру, **Короля-лича** можно убить как **Превращением**, так и **Куклой вуду**. Главное, чтобы это принесло вам пользу в лице **Элементаля воды**. С **Метеоритом** еще проще – его даже можно особенно не беречь.

**Контроль Жрец:** берегите **Куклу вуду** и **Превращение**, чтобы реализовать их с новой силой героя. До этого лучше использовать **Метеорит** на крупную угрозу. Основные цели – **Доисторический дракон** и **Алекстраза**.

**Квест Жрец:** Превращение можно отдать на Сгнившую яблоню, дабы не позволить Жрецу исцелиться на 4 единицы, правда, это может быть каплей в море, если Андуин реализовал легендарную задачу. Расходуйте ремувалы по ситуации, старайтесь расчистить путь к герою противника, чтобы задавить его большими существами.

С **Нечетным Паладином**, **Нечетным Разбойником** и **Темпо Магом** действуйте, придерживаясь стратегии выживания, то есть не жадничайте и защищайте себя. Отдавайте ремувалы тогда, когда у вас будет на это время. В таких матч-апах гораздо важнее массовые зачистки, а применять точечные ремувалы порой бывает даже не на кого.

**Четный Чернокнижник:** Превращение берегите для Первоученицы Рин, хотя данная угроза используется и не всеми Четными Чернокнижниками, перестраховаться не помешает. Оставшиеся ремувалы используйте на Горного великана и Крюконосца-разорителя, это главные серьезные угрозы в арсенале Четного Чернокнижника.



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



Подумайте дважды, разыгрывая **Магического бронника** просто в темп, это существо часто предназначено для связок с мощнейшими заклинаниями. В быстрых матч-апах он выигрывает вам время, а в медленных помогает реабилитироваться после приближения к критическому запасу здоровья.



Следите за тем, какие заклинания остались у вас в колоде, чтобы грамотно реализовать **Ярость дракона** и не допустить неловких ситуаций. Иногда лучше придержать AoE в руке, если вы не уверены, что оно стопроцентно зачистит вражеский стол.



Не забывайте, что можно выбирать целью обновленной силы героя собственных существ. Лучшие цели – это **Кукла вуду**, а также Замороженные герои, которых призывает **Синдрагоса**. Уничтожив их силой героя **Ледяного лича Джайны**, вы получите двойную выгоду. Можно убивать собственных Элементалей воды, когда у них будут характеристики 3/1.



Если в вашей руке есть заклинание, полученное с помощью **Ворона-фамилиара**, а также его вторая копия, разыгрывайте именно то, что дал **Ворон-фамилиар**: так

вы не раскроете карты сопернику, и второй копии заклинания он может не ожидать.



Постарайтесь грамотно разыграть **Алекстразу**, ее выход несколько напоминает **Ледяного лича Джайну**. Лучше делать это, когда на столе противника либо вовсе нет угроз, либо они незначительны.



Подумайте над тем, какой секрет выбрать с **Волшебной взломщицы**, в разных матч-апах могут быть полезны разные секреты. Например, против Четного Паладина неплох **Чароплет**, против Темпо Мага или в зеркальном матч-апе – **Антимагия**, часто бывают полезны и **Взрывающиеся руны**. В самых быстрых поединках незаменима **Ледяная преграда**. Смотрите по ситуации и действуйте согласно текущим условиям.



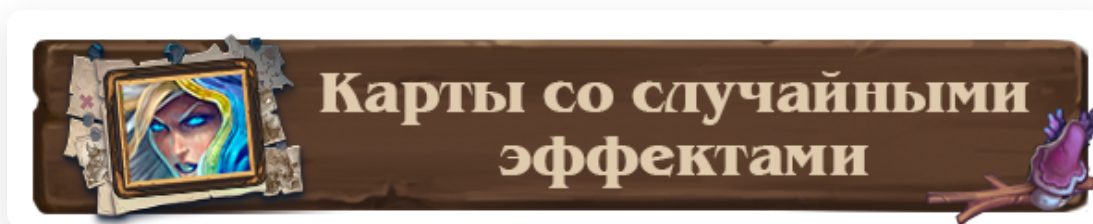
После смены облика **Барона Геддона** можно выставлять, даже имея две или одну единицу здоровья. Эффект похищения жизни сработает одновременно с тем, как будет нанесен урон, то есть, вы не умрете. Ваше здоровье опустится до нуля, но затем сразу же вновь восстановится.



Если в вашей колоде есть **Первопроходец Элиза**, после ее выхода аккуратней используйте **Ярость дракона**. Есть вероятность, что заклинание может нанести 2 единицы урона по столу, чего не всегда достаточно для полной зачистки.



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



Краткое содержание раздела

**Ворон-фамилиар** в худшем случае достанет **Превращение**, но и этого может быть достаточно. В агро матч-апах практически всегда побеждать будете вы, зато против Биг Спелл колод шансы крайне малы (благо, встречаются они редко)

**Волшебная взломщица** раскапывает 3 из 8 разных секретов. Вероятность нахождения конкретного - примерно 37%.

**Ярость дракона** в худшем случае пробьет на 4 единицы урона, применять нужно до того, как все заклинания в колоде закончатся.

**Защитник холмов** предлагает 26 существ на выбор, шанс найти конкретное - 11,5%.

**Синдрагоса** может подарить двух легендарных существ из 94 возможных. Это может быть существо любого класса и стоимости.

**Ворон-фамилиар** – в начале партии есть шанс проиграть поединок заклинаний даже какой-то не особо нацеленной на дорогостоящие заклинания колоде, так как, скорее всего, в колоде будет **Превращение**. Все очень плохо, если вы разыгрываете **Ворона-фамилиара** против других Биг Спелл колод, потому что на их фоне ваши заклинания выглядят крайне посредственно. Вам не выиграть Биг Спелл Друида в поединке

заклинаний, пока у того они не закончатся в колоде. Зато в агро матч-апах проблем возникнуть не должно, против Зоолока вы выиграете в 100% случаев и практически всегда против Паладинов.

**Волшебная взломщица** – в коллекции Мага есть 8 различных секретов: **Антимагия**, **Взрывающиеся руны**, **Ледяная преграда**, **Ледяные двойники**, **Обращение в пар**, **Отраженная сущность**, **Узы маны** и **Чароплет**. Вероятность нахождения конкретного секрета – примерно 37%. Чаще всего вам понадобится **Антимагия**, но в некоторых матч-апах будут полезны и менее традиционные секреты, например, **Узы маны** или **Чароплет**. Все зависит от класса противника и текущей ситуации. Самый непопулярный секрет – **Ледяные двойники**, очень редко вы захотите разыграть его, однако не исключены и такие случаи.

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

**Защитник холмов** – если бы у Мага были классовые провокации, **Защитник холмов** раскапывал бы их в 4 раза чаще, однако Джайна имеет возможность найти лишь нейтральные. Всего **Защитник холмов** может предложить вам 26 провокаций на выбор, соответственно, шанс найти конкретное существо составляет примерно 11,5%. Хорошие варианты – **Король-лич**, **Сгнившая яблоня**, **Доисторический дракон**.

**Лесная флейтистка** – пока у вас в колоде остаются **Магические бронники**, вы всегда будете точно знать, что именно вытянет **Лесная флейтистка**. Но если оба они уже пришли вам в руку, начинает работать эффект случайности, ведь у вас есть несколько существ за 2 и 3 кристалла маны. Повлиять на то, кого именно достанет **Лесная флейтистка**, вы никак не можете.

**Первопроходец Элиза** – точно неизвестно, по какому принципу работает запечатанный комплект карт Ун'Горо, однако шанс выпадения легендарной карты намного выше, чем при открытии обычного комплекта. Из интересных карт и синергий, которые можно получить, выделяется **Лозоруб** – оружие невероятно полезно для Биг Спелл Мага, ибо мало того, что это сильнейшее оружие, оно еще и призывает две удобные цели для обновленной силы героя. Всего вы призовете шесть Паладинов-рекрутов (если ваше оружие не уничтожат), а это шесть потенциальных Элементалей воды.

**Синдрагоса** призывает двух Замороженных героев, каждый даст вам по одному легендарному существу. Это может быть существо любой стоимости и класса, поэтому повороты могут быть самые неожиданные. Вам выпадет случайное существо из 94 возможных. Каких-то особенно полезных синергий не наблюдается.



**Король-лич** - в конце вашего хода **Король-лич** будет давать вам карту рыцаря смерти. Всего в игре их восемь штук, то есть, шанс найти конкретную - примерно 1 к 8. Далее вы можете ознакомиться с комментариями к каждой карте рыцаря смерти по отдельности, дабы понять их потенциал.



**Ледяная Скорбь** - отличный источник выгоды или дополнительного урона по вражескому персонажу в медленных противостояниях. Не жадничайте, пытайтесь уничтожать только самых хороших существ, подойдет и что-то среднее. Не бойтесь также бить и по герою, дабы быстрее разрушить оружие и призвать даже одну неплохую угрозу или просто убить оппонента. Аккуратнее с добиванием этим оружием **Вестников рока**.



**Хватка смерти** - источник дополнительного существа, для вас не всегда, впрочем, нужного, ведь подавляющее количество архетипов использует и мелкие, и крупные угрозы в своих сборках, поэтому вы не будете всегда находить что-то великолепное. В любом случае, что-то лучше, чем ничего, особенно если вы забираете это из колоды оппонента. Можно и вовсе достать ключевую карту, например, Стража ужаса у Куболока или **Хадронкса** у Таунт Друида. Кстати говоря, вам нередко придется играть затяжные матчи, и в этом случае похищение лишней карты у оппонента может здорово сыграть вам на руку.



**Уничтожение** - поможет быстро устранить неприятную угрозу, но будьте аккуратны со своим здоровьем, если играете против агрессивного оппонента.



**Проклятый договор** - Маг не особенно нуждается в дополнительных АоЕ инструментах, впрочем, никогда нельзя утверждать наверняка, что заклинание вам не пригодится. Проклятый договор может здорово сыграть на очень поздней стадии игры, когда противник угрожает вам серьезным столом и готов нанести летальный урон, а вы близки к усталости либо уже получаете урон от нее. В противном случае можно потерять какие-нибудь ключевые карты, а у Мага их не так мало.



**Щит антимагии** хорош, когда вы уже сменили облик и активно генерируете Элементалей воды. Применив бафф даже на двух элементалей, вы уже обеспечите себе исцеление на 10, и противнику будет тяжело найти на это ответ без ультимативных ремувалов.



**Лик смерти** - относительно простое и универсальное заклинание, чаще всего оно будет использовано для нанесения 5 ед. урона, хотя исцеление вашего героя или существа - тоже хорошая опция.



**Смерть и разложение** - еще один пример простой карты, которая пригодится в любом случае. Если не для зачистки от мелких угроз, то для добывания вашего оппонента взрывным уроном из руки. Великолепно против Паладинов и других агрессивных классов, играющих от стола.



**Армия мертвецов** - спорная по своей выгоде карта. С одной стороны, она может достать полезных, крупных существ вроде [Алекстразы](#), [Синдрагосы](#), [Барона Геддона](#). Но с другой - многие из них ценны именно своим боевым кличем, поэтому не хотелось бы призывать их просто так.



Краткое содержание раздела

Самые выгодные матч-апы для Биг Спелл Мага - это Таунт Друид, Спелл Охотник, Нечетный и Миракл Разбойники, Нечетный Паладин, Четный Шаман, Четный Чернокнижник.

Самые тяжелые матч-апы - Квест Воин, Темпо Маг, Токен Друид, Квест Жрец, [Дрыжеглот](#) Шаман.

Играя против агро колод, уходите в оборону и защищайтесь AoE инструментами, а так же провокаторами и [Вестником рока](#). В медленных противостояниях придется либо переигрывать соперников по выгоде, накапливая ресурсы для поздней стадии, либо же действовать агрессивно и незамедлительно с помощью больших существ, если переигрывание по выгоде невозможно (Квест Воин, Квест Жрец).

**Квест Воин** - тяжелейший матч-ап, Воин опасен тем, что его не получится переиграть по выгоде из-за его обновленной силы героя: она просто не даст вам передышки и быстро "расстреляет" вашего героя. В таком положении нужно положиться на своих больших существ и попытаться оказывать давление с их помощью. Ожидайте [Казнь](#) и Потасовку, первый ремувал, вероятно, "полетит" в условного [Короля-лича](#), а второй Гаррош постарается придержать до выхода [Дракономанта Аланны](#). Лучше всего не позволить ему сделать это, заставив отдать AoE на что-то другое.

**Нечетный Паладин** - на самом деле не такой уж простой соперник, как могло бы показаться, иногда его напор бывает слишком сильным, и Маг просто не успевает ничего сделать. В этом матч-апе очень важно вовремя найти AoE ремувалы, это ключевой момент. Полезны ранние инструменты защиты - [Бронированный жук](#), [Вестник рока](#) (в данном случае это именно ранний инструмент), [Защитник холмов](#). Главное пережить начальные этапы игры, когда Утер будет активно прожимать силу героя, угрожая новыми и новыми угрозами. Самая большая опасность - [Новый уровень!](#), поэтому желательно зачистить стол Паладина перед его пятым ходом, либо сразу же

после применения баффа, если позволит здоровье. Если вам удастся пережить раннюю агрессию и разыграть **Ледяного лича Джайну**, тогда сила героя Паладина будет вам только на пользу, ведь это бесконечный источник новых Элементалей воды. Фактически вы заблокируете ее Паладину, ибо он вряд ли захочет каждый ход снабжать вас существами с 1 единицей здоровья. Защищайтесь всеми силами, ищите сильных провокаторов с **Защитника холмов** (хороши **Сгнившая яблоня**, **Поганище**).

**Спелл Охотник** относится к разряду благоприятных матч-апов. Вы легко можете найти ответ на **Оберег: малый изумруд**, а это одно из основополагающих оружий в его колоде. **Ко мне!** также не особенно пугает вас. Гораздо более серьезную проблему представляет собой **Ловчий смерти Рексар**, именно на него будет полагаться Охотник, пытаясь уйти в позднюю игру и задавить вас своими крупными существами. Для них желательно приберечь **Куклу вуду** и **Превращение**.

**Рекрут Охотник** — не самое простое противостояние для вас, поскольку тяжелых угроз у этого оппонента огромное множество. А единственный ваш достойный ответ на большинство из них — **Превращение**. Старайтесь использовать этот ремувал на угрозы с предсмертными хрипами (**Катрена Зимний Шорох**, **Стражница авангарда**, **Журчащий слизнюченыш**), а **Метеоритом**, **Яростью дракона** и **Куклой вуду** устранять существ без предсмертных хрипов.

Если ремувалов у вас не осталось, надейтесь закрыться от атак противника провокаторами и призвать достаточное количество Элементалей воды, которые не дадут угрозам Охотника атаковать.

**Таунт Друид** – хороший соперник для вас. Во-первых, у вас есть **Крадущийся упырь**, идеальное средство против **Близости к природе** (и **Оберега: малая яшма в придачу**). Во-вторых, **Превращение** – ключевое оружие против Малфуриона с **Хадроноксом**. В-третьих, медленный стиль игры оппонента только вам на руку: найти все эти инструменты и **Ледяного лича Джайну** не составит для вас труда, если только они все не находятся в последних пяти картах. Главная задача – не допустить смерть первого **Хадронокса** на столе Малфуриона. Поэтому **Превращение** желательно разыграть именно на этого зверя, хотя еще одна отличная цель — **Король-лич**.

Если вам удалось найти **Крадущегося упыря** и уничтожить **Близость к природе**, Малфуриону будет очень сложно уничтожить своего же **Хадронокса**. Если же Друид смог сохранить заклинание и убить **Хадронокса** самостоятельно, тогда нельзя допустить, чтобы **Время ведьмовства** было разыграно раньше **Превращения**. Суть в том, чтобы Друид либо вообще не смог призвать **Хадронокса** заклинанием (если вы превратите его), либо же вероятность его призыва снизилась до 50% (если помимо **Хадронокса** умерла Овца) или 33,3% (если умерли две Овцы).

Аккуратнее с **Вестником рока** на поздних этапах игры, когда Друид уже заполучил 9 маны. **Вестник рока** может помочь Друиду уничтожить своего же **Хадронокса**.

**Токен Друид**. Противник играет довольно пассивно на ранних этапах игры, и так как вы поступаете аналогичным образом, он может не волноваться за свое здоровье. У него еще, помимо всего прочего, есть множество способов накопления брони. Практически всю первую половину игры он и будет ее накапливать, а также расти по мане. Главная опасность возникает после розыгрыша **Тотального заражения**, после этого Друид

обычно играет карту **Лесные огоньки**, а затем - Душу леса. Казалось бы, для Биг Спелл Мага нет проблем с зачисткой стола, но все не так просто. Чтобы нейтрализовать стол оппонента, необходимо разыграть два АоЕ ремувала подряд, а учитывая стоимость ваших заклинаний, единственный реалистичный способ сделать такое - разыграть две **Ярости дракона** друг за другом. Впрочем, у Друида не всегда все будет складываться идеально, иногда он не сможет сразу же дать предсмертный хрип огонькам, и вам нужно ловить такие моменты. Важно, чтобы у Малфуриона либо не было возможности разыграть комбо, либо не было нужных карт. Второй сценарий вы реализовать никак не можете, а вот первый можно осуществить. Если играете первым номером, можно положиться на **Дракономанта Аланну**. Если Друид проигнорирует существ 5/5, у вас будет шанс нанести большое количество урона или даже добить врага. Даже **Ползучая чума** замедлит вас ненадолго. Кстати, в этом матч-апе приятно было получить Смерть и разложение с **Короля-лича**: дешевая массовая зачистка как нельзя лучше смотрелась бы в таком противостоянии.

В матч-апе с **Малигос Друидом** важно позаботиться о нескольких моментах, дабы выйти победителем из поединка. Во-первых, держите ваш запас здоровья на высоком уровне. Во-вторых, даже с 30 единицами здоровья старайтесь накапливать броню и не давать оппоненту сбивать ее. Помогают в этом, конечно же, **Магические бронники**. В-третьих, будьте готовы ответить на **Малигоса** в любой момент, как только Друид доберется до 8-9 кристаллов маны. В-четвертых, приготовьте ваш ремувал оружия для **Ветви Древа Жизни**. В-пятых, как можно быстрее разыгрывайте **Крадущегося упыря**, дабы уничтожить заклинания противника за 1 маны. Если **Крадущийся упырь** пока что не разыгран, не держите в руке слишком много карт, дабы не подставиться под **Близость к природе**. Если вы потеряете **Ледяного лича Джайну**, **Малигос Друиду** будет намного проще победить вас. В-шестых, будьте готовы к комбинации Белзиковый манипулятор (цель — какая-то ваша крупная угроза) + **Близость к природе**. В-седьмых, не забывайте, что у **Малигос Друида** есть **Развилка**, так что он может нанести вам очень много урона не только с помощью **Малигоса** и заклинаний, но и со стола.

Победить **Малигос Друида** будет достаточно просто, если вы будете помнить о семи пунктах, отмеченных выше.

**Нечетный Разбойник**, как типичный агрессор, не доставит вам особенных неприятностей при грамотном использовании ресурсов. Важно отбить ранний напор, в этом хорошо помогут **Вестник рока**, **Защитник холмов**, **Смоляной страж** – все ранние защитные инструменты, которыми вы располагаете. Самая опасная угроза у Нечетного Разбойника – это, пожалуй, **Бандюга**. С ним желательно расправляться как можно быстрее, иначе будет только хуже. На него не жалко потратить **Превращение** или **Куклу вуду**.

**Миракл Разбойник** не представляет особой угрозы. Его главная надежда – **Фал'дорайский странник** и существа 4/4 – легко контролируются даже самой слабой Яростью огня, она как раз бьет на 4 единицы урона в самом худшем случае. Старайтесь всегда чистить стол оппонента, он будет возлагать надежды именно на него. Прерращение можно отдать на Эдвина ван Клифа или **Бандюгу**.

С **Четным Шаманом** нужно бороться как с любым темповым оппонентом – защищаться, грамотно использовать ремувалы, осуществлять по возможности выгодные размены.

Упор колоды идет на стол, так что сосредоточьтесь на существах Тралла. Кстати, некоторые из них могут потрепать вам нервы ([Командир Авангарда](#), [Ал'акир](#)), будьте готовы к тому, что они несколько опустят ваше здоровье. Обыгрывайте и баффы вроде [Силы земли](#) или Тотема языка пламени, [Ал'акир](#), например, в сочетании с одним из них может нанести вам 10 единиц урона с пустого стола. [Превращение](#) можно приберечь ради существа с божественным щитом, хорошие цели - [Похитительница трупов](#), [Командир Авангарда](#), [Ал'акир](#).

**Дрыжеглот Шаман** из тех, с кем лучше не затягивать. Вы, конечно, можете попытаться пережить комбо с [Дрыжеглотом](#), но лучше не рисковать и уничтожить оппонента раньше, чем выйдет на стол это существо. Для этого нужно перейти в наступление как только появятся доступные для этого средства. Тяжелые существа - ваши лучшие помощники, но не забывайте о том, что у Шамана будут [Сглаз](#) и [Вулкан](#). Постарайтесь выманить их до того, как начнут выходить ваши ключевые существа. [Дракономант Аланна](#) может здорово помочь, так как Шаману не удастся зачистить такой стол даже с помощью [Вулкана](#). Желательно подготовить почву для выхода легендарного существа, расчистив стол с помощью, например, [Вестника рока](#). [Превращение](#) можно отдать на существо с добром ([Служитель боли](#), [Тотем прилива маны](#)), других достойных целей у [Дрыжеглот](#) Шамана все равно нет.

**Темпо Маг** - один из злейших ваших врагов, с которыми крайне тяжело бороться. Основная причина - масса взрывного урона и постоянная агрессия со стола. Вам придется выполнять двойную работу: зачищать стол Джайны и каким-то образом поддерживать здоровье на оптимальном уровне. Прибавьте к этому обыгрывание его секретов, каждый из которых очень неприятен. Против Темпо Мага полезно найти секрет [Антимагия](#), чтобы заблокировать либо секрет, либо какой-нибудь [Огненный шар](#). Чем меньше урона вы получаете, тем лучше. [Прожорливую слизь](#) обязательно берегите для Алунета и не ставьте в темп. Маг может рискнуть и пойти ва-банк, потратив все карты и рассчитывая на [Алунет](#). Тогда-то вы его и накажете. Старайтесь быстро найти [Магического бронника](#), в этом поможет [Лесная флейтистка](#). В общем, играйте аккуратно и уходите в защиту - истощив руку Джайны, вы почувствуете себя увереннее. Проблемы могут возникнуть с обыгрыванием секрета [Антимагия](#). Если у вас есть Монетка, это несколько облегчит ситуацию, однако оппонент располагает двумя копиями этого заклинания, так что рано или поздно все равно встанет вопрос: как обыгрывать [Антимагию](#)? Беда в том, что все ваши заклинания настолько тяжелы, что обойти секрет без потерь практически нереально. Часто вам придется рисковать и просто надеяться на то, что Маг разыграл [Взрывающиеся руны](#). Редко у вас будет возможность тратить 4-7 кристаллов маны и пропускать ходы, это лучше делать только в том случае, если вы чувствуете явное преимущество.

В **зеркальном матч-апе** залог к победе - поиск [Ледяного лича Джайны](#). Как правило, исход партии будет решаться на самых поздних стадиях игры, когда в ход пойдут мощнейшие инструменты и попытки найти существо с 1 единицей здоровья для успешного применения силы героя. Последний момент, кстати говоря, действительно очень важен - старайтесь не подставлять Джайне удобных целей для генерации [Элементалей воды](#), при этом сами активно их ищите. Правда, за этим трудно постоянно следить и предугадывать все возможные исходы. В зеркальной партии важна Монетка, чтобы раньше оппонента разыграть [Ледяного лича Джайну](#). Невероятно полезны такие

карты, как **Превращение** и **Кукла вуду**, – на поздней стадии игры они станут отличным способом получить Элементалей воды, не говоря о том, что это мощнейшие ремувалы, способные уничтожить практически любое существо. Вы можете активно добирать карты, чтобы найти **Ледяного лича Джайну**, при этом старайтесь не тратить **Превращение** и **Куклу вуду** до этого момента – гораздо важнее применить их в сочетании с новой силой героя. После того, как рыцарь смерти разыгран, лучше не перебарщивать с добором, ведь есть риск прийти к усталости слишком рано. Здесь важно сосредоточиться на выгодных разменах и Элементалях воды, это основной ключ к победе. Грамотно используйте **Вестника рока**, иногда полезно выставлять его с целью заблокировать противнику создание нового Элементаля воды. Аккуратней выставляйте **Дракономанта Аланну**, если противник имеет возможность выгодно реализовать **Ярость дракона**. Лучше делать это после того, как обе копии заклинания будут уже разыграны. Другой вариант — дождаться момента, когда у Мага не останется заклинаний в колоде, тогда его **Ярость дракона** будет бесполезна.

**Контроль Жрец** не слишком опасен. Ваше преимущество в исцелении и броне. Жрец постарается завершить партию с помощью комбинаций со **Взрывом разума** и силой героя **Темного жнеца Андуина**, но вы с легкостью можете это пережить. Помните о критической отметке в 16 единиц здоровья, старайтесь не опускаться до нее. Именно при этом показателе Жрец может совершить ОТК, располагая всего двумя копиями **Взрыва разума**. Лучше всего держать здоровье выше 22 единиц, так как это максимальное количество урона, которое доступно Жрецу в течение одного хода. Внимательно следите за тем, как долго Жрец не разыгрывает карту, полученную с **Темных видений**, чем дольше она находится в его руке – тем больше у вас информации. **Ледяной лич Джайна**, скорее всего, обеспечит вам победу, поэтому ищите ее, начиная со старта. Не забывайте и об **Алекстразе**. Во-первых, необходимо сразу же избавиться от нее, а во-вторых, как можно быстрее получить исцеление или броню, иначе можете умереть, не успев опомниться. Именно поэтому очень важен **Магический бронник** – играйте его внимательно и старайтесь использовать потенциал элементаля максимально выгодно.

Когда вы станете рыцарем смерти, ищите удобный момент для розыгрыша **Барона Геддона** — это отличный источник исцеления, особенно полезный, когда на столе стоит несколько угроз.

Контроль Жрец будет беречь **Ментальный крик** для **Дракономанта Аланны**, старайтесь не подставлять ее под данный ремувал, так как в этом случае следующие ваши "топдеки" будут существенно испорчены 5/5 драконами.

**Квест Жрец** - тот архетип, который невозможно переиграть по выгоде из-за **Архиепископа Бенедикта**. Поэтому следует отбросить идею о затягивании игры и постараться быстро продавить оппонента с помощью больших существ. Постарайтесь разыграть **Дракономанта Аланну** после того, как выйдет **Ментальный крик** - эта зачистка самая опасная для вас, остальные не представляют серьезной угрозы. Давите большими существами и играйте как можно агрессивней, у вас нет времени тянуть. Хранительница Амара и **Архиепископ Бенедикт** представляют серьезную угрозу, именно они могут отрезать вам путь к победе. Но даже если Жрец разыграл Хранительницу Амару, продолжайте оказывать давление и боритесь до последнего. **Превращение**

можно отдать на [Сгнившую яблоню](#), чтобы лишить Андуина дополнительного исцеления.

**Четный Чернокнижник** был бы опасен, если бы не обилие у вас точечных ремувалов, которые способны нейтрализовать все его самые опасные угрозы. [Превращение](#) лучше всего беречь для [Первоученицы Рин](#), именно на нее будет полагаться Гул'дан, поняв, что перед ним медленный архетип Мага, хотя не в каждой сборке [Первоученица Рин](#) есть. Остальные крупные существа - [Горный великан](#), [Крюконосец-разоритель](#), [Король-лич](#) - будут обезврежены с помощью [Куклы вуду](#) и [Метеорита](#). Грамотно расходуйте эти ресурсы, они очень важны. Не отдавайте ремувалы просто так. Зато если все сделать правильно и лишить оппонента серьезных угроз, у Чернокнижника останется мало шансов.

**Зоолок** — хорошее для вас противостояние, в котором вы играете в классическом и привычном оборонительном стиле. Помните, однако, о возможностях взрывного урона, доступных оппоненту: [Лирой Дженкинс](#) или [Страж ужаса](#), [Ожог души](#), [Жизнесос](#) — старайтесь не опускаться до низкого количества здоровья, дабы эти карты и их комбинации не закончили партию не в вашу пользу.

**Куболок** — трудный для вас противник, в матч-апе с которым, опять же, очень важно [Превращение](#). Цель для этого ремувала — исключительно [Стражи ужаса](#) или [Плотоядные кубы](#), которые "съели" этих демонов. Все другие угрозы могут уничтожаться иными способами, но [Стражей ужаса](#) нужно устранять лишь так.

Постарайтесь также максимально быстро разыграть [Крадущегося упыря](#), дабы Куболок не смог легко проворачивать свои комбинации. Разумеется, как и всегда, вы оставляете ремувал оружия до момента, как Гул'дан наденет [Череп Ман'ари](#).

Краткое содержание раздела

Биг Спелл маг уязвим к темповым соперникам, а также ОТК колодам. Самые невыгодные матч-апы для него - это [Квест Воин](#), [Темпо Маг](#), [Токен Друид](#) и [Дрыжеглот Шаман](#).

Играя против Мага, пользуйтесь его медлительностью и пассивностью на ранних стадиях игры. Не позволяйте бесконечно генерировать [Элементалей воды](#), когда тот сменит облик: внимательно следите, чтобы на столе не было и не могло образоваться (с помощью разменов Мага) существ с единицей здоровья. Против Биг Спелл Мага хороши существа, обладающие эффектом невосприимчивости к магии или силе героя, а также существа с божественным щитом - их не так просто пробить АоЕ атакой.

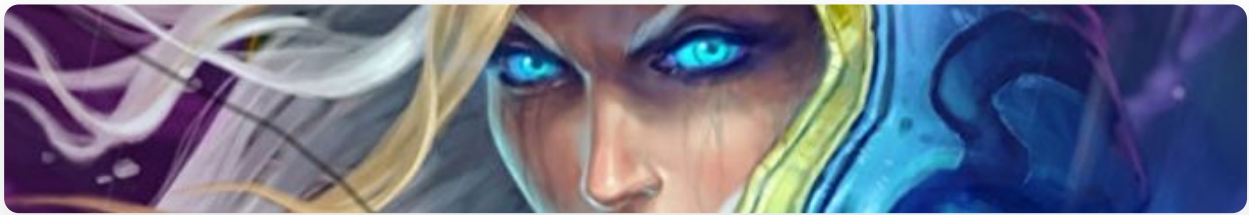
Встретив Мага в ладдере, вы должны ожидать в первую очередь [Темпо Мага](#), а не [Биг Спелл Мага](#), и муллиганить карты в соответствии с данным фактом. Однако в последнее время появление Биг Спелл Мага уже не выглядит неожиданностью.

Когда партия начнется, попытайтесь определить архетип Джайны. Отличить Биг Спелл Мага можно по пассивному старту либо по некоторым специфичным картам. Если против вас выставили [Арканолога](#) - значит это [Темпо Маг](#), а вот если [Вестника рока](#) или [Ворона-фамилиара](#) - тогда можете не сомневаться, перед вами именно герой сегодняшней статьи.

Как и любая контроль колода, Биг Спелл Маг серьезно уступает темповым соперникам и ОТК архетипам. Хороши и такие колоды, которые не позволят Магу переиграть их по

выгоде. Самые неприятные противники Джайны на сегодняшний день – это **Темпо Маг**, **Квест Воин**, **Токен Друид** и **Дрыжеглот Шаман**. Это колоды, которые опираются на темповые ходы и комбинации, они могут задавить Мага, даже несмотря на обилие АоЕ ремувалов в его арсенале.

Если говорить о картах, которые хороши против Биг Спелл Мага, вам могут помочь некоторые специфичные классовые инструменты, например, **Первоученица Рин** или **Антимагия**. Последняя – беспроегрышный вариант, так как все заклинания у Биг Спелл Мага тяжелые и дорогие. Попавшись на **Антимагию**, он может пропустить целый ход. Очень важно иметь какой-то ответ на **Вестника рока**, если Маг заморозит ваш стол, тут помогут **Разрушитель чар**, **Безумный алхимик** или конкретные классовые карты. Полезны эффекты вроде «не может быть целью заклинаний или силы героя», божественные щиты и прочее.

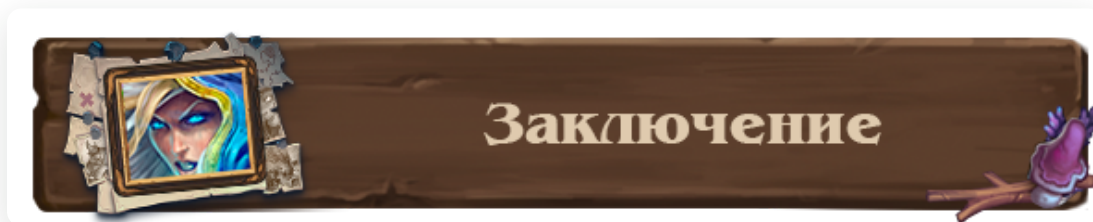


Несколько общих советов, которые помогут вам улучшить противостояние с Биг Спелл Магом:

- Эффекты немоты лучше придержать для таких карт, как **Вестник рока**, **Кукла вуду** или **Служитель боли**.
- Всегда обыгрывайте **Метеорит**: в центр ставьте слабое существо, существо с маскировкой или эффектом «не может быть целью заклинаний или силы героя». Старайтесь сделать так, чтобы Магу было максимально неудобно разыгрывать **Метеорит**.
- Всеми силами старайтесь заблокировать Магу розыгрыш **Ледяного лича Джайны**. Заставляйте его тратить ресурсы, чтобы отбиваться от вашего стола и угрожайте хотя бы одним существом, чтобы Маг потерял темп. Аналогичным образом действуйте, если ожидаете **Алекстразу**.
- Запоминайте карты, которые берет Биг Спелл Маг, руку этого противника читать сравнительно легко, учитывая простой и предсказуемый муллиган данного класса и карту **Ворон-фамилиар**.
- Как только была разыграна **Ледяной лич Джайна**, всеми силами не допускайте наличия на столе угроз с 1 единицей здоровья. Идеальное число здоровья ваших угроз – 2, хотя есть и другие относительно безопасные величины, зависящие от того, какие заклинания уже были разыграны Биг Спелл Магом в партии, а какие остались, а также от текущего положения на игровом поле.
- Попытайтесь предположить, какой секрет Маг получит с **Волшебной взломщицы**, и обыграть его. Следите за ситуацией в игре и постарайтесь понять, что может быть ему особенно выгодно в текущих условиях.



Не используйте эффекты немоты на Элементалей воды, так как похищение жизни у них все равно останется. Это аура, которую дает [Ледяной лич Джайна](#), и она действует до конца матча: немота может снять только какие-то дополнительные баффы, но не похищение жизни.



Биг Спелл Маг – очень интересная колода, игра которой требует терпения и определенных навыков. Вариативность в принятии решений, долгие раздумья на каждом ходу – все это делает геймплей Биг Спелл Мага очень многогранным. Разумеется, не все любят такой стиль игры, архетип вряд ли подойдет тем, кто хочет быстро взять Легенду, но в умелых руках возможно и такое. Биг Спелл Маг чувствует себя довольно уверенно против многих классов и способен показывать достойные результаты.

Если вам нравятся сложные колоды, требующие внимательности и терпения, тогда смело выбирайте Биг Спелл Мага. Архетип вряд ли оставит вас равнодушным.

Спасибо за прочтение гайда и удачи в игре!