

Правила игры  
+ интересные  
факты



КУБИКРАФТ

МЕМО

## ПРАВИЛА

### Мемори

1. Карточки раскладывают рубашкой вверх.
2. Участники по очереди открывают **по две** карточки так, чтобы все видели изображения.
3. Если картинки оказались одинаковыми, игрок забирает пару и продолжает открывать новые, пока находит совпадения.
4. Если картинки разные, нужно вернуть их в исходное положение рубашкой вверх и передать ход по часовой стрелке.
5. Победит тот, кто соберёт больше пар.

### Кто быстрее?

1. Карточки раскладывают рубашкой вверх.
2. Участники по очереди переворачивают **по одной** карточке и оставляют их открытыми.
3. Как только на поле появляются два одинаковых изображения, любой может попытаться забрать их. Для этого нужно первым накрыть обе карточки ладонями.
4. Победит тот, кто соберёт больше пар.

### Падающая башня

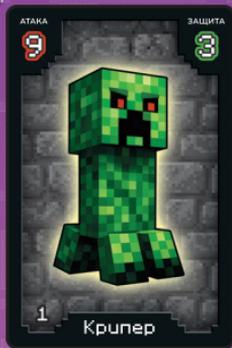
1. Все карты делят на две части так, чтобы одинаковые изображения не попали в одну колоду, и каждую перетасовывают.
2. Одну стопку откладывают в сторону рубашкой вверх — это «падающая башня».
3. Из другой делают «землю»: выкладывают карты рубашкой вверх в пять рядов по пять карточек.
4. Первый участник переворачивает верхнюю карту «падающей башни».
5. Затем открывает любую карточку «на земле».
  - Если изображения совпали, он приобретает эту пару. Следующий игрок в очередном раунде будет открывать новые две карты, ища дубль.
  - Если рисунки разные, тогда карточку на «земле» нужно перевернуть

обратно рубашкой вверх и завершить ход без приобретения.

6. Игроки друг за другом открывают и закрывают карты «на земле», пока не будет обнаружена пара для верхней карты «падающей башни». Замечайте, какие где лежат картинки, чтобы в другом раунде открыть нужную карту и получить дубль в копилку своей победы.
7. Партия завершается, когда башня рухнет, то есть когда найдутся все пары.
8. Победит тот, кто соберёт больше карточек.

### Сражение: атака или защита

1. Игроки получают по 10 карточек мобов взакрытую.
2. Первый раунд проходит по параметру «Атака» или «Защита» согласно договорённости участников.
3. В каждом новом раунде параметр меняется: если предыдущее сражение было по «Атаке», то следующее проводится по «Защите», и наоборот.
4. Все выкладывают перед собой по одной карточке рубашкой вверх, а затем одновременно открывают их.
5. Мобы сравниваются по избранному значению. Тот, чей персонаж сильнее, забирает открытые карты других игроков и кладёт стопкой возле себя (в дальнейших сражениях завоёванное не используют).
6. Если у нескольких игроков открыты равносильные мобы, тогда их оставляют на столе, а в очередном раунде к ним добавляют новые карты. Добыча следующего победителя будет богаче!
7. Партия продолжается, пока на руках есть карточки.
8. Побеждает тот, у кого в итоге больше захваченных мобов.



## 1 Крипер

АТАКА 9 ЗАЩИТА 3

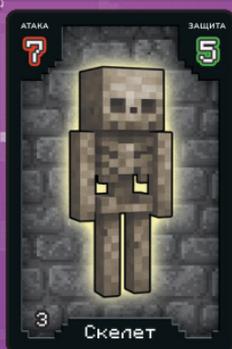
Крипер — один из самых узнаваемых и опасных мобов. Зелёная пиксельная кожа, вытянутая форма тела и отсутствие рук делают его уникальным среди других существ. Крипер не издаёт громких звуков, он тихо подкрадывается к игроку и взрывается, если окажется слишком близко. Этот взрыв разрушает блоки вокруг и наносит значительный урон, поэтому встреча с крипером всегда связана с риском. Несмотря на опасность, опытные игроки могут использовать его силу: если взрывом убить скелета, можно получить редкий музыкальный диск. Криперы чаще всего появляются ночью или в тёмных пещерах, где их сложно заметить. Их внезапное «ш-ш-ш» стало настоящим символом игры и мемом у игроков.



## 2 Зомби

АТАКА 6 ЗАЩИТА 6

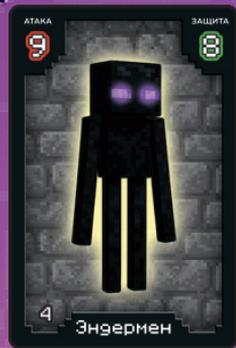
Зомби — один из самых распространённых враждебных мобов. Его легко узнать по характерной зелёной коже и низкому стону, который слышен издалека. Зомби всегда стремится приблизиться к игроку и атаковать вблизи, поэтому в ночных вылазках или тёмных пещерах встреча с ним неизбежна. Они появляются группами и могут быстро окружить, если не быть осторожным. Зомби уязвимы для солнечного света и загораются днём, поэтому прячутся в тенях, лесах или под навесами. Иногда можно встретить деревенских жителей, превращённых в зомби, а ещё реже — зомби-малышей, которые передвигаются быстрее и более опасны. Этот моб является символом классической угрозы: не самый сильный по отдельности, но в заметном количестве становится грозной силой.



## 3 Скелет

АТАКА 7 ЗАЩИТА 5

Скелет — враждебный моб, известный своей меткостью и умением атаковать с расстояния. Его костяной силуэт с пустыми глазницами и лук в руках легко узнаваемы. В отличие от зомби, скелет старается держать дистанцию и обстреливает игрока издалека. В ночи и пещерах он особенно опасен, ведь может атаковать, оставаясь незамеченным. Днём скелеты загораются на солнце, но часто прячутся в тенях или воде. Из них можно получить кости, стрелы или даже зачарованный лук. Встречаются и особые варианты: зимогоры, стреляющие стрелами замедления, или всадники на пауках. Скелет стал символом дальнего боя и постоянной угрозы для тех, кто выходит ночью.



## 4 Эндермен

АТАКА 9 ЗАЩИТА 8

Эндермен — высокий и загадочный моб, чёрная фигура с длинными руками и ярко-фиолетовыми глазами. Он умеет телепортироваться, что делает его опасным и непредсказуемым. Обычно Эндермен нейтрален, но если взглянуть ему в глаза, он становится агрессивным и начинает преследовать игрока. Телепорты позволяют ему сближаться и наносить удары внезапно, создавая напряжение. Эндермены поднимают и переносят блоки, что делает их ещё более странными. Чаще всего встречаются в Краю, но появляются и в обычном мире ночью. Их редкая добыча — жемчуг Края, необходимый для открытия портала.



## 5 Паук

АТАКА 6 ЗАЩИТА 5

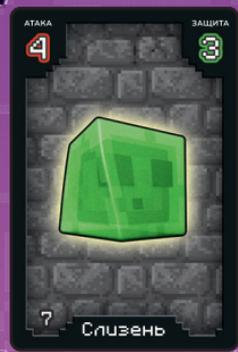
Паук — враждебный моб, особенно опасный ночью и в тёмных местах. Его большое тело на восьми ногах позволяет быстро двигаться и взбираться по стенам, делая его трудной целью. Днём пауки ведут себя нейтрально, но с наступлением темноты становятся агрессивными. Их атаки быстрые и внезапные, а прыжки на добычу с расстояния добавляют ловкости. Из пауков выпадают нити и глаза, используемые для зелий и оружия. Иногда встречаются пауки — носители скелетов, превращающиеся в грозного врага. Их скорость и непредсказуемость делают этих мобов одними из самых неприятных противников в темноте.



## 6 Ведьма

АТАКА 8 ЗАЩИТА 7

Ведьма — редкий моб, опасный своим умением пользоваться зельями. Внешне она напоминает жителя, но выделяется высокой шляпой и мрачным видом. Ведьма бросает зелья урона, яда и замедления, а сама пьёт лечебные и защитные настои, что делает её выносливой. Чаще всего ведьмы встречаются в болотах и в хижинах, но могут появляться ночью и в других местах. Из них выпадают полезные ингредиенты: бутылочки, редстоун, сахар, светящаяся пыль или паучьи глаза. Ведьма — символ коварства и магии, грозный противник для неподготовленных игроков.



## 7 Слизень

АТАКА **4** ЗАЩИТА **3**

Слизень — зелёный кубический моб, встречающийся в болотах и подземельях. Его особенность в том, что после смерти он делится на несколько меньших копий. Большие и средние наносят урон при соприкосновении, а самые маленькие слезвредны и лишь толкают игрока. Из слизи выпадает крафт, необходимая для крафта липких поршней и блоков. Встречаются они чаще всего в болотах во время полнолуния или в особых чанках под землёй. Простые на вид, но коварные в бою, слизи остаются важным источником редкого ресурса. Их прыжки и способность делиться делают этих мобов уникальными и легко узнаваемыми.



## 8 Гаст

АТАКА **8** ЗАЩИТА **5**

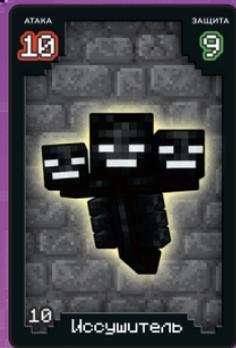
Гаст — летающий моб Нижнего мира, огромный белый куб с печальным лицом и щупальцами. Он атакует огненными шарами, которые поджигают и взрывают блоки, превращая встречу в испытание. Гаст парит над лавовыми озёрами и часто нападает неожиданно, поэтому бой с ним требует ловкости и точной стрельбы. Его пронзительные крики создают тревожную атмосферу и предупреждают об атаке. После уничтожения можно получить слезу гаста или порох — редкие ингредиенты для зелий и крафта. Несмотря на размеры, этот моб уязвим для отражённых снарядов и прицельных выстрелов, оставаясь символом опасности Нижнего мира.



## 9 Ифрит

АТАКА **8** ЗАЩИТА **7**

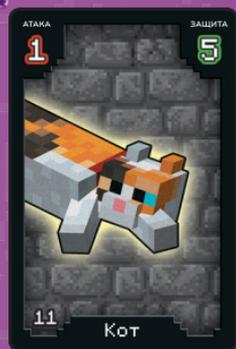
Ифрит — враждебный моб Нижнего мира, окутанный огнём и дымом. Его тело состоит из тёмных блоков, вокруг которых кружат горящие стержни. Ифрит умеет парить в воздухе и стреляет огненными шарами, делая бой с ним трудным даже на расстоянии. При приближении он может атаковать в ближнем бою, а его огненное окружение поджигает врагов. Ифриты обитают в крепостях Нижнего мира и появляются группами возле спавнеров, превращая их в одно из самых трудных мест. При смерти оставляют огненные стержни — ключевой ресурс для зельеварения и создания ока Эндера. Этот моб символизирует огненную стихию и считается обязательным испытанием для тех, кто решает исследовать глубины Нижнего мира.



## 10 Иссушитель

АТАКА 10 ЗАЩИТА 9

Иссушитель — один из самых опасных боссов, созданный игроками из песка душ и трёх голов скелетов-иссушителей. Это летающее существо с тремя черепами атакует взрывающимися черепными снарядами, нанося урон и создавая эффект «иссушение», истощающий здоровье. В бою он разрушает окружающие блоки, что делает укрытия ненадёжными. Иссушитель способен быстро восстанавливаться и становится агрессивнее при уменьшении здоровья. Победа над ним приносит звезду Нижнего мира — редкий предмет для изготовления маяка. Этот моб символизирует хаос и разрушение, а сражение с ним считается одним из главных испытаний для подготовленного игрока.



## 11 Кот

АТАКА 1 ЗАЩИТА 5

Кот — приручаемое существо, появляющееся в деревнях и около кроватей. Ранее его дикой формой считался оцелот, но теперь коты существуют отдельно и имеют множество окрасов. Их можно приручить рыбой, после чего они начинают следовать за хозяином и садиться рядом. Коты не только украшают дом, но и отпугивают криперов и фантомов, что делает их полезными спутниками. Они ведут себя свободно, часто гуляют сами по себе и могут приносить игроку дары после сна: перья, мясо или другие мелкие предметы. Этот моб считается символом уюта и домашнего тепла, а благодаря своей пользе остаётся одним из самых любимых среди игроков.



## 12 Волк

АТАКА 5 ЗАЩИТА 6

Волк — нейтральный моб, обитающий в лесах и тайге. В дикой форме он может нападать на овец, кроликов и скелетов, но к игроку остаётся безразличным. Волков можно приручить костями, после чего они превращаются в верных собак, которые следуют за хозяином и защищают его от врагов. Их глаза становятся красными, когда они нападают, и это делает их устрашающими. Приручённые волки способны садиться рядом с игроком или ждать в указанном месте, а их здоровье видно по положению хвоста. Эти существа полезны в бою и дают в путешествии ощущение надёжного спутника. Волк — символ дружбы и преданности, а также один из самых любимых приручаемых мобов.



### 13 Свинья

АТАКА **2** ЗАЩИТА **4**

Свинья — одно из самых узнаваемых и мирных животных. Она обитает в деревнях, лесах и на равнинах, пасётся небольшими группами. Свиной легко разводить, ведь они следуют за игроком с морковью, картофелем или свёклой. При размножении они дают поросят, что делает их важным источником еды. На свинью можно надеть седло и ездить, управляя удочкой с морковью. После её смерти выпадает свинина, а при приготовлении — жареная свинина, дающая сытость. Свиньи бывают розового цвета и иногда встречаются с маленькими зомби-наездниками, что выглядит забавно. Это простое, но полезное животное стало символом деревенского хозяйства и надёжным спутником для выживания.



### 14 Лошадь

АТАКА **3** ЗАЩИТА **6**

Лошадь — приручаемое животное, встречающееся на равнинах и в саваннах. В дикой форме они свободно бродят стадами, но игрок может оседлать особь и приручить, после чего лошадь становится верным средством передвижения. У каждой свои параметры: здоровье, скорость и высота прыжка, что делает любую лошадь уникальной. Оснащённая седлом и бронёй, она помогает быстро преодолевать большие расстояния и защищает всадника в сражениях. Лошадей можно разводить, получая потомство с улучшенными характеристиками. Они стали символом свободы и верного спутника, а для многих игроков именно лошадь — лучший помощник в путешествиях и исследовании огромного мира.



### 15 Курица

АТАКА **1** ЗАЩИТА **3**

Курица — маленькое мирное животное, встречающееся почти в любом биоме. Она ценится за перья, мясо и яйца, которые откладывает даже без участия игрока. Курицы следуют за владельцем с семенами и легко разводят, что делает их удобным источником пищи и ресурсов. При приготовлении мясо курицы даёт сытость, а перья необходимы для изготовления стрел. Яйца можно использовать для выпечки или спавна новых цыплят. Курицы иногда становятся носителями маленьких зомби-наездников, превращаясь в редкий и опасный вариант. Благодаря простоте содержания и пользе, это животное стало символом домашнего хозяйства и одним из самых привычных спутников игрока.



### 16 Корова

АТАКА **2** ЗАЩИТА **6**

Корова — мирное животное, обитающее на равнинах, в лесах и около деревень. Является ценным источником ресурсов: имея ведро, можно надоить молока, а после своей смерти она оставляет сырое мясо и кожу. Известно, что молоко снимает негативные эффекты, поэтому корова нередко просто необходима для выживания. Коровы пасутся группами и следуют за игроком с пшеницей, что облегчает их разведение. Потомство появляется после кормления родителей, а телята со временем вырастают во взрослых особей. Кожа используется для брони и книг, а приготовленное мясо считается одним из лучших насыщающих продуктов. Корова стала символом простого хозяйства и надёжным источником еды и материалов.



### 17 Лама

АТАКА **4** ЗАЩИТА **6**

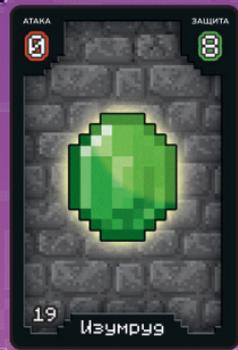
Лама — мирное животное, обитающее в горах и на равнинах. Она известна способностью плевать в обидчиков, что делает её необычной среди других существ. Лам можно приручить, оседлать и снабдить сундуками, превращая их в полезных помощников для перевозки грузов. Эти животные образуют караваны: за одной приручённой ламой будут следовать другие. Ламы бывают разных окрасов и часто встречаются с бродячими торговцами. Они не наносят серьёзного урона, но защитная реакция — проявление их характера. При смерти оставляют кожу, а в хозяйстве служат удобным средством транспортировки вещей. Лама стала символом упрямства, пользы и верного спутника в дальних путешествиях.



### 18 Алмаз

АТАКА **0** ЗАЩИТА **9**

Алмаз — один из самых ценных ресурсов. Он добывается из редких алмазных руд, которые встречаются глубоко под землёй, и требует для добычи железной кирки или более прочного инструмента. Алмазы используются для создания самой прочной брони и оружия, а также инструментов, которые служат значительно дольше остальных. Из них можно делать чародейский стол, что делает алмазы необходимыми для прогресса. Этот ресурс встречается редко, поэтому каждая находка вызывает радость и ощущение удачи. Игроки часто используют алмазы с умом, стараясь тратить их только на самые важные вещи. Символ богатства и силы, алмаз остаётся самым желанным предметом для каждого искателя приключений.



## 19 Изумруд

АТАКА 8 ЗАЩИТА 8

Изумруд — редкий и ценный ресурс, встречающийся в горах и чаще всего используемый как валюта. В отличие от алмазов, изумруды нужны не для создания брони или инструментов, а для торговли с жителями. С их помощью можно обменивать ресурсы, покупать еду, книги, зачарованные предметы и многое другое. Изумруды добываются из руды или выпадают при обменах, что делает их важными для развития деревень и взаимодействия с жителями. Их редкость придаёт им особую ценность, а ярко-зелёный цвет делает заметными среди других минералов. Изумруд считается символом торговли и процветания, открывая путь к редким предметам и новым возможностям.



## 20 Алмазная кирка

АТАКА 7 ЗАЩИТА 6

Алмазная кирка — один из самых прочных и эффективных инструментов. Она создаётся из трёх алмазов и двух палок, и служит значительно дольше, чем кирки из других материалов. Этот инструмент способен добывать редкие блоки, такие как обсидиан, что делает его необходимым для создания портала в Нижний мир. Алмазная кирка используется для добычи полезных руд, ускоряя процесс и экономя силы игрока. Её можно зачаровать на эффективность, прочность или удачу, увеличивая скорость добычи и количество ресурсов. Она символизирует прогресс и открывает новые этапы в развитии, ведь без неё многие приключения и постройки были бы невозможны.



## 21 Алмазный меч

АТАКА 9 ЗАЩИТА 7

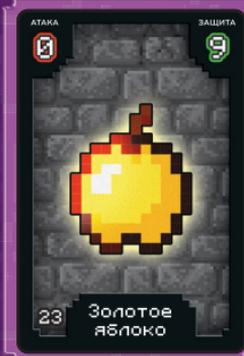
Алмазный меч — один из самых мощных видов оружия. Он создаётся из двух алмазов и палки, значительно прочнее и сильнее аналогов из железа или золота. Этот меч позволяет наносить высокий урон в ближнем бою и надёжно защищает от большинства врагов. Благодаря возможности зачаровывать его на остроту, заговор огня или добычу, меч становится ещё более смертоносным и универсальным. Алмазный меч — символ силы и прогресса, ведь его создание требует редких ресурсов и подготовки. Он помогает выживать в сражениях с монстрами и становится настоящей гордостью любого игрока, сумевшего добыть алмазы и создать это легендарное оружие.



## 22 Лук

АТАКА 8 ЗАЩИТА 5

Лук — одно из главных дальнобойных орудий, позволяющее атаковать врагов с безопасного расстояния. Он создаётся из трёх палок и трёх нитей и становится важным инструментом выживания, особенно против летающих мобов и врагов на расстоянии. Лук требует стрел, но его можно зачаровать, добавив бесконечность, силу или пламя, что делает оружие более универсальным и смертоносным. Этот инструмент позволяет охотиться, защищаться и сражаться с боссами, например с драконом или гастом. Меткость и запас стрел имеют решающее значение в сражении, поэтому лук часто становится основой тактики дальнего боя. Он символизирует мастерство и стратегию, подчёркивая важность дальних атак.



## 23 Золотое яблоко

АТАКА 0 ЗАЩИТА 9

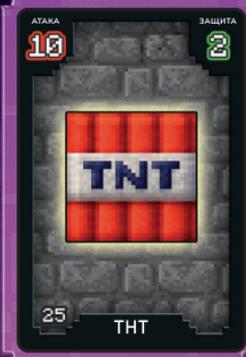
Золотое яблоко — редкий и ценный предмет, обладающий мощными эффектами. Оно создаётся из яблока и золотых слитков либо находится в сокровищницах, данжах и сундуках. При использовании золотое яблоко восстанавливает здоровье и создаёт положительные эффекты — поглощение и регенерацию, что делает его незаменимым в опасных сражениях. Существуют и зачарованные золотые яблоки, которые ещё сильнее и могут спасти жизнь даже в бою с боссами. Этот предмет часто используют опытные игроки в решающие моменты, ведь он требует значительных ресурсов. Золотое яблоко символизирует удачу и силу, становясь надёжным средством в самых трудных испытаниях.



## 24 Тотем бессмертия

АТАКА 1 ЗАЩИТА 10

Тотем бессмертия — уникальный и крайне редкий артефакт, спасающий жизнь игрока в смертельный момент. Его можно получить только в бою с разбойниками-вызывателями во время рейдов. Когда игрок держит тотем в руке и получает смертельный урон, предмет срабатывает: восстанавливает часть здоровья, создаёт эффекты регенерации и поглощения, позволяя избежать гибели. После активации тотем исчезает, что делает его ценным расходуемым предметом. Из-за редкости он используется осторожно, обычно в опасных приключениях или сражениях с боссами. Тотем бессмертия символизирует спасение и вторую жизнь, оставаясь одной из самых желанных наград.



25 TNT

АТАКА 10 ЗАЩИТА 2

TNT — взрывчатый блок, который используется для разрушения местности и создания ловушек. Его можно скрафтить из песка и пороха или найти в сундуках структур. После активации огнём, рычагом, кнопкой или редстоуном блок загорается и через несколько секунд взрывается, нанося урон врагам и ломая окружающие блоки. Игроки применяют TNT для расчистки шахт, быстрого разрушения построек или вражеских укреплений. В сражениях он может стать оружием неожиданной атаки, если правильно разместить и вовремя поджечь. Однако использовать его нужно осторожно: неправильное обращение способно уничтожить ценные ресурсы и нанести вред самому игроку. TNT символизирует хаос, силу и непредсказуемость.



Арт. 05998