

???????? ???? ???

????????? ? ???? ???????

?????? ???? ???????

1. Головне правило — **спочатку запривати територію з ресурсами**, а тільки потім будуйте будинок і склад.
 2. Не копай блоки **прямо під собою**.
 3. Завжди май із собою **відро води**: врятує від падіння, допоможе піднятися вгору.
 4. Не їж **сире м'ясо чи картоплю** — смажена їжа дає більше ситості.
 5. Якщо треба багато плавити — **використовуй відро з лавою як паливо**.
 6. Завжди носи із собою **блоки в гарячій панелі** — щоб будувати укриття або вежу для втечі.
 7. У шахтах став світло кожні **7 блоків**, щоб не спавнилися монстри.
 8. Не забудь про **щит** — він блокує вибухи кріперів і стріли скелетів.
 9. Якщо копаєш глибоко — **май кілька залізних кирок**, діамантову/незеритову краще берегти.
 10. Грайте з увімкнутим **звуком або субтитрами** — врятує від підкрадання кріпера.
-

?????????? ?? ????????

11. Город — вода зволожує ґрунт у радіусі **4 блоків**.
 12. Якщо мало світла — рослини не ростуть. Ставте більше факелів.
 13. Тростина швидше росте **на піску**, ніж на землі.
 14. Завжди видобувай ресурси із **зачаруванням «Удача»** (рівень 1-3).
 15. Для дропу з мобів — використовуй **«Дроблення» (Looting)**.
 16. Спавнер не руйнуй — засвіти факелами і зроби з нього **ферму досвіду**.
 17. **Не живи в пустелі** — монстри там не бояться світла.
-

??? ?? ????

18. Не дивись в очі **Ендермену**, а ховайся в місце з висотою **2 блоки**.
19. **Сокира б'є сильніше за меч**, але повільніше.
20. Спринт із постійними стрибками у **1.5 раза швидший**, ніж просто біг.

21. Випий **відро молока**, щоб зняти будь-які ефекти (позитивні й негативні).
 22. Кріпери бояться **домашніх котів** — посади кішку біля входу в будинок.
 23. Уночі краще не гуляй — завжди **став факели** біля дому.
 24. Відьму краще бити **швидко впритул**, щоб вона не встигла кинути кілька зіль.
 25. **Не бий зомбі в селі** — він викличе «навалою» інших.
-

?????

26. У Незері не ставте ліжку (вибухає) і не намагайтесь розлити воду (вона зникає).
 27. **10 сніжків убивають Блейза**.
 28. Носи хоча б **золотий шолом**, щоб пігліни не нападали.
 29. Став **сині смолоскипи душ** — пігліни та хогліни бояться їх.
 30. Якщо загубив портал у Незері — побудуй новий, він **все одно зв'яже світи**.
-

???

31. Носи **гарбуз на голові**, щоб ендермени не агрились.
 32. Тотем безсмертя працює тільки в **другій руці**.
 33. **Зілля повільного падіння** захистить від Дракона Краю.
 34. Ендермен має зріст **3 блоки**, а гравець — 2. Використовуй це для захисту.
-

????????? ? ?????????? ???????

35. Компас завжди показує на **спавн**, бери його в далекі подорожі.
 36. Бери ліжку, щоб **зробити респавн** у новому місці.
 37. Якщо фантоми заважають — **поспи 3 секунди** в ліжку, і вони зникнуть.
 38. Факел у другій руці — **освітлює шахту** під час копання.
 39. Зроби ліфти з води: **магма-блок** тягне вниз, **пісок душ** піднімає вгору.
 40. Вовна гасить **шум і урон від падіння**.
-

????????????? ? ???????????

41. Плануй свої дії заздалегідь, не поспішай — **це збереже ресурси і нерви.**
42. Не додавай **незнайомих у свій приват.**
43. Не продавай напряду — використовуй **/АН**, щоб уникнути обману.
44. Завжди май **рюкзак/бекпак** (якщо є плагін) — речі не губляться навіть після смерті чи вайпа.

Оновлено: Aug 31, 2025

Версія #1

Створено 2026-02-02 15:53:45 EET

Оновлено 2026-02-02 15:54:10 EET