

Наковальня · начни здесь

1. В комплекте: 0 рецептов, 2 карточек действий, 2 ресурсных жетонов. Поле включено; для действий со состояниями добавлены бирки.
2. Для семьи, 1–4 игрока. Начните с 6 карточек. Печатайте A4 при 100%, без подгонки. Жетоны 25 мм подходят к вашим 3D-полям. Бумажные сундуки и миниатюры печатаются отдельно в 20 или 25 мм.
3. Породы дерева и цвета объединены: одна лодка, доски, шерсть и кровать. Лодка с сундуком — отдельный предмет. Материал инструментов и сырые продукты сохраняют своё значение.
4. Режим обучения: положи карточку рецепта рядом со станцией, собери схему из жетонов и возьми указанный результат. Выбрали один удобный материал из допустимых вариантов. Всего 100 разных преобразований, без повторов по станциям.
5. Викторина: вопросы положите игрокам, открытые рецепты — ведущему. За предмет и число получи 2 очка, только за предмет — 1. После 6 ходов сравните очки или вместе наберите 9 из 12.
6. После каждого хода верните ресурсы и результат на склад. Это полный многоразовый запас для одного задания за раз. Для одновременной игры распечатайте отдельный склад каждому игроку.
7. Печь, плавильная печь и коптильня: в учебном ходе положи уголь в ячейку топлива и верни после задания. Один жетон здесь не означает расход одного угля в Minecraft. Костру отдельное топливо на каждую порцию не нужно.
8. У наковальни, чар, карт и зелий есть состояния: используй прилагаемые бирки. Условные цены опыта и вероятность компостера подписаны как настольные упрощения. Точные рецепты всей Java 1.21.1 остаются в полной библиотеке.

Наковальня

Ремонт, объединение совместимых чар и переименование. Цена зависит от истории предмета.



Предмет



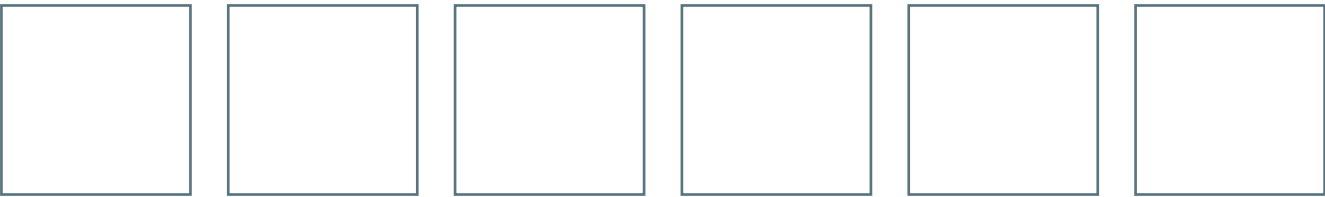
Добавка



Результат

Игровые жетоны 25 × 25 мм. Печатай при 100%, без подгонки.

СКЛАД



ГОТОВО / ЗАКАЗЫ



После раунда возвращай жетоны на склад. Расход, опыт и случайность станций задаёт выбранный режим игры.



Железная кирка



Книга

БИРКИ СОСТОЯНИЙ · положи рядом с предметом

Опыт	Опыт	Опыт	Имя: _____	Эффективность I	Своя пометка	Своя пометка
Своя пометка	Своя пометка					

Бирки не являются новыми ингредиентами. Они различают воду и зелье, пустую и заполненную карту, имя, чары и износ. На чистых бирках можно писать карандашом.

Для компостера отметь клетки 1–7. Успех на 4–6 обычного кубика — правило этой настолки; у растений в Minecraft разные вероятности.

Д01 · Наковальня

Новое имя



Как назвать железную кирку «Искатель»?

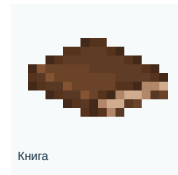
Кирка остаётся той же; прикрепи бирку «Искатель».

В настолке потратить 1 жетон опыта. Реальная стоимость наковальни зависит от операции и истории предмета.

НАСТОЛЬНОЕ УПРОЩЕНИЕ

Д02 · Наковальня

Книга с чарами



Кирка + книга «Эффективность I»: что изменится?

Добавь кирке «Эффективность I», книгу убери.

Кирка без конфликтующих чар. В настолке цена — 1 жетон опыта; это не расчёт уровней Minecraft.

НАСТОЛЬНОЕ УПРОЩЕНИЕ