

Зельеварка · начни здесь

1. В комплекте: 0 рецептов, 3 карточек действий, 5 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.

Зельеварка

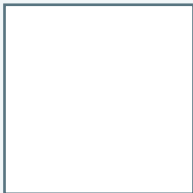
Ингредиент сверху, до трёх бутылочек снизу. Огненный порошок — отдельное топливо.



Ингредиент



Топливо



Бутылочка



Бутылочка



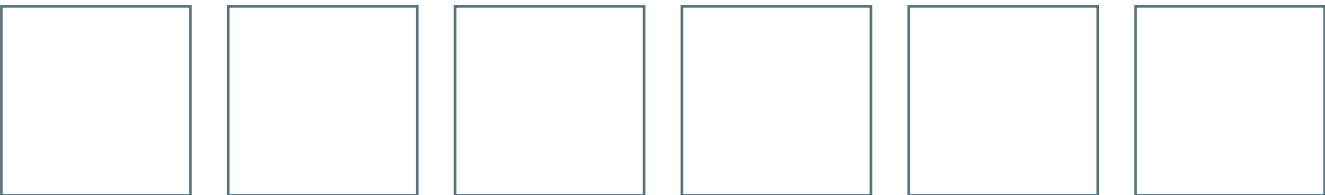
Бутылочка

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

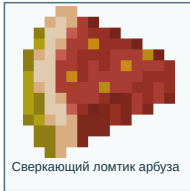
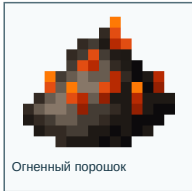
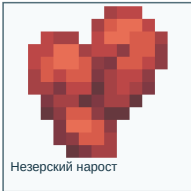
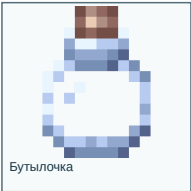
СКЛАД



ГОТОВО / ЗАКАЗЫ



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



БИРКИ СОСТОЯНИЙ · положи рядом с предметом

Вода	Неловкое зелье	Лечение	Взрывное	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.

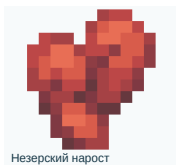
Для компостера отметь клетки 1–7. Успех на 4–6 обычного кубика — правило этой настолки; у растений в Minecraft разные вероятности.

Д09 · Зельеварка

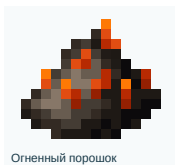
Основа зелья



Бутылочка



Незерский нарост



Огненный порошок

Бутылочка воды + незерский нарост: что получится?

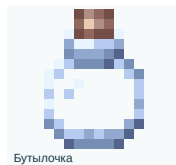
Неловкое зелье — основа без эффекта.

На бумаге работаем с одной бутылочкой. Порошок лежит в топливной ячейке; не считай его новым ингредиентом каждого шага.

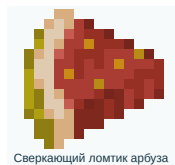
Учитывай состояние предмета.

Д10 · Зельеварка

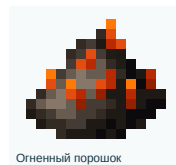
Зелье лечения



Бутылочка



Сверкающий ломтик арбуза



Огненный порошок

Неловкое зелье + сверкающий ломтик арбуза: что получится?

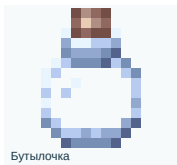
Зелье лечения.

Нужна именно основа «Неловкое зелье», не вода. Ведущий меняет бирку на той же бутылочке.

Учитывай состояние предмета.

Д11 · Зельеварка

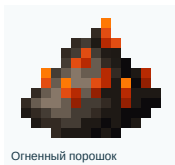
Взрывное зелье



Бутылочка



Порох



Огненный порошок

Зелье лечения + порох: что изменится?

Взрывное зелье лечения.

Сохрани эффект на бирке и добавь «Взрывное». Это только бумажная игра с жетонами.

Учитывай состояние предмета.