

Стол картографа · начни здесь

1. В комплекте: 0 рецептов, 3 карточек действий, 4 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.

Стол картографа

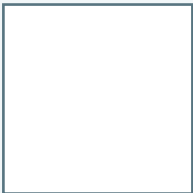
Карта + бумага, пустая карта или стеклянная панель.



Предмет



Добавка



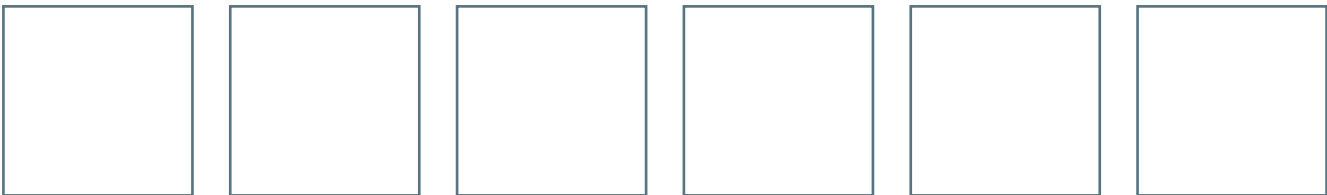
Результат

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

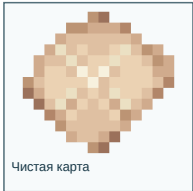
СКЛАД



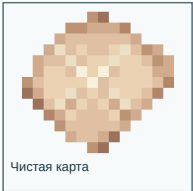
ГОТОВО / ЗАКАЗЫ



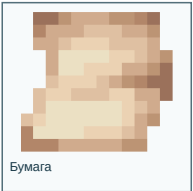
После раунда возвращай жетоны на склад. Расход, опыт и случайность станций задаёт выбранный режим игры.



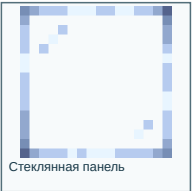
Чистая карта



Чистая карта



Бумага



Стеклянная панель

БИРКИ СОСТОЯНИЙ · положи рядом с предметом

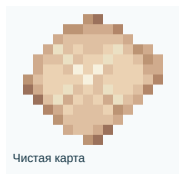
Карта 0	Карта 1	Заполненная карта	Заполненная карта	Зафиксирована	Своя пометка	Своя пометка
Своя пометка	Своя пометка					

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

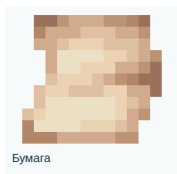
Для компостера отметь клетки 1–7. Успех на 4–6 обычного кубика — правило этой настолки; у растений в Minecraft разные вероятности.

Д06 · Стол картографа

Увеличить карту



Чистая карта



Бумага

Карта + бумага: что получится?

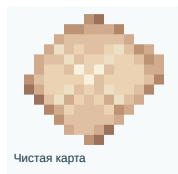
Одна карта большего масштаба; бумага расходуется.

Для задания: обычная незаблокированная карта масштаба 0. Отметь переход 0 → 1.

Учитывай состояние предмета.

Д07 · Стол картографа

Скопировать карту



Чистая карта

Заполненная карта + пустая карта: сколько карт получится?

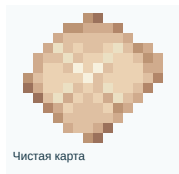
Две одинаковые заполненные карты.

Одну карту пометь «Заполненная», другую оставь пустой. После копирования обе относятся к одному месту.

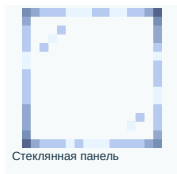
Учитывай состояние предмета.

Д08 · Стол картографа

Зафиксировать карту



Чистая карта



Стеклопанель

Карта + стеклянная панель: что получится?

Карта с неизменяемым изображением. Панель расходуется.

Отметь состояние «Зафиксирована». Это изменение карты, а не новая местность.

Учитывай состояние предмета.