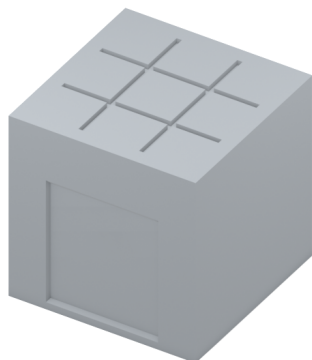


Что есть что?

Найди похожую деталь, прочитай её русское название и положи рядом подходящее поле.



Миниатюра — станция

Стоит рядом с полем и обозначает место действия.



Пластинка — игровое поле

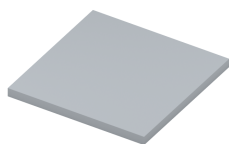
В его гнёзда кладут ресурсы и результат.

Миниатюру не нужно вставлять или приклеивать к полю. Они работают парой: объёмная станция рядом, ресурсы — в плоском поле. Бумажные квадраты можно класть прямо в гнёзда.

Разбери комплект за три шага

1. **Найди надпись на пластинке.** CRAFT — верстак, FURNACE — печь, CUTTER — камнерез. Все 14 переводов есть на следующих страницах.
2. **Подбери миниатюру по изображению.** Сравни верх, переднюю сторону и характерные выемки. Цвет пластика может быть любым.
3. **Положи рядом карточку-подсказку.** Страницы 2–8 можно разрезать пополам: получится 14 карточек для раскладки.

Какие квадраты нужны



Для этих полей — бумажные жетоны 25 × 25 мм.

Пластиковая основа тоже 25 × 25 мм. Наклей ресурс сверху. Гнездо чуть шире — 25,8 мм, чтобы жетон свободно вынимался.

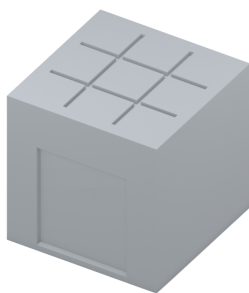
Наклейки 20 × 20 мм, которые мы печатали для магнитного конструктора, относятся к кубикам 2 см.

Для игры на кровати: поставь поля на поднос, крышку коробки или другую ровную жёсткую подложку. Общий запас держи в небольшой коробочке рядом.

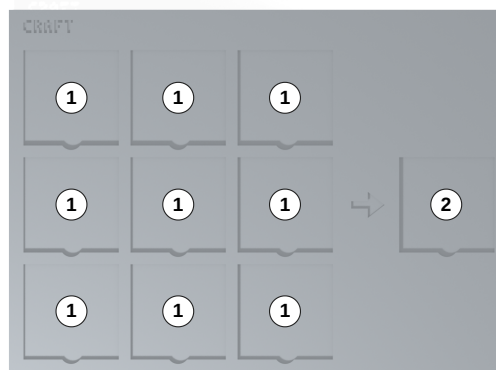
Изображения построены из STL-файлов этого набора. Справочник охватывает все 33 детали. Первые партии плоских полей: CRAFT, FURNACE, CUTTER, затем BLAST, SMOKER, ANVIL и SMITH.

01 Верстак

CRAFT



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 135.6 × 98.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с девятью клетками на верхней стороне. Линии сетки без отдельной рамки по краю.

Для чего. Собирать предметы по рецептам.

① Девять клеток: ингредиенты по схеме 3 × 3.

② Отдельное гнездо справа: результат.

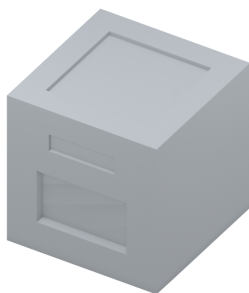
Попробуй. Положи 3 пшеницы в один горизонтальный ряд. Убери их в общий запас и возьми 1 хлеб.

В остальных клетках этого рецепта должно быть пусто.

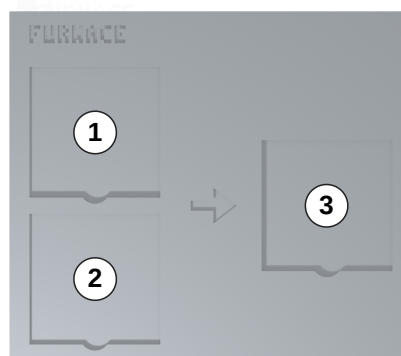
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

02 Печь

FURNACE



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 79.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с большим прямоугольным углублением спереди, узкой щелью над ним и квадратным углублением сверху.

Для чего. Обжигать, плавить и готовить еду.

① Слева сверху: сырьё.

② Слева снизу: топливо.

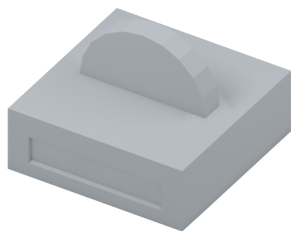
③ Справа: готовый предмет.

Попробуй. Песок + топливо → стекло. Положи песок сверху слева, уголь снизу, стекло заberi справа.

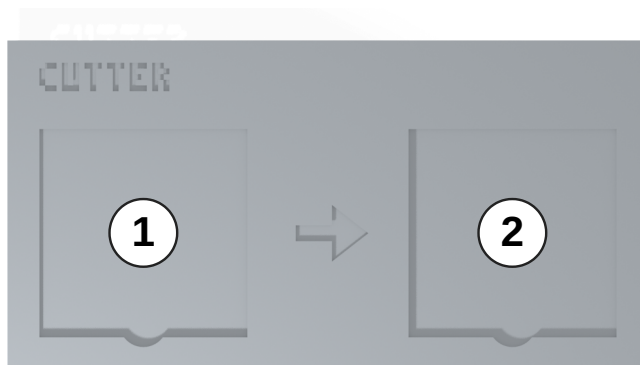
Одна единица угля в Minecraft обрабатывает 8 предметов; не убирай новый уголь за каждый предмет.

03 Камнерез

CUTTER



Миниатюра · 25 × 25 × 18 мм



Поле · 79.6 × 40.8 × 3 мм

Узнай по форме. Плоская массивная база с выступающим круглым диском. Диск начинается прямо в основании.

Для чего. Делать ступени, плиты и другие формы из камня.

① Слева: каменный материал.

② Справа: выбранная деталь.

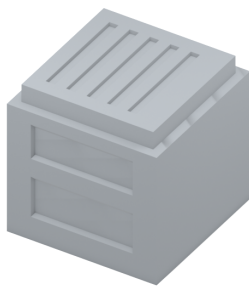
Попробуй. 1 камень → 2 каменные плиты. Выбери этот рецепт и возьми две плитки результата.

Топливо не нужно. Количество результата зависит от выбранной формы.

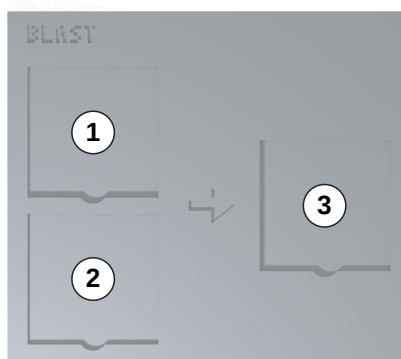
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

04 Плавильная печь

BLAST



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 79.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с приподнятой верхней площадкой и пятью длинными прорезями сверху. Спереди два широких углубления.

Для чего. Плавить руды, сырой металл и металлическое снаряжение.

① Слева сверху: сырой металл или другой подходящий предмет. ② Слева снизу: топливо.

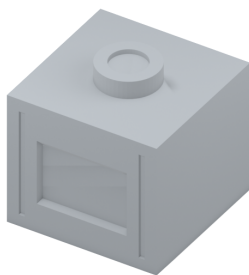
③ Справа: металл после плавки.

Попробуй. Сырое железо + топливо → железный слиток.

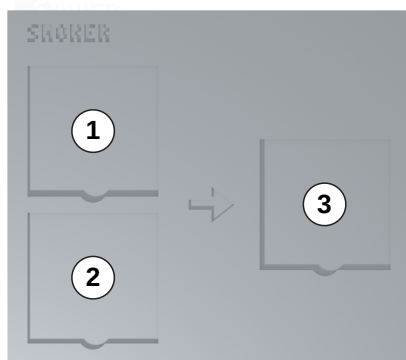
Пищу, песок и булыжник сюда не кладут. В Minecraft плавка вдвое быстрее обычной печи.

05 Коптильня

SMOKER



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 79.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с круглой трубой сверху. Спереди большая дверца и две узкие вертикальные полосы по краям.

Для чего. Готовить пищу.

① Слева сверху: сырая еда.

② Слева снизу: топливо.

③ Справа: приготовленная еда.

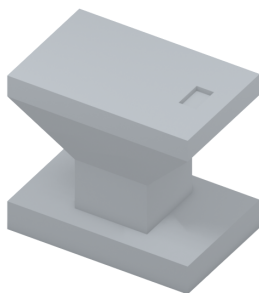
Попробуй. Сырая свинина + топливо → жареная свинина.

Руды и камень сюда не подходят. В Minecraft еда готовится вдвое быстрее обычной печи.

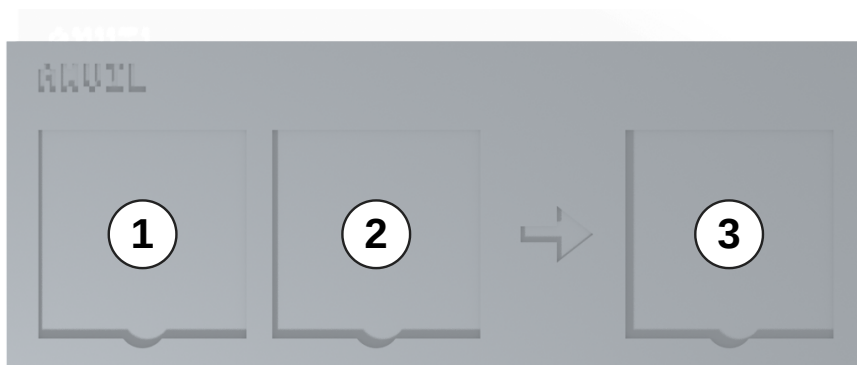
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

06 Наковальня

ANVIL



Миниатюра · 25 × 16 × 22 мм



Поле · 106.6 × 40.8 × 3 мм

Узнай по форме. Не куб: широкое основание, узкая средняя опора и длинная верхняя площадка. На краю сверху маленькая выемка.

Для чего. Ремонтировать, давать имена и объединять совместимые чары.

① Слева: предмет, который меняем.

② В середине: материал, книга или второй предмет.

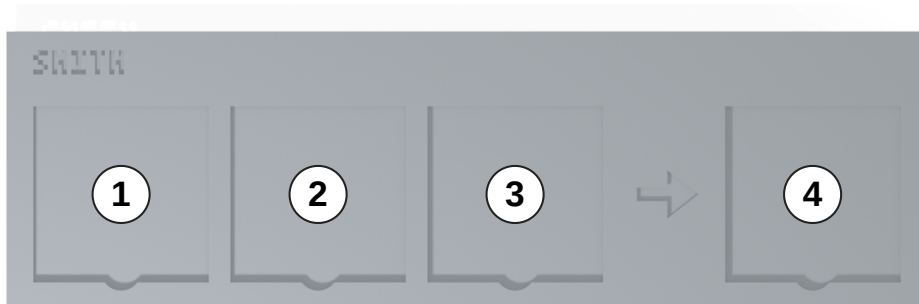
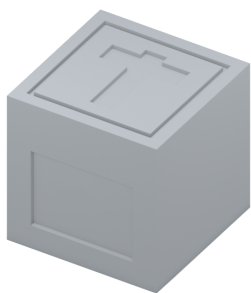
③ Справа: изменённый предмет.

Попробуй. Для первой игры дай мечу имя «Защитник». Напиши его на бумажной бирке; результат положи справа.

Это игра с именами. Настоящая цена опыта и совместимость чар требуют отдельного расчёта.

07 Кузнечный стол

SMITH



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм

Поле · 135.6 × 40.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с рамкой и знаком, похожим на молоток, на верхней стороне. Спереди одно широкое углубление.

Для чего. Улучшать снаряжение и наносить отделку на броню.

- ① Первое гнездо слева: кузнечный шаблон.
- ② Второе: снаряжение.
- ③ Третье: материал улучшения.
- ④ За стрелкой: готовое снаряжение.

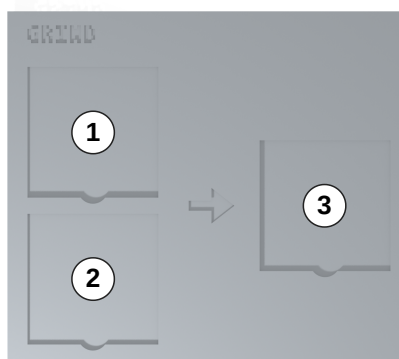
Попробуй. Шаблон незеритового улучшения + алмазный меч + незеритовый слиток → незеритовый меч.

Здесь три входных гнезда. У наковальни их два.

разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

08 Точило

GRIND



Миниатюра · 25 × 21 × 23 мм

Поле · 79.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Колесо стоит на узкой опоре над тонкой нижней площадкой. У камнереза основание толстое, как полкубика.

Для чего. Снимать обычные чары и чинить два предмета одного типа.

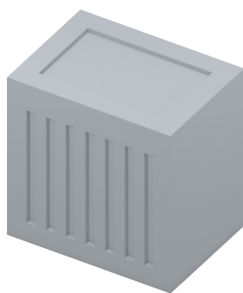
- ① Слева сверху: предмет.
- ② Слева снизу: второй такой же предмет для ремонта; для снятия чар пусто.
- ③ Справа: результат.

Попробуй. Сними с меча бумажную бирку обычных чар и переложи меч вправо.

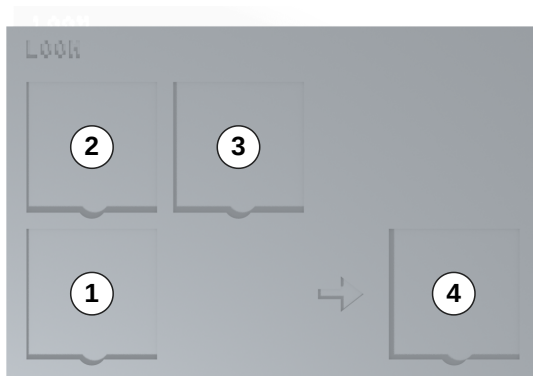
Проклятия остаются. Топливо и уголь не нужны.

09 Ткацкий станок

LOOM



Миниатюра · 25 × 18 × 25 мм



Поле · 105.4 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Узкий прямоугольный блок: на лицевой стороне семь вертикальных канавок, похожих на нити.

Для чего. Наносить узоры на флаги.

- ① Слева снизу: флаг.
- ② Слева сверху: краситель.
- ③ Вверху справа: необязательный шаблон узора.
- ④ Справа снизу: новый флаг.

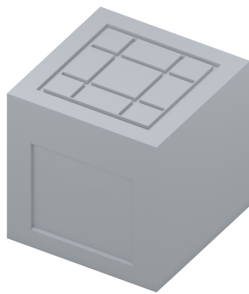
Попробуй. Возьми белый флаг и синий краситель. Выбери узор и нарисуй его на бумажном флаге результата.

Шаблон нужен только для специальных узоров. Узор выбирается отдельно.

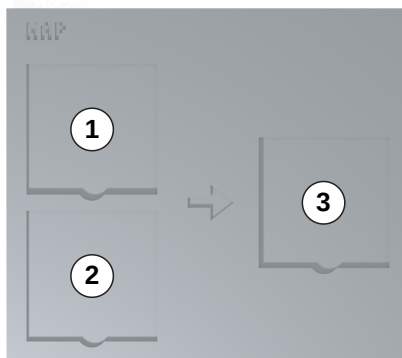
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

10 Стол картографа

MAP



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 79.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Кубик с сеткой внутри отдельной квадратной рамки сверху. У верстака внешней рамки вокруг сетки нет.

Для чего. Увеличивать, копировать и фиксировать карты.

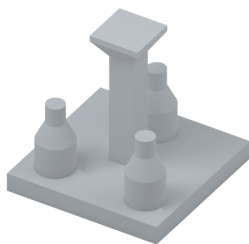
- ① Слева сверху: исходная карта.
- ② Слева снизу: бумага, пустая карта или стеклянная панель.
- ③ Справа: новая карта.

Попробуй. Карта + пустая карта → две одинаковые карты. Нарисуйте второй экземпляр своей бумажной карты.

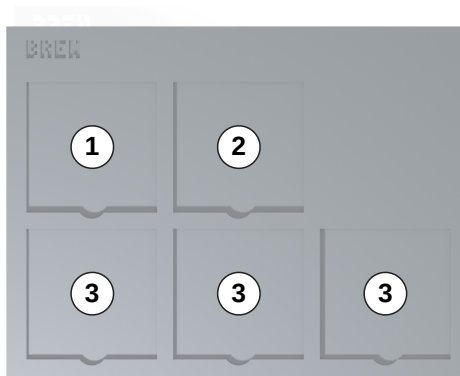
Бумага меняет масштаб, стеклянная панель фиксирует карту. Эти действия имеют разные результаты.

11 Зельеварка

BREW



Миниатюра · 25 × 25 × 25 мм



Поле · 91.8 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Площадка, высокий центральный стержень и три маленькие бутылочки вокруг него.

Для чего. Преобразовывать содержимое бутылочек по рецептам зелий.

- ① Слева сверху: огненный порошок — топливо.
- ② Сверху по центру: ингредиент.
- ③ Три нижних гнезда: от одной до трёх бутылочек.

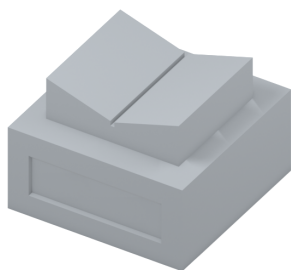
Попробуй. Бутылочки воды + незерский нарост, при наличии топлива → неловкие зелья. Поменяй карточки в тех же нижних гнёздах.

Отдельного выхода нет. Для зелья важна вся цепочка ингредиентов; не всякая смесь даёт полезное зелье.

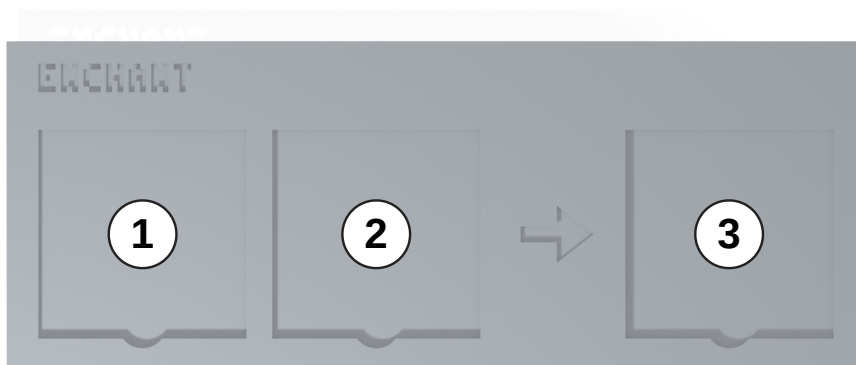
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

12 Стол зачарования

ENCHANT



Миниатюра · 25 × 25 × 18 мм



Поле · 106.6 × 40.8 × 3 мм

Узнай по форме. Невысокий квадратный стол с раскрытой книгой сверху. Видны два наклонённых крыла книги и середина.

Для чего. Добавлять чары предметам, используя лазурит и опыт.

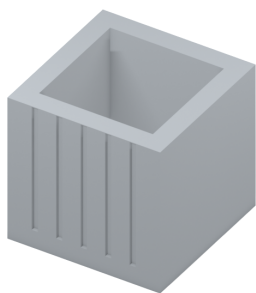
- ① Слева: предмет.
- ② В середине: лазурит.
- ③ Справа: результат в нашей настольной версии.

Попробуй. Для простой игры выбери бирку свойства «Прочность» и прикрепи к инструменту. Условия раздачи бирок согласуйте заранее.

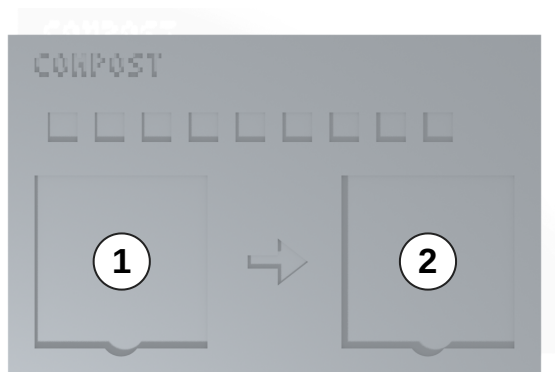
Это учебная игра со свойствами. В Minecraft выбор чар зависит от уровня, книжных полок и других условий.

13 Компостер

COMPOST



Миниатюра · 25 × 25 × 24 мм



Поле · 79.6 × 50.8 × 3 мм

Узнай по форме. Единственный глубокий открытый ящик без крышки. Снаружи вертикальные полосы, внутри квадратная полость.

Для чего. Получать костную муку из подходящих растительных предметов.

① Слева: растительный предмет.

② Справа: готовая костная мука.

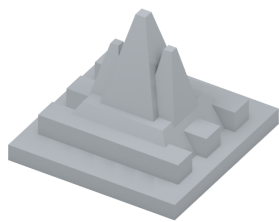
Попробуй. Простая настольная версия: каждый принятый растительный жетон двигает маркер на одно деление. На отметке 8 возьми костную муку и верни маркер на 0.

Девять маленьких отметок — шкала 0–8. В Minecraft шанс заполнения зависит от предмета; шаги здесь упрощены.

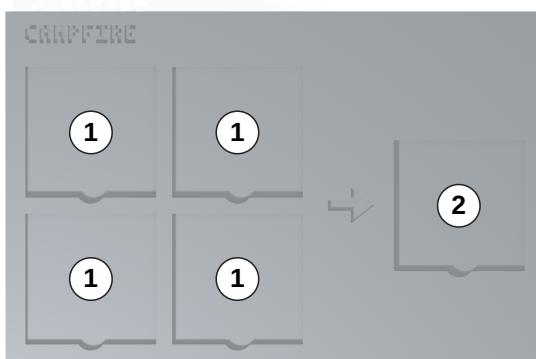
разрежь здесь, если хочешь отдельные карточки

14 Костёр

CAMPFIRE



Миниатюра · 25 × 25 × 20 мм



Поле · 106.6 × 69.8 × 3 мм

Узнай по форме. Низкая площадка с поленьями и тремя остроконечными языками пламени. Все части соединены.

Для чего. Готовить до четырёх порций еды одновременно.

① Четыре гнезда слева: еда во время приготовления.

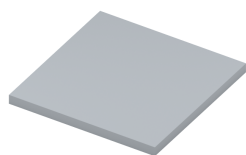
② Справа: место для готовой еды в настольной версии.

Попробуй. Положи сырую еду в свободные клетки. Через согласованное число ходов замени её приготовленной.

Считаем костёр зажжённым. Новая порция топлива для каждой еды не нужна.

Маленькие детали тоже нужны

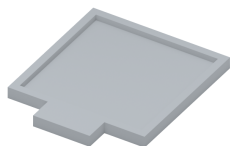
Основа жетона, две рамки, держатель и пластинка для проверки размера.



Основа жетона

Плоский квадрат 25 × 25 × 1,6 мм. Сверху приклей бумажный ресурс 25 × 25 мм. Жетон кладётся в гнездо любого поля и немного выступает над бортиком.

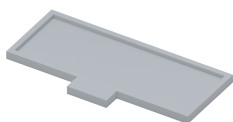
25 × 25 × 1.6 мм



Квадратная табличка

Рамка с короткой ножкой. Бумажная вставка — 25 × 25 мм. Приклей рисунок в рамку, затем поставь ножку в держатель.

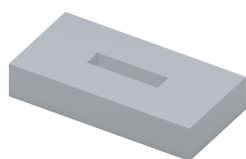
29 × 34 × 2.4 мм



Широкая табличка

Прямоугольная рамка с ножкой. Вставка — 51 × 18 мм: название станции, имя игрока или цена. Подходит тот же держатель.

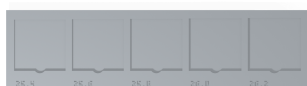
55 × 27 × 2.4 мм



Держатель таблички

Низкий прямоугольный брусок с узким пазом. Поставь его широкой стороной на стол, вставь ножку таблички в паз сверху. Защёлки нет.

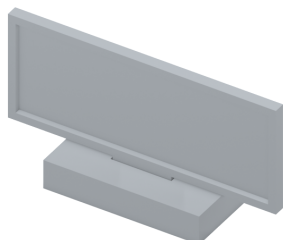
32 × 16 × 6 мм



Проверка размера

Длинная пластинка с пятью гнёздами 25,4–26,2 мм. Это проверка посадки. По очереди положи один жетон в каждое гнездо и сравни, где он лежит свободно.

149.8 × 40.2 × 3 мм

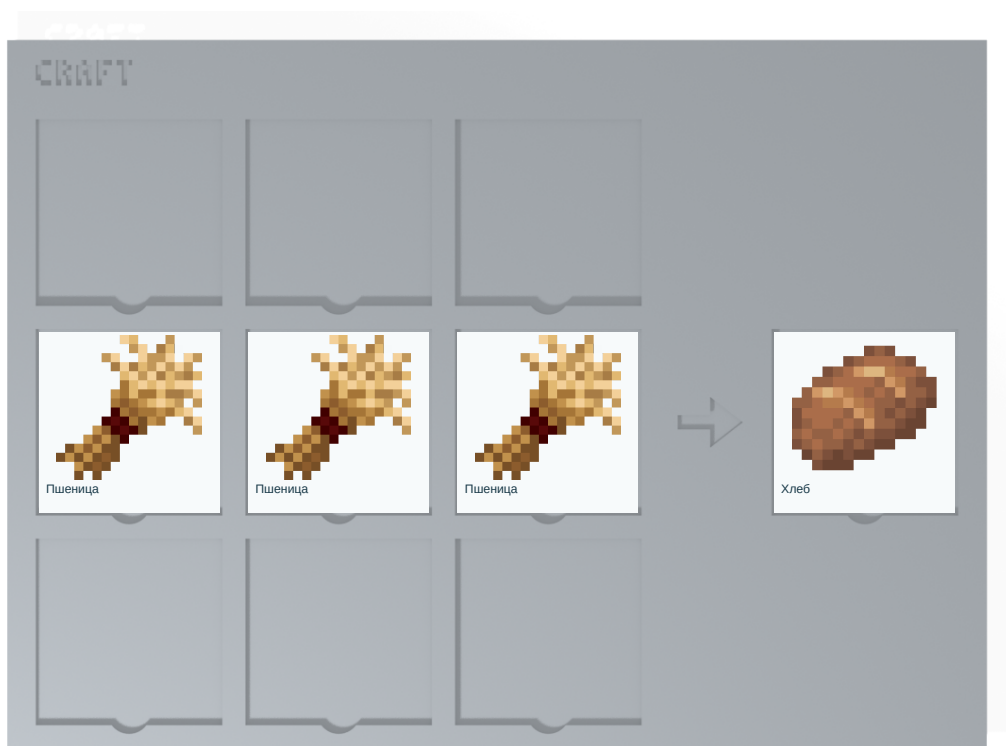


Так выглядит собранная табличка

1. Приклей бумажную вставку в рамку.
2. Поверни рамку вертикально.
3. Опустить её ножку в паз подставки.
4. Поставь рядом с нужной станцией.

Сделаем хлеб

Возьми поле CRAFT, миниатюру верстака, три жетона пшеницы и один жетон хлеба.



1. Поставь миниатюру верстака рядом с полем.
2. Положи три пшеницы в один горизонтальный ряд из трёх клеток. Остальные шесть клеток оставь пустыми.
3. Скажи, что получится. Для викторины жетон хлеба пока держит ведущий.
4. Проверь ответ: один хлеб. Верни три пшеницы в общий запас, положи хлеб в отдельное гнездо справа, затем забери его себе.

Цель — обменять ингредиенты на результат. Пластиковое поле остаётся на столе, а жетоны перемещаются между запасом, полем и игроком.

Рисунки: Pixel Perfection, XSSheep, Nova_Wostra и соавторы, CC BY-SA 4.0. Адаптация; ekstraktznaniy.ru/art-credits.html.

Ещё два коротких задания

Печь FURNACE: песок в верхнее левое гнездо, топливо — в нижнее левое. Стекло получается справа. Заведите бумажный счётчик топлива: один уголь — восемь обработок.

Камнерез CUTTER: один камень слева, две каменные плиты справа. Топливо не требуется.

Как пользоваться русскими подписями

На отдельном листе есть узкие наклейки для английских полей и вставки 51 × 18 мм для широких табличек. Внизу — три пшеницы и хлеб размером 25 × 25 мм, чтобы сразу начать.

Механики привязаны к Minecraft Java 1.21.1 и данным мастерской. Простые задания с именами, чарами и компостом — явно обозначенные настольные адаптации. Иллюстрации предметов: демоупак мастерской / Kenney; изображения деталей: собственные STL, CC0.