

ИГРА ТИМОФЕЯ БОКАРЁВА И КОНСТАНТИНА СЕЛЕЗНЁВА

# НАСТОЛЬЕ

ЩЕЛЧКОВАЯ ИГРА





*Этот Дом — наш. Мы не понимаем, по каким законам живут великаны. Мы не помним, откуда пришли на этот Пол. Мы не знаем, когда с Потолка прольётся свет, а когда воцарится тьма. Но этот Дом — наш. Здесь мы укрощаем диких монстров и повелеваем потоками искр. Здесь мы одолеваем Синее пламя, штурмуем отвесные Стены и отправляемся в неизвестность Наружки. Здесь мы воюем между собой, отстаивая принципы Великих орденов, и каждый стол этого Дома — место наших сражений. Мы народ Настолья!*

В каждом человеческом доме, помимо нас, жильцов, обитают и сражаются друг с другом целые народы. Их сложно заметить: по нашим меркам они крошечные, и время для них течёт иначе, но наши судьбы тесно переплетены. Они называют нас «великанами», а себя — людьми **Настолья**. Именно на столах между ними происходят грандиозные битвы. Так вершится история Орденов: непредсказуемого Огня, неггибаемой Травы, изобретательного Металла и зловещей Пыли.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- 64 диска четырёх цветов (по 16 каждого цвета), в том числе:
  - по 3 диска диаметра 31 мм каждого цвета
  - по 4 диска диаметра 28 мм каждого цвета
  - по 4 диска диаметра 23 мм каждого цвета
  - по 5 дисков диаметра 15 мм каждого цвета
- 128 наклеек (по 2 на диск)
- 49 карт, в том числе:
  - 20 карт персонажей
  - 4 карты артефактов
  - 8 карт снарядов
  - 12 карт ритуалов
  - 5 карт времени
- 24 жетона ранений
- правила игры
- книга сценариев

# НАСТОЛЬЕ





# ПРАВИЛА ИГРЫ

«Настолье» — захватывающая игра, которая требует грамотного планирования, хорошей координации и точного глазомера. В ней есть могучие воины, таинственные артефакты и смертоносные снаряды. Они представлены дисками разных цветов и размеров, которые нужно отправлять в цель меткими щелчками. В комплект игры входит большая подборка интересных сценариев, но если вам понадобятся новые — вы найдёте их на официальном сайте [www.tesera.ru/nastolie](http://www.tesera.ru/nastolie) или на портале «Мира хобби» [www.hobbyworld.ru/nastolie](http://www.hobbyworld.ru/nastolie).

**ОРДЕН ТРАВЫ** — собрание благородных мистиков и провидцев. Их неприступные цитадели с узорчатыми воротами висят у прозрачных стен в Наружу, а колоссальные священные деревья видны из самых далёких мест Дома. Говорят, что этот Орден — самый древний из существующих. Его эмиссары неустанно скитаются по Полу, призывая племена из тёмных углов переселяться ближе к светлым владениям Ордена.

**ОРДЕН ПЫЛИ** требует признать своё господство в Доме, ссылаясь на древние предания и то, что они якобы слышали от самих великанов. Мол, пыль была в Доме ещё до того, как там появилась жизнь и даже свет. Теоретики Ордена формулируют мрачные доктрины господства смерти, а практики оттачивают тёмные ритуалы распада и подчинения — кто не покорится, будет уничтожен.

**ОРДЕН ОГНЯ** — независимые и гордые воины-кочевники. Когда-то они обнаружили в огне источник света, тепла и смертоносного могущества. С той поры старейшины Ордена восседают у горнов Синего пламени, а прошедшие испытание огнём воины словно пожар расходятся по Дому в поисках сражений. Яростные и презревшие боль, они не отступают ни под ударами магии Травы, ни под натиском монстров Пыли.

**ОРДЕН МЕТАЛЛА** стремится установить новый порядок в Доме. Средства для достижения этой цели у Ордена есть, ведь его адепты многому научились у загадочных великанов. Амбициозные техномаги Ордена металла уже подчинили себе Искромётные узлы и не желают останавливаться на одной победе. Новообретённая сила должна убедить другие Ордена в простой истине: их время прошло.



## СОСТАВ ИГРЫ

### ДИСКИ С НАКЛЕЙКАМИ

Основные компоненты «Настолья» — это деревянные диски с наклейками, расположенными на обеих сторонах дисков. Каждый персонаж, артефакт и снаряд представлен диском на поле боя и картой в лагере игрока, причём на карте изображена та же иллюстрация, что и на диске. Диски обозначают положение и состояние ваших персонажей, артефактов и снарядов на поле боя.



### КАРТЫ РИТУАЛОВ

Это карты особых разовых действий. Игроки обычно получают эти карты в ходе партии и могут немедленно их применить. Подробнее о ритуалах рассказано в специальном разделе правил.



### ЖЕТОНЫ РАНЕНИЙ

Жетоны ранений выкладываются на карту персонажа после того, как он был ранен. Персонаж гибнет, когда число жетонов ранений будет равно или больше числа его жизней.



### КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, АРТЕФАКТОВ И СНАРЯДОВ

На картах персонажей, артефактов и снарядов указаны параметры и способности тех дисков, которые находятся на поле боя.



### КАРТЫ ВРЕМЕНИ

Выдаются игроку после того, как он совершил действие, наказанное штрафом (потеря действия), либо, наоборот, получил бонус (дополнительное действие). Об использовании карт времени читайте в разделе «Штрафы и бонусы».





## ДИСКИ

Все диски в «Настолье» делятся по цветам и размерам. Цвет дисков соответствует цвету Орденов — **зелёный**, **оранжевый**, **серый**, **синий**. Для каждого цвета есть набор дисков разного размера. Всего размеров четыре:



28 ММ  
ДИСКИ ВЕТЕРАНОВ

15 ММ  
ДИСКИ СНАРЯДОВ

31 ММ  
ДИСКИ ГЕРОЕВ  
И ДИСКИ  
АРТЕФАКТОВ

23 ММ  
ДИСКИ БОЙЦОВ

Для каждого диска есть две наклейки соответствующего размера — по одной на каждую сторону диска. Цвет окружностей на наклейках всегда совпадает с цветом диска.

Перед тем как впервые играть в «Настолье», вам необходимо поместить наклейки на все диски. Это не займёт много времени, поскольку наклейки уже вырезаны по кругу и на их оборот нанесён клейкий слой. Сейчас мы объясним, каким образом нанести наклейки на диски, а заодно подробнее расскажем про типы дисков.

ЛИСТ  
С НАКЛЕЙКАМИ  
НА ЛИЦЕВУЮ  
СТОРОНУ  
ДИСКОВ



ЛИСТ  
НАКЛЕЙКАМИ  
ОБОРОТНУЮ  
СТОРОНУ  
ДИСКОВ





## ПЕРСОНАЖИ

Персонажи — это люди и существа, которых вы и ваши противники будут передвигать по полю боя с помощью щелчков. С помощью таких перемещений персонажи могут атаковать и использовать некоторые способности.

У каждого персонажа есть определённое количество **жизней**. Число жизней, которое называется «пределом жизней», обозначено под изображением персонажа на его карте с левой стороны. Если персонаж получит столько же (или больше) ранений, сколько у него жизней, он погибнет и его диск нужно будет убрать с поля боя.

Персонажи делятся на три ранга, от сильного к слабому: **герои**, **ветераны** и **бойцы**.

**ГЕРОИ** (диски 31 мм) — уникальные персонажи с собственным именем и, как правило, увеличенным числом жизней. Если герой получает ранения, это отмечается жетонами ранений на карте героя, которая лежит в лагере игрока. Если на карте героя будет столько же жетонов ранений, сколько у него жизней (или больше), герой погибнет. Если герой получает жизнь, с его карты снимается жетон ранения. Герои — самые ценные персонажи в отряде.

На каждый диск героя нужно наклеить 2 наклейки с одинаковой иллюстрацией: с одной стороны — цветную, с другой — чёрно-белую. Сторона героя с чёрно-белой иллюстрацией означает особое состояние героя на поле боя. В стартовом наборе «Настолья» эта сторона никогда не используется, но она будет задействована в дополнительных наборах.



**ВETERАНЫ** (диски 28 мм) — сильнейшие из простых воинов. У каждого ветерана 2 жизни. Когда ветеран получает первое ранение, его диск переворачивается вверх стороной, на которой изображена капля крови. Если раненый ветеран получает второе ранение, он погибает, а если он получает жизнь, его диск снова переворачивается основной стороной вверх.



На каждый диск ветерана нужно наклеить 2 наклейки с изображением одного персонажа: с одной стороны — обычную, с другой — должна быть изображена капля крови.



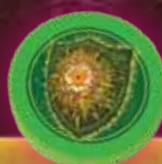
## ПЕРСОНАЖИ

**БОЙЦЫ** (диски 23 мм) — это пушечное мясо «Настолья». У каждого бойца — одна-единственная жизнь. Если он будет ранен, сразу погибнет. **Важно:** на диске бойца с разных сторон — наклейки разных персонажей-бойцов! Это позволит вам в одних битвах выставлять по четыре бойца одного вида, а в других — по четыре бойца второго вида (или использовать два вида бойцов в любых других комбинациях).



На каждый диск бойца нужно наклеить 2 наклейки с разными картинками. При этом цвет диска **обязательно** должен совпадать с цветом окружающей наклейки! Одна из картинок показывает бойца одного вида, вторая — другого вида. Оба принадлежат к одному и тому же Ордену.

**СНАРЯДЫ** (диски 15 мм) — средства дистанционной атаки, которую умеют проводить некоторые персонажи. К снарядам относятся стрелы, заклинания и другие средства обстрела противника. Снаряды обычно либо убираются с поля боя сразу после того, как определён результат выстрела, либо помещаются на диски персонажей, которые были целью выстрела.



**АРТЕФАКТЫ** (диски 31 мм) — для артефактов используются диски того же размера, что и для героев. Артефакты — это неодушевлённые предметы, находящиеся на поле боя и влияющие на игру. Артефакты не обладают пределом жизней — их нельзя уничтожить. **Важно:** в некоторых сценариях используются особые предметы, которые на поле боя также представлены дисками. Для их обозначения используйте диски артефактов обратной стороной, где должно быть изображение особого предмета.

На каждый диск артефакта с одной стороны нужно поместить наклейку с изображением артефакта, а с другой стороны — наклейку особого предмета, на которой изображена бочка.



На каждый диск снаряда с обеих сторон наклейте одинаковые наклейки с изображением одного и того же снаряда.



## ОСНОВЫ ИГРЫ

Уникальность «Настолья» в том, что это щелчковая игра: игроки щёлкают пальцами по дискам персонажей или снарядов, тем самым перемещая их и атакуя силы противника. Однако значительная часть успеха в игре кроется не в умении метко щёлкать диски, а в грамотном планировании ходов и своевременном применении способностей.

## ПОЛЕ БОЯ И ЛАГЕРЬ

В «Настолье» играют на столе среднего размера, примерно метр на метр, можно чуть больше или меньше. Точные размеры **поля боя** не имеют большого значения. Как правило, граница поля боя — это край стола. Если стол кажется слишком большим, обозначьте границы поля любыми подручными средствами: карандашами, книгами, натянутым шнуром и т. п.

Желательно, чтобы поверхность стола позволяла дискам легко скользить по ней. Если диски плохо перемещаются по вашему столу, попробуйте накрыть его скатертью (или,

наоборот, снимите скатерть, если она тормозит движение дисков).

Каждому из игроков также понадобится личное пространство для **лагеря**, куда он поместит карты своих персонажей, артефактов и снарядов, а также резервные диски и, в ходе партии, карты ритуалов и времени. Вы можете выделить место для лагеря или на соседних столах (стульях, полках, книгах или коробках на столе, или даже на полу), или на том же столе где происходит бой, только отграничьте каждый лагерь от поля боя: их территория не должна пересекаться.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок побеждает, если уничтожит всех персонажей противника. Однако некоторые сценарии могут изменить эту цель или добавить иные условия победы.

## ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок или определяется условиями сценария, или выбирается по жребию. По завершении своего хода игрок передаёт ход соседу слева.





## ВЫБОР СЦЕНАРИЯ И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### РАССТАНОВКА СИЛ

Перед началом игры выберите **сценарий** из тех, что доступны в книге сценариев или на сайтах [hobbyworld.ru/nastolie](http://hobbyworld.ru/nastolie) и [tesera.ru/nastolie](http://tesera.ru/nastolie). Вы также можете придумать и разыграть собственный сценарий. Некоторые из сценариев предполагают строго определённое количество игроков. Таким образом, если вы собираетесь играть в «Настолье» вчетвером, выберите один из сценариев для четырёх игроков.

Сценарий описывает расстановку в начале партии:

- **Стартовые отряды:** каждый игрок выбирает один из отрядов, принимающих участие в сценарии, и берёт себе диски и карты указанных персонажей, артефактов и снарядов.
- **Ландшафт поля боя:** сооружается из любых подручных предметов, которые обычно лежат на вашем столе. Это могут быть книги, чашки, ноутбук, компьютерная мышь или пульт от телевизора. Не стоит стремиться к точному воспроизведению ландшафта из сценария. Если вы полагаете, что ваза для цветов по размеру подходит, чтобы изобразить башню (и другие игроки согласны), значит, всё в порядке — ведь это ваше поле боя.
- **Расположение сил:** каждый игрок выставляет свои диски на поле боя так, как это предписывает сценарий.

Сценарий может также задавать особые условия победы или поражения.

### СТРУКТУРА КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

РАНГ ПЕРСОНАЖА  
(герой)

ПРЕДЕЛ ЖИЗНИ  
(5 единиц)

КЛАСС ПЕРСОНАЖА  
(пастырь)

ПРЕДЕЛ И ТИП СНАРЯДОВ  
(3 Клеща)



ДОСТУПНЫЕ СПОСОБНОСТИ  
(удар, выстрел или заклинание)

ОПИСАНИЕ СПОСОБНОСТИ  
(что делает заклинание)

### СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Способности каждого персонажа отображены на его карте. Способности делятся на удары, выстрелы, заклинания и свойства.



## УДАРЫ

Способность удара обозначена на карте персонажа символом меча.



**Удар** — в результате щелчка персонаж наносит 1 ранение всем дискам противника, с которыми он столкнулся.

Удар засчитывается, когда персонаж после щелчка игрока сталкивается с одним или несколькими вражескими персонажами. Каждый вражеский персонаж, попавший под удар, получает 1 ранение. Результатом ранения может стать гибель вражеского персонажа, если число полученных им ранений равно или больше числа его жизней. Персонаж, наносящий удар, и дружественные ему персонажи не получают ранений в результате удара.

Некоторые персонажи обладают особыми ударами. Особый удар не только наносит противнику ранение (как обычный удар), но и обладает дополнительными свойствами. Существует три вида особых ударов, которые обозначаются следующими символами:



**Удар вампира** — при ударе по вражеским персонажам атакующий персонаж получает столько жизней, сколько ранений он нанёс.



**Удар огня** — когда персонаж наносит удар по вражеским персонажам, поставьте на диски этих вражеских персонажей по одному снаряду Пламени.



**Удар дриады** — если после щелчка персонаж столкнулся с дружескими персонажами, каждый дружеский персонаж получает 1 жизнь. Если этот персонаж столкнулся с вражескими персонажами, он наносит им ранения, как обычно.

## СЕКТОР СИЛЫ И СИЛОВОЙ УДАР

На дисках некоторых персонажей есть сектор силы — красная часть окружности диска. Чтобы осуществить силовой удар (вариант обычного удара), игрок должен щёлкнуть по персонажу со стороны красной части окружности. В результате силового удара вражеские персонажи получают вдвое больше ранений, чем обычно.



ДИСК ГЕРОЯ



ДИСК ГЕРОЯ с сектором силы

В дополнениях к «Настолью» на дисках новых персонажей могут появиться сектора нового вида с другими свойствами.

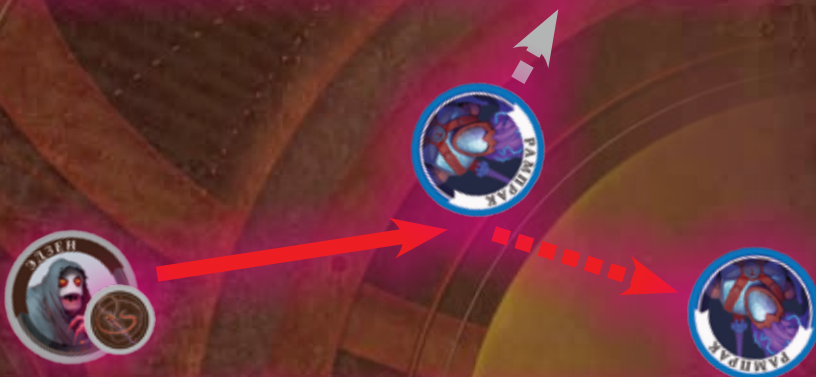


Если игрок щёлкнет Хару в направлениях, отмеченных красными стрелками, сработает силовой удар и Хару нанесёт два ранения одному из вражеских Рампраков. Если игрок щёлкнет Хару в направлении, отмеченном серой стрелкой, Хару нанесёт только одно ранение.



## ЖИЗНИ ПЕРСОНАЖЕЙ

У персонажа никогда не может быть больше жизней, чем указано в пределе жизней на карте персонажа. Если персонаж получает избыточные жизни, они сразу исчезают. Персонаж может получить больше ранений, чем у него было жизней. Это важно для использования некоторых способностей.



*После щелчка Эдзен, на котором установлен Аркан боли, сталкивается с первым Рампраком, наносит противнику 2 ранения и, соответственно, убивает его. За счет Удара вампира Эдзен должен получить 2 жизни, однако предел его жизней заполнен. Самому Эдзену наносит 1 ранение Аркан боли. Скрикошетив от первого Рампрака, Эдзен сталкивается со вторым, тоже наносит ему 2 ранения и получает 2 жизни. Таким образом, он излечивает 1 ранение от Аркана боли. После этого получает ещё 1 ранение от Аркана и в итоге остаётся с 1 жизнью.*

Если персонаж получит столько же (или больше) ранений, сколько у него жизней, он погибнет. Диск погибшего персонажа убирается с поля боя, но его карта остаётся в лагере игрока: это необходимо для использования некоторых способностей. В правилах игры, на картах и в сценариях выражение «быть уничтоженным» равноценно термину «погибнуть».

В разделе «Диски» (в начале правил) разъясняется, как обозначать текущее количество жизней у персонажей разного ранга.

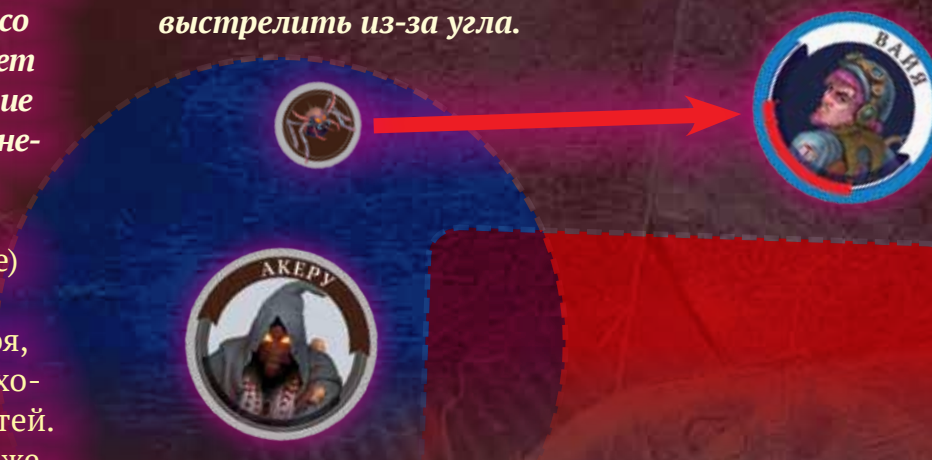
## ВЫСТРЕЛЫ

Способность выстрела обозначена на карте персонажа символом стрелы. Тип и количество снарядов, которыми может воспользоваться персонаж, указаны на его карте с правой стороны под изображением персонажа. Указанное на карте количество снарядов называется **пределом снарядов**.

**Выстрел** — действие, которое игрок осуществляет не щелчком по диску персонажа, а щелчком по диску снаряда. Игрок берёт один из доступных персонажу снарядов и устанавливает его рядом с диском персонажа, на расстоянии не более диаметра диска стреляющего персонажа. Выстрел считается успешным, если щелчок по снаряду привёл к его столкновению с другим диском. Результат выстрела зависит от эффекта, который описан на карте снаряда.



*Акеру стреляет Клещом по Вайе. От диска Акеру снаряд выставляется на расстоянии, не превышающем диаметра диска Акеру, что позволяет ему выстрелить из-за угла.*



Персонаж со способностью выстрела обладает запасом снарядов, который может быть ограниченным или бесконечным. В случае ограниченного запаса диски снарядов лежат на карте персонажа, который ими стреляет, причём использованные снаряды не возвращаются на карту, а сбрасываются.



## ВЫСТРЕЛЫ

В случае бесконечного запаса диски снарядов лежат на карте снаряда, причём использованные диски снарядов возвращаются на эту карту. Бесконечный запас снарядов отмечен на карте персонажа значком ∞.

Если на карте персонажа закончатся диски снарядов, персонаж не может использовать способность выстрела, пока снаряды снова не появятся в запасе. В запасе персонажа могут находиться разные снаряды — такая ситуация может возникнуть после выхода дополнений к «Настолью». Однако при этом все они должны быть одного типа. Тип снаряда обозначен и на карте персонажа, и на карте снаряда.



С ОГРАНИЧЕННЫМ ЗАПАСОМ



С БЕСКОНЕЧНЫМ ЗАПАСОМ

Если персонаж обладает ограниченным запасом снарядов, этот запас никогда не может увеличиться выше предела снарядов, обозначенного на карте персонажа. Предел снарядов также обозначает количество снарядов в запасе персонажа на начало партии, если сценарий битвы не задаёт особых условий.

После щелчка по диску снаряда, когда он остановится, определите результат выстрела на основании эффектов снаряда, указанных на его карте. В зависимости от вида и эффекта, после выстрела диск снаряда:

- сбрасывается,
- или возвращается в бесконечный запас,
- или устанавливается поверх цели, с которой столкнулся.



Если снаряд после щелчка по нему не столкнулся с дисками персонажей, он сбрасывается. Если это снаряд с бесконечным запасом, он возвращается на карту снаряда. В случае попадания снаряда в цель эффект снаряда применяется к одному вражескому персонажу, с чьим диском столкнулся диск снаряда. Если диск снаряда столкнулся с несколькими персонажами, игрок, делавший выстрел, выбирает одного из них и применяет к нему эффект выстрела. Персонаж, к которому применяется эффект выстрела, называется **целью**. Эффекты от попадания снарядов различны. На карте снаряда написано, в чём заключается его эффект и когда он вступает в действие. Эффекты снарядов обязательны к исполнению.

Некоторые снаряды обладают **длительным эффектом**, что отмечено на карте снаряда в описании эффекта. Снаряд с длительным эффектом устанавливается поверх диска персонажа, в которого он попал. Пример длительного эффекта — паралич от **Клеца-вампира**, из-за которого вражеский персонаж теряет способность к действию. Некоторые из длительных эффектов действуют постоянно, другие срабатывают раз в ход. Если диск персонажа, на котором стоит снаряд с длительным эффектом, сталкивается с другим диском и снаряд слетает с персонажа, то эффект, который снаряд оказывал на персонажа, исчезает. Если вы щёлкаете своего персонажа, на котором стоит снаряд, и снаряд слетает, эффект снаряда также исчезает. Снаряд после этого или сбрасывается, или возвращается в бесконечный запас.

На одном диске персонажа может стоять сколько угодно снарядов. В этом случае снаряды устанавливаются в столбик сверху вниз (первый попавший в цель — снизу, далее — следующие).



## ЗАКЛИНАНИЯ

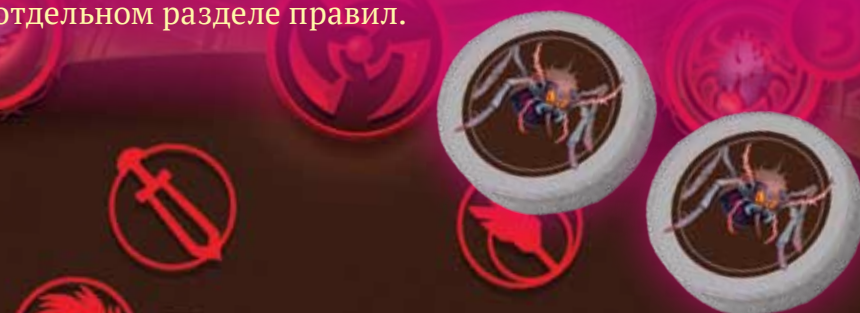
Способность применять заклинания обозначена на карте персонажа символом водоворота.



**Заклинание** — уникальное действие персонажа, не требующее щелчка. С помощью заклинания некоторые персонажи могут наносить ранения противнику, перемещать свой или чужой диск по игровому полю, получать снаряды в запас и добиваться других эффектов.

При использовании заклинания игрок не щёлкает диск персонажа. Вместо этого он зачитывает текст заклинания, приведённый на карте, и совершает то, что предписано этим текстом. Например, выбирает цели заклинания и распределяет эффекты.

**Важно:** на картах персонажей приведён только краткий текст заклинаний. Подробнее об использовании того или иного заклинания рассказано в отдельном разделе правил.



Положите на карту Акеру 2 снаряда Клеща из резерва.

## СВОЙСТВА

Свойства персонажа обозначены на карте персонажа в текстовом блоке внизу.

**Свойство** — пассивная способность персонажа. Игрок не тратит действие на применение свойств, их эффекты вступают в силу сами собой. С помощью свойств некоторые персонажи могут наносить ранения противнику, пополнять запас снарядов, лечить дружеских персонажей и добиваться других эффектов.

Текст свойства приведён на карте персонажа — он предписывает, когда вступает в силу эффект от свойства. Одни свойства срабатывают в начале хода игрока, другие — в конце действия персонажа, например, после того, как персонаж совершил удар. Свойство персонажа срабатывает обязательно, кроме случая, когда в тексте свойства

есть слово «можете»: в этом случае игрок волен сам решить, будет ли действовать это свойство. В момент, когда свойство должно сработать, игрок зачитывает его текст, приведённый на карте персонажа, и совершает то, что предписано текстом. Например, выбирает цели свойства и распределяет его эффекты.

Некоторые свойства активны постоянно и срабатывают, когда диск персонажа подвергается какому-либо воздействию. Например, свойства могут давать своим обладателям иммунитет против атак персонажей определённого ранга.

**Важно:** на картах персонажей приведён только краткий текст свойств. Подробнее об использовании тех или иных свойств рассказано в отдельном разделе правил.



## КЛАСС ПЕРСОНАЖА

Каждый персонаж относится к какому-либо классу, что отмечено на его карте. Например, герой Аджарха относится к классу «вождь». Классы будут использоваться в будущих дополнениях к «Настолью».

## ТРИ ДЕЙСТВИЯ В ХОД

В течение хода игрок может действовать **тремя своими персонажами**, причём каждым — только один раз. Игрок выполняет более трёх действий в ход, если у него есть бонусные карты. Игрок выполняет менее трёх действий в ход, если:

- у игрока есть штрафные карты,
- игрок не хочет использовать все три действия — он пропускает оставшиеся действия,
- у игрока осталось менее трёх активных персонажей — он выполняет столько действий, сколько может.

Каждому персонажу доступны 3 варианта действий. Игрок может выбрать лишь один из них:

- щелчок
- выстрел (если у персонажа есть способность выстрела)
- заклинание (если у персонажа есть способность заклинания).

В течение хода у персонажа могут сработать его свойства. **Свойство не расходует действий**, многие свойства могут сработать даже у персонажей, которые не совершили действия в этот ход. Свойства, эффект которых срабатывает в конце определённого действия персонажа, могут применяться только персонажем, совершившим в этот ход указанное действие.



Если игрок контролирует один или несколько артефактов, он может использовать **каждый из контролируемых артефактов** по одному разу, без затраты действий. Подробнее смотрите в разделе «Артефакты».

Если вы играете в «Настолье» с картами ритуалов, в любой момент своего хода игрок может сыграть **любое количество ритуалов**, без затраты действий, после чего их карты уходят в сброс.

## ЩЕЛЧОК

Игрок может задействовать любого своего персонажа с помощью щелчка по его диску. Щелчок ведет к **одному или нескольким** из возможных результатов:

- Если персонаж не столкнулся ни с одним другим диском, результатом будет простое **перемещение**.
- Если персонаж столкнулся с одним или несколькими вражескими персонажами, результатом будет обычный **удар** (эта способность есть у всех персонажей) или один из **особых ударов** (если у персонажа есть способность особого удара). Об эффектах удара и особого



## ЩЕЛЧОК

удара рассказано в разделе «Способности персонажей» (см. выше).

- Если персонаж столкнулся с другим персонажем, поверх диска которого стоял снаряд, и снаряд слетел из-за этого столкновения, эффект, который снаряд оказывал на персонажа, исчезает.
- Если персонаж столкнулся с артефактом, результатом, как правило, становится **смена владельца артефакта**. О контроле артефактов рассказано в разделе «Артефакты» (см. ниже).

Столкновение диска или дисков с предметами ландшафта не влияют на результаты щелчка.

У одного щелчка может быть несколько результатов: например, персонаж может столкнуться с дружеским персонажем, затем вражеским, а затем артефактом. Эти три касания приводят к трём разным результатам.

*Игрок решает потратить действие, чтобы щёлкнуть своего Энергана. Он может попытаться ранить Элементаля с помощью удара (красная стрелка) или скрыться от потенциального вражеского удара за углом препятствия (синяя стрелка).*



## ТЕОРИЯ ЩЕЛЧКОВ

В ходе партии игрок может щёлкать диск своего персонажа (при использовании действия «щелчок») или диск снаряда (при использовании действия «стрельба»). В правилах и на картах выражение «щёлкнуть персонажа» значит то же, что и «выполнить щелчок по диску персонажа». Под словом «щелчок», если оно не уточняется, в «Настолье» понимается щелчок по диску персонажа. Вместо словосочетания «щелчок по диску снаряда» в правилах используется термин «выстрел» («выстрел снарядом», «выстрелить снарядом»).

Щелчок по диску засчитывается, если игрок коснулся диска пальцем. Техника щелчка может

различаться у разных игроков, но обычно щелчок делают, держа пальцы таким образом:





## СТРЕЛЬБА



Если у персонажа игрока есть способность выстрела, игрок может использовать её. О том, как совершается выстрел, рассказано в разделе «Способности персонажей» (см. выше). К щелчку по диску снаряда применимы те же ограничения, что и к щелчку по диску персонажа. При их нарушении к игроку применяются те же штрафы (см. раздел «Штрафы и бонусы»).



## ЗАКЛИНАНИЯ

Если у персонажа игрока есть способность заклинания, игрок может использовать её. О том, как применить заклинание, рассказано в разделе «Способности персонажей» (см. выше). При использовании заклинания игрок не производит щелчков, а задействованный персонаж, как правило, не покидает своего места на поле боя.



Щёлкните своего персонажа, у которого меньше жизней, чем у Рампрака. Щелчок не отнимает действия.

## АРТЕФАКТЫ

Артефакты, как и герои, представлены дисками диаметром 31 мм. Каждый артефакт, подобно любому персонажу «Настолья», относится к одному из четырёх Орденов. Игроки никогда не щёлкают по артефактам. Артефакты невозможно уничтожить.

Чтобы использовать артефакт, игроку необходимо взять его под контроль. За какой Орден играет игрок и к какому Ордену относится артефакт — не имеет значения: любой игрок может получить контроль над любым артефактом.

### КАК ПОЛУЧИТЬ КОНТРОЛЬ НАД АРТЕФАКТОМ

Чтобы получить контроль над артефактом, игрок должен щёлкнуть одного из своих персонажей. Если после щелчка диск персонажа столкнётся с диском артефакта, игрок устанавливает диск

этого персонажа поверх диска артефакта и, начиная с этого момента, контролирует артефакт. Взять под контроль можно только нейтральный артефакт, который пока не контролируется другим игроком. Когда игрок берёт артефакт под контроль, он кладёт карту артефакта в свой лагерь.

### КАК ЛИШИТЬ ИГРОКА КОНТРОЛЯ НАД АРТЕФАКТОМ

Чтобы лишить противника контроля над артефактом, игрок должен удалить с диска артефакта вражеского персонажа. Для этого нужно при помощи щелчка или стрельбы попасть в диск артефакта: если столкновение персонажа или снаряда с артефактом будет достаточно сильным, вражеский персонаж слетит с диска артефакта. Освободившийся артефакт можно взять под свой контроль, задействовав другого персонажа.





## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТЕФАКТОВ

Игрок может использовать артефакт, который контролирует, один раз в свой ход. Количество артефактов, которые игрок может контролировать и однократно использовать в свой ход, не ограничено. Игрок не обязан использовать артефакт, если этого не желает.

Способность артефакта срабатывает в тот момент, когда это предписано текстом его карты. Если текст карты артефакта не предписывает времени срабатывания, игрок может использовать артефакт в любой момент, но только один раз за свой ход. Когда артефакт срабатывает, игрок зачитывает



с его карты текст способности и совершает то, что предписано текстом. Например, выбирает цель и распределяет эффект от способности артефакта.

Способности артефактов похожи на свойства персонажей. Как и в случае со свойствами, использование артефакта не требует затраты действия.

## РИТУАЛЫ

Карты ритуалов делают партию в «Настолье» более непредсказуемой, при этом добавляя в игру новые стратегические элементы. Использование ритуалов в «Настолье» — опционально. Авторы «Настолья» рекомендуют вводить карты ритуалов в игру только опытным игрокам. Если вы новичок — сыграйте несколько партий без ритуалов, чтобы полностью разобраться в нюансах «Настолья».

Перед началом партии перетасуйте колоду ритуалов и положите рубашкой вверх на удобное для всех игроков место.

Игрок может получить карту ритуала только в свой ход и не более одной карты в ход. Игрок берёт верхнюю карту колоды в конце своего хода в одном из следующих случаев:

- игрок в течение хода нанёс персонажам противника 4 и более ранений,
- игрок в течение хода не нанёс ни одного ранения персонажам противника.



Игроки могут придумывать и вводить в игру новые правила получения карт ритуалов.

Игрок смотрит взятую из колоды карту ритуала и может или немедленно разыграть её, или положить рубашкой вверх в свой лагерь и разыграть в любой свой ход (но не в ход противника). Игрок может хранить в лагере и разыгрывать в свой ход любое количество карт ритуалов.

Способность разыгрываемой карты ритуала указана в тексте карты. Разыгранная карта сбрасывается — её нужно положить в сброс колоды ритуалов. Если карты в колоде заканчиваются, из сброса составляется и перемешивается новая колода.

Если игроки начинают кампанию (серию битв), каждый игрок может оставить свои неиспользованные карты ритуалов для применения в следующей битве.



## ШТРАФЫ И БОНУСЫ

**Штрафом** в «Настолье» называется лишение игрока его следующего действия.

На игрока налагается штраф в том случае, если он выбил один или несколько дисков, своих или других игроков, за пределы поля боя.

Если в результате щелчка или выстрела игрока один или несколько дисков, своих или других игроков, покинули поле боя, игроки, чьи диски вылетели с поля, обязаны **вернуть их на стол**.

Каждый диск выставляется рядом с местом, где он вылетел за границу поля, на расстоянии диаметра этого диска от границы поля и от прочих дисков. Первым диск выставляет оштрафованный игрок, далее — остальные игроки по часовой стрелке.

Если игрок случайно (не в результате щелчка по собственному диску) сместил диски на поле боя или щёлкнул диски не по правилам, он обязан вернуть диски на то место, где они находились. Штрафа за это не полагается.

### ШТРАФНЫЕ КАРТЫ ВРЕМЕНИ

Если оштрафованный игрок ещё не исчерпал лимит действий в свой ход, он пропускает своё следующее действие. То есть количество доступных ему действий в этот ход уменьшается на одно. Если же этот игрок уже выполнил все доступные действия в свой ход, он получает **карту времени** и кладёт её в свой лагерь чёрной (штрафной) стороной вверх.

В начале своего следующего хода игрок обязан сбросить все полученные штрафные карты и пропустить столько же действий в этот ход. Если в начале хода у игрока больше или столько же штрафных карт, сколько действий в этот ход, он полностью пропускает ход и сбрасывает все штрафные карты.

### БОНУСНЫЕ КАРТЫ ВРЕМЕНИ

Оборотная сторона карт времени — фиолетового цвета. Иногда игрок может получить право на дополнительное действие в следующий свой ход за счёт способностей или условий сценария. В этом случае он берёт **карту времени** и кладёт её в свой лагерь фиолетовой (бонусной) стороной вверх. В свой следующий ход, совершив дополнительное действие, игрок сбрасывает эту карту. Игрок не может копить бонусные карты, откладывая их использование на последующие ходы. Штрафная и бонусная карты, выложенные в лагере одного игрока, «взаимоуничтожаются» — обе карты сбрасываются.





## НЕСКОЛЬКО ВАЖНЫХ ПРАВИЛ

**Правило недостачи** — если для какого-либо действия или применения способности игроку требуется диск или карта, но такого диска или карты нет в наличии ни в бесконечном запасе, ни в резерве, игрок не может совершить запланированное действие или применить способность.

**Правило предела** — персонаж никогда не может получить больше жизней или снарядов, чем указано в пределе жизней и пределе снарядов на его карте.

**Правило приоритета** — если текст карты противоречит тексту правил, руководствоваться

следует текстом карты. При этом текст сценария имеет преимущество и над текстом правил, и над текстом карт.

**Правило последовательности** — если несколько событий должны произойти одновременно, например «в начале хода» или «в конце хода», их последовательность определяет игрок, делающий ход.

**Правило стабильности** — если из-за возникшей случайности или нарушения правил диски на столе были смещены, игроки возвращают свои диски на те места, которые они занимали до того.

## ОСОБЫЕ ТЕРМИНЫ

В сценариях и на картах «Настолья» используется несколько особых терминов.

### “РЕЗЕРВ” И “СБРОС”

Резерв — любые диски и карты, которые не находятся на поле боя или в лагерях игроков. Обычно резерв хранится в коробке игры. Диски и карты из резерва берутся, если того требуют сыгранные способности или условия сценария. «Отправить в сброс», «сбросить» означает вернуть диск или карту в резерв.

### “РЯДОМ”

Термин «рядом» (два диска находятся рядом) обозначает ситуацию, когда два диска расположены на поле боя настолько близко друг к другу, что на них можно положить диск снаряда так, чтобы он

зафиксировался в горизонтальном положении и не падал. Если один диск стоит поверх другого, они не находятся «рядом».

### “ДРУЖЕСКИЙ ПЕРСОНАЖ” И “ВРАЖЕСКИЙ ПЕРСОНАЖ”

Дружеский персонаж — любой ваш персонаж или персонаж другого игрока, если этот игрок по условиям сценария стал вашим союзником. Если в тексте способности персонажа указан «любой дружеский персонаж» или «любой персонаж», такая способность применима и к этому персонажу. Вражеский персонаж — любой персонаж игрока, который по условиям сценария является вашим противником.



## ПРИЛОЖЕНИЕ

# ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ, СВОЙСТВ, СНАРЯДОВ, АРТЕФАКТОВ И РИТУАЛОВ

**Важно:** на картах персонажей, снарядов и артефактов указаны сокращённые описания способностей. Здесь приведены полные тексты способностей. Если у игроков возникает вопрос, как работает та или иная способность, следует использовать описание из правил, а не с карты.

### ЗАКЛИНАНИЯ

#### Рампрак

Щёлкните любого своего персонажа с меньшим числом жизней, чем у Рампрака, — в расчёт принимается текущее количество жизней персонажей, а не их предел. Этот щелчок не расходует действия. Вы можете щёлкнуть персонажа, которым уже действовали в этот ход. Если вы щёлкаете персонажа, которым ещё не действовали в этот ход, вы можете подействовать им позже по обычным правилам, с затратой действия.

#### Акеру

Положите на карту Акеру 2 снаряда Клеща из резерва.

#### Фантом

Поменяйте местами диск Фантома с диском любого своего персонажа на поле боя.

### СВОЙСТВА

#### Элементаль

Когда Элементаль наносит удар вражеским персонажам, поверх дисков которых установлены снаряды Пламени, эти персонажи получают в два раза больше ранений, чем обычно.

#### Дымер

Когда Дымер должен получить ранения от удара или выстрела персонажа ранга «ветеран» или «боец», он не получает этих ранений. Заклинания и свойства персонажей ранга «ветеран» и «боец» действуют на Дымера обычным образом.

#### Аджарха

В конце хода можете переставить один снаряд Пламени, установленный поверх диска персонажа, на диск другого персонажа.

#### Ратник

В конце хода Ратник наносит 1 ранение каждому персонажу (и вражескому, и дружескому), чей диск находится рядом с его диском.

#### Диш

Когда Диш погибает, можете положить его диск на карту любого другого героя. Если этот герой должен будет нанести противнику ранения, он наносит на одно ранение больше. Сбросьте диск Диша с карты героя после этого.

#### Хару

Когда вы щёлкаете Хару, непосредственно перед щелчком можете установить снаряд Аркана поверх диска любого персонажа.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

## СНАРЯДЫ

### Минусоид

Когда Минусоид погибает, один игрок по вашему выбору берёт штрафную карту времени и кладёт в свой лагерь.

### Энерган

Когда Энерган погибает, возьмите бонусную карту времени и положите в свой лагерь.

### Баарун

В начале своего хода положите на карту Бааруна один снаряд Молнии из резерва. Количество снарядов, которые могут лежать на карте Бааруна, не ограничено пределом снарядов. В запасе Бааруна не может находиться более трёх Молний — если требуется положить в запас четвёртую Молнию, сбросьте её.

### Вайя

Когда Вайя стреляет Магнитом, целью может быть как вражеский, так и дружеский персонаж.

### Шавах

В конце хода можете взять с карты Шаваха и установить по одному снаряду Щита поверх дисков одного или двух любых персонажей (вражеских или дружеских). На диск каждого персонажа устанавливается не больше одного Щита.

### Вампал

В начале хода Вампал получает столько жизней, сколько дружеских персонажей находится рядом с ним.

### Жукорог

Когда Жукорог ранен, он не может действовать.

### Прожигающее пламя

Длительный эффект. В конце вашего хода нанесите цели 1 ранение.

### Блуждающий смерч

Нанесите цели 1 ранение. Если первый выстрел Блуждающим смерчем не попадает во вражеского персонажа, сделайте второй выстрел этим же снарядом с места его нового расположения.

### Терновый щит

Длительный эффект. Когда цель должна получить ранения, она не получает ранений. Если Терновый щит слетает с цели из-за удара или выстрела по ней, он успевает предотвратить ранения от этого удара или выстрела.

### Калёная стрела

Нанесите цели 1 ранение.

### Цепная молния

Нанесите цели на одно ранение больше, чем осталось Молний в запасе сделавшего выстрел персонажа, после чего сбросьте все Молнии из его запаса.

### Магнит власти

Щёлкните целью один раз без затраты действия. Если цель принадлежит другому игроку и результатом щелчка стал удар или особый удар, срабатывают обычные эффекты от удара и особого удара, как если бы цель Магнита принадлежала вам. Вы не можете получить контроль над артефактом в результате щелчка целью, которая принадлежит другому игроку.



## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Аркан боли

Длительный эффект. Целью может быть как вражеский, так и дружеский персонаж. Если вы или другой игрок щёлкаете цель и результатом щелчка становится удар или особый удар, этот удар или особый удар наносит на 1 ранение больше, чем обычно, после чего персонаж, которого вы щёлкали, получает 1 ранение. Этот эффект действует на результат щелчка, даже если снаряд Аркана боли после щелчка слетит с цели.

### Клещ-вампир

Длительный эффект. Цель не может действовать. В начале вашего хода нанесите 1 ранение цели, после чего любой ваш герой по вашему выбору получает 1 жизнь.

## АРТЕФАКТЫ

### Огненная шахта

Выберите один из двух эффектов:

- пополните запас снарядов каждого из своих персонажей, у которых есть способность выстрела, на один снаряд из резерва;
- сбросьте снаряд с диска каждого своего персонажа, поверх которого установлен снаряд.

### Фонтан жизни

Каждый ваш персонаж, у которого 1 жизнь, получает 1 жизнь — в расчёт принимается текущее количество жизней персонажей, а не его предел жизни.

### Магнитосфера

В конце своего хода переместите диск одного любого персонажа так, чтобы он находился рядом с Магнитосферой.

### Кузница праха

Вы можете использовать Кузницу праха только в том случае, если у вас на поле боя меньше персонажей ранга «боец», чем было в начале партии. Когда погибает вражеский персонаж, воскресите одного своего погибшего бойца. Для этого:

- выберите своего бойца, который погиб в этой битве: его диск должен был уйти в сброс, но карта осталась в вашем лагере,
- возьмите из резерва диск этого бойца и поставьте на поле боя рядом с Кузницей праха.

Персонаж не может действовать в тот ход, когда он воскрес, но его свойства работают как обычно.

## РИТУАЛЫ

### Зов

Возьмите из резерва диск любого бойца, принадлежащий любому из Орденов, за которые вы играете, и поставьте рядом с любым своим героем на поле боя. Если в вашем лагере нет карты этого бойца, возьмите её из резерва и положите в свой лагерь.

### Очищение

Сбросьте один любой снаряд, находящийся поверх диска персонажа или на карте персонажа.

### Исцеление

Один персонаж по вашему выбору получает 1 жизнь.

### Телепорт

Переставьте диск любого своего персонажа, находящегося на поле боя, на любое другое место на поле боя, но не поверх других дисков.





*В Настолье идёт война всех против всех.  
Говорят, таков исконный порядок вещей, и не вам его менять.  
Но что если молва ошибается и под вашим руководством  
один из Орденов одержит окончательную победу?  
Выберите сторону стола и возглавьте войска своего Ордена  
в стремительной кампании по захвату мира.  
Маленького, но своего мира.  
Этот Дом — ваш.*



## КНИГА СЦЕНАРИЕВ

В комплект «Настолье» помимо книги правил, которую вы держите в руках, также включена **книга сценариев**.

Она содержит:

- Набор из кампаний для двух и трёх игроков, представляющих собой серию битв. В ходе каждой битвы кампании игрок может получать преимущества, которые переходят в следующую битву этой же кампании.



- Рекомендации по начальной расстановке: соотношение сил, ландшафт, задействованные отряды и примеры готовых сценариев для двух, трёх и четырёх игроков как со стандартными, так и с особыми условиями победы.
- Набор этюдов, то есть сценариев для одного игрока, предлагающих решить поставленную задачу и попутно усвоить тактические приёмы, применяемые одним из Орденов.





# НАСТОЛЬЕ

## СОЗДАТЕЛИ НАСТОЛЬЯ

*Авторы игры:* Тимофей Бокарёв, Константин Селезнёв

*Общее руководство:* Иван Попов

*Развитие игры:* Дмитрий Собянин, Николай Пегасов

*Художественные описания:* Алексей Перерва

*Редактор:* Олег Гаврилин

*Корректор:* Ольга Португалова

*Дизайнеры:* Артём Зубов, Иван Суховой

*Художники:* Антон Квасоваров, uildrim

*Вёрстка:* Иван Суховой

*Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса  
Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).*

*Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.*

*Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения  
правообладателя запрещены.*

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель  
на территории РФ и стран СНГ.  
Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



**ИГРОЛОГИЯ**  
[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)



Играть интересно

Информационная  
поддержка



**Тесера**  
[www.tesera.ru](http://www.tesera.ru)



[www.art-zu.com](http://www.art-zu.com)