



THE TIME OF LEGENDS

інструкція



THE TIME OF LEGENDS

скандинавія

Як же іноді буває складно розібратися з інструкцією до нової гри. Іноді навіть складніше ніж з інструкцією до кондиціонера. Так ось, тут все просто. Обирайте свого персонажа, відповідайте правильно на питання, заробляйте кристали і будьте переможцем.

Відкриваючи «The Time of Legends», ви тут же переноситесь в казкову Скандинавію. Тут можна познайомитися з божествами, велетнями, карликами та багатьма іншими. Вони не дозволять вам нудьгувати жодної секунди! Скандинавія - це затишне і тепле місце навіть не дивлячись на свою суворість. Це батьківщина вікінгів і чаруючих стародавніх замків. Будьте впевнені, ця гра не залишить вас байдужими!

персонажі



тже, у вас на вибір є 5 персонажів, кожен з яких володіє цікавими здібностями. Обирайте свого персонажа, фішку для проходження карти та приступайте до гри й будьте переможцем!



Травниця - може допомогти вподобаному їй герою відповісти на питання, обійти стороною негативні кроки або пройти повз Хельги. А зробивши небезпечний крок і ризикуючи втратити кристали, може їх зберегти.



Крадій - може вкрати у будь-якого з персонажів питання, що сподобалось або кристали, отримані на полі.

Одін - ведучий гри. Це єдиний персонаж, за якого можуть грати одразу два гравця.



Один гравець виконує роль ведучого, другий - грає. Або гравець, що виконує роль ведучого, може випробувати долю, і зіграти разом з усіма. Ведучий читає питання на картках. Також він може допомогти кожному гравцеві по 2 рази на перших двох рівнях, читаючи підказки на картках. І за кожную правильну відповідь з підказкою, гравець платить Одіну (ведучому) 1 кристал. А, щоб все було чесно, для нього питання і підказки читає Валькірія. І в разі правильної відповіді на питання з підказкою, вона отримує 1 кристал з його заощаджень.



Валькірія - не відповідаючи на питання, може пройти на один крок вперед. А зустрівши моторошну Хельгу, може залишитися на своєму місці, протистоявши їй.

Читає питання Одино, якщо він вирішить грати. За допомогу йому, отримує кристали з його заощаджень.



Чарівниця - може вибрати будь-яку, навіть найскладнішу, карту для інших гравців починаючи з їх п'ятого ходу. А ще, використовуючи свої чари, вона може не тягнути картку з питанням, пропускаючи свій хід і залишаючись на місці.

карти

Всі карти діляться на 3 рівні складності. І від рівня залежить, скільки кристалів ви отримаєте за кожну правильну відповідь. Врахуйте, що в деяких картках може бути кілька правильних відповідей. Якщо гравець вибрав тільки частину вірної відповіді, у другому рівні, він отримує тільки 1 кристал. На першому рівні одна правильна відповідь дорівнюється одному кристалу, в другому - двом, а в третьому, відповідно, трьом кристалам.

На картках з питаннями є, варіанти відповіді. Жовті - це правильні, сині - ні. Гравець вирішує, якого рівня картку він хоче, і ведучий читає йому питання.

1) Альві - найпростіший рівень, кожна правильна відповідь - 1 кристал.



2) Фрейя - середній рівень, на якому можна отримати 2 кристала за кожну правильну відповідь.



3) Про третю колоду варто поговорити окремо. Тут всі карти - це анаграми.



Для їх вирішення у гравців є 3 хвилини. А тепер цікавий бонус - якщо ви вирішите завдання менше ніж за 3 хвилини - отримуєте додатковий кристал. Ну, а якщо рішення займе більше трьох хвилин - це мінус один кристал від вашого скарбу

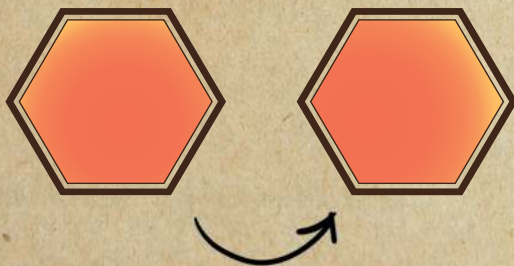
Дана колода відкривається для гравців, починаючи з п'ятого ходу. Але, з першого ходу, якщо кілька персонажів одночасно виявляються на одній клітинці - бути боротьбі. З третьої колоди тягнеться карта, і той, хто першим розшифрує анаграма, отримує 2 кристала.

Якщо ніхто з вирішальних гравців не зміг вистояти в бою, кидається магічний куб долі. Менша кількість пророкує крок назад, а більша залишає персонажа на місці. Але, пішовши назад, не варто впадати у відчай, можливо, вам приготована перемога. Рішення третьої колоди можна знайти в інструкції.

Крім того, перебуваючи на третьому рівні, але не в бою, можна просити Одіна підказати ще до двох букв, але за умови, що ви заплатите за них по одному кристалу. У разі неправильної відповіді - кристали зберігаються у Одіна, а ви залишаєтеся на місці.

А ще тут можна просити про допомогу. У гравців є можливість допомогти як собі, так і іншим. Для цього вони користуються своїми силами.

Якщо ніхто не хоче допомогти вам безкоштовно, пропонуйте кристали. Потрапивши на негативний хід, ви можете запропонувати до п'яти кристалів за те, що хтось із персонажів перемістить вас на наступну, безпечну, клітинку. А якщо вам пощастило, і серед вас є той, хто вірить в єдинорогів, він допоможе вам безкоштовно за гарну посмішку.



Червоні клітинки на полі,
володіють магією телепорту!

Потрапивши на одну з таких, гравець може переміститися на аналогічну клітинку в будь-якому місці поля.

Крім питань, в кожній колоді є чарівні карти, які або допоможуть вам, або загрожуватимуть. Богиня Фрейя - рятує від відповіді. Збережіть її, і використовуйте один раз в будь-який момент протягом гри, щоб уникнути питання, залишившись на тому ж місці. І Хельга, зустрівши яку, потрібно зробити два ходи назад, щоб врятуватися від її магії (але, якщо ви перебуваєте на S, просто залишаєтеся на місці).



Карта порятунку
Фреї



Карта
пастки Хельги

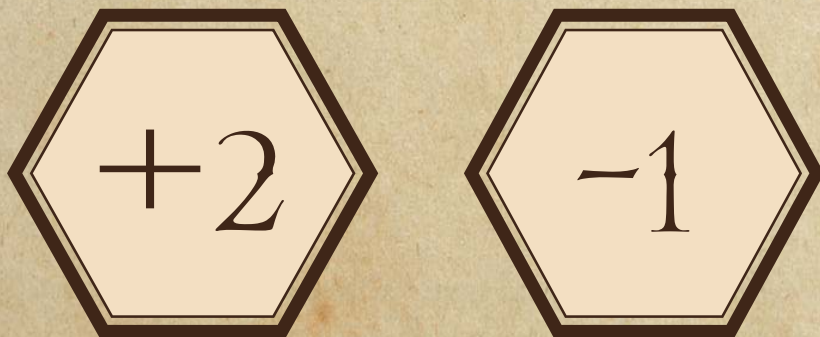


Старт гри

Кожен чарівний персонаж може використовувати свою силу 3 рази протягом гри в особистих цілях або допомагаючи іншим гравцям. А звернутися до Одиного за підказкою в перших двох колодах кожен може 2 рази. Але потрібно бути готовим заплатити 1 кристал за підказку в разі правильної відповіді.

Відповівши неправильно, на другому і третьому рівні в будь-якому випадку доведеться віддати кристали. Перший рівень - один кристал, другий рівень - 2 кристала, третій рівень - 3 кристала.

Крім того, гра надає можливість випробувати вдачу. Потрапивши на хід з +/-, гравець кидає куб долі. Якщо цифра, яка випала на кубі відповідає клітинці, хід активується. Якщо немає, персонаж залишається на місці, і його кількість кристалів і ходів залишається незмінним.



Випробуй
вдачу!

Якщо хтось із гравців не зміг відповісти на питання, правильна відповідь не озвучується, а карта відправляється в середину колоди. Карти, на які було дано правильну відповідь, відкладаються в сторону.



THE TIME OF LEGENDS

СЛОВНИК

А тепер пора зануритися в захоплюючий світ-Скандинавії і дізнатися як він улаштований. Для того що б вам було легше орієнтуватися в нюансах скандіновської міфології, прочитайте словник.

Альвіс — («всезнайка») мудрий цверг (карлик), сватався до Труд, дочки Тора. Тор вдаючи, що перевіряє його мудрість, змушує Альвіса чекати згубного для цвергів світанку, що перетворює їх в камінь.

Ангрбода (іноді - Ангброта) —велетень, що породила від Локі в лісі Ярнвід трьох хтонічних чудовиськ: вовка Фенрира, змія Ермунганда і володарку царства мертвих - Хель.

Аси, Ази — основна група богів, очолювана Одіном (батьком більшості асів), іноді - позначення богів взагалі. Аси протиставляються ванам, невеликій групі богів родючості, велетням (Йотунам), карликаам (цвергам) і нижчим жіночим божествам - дісам, норнам, валькіріям. У «Старшій Едді» часто зустрічається формула «аси і альви», як протиставлення асів - вищих богів нижчої категорії - духам (альвам). Аси живуть в небесному селищі Асгарді.

Бальдр («пан») - юний бог і з асів. Бальдр - улюблений син Одіна і Фрігге, брат Хермод, чоловік Нанни, батько Форсети.

Бальдр прекрасен, світел, благостен. Он живёт в Асгарде, в чертоге Брейдаблик, где не допускаются дурные поступки. Бальдра называют мудрым и смелым, однако фактически, он является пассивным, страдающим божеством, по-видимому, культовой жертвой.

Біврест, Більрьост («тремтяча дорога») - веселка-міст, що з'єднує землю і небо. Біля Бівреста знаходиться Хімінбйорг - житло Хеймдалля сина Одіна. Перед кінцем світу (Рагнарок) сини Муспелля переходять цей міст для сутички з богами, і він при цьому руйнується.

Бор («народжений») - син Бурі, батько бога Одіна і його братів - Вілі і Ве, народжених їм з Бестлі, дочкою велетня Бьолторна. У «Старшій Едді» згадуються «сини Бора» як улаштовувачі землі (вони вбили велетня Іміра і з його тіла створили світ).

Брісінгамьон («намисто Брісінгів») - чудесное ожерелье, изготовленное, как и другие сокровища асов, Брисингами (карликами, цвергами). Один из главных атрибутов богини Фрейи.

Бурі («батько») - предок богів, батько Бора і дід Одіна. Бурі виник з солоних каменів, які лизала корова Аудумла.

Валі - син Одіна і Ринд (пасинок Фрігг). Дитина-месник, який у віці одного дня помстився Хьоду за вбивство Баль -

дра. Після загибелі світу і богів (Рагнарок) Валі разом з іншими представниками «молодшого покоління» богів буде жити в оновленому світі.

Вальхалла - палати Одіна, куди вступають полегли в битві герої.

Валькірії - буквально «ті, що обирають мертвих» - діви-воїнниці, жриці Одіна, які відбирали призначених до загибелі воїнів і на чарівних літаючих конях несли душі, полеглих в небесний чертог Одіна - Вальгаллу.

Вани - група богів родючості, вологи, мореплавання. До числа ванів відносяться головним чином Ньєрд (бог моря) і його діти - Фрейр і Фрейя, наділені магічним пророчим даром.

Вельва — віщунка, чаклунка, пророчиця, на прохання Одіна передбачила Рагнарк і безліч інших не менш цікавих подій. «Пророцтво Вельви» - найзнаменитіша з пісень «Старшої Едди».

Відар - син Одіна. У пророцтвах Вельви було передвіщено, що він уб'є вовка Фенріра в день Останньої Битви.

Віллі і Ве - рідні брати Одіна, діти Бора.

Вотан — одне з імен Одіна.

Гарм — дослівно: «жадібний». Жахливий пес, який згідно пророцтва Вельви повинен «зжерти сонце».

Гаут — одне з імен Одіна.

Йормуганд - буквально «велетенський посох», світовий змій, одне з трьох чудовиськ, породжених велетнем Ангрбодю від Локі. Йормуганд живе в Світовому океані, що оточує населену землю. Игг — одно из имен Одина.

Иггдрасиль — світове дерево, гігантський ясен.

«Його гілки розкинуті над усім світом і кладуть йому межу в просторі».

Кеннінг - характерна для скальдичної поезії умовна поетична фігура, що складається з двох і більше іменників. Кеннінг служить для того, щоб не називати речі своїми іменами

і в той же час якось їх позначити.

Лодур — одне з імен Локі.

Локи — в скандинавській міфології бог з числа асів, то допомагає богам, то шкодить і знущаються над ними.

Нагльфар — корабель, який повинен бути побудований перед «днем долі богів» з нігтів мерців.

Одін — верховне божество, глава асів, чоловік Фрігг, батько Бальдора, Тора і ін. богів. Одін - творець Всесвіту і перших людей, бог вітру і бурі, пізніше - бог війни, покровитель військової дружини, торгівлі і мореплавання. Він живе в палаці Вальхаллі, куди валькірії переносять душі полеглих в бою героїв і де останні продовжують колишнє героїчне життя.

Оскопнір - одна з версій назви місця Останньої Битви богів (в промовах Вафтрундіра, наприклад, це місце називається Вігрід).

Рагнаррок - доля (загибель) богів, апокаліпсис скандинавської міфології, в подробицях передбачений Вельвою.

Слейпнір — в скандинавській міфології восьминогий кінь Одіна.

Сурт — вогненний велетень. У «Пророцтві Вельви» розповідається, що він прийде з півдня перед кінцем світу і спалить світ вогненным мечем.

Твеггі - одне з імен Одіна.

Тор - бог грому, бурі і родючості, син Одіна і богині землі Ерд, один з головних асів. Зображувався рудобородим чоловіком, озброєним громовим молотом Мьелльніра, який постійно потрапляв в ціль і сам собою повертався назад, поясом сили і залізними рукавичками. Тор - головний захисник богів і людей від велетнів і чудовиськ.

Турси або Йотуни - велетні, вони зазвичай ворожі і до богів, і до людей.

Утгард - країна землі, де живуть демони і велетні.

Фенрір - жадливий вовк, одне з породжень Локі і Ангрбоди. Згідно пророцтву Вельви, він повинен був проковтнути Одіна в

день Останньої Битви.

Фрейр - бог родючості, шлюбу, достатку і миру з числа ванів, син Ньерда, брат Фрейї. Після війни ванів з асами потрапив до асів в якості заручника, прижився і став одним з них. Згідно пророцтву Вельви, він повинен був загинути в битві з велетнем Суртом.

Фрейя — богиня родючості, любові і краси, дочка бога моря Ньерда, сестра Фрейра, дружина бога вітру Ода, що покинув її. Якого вона шукає по всій землі, гублячи золоті сльози (хлібні зерна).

Фрігг - дружина Одіна, мати Бальдра, богиня шлюбу, любові, сімейного вогнища.

Хеймдалль - бог з числа асів, вважається сином Одіна. Страж богів, його супроводжує епітет «ясновельможний з асів». Згідно пророцтву Вельви, в Останній Битві він повинен був битися з Локі, згідно з деякими джерелами, ці двоє вбивають один одного.

Хельга — богиня-володарка підземного світу, породження Локі і велетки Ангрбоди, уособлення царства мертвих.

Вальгалла - небесний чертог для обраних.

Хрюм - ім'я велетня, який, згідно з деякими джерелами, повинен був правити кораблем Нагльфар.

Хрофт — одне з імен Одіна.

Ейнхерії - так називають в Вальгаллі полеглих в битві героїв, які там мешкають.

Норни - богині долі.

Ран - штормове божество моря, сестра і дружина Егіра.

Сігунн - вірна дружина бога вогню Локі і мати його синів.

Скаді - богиня полювання, лижниця, дружина бога Ньерда і дочка велетня Тьяцці.

Аудумла - в скандинавській міфології корова, яка виникла з інію, наповнюючого світову безодню, і вигодувала своїм молоком першу антропоморфну істоту - велетня Іміра.

Хольда - стара чарівниця, в різдвяні ночі бере участь у Дикому полюванні, яка карає поганих людей і приносить подарунки хорошим.

Тьяльві - слуга Тора і його супутник в бойових походах.

Квазір - карлик, що народився із слини асів і ванів, володів надзвичайною мудрістю.

Зелігени - духи - покровителі лісів і їх мешканців.

Гутгін - домовий, який надає дрібні послуги господарям будинку.

Рюбецаль - дух гір Крконош в Сілезії і Богемії, уособлення гірської негоди. Вважається добродушним, але запальним; хорошим людям допомагає, злим заподіює різні неприємності; збиваючи зі шляху, наштовхуючи на прірви.

Мімір - велетень, який охороняє джерело мудрості.

Г'ялларгорн - золотий ріг сторожа богів Хеймдалля, звук якого буде чути в усіх куточках світу. Звук його рога сповістить про початок Рагнарока.

Мідгард - світ, населений людьми.

Хельхейм - один з дев'яти світів, світ мертвих, в Хельхейм бог Один скинув Хель, тому вона там панує. Це холодне, темне і туманне місце, куди потрапляють всі померлі, крім героїв, прийнятих в ейнхерії. Жодна істота, навіть боги, не може повернутися з Хельхейму.

Цверги - карлики, що володіють мудрістю, вправні в ремеслах.

Елівагар - ім'я, дане дванадцяти потокам, які беруть свій початок в джерелі Вергельмір. Вважалося, що немає річок холодніше Елівагара.

Драупнір - чарівне золоте кільце. Було подаровано Одіну гномами Сіндрі і Броком. За легендами це кільце кожен дев'яту ніч приносило своєму власникові ще вісім точно таких же (мабуть малося на увазі золотих, але не чарівних), оперезавшись поясом з цих кілець, він стає невразливим. Це кільце - перший виріб, який Сіндрі викував, щоб виграти суперечку з Локі.

Рататоск - білка «гризозуб», посередник, сполучна ланка між «верхом» і «низом». Бігає по світовому дереву як посланець між змієм Нідхьогг і йотуном Хрьосвельґ, який в образі орла сидить на верхівці дерева.

Льюсальвхейм или Альвхейм - один зі світів в германо-скандинавській міфології, рідний світ світлих Альв.

Вайделоти – жреці -хранителі легенд і переказів.

Гйолль - одна з дванадцяти річок Елівагара, бере початок від Хвергельмир в Нифльхейм, протікає через Гіннунгагап, і звідти в земний світ. Гйолль - річка, яка протікає найближче до воріт пекла.

Сиф - богиня родючості, дружина Тора, мешканка Асгарда. За легендами Локі із заздрості до Тору прокрався до сплячої богині вночі і обстриг її наголо. Тор, дізнавшись про те, що трапилося, відразу здогадався, хто міг так вчинити з його дружиною. Він готовий був убити Локі, але той поклявся виправити вчинене. Локі відправився в країну гномів до братів Ивальди (іноді згадується гном Двалін), що славився ковальським майстерністю. Гноми, почувши прохання Локі, зраділи. Їм вже давно хотілося показати асам своє незвичайне мистецтво. Волосся, викувані гномами, були описані наступними словами:

«Довгі і густі, вони були тонше павутини, і, що найдивніше, варто було їх прикласти до голови, як вони зараз же до неї приростали і починали рости, як справжні, хоча і були зроблені з чистого золота».

Гунгнир - спис Одіна.

Нифльхейм - один з дев'яти світів всесвіту, земля льодів і туманів, місце проживання крижаних (інеїстих) велетнів.

Фолькванг - луг або поле, яким править богиня Фрейя, куди вирушає половина полеглих в бою, в той час, як інша половина відправляється в Вальхаллу до Одіна.

Фєнке - лісові велетні. Вони були майстерними чаклунами, володіли магічним даром і секретами божественного

знання. До людей ставилися вороже.

Манн - перша людина, прабатько германських племен.

Мйольнір, або мьйоллнір - молот бога Тора. Був вироблений з непропорційно короткою рукояткою через витівки Локі.

рунічний алфавіт

Унікальне явище алфавіту вікінгів, підтверджується його характерними особливостями, а головна серед них - доступність широкому колу людей. Ще одна особливість алфавіту - це незвичайність і простота символів, порядок їх написання, особливості читання, а також широкі можливості у виборі матеріалів для їх вирізання і начертання. Сучасні вчені багато дізналися про життя древніх скандинавів, про походження і призначення їх імен, а також про імміграції, завдяки рунічним записам, які відносяться до епохи вікінгів.

Одне із завдань на полі - анаграма, написана рунічним алфавітом вікінгів. Вивчіть руни перш, ніж приступати до гри.



відповіді на анаграми

- 1* **Ідунн** - Дуіно (богиня-берегиня чудесних молодильних яблук)
- 2* **Норни** - РОННИ (богині долі)
- 3* **Ран** - АНР (штурмове божество моря, сестра і дружина Егіри)
- 4* **Сігунн** - ІНГСУН (вірна дружина бога вогню Локи і мати його синів)
- 5* * **Скаді** - КАСДІ (богиня полювання, лижниця, дружина бога Ньерда і дочка велетня Тьяцці)
- 6* **Аудумла** - ДАМУАЛУ (одне з перших живих істот, корова, разом з велетнем Іміром виникла з інію і вигодувала Іміра своїм молоком.)
- 7* **Хольда** - ОЛДЬХА (стара чарівниця, в різдвяні ночі бере участь в Дикому полюванні, яка карає поганих людей і приносить подарунки хорощим.)
- 8* **Тьяльві** - ІВЬТЯЛЬ (слуга Тора і його супутник в бойових походах.)
- 9* **Слейпнир** - ЙЕПЛРІНС (чарівний восьминогий кінь бога Одіна)
- 10* **Квазір** - КІЗАРВ (карлик, що виник із слини асів і ванів, володів надзвичайною мудрістю.)
- 11* **Зелігени** - ІЕНИГЛЕЗ (духи - покровителі лісів і їх мешканців;)
- 12* **Гутгін** - ТГНІУГ (домовик, який надає дрібні послуги господарям будинку.)
- 13* **Драупнір** - ПУАРІНРД (золоте кільце Одіна.)
- 14* **Хрофт** - ФТХОР (одне з імен Одіна.)
- 15* **Альвіс** - ВСІАЛЬ (мудрий цверг (карлик), сватався до Труди, дочки Тора)
- 16* **Фрейр** - РФРЕЙ (бог родючості, шлюб, достатку і миру з числа ванів, син Ньерда, брат Фрейї)

17* **Фенрір** - НІРФРЕ (жахливий вовк, одне з породжень Локі і Ангрбоди.)

18* * **Утгард** - ТАРГУД (околиця землі, де живуть демони і велетні)

19* **Оскопнір** - РОКОСНІП (одна з версій назви місця Останньої Битви богів)

20* **Йормуганд** - МУГАНРОЙД(морской змей из скандинавской мифологии).

21* **Асгард** - ГРАСАД (небесне місто, обитель богів-асів).

22* **Локі** - КОЛІ (бог хитрощі та обману)

23* **Фрейя**- ФЕЙРЯ (богиня кохання та війни, мешканка Асгарда).

24* Анаграма на полі **Фрігг(Frigg)**.

A vibrant, painterly illustration of a magical night scene. A glowing, golden-yellow path winds through a dark blue landscape, leading towards a small, glowing archway. A large, glowing lantern hangs from the path, casting a warm light. The scene is filled with soft, glowing lights and a string of warm-toned lights in the upper right. The overall atmosphere is dreamlike and enchanting.

ПРИЄМНОЇ
ПОДОРОЖІ В
ЧАРІВНИЙ СВІТ!