



THE TIME  
OF LEGENDS

ИНСТРУКЦИЯ



# THE TIME OF LEGENDS

---

## скандинавия

**К**ак же иногда бывает сложно разобраться с инструкцией к новой игре. Иногда даже сложнее чем с инструкцией к кондиционеру. Так вот, тут все просто. Выбирайте своего персонажа, отвечайте правильно на вопросы, зарабатывайте кристаллы и будьте победителем.

Открывая «The Time of Legends», вы тут же переноситесь в сказочную Скандинавию. Здесь можно познакомиться с божествами, великанами, карликами и многими другими. Они не позволят вам соскучиться ни одной секунды! Скандинавия – это уютное и теплое место даже не смотря на свою суровость. Это родина викингов и очаровывающих древних замков. Будьте уверены, эта игра не оставит вас равнодушными!

# персонажи

**И**так, у вас на выбор есть 5 персонажей, каждый из которых обладает интересными способностями. Выбирайте своего персонажа, фишку для прохождения карты, приступайте к игре. Будьте победителем!



Травница – может помочь понравившемуся ей герою ответить на вопрос, обойти стороной отрицательные шаги или пройти мимо Хельги. А сделав опасный шаг и рискуя потерять кристаллы, может их сохранить.



Вор – может украсть у любого из персонажей понравившийся вопрос либо кристаллы, полученные на поле.

Один – ведущий игры. Это единственный персонаж, которого могут выбрать сразу два игрока.



Один игрок выполняет роль ведущего, второй – играет. Либо игрок, выполняющий роль ведущего, может испытать судьбу, и сыграть вместе со всеми. Ведущий читает вопросы на карточках. Также он может помочь каждому игроку по 2 раза на первых двух уровнях, читая подсказки на карточках. И за каждый правильный ответ с подсказкой, игрок платит Одину (ведущему) 1 кристалл. А, чтобы все было честно, для него вопросы и подсказки читает Валькирия. И в случае правильного ответа на вопрос с подсказкой, она получает 1 кристалл из его сбережений.



Валькирия – не ответив на вопрос, может пройти на один шаг вперед. А встретив жуткую Хельгу, может остаться на своем месте, противостояв ей.

Читает вопросы Одину, если он решит играть. За помощь ему получает кристаллы из его сбережений.



Волшебница - может выбрать любую, даже самую сложную, карту для остальных игроков начиная с их пятого хода.

А еще, используя свои чары, она может не тянуть карточку с вопросом, пропуская свой ход и оставаясь на месте.

# Карты

**В**се карты делятся на 3 уровня сложности. И от уровня зависит, сколько кристаллов вы получите за каждый правильный ответ. Учтите, что в некоторых карточках может быть несколько верных ответов. Если игрок выбрал лишь часть верного ответа во втором уровне, он получает только 1 кристалл. В первом уровне один правильный ответ равен одному кристаллу, во втором – двум, а в третьем, соответственно, трем кристаллам.

На карточках с вопросами есть, варианты ответа. Желтые - это правильные, синие - нет. Игрок решает, какого уровня карточку он хочет, и ведущий читает ему вопрос.

1) Альви – самый простой уровень, каждый правильный ответ – 1 кристалл.



Фрейя – средний уровень, на котором можно получить 2 кристалла за каждый правильный ответ.



О третьей колоде стоит поговорить отдельно. Здесь все карты — это анаграммы.



Для их решения у игроков есть 3 минуты. А теперь интересный бонус – если вы решите задание меньше чем за 3 минуты, вам полагается дополнительный кристалл. Ну, а если решение займет больше трех минут – это минус один кристалл от вашего сокровища.



Данная колода открывается для игроков, начиная с пятого хода. Но, с первого хода, если несколько персонажей одновременно оказываются на одной ячейке - быть борьбе. Из третьей колоды тянется карта, и тот, кто первым расшифрует анаграмму, получает 2 кристалла.

Если никто из решающих игроков не смог выстоять в бою, бросается магический куб судьбы. Меньшее число пророчит шаг назад, а большее оставляет персонажа на месте. Но, уйдя назад, не стоит отчаиваться, быть может, вам уготована победа. Решение третьей колоды можно найти в инструкции.

Кроме того, находясь на третьем уровне, но не в бою, можно просить Одина подсказать еще до двух букв, но при условии, что вы заплатите за них по одному кристаллу. В случае неправильного ответа – кристаллы сохраняются у Одина, а вы остаетесь на месте.

А еще здесь можно просить о помощи. У игроков есть возможность помочь как себе, так и остальным. Для этого они пользуются своими силами.

Если никто не хочет помочь вам бесплатно, предлагайте кристаллы. Попав на негативный ход, вы можете предложить до пяти кристаллов за то, что кто-то из персонажей переместит вас на следующую, безопасную, ячейку. А если вам повезло, и среди вас есть тот, кто верит в единогого, он поможет вам безвозмездно за красивую улыбку.



Красные ячейки на поле  
обладают магией телепорта!

Попав на одну из таких, игрок может переместиться на аналогичную ячейку в любом месте поля.

Кроме вопросов, в каждой колоде есть волшебные карты, которые либо помогут вам, либо будут угрожать. Богиня Фрейя - спасает от ответа. Сохраните ее, и используйте один раз в любой момент в течение игры, чтобы избежать вопроса, оставшись на том же месте. И Хельга, встретив которую, нужно сделать два хода назад, чтобы спастись от ее магии (но, если вы находитесь на **S**, просто остаетесь на месте).



Карта спасения Фрейи



Карта ловушки Хельги

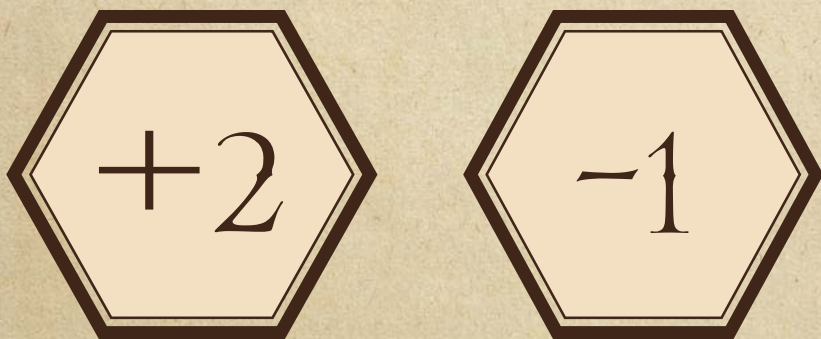


Старт игры

Каждый волшебный персонаж может использовать свою силу 3 раза в течение игры в личных целях либо помогая остальным игрокам. А обратиться к Одину за подсказкой в первых двух колодах каждый может 2 раза. Но нужно быть готовым заплатить 1 кристалл за подсказку в случае правильного ответа.

Ответив неправильно, на втором и третьем уровне в любом случае придется отдать кристаллы. Первый уровень – один кристалл, второй уровень – 2 кристалла, третий уровень – 3 кристалла.

Кроме того, игра предоставляет возможность испытать удачу. Попав на ход с +/-, игрок бросает куб судьбы. Если цифра, выпавшая на кубе соответствует ячейке, ход активизируется. Если нет, персонаж остается на месте, и его количество кристаллов и ходов остается неизменным.



Испытай  
удачу!

Если кто-то из игроков не смог ответить на вопрос, правильный ответ не озвучивается, а карта отправляется в середину колоды. А карты, на которые был дан верный ответ, откладываются в сторону.



# THE TIME OF LEGENDS

## словарь

**А** теперь пора окунуться в увлекательный мир Скандинавии и узнать как он устроен. Для того что бы вам было легче ориентироваться в нюансах скандиновской мифологии, изучите словарь.

**Альвис** — («всезнайка») мудрый цверг (карлик), сватающийся к Труд, дочери Тора. Тор делая вид, что испытывает его мудрость, заставляет Альвиса дожидаться губельного для цвергов рассвета, превращающего их в камень.

**Ангрбода** (иногда — Ангброта) — великанша, породившая от Локи в лесу Ярнвид трех чудовищ: волка Фенрира, змея Ёрмунганда и владычицу царства мертвых — Хель.

**Асы, Азы** — основная группа богов, возглавляемая Одином (отцом большинства асов), иногда — обозначение богов вообще. Асы противопоставляются вanam, небольшой группе богов плодородия, великанам (ётунам), карликам (цвергам) и низшим женским божествам — дисам, норнам, валькириям. В «Старшей Эдде» часто встречается формула «асы и альвы», как противопоставление асов — высших богов более низкой категории — духам (альвам). Асы живут в небесном селении - Асгарде.

**Бальдр** («господин») - юный бог из асов. Бальдр — любимый сын Одина и Фригг, брат Хермода, муж Нанны, отец Форсети. Бальдр прекрасен, светел, благостен. Его ресницы сравнивают с белоснежными растениями. 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.

**Биврест, Бильрёст** («трясущаяся дорога») - радуга-мост, соединяющий землю и небо. У Бивреста находится Химинбьёрг — жилище Хеймдалля сына Одина. Перед концом мира (Рагнарёк) сыны Муспелля переходят этот мост для схватки с богами, и он при этом рушится.

**Бор («рождённый»)** - сын Бури, отец бога Одина и его братьев — Вили и Ве, рождённых им с Бестлой, дочерью великана Бёльторна. В «Старшей Эдде» упоминаются «сыны Бора» как устроители земли (они убили великана Имира и из его тела создали мир).

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

**Бури** («родитель») - предок богов, отец Бора и дед Одина. Бури возник из солёных камней, которые лизала кобра Аудумла.

**Вали** - сын Одина и Ринд (пасынок Фригг). Ребёнок-мститель, который в возрасте одного дня отомстил Хёду за убийство Бальдра. После гибели мира и богов (Рагнарёк) Вали вместе с другими представителями «младшего поколения» богов будет жить в обновлённом мире.

**Вальхалла** — «палаты Одина, куда вступают павшие в битве герои».

**Валькирии** — буквально «выбирающие мертвых» — девы-воительницы, жрицы Одина, которые отбирали предназначенных к гибели воинов и на волшебных летающих конях уносили души, павших в небесный чертог Одина — Вальгаллу.

**Ваны** — группа богов плодородия, влаги, мореплавания. К числу ванов относятся главным образом Ньёрд (бог моря) и его дети — Фрейр и Фрейя, наделенные магическим пророческим даром.

**Вёльва** — прорицательница, колдунья, пророчица, по просьбе Одина предсказавшая Рагнарёк и множество других не менее интересных событий. «Прорицание Вёльвы» — самая знаменитая из песен «Старшей Эдды».

**Видар** - сын Одина. В прорицании Вёльвы было предсказано, что он убьёт Волка Фенрира в день Последней Битвы.

**Видур** — одно из тысячи имен Одина.

**Вилли и Ве** — родные братья Одина, дети Бора.

**Вотан** — одно из имен Одина.

**Гарм** — дословно: «жадный». Чудовищный пес, который согласно прорицанию Вёльвы должен «сожрать солнце».

**Гаут** — одно из имен Одина.

**Ёрмуганд** — буквально «великанский посох», мировой змей, одно из трех чудовищ, порожденных великаншей Ангрободой от Локи. Ёрмуганд живет в Мировом океане, окружающем обитаемую землю.

**Игг** — одно из имен Одина.

**Иггдрасиль** — мировое дерево, гигантский ясень.

«Его ветви раскинуты над всем миром и кладут ему предел в пространстве».

**Кеннинг** - характерная для скальдической поэзии условная поэтическая фигура, состоящая из двух и более существительных. Кеннинг служит для того, чтобы не называть вещи своими именами и в то же время как-то их обозначить.

**Лодур** — одно из имен Локи.

**Локи** — в скандинавской мифологии бог из числа асов, то помогающий богам, то вредящий и издевающийся над ними. Бог хитрости и обмана.

**Нагльфар** — корабль, который должен быть построен перед «днем судьбы богов» из ногтей мертвецов.

**Один** — верховное божество, глава асов, супруг Фригг, отец Бальдора, Тора и мн. др. богов. Один — творец Вселенной и первых людей, бог ветра и бурь, позднее — бог войны, покровитель воинской дружины, торговли и мореплавания. Он живет во дворце Вальхалле, куда валькирии переносят души павших в бою героев и где последние продолжают прежнюю героическую жизнь.

**Оскопнир** — одна из версий названия места Последней Битвы богов (в речах Вафтрундира, например, это место называется Вигрид).

**Рагнарёк** — судьба (гибель) богов, апокалипсис скандинавской мифологии, в подробностях предсказанный Вэльвой.

**Слейпнир** — в скандинавской мифологии восьминогий конь Одина.

**Сурт** — огненный великан. В «Прорицании Вэльвы» рассказывается, что он придет с юга перед концом мира и сожжет мир огненным мечем.

**Твэggi** — одно из имен Одина.

**Тор** — бог грома, бури и плодородия, сын Одина и богини земли Ёрд, один из главных асов. Изображался рыжебородым мужчиной, вооруженным громовым молотом Мьёлльнира,



который постоянно попадал в цель и сам собой возвращался обратно, поясом силы и железными перчатками. Тор — главный защитник богов и людей от исполинов и чудовищ.

**Турсы или Ётуны** — великаны, они обычно враждебны и к богам, и к людям.

**Утгард** — окраина земли, где обитают демоны и великаны.

**Фенрир** — чудовищный волк, одно из порождений Локи и Ангрбоды. Согласно предсказанию Вёльвы, он должен был проглотить Одина в день Последней Битвы.

**Фрейр** — бог плодородия, брака, изобилия и мира из числа ванов, сын Ньёрда, брат Фрейи.

После войны ванов с асами попал к асам в качестве заложника, прижился и стал одним из них. Согласно предсказанию Вёльвы, он должен был погибнуть в битве с великаном Суртом.

**Фрейя** — богиня плодородия, любви и красоты, дочь бога моря Ньёрда, сестра Фрейра, жена покинувшего ее бога ветра Ода, которого она ищет по всей земле, роняя золотые слезы (хлебные зерна).

**Фригг** - супруга Одина, мать Бальдра, богиня брака, любви, семейного очага.

**Хеймдалль** — бог из числа асов, считается сыном Одина. Страж богов, ему сопутствует эпитет «светлейший из асов». Согласно прорицанию Вёльвы, в Последней Битве он должен был сразиться с Локи. Согласно некоторым источникам, эти двое убивают друг друга.

**Хельга** — богиня-владычица подземного мира, порождение Локи и великанши Ангрбоды, олицетворение царства мертвых.

**Вальхалла** — небесный чертог для избранных.

**Хрюм** — имя великана, который, согласно некоторым источникам, должен был править кораблем Нагльфаром.

**Хрофт** — одно из имен Одина.

**Эйнхерии** — так называют в Вальгалле обитающих там павших в битве героев.

**Идунн** - богиня-хранительница чудесных молодильных яблок.

**Норны** - богини судьбы.

**Ран** - штормовое божество моря, сестра и жена Эгира.

**Сигунн** - верная жена бога огня Локи и мать его сыновей.

**Скади** - богиня охоты, лыжница, жена бога Ньёрда и дочь великана Тьяцци.

**Аудумла** - одно из первых живых существ, корова, вместе с великаном Имиром возникшая из инея и вскормившая Имира своим молоком.

**Хольда** - старуха-волшебница, в рождественские ночи принимающая участие в Дикой охоте, наказывающая плохих людей и приносящая подарки хорошим.

**Тьяльви** – слуга Тора и его спутник в боевых походах.

**Квазир** - карлик, родившийся из слюны асов и ванов, обладал необычайной мудростью.

**Зелигены** - духи — покровители лесов и их жителей.

**Гутгин** – домовый, оказывающий мелкие услуги хозяевам дома.

**Рюбецаль** — дух гор Крконош в Силезии и Богемии, олицетворение горной непогоды. Считается добродушным, но вспыльчивым. Хорошим людям помогает, злым причиняет разные неприятности, сбивая с пути и наталкивая на пропасти.

**Мимир** – великан, охраняющий источник мудрости.

**Гьяллархорн** — золотой рог стража богов Хеймдалля, звук которого будет слышен во всех уголках мира. Звук его рога возвестит о начале Рагнарёка.

**Мидгард** - мир, населённый людьми.

**Хельхейм** — один из девяти миров, мир мёртвых, в Хельхейм бог Один низверг великаншу Хель, поэтому она там властвует. Это холодное, темное и туманное место, куда по-

все умершие, кроме героев, принятых в эйнхерии. Ни одно существо, даже боги, не может вернуться из Хельхейма.

**Цверги** — карлики, обладающие мудростью, искусные в ремеслах.

**Эливагар** — имя, данное двенадцати потокам, которые берут своё начало в источнике Вергельмир. Считалось, что нет рек холоднее Эливагара.

**Драупнир** — волшебное золотое кольцо. Было подарено Одину гномами Синдри и Броком. Согласно легендам это кольцо каждую девятую ночь приносило своему владельцу ещё восемь точно таких же (видимо имелось в виду золотых, но не волшебных), опоясавшись поясом из этих колец, он становится неуязвимым. Это кольцо — первое изделие, которое Синдри выковал, чтобы выиграть спор с Локи.

**Рататоск** — белка- «грызозуб», посредник, связующее звено между «верхом» и «низом». Бегает по мировому дереву как посланец между змеем Нидхёгг и ётуном Хрёсвельг, который в обличье орла сидит на верхушке дерева.

**Льюсальвхейм или Альвхейм** — один из миров в германо-скандинавской мифологии, родной мир светлых Альвов.

**Вайделоты** — жрецы-хранители легенд и преданий.

**Гьёлль** — одна из двенадцати рек Эливагар, берёт начало от Хвергельмир в Нифльхейм, протекает через Гиннунгагап, и оттуда в земной мир. Гьёлль — река, которая протекает ближе всего к воротам преисподней.

**Сиф** — богиня плодородия, супруга Тора, жительница Асгарда. По легендам Локи из зависти к Тору прокрался к спящей богине ночью и остриг её наголо. Тор, узнав о случившемся, сразу догадался, кто мог так поступить с его супругой. Он готов был убить Локи, но тот поклялся исправить совершённое. Локи отправился в страну гномов к братьям Ивальди (иногда упоминается гном Двалин), славившимся кузнечным мастерством. Гномы, услышав просьбу Локи, обрадовались. Им уже давно хотелось показать асам своё

необыкновенное искусство. Волосы, выкованные гномами, были описаны следующими словами:

«Длинные и густые, они были тоньше паутины, и, что самое удивительное, стоило их приложить к голове, как они сейчас же к ней прирастали и начинали расти, как настоящие, хотя и были сделаны из чистого золота».

**Гунгнир** — копьё Одина.

**Нифльхейм** — один из девяти миров вселенной, земля льдов и туманов, место обитания ледяных (инеистых) великанов.

**Фóлькванг** — луг или поле, которым правит богиня Фрейя, куда отправляется половина павших в бою, в то время, как другая половина отправляется в Вальхаллу к Одину.

**Фенке** — лесные великаны. Они были искусными колдунами, обладали магическим даром и секретами божественного знания. К людям относились враждебно.

**Манн** — первый человек, прародитель германских племён.

**Мьёллнир**, или мьёллнир — молот бога Тора.

# рунический алфавит

Уникальное явление алфавита викингов, подтверждается его отличительными особенностям, а главная среди них - доступность широкому кругу людей. Еще одна особенность алфавита - это необычность и простота символов, порядок их написания, особенности чтения, а также широкие возможности в выборе материалов для их вырезания и начертания. Современные ученые многое узнали о жизни древних скандинавов, о происхождении и назначении их имен, а также об иммиграции, благодаря руническим записям, которые относятся к эпохе викингов.

Одно из заданий на поле - анаграмма, написанная руническим алфавитом викингов. Изучите руны прежде, чем приступать к игре.



## ОТВЕТЫ на анаграммы

- 1\* **Идунн** - ДУИНН (богиня-хранительница чудесных молодильных яблок).
- 2\* **Норны** - РОННЫ (богини судьбы).
- 3\* **Ран** - АНР (штормовое божество моря, сестра и жена Эгира).
- 4\* **Сигунн** - ИНГСУН (верная жена бога огня Локи и мать его сыновей).
- 5\* **Скади** - КАСДИ (богиня охоты, лыжница, жена бога Ньёрда и дочь великана Тьяцци).
- 6\* **Аудумла** - ДАМУАЛУ (одно из первых живых существ, корова, вместе с великаном Имиром возникшая из инея и вскормившая Имира своим молоком)
- 7\* **Хольда** - ОЛДЪХА (старуха-волшебница, в рождественские ночи принимающая участие в Дикой охоте, наказывающая плохих людей и приносящая подарки хорошим).
- 8\* **Тьяльви** – ИВЪТЯЛЬ (слуга Тора и его спутник в боевых походах).
- 9\* **Слейпнир** - ЙЕПЛРИНС (волшебный восьминогий конь бога Одина).
- 10\* **Квазир** - КИЗАРВ (карлик, родившийся из слюны асов и ванов, обладал необычайной мудростью).
- 11\* **Зелигены** - ИЕНЫГЛЕЗ (духи — покровители лесов и их жителей;).
- 12\* **Гутгин** – ТГНИУГ (домовой, оказывающий мелкие услуги хозяевам дома).
- 13\* **Драупнир** - ПУАРИНРД (золотое кольцо Одина.)
- 14\* **Хрофт** - ФТХОР (одно из имен Одина).
- 15\* **Альвис** - ВСИАЛЬ (мудрый цверг (карлик), сватающийся к Труд, дочери Тора).
- 16\* **Фрейр** - РФРЕЙ (бог плодородия, брака, изобилия и мира из числа ванов, сын Ньёрда, брат Фрейи).

17\* **Фенрир** - НИРФРЕ (чудовищный волк, одно из порождений Локи и Ангрбоды).

18\* **Утгард** - ТАРГУД (окраина земли, где обитают демоны и великаны).

19\* **Оскопнир** - РОКОСНИП (одна из версий названия места Последней Битвы богов ).

20\* **Ёрмунганд** - МУРЕЕАГЁД(морской змей из скандинавской мифологии).

21\* **Асгард** - ГРАСАД (небесный город, обитель богов-асов).

22\* **Локи** - КОЛИ (бог хитрости и обмана)

23\* **Фрейя**- Фейра (богиня любви и войны, жительница Асгарда).

24\* Анаграмма на поле **Фригг(Frigg)**.

A vibrant, magical illustration of a night scene. A glowing, golden path winds through a dark blue landscape, illuminated by a warm, golden light. A large, glowing lantern hangs from the path, casting a warm glow. The background is filled with soft, glowing lights and a hint of a cityscape or landscape. The overall mood is dreamlike and enchanting.

ПРИЯТНОГО  
ПУТЕШЕСТВИЯ В  
ВОЛШЕБНЫЙ МИР!