

## Правила настольной игры

### «Деус: Египет» (Deus: Egypt)

**Автор игры:** Себастьян Дюжарден (Sébastien Dujardin)

**Перевод на русский язык:** Александр Казанцев, ООО «Игровед» ©

Для 2-4 игроков от 14 лет

Продолжительность игры: 60-90 минут

## ОБЗОР ДОПОЛНЕНИЯ

**Египет**, первое дополнение для игры «Деус», содержит **96 карт зданий** (по 16 каждого цвета), которые заменяют некоторые или все карты базовой игры. Для каждого из цветов можно выбрать, использовать ли карты базовой игры или карты этого дополнения.

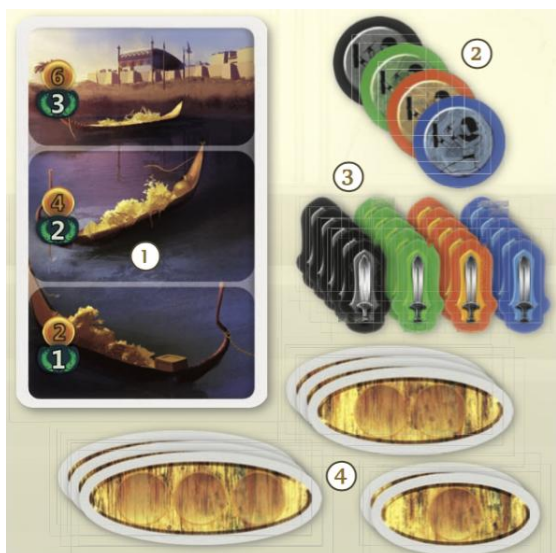
Каждой группе из 16 карт соответствует новый набор правил. В остальном правила базовой игры сохраняются без изменений.

## ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- **Ранг** карты соответствует её порядковому номеру в колонке на планшете игрока. Например, если она третья в колонке, её ранг равен 3.
- **Океан** состоит из одного или нескольких граничащих морских регионов и может распространяться на несколько тайлов континентов.

## СОСТАВ

- **96 карт Зданий** (16 морских зданий, 16 производственных зданий, 16 научных зданий, 16 гражданских зданий, 16 воинских частей и 16 храмов).
- **1 тайл Рынка**. ①
- **4 жетона Писца**, по 1 каждого цвета игрока. ②
- **20 жетонов Боя**, по 5 каждого цвета игрока. ③
- **24 жетона Ладьи** размером 1 (x7), 2 (x8) и 3 (x9). ④



## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

### А. Одноразовые эффекты

В верхней части некоторых карт указаны одноразовые эффекты. В отличие от основных эффектов, такие эффекты активируются лишь **один раз** за партию. Одноразовый эффект срабатывает, только когда вы размещаете карту, но можно выбрать, применить ли его **до или после** активации основного эффекта карты.

Как и у основных эффектов карт, использование одноразовых эффектов необязательно.

#### Одноразовый эффект

#### Пример:



*Дельфина* размещает вторую карту здания в свою жёлтую колонку. Выставив соответствующую деревянную постройку в подходящий регион, она активирует ранее размещённую карту (тянет 2 карты из стопки сброса). Затем она может применить одноразовый эффект только что размещённой карты до или после применения основного эффекта. Она выбирает второй вариант, что позволяет ей получить постройку по её выбору (например, производственное здание), а затем получить 4 ПО, потому что теперь на её планшете есть 4 пары зданий.

## В. Особые условия строительства

На картах некоторых зданий специальный символ над их ценой постройки указывает минимальное количество построек в регионе, где игрок может построить соответствующее здание.



### **Пример:**

*В этом примере символ указывает, что в выбранном для строительства регионе должна быть, по крайней мере, одна постройка. Таким образом, это здание невозможно построить в пустом регионе.*

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

### Морские здания

#### Подготовка

- Замените 16 карт морских зданий из базовой игры на 16 карт морских зданий из дополнения.
- Разместите тайл Рынка возле игрового поля.
- Положите по одной фишке ресурса каждого типа на середину тайла Рынка. Возьмите эти фишки из числа неиспользуемых (сброшенных в коробку) в партии на 2 или 3 игроков или из общего резерва в партии на 4 игроков.

#### Ход игры

У всех этих карт есть одноразовый эффект, который изменяет стоимость ресурсов, перемещая фишки, помещенные на тайл Рынка. Начальная стоимость ресурсов — 4 Золотых / 2 ПО (как и в базовой игре).

Стоимость ресурса влияет на игру 3 способами:

- Во время строительства здания, покупая какой-либо из необходимых для этого ресурсов, нужно заплатить его стоимость в золоте (2, 4, или 6).

**Пример:** Фишка Пшеницы находится на делении «2 Золотых», и поэтому игрок, которому требуется пшеница для постройки здания, может просто заплатить 2 Золотых за фишку Пшеницы вместо обычных 4 Золотых.

- **Во время активации основного эффекта некоторых карт** стоимость ресурса в золоте (2, 4, или 6) или в ПО (1, 2, или 3) определяет цену или прибыль.

**Пример:** фишка Пшеницы находится на делении «2 Золотых», а фишка Камня - на делении «6 Золотых». Игрок, который может продать до 4 фишек ресурсов активацией Большого Базара, решает продать 1 фишку Пшеницу и 3 фишки Камня; он получает 20 Золотых вместо обычных 16 Золотых.

• **В конце игры** стоимость в ПО (1, 2, или 3) определяет количество ПО, которое игрок получит, если располагает наибольшим количеством этого ресурса.

**Пример:** В конце игры фишка Древесины находится на делении «3 ПО», поэтому игрок, у которого древесины больше, чем у других, получает 3 ПО вместо обычных 2 ПО.

**Примечание:** Первенство по количеству Золотых всегда приносит 2 ПО в конце игры.

## Производственные здания

### Подготовка

- Замените 16 карт производственных зданий из базовой игры на 16 карт производственных зданий из дополнения.
- Каждый игрок в начале игры кладёт по одному тайлу Ладьи размеров 2 и 3 рядом со своим планшетом.
- Положите остальные тайлы Ладьи возле игрового поля.

### Ход игры

На каждой ячейке жетона Ладьи можно разместить **одну фишку ресурса** любого типа.

В любое время игры можно переставлять фишки ресурсов с одной своей ладьи на другую, как будто все они являются одной гигантской ладьёй.

В конце своего хода игрок должен складировать свои фишки ресурсов на жетонах Ладьи и вернуть не поместившиеся фишки ресурсов в общий запас.

Единственный способ приобрести дополнительные жетоны Ладьи — это активация одноразового эффекта от постройки производственного здания. Применяв такой эффект, возьмите жетон Ладьи указанного размера из общего запаса и положите возле своего планшета.

## Научные здания

### Подготовка

- Замените 16 карт научных зданий из базовой игры на 16 карт научных зданий из дополнения.

### Ход игры

В правилах нет особых изменений, но у всех карт научных зданий одноразовые эффекты особенно сильны.

## Гражданские здания

### Подготовка

- Замените 16 карт гражданских зданий из базовой игры на 16 карт гражданских зданий из дополнения.
- Каждый игрок берёт жетон Писца.

### Ход игры

Каждый раз при постройке гражданского здания подложите свой жетон Писца под выставляемую деревянную постройку. Этот жетон перемещается каждый раз, когда вы строите новое гражданское здание.

## Воинские части

### Подготовка

- Замените 16 карт воинских частей из базовой игры на 16 карт воинских частей из дополнения.
- Поместите 5 жетонов Боя каждого игрока рядом с его запасом зданий. Верните оставшиеся жетоны Боя в коробку.

### Ход игры

Вы забираете свои жетоны Боя при помощи одноразового эффекта каждой карты воинской части (кладите жетоны Боя на свой планшет). Жетоны Боя можно использовать каждый раз, когда карта воинской части явно позволяет это сделать, но это никогда не обязательно. Основной эффект карты, требующий жетон Боя, можно активировать повторно, но не в тот же ход.

Регион с жетоном Боя считается **занятым** владельцем этого жетона. Таким образом игроки могут строить здания в регионах, соседствующих с их жетонами Боя. Регионы с жетонами Боя также учитываются при проверке условий атаки на деревню варваров, однако жетоны Боя не считаются воинскими частями.

**Пример:**



*Дельфина размещает гражданское здание в горном регионе, граничащем с её жетоном Боя. Соседняя деревня варваров немедленно подвергается атаке, потому что оба условия выполнены: все регионы, граничащие с деревней варваров, заняты, и на них расположена, по крайней мере, одна воинская часть.*

*Родриго получает ПО из этой деревни варваров, потому что удерживает большинство по числу воинских частей вокруг неё.*

## Храмы

### Подготовка

- Замените 16 карт храмов из базовой игры на 16 карт храмов из дополнения.

### Вариант

- Перемешайте 16 карт храмов из базовой игры с картами храмов из этого дополнения. Замешайте 16 выбранных случайно карт храмов в колоду, а остальные верните в коробку.



### Ход игры

В отличие от храмов из базовой игры, эффекты новых храмов действуют постоянно, а не в конце партии. Вы можете пользоваться этими эффектами с момента размещения соответствующих карт храмов на своём планшете.

У карт храмов нет одноразовых эффектов. Ячейка в верхней части карты указывает либо количество ПО, получаемых немедленно, либо количество жетонов 1 ПО, которые размещаются на карте. Жетоны, размещённые на карте храма, действуют как “счётчик активации”: каждый раз, когда выполняется указанное на карте условие, игрок получает один из жетонов ПО со своей карты плюс три других ПО из общего запаса. Если на карте больше не осталось жетонов ПО, её больше нельзя активировать. В конце игры игроки забирают все




жетоны ПО, остающиеся на их картах храмов; но не получают дополнительные ПО из общего запаса.

### ЭФФЕКТЫ КАРТ И ПОЯСНЕНИЯ

<p><i>Уменьшите рыночную стоимость выбранного ресурса на 1 деление.</i></p>  <p><b>Баржа</b> Продайте до 2 наборов из 2 фишек Глины. За каждый проданный набор получите ПО по рыночной стоимости глины.</p>	<p><b>Баржа (Barge)</b> Вы можете продать 1 или 2 набора, другими словами — 2 или 4 фишки ресурса, указанного на карте. Если вы продадите 1 набор из 2 фишек Глины и текущая рыночная стоимость глины — 3 ПО, вы заработаете 3 ПО. Если вы продадите 2 набора по этой стоимости, то заработаете 6 ПО.</p>
<p><i>Поменяйте местами 2 фишки ресурсов на тайле Рынка.</i></p>  <p><b>Большой базар</b> Продайте до 4 фишек ресурсов по своему выбору. Получите золото по их рыночной стоимости.</p>	<p><b>Большой базар (Great Souk)</b> Нельзя использовать одноразовый эффект во время продажи. Можно продавать ресурсы либо только до, либо только после обмена рыночных цен.</p>
<p><i>Поменяйте местами 2 фишки ресурсов на тайле Рынка.</i></p>	<p><b>Торговое судно (Merchant Ship)</b> Чтобы получить 6 ПО, требуется ровно по 1 фишке ресурса каждого типа (1 фишка Пшеницы, 1 фишка Древесины, 1 фишка Глины и 1 фишка Камня).</p>

 <p><b>Торговое судно</b> Продайте по 1 фишке каждого типа ресурсов, чтобы получить 6 ПО.</p>	
<p>Увеличьте рыночную стоимость выбранного ресурса на 1 деление.</p>  <p><b>Папирусная лодка</b> Продайте до 6 фишек Глины. Получите золото за каждую проданную фишку по рыночной стоимости глины.</p>	<p><b>Папирусная лодка (Papyrus Barque)</b> Нет уточнений.</p>
<p>Увеличьте или уменьшите рыночную стоимость глины на 1 деление.</p>  <p><b>Базар</b> Переместите один из своих кораблей на любой морской регион того же самого океана. Купите до 5 фишек ресурсов по своему выбору за половину от их рыночной стоимости в золоте.</p>	<p><b>Базар (Souk)</b> Можно купить ресурсы, не перемещая корабль. Во время передвижения можно пересекать морские регионы, занятые любыми другими кораблями, но оно должно завершиться в незанятом морском регионе. Можно купить до 5 фишек ресурсов в любой комбинации. Например, можно купить 2 фишки Глины, 2 фишки Камня и 1 фишку Дровесины; при рыночной стоимости в 4 Золотых для глины, 6 Золотых для камня и 4 Золотых для дровесины, нужно будет заплатить лишь 12 Золотых вместо 24.</p>



<p><i>Получите тайл Ладьи размера 1.</i></p>  <p><b>Амбар</b>  <i>Произведите 1 фишку ресурса в каждом регионе, где находится по крайней мере 2 ваших здания, одно из которых является производственным.</i></p>	<p><b>Амбар (Barn)</b>          Вы получаете ресурсы, соответствующие регионам, в которых у вас имеется указанное количество зданий.</p>
<p><i>Получите тайл Ладьи размера 1.</i></p>  <p><b>Интенсивное производство</b>  <i>Если у вас есть производственное здание в болоте и абсолютно пустая ладья, заполните её глиной.</i></p>	<p><b>Интенсивное производство (Intensive Production)</b>          Вы можете переставлять фишки ресурсов между своими ладьями в любое время. То есть прежде, чем активировать эффект этой карты, вы можете переставить свои фишки ресурсов так, чтобы опустошить ладью, и таким образом получить больше ресурсов.</p>
<p><i>Получите тайл Ладьи размера 3.</i></p>  <p><b>Мельница</b>  <i>Выберите одно из своих производственных зданий. Получите Y фишек ресурсов, соответствующих его региону, где Y — ранг этой карты.</i></p>	<p><b>Мельница (Mill)</b>          Y — ранг карты, который связан с её позицией на планшете игрока. Например, если это ваше второе производственное здание, то оно стоит 2 Золотых и позволяет произвести 2 фишки ресурса, соответствующих региону выбранного вами производственного здания.</p>

Получите тайл Ладьи размера 1.



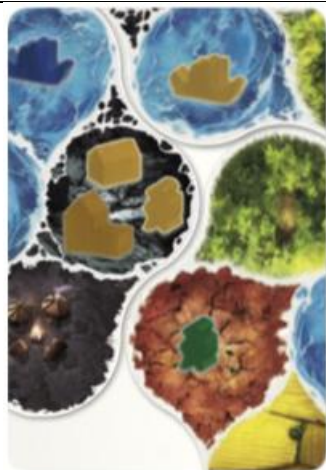
### Производство на стороне

Одно из ваших производственных зданий производит за каждое здание в его регионе по 1 фишке любого из ресурсов, соответствующих соседним регионам.

### Производство на стороне (Outsourced Production)

Количество ресурсов равно количеству зданий в регионе выбранном вами производственного здания, включая его само.

Типы ресурсов соответствуют не региону выбранного здания, а соседним регионам, даже если они заняты соперником.



### Пример:

**Дельфина** выкладывает карту Производства на стороне и выбирает своё производственное здание в горном регионе. Поскольку у нее есть 3 здания в этом регионе (включая производственное), она получает 3 фишки ресурса. Поскольку ее производственное здание соседствует с деревней варваров, болотом и лесом, она может выбрать из ресурсов, соответствующих этим регионам; таким образом, она может получить глину и/или древесину. Она собирает 1 фишку Глины и 2 фишки древесины.

Получите тайл Ладьи размера 2.



### Сезонное производство

Каждое из ваших производственных зданий производит 1 фишку ресурса, соответствующего его региону.

### Сезонное производство (Seasonal Production)

Нет уточнений.

*Получите деревянные постройки так, чтобы у вас на планшете было по 2 каждого типа.*



**Мастерская архитектора**  
 Возьмите 2 верхние карты из стопки сброса.

### **Мастерская архитектора (Architect Workshop)**

Помните, у вас никогда не может быть больше 10 карт на руке.

*Получите по 2 Золотых за каждую деревянную постройку на вашем планшете.*



**Дом жизни**  
 Возьмите любое количество карт из колоды, оплачивая по 1 Золотому за каждую.

### **Дом жизни (House of life)**

Одноразовый эффект позволяет получать по 2 Золотых за каждую деревянную постройку на вашем планшете, а не в запасе и не на игровом поле.

Вы должны объявить о желаемом количестве карт, заплатить по 1 Золотому за каждую, и лишь потом взять карты из колоды. Помните, у вас никогда не может быть больше 10 карт на руке.

*Активируйте другую карту на вашем планшете.*



**Библиотека**  
 Верните все постройки одного типа со своего планшета в запас.  
 Получите 1 ПО за каждую

### **Библиотека (Library)**

Когда применяется одноразовый эффект, вы можете активировать любую карту, которую ранее разместили, независимо от её ранга или цвета.

<p>возвращённую таким образом постройку.</p>	
<p>Получите 1 ПО за каждые две деревянные постройки на вашем планшете.</p>  <p><b>Фабрика</b> Получите 1 деревянную постройку по вашему выбору.</p>	<p><b>Фабрика (Manufactory)</b> Нет уточнений.</p>
<p>Доберите карты на руку до 8.</p>  <p><b>Обсерватория</b> Положите 1 Золотой из своего запаса на другую карту на вашем планшете. Когда вы позже её активируете, сбросьте этот Золотой в общий запас и активируйте карту дважды.</p>	<p><b>Обсерватория (Observatory)</b> Золото, выложенное на другую карту, берётся из вашего личного запаса. Вы не можете выложить золото на карту, на которую уже выложено золото.</p>
<p>Получите 2 ПО за каждую  карту на вашем планшете.</p>  <p><b>Царские архивы</b> Активируйте 1 карту того же ранга на вашем планшете.</p>	<p><b>Царские архивы (Royal Archives)</b> Когда применяется одноразовый эффект, вы получаете 2 ПО за каждую карту указанного типа на вашем планшете. Вы можете активировать одну карту того же самого ранга. Например, если эта карта выложена третьей в своей колонке, вы можете активировать другую свою карту ранга 3, независимо от ее цвета.</p>

*Доберите карты на руку до 8.*



**Школа писцов**

*Купите до 3 деревянных построек по вашему выбору по 2 Золотых за каждую.*

**Школа писцов (Scribe School)**

Нет уточнений.



**Гостиница**

*Получите 1 ПО за каждый ваш регион того же типа, что у региона с вашим жетоном Писца.*

**Гостиница (Inn)**

Например, если ваш жетон Писца находится на болоте, вы получаете 3 Золотых / 1 ПО за каждое болото с вашим зданием, включая те, в которых находится только ваш жетон Боя. Сам регион с вашим жетоном Писца также учитывается.






**Маяк**

*Получите 1 ПО за океан, граничащий, по крайней мере, с одним вашим регионом суши.*

**Маяк (Lighthouse)**

Помните, океан состоит из одного или нескольких граничащих морских регионов и может распространяться на несколько тайлов континентов.




 <p><b>Дворец</b> Получите 1 ПО за тайл континента, на котором вы построили, по крайней мере, 1 здание.</p>	<p><b>Дворец (Palace)</b> Тайл континента — один из тайлов, которые формируют игровое поле. Не путайте тайл с регионом!</p>
 <p><b>Уединённый дом</b> Получите 1 ПО за каждый пустой регион (исключая деревни варваров), граничащий с регионом с вашим жетоном Писца.</p>	<p><b>Уединённый дом (Remote House)</b> Помните: после атаки деревня варваров становится пустым регионом, который может принести вам 1 ПО / 3 Золотых, когда активируется эта карта.</p>
 <p><b>Деревенский дом</b> Получите 1 ПО за каждую постройку в регионе с вашим жетоном Писца.</p>	<p><b>Деревенский дом (Village House)</b> Например, если ваш жетон Писца находится в регионе с 3 постройками, Вы получаете 9 Золотых / 3 ПО.</p>
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>	<p><b>Лучники (Archers)</b> Атакованная таким способом деревня варваров должна соседствовать с атакующей армией.</p>

 <p><b>Лучники</b> Потратьте 2 жетона Боя, чтобы разместить одну из ваших армий на соседней деревне варваров и забрать её ПО. Положите фишку армии на бок, чтобы показать, что она больше не может быть использована.</p>	
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>  <p><b>Казармы</b> Поместите жетон Боя в пустой регион, соседствующий с одной из ваших армий. Соперник должен заплатить вам 3 ПО, чтобы сбросить этот жетон Боя и построить там здание.</p>	<p><b>Казармы (Barracks)</b> Если вы позже сами построите здание в этом регионе, переместите жетон Боя в соседний пустой регион. Если таких регионов нет, сбросьте этот жетон Боя.</p>
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>  <p><b>Верблюды</b> Переместите одну из своих армий на</p>	<p><b>Верблюды (Camels)</b> Вы можете переместить одну из своих воинских частей из любого региона, соблюдая следующие правила:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ваша армия может пересечь морской регион, в котором находится один из ваших кораблей, и даже там остановиться.</li> <li>• Вы не можете войти в морской регион, занятый вражеским кораблём.</li> <li>• В конце хода в одном регионе не может быть 2 воинских частей.</li> </ul>

<p><i>любое расстояние. Вы можете потратить 1 жетон Боя, чтобы пересечь любое количество вражеских регионов или деревень варваров.</i></p>	<p>Если вы хотите провести армию через деревни варваров и/или регионы, занятые другими игроками, нужно потратить жетон Боя, но закончить перемещение в таком регионе нельзя.</p>
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>  <p><b>Колесницы</b>      Потратьте жетон Боя, чтобы переместить ваши армии. Разместите их в уже занятых вами регионах или в соседствующих с таковыми.</p>	<p><b>Колесницы (Chariots)</b>      Один жетон Боя позволяет вам переместить все ваши армии.</p>
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>  <p><b>Крепость</b>      Выберите соперника, соседствующего с 1 из ваших армий. Положите жетон Боя в 1 из его резервов построек, чтобы разрушить 1 расположенную там постройку. Когда этот соперник получает новую постройку этого типа, вы также получаете одну.</p>	<p><b>Крепость (Fortress)</b>      Вы должны выбрать игрока, который занимает регион, соседствующий с одной из ваших армий. Положите жетон Боя в один из пяти резервов построек на его планшете. Затем разрушите постройку в этом резерве. Игроки не могут повторно выбрать целью один и тот же резерв. Разрушенная постройка возвращается в личный запас её владельца. Если тот игрок получает сразу несколько построек, вы получаете столько же.</p>
<p>Получите 1 жетон Боя.</p>	<p><b>Гарнизон (Garrison)</b>      Положите жетон Боя на последнюю карту любой из шести колонок планшета игрока. Игроки не могут повторно выбрать</p>



 <p><b>Гарнизон</b> Выберите соперника, соседствующего с 1 из ваших армий. Поместите жетон Боя в 1 из 6 его колонок. Этот соперник должен заплатить вам 2 Золотых за каждую новую размещённую там карту.</p>	<p>целью одну и ту же колонку. Вы должны выбрать игрока, который занимает регион, соседствующий с одной из ваших армий. Выложенный жетон Боя нельзя вернуть; таким образом, ваш соперник должен платить вам 2 Золотых каждый раз, когда добавляет карту в ту колонку.</p>
<p>Получите 4 ПО.</p>  <p><b>Храм Амона</b> С момента постройки эта карта действует как 1 фишка Глины, которую можно использовать только для строительства зданий. Когда вы решаете не использовать эту дополнительную фишку Глины для строительства здания, вы получаете 1 ПО.</p>	<p><b>Амон-Анубис-Апис-Атон (Amun-Anubis-Apis-Aton)</b> Эти храмы действуют как постоянный ресурс, который может использовать только для строительства. Даже если вам нужно больше одной фишки ресурса, каждый храм может обеспечить только одну. Эти храмы не влияют на определение первенства по количеству ресурсов в конце игры.</p>
<p>Положите на эту карту 3 жетона 1 ПО из общего запаса.</p> 	<p><b>Хатхор-Гор (Hathor-Horus)</b> 3 ПО, выложенные на эту карту, берутся из общего запаса. Не имеет значения, кто атакует деревню варваров или строит храм: вы или соперник. Когда на карте не остаётся ПО, её эффект игнорируется.</p>

<p><b>Храм Хатхор</b>  <i>Каждый раз, когда деревня варваров подвергается атаке, получите 3 ПО из общего запаса и 1 ПО с этой карты. Если на карте не осталось ПО, она больше не активируется.</i></p>	
<p>Получите 4 ПО.</p>  <p><b>Храм Исиды</b>  <i>С этого момента после каждого вашего пожертвования добирайте карты на руке до 6.</i></p>	<p><b>Исида (Isis)</b>  Этот храм не меняет предельное число карт на вашей руке: оно по-прежнему равно 10.</p>
<p>Получите 6 ПО.</p>  <p><b>Храм Маат</b>  <i>С этого момента вы можете положить по 1 синей карте в каждую из других 4 колонок вашей планшета.</i></p>	<p><b>Маат-Мин-Монту-Мут-Нейт (Ma'at-Min-Montu-Mut-Neith)</b>  Вы должны выставить на игровое поле деревянную постройку, соответствующую разыгранной карте, а не колонке, в которую помещаете карту. Таким образом, с помощью этих храмов можно поместить больше 5 карт в одну колонку (6 карт — с одним из этих храмов, 7 карт — с двумя из этих храмов и т. д.).</p>
<p>Получите 4 ПО.</p>  <p><b>Храм Птаха</b></p>	<p><b>Птах (Ptah)</b>  Например, если вы сбрасываете 4 карты, чтобы взять фишки ресурсов (зеленая карта), можете взять 5 фишек ресурсов вместо 4.</p>

<p><i>С этого момента при каждом вашем пожертвовании считается, будто вы сбросили на одну карту больше.</i></p>	
<p><i>Положите на эту карту 3 жетона 1 ПО из общего запаса.</i></p> <p><b>Храм Сета</b>  <i>Каждый раз, когда вы строите второе здание в регионе, вы получаете 3 ПО из общего запаса и 1 ПО с этой карты.      Если на карте не осталось ПО, она больше не активируется.</i></p>	<p><b>Сет-Себек-Тот (Set-Sobek-Thoth)</b>          3 ПО, выложенные на эту карту, берутся из общего запаса.          Храм учитывается при подсчёте количества зданий в регионе.          Когда на карте не остаётся ПО, её эффект игнорируется.</p>