

<https://www.youtube.com/channel/UCtyQkzaqLkcZZHf8HMedV6Q>

<https://www.sandrocarnevali.it/foe/foe.htm>

Questa guida modifica la precedente guida del 01/10/2025 rifacendo completamente gli step finali. I primi 20 step, a parte modifiche grafiche e non sostanziali e qualche piccola rettifica per rendere congruenti immagini e testo, corrispondono ai primi 18 della precedente, per cui chi ha iniziato con la vecchia guida può tranquillamente continuare con la nuova.

Gli originari step 1 e 4 sono stati sdoppiati in due step ognuno, per cui la corrispondenza fra gli step della guida del 01/10/2025 e questa guida è quella riportata nella seguente tabella.

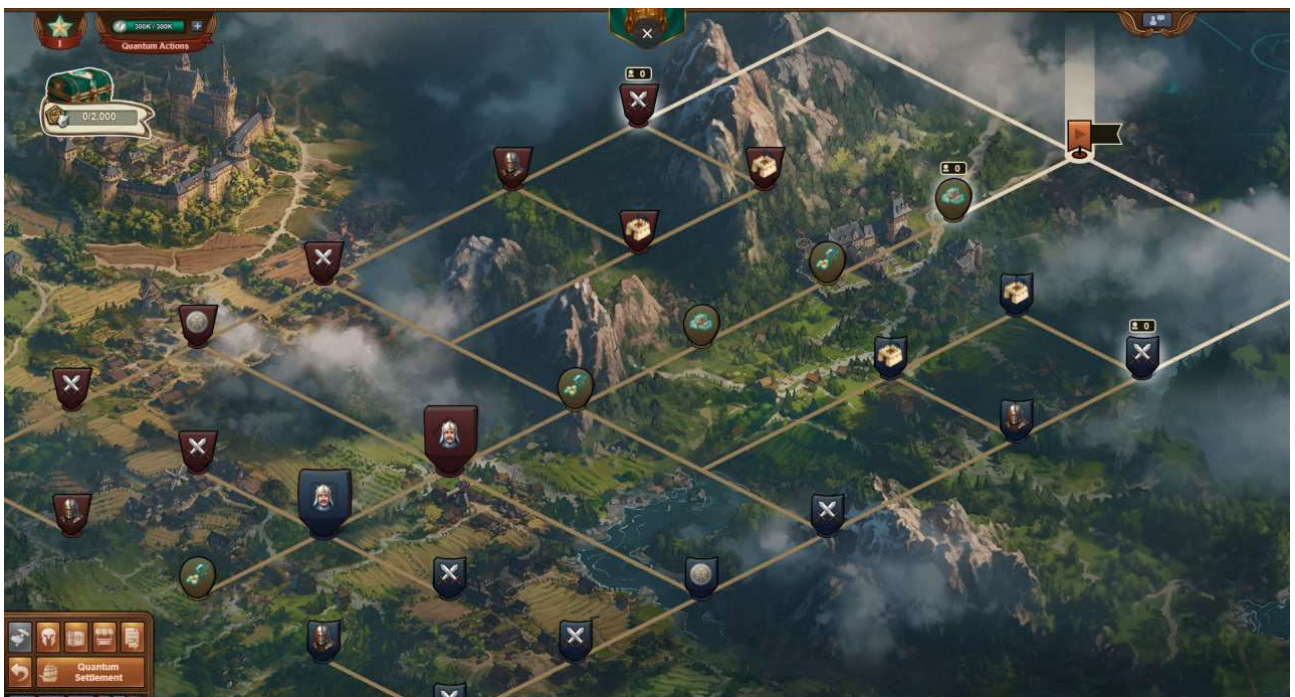
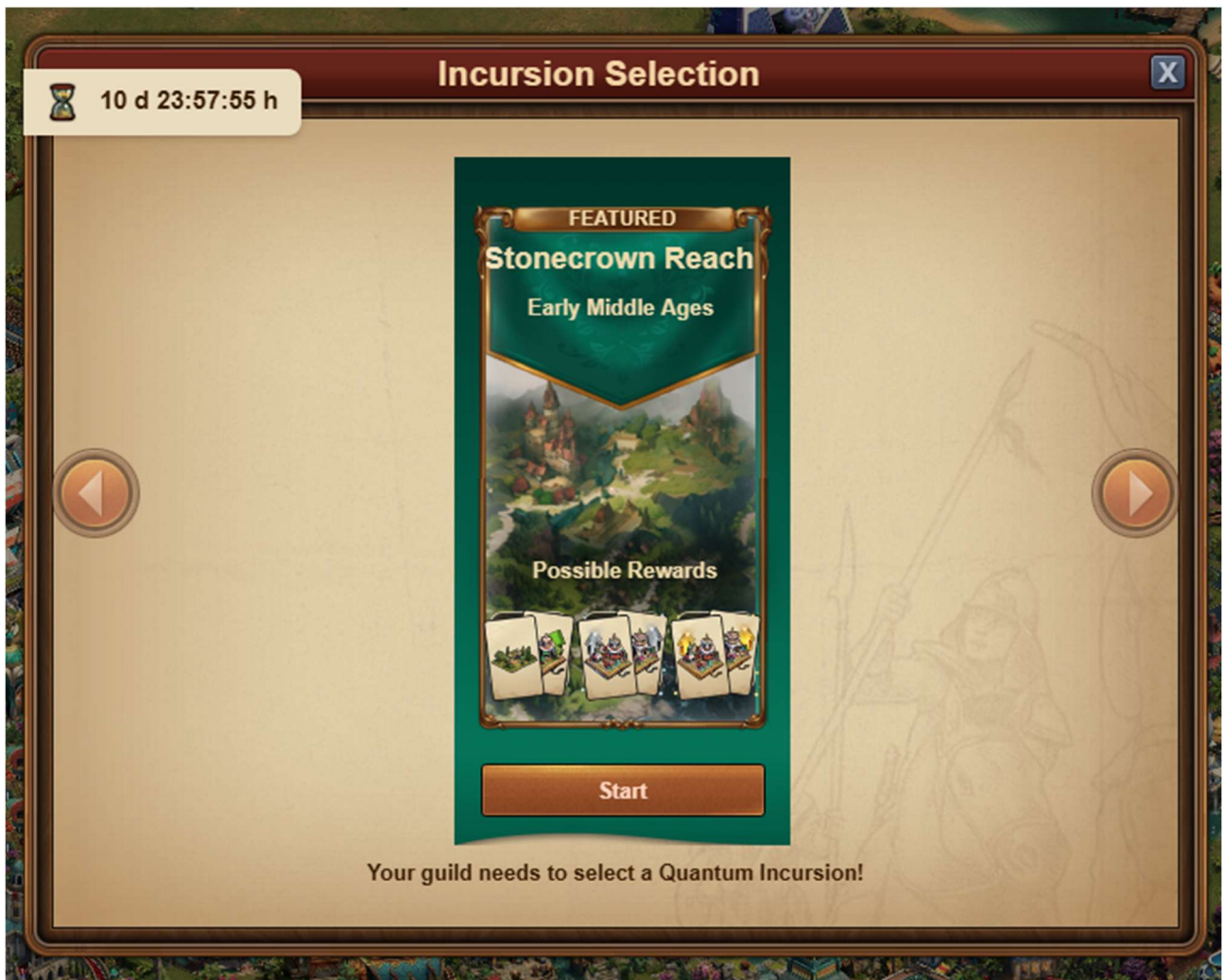
Step della guida del 01/10/2025	1		2	3	4		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Corrispondente step di questa guida.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

[Alcuni appunti in rosso anticipano o ipotizzano probabili future modifiche delle prossime versioni.]

Guida alle Incursioni Quantistiche del Medioevo (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	7
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	9
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	11
Step 4 – VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE)	13
Step 5 – VENERDÌ SERA	17
Step 6 – VENERDÌ SERA	19
Step 7 – SABATO MATTINA	21
Step 8 – SABATO SERA	23
Step 9 – DOMENICA MATTINA	25
Step 10 – DOMENICA MATTINA	27
Step 11 – DOMENICA SERA	29

Step 11bis – OPZIONALE	31
Step 12 – LUNEDÌ MATTINA.....	35
Step 13 – LUNEDÌ MATTINA.....	37
Step 14 – LUNEDÌ SERA.....	39
Step 15 – MARTEDÌ MATTINA	41
Step 16 – MARTEDÌ MATTINA	43
Step 17 – MARTEDÌ SERA	45
Step 18 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	47
Step 19 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	49
Step 20 – MERCOLEDÌ SERA.....	51
Step 21 – GIOVEDÌ MATTINA	53
Step 22 – GIOVEDÌ MATTINA	55
Step 23 – GIOVEDÌ SERA	57
Step 24 – VENERDÌ MATTINA.....	59
Step 25 – VENERDÌ MATTINA.....	62
Step 26 – VENERDÌ MATTINA.....	64
Step 27 – VENERDÌ MATTINA.....	66
Step 28 – VENERDÌ MATTINA.....	68
Step 29 – VENERDÌ MATTINA.....	70
Step 30 – SABATO MATTINA.....	73
Step 31 – SABATO MATTINA.....	75
Step 32 – SABATO SERA.....	77
Step 33 – DOMENICA MATTINA, EVENTUALE	79
Step 34 – DOMENICA SERA, EVENTUALE	81
Step ulteriori eventuali.....	83
Situazione finale dopo lo step 34	84
Glossario ITALIANO-INGLESE	84



Questa guida è indirizzata a giocatori che hanno una certa capacità militare e dovrà subire piccole modifiche secondo le risorse disponibili da ogni giocatore a inizio incursioni.

La costruzione della città procede per cicli di 10 ore (o due cicli al giorno). Ogni volta si inizia avanzando nella mappa quantistica consumando tutti i punti azione disponibili e poi, se si hanno risorse sufficienti si portano avanti uno o più step.

Nei vari step viene riportato indicativamente il giorno in cui lo stesso sarà effettuato, ma nella pratica ognuno procederà a velocità diversa secondo il tempo e le risorse disponibili.

In questa nuova variante di incursioni gli edifici sono molto numerosi perché comprendono quelli delle tre diverse ere del medioevo. Si passerà perciò dai meno costosi e meno efficienti ai più costosi e più efficienti.

Come edifici residenziali si metteranno nell'ordine le Casa a più piani, le Casa in legno e le Casa con doghe a vista.

Come edifici di produzione si metteranno nell'ordine Conceria, Calzolaio e Fornaio.

Come edifici culturali si metteranno nell'ordine Mercato e Gogna.

Come decorazioni si metteranno Rovine della torre e Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa.

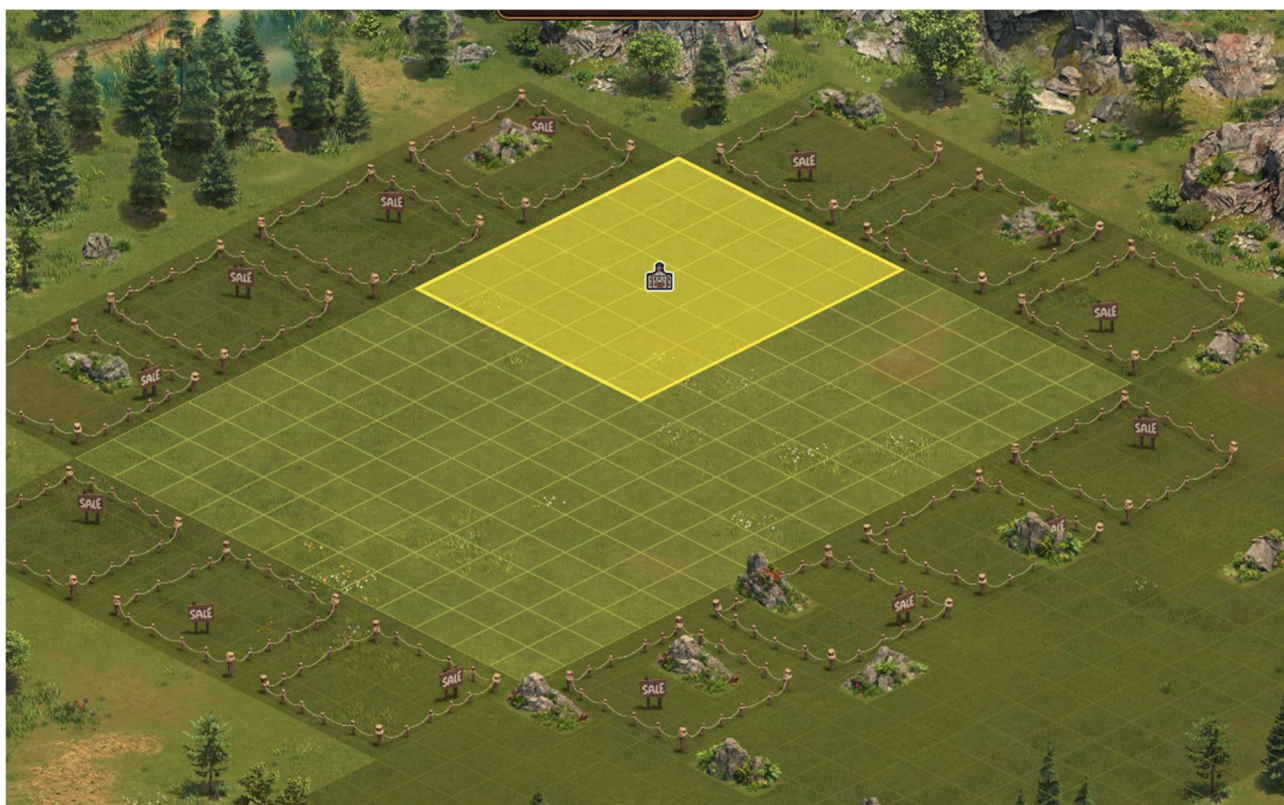
In caso di carenza di spazio e grande quantità di risorse si può considerare di mettere invece Statue in tema nautico. I giocatori che avessero un bonus militare molto elevato potrebbero considerare di costruire più Gogne invece di decorazioni, in modo da avere un maggiore aumento delle azioni per ciclo di ricarica.

Come edifici militari si metteranno prima il Campo per trabucco e poi, eventualmente, il Campo dei cannoni. I primi giorni si combatterà con le unità militari disponibili originariamente, iniziando dalle catapulte.



	Catapulta (indipendente)	
	Unità d'Artiglieria	
	Di nessun periodo	
	Attacco	6
	Difesa	3
	Portata	13
	Movimento	6
	Bonus Attacco	
	sulle Colline	3
	VS Unità Pesante	5
	Bonus Difesa	
	VS Unità Pesante	5

La produzione di beni per l'aggiunta di espansioni, che in questa guida troviamo soltanto nella parte finale, verrà probabilmente anticipata nelle versioni successive. Per il momento si metteranno inizialmente soltanto due espansioni utilizzando le schegge.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		12	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
		13	50.000	50.000	15

superficie totale		192
superficie libera		150
popolazione		0
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
euforia > 200%		0
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		0

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

Mettere 2 espansioni ed eliminare gli eventuali ostacoli utilizzando le schegge (100 schegge la prima, 150 la seconda; la terza costerebbe 200) ed eliminare gli eventuali ostacoli (10 schegge il primo).





Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+2	14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
	+2	15	50.000	50.000	15

superficie totale		224
superficie libera		182
popolazione		0
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
euforia > 200%		0
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		0

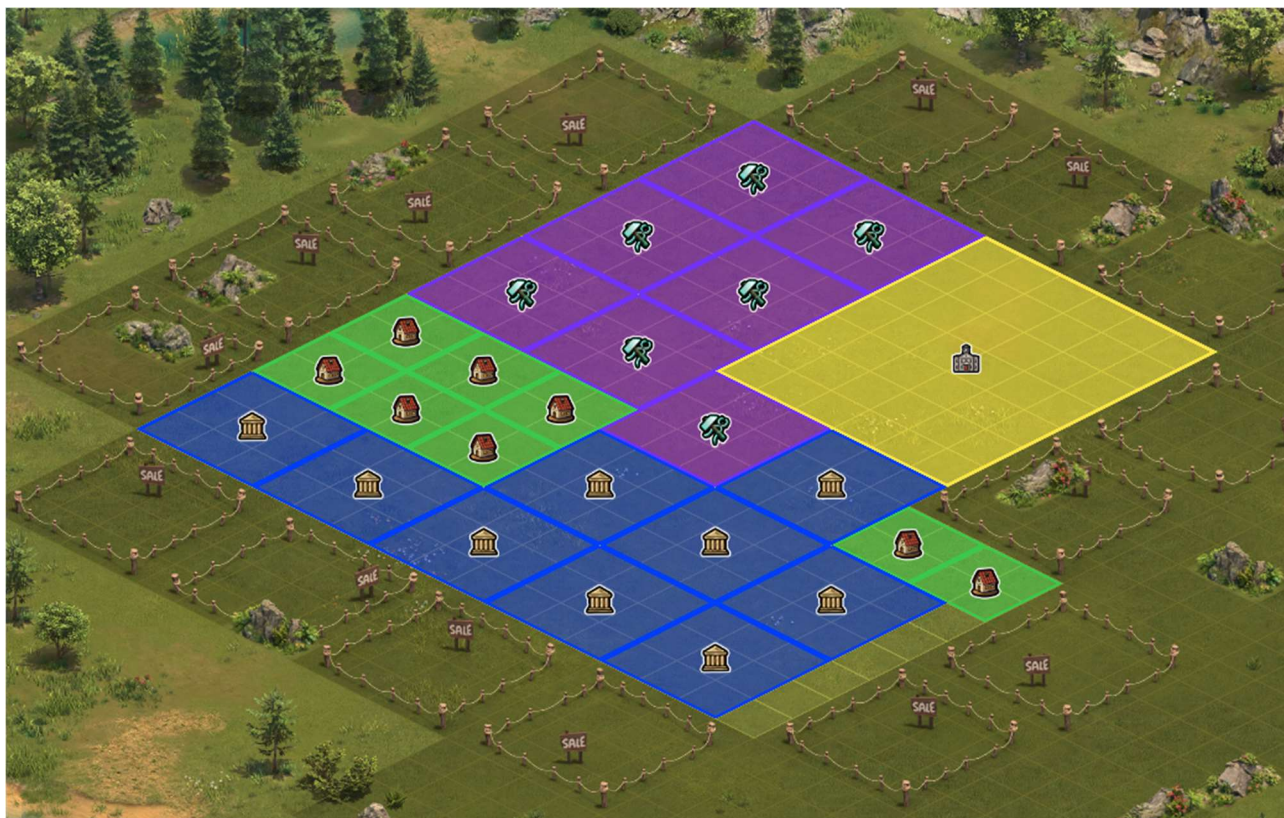
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 272.000 monete.

In questa fase iniziale possono essere costruiti solo i pochi edifici che non richiedono Leghe chrono.

Costruire 8 Case a più piani (edifici residenziali che danno monete e alcune leghe chrono e richiedono euforia), 7 Concerie (edifici di produzione che danno materiali e alcune Leghe chrono) e 9 Mercati (edifici culturali che danno euforia e alcune azioni per ciclo di ricarica).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	+8	8	150.000	0	120
Conceria	+7	7	0	126.000	105
Mercato	+9	9	0	0	0
	+24	39	200.000	176.000	240

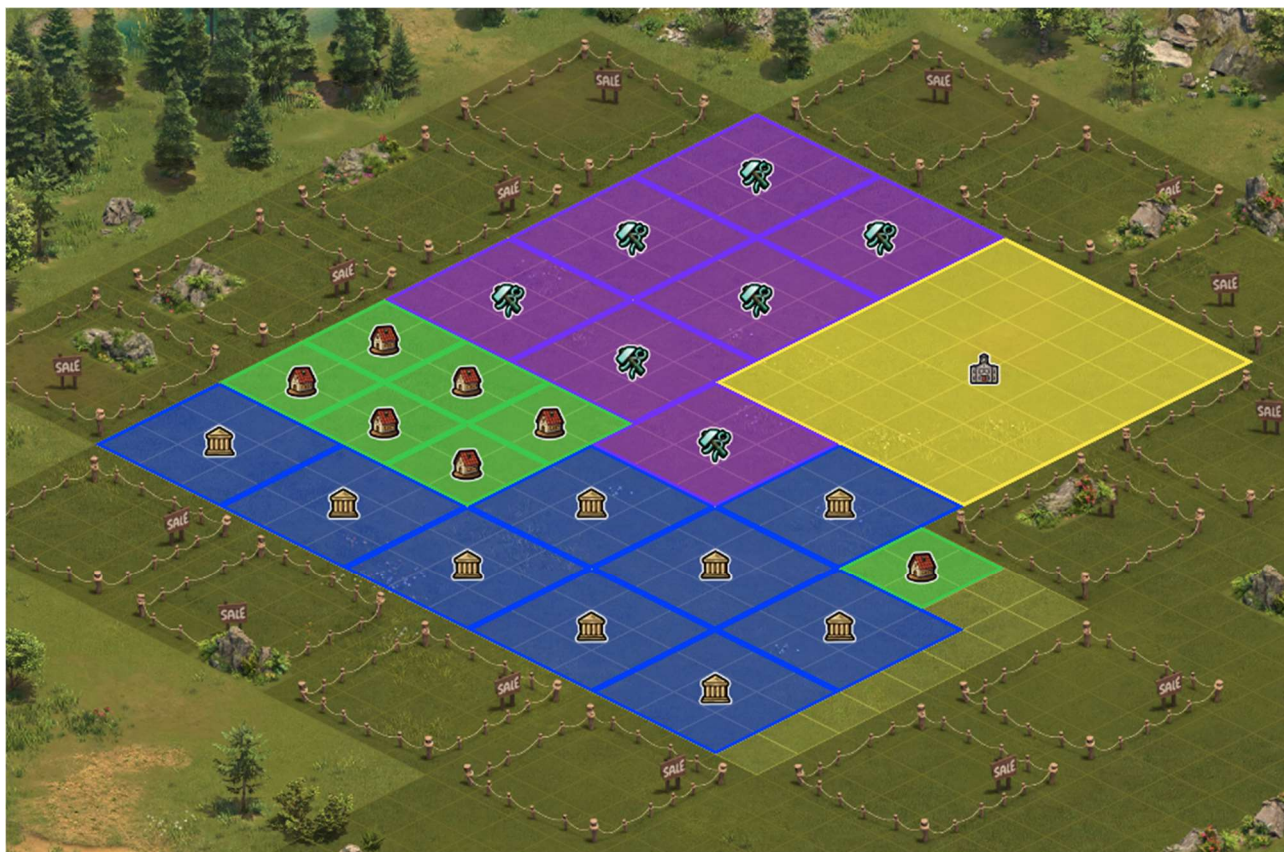
superficie totale		224
superficie libera		6
popolazione		350
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		560
euforia > 200%		5
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 3 - GIOVEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 30.000 monete, 50.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare 2 Case a più piani e costruire una Casa in legno (ora che abbiamo prodotto alcune leghe chrono possiamo iniziare a sostituire le Casa a più piani con le Casa in legno, che producono più monete e più leghe chrono).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-2	6	112.500	0	90
Casa in legno	+1	1	37.500	0	113
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
	-1	38	200.000	176.000	323

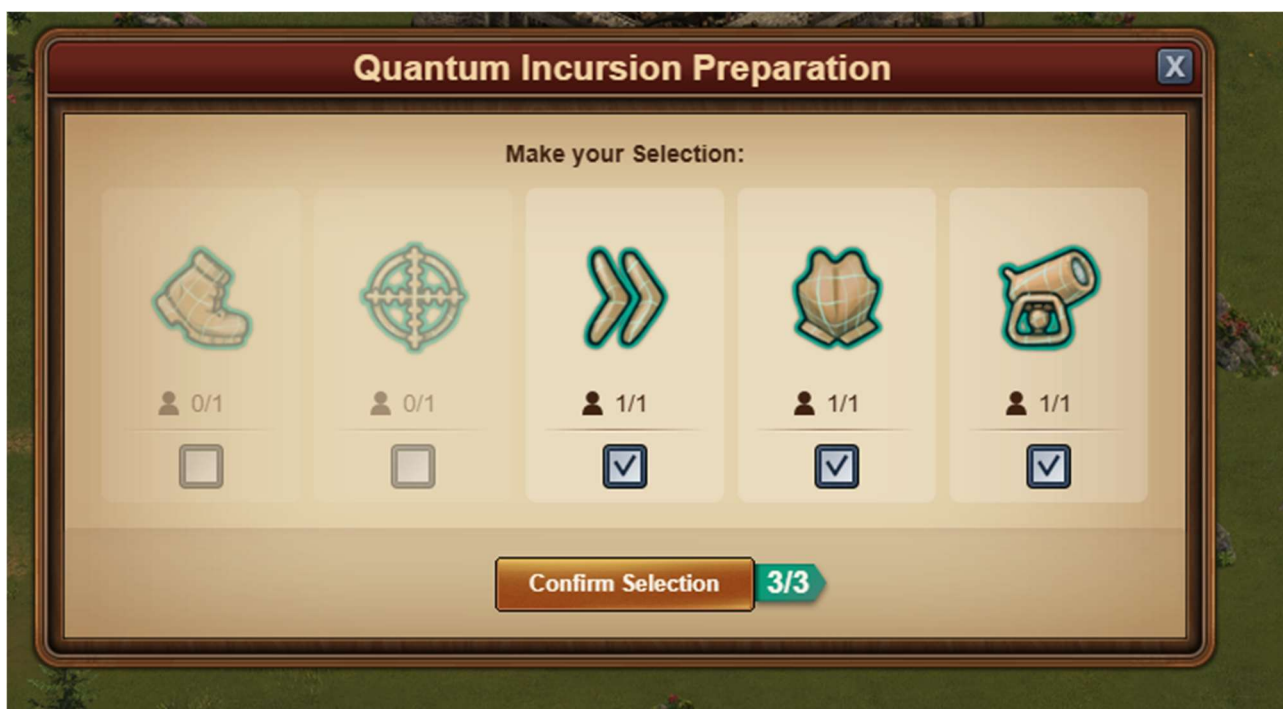
superficie totale		224
superficie libera		10
popolazione		320
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		530
euforia > 200%		65
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 4 – VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE)

Questo step può essere posposto (eventualmente fino a sabato mattina e oltre), secondo le capacità militari di ogni giocatore, fino a quando riuscite a combattere con le unità militari originarie.

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 45.000 monete, 22.500 materiali e 200 leghe chrono (oltre le risorse per produrre unità militari).

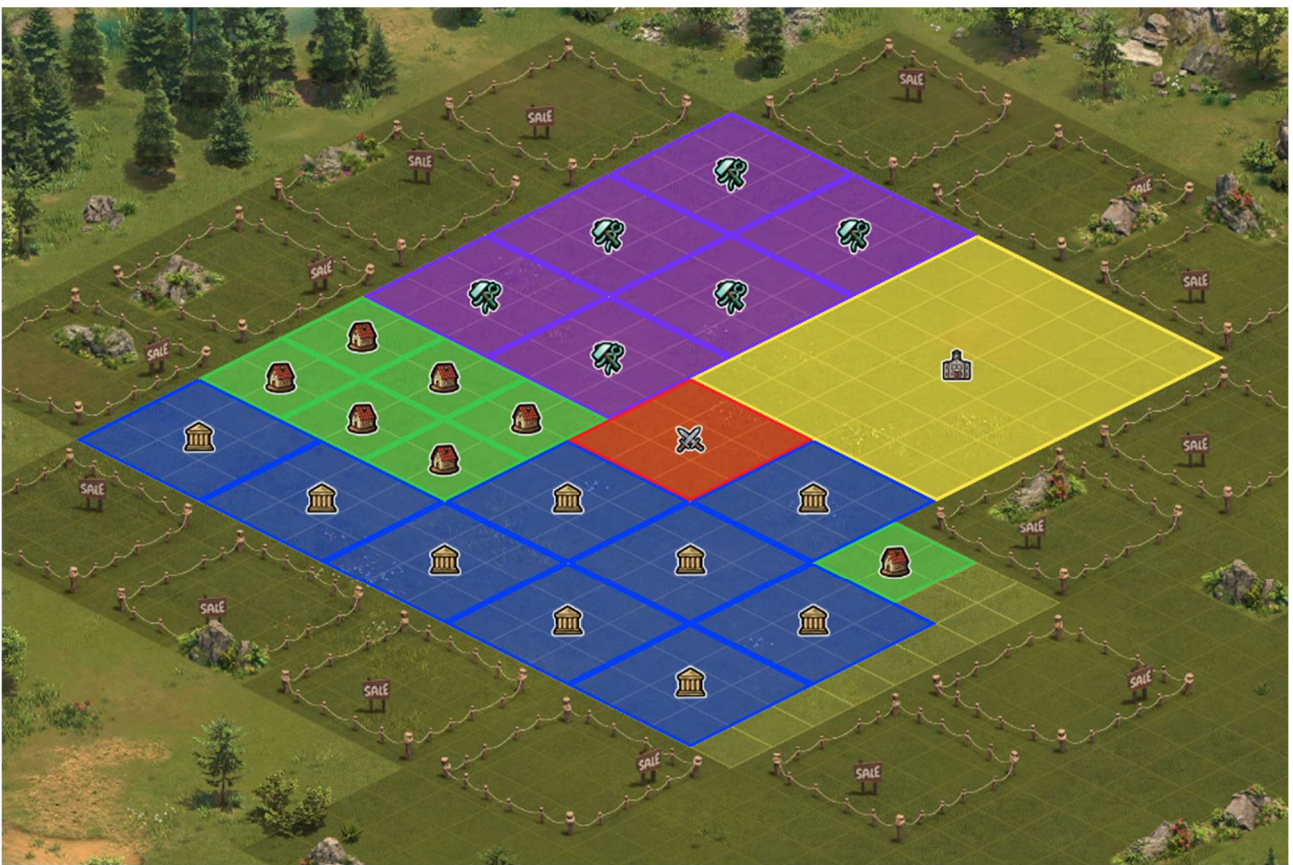
Eliminare una Conceria e costruire un Campo per trabucco (selezionare unità veloci, pesanti e artiglieria).



Una volta costruito il Campo per trabucco si possono produrre abbondanti unità militari (40), secondo le risorse disponibili. In realtà le risorse di cui si ha carenza sono le leghe chrono e non dovrebbero esserci problemi con monete e materiali.







			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		1	37.500	0	113
Conceria	-1	6	0	108.000	90
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco	+1	1	0	0	0
		38	200.000	158.000	308

superficie totale		224
superficie libera		10
popolazione		250
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		530
euforia > 200%		65
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 5 – VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 30.000 monete, 50.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare 2 Case a più piani e costruire una Casa in legno.

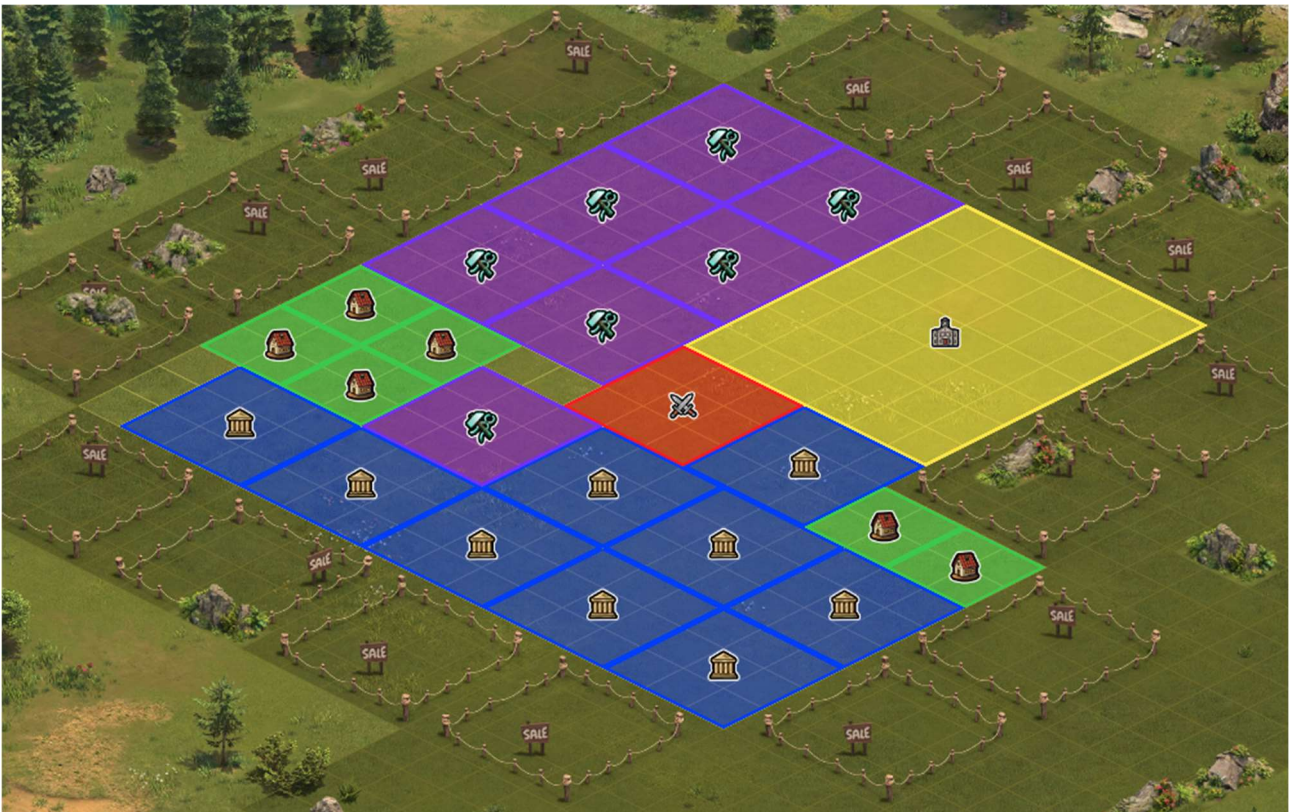
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-2	4	75.000	0	60
Casa in legno	+1	2	75.000	0	225
Conceria		6	0	108.000	90
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	37	200.000	158.000	390

superficie totale		224
superficie libera		14
popolazione		220
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		500
euforia > 200%		125
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 6 – VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 36.000 monete, 50.000 materiali e 200 leghe chrono.

Spostare i Mercati di una casellina e costruire un Calzolaio (ora che abbiamo prodotto le leghe chrono possiamo iniziare a sostituire le Concerie con i Calzolari, che producono più materiali e più leghe chrono).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	1	0	36.000	113
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	38	200.000	194.000	503

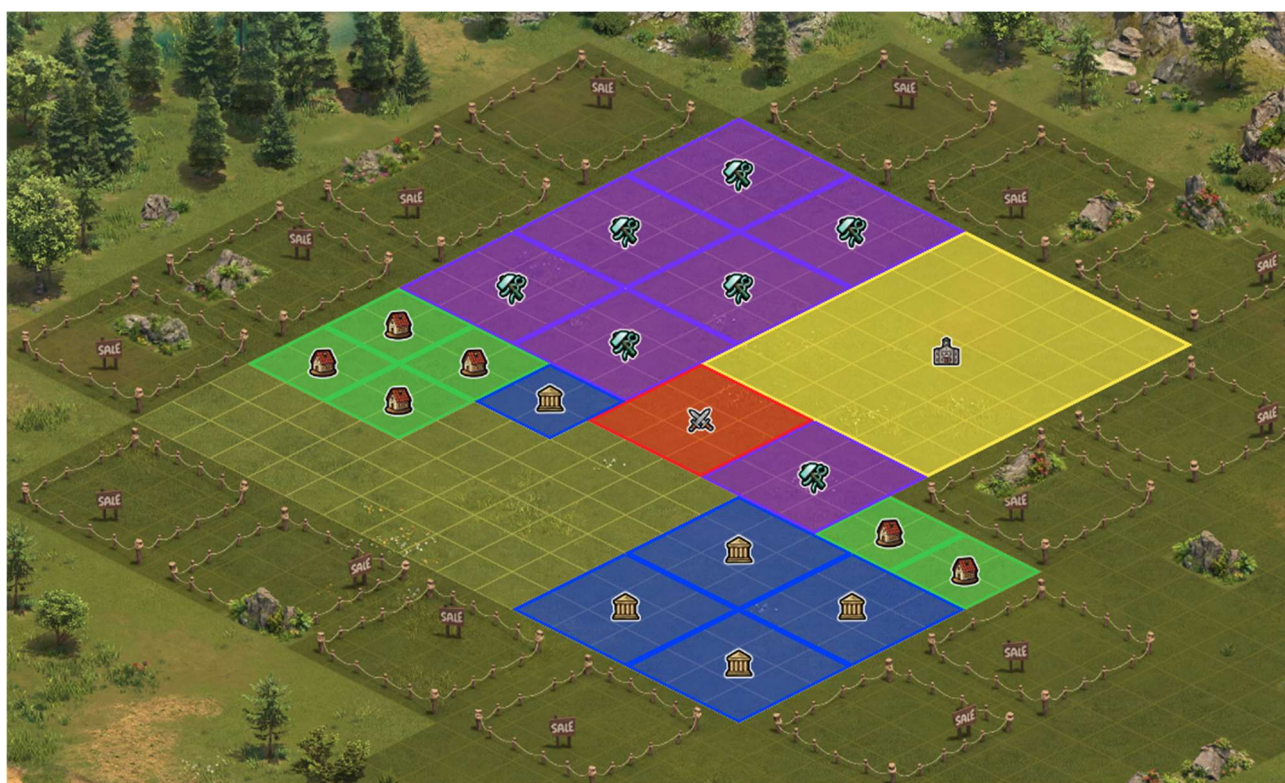
superficie totale		224
superficie libera		5
popolazione		160
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		500
euforia > 200%		125
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 7 – SABATO MATTINA

[Può essere conveniente non eliminare i mercati finché non serve spazio, così da avere le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica].

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Eliminare 5 Mercati e costruire un Gogna (ora che abbiamo prodotto le leghe chrono possiamo costruire le Gogne, che danno molta euforia e molte azioni per ciclo di ricarica).



produzione in 10 ore

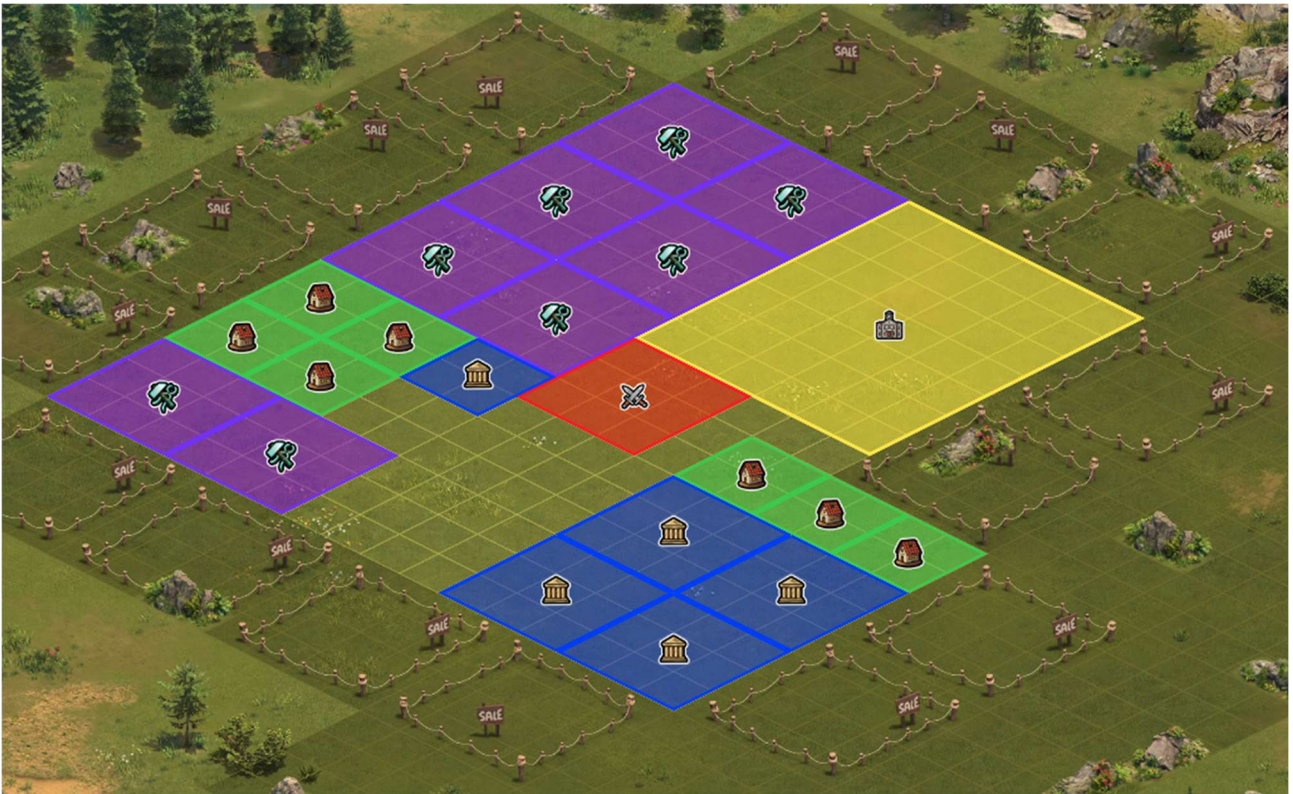
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		1	0	36.000	113
Mercato	-5	4	0	0	0
Gogna	+1	1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-4	34	200.000	194.000	503

superficie totale		224
superficie libera		46
popolazione		160
euforia fornita		1.250
euforia richiesta		500
euforia > 200%		250
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 8 – SABATO SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 66.000 monete, 100.000 materiali e 400 leghe chrono.

Costruire una Casa in legno e un Calzolaio.



produzione in 10 ore

Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno	+1	3	112.500	0	338
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	2	0	72.000	225
Mercato		4	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	36	237.500	230.000	728

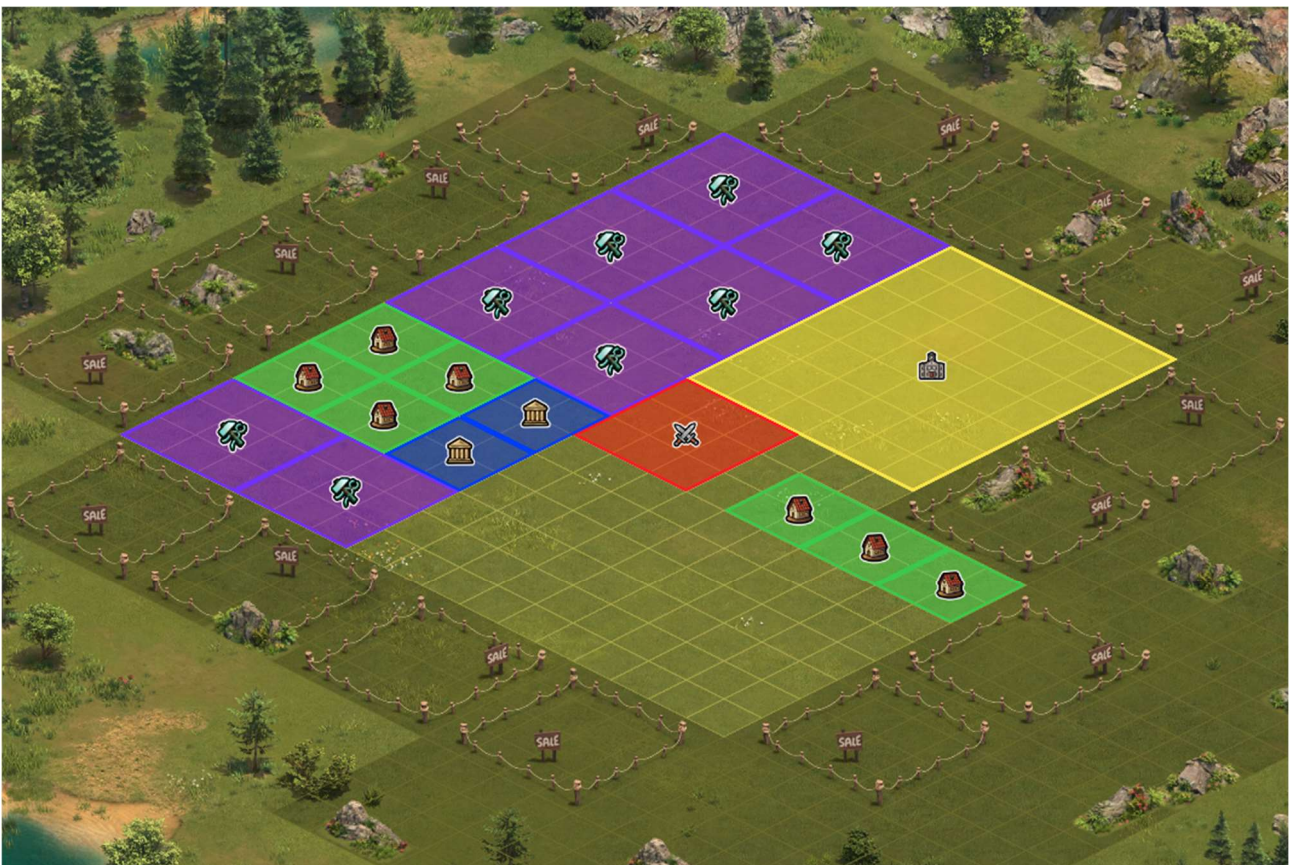
superficie totale		224
superficie libera		33
popolazione		210
euforia fornita		1.250
euforia richiesta		610
euforia > 200%		30
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 9 – DOMENICA MATTINA

[Può essere conveniente non eliminare i mercati finché non serve spazio, così da avere le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica].

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Eliminare i 4 Mercati e costruire una seconda Gogna.



produzione in 10 ore

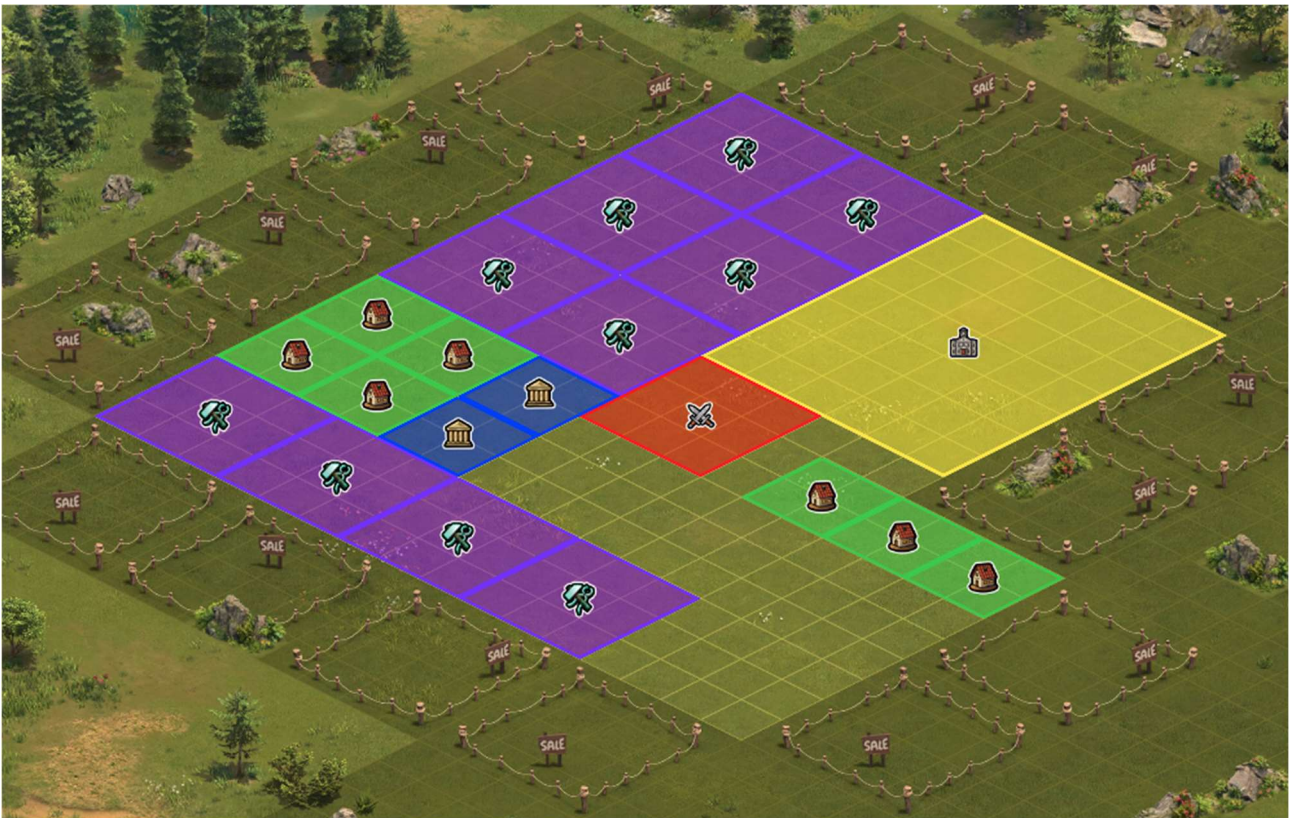
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		3	112.500	0	338
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		2	0	72.000	225
Mercato	-4	0	0	0	0
Gogna	+1	2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-3	33	237.500	230.000	728

superficie totale		224
superficie libera		65
popolazione		210
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		610
euforia > 200%		280
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 10 – DOMENICA MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 72.000 monete, 100.000 materiali e 400 leghe chrono.

Costruire 2 Calzolari.



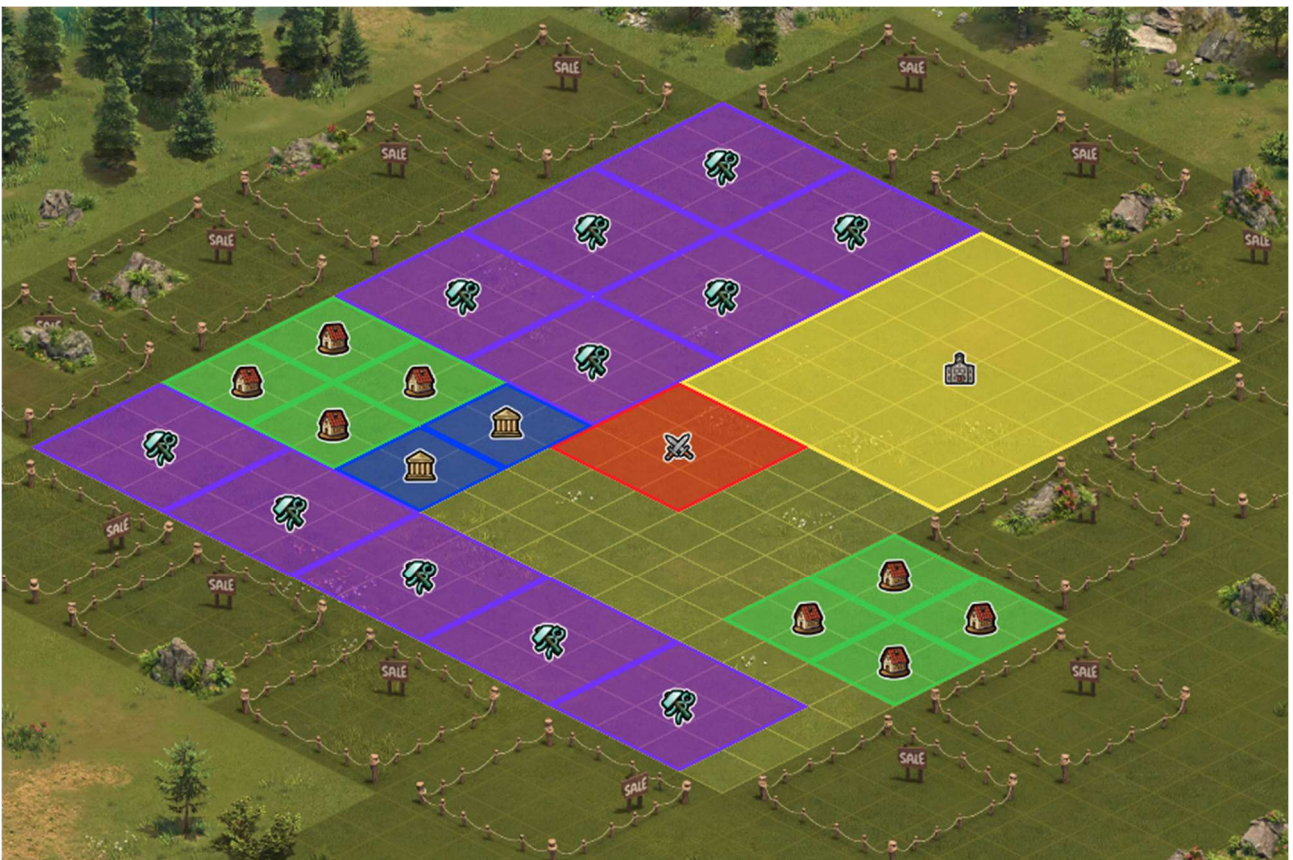
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		3	112.500	0	338
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+2	4	0	144.000	450
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	35	237.500	302.000	953

superficie totale		224
superficie libera		47
popolazione		90
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		610
euforia > 200%		280
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 11 – DOMENICA SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 66.000 monete, 100.000 materiali e 400 leghe chrono.

Costruire una Casa in legno e uno Calzolaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno	+1	4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	5	0	180.000	563
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	37	275.000	338.000	1.178

superficie totale		224
superficie libera		34
popolazione		140
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		720
euforia > 200%		60
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 11bis – OPZIONALE

Questo step può essere eliminato o posposto, secondo le esigenze militari.

Ho l'impressione che i Cannoni non siano molto migliori dei Trabucchi e si può ipotizzare di fermarsi ai Trabucchi. In effetti i Cannoni hanno una potenza di attacco leggermente maggiore, però hanno una portata inferiore e forse non vale la pena metterli (anche per un maggior costo di produzione delle unità militari?). Va verificato.

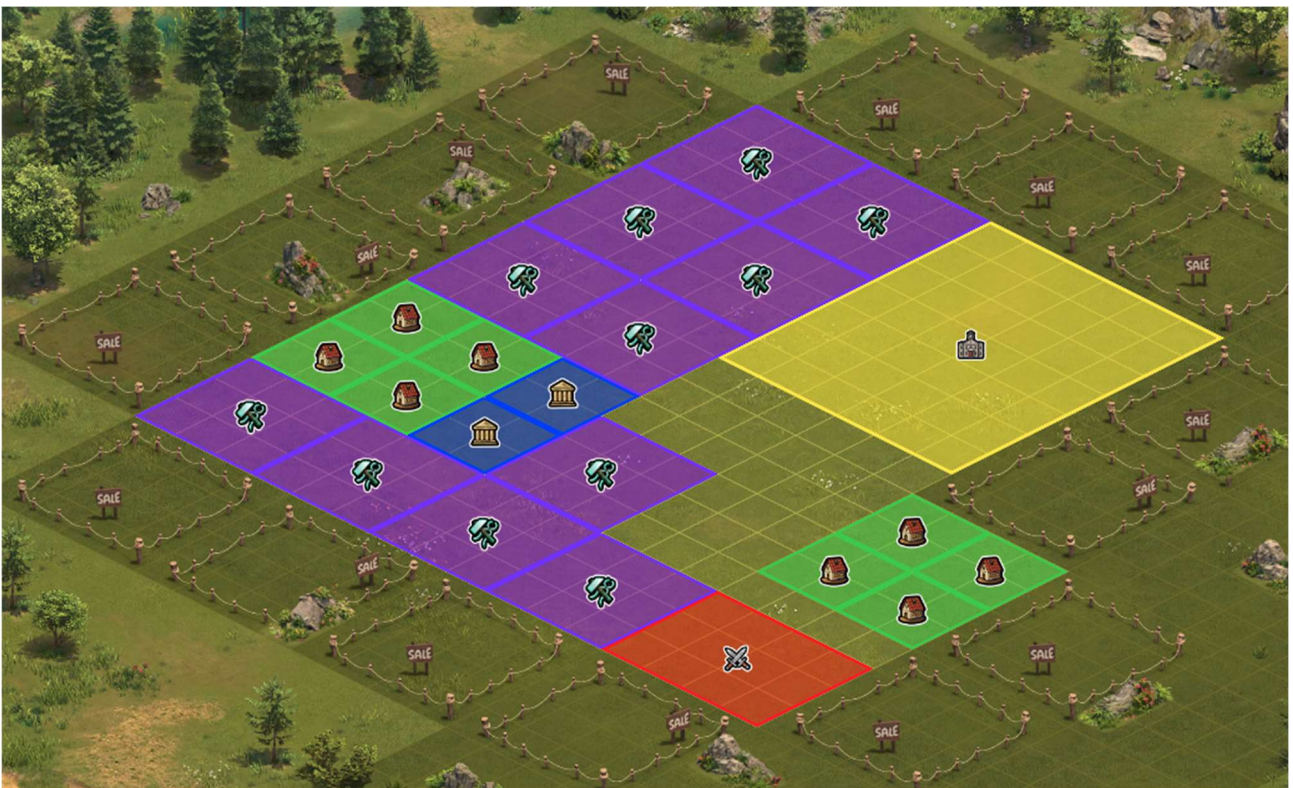
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 75.000 monete, 37.500 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare il Campo per trabucco e costruire un Campo dei cannoni.



Si noti che vendendo il Campo per trabucco non si perdono unità militari prodotte.





produzione in 10 ore

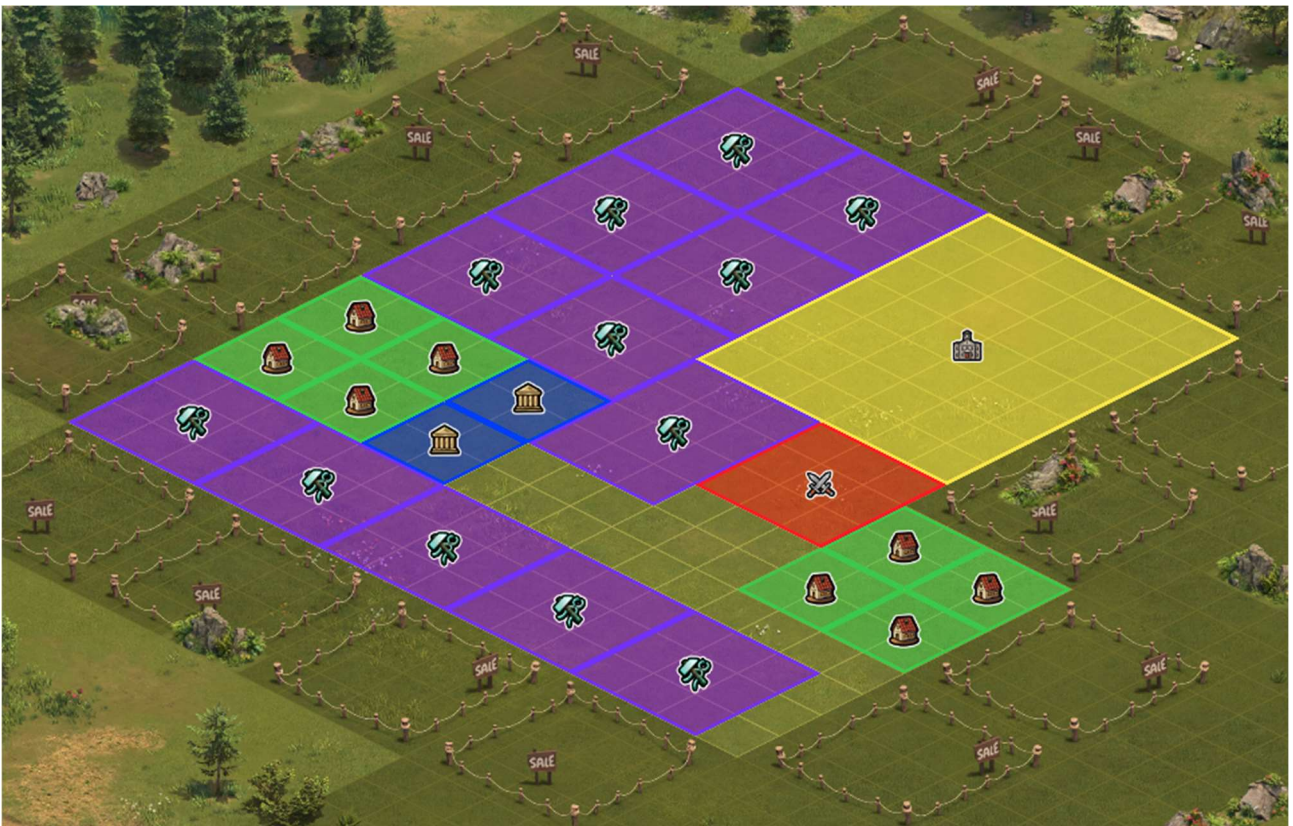
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco	-1	0	0	0	0
Campo dei cannoni	+1	1	0	0	0
		37	275.000	338.000	1.178

superficie totale		224
superficie libera		31
popolazione		140
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		720
euforia > 200%		60
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 12 – LUNEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 84.000 monete, 100.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire un Fornaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio	+1	1	0	90.000	375
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	38	275.000	428.000	1.553

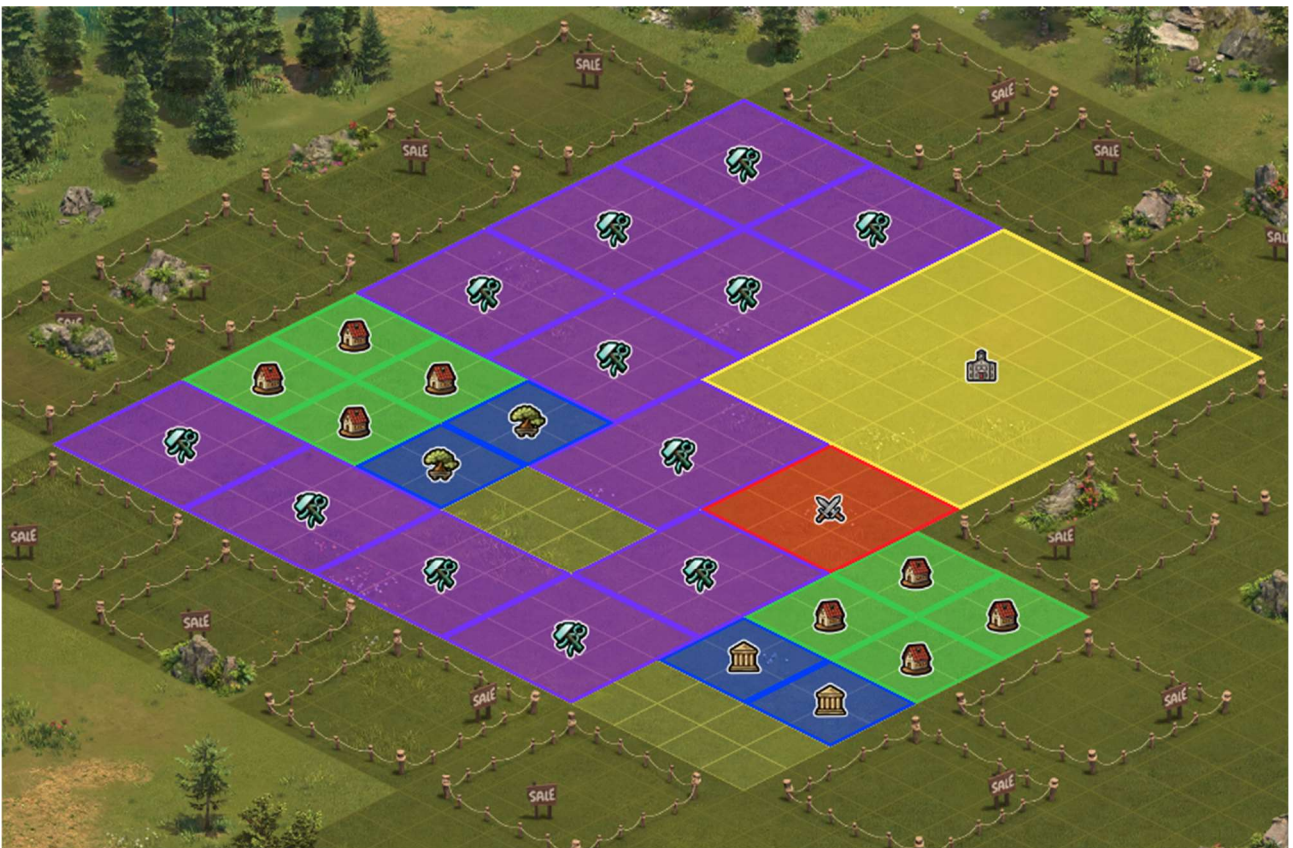
superficie totale		224
superficie libera		22
popolazione		20
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		720
euforia > 200%		60
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

A questo punto la città quantistica fornisce sufficienti monete e materiali e soprattutto leghe chrono. Possiamo ora iniziare a mettere le decorazioni per il bonus militare (Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa) e/o Gogne per avere maggiori azioni di ricarica (e per l'euforia necessaria), oltre che migliorare l'efficienza della città costruendo Casa con doghe a vista e Fornai.

Step 13 – LUNEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete, 150.000 materiali e 400 leghe chrono.

Costruire 2 Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa. Si avrà un bonus militare aggiuntivo del 90%.



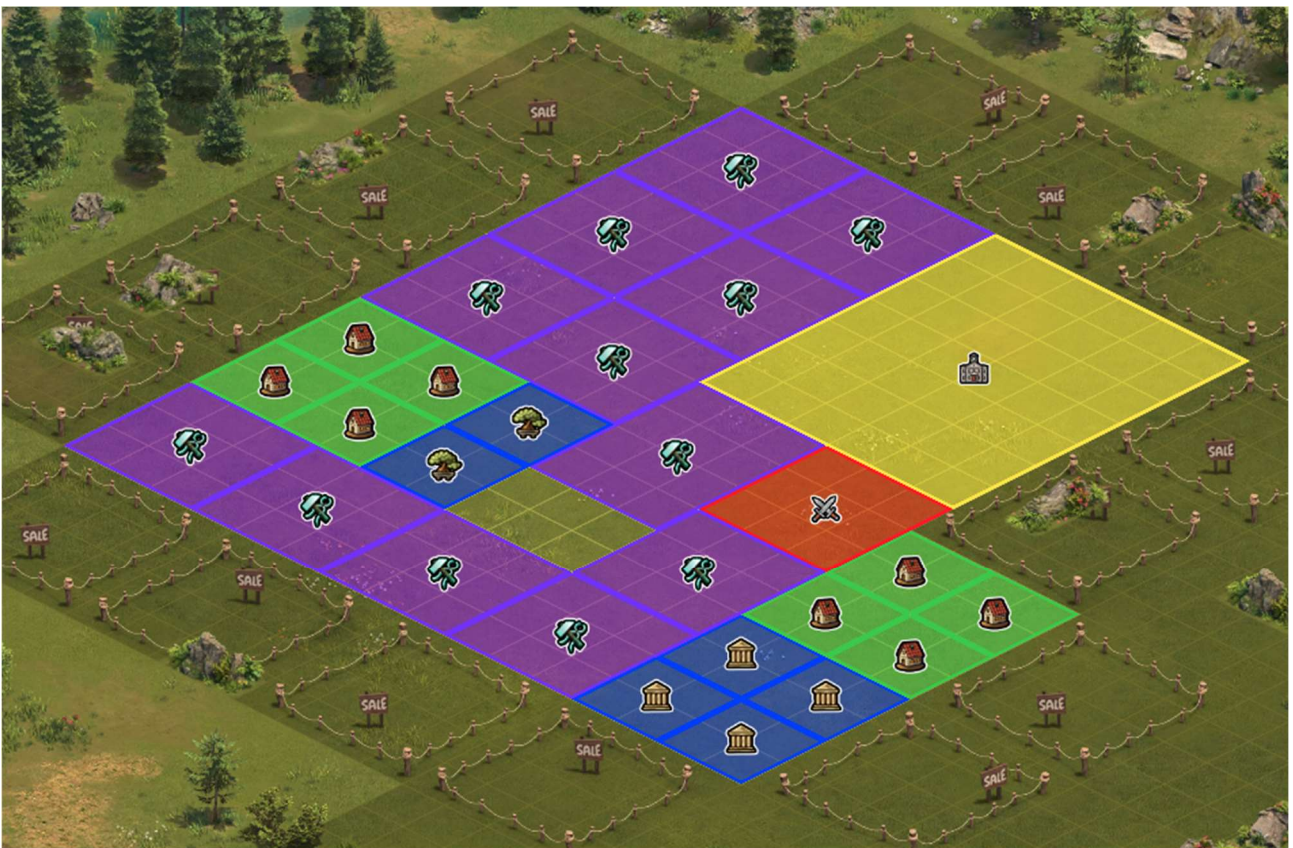
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+2	2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	40	275.000	428.000	1.553

superficie totale		224
superficie libera		14
popolazione		20
euforia fornita		1.450
euforia richiesta		720
euforia > 200%		10
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 14 – LUNEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 240.000 monete, 240.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire 2 Gogne, arrivando a un totale di 4 (corrispondenti a 800 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



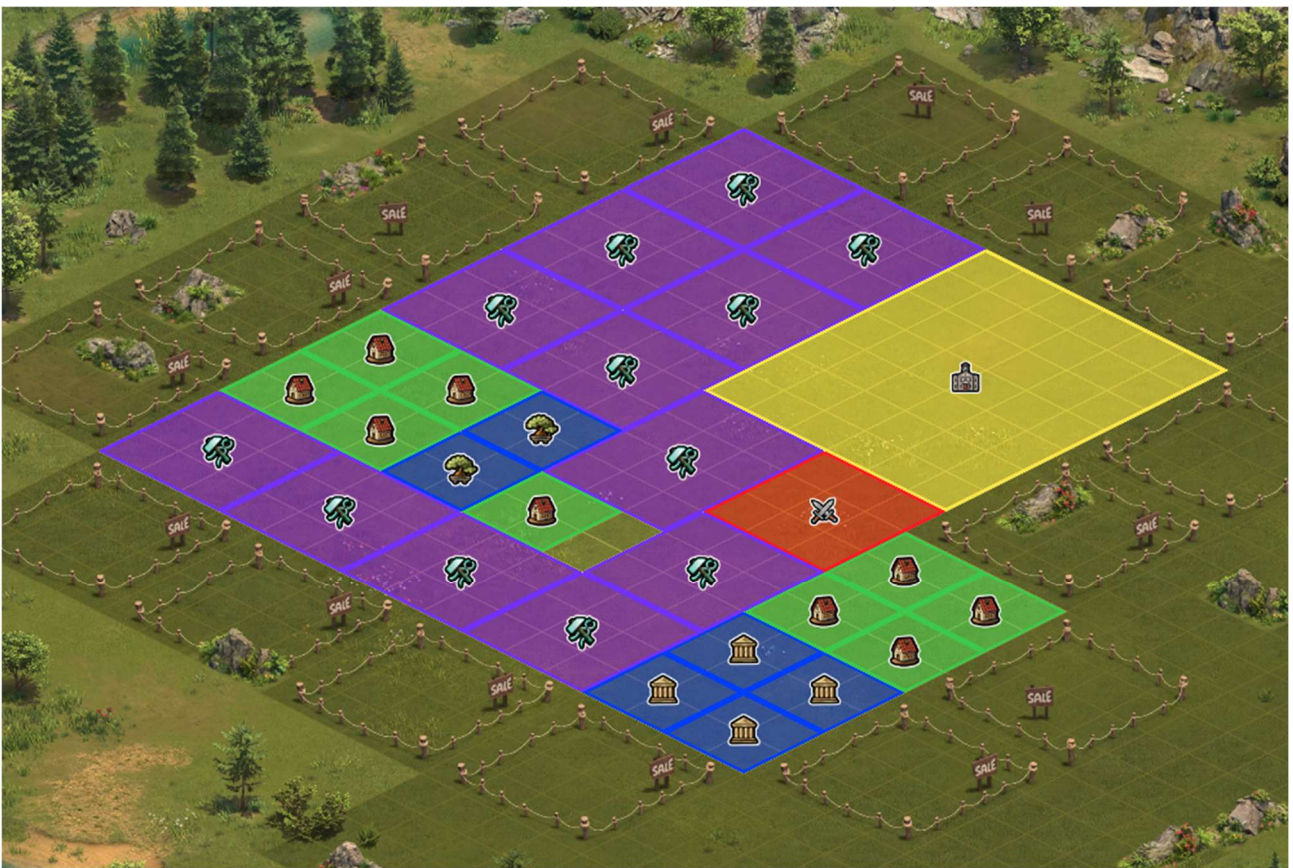
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Gogna	+2	4	0	0	0
Rovine della Torre		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	42	275.000	428.000	1.553

superficie totale		224
superficie libera		6
popolazione		20
euforia fornita		2.950
euforia richiesta		720
euforia > 200%		1.510
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 15 – MARTEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete, 200.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Costruire una Casa con doghe a vista.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+1	1	195.000	0	375
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	43	470.000	428.000	1.928

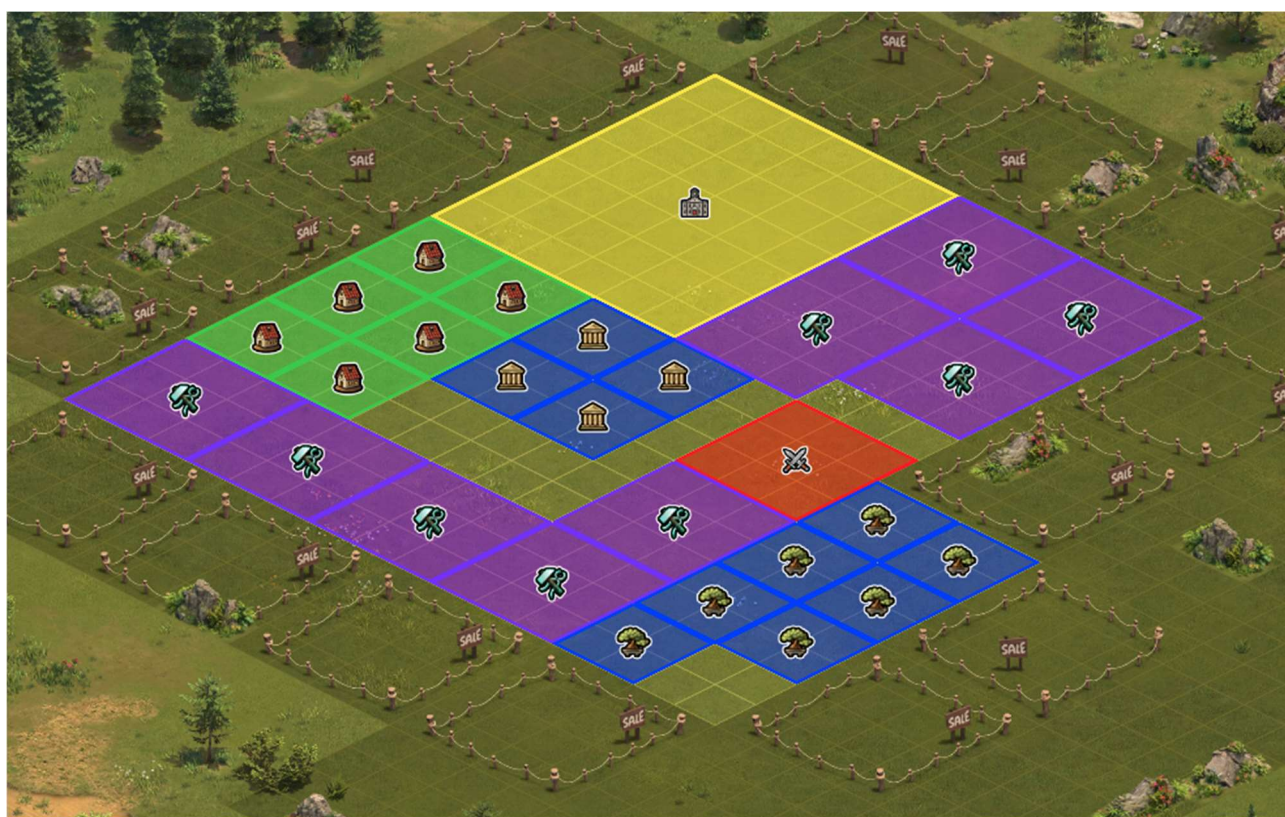
superficie totale		224
superficie libera		2
popolazione		170
euforia fornita		2.950
euforia richiesta		870
euforia > 200%		1.210
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 16 – MARTEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 500.000 monete, 375.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare 3 Concerie e costruire 5 Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 7, con un bonus militare aggiuntivo del 315%.

Eliminare 3 Case a più piani (aspettare eventualmente la costruzione della Casa con doghe a vista dello step precedente per avere la popolazione sufficiente, oppure completarla con 50 schegge).



produzione in 10 ore

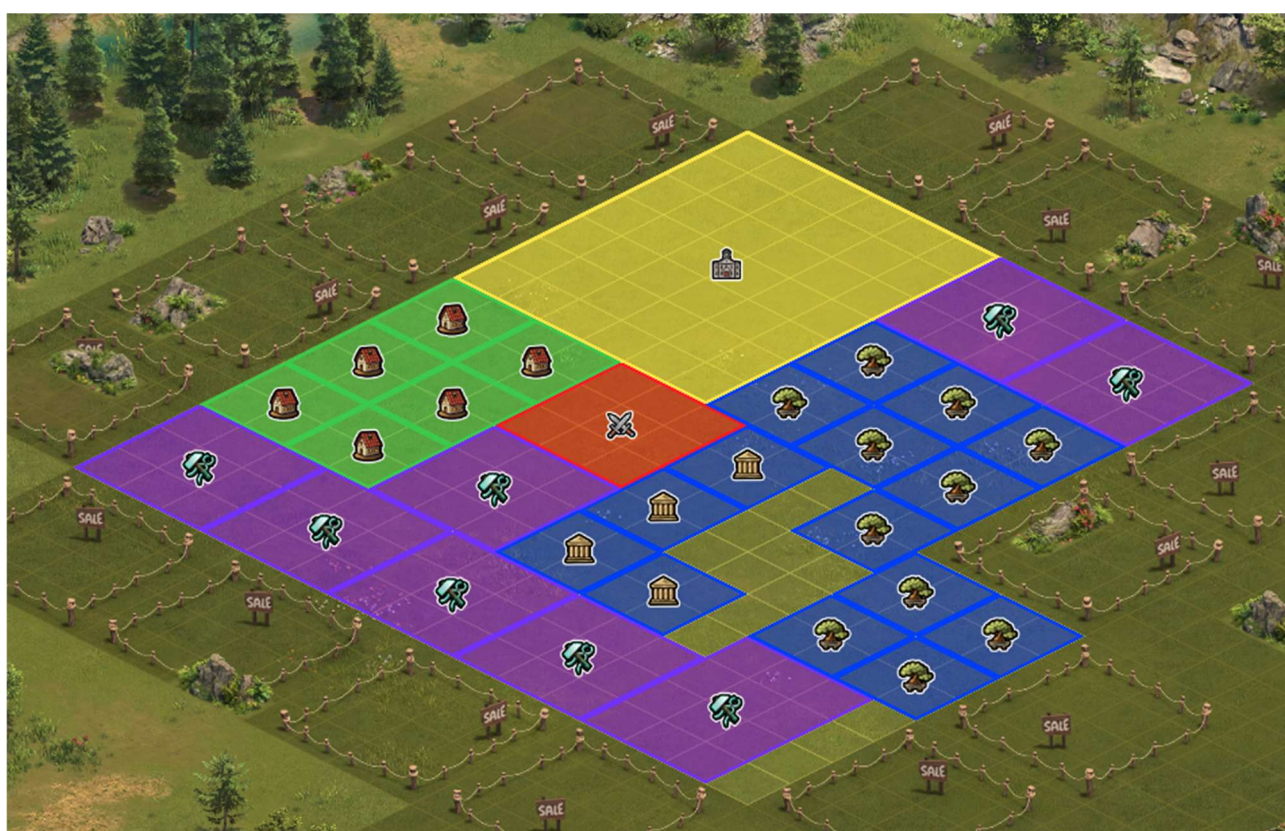
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-3	1	18.750	0	15
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		1	195.000	0	375
Conceria	-3	3	0	54.000	45
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre	+5	7	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	42	413.750	374.000	1.838

superficie totale		224
superficie libera		21
popolazione		50
euforia fornita		2.825
euforia richiesta		660
euforia > 200%		1.505
bonus attacco		315,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 17 – MARTEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 610.000 monete, 500.000 materiali e 1.800 leghe chrono.

Eliminare una Casa a più piani e una Conceria e costruire una Casa con doghe a vista e 4 Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 11, con un bonus militare aggiuntivo del 495%.



produzione in 10 ore

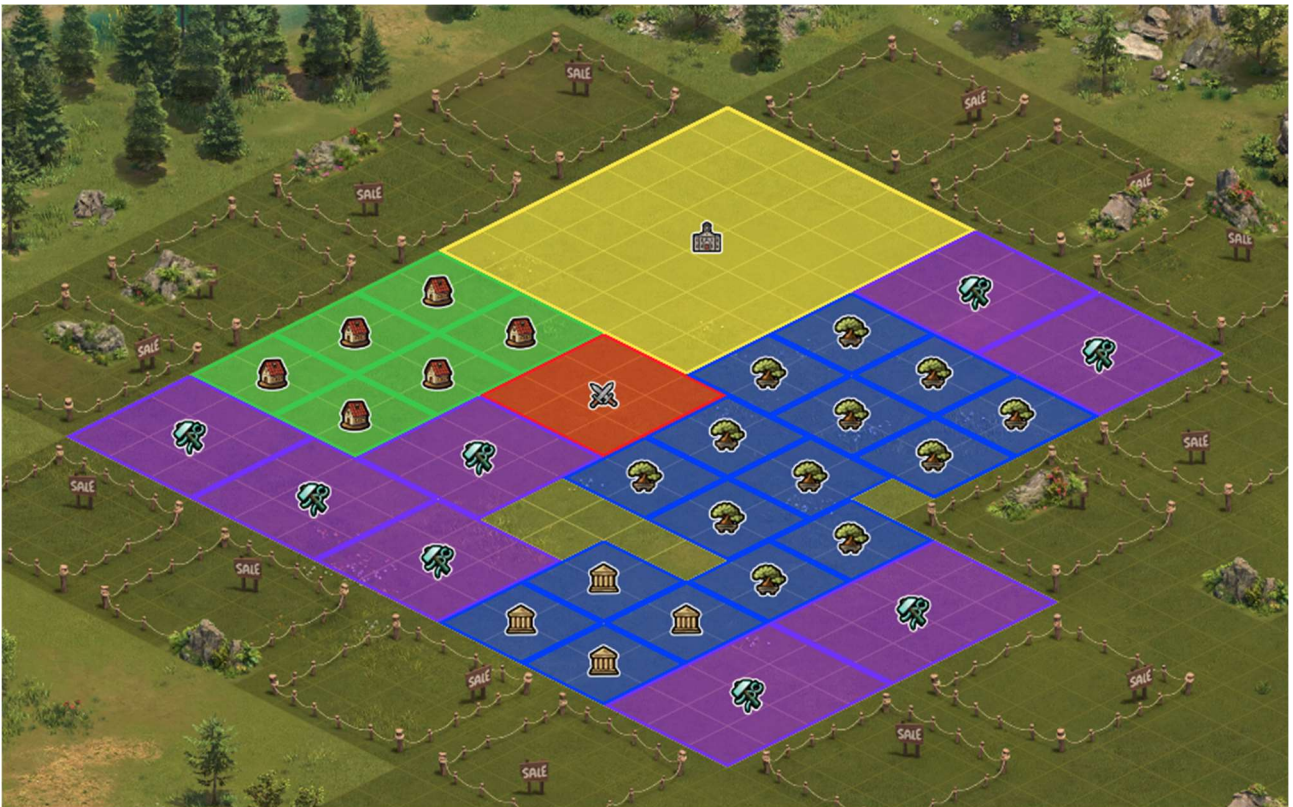
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	0	0	0	0
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+1	2	390.000	0	750
Conceria	-1	2	0	36.000	30
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre	+4	11	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+3	45	590.000	356.000	2.183

superficie totale		224
superficie libera		14
popolazione		160
euforia fornita		2.725
euforia richiesta		740
euforia > 200%		1.245
bonus attacco		495,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 18 – MERCOLEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 184.000 monete, 175.000 materiali e 1.200 leghe chrono.

Eliminare una Conceria e costruire un Fornaiio e una decorazione di Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 12, con un bonus militare aggiuntivo del 540%.



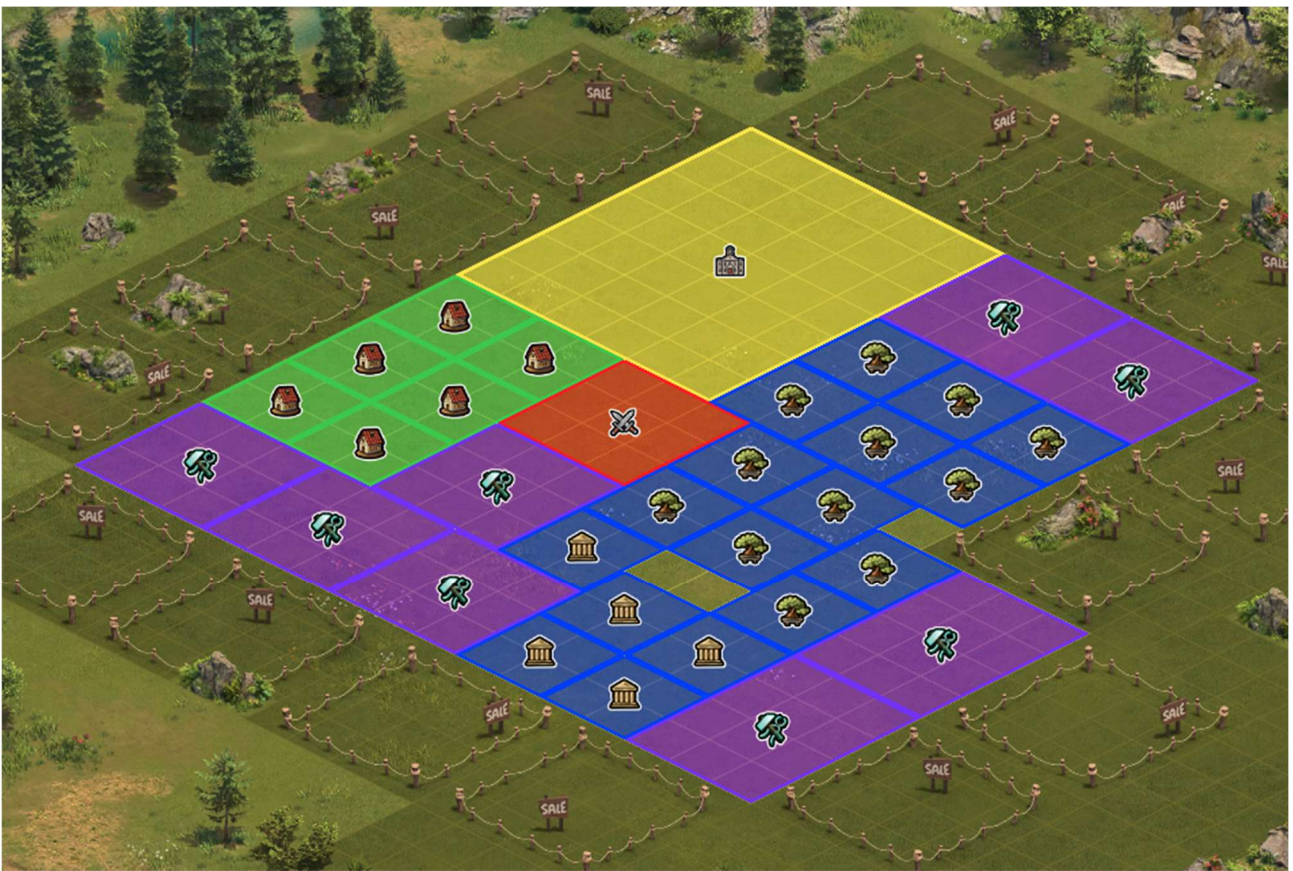
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-1	1	0	18.000	15
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio	+1	2	0	180.000	750
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre	+1	12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	46	590.000	428.000	2.543

superficie totale		224
superficie libera		7
popolazione		70
euforia fornita		2.700
euforia richiesta		740
euforia > 200%		1.220
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 19 – MERCOLEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Costruire un Gogna, arrivando a un totale di 5 (corrispondenti a 1.000 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



La città è sostanzialmente completa e lo spazio quasi tutto occupato. Considerando che ormai il bonus militare possa essere sufficiente, ci focalizzeremo a costruire ulteriori Gogne, per avere maggiore ricarica azioni (ogni Gogna dà 200 azioni per ciclo di ricarica).

Chi avesse bisogno di maggior bonus militare può invece continuare a costruire Rovine della torre o Insieme di alberi.

Probabilmente sarà necessario costruire ancora qualche Fornaio per la produzione di materiali e Casa con doghe a vista per avere la popolazione.

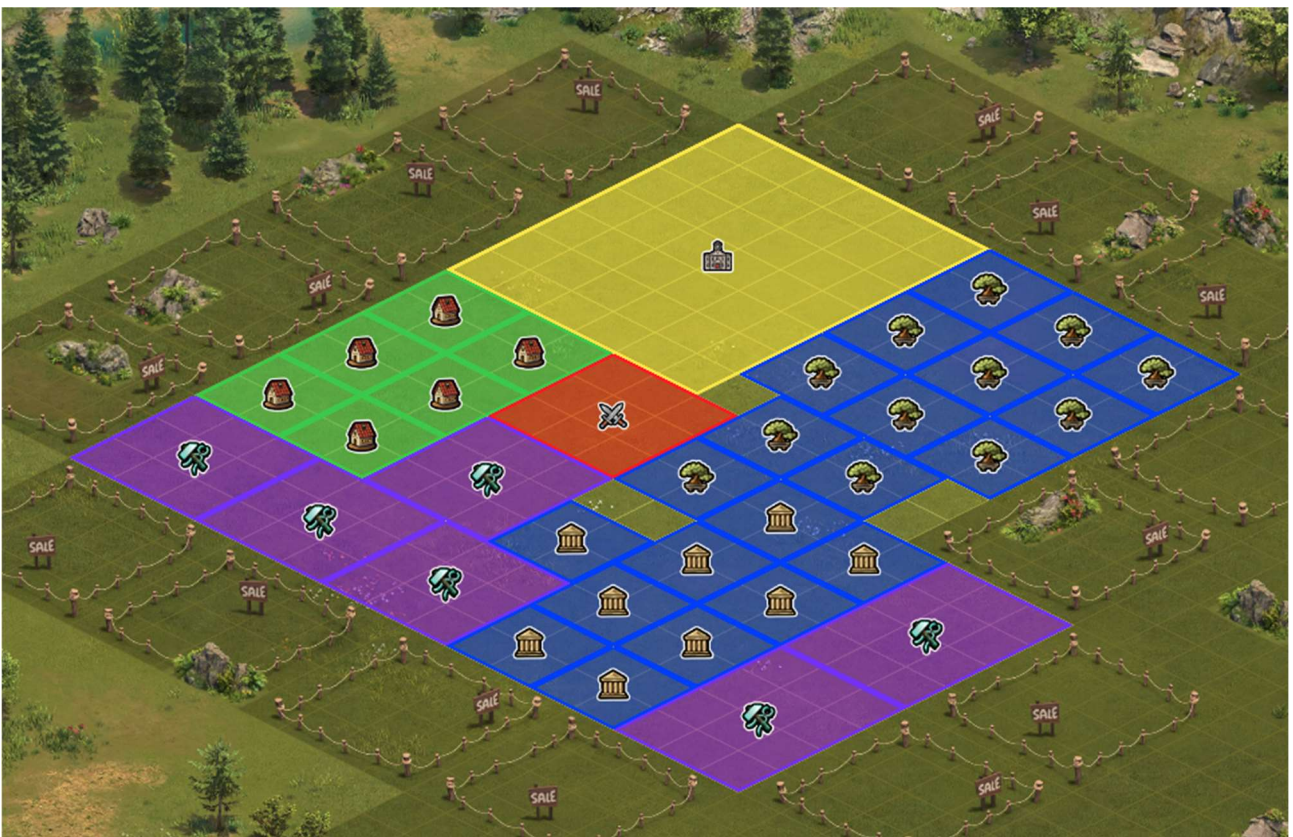
Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria		1	0	18.000	15
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+1	5	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	47	590.000	428.000	2.543

superficie totale		224
superficie libera		3
popolazione		70
euforia fornita		3.450
euforia richiesta		740
euforia > 200%		1.970
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.000

Step 20 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni Gogna che si costruisce.

Eliminare l'ultima Conceria e un Calzolaio e costruire 4 Gogne (se non bastano le risorse costruirli in più step), arrivando a un totale di 9 (corrispondenti a 1.800 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



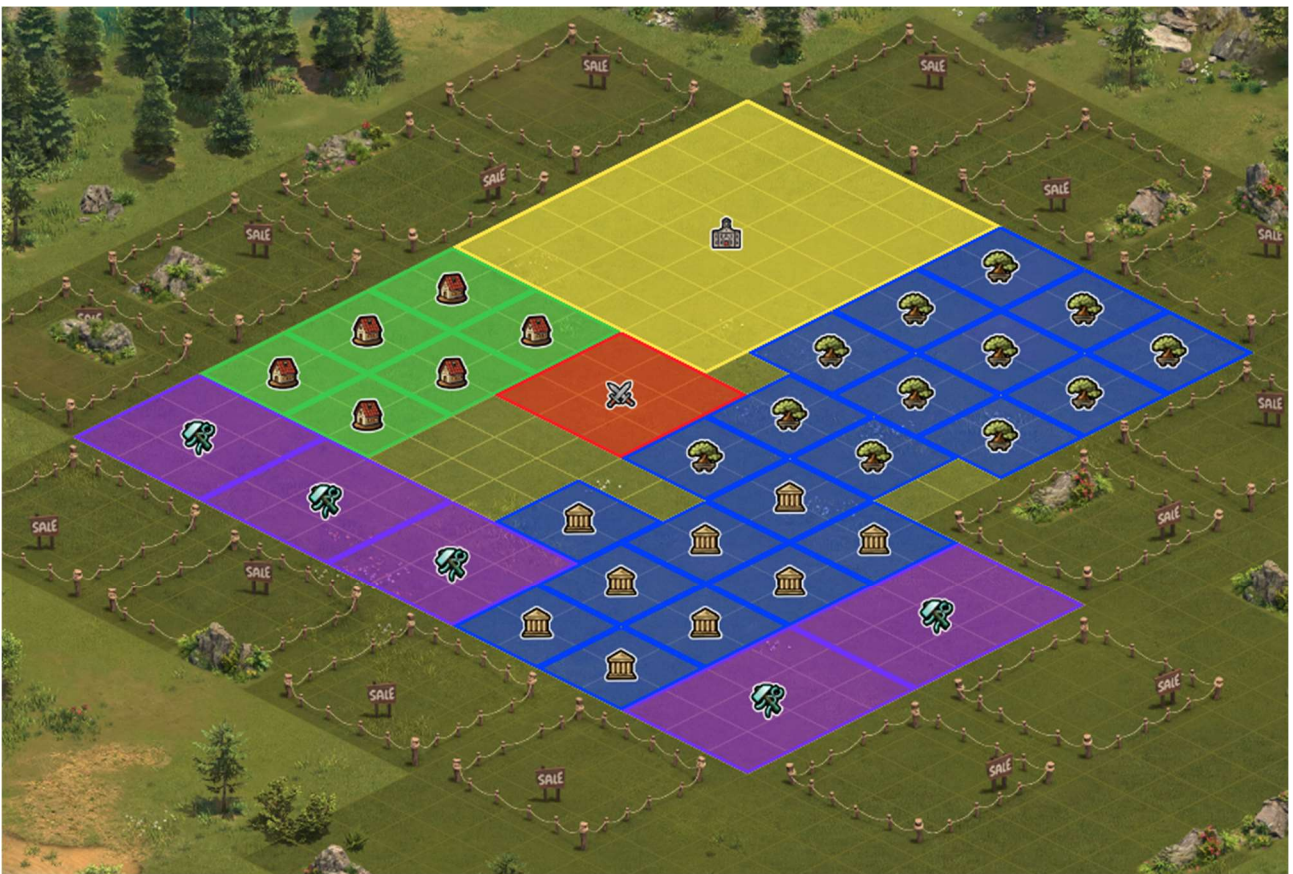
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-1	0	0	0	0
Calzolaio	-1	4	0	144.000	450
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+4	9	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	49	590.000	374.000	2.415

superficie totale		224
superficie libera		5
popolazione		160
euforia fornita		6.450
euforia richiesta		740
euforia > 200%		4.970
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.800

Step 21 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 420.000 monete, 400.000 materiali e 2.000 leghe chrono.

Eliminare un Calzolaio e 2 Case in legno e costruire 2 Case con doghe a vista.



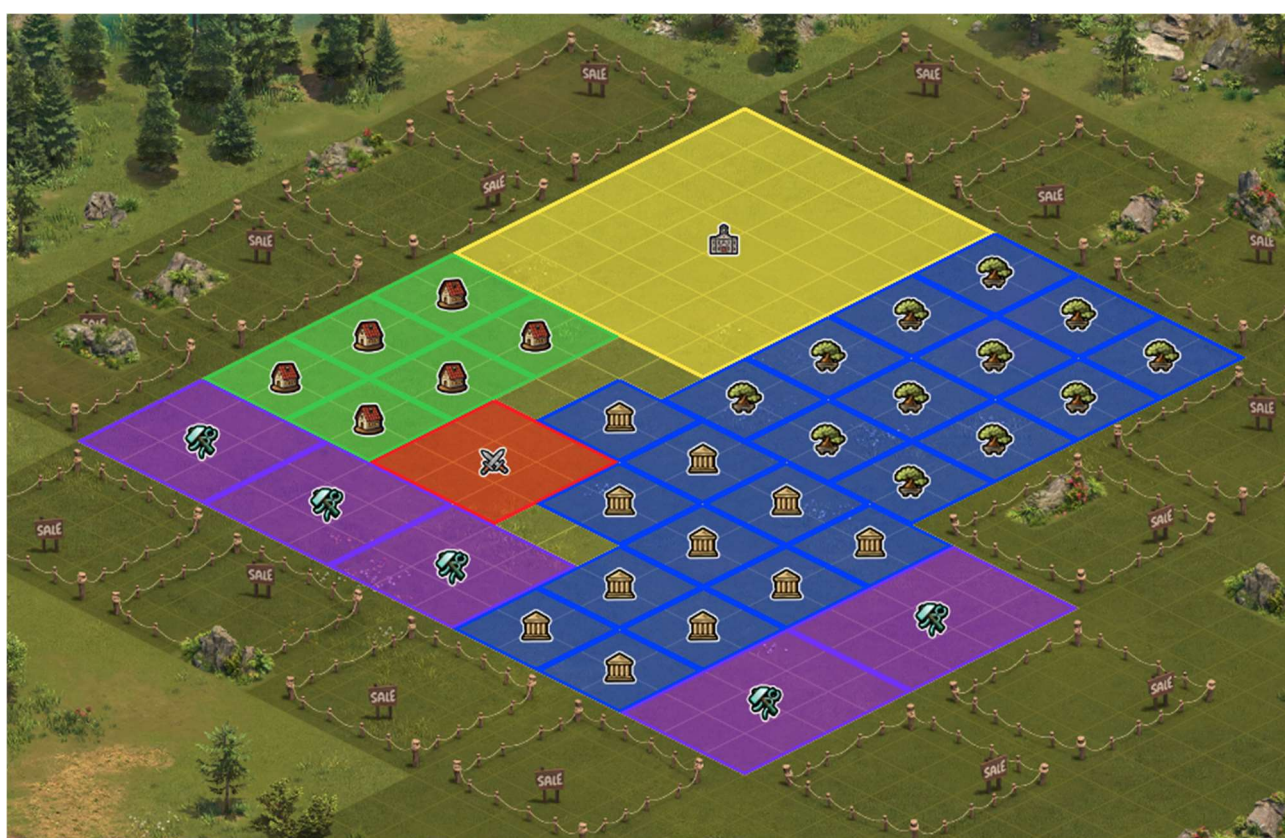
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno	-2	2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista	+2	4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-1	3	0	108.000	338
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna		9	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	48	905.000	338.000	2.828

superficie totale		224
superficie libera		14
popolazione		300
euforia fornita		6.450
euforia richiesta		820
euforia > 200%		4.810
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.800

Step 22 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni Gogna che si costruisce.

Costruire 2 Gogne, arrivando a un totale di 11 (corrispondenti a 2.200 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



produzione in 10 ore

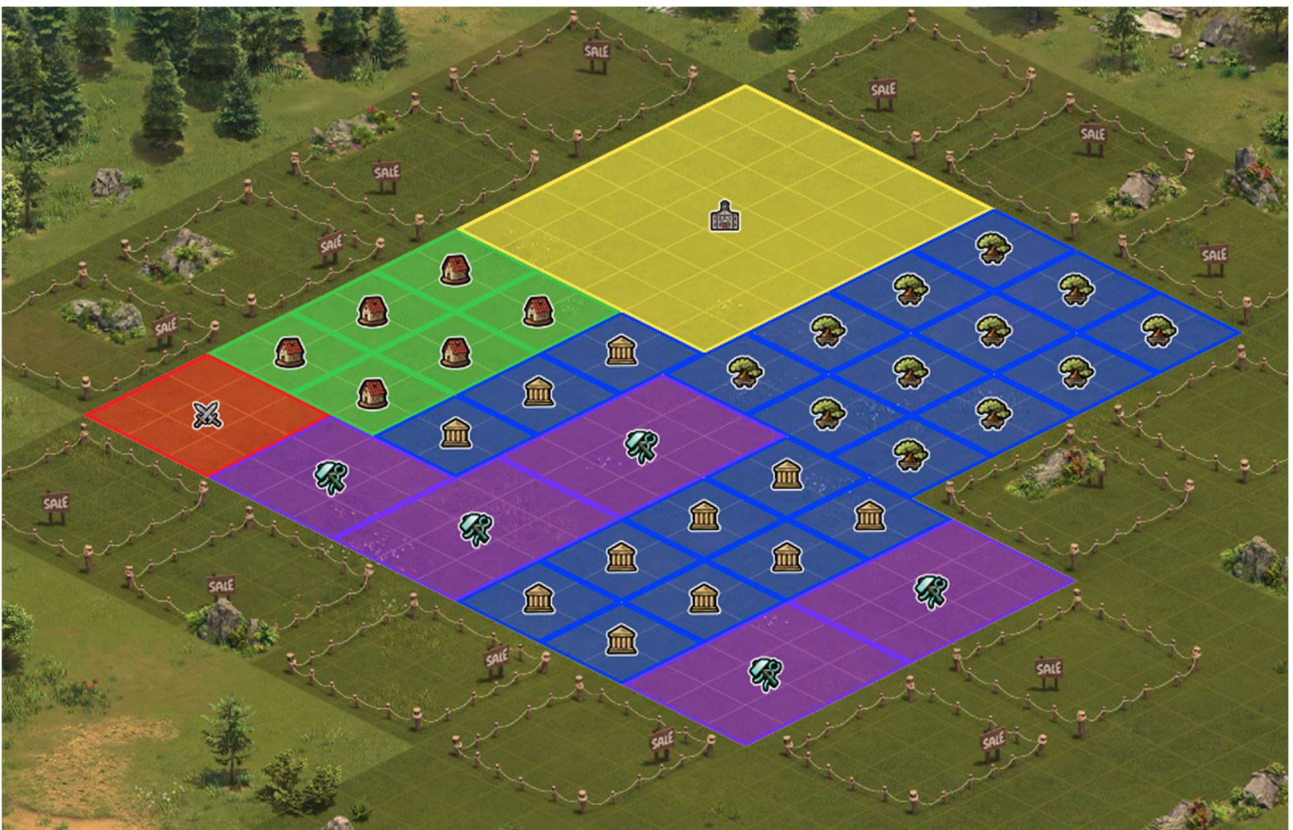
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio		3	0	108.000	338
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+2	11	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	50	905.000	338.000	2.828

superficie totale		224
superficie libera		6
popolazione		300
euforia fornita		7.950
euforia richiesta		820
euforia > 200%		6.310
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.200

Step 23 – GIOVEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 168.000 monete, 200.000 materiali e 2.000 leghe chrono.

Eliminare 2 Calzolari e costruire 2 Fornai (se non bastano le risorse costruirli in due step successivi).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-2	1	0	36.000	113
Fornaio	+2	4	0	360.000	1.500
Gogna		11	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		50	905.000	446.000	3.353

superficie totale		224
superficie libera		0
popolazione		180
euforia fornita		7.950
euforia richiesta		820
euforia > 200%		6.310
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.200

Step 24 – VENERDÌ MATTINA

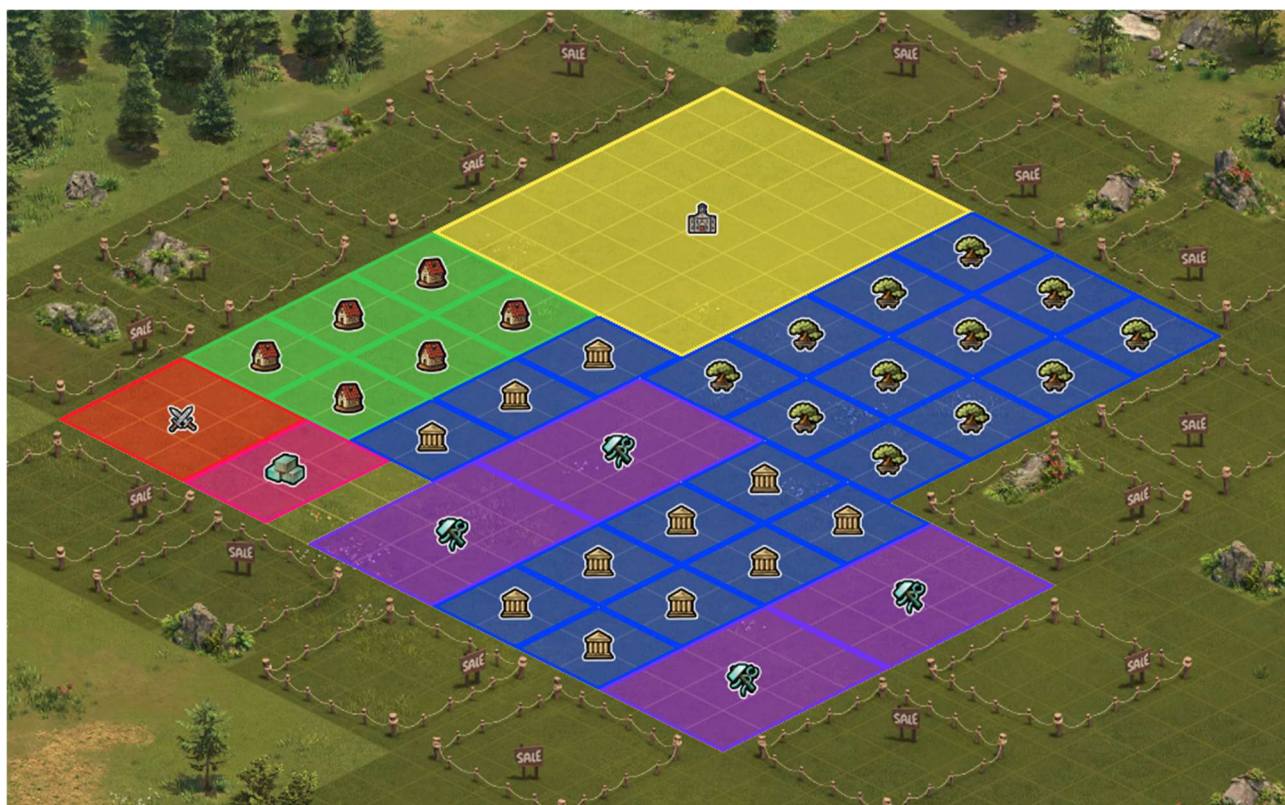
La città è piena, per lo più con edifici efficienti. A questo punto se vogliamo migliorare la città abbiamo bisogno di produrre dei beni per acquistare espansioni aggiuntive.

[La produzione di beni per l'aggiunta di espansioni, che in questa guida troviamo soltanto nella parte finale, verrà probabilmente anticipata nelle versioni successive.]

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 7.500 materiali.

Eliminare l'ultimo Calzolaio e costruire una Corderia (sulla base delle dimensioni degli edifici si suggerisce di sbloccare Corderia, Apicoltore e Fabbrica della Polvere da sparo).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-1	0	0	0	0
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		11	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia	+1	1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		50	905.000	410.000	3.240

superficie totale		224
superficie libera		3
popolazione		140
euforia fornita		7.950
euforia richiesta		820
euforia > 200%		6.310

bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.200

La Corderia richiede un'ora per essere costruita, poi proseguire direttamente con lo step 23.

Step 25 – VENERDÌ MATTINA

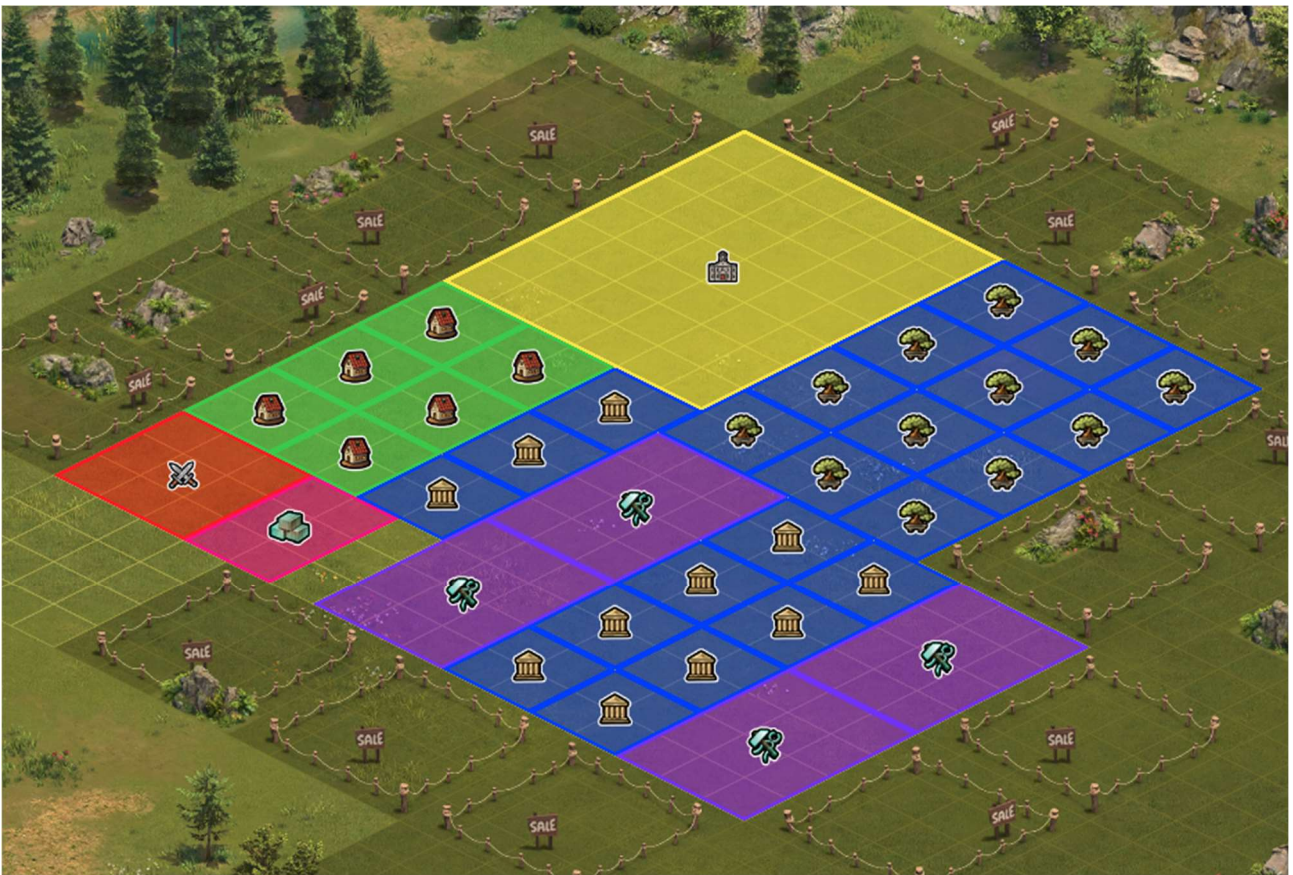
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 48.000 monete e 38.400 materiali.

Per mettere la prima espansione con i beni sono necessari 30 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere una produzione da 12 di corda.



Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione.

La posizione dell'espansione dipenderà soltanto dalla assenza di ostacoli, non ha più nessuna importanza che la città abbia una forma irregolare. In assenza di ostacoli potrà essere messa accanto alle due espansioni messe con le schegge.



produzione in 10 ore

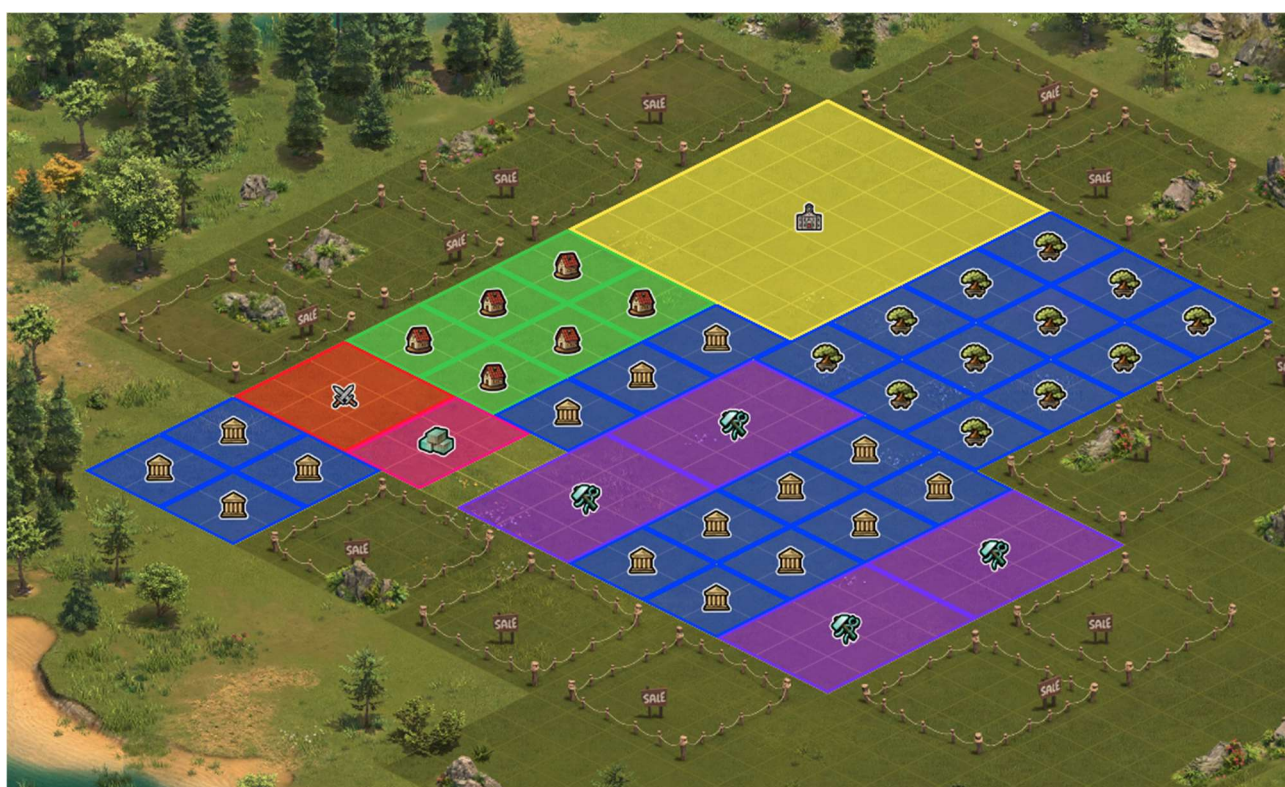
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		11	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	51	905.000	410.000	3.240

superficie totale		240
superficie libera		19
popolazione		140
euforia fornita		7.950
euforia richiesta		820
euforia > 200%		6.310
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.200

Step 26 – VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni Gogna che si costruisce.

Costruire 4 Gogna (se non bastano le risorse costruirli in step successivi), arrivando a un totale di 15 (corrispondenti a 3.000 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono

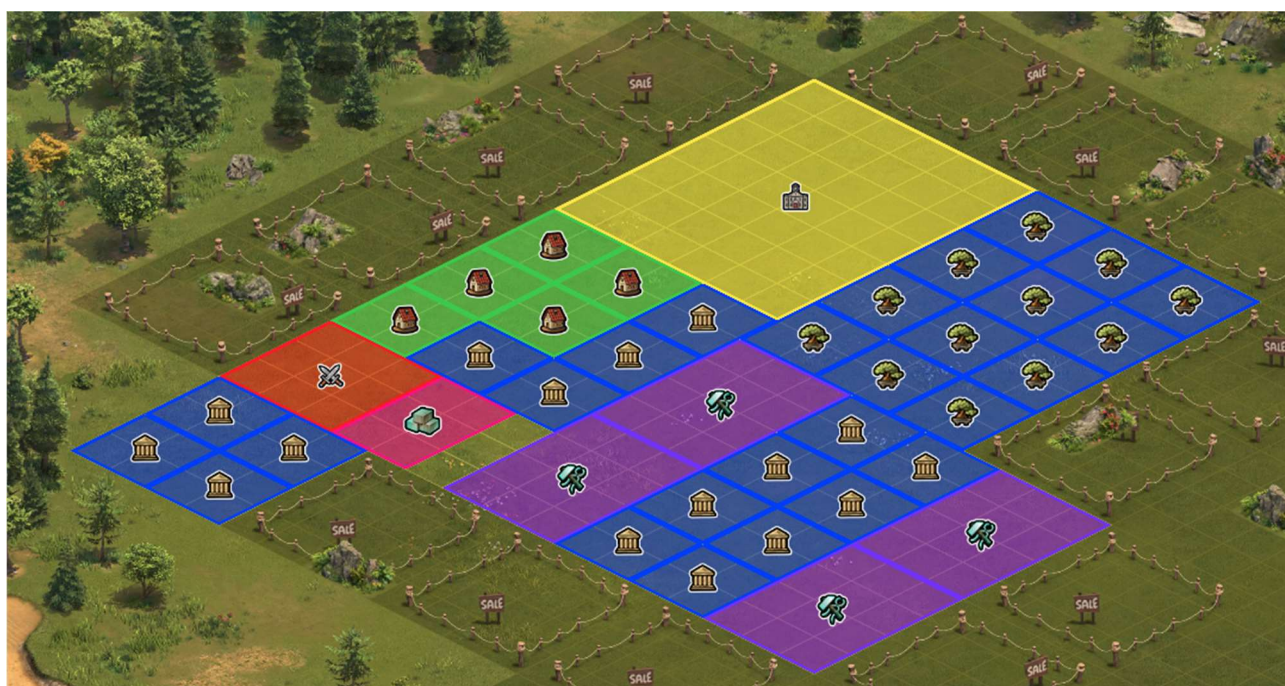
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		2	75.000	0	225
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+4	15	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	55	905.000	410.000	3.240

superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		140
euforia fornita		10.950
euforia richiesta		820
euforia > 200%		9.310
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		3.000

Step 27 – VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

Eliminare una Casa in legno e costruire 1 Gogna, arrivando a un totale di 16 (corrispondenti a 3.200 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

Casa in legno	-1	1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+1	16	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		55	867.500	410.000	3.128

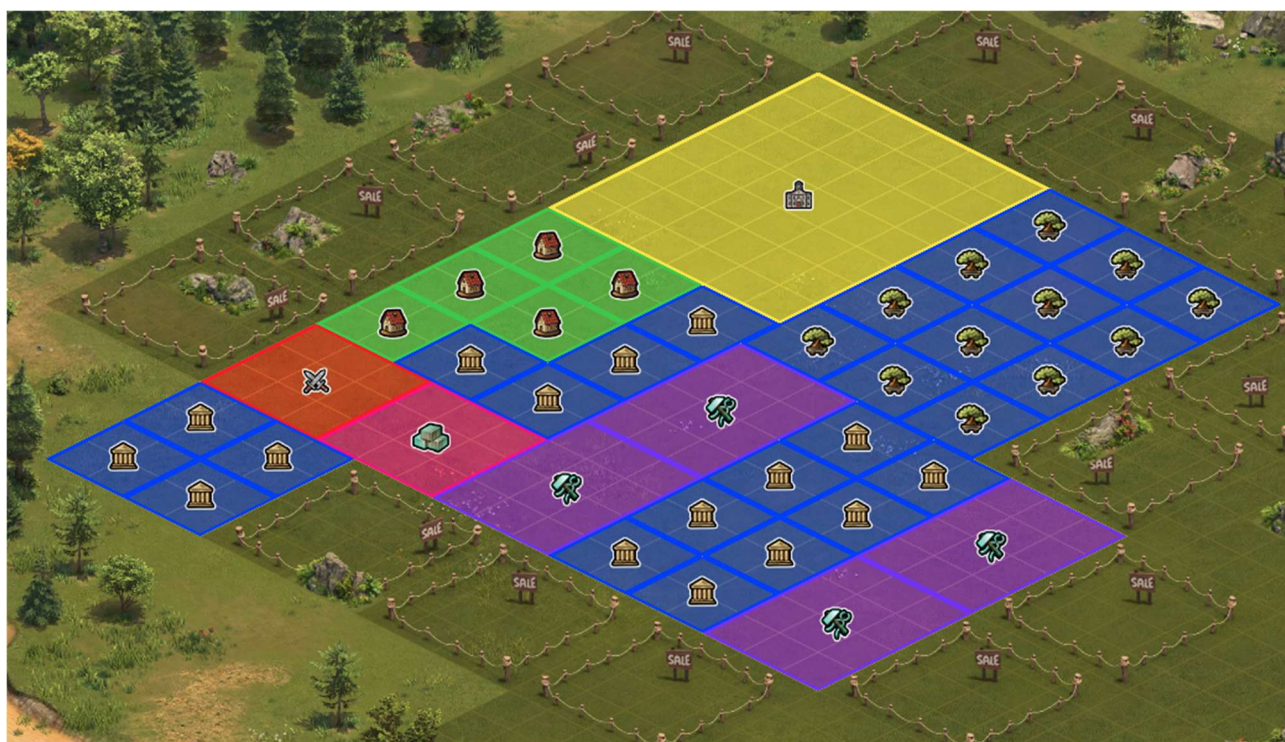
superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		30
euforia fornita		11.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		10.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		3.200

Step 28 – VENERDÌ MATTINA

[Se si hanno molte risorse disponibili e si vuole risparmiare tempo questo step può essere eliminato e nei prossimi step si produrrà corda invece di miele. Si è scelto di sostituire la corda col miele per utilizzare i 20 miele disponibili inizialmente.]

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 7.500 materiali.

Eliminare la Corderia e costruire un Apicoltore.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		16	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore	+1	1	0	0	0
Corderia	-1	0	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		55	867.500	410.000	3.128

superficie totale		240
superficie libera		0
popolazione		30
euforia fornita		11.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		10.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		3.200

L'Apicoltore richiede un'ora per essere costruito, poi proseguire direttamente con lo step 29.

Step 29 – VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 140.000 monete e 112.000 materiali.

Per mettere la seconda espansione con i beni sono necessari 60 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere 2 produzioni da 20 miele.



Appena raccolti i beni possiamo mettere l'espansione.

La posizione dell'espansione dipenderà soltanto dalla assenza di ostacoli, non ha più nessuna importanza che la città abbia una forma irregolare. In assenza di ostacoli potrà essere messa accanto alle espansioni precedenti in modo da rendere la città quantistica un quadrato 4 x 4.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		16	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	56	867.500	410.000	3.128

superficie totale		256
superficie libera		16
popolazione		30
euforia fornita		11.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		10.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%

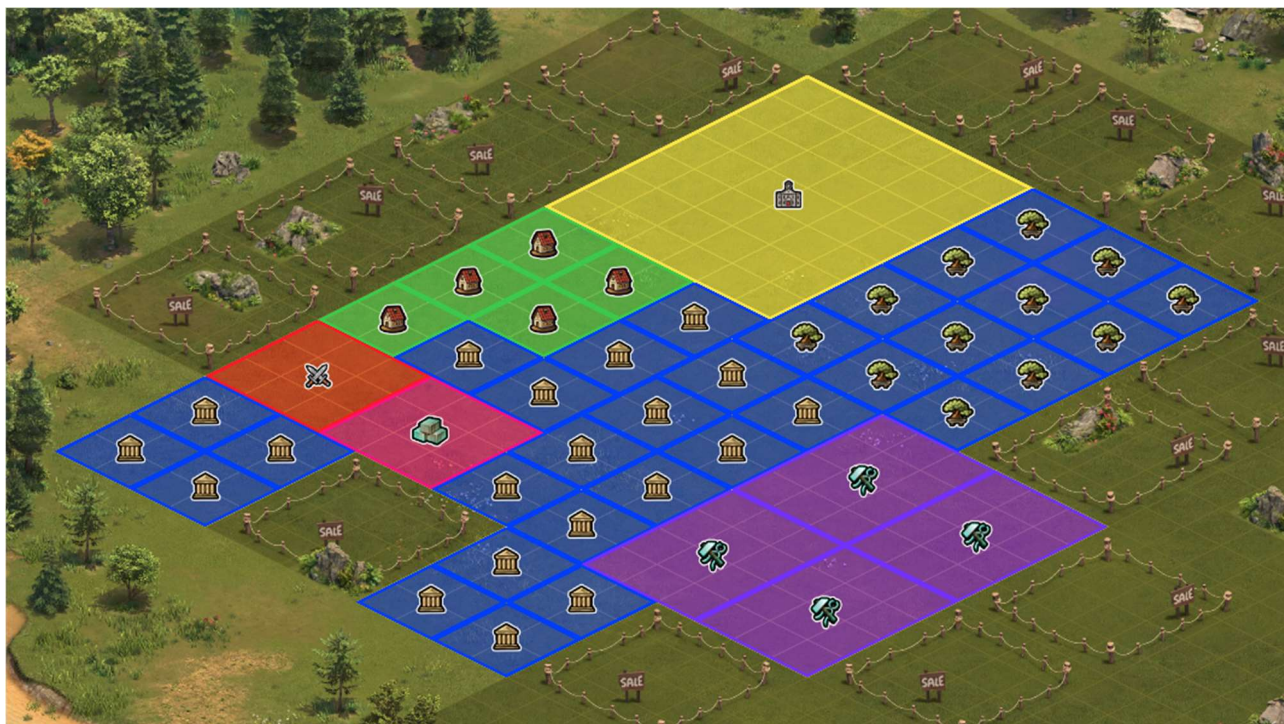
azioni per ricarica		3.200
---------------------	--	-------

Step 30 — SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni Pillory che si costruisce.

Costruire 4 Gogne (se non bastano le risorse costruirli in step successivi), arrivando a un totale di 20 (corrispondenti a 4.000 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+4	20	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	60	867.500	410.000	3.128

superficie totale		256
superficie libera		0
popolazione		30
euforia fornita		14.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		13.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.000

Step 31 — SABATO MATTINA

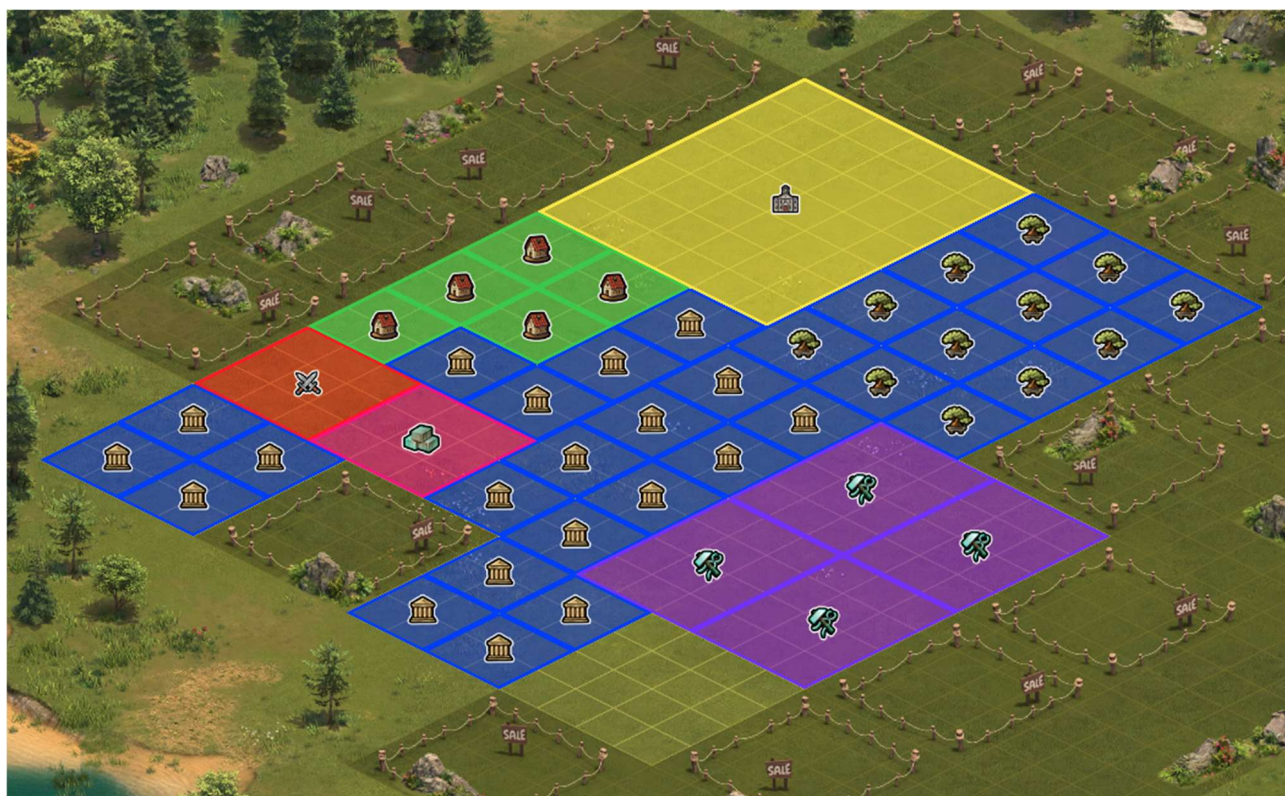
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 350.000 monete e 280.000 materiali.

Per mettere la terza espansione con i beni sono necessari 90 beni tutti dello stesso tipo. Perciò dobbiamo mettere 5 produzioni da 20 mele.

Appena raccolti i beni possiamo mettere l'espansione.

La posizione dell'espansione dipenderà soltanto dalla assenza di ostacoli, non ha più nessuna importanza che la città abbia una forma irregolare.





Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		20	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	61	867.500	410.000	3.128

superficie totale		272
superficie libera		16
popolazione		30
euforia fornita		14.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		13.280
bonus attacco		540,00%

bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.000

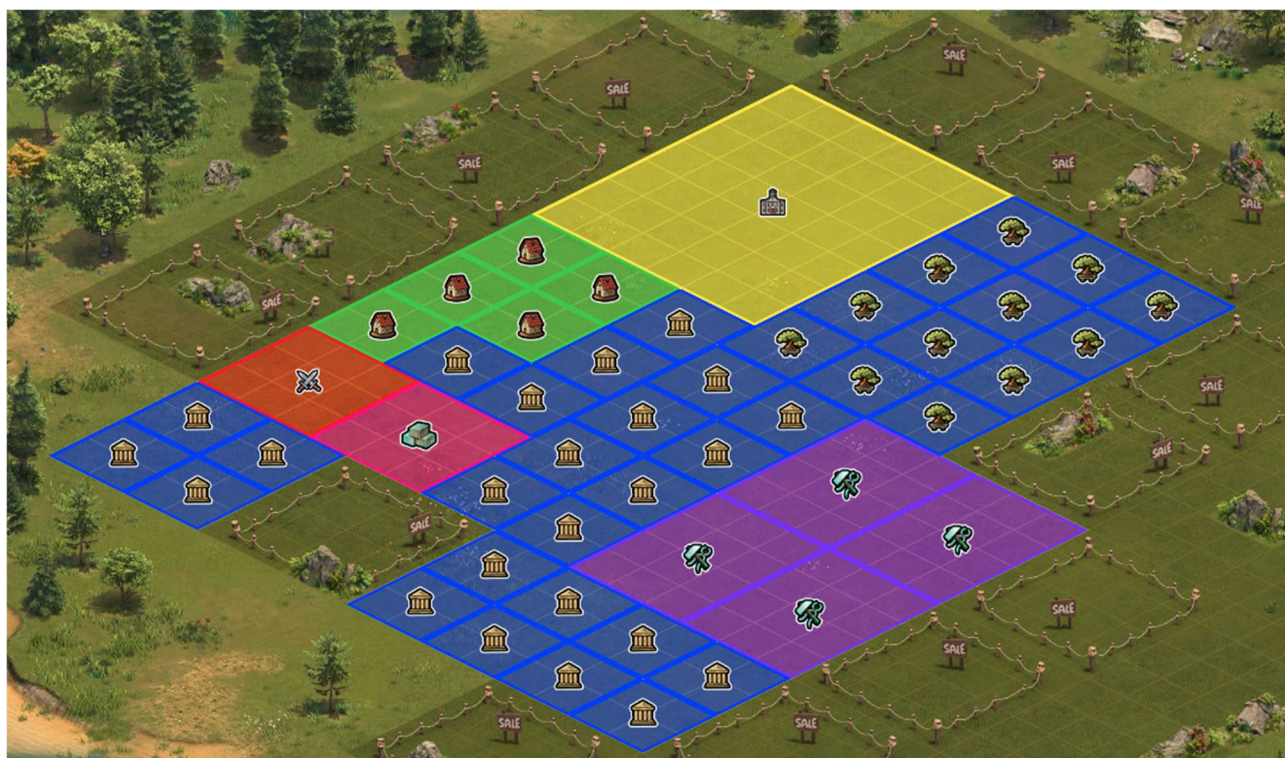
Step 32 — SABATO SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni Gogna che si costruisce.

Costruire 4 Gogne (se non bastano le risorse costruirli in step successivi), arrivando a un totale di 24 (corrispondenti a 4.800 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).

[Nelle immagini sono erroneamente presenti 3 forche al posto di 3 Gogne]





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+4	24	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	65	867.500	410.000	3.128

superficie totale		272
superficie libera		0
popolazione		30
euforia fornita		17.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		16.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.800

Step 33 – DOMENICA MATTINA, EVENTUALE

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 420.000 monete e 336.000 materiali.

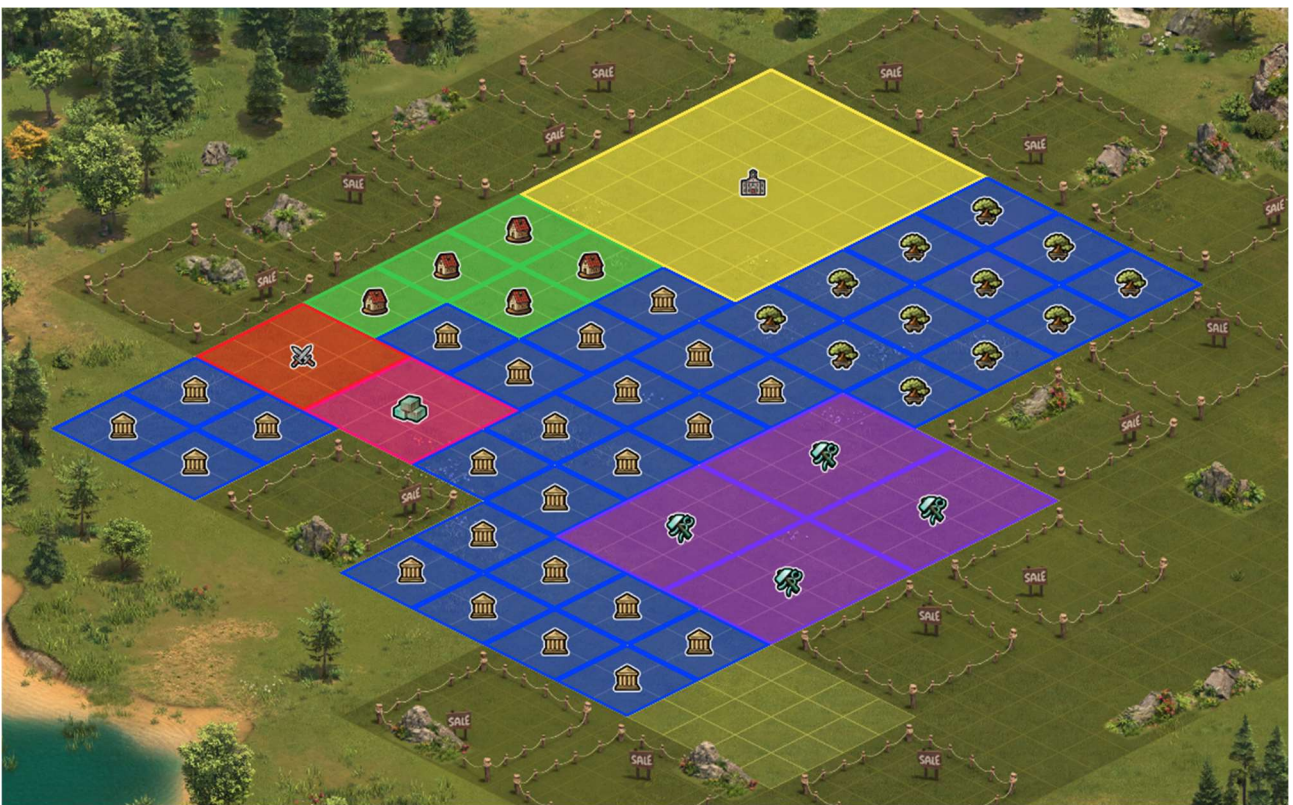
Per mettere la quarta espansione con i beni sono necessari 130 beni tutti dello stesso tipo. Abbiamo 10 miele, perciò dobbiamo mettere altre 6 produzioni da 20 miele.



Appena raccolti i beni possiamo mettere l'espansione.

La posizione dell'espansione dipenderà soltanto dalla assenza di ostacoli, non ha più nessuna importanza che la città abbia una forma irregolare.

[Nelle immagini sono erroneamente presenti 3 forche al posto di 3 Gogne.]



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	18	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		24	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	66	867.500	410.000	3.128

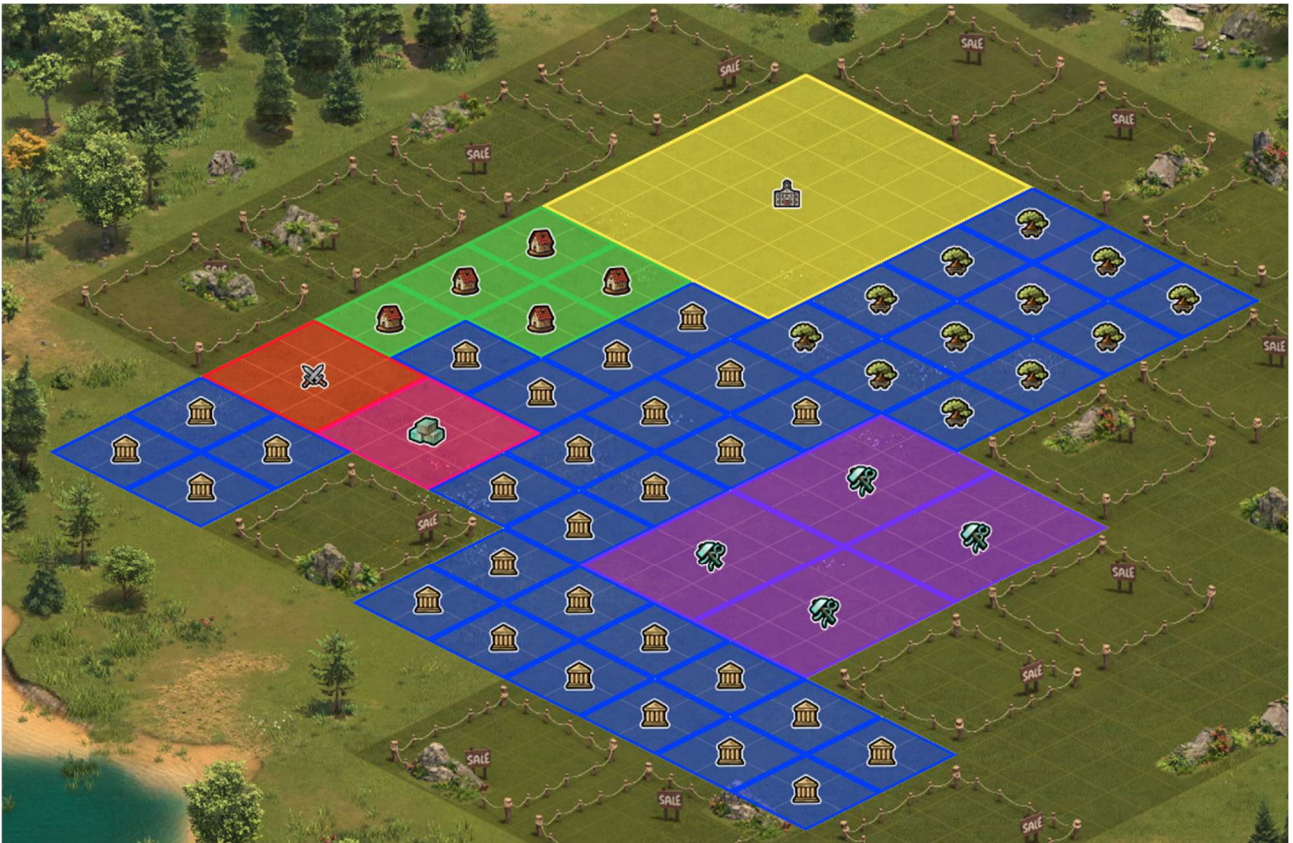
superficie totale		288
superficie libera		16
popolazione		30
euforia fornita		17.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		16.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.800

Step 34 — DOMENICA SERA, EVENTUALE

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono per ogni gogna che si costruisce.

Costruire 4 Gogne (se non bastano le risorse costruirli in step successivi), arrivando a un totale di 28 (corrispondenti a 5.600 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).

[Nelle immagini sono erroneamente presenti 3 forche al posto di 3 Gogne.]



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		18	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+4	28	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	70	867.500	410.000	3.128

superficie totale		288
superficie libera		0
popolazione		30
euforia fornita		20.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		19.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		5.600

Step ulteriori eventuali

Se ancora rimangono tempo e risorse disponibili si possono ripetere più volte gli step 33 e 34, aggiungendo sempre nuove espansioni e costruendo Gogne, che aumentano i punti azione prodotti per ciclo di ricarica.

Va però tenuto presente che ogni volta i beni necessari per mettere un'espansione aumentano, per cui le risorse richieste nello step 27 saranno sempre maggiori.

La quinta espansione con i beni costerà 180 beni tutti dello stesso tipo.



La posizione delle espansioni dipenderà soltanto dalla assenza di ostacoli, non ha più nessuna importanza che la città abbia una forma irregolare.

Situazione finale dopo lo step 34

La città quantistica contiene 4 Case con doghe a vista, una Casa in legno, 4 Fornai, 28 Gogne, 12 Rovine della torre o Insiemi di alberi, un Apicoltore e un Campo per trabucco. Non rimangono caselline libere.

Ogni 10 ore la città produce 867.500 monete, 410.000 materiali e 3.128 Leghe chrono.

La sproporzione tra la produzione di monete e materiali dipende dall'esigenza di avere sufficiente popolazione (e quindi molti edifici residenziali).

Il bonus militare aggiuntivo dato dalle decorazioni è del 540% (per l'esercito d'attacco o di difesa secondo se sono state scelte le 12 Rovine della torre o gli Insiemi di alberi).

Le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica sono 5.600.

Glossario ITALIANO-INGLESE

Italiano	English
Municipio	Town Hall

Italiano	English
Casa a più piani	Multistorey House
Casa in legno	Frame House
Casa con doghe a vista	Clapboard House
Dimora	Mansion
Casa in arenaria	Brownstone House
Casa a schiera	Town House
Complesso di case	Estate House
Case con più appartamenti	Apartment House
Feudo	Manor
Conceria	Tannery
Calzolaio	Shoemaker
Fornaio	Bakery
Alchimista	Alchemist
Fattoria	Farm
Mulino a vento	Windmill
Negoziò di botti	Cooperage
Mastro Birraio	Brewery
Commerciante di spezie	Spice Trader
Forca	Gallows
Mercato	Marketplace
Gogna	Pillory
Chiesa	Church
Medico	Doctor
Stampatore	Printer
Cartografo	Cartographer
Biblioteca	Library
Palazzo	Palace
Cipresso	Cypress
Siepe fiorita	Hedge with Flowers
Stagno	Pond
Stendardo	Flag
Gargoyle	Gargoyle
Indicazione	Signpost
Rovine della Torre	Tower Ruin
Statua in tema nautico	Nautical Statue
Insieme di alberi	Group of Trees
Apicoltore	Beekeeper
Fonderia per il rame	Copper Foundry
Fabbrica di mattoni	Brickworks
Corderia	Ropery
Fabbrica di Polvere da Sparo	Gunpowder Manufactory
Area di tiro arcieri a cavallo	Mounted Archer Range

Italiano	English
Caserma fanteria corazzata	Armored Infantry Barracks
Campo delle catapulte	Catapult Camp
Caserma dei mercenari	Mercenary Barracks
Scuderia della cavalleria pesante	Heavy Cavalry Stable
Area di tiro dell'Arco Lungo	Crossbow Range
Caserma fanteria pesante	Heavy Infantry Barracks
Campo per trabucco	Trebuchet Camp
Caserma dei Berseker	Berserker Barracks
Scuderia del cavaliere	Knight Stable
Area di tiro p3r balestre	Longbow Archer Range
Caserma guardia imperiale	Imperial Guard Barracks
Campo dei cannoni	Cannon Camp
Caserma degli spadaccini	Great Sword Barracks
Scuderia dei cavalieri corazzati	Heavy Knight Stable