

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

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

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ) del medioevo per giocatori che non hanno alcun bonus militare o produttivo per le incursioni, ma che comunque vogliono arrivare fino alla fine delle incursioni combattendo.

Guida alle Incursioni Quantistiche del Medioevo (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	7
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	9
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	14
Step 4 - GIOVEDÌ SERA	17
Step 5 - VENERDÌ MATTINA.....	18
Step 6 - VENERDÌ SERA.....	22
Step 7 – SABATO MATTINA.....	24
Step 8 – SABATO SERA.....	25
Step 9 – DOMENICA MATTINA.....	27
Step 10 – DOMENICA SERA	28
Step 11 – LUNEDÌ MATTINA.....	30
Step 12 – LUNEDÌ SERA.....	32
Step 13 – MARTEDÌ SERA	34
Step 14 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	35
Step 15 – MERCOLEDÌ SERA.....	36
Step 16 – GIOVEDÌ MATTINA	38
Step 17 – VENERDÌ SERA.....	40
Step 18 – VENERDÌ SERA.....	42
Step 19 – SABATO SERA.....	43
Step 20 – SABATO SERA.....	45
Step 21 – DOMENICA MATTINA.....	47
Situazione finale	49
Glossario ITALIANO-INGLESE	49





Questa guida è indirizzata a giocatori che non hanno alcun bonus militare o produttivo per le incursioni, ma che comunque vogliono arrivare fino alla fine delle incursioni combattendo.

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 variante medievale delle 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 materiali si metteranno le Concerie, 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. Nell'evoluzione della città quantistica si punterà soprattutto alla costruzione di decorazioni, in modo da poter combattere fino alla fine delle incursioni.

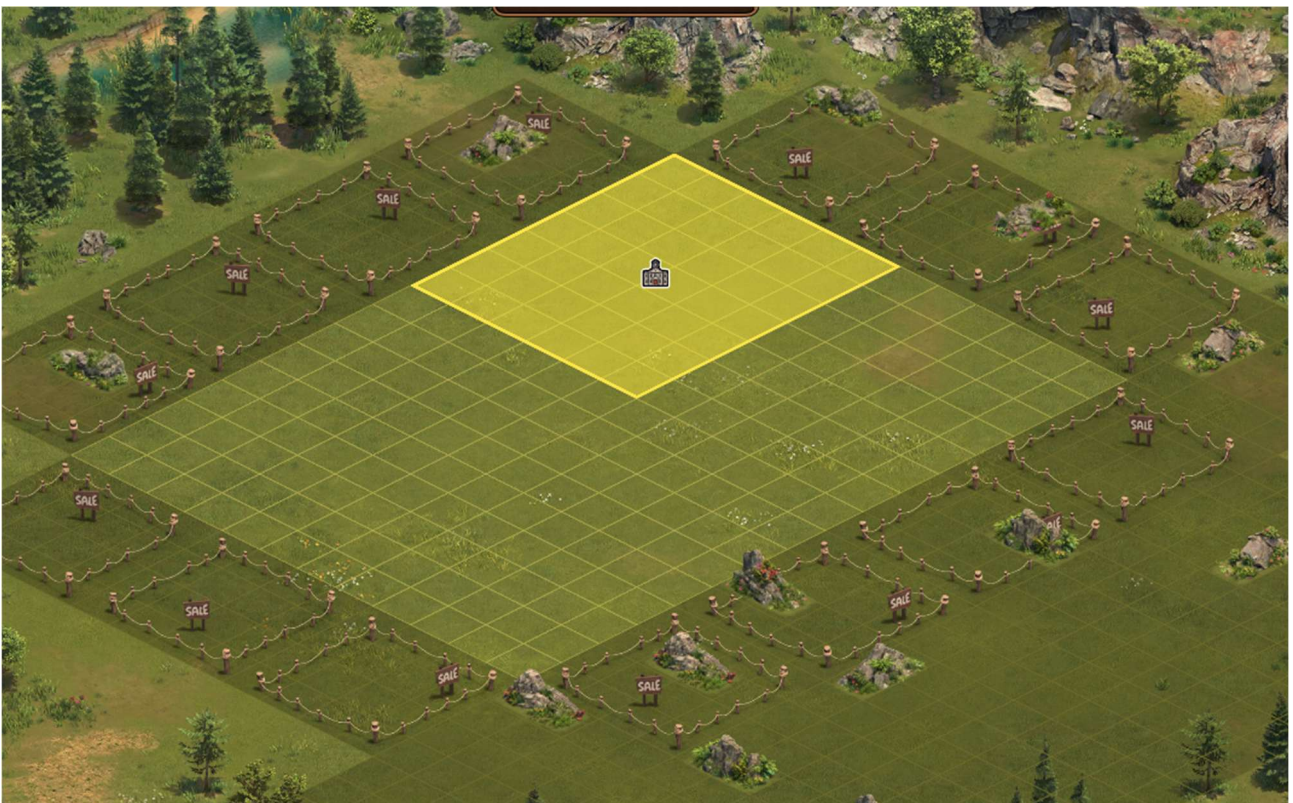
Come edifici militari si metteranno nell'ordine il Campo delle catapulte e il Campo per trabucco.



	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

Si noti che non esistono strade, il che semplifica molto la disposizione degli edifici.

Questa è la città iniziale, alla partenza delle incursioni.



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

Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione, facendo le prime battaglie, così che inizino subito a ricaricarsi.

È opportuno fare attenzione a sostituire le unità militari appena ferite, senza aspettare che muoiano, in modo da poterle poi utilizzare nuovamente. Si tenga presente che la prima caserma verrà costruita nello step 6, indicativamente la mattina del secondo giorno, e fino ad allora bisognerà combattere con le unità militare disponibili inizialmente.

È sufficiente per il momento utilizzare fare soltanto due o tre battaglie, immediatamente dopo, al più presto, si penserà alla costruzione della città.

All'inizio della prima incursione del campionato saranno disponibili 450.000 monete, 75.000 materiali e 500 schegge. Le schegge si conservano per tutto il campionato, le monete e i materiali si aggiornano a ogni incursione.

Considerato che la città avrà la forma di un rettangolo 3 x 5, si dovrà decidere subito su quale dei lati da 3 mettere le espansioni, scegliendo il lato con meno ostacoli totali.

Al momento si metteranno solo due espansioni, dal costo di 100 e 150 schegge (eliminando con poche schegge ulteriori gli eventuali ostacoli presenti), l'ulteriore espansione verranno messa successivamente utilizzando i beni.

La rimozione dei primi quattro ostacoli costa 10, 25, 50 e 75 schegge.

Quindi le schegge totali massime utilizzate, escludendo l'eventualità che si trovi più di un ostacolo per espansione, saranno 335 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 per gli ostacoli).

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

Mettere 2 espansioni su un lato da 3 (scegliendo quello che in totale nelle 3 espansioni ha meno ostacoli) 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, 25 il secondo, il terzo 50).







			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	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

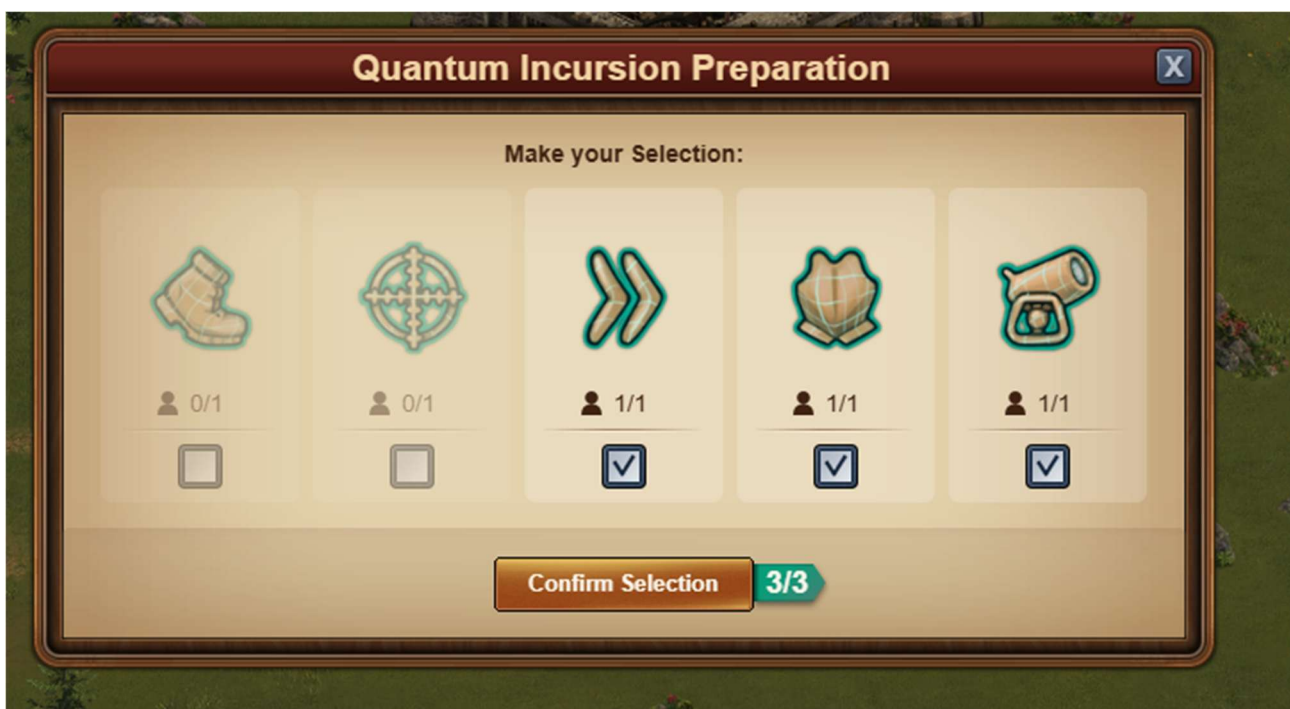
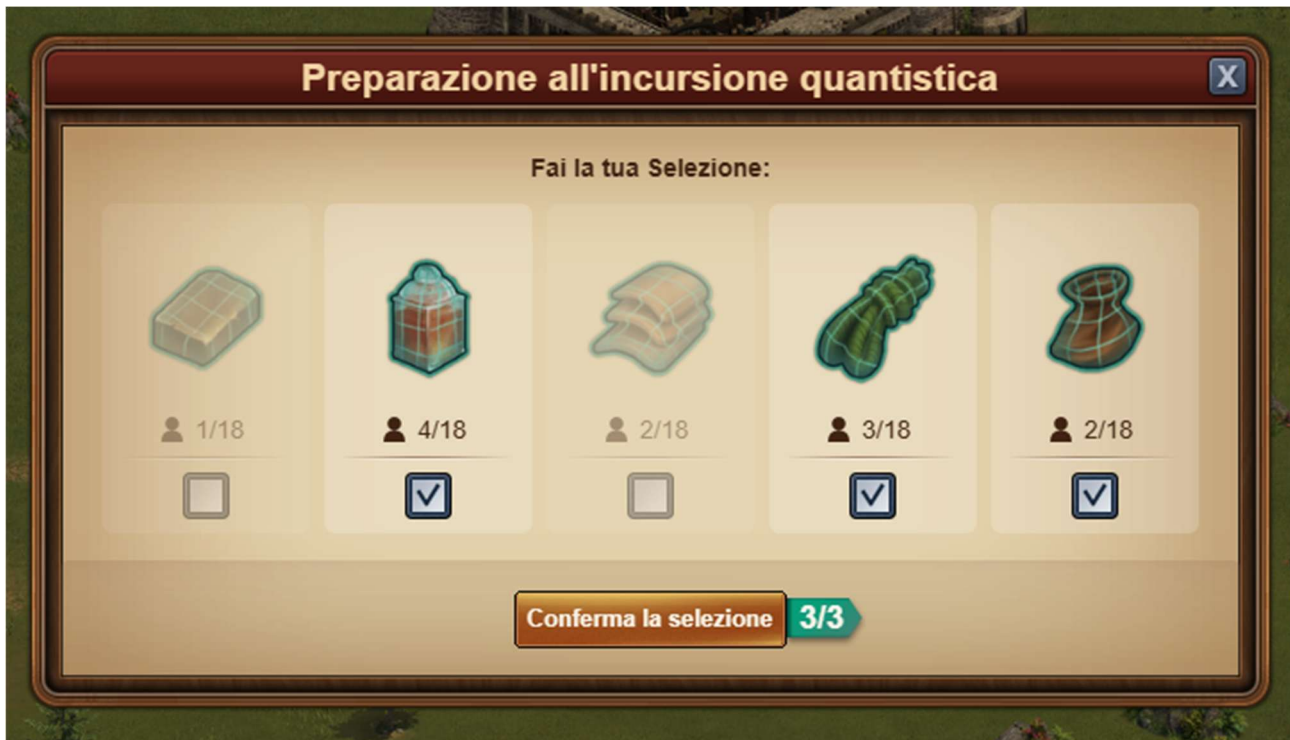
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 288.000 monete e 15.000 materiali.

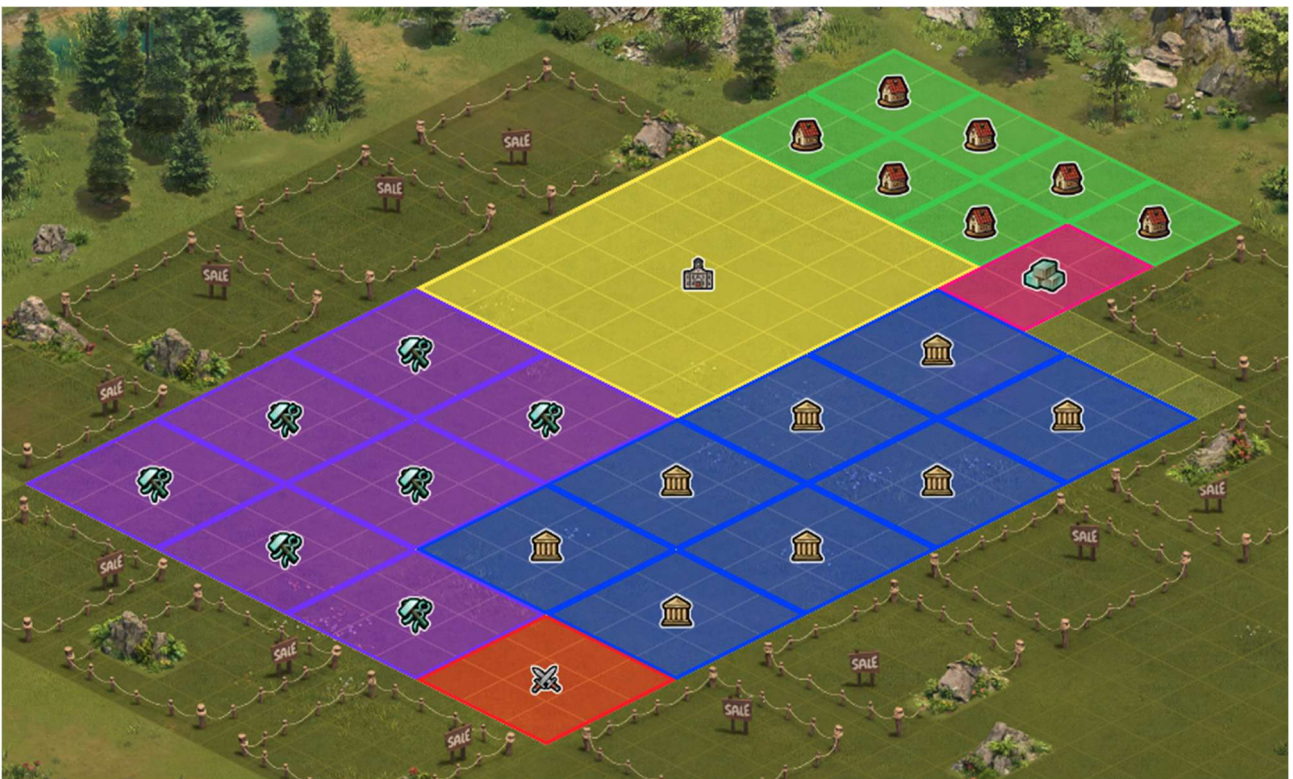
In questa fase iniziale possono essere costruiti solo i pochi edifici che non richiedono Leghe chrono.

Costruire 7 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), 8 Mercati (edifici culturali che danno euforia e alcune azioni per ciclo di ricarica), una Corderia (edificio per i beni, che ci permetterà di

mettere una espansione aggiuntiva o eventualmente di produrre beni per i nodi di donazioni; selezionare anche l'Apicoltore e la Fabbrica di Polvere da Sparo) e una Caserma fanteria corazzata o un Campo delle catapulte. In generale si preferisce la fanteria corazzata, in luogo delle catapulte, per giocatori con basso bonus militare ma va verificato meglio quale utilità militare sia opportuno utilizzare.

Selezionare unità veloci, pesanti e artiglieria).





			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	+7	7	131.250	0	105
Conceria	+7	7	0	126.000	105
Mercato	+8	8	0	0	0
Corderia	+1	1	0	0	0
Caserma fanteria corazzata	+1	1	0	0	0
	+24	39	181.250	176.000	225

superficie totale		224
superficie libera		4
popolazione		80
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Proseguire a combattere producendo, se necessario, ulteriori unità di fanteria corazzata o catapulte. Eventualmente fermarsi e aspettare che le unità ferite guariscano (un puntino rosso dei 10 puntini della barra diventa verde in meno di 15 minuti, l'unità con un solo puntino verde recupera totalmente in circa 2 ore).





Gli edifici per i beni richiedono un'ora per essere costruiti dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

Step 3 - GIOVEDÌ SERA

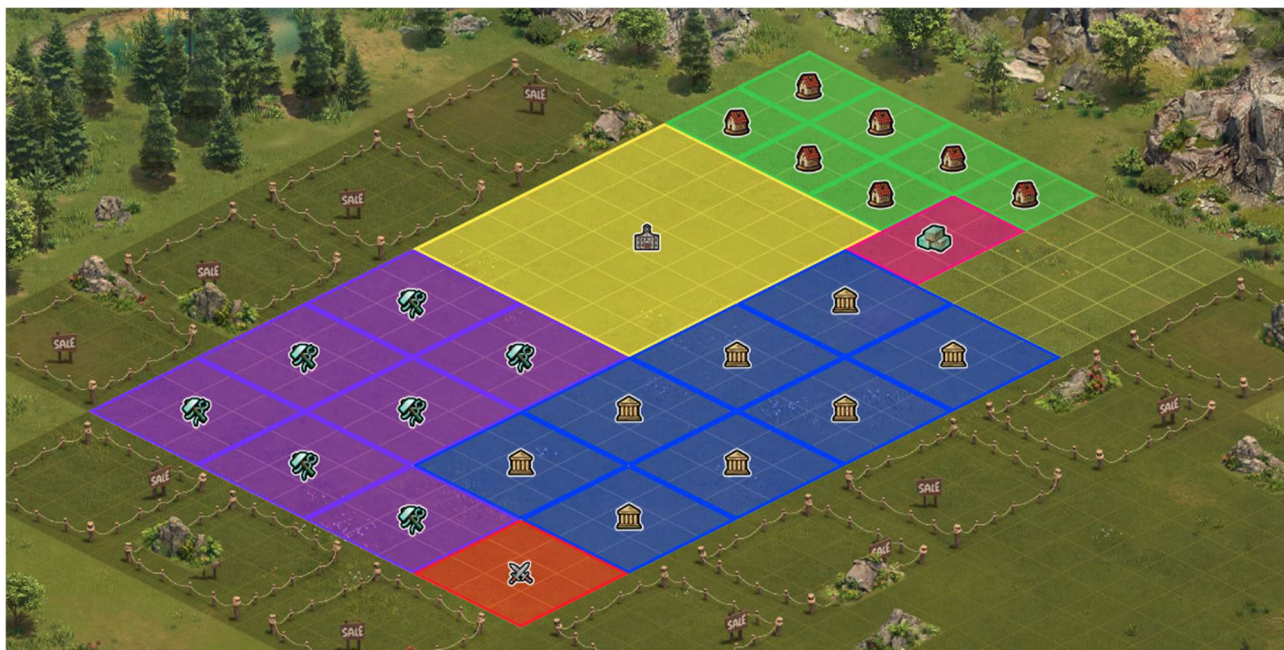
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 48.000 monete e 38.400 materiali.

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 accanto alle due messe con le schegge ed eliminare eventuali ostacoli con le schegge.





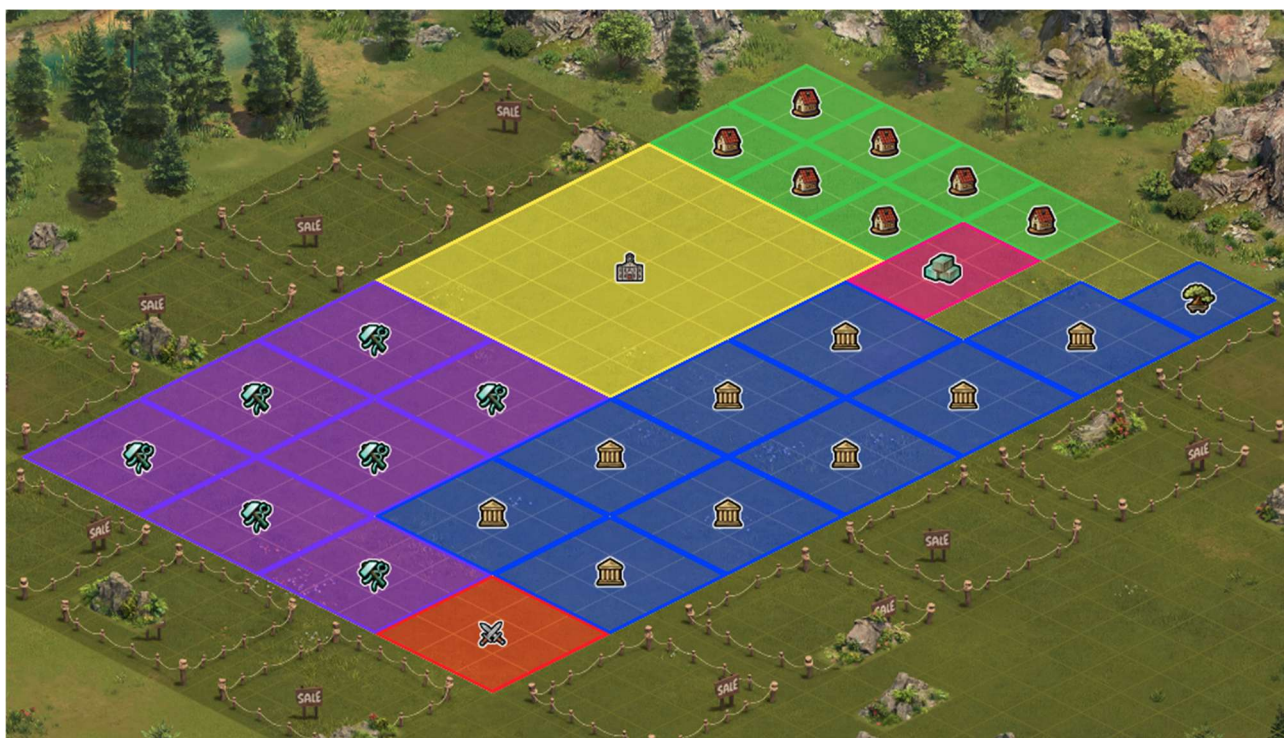
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		8	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Caserma fanteria corazzata		1	0	0	0
	+1	40	181.250	176.000	225

superficie totale		240
superficie libera		20
popolazione		80
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Step 4 - GIOVEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 112.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

Costruire un Mercato e una decorazione di Rovine della torre o di Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa. Si avrà un bonus militare del 45%.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato	+1	9	0	0	0
Rovine della Torre	+1	1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Caserma fanteria corazzata		1	0	0	0
	+2	42	181.250	176.000	225

superficie totale		240
superficie libera		7
popolazione		80
euforia fornita		1.100
euforia richiesta		490
euforia > 200%		120
bonus attacco		45,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 5 - VENERDÌ MATTINA

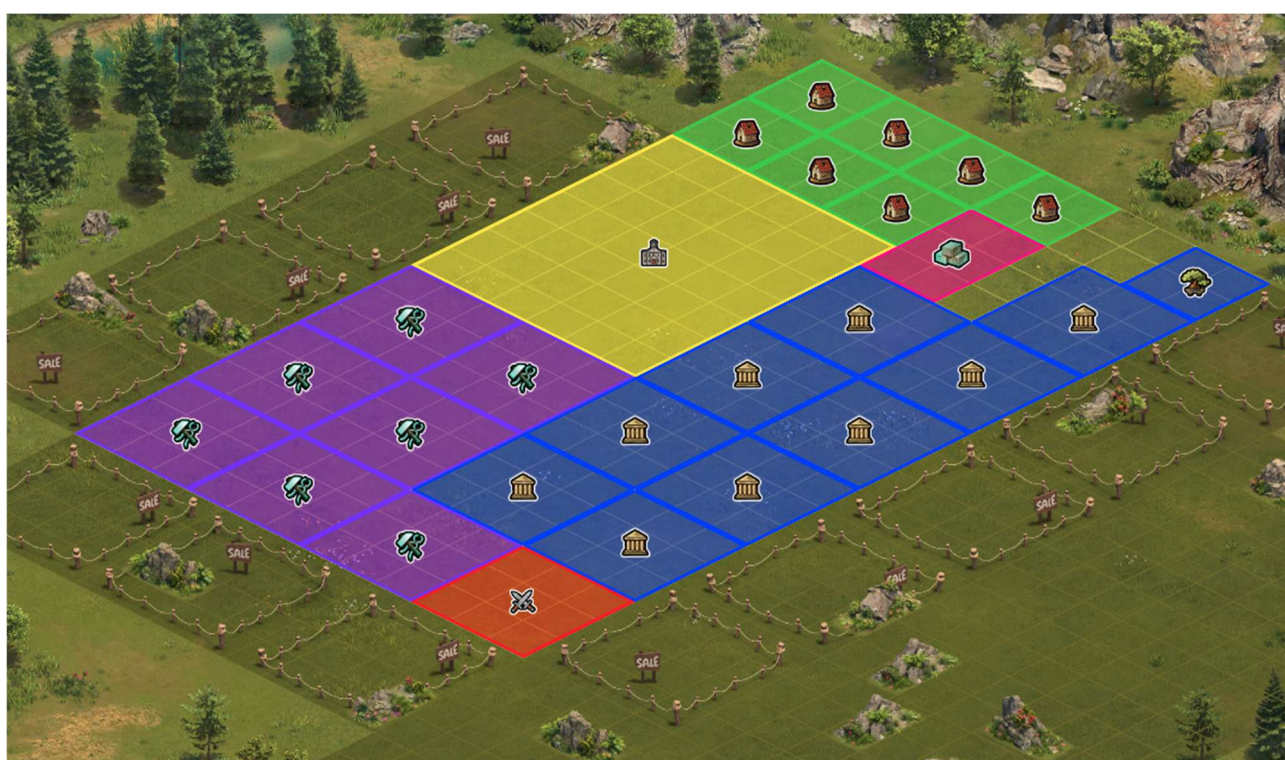
Venerdì mattina può essere il momento di mettere in città gli edifici limitati della durata di 10 giorni che danno bonus militare per le incursioni quantistiche, come il padiglione fromage liv. 2, la fontana eterea liv. 2 o il giardino di lillà liv. 2, in modo che dureranno per tutta l'incursione (e che saranno particolarmente importanti negli ultimi livelli).

Avanzare nella mappa quantistica il minimo necessario per non avere la barra delle azioni piena e attendere la produzione dei trabucchi per combattere ancora.

Per procedere con questo step devono essere disponibili 45.000 monete, 22.500 materiali e 200 leghe chrono (oltre le risorse per produrre unità militari).

Ora che abbiamo le leghe chrono disponibili e un minimo di bonus militare proviamo a rafforzare le truppe sostituendo la fanteria corazzata con i trabucchi.

Eliminare la Caserma fanteria corazzata o il Campo delle catapulte e costruire un Campo per trabucco.



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

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Rovine della Torre		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Caserma fanteria corazzata	-1	0	0	0	0
Campo per trabucco	+1	1	0	0	0
		42	181.250	176.000	225

superficie totale		240
superficie libera		7
popolazione		80
euforia fornita		1.100
euforia richiesta		490
euforia > 200%		120
bonus attacco		45,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Una volta costruito il Campo per trabucco si possono produrre 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.

Avanzare nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione.



A questo punto si dovrebbero avere risorse sufficienti per avanzare nella mappa utilizzando anche eventuali schegge in eccesso rimaste dall'incursione precedente e comprare punti azione.

Pur evitando di spendere le schegge in livelli troppo avanzati (si rischierebbe di sprecarle non avendo risorse sufficienti per produrre le unità militari necessarie per avanzare nella mappa), va però tenuto presente che più sale il livello e migliori sono i premi che si vincono nelle battaglie, per cui è opportuno rimandare il più possibile l'uso delle schegge, utilizzandole dove ancora si vince senza troppe difficoltà.

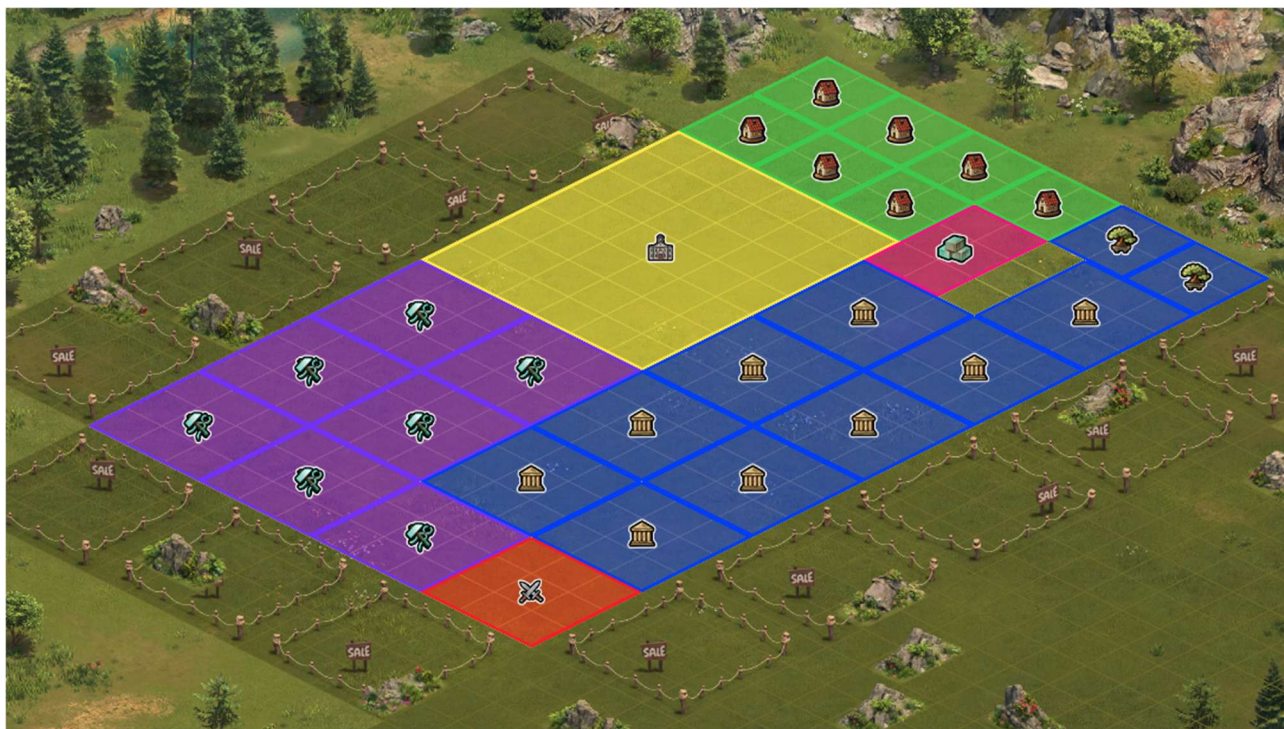
È importante che rimangano sempre 335 schegge per l'incursione successiva (se quella attuale non è l'ultima) e che si abbiano sufficienti risorse (in particolare unità militari) per utilizzare i punti azione acquistati.

Step 6 - VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

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





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Rovine della Torre	+1	2	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	43	181.250	176.000	225

superficie totale		240
superficie libera		3
popolazione		80
euforia fornita		1.075
euforia richiesta		490
euforia > 200%		95
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 7 — SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare la corderia e costruire una terza decorazione di Rovine della torre o di Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa. Si avrà un bonus militare del 135%.



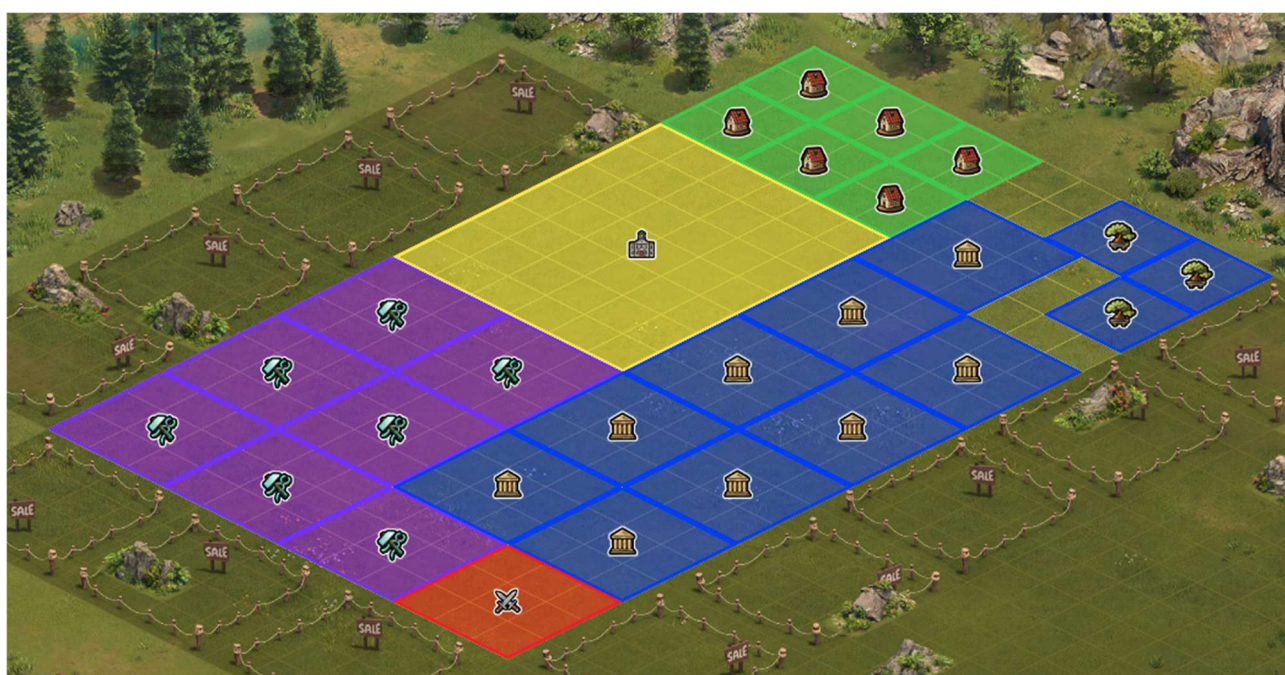
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Rovine della Torre	+1	3	0	0	0
Corderia	-1	0	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		43	181.250	176.000	225

superficie totale		240
superficie libera		5
popolazione		180
euforia fornita		1.050
euforia richiesta		490
euforia > 200%		70
bonus attacco		135,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 8 – SABATO 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		15	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-2	5	93.750	0	75
Casa in legno	+1	1	37.500	0	113
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Rovine della Torre		3	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	42	181.250	176.000	308

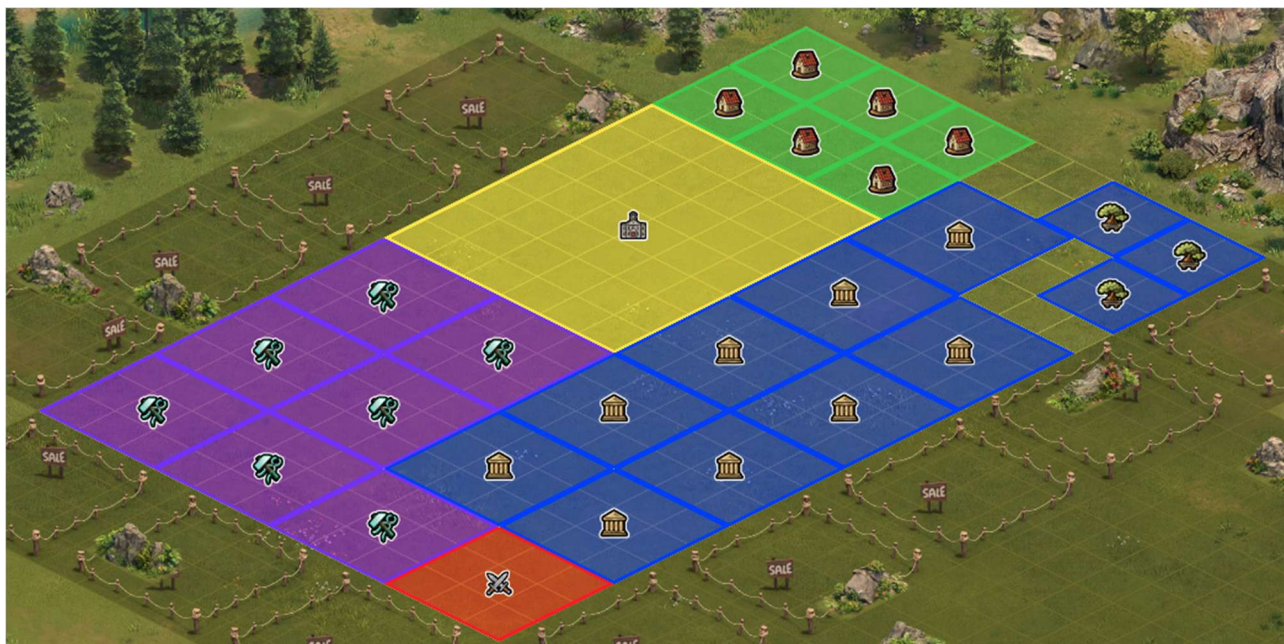
superficie totale		240
superficie libera		9
popolazione		150
euforia fornita		1.050
euforia richiesta		460
euforia > 200%		130
bonus attacco		135,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 9 – DOMENICA MATTINA

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 una Casa a più piani e costruire una seconda casa in legno.





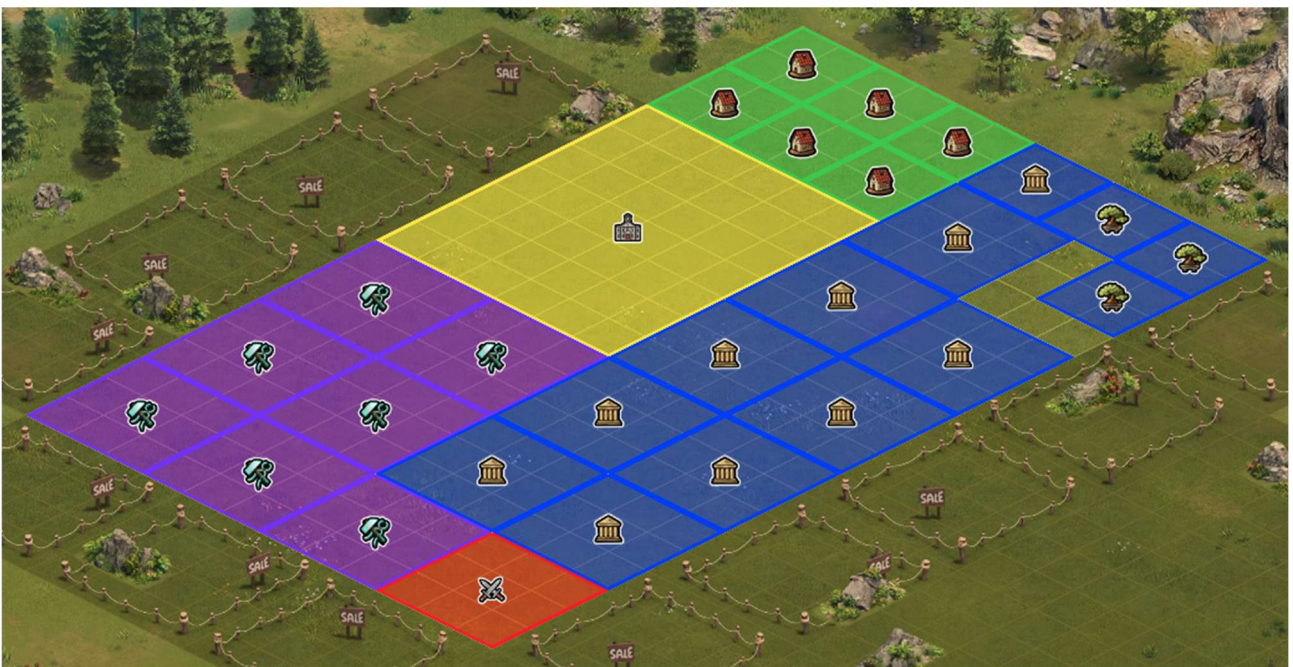
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	4	75.000	0	60
Casa in legno	+1	2	75.000	0	225
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Rovine della Torre		3	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		42	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		9
popolazione		190
euforia fornita		1.050
euforia richiesta		500
euforia > 200%		50
bonus attacco		135,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 10 – DOMENICA 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.

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



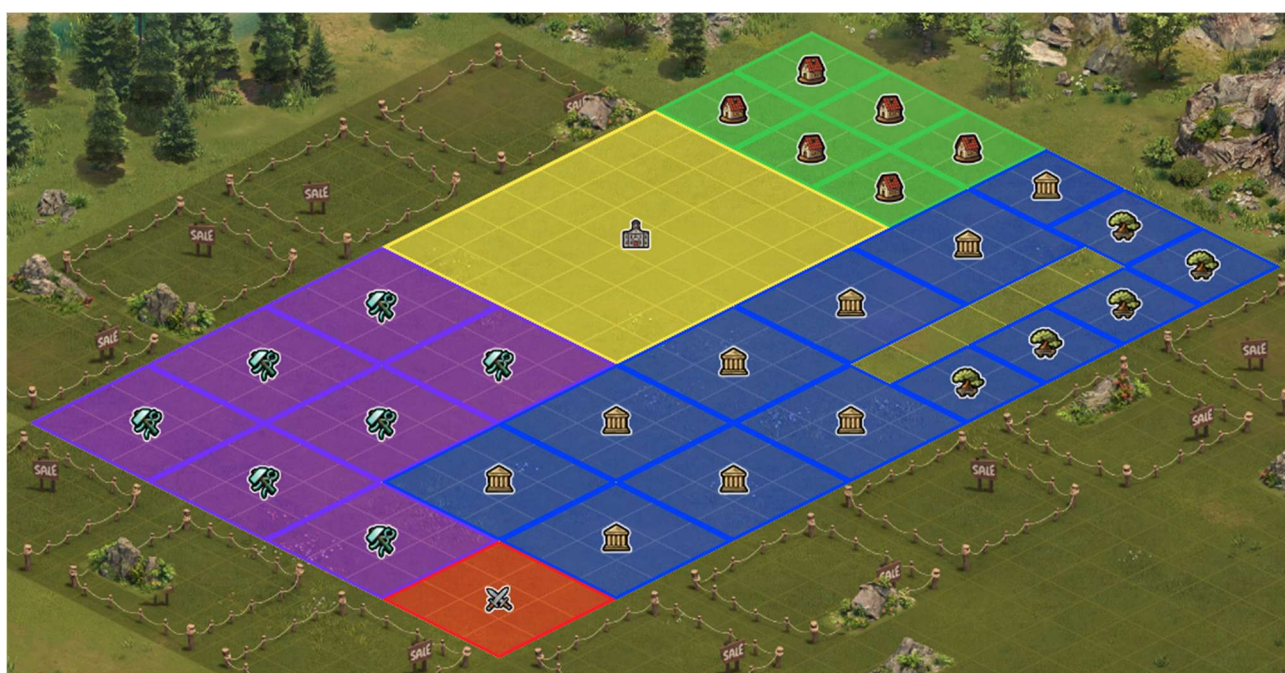
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato		9	0	0	0
Gogna	+1	1	0	0	0
Rovine della Torre		3	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	43	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		5
popolazione		190
euforia fornita		1.800
euforia richiesta		500
euforia > 200%		800
bonus attacco		135,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		650

Step 11 – 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.

Eliminare un Mercato e costruire 2 Rovine della torre o 2 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 5. Si avrà un bonus militare del 225%.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Rovine della Torre	+2	5	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	44	200.000	176.000	405

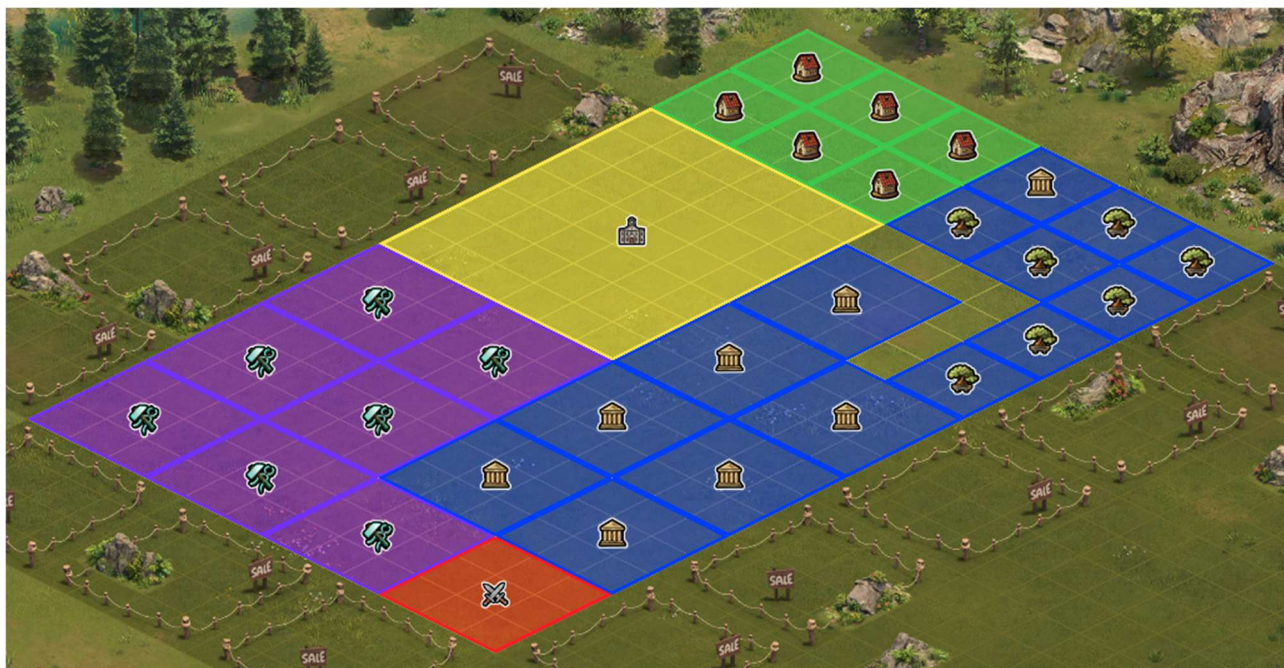
superficie totale		240
superficie libera		6
popolazione		190
euforia fornita		1.625
euforia richiesta		500
euforia > 200%		625
bonus attacco		225,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 12 – LUNEDÌ SERA

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.

Eliminare un Mercato e costruire 2 Rovine della torre o 2 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 7. Si avrà un bonus militare del 315%.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	7	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Rovine della Torre	+2	7	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	45	200.000	176.000	405

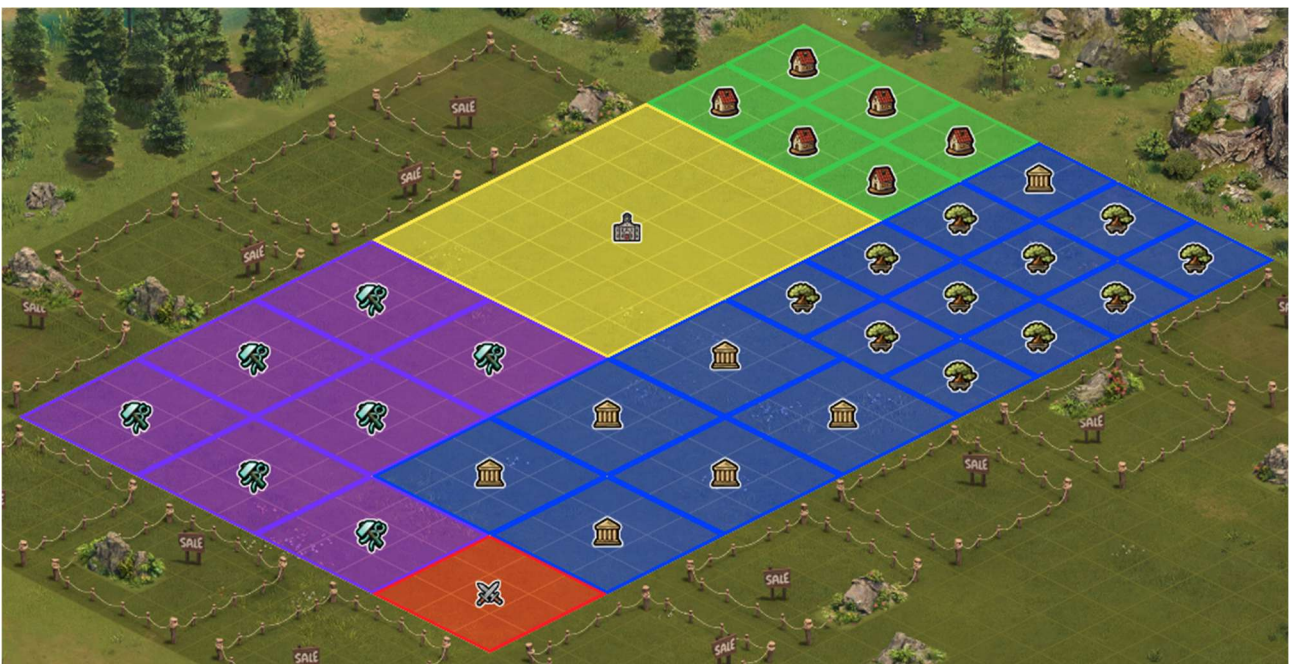
superficie totale		240
superficie libera		7
popolazione		190
euforia fornita		1.450
euforia richiesta		500
euforia > 200%		450
bonus attacco		315,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		550

Step 13 — MARTEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono per ogni decorazione che si costruisce.

Eliminare un Mercato e costruire 4 Rovine della torre o 4 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 11. Si avrà un bonus militare del 495%.

Probabilmente le risorse non basteranno e sarà necessario fare questo step in due volte.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	6	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Rovine della Torre	+4	11	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+3	48	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		0
popolazione		190
euforia fornita		1.225
euforia richiesta		500
euforia > 200%		225
bonus attacco		495,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		500

Step 14 – 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.

Eliminare un Mercato e costruire una seconda Gogna.

			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	5	0	0	0
Gogna	+1	2	0	0	0
Rovine della Torre		11	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		48	200.000	176.000	405

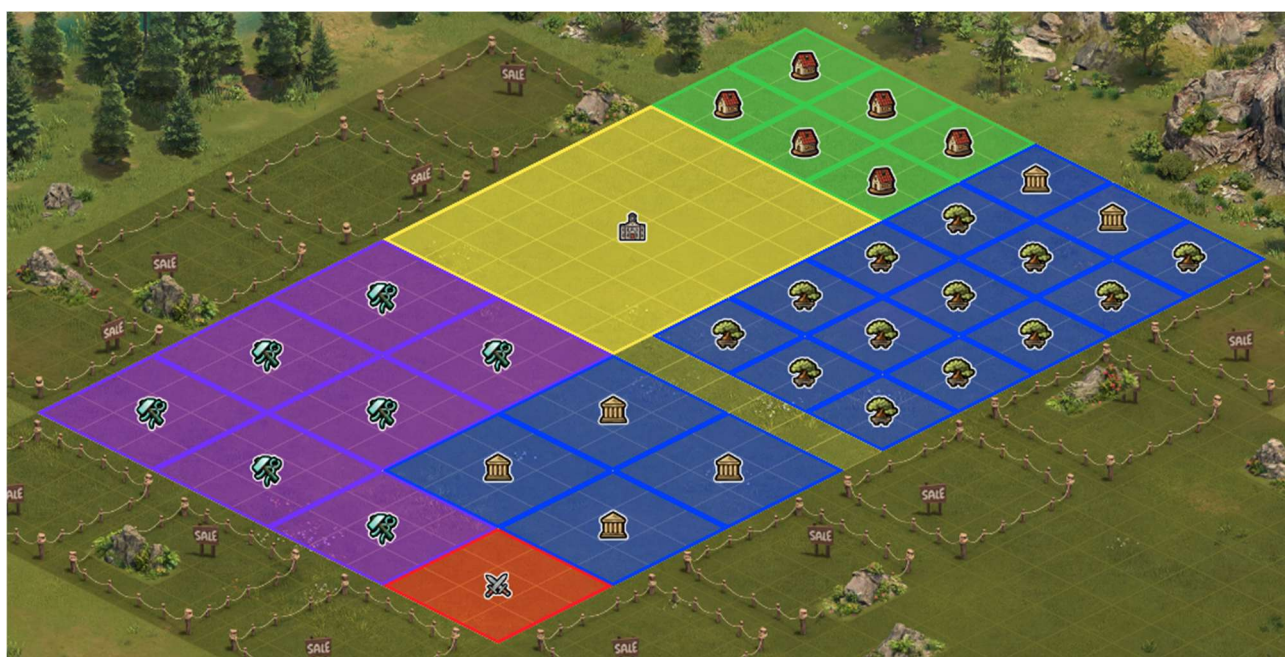
superficie totale		240
superficie libera		5
popolazione		190
euforia fornita		1.850
euforia richiesta		500
euforia > 200%		850
bonus attacco		495,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		650

Step 15 – MERCOLEDÌ SERA

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.

Eliminare 1 Mercato e costruire 2 Rovine della torre o 2 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 13. Si avrà un bonus militare del 585%.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	4	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+2	13	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	49	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		6
popolazione		190
euforia fornita		1.675
euforia richiesta		500
euforia > 200%		675
bonus attacco		585,00%
bonus difesa		0,00%

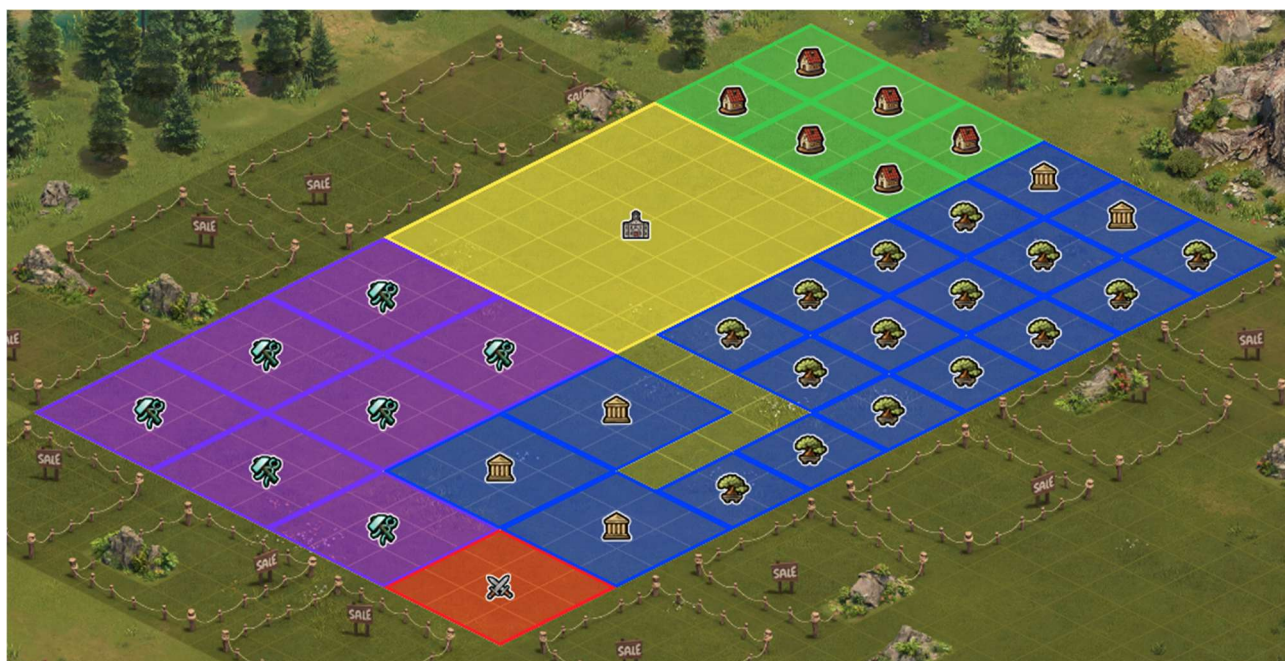
azioni per ricarica		600
---------------------	--	-----

Step 16 – GIOVEDÌ 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.

Eliminare un Mercato e costruire 2 Rovine della torre o 2 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 15. Si avrà un bonus militare del 675%.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Mercato	-1	3	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+2	15	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	50	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		7
popolazione		190
euforia fornita		1.500
euforia richiesta		500
euforia > 200%		500
bonus attacco		675,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		550

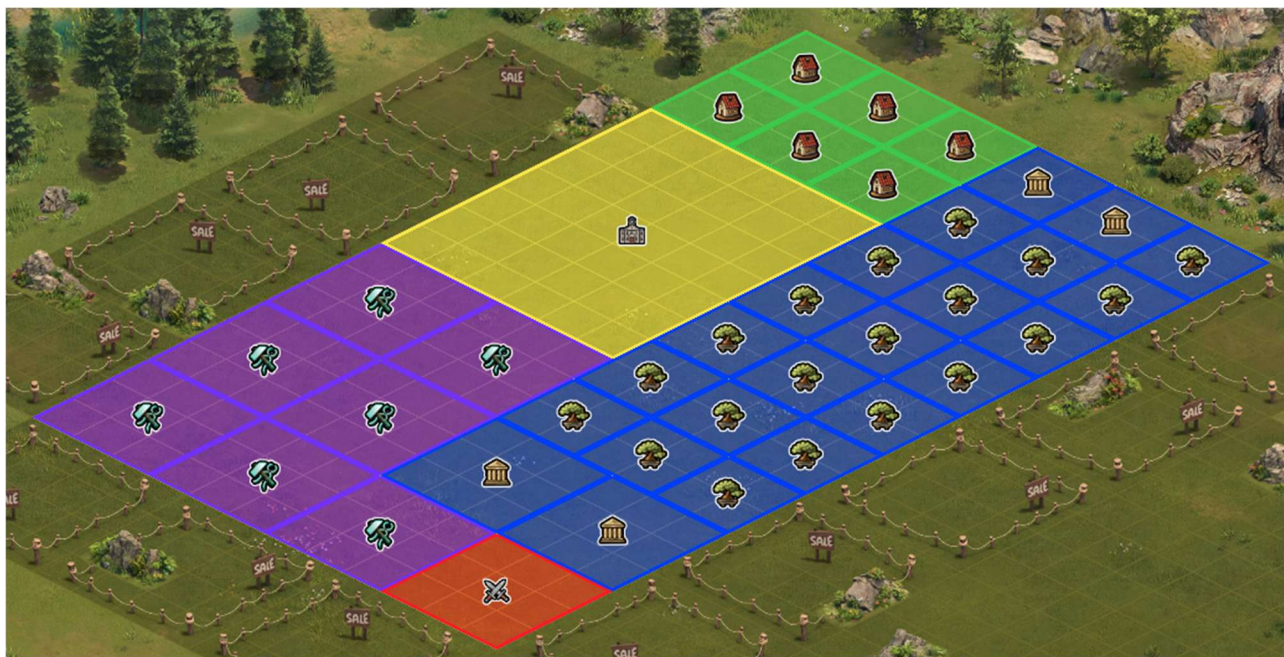
Step 17 – VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono per ogni decorazione che si costruisce.

Eliminare un Mercato e costruire 4 Rovine della torre o 4 Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 19. Si avrà un bonus militare dell'855%.

Probabilmente le risorse non basteranno e sarà necessario fare questo step in più volte.





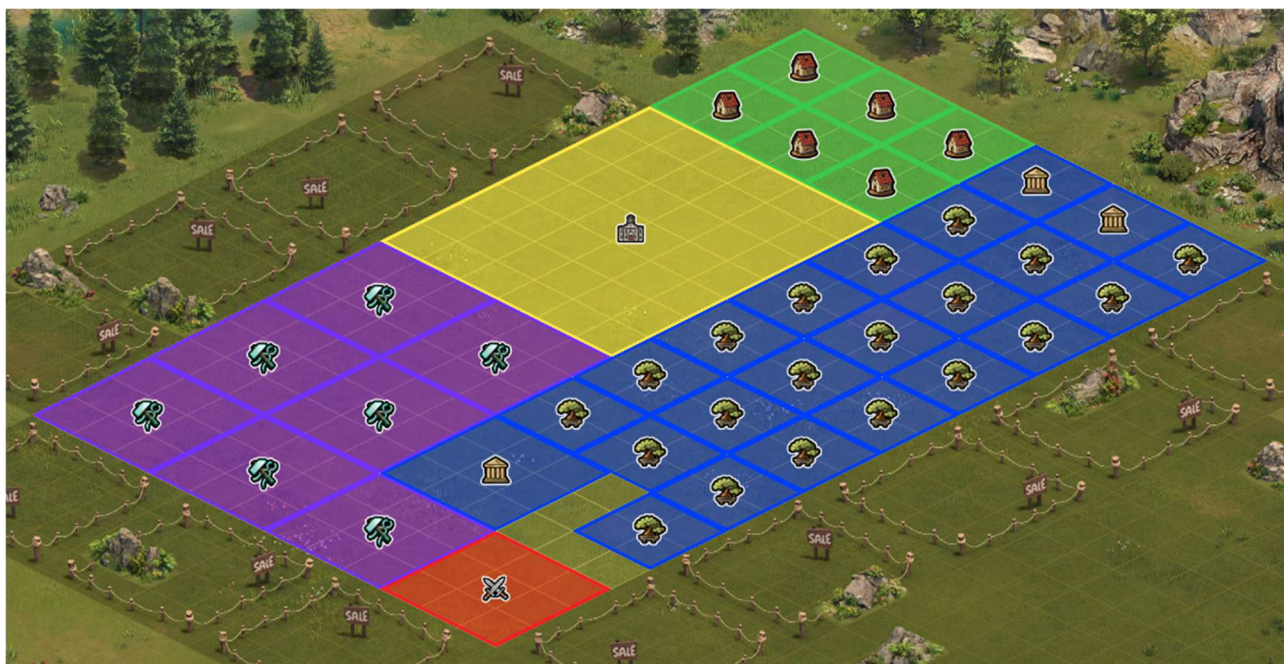
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato	-1	2	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+4	19	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+3	53	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		0
popolazione		190
euforia fornita		1.275
euforia richiesta		500
euforia > 200%		275
bonus attacco		855,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		500

Step 18 — VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare un Mercato e costruire una decorazione di Rovine della torre o di Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 20. Si avrà un bonus militare del 900%.



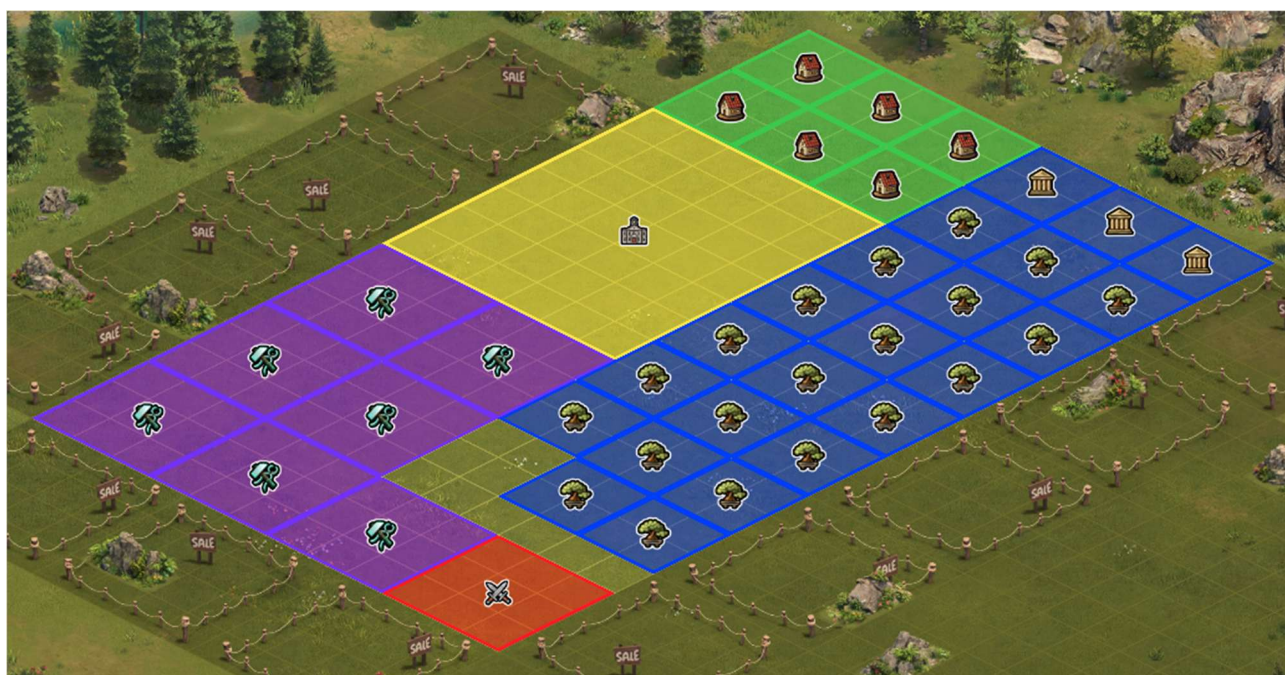
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato	-1	1	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+1	20	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		53	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		5
popolazione		190
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		500
euforia > 200%		125
bonus attacco		900,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 19 – 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.

Eliminare l'ultimo Mercato e costruire una terza Gogna.



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

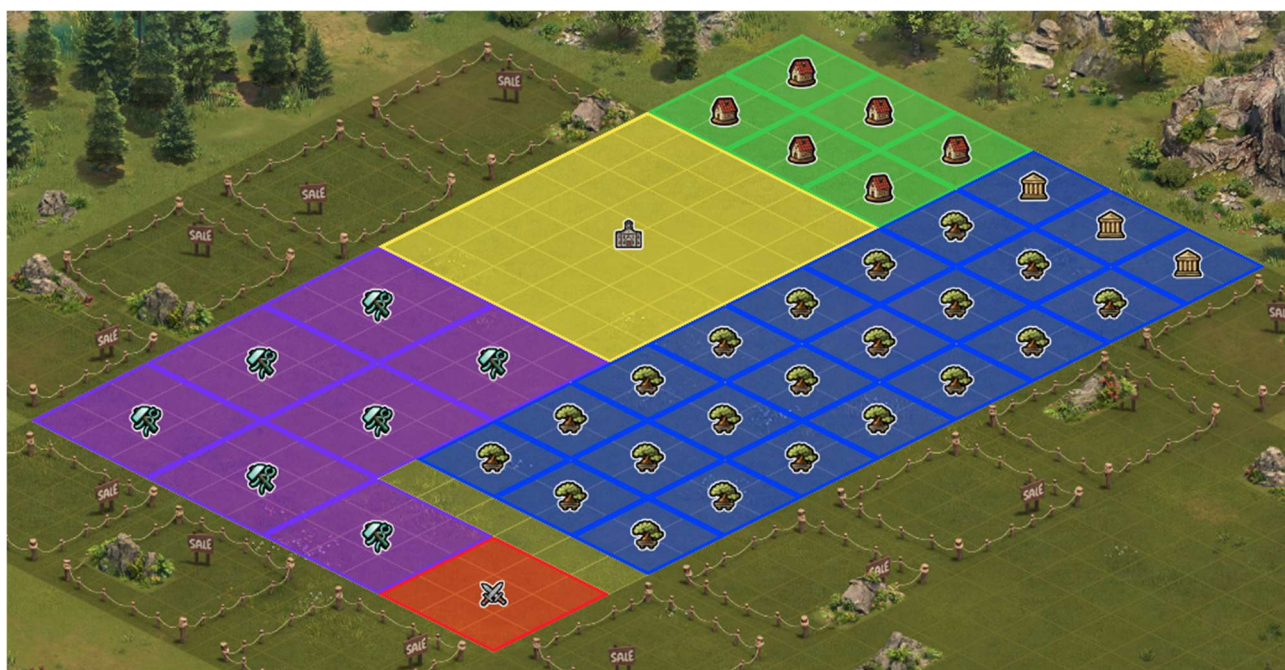
Casa a più piani		4	75.000	0	60
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		7	0	126.000	105
Mercato	-1	0	0	0	0
Gogna	+1	3	0	0	0
Rovine della Torre		20	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		53	200.000	176.000	405

superficie totale		240
superficie libera		10
popolazione		190
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		500
euforia > 200%		750
bonus attacco		900,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 20 – SABATO SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

Costruire una decorazione di Rovine della torre o di Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 21. Si avrà un bonus militare del 945%.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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		7	0	126.000	105
Gogna		3	0	0	0
Rovine della Torre	+1	21	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	54	200.000	176.000	405

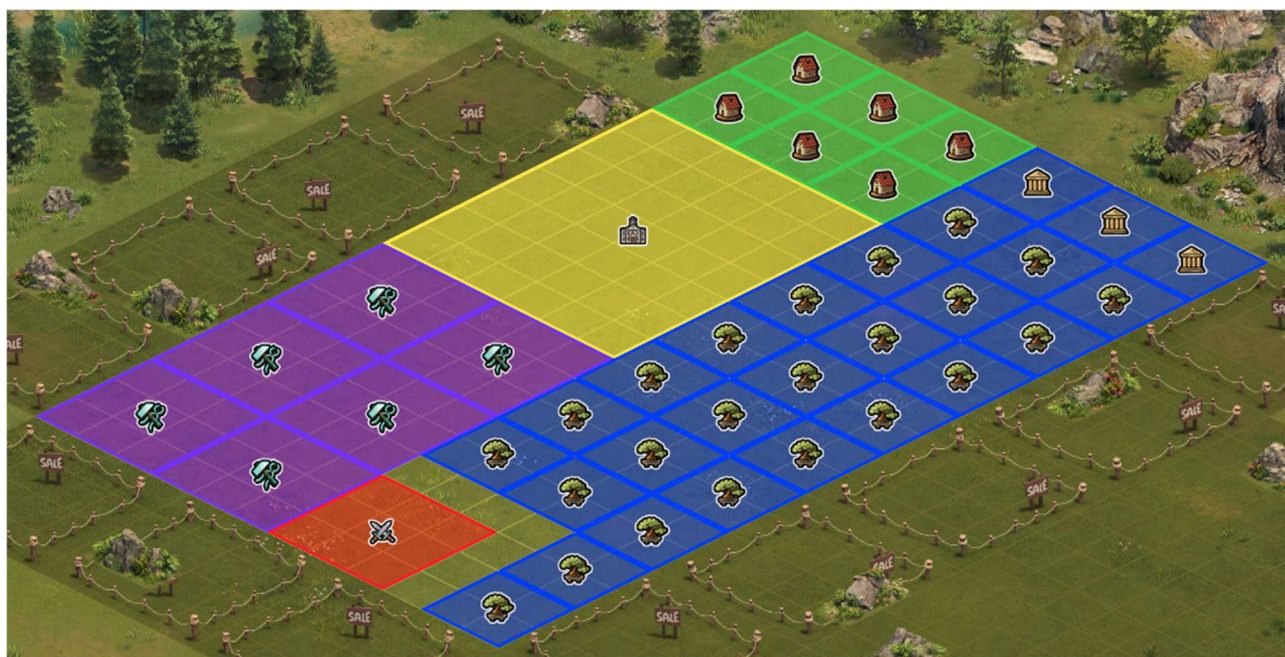
superficie totale		240
superficie libera		6
popolazione		190
euforia fornita		1.725
euforia richiesta		500
euforia > 200%		725
bonus attacco		945,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 21 – DOMENICA MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 100.000 monete, 75.000 materiali e 200 leghe chrono.

Eliminare una Conceria e costruire 2 Rovine della torre o Insiemi di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 23. Si avrà un bonus militare del 1035%.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		15	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	-1	6	0	108.000	90
Gogna		3	0	0	0
Rovine della Torre	+2	23	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	55	200.000	158.000	390

superficie totale		240
superficie libera		7
popolazione		220
euforia fornita		1.675
euforia richiesta		500
euforia > 200%		675
bonus attacco		1035,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Situazione finale

La città quantistica contiene 4 Case a più piani, 2 Case in legno, 6 Concerie, 3 Gogne, 23 Rovine della torre o Insiemi di alberi e un Campo per trabucco. Rimangono 7 caselline libere.

Ogni 10 ore la città produce 200.000 monete, 158.000 materiali e 390 Leghe chrono.

Il bonus militare aggiuntivo dato dalle decorazioni è del 1035% (per l'esercito d'attacco o di difesa secondo se sono state scelte le 12 Rovine della torre o gli Insiemi di alberi).

Tale bonus consente di combattere fino all'ultimo giorno delle incursioni.

Le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica sono 600.

Le incursioni volgono alla fine e ci si può fermare qui utilizzando le risorse per produrre le unità militari che consentono di andare avanti nella mappa quantistica.

Nelle avendo alcun bonus per le incursioni nella città principale e non avendo comprato azioni quantistiche con le schegge, domenica sera (a chiusura della guida, 12 ore prima del termine delle incursioni) ho superato i 4000 punti progresso.



#	Nome	Azioni	Progresso
1.	 Sandro2011	1.5M	4.320



Italiano	English
Municipio	Town Hall
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
Negozi 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

Italiano	English
Corderia	Ropery
Fabbrica di Polvere da Sparo	Gunpowder Manufactory
Area di tiro arciere a cavallo	Mounted Archer Range
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 per balestre	Longbow Archer Range
Caserma guardia imperiale	Imperial Guard Barracks
Campo dei cannoni	Cannon Camp
Caserma degli spadaccini	Great Sword Barracks