

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

Questo file in formato pdf può essere scaricato dal sito:

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

Nuovo insediamento iniziato nel server beta in data 12 novembre 2025 e in live il 26 novembre 2025.

Insedimento dei Pirati

Principi generali.....	2
Situazione Iniziale.....	6
Fase 0 – Mercato Nero.....	10
Step 0.0.1 - Missioni 1-2-3.....	10
Step 0.0.2 – Missioni 4-5.....	11
Step 0.0.3 – Missione 6.....	13
Fase 1 – Distilleria di Rum.....	20
Step 1.0.4.....	20
Step 1.0.5 - Espansione con i Pesci.....	22
Step 1.1.6 – Missione 7.....	24
Step 1.1.7 - Espansione con le Spezie.....	26
Step 1.2.8.....	28
Step 1.2.10 - Espansione con il Rum.....	30
Step 1.2.12 – 375 Diplomazia.....	33
Step 1.3.8.....	34
Step 1.3.11 - Espansione con il Cannoni.....	36
Step 1.3.12 – 375 Diplomazia.....	40
Step 1.4.12 – 375 Diplomazia.....	42
Fase 2 – Costruttore di Cannoni.....	44
Step 2.2.14 – Missione 8 - Piccoli capanni.....	44
Step 2.2.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi.....	46
Step 2.2.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum.....	47
Step 2.3.14 – Missione 8 - Piccoli capanni.....	51
Step 2.3.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi.....	52
Step 2.3.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum.....	54

Step 2.3.17 – Missione 11	55
Step 2.3.18 – 595 Diplomazia	57
Step 2.4.14 – Missione 8 - Piccoli capanni.....	59
Step 2.4.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi.....	61
Step 2.4.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum	62
Step 2.4.17 – Missione 11	64
Step 2.4.18 – 595 Diplomazia	66
Fase 3 – Ultime ricerche	68
Step 3.3.21 – Missione 12 - Brigantini.....	68
Step 3.3.22 – Missione 13 – Costruttore di Cannoni.....	70
Step 3.4.21 – Missione 12 - Brigantini.....	74
Step 3.4.22 – Missione 13 – Costruttore di Cannoni.....	76
Step 3.4.23 – Missione 14 – 1000 diplomazia	80
Step 3.5.23 – Espansione - 1000 diplomazia	84
Fase 4 – Fine dell’Insediamiento	88
Step 4.4.24 – Missione 15 - Baracca.....	88
Step 4.4.25 – Missione 16 – Galeone Blackwater	90
Step 4.4.26 – Missione 17 – Grande Molo	92
Step 4.4.27.....	94
Step 4.4.28.....	96
Step 4.4.29 – Missione 18	99
Step 4.5.24 – Missione 15 - Baracca.....	101
Step 4.5.25 – Missione 16 - Galeone Blackwater	103
Step 4.5.26 – Missione 17 - Grande molo	105
Step 4.5.27.....	107
Step 4.5.28.....	111
Step 4.5.29 – Missione 18	113
Step Finale – Terminare l’insediamento.....	114
Missioni:	116

Principi generali

Per portare avanti l’insediamento bisogna sbloccare tutte le tecnologie elencate nel Palazzo dei Pirati.

Per ognuna servono dei beni e della diplomazia.

Mettere per prime le espansioni che costano 10 beni e non mettere quelle che richiedono beni successivi finché non sono state messe tutte quelle che costano 10 beni dei beni precedenti (altrimenti aumentano troppo i costi).

Espansioni iniziali: 5	Costo			
	Pesci	Spezie	Rum	Cannoni
1	10	10	10	10
2	20	10	10	10
3	40	20	10	10
4	60	40	20	10
5	90	60	40	20
6	99	90	60	40
7	107	99	90	60
8	115	107	99	90
9	123	115	10	99
10	131	123	115	107



Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	40
	20
	10
	10

1/1

Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	60
	40
	20
	10

1/1

Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	90
	60
	40
	20

1/1

Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	99
	90
	60
	40

1/1

Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	107
	99
	90
	60

1/1

Espansione



Scegli un Bene Insegiamento per pagare questa espansione.

	115
	107
	99
	90

1/1



I numeri tra parentesi sono indicativi, possono variare con i beni richiesti, con le espansioni messe e con la posizione degli ostacoli e riportano il numero totale di edifici da raggiungere, compresi quelli già costruiti.

Es. “Costruire Posti dell’Amaca (13) e Piccole Imbarcazioni (5)” significa che bisogna costruire Posti dell’Amaca e Piccole Imbarcazioni arrivando indicativamente ad averne rispettivamente 13 e 5. In alcuni casi potrebbe anche significare che in realtà si devono eliminare e non costruire alcuni Posti dell’Amaca e Piccole Imbarcazioni.

Negli schemi la voce “superficie libera” comprende anche le caselle occupate da ostacoli.

Situazione Iniziale





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
	6	200	0

superficie totale	80
superficie libera	56
popolazione	0
eccedenza dobloni	200
diplomazia	0



Questa guida è divisa in 5 fasi, sulla base delle tecnologie sbloccate:

- Fase 0, fino allo sblocco del Mercato Nero
- Fase 1, Fino allo sblocco della Distilleria di Rum
- Fase 2, fino allo sblocco del Costruttore di Cannoni
- Fase 3, fino allo sblocco di tutte le ricerche
- Fase 4, fino al termine dell'insediamento

Nella guida vengono presentati step successivi, ma il percorso da seguire può essere differente in ogni insediamento secondo i beni disponibili per le espansioni, che possono essere diversi secondo i premi vinti nel gioco del Mercato nero. Seguire sempre le indicazioni date e solo in assenza di diverse indicazioni proseguire con lo step subito successivo.

Ogni step è indicato da un codice formato da 3 numeri. Il primo numero identifica la fase secondo quanto detto sopra; il secondo numero indica il numero di espansioni messe, in aggiunta alle 5 iniziali; il terzo numero indica l'avanzamento nelle missioni e nelle ricerche.

Questo significa che ad esempio gli step 2.2.14, 2.3.14 e 2.4.14 corrispondono allo stesso avanzamento nell'insediamento (costruzione di 2 Piccoli capanni), ma con un numero diverso di espansioni.

Fase 0 – Mercato Nero

In questa prima fase si punterà a sbloccare al più presto il Mercato Nero (si sblocca con la missione n. 6) e non si metteranno espansioni.

Step 0.0.1 - Missioni 1-2-3

Costruisci 6 Posti dell'Amaca – mis. 1.

Costruisci 4 Moli Piccoli – mis. 2

Costruisci 1 Pescatore – mis. 3





Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Molo Piccolo	4	0	
Pescatore	1	0	2.000
	17	1.748	2.000

superficie totale	80
superficie libera	16
popolazione	72
eccedenza doblons	-252
diplomazia	32

Step 0.0.2 – Missioni 4-5

Raccogli 10 pesci - mis. 4.

Sblocca la Piccola Imbarcazione.

Costruisci 4 Piccole Imbarcazioni (richiedono popolazione, ma hanno la stessa superficie e una produzione di dobloni molto più efficiente dei Posti dell'Amaca) – mis. 5.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
	21	7.748	2.000

superficie totale	80
superficie libera	0
popolazione	4
eccedenza doblons	5.748
diplomazia	160

Per quanto possibile raccogliere ogni ora i doblons delle Piccole Imbarcazioni (la produzione in 10 ore indicata nei prospetti è calcolata considerando 10 raccolte da un'ora).

Negli schemi viene riportato il confronto tra la produzione di doblons e i doblons necessari per produrre i beni con le fabbriche costruite. Il calcolo dei doblons prodotti viene fatto considerando la produzione ogni 10 ore ma con la raccolta ogni ora. Quando i doblons disponibili diventano abbondanti (indicativamente quando si costruiscono i brigantini) si potrà iniziare a raccogliere ogni 10 ore o, in alternativa, si potranno mettere meno edifici che producono doblons e più edifici di produzione.

Step 0.0.3 – Missione 6

Quando hai disponibili sufficienti pesci sblocca il Mercato della Spezie (aspetta eventualmente la costruzione delle Piccole Imbarcazioni per disporre della diplomazia necessaria).

Elimina Una Piccola Imbarcazione (3) e il Pescatore e costruisci un Posto dell'Amaca e un Mercato delle Spezie - mis. 6.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	21	6.506	2.000

superficie totale	80
superficie libera	3
popolazione	30
eccedenza dobloni	4.506
diplomazia	128

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione o conservalo per quando necessario.

Completata la missione 6 si avrà accesso al Mercato Nero.

Insediamiento: Pirati

Le rotte delle spezie

Sfrenato! È tempo di mettere in moto quel mercato delle spezie!
Fai circolare quelle spezie esotiche: nei porti giusti valgono...



Raccogli 10 Spezie

0 / 10



Premio



30 Punti Forge

Ben fatto! Hai portato a termine le
prime 6 missioni.



Raccogli



Insedimento

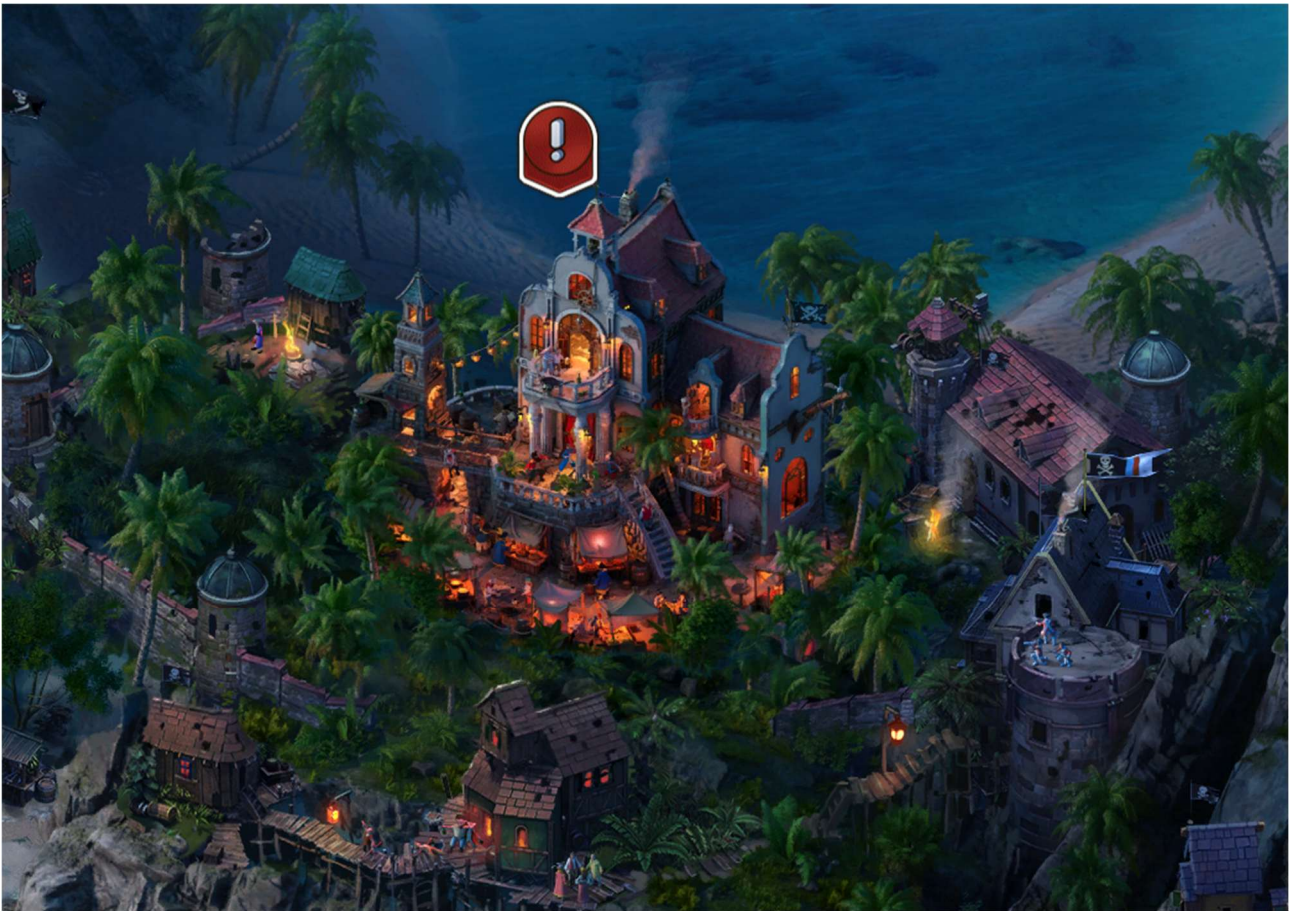
Funz. sbloccata!



Mercato nero

Hai ottenuto questa ricompensa!
Ti fa entrare nel Mercato Nero

OK



Utilizzare tutti i giorni il gioco dei dadi per ottenere beni dell'insediamento.

Mercato nero

Una volta al giorno, ogni slot vuoto riceverà un nuovo gioco casuale.

Nuovi giochi in:  23:58:10 h  150  -50%

Giochi Attuali:

		
1-15	1-15	1-15

Gioca	Gioca	Gioca
Scarta	Scarta	Scarta

OK

Minigioco Dadi Pirati

Lancia i dadi una volta per iniziare il gioco.



3/3 Lancia i dadi

Cinque dello stes	Quattro dello ste	Scala maggiore
		
15 	12 	9 
Full House	Tre dello stesso 1	Scala minore
		
7 	5 	4 
Doppia coppia	Un paio	Runt
		
3 	2 	1 

Riscatta



Se hai già disponibili 10 pesci dalla produzione o dal Mercato Nero passa allo step 1.0.5 altrimenti vai allo step 1.0.4.

Fase 1 – Distilleria di Rum

In questa fase dobbiamo arrivare a sbloccare fino alla Distilleria di Rum.

Step 1.0.4

Abbiamo costruito il Mercato delle Spezie per poter sbloccare il Mercato Nero ma, considerato che la priorità successiva è mettere l'espansione da 10 pesci, se non abbiamo già disponibili i 10 pesci possiamo eliminare subito il Mercato delle Spezie (senza aspettarne la costruzione) e mettere nuovamente il Pescatore.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	0	0	0
	21	6.506	2.000

superficie totale	80
superficie libera	0
popolazione	39
eccedenza doblons	4.506
diplomazia	128

Quando si hanno disponibili 10 Pesci per la prima espansione aggiuntiva passare allo step 1.0.5.

Step 1.0.5 - Espansione con i Pesci

Costruire l'espansione con i 10 Pesci.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	6	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
	22	6.506	2.000

superficie totale	96
superficie libera	16
popolazione	39
eccedenza doblons	4.506
diplomazia	128

Passare allo step 1.1.6.

Step 1.1.6 – Missione 7

Se si hanno disponibili 10 Spezie per la seconda espansione aggiuntiva passare allo step 1.1.7 - mis. 7.

Eliminare se necessario del Moli Piccoli (3) e costruire Posti dell'Amaca (8 o 9), Piccole Imbarcazioni (3) e produzioni (2) tenendo presente che la priorità è ottenere le Spezie per poter mettere l'espansione e poi produrre beni in vista dello sblocco fino alla Distilleria di Rum.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	6	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	9	2.322	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	24	7.022	4.000

superficie totale	96
superficie libera	0
popolazione	30
eccedenza dobloni	3.022
diplomazia	120

Quando si hanno disponibili 10 Spezie per la seconda espansione aggiuntiva passare allo step 1.1.7 - mis. 7.

Step 1.1.7 - Espansione con le Spezie

Costruire l'espansione con 10 Spezie.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	9	2.322	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	25	7.022	4.000

superficie totale	112
superficie libera	16
popolazione	30
eccedenza doblons	3.022
diplomazia	120

Se sono disponibili 10 Rum costruire l'espansione e andare allo step 1.3.8, altrimenti proseguire con lo step 1.2.8.

Step 1.2.8

Costruire Posti dell'Amaca (10 o 11), Piccole Imbarcazioni (4 o 5) e produzioni (2) per sbloccare fino alla Distilleria di Rum.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	10	2.580	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	27	8.780	4.000

superficie totale	112
superficie libera	8
popolazione	31
eccedenza dobloni	4.780
diplomazia	152

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Rum per la terza espansione aggiuntiva passare allo step 1.2.10.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 1.2.12.

Step 1.2.10 - Espansione con il Rum

Costruire l'espansione aggiuntiva con 10 Rum.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
----------	--------	---------------------------------------	---

ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	10	2.580	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	28	8.780	4.000

superficie totale	128
superficie libera	24
popolazione	31
eccedenza dobloni	4.780
diplomazia	152

Se si hanno disponibili 10 Cannoni per l'espansione aggiuntiva passare allo step 1.3.11.

Costruire Posti dell'Amaca (12) e Piccole Imbarcazioni (6).

Edificio	numero	produzione dobloni ogni 10 ore	necessità dobloni ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	12	3.096	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	32	12.296	4.000

superficie totale	128
superficie libera	8
popolazione	33
eccedenza dobloni	8.296
diplomazia	216

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Cannoni per la quarta espansione aggiuntiva passare allo step 1.3.11.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 1.2.12.

Step 1.2.12 – 375 Diplomazia

Elimina produzioni (0) e Posti dell'Amaca (9) e costruisci Piccole Imbarcazioni (9) e Moli Piccoli (11) per ottenere 375 diplomazia.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	9	2.322	
Molo Piccolo	11	0	
Piccola Imbarcazione	9	13.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	37	16.022	0

superficie totale	112
superficie libera	5
popolazione	9
eccedenza dobloni	16.022
diplomazia	376

Sbloccare fino alla Distilleria di Rum.

Vai allo step 2.2.14.

Step 1.3.8

Costruire Posti dell'Amaca (11 o 12), Piccole Imbarcazioni (3 o 4) e produzioni (3) per sbloccare fino alla Distilleria di Rum.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	11	2.838	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	2	0	4.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	30	9.038	6.000

superficie totale	128
superficie libera	8
popolazione	13
eccedenza dobloni	3.038
diplomazia	152

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Cannoni per la quarta espansione aggiuntiva passare allo step 1.3.11.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 1.3.12.

Step 1.3.11 - Espansione con il Cannoni

Costruire l'espansione aggiuntiva con 10 Cannoni.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	33	11.054	4.000

superficie totale	144
superficie libera	24
popolazione	68
eccedenza doblons	7.054
diplomazia	184

Utilizzare l'espansione per produzioni (3) per sbloccare fino alla Distilleria di Rum, Posti dell'Amaca (12, 13 o 14) ed eventualmente Piccole Imbarcazioni (5 o 6).





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Pescatore	2	0	4.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	34	11.054	6.000

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	32
eccedenza dobloni	5.054
diplomazia	184

Quando hai i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum vai allo step 1.4.12.

Step 1.3.12 – 375 Diplomazia

Elimina produzioni (0) e costruisci Piccole Imbarcazioni (11) per ottenere 375 diplomazia (sono considerati 3 Moli Piccoli).





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	11	16.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	36	20.054	0

superficie totale	128
superficie libera	5
popolazione	47
eccedenza dobloni	20.054
diplomazia	376

Sbloccare fino alla Distilleria di Rum.

Vai allo step 2.3.14

Step 1.4.12 – 375 Diplomazia

Elimina produzioni (0) e costruisci Posti dell'Amaca (13) Piccole Imbarcazioni (11) e Moli Piccoli (3) per ottenere 375 diplomazia.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	11	16.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	37	20.054	0

superficie totale	144
superficie libera	21
popolazione	47
eccedenza doblons	20.054
diplomazia	376

In alternativa elimina produzioni (0) e costruisci Posti dell'Amaca (12), Piccole Imbarcazioni (12) e Moli Piccoli (0)]

Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	12	3.096	
Molo Piccolo	0	0	
Piccola Imbarcazione	12	18.000	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	34	21.296	0

superficie totale	144
superficie libera	24
popolazione	12
eccedenza doblons	21.296
diplomazia	384

Sbloccare fino alla Distilleria di Rum.

Vai allo step 2.4.14.

Fase 2 – Costruttore di Cannoni

In questa fase dobbiamo arrivare a sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.

Step 2.2.14 – Missione 8 - Piccoli capanni

Eliminare Piccole Imbarcazioni (6), Posti dell'Amaca (8) e Moli Piccoli (3) e costruire 2 Piccoli capanni (2) – mis. 8.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	27	12.350	0

superficie totale	112
superficie libera	11
popolazione	166
eccedenza dobloni	12.350
diplomazia	216

Vai allo step 2.2.15.

Step 2.2.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi

Costruire 2 Moli lunghi o 2 Moli Larghi (se necessario eliminare un Posto dell'Amaca o dei Moli piccoli) – mis. 9.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	0	0	
Molo Largo	2	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
	29	12.350	0

superficie totale	112
superficie libera	5
popolazione	166
eccedenza doblons	12.350
diplomazia	312

Vai allo step 2.2.16.

Step 2.2.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum

Quando sono pronti i Piccoli Capanni elimina Piccole Imbarcazioni (5), Posti dell'Amaca (6) eventuali Moli Piccoli, Lunghi, Larghi e costruire una Distilleria di Rum – mis. 10.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	

Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	25	10.334	2.000

superficie totale	112
superficie libera	8
popolazione	120
eccedenza dobloni	8.334
diplomazia	184

Produci 10 Rum e metti l'espansione da 10 Rum.





Edificio	numero	produzione dobloni ogni 10 ore	necessità dobloni ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	26	10.334	2.000

superficie totale	128
superficie libera	24
popolazione	120
eccedenza dobloni	8.334
diplomazia	184

Se hai 10 Cannoni costruisci l'espansione da 10 Cannoni e vai allo step 2.4.17, altrimenti vai allo step 2.3.17.

Step 2.3.14 – Missione 8 - Piccoli capanni

Eliminare Piccole Imbarcazioni (9) e Posti dell'Amaca (10) e costruire 2 Piccoli capanni (2) – mis. 8.



Edificio	numero	produzione dobloni ogni 10 ore	necessità dobloni ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	10	2.580	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	9	13.500	
	33	17.366	0

superficie totale	128
superficie libera	7
popolazione	151
eccedenza dobloni	17.366
diplomazia	312

Step 2.3.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi

Aspettando, se necessario, la costruzione dei Piccoli capanni per avere la popolazione necessaria, eliminare Posti dell'Amaca (8 o 9) e costruire 2 Moli lunghi/Moli Larghi – mis. 9.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	2	0	
Piccola Imbarcazione	9	13.500	
	33	16.850	0

superficie totale	128
superficie libera	9
popolazione	115
eccedenza dobloni	16.850
diplomazia	408

Step 2.3.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum

Quando è disponibile la popolazione dei Piccoli capanni, eliminare Piccole Imbarcazioni (6), Posti dell'Amaca (8) eventuali Moli Piccoli, Lunghi, Larghi e costruire una Distilleria di Rum – mis. 10.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	29	12.350	2.000

superficie totale	128
superficie libera	12
popolazione	139
eccedenza doblons	10.350
diplomazia	216

Se hai 10 Cannoni metti l'espansione da 10 cannoni e vai allo step 2.4.17, altrimenti vai allo step 2.3.17.

Step 2.3.17 – Missione 11

Non eliminare la produzione di Rum fino a quando non è fatta la missione 11.

Quando sono costruiti i Piccoli capanni eliminare eventualmente Posti dell'Amaca (rimani con 5 o 6) e costruire ulteriori produzioni (2), in vista dei beni per sbloccare il Costruttore di Cannoni.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
----------	--------	---------------------------------------	---

ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	28	11.834	4.000

superficie totale	128
superficie libera	11
popolazione	58
eccedenza dobloni	7.834
diplomazia	216

Se e quando ottieni 10 Cannoni dal mercato metti l'espansione da 10 cannoni e vai allo step 2.4.17, altrimenti prosegui qui.

Raccogli 20 Rum – mis. 11.

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione o conservalo per quando necessario.

Sostituisci eventualmente le produzioni in vista dei beni necessari per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Cannoni per la terza espansione aggiuntiva metti l'espansione da 10 cannoni e vai allo step 2.4.17
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni vai allo step 2.3.18.

Step 2.3.18 – 595 Diplomazia

Quando ha disponibili i beni per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni eliminare alcune produzioni (1) e costruire Moli Lunghi /Larghi (8) per arrivare a 595 diplomazia (sono considerati 3 Moli Piccoli e 6 Piccole Imbarcazioni). Come edifici residenziali si avranno Piccoli Capanni (2) e Posti dell'Amaca (da 1 a 5).



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	5	0	
Molo Largo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Pescatore	1	0	2.000
	34	11.576	2.000

superficie totale	128
superficie libera	3
popolazione	76
eccedenza dobloni	9.576
diplomazia	600

Sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.

Vai allo step 3.3.21.

Step 2.4.14 – Missione 8 - Piccoli capanni

Eliminare Piccole Imbarcazioni (10) e Posti dell'Amaca (11) e costruire 2 Piccoli capanni (2) – mis. 8.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	

Posto dell'Amaca	11	2.838	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	10	15.000	
	36	19.124	0

superficie totale	144
superficie libera	15
popolazione	152
eccedenza dobloni	19.124
diplomazia	344

Vai allo step 2.4.15.

Step 2.4.15 – Missione 9 - Moli lunghi/Moli Larghi

Costruire 2 Moli lunghi o 2 Moli Larghi (se necessario eliminare un Posto dell'Amaca e/o una Piccola Imbarcazione) – mis. 9.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	11	2.838	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	2	0	
Piccola Imbarcazione	10	15.000	
	38	19.124	0

superficie totale	144
superficie libera	9
popolazione	152
eccedenza dobloni	19.124
diplomazia	440

Vai allo step 2.4.16.

Step 2.4.16 – Missione 10 - Distilleria di Rum

Elimina Piccole Imbarcazioni (6), Posti dell'Amaca (8), eventuali Moli Piccoli, Lunghi, Larghi e costruire una Distilleria di Rum – mis. 10.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	

Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	30	12.350	2.000

superficie totale	144
superficie libera	28
popolazione	139
eccedenza dobloni	10.350
diplomazia	216

Vai allo step 2.4.17.

Step 2.4.17 – Missione 11

Quando sono costruiti i Piccoli capanni eliminare Posti dell'Amaca (rimanere con 5 o 6), eventuali Moli Piccoli, Lunghi, Larghi e costruire ulteriori produzioni (3), in vista dei beni per sbloccare il Costruttore di Cannoni, senza eliminare la Distilleria di Rum fino a quando non è stato raccolto il Rum per la missione 11.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	2	0	4.000
	30	11.834	6.000

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	31
eccedenza dobloni	5.834
diplomazia	216

Raccogli 20 Rum – mis. 11 (se la missione è già stata superata prosegui avanti in questo step).

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione o conservalo per quando necessario.
Sostituisci eventualmente le produzioni in vista dei beni necessari per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.
Quando ha disponibili i beni per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni passa allo step 2.4.18.

Step 2.4.18 – 595 Diplomazia

Eliminare alcune produzioni (1) e costruire Moli Lunghi /Larghi (8) per arrivare a 595 diplomazia.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	4	0	
Molo Largo	4	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Mercato delle Spezie	0	0	0
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	36	11.834	2.000

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	103
eccedenza dobloni	9.834
diplomazia	600

Sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.

Vai allo step 3.4.21.

Fase 3 – Ultime ricerche

In questa fase dobbiamo arrivare a sbloccare le ultime ricerche.

Step 3.3.21 – Missione 12 - Brigantini

Eliminando eventualmente alcuni Moli Piccoli (3), Moli Lunghi/Larghi (3), Piccole Imbarcazioni (da 2 o 5) e costruendo eventualmente Posti dell'Amaca (5), costruire 2 Brigantini – mis. 12.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	2	0	
Molo Largo	1	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Brigantino	2	12.020	
Pescatore	1	0	2.000
	29	20.596	2.000

superficie totale	128
superficie libera	2
popolazione	8
eccedenza dobloni	18.596
diplomazia	680

Vai allo step 3.3.22

Step 3.3.22 – Missione 13 – Costruttore di Cannoni

Eliminando tutte le Piccole Imbarcazioni (0), ed eventualmente ulteriori Moli Piccoli (3), Moli Lunghi/Larghi (3) e alcuni Posti dell'Amaca (5 o 6), costruire un Costruttore di Cannoni e le produzioni (2) necessarie per sbloccare tutte le tecnologie rimaste – mis. 13.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	2	0	
Molo Largo	1	0	
Piccola Imbarcazione	0	0	
Brigantino	2	12.020	
Pescatore	1	0	2.000
Costruttore di Cannoni	1	0	2.000
	26	14.596	4.000

superficie totale	128
superficie libera	2
popolazione	52
eccedenza doblons	10.596
diplomazia	552

Produci 10 cannoni.

Costruisci l'espansione da 10 Cannoni.



Senza eliminare il Costruttore di Cannoni finché non viene superata la missione 14, costruisci/sostituisci le produzioni (3) necessarie per sbloccare tutte le tecnologie rimaste.





Vai allo step 3.4.23.

Step 3.4.21 – Missione 12 - Brigantini

Eliminando eventualmente alcuni Moli Piccoli (3), Moli Lunghi/Larghi (2), Piccole Imbarcazioni (0) e costruendo eventualmente Posti dell'Amaca (6 o 7), costruire 2 Brigantini – mis. 12.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	0	0	
Molo Largo	2	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Brigantino	2	12.020	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	32	23.854	2.000

superficie totale	144
superficie libera	6
popolazione	1
eccedenza doblons	21.854
diplomazia	696

Vai allo step 3.4.22.

Step 3.4.22 – Missione 13 – Costruttore di Cannoni

Eliminando tutte le Piccole Imbarcazioni (0), ed eventualmente ulteriori Moli Piccoli (3), Moli Lunghi/Larghi (0) e alcuni Posti dell'Amaca (5 o 6), costruire un Costruttore di Cannoni, necessario per la missione, e le produzioni (3) necessarie per sbloccare tutte le tecnologie rimaste – mis. 13.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	0	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	0	0	
Brigantino	2	12.020	
Distilleria di Rum	0	0	0
Costruttore di Cannoni	3	0	6.000
	25	14.596	6.000

superficie totale	144
superficie libera	7
popolazione	40
eccedenza dobloni	8.596
diplomazia	408

Variante con produzioni diverse:





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	0	0	
Brigantino	2	12.020	
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	1	0	2.000
Costruttore di Cannoni	1	0	2.000
	25	14.596	6.000

superficie totale	144
superficie libera	15
popolazione	16
eccedenza dobloni	8.596
diplomazia	408

Vai allo step 3.4.23.

Step 3.4.23 – Missione 14 – 1000 diplomazia

Raccogli 20 Cannoni – mis. 14

Se hai prodotti in eccesso rispetto a quelli richiesti per sbloccare tutte le ricerche (in verde nella riga differenza delle statistiche dell'ambasciata) puoi considerare di utilizzarli per mettere ulteriori espansioni proseguendo con lo step 3.5.23.

Progressi	🔒	🍷	🍲	🍷	🍷	🍷
🏰	✓	10				32
🏰	✓	25				120
🏰	✓	76	4			195
🏰	✓	52	73			280
🏰	✓	151	19			375
🏰	✓	15	132	53		480
🏰	✓	19	124	87		595
Richiesto		286	289	168	127	1.000
Disponibile		94	116	34	161	456
Differenza		-192	-173	-134	34	-544

Sostituisci eventualmente le produzioni per i produrre i beni per sbloccare tutte le ricerche.

Quando hai disponibili i beni per sbloccare tutte le ricerche elimina tutte le produzioni (0) e costruisci 13 Moli Larghi/Lunghi per arrivare a 1000 diplomazia.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	4	0	
Molo Largo	9	0	
Brigantino	2	12.020	
Costruttore di Cannoni	0	0	0
	35	14.596	0

superficie totale	144
superficie libera	16
popolazione	112
eccedenza doblons	14.596
diplomazia	1.032

Progressi dell'ambasciata

598 202 108 156

Sblocca

Sblocca

Sblocca

Costo

Costo

Costo

Sblocca

720 855 1000

Panoramica Risorse						
Ripetizione: 3		Bonus: 9% = x4		52.610 (+ 1.675/5h)		
Progressi						
	✓	10				32
	✓	25				120
	✓	44	36			195
	✓	110	15			280
	✓	156	14			375
	✓	15	174	11		480
	✓	2	142	86		595
Richiesto		590	115	34	131	1.000
Disponibile		598	202	108	156	1.032
Differenza		8	87	74	25	32

Sbloccare tutte le ricerche.

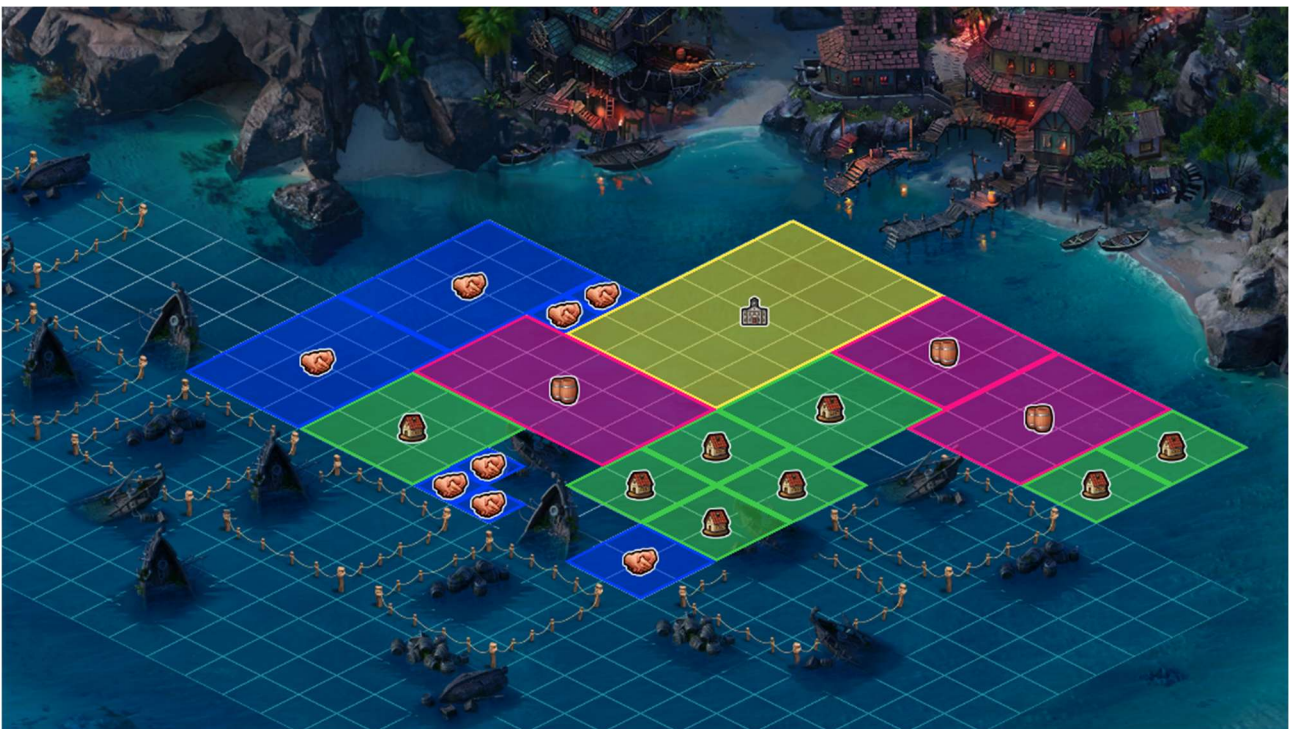


A questo punto si possono usare eventuali beni residui per ottenere ulteriori espansioni.

Vai allo step 4.4.24.

Step 3.5.23 – Espansione - 1000 diplomazia

Costruisci una ulteriore espansione



Se hai prodotti in eccesso rispetto a quelli richiesti per sbloccare tutte le ricerche (in verde nella riga differenza delle statistiche dell'ambasciata) puoi considerare di utilizzarli per mettere ulteriori espansioni.

Costruendo eventualmente edifici residenziali per la popolazione necessaria, aggiungi o elimina Piccole Imbarcazioni (0) e Posti dell'Amaca (7) e costruisci ulteriori produzioni (4).



Se hai prodotti in eccesso rispetto a quelli richiesti per sbloccare tutte le ricerche (in verde nella riga differenza delle statistiche dell'ambasciata) puoi considerare di utilizzarli per mettere ulteriori espansioni.

Quando ha disponibili i beni per sbloccare tutte le ricerche elimina tutte le produzioni (0) e costruisci 13 Moli Larghi/Lunghi per arrivare a 1000 diplomazia.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	13	0	
Brigantino	2	12.020	
	36	14.596	0

superficie totale	160
superficie libera	32
popolazione	112
eccedenza dobloni	14.596
diplomazia	1.032

Sbloccare tutte le ricerche.

A questo punto si possono usare eventuali beni residui per ottenere ulteriori espansioni.

Vai allo step 4.5.24.

Fase 4 – Fine dell'Insediamiento

In questa fase portiamo a termine l'insediamento.

Step 4.4.24 – Missione 15 - Baracca

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (9) e costruisci una Baracca – mis. 15.

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	4	0	
Molo Largo	5	0	
Brigantino	2	12.020	
	32	15.679	0

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	286
eccedenza dobloni	15.679
diplomazia	840

Vai allo step 4.4.25.

Step 4.4.25 – Missione 16 – Galeone Blackwater

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (4) e costruisci un Galeone Blackwater – mis. 16.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Lungo	0	0	
Molo Largo	4	0	
Brigantino	2	12.020	
Galeone Blackwater	1	8.630	
	28	24.309	0

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	223
eccedenza dobloni	24.309
diplomazia	960

Vai allo step 4.4.26.

Step 4.4.26 – Missione 17 – Grande Molo

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (1) e costruisci un Grande Molo – mis. 17.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	2	1.086	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	1	0	
Grande Molo	1	0	
Brigantino	2	12.020	
Galeone Blackwater	1	8.630	
	26	24.309	0

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	223
eccedenza dobloni	24.309
diplomazia	1.032

Vai allo step 4.4.27.

Step 4.4.27

Quando è terminata la costruzione della Baracca eliminare i Moli Grandi (0), i Brigantini (0), Piccoli Capanni (0), alcuni Posti dell'Amaca (2) e se necessario tutti i Moli Piccoli (0), Larghi (0), Lunghi (0) e, per compiere la missione, costruire una produzione di ogni tipo (verificare prima anche eventuali beni raccolti dal gioco dei dadi ed eventualmente non mettere le produzioni non più necessarie).



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	2	516	
Piccolo capanno	0	0	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	0	0	
Molo Lungo	0	0	
Molo Largo	0	0	
Grande Molo	0	0	
Piccola Imbarcazione	0	0	
Brigantino	0	0	
Galeone Blackwater	1	8.630	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	1	0	2.000
Costruttore di Cannoni	1	0	2.000
	18	10.429	8.000

superficie totale	144
superficie libera	29
popolazione	15
eccedenza dobloni	2.429
diplomazia	360

Vai allo step 4.4.28.

Step 4.4.28

A mano a mano che si raccolgono i beni della missione eliminare le produzioni.

Se necessario per ottenere i dobloni per la missione costruire altri Galeoni Blackwater (da 2 a 4), aggiungendo eventualmente una Baracca (2) o altri edifici residenziali per la popolazione.



Variante con 4 Galeoni Blackwater:



Vai allo step 4.4.29.

Step 4.4.29 – Missione 18

Una volta ottenuti tutti i beni e i dobloni per la missione, se sono già disponibili 1200 diplomazia per la missione, raccogliere la missione e andare direttamente allo step finale – mis. 18.

Se non sono disponibili 1200 diplomazia per la missione, eliminare tutti gli edifici tranne una Baracca e un Galeone Blackwater e costruire Grandi moli (4) per ottenere 1200 diplomazia – mis. 18.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	0	0	
Baracca	1	1.083	
Grande Molo	4	0	
Galeone Blackwater	1	8.630	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
Distilleria di Rum	0	0	0
Costruttore di Cannoni	0	0	0
	16	9.1213	0

superficie totale	144
superficie libera	53
popolazione	111
eccedenza dobloni	9.1213
diplomazia	1.224

Vai allo step finale.

Step 4.5.24 – Missione 15 - Baracca

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (9) e costruisci una Baracca – mis. 15.



Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	3	1.629	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	5	0	
Molo Largo	9	0	
Brigantino	2	12.020	
	36	16.222	0

superficie totale	160
superficie libera	17
popolazione	348
eccedenza dobloni	16.222
diplomazia	856

Vai allo step 4.5.25.

Step 4.5.25 – Missione 16 - Galeone Blackwater

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (3) e costruisci un Galeone Blackwater – mis. 16.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	3	1.629	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	5	0	
Molo Largo	3	0	
Brigantino	2	12.020	
Galeone Blackwater	1	8.630	
	31	24.852	0

superficie totale	160
superficie libera	20
popolazione	285
eccedenza doblons	24.852

Vai allo step 4.5.26.

Step 4.5.26 – Missione 17 - Grande molo

Elimina alcuni Moli Larghi/Lunghi (3) e costruisci un Grande molo – mis. 17.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	3	1.629	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	5	0	
Molo Largo	3	0	
Grande Molo	1	0	
Brigantino	2	12.020	
Galeone Blackwater	1	8.630	
	32	24.852	0

superficie totale	160
superficie libera	11
popolazione	285
eccedenza doblons	24.852
Diplomazia	1.144

Vai allo step 4.5.27.

Step 4.5.27

Quando è terminata la costruzione della Baracca eliminare Moli Piccoli (5), Larghi (2), Lunghi (0) e Grandi (0), Brigantini (0), i Piccoli Capanni (2), alcuni Posti dell'Amaca (3) e, per compiere la missione, costruire una produzione di ogni tipo (verificare anche eventuali beni raccolti dal gioco dei dadi ed eventualmente non mettere o le produzioni non più necessarie).



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	3	774	
Piccolo capanno	2	1.086	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	5	0	
Molo Largo	2	0	
Galeone Blackwater	1	8.630	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	1	0	2.000
Costruttore di Cannoni	1	0	2.000
	29	11.773	8.000

superficie totale	160
superficie libera	12
popolazione	157
eccedenza doblons	3.773
diplomazia	496

Se rimane spazio e popolazione considerare di mettere un secondo Galeone Blackwater per la produzione dei doblons e per la diplomazia della missione.



Edificio	numero	produzione doblons ogni 10 ore	necessità doblons ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	5	1.290	
Piccolo capanno	0	0	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Galeone Blackwater	2	17.260	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	1	0	2.000
Costruttore di Cannoni	1	0	2.000
	26	19.833	8.000

superficie totale	160
superficie libera	15
popolazione	6
eccedenza doblons	11.833
diplomazia	744

A mano a mano che si raccolgono i beni della missione eliminare le produzioni.

Vai allo step 4.5.28.

Step 4.5.28

Non dovrebbe essercene la necessità, ma per ottenere i doblons per la missione eventualmente costruire altri Galeoni Blackwater (e se necessario aggiungere edifici residenziali per la popolazione).



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	

Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	3	774	
Piccolo capanno	2	1.086	
Baracca	1	1.083	
Molo Piccolo	5	0	
Molo Largo	2	0	
Galeone Blackwater	4	34.520	
	28	37.663	0

superficie totale	160
superficie libera	19
popolazione	100
eccedenza dobloni	37.663
diplomazia	1.576

Vai allo step 4.5.29.

Step 4.5.29 – Missione 18

Una volta ottenuti tutti i beni e i dobloni per la missione, secondo Galeoni, Brigantini, Piccole Imbarcazioni e Moli costruiti si potrebbe avere già 1200 diplomazia, altrimenti costruire Grandi Moli (4) per ottenere 1200 diplomazia – mis. 18.





Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	10	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Baracca	1	1.083	
Grande Molo	4	0	
Galeone Blackwater	1	8.630	
	17	9.1213	0

superficie totale	160
superficie libera	69
popolazione	111
eccedenza dobloni	9.1213
diplomazia	1.224

Vai allo step finale.

Step Finale – Terminare l'insediamento

GREIFENTAL

Terminare l'insediamento.

Insediamiento: Pirati

La leggenda della baia

Sfrenato! Questa è una baia di cui tutti parleranno. Il paradiso dei pirati che ogni capitano sarebbe orgoglioso di chia...



Complimenti! Grazie al tuo aiuto, questo insediamento ora può cavarsela da solo. Ora puoi andare ad aiutare altri insediamenti.

Ben fatto! Hai portato a termine tutte le missioni.



Raccogli



Missioni:

1. Possiedi 2 Posti dell'Amaca (150 beni).
2. Possiedi 4 Moli Piccolo (Kit auto aiuto).
3. Possiedi 1 Pescatore (75 beni era successiva).
4. Ottieni 32 punti diplomazia. Raccogli 10 Pesci (250 beni).
5. Possiedi 2 Piccole Imbarcazioni (100 beni era successiva).
6. Possiedi 1 Mercato delle Spezie (1 rimuovi ostacolo gratuito – Accesso al Mercato Nero).
7. Raccogli 10 Spezie (30 punti forge).
8. Possiedi 2 Piccoli capanni (kit auto aiuto).
9. Possiedi 2 Moli Lunghi / Possiedi 2 Moli Larghi (300 beni – 115 punti forge).
10. Possiedi una Distilleria di Rum (45 punti, immagazzina edificio).
11. Raccogli 20 Rum (1 rimuovi ostacolo gratuito).
12. Possiedi 2 Brigantini (kit modernizzatore).

13. Possiedi un Costruttore di Cannoni (400 beni – 250 beni dell'era successiva).
14. Raccogli 20 Cannoni (60 punti forge).
15. Possiedi 1 Baracca (1 rimuovi ostacolo gratuito, immagazzina edificio).
16. Possiedi un Galeone Blackwater (Kit auto aiuto, 150 beni era successiva).
17. Possiedi un Grande molo (5 frammenti di Pozzo dei desideri).
18. Disponi di 1200 diplomazia, raccogli 12.000 dobloni e 10 beni di ogni tipo (50 frammenti di termina tutte le produzioni speciali).