

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

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

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ) per giocatori avanzati: questa guida è rivolta a giocatori che abbiano note tutte le conoscenze base relative alle Incursioni Quantistiche e che abbiano un bonus militare per le IQ che consenta di combattere nei primi step con le unità militari disponibili a inizio incursioni, rimandando leggermente la costruzione delle caserme.

Versione per giocatori con maggiori risorse (si costruiscono **2 ovili e 5 ville**, con un buon equilibrio fra produzione di monete e di materiali).

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	2
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	7
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	11
Step 4 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	14
Step 4bis - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA.....	16
Step 5 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	17
Step 6 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	20
Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	23
Step 8 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	25
Step 9 - VENERDÌ MATTINA O VENERDÌ SERA.....	28
Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA.....	30
Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	33
Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	35
Step 13 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	37
Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	40
Step 15 - DOMENICA SERA O LUNEDÌ MATTINA	42
Step 16 - LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA	45
Step 17 – FRA LUNEDÌ MATTINA E MARTEDÌ MATTINA.....	47
Step 18 – LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA	52
Step 19 – TRA LUNEDÌ SERA E MARTEDÌ SERA.....	54
Step 20 - MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA	57
Step 21 - MARTEDÌ SERA O MERCOLEDÌ MATTINA	60
Step 22 - MERCOLEDÌ MATTINA O SERA	62

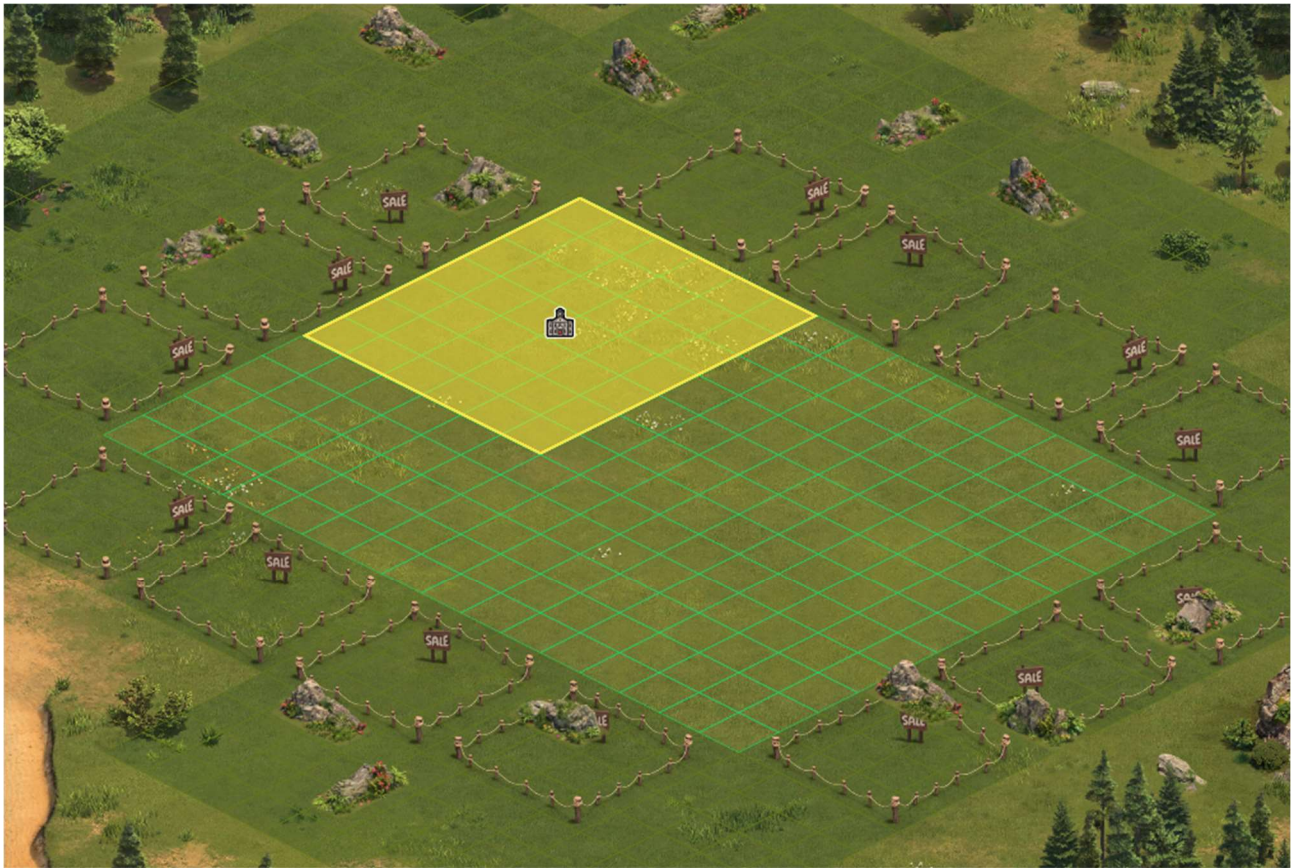
Step 23 – MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA	64
Step 24 – TRA MERCOLEDÌ SERA E GIOVEDÌ SERA	66
Step 25 – TRA GIOVEDÌ MATTINA E VENERDÌ MATTINA	69
Step 26 – TRA GIOVEDÌ MATTINA E VENERDÌ MATTINA	71
Step 27 – TRA GIOVEDÌ SERA E SABATO SERA	74
Step 28 – TRA VENERDÌ MATTINA E DOMENICA MATTINA	76
Step 29 – SABATO MATTINA O SABATO SERA	79
Step 30 - SABATO SERA.....	81
Step 31 – DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	83
Step 32 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	86
Step 33 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	87
Ulteriori miglioramenti	89

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 sarà effettuato, ma nella pratica ognuno procederà a velocità diversa secondo il tempo e le risorse disponibili.

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
37.500	37.500



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 7, 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 dell'incursione saranno disponibili 150.000 monete e 25.000 materiali (e eventuali risorse aggiuntive se sono disponibili nella città principale edifici specifici)

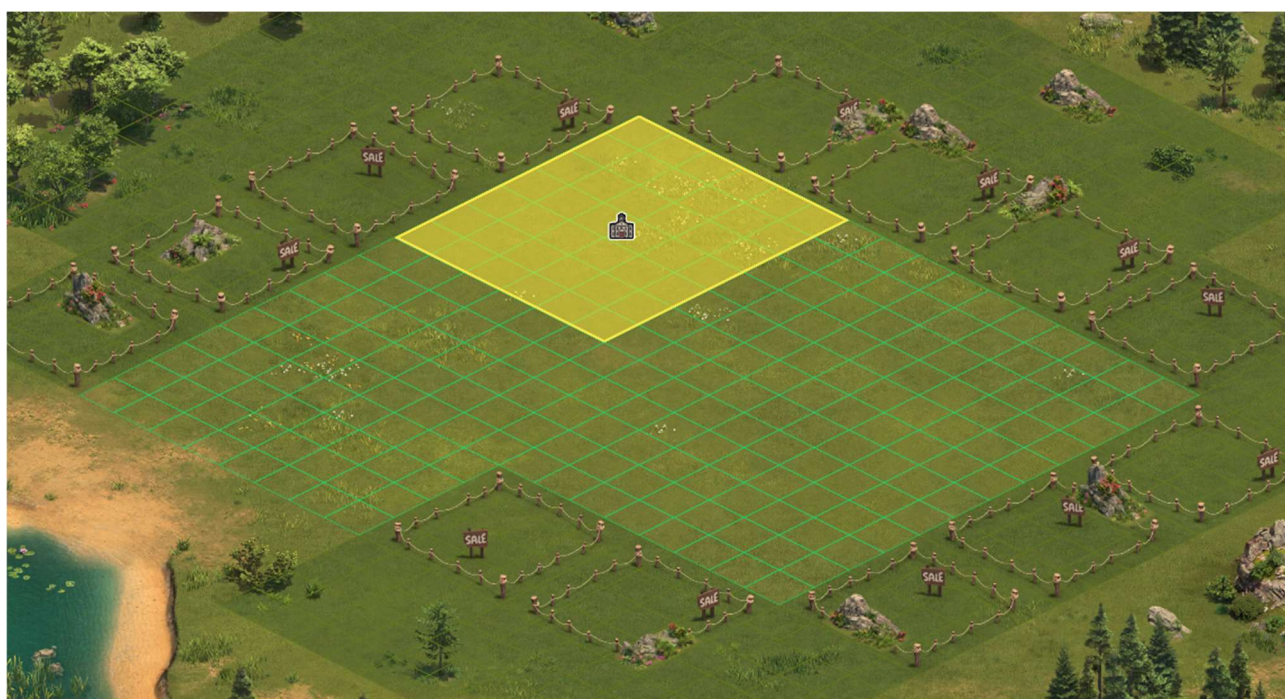
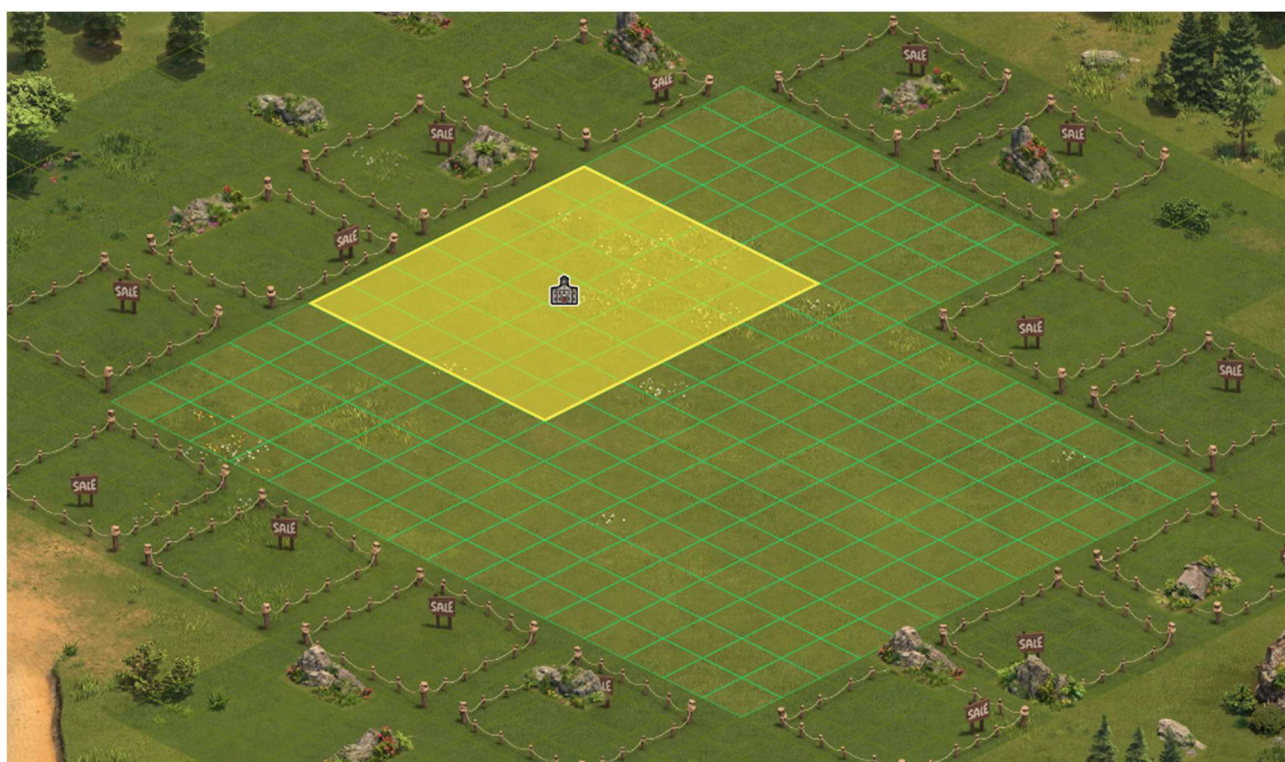
Per questo step si utilizzeranno 37.000 monete e 2.500 materiali.

Considerato che la città avrà alla fine la forma di un quadrato perfetto 4 x 4, si dovrà decidere subito se mettere le 4 espansioni sul lato destro o sinistro (la città potrà perciò eventualmente essere simmetrica rispetto a quella delle immagini), 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), le ulteriori due verranno messe successivamente utilizzando i beni.

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

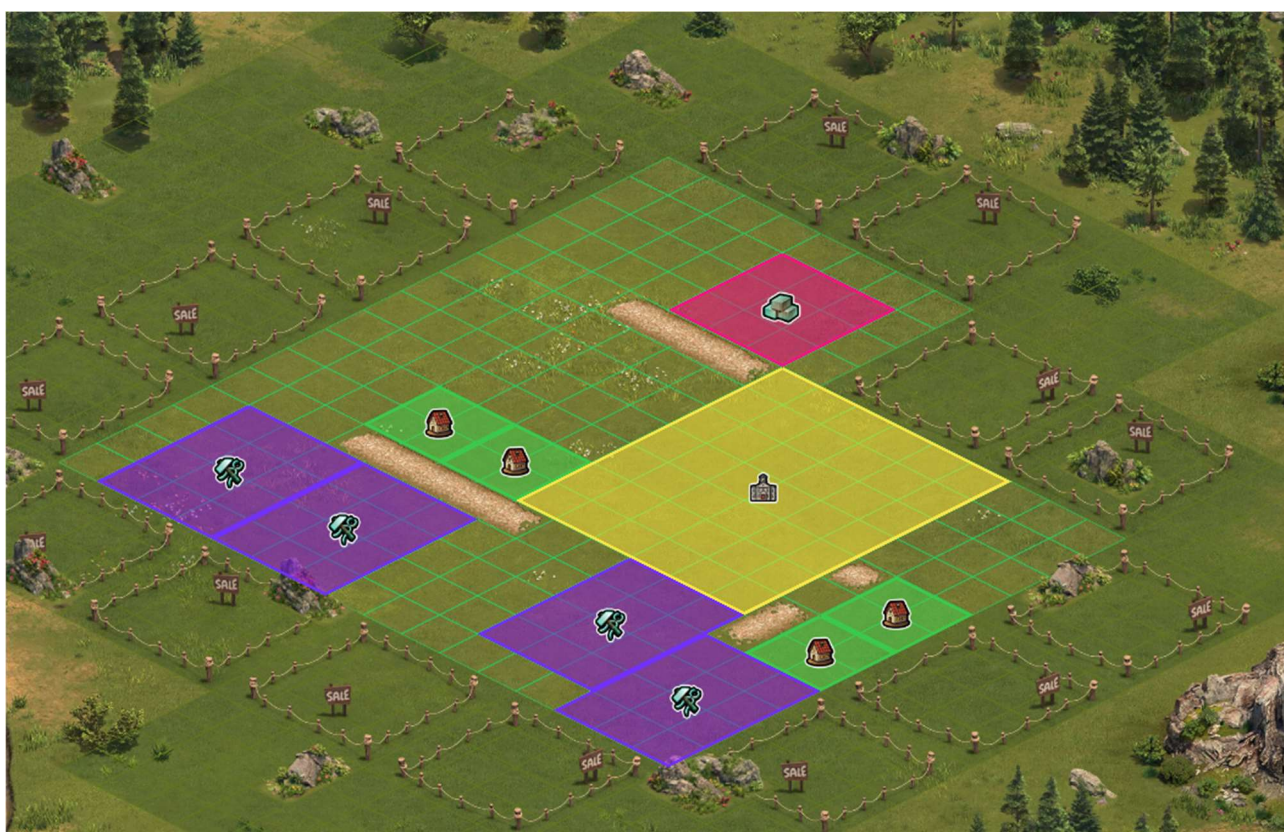
Quindi le schegge totali massime utilizzate saranno 410 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 + 75 per gli ostacoli).



Una volta messe le prime due espansioni si sposterà il municipio e si costruiranno 4 case con tegole, 4 macellai e una fonderia (si suggerisce, per la dimensione delle fabbriche, di sbloccare fonderia, filatoio e artigiano gioiellerie), collegando tutti gli edifici al municipio con 12 strade (si consiglia di mettere direttamente tutte

le strade che ci serviranno a breve e posizionare direttamente gli edifici nella loro posizione finale, senza doverli poi spostare).





Caselline libere: 97

Non c'è bisogno per il momento di costruire edifici della cultura, perché per la produzione di beni non è necessaria l'euforia.

Dopo aver costruito la città iniziale si proseguirà ad avanzare nei nodi della mappa quantistica, consumando possibilmente tutti i punti azione, sempre utilizzando le unità militari già disponibili.

La fonderia richiede un'ora per essere costruita dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, costruire almeno gli anfiteatri dello step seguente prima di raccogliere.

Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
37.500	75.000

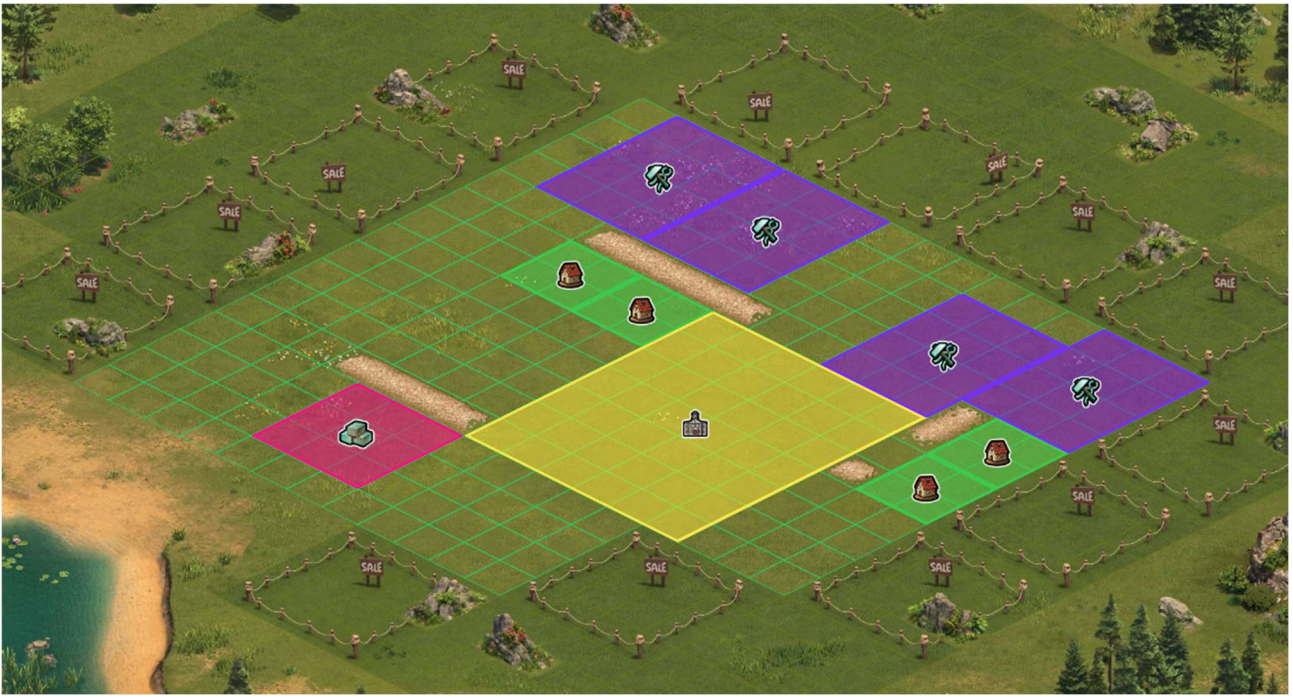
Dopo un'ora, una volta costruita la fonderia, possiamo produrre i beni per mettere una terza espansione.

Per questo step si utilizzeranno 27.400 monete e 14.400 materiali.

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

Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione (levando l'eventuale ostacolo con le schegge).

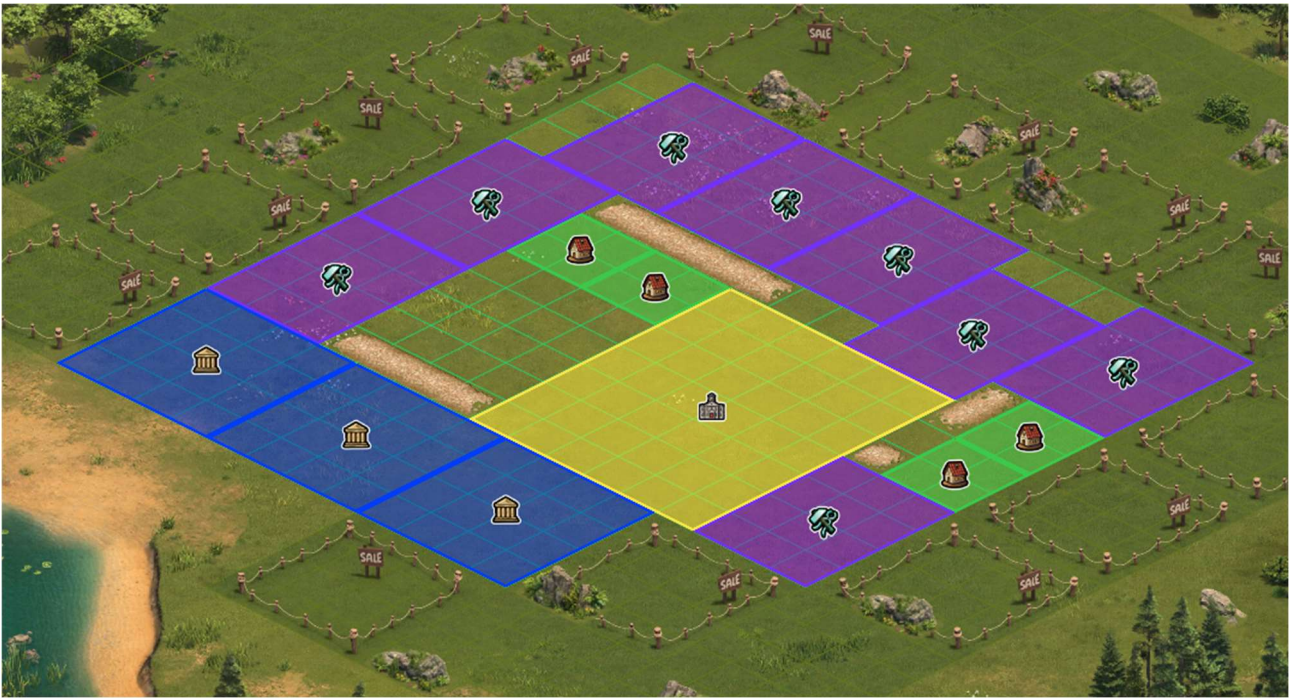






Una volta messa l'espansione possiamo eliminare la fonderia, rendendo così disponibile la popolazione, e costruire altri 4 macellai. Infine aggiungeremo 3 anfiteatri (come tutti gli edifici della cultura non hanno bisogno di strada) per disporre dell'euforia necessaria.







Caselline libere: 26

Le case e i macellai hanno bisogno di 10 ore per dare la loro prima produzione.

Step 3 - GIOVEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
75.000	75.000

Per prima cosa si provvederà alla raccolta delle monete e dei materiali.

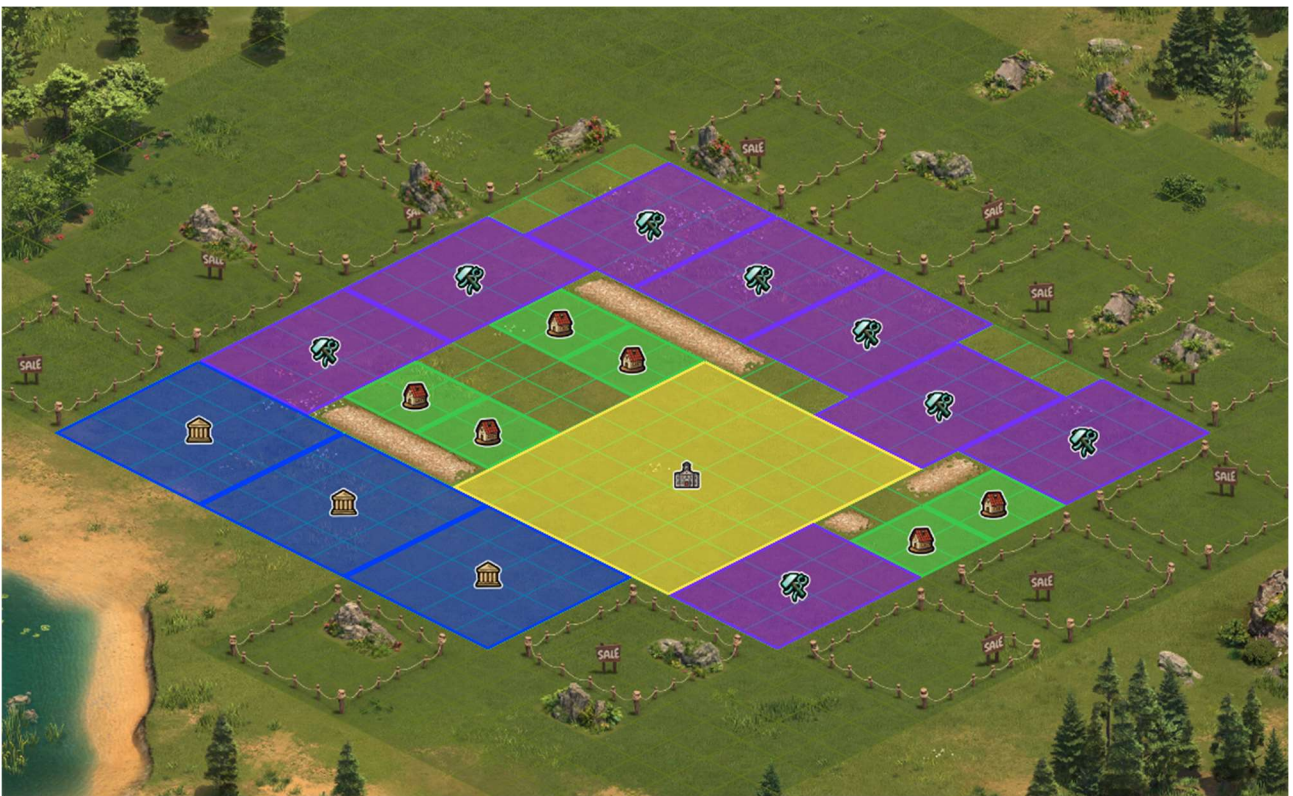
Prima di raccogliere verificare sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

L'euforia invece non influenza la produzione di unità militari e di beni, che possono essere tranquillamente raccolti indipendentemente dall'euforia.

Come ogni mattina e ogni sera si consumeranno i punti azione disponibili e poi si procederà a migliorare la città quantistica.

Per questa fase si utilizzeranno 12.500 monete e 50.000 materiali.

Solo dopo aver raccolto tutto, compresi i macellai costruiti un'ora dopo (nello step 2), costruire 2 casette.





Caselline libere: 18

Le casette richiedono un'ora per essere costruite dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, se c'è necessità di raccogliere all'inizio dello step successivo seguire lo step 4 bis invece del 4.

Step 4 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

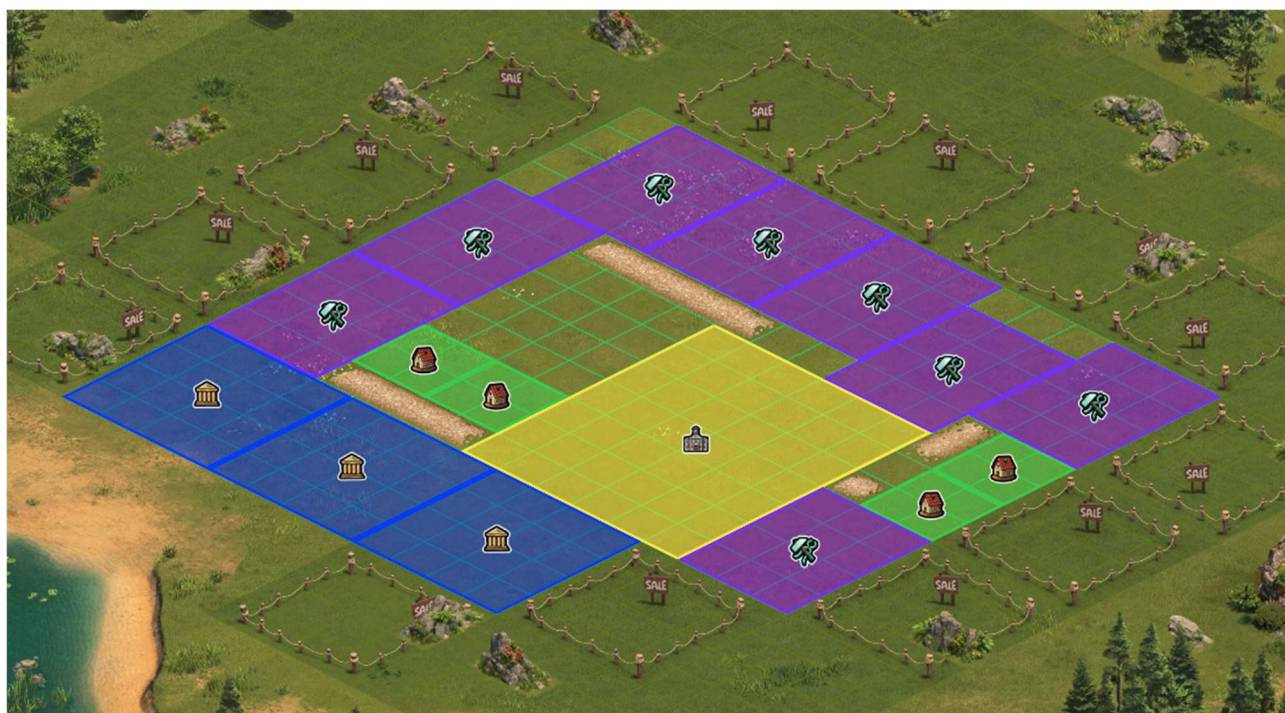
Se si deve raccogliere e non si ha l'euforia necessaria seguire lo step 4 bis invece del 4.

Per questo step si utilizzeranno 50.000 monete e 50.000 materiali.

Una volta costruite le 2 casette eliminare le 2 case con tegole centrali e sostituire due anfiteatri con due edifici di bagni pubblici per ripristinare l'euforia.

Passare allo step 5.







Caselline libere: 26

Step 4bis - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Se non si deve raccogliere seguire lo step 4 invece del 4 bis.

Per questo step si utilizzeranno 50.000 monete e 50.000 materiali.

Raccogliere solo le 2 case con tegole e poi eliminarle.

Sostituire un anfiteatro con un edificio di bagni pubblici (se non si hanno abbastanza risorse raccogliere il minimo necessario per ottenerle)

Attendere un'ora o sbloccare la costruzione dei bagni pubblici utilizzando 25 schegge. Sarà così ripristinata l'euforia e si può raccogliere.

Dopo raccolto sostituire anche un altro anfiteatro con un edificio di bagni pubblici.



Caselline libere: 26

Step 5 — GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore

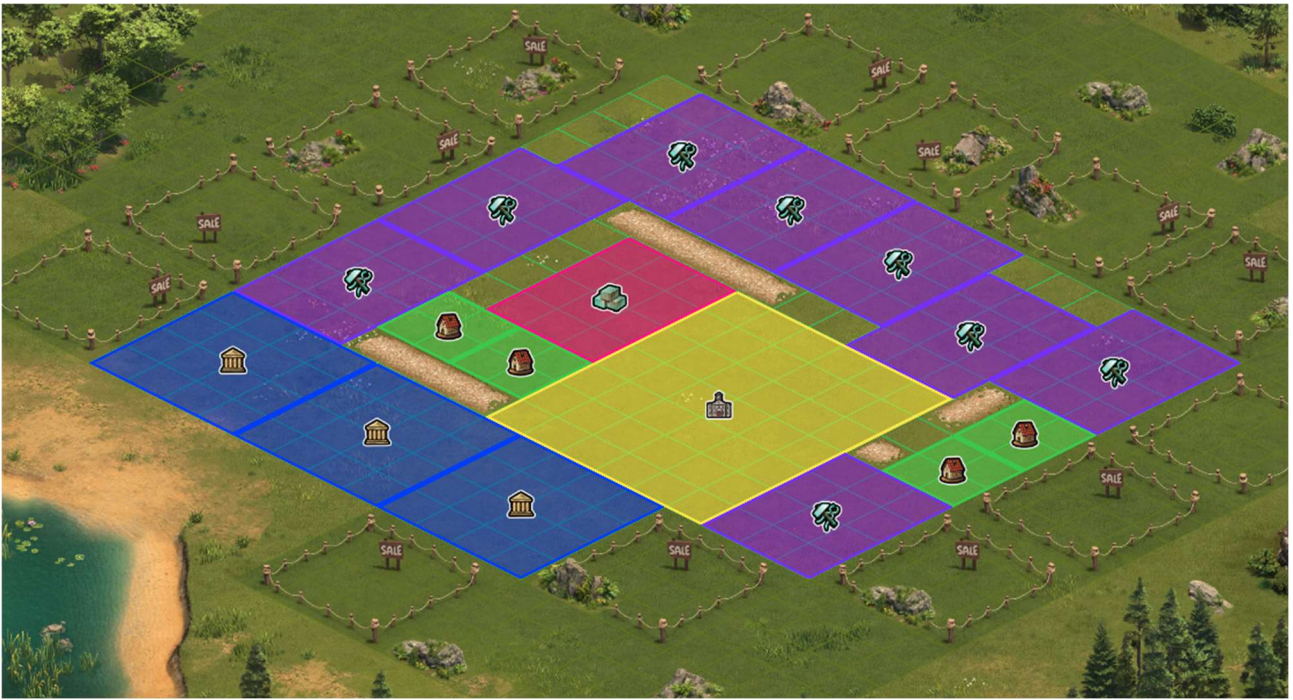
monete	materiali
56.250	75.000

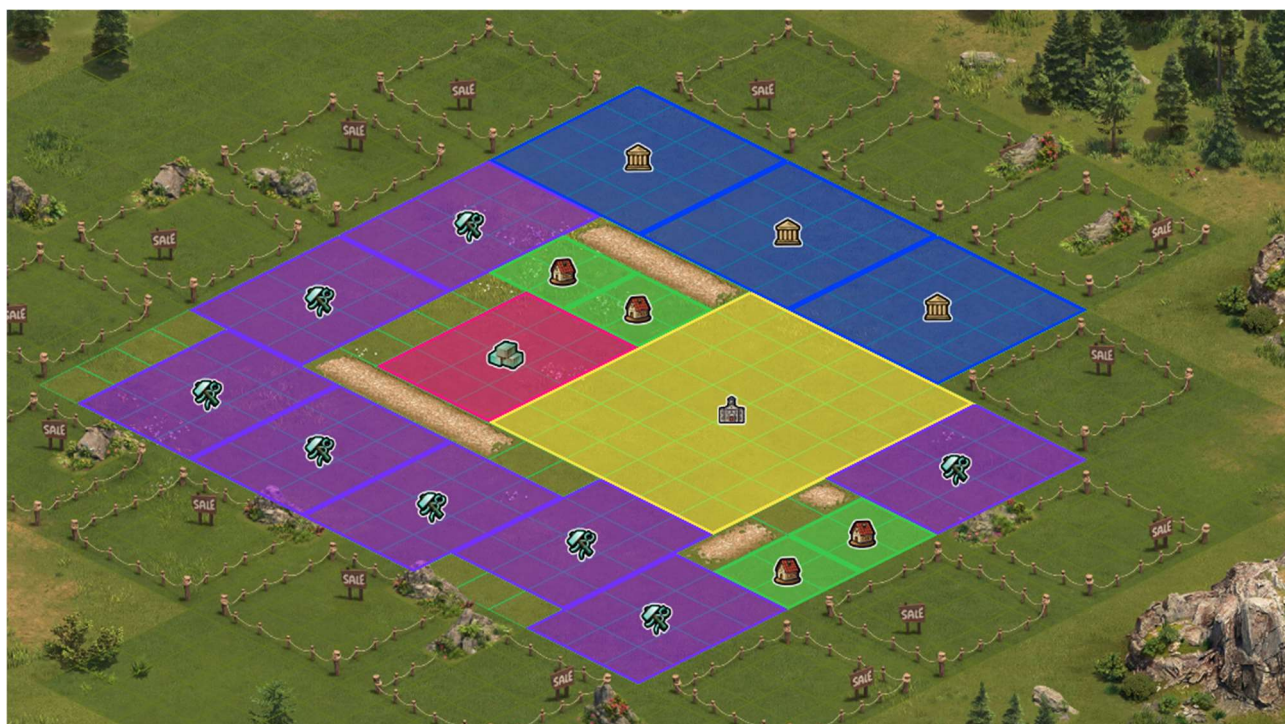
Venerdì mattina può essere il momento di mettere in città gli edifici limitati della durata di 10 giorni che danno bonus militare per le incursioni quantistiche, come il padiglione fromage liv. 2, la fontana eterea liv. 2 o il giardino di lillà liv. 2, in modo che dureranno per tutta l'incursione (e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

Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Mettere una produzione di beni diversa da quella messa in precedenza (si consiglia il Filatoio, che produce stoffa).







Caselline libere: 17

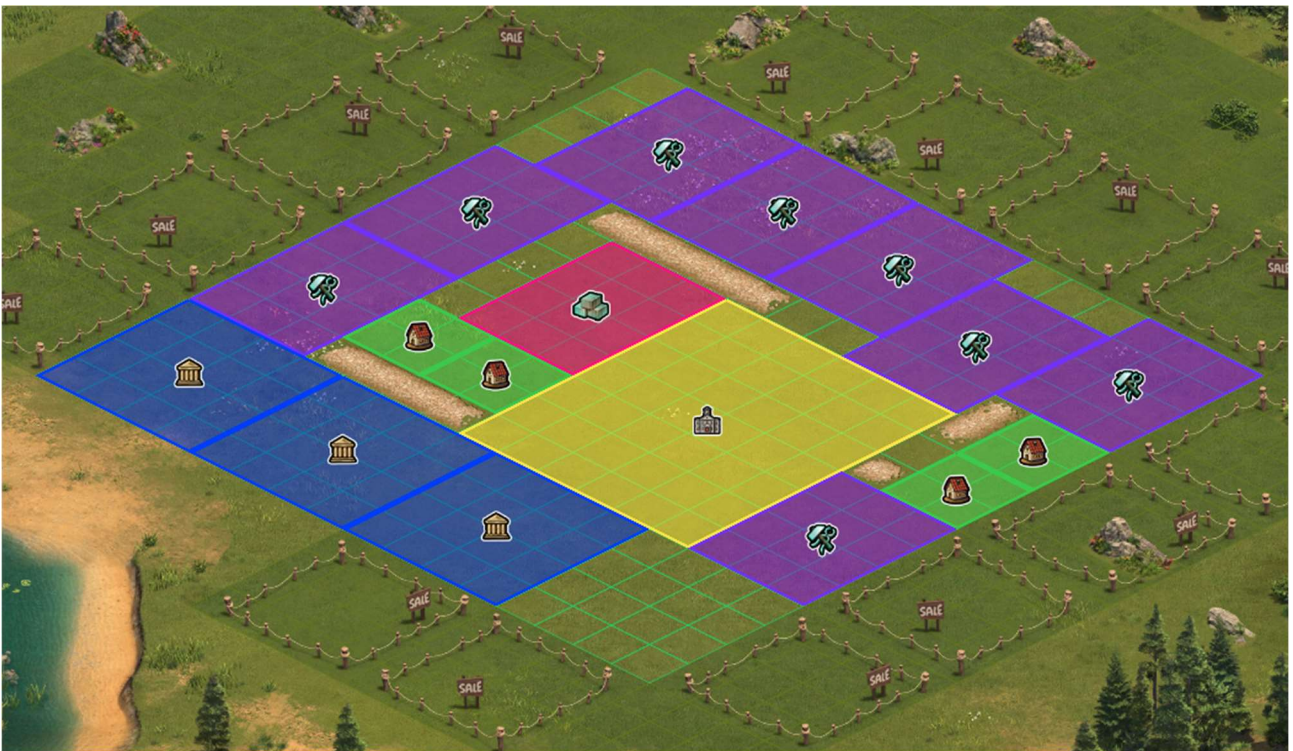
Il filatoio richiede un'ora per essere costruito, dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

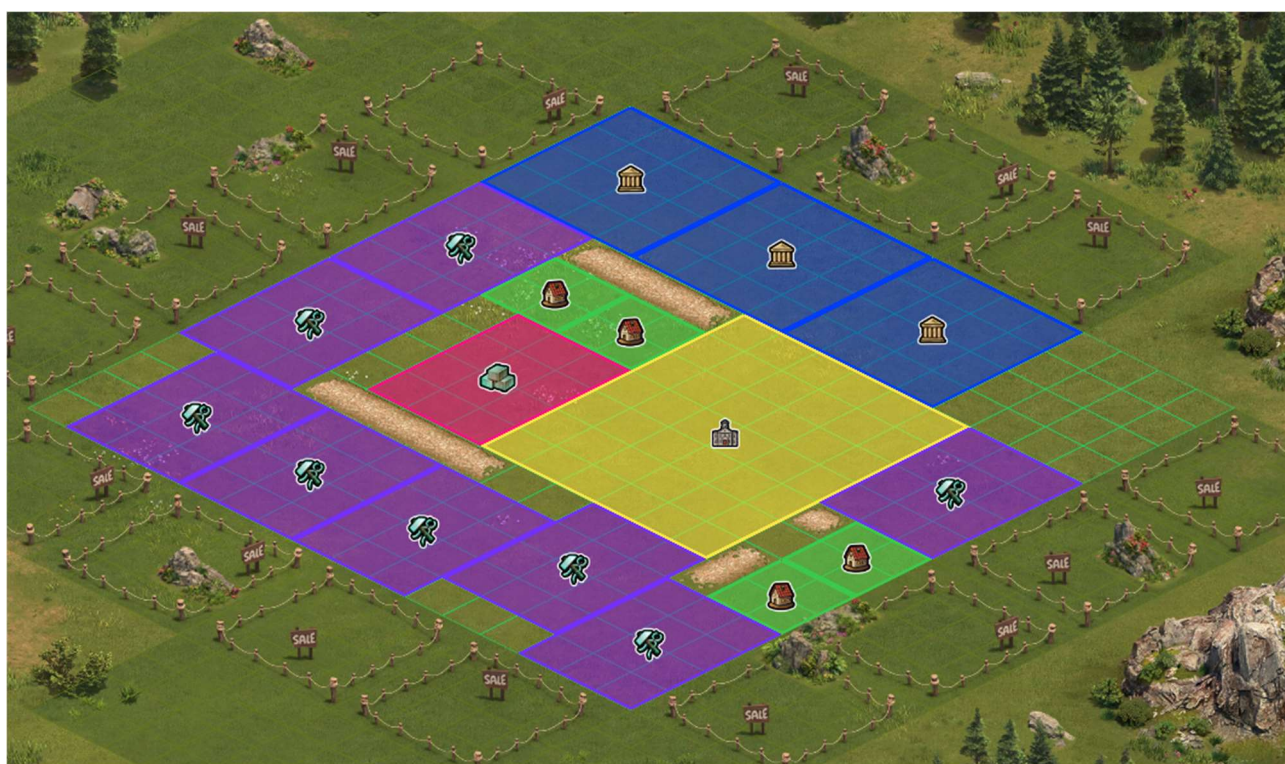
Step 6 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Per questo step si utilizzeranno 42.000 monete e 42.000 materiali.

Una volta costruito il filatoio produrre 2 volte 20 stoffa (arrivando a 60 con quella disponibile inizialmente) e sbloccare una ulteriore espansione arrivando a formare il quadrato perfetto (eliminare l'ostacolo eventualmente presente usando le schegge).





Caselline libere: 33

Passare direttamente allo step successivo.

Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

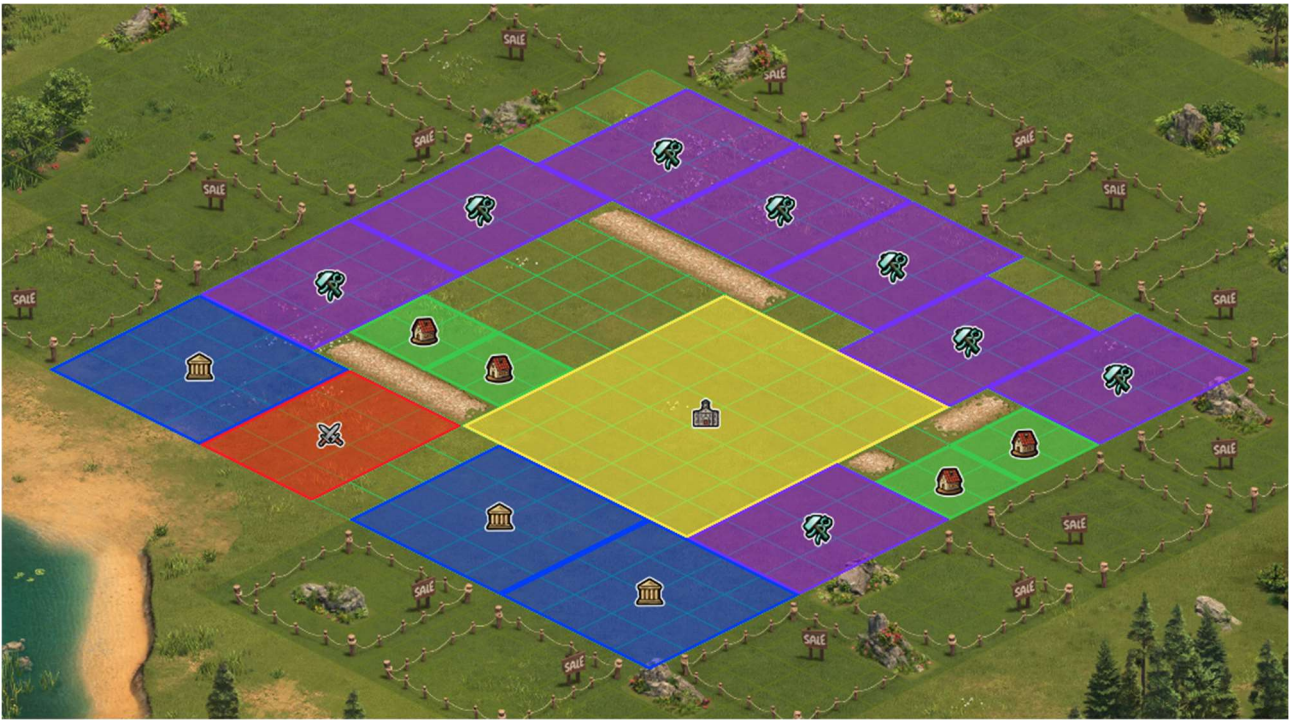
Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

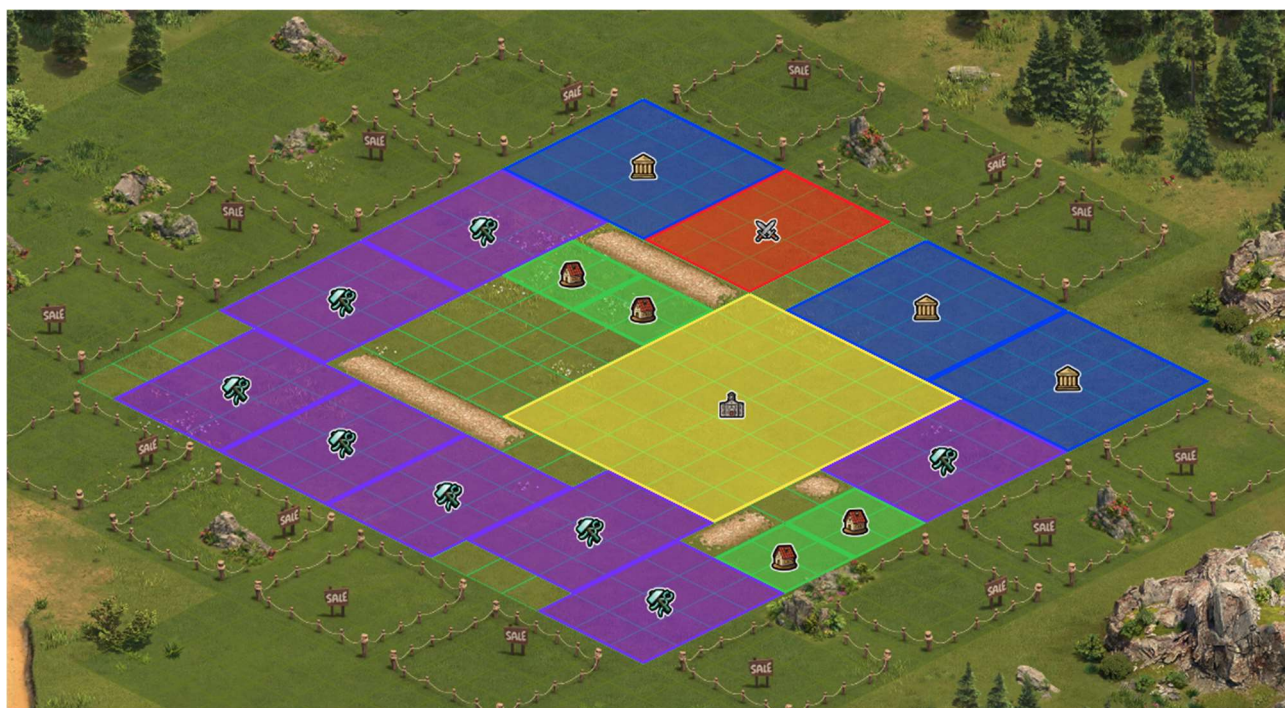
Eliminare il filatoio, spostare anfiteatro e bagni pubblici, e costruire accanto all'anfiteatro un Campo dei balisti (sbloccare anche l'Area di tiro, che ha dimensioni minori, e la Caserma dei legionari, che potranno essere utili nelle battaglie degli step più difficili, soprattutto contro i cavalli).

Non c'è bisogno di aspettare la costruzione perché produrremo le unità militari solo successivamente.

Passare direttamente allo step successivo.







Caselline libere: 30

Step 8 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
75.000	75.000

Per procedere con questo step devono essere disponibili 6.250 monete e 25.000 materiali.

Spostare una casa con tegole nello spazio centrale disponibile e costruire una casetta al posto liberato dalla casa con tegole.





Caselline libere: 26

Passare direttamente allo step successivo.

ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, eliminare almeno la casa con tegole, come previsto dallo step seguente, prima di raccogliere.

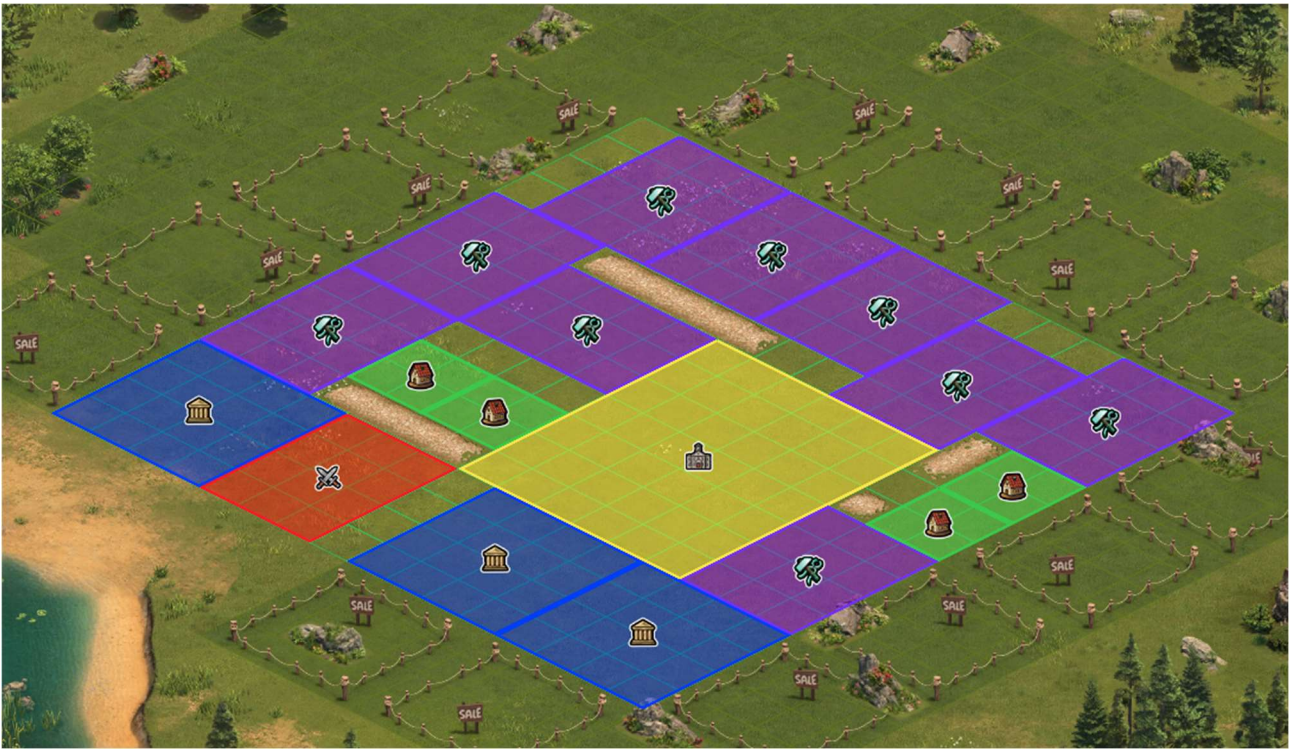
Step 9 - VENERDÌ MATTINA O VENERDÌ SERA

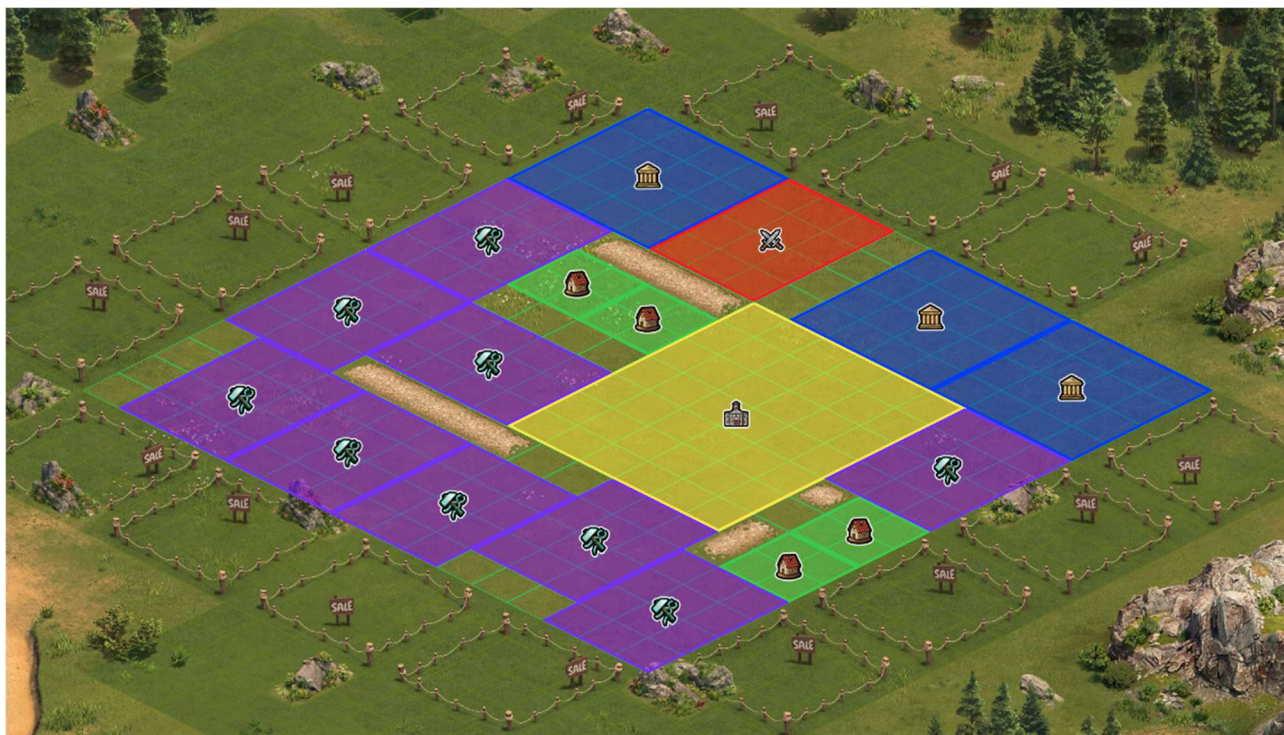
produzione in 10 ore	
monete	materiali
65.625	93.750

Per procedere con questo step devono essere disponibili 6.250 monete e 25.000 materiali.

Quando è pronta la popolazione della casetta eliminare la casa con tegole e costruire un sarto.







Caselline libere: 18

Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
65.625	93.750

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

Eliminare l'anfiteatro, spostare una casetta, una strada e un macellaio accanto al campo dei balisti e costruire un arco di trionfo.





Caselline libere: 28

Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
103.125	93.750

A partire da questo momento 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 410 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.

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Spostare il macellaio centrale che sta sul lato opposto ai bagni pubblici e metterlo accanto all'arco di trionfo invertendolo di posizione con una strada.

Costruire una Villa a contatto col municipio dove era il macellaio.







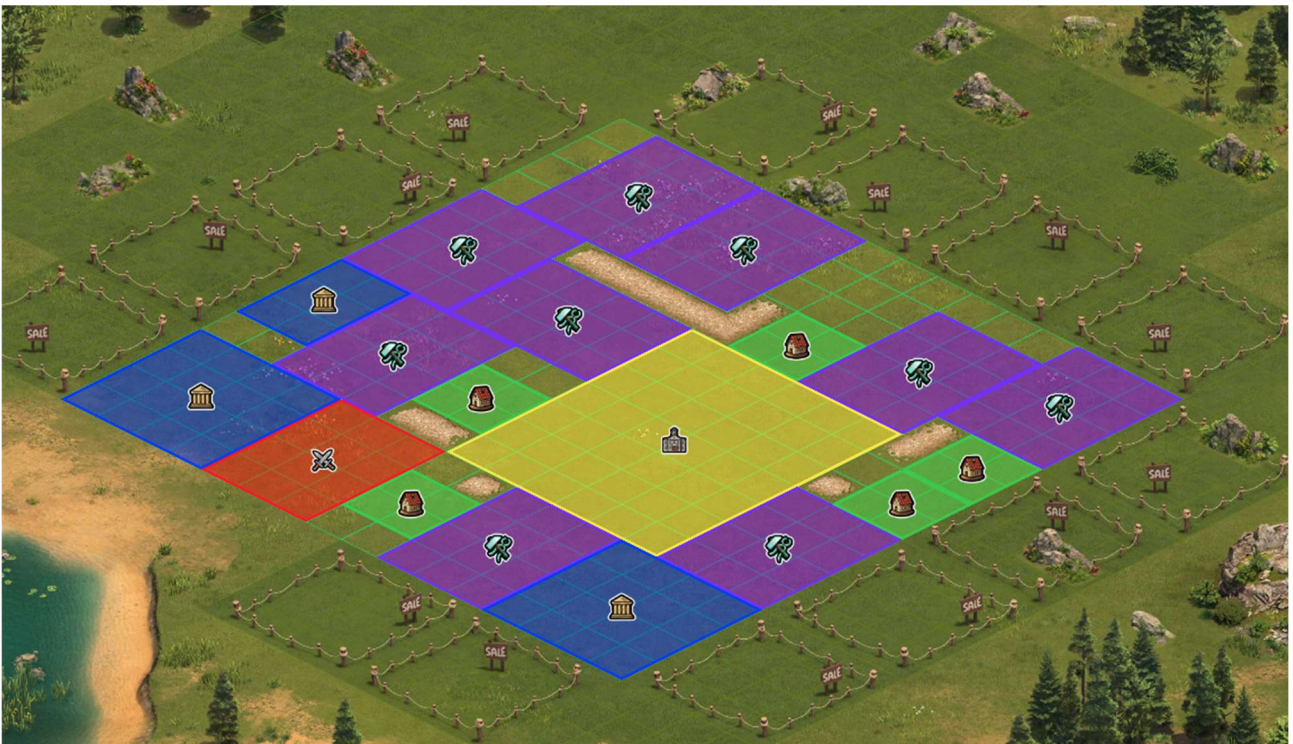
Caselline libere: 24

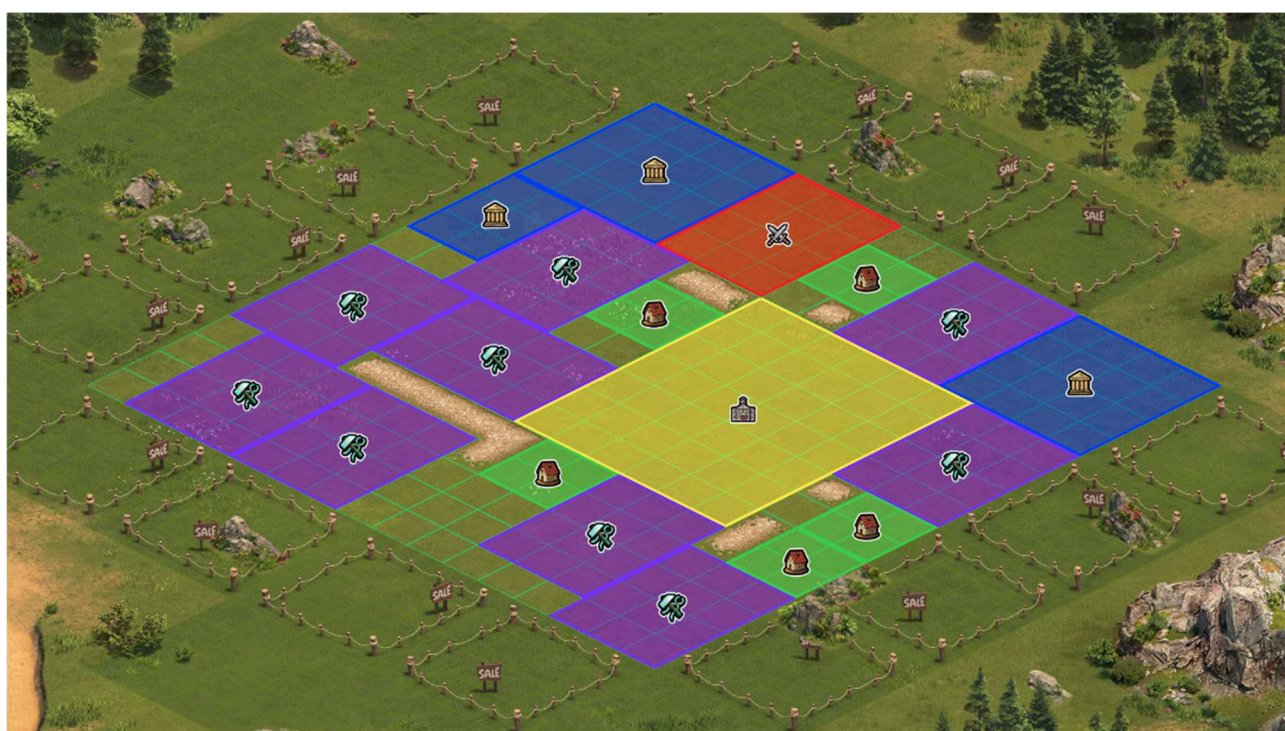
Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	93.750

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Eliminare la casa con tegole e costruire una seconda villa.





Caselline libere: 24

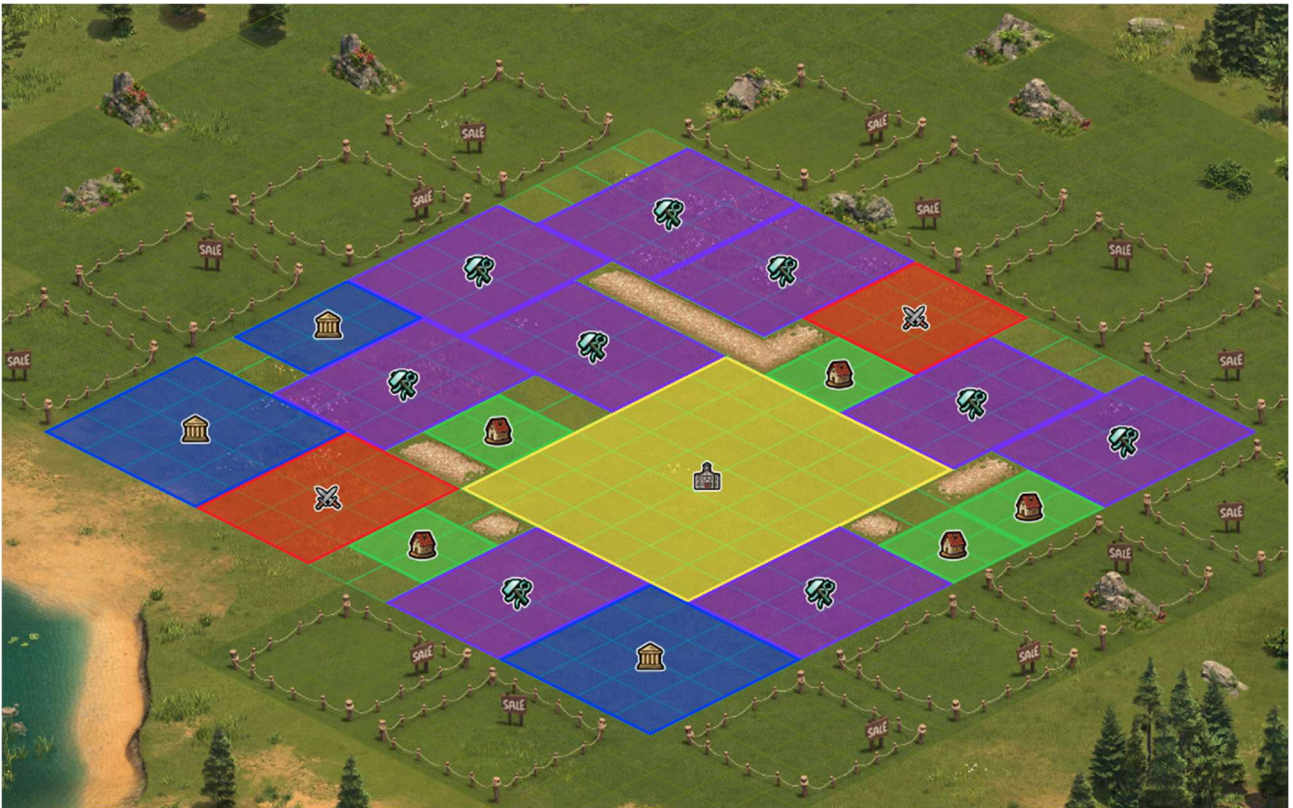
Step 13 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

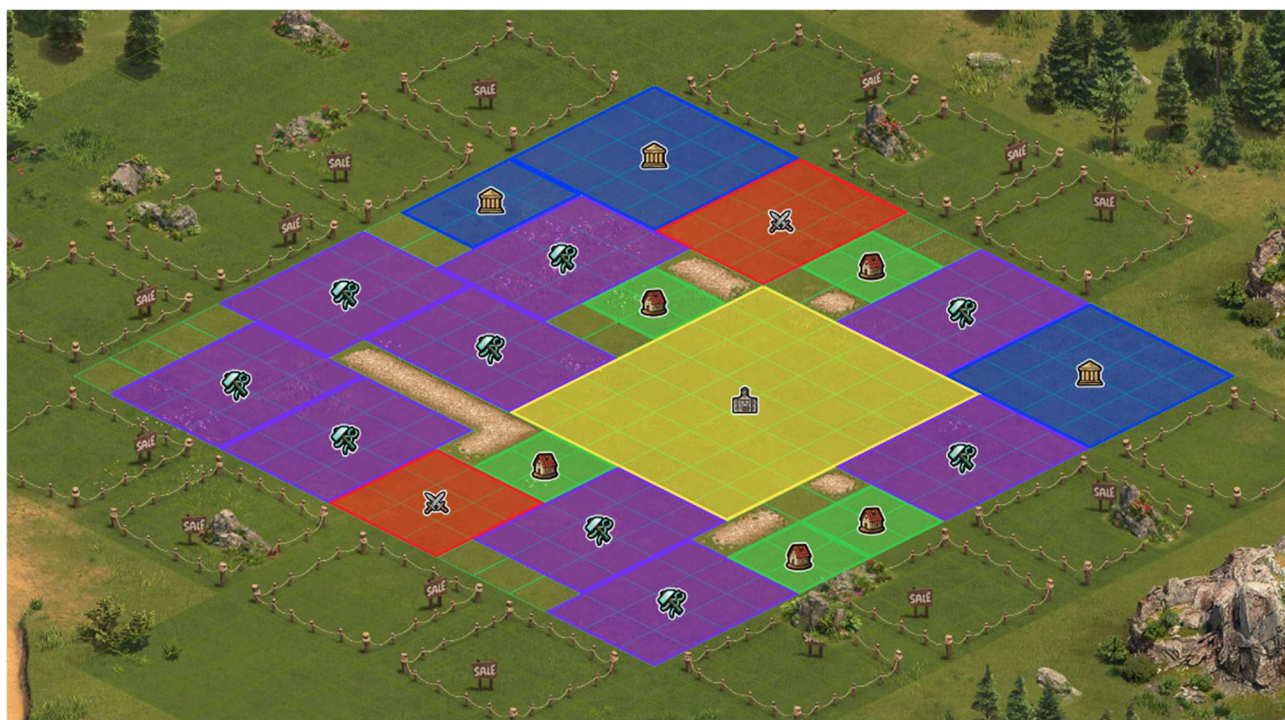
produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	93.750

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 5.000 monete e 2.500 materiali

Costruire una caserma dei legionari. I legionari saranno utili in alcune battaglie dei livelli più alti, soprattutto contro i cavalli.







Caselline libere: 15

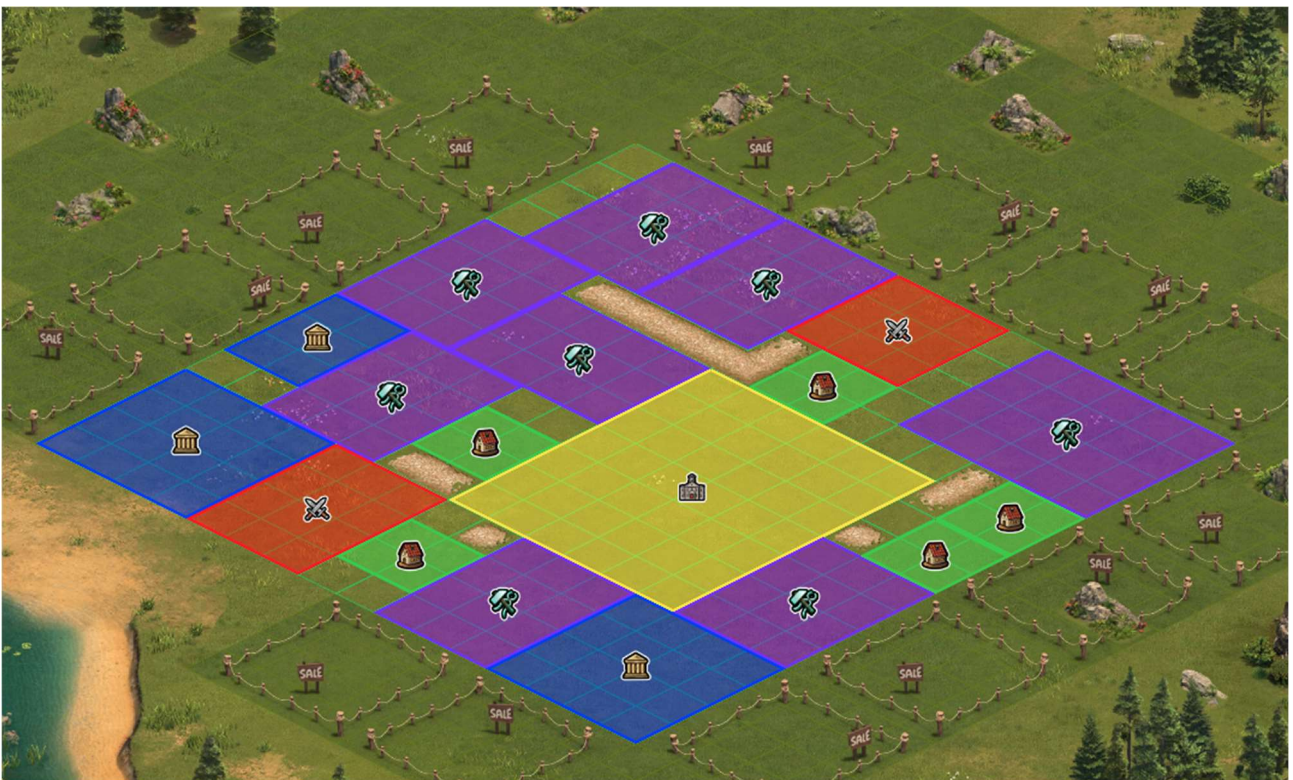
Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	140.625

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Se ancora non è pronta la villa considerare di usare 50 schegge per completarla.

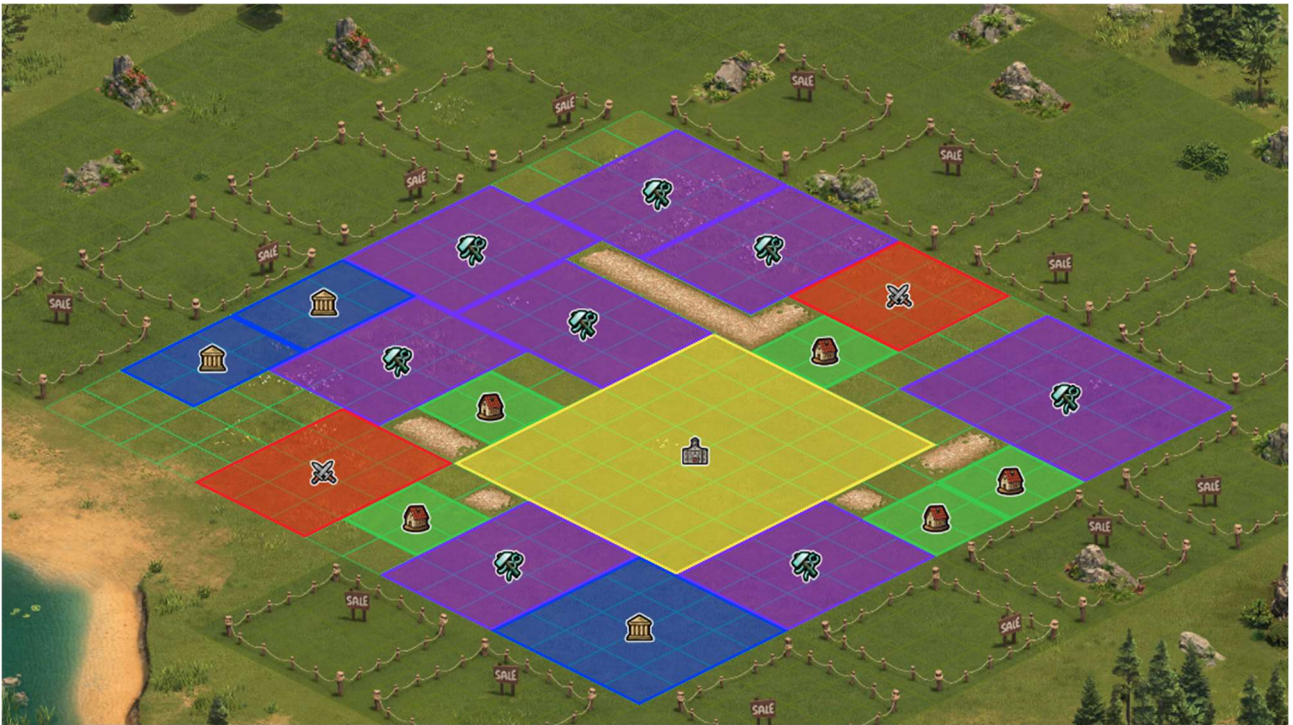
Eliminare due macellai e costruire un ovile.





Caselline libere: 19

Step 15 - DOMENICA SERA O LUNEDÌ MATTINA





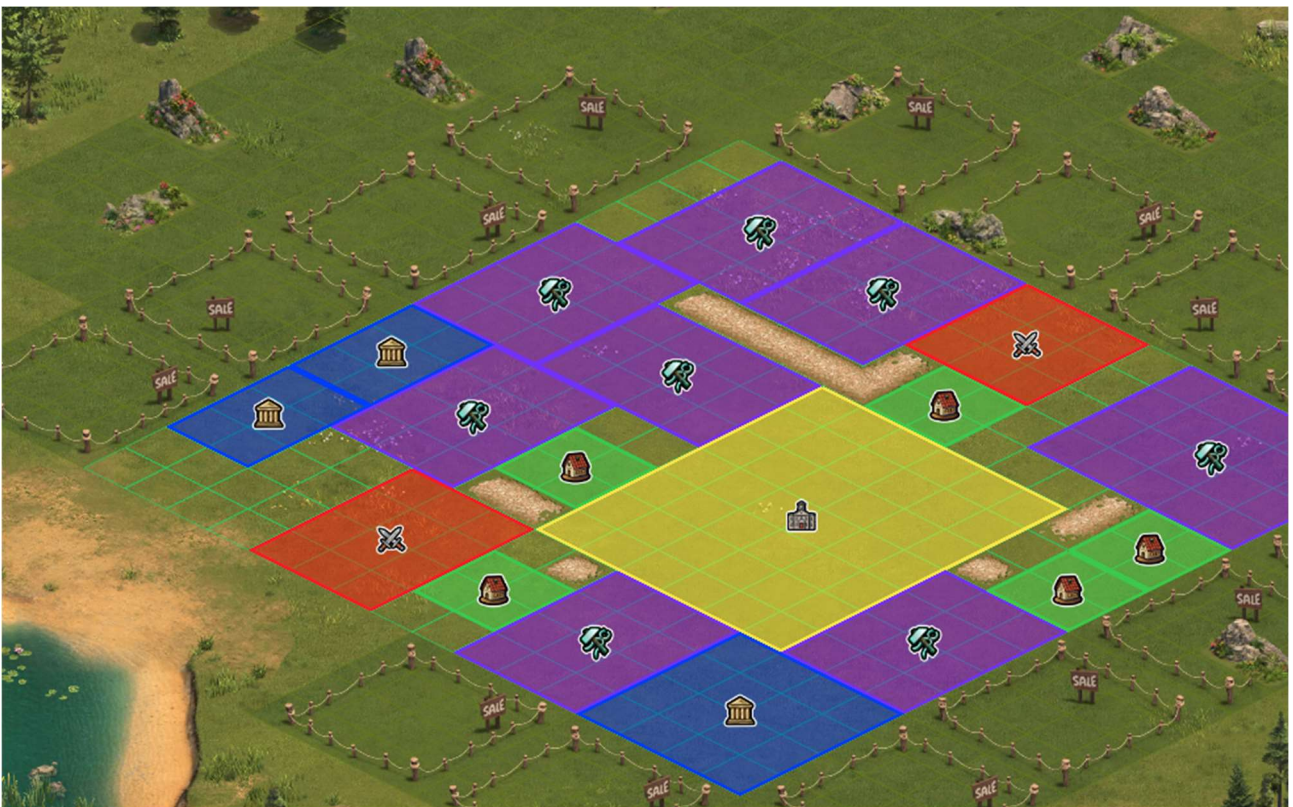
Caselline libere: 29

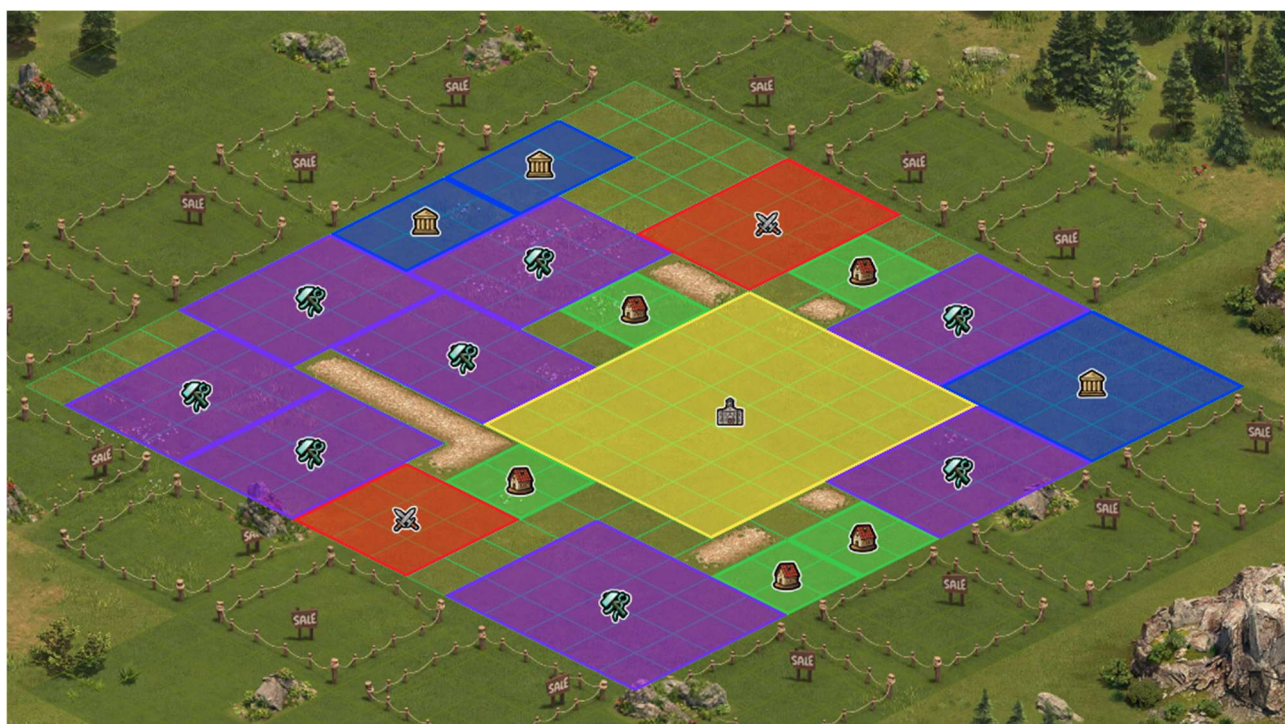
Step 16 - LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	140.625

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Eliminare una casetta e costruire una terza villa.





Caselline libere: 29

Step 17 — FRA LUNEDÌ MATTINA E MARTEDÌ MATTINA

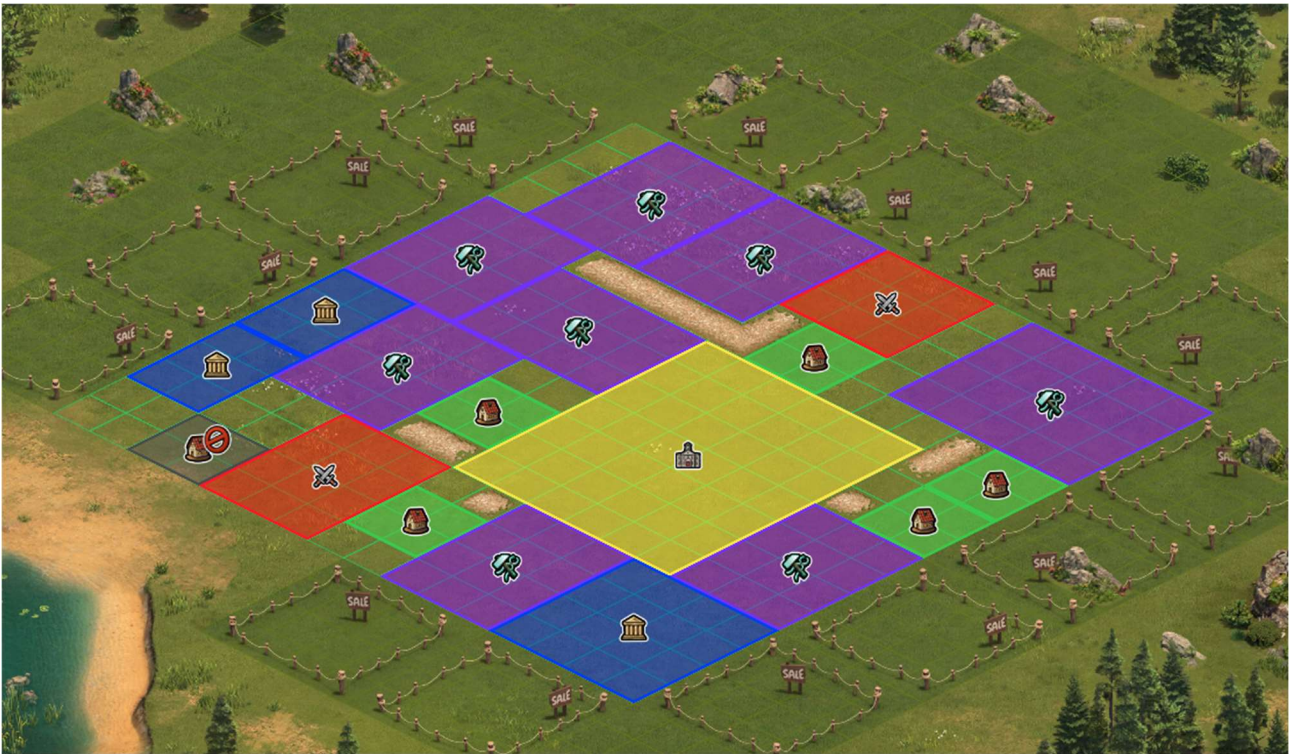
produzione in 10 ore	
monete	materiali
168.750	140.625

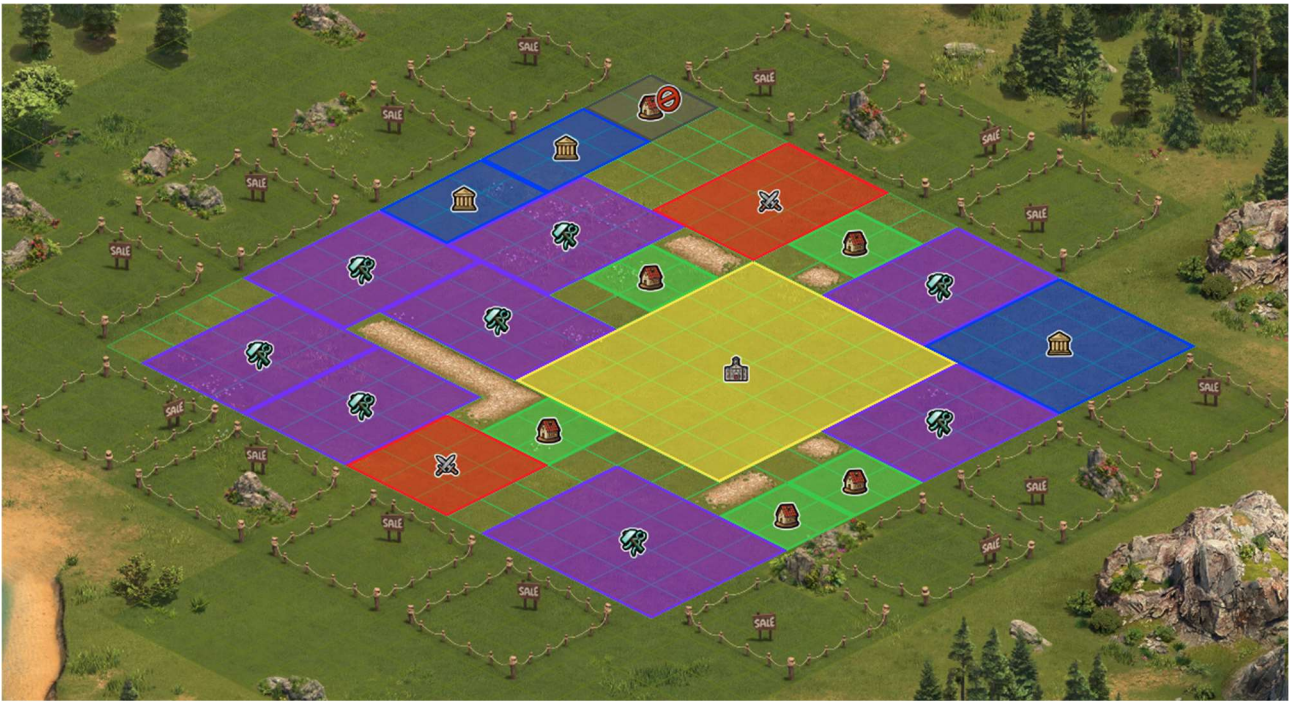
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Eliminare una casetta (se non è ancora costruita la villa dello step precedente spostare la casetta in posizione scollegata ed eliminarla appena possibile) e costruire una quarta villa.

Prima di eliminare casetta:

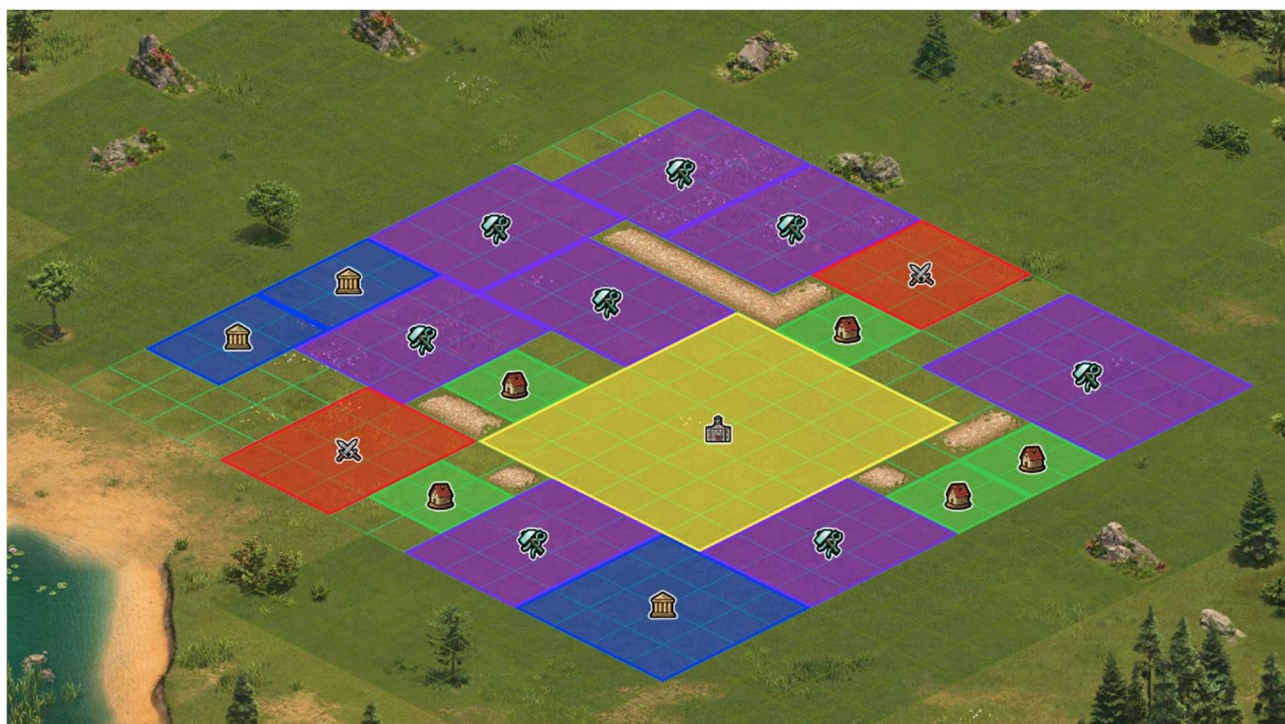


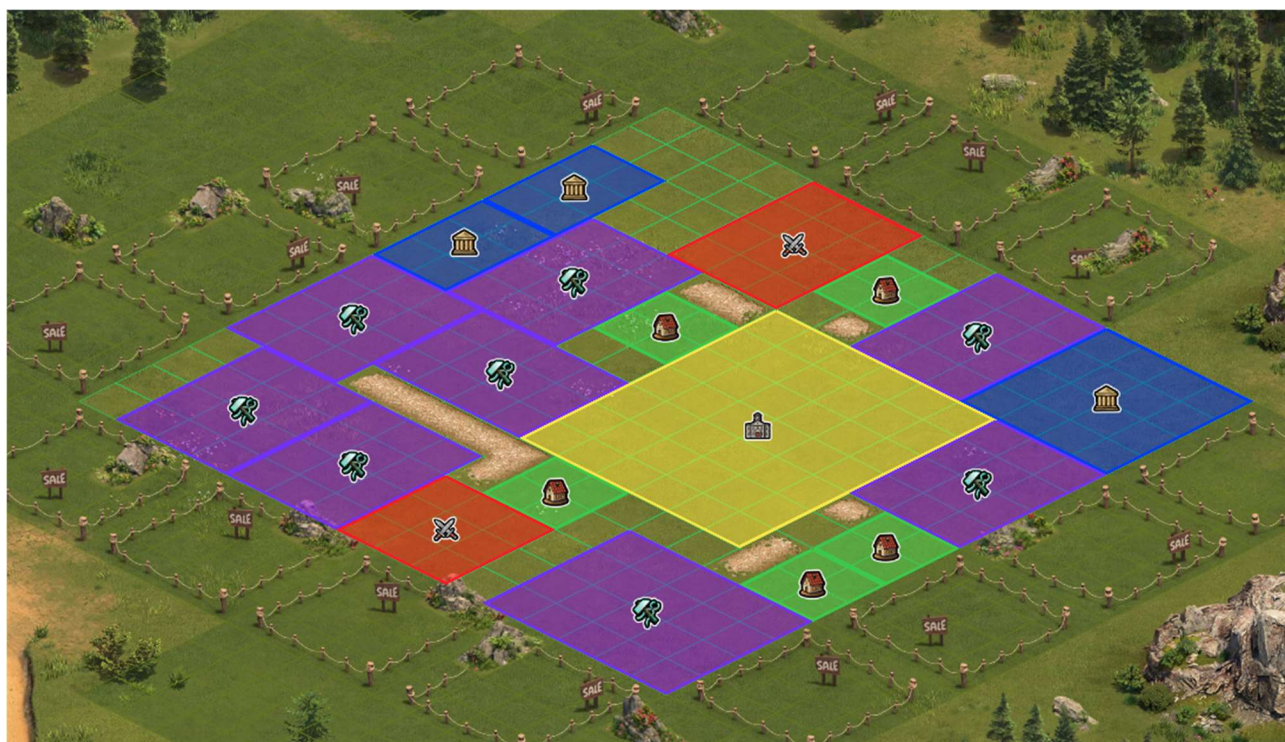




Dopo eliminata cassetta:







Caselline libere: 29

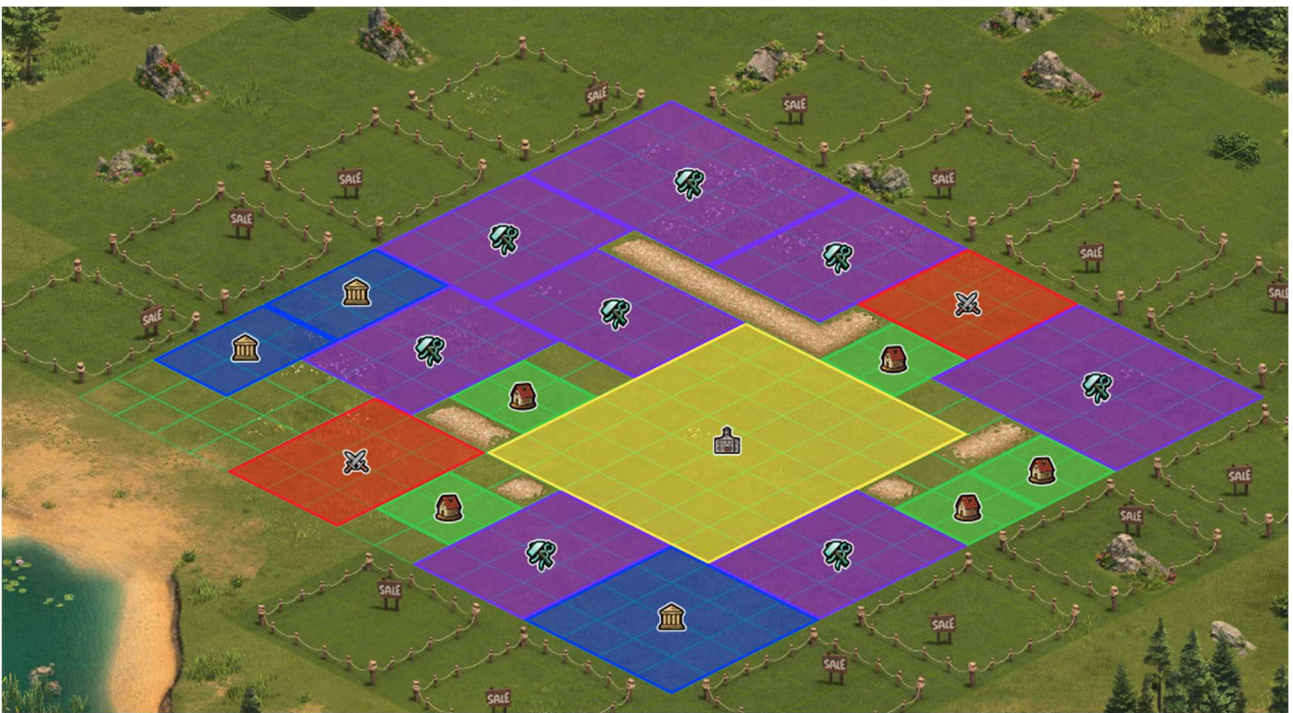
Step 18 — LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
168.750	196.875

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 201.000 monete e 50.000 materiali.

Se ancora non è pronta la villa considerare di usare 50 schegge per completarla.

Eliminare un macellaio, spostare di una casellina caserma dei legionari, villa, macellaio e una strada e costruire una strada e un secondo ovile.





Caselline libere: 20

Step 19 — TRA LUNEDÌ SERA E MARTEDÌ SERA

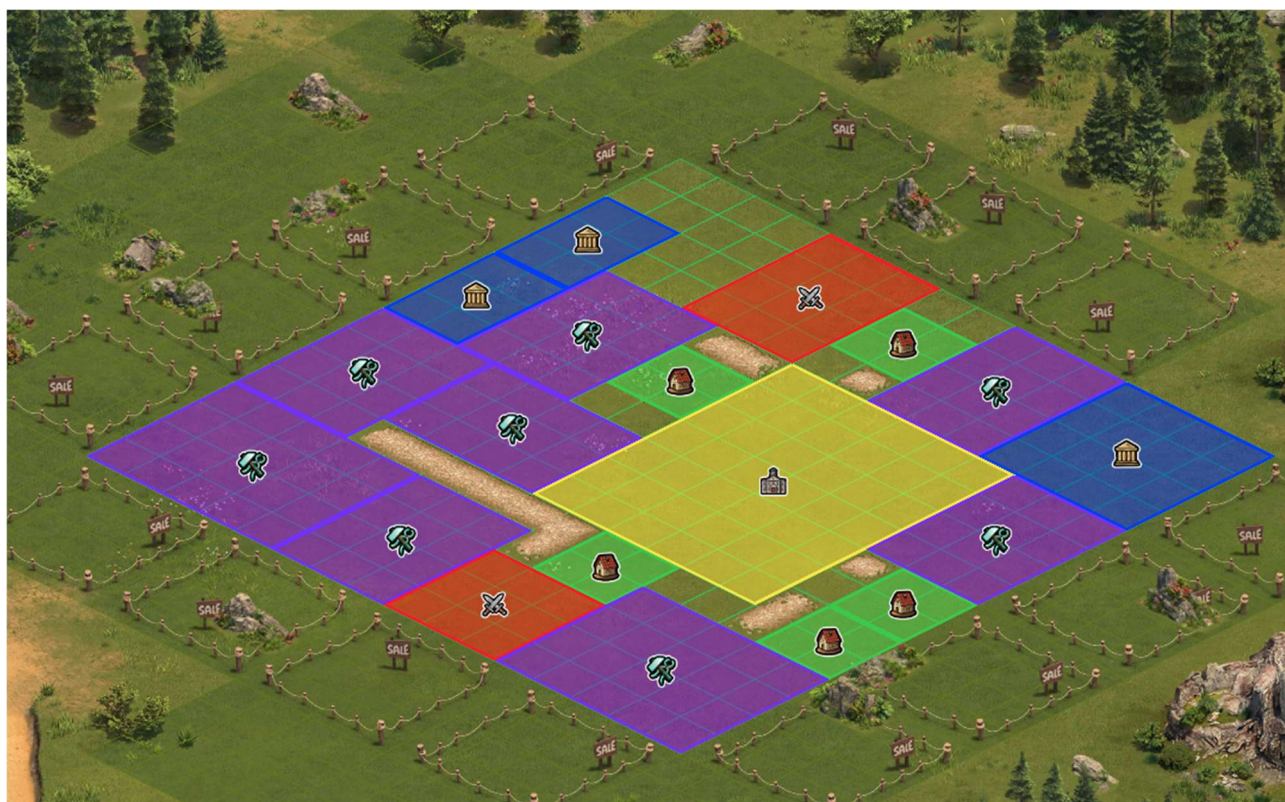
produzione in 10 ore

monete	materiali
187.500	196.875

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

Eliminare la casetta e sostituirla con una quinta villa.





Caselline libere: 20

A questo punto con 5 ville e 2 ovili la città è completa dal punto di vista della produzione di monete e materiali. Ora si inizierà a pensare al bonus militare costruendo monumenti/pilastri. In considerazione che gli stessi richiedono euforia, si farà attenzione a costruire prima archi di trionfo quando necessario. Quando mancherà spazio si elimineranno dei macellai.

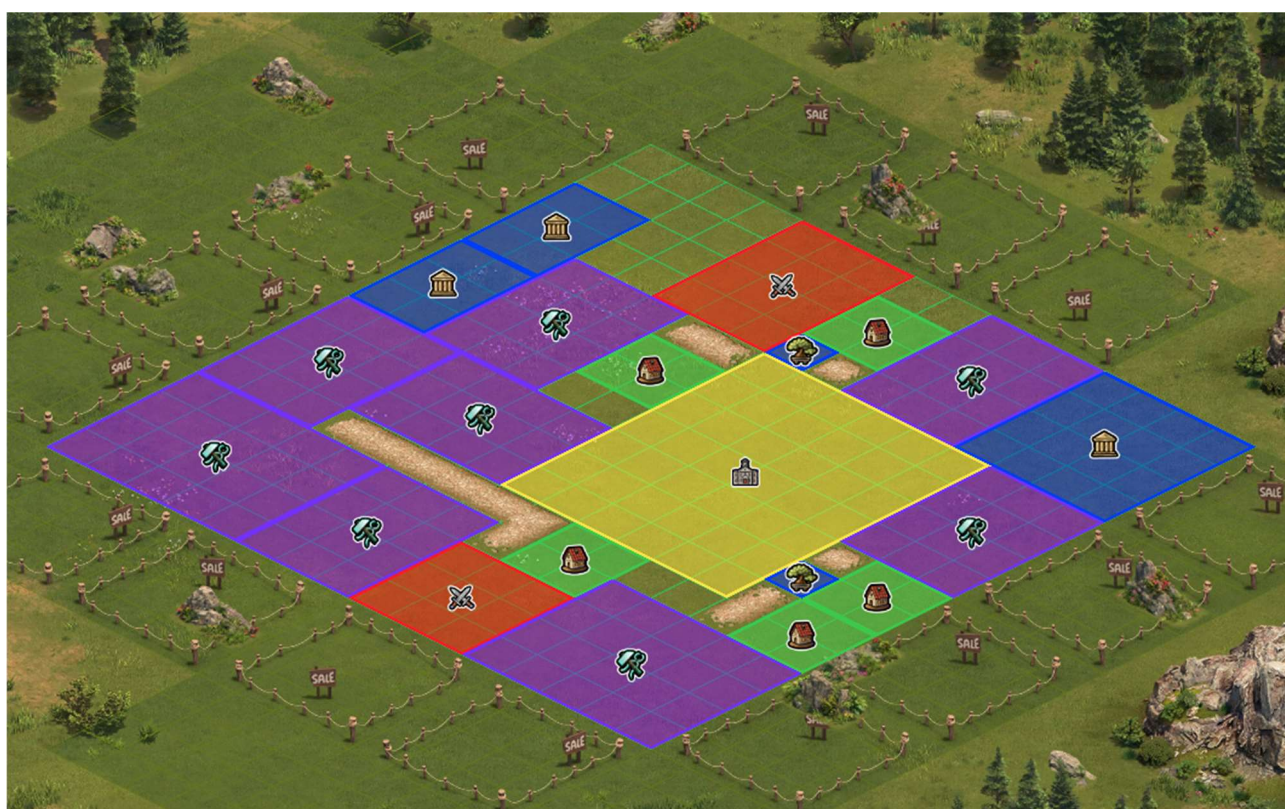
Step 20 - MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Costruire 2 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia.





Caselline libere: 18

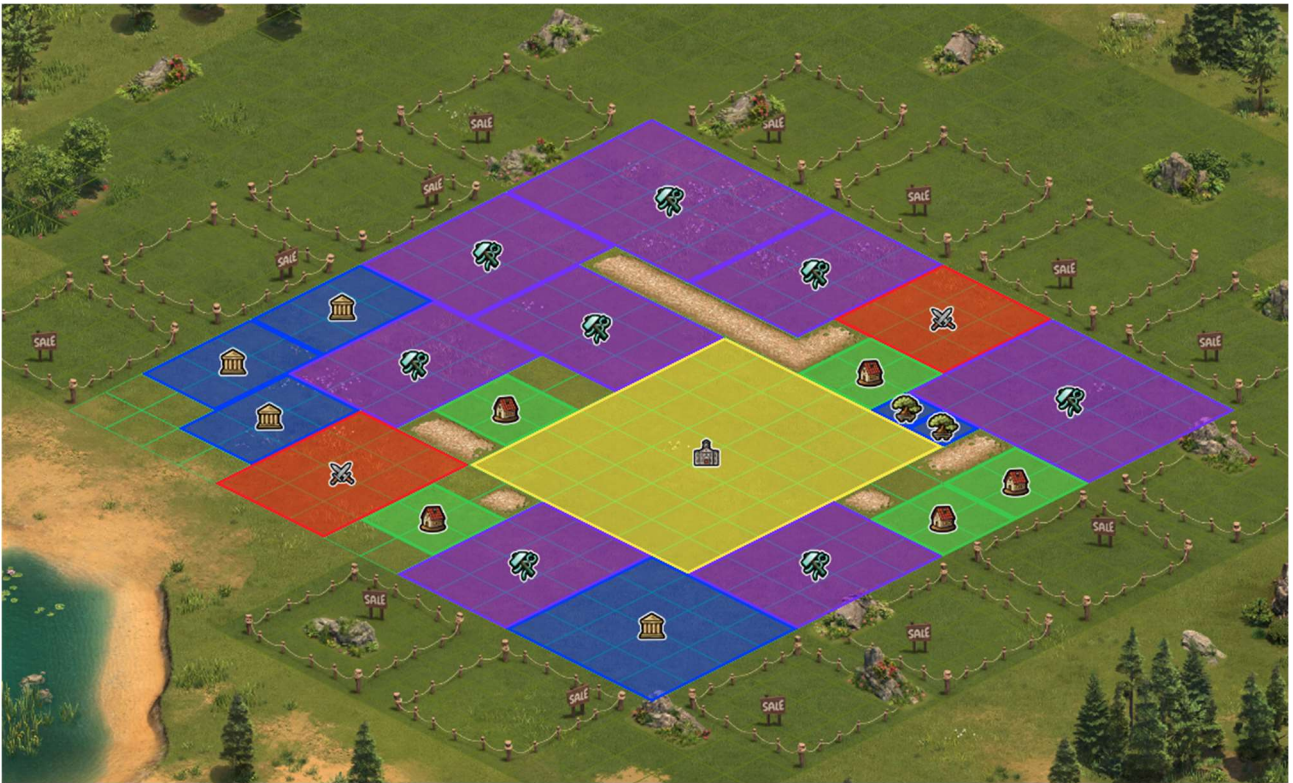
Step 21 - MARTEDÌ SERA O MERCOLEDÌ MATTINA

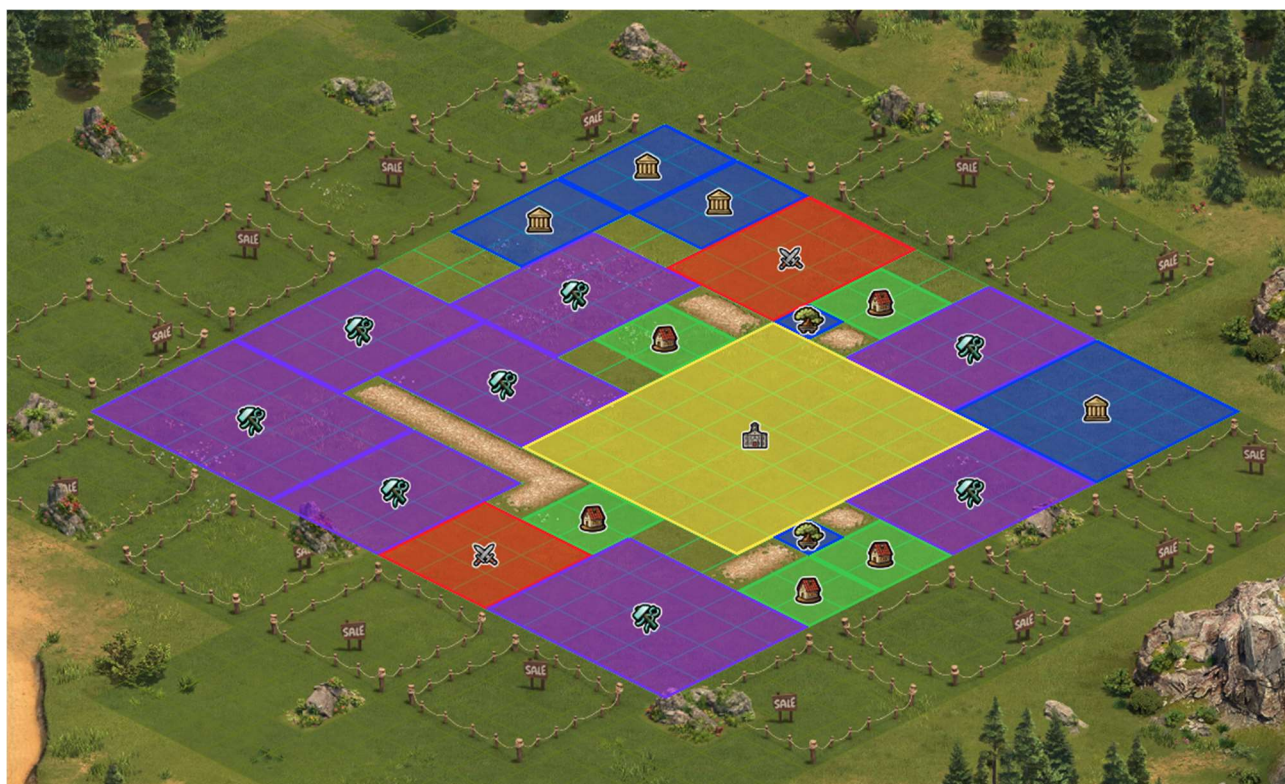
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

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

Costruire un terzo arco di trionfo.







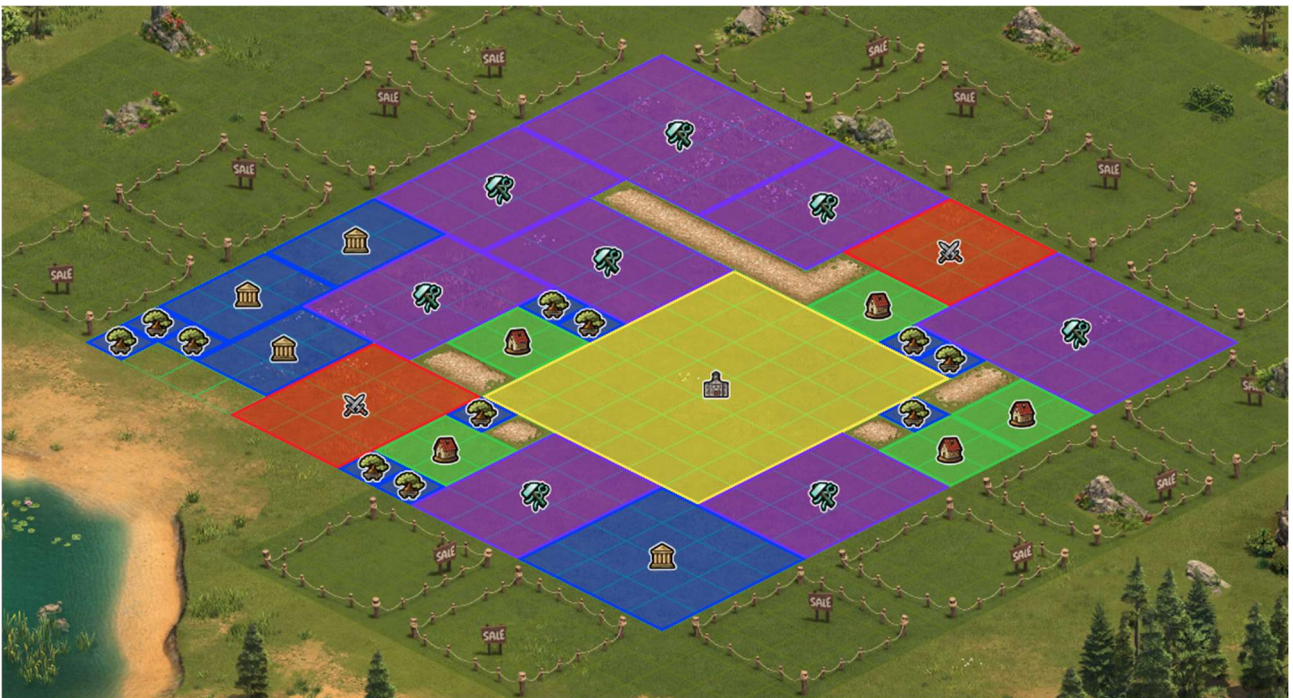
Caselline libere: 12

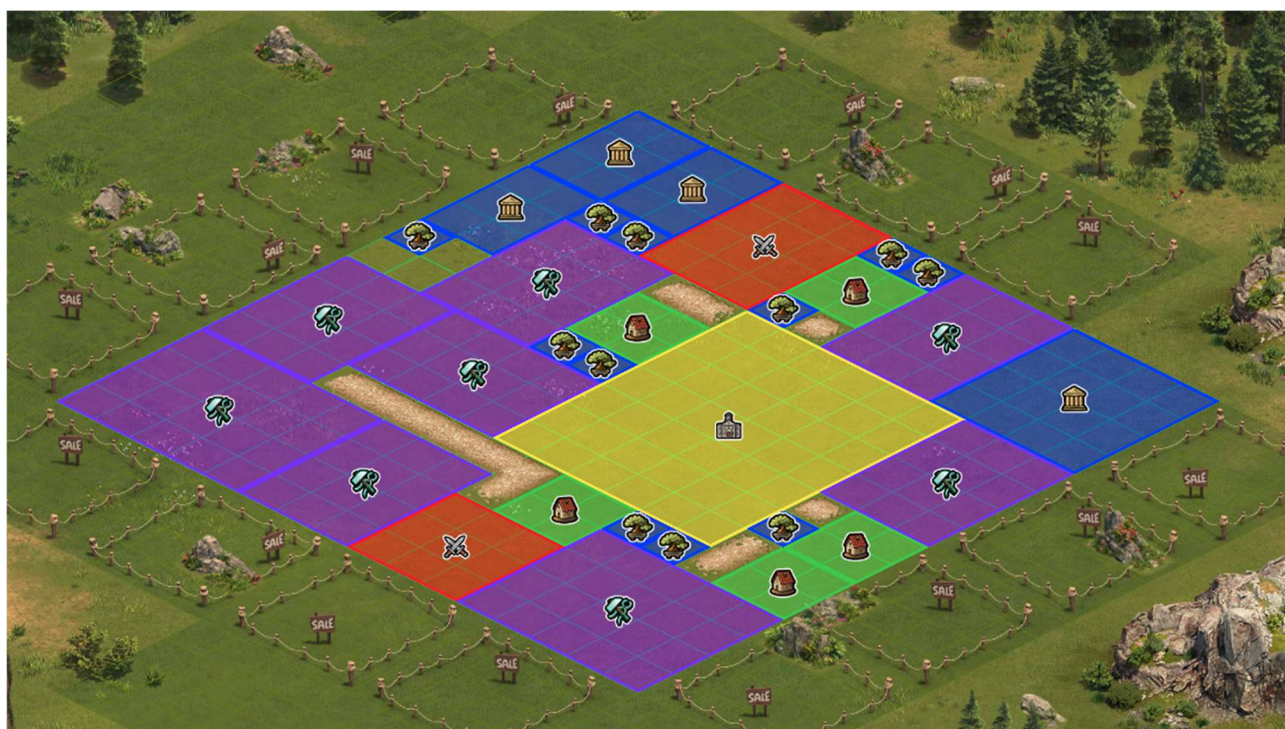
Step 22 - MERCOLEDÌ MATTINA O SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia, arrivando a un massimo di 11 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 3

Step 23 — MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore

monete	materiali
187.500	196.875

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

Eliminare l'edificio dei bagni pubblici e costruire un quarto arco di trionfo.





Caselline libere: 13

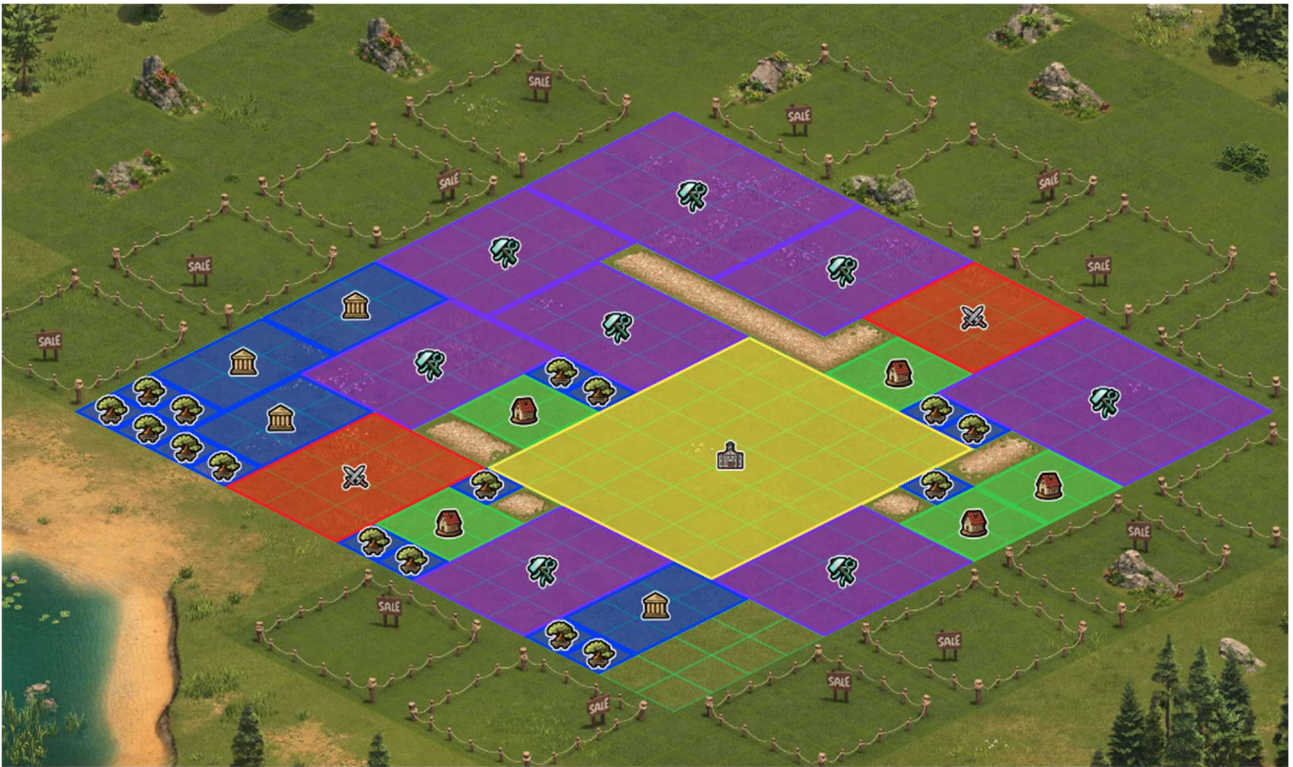
Step 24 — TRA MERCOLEDÌ SERA E GIOVEDÌ SERA

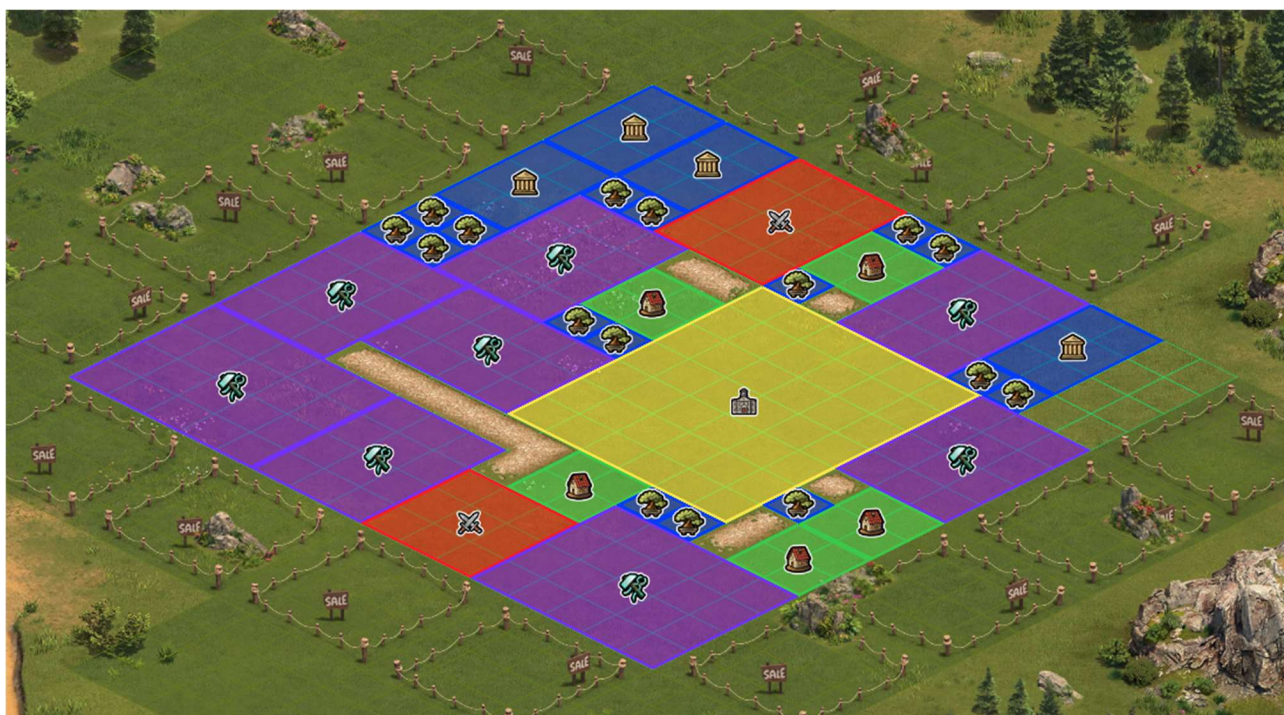
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Aggiungere 5 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia, arrivando a un massimo di 16 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.







Caselline libere: 8

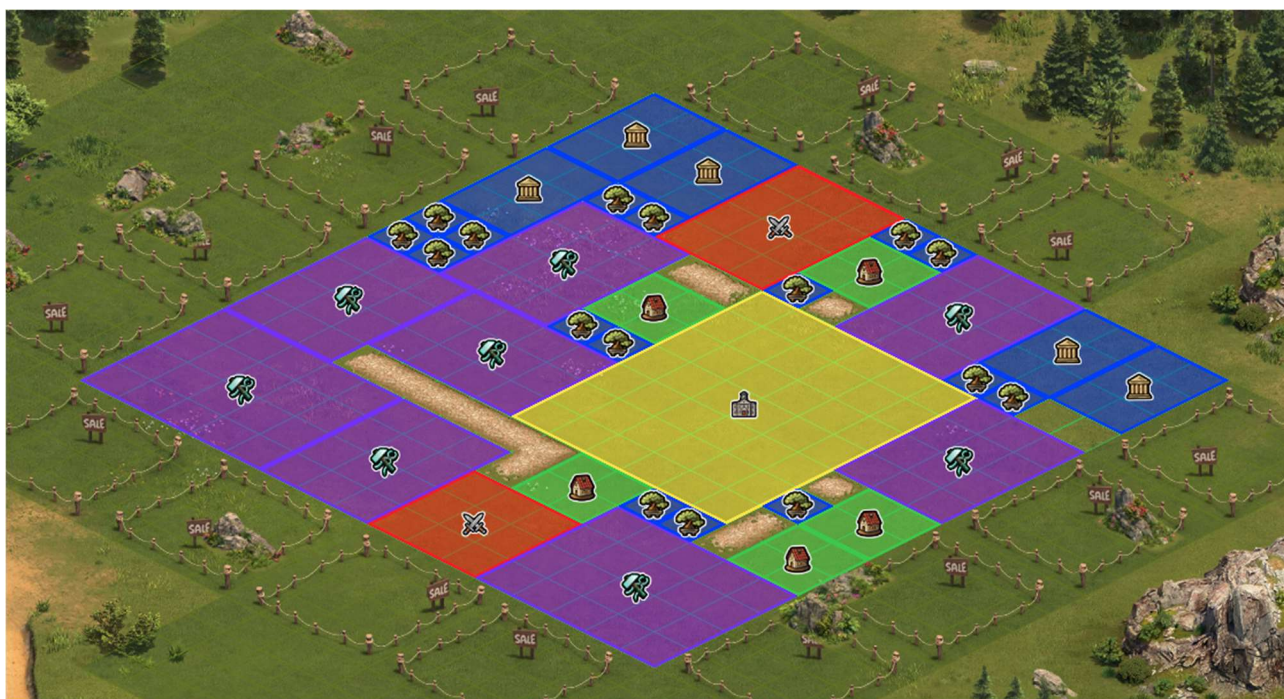
Step 25 – TRA GIOVEDÌ MATTINA E VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

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

Costruire un quinto arco di trionfo.





Caselline libere: 2

Step 26 — TRA GIOVEDÌ MATTINA E VENERDÌ MATTINA

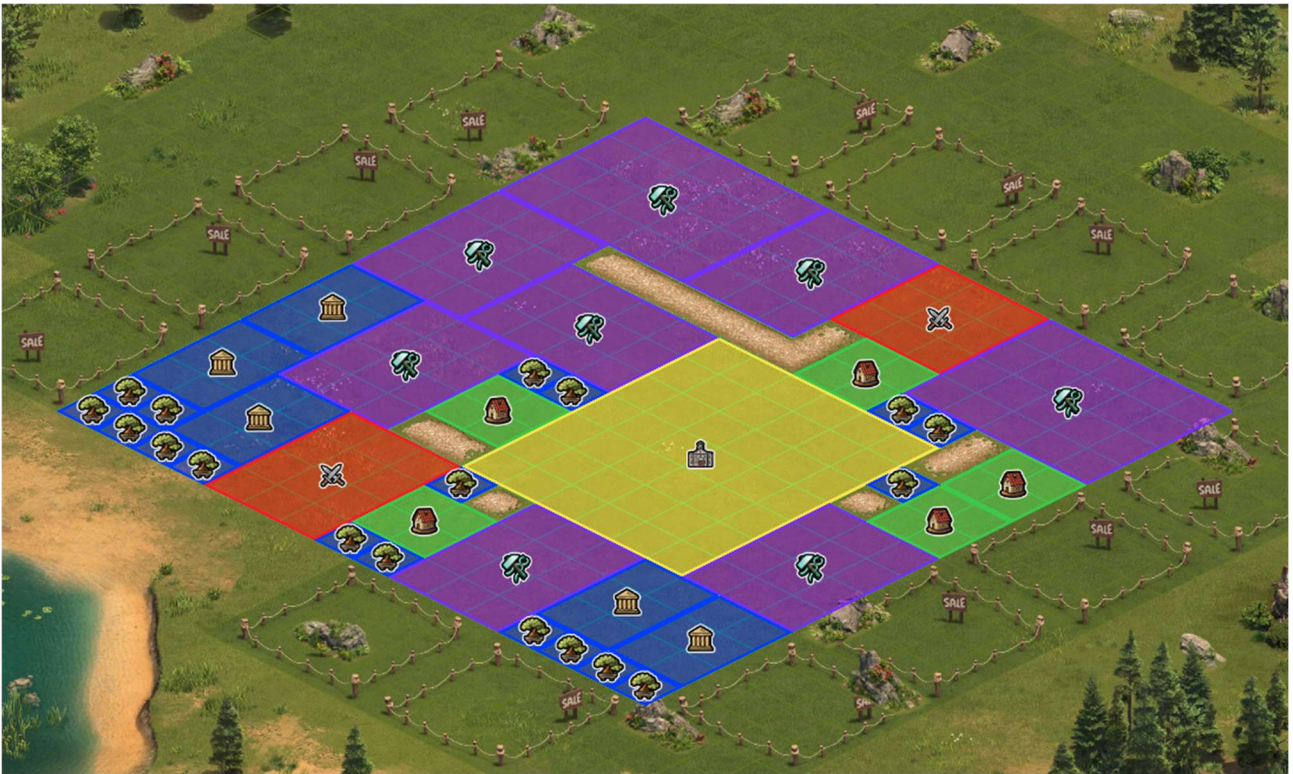
produzione in 10 ore

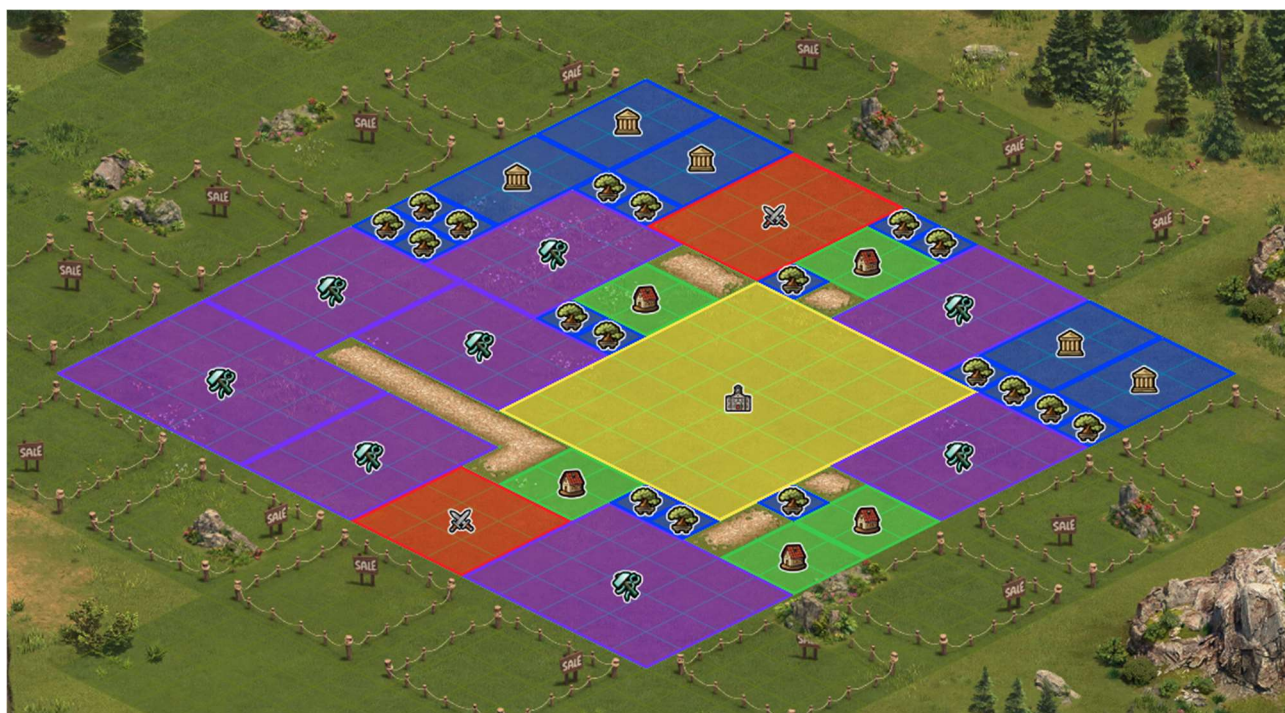
monete	materiali
187.500	196.875

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Aggiungere 2 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 18 monumenti e/o pilastri totali.







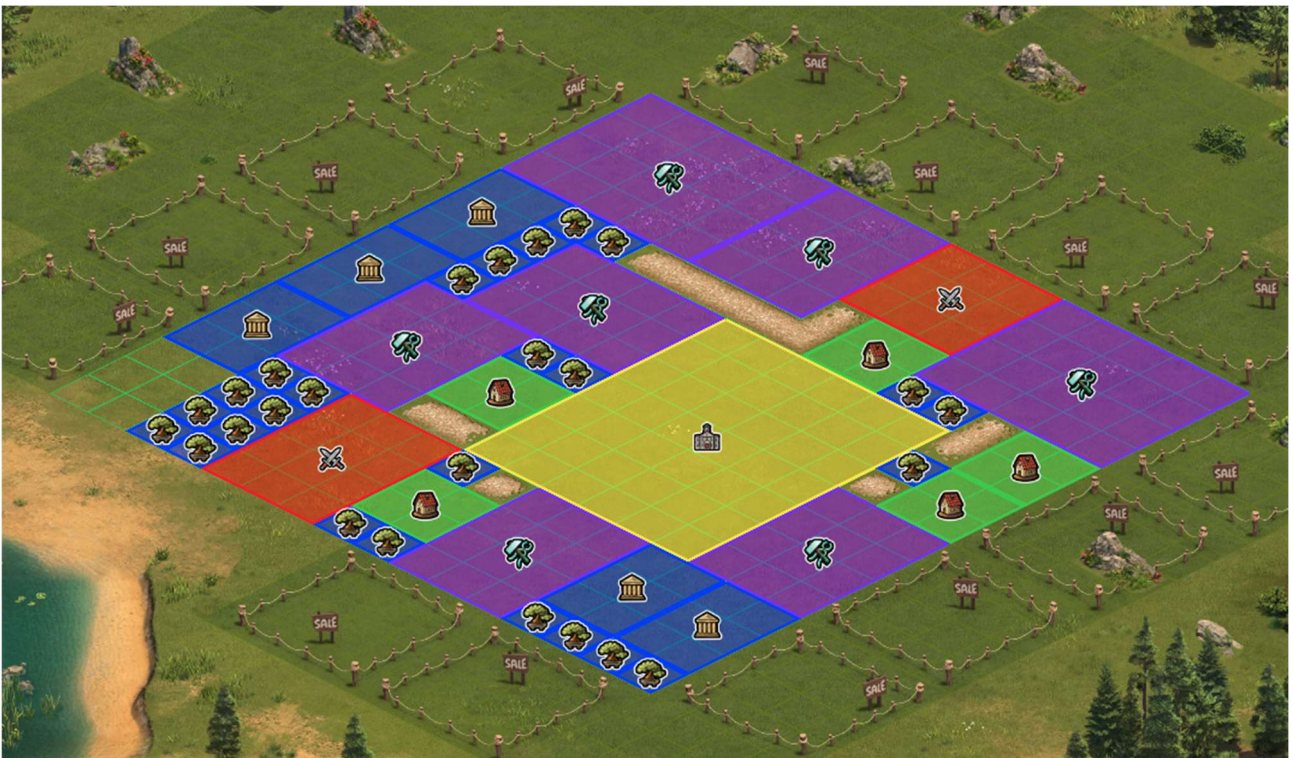
Caselline libere: 0

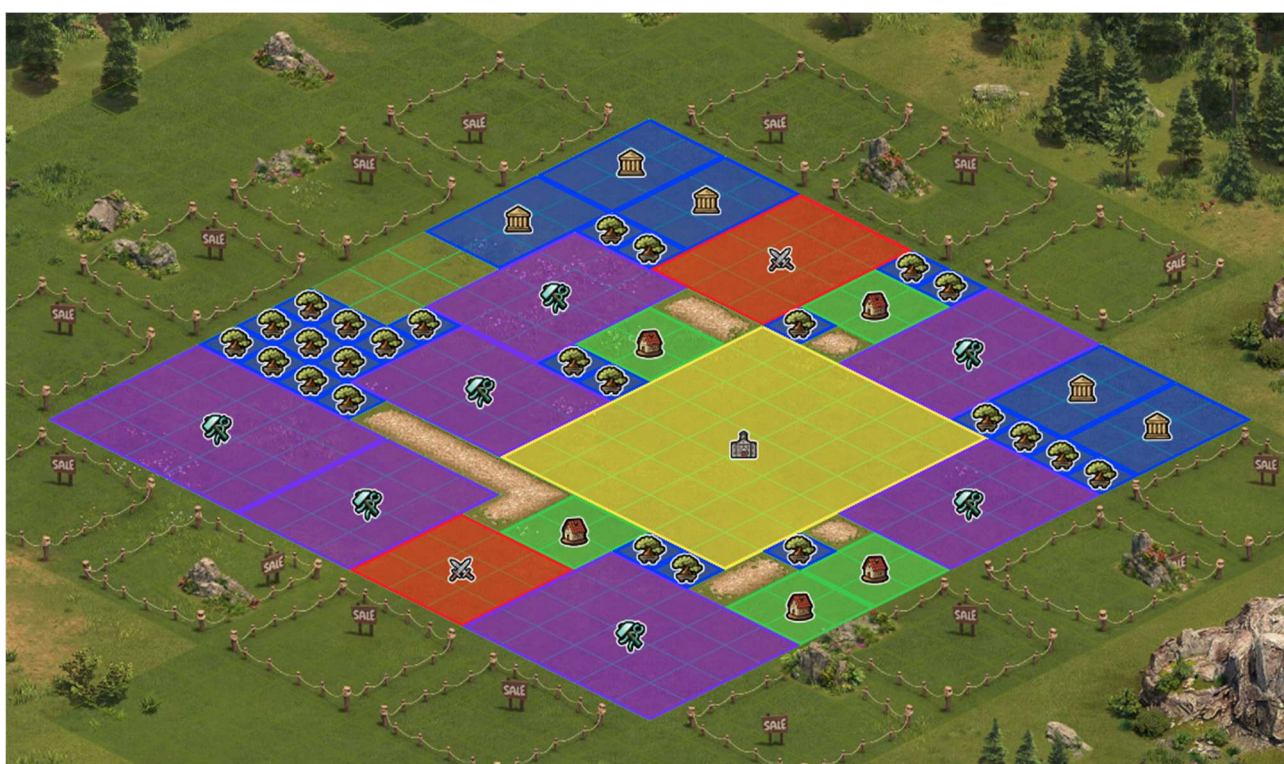
Step 27 — TRA GIOVEDÌ SERA E SABATO SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	187.500

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Eliminare un macellaio e una strada, spostare archi di trionfo e/o monumenti/pilastri e aggiungere 7 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 25 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 6

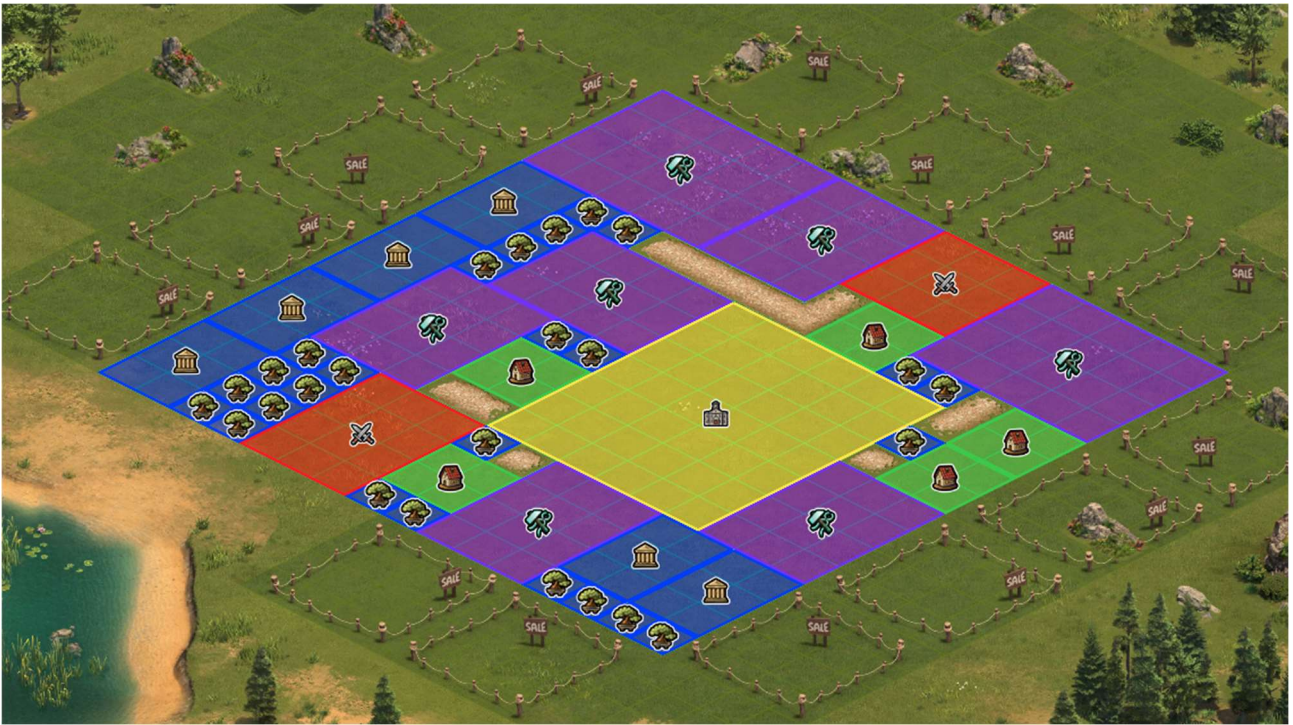
Step 28 — TRA VENERDÌ MATTINA E DOMENICA MATTINA

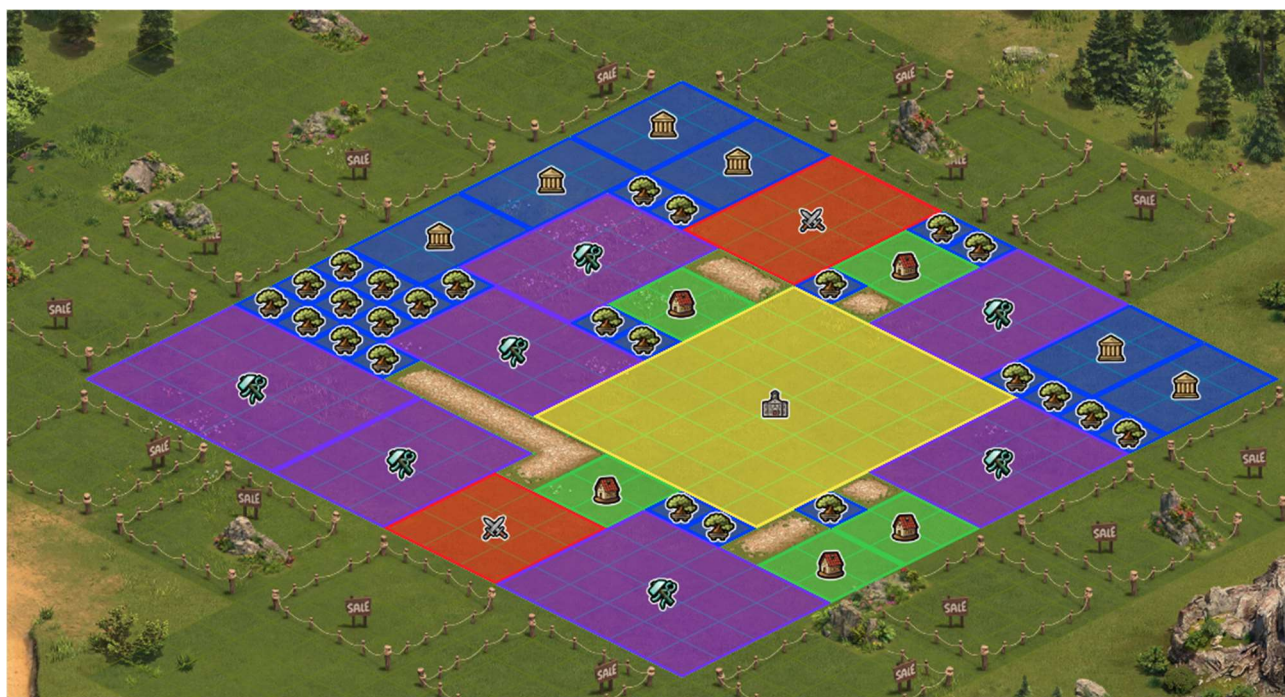
produzione in 10 ore	
Monete	materiali
187.500	187.500

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

Costruire un sesto arco di trionfo.







Caselline libere: 0

Step 29 — SABATO MATTINA O SABATO SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	178.125

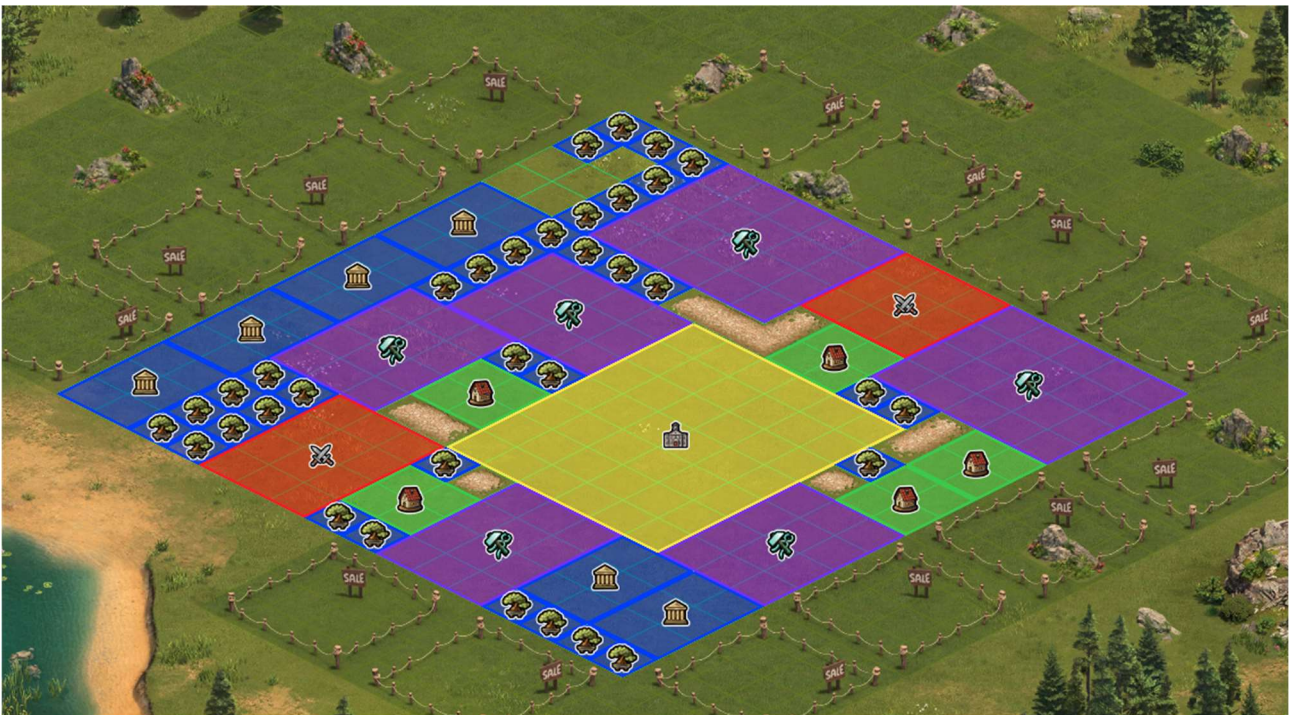
Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

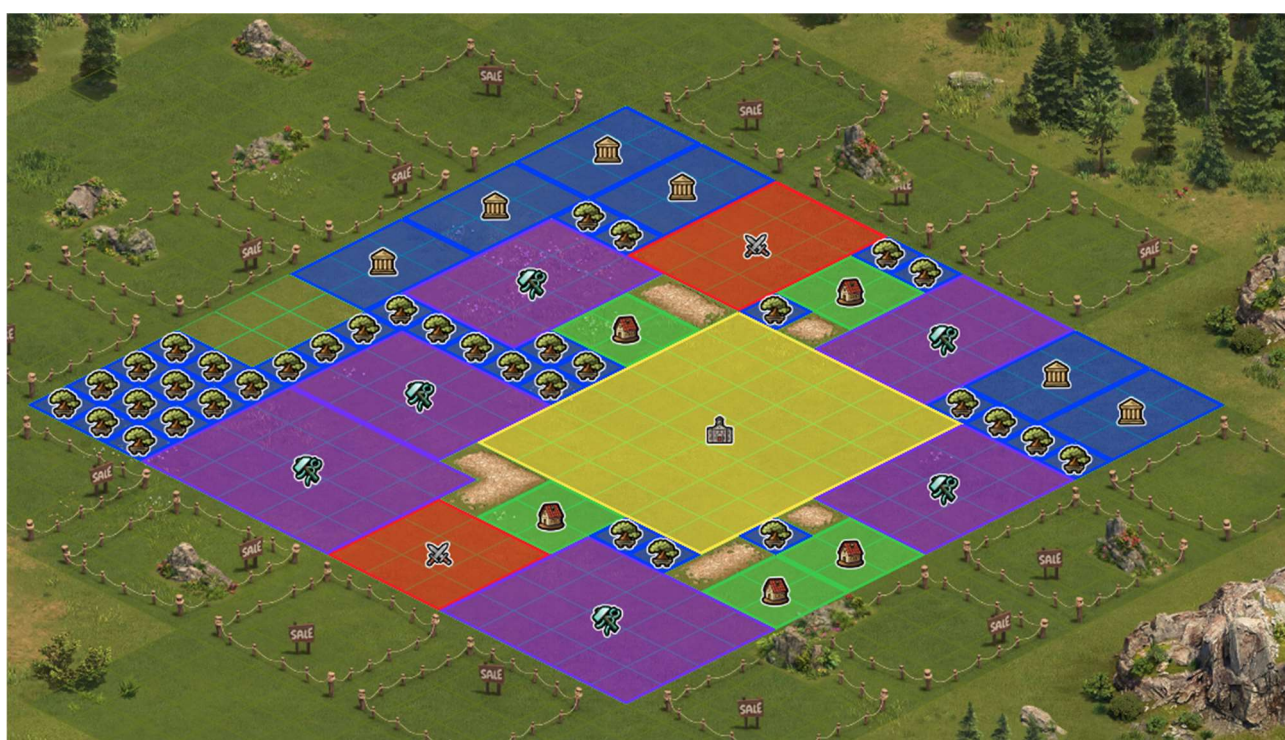
Eliminare un macellaio e spostare anche l'altro ovile accanto alla caserma dei legionari, così da eliminare 2 strade.

Spostando eventualmente dei monumenti/pilastri avvicinare il sarto a contatto con l'ovile, così da eliminare una ulteriore strada.

Aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 34 monumenti e/o pilastri totali, lasciando il posto per l'arco di trionfo del prossimo step.

[nelle prime due figure non è stato avvicinato il sarto all'ovile ed è rimasta una strada in più]





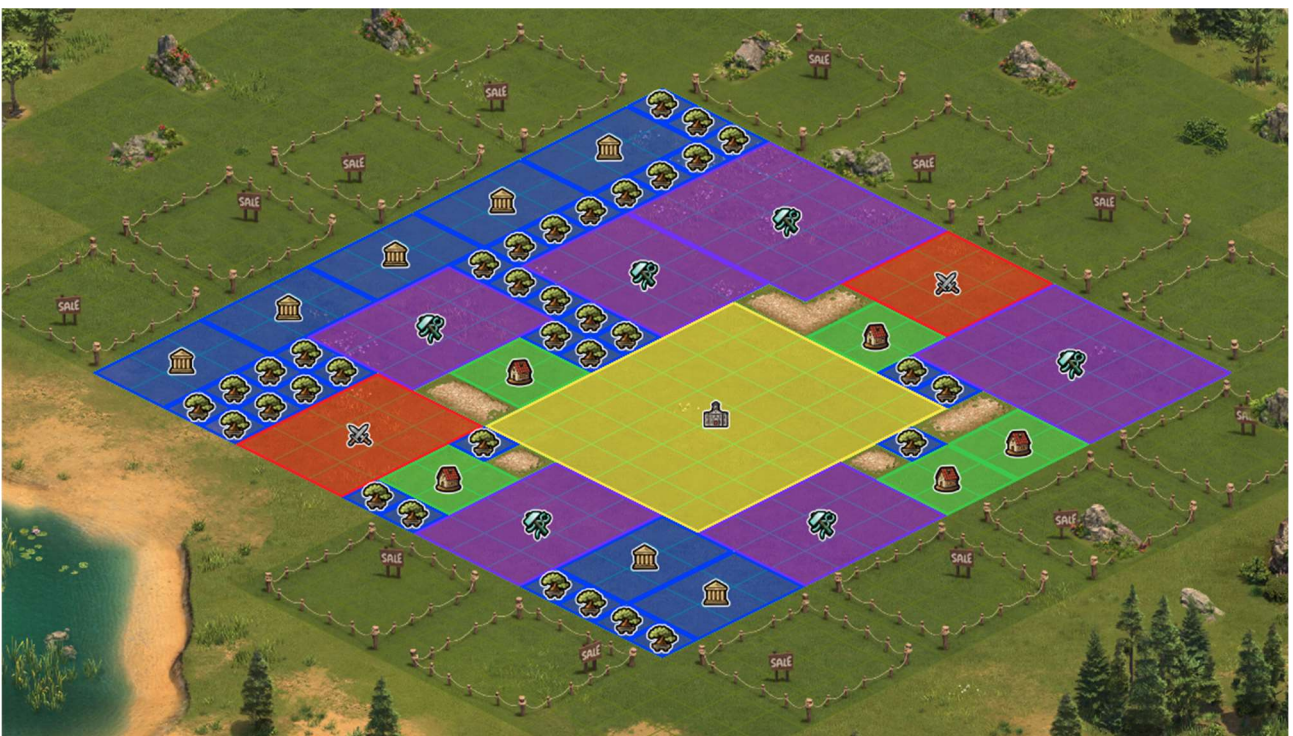
Caselline libere: 6

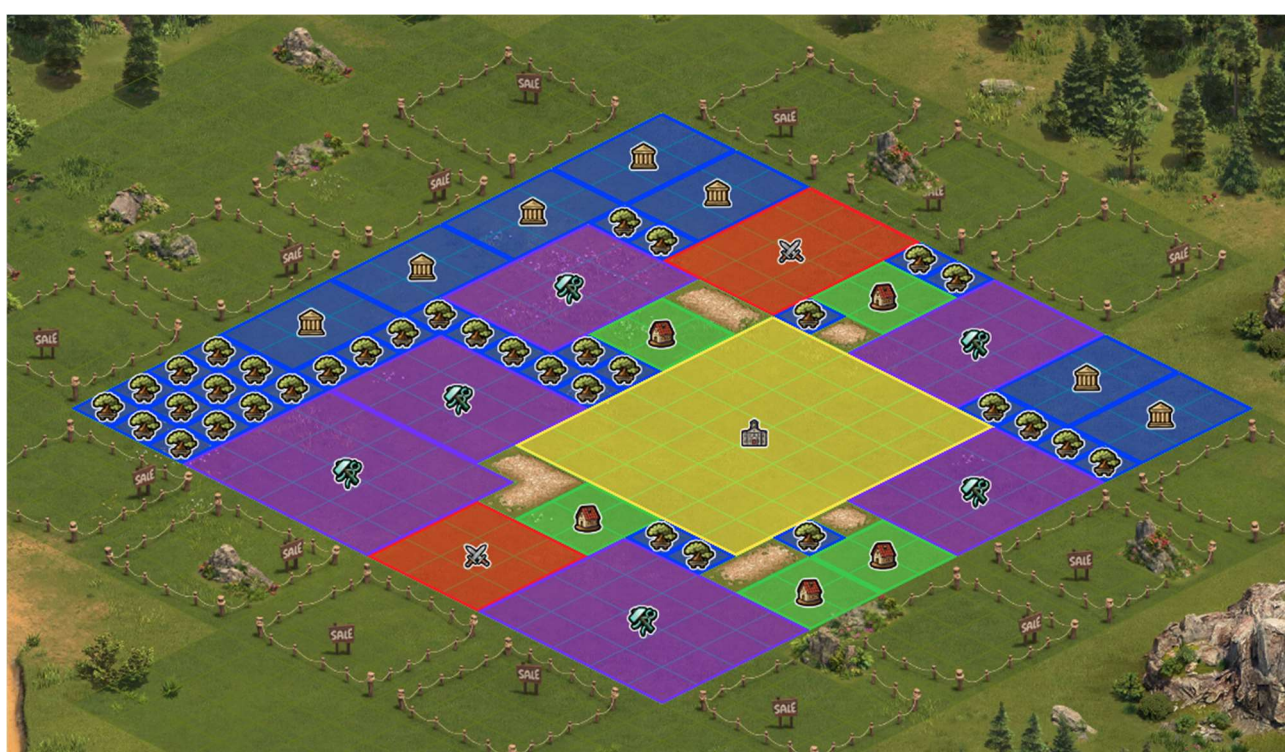
Step 30 - SABATO SERA

produzione in 10 ore	
Monete	materiali
187.500	178.125

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

Costruire un settimo arco di trionfo.





Caselline libere: 0

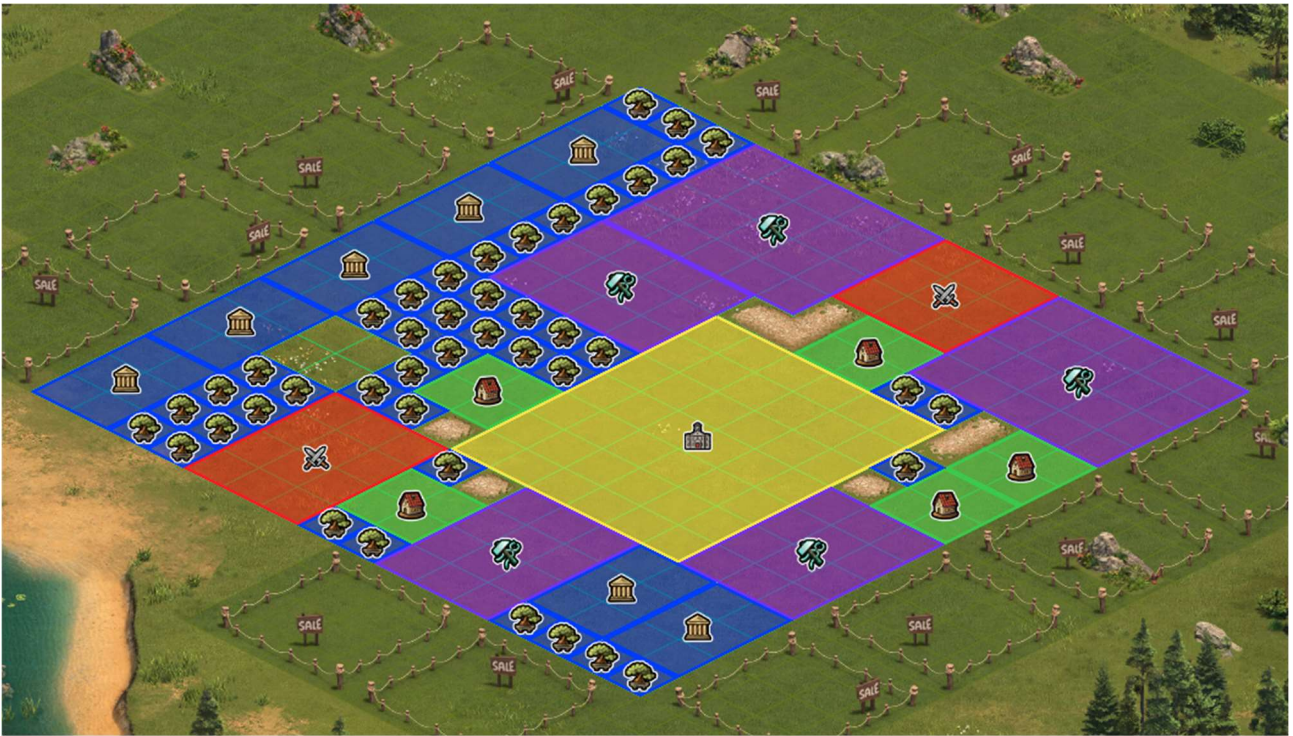
Step 31 — DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

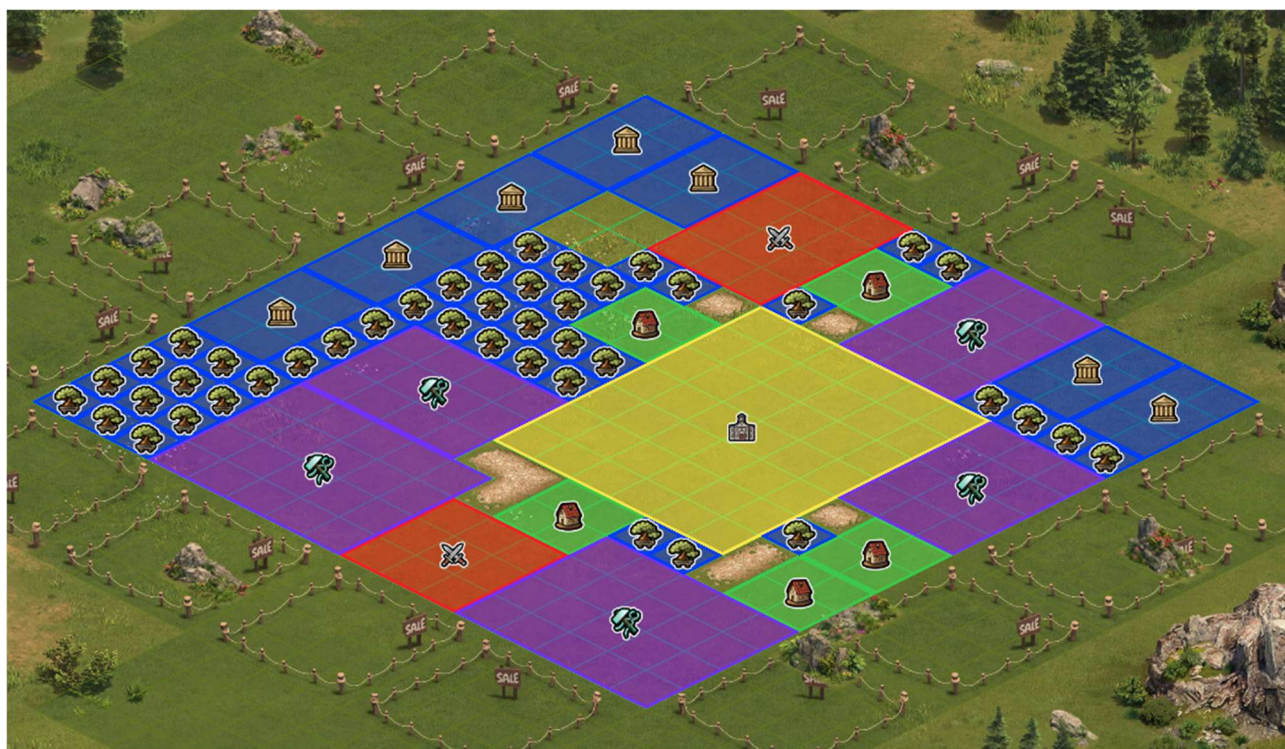
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	168.750

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Eliminare il macellaio vicino alla caserma dei balisti (e eventualmente una strada) e aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 43 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.







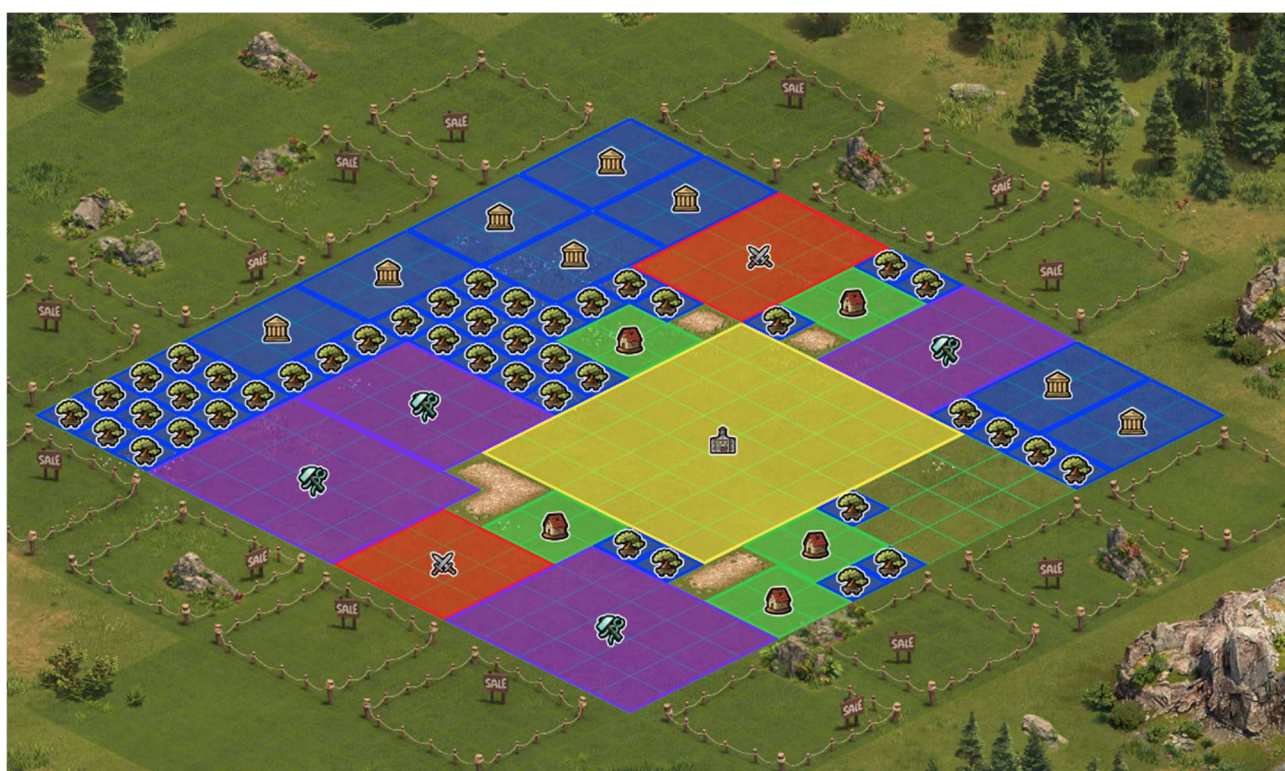
Caselline libere: 4

Step 32 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	162.500

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

Eliminare il macellaio che confina con il municipio con il lato lungo. Eliminare una strada spostando una villa e un monumento/pilastro. Costruire un ottavo arco trionfo.



Caselline libere: 11

Step 33 — EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	162.500

Per procedere con questo step, devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 25.000 materiali per ogni monumento/pilastro che si costruisce.

Aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 52 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 2

Ulteriori miglioramenti

A questo punto la superficie disponibile è sostanzialmente tutta utilizzata e può essere considerata completa per cui ci si può fermare pensando soltanto a produrre per andare avanti nella mappa quantistica.

	superficie	numero	superficie
Espansioni	16	16	256
Totale			256
Municipio	42	1	42
Strada	1	7	7
Villa	4	5	20
Macellaio	12	1	12
Sarto	12	1	12
Ovile	20	2	40
Arco di trionfo	6	8	48
Monumenti/Pilastri	1	52	52
Campo dei balisti	12	1	12
Legionari	9	1	9
Occupata			255
Libera			2

In alternativa, soprattutto se avanzano monete e materiali dopo aver utilizzato le truppe, si possono fare ulteriori miglioramenti, dando preferenza, secondo le proprie esigenze ai pilastri/monumenti (e relativi archi

di trionfo per l'euforia) per il bonus militare, agli ovili per i materiali; se servono monete, si possono mettere ulteriori ville (e i relativi archi di trionfo per garantire la massima euforia). Quando serve spazio si possono togliere il macellaio e il sarto.