

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

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

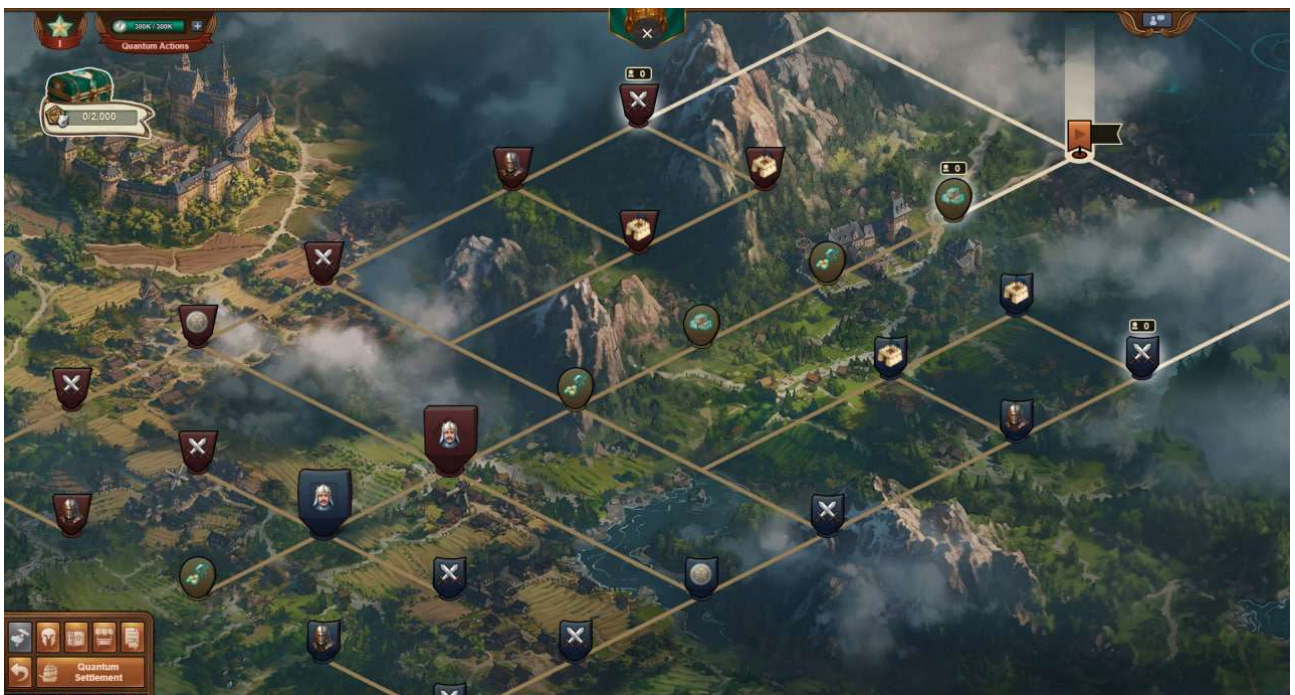
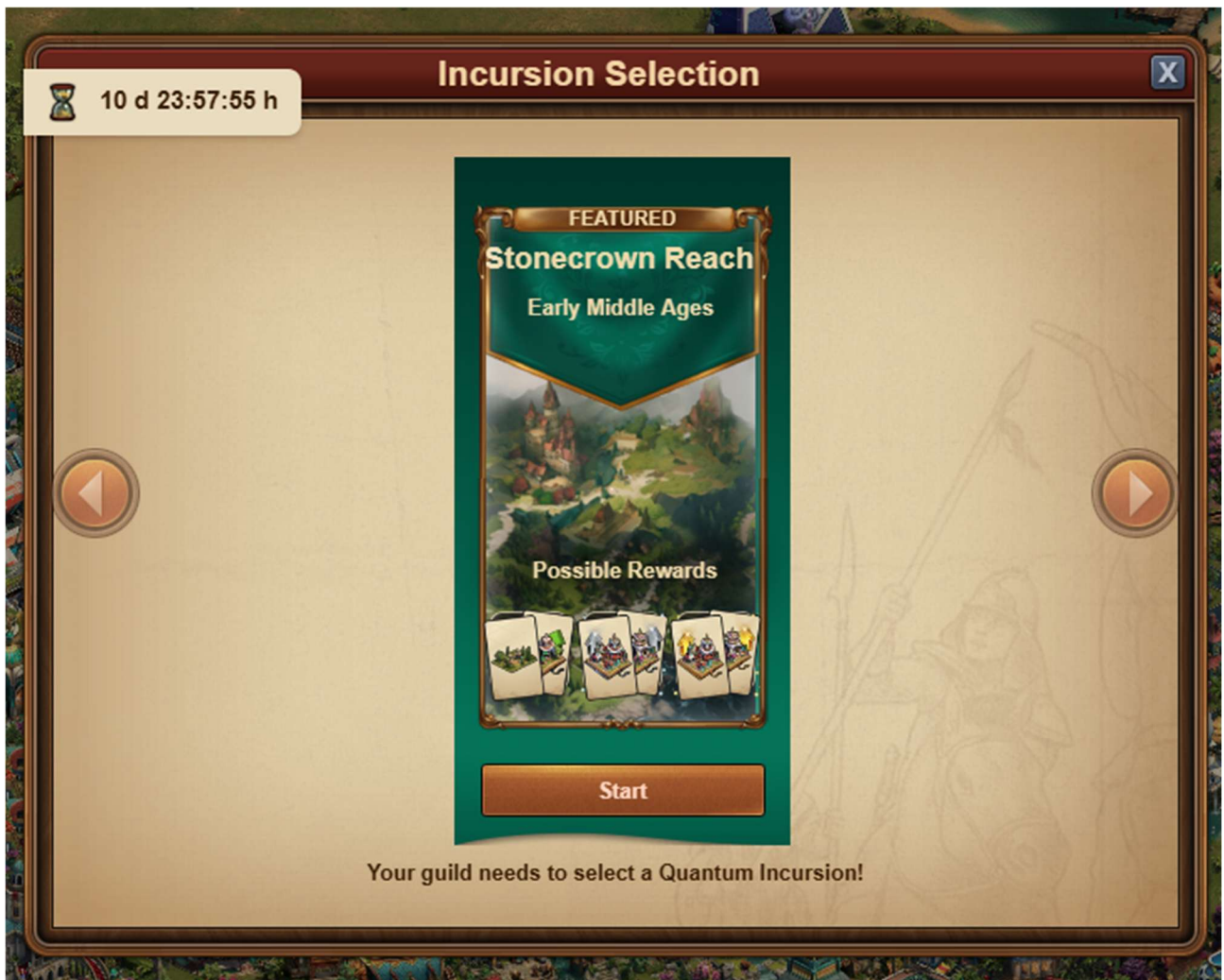
Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ) del medioevo per giocatori avanzati: questa guida è rivolta a giocatori che abbiano note tutte le conoscenze base relative alle Incursioni Quantistiche e che abbiano un bonus militare per le IQ che consenta di combattere con le sole unità disponibili a inizio incursioni e di arrivare fino ai livelli più alti sempre solo combattendo, con i trabucchi.

Guida alle Incursioni Quantistiche del Medioevo (IQ)

Variante Trabucchi

FASE 1	8
Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	8
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	13
Step 3 - GIOVEDÌ MATTINA	17
Step 4 - GIOVEDÌ SERA	23
FASE 2	27
Step 5 - GIOVEDÌ SERA	28
Step 6 – VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE)	30
Step 7 - VENERDÌ SERA.....	33
Step 8 – VENERDÌ SERA.....	35
Step 9 – SABATO MATTINA.....	37
Step 10 – SABATO MATTINA.....	39
Step 11 - SABATO MATTINA.....	41
Step 12 – SABATO SERA.....	44
Step 13 – DOMENICA MATTINA.....	46
Step 14 – DOMENICA MATTINA.....	47
Step 15 – DOMENICA SERA	49
FASE 3	51
Step 16 – LUNEDÌ MATTINA.....	51
Step 17 – LUNEDÌ MATTINA.....	52
Step 18 – LUNEDÌ SERA.....	54

Step 19 – MARTEDÌ MATTINA	56
Step 20 – MARTEDÌ SERA	57
Step 21 – MARTEDÌ SERA	59
Step 22 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	61
Step 23 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	63
FASE 4	64
Step 24 – MERCOLEDÌ SERA.....	64
Step 25 – MERCOLEDÌ SERA.....	66
Step 26 – GIOVEDÌ MATTINA	68
Step 27 – GIOVEDÌ SERA	70
Step 28 – VENERDÌ MATTINA.....	71
Step 29 – VENERDÌ MATTINA.....	73
Step 30 – VENERDÌ SERA.....	75
Step 31 – SABATO MATTINA.....	77
Step finale eventuale.....	78
Step 32 – SABATO MATTINA.....	78
Step 33 – SABATO SERA.....	80
Step 34 – DOMENICA SERA	83
Step ripetuti eventuali.....	85
Step conclusivo 1 – EVENTUALE.....	86
Step conclusivo 2 – EVENTUALE.....	88
Glossario ITALIANO-INGLESE	90



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

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

Nel caso le azioni quantistiche prodotte in un'ora superino le 10.000 (in base agli edifici nella città principale e nella città quantistica) è necessario consumarle prima che la barra si riempia, entrando nelle incursioni con frequenza maggiore di 10 ore.

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 metteranno nell'ordine Conceria, Calzolaio e Fornaio.

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

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

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

Come edifici militari ci si fermerà al Campo per trabucco (i giocatori più deboli potranno eventualmente costruire fin dall'inizio un campo delle catapulte). I primi giorni si combatterà con le unità militari disponibili originariamente, iniziando dalle catapulte.

Chi volesse invece arrivare al Campo dei cannoni può seguire la guida specifica.

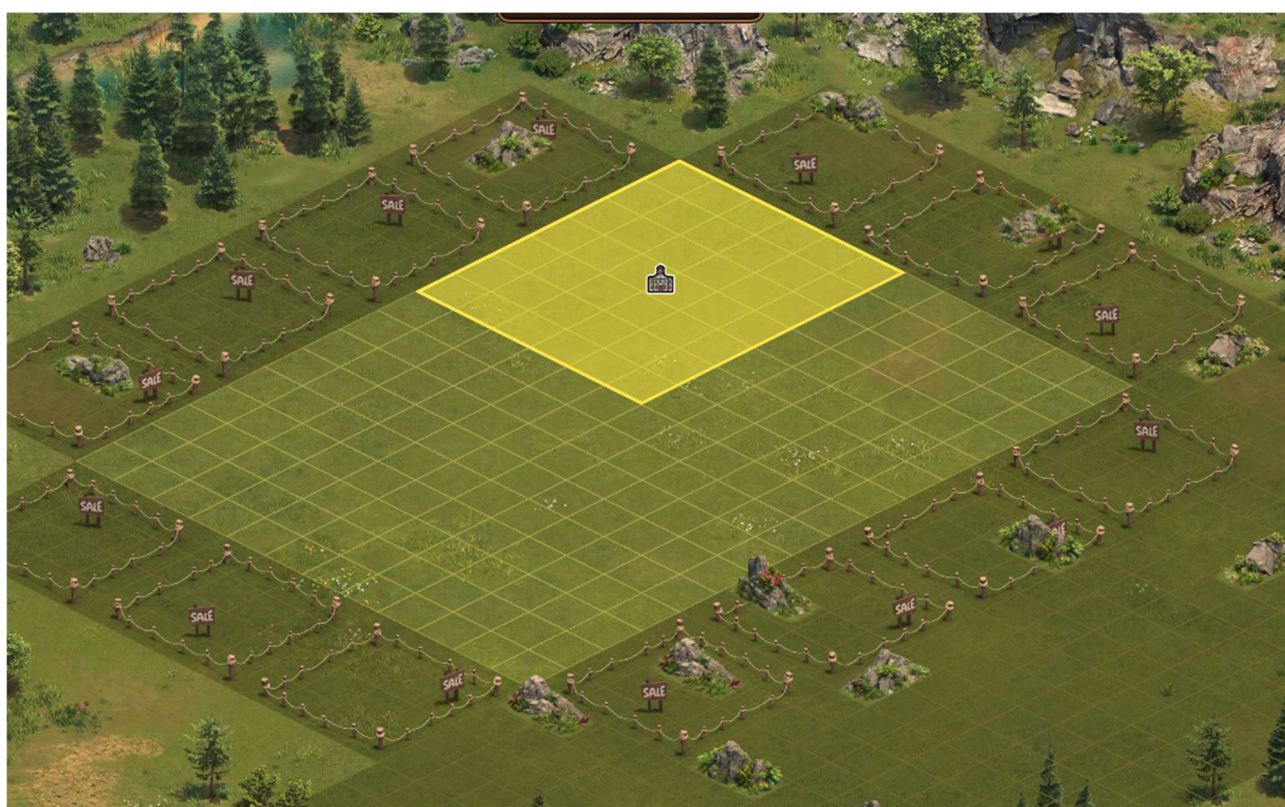
In realtà ho provato sia i Trabucchi che i Cannoni e non ho visto differenze sostanziali. I Cannoni hanno una potenza di attacco leggermente maggiore, però hanno una portata inferiore, un maggior costo di produzione delle unità militari e una maggiore superficie occupata dalla caserma.



	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

La guida è divisa in 4 fasi:

1. Nella prima fase si costruiranno edifici che non richiedono leghe chrono (Case a più piani, Concerie, Mercati, edifici di produzione, eventuali Catapulte)
2. Nella seconda fase si costruiranno edifici che richiedono 200 o 500 leghe chrono (Case in legno, Calzolari, Trabucchi, Rovine della torre e/o Insiemi di alberi, Gogne)
3. Nella terza fase si costruiranno edifici che richiedono 1.000 leghe chrono (Case con doghe a vista, Fornai)
4. Nella quarta fase si punterà alla costruzione di ulteriori Gogne, per ottenere maggiori azioni per ciclo di ricarica.

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 (e eventuali risorse aggiuntive se sono disponibili nella città principale edifici specifici). 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 quadrato 4 x 4 (con l'aggiunta successiva di eventuali ulteriori espansioni), si dovrà decidere subito su quale dei lati da 4 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), 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, escludendo l'eventualità che si trovi più di un ostacolo per espansione, saranno 410 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 + 75 per gli ostacoli).

FASE 1

In questa prima fase non si hanno leghe chrono disponibili e si costruiranno perciò gli edifici meno efficienti, che non ne richiedono (ma ne producono, sia pure in quantità limitata): Case a più piani, Concerie, mercati, edifici di produzione. Per le battaglie si useranno le unità militari disponibili originariamente; i giocatori più deboli che ne abbiano necessità potranno eventualmente costruire fin dall'inizio un campo delle catapulte).

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

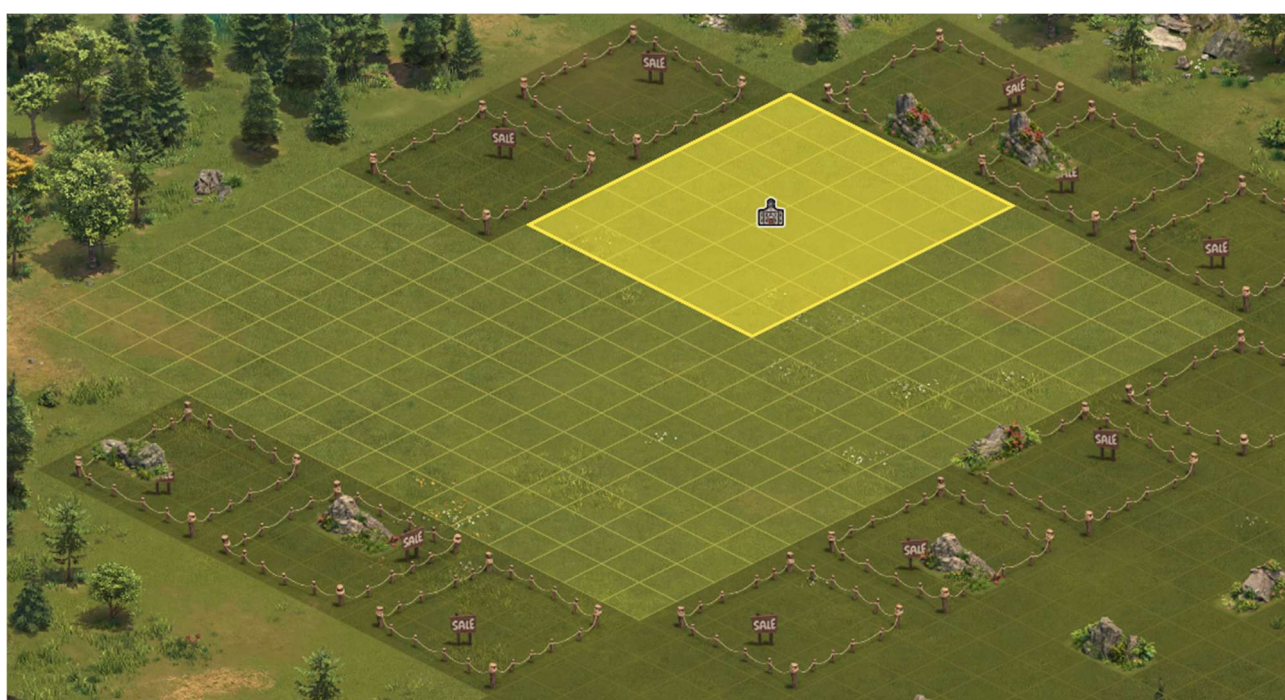
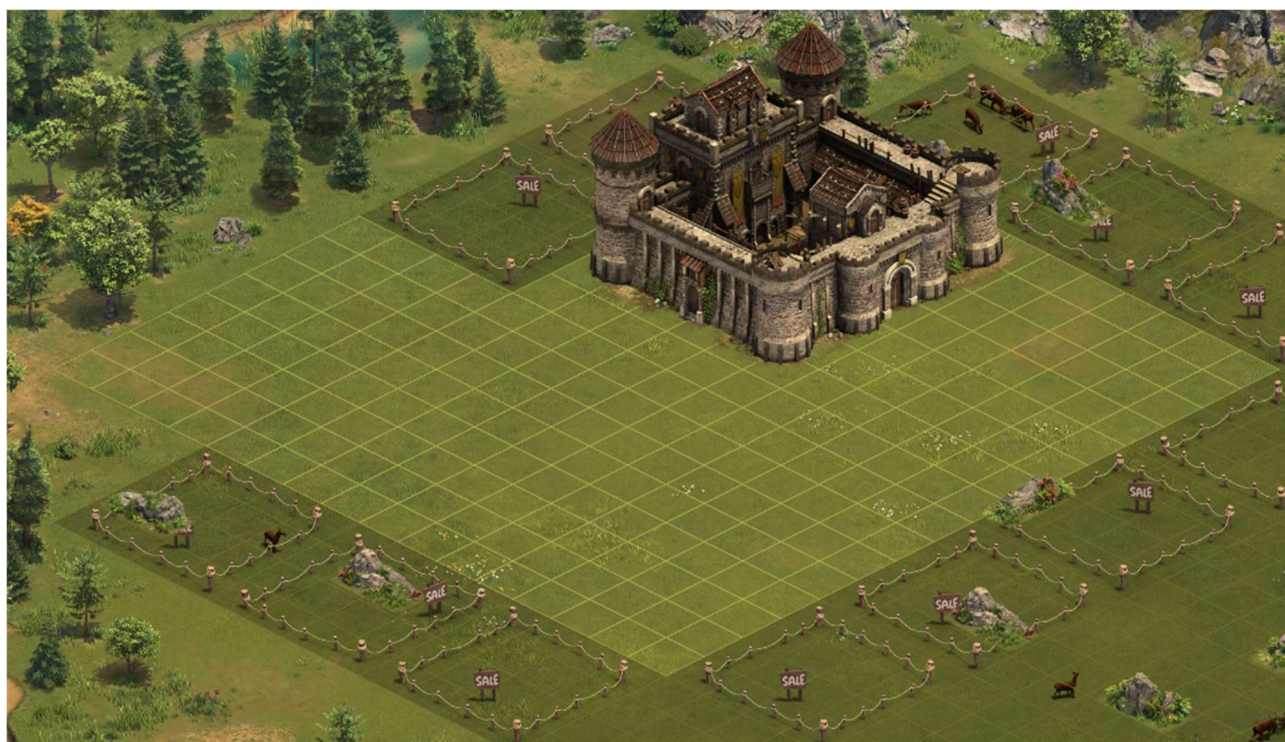
Mettere 2 espansioni su un lato da 4 (scegliendo quello che in totale nelle 4 espansioni ha meno ostacoli) ed eliminare gli eventuali ostacoli utilizzando le schegge (100 schegge la prima, 150 la seconda; la terza costerebbe 200) ed eliminare gli eventuali ostacoli (10 schegge il primo, 25 il secondo, il terzo 50, il quarto 75).











			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

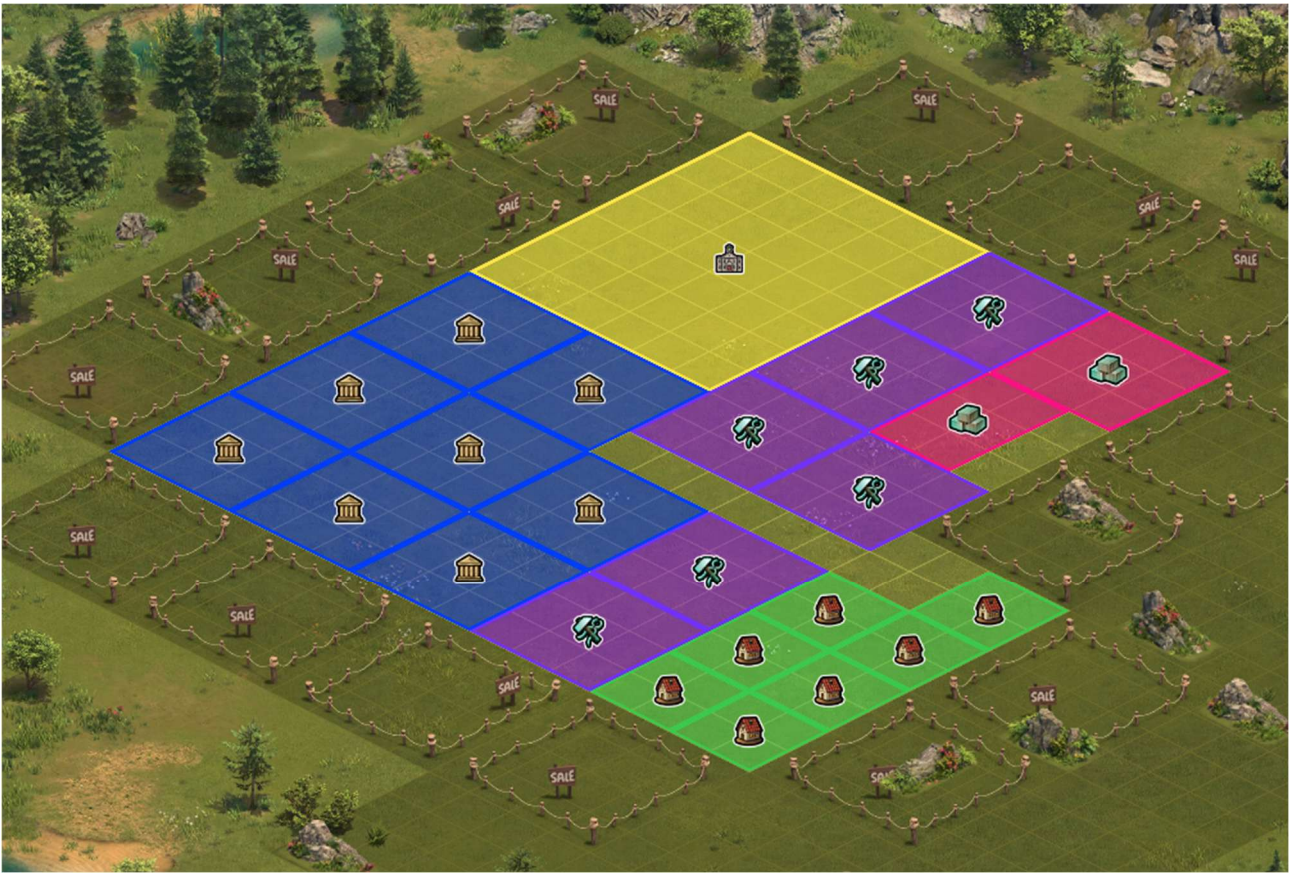
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 288.000 monete e 15.000 materiali.

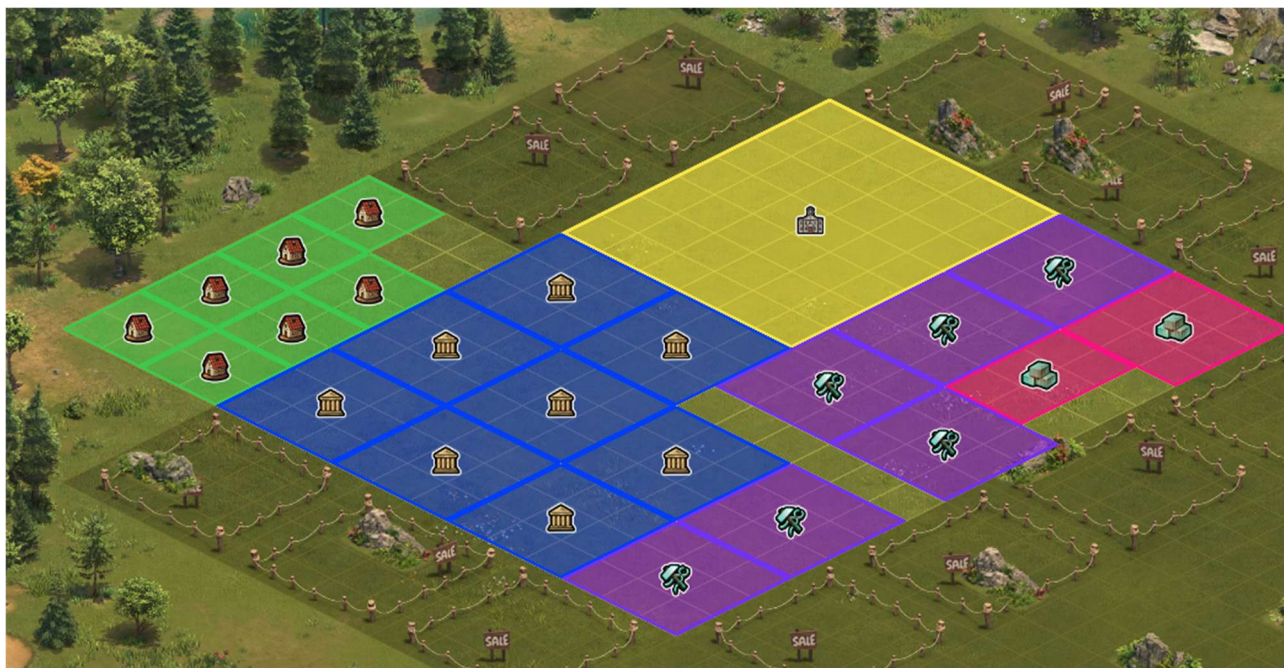
In questa fase iniziale possono essere costruiti solo i pochi edifici che non richiedono Leghe chrono.

Costruire 7 Case a più piani (edifici residenziali che danno monete e alcune leghe chrono e richiedono euforia), 6 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 e un Apicoltore (edifici per i beni, che ci permetteranno di mettere espansioni aggiuntive (sbloccare anche la Fabbrica di Polvere da Sparo).









			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	+7	7	131.250	0	105
Conceria	+6	6	0	108.000	90
Mercato	+8	8	0	0	0
Apicoltore	+1	1	0	0	0
Corderia	+1	1	0	0	0
	+23	38	181.250	158.000	210

superficie totale		224
superficie libera		13
popolazione		110
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

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

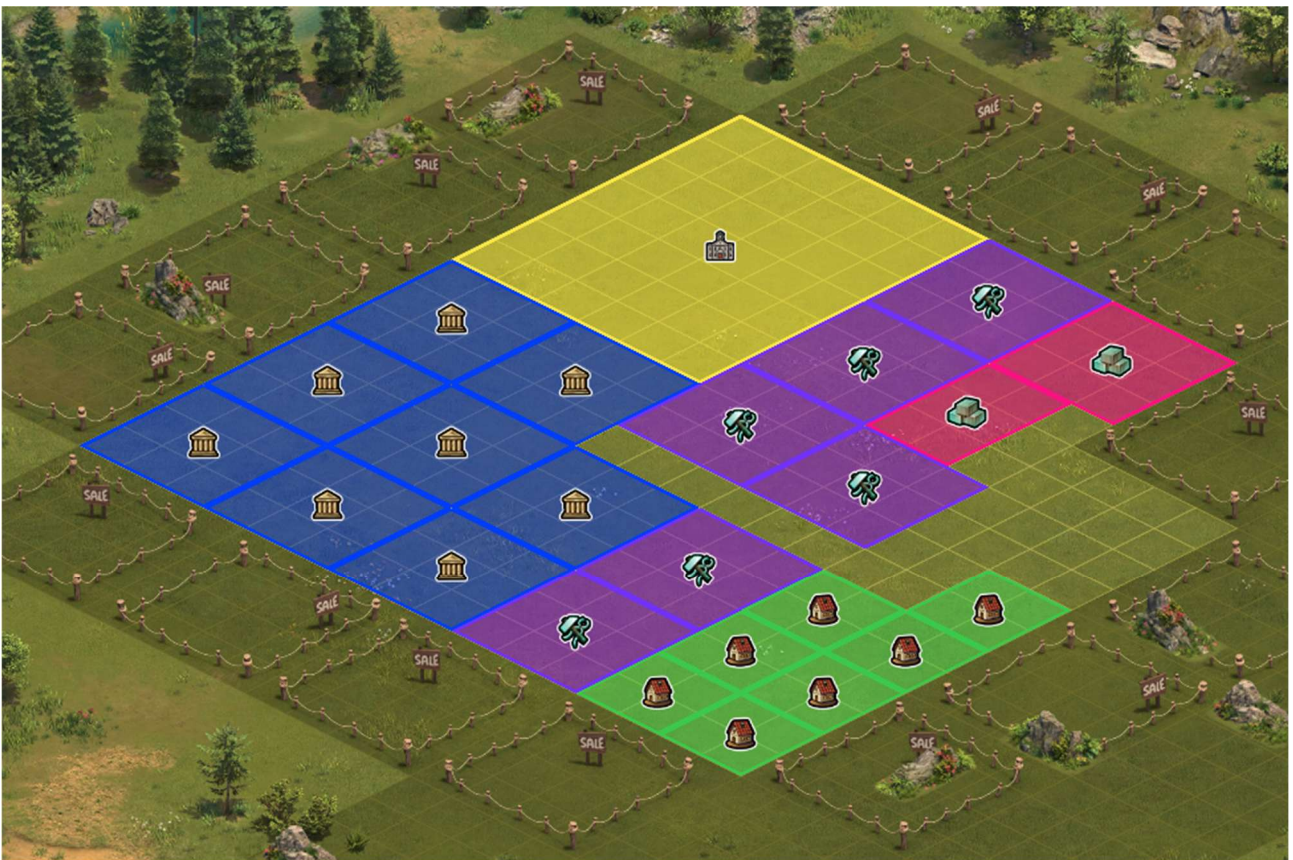
Step 3 - GIOVEDÌ MATTINA

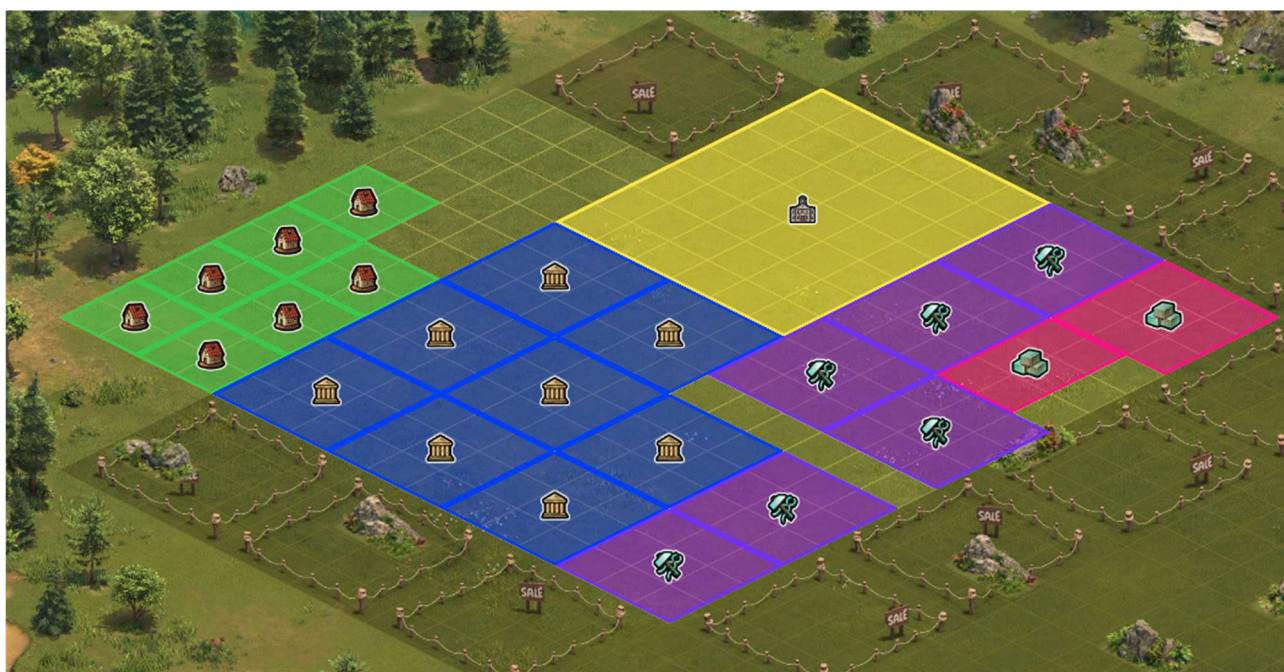
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 48.000 monete e 38.400 materiali per l'espansione e ulteriori 12.000 monete per l'eventuale mercato).

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 miele.



Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione accanto alle due messe con le schegge ed eliminare eventuali ostacoli con le schegge.





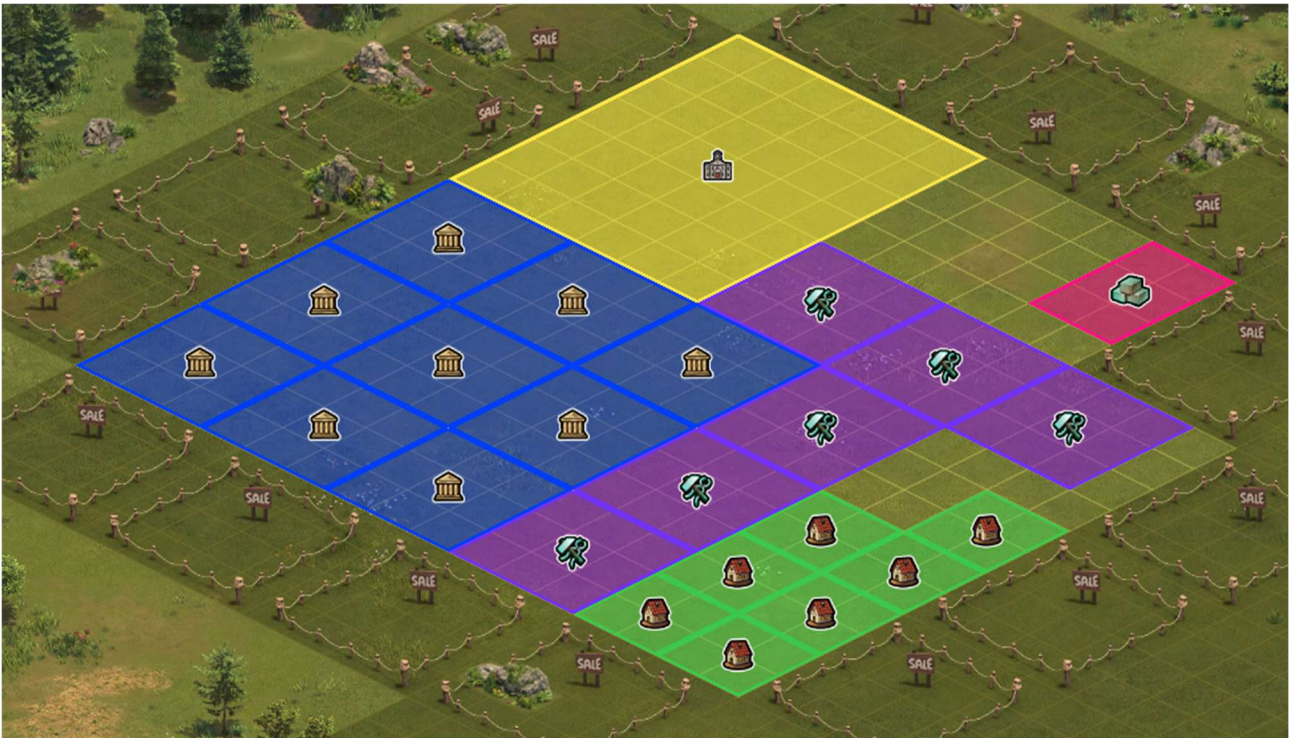
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

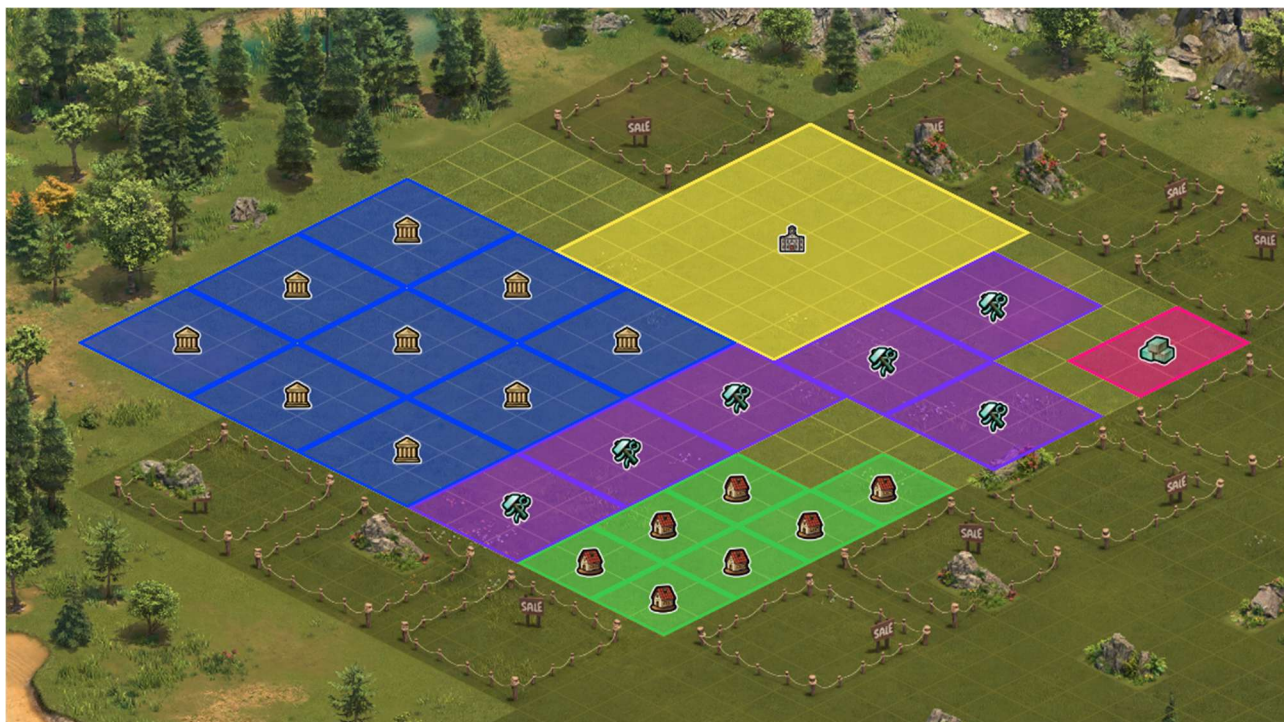
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		6	0	108.000	90
Mercato		8	0	0	0
Apicoltore		1	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	39	181.250	158.000	210

superficie totale		240
superficie libera		29
popolazione		110
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
euforia > 200%		20
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		400

Una volta costruita l'espansione possiamo eliminare l'Apicoltore e costruire un Mercato. L'euforia servirà successivamente ma visto che abbiamo spazio lo costruiamo subito così da avere fin d'ora le azioni per ciclo di ricarica. Se non abbiamo a disposizione le monete possiamo costruirlo successivamente.







			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		6	0	108.000	90
Mercato	+1	9	0	0	0
Apicoltore	-1	0	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
		39	181.250	158.000	210

superficie totale		240
superficie libera		29
popolazione		210
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

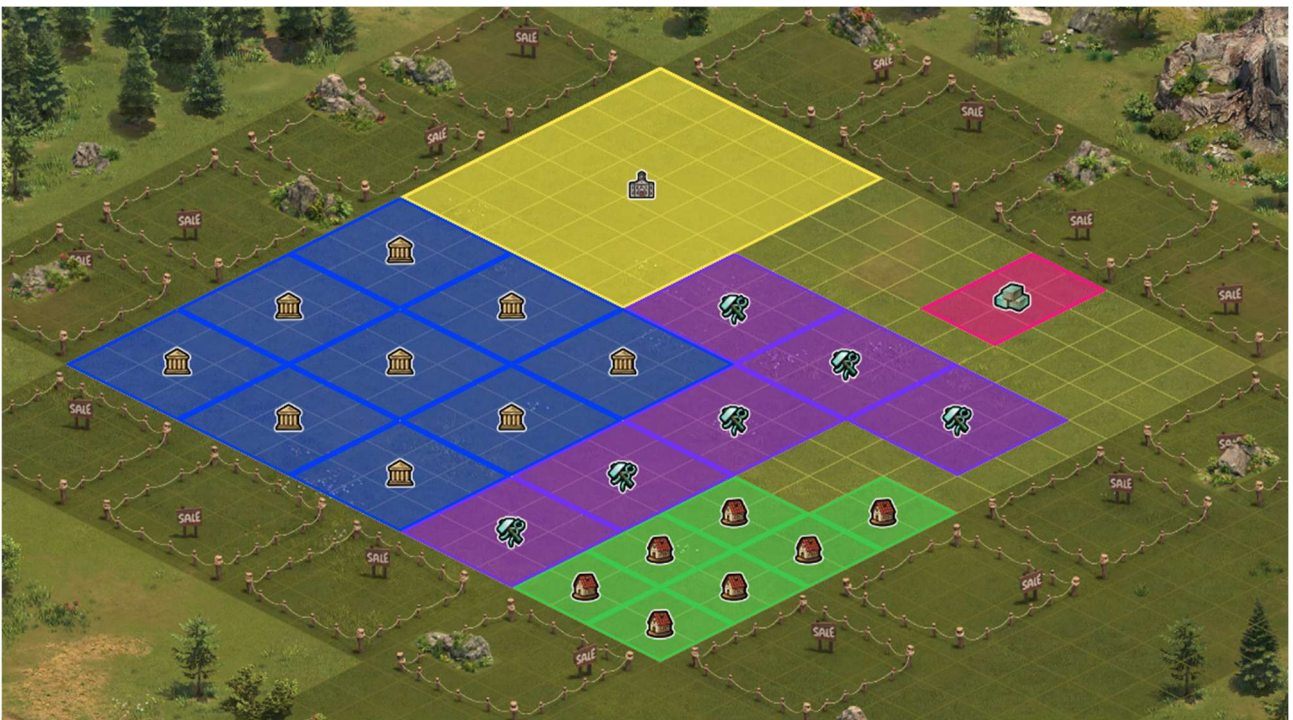
Step 4 - GIOVEDÌ SERA

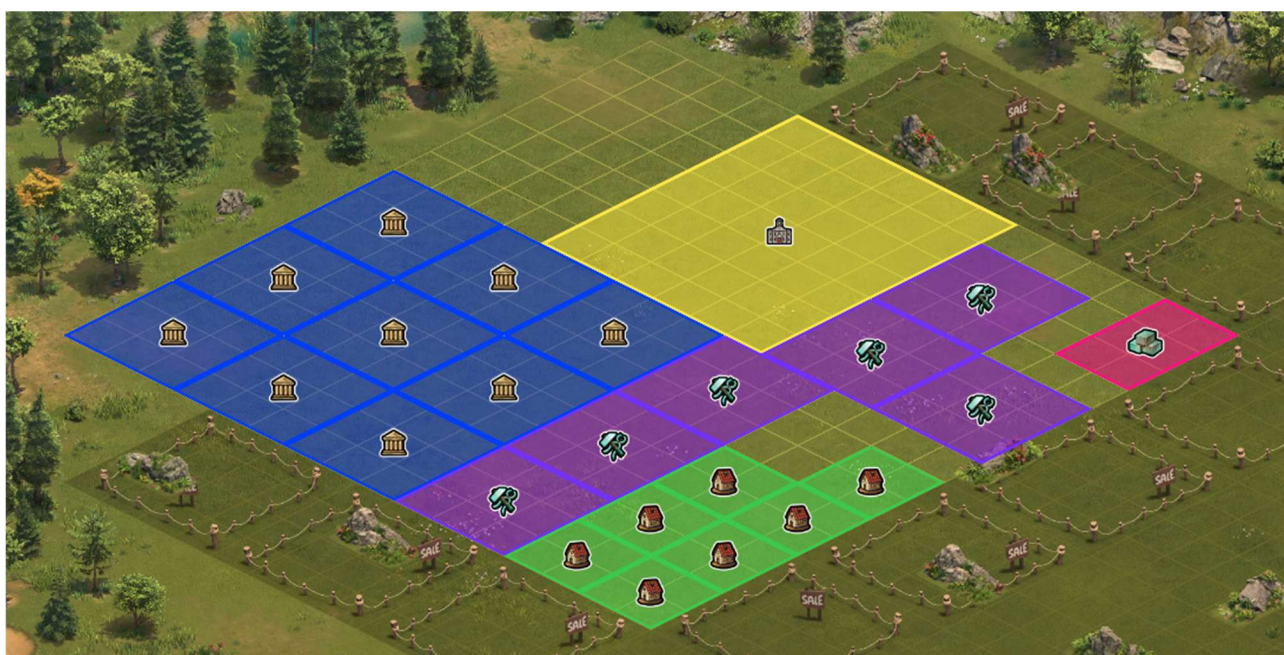
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 140.000 monete e 112.000 materiali.

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



Mettere l'espansione in modo da rendere la città quantistica un quadrato 4 x 4 ed eliminare eventuali ostacoli con le schegge.





Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105

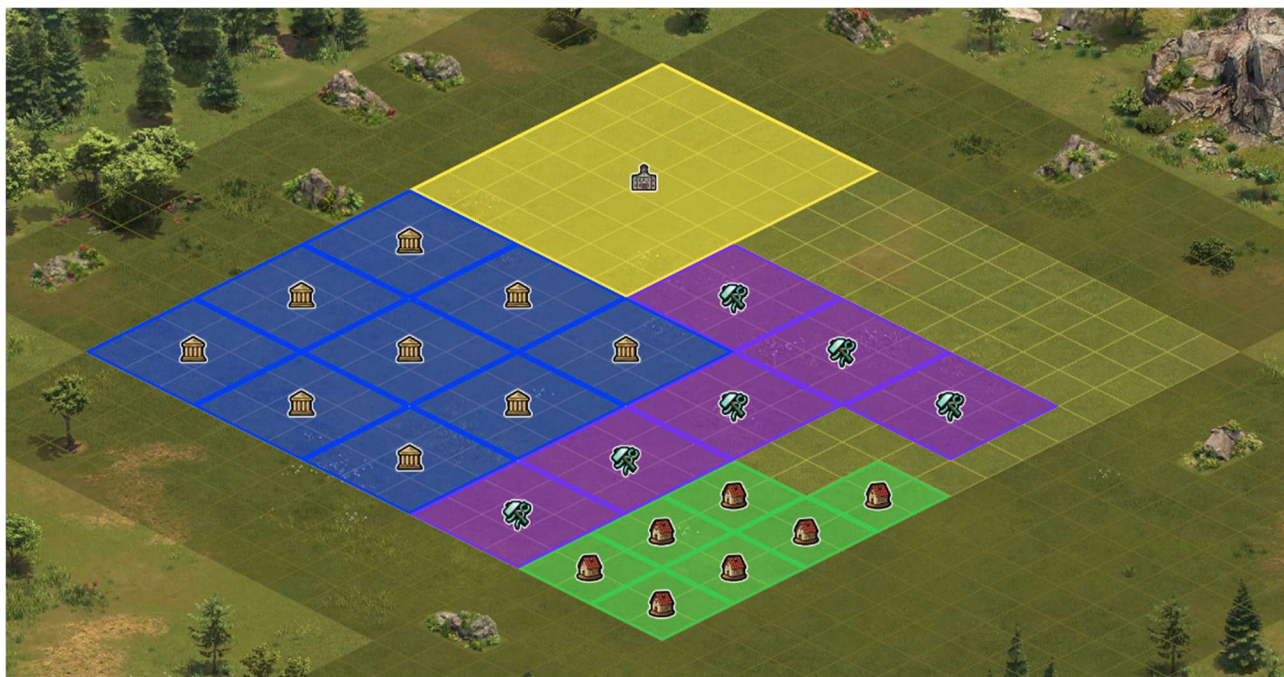
Conceria		6	0	108.000	90
Mercato		9	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	40	181.250	158.000	210

superficie totale		256
superficie libera		45
popolazione		210
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Una volta costruita l'espansione possiamo eliminare la corderia (in realtà se si arriverà agli ultimi step si costruirà nuovamente la corderia, ma per il momento conviene eliminarla per ottenere spazio e popolazione, anche in considerazione del costo estremamente limitato dell'edificio).

Spostare eventualmente il Municipio così che da questo punto in poi le immagini non cambiano indipendentemente dal lato in cui sono state messe le espansioni.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		6	0	108.000	90
Mercato		9	0	0	0
Corderia	-1	0	0	0	0
	-1	39	181.250	158.000	210

superficie totale		256
superficie libera		51
popolazione		310
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

FASE 2

In questa seconda fase si costruiranno edifici più efficienti, che richiedono 200 o 500 leghe chrono: Case in legno, Calzolari, Trabucchi, Rovine della torre e/o Insieme di alberi, Gogne.

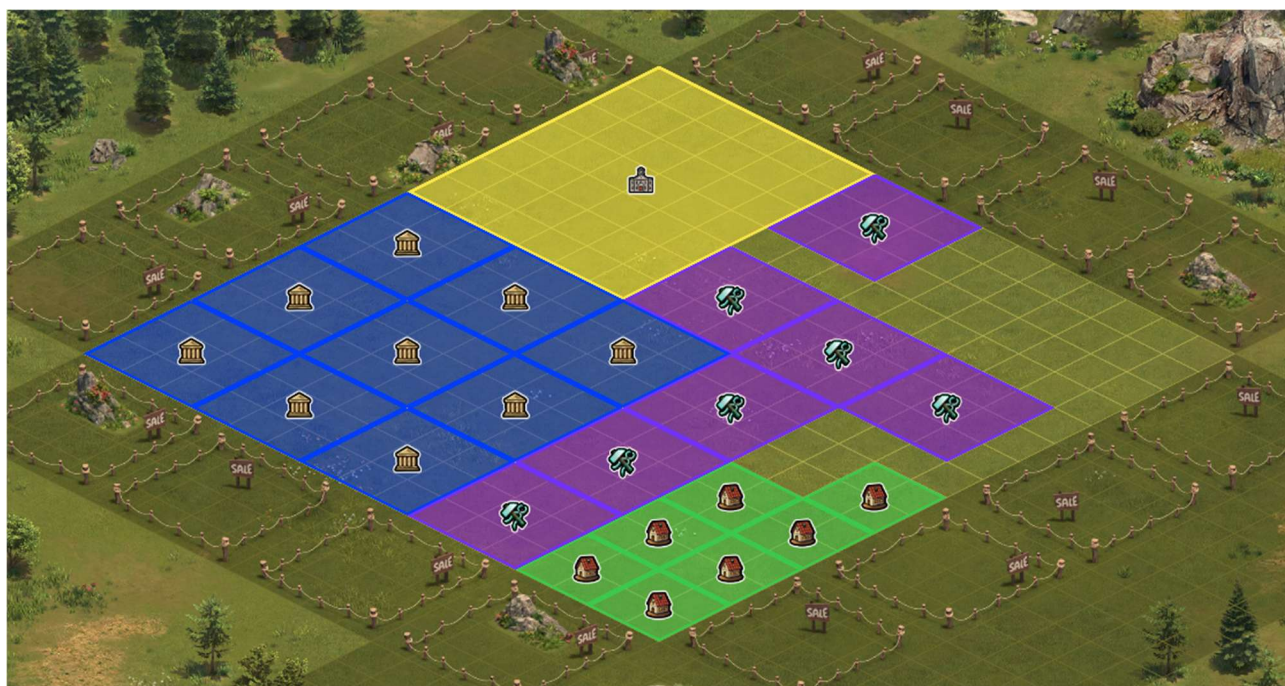
Accanto agli edifici base avremo così edifici che danno bonus militare o maggiori azioni per ciclo di ricarica.

Step 5 - GIOVEDÌ SERA

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

Costruire un Calzolaio (ora che abbiamo prodotto le leghe chrono possiamo iniziare a sostituire le Concerie con i Calzolari, che producono più materiali e più leghe chrono).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	1	0	36.000	113
Mercato		9	0	0	0
	+1	40	181.250	194.000	323

superficie totale		256
superficie libera		42
popolazione		250
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

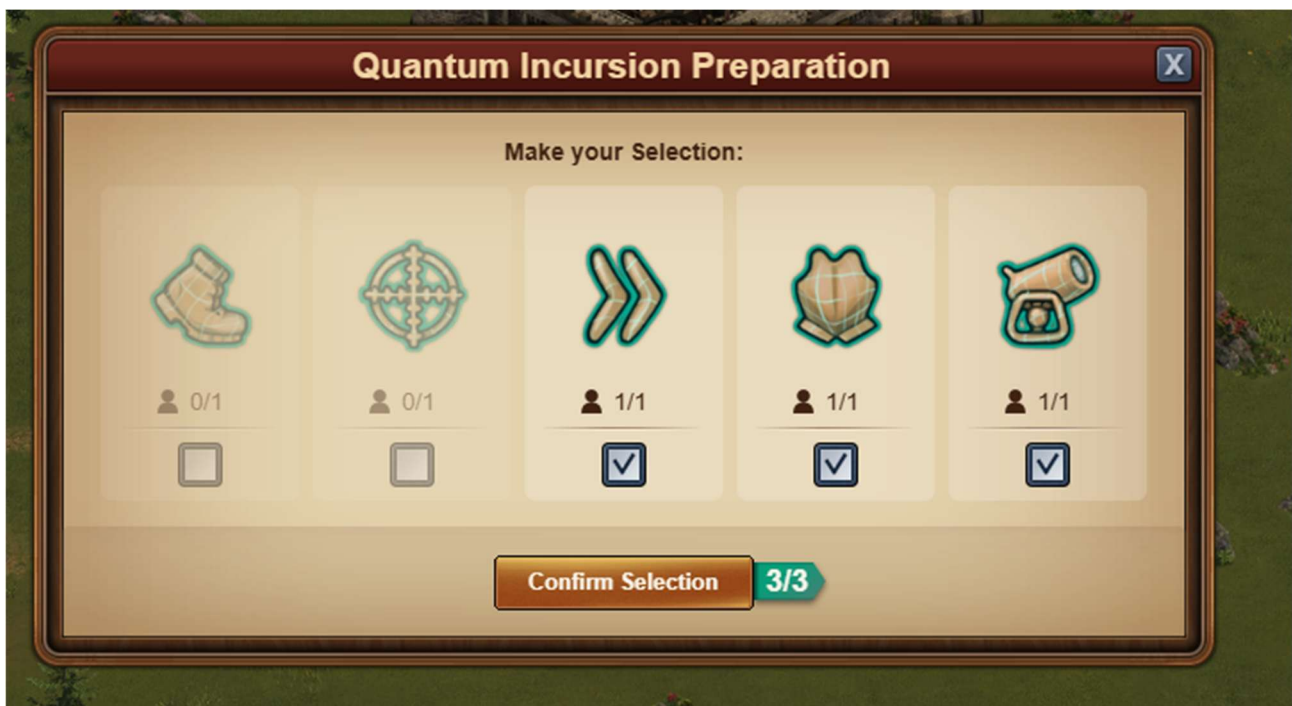
Venerdì mattina può essere il momento di mettere in città gli edifici limitati della durata di 10 giorni che danno bonus militare per le incursioni quantistiche, come il padiglione fromage liv. 2, la fontana eterea liv. 2 o il giardino di lillà liv. 2, in modo che dureranno per tutta l'incursione (e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

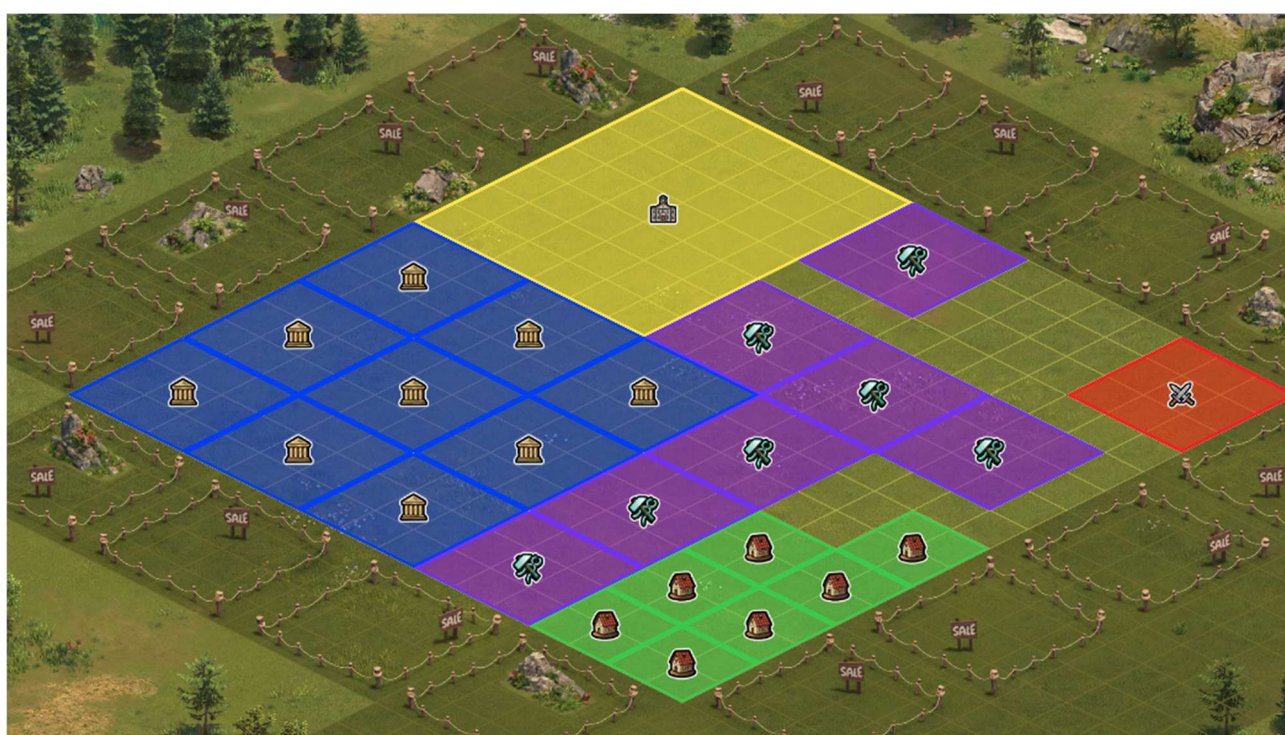
Step 6 — VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE)

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

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

Costruire un Campo per trabucco (selezionare unità veloci, pesanti e artiglieria).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono

ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		1	0	36.000	113
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco	+1	1	0	0	0
	+1	41	181.250	194.000	323

superficie totale		256
superficie libera		33
popolazione		150
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

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

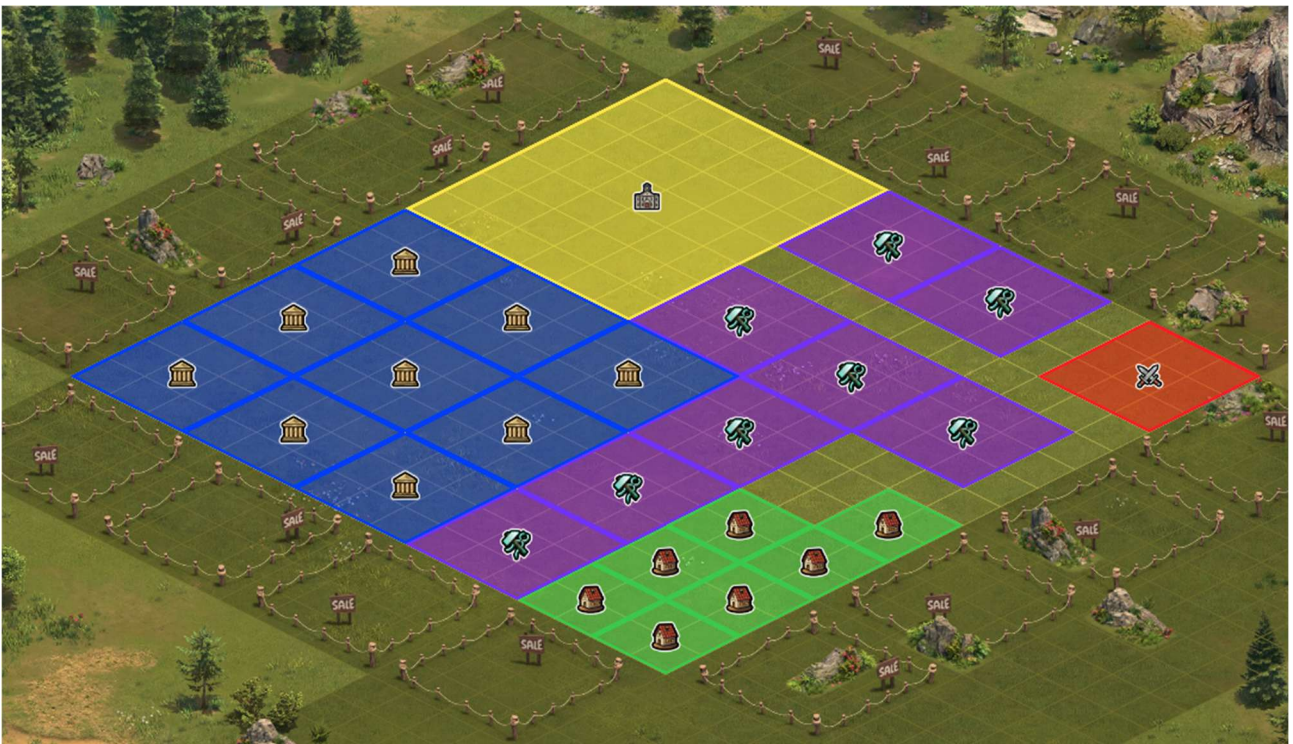




Step 7 - VENERDÌ SERA

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

Costruire un secondo Calzolaio.



produzione in 10 ore

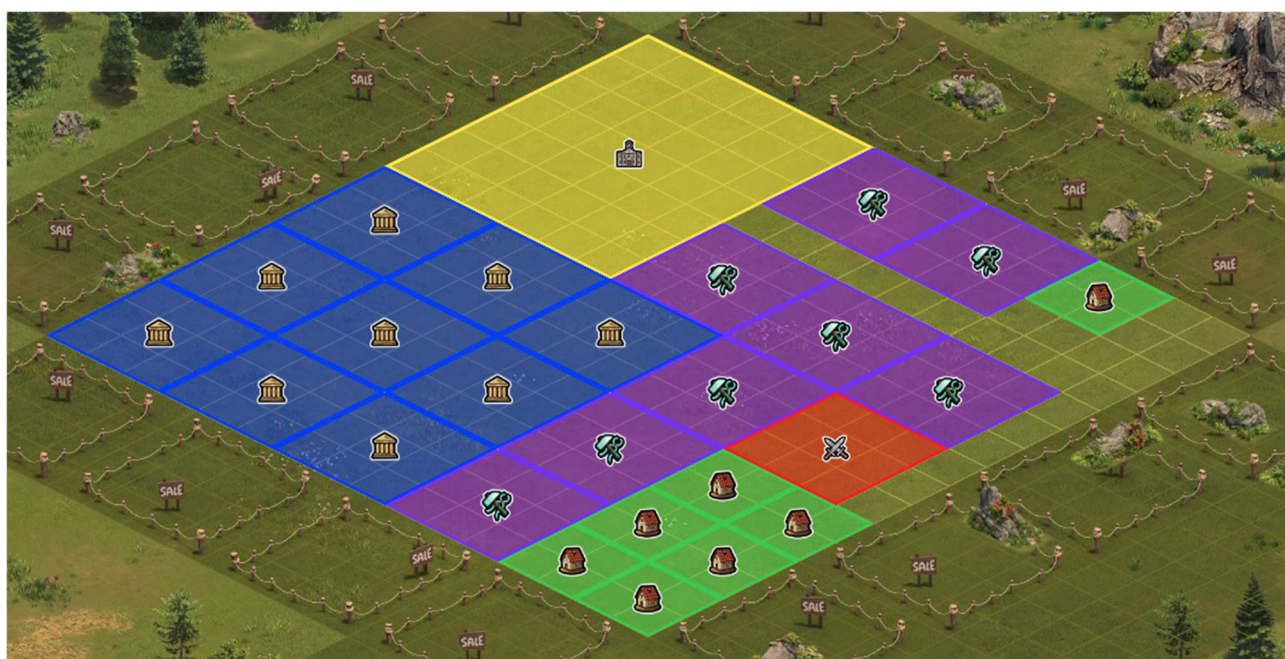
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		7	131.250	0	105
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	2	0	72.000	225
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	42	181.250	230.000	435

superficie totale		256
superficie libera		24
popolazione		90
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		490
euforia > 200%		145
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 8 – VENERDÌ SERA

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

Eliminare 1 Casa 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		16	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	6	112.500	0	90
Casa in legno	+1	1	37.500	0	113
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		2	0	72.000	225
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		42	200.000	230.000	533

superficie totale		256
superficie libera		24
popolazione		130
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		530
euforia > 200%		65
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		450

Step 9 – SABATO MATTINA

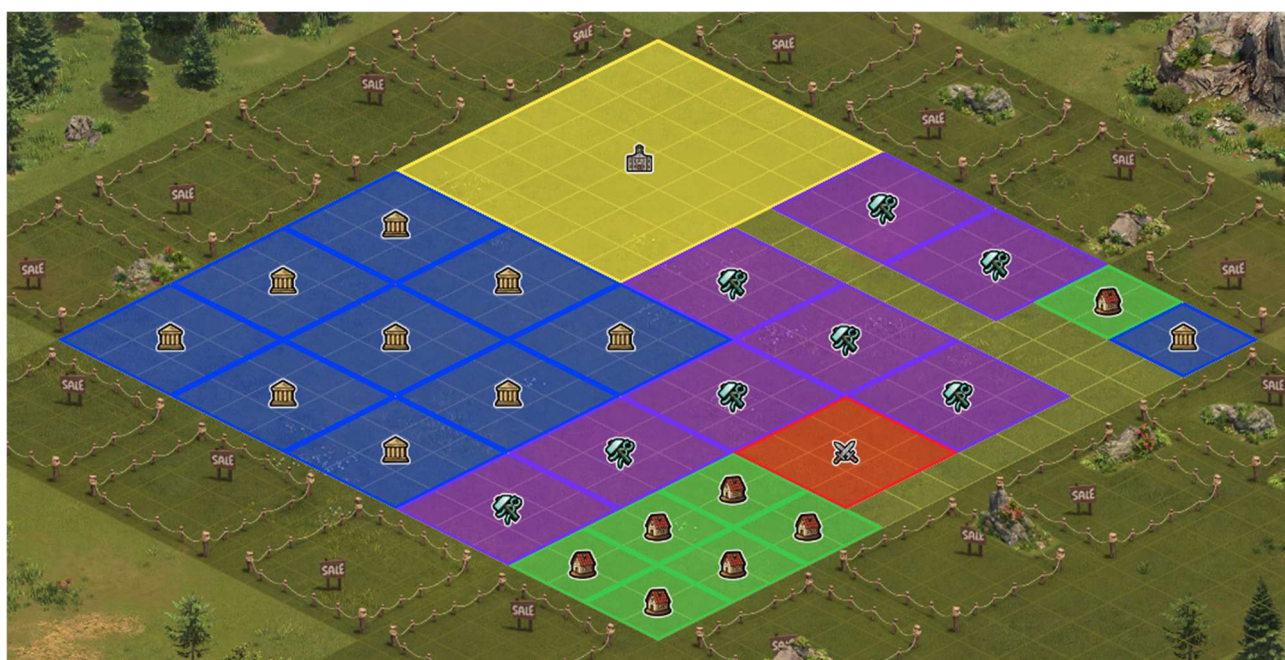
Si dovrebbero ormai avere risorse sufficienti per avanzare nella mappa utilizzando anche eventuali schegge in eccesso rimaste dall'incursione precedente e comprare punti azione.

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, 120.000 monete, 120.000 materiali e 500 leghe chrono.

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



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		1	37.500	0	113
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		2	0	72.000	225
Mercato		9	0	0	0
Gogna	+1	1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	43	200.000	230.000	533

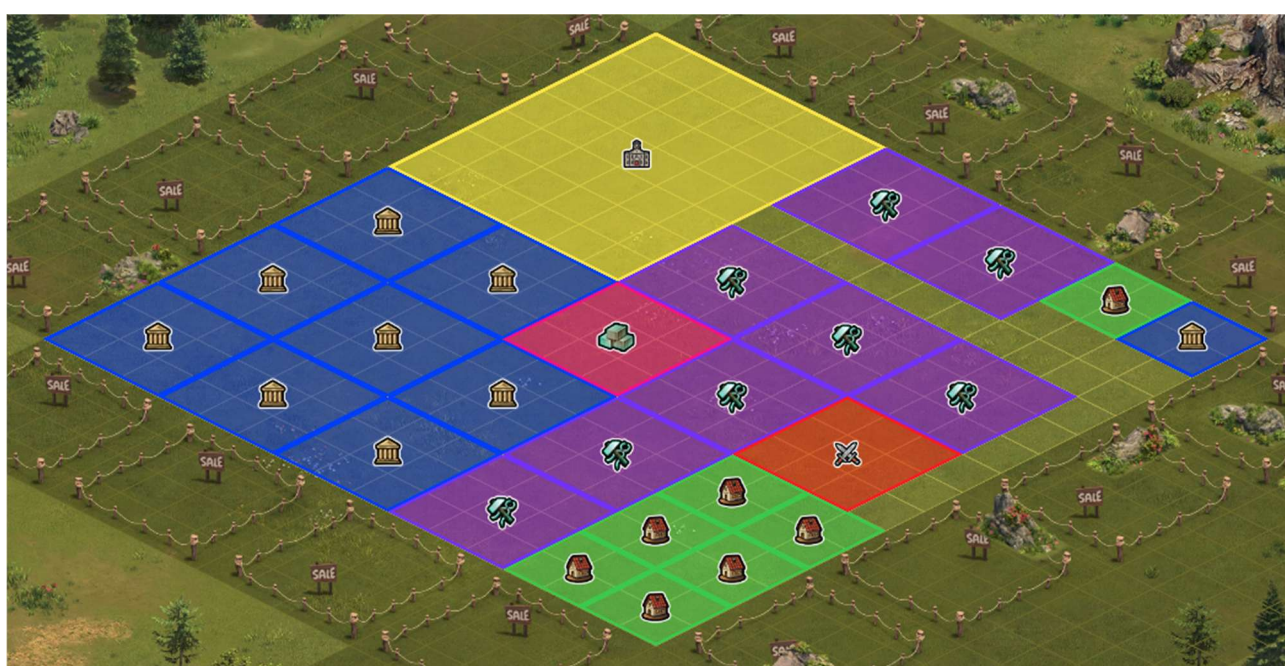
superficie totale		256
superficie libera		20
popolazione		130
euforia fornita		1.875
euforia richiesta		530
euforia > 200%		815
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		650

Step 10 – SABATO MATTINA

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

Eliminare un mercato e costruire una Fabbrica di Polvere da Sparo.

La Fabbrica di Polvere da Sparo richiede un'ora per essere costruita, poi passare direttamente allo step successivo.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono

ESPANSIONI	+1	17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		1	37.500	0	113
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		2	0	72.000	225
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Fabbrica di Polvere da Sparo		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	44	200.000	230.000	533

superficie totale		272
superficie libera		36
popolazione		30
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		530
euforia > 200%		690
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 11 - SABATO MATTINA

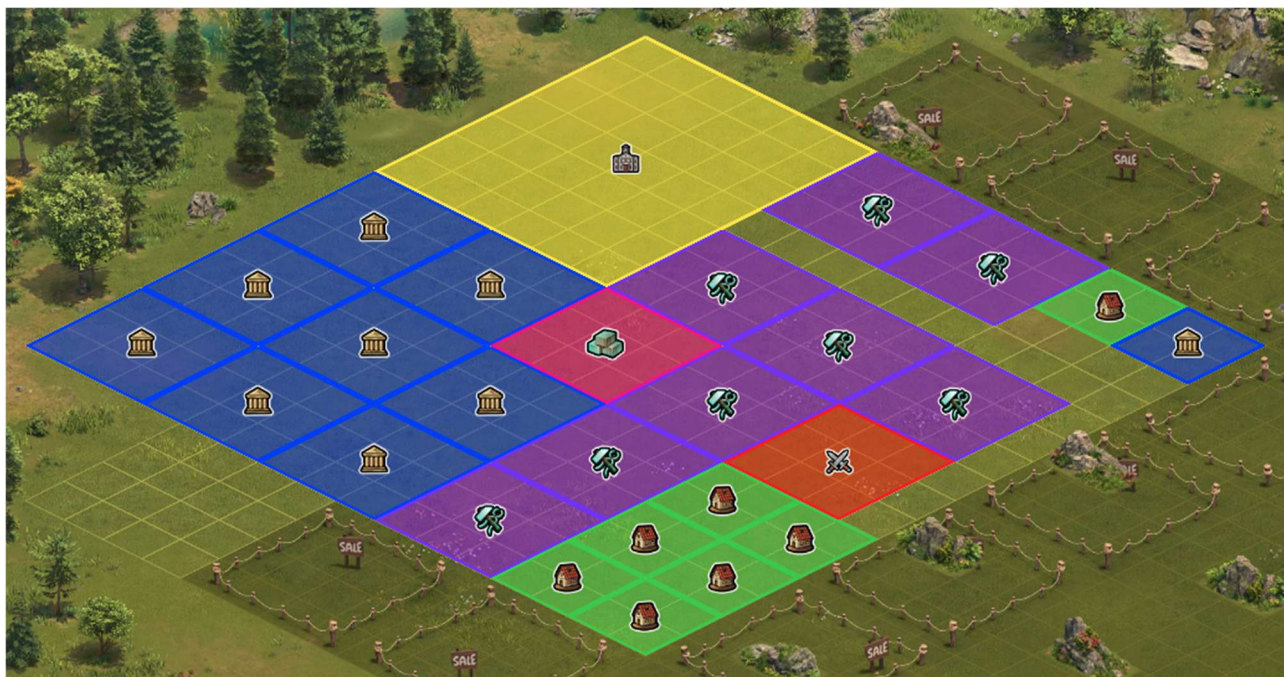
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 258.000 monete e 206.400 materiali.

Per mettere la terza espansione con i beni sono necessari 90 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere 3 produzioni da 20 polvere da sparo e una da 12.



Mettere l'espansione, possibilmente in una posizione che non richieda l'eliminazione di ostacoli.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		1	37.500	0	113
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		2	0	72.000	225
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Fabbrica di Polvere da Sparo		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	44	200.000	230.000	533

superficie totale		272
superficie libera		36
popolazione		30
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		530
euforia > 200%		690
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

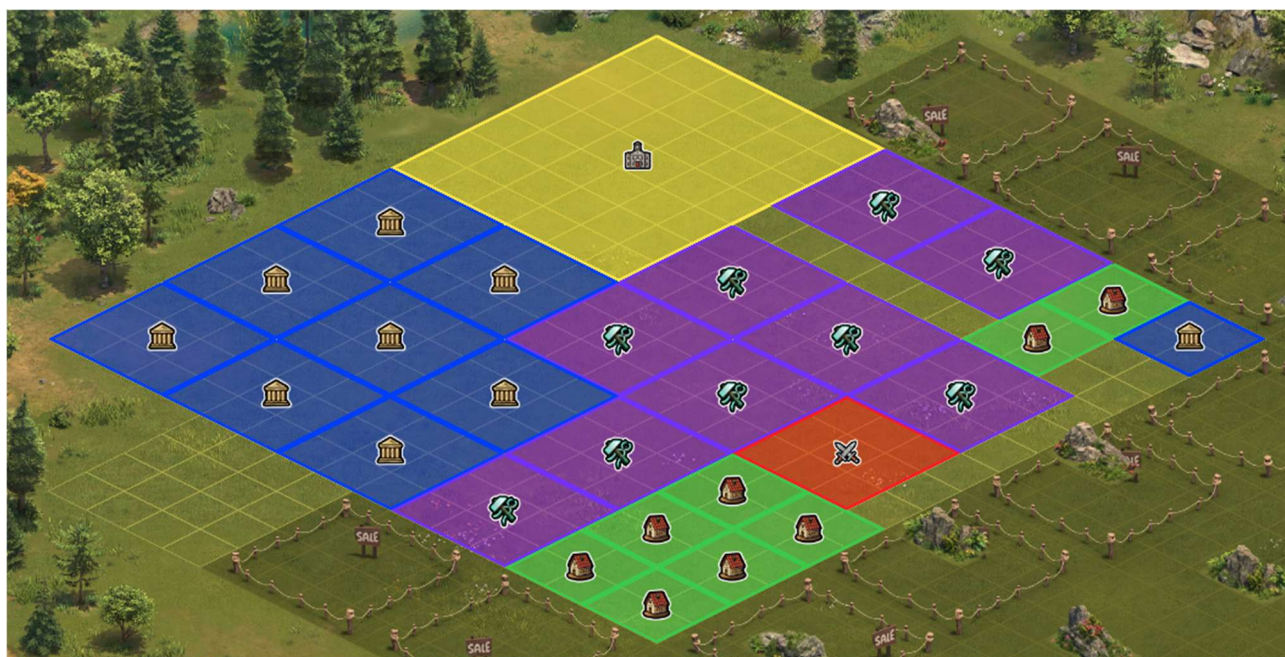
azioni per ricarica		600
---------------------	--	-----

Step 12 – SABATO SERA

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

Eliminare la Fabbrica di Polvere da Sparo e costruire una Casa in legno e un Calzolaio.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno	+1	2	75.000	0	225
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	3	0	108.000	338
Mercato		8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Fabbrica di Polvere da Sparo	-1	0	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	45	237.500	266.000	758

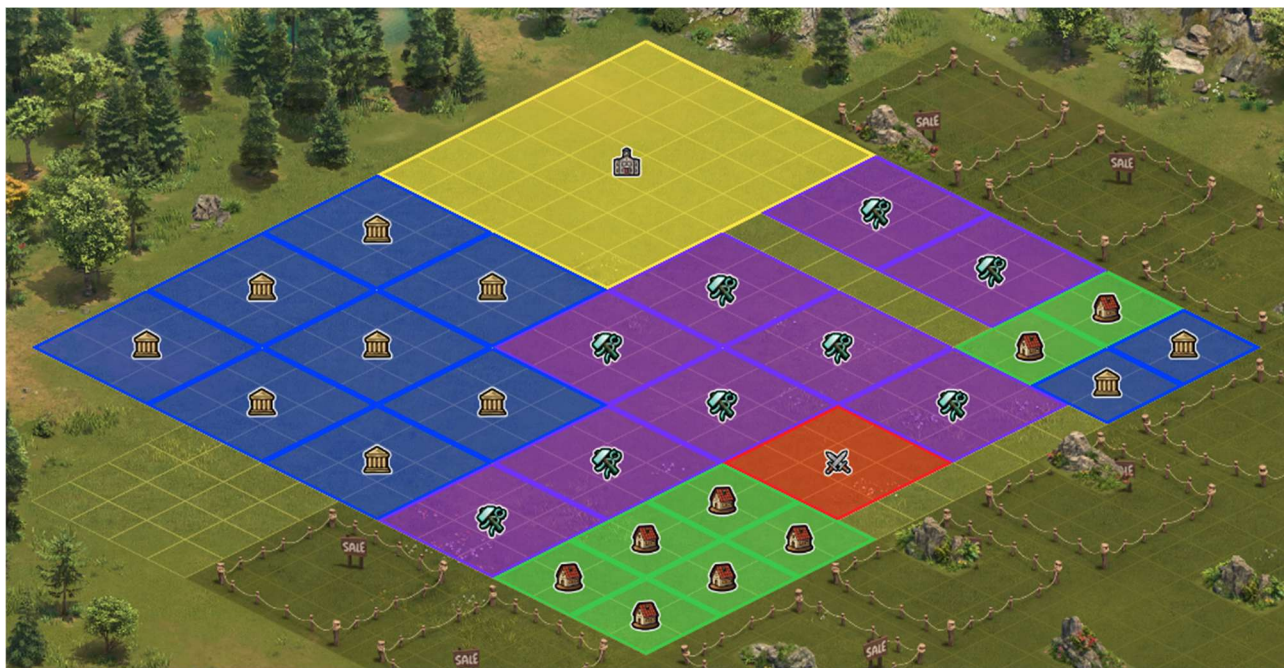
superficie totale		272
superficie libera		32
popolazione		180
euforia fornita		1.750
euforia richiesta		640
euforia > 200%		470
bonus attacco		0,00%

bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		600

Step 13 – DOMENICA MATTINA

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

Costruire una seconda Gogna.



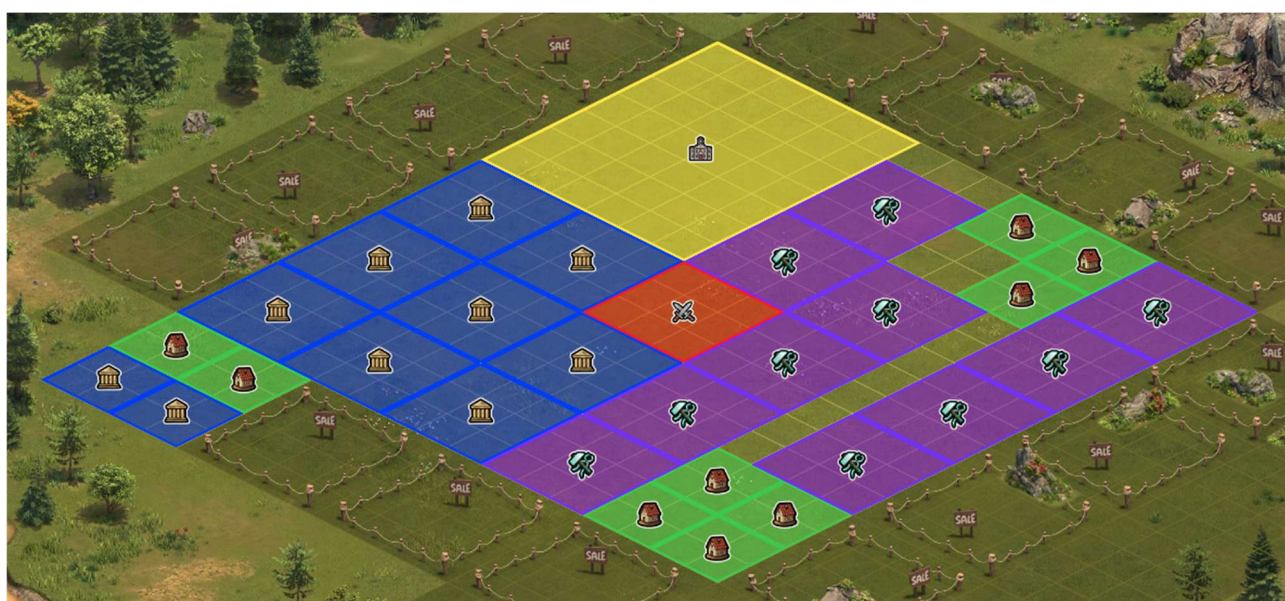
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		2	75.000	0	225
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		3	0	108.000	338
Mercato		8	0	0	0
Gogna	+1	2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	46	237.500	266.000	758

superficie totale		272
superficie libera		28
popolazione		180
euforia fornita		2.500
euforia richiesta		640
euforia > 200%		1.220
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 14 – DOMENICA MATTINA

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

Costruire una Casa in legno e un Calzolaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90

Casa in legno	+1	3	112.500	0	338
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	4	0	144.000	450
Mercato		8	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	48	275.000	302.000	983

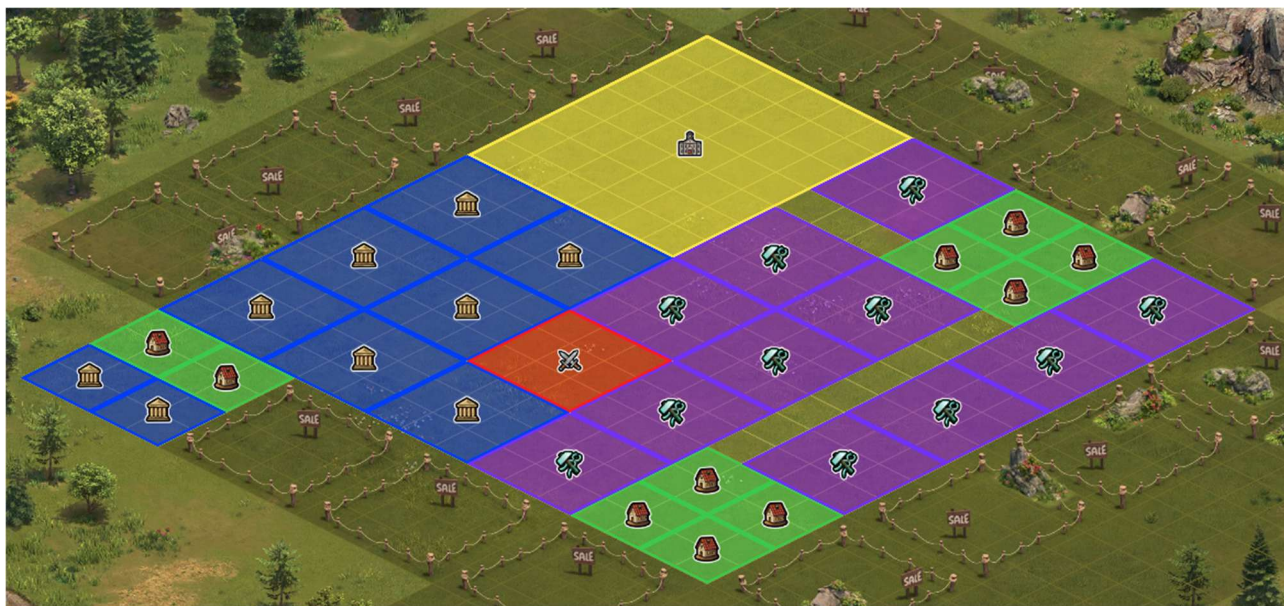
superficie totale		272
superficie libera		15
popolazione		230
euforia fornita		2.500
euforia richiesta		750
euforia > 200%		1.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

Step 15 – DOMENICA SERA

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

Eliminare un Mercato e costruire una Casa in legno e un Calzolaio.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno	+1	4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	5	0	180.000	563
Mercato	-1	7	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	49	312.500	338.000	1.208

superficie totale		272
superficie libera		11
popolazione		280
euforia fornita		2.375
euforia richiesta		860
euforia > 200%		655
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		750

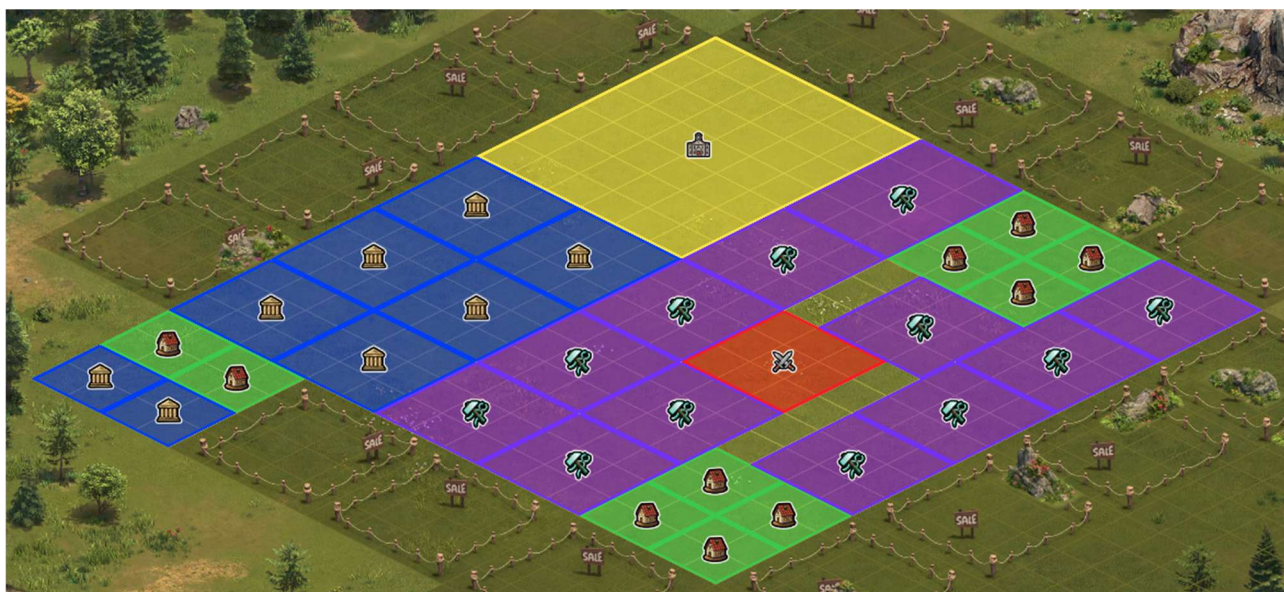
FASE 3

In questa terza fase si costruiranno gli edifici più efficienti, che richiedono 1.000 leghe chrono: Case con doghe a vista, Fornai.

Step 16 – LUNEDÌ MATTINA

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

Eliminare 1 Mercato e costruire un Fornaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio	+1	1	0	90.000	375
Mercato	-1	6	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		49	312.500	428.000	1.583

superficie totale		272
superficie libera		8
popolazione		160
euforia fornita		2.250
euforia richiesta		860
euforia > 200%		530
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		700

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

Step 17 – 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 Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa. Si avrà un bonus militare aggiuntivo del 90%.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		4	150.000	0	450

Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato	-1	5	0	0	0
Gogna		2	0	0	0
Rovine della Torre	+2	2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	50	312.500	428.000	1.583

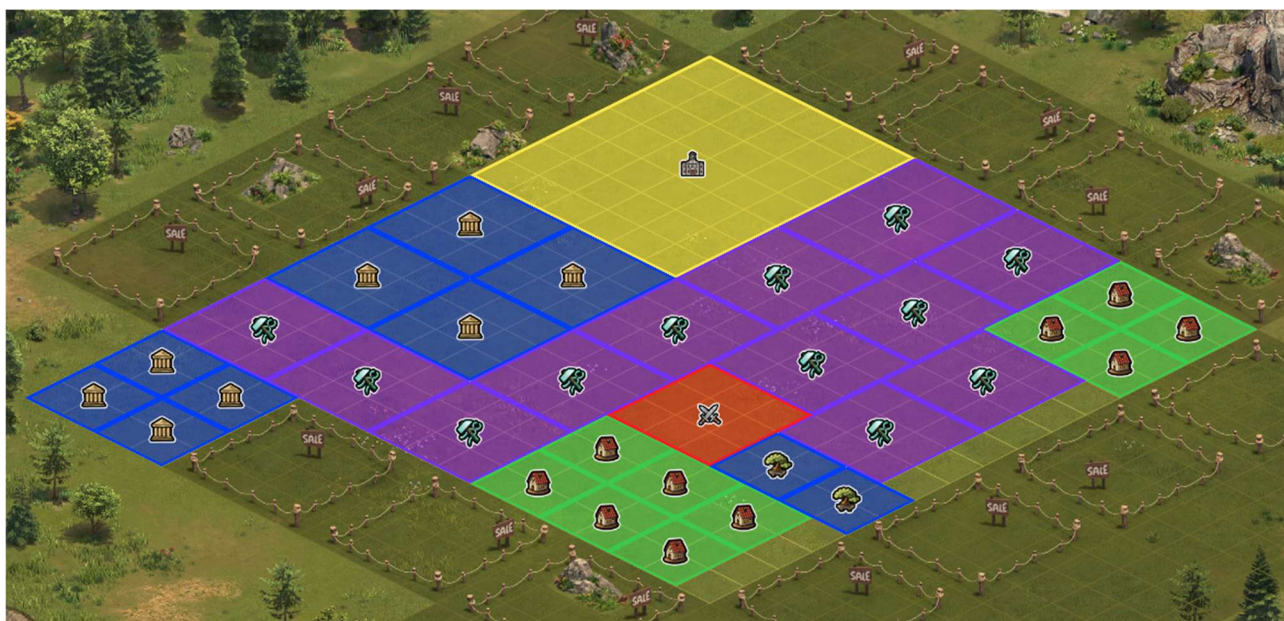
superficie totale		272
superficie libera		9
popolazione		160
euforia fornita		2.075
euforia richiesta		860
euforia > 200%		355
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		650

Step 18 – LUNEDÌ SERA

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

Eliminare un Mercato e costruire 2 Gogne, arrivando a un totale di 4 (corrispondenti, compresi i 4 Mercati, a 1.000 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno		4	150.000	0	450
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato	-1	4	0	0	0
Gogna	+2	4	0	0	0
Rovine della Torre		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	51	312.500	428.000	1.583

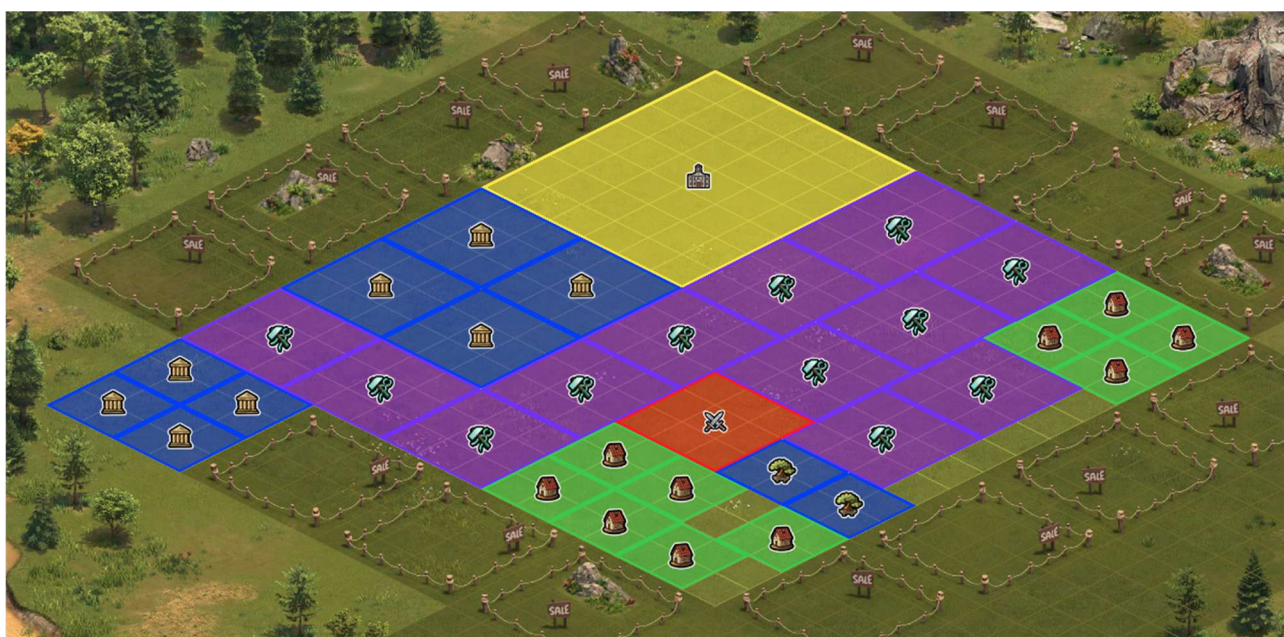
superficie totale		272
superficie libera		10
popolazione		160
euforia fornita		3.450
euforia richiesta		860
euforia > 200%		1.730
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%

azioni per ricarica		1.000
---------------------	--	-------

Step 19 — MARTEDÌ MATTINA

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

Eliminare una Casa a più piani e costruire una Casa con doghe a vista.



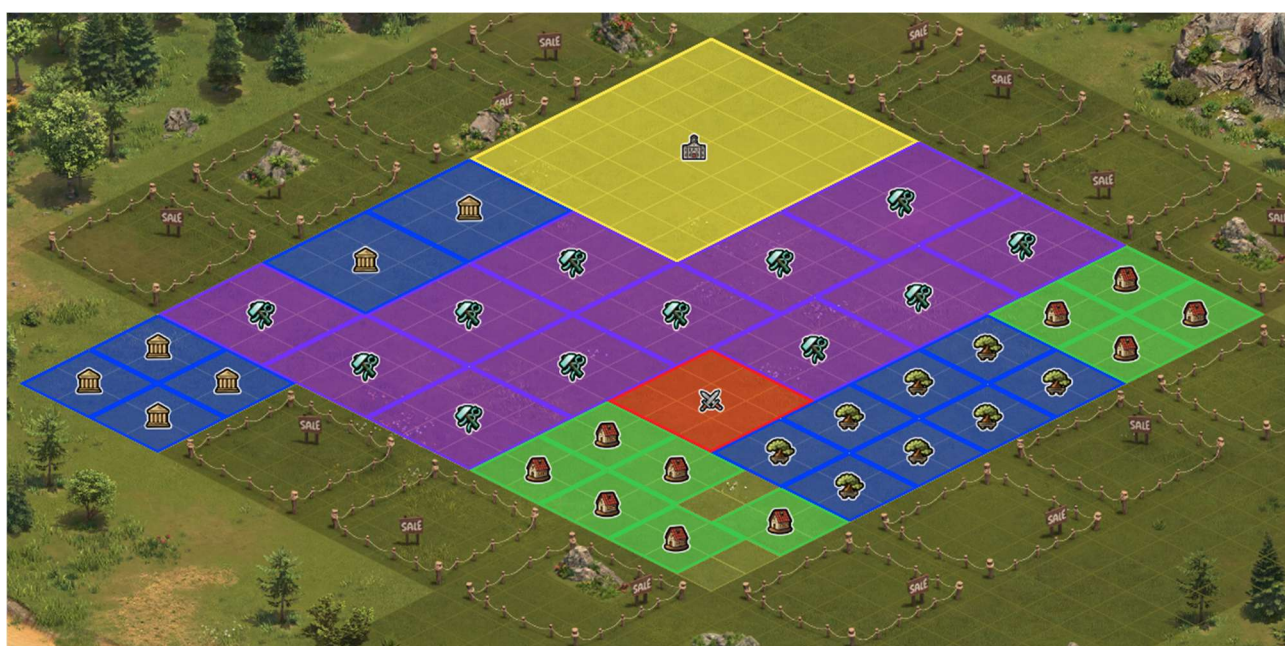
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-1	5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+1	1	195.000	0	375
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato		4	0	0	0
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre		2	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		51	488.750	428.000	1.943

superficie totale		272
superficie libera		10
popolazione		240
euforia fornita		3.450
euforia richiesta		940
euforia > 200%		1.570
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.000

Step 20 – MARTEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 600.000 monete, 450.000 materiali e 1.200 leghe chrono.

Eliminare 2 Mercati e costruire 6 Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 8, con un bonus militare aggiuntivo del 360%.



Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450

Casa con doghe a vista		1	195.000	0	375
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato	-2	2	0	0	0
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre	+6	8	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	55	488.750	428.000	1.943

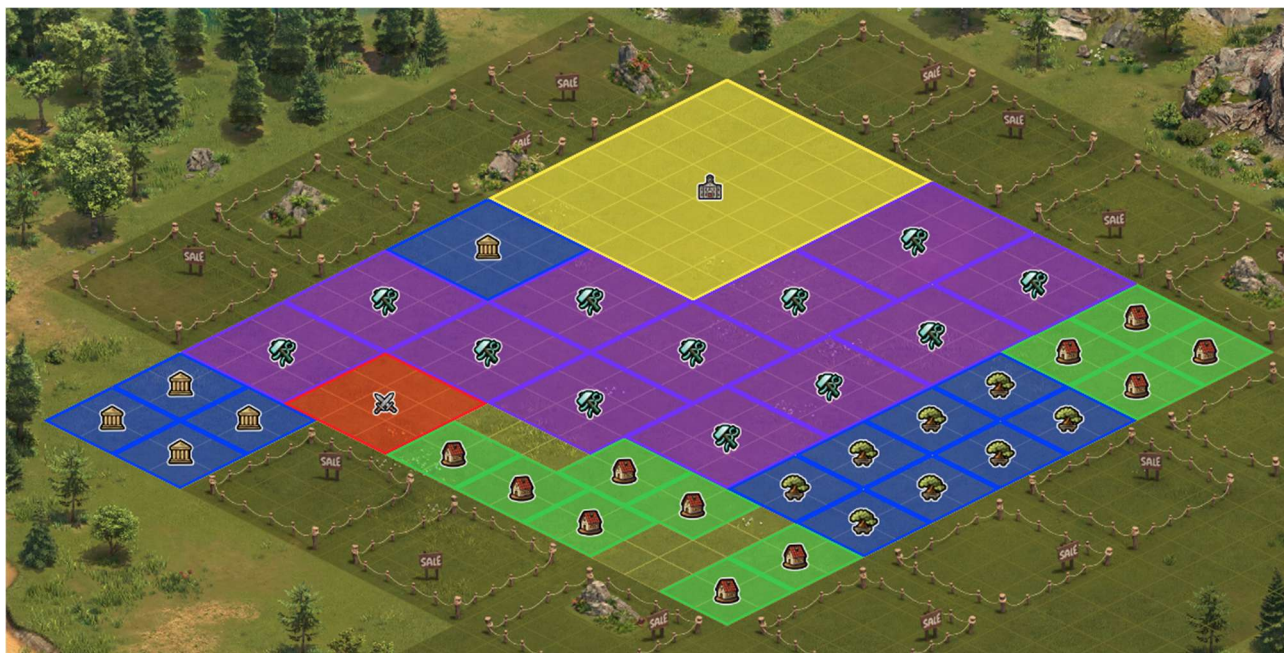
superficie totale		272
superficie libera		4
popolazione		240
euforia fornita		3.050
euforia richiesta		940
euforia > 200%		1.170
bonus attacco		360,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		900

Step 21 – MARTEDÌ SERA

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

Eliminare 1 Mercato e costruire una Casa con doghe a vista.





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+1	2	390.000	0	750
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato	-1	1	0	0	0
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre		8	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		55	683.750	428.000	2.318

superficie totale		272
superficie libera		9
popolazione		390
euforia fornita		2.925
euforia richiesta		1.090
euforia > 200%		745

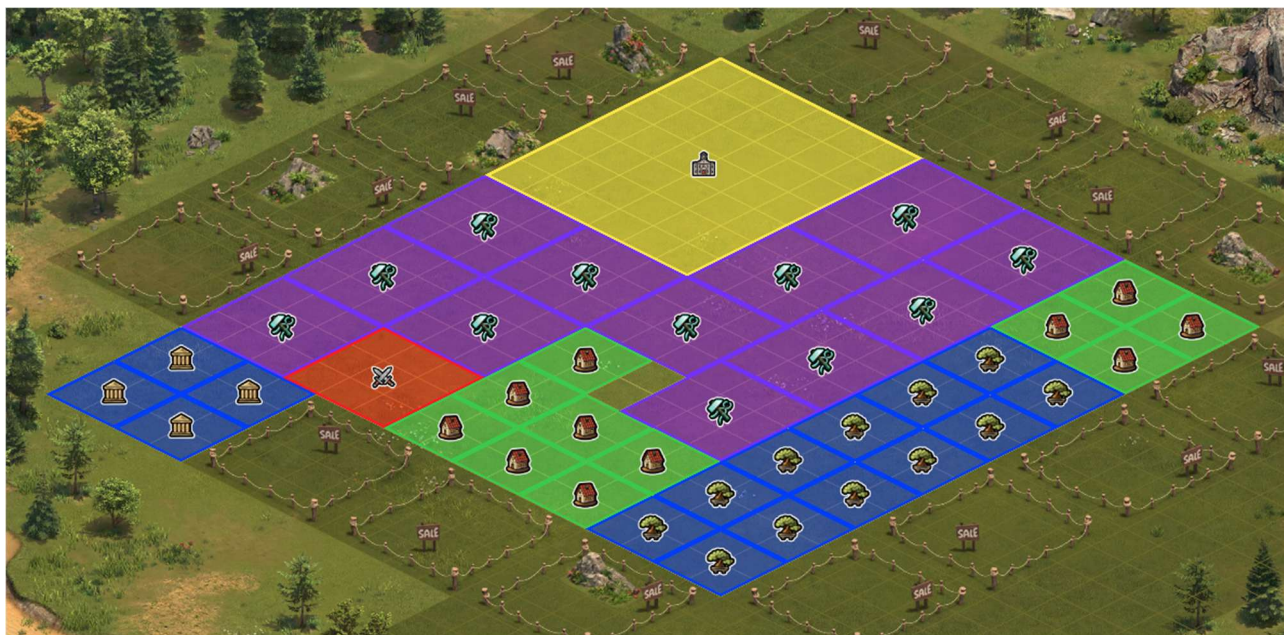
bonus attacco		360,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		850

Step 22 — MERCOLEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 400.000 monete, 300.000 materiali e 800 leghe chrono.

Eliminare l'ultimo Mercato e costruire 4 Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa, arrivando a un totale di 12, con un bonus militare aggiuntivo del 540%.





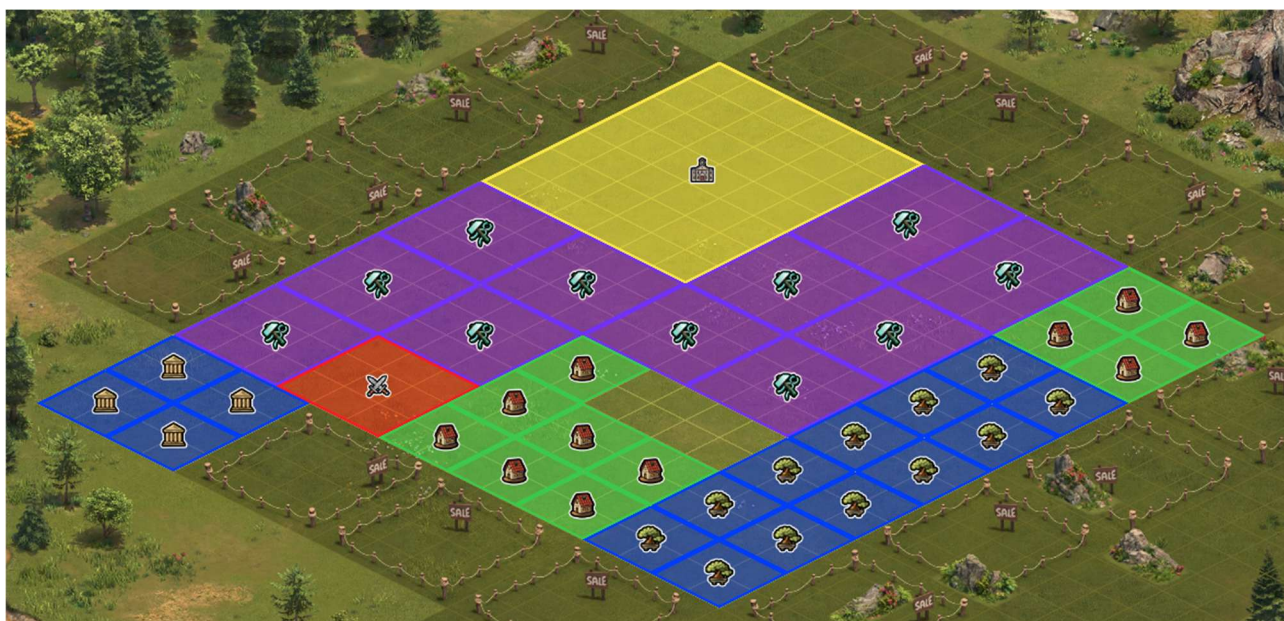
Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria		6	0	108.000	90
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		1	0	90.000	375
Mercato	-1	0	0	0	0
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre	+4	12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+3	58	683.750	428.000	2.318

superficie totale		272
superficie libera		2
popolazione		390
euforia fornita		2.700
euforia richiesta		1.090
euforia > 200%		520
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%

Step 23 — MERCOLEDÌ MATTINA

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

Eliminare 2 Concerie e costruire un Fornaio.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-2	4	0	72.000	60
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio	+1	2	0	180.000	750
Gogna		4	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	57	683.750	482.000	2.663

superficie totale		272
superficie libera		8
popolazione		330
euforia fornita		2.700
euforia richiesta		1.090
euforia > 200%		520
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		800

FASE 4

La città è sostanzialmente completa e lo spazio quasi tutto occupato. Considerando che ormai il bonus militare possa essere sufficiente (si consideri che un bonus del 900% sia in attacco che in difesa consente di combattere fino all'ultimo giorno sia con i trabucchi che con i cannoni), ci focalizzeremo a costruire ulteriori Gogne, per avere maggiore ricarica azioni (ogni Gogna dà 200 azioni per ciclo di ricarica), eliminando gli edifici meno efficienti.

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

Costruiremo ancora qualche Fornaio per la produzione di materiali e Casa con doghe a vista per produrre monete e materiali.

Step 24 — MERCOLEDÌ SERA

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

Costruire due Gogne, arrivando a un totale di 6 (corrispondenti a 1.200 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0

Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria		4	0	72.000	60
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+2	6	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	59	683.750	482.000	2.663

superficie totale		272
superficie libera		0
popolazione		330
euforia fornita		4.200
euforia richiesta		1.090
euforia > 200%		2.020
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.200

Step 25 – MERCOLEDÌ SERA

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

Eliminare due Concerie e costruire 3 Gogne (se non bastano le risorse costruirle in più step), arrivando a un totale di 9 (corrispondenti a 1.800 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750

Conceria	-2	2	0	36.000	30
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+3	9	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	60	683.750	446.000	2.633

superficie totale		272
superficie libera		6
popolazione		390
euforia fornita		6.450
euforia richiesta		1.090
euforia > 200%		4.270
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.800

Step 26 – GIOVEDÌ MATTINA

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

Eliminare una Conceria e costruire 2 Case con doghe a vista.





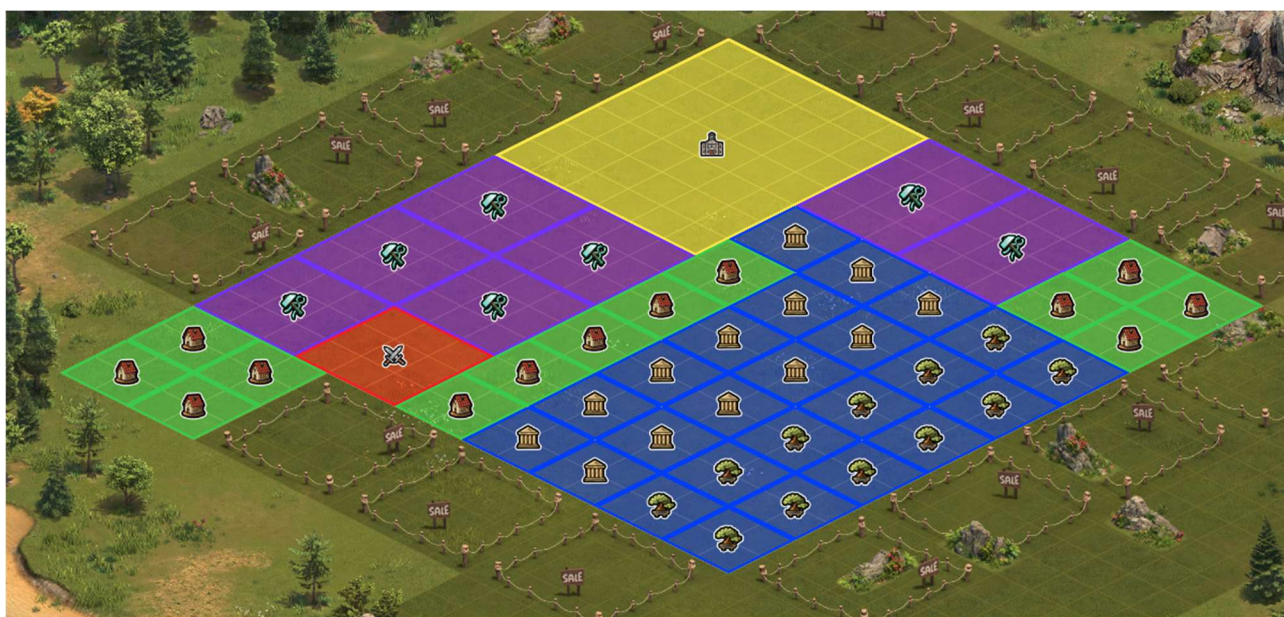
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+2	4	780.000	0	1.500
Conceria	-1	1	0	18.000	15
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna		9	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	61	1.073.750	428.000	3.368

superficie totale		272
superficie libera		7
popolazione		720
euforia fornita		6.450
euforia richiesta		1.390
euforia > 200%		3.670
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		1.800

Step 27 — GIOVEDÌ SERA

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

Eliminare l'ultima Conceria e costruire 4 Gogne (se non bastano le risorse costruirle in più step), arrivando a un totale di 13 (corrispondenti a 2.600 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



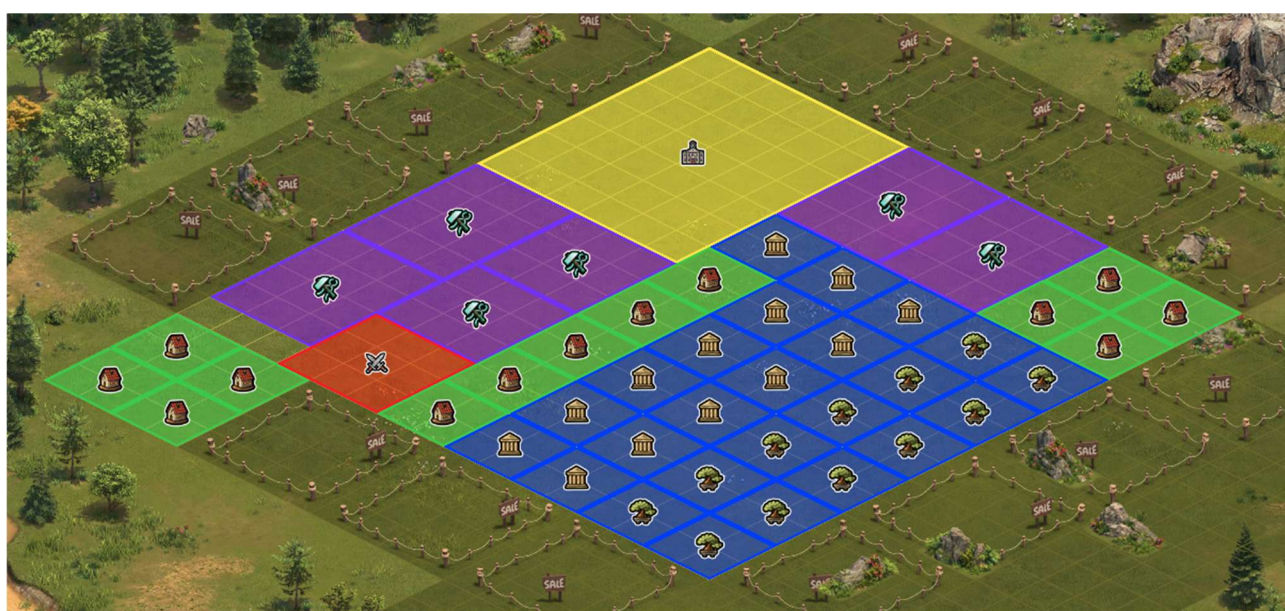
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Conceria	-1	0	0	0	0
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+4	13	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+3	64	1.073.750	410.000	3.353

superficie totale		272
superficie libera		0
popolazione		750
euforia fornita		9.450
euforia richiesta		1.390
euforia > 200%		6.670
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.600

Step 28 – VENERDÌ MATTINA

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

Eliminare 3 Calzolari e costruire 2 Fornai (se non bastano le risorse costruirli in due step successivi).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-3	2	0	72.000	225
Fornaio	+2	4	0	360.000	1.500
Mercato		0	0	0	0
Gogna		13	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	63	1.073.750	482.000	3.765

superficie totale		272
superficie libera		3
popolazione		690
euforia fornita		9.450
euforia richiesta		1.390
euforia > 200%		6.670
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		2.600

Step 29 – VENERDÌ MATTINA

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

Eliminare le 5 Case a più piani e costruire 5 Gogne (se non bastano le risorse costruirle in step successivi), arrivando a un totale di 18 (corrispondenti a 3.600 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-5	0	0	0	0

Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio		2	0	72.000	225
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+5	18	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		63	980.000	482.000	3.690

superficie totale		272
superficie libera		3
popolazione		340
euforia fornita		13.200
euforia richiesta		1.040
euforia > 200%		11.120
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		3.600

Step 30 – VENERDÌ SERA

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

Eliminare 3 Case in legno e costruire 3 Gogne (se non bastano le risorse costruirle in step successivi), arrivando a un totale di 21 (corrispondenti a 4.200 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).





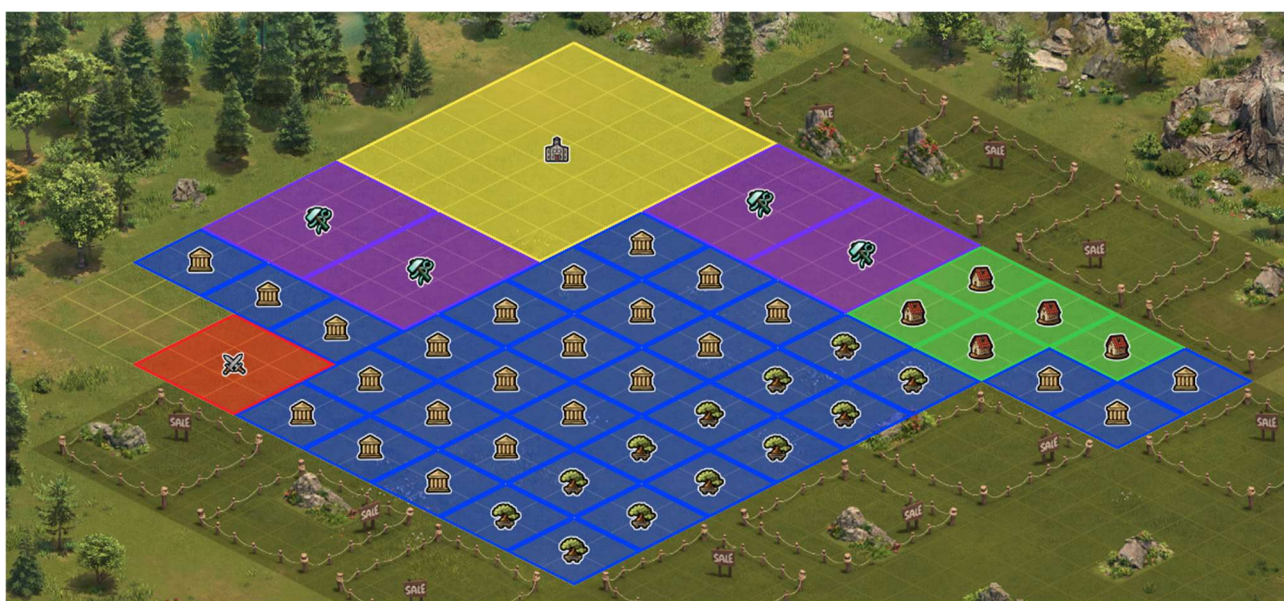
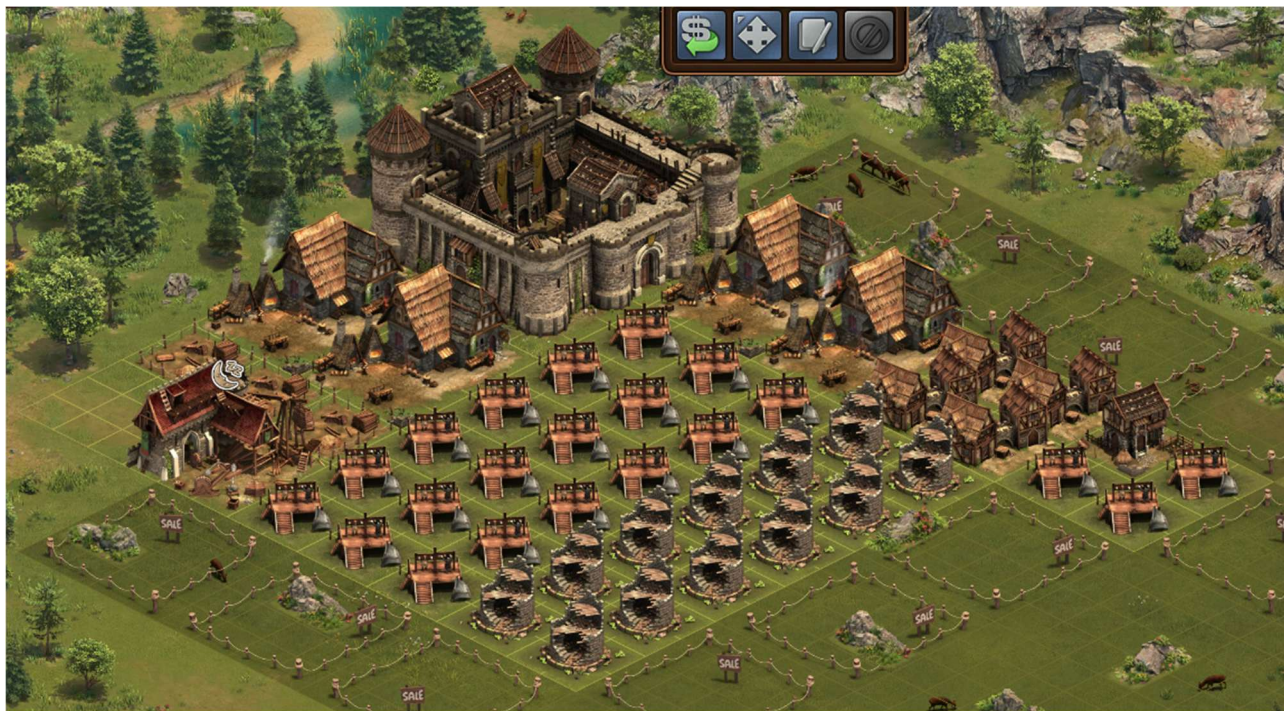
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno	-3	1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio		2	0	72.000	225
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+3	21	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		63	867.500	482.000	3.353

superficie totale		272
superficie libera		3
popolazione		10
euforia fornita		15.450
euforia richiesta		710
euforia > 200%		14.030
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.200

Step 31 — SABATO MATTINA

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

Eliminare gli ultimi 2 Calzolai e costruire 3 Gogne (se non bastano le risorse costruirle in step successivi), arrivando a un totale di 24 (corrispondenti a 4.800 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica).



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-2	0	0	0	0
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+3	24	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	64	867.500	410.000	3.128

superficie totale		272
superficie libera		9
popolazione		130
euforia fornita		17.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		16.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.800

A questo punto per aggiungere ulteriori Gogne abbiamo bisogno di spazio.

Step finale eventuale

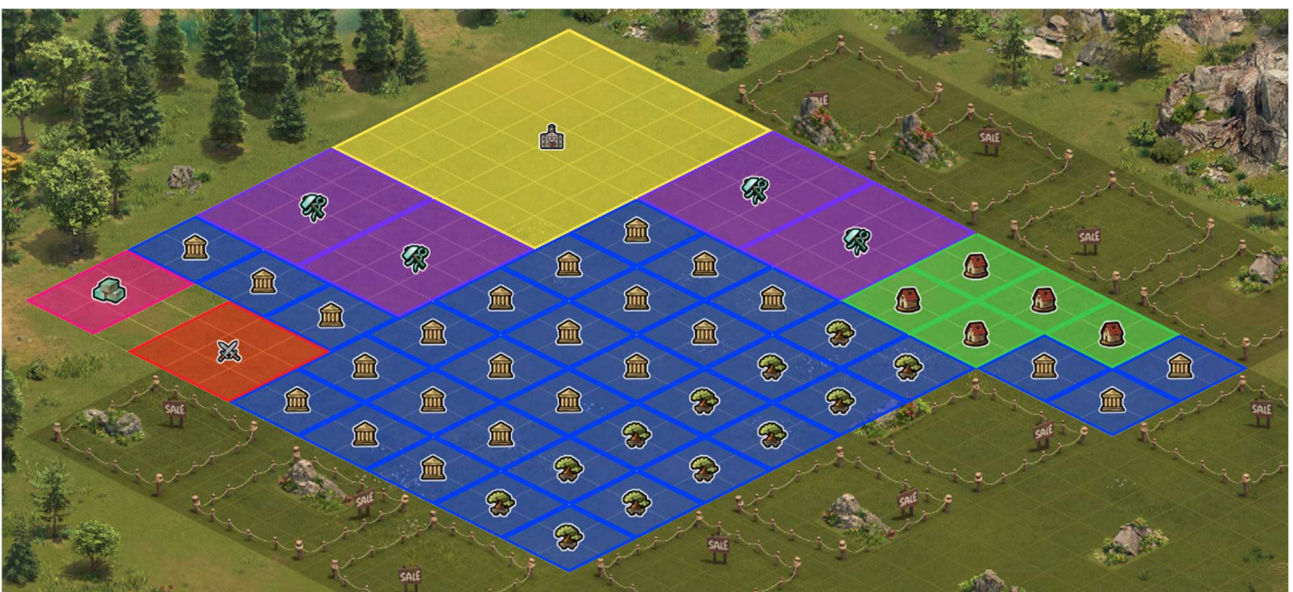
Se rimane ancora tempo possiamo proseguire con gli step successivi, se invece le incursioni volgono alla fine possiamo costruire una ultima Gogna, eventualmente possiamo anche produrre le unità militari che presumibilmente saranno sufficienti fino alla fine delle incursioni, eliminare anche la caserma e costruire ulteriori Gogne.

Step 32 — SABATO MATTINA

Se rimane ancora tempo possiamo andare avanti con questo e i successivi step mettendo ulteriori espansioni e quindi abbiamo necessità di produrre altri beni, come segue.

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

Costruire una Corderia.



produzione in 10 ore

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

superficie totale		272
superficie libera		3
popolazione		30
euforia fornita		17.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		16.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.800

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

Step 33 – SABATO SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 468.000 monete e 374.400 materiali.

Per mettere la quarta espansione con i beni sono necessari 130 beni tutti dello stesso tipo, perciò dobbiamo mettere 6 produzioni da 20 corda e una da 12.



Appena raccolti i beni possiamo mettere l'espansione.

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





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

superficie totale		288
superficie libera		19
popolazione		30
euforia fornita		17.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		16.280
bonus attacco		540,00%

bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		4.800

Step 34 – DOMENICA SERA

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

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



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		18	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15

Casa in legno		1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+4	28	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+4	70	867.500	410.000	3.128

superficie totale		288
superficie libera		3
popolazione		30
euforia fornita		20.700
euforia richiesta		710
euforia > 200%		19.280
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		5.600

La città quantistica è arrivata alla fine e contiene 4 Case con doghe a vista, 1 Casa in legno, 4 Fornai, 28 Gogne, 12 Rovine della torre o Insiemi di alberi, una Corderia e un Campo per trabucco. Rimangono 3 caselline libere.

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

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

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

Le azioni aggiuntive per ciclo di ricarica sono 5.600.

Step ripetuti eventuali

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

Va però tenuto presente che ogni volta i beni necessari per mettere un'espansione aumentano, per cui le risorse richieste nello step 33 saranno sempre maggiori.

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



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

Se invece le incursioni volgono alla fine possiamo usare le risorse per combattere, senza ulteriori cambiamenti in città, oppure possiamo aggiungere ulteriori Gogne con gli step conclusivi che seguono.

Step conclusivo 1 – EVENTUALE

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

Eliminare la Corderia e la casa in legno e costruire due Gogne.



produzione in 10 ore

Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		18	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno	-1	0	0	0	0
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna	+2	30	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Corderia	-1	0	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		70	830.000	410.000	3.015

superficie totale		288
superficie libera		5
popolazione		20
euforia fornita		22.200
euforia richiesta		600
euforia > 200%		21.000
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		6.000

Step conclusivo 2 – EVENTUALE

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

Produrre le unità militari che presumibilmente saranno sufficienti fino alla fine delle incursioni, eliminare anche la caserma e costruire due ulteriori Gogne.



			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		18	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Fornaio		4	0	360.000	1.500

Gogna	+2	32	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco	-1	0	0	0	0
	+1	71	830.000	410.000	3.015

superficie totale		288
superficie libera		6
popolazione		120
euforia fornita		23.700
euforia richiesta		600
euforia > 200%		22.500
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		6.400

Glossario ITALIANO-INGLESE

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

Italiano	English
Gogna	Pillory
Chiesa	Church
Medico	Doctor
Stampatore	Printer
Cartografo	Cartographer
Biblioteca	Library
Palazzo	Palace
Cipresso	Cypress
Siepe fiorita	Hedge with Flowers
Stagno	Pond
Stendardo	Flag
Gargoyle	Gargoyle
Indicazione	Signpost
Rovine della Torre	Tower Ruin
Statua in tema nautico	Nautical Statue
Insieme di alberi	Group of Trees
Apicoltore	Beekeeper
Fonderia per il rame	Copper Foundry
Fabbrica di mattoni	Brickworks
Corderia	Ropery
Fabbrica di Polvere da Sparo	Gunpowder Manufactory
Area di tiro 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