

Sandro2011 30/11/2025

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

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

**La guida è aggiornata alle variazioni effettuate con il nuovo campionato iniziato in beta il 20/11/2025.**

**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)

FASE 1 .....	7
Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA .....	7
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA .....	12
Step 3 - GIOVEDÌ SERA .....	14
Step 4 - GIOVEDÌ SERA .....	16
Step 5 - GIOVEDÌ SERA .....	19
FASE 2 .....	22
Step 6 – VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE) .....	22
Step 7 - VENERDÌ SERA.....	26
Step 8 – SABATO MATTINA.....	28
Step 9 – SABATO SERA.....	30
Step 10 – DOMENICA MATTINA.....	31
Step 11 – DOMENICA MATTINA.....	33
Step 12 - DOMENICA MATTINA .....	35
Step 13 – DOMENICA SERA .....	38
Step 14 – LUNEDÌ MATTINA.....	40
Step 15 – LUNEDÌ MATTINA.....	42
Step 16 – LUNEDÌ SERA.....	44
FASE 3 .....	46
Step 17 – MARTEDÌ MATTINA .....	46
Step 18 – MARTEDÌ MATTINA .....	48

Step 19 – MARTEDÌ SERA.....	50
Step 20 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	52
Step 21 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	54
Step 22 – MERCOLEDÌ SERA.....	56
Step 23 – GIOVEDÌ MATTINA .....	58
Step 24 – GIOVEDÌ MATTINA .....	60
FASE 4 .....	62
Step 25 – GIOVEDÌ SERA .....	62
Step 26 – GIOVEDÌ SERA .....	64
Step 27 – VENERDÌ MATTINA.....	66
Step 28 – VENERDÌ SERA.....	68
Step 29 – VENERDÌ SERA.....	70
Step 30 – SABATO MATTINA.....	72
Step 31 – SABATO MATTINA.....	74
Step 32 – SABATO SERA.....	76
Situazione finale .....	78
Glossario ITALIANO-INGLESE .....	78



Questa guida è indirizzata a giocatori che hanno una certa capacità militare e dovrà subire piccole modifiche secondo le risorse disponibile 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 materiali si metteranno nell'ordine Conceria, Calzolaio e Fornaio.

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

[Se si hanno sufficienti risorse considerare di costruire Cartografi anziché Gogne anche nella fase intermedia. I Cartografi hanno una efficienza appena minore per l'euforia, uguale per le azioni per ricarica, ma aggiungono un incremento della capacità delle azioni.]

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

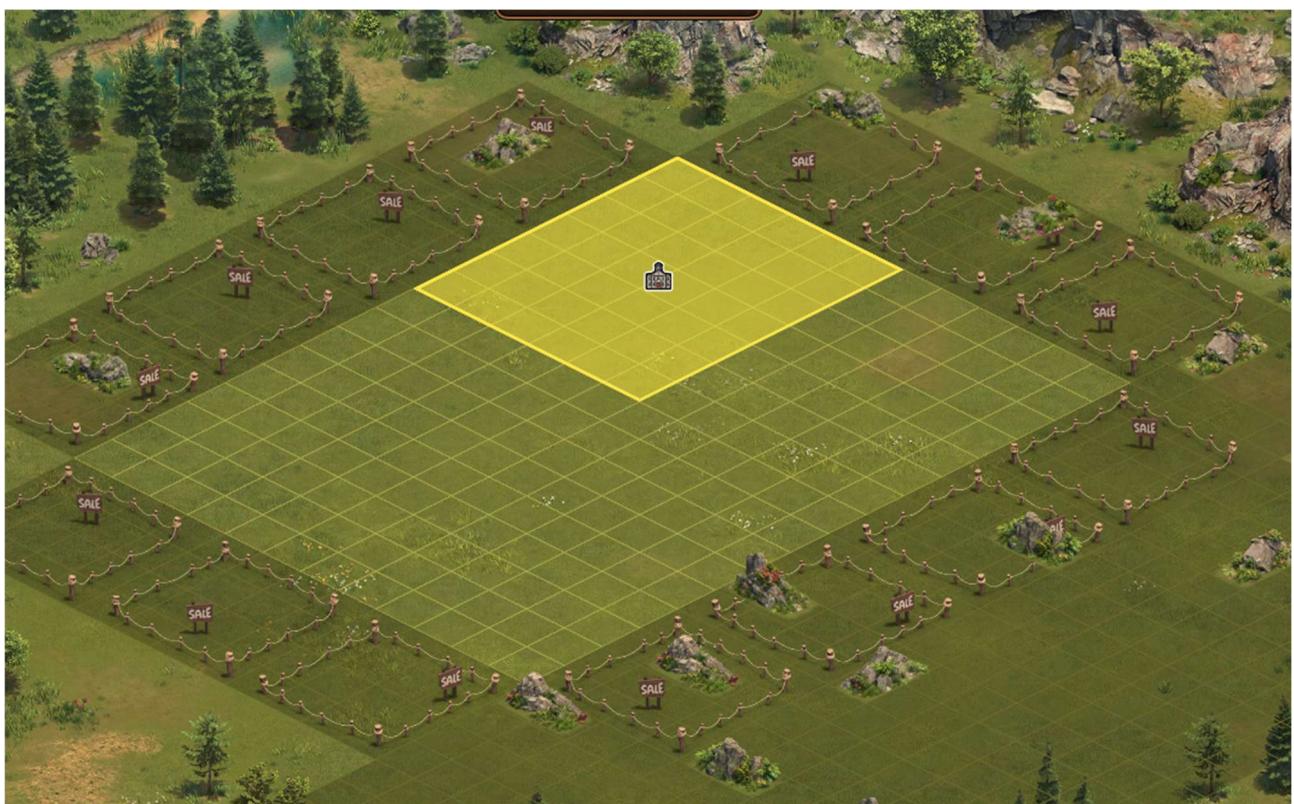
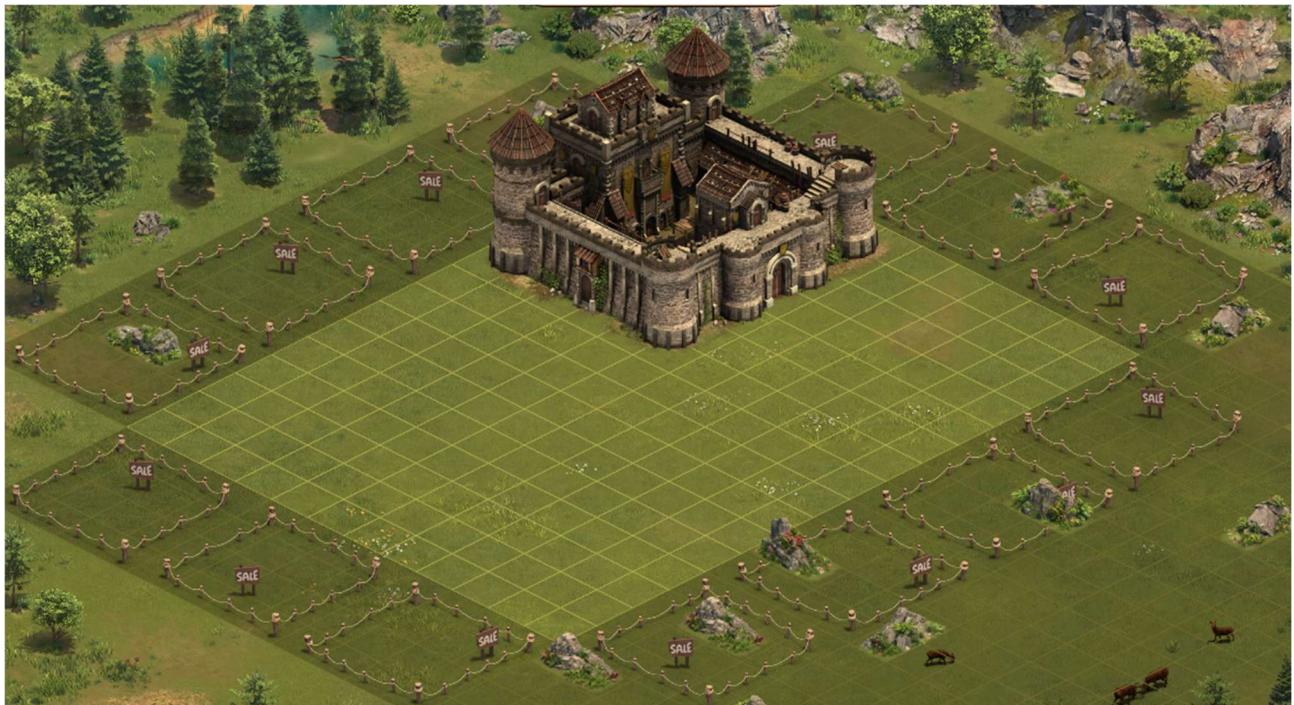
I giocatori che avessero un bonus militare molto elevato potrebbero considerare di costruire più Gogne/Cartografi invece di decorazioni, in modo da avere un maggiore aumento delle azioni per ciclo di ricarica.

Come edifici militari ci si fermerà al Campo per trabucco. I primi giorni si combatterà con le unità militari disponibili originariamente, iniziando dalle catapulte.

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.

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
		<b>13</b>	<b>50.000</b>	<b>50.000</b>	<b>15</b>

superficie totale		192
<b>superficie libera</b>		<b>150</b>
<b>popolazione</b>		<b>0</b>
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>0</b>
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 i primi edifici (Case a più piani, Concerie, Mercati, edifici di produzione, eventuali Catapulte), con un limitato uso di leghe chrono e si metteranno le prime espansioni
2. Nella seconda fase si costruiranno edifici che richiedono 200 o 500 leghe chrono (Case in legno, Calzolai, Trabucchi, Rovine della torre e/o Insiemi di alberi, Gogne, Cartografi)
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 Cartografi, 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 muoano, 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).

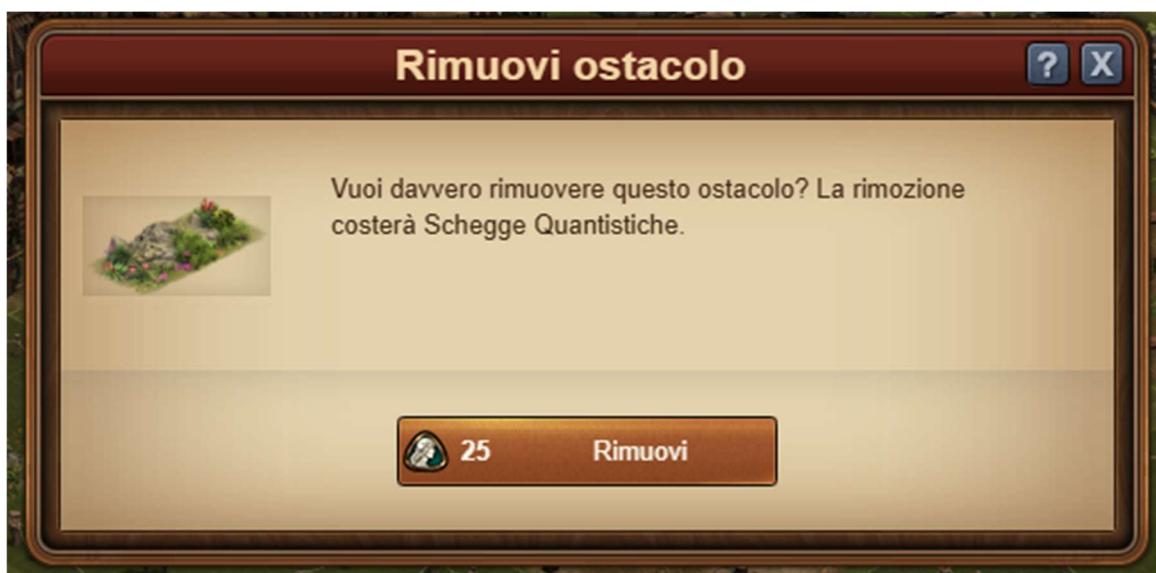
## FASE 1

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. Si utilizzeranno le prime leghe chrono prodotte per costruire gli edifici di produzione (Corderia) che consentiranno di mettere le prime espansioni con i beni. 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).

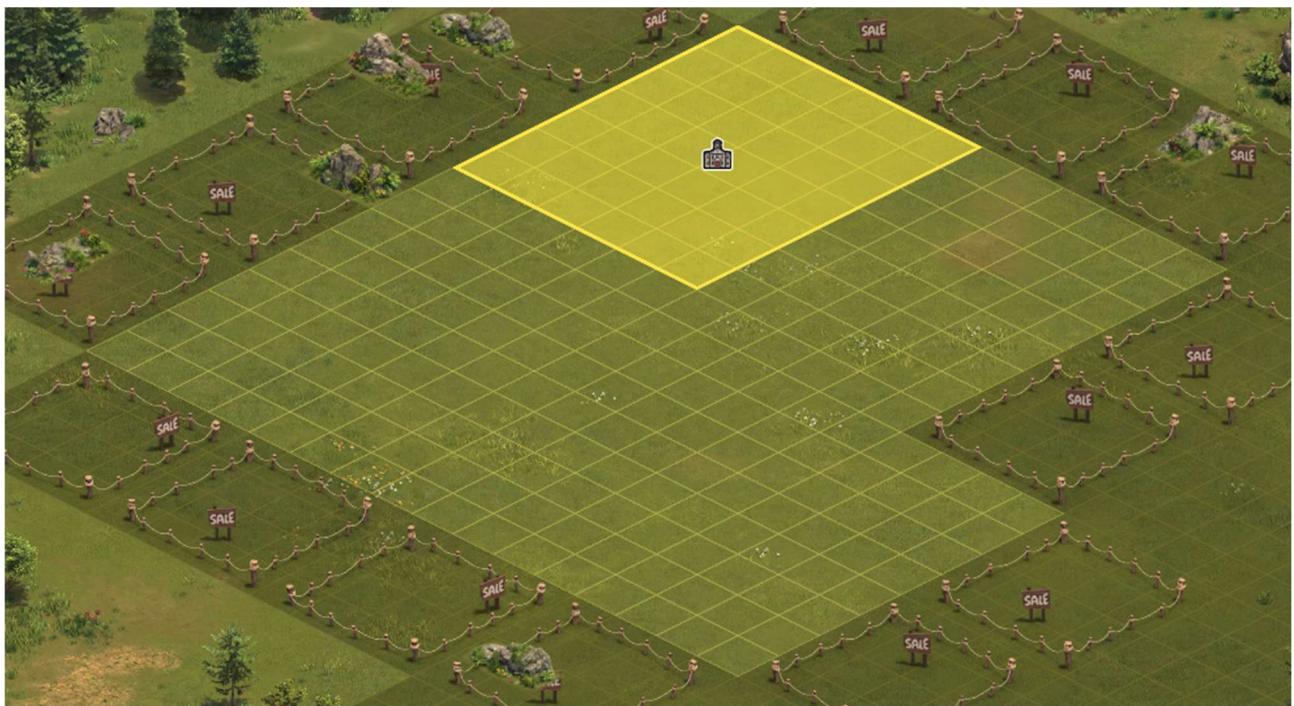
### Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

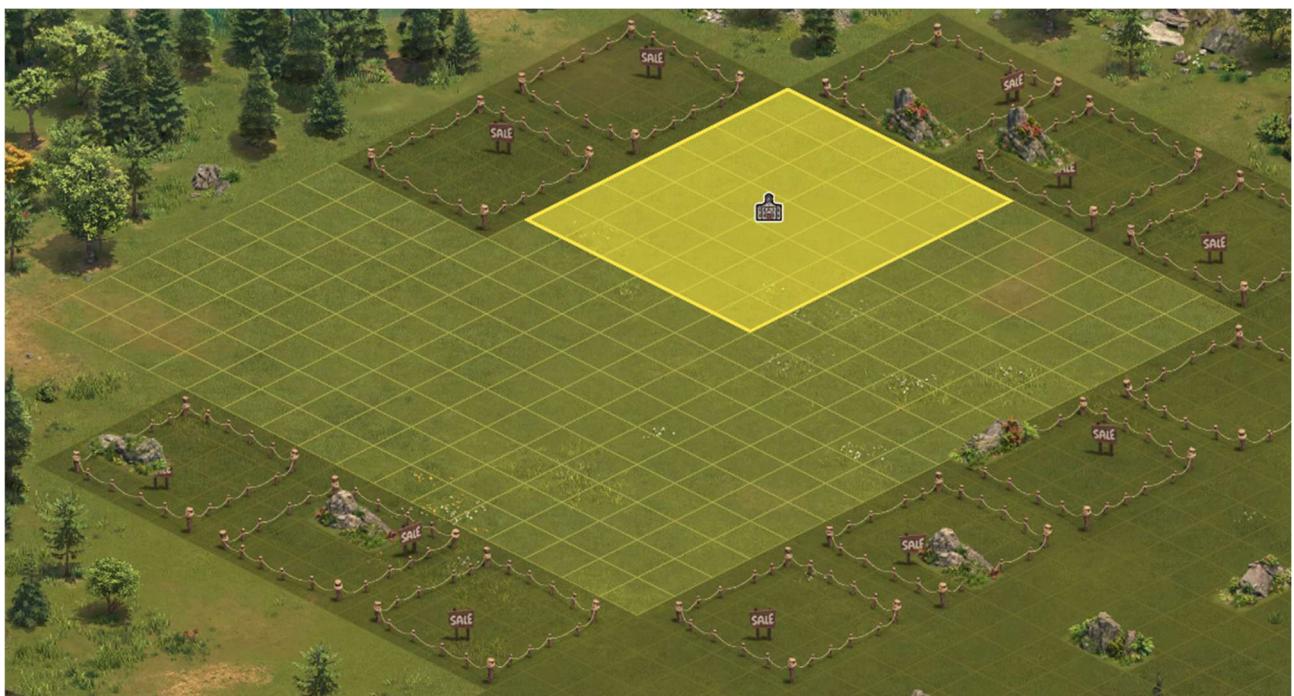
Mettere 2 espansioni su un lato da 4 (scegliendo quello che in totale nelle 4 espansioni ha meno ostacoli) ed eliminare gli eventuali ostacoli utilizzando le schegge (100 schegge la prima, 150 la seconda; la terza costerebbe 200) ed eliminare gli eventuali ostacoli (10 schegge il primo, 25 il secondo, 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
<b>superficie libera</b>		<b>182</b>
<b>popolazione</b>		<b>0</b>
euforia fornita		0
euforia richiesta		0
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>0</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
azioni per ricarica		0

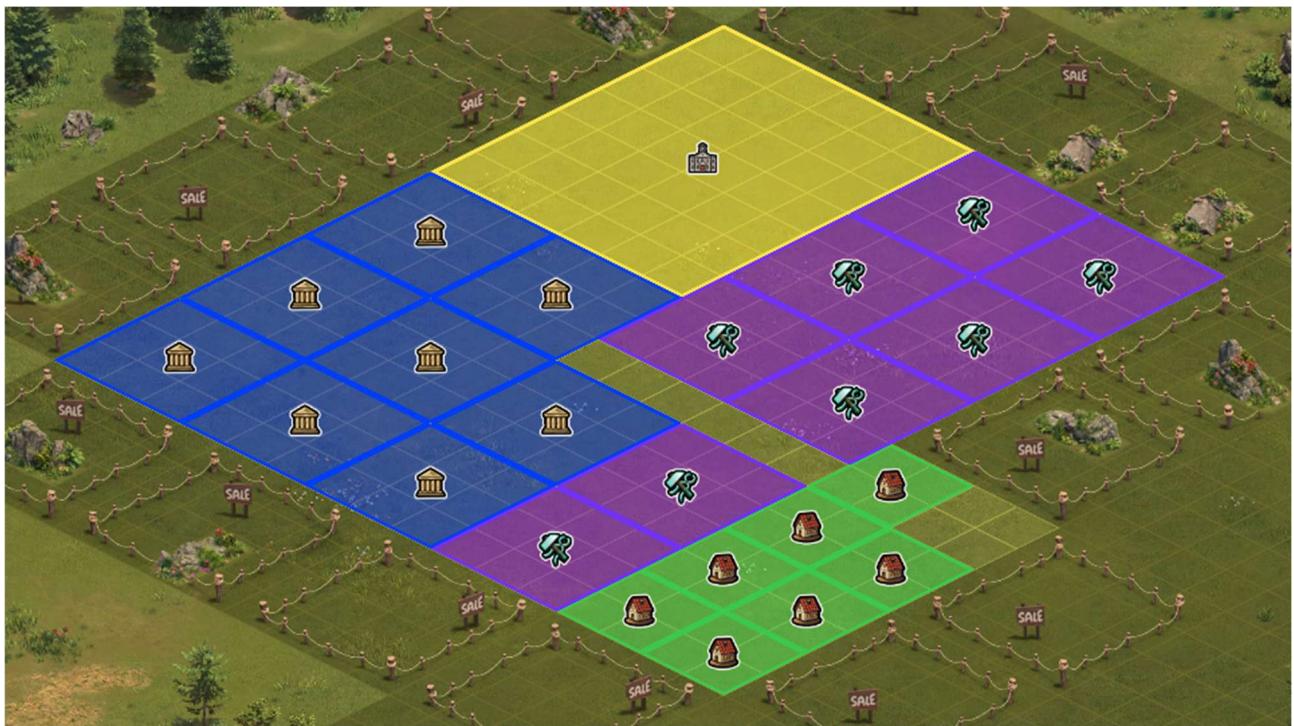
## Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 262.000 monete.

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), 8 Concerie (edifici di produzione che danno materiali e alcune Leghe chrono) e 8 Mercati (edifici culturali che danno euforia e alcune azioni per ciclo di ricarica).





produzione in 10 ore					
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		14	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	+7	7	131.250	0	105
Conceria	+8	8	0	144.000	120
Mercato	+8	8	0	0	0
	+23	38	<b>181.250</b>	<b>194.000</b>	<b>240</b>

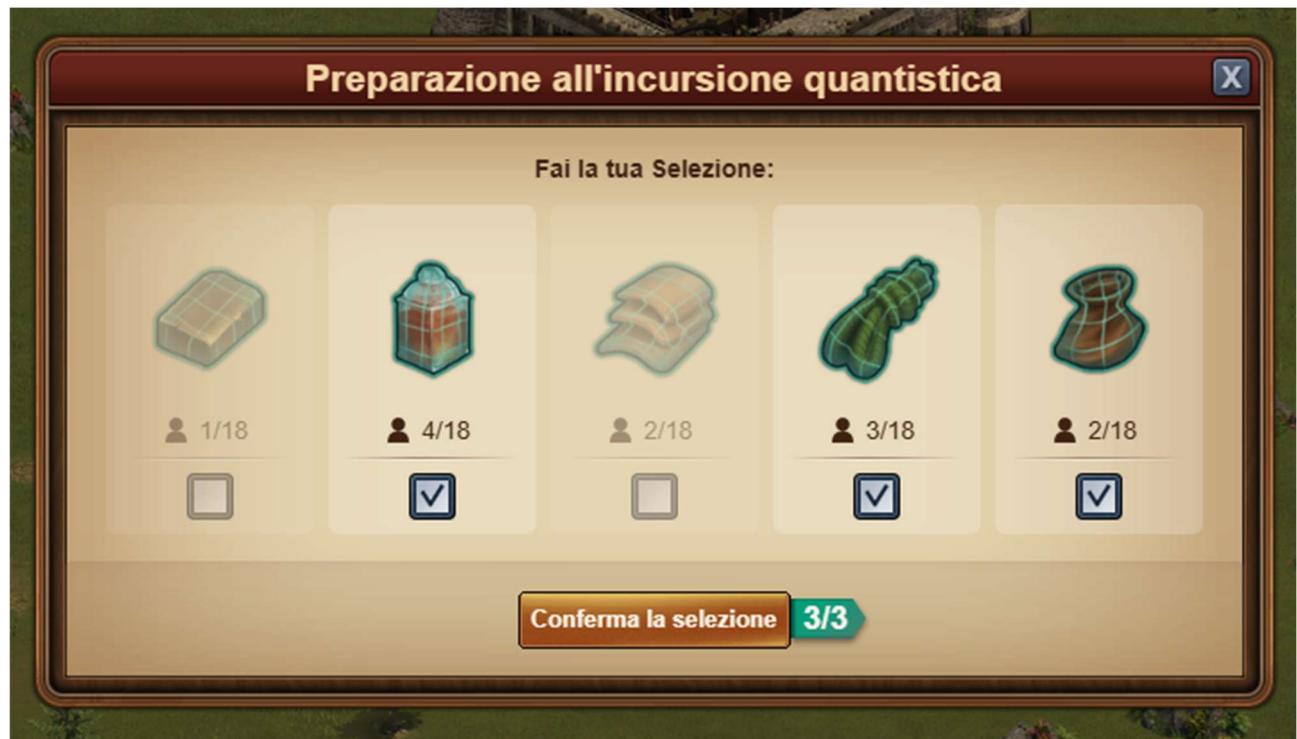
superficie totale		224
<b>superficie libera</b>		<b>10</b>
<b>popolazione</b>		<b>250</b>
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		490
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>20</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		400

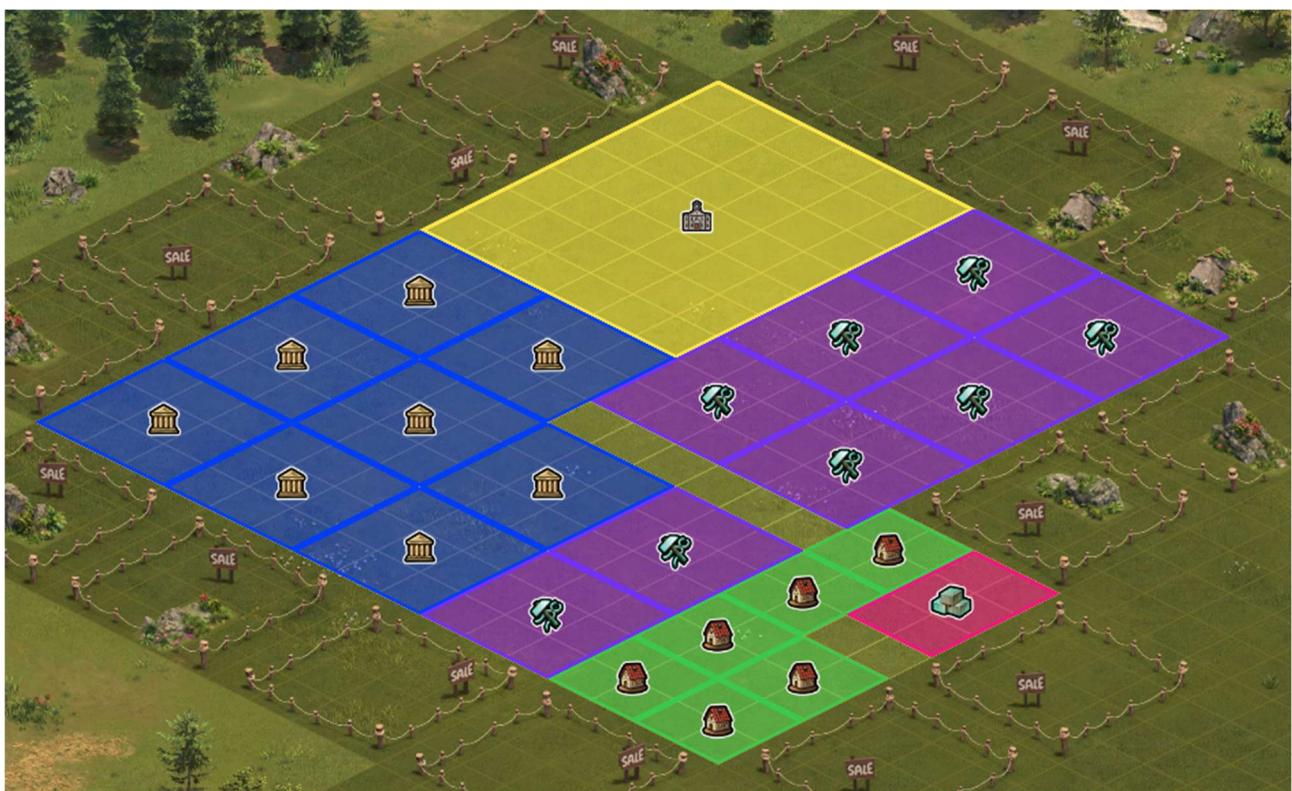
## Step 3 - GIOVEDÌ SERA

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.

Con le prime leghe chrono prodotte possiamo iniziare a costruire gli edifici per i beni, che ci permetteranno di mettere espansioni aggiuntive.

Eliminare una Casa a più piani e costruire una Corderia (sbloccare anche Apicoltore e 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	-1	6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato		8	0	0	0
Corderia	+1	1	0	0	0
		38	162.500	194.000	225

superficie totale	224
superficie libera	8
popolazione	80
euforia fornita	1.000
euforia richiesta	420
euforia > 200%	160
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	400

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

## Step 4 - GIOVEDÌ SERA

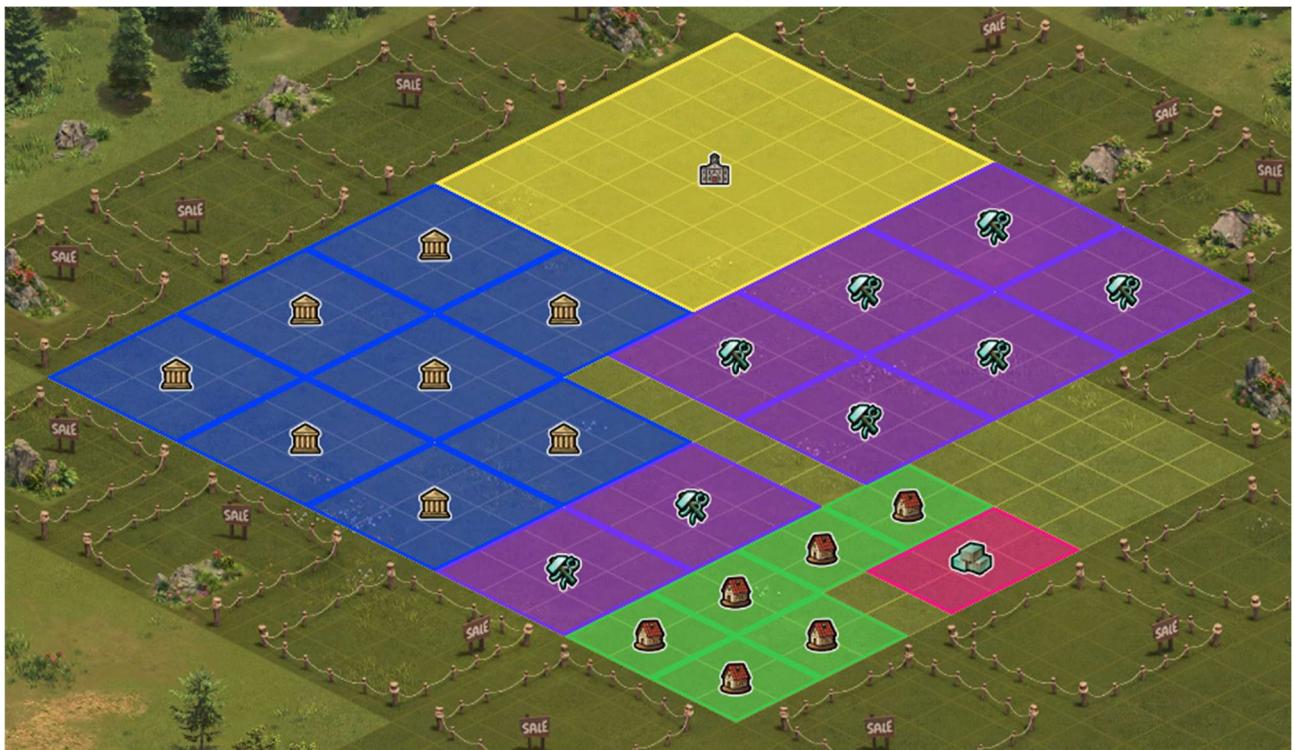
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 48.000 monete e 38.400 materiali per l'espansione e ulteriori 12.000 monete per l'eventuale mercato).

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 corda.



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





			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	15	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato		8	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	39	162.500	194.000	225

superficie totale		240
superficie libera		24
popolazione		80
euforia fornita		1.000
euforia richiesta		420
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>160</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		400

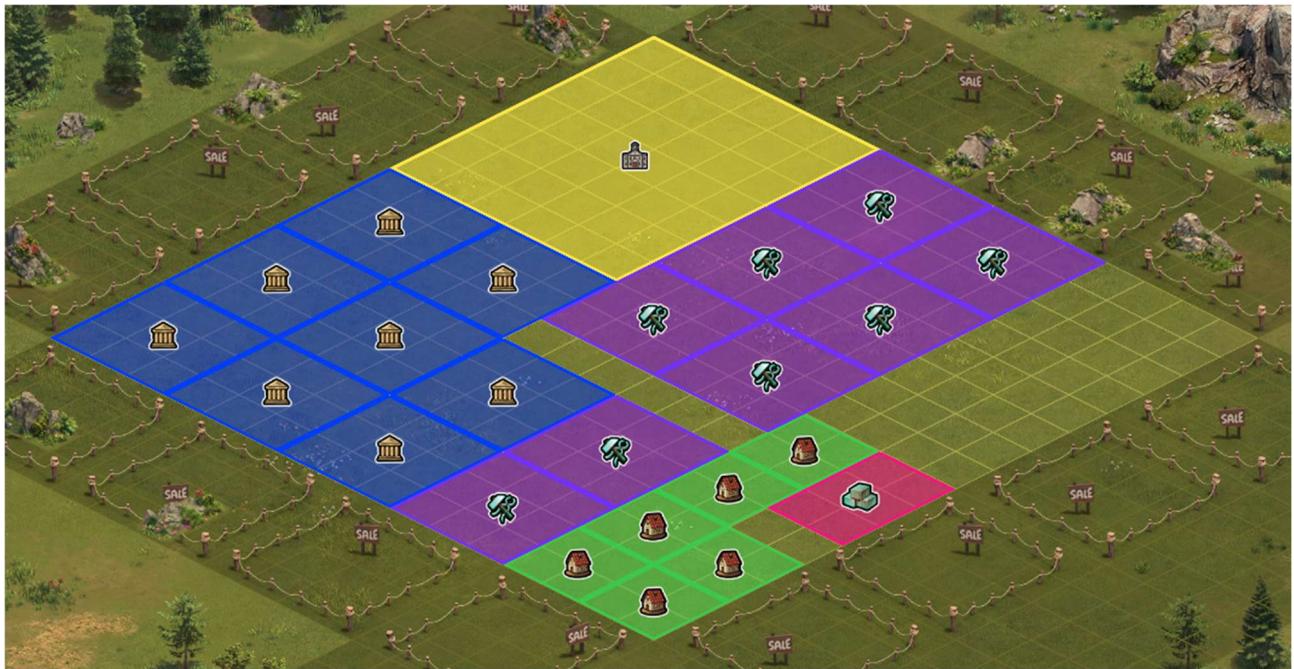
## **Step 5 - GIOVEDÌ SERA**

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 210.000 monete e 168.000 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 3 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.



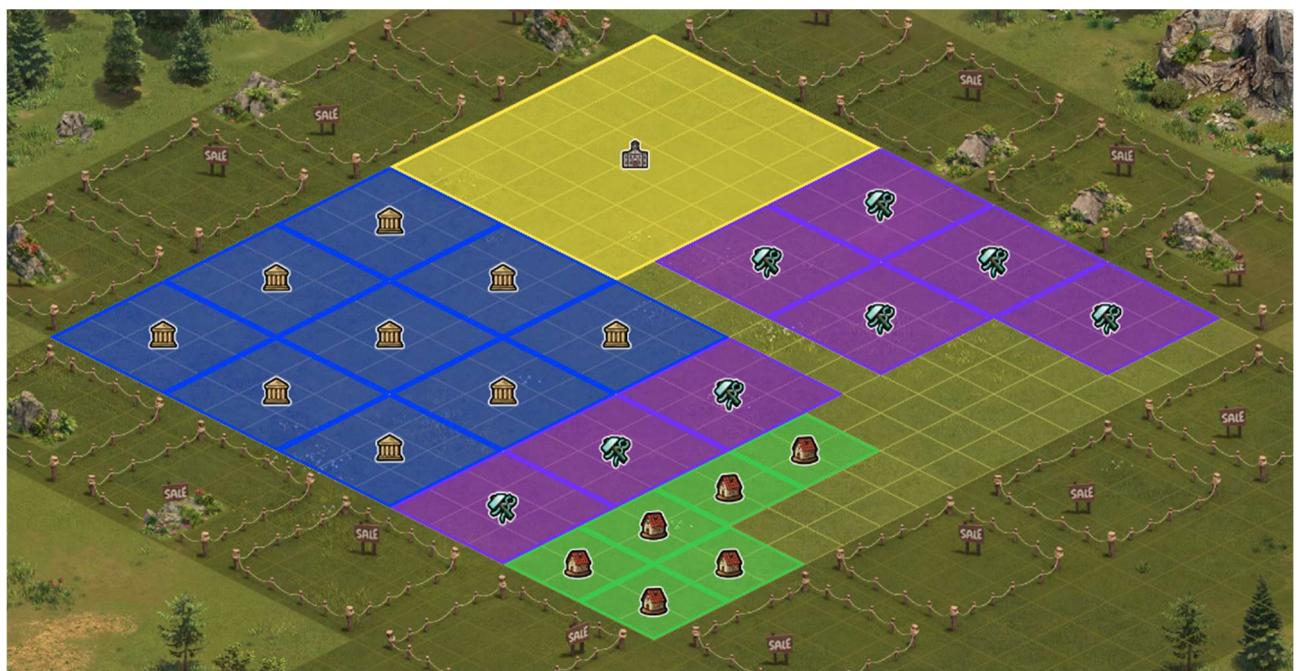


			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI	+1	16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato		8	0	0	0
Corderia		1	0	0	0
	+1	40	162.500	194.000	225

superficie totale	256
<b>superficie libera</b>	<b>40</b>
<b>popolazione</b>	<b>80</b>
euforia fornita	1.000
euforia richiesta	420
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>160</b>
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	400

Una volta costruita l'espansione possiamo eliminare la corderia e costruire un ulteriore Mercato.

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		6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato	+1	9	0	0	0
Corderia	-1	0	0	0	0
		40	162.500	194.000	225

superficie totale	256
superficie libera	37
popolazione	180
euforia fornita	1.125
euforia richiesta	420
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>285</b>
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
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, Calzolai, Trabucchi, Rovine della torre e/o Insiemi di alberi, Gogne/Cartografi.

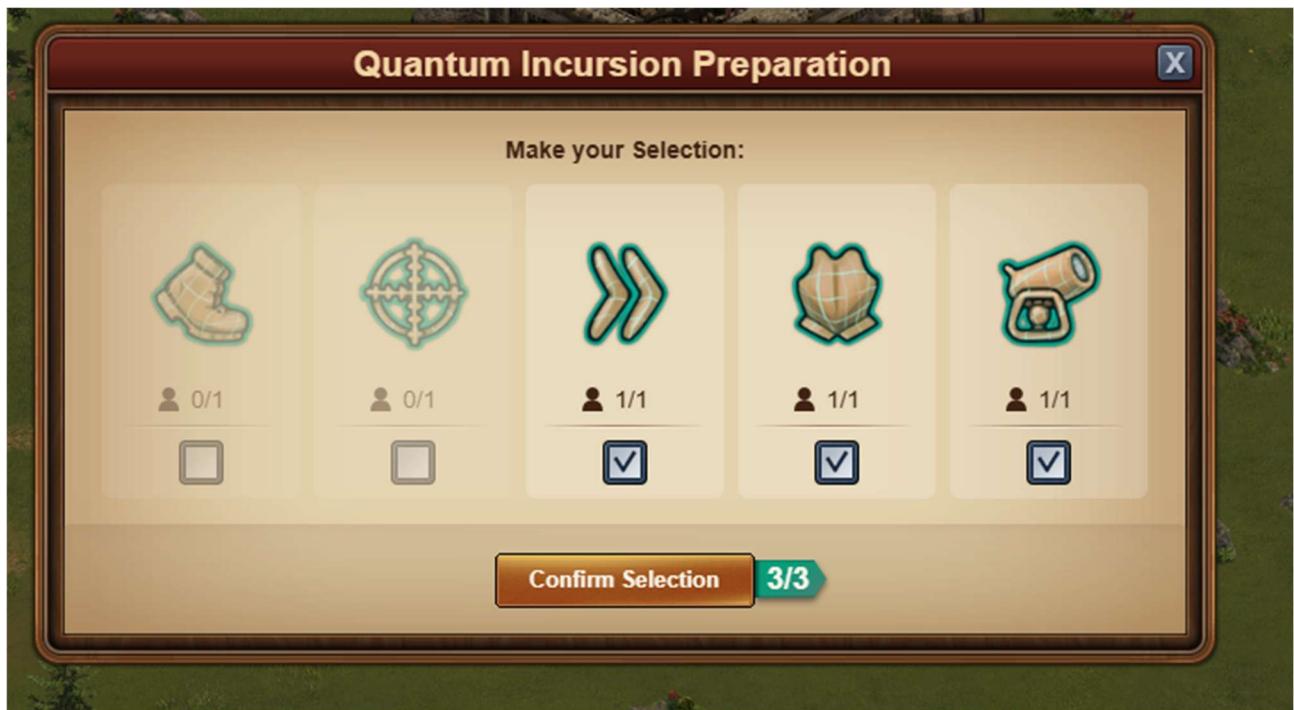
Accanto agli edifici base avremo così edifici che danno bonus militare o maggiori azioni per ciclo di ricarica.

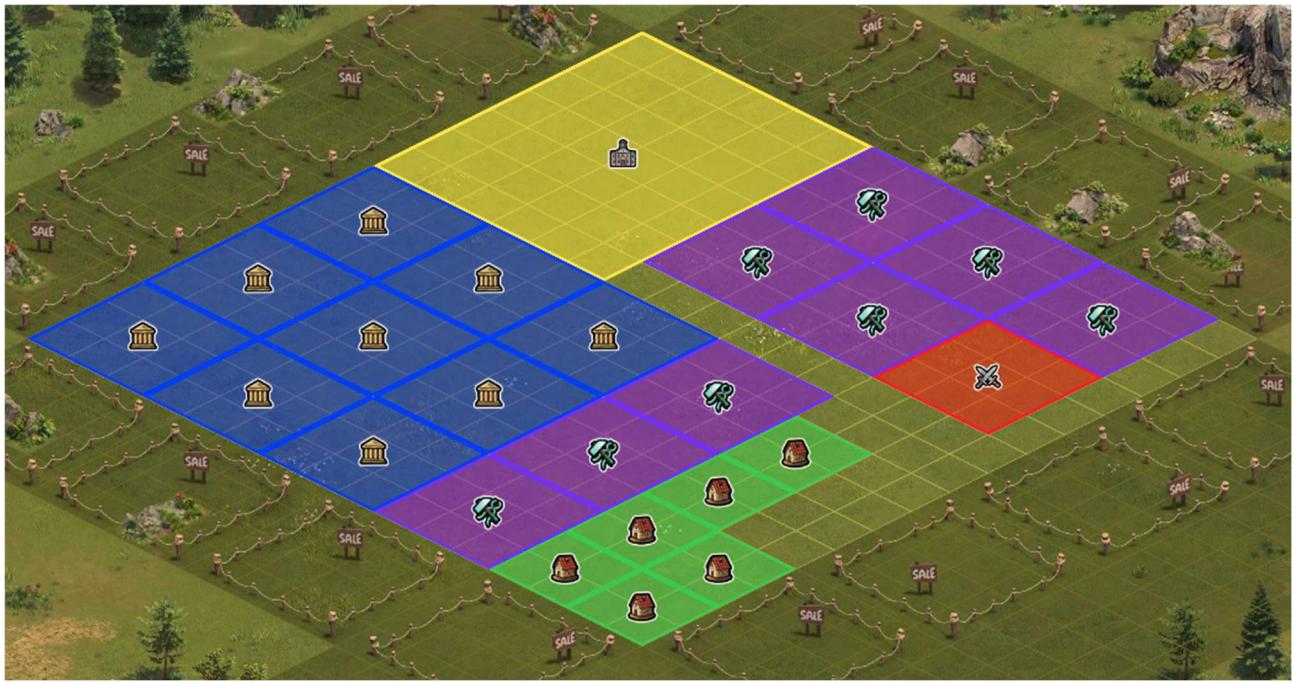
### Step 6 – VENERDÌ MATTINA (POSPONIBILE)

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		6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco	+1	1	0	0	0
	+1	41	162.500	194.000	225

superficie totale		256
<b>superficie libera</b>		<b>28</b>
<b>popolazione</b>		<b>80</b>
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		420
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>285</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
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.



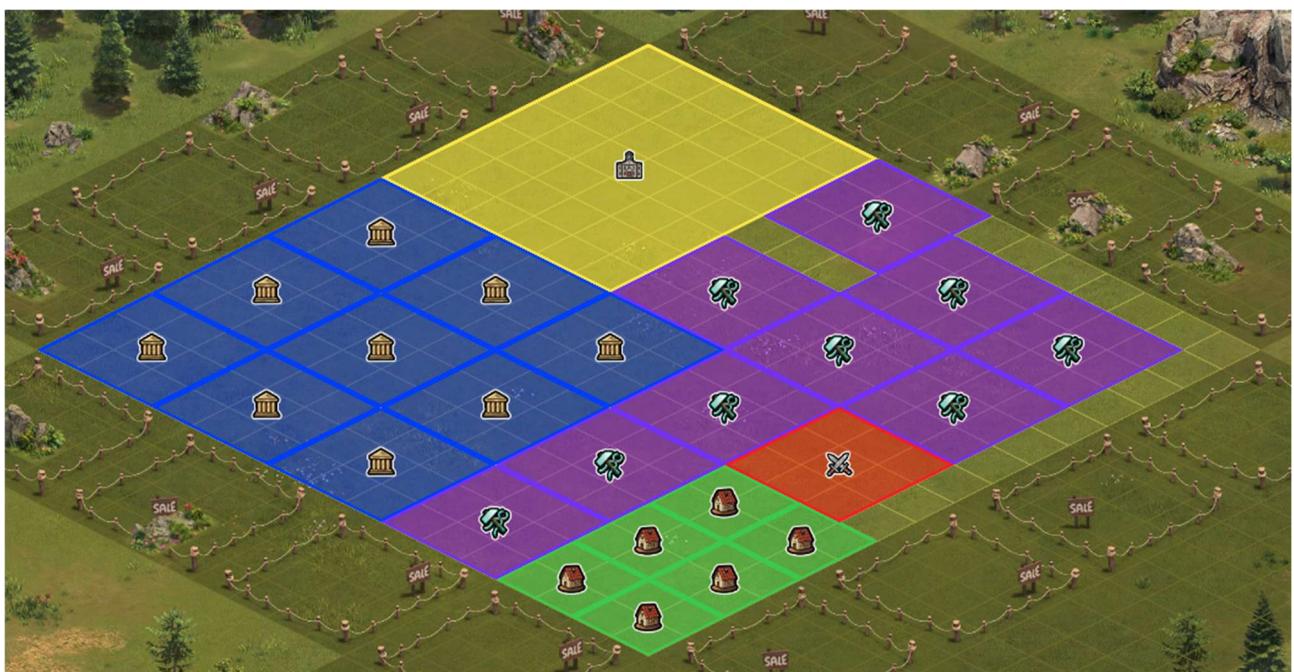


## Step 7 - VENERDÌ SERA

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 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 Calzolai, 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		6	112.500	0	90
Conceria		8	0	144.000	120
Calzolaio	+1	1	0	36.000	113
Mercato		9	0	0	0
	+1	42	162.500	230.000	338

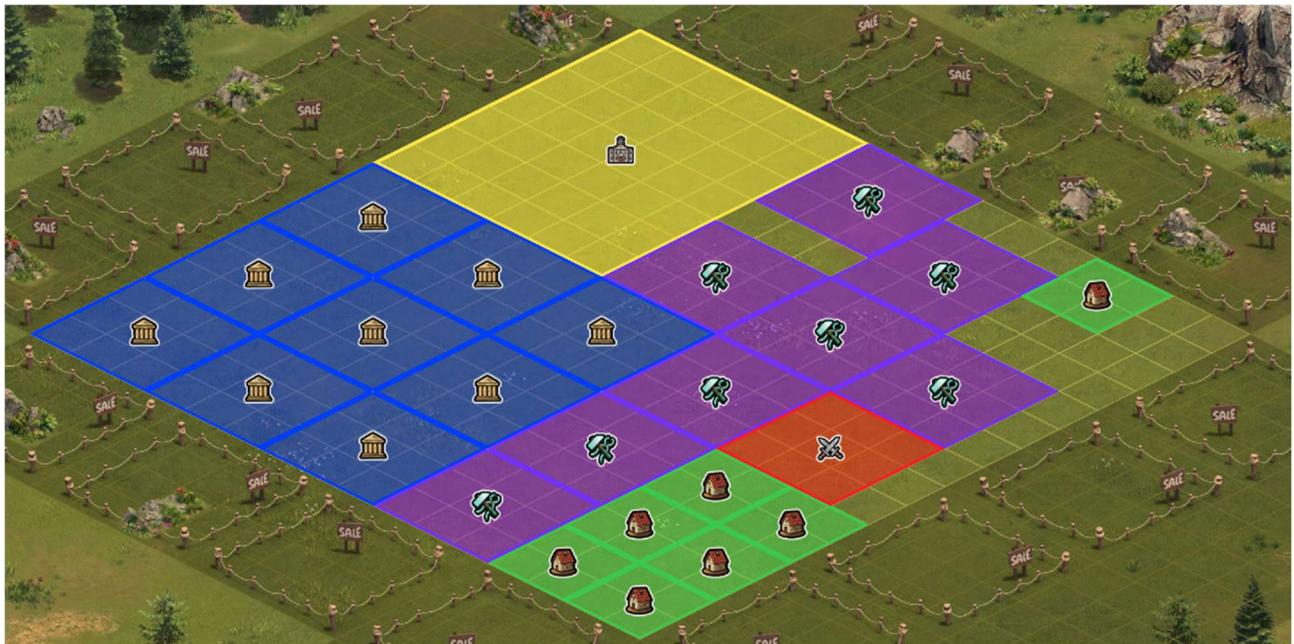
superficie totale	256
<b>superficie libera</b>	<b>19</b>
<b>popolazione</b>	<b>20</b>
euforia fornita	1.125
euforia richiesta	420
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>285</b>
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	450

## Step 8 – SABATO MATTINA

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

Eliminare 1 Conceria 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).





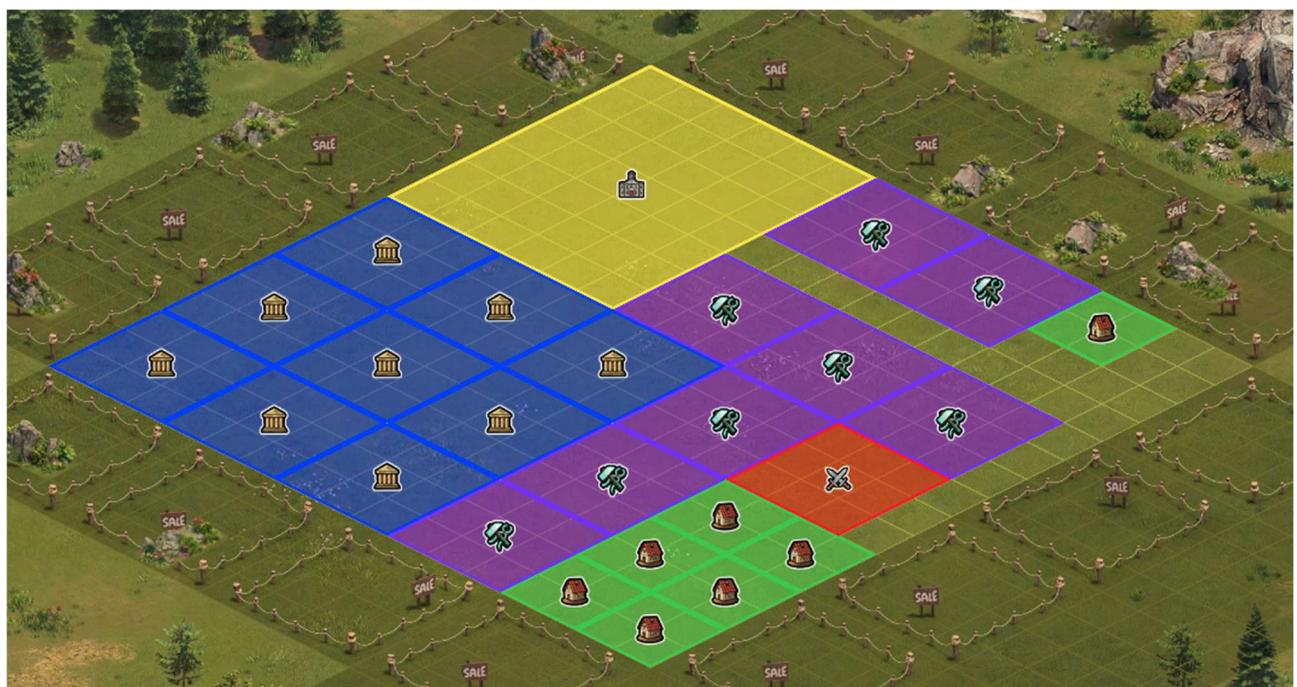
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		16	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		6	112.500	0	90
Casa in legno	+1	1	37.500	0	113
Conceria	-1	7	0	126.000	105
Calzolaio		1	0	36.000	113
Mercato		9	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		42	<b>200.000</b>	<b>212.000</b>	<b>435</b>

superficie totale		256
<b>superficie libera</b>		<b>24</b>
<b>popolazione</b>		<b>160</b>
euforia fornita		1.125
euforia richiesta		530
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>65</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		450

## Step 9 – SABATO 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.

Eliminare una conceria e costruire un secondo Calzolaio.



Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			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	-1	6	0	108.000	90
Calzolaio	+1	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%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	450

## Step 10 – DOMENICA 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.

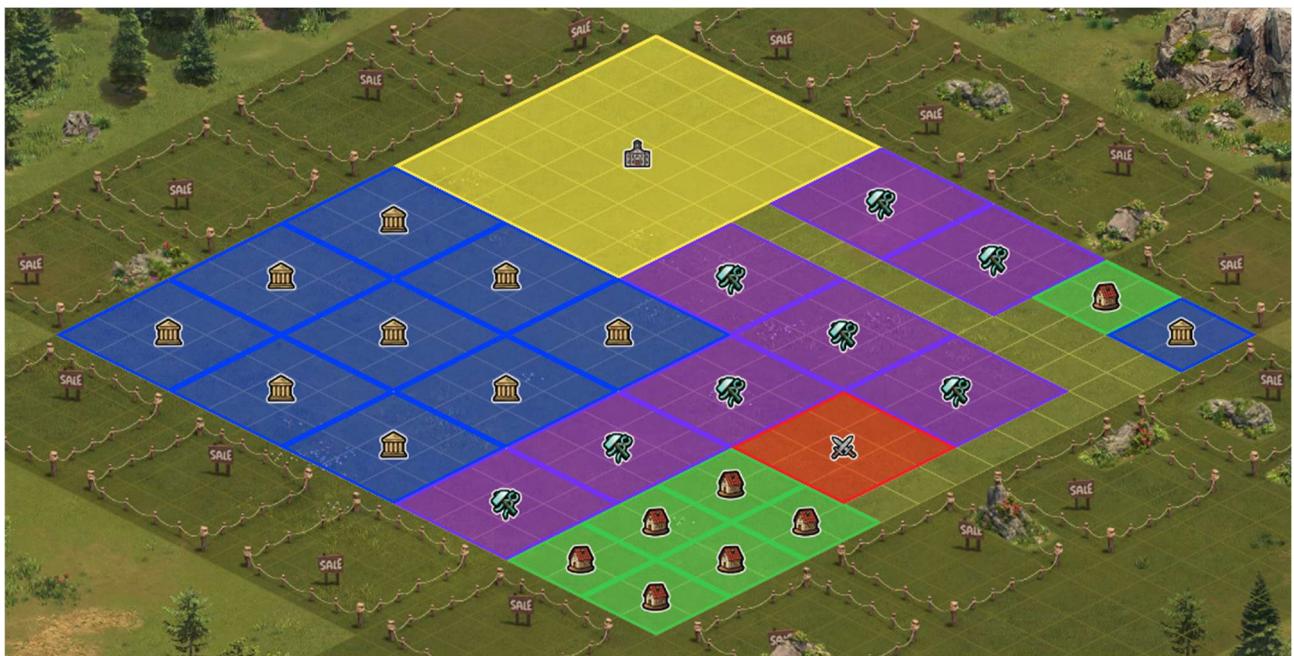
Pur evitando di spendere le schegge in livelli troppo avanzati (si rischierebbe di sprecarle non avendo risorse sufficienti per produrre le unità militari necessarie per avanzare nella mappa), va però tenuto presente che più sale il livello e migliori sono i premi che si vincono nelle battaglie, per 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).

[Se si hanno sufficienti risorse considerare di costruire Cartografi anziché Gogne.]



Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			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

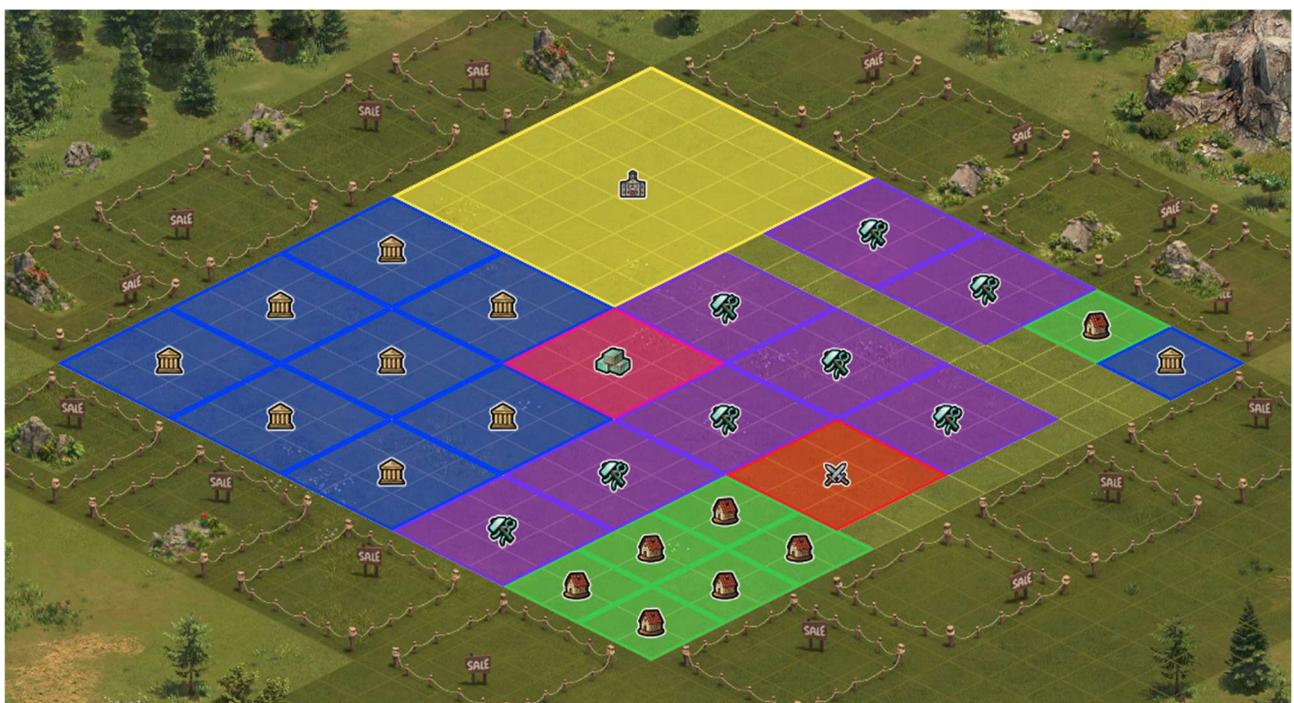
superficie totale		256
superficie libera		20
popolazione		130
euforia fornita		1.875
euforia richiesta		530
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>815</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		570

## Step 11 – DOMENICA MATTINA

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.

Eliminare un mercato e costruire un Apicoltore.

L' Apicoltore richiede un'ora per essere costruito, poi passare direttamente allo step successivo.



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	-1	8	0	0	0
Gogna		1	0	0	0
Apicoltore	+1	1	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
		43	200.000	230.000	533

superficie totale	256
<b>superficie libera</b>	<b>20</b>
<b>popolazione</b>	<b>30</b>
euforia fornita	1.750
euforia richiesta	530
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>690</b>
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	520

## Step 12 - DOMENICA MATTINA

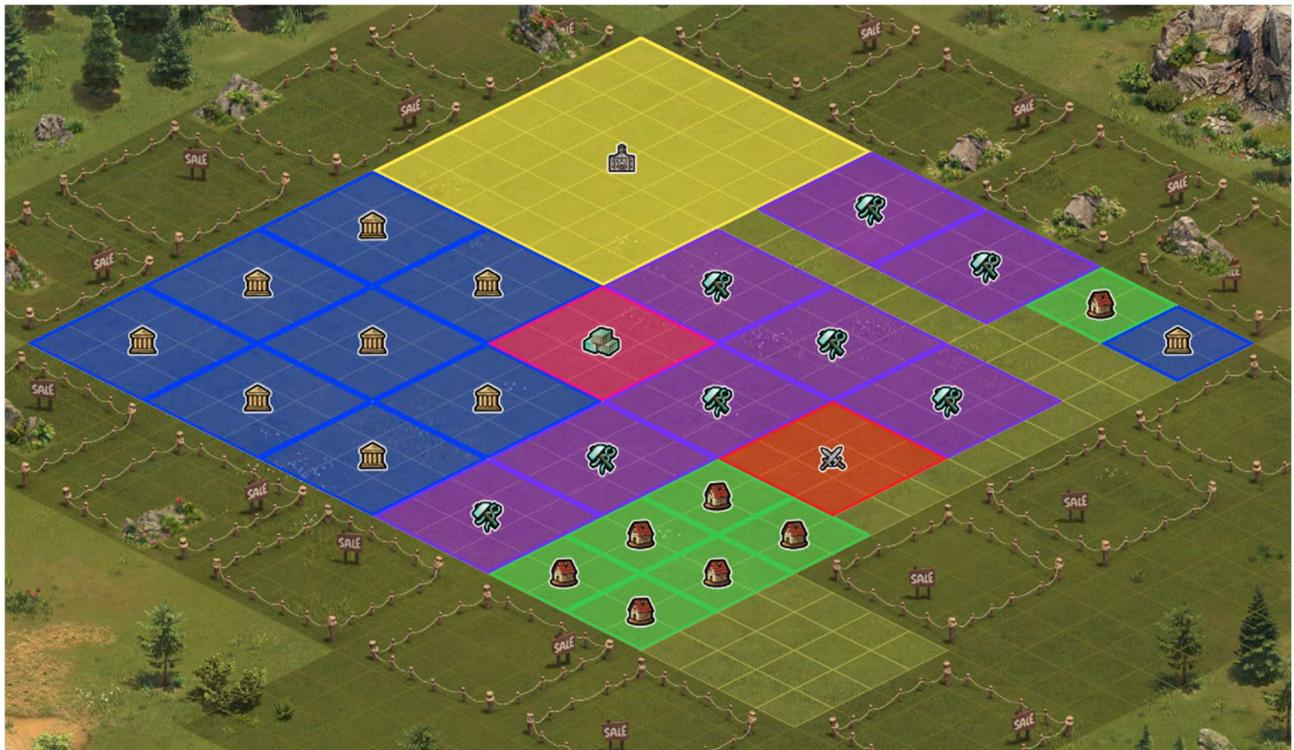
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 258.000 monete e 206.400 materiali.

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 miele 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
Apicoltore		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%

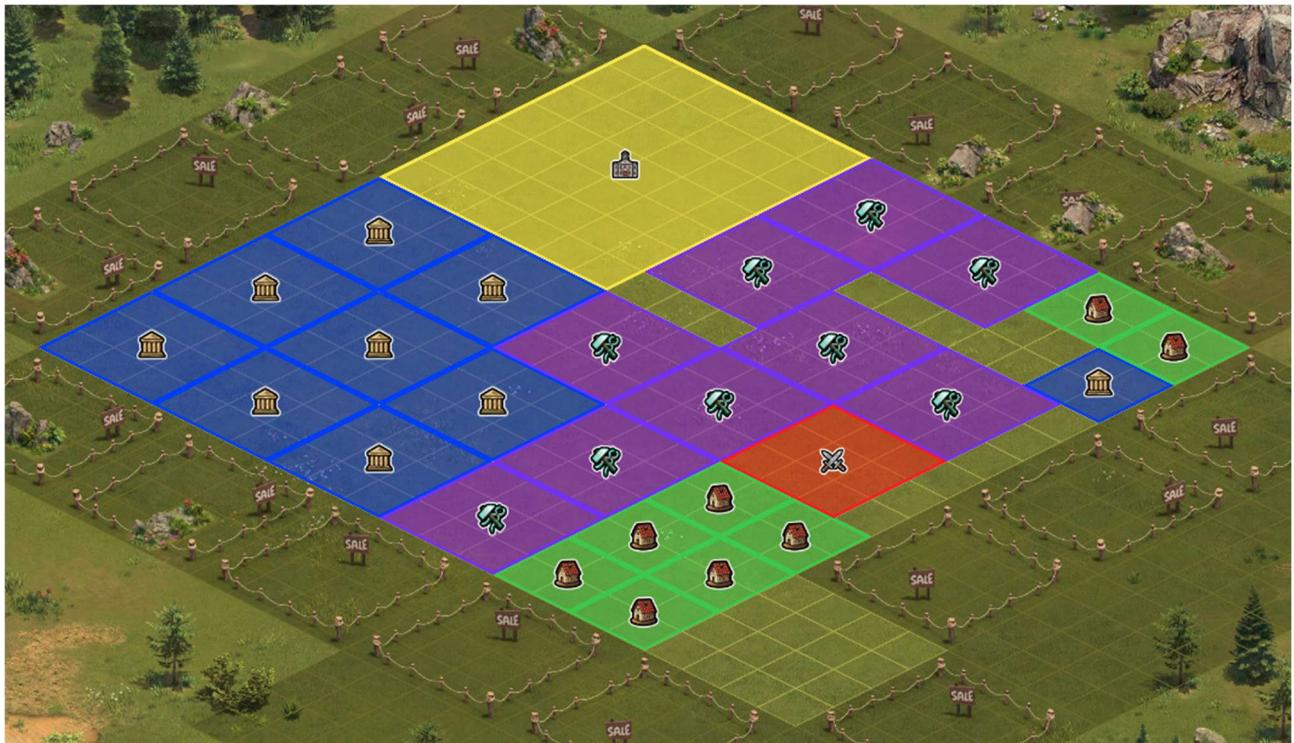
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		520

## Step 13 – 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 l'Apicoltore 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
Apicoltore	-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

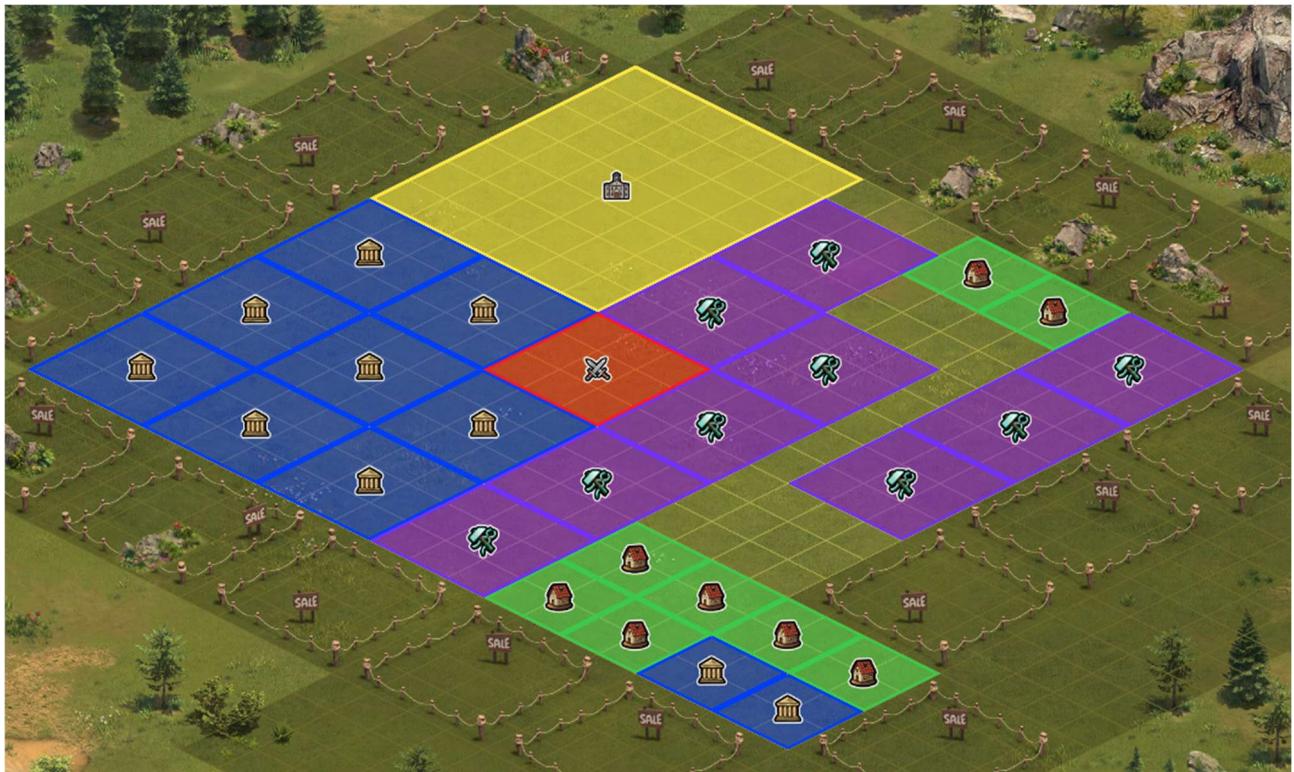
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		520

## Step 14 – LUNEDÌ 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
<b>superficie libera</b>	<b>28</b>
<b>popolazione</b>	<b>180</b>
euforia fornita	2.500
euforia richiesta	640
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>1.220</b>
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%

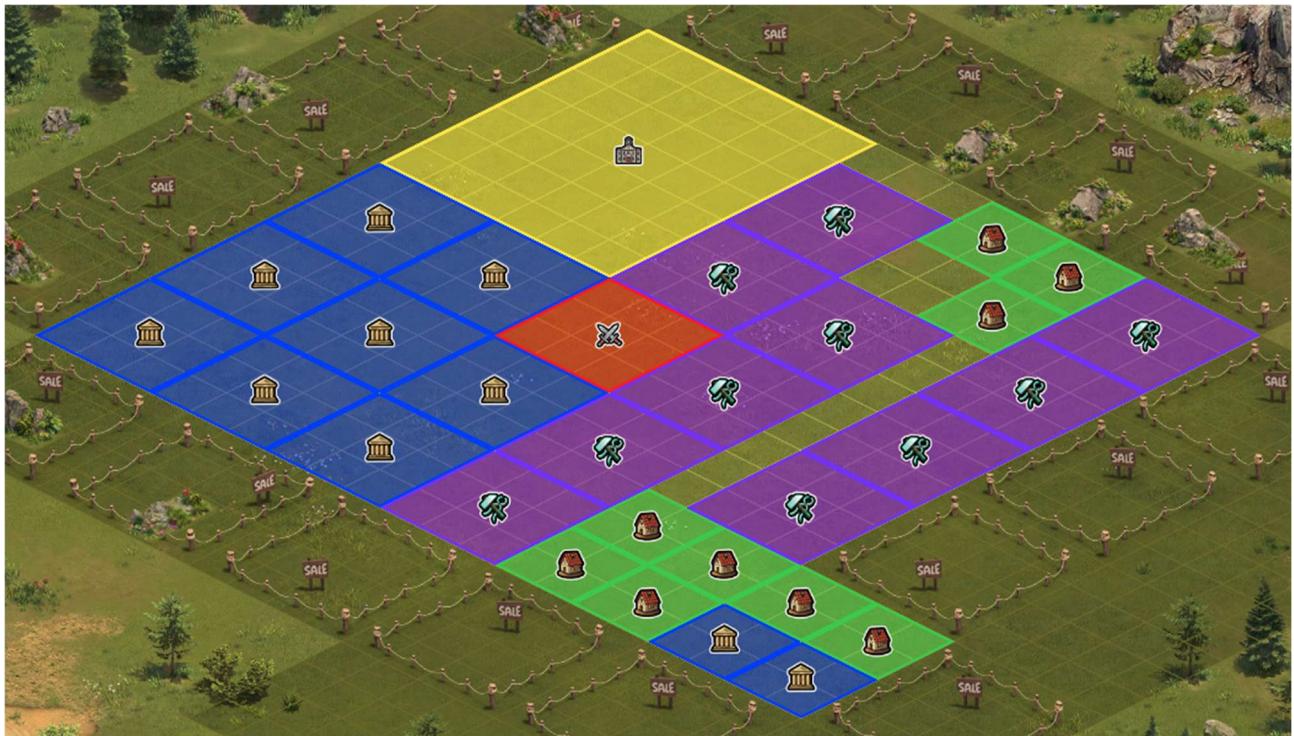
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		640

## Step 15 – LUNEDÌ 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.





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		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
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>1.000</b>
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0

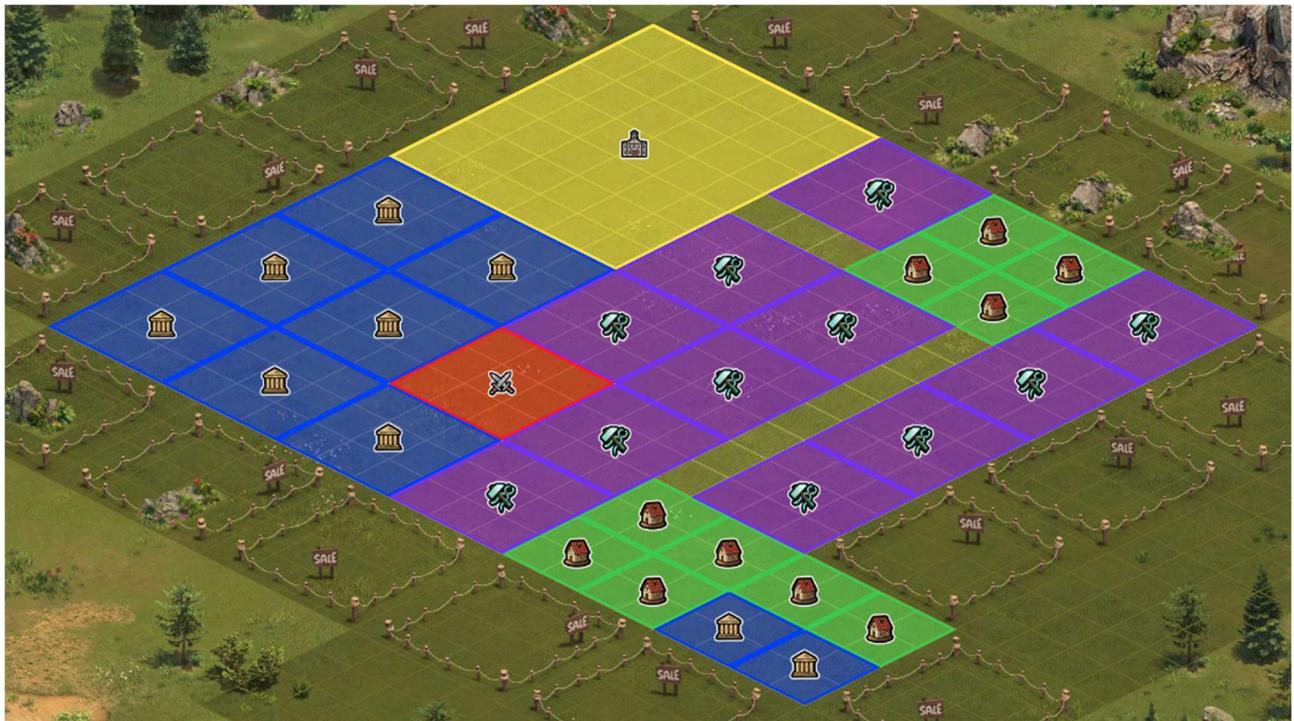
azioni per ricarica		640
---------------------	--	-----

## Step 16 – LUNEDÌ 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.





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		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%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		590

## FASE 3

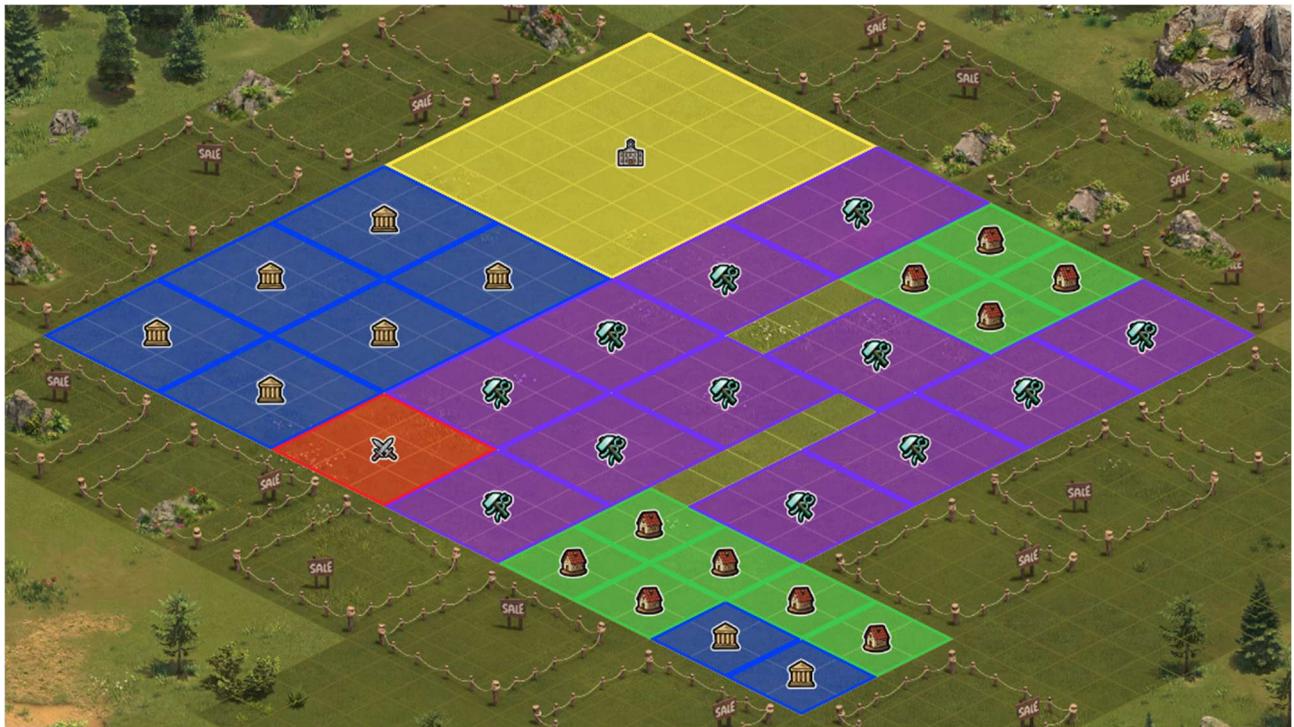
In questa terza fase si costruiranno gli edifici più efficienti, che richiedono 1.000 leghe chrono: Case con doghe a vista, Fornai.

### Step 17 – MARTEDÌ 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%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		540

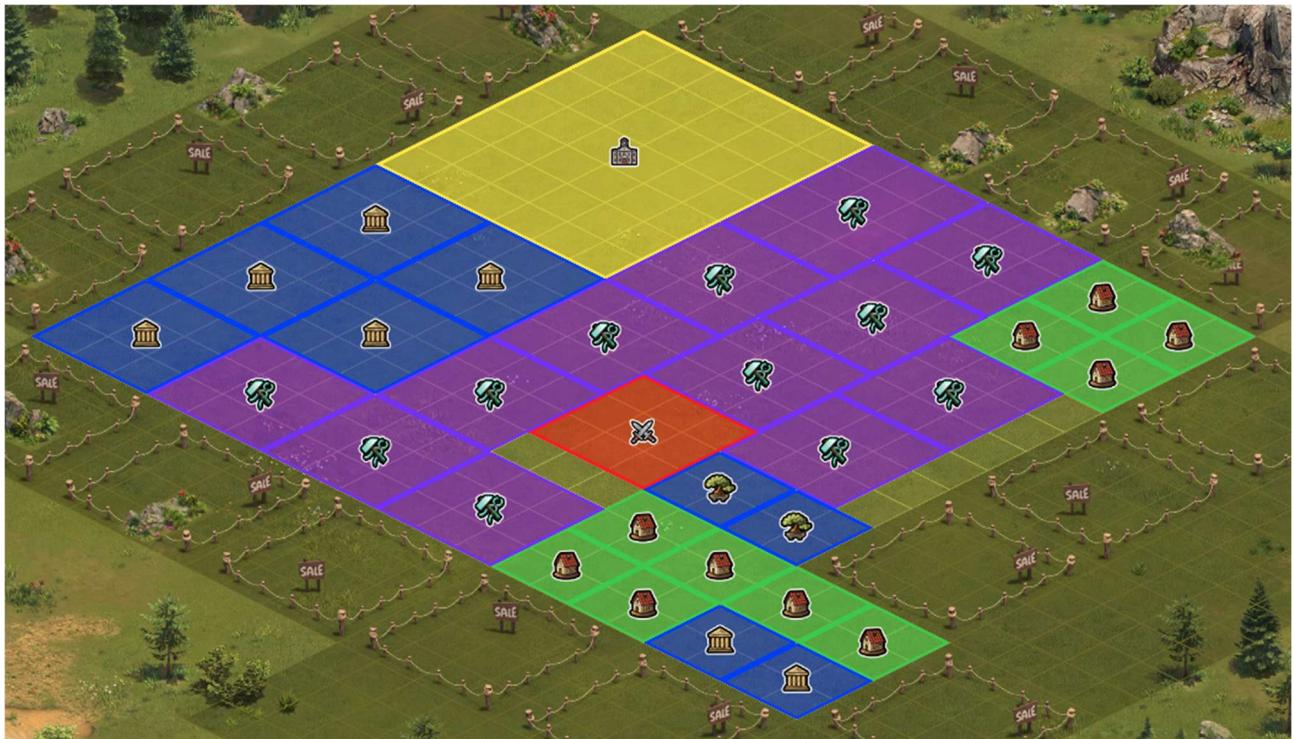
A questo punto la città quantistica fornisce sufficienti monete e materiali e soprattutto leghe chrono. Possiamo ora iniziare a mettere le decorazioni per il bonus militare (Rovine della torre o Insieme di alberi, secondo che si utilizzi l'esercito d'attacco o quello di difesa) e/o Gogne per avere maggiori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

## Step 18 – MARTEDÌ 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%.





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		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%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		490

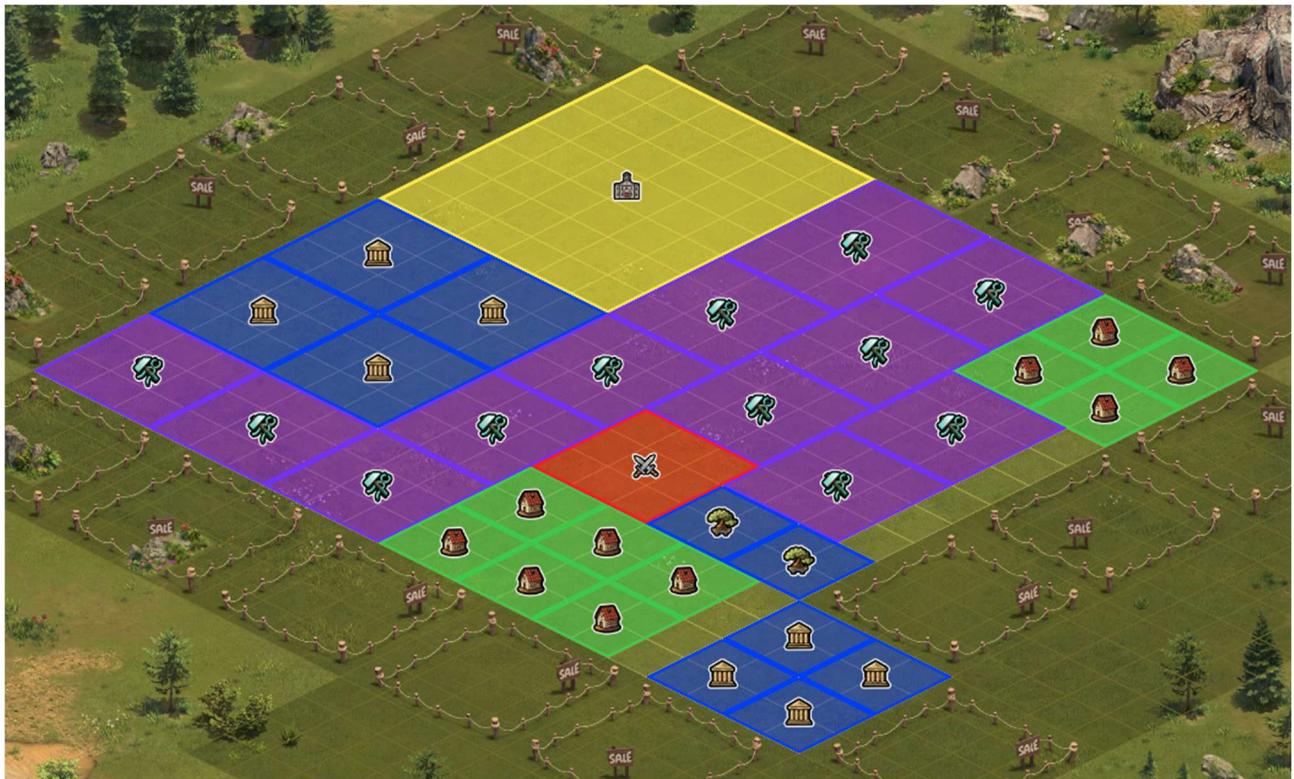
## Step 19 – MARTEDÌ SERA

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).

[Se si hanno sufficienti risorse considerare di costruire Cartografi anziché Gogne.]





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

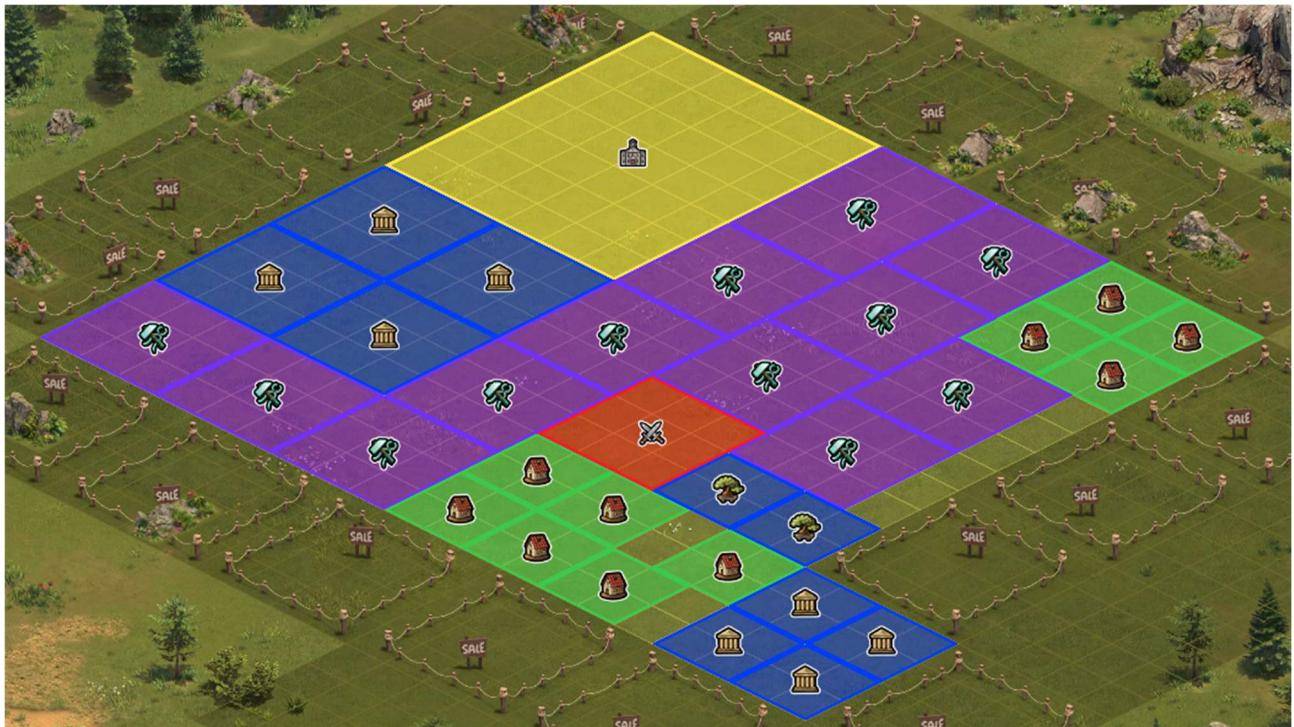
euforia > 200%		1.730
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		680

## Step 20 – MERCOLEDÌ 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

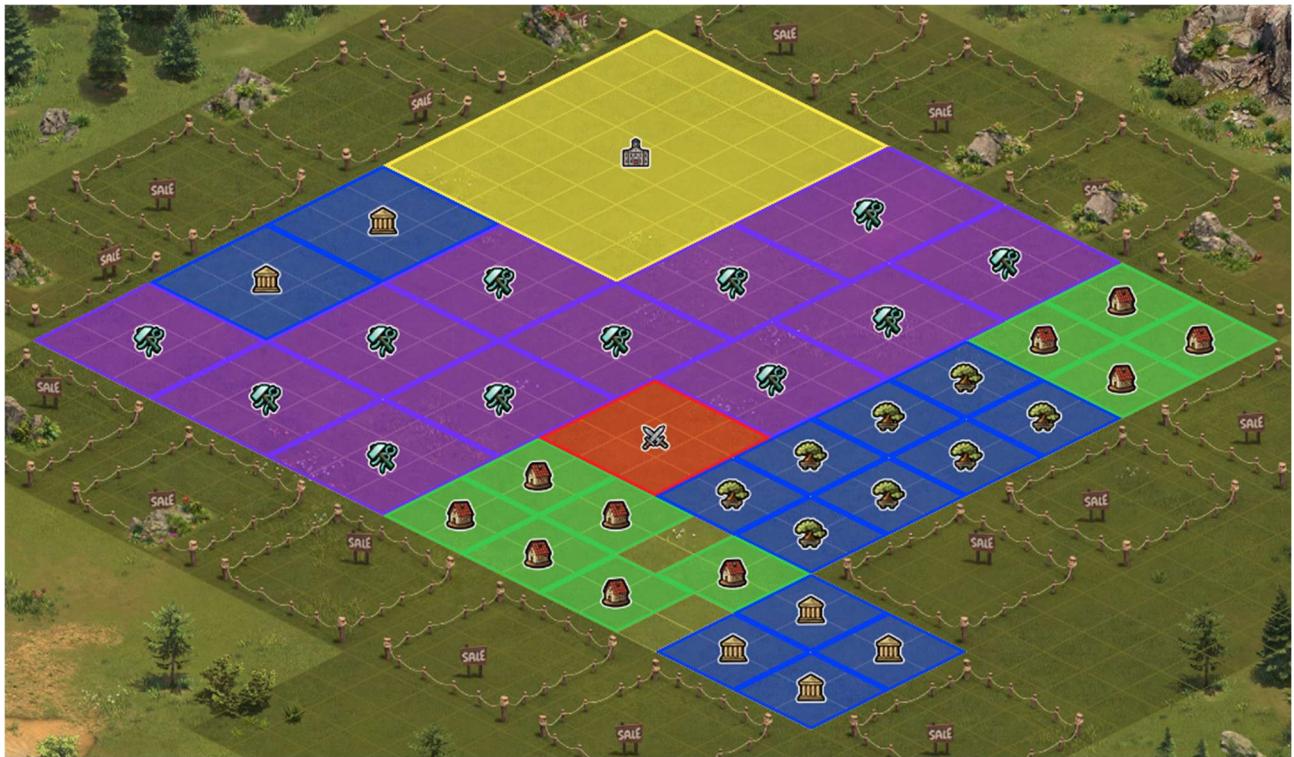
bonus attacco		90,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		680

## Step 21 – MERCOLEDÌ MATTINA

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
<b>superficie libera</b>		<b>4</b>
<b>popolazione</b>		<b>240</b>
euforia fornita		3.050
euforia richiesta		940

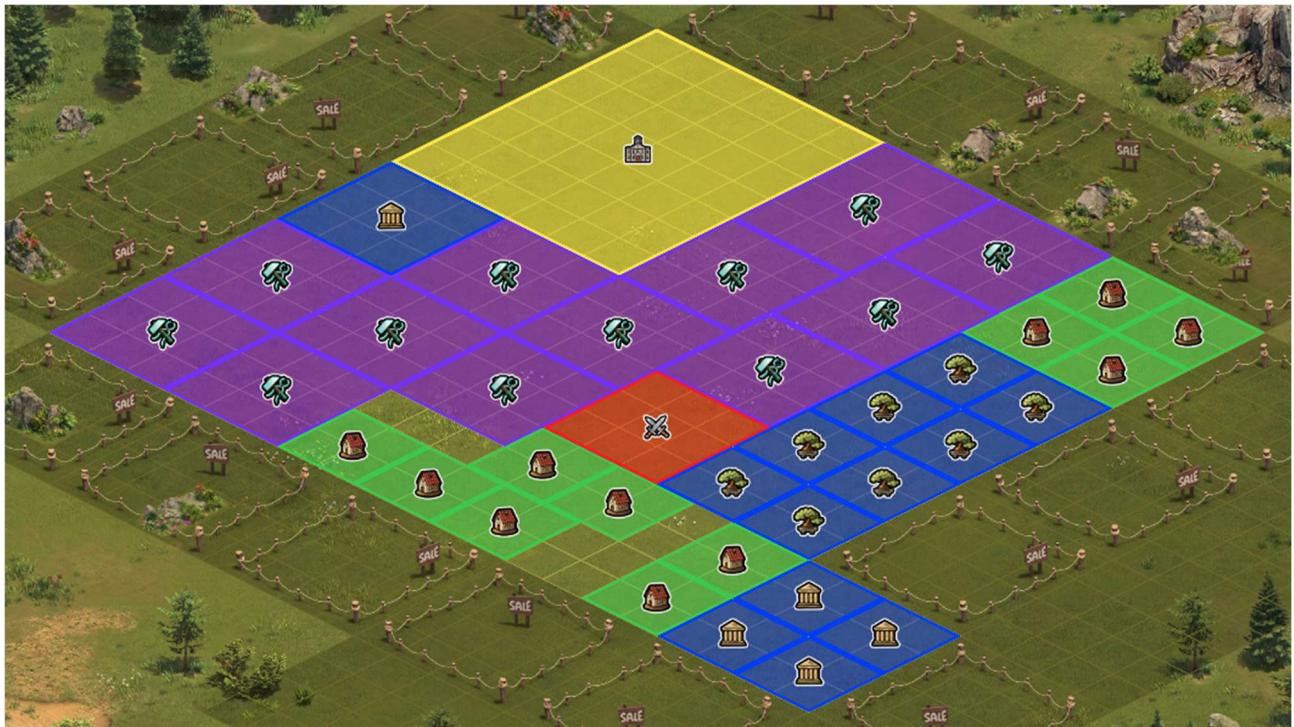
euforia > 200%		1.170
bonus attacco		360,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		580

## Step 22 – MERCOLEDÌ 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	<b>683.750</b>	<b>428.000</b>	<b>2.318</b>

superficie totale		272
<b>superficie libera</b>		<b>9</b>
<b>popolazione</b>		<b>390</b>
euforia fornita		2.925
euforia richiesta		1.090
<b>euforia &gt; 200%</b>		<b>745</b>

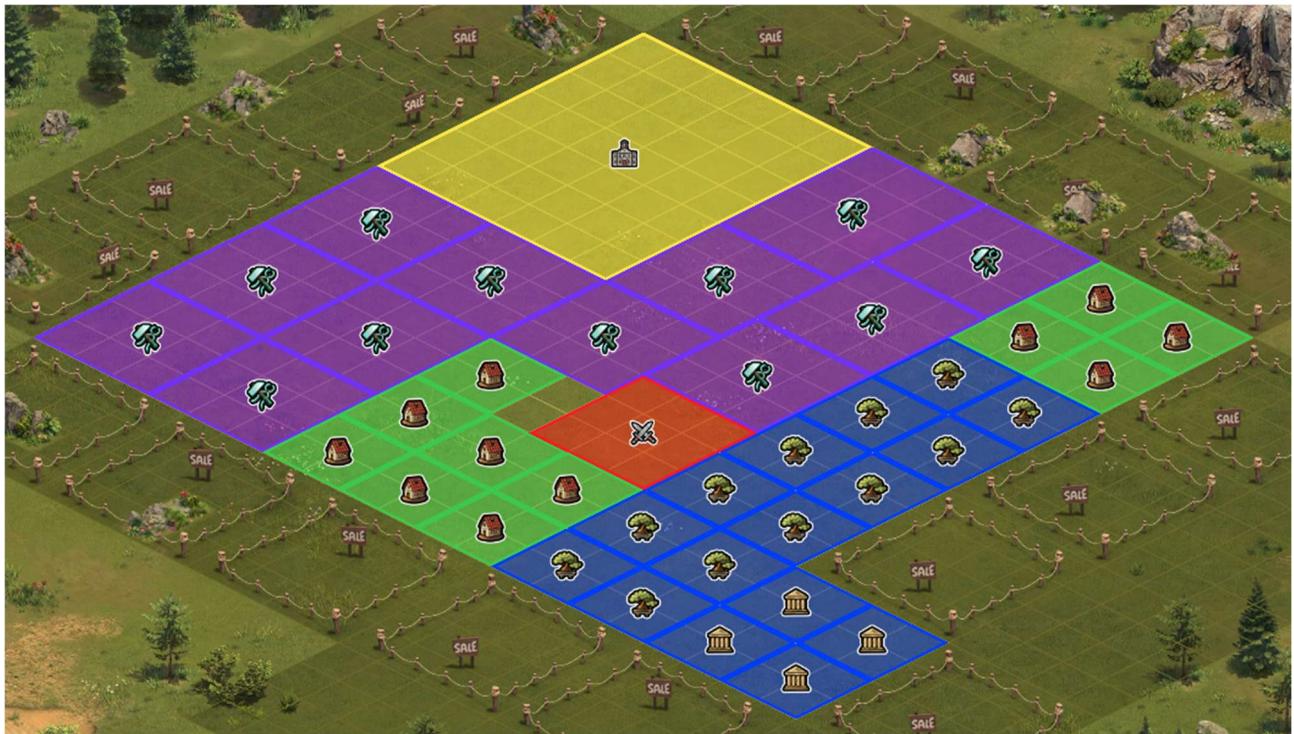
bonus attacco		360,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		530

## Step 23 – GIOVEDÌ 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%.





			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		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

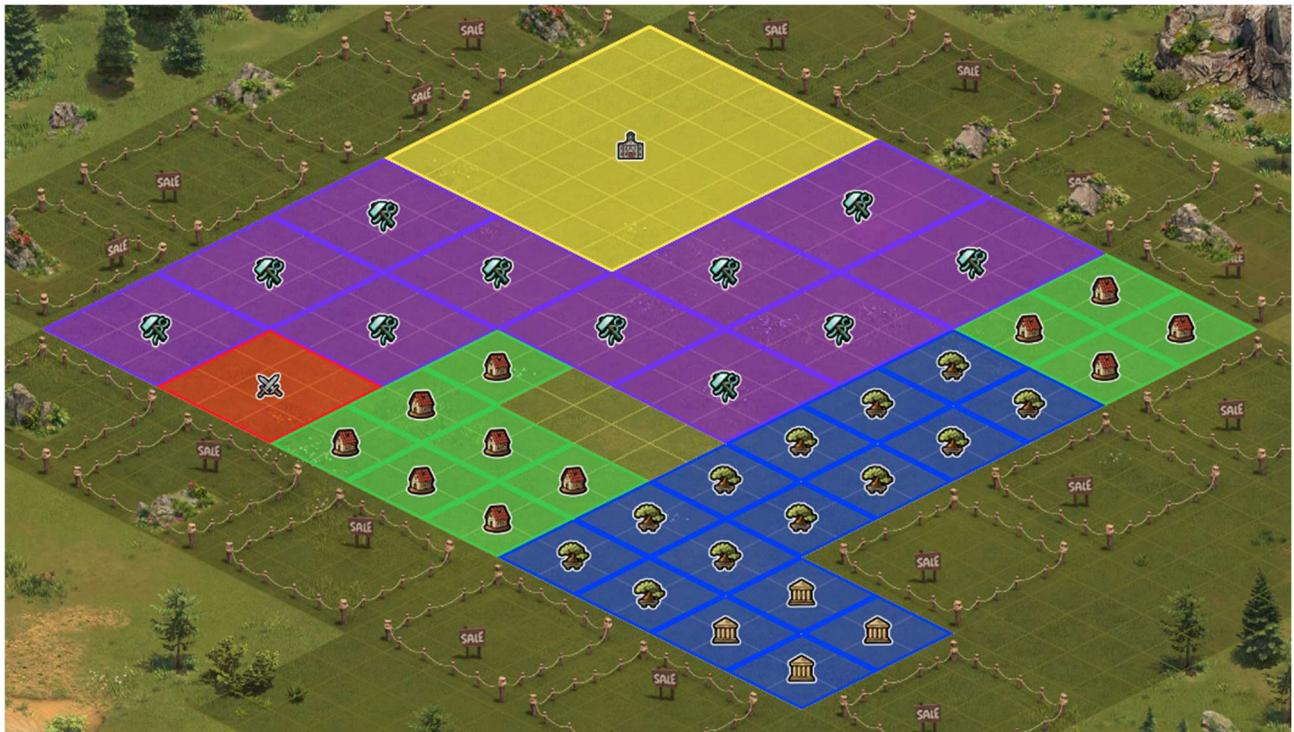
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		480

## Step 24 – GIOVEDÌ 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%
> capacità azioni		0
azioni per ricarica		480

## 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), ci focalizzeremo a costruire ulteriori Gogne o Cratografi, per avere maggiore ricarica e capacità azioni, eliminando gli edifici meno efficienti.

[Chi avesse bisogno di maggior bonus militare può invece continuare a costruire Rovine della torre o Insieme di alberi.](#)

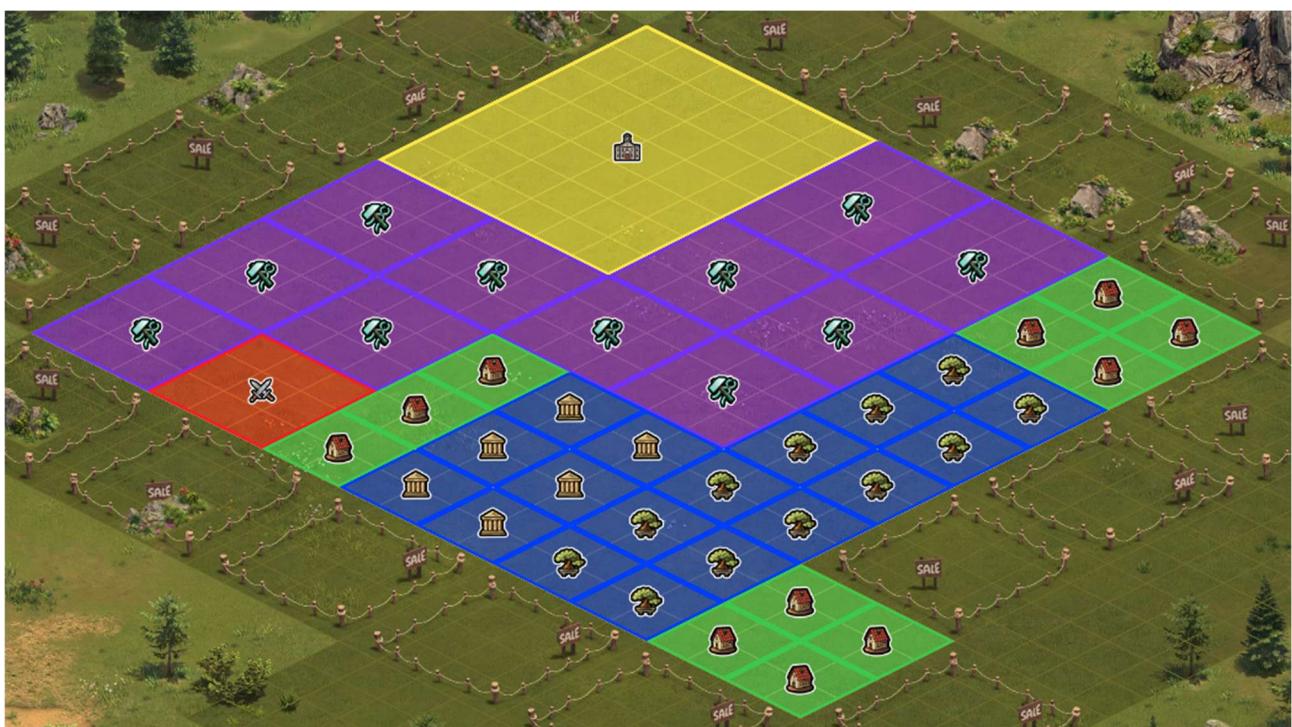
Costruiremo ancora qualche Fornaio per la produzione di materiali e Casa con doghe a vista per produrre monete e materiali.

## Step 25 – 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.

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

[Se si hanno sufficienti risorse considerare di costruire Cartografi anziché Gogne.]



produzione in 10 ore

Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa 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

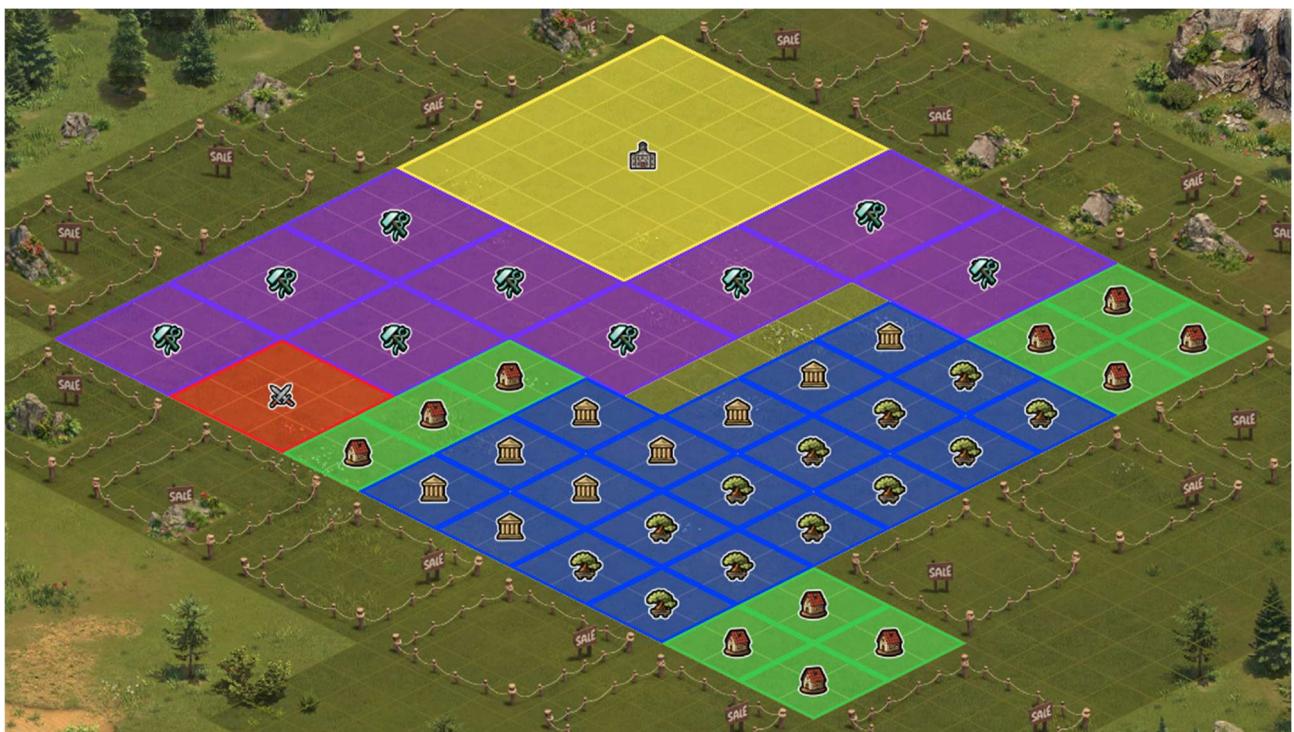
superficie totale	272
superficie libera	0
popolazione	330
euforia fornita	4.200
euforia richiesta	1.090
euforia > 200%	2.020
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	720

## Step 26 – 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 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).

[Se si hanno sufficienti risorse considerare di costruire Cartografi anziché Gogne.]



produzione in 10 ore

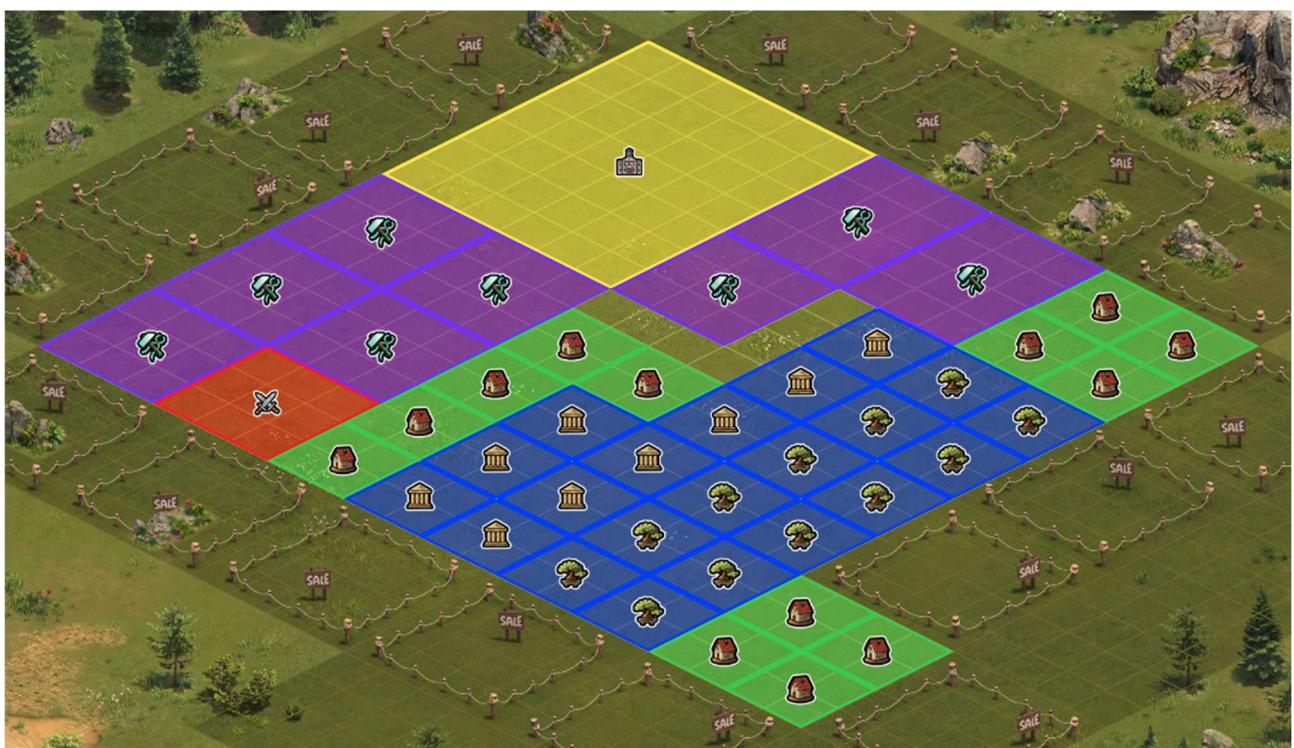
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		2	390.000	0	750
Conceria	-2	2	0	36.000	30
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+3	9	0	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%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	1.080

## Step 27 – VENERDÌ 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**

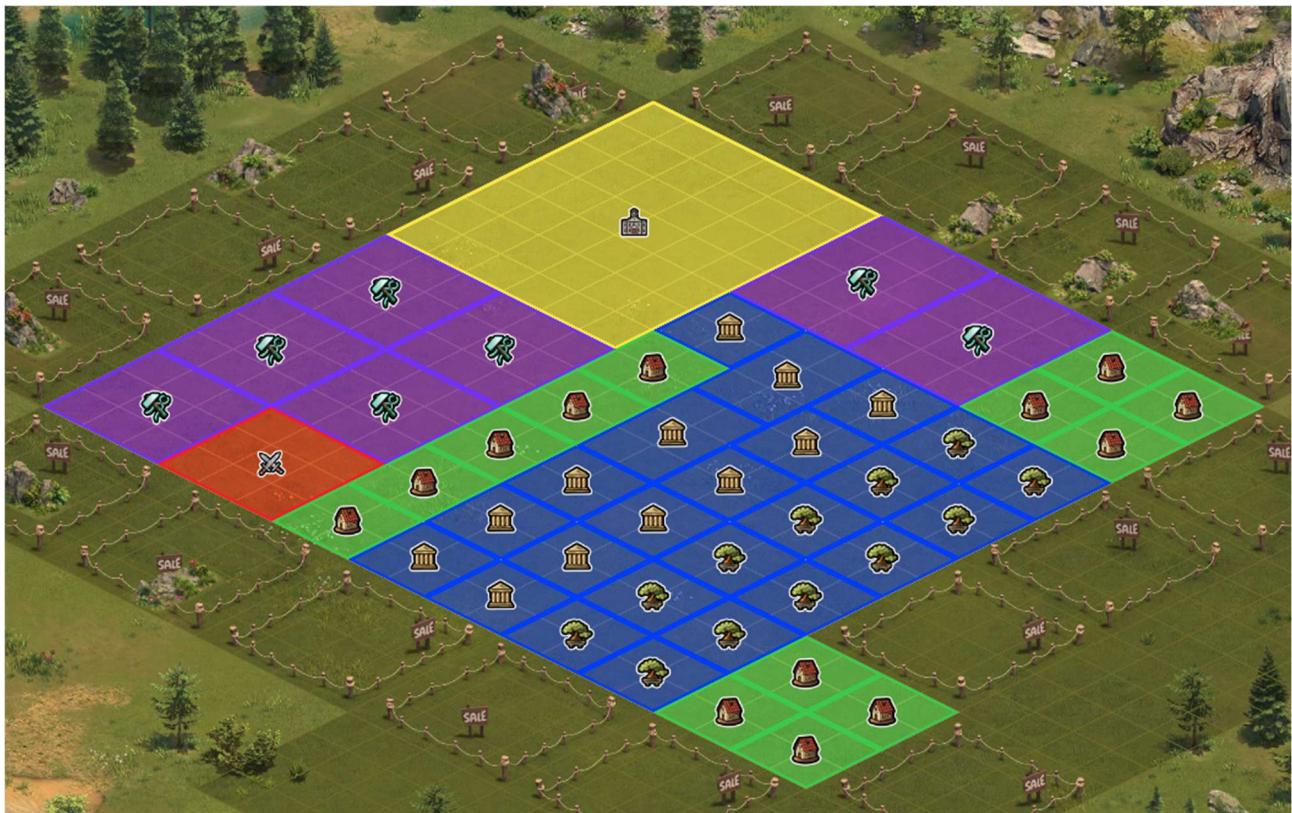
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista	+2	4	780.000	0	1.500
Conceria	-1	1	0	18.000	15
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna		9	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%
> capacità azioni	0
azioni per ricarica	1.080

## Step 28 – VENERDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 504.000 monete, 456.000 materiali e 1.500 leghe chrono.

Eliminare l'ultima Conceria e costruire 2 Cartografi e 1 Gogna (se non bastano le risorse costruire gli edifici in più step), arrivando a un totale di 10 Gogne e 2 Cartografi (corrispondenti a 1.560 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica e una maggiore capacità di 1.500 azioni).



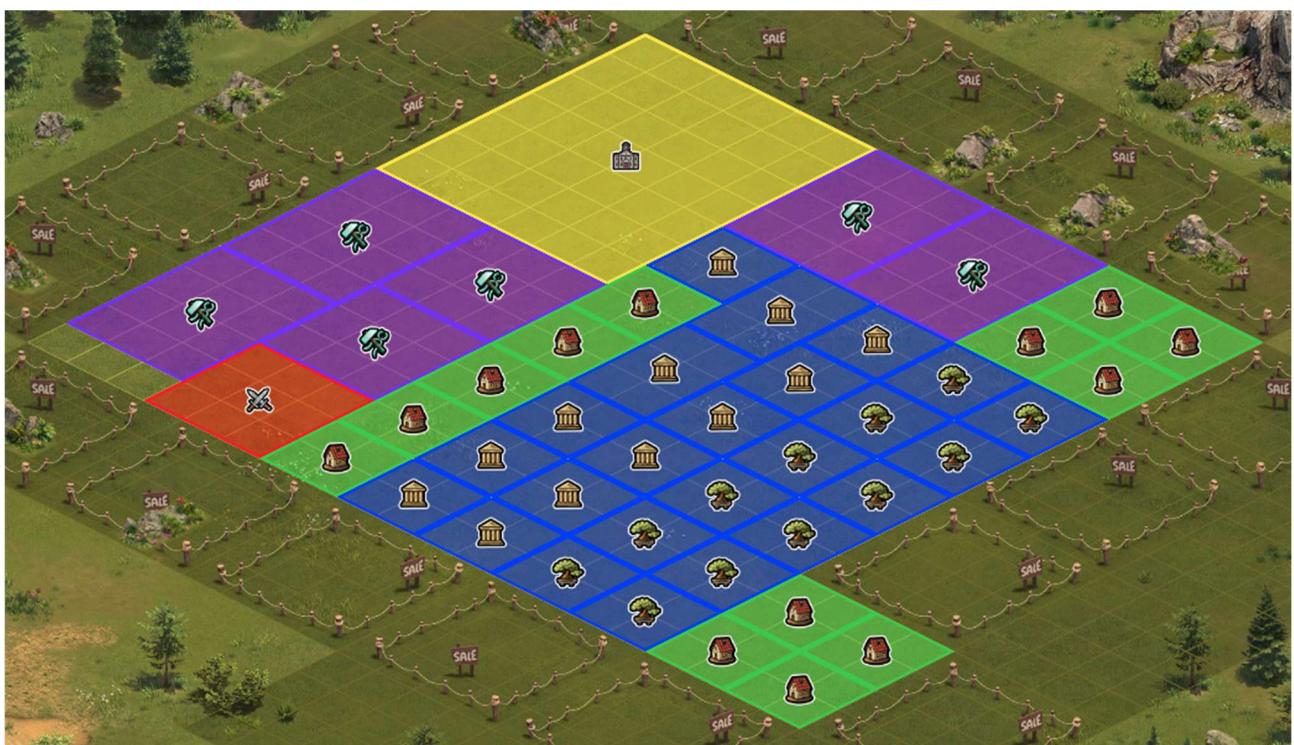
Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Conceria	-1	0	0	0	0
Calzolaio		5	0	180.000	563
Fornaio		2	0	180.000	750
Gogna	+1	10	0	0	0
Cartografo	+2	2	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+2	63	1.073.750	410.000	3.353

superficie totale	272
<b>superficie libera</b>	<b>0</b>
<b>popolazione</b>	<b>750</b>
euforia fornita	9.000
euforia richiesta	1.390
<b>euforia &gt; 200%</b>	<b>6.220</b>
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	1500
azioni per ricarica	1.560

## Step 29 – VENERDÌ SERA

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

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



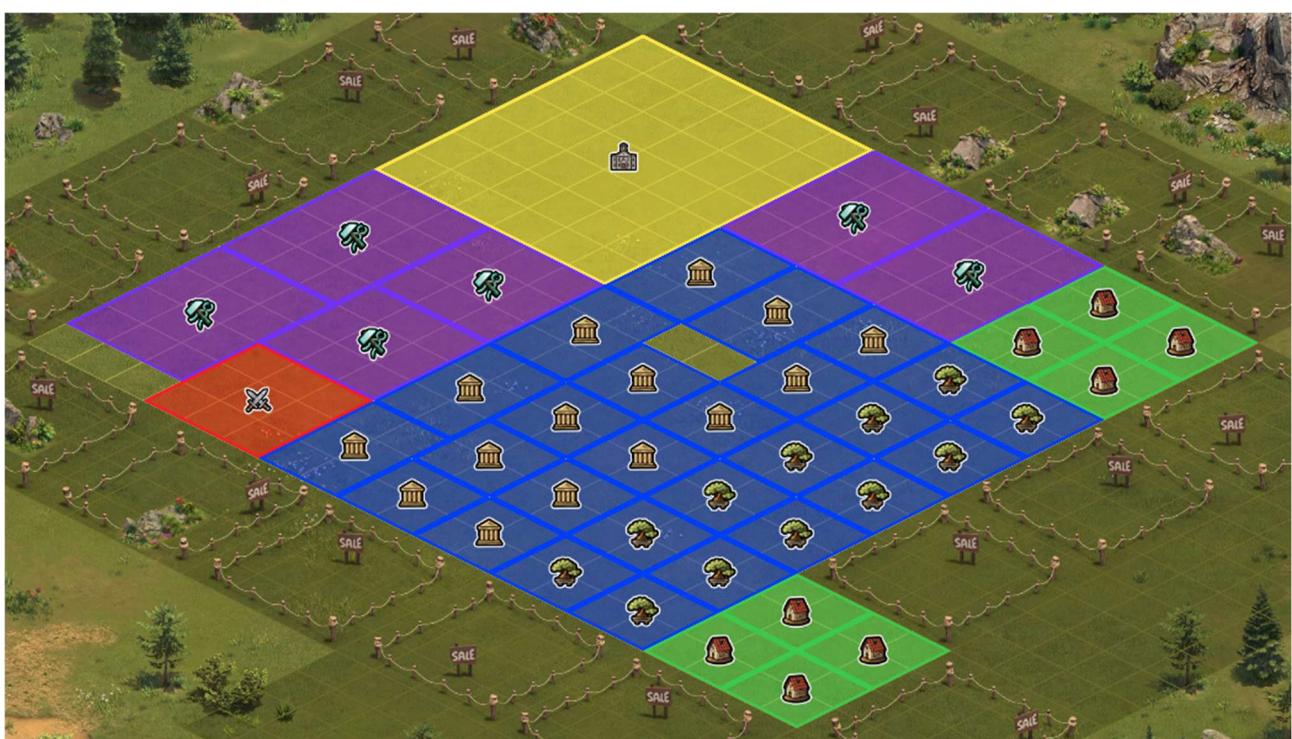
Edificio	modifiche	numero	produzione in 10 ore		
			monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani		5	93.750	0	75
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio	-3	2	0	72.000	225
Fornaio	+2	4	0	360.000	1.500
Gogna		10	0	0	0
Cartografo		2	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	62	1.073.750	482.000	3.765

superficie totale	272
superficie libera	3
popolazione	690
euforia fornita	9.000
euforia richiesta	1.390
euforia > 200%	6.220
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	1500
azioni per ricarica	1.560

## Step 30 – SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 576.000 monete, 504.000 materiali e 1.500 leghe chrono.

Eliminare le 5 Case a più piani e costruire 3 Cartografi, arrivando a un totale di 10 Gogne e 5 Cartografi (corrispondenti a 2.100 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica e una maggiore capacità di 3.750 azioni).



**produzione in 10 ore**

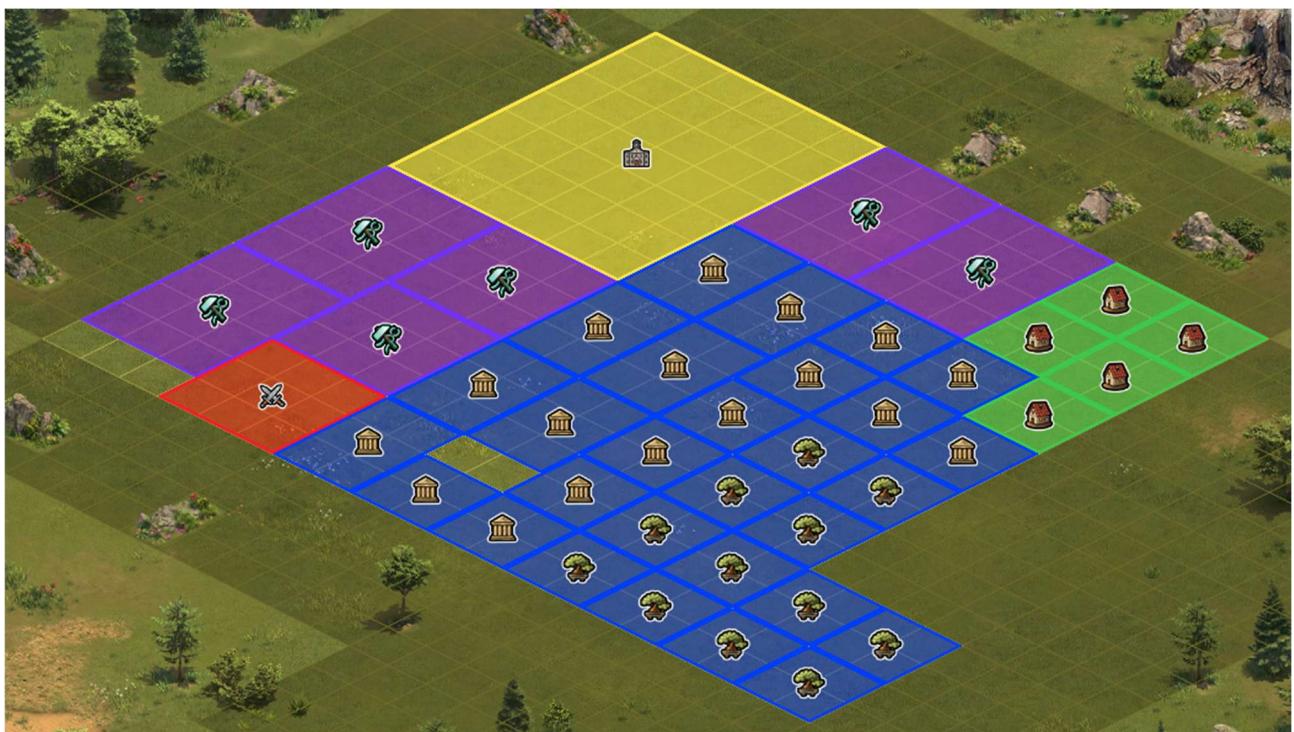
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa a più piani	-5	0	0	0	0
Casa in legno		4	150.000	0	450
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio		2	0	72.000	225
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		10	0	0	0
Cartografo	+3	5	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-2	60	980.000	482.000	3.690

superficie totale	272
superficie libera	5
popolazione	340
euforia fornita	11.700
euforia richiesta	1.040
euforia > 200%	9.620
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	3.750
azioni per ricarica	2.100

## Step 31 – SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 384.000 monete, 336.000 materiali e 1.000 leghe chrono.

Eliminare 3 Case in legno e costruire 2 Cartografi, arrivando a un totale di 10 Gogne e 7 Cartografi (corrispondenti a 2.460 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica e una maggiore capacità di 5.250 azioni).



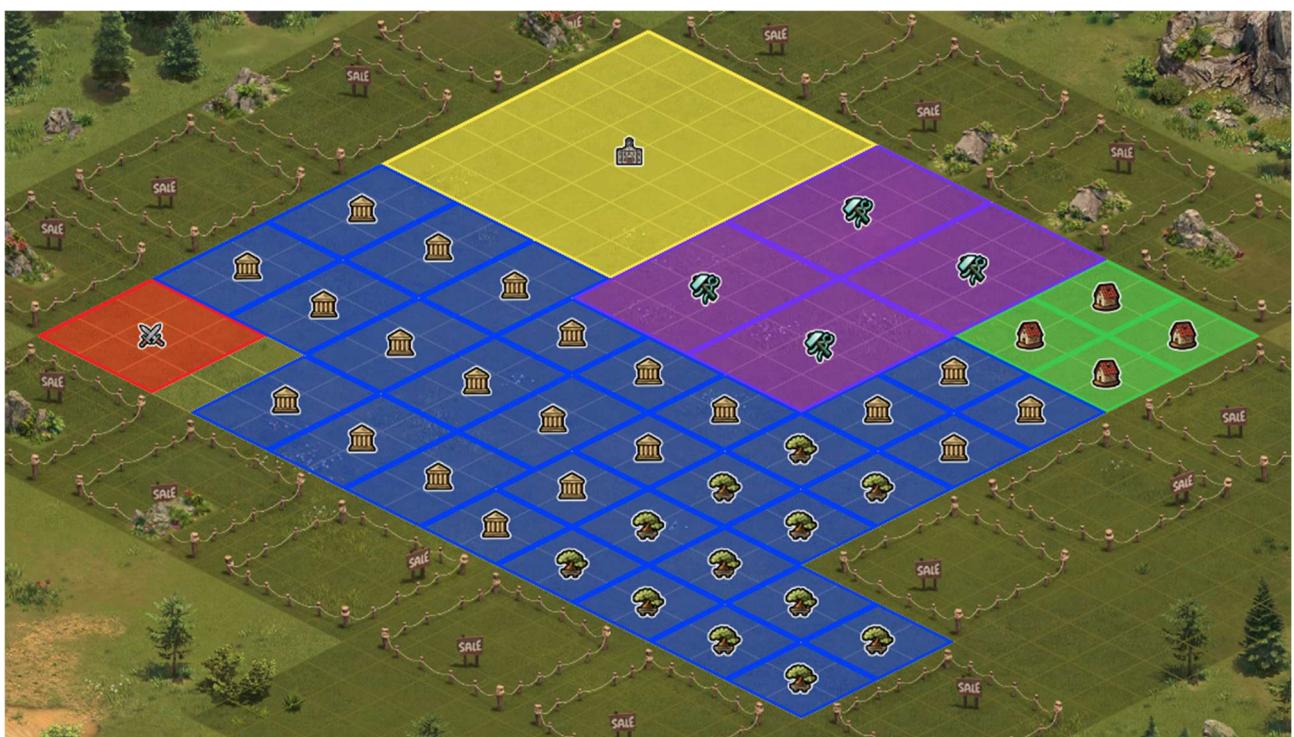
			produzione in 10 ore		
Edificio	modifiche	numero	monete	materiali	Leghe chrono
ESPANSIONI		17	0	0	0
Municipio		1	50.000	50.000	15
Casa in legno	-3	1	37.500	0	113
Casa con doghe a vista		4	780.000	0	1.500
Calzolaio		2	0	72.000	225
Fornaio		4	0	360.000	1.500
Gogna		10	0	0	0
Cartografo	+2	7	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	-1	59	867.500	482.000	3.353

superficie totale	272
superficie libera	5
popolazione	10
euforia fornita	13.500
euforia richiesta	710
euforia > 200%	12.080
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	5.250
azioni per ricarica	2.460

## Step 32 – SABATO SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 768.000 monete, 672.000 materiali e 2.000 leghe chrono.

Eliminare la Casa in legno e gli ultimi 2 Calzolai e costruire 4 Cartografi, arrivando a un totale di 10 Gogne e 11 Cartografi (corrispondenti a 3.180 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica e una maggiore capacità di 8.250 azioni).



			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	0	0	0	0
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		10	0	0	0
Cartografo	+4	11	0	0	0
Rovine della Torre		12	0	0	0
Campo per trabucco		1	0	0	0
	+1	60	830.000	410.000	3.015

superficie totale	272
superficie libera	3
popolazione	20
euforia fornita	17.100
euforia richiesta	600
euforia > 200%	15.900
bonus attacco	540,00%
bonus difesa	0,00%
> capacità azioni	8.250
azioni per ricarica	3.180

## Situazione finale

La città quantistica è arrivata alla fine e contiene 4 Case con doghe a vista, 4 Fornai, 10 Gogne, 11 Cartografi, 12 Rovine della torre o Insiemi di alberi e un Campo per trabucco. Rimangono 3 caselline libere.

Ogni 10 ore la città produce 830.000 monete, 410.000 materiali e 3.015 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).

Si hanno 3.180 azioni aggiuntive per ciclo di ricarica e una maggiore capacità di 8.250 azioni.

## Glossario ITALIANO-INGLESE

Italiano	English
<b>Municipio</b>	<b>Town Hall</b>
<b>Casa a più piani</b>	<b>Multistorey House</b>
<b>Casa in legno</b>	<b>Frame House</b>
<b>Casa con doghe a vista</b>	<b>Clapboard House</b>
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
<b>Conceria</b>	<b>Tannery</b>
<b>Calzolaio</b>	<b>Shoemaker</b>
<b>Fornaio</b>	<b>Bakery</b>
Alchimista	Alchemist
Fattoria	Farm
Mulino a vento	Windmill
Negozio di botti	Cooperage
Mastro Birraio	Brewery
Commerciante di spezie	Spice Trader
Forca	Gallows
<b>Mercato</b>	<b>Marketplace</b>
<b>Gogna</b>	<b>Pillory</b>
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
<b>Rovine della Torre</b>	<b>Tower Ruin</b>
Statua in tema nautico	Nautical Statue
<b>Insieme di alberi</b>	<b>Group of Trees</b>
<b>Apicoltore</b>	<b>Beekeeper</b>
Fonderia per il rame	Copper Foundry
Fabbrica di mattoni	Brickworks
<b>Corderia</b>	<b>Ropery</b>
<b>Fabbrica di Polvere da Sparo</b>	<b>Gunpowder Manufactory</b>

Italiano	English
Area di tiro arciere a cavallo	Mounted Archer Range
Caserma fanteria corazzata	Armored Infantry Barracks
<b>Campo delle catapulte</b>	<b>Catapult Camp</b>
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
<b>Campo per trabucco</b>	<b>Trebuchet Camp</b>
Caserma dei Berseker	Berserker Barracks
Scuderia del cavaliere	Knight Stable
Area di tiro per balestre	Longbow Archer Range
Caserma guardia imperiale	Imperial Guard Barracks
<b>Campo dei cannoni</b>	<b>Cannon Camp</b>
Caserma degli spadaccini	Great Sword Barracks