

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

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

IQ MODIFICATO

Guida alle Incursioni Quantistiche del Medioevo (IQ) basata su altre guide, con alcune modifiche.

Questa Guida è basata in gran parte, soprattutto nella fase iniziale, sulla guida di **Janko62**, a sua volta basata su altre guide reperibili su FoE, in particolare la guida di **Norse - The Alchemist2**.

Ringrazio tutti gli autori di queste guide e tutti coloro, noti e non noti, che hanno contribuito, direttamente o indirettamente, alla realizzazione di questo lavoro.

La guida è aggiornata alle variazioni effettuate con il campionato iniziato in live il 25/12/2025.

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 fino a domenica sera con le sole unità disponibili a inizio incursioni e di arrivare fino ai livelli più alti, sempre solo combattendo con i trabucchi, costruendo **0/19 decorazioni (Rovine della Torre/Insiemi di alberi)**.

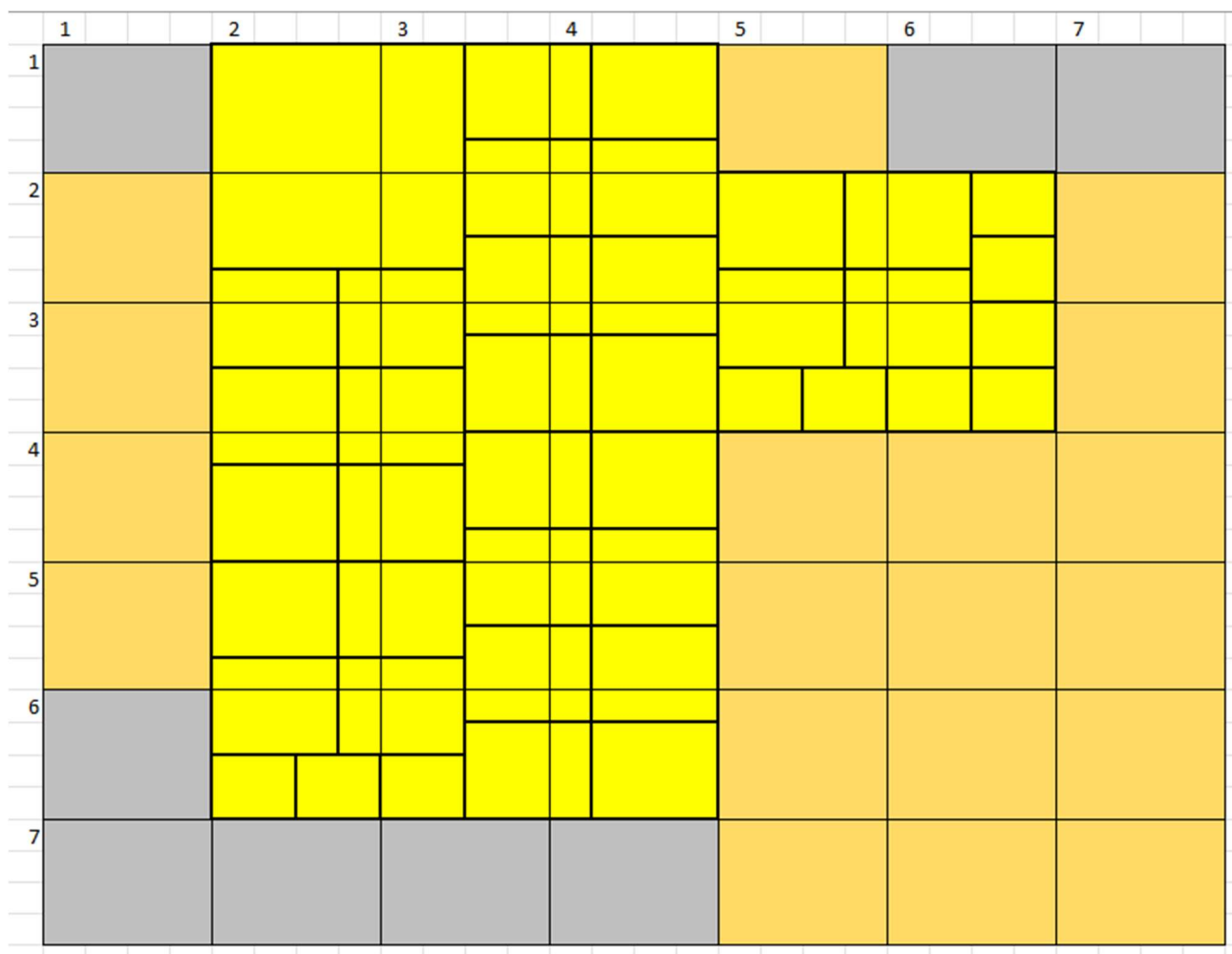
Per massimizzare le azioni prodotte, il mercoledì sera vengono prodotte tutte le unità militari necessarie fino alla fine delle incursioni ed eliminato il Campo per trabucco per eliminare successivamente gli edifici residenziali e gli edifici di produzione materiali.

Note preliminari	2
Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	4
Step 2 - GIOVEDÌ SERA	10
Step 3 - VENERDÌ MATTINA.....	11
Step 4 - VENERDÌ SERA.....	13
Step 5 - SABATO MATTINA.....	16
Step 6 - SABATO SERA.....	18
Step 7 – DOMENICA MATTINA.....	20
Step 8 – DOMENICA SERA	22

Step 9 – LUNEDÌ MATTINA.....	24
Step 10 – LUNEDÌ SERA.....	26
Step 11 – MARTEDÌ MATTINA	28
Step 12 – MARTEDÌ SERA	29
Step 13 – MERCOLEDÌ MATTINA.....	31
Step 14 – MERCOLEDÌ SERA.....	33
Step 14.0 – MERCOLEDÌ SERA.....	34
Step 14.4 – MERCOLEDÌ SERA.....	36
Step 14.6 – MERCOLEDÌ SERA.....	37
Step 15.0 – GIOVEDÌ MATTINA	39
Step 15.4 – GIOVEDÌ MATTINA	41
Step 15.6 – GIOVEDÌ MATTINA	41
Step 15.10 – GIOVEDÌ MATTINA	44
Step 15.12 – GIOVEDÌ MATTINA	46
Step 15.19 – GIOVEDÌ MATTINA	48
Altre varianti.....	49
Step successivi	53
Situazione finale:	54
Appendice “Dallo Step 12 allo Step 13 passo passo”	60

Note preliminari

1. Quando si costruiscono edifici residenziali e di produzione materiali che richiedono un’ora per essere costruiti, è fondamentale appena terminata la costruzione entrare nelle incursioni per far partire la produzione di monete, materiali e leghe chrono, che potrebbero altrimenti non essere sufficienti per lo step successivo. Elenco degli edifici interessati: **Casa in legno**, Casa in arenaria, Case con più appartamenti, Calzolaio, **Alchimista**, Commerciante di spezie
2. Quando si raccoglie assicurarsi sempre che sia terminata la costruzione degli edifici che danno euforia e che l’euforia sia massima.
3. Il progresso atteso riportato nelle tabelle è indicativo e viene calcolato considerando che tutte le azioni prodotte siano utilizzate per combattere senza avere perdite, non vengono calcolate le azioni spese per spostarsi nella mappa quantistica, non vengono considerate le azioni aggiuntive dovute a edifici presenti nella città principale, non vengono considerate eventuali azioni comprate con le schegge.
4. In totale si useranno 10 espansioni più le 12 iniziali e la forma finale sarà $6 \times 3 + 2 \times 2$. Scegli la posizione in modo da avere meno ostacoli possibili che saranno eliminati con le schegge (nella figura in giallo le espansioni utilizzate, in arancione quelle utilizzabili, in grigio quelle non utilizzabili), tenendo presente che la posizione del rettangolo 6×3 è obbligata, mentre quella del rettangolo 2×2 ha diverse possibilità.



La scelta di questa forma è molto flessibile perché contiene 7 quadrati 6x6, nei quali è possibile disporre alternativamente 4 edifici 3x3 (tracciati in figura), 6 edifici 3x2 o 9 edifici 2x2.

Per chiarire il significato della figura si riporta la forma finale di una delle varianti esaminate:



Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA



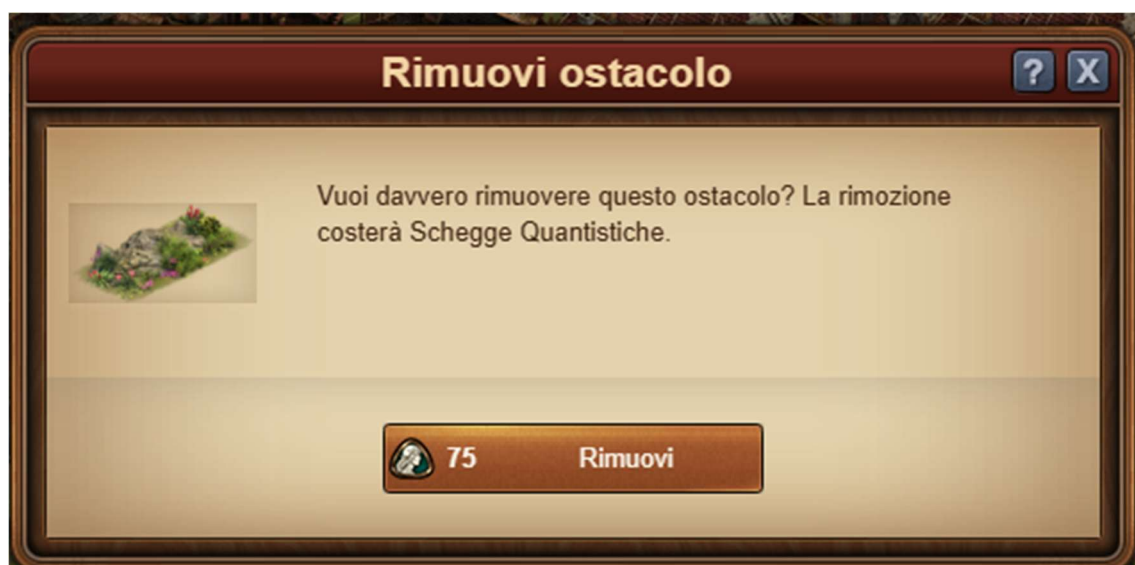
Metti 3 espansioni con le schegge (100+150+200, per un totale di 450 schegge).

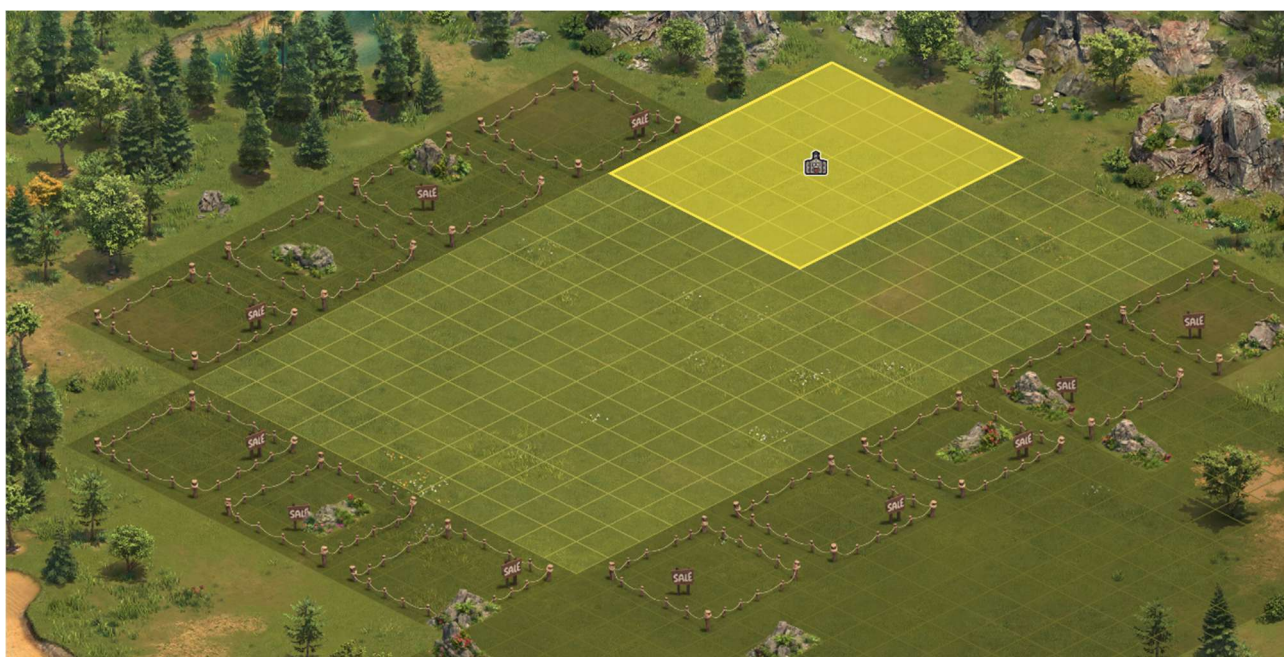
Se necessario elimina con le schegge gli eventuali ostacoli (costi per eliminare i primi ostacoli: 10, 25, 50, 75, 90).

Difficilmente sarà necessario eliminare in tutte le incursioni più di 5 ostacoli (per un totale di 250 schegge). Le schegge totali da conservare per le incursioni successive saranno pertanto di 700 (450 per le espansioni, 250 per le schegge) e le 500 schegge che si hanno alle prime incursioni del campionato potrebbero non essere sufficienti. Va però considerato che alcuni ostacoli verranno eliminati solo quando si costruiranno le espansioni nei giorni successivi e nel frattempo si saranno ottenute ulteriori schegge, quindi l'ipotesi che le schegge non siano sufficienti è una ipotesi limite.









Per procedere con questo step devono essere disponibili 415.600 monete.

Costruisci 3 Case a più piani, 7 Complessi di case, 5 Mastri Birrai, 5 Concerie e 7 Chiese.



Step 1 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni	+3	15
Municipio	+1	1
Casa a più piani	+3	3
Complesso di case	+7	7
Conceria	+5	5
Mastro Birraio	+5	5

Chiesa	+7	7
Superficie totale		240
Superficie libera		5
Popolazione disponibile		260
Euforia richiesta		560
Euforia fornita		1.120
euforia > 200%		0
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		350
Progresso atteso		280
capacità azioni aggiuntiva		3.500
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 2 - GIOVEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 82.200 monete, 96.000 materiali e 300 leghe chrono.

Elimina una Chiesa e costruisci una Forca e un Alchimista.



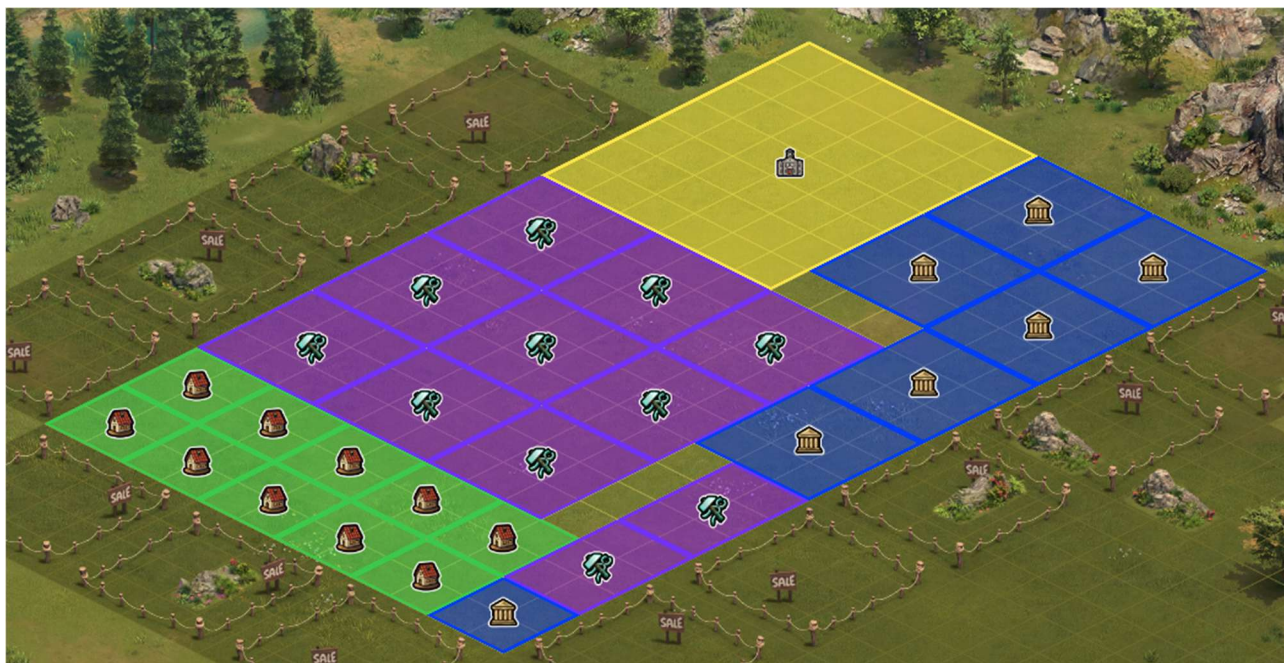


Step 2 - Giovedì sera	Modifiche	Numero
Espansioni		15
Municipio		1
Casa a più piani		3
Complesso di case		7
Conceria		5
Alchimista	+1	1
Mastro Birraio		5
Forca	+1	1
Chiesa	-1	6
Superficie totale		240
Superficie libera		4
Popolazione disponibile		200
Euforia richiesta		560
Euforia fornita		1.210
euforia > 200%		90
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		360
Progresso atteso		460
capacità azioni aggiuntiva		3.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 3 - VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 74.900 monete, 110.000 materiali e 400 leghe chrono.

Elimina una Casa a più piani e una Conceria e costruisci una Casa in legno e un Alchimista.



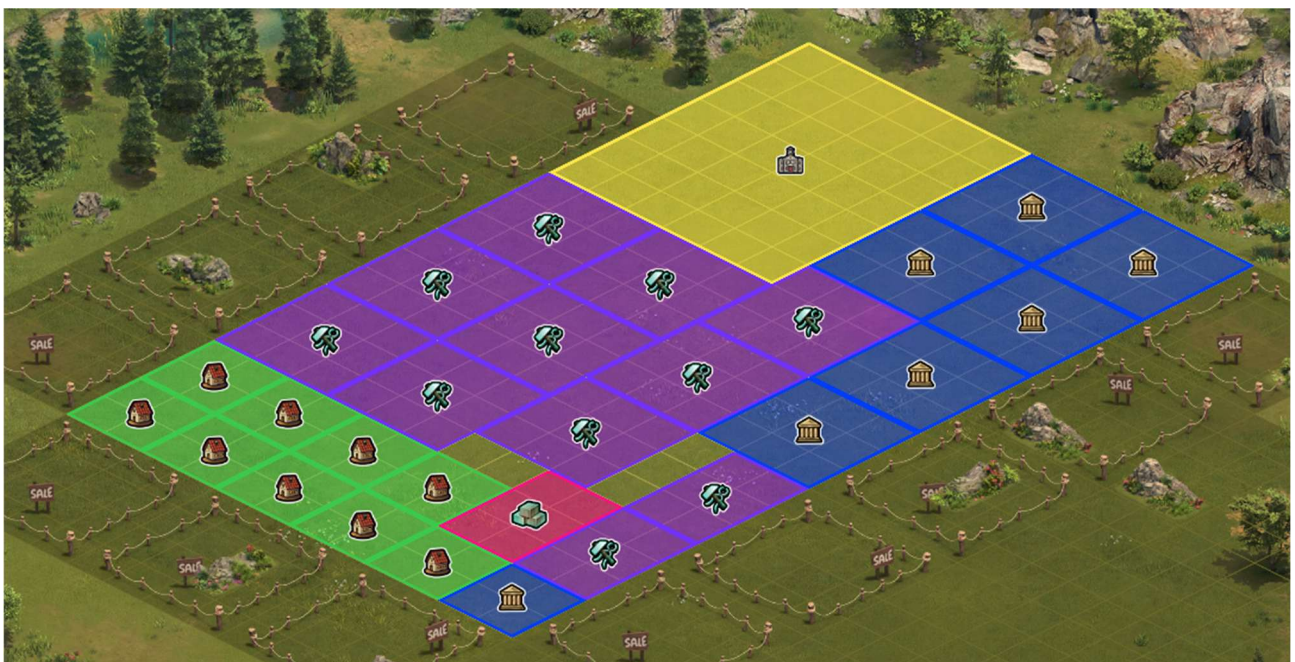
Step 3 - Venerdì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		15

Municipio		1
Casa a più piani	-1	2
Casa in legno	+1	1
Complesso di case		7
Conceria	-1	4
Alchimista	+1	2
Mastro Birraio		5
Forca		1
Chiesa		6
Superficie totale		240
Superficie libera		7
Popolazione disponibile		210
Euforia richiesta		600
Euforia fornita		1.210
euforia > 200%		10
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		360
Progresso atteso		650
capacità azioni aggiuntiva		3.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 4 - VENERDÌ SERA

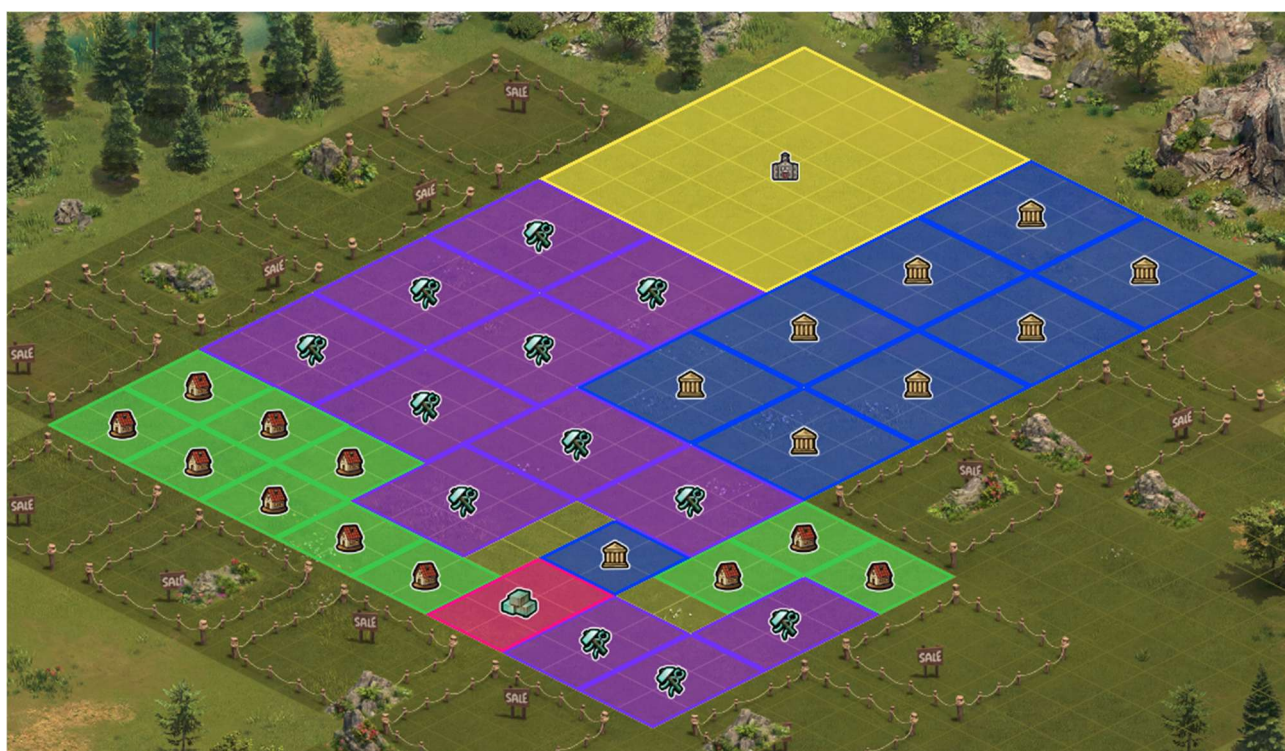
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 441.700 monete, 356.500 materiali e 600 leghe chrono.

Elimina una Casa a più piani e costruisci una Corderia.



Produci 80 corda e metti le due espansioni da 30 e da 60 eliminando eventualmente gli ostacoli con le schegge.

Costruisci una Chiesa, un Mercato, una Casa a più piani, una Casa in legno e un Alchimista.



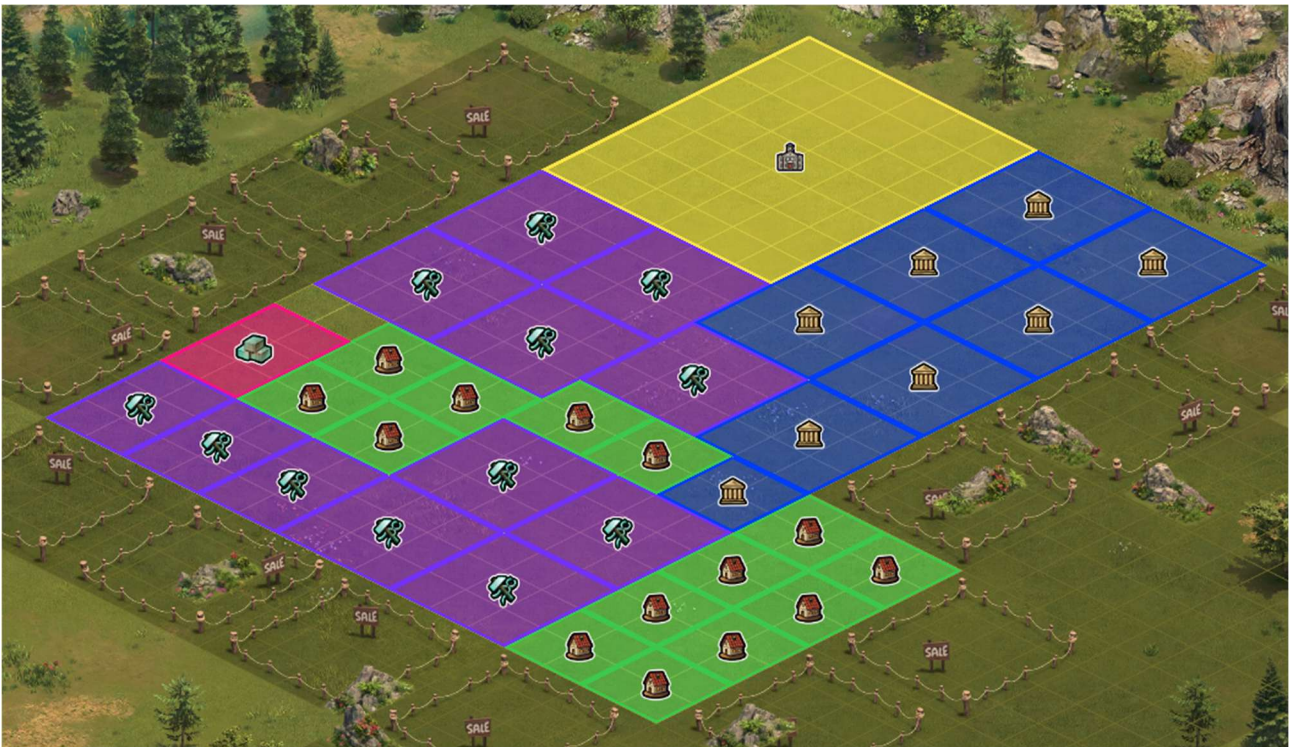
Step 4 - Venerdì sera	Modifiche	Numero
-----------------------	-----------	--------

Espansioni	+2	17
Municipio		1
Casa a più piani	-1+1	2
Casa in legno	+1	2
Complesso di case		7
Conceria		4
Alchimista	+1	3
Mastro Birraio		5
Mercato	+1	1
Forca		1
Chiesa	+1	7
Corderia	+1	1
Superficie totale		272
Superficie libera		5
Popolazione disponibile		160
Euforia richiesta		710
Euforia fornita		1.495
euforia > 200%		75
Produttività		150%
monete x beni		-280.000
materiali x beni		-224.000
azioni aggiuntive orarie		460
Progresso atteso		830
capacità azioni aggiuntiva		3.500
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 5 - SABATO MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 236.800 monete, 244.000 materiali e 900 leghe chrono.

Elimina un Mercato e una Chiesa e costruisci un Medico, 2 Case in legno, un Complesso di Case.



Step 5 - Sabato mattina	Modifiche	Numero
-------------------------	-----------	--------

Espansioni		17
Municipio		1
Casa a più piani		2
Casa in legno	+2	4
Complesso di case	+1	8
Conceria		4
Alchimista		3
Mastro Birraio		5
Mercato	-1	0
Forca		1
Chiesa	-1	6
Medico	+1	1
Corderia		1
Superficie totale		272
Superficie libera		2
Popolazione disponibile		430
Euforia richiesta		980
Euforia fornita		2.335
euforia > 200%		375
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		620
Progresso atteso		1.020
capacità azioni aggiuntiva		4.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

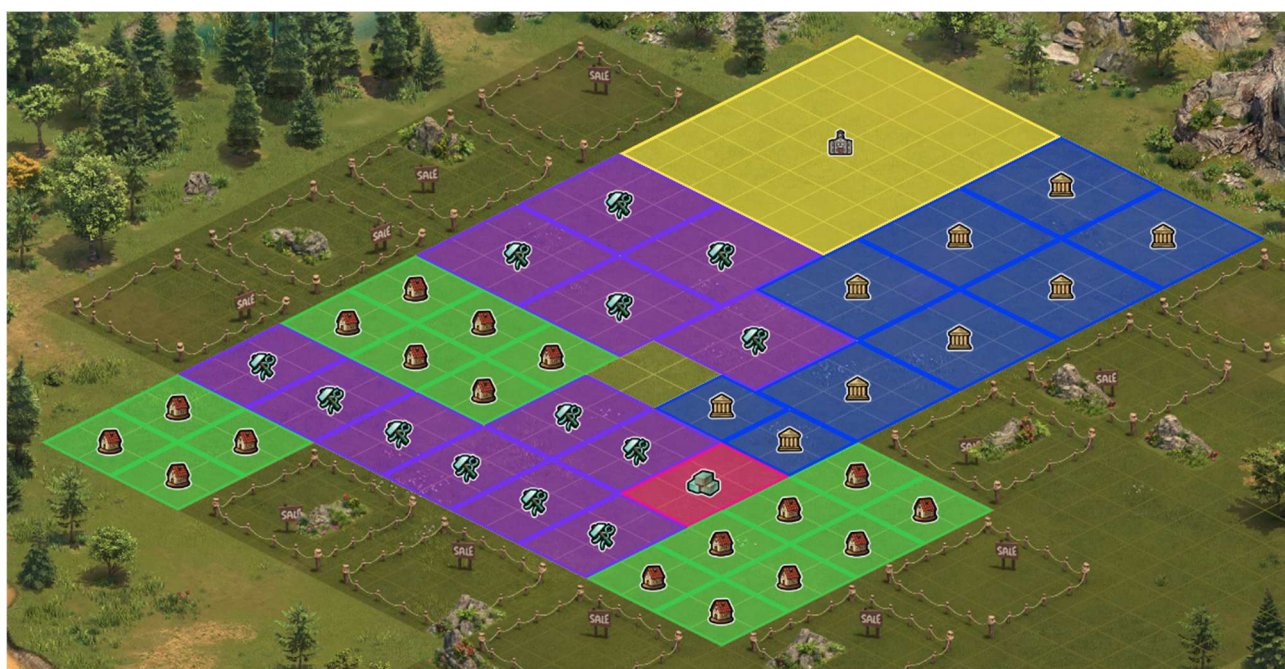
Step 6 - SABATO SERA

Prima di raccogliere assicurarsi che sia terminata la costruzione del medico e ripristinata l'euforia massima.

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 620.000 monete, 560.000 materiali e 1.100 leghe chrono.

Produci 80 corda e metti l'espansione da 90 eliminando eventualmente l'ostacolo con le schegge.

Elimina 4 Concerie e costruisci 1 Forca, 4 Complessi di case e 5 Alchimisti.



Step 6 - Sabato sera	Modifiche	Numero
Espansioni	+1	18
Municipio		1
Casa a più piani		2
Casa in legno		4

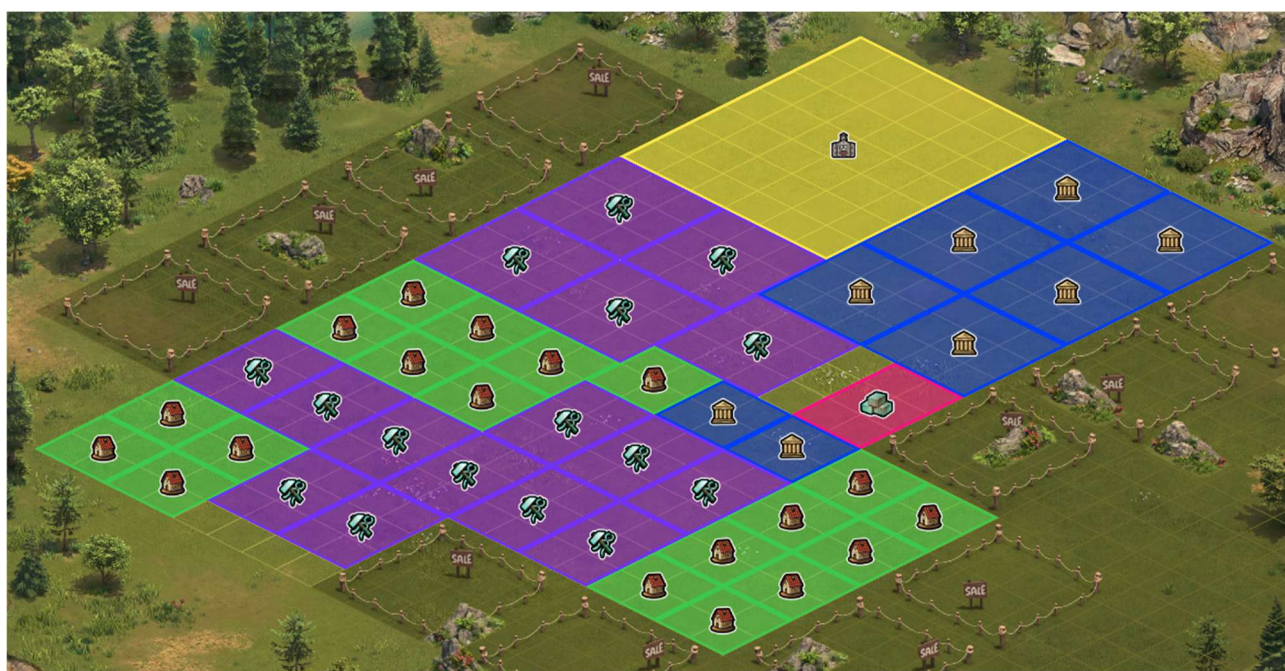
Complesso di case	+4	12
Conceria	-4	0
Alchimista	+5	8
Mastro Birraio		5
Forca	+1	2
Chiesa		6
Medico		1
Corderia		1
Superficie totale		288
Superficie libera		4
Popolazione disponibile		450
Euforia richiesta		1180
Euforia fornita		2.585
euforia > 200%		225
Produttività		150%
monete x beni		-280.000
materiali x beni		-224.000
azioni aggiuntive orarie		680
Progresso atteso		1.210
capacità azioni aggiuntiva		4.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 7 – DOMENICA MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 830.800 monete, 766.000 materiali e 1.300 leghe chrono.

Produci 140 corda e metti l'espansione da 130 eliminando eventualmente l'ostacolo con le schegge.

Elimina 2 Chiese e costruisci un Medico, una Casa in legno e 3 Alchimisti.



Step 7 - Domenica mattina	Modifiche	Numero
Espansioni	+1	19
Municipio		1
Casa a più piani		2
Casa in legno	+1	5

Complesso di case		12
Alchimista	+3	11
Mastro Birraio		5
Forca		2
Chiesa	-2	4
Medico	+1	2
Corderia		1
Superficie totale		304
Superficie libera		7
Popolazione disponibile		380
Euforia richiesta		1290
Euforia fornita		3.390
euforia > 200%		810
Produttività		150%
monete x beni		-490.000
materiali x beni		-392.000
azioni aggiuntive orarie		840
Progresso atteso		1.410
capacità azioni aggiuntiva		4.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

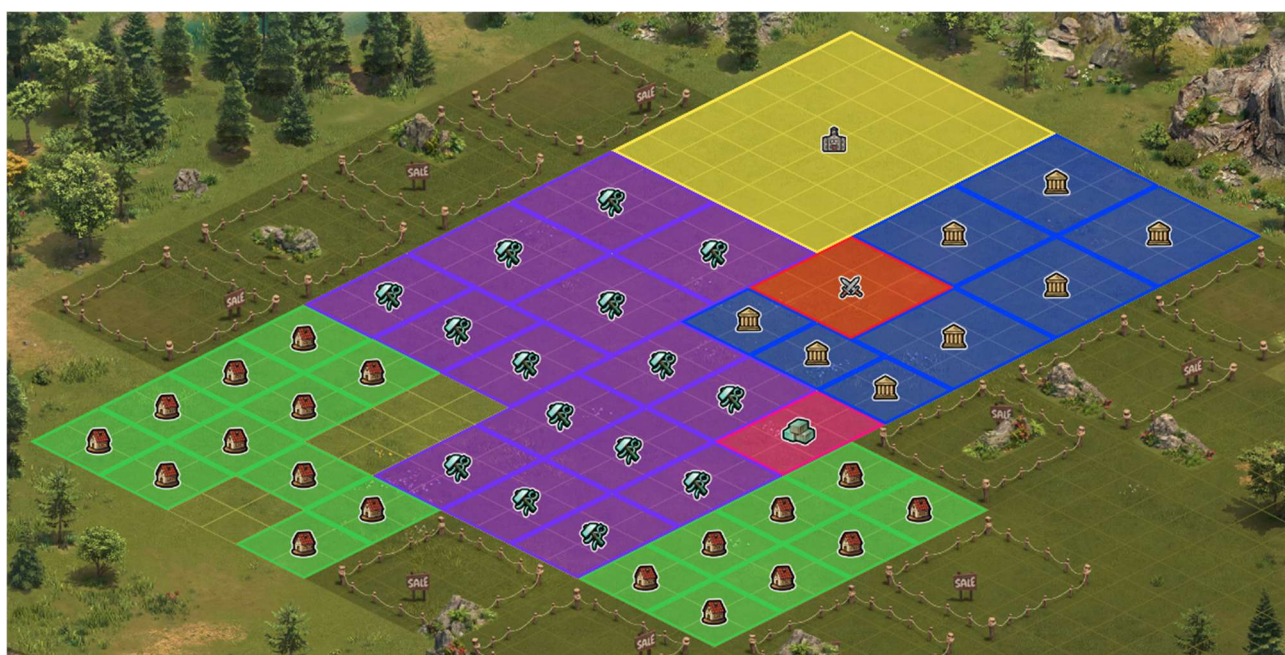
Step 8 — DOMENICA SERA

Prima di raccogliere assicurarsi che sia terminata la costruzione del Medico e ripristinata l'euforia massima.

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 655.000 monete, 598.500 materiali e 2.300 leghe chrono.

Elimina 1 Chiesa, 1 Mastro Birraio e 2 Case a più piani.

Costruisci una Forca, un Campo per trabucco e 2 Case con doghe a vista.



Produci 40 trabucchi.

Step 8 - Domenica sera	Modifiche	Numero
Espansioni		19
Municipio		1
Casa a più piani	-2	0

Casa in legno		5
Casa con doghe a vista	+2	2
Complesso di case		12
Alchimista		11
Mastro Birraio	-1	4
Forca	+1	3
Chiesa	-1	3
Medico		2
Corderia		1
Campo per trabucco	+1	1
Superficie totale		304
Superficie libera		12
Popolazione disponibile		170
Euforia richiesta		1150
Euforia fornita		3.480
euforia > 200%		1.180
Produttività		150%
monete x unità militari		-168.000
materiali x unità militari		-140.000
azioni aggiuntive orarie		850
Progresso atteso		1.610
capacità azioni aggiuntiva		3.500
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 9 – LUNEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 835.000 monete, 704.000 materiali e 2.000 leghe chrono.

Produci 180 corda e metti l'espansione da 180 eliminando eventualmente l'ostacolo con le schegge.

Elimina 3 Chiese e 2 Complessi di case e costruisci 2 Fornai e 3 Mastri Birrai.



Step 9 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni	+1	20
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		2
Complesso di case	-2	10

Fornaio	+2	2
Alchimista		11
Mastro Birraio	+3	7
Forca		3
Chiesa	-3	0
Medico		2
Corderia		1
Campo per trabucco		1
Superficie totale		320
Superficie libera		12
Popolazione disponibile		40
Euforia richiesta		1350
Euforia fornita		3.000
euforia > 200%		300
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		700
Progresso atteso		1.810
capacità azioni aggiuntiva		2.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

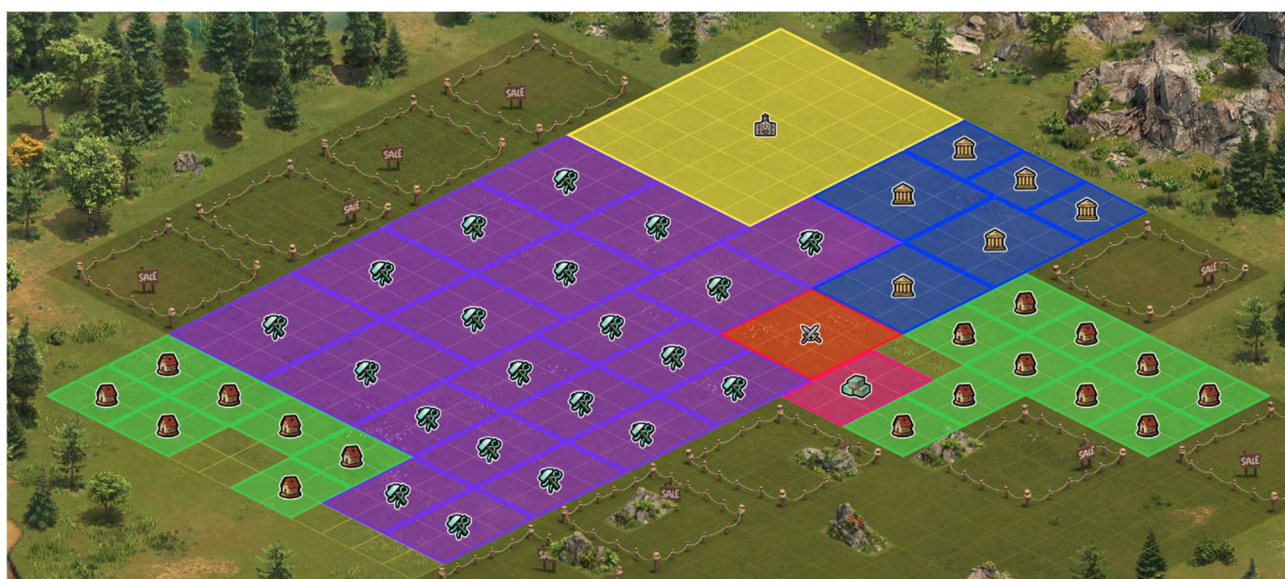
Step 10 – LUNEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 1.027.200 monete, 816.000 materiali e 500 leghe chrono.

Produci 240 corda e metti l'espansione da 240, eliminando eventualmente l'ostacolo con le schegge.

Costruisci un Medico e un Mastro Birraio.





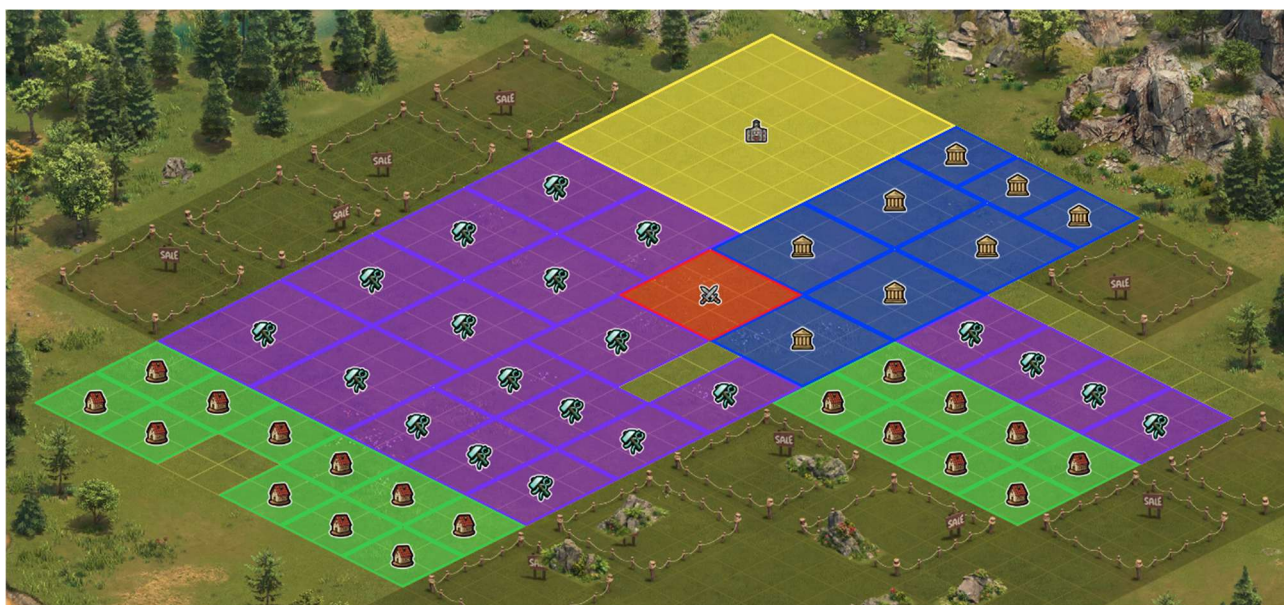
Step 10 - Lunedì sera	Modifiche	Numero
Espansioni	+1	21
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		2
Complesso di case		10
Fornaio		2
Alchimista		11
Mastro Birraio	+1	8
Forca		3
Medico	+1	3
Corderia		1
Campo per trabucco		1
Superficie totale		336
Superficie libera		10
Popolazione disponibile		10
Euforia richiesta		1350
Euforia fornita		4.125
euforia > 200%		1.425
Produttività		150%
monete x beni		-840.000
materiali x beni		-672.000
azioni aggiuntive orarie		960
Progresso atteso		2.000
capacità azioni aggiuntiva		3.000
bonus attacco		0,00%

Step 11 – MARTEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 1.789.950 monete, 1.522.375 materiali e 2.950 leghe chrono.

Produci 300 corda e metti l'ultima espansione (da 310) eliminando eventualmente l'ostacolo con le schegge.

Elimina un Mastro Birraio e la Corderia e costruisci 2 Medici e 2 case con doghe a vista.

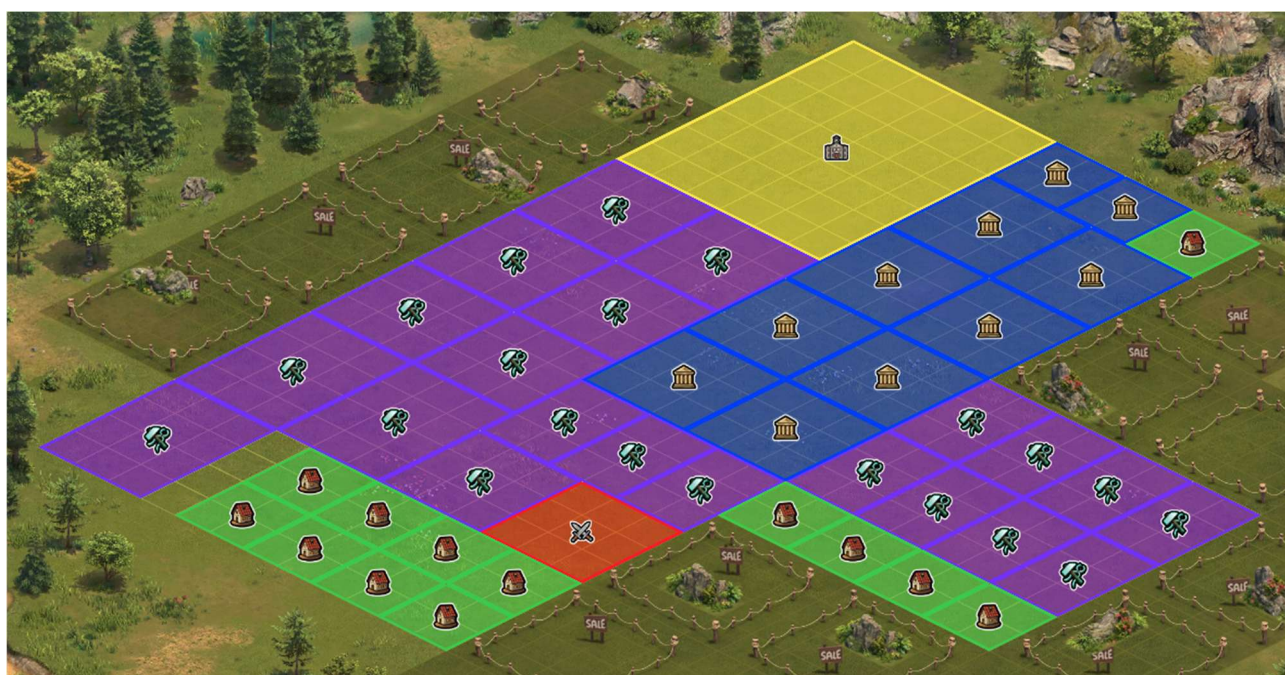


Step 11 - Martedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni	+1	22
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista	+2	4
Complesso di case		10
Fornaio		2
Alchimista		11
Mastro Birraio	-1	7
Forca		3
Medico	+2	5
Corderia	-1	0
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		15
Popolazione disponibile		140
Euforia richiesta		1350
Euforia fornita		6.375
euforia > 200%		3.675
Produttività		150%
monete x beni		-1.050.000
materiali x beni		-840.000
azioni aggiuntive orarie		1.480
Progresso atteso		2.210
capacità azioni aggiuntiva		5.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 12 – MARTEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 555.000 monete, 523.000 materiali e 2.475 leghe chrono.

Elimina 6 Complessi di case e una Forca e costruisci 3 Medici e un Fornai.



Step 12 - Martedì sera	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		4

Complesso di case	-6	4
Fornaio	+1	3
Alchimista		11
Mastro Birraio		7
Forca	-1	2
Medico	+3	8
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		4
Popolazione disponibile		20
Euforia richiesta		1350
Euforia fornita		9.500
euforia > 200%		6.800
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		2.200
Progresso atteso		2.430
capacità azioni aggiuntiva		8.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 13 – MERCOLEDÌ MATTINA

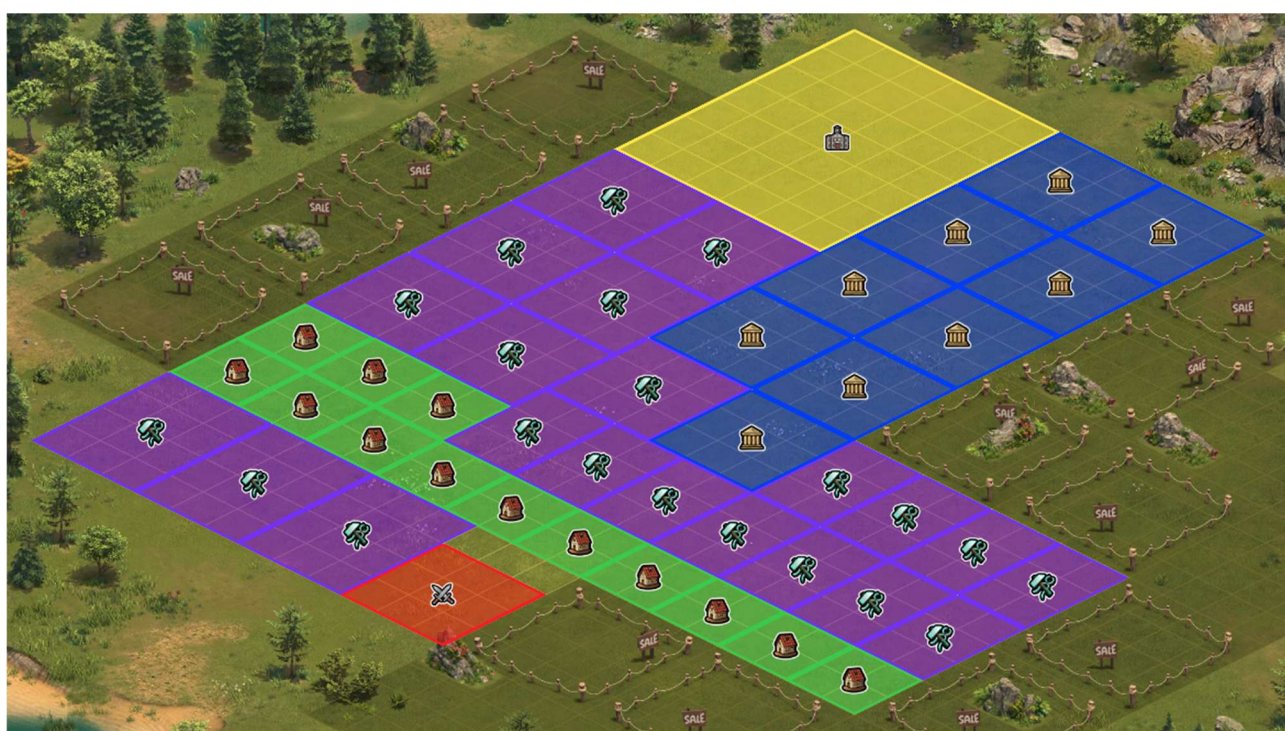
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 360.000 monete, 301.000 materiali e 450 leghe chrono.

Se si hanno risorse disponibili questo step può essere anticipato, ma successivamente sarà necessario fermarsi.

Il passaggio dallo step 12 allo Step 13 può creare qualche difficoltà, eventualmente riferirsi all'Appendice "Dallo Step 12 allo Step 13 passo passo".

Elimina 2 Forche e costruisci 1 Medico.

Produci 50 trabucchi (arrivando a un totale di 90 prodotti finora).



Step 13 - Mercoledì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22

Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		4
Complesso di case		4
Fornaio		3
Alchimista		11
Mastro Birraio		7
Forca	-2	0
Medico	+1	9
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		3
Popolazione disponibile		20
Euforia richiesta		1350
Euforia fornita		10.125
euforia > 200%		7.425
Produttività		150%
monete x unità militari		-210.000
materiali x unità militari		-175.000
azioni aggiuntive orarie		2.340
Progresso atteso		2.680
capacità azioni aggiuntiva		9.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Step 14 – MERCOLEDÌ SERA

ATTENZIONE: in questa fase inizia il processo di eliminazione della maggior parte degli edifici per poter costruire edifici che producono azioni. In caso di maggiori risorse disponibili comportarsi con estrema cautela perché le fasi successive hanno bisogno di risorse rimaste da questo step e della produzione degli edifici attuali per cui anticipando questo step o lo step successivo si rischia di trovarsi successivamente con carenza di risorse e di non poter costruire gli ulteriori edifici che producono azioni.

Si suggerisce pertanto, anche se si hanno risorse disponibili, di anticipare questo step limitatamente alla produzione dei Trabucchi, l'eliminazione del Campo per trabucco e la costruzione di 2 Rovine della Torre/Insiemi di alberi o Gogne, ma successivamente sarà necessario comunque fermarsi e **non eliminare altri edifici fino a mercoledì sera**.

Da qui in poi gli step hanno un numero aggiuntivo che indica il numero totale di decorazioni (Rovine della Torre/Insiemi di alberi) presenti nella città quantistica alla fine dello Step. Si prenderanno in considerazione le varianti con 0, 4, 6, 10, 12 e 19 decorazioni.

Chi è interessato ad altre possibili varianti e ad alcune considerazioni teoriche può leggere il capitolo Altre varianti.

Proseguì:

- con lo step 14.0 se non intendi costruire decorazioni

- con lo step 14.4 se intendi costruire 4 decorazioni
- con lo step 14.6 se intendi costruire 6 o più decorazioni

Step 14.0 – MERCOLEDÌ SERA

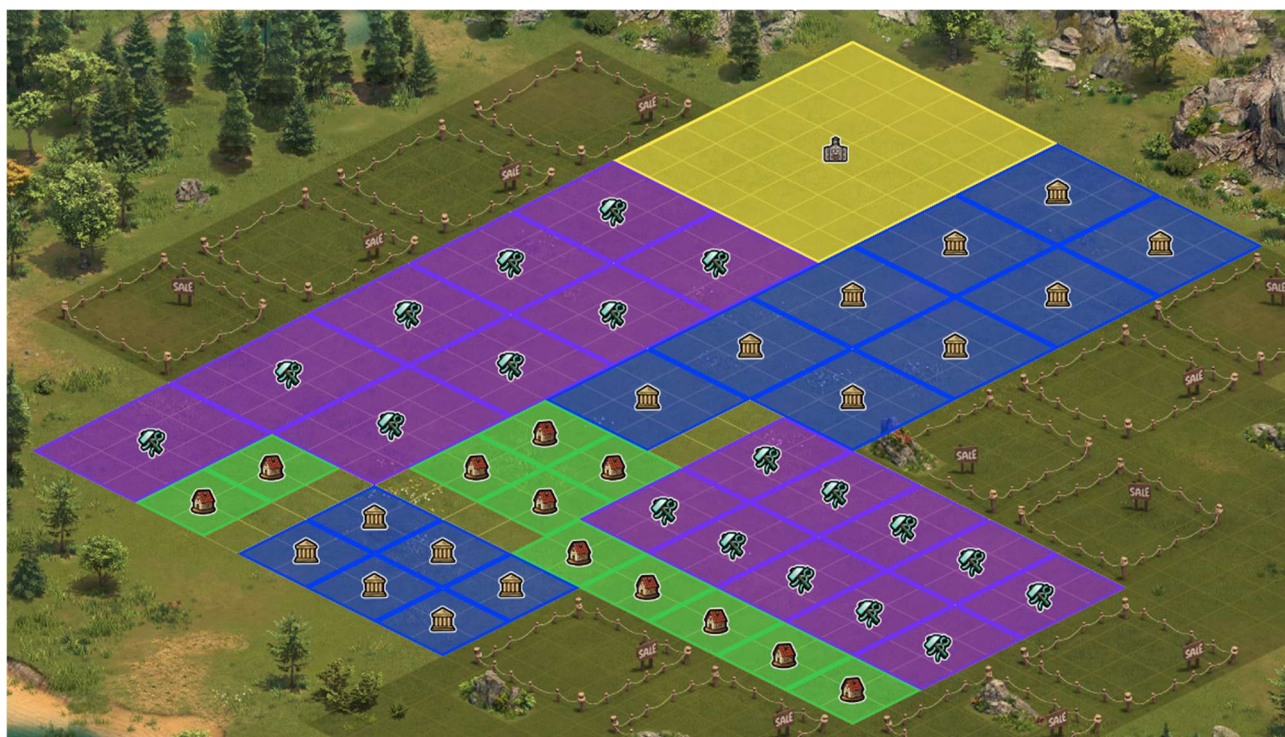
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 1.565.350 monete, 1.434.375 materiali e 2.900 leghe chrono.

Produci tutti i trabucchi che ti serviranno fino alla fine delle incursioni (indicativamente 210, arrivando a un totale di 300¹ trabucchi prodotti nelle incursioni, ma ognuno stimi il numero secondo le proprie necessità).

Elimina il Campo per trabucco, un Alchimista, un Mastro Birraio e 2 Complessi di case e costruisci 6 Gogne (in carenza di risorse costruire alcune Forche in sostituzione delle Gogne).



¹ Anche chi non ha risorse aggiuntive dalla città principale, non dovrebbe avere problemi di risorse fino alla produzione di 360 trabucchi totali in tutte le incursioni. Il valore potrebbe essere anche maggiore per le risorse guadagnate nelle battaglie quantistiche.



Step 14.0 - Mercoledì sera	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		4
Complesso di case	-2	2
Fornaio		3
Alchimista	-1	10
Mastro Birraio	-1	6
Gogna	+6	6
Medico		9
Campo per trabucco	-1	0
Superficie totale		352
Superficie libera		11
Popolazione disponibile		110
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		14.625
euforia > 200%		12.125
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
azioni aggiuntive orarie		3.060
Progresso atteso		2.930
capacità azioni aggiuntiva		9.000

bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Prosegui con lo step 15.0.

In caso di maggiori risorse disponibile è possibile proseguire con la variante E del capitolo Altre Varianti.

Step 14.4 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 1.485.350 monete, 1.254.375 materiali e 1.700 leghe chrono.

Produci tutti i trabucchi che ti serviranno fino alla fine delle incursioni (indicativamente 210, arrivando a un totale di 300² trabucchi prodotti nelle incursioni, ma ognuno stimi il numero secondo le proprie necessità).

Elimina il Campo per trabucco, un Alchimista, un Mastro Birraio e 2 Complessi di case e costruisci 2 Gogne (in carenza di risorse costruire una o due Forche in sostituzione di Gogne) e 4 Rovine della Torre/Insiemi di alberi.

Step 14.4 - Mercoledì sera	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		4
Complesso di case	-2	2
Fornaio		3
Alchimista	-1	10
Mastro Birraio	-1	6
Gogna	+2	2
Medico		9
Rovine della Torre	+4	4
Campo per trabucco	-1	0
Superficie totale		352
Superficie libera		11
Popolazione disponibile		110
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		11.525
euforia > 200%		9.025
Produttività		150%
monete x unità militari		-1.134.000
materiali x unità militari		-945.000
azioni aggiuntive orarie		2.580

² Anche chi non ha risorse aggiuntive dalla città principale, non dovrebbe avere problemi di risorse fino alla produzione di 380 trabucchi totali in tutte le incursioni. Il valore potrebbe essere anche maggiore per le risorse guadagnate nelle battaglie quantistiche.

Progresso atteso		2.930
capacità azioni aggiuntiva		9.000
bonus attacco		180,00%
bonus difesa		0,00%

Prosegui con lo step 15.4.

Step 14.6 – MERCOLEDÌ SERA

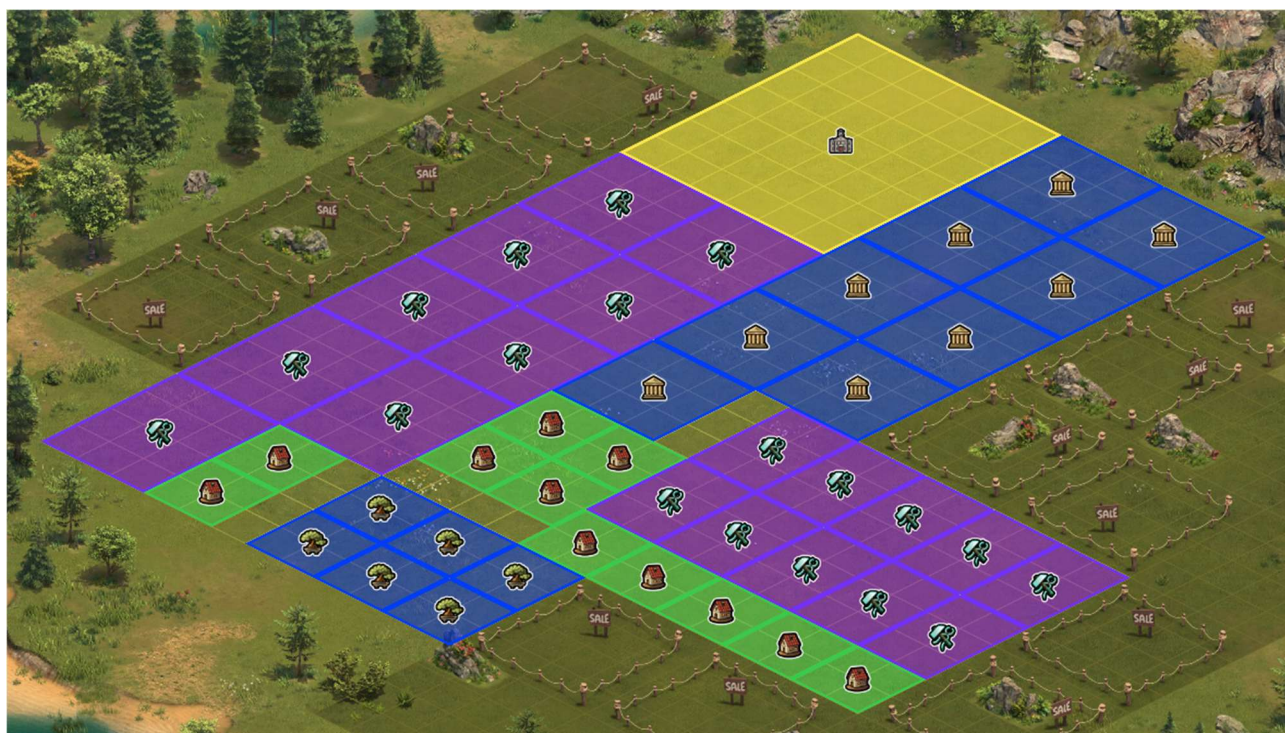
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 1.445.350 monete, 1.164.375 materiali e 1.100 leghe chrono.

Produci tutti i trabucchi che ti serviranno fino alla fine delle incursioni (indicativamente 210, arrivando a un totale di 300³ trabucchi prodotti nelle incursioni, ma ognuno stimi il numero secondo le proprie necessità).

Elimina il Campo per trabucco, un Alchimista, un Mastro Birraio e 2 Complessi di case e costruisci 6 Rovine della Torre/Insiemi di alberi.



³ Anche chi non ha risorse aggiuntive dalla città principale, non dovrebbe avere problemi di risorse fino alla produzione di 390 trabucchi totali in tutte le incursioni (410 se si arriverà a un totale di 10 decorazioni, 320 se si arriverà a un totale di 12 decorazioni, 360 se si arriverà a un totale di 19 decorazioni). Il valore potrebbe essere anche maggiore per le risorse guadagnate nelle battaglie quantistiche.



Step 14.6 - Mercoledì sera	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista		4
Complesso di case	-2	2
Fornaio		3
Alchimista	-1	10
Mastro Birraio	-1	6
Medico		9
Rovine della Torre	+6	6
Campo per trabucco	-1	0
Superficie totale		352
Superficie libera		11
Popolazione disponibile		110
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		9.975
euforia > 200%		7.475
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
azioni aggiuntive orarie		2.340
Progresso atteso		2.930
capacità azioni aggiuntiva		9.000

bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Prosegui:

- con lo step 15.6 se non intendi costruire ulteriori decorazioni
- con lo step 15.10 se intendi arrivare a un totale di 10 decorazioni
- con lo step 15.12 se intendi arrivare a un totale di 12 decorazioni
- con lo step 15.19 se intendi arrivare a un totale di 19 decorazioni

In caso di maggiori risorse disponibile è possibile proseguire con le varianti A, B, C o D del capitolo Altre Varianti.

Step 15.0 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step nella versione base devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.534.700 monete, 3.016.500 materiali e 10.000 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 21 Medici e 4 Gogne.





Step 15.0 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Gogna	+4	10
Medico	+21	30
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		41.250
euforia > 200%		41.250
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		9.000
Progresso atteso		3.200
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.4 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step nella versione base devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.534.700 monete, 3.016.500 materiali e 10.000 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 21 Medici e 4 Gogne.

Step 15.4 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Gogna	+4	6
Medico	+21	30
Rovine della Torre		4
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		38.150
euforia > 200%		38.150
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.520
Progresso atteso		3.190
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		180,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.6 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step nella versione base devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.534.700 monete, 3.016.500 materiali e 10.000 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 21 Medici e 4 Gogne.





Step 15.6 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Gogna	+4	4
Medico	+21	30
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		36.600
euforia > 200%		36.600
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.280
Progresso atteso		3.180
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.10 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.454.700 monete, 2.836.500 materiali e 8.800 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 4 Rovine della Torre/Insiemi di alberi e 21 Medici.





Step 15.10 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Medico	+21	30
Rovine della Torre	+4	10
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		33.500
euforia > 200%		33.500
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		7.800
Progresso atteso		3.180
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		450,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.12 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.822.700 monete, 3.250.500 materiali e 10.700 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 6 Rovine della Torre/Insiemi di alberi, 17 Medici e 7 Gogne.





Step 15.12 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Gogna	+7	7
Medico	+17	26
Rovine della Torre	+6	12
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		34.200
euforia > 200%		34.200
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		7.600
Progresso atteso		3.180
capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.19 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 3.682.700 monete, 2.935.500 materiali e 8.600 leghe chrono. **Se non si hanno sufficienti risorse disponibile rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.**

Elimina 10 Alchimisti, 6 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 4 Case con doghe a vista.

Costruisci 13 Rovine della Torre/Insiemi di alberi e 17 Medici.



Step 15.19 - Giovedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Casa in legno	-5	0
Casa con doghe a vista	-4	0
Complesso di case	-2	0
Fornaio	-3	0
Alchimista	-10	0
Mastro Birraio	-6	0
Medico	+17	26
Rovine della Torre	+13	19
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		28.775
euforia > 200%		28.775
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		6.760
Progresso atteso		3.180
capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		855,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Altre varianti

Il giovedì mattina, dopo aver eliminato gli edifici residenziali, militari e di produzione rimane uno spazio di 5 quadrati 6x6 che potranno essere riempiti ognuno con 4 Medici o 9 Gogne, secondo le risorse disponibili.

In realtà va considerato che 4 Medici ci danno $260 \times 4 = 1.040$ azioni orarie aggiuntive, mentre 9 Gogne ci danno $120 \times 9 = 1.080$ azioni orarie aggiuntive, appena 40 in più; quindi mettendo le Gogne si avranno a fine giornata 960 azioni aggiuntive in più che mettendo i Medici. Considerando che mancano 4 giorni interi, mettendo le Gogne per ogni quadrato si avranno 3.840 azioni in più, praticamente una sola battaglia (che richiede 3.500 azioni).

Rispetto alle varianti considerate in questa guida riempire di Gogne invece che di medici si avrà quindi un vantaggio di azioni poco significativo, contro un costo di risorse enormemente più alto.

Chi ha molte risorse disponibili perciò potrà in futuro considerare di anticipare gli step precedenti per arrivare prima alla situazione finale e alla produzione delle azioni. Per terminare queste incursioni si potranno comunque costruire **ulteriori Gogne al posto dei Medici**.

Se si ha bisogno di maggior bonus militare alcune gogne possono essere sostituite con **Rovine della Torre/Insiemi di alberi**.

Si riportano le immagini e le tabelle di alcune varianti con maggior numero di gogne.

Variante A con 22 medici, 22 Gogne, 6 Rovine della Torre/Insiemi di alberi:





Step 15 - Giovedì mattina variante A	Numero
Espansioni	22
Municipio	1
Gogna	22
Medico	22
Rovine della Torre	6
Superficie totale	352
Superficie libera	0
Popolazione disponibile	0
Euforia richiesta	0
Euforia fornita	41.100
euforia > 200%	41.100
Produttività	150%
azioni aggiuntive orarie	8.360
Progresso atteso	3.180
capacità azioni aggiuntiva	22.000
bonus attacco	270,00%
bonus difesa	0,00%

Variante B con 18 medici, 31 Gogne, 6 Rovine della Torre/Insieme di alberi:

Step 15 - Giovedì mattina variante B	Numero
Espansioni	22
Municipio	1

Gogna	31
Medico	18
Rovine della Torre	6
Superficie totale	352
Superficie libera	0
Popolazione disponibile	0
Euforia richiesta	0
Euforia fornita	43.350
euforia > 200%	43.350
Produttività	150%
azioni aggiuntive orarie	8.400
Progresso atteso	3.180
capacità azioni aggiuntiva	18.000
bonus attacco	270,00%
bonus difesa	0,00%

Variante C con 14 medici, 40 Gogne, 6 Rovine della Torre/Insieme di alberi:

Step 15 - Giovedì mattina variante C	Numero
Espansioni	22
Municipio	1
Gogna	40
Medico	14
Rovine della Torre	6
Superficie totale	352
Superficie libera	0
Popolazione disponibile	0
Euforia richiesta	0
Euforia fornita	45.600
euforia > 200%	45.600
Produttività	150%
azioni aggiuntive orarie	8.440
Progresso atteso	3.180
capacità azioni aggiuntiva	14.000
bonus attacco	270,00%
bonus difesa	0,00%

Variante D con 10 medici, 49 Gogne, 6 Rovine della Torre/Insieme di alberi:

Step 15 - Giovedì mattina variante D	Numero
---	--------

Espansioni	22
Municipio	1
Gogna	49
Medico	10
Rovine della Torre	6
Superficie totale	352
Superficie libera	0
Popolazione disponibile	0
Euforia richiesta	0
Euforia fornita	47.850
euforia > 200%	47.850
Produttività	150%
azioni aggiuntive orarie	8.480
Progresso atteso	3.180
capacità azioni aggiuntiva	10.000
bonus attacco	270,00%
bonus difesa	0,00%

Variante E con 10 medici, 55 Gogne:

Step 15 - Giovedì mattina Variante E	Numero
Espansioni	22
Municipio	1
Gogna	55
Medico	10
Superficie totale	352
Superficie libera	0
Popolazione disponibile	0
Euforia richiesta	0
Euforia fornita	52.500
euforia > 200%	52.500
Produttività	150%
azioni aggiuntive orarie	9.200
Progresso atteso	3.200
capacità azioni aggiuntiva	10.000
bonus attacco	0,00%
bonus difesa	0,00%

Step successivi

Negli step successivi non si costruiranno ulteriori edifici e si proseguirà a combattere utilizzando tutte le azioni prodotte da Gogne e Medici.

Nel capitolo Situazione finale si riportano le tabelle relative alla fine delle incursioni per le principali varianti.

Situazione finale:

Variante senza decorazioni:

Step 23.0 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		10
Medico		30
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		41.250
euforia > 200%		41.250
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		9.000
Progresso atteso		7.040
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 4 decorazioni:

Step 23.4 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		6
Medico		30
Rovine della Torre		4
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		38.150
euforia > 200%		38.150
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.520
Progresso atteso		6.900
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		180,00%

bonus difesa		0,00%
--------------	--	-------

Variante con 6 decorazioni:

Step 23.6 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		4
Medico		30
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		36.600
euforia > 200%		36.600
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.280
Progresso atteso		6.820
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 10 decorazioni:

Step 23.10 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Medico		30
Rovine della Torre		10
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		33.500
euforia > 200%		33.500
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		7.800
Progresso atteso		6.690
capacità azioni aggiuntiva		30.000

bonus attacco		450,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 12 decorazioni:

Step 23.12 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		7
Medico		26
Rovine della Torre		12
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		34.200
euforia > 200%		34.200
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		7.600
Progresso atteso		6.640
capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 19 decorazioni:

Step 23.19 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Medico		26
Rovine della Torre		19
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		28.775
euforia > 200%		28.775
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		6.760
Progresso atteso		6.400

capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		855,00%
bonus difesa		0,00%

Variante A:

Step 23 - Lunedì mattina variante A	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		22
Medico		22
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		41.100
euforia > 200%		41.100
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.360
Progresso atteso		6.840
capacità azioni aggiuntiva		22.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Variante B:

Step 23 - Lunedì mattina variante B	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		31
Medico		18
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		43.350
euforia > 200%		43.350
Produttività		150%

azioni aggiuntive orarie		8.400
Progresso atteso		6.850
capacità azioni aggiuntiva		18.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Variante C:

Step 23 - Lunedì mattina variante C	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		40
Medico		14
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		45.600
euforia > 200%		45.600
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.440
Progresso atteso		6.870
capacità azioni aggiuntiva		14.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Variante D:

Step 23 - Lunedì mattina variante D	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		49
Medico		10
Rovine della Torre		6
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		47.850

euforia > 200%		47.850
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		8.480
Progresso atteso		6.880
capacità azioni aggiuntiva		10.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Variante E:

Step 23 - Lunedì mattina variante E	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		55
Medico		10
Superficie totale		352
Superficie libera		0
Popolazione disponibile		0
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		52.500
euforia > 200%		52.500
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		9.200
Progresso atteso		7.100
capacità azioni aggiuntiva		10.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Appendice “Dallo Step 12 allo Step 13 passo passo”

