Sandro2011 29/09/2026

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 12

Step 4 - VENERDÌ SERA 13

Step 5 - SABATO MATTINA 16

Step 6 - SABATO SERA 18

Step 7 – DOMENICA MATTINA 20

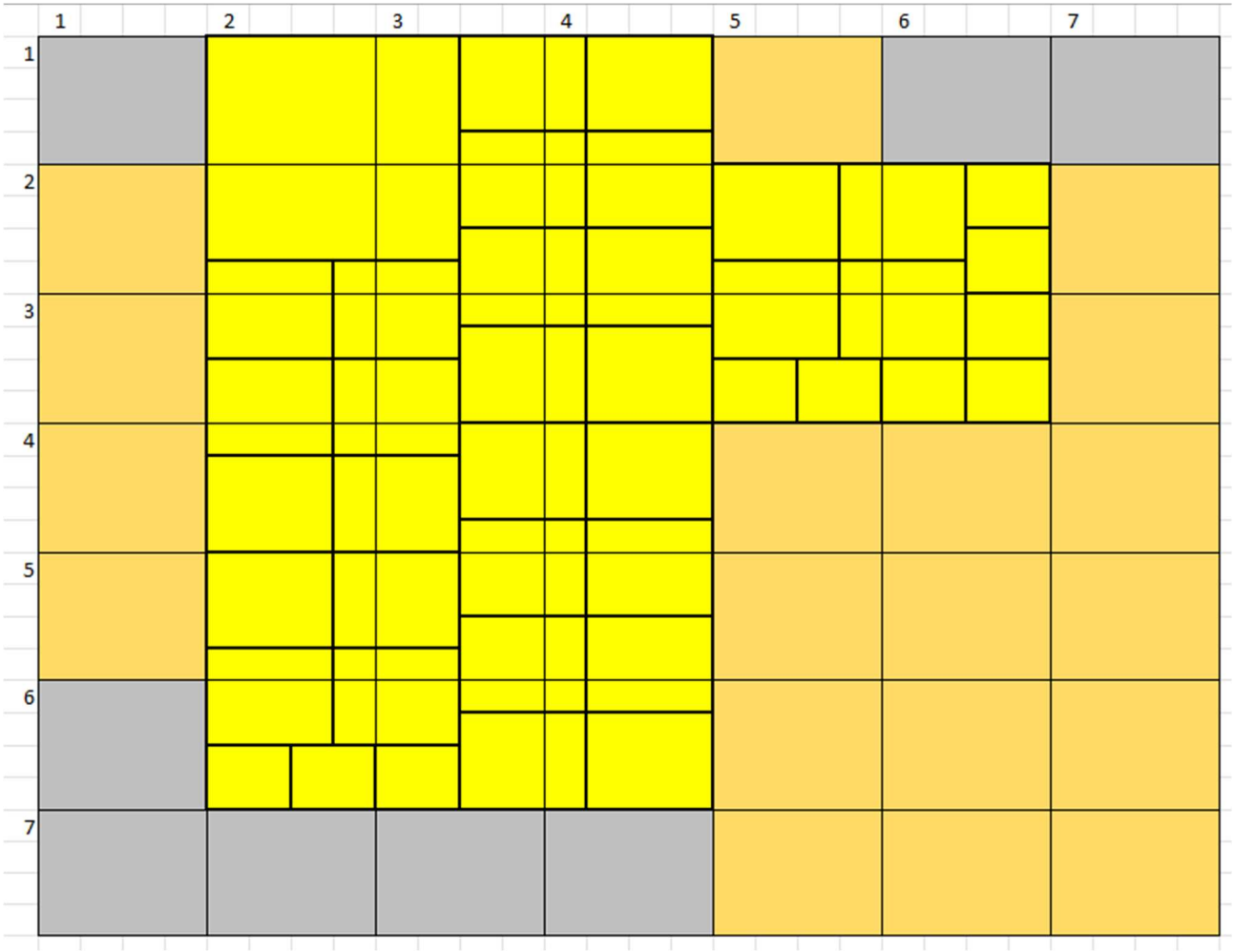
Step 8 – DOMENICA SERA 22

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 38
Step 14.8 – MERCOLEDÌ SERA 40
Step 15.0 – GIOVEDÌ MATTINA 41
Step 15.4 – GIOVEDÌ MATTINA 45
Step 15.6 – GIOVEDÌ MATTINA 48
Step 15.8 – GIOVEDÌ MATTINA 52
Step 15.10 – GIOVEDÌ MATTINA 55
Step 15.12 – GIOVEDÌ MATTINA 57
Step 15.19 – GIOVEDÌ MATTINA 60
Altre varianti 63
Step successivi 64
Step Trabucchi 65
Situazione finale: 66
Appendice “Dallo Step 12 allo Step 13 passo passo” 70

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 6x3 + 2x2. Scegli la posizione in modo da avere meno ostacoli possibili che saranno eliminati con le schegge (nella figura in giallo

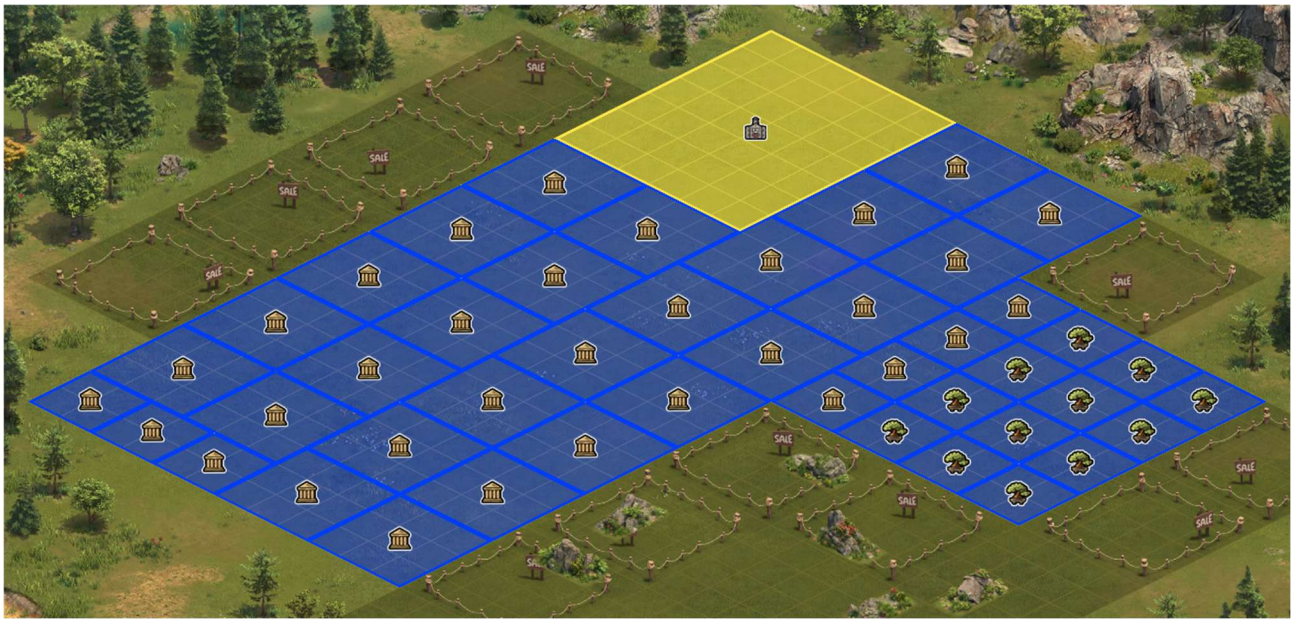
le espansioni utilizzate, in arancione quelle utilizzabili, in grigio quelle non utilizzabili), tenendo presente che la posizione del rettangolo 6x3 è obbligata, mentre quella del rettangolo 2x2 ha diverse possibilità.



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

DURATA DELLO STEP: pochi minuti

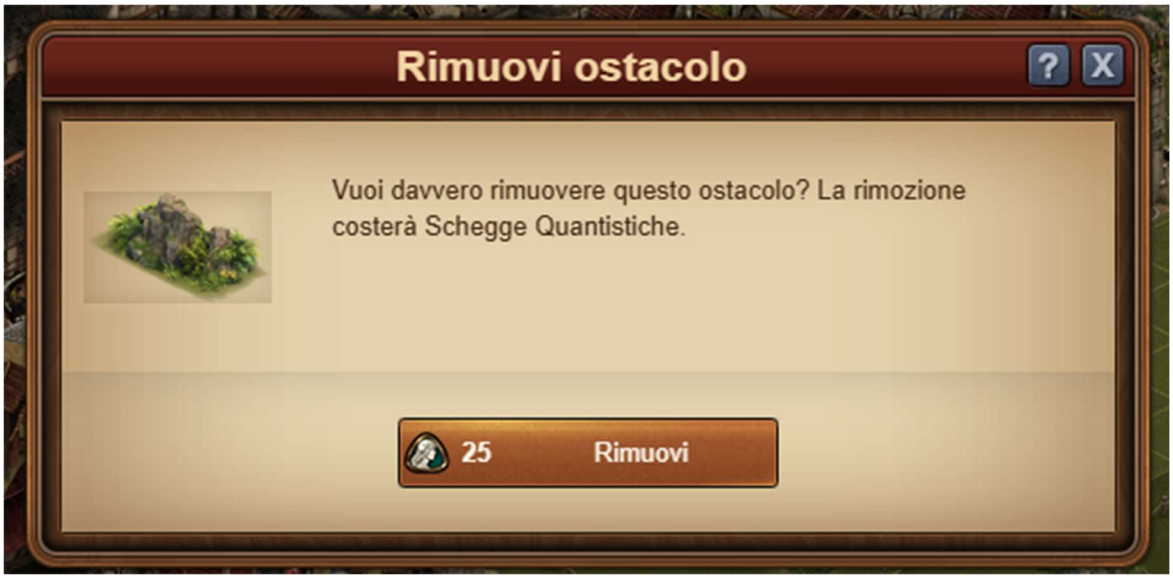


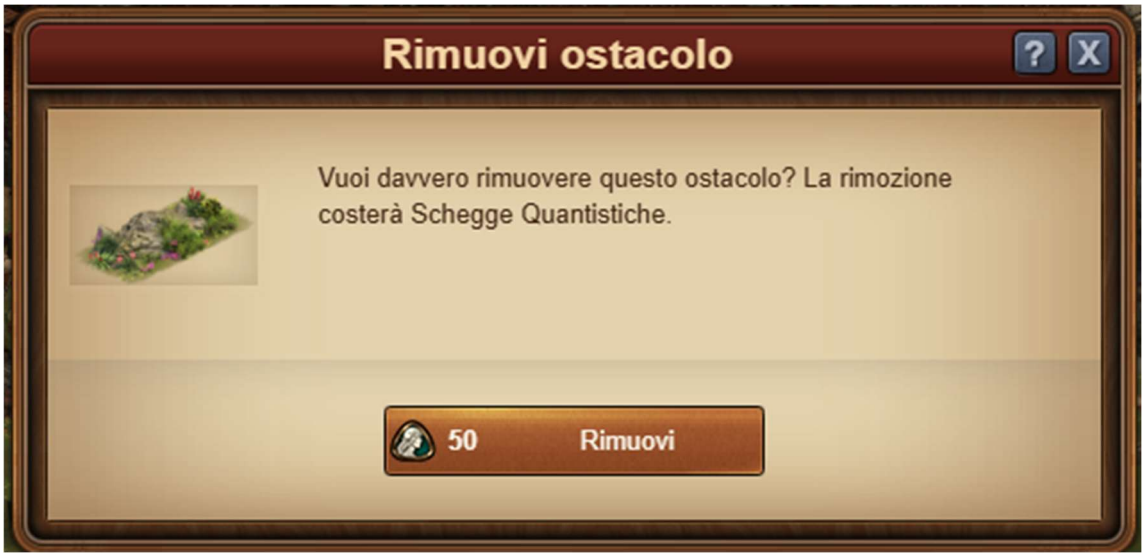
Metti 3 espansioni con le schegge (100+150+200, per un totale di 450 schegge).

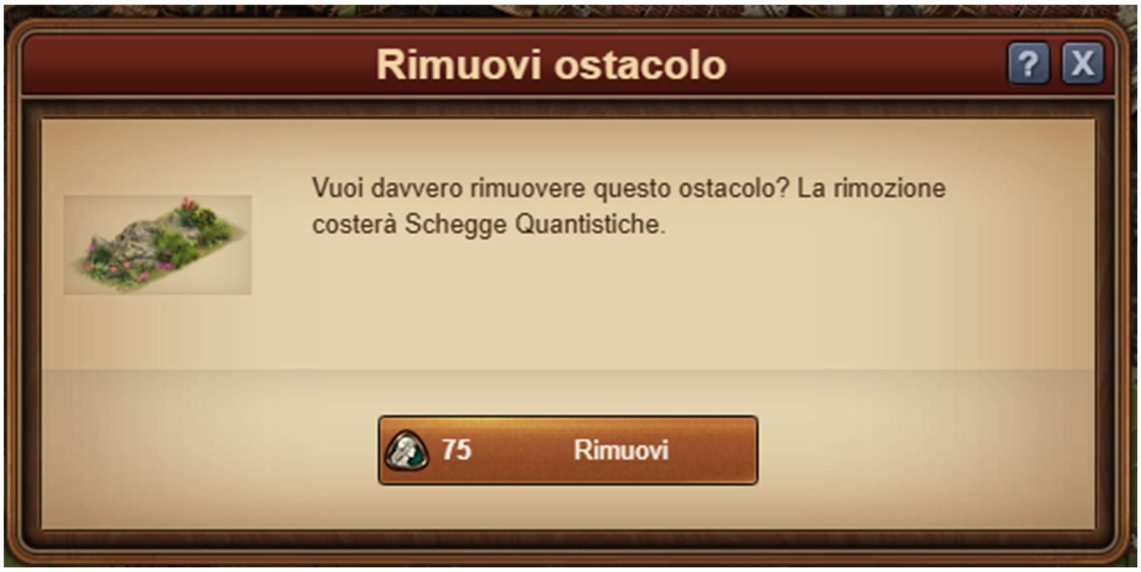
Se necessario elimina con le schegge gli eventuali ostacoli (costi per eliminare i primi ostacoli: 10, 25, 50, 75, 90).

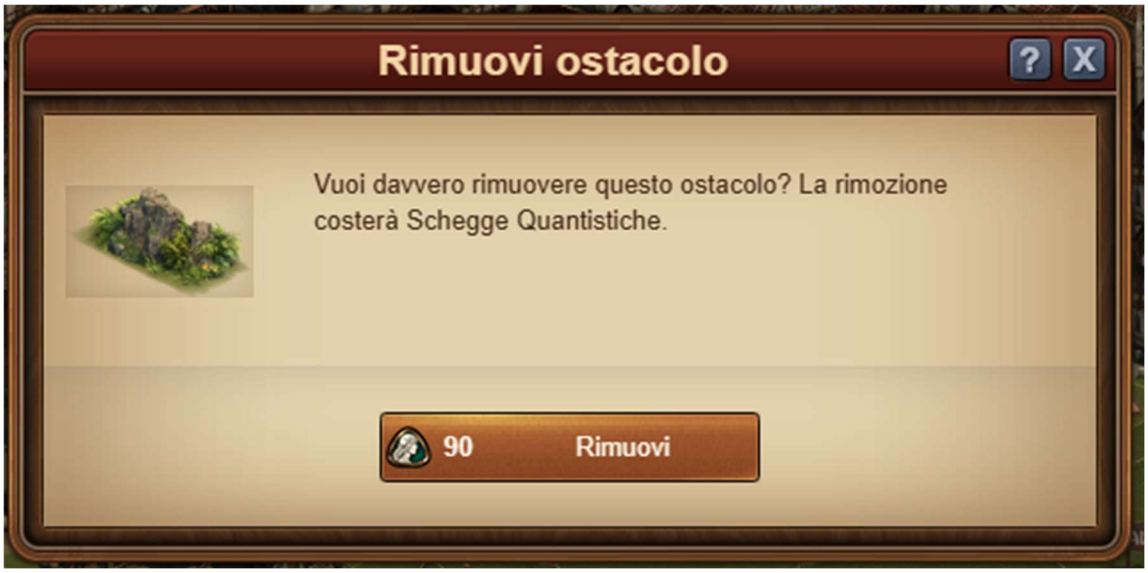
Difficilmente sarà necessario eliminare in tutte le incursioni più di 5 ostacoli (per un totale di 250 schegge). Le schegge totali da conservare per le incursioni successive saranno pertanto di 700 (450 per le espansioni, 250 per le schegge) e le 500 schegge che si hanno alle prime incursioni del campionato 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.



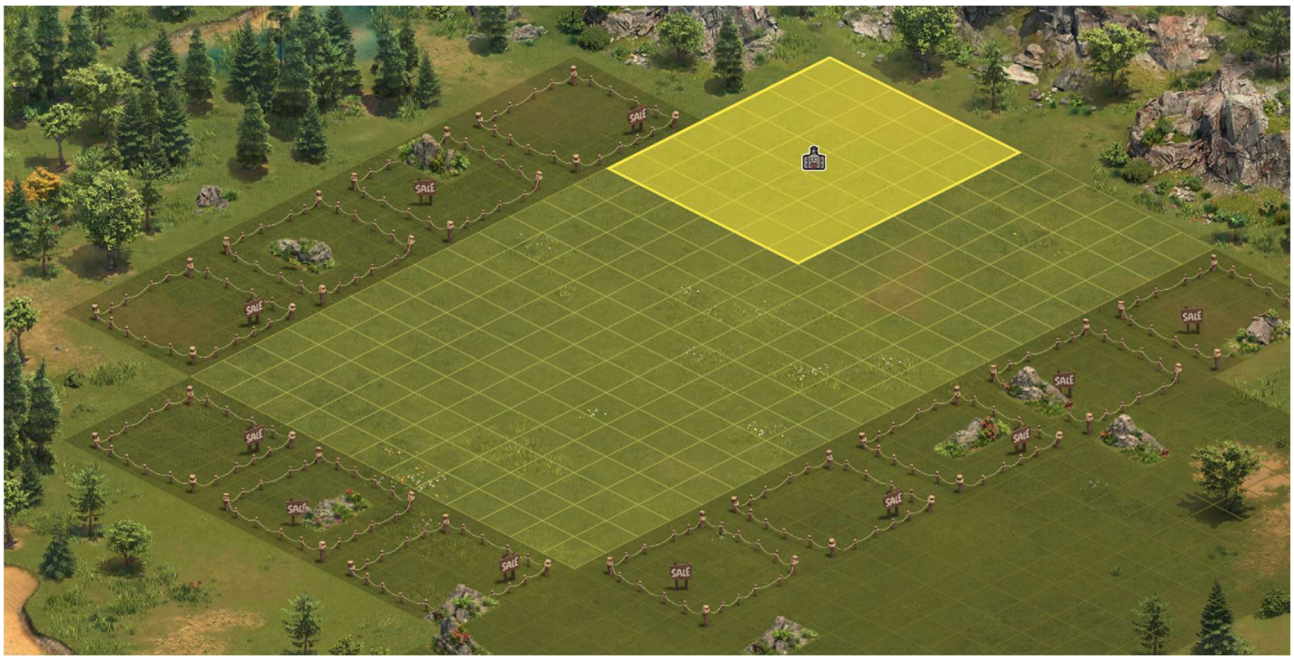

Rimuovi ostacolo
Vuoi davvero rimuovere questo ostacolo? La rimozione costerà Schegge Quantistiche.
25
Rimuovi


Rimuovi ostacolo
Vuoi davvero rimuovere questo ostacolo? La rimozione costerà Schegge Quantistiche.
50
Rimuovi


Rimuovi ostacolo
Vuoi davvero rimuovere questo ostacolo? La rimozione costerà Schegge Quantistiche.
75
Rimuovi


Rimuovi ostacolo
Vuoi davvero rimuovere questo ostacolo? La rimozione costerà Schegge Quantistiche.
90
Rimuovi





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%

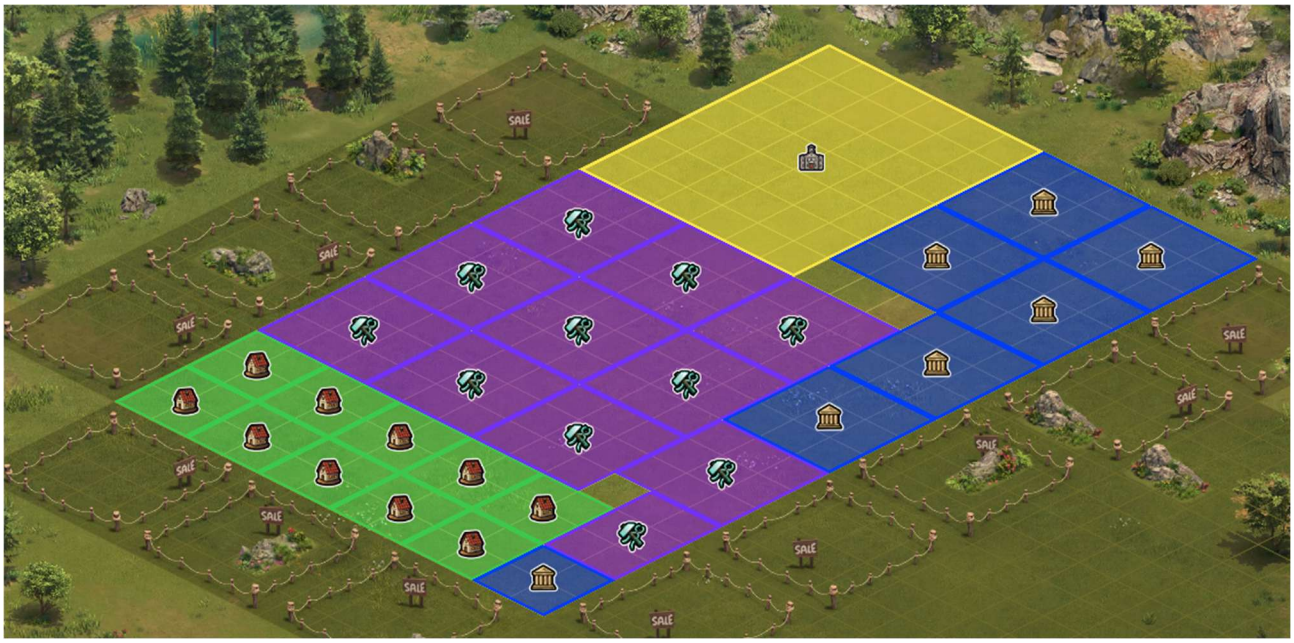
Step 2 - GIOVEDÌ SERA

DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA

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.





Attendere un'ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione dell'Alchimista appena costruito.

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%

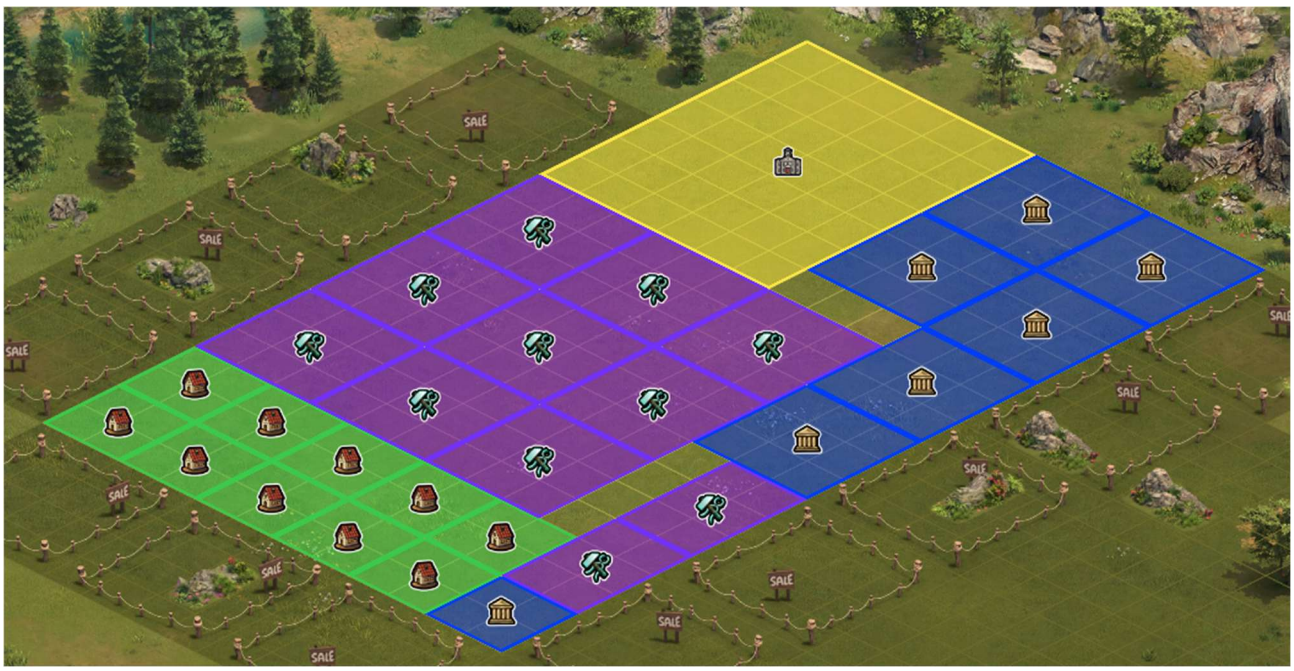
Step 3 - VENERDÌ MATTINA

DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA

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.





Attendere un'ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione delle Casa in legno e dell'Alchimista appena costruiti.

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%

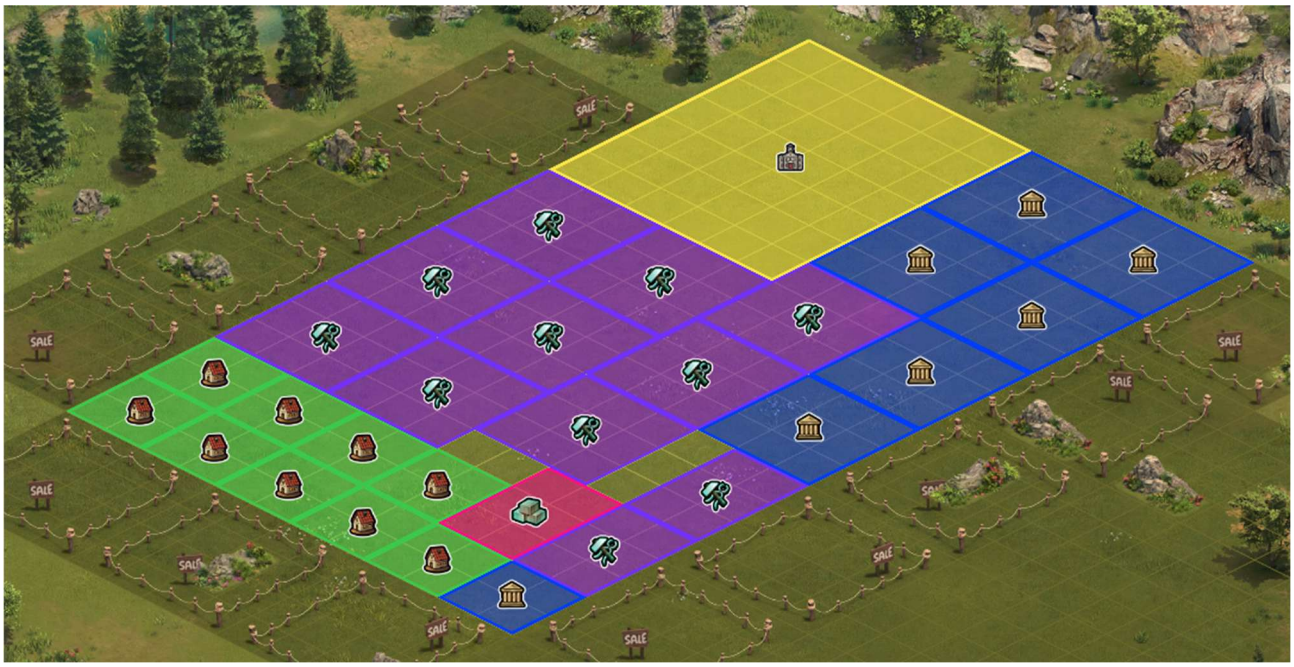
Step 4 - VENERDÌ SERA

DURATA DELLO STEP: poco più di 2 ORE

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.



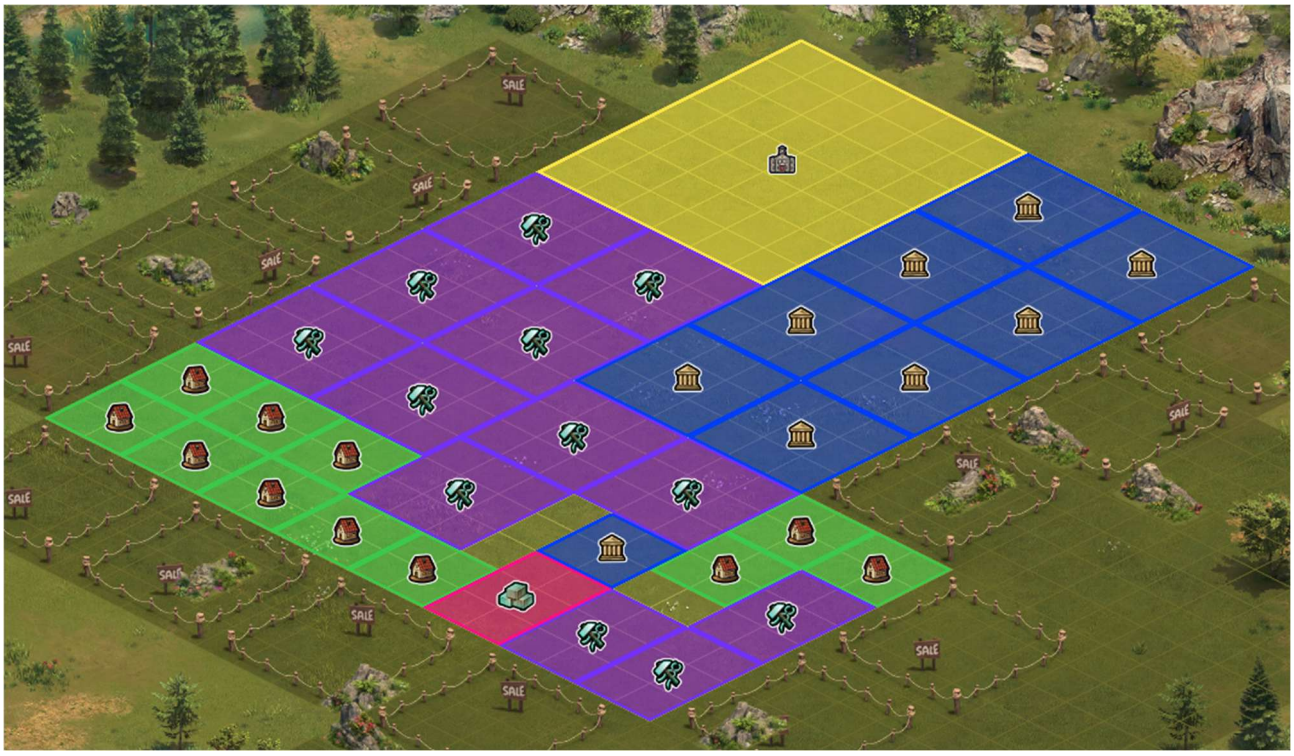


Attendere un’ora per la costruzione della Corderia.

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.





Attendere un’ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione della Casa in legno e dell’Alchimista appena costruiti.

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%

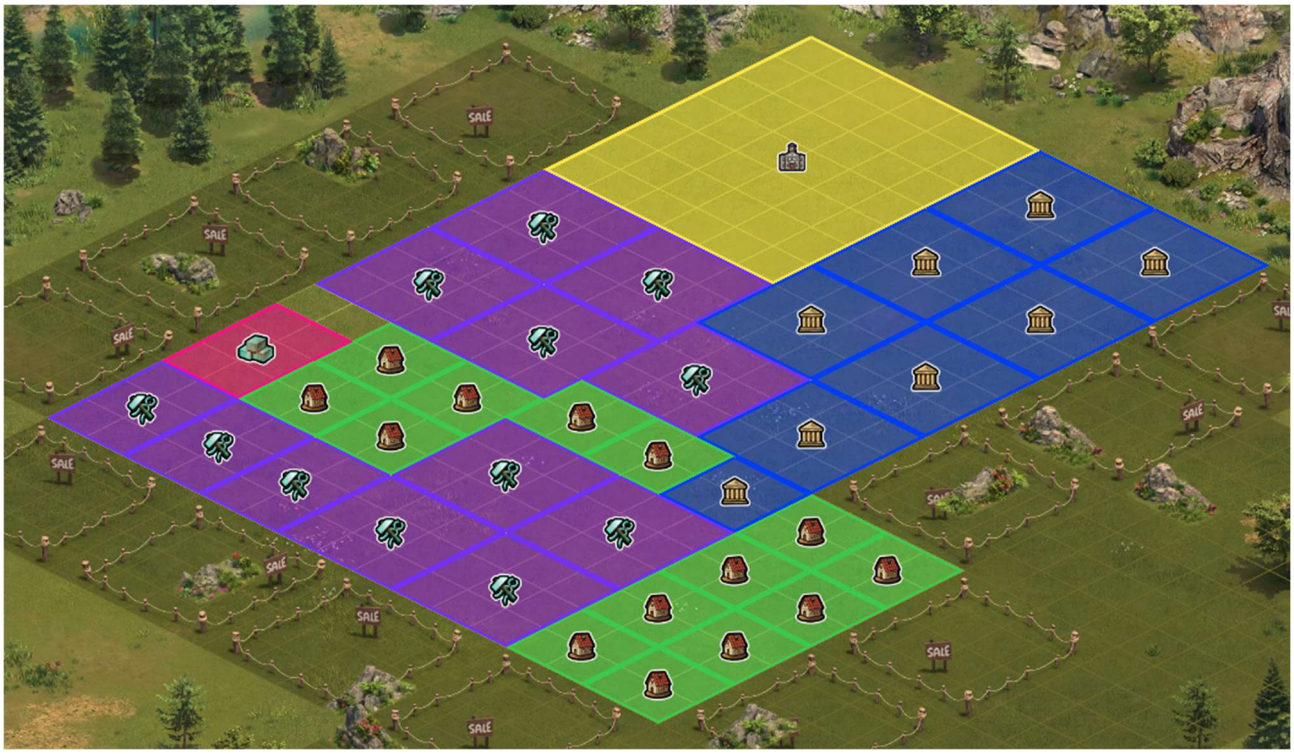
Step 5 - SABATO MATTINA

DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA

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.





Attendere un’ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione delle Case in legno appena costruite.

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.

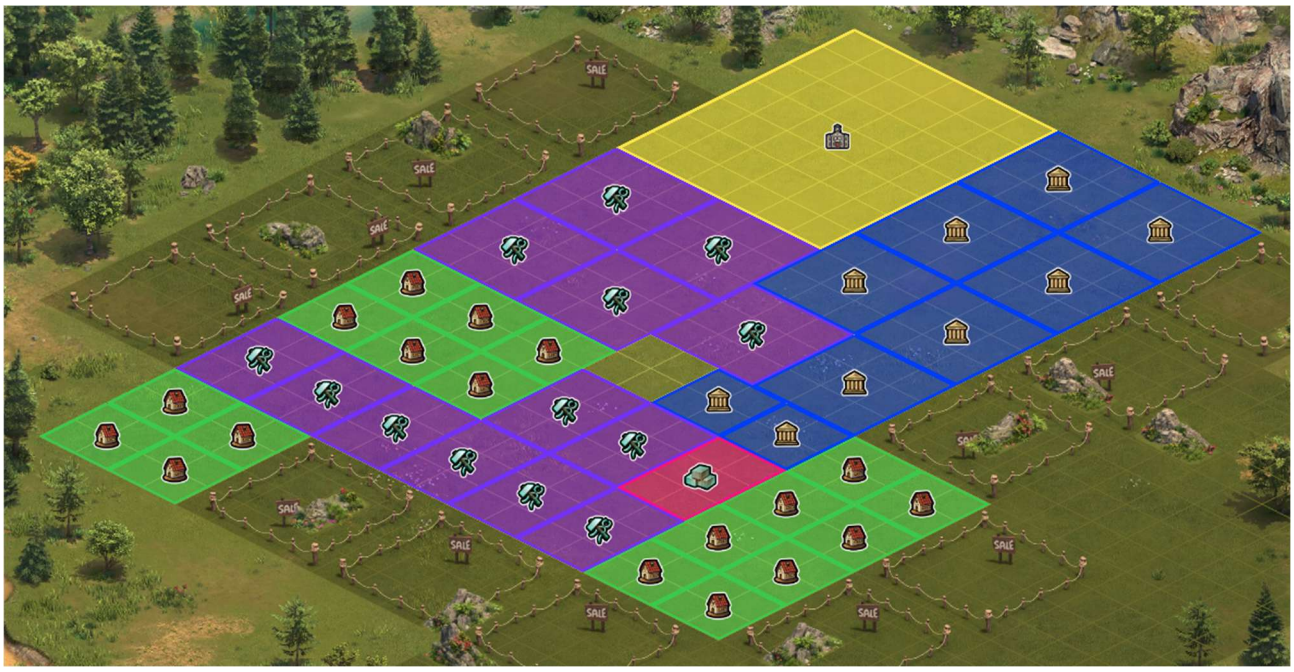
DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA

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.





Attendere un’ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione degli Alchimisti appena costruiti.

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

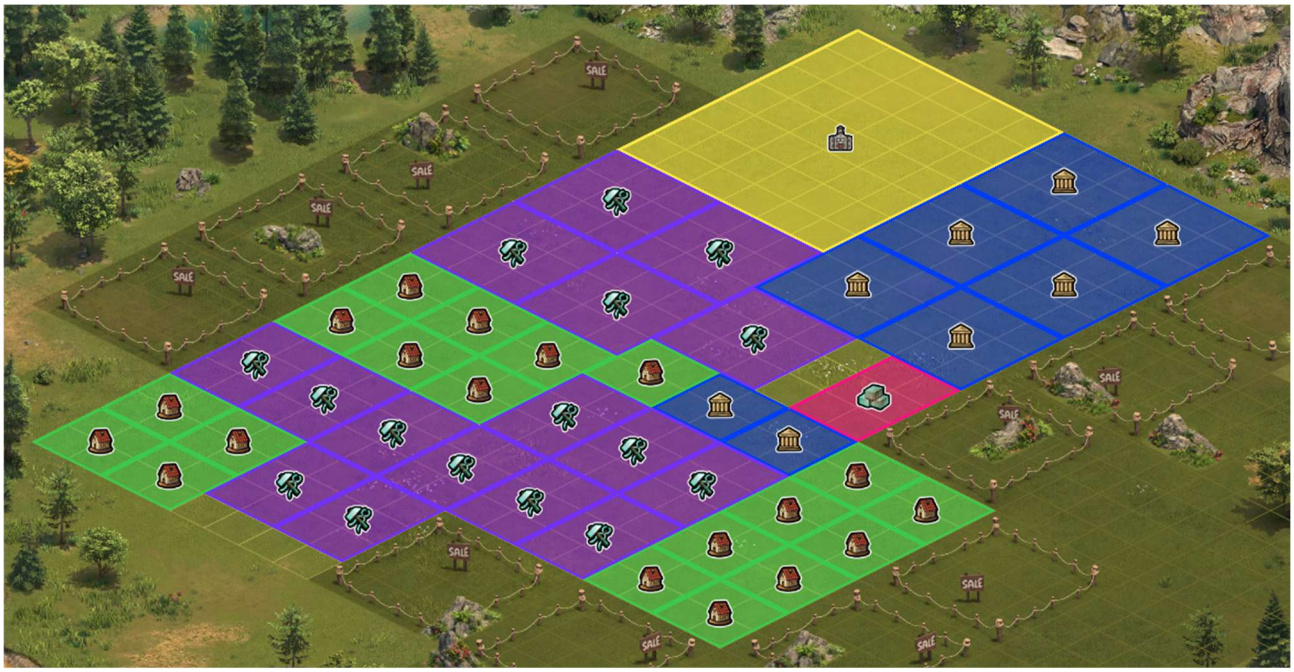
DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA

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.





Attendere un'ora e rientrare nella città quantistica per assicurarsi che sia partita la produzione della casa in legno e degli Alchimisti appena costruiti.

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.

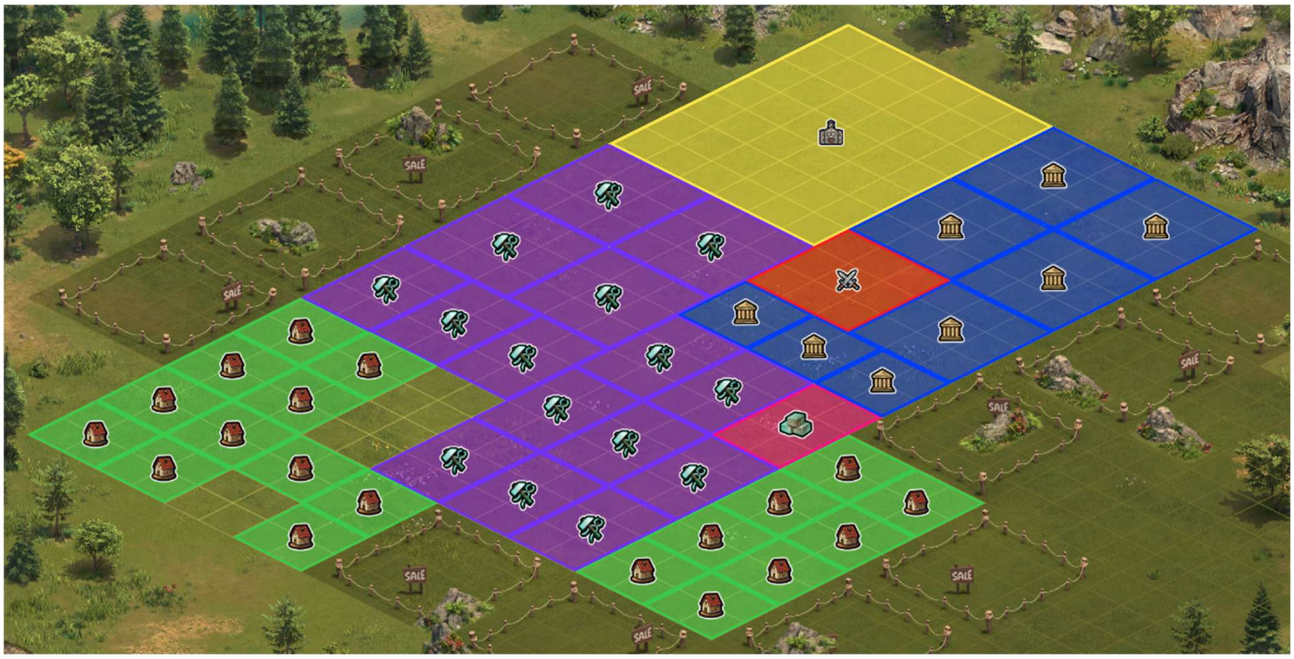
DURATA DELLO STEP: poco più di 1 ORA (pochi minuti se si rimanda la produzione di unità militari allo step successivo)

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.





Attendere un'ora per la costruzione del campo per trabucco e produrre 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

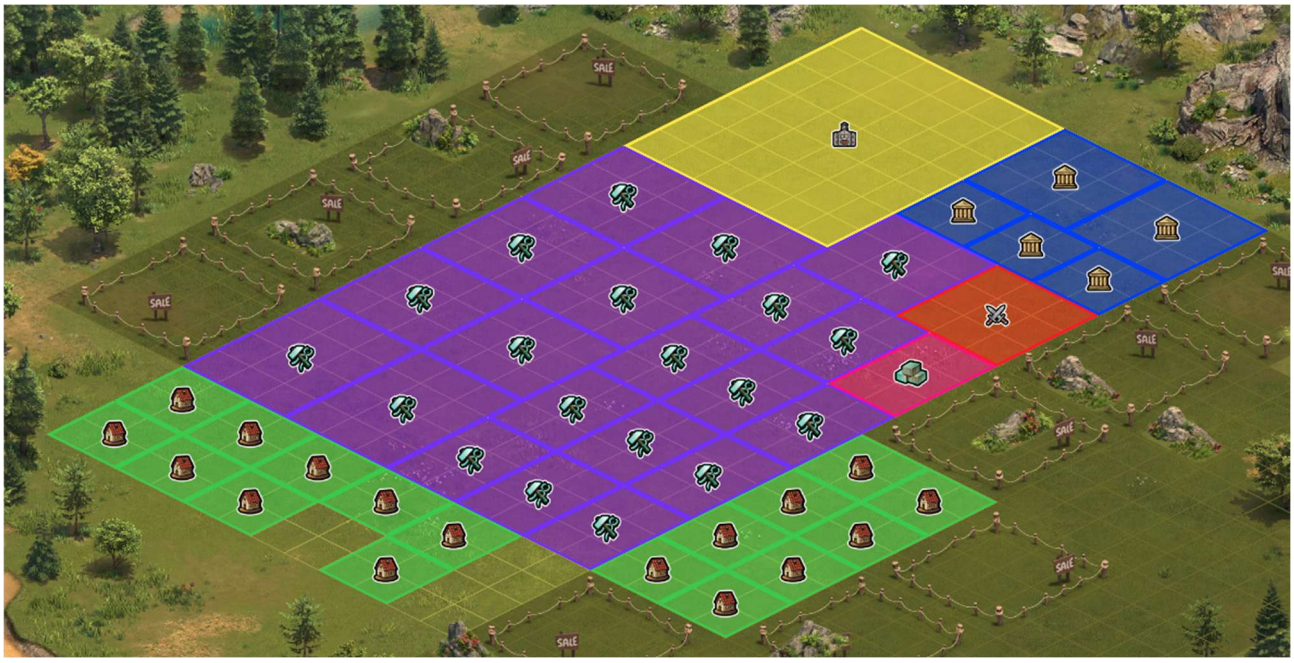
DURATA DELLO STEP: da qui in poi tutti gli step dureranno pochi minuti

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%

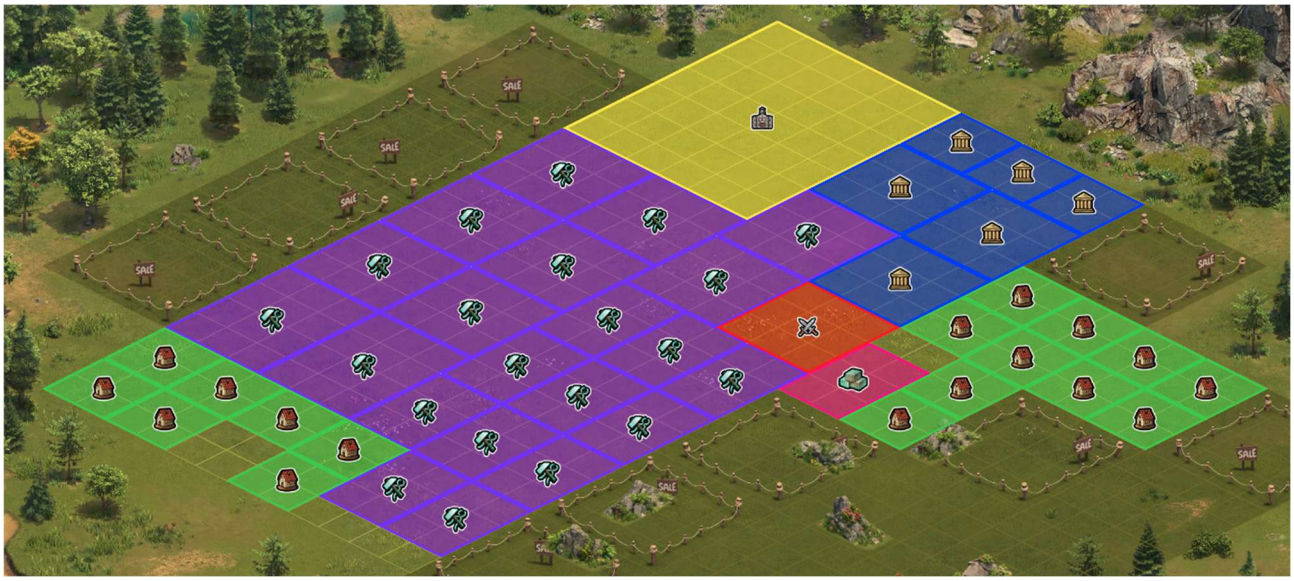
Step 10 – LUNEDÌ SERA

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%

bonus difesa		0,00%

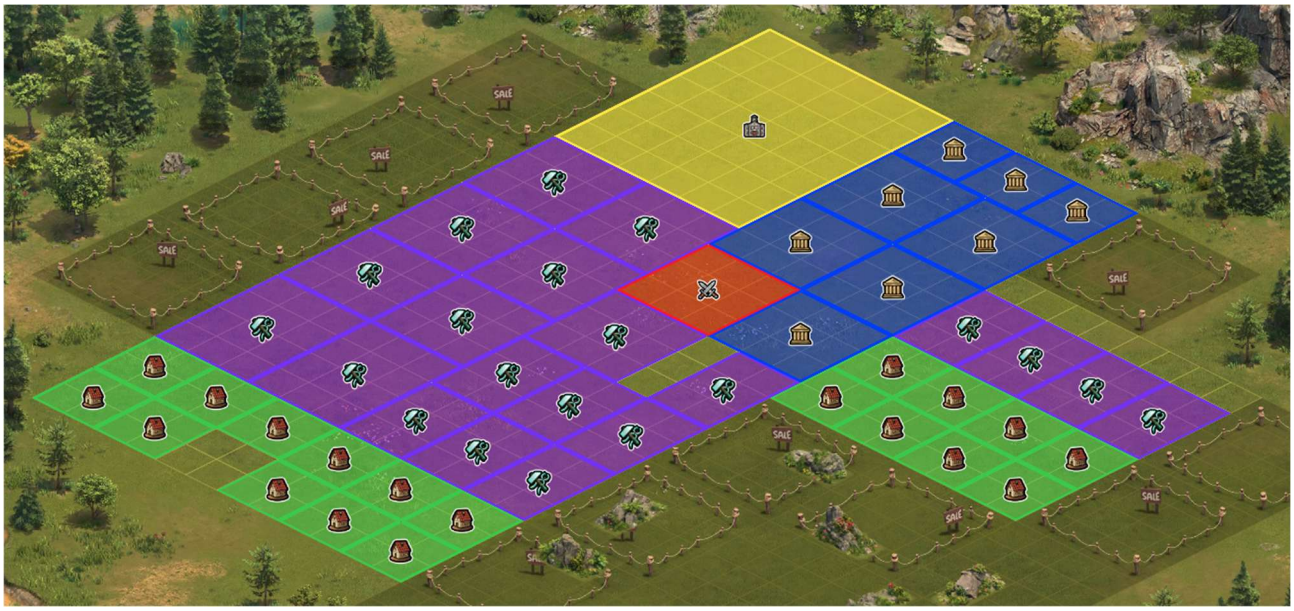
Step 11 – MARTEDÌ MATTINA

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.





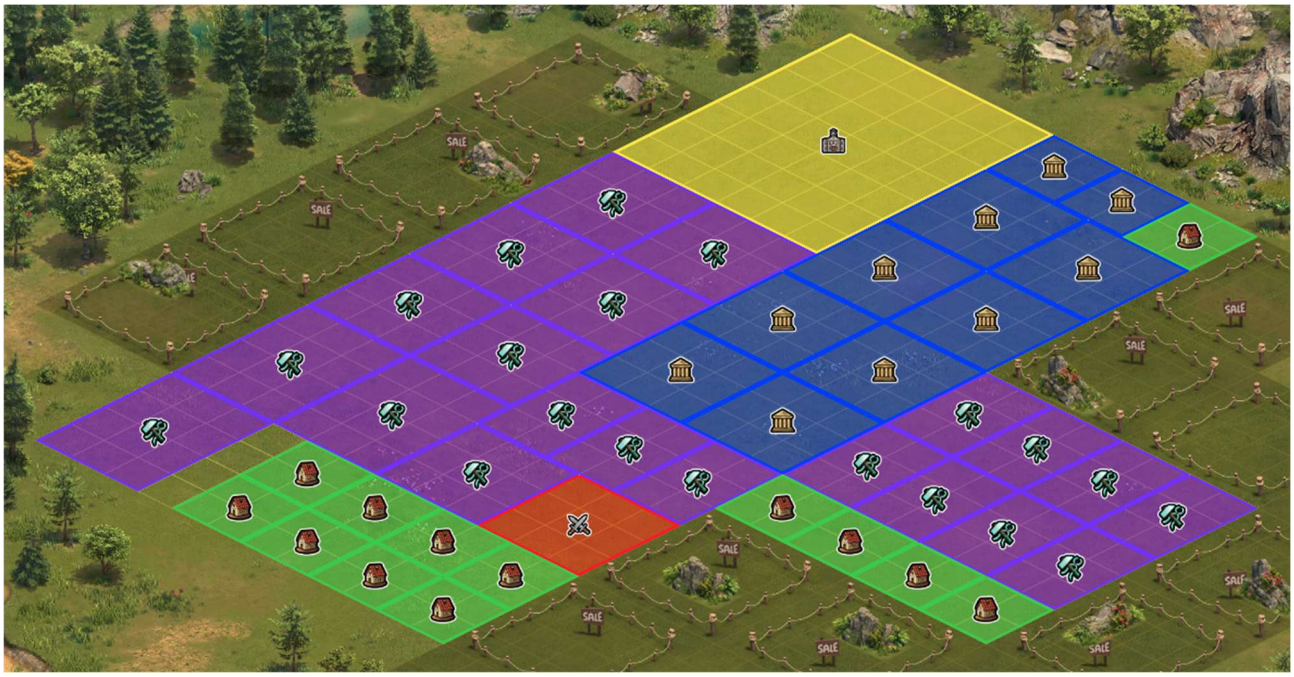
Step 11 - Martedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni	**+1**	**22**
Municipio		1
Casa in legno		5
Casa con doghe a vista	**+2**	**4**
Complesso di case		10
Fornaio		2
Alchimista		11
Mastro Birraio	**-1**	**7**
Forca		3
Medico	**+2**	**5**
Corderia	**-1**	**0**
Campo per trabucco		1
Superficie totale		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 Fornaio.





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.

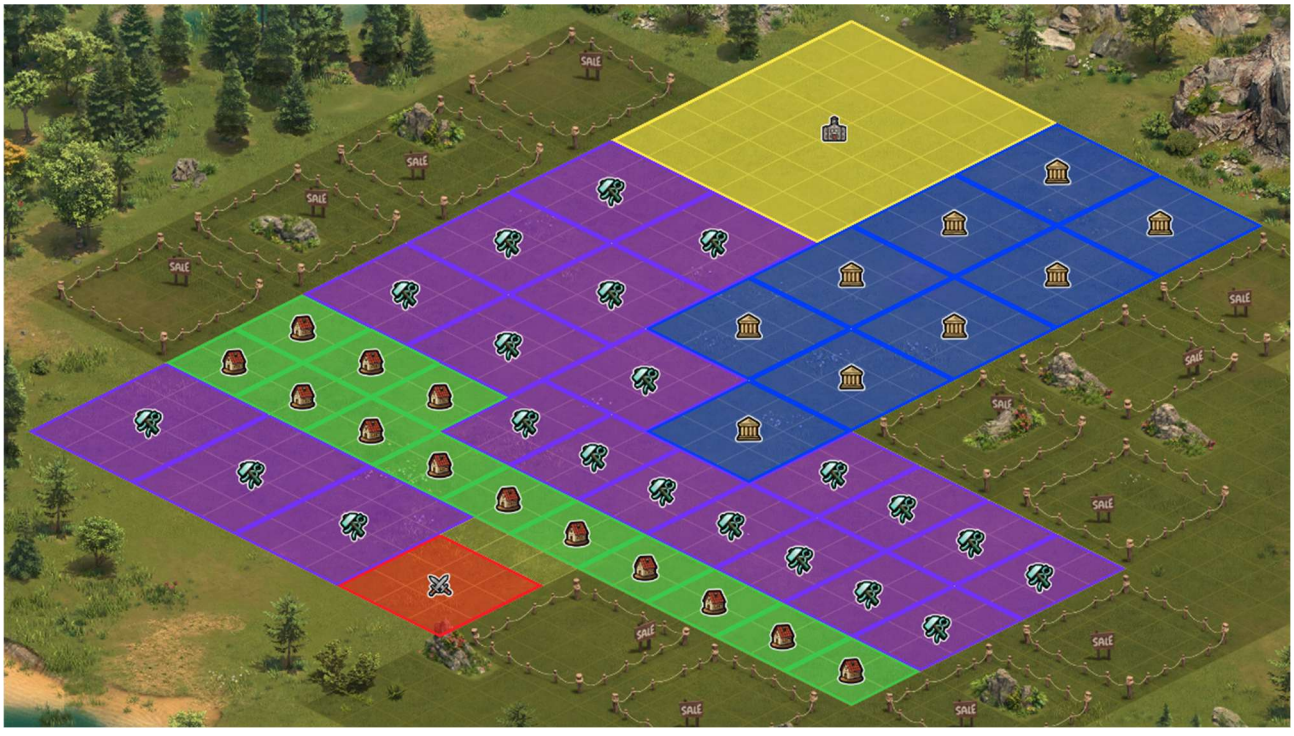
Se si hanno risorse disponibili questo step può essere anticipato, ma successivamente sarà necessario fermarsi.

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.

In caso di necessità 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

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.

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[1] 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 fermarsi e **non eliminare edifici fino a mercoledì sera**.

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

Prosegui:

- con lo step 14.0 se non intendi costruire decorazioni
- con lo step 14.4 se intendi costruire 4 decorazioni

[1] O anche se è stato anticipato lo step precedente.

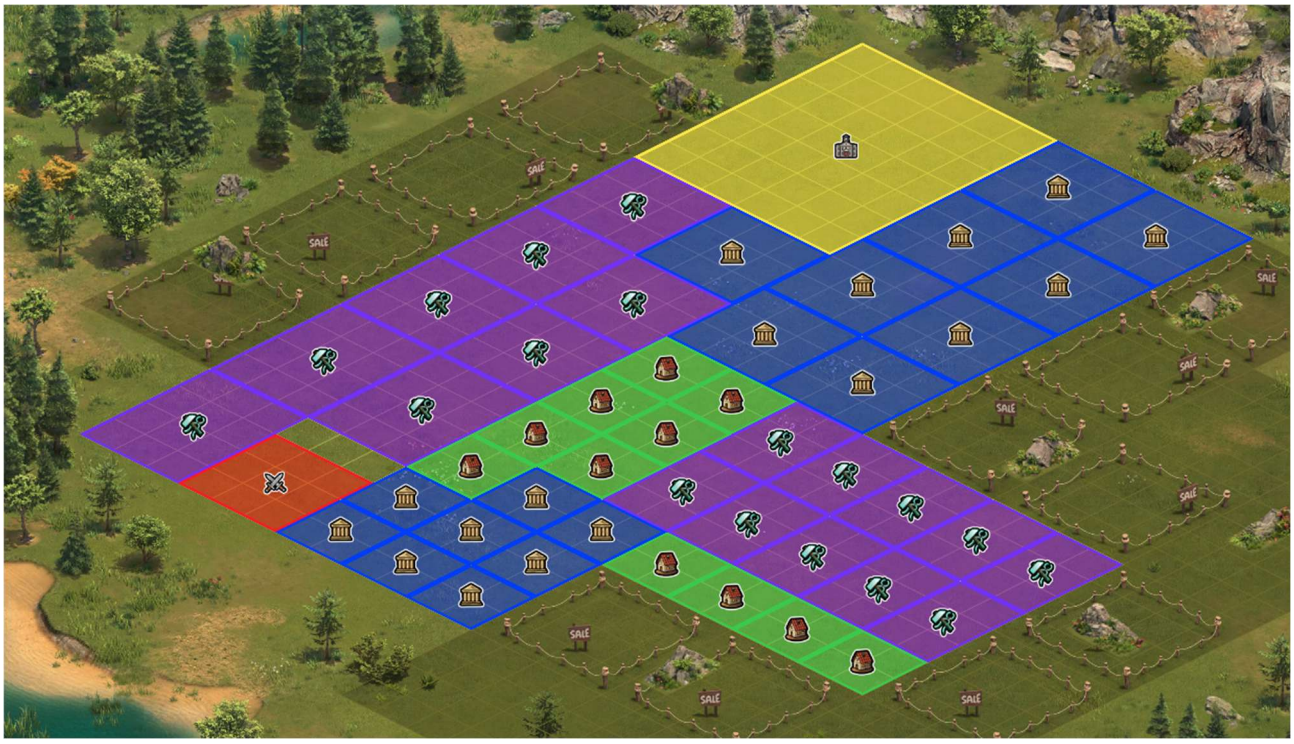
- con lo step 14.6 se intendi costruire 6 decorazioni
- con lo step 14.8 se intendi costruire 8 o più decorazioni

Step 14.0 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 929.800 monete, 945.000 materiali e 3.950 leghe chrono.

Elimina un Alchimista, 2 Mastri Birrai e 2 Complessi di case e costruisci 8 Gogne (in carenza di risorse costruire alcune Forche in sostituzione delle Gogne).





Step 14 - 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	**-2**	**5**
Gogna	**+8**	**8**
Medico		9
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		**3**
Popolazione disponibile		**40**
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		16.125
euforia > 200%		**13.625**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**3.300**
Progresso atteso		**2.930**
capacità azioni aggiuntiva		9.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

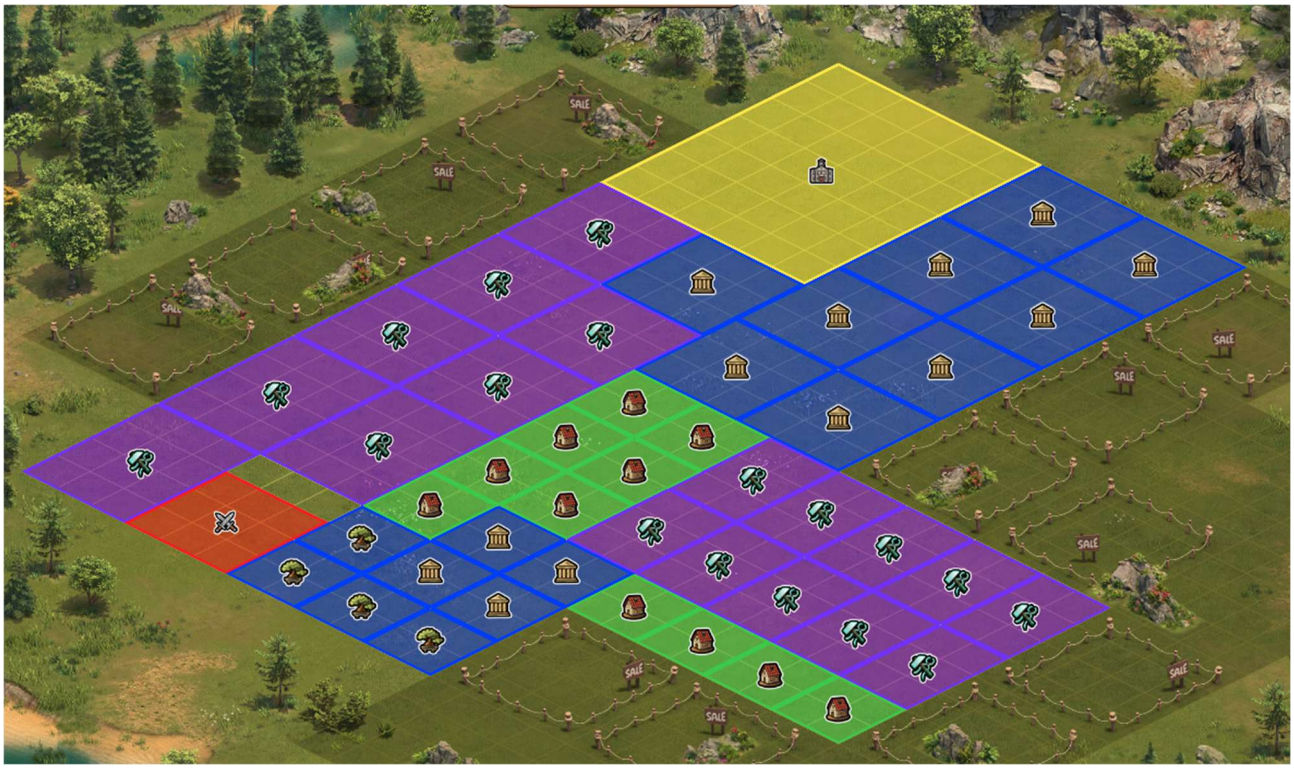
Prosegui con lo step 15.0.

Step 14.4 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 849.800 monete, 765.000 materiali e 2.750 leghe chrono.

Elimina un Alchimista, 2 Mastri Birrai e 2 Complessi di case e costruisci 4 Rovine della Torre/Insiemi di alberi e 4 Gogne (in carenza di risorse costruire alcune Forche in sostituzione delle Gogne).





Step 14 - 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	**-2**	**5**
Gogna	**+4**	**4**
Medico		9
Rovine della Torre	**+4**	**4**
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		**3**
Popolazione disponibile		**40**
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		13.025
euforia > 200%		**10.525**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**2.820**
Progresso atteso		**2.930**
capacità azioni aggiuntiva		9.000
bonus attacco		180,00%
bonus difesa		0,00%

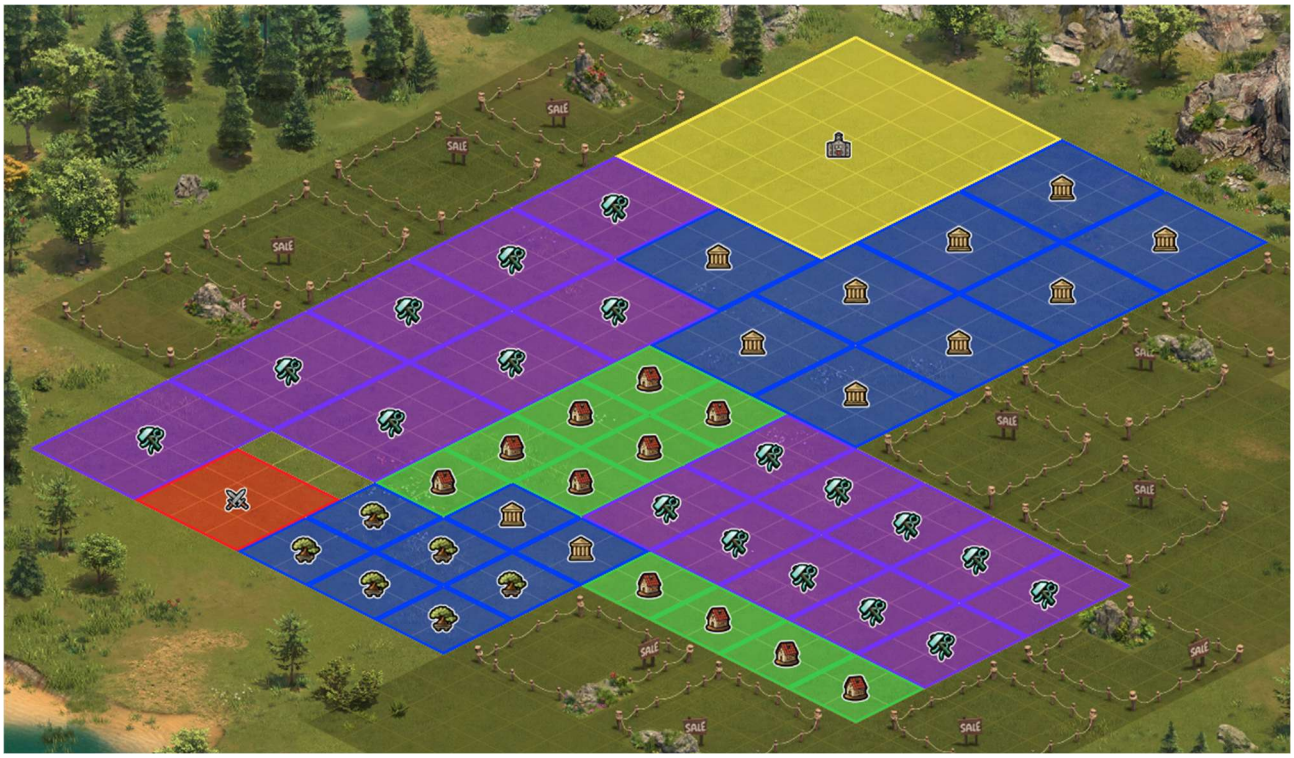
Prosegui con lo step 15.4.

Step 14.6 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 809.800 monete, 675.000 materiali e 2.150 leghe chrono.

Elimina un Alchimista, 2 Mastri Birrai e 2 Complessi di case e costruisci 6 Rovine della Torre/Insiemi di alberi e 2 Gogne (in carenza di risorse costruire alcune Forche in sostituzione delle Gogne).





Step 14 - 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	**-2**	**5**
Gogna	**+2**	**2**
Medico		9
Rovine della Torre	**+6**	**6**
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		**3**
Popolazione disponibile		**40**
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		11.475
euforia > 200%		**8.975**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**2.580**
Progresso atteso		**2.930**
capacità azioni aggiuntiva		9.000
bonus attacco		270,00%

bonus difesa		0,00%

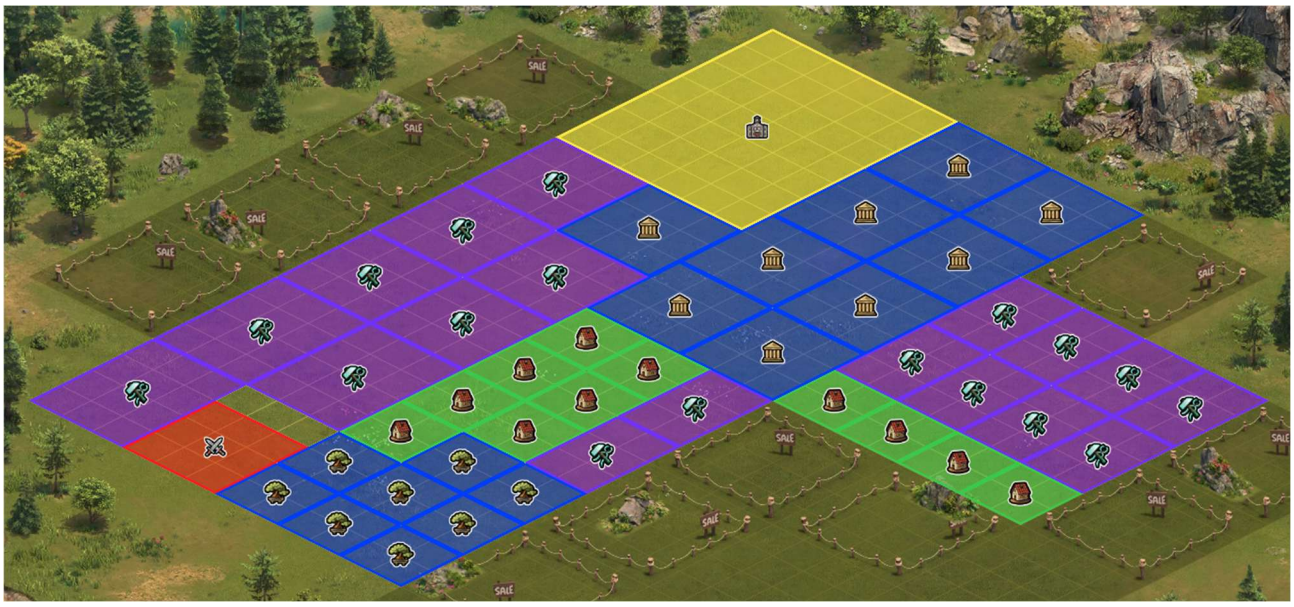
Prosegui con lo step 15.6.

Step 14.8 – MERCOLEDÌ SERA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 769.800 monete, 585.000 materiali e 1.550 leghe chrono.

Elimina un Alchimista, 2 Mastri Birrai e 2 Complessi di case e costruisci 8 Rovine della Torre/Insiemi di alberi.





Step 14 - 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	**-2**	**5**
Medico		9
Rovine della Torre	**+8**	**8**
Campo per trabucco		1
Superficie totale		352
Superficie libera		**3**
Popolazione disponibile		**40**
Euforia richiesta		1250
Euforia fornita		9.925
euforia > 200%		**7.425**
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		360,00%
bonus difesa		0,00%

Prosegui:

- con lo step 15.8 se intendi arrivare a un totale di 10 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

Step 15.0 – GIOVEDÌ MATTINA

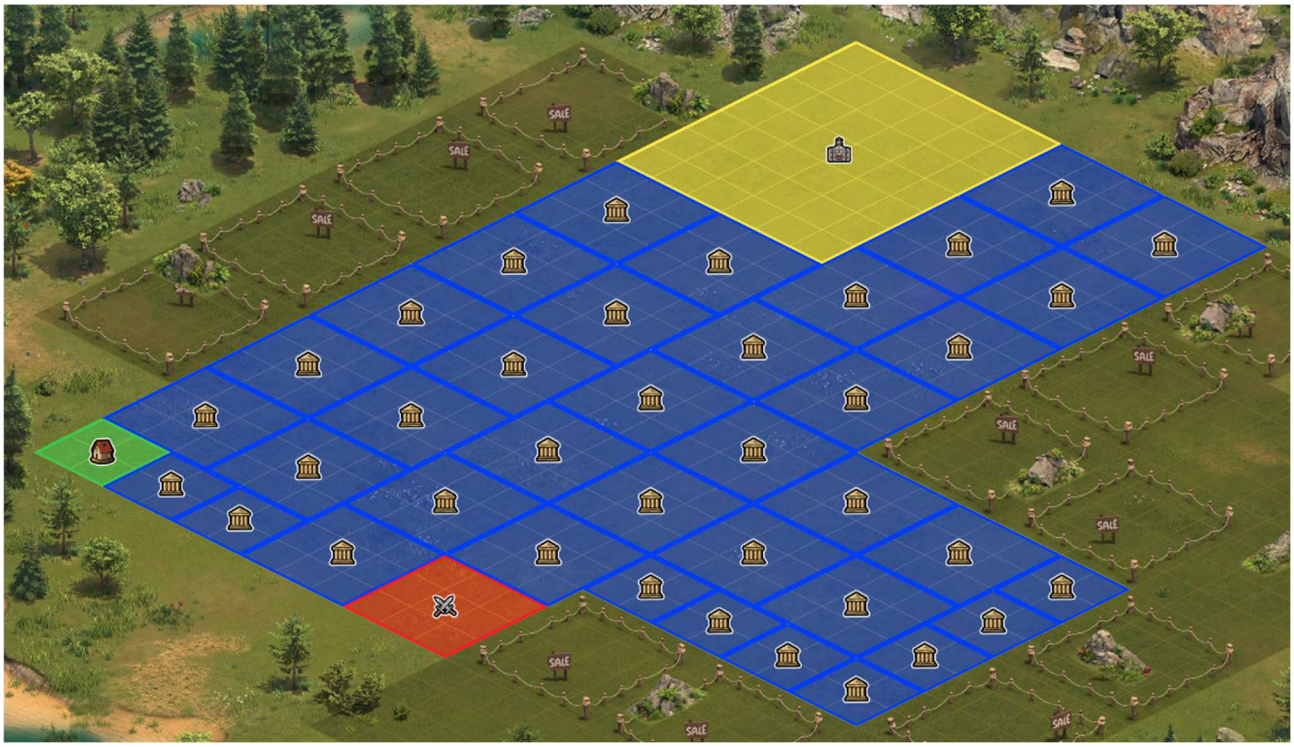
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.170.250 monete, 3.505.875 materiali e 8.950 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare il Campo per trabucco e una Casa con doghe a vista per la popolazione necessaria).

Costruisci una Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna) e 20 Medici.





A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 266.250 monete e 243.375 materiali[2], poi elimina il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna).



[2] Se si hanno 266.250 monete e 243.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 224.250 monete 208.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 288.000 monete e 264.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima Gogna.



Step 15 - 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	**-5**	**0**
Gogna	**+2**	**10**
Medico	**+21**	**30**
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		41.250
euforia > 200%		**41.250**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
azioni aggiuntive orarie		**9.000**
Progresso atteso		**3.210**
capacità azioni aggiuntiva		30.000

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

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.4 – GIOVEDÌ MATTINA

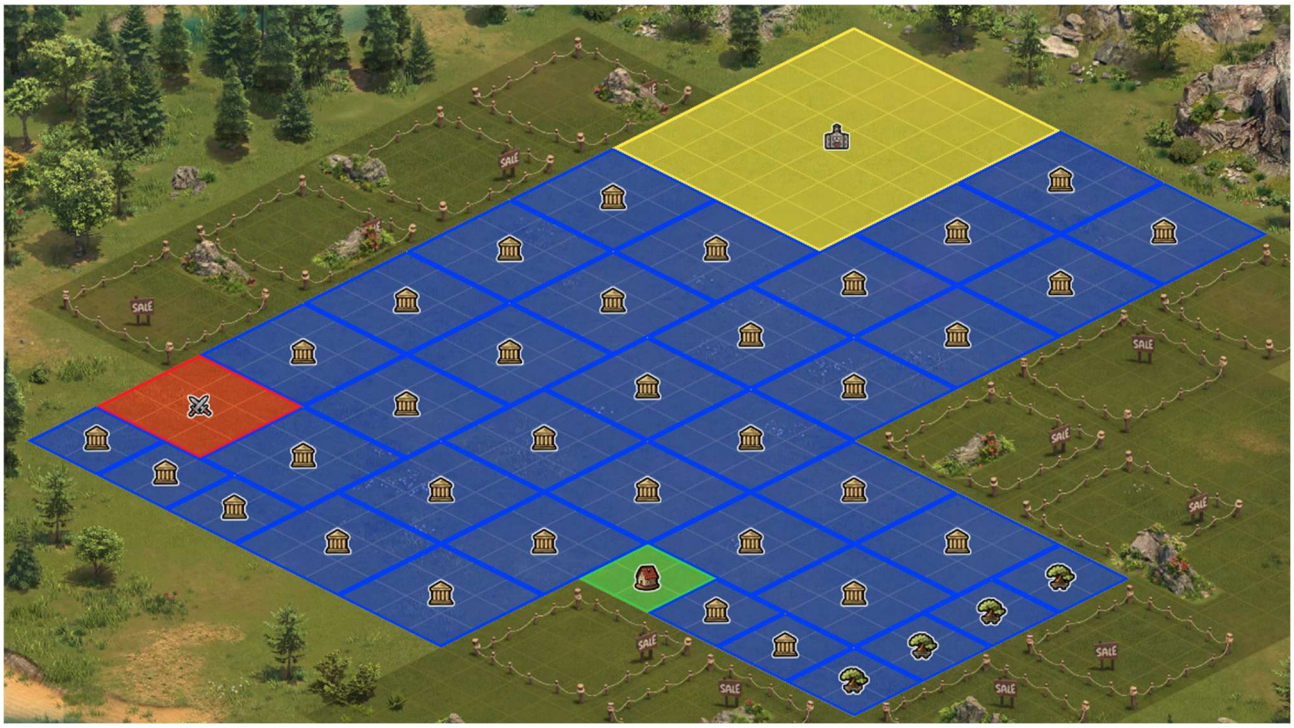
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.170.250 monete, 3.505.875 materiali e 8.950 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare una Casa con doghe a vista per la popolazione per il Campo per trabucco).

Costruisci 1 Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna) e 20 Medici.





A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 266.250 monete e 243.375 materiali[3], poi elimina il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogne).

[3] Se si hanno 266.250 monete e 243.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 224.250 monete 208.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 288.000 monete e 264.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima Gogna.





Step 15 - 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	**-5**	**0**
Gogna	**+2**	**6**
Medico	**+21**	**30**
Rovine della Torre		4
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		38.150
euforia > 200%		**38.150**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
azioni aggiuntive orarie		**8.520**
Progresso atteso		**3.200**
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		180,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.6 – GIOVEDÌ MATTINA

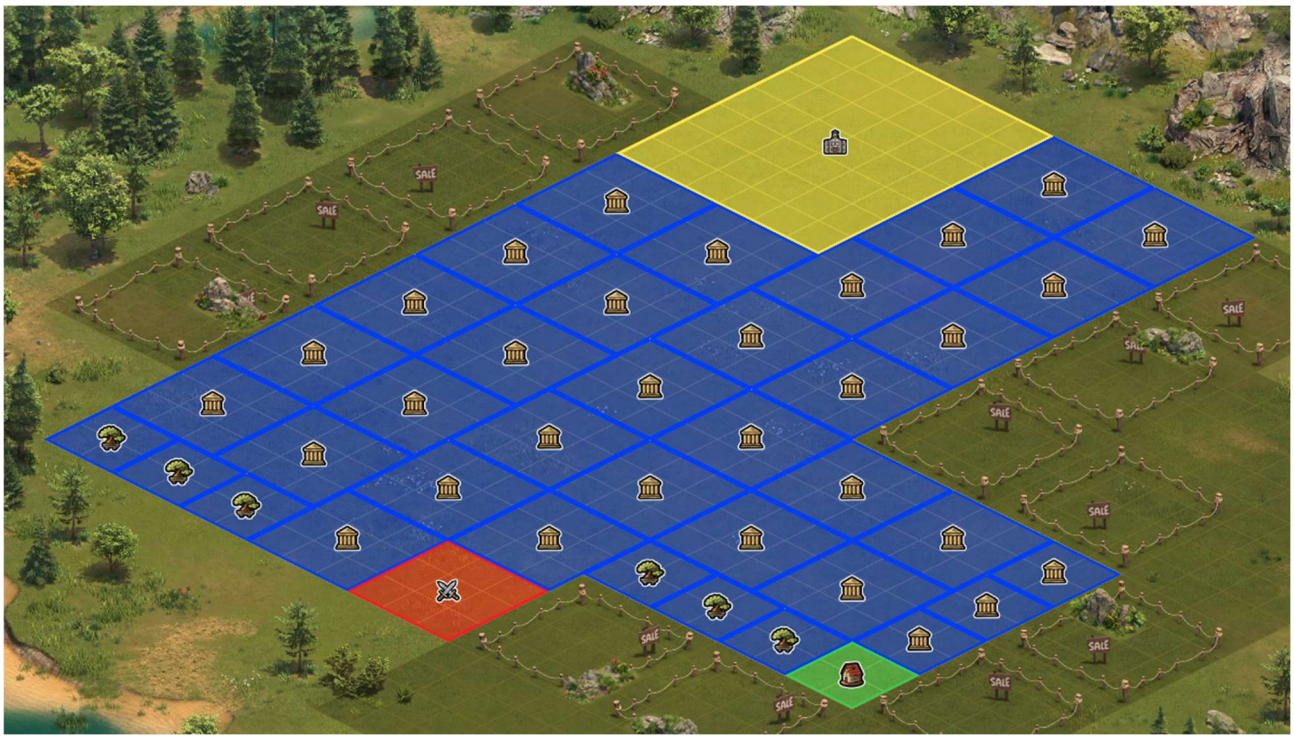
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.170.250 monete, 3.505.875 materiali e 8.950 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare il Campo per trabucco e una Casa con doghe a vista per la popolazione necessaria).

Costruisci una Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna) e 20 Medici.





A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 266.250 monete e 243.375 materiali[4], poi elimina il Campo per trabucco e

[4] Se si hanno 266.250 monete e 243.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 224.250 monete 208.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista

la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna).



si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 288.000 monete e 264.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima Gogna.



Step 15 - 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	**-5**	**0**
Gogna	**+2**	**4**
Medico	**+21**	**30**
Rovine della Torre		6
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		36.600
euforia > 200%		**36.600**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
azioni aggiuntive orarie		**8.280**
Progresso atteso		**3.190**

capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		270,00%
bonus difesa		0,00%

Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.8 – GIOVEDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.170.250 monete, 3.505.875 materiali e 8.950 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare una Casa con doghe a vista per la popolazione per il Campo per trabucco).

Costruisci una Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna) e 20 Medici.

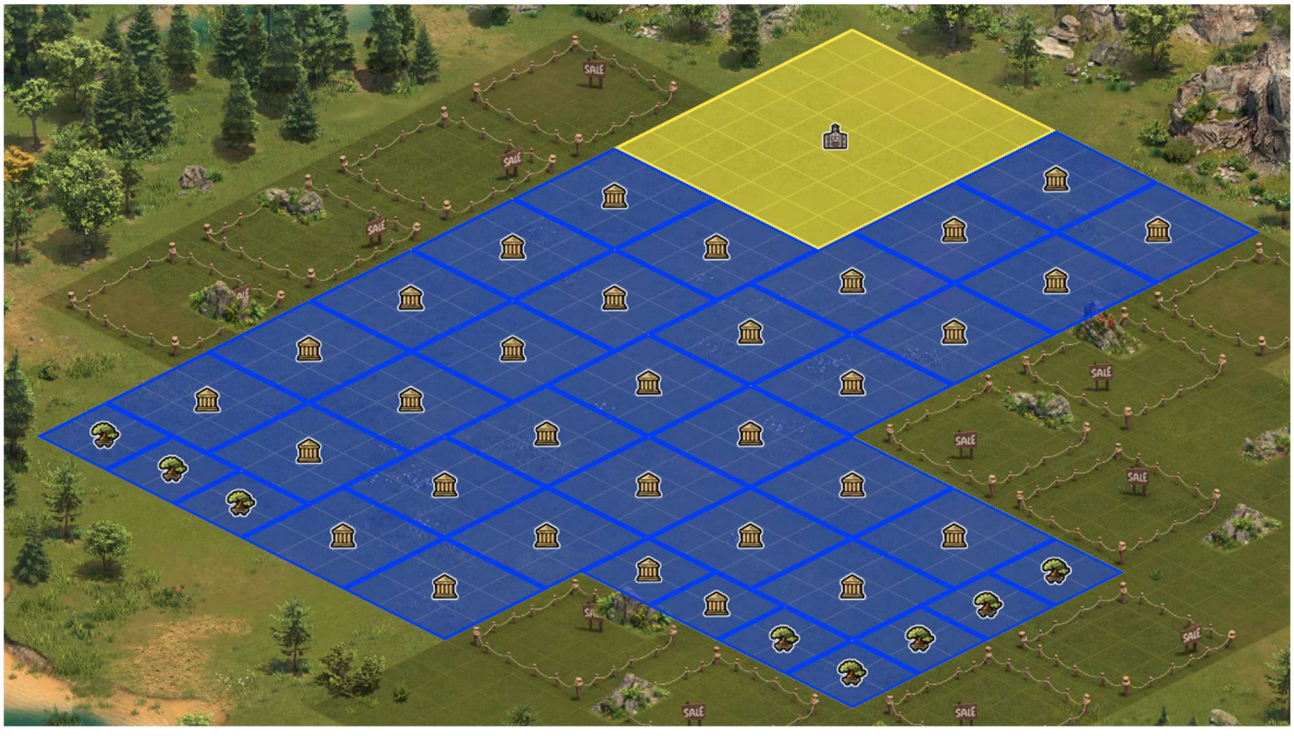




A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 266.250 monete e 243.375 materiali[5], poi elimina il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna).

[5] Se si hanno 266.250 monete e 243.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 224.250 monete 208.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 288.000 monete e 264.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima Gogna.





Procedere al capitolo Step successivi.

Step 15.10 – GIOVEDÌ MATTINA

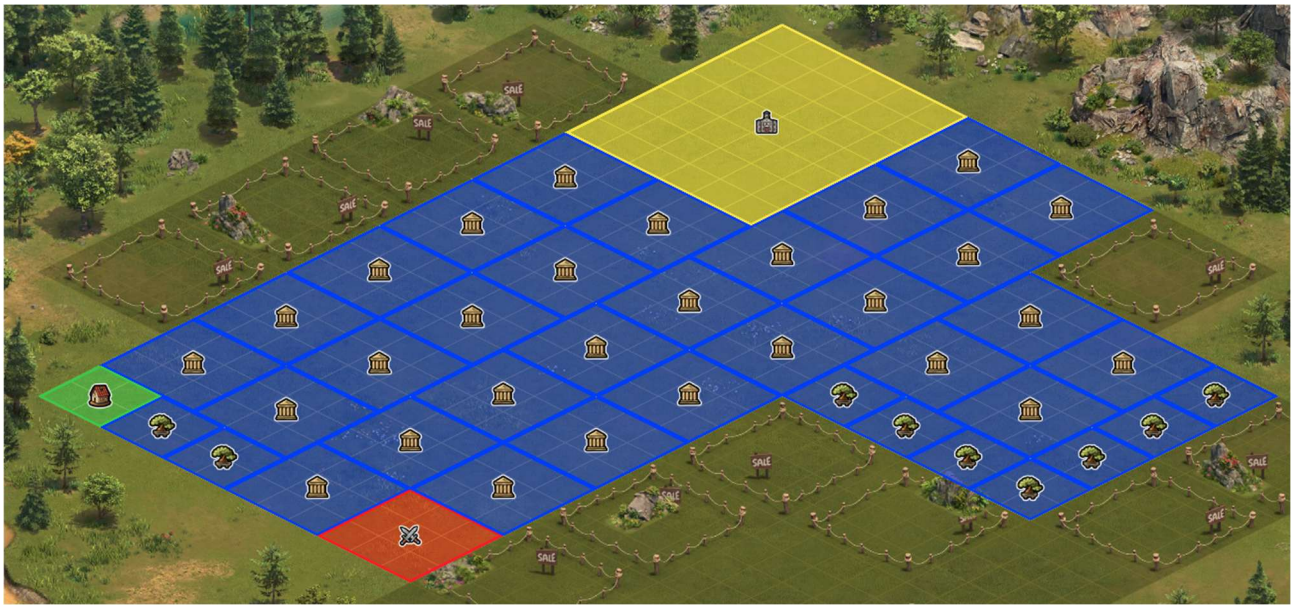
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.130.250 monete, 3.415.875 materiali e 8.350 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare il Campo per trabucco e una Casa con doghe a vista per la popolazione necessaria).

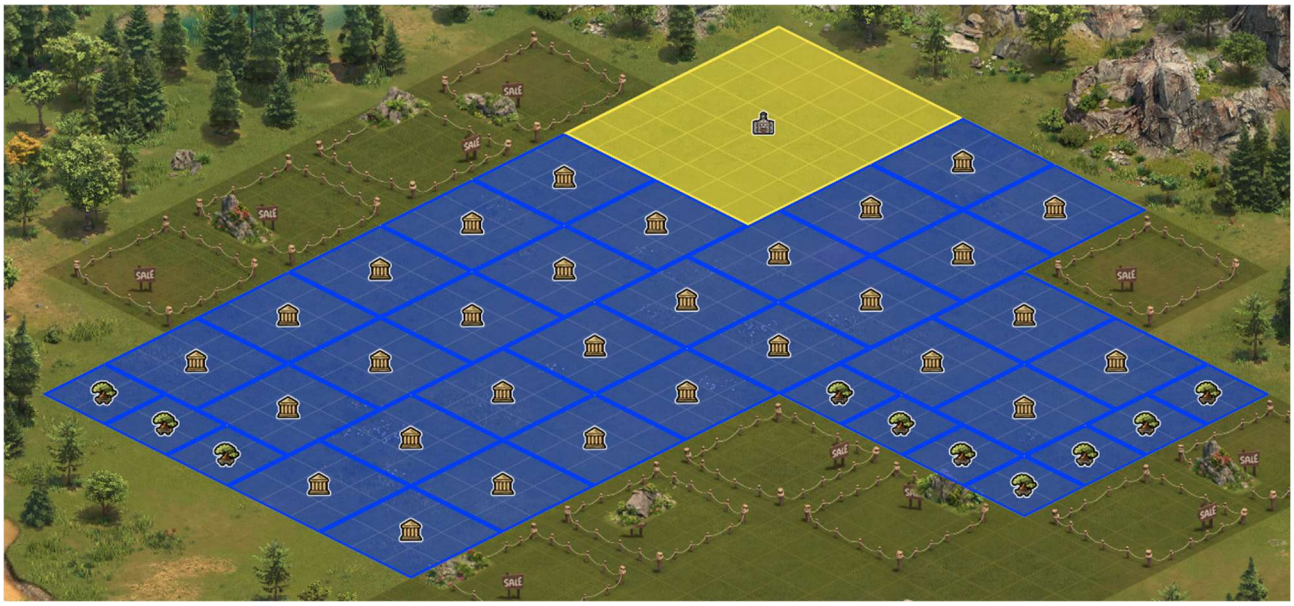
Costruisci una decorazione (Rovina della Torre/Insiemi di alberi) e 20 Medici.





A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 246.250 monete e 198.375 materiali[6], poi elimina il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima decorazione (Rovina della Torre/Insiemi di alberi).





[6] Se si hanno 246.250 monete e 193.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 204.250 monete 163.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 268.000 monete e 219.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima decorazione.

Step 15 - 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	**-5**	**0**
Medico	**+21**	**30**
Rovine della Torre	**+2**	**10**
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		33.500
euforia > 200%		**33.500**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
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

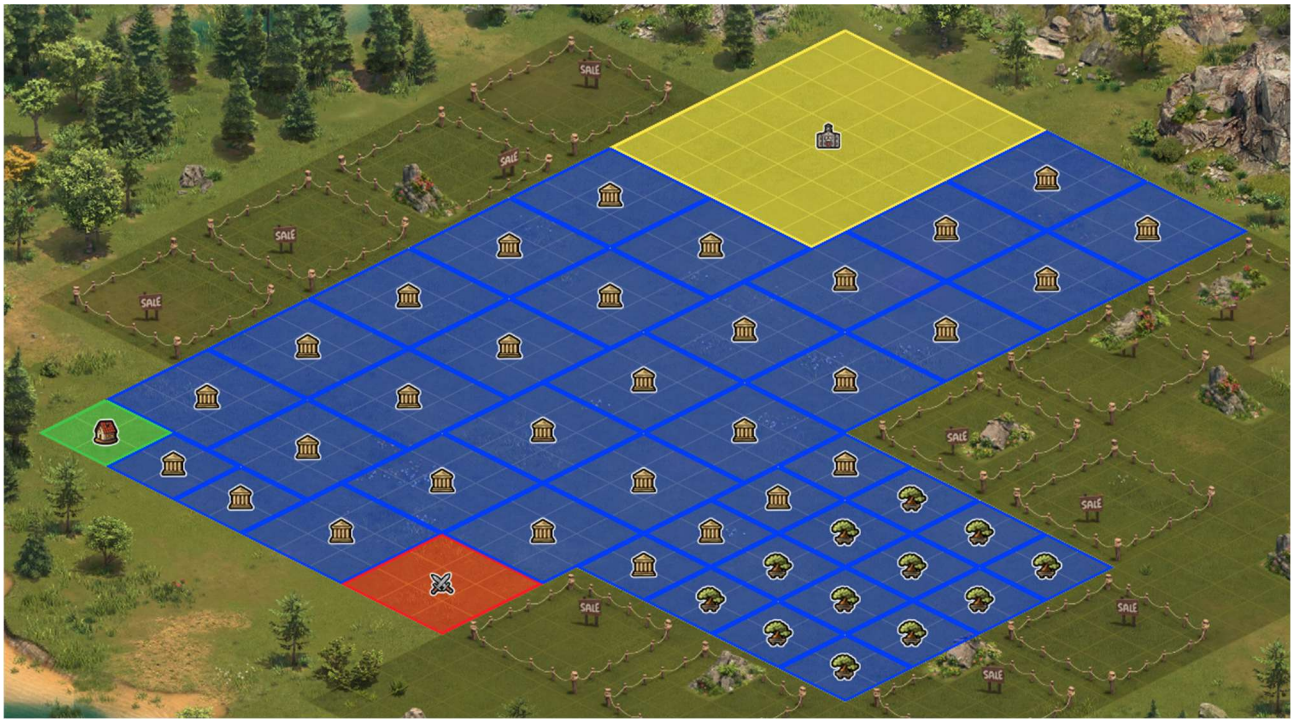
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.498.250 monete, 3.829.875 materiali e 10.250 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare il Campo per trabucco e una Casa con doghe a vista per la popolazione necessaria).

Costruisci 4 Rovine della Torre/Insiemi di alberi, 6 Gogne (in carenza di risorse costruire alcune Forche in sostituzione delle Gogne) e 16 Medici.





A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 266.250 monete e 243.375 materiali[7], poi elimina il Campo per trabucco e

[7] Se si hanno 266.250 monete e 243.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 224.250 monete 208.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista

la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima Gogna (in carenza di risorse costruire una Forca in sostituzione della Gogna).





si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 288.000 monete e 264.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima Gogna.

Step 15 - 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	**-5**	**0**
Gogna	**+7**	**7**
Medico	**+17**	**26**
Rovine della Torre	**+4**	**12**
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		34.200
euforia > 200%		**34.200**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
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

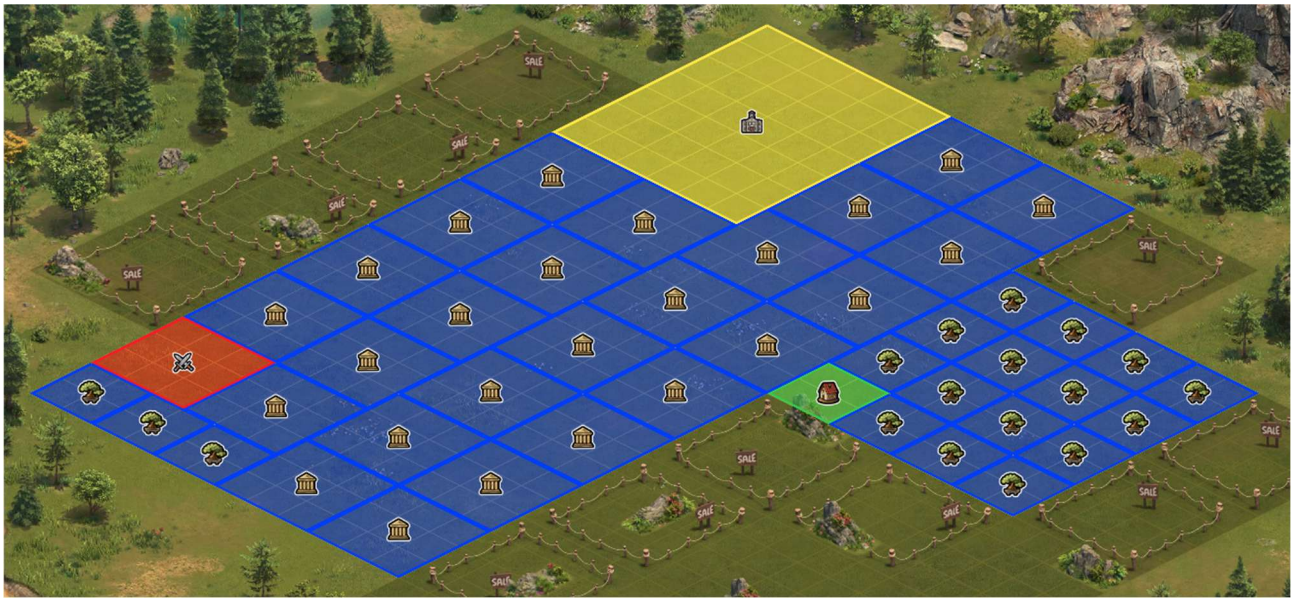
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo la raccolta, almeno 4.358.250 monete, 3.514.875 materiali e 8.150 leghe chrono (considerando la produzione di ulteriori 210 trabucchi).

Assicurarsi che rimangano sufficienti risorse per la produzione dei trabucchi che serviranno fino alla fine delle incursioni. Se non si hanno sufficienti risorse disponibili rimandare lo step e riprenderlo dopo le successive raccolte solo quando le risorse necessarie sono state prodotte.

Elimina 10 Alchimisti, 5 Mastri Birrai, 3 Fornai, 2 Complessi di case, 5 Case in legno e 3 Case con doghe a vista (lasciare una Casa con doghe a vista per la popolazione per il Campo per trabucco).

Costruisci 10 decorazioni (Rovine della Torre/Insiemi di alberi) e 16 Medici.

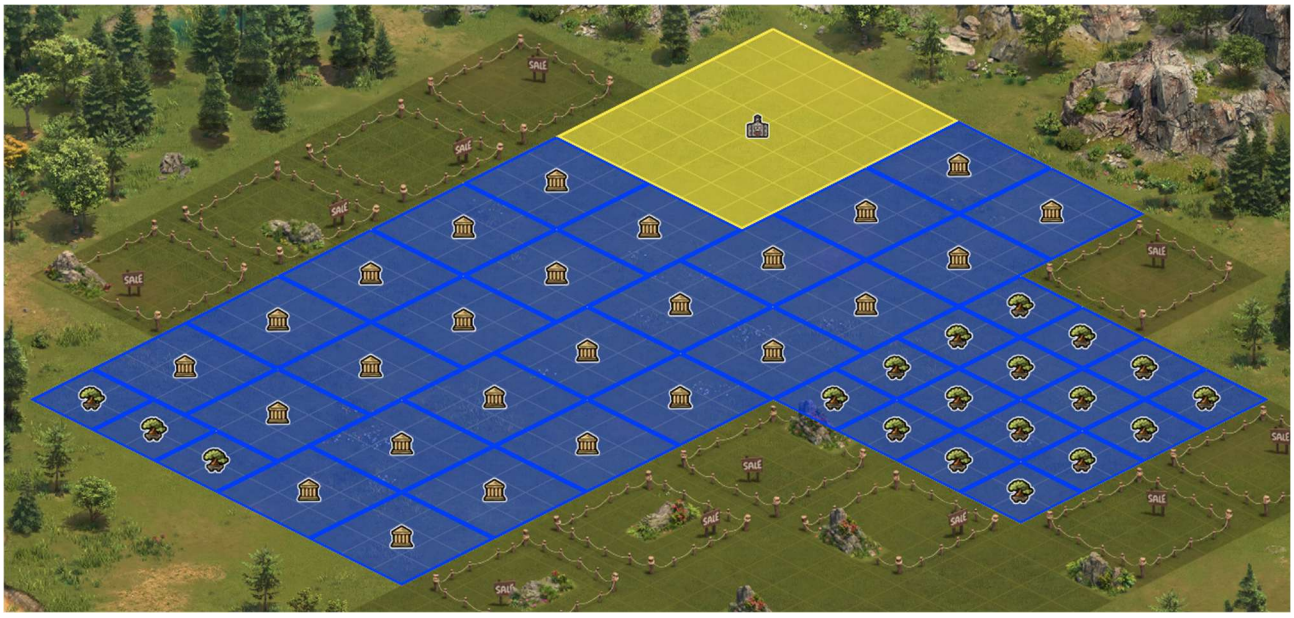




A questo punto utilizza monete e materiali per produrre il maggior numero possibile di trabucchi (210/400), fino a quando rimangono almeno 246.250 monete e 198.375 materiali[8], poi elimina il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista e costruisci l'ultimo Medico e l'ultima decorazione (Rovina della Torre/Insiemi di alberi).

[8] Se si hanno 246.250 monete e 193.375 materiali producendo 10 trabucchi si utilizzeranno 42.000 monete e 35.000 materiali e rimarranno 204.250 monete 163.375 materiali. Eliminando il Campo per trabucco e la Casa con doghe a vista si otterranno 63.750 monete e 55.625 materiali e si avranno pertanto disponibili 268.000 monete e 219.000 materiali, sufficienti per costruire l'ultimo Medico e l'ultima decorazione.





Step 15 - 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	**-5**	**0**
Medico	**+17**	**26**
Rovine della Torre	**+11**	**19**
Campo per trabucco	**-1**	**0**
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		28.775
euforia > 200%		**28.775**
Produttività		150%
monete x unità militari		-882.000
materiali x unità militari		-735.000
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 x 4 = 1.040 azioni orarie aggiuntive, mentre 9 Gogne ci danno 120 x 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).

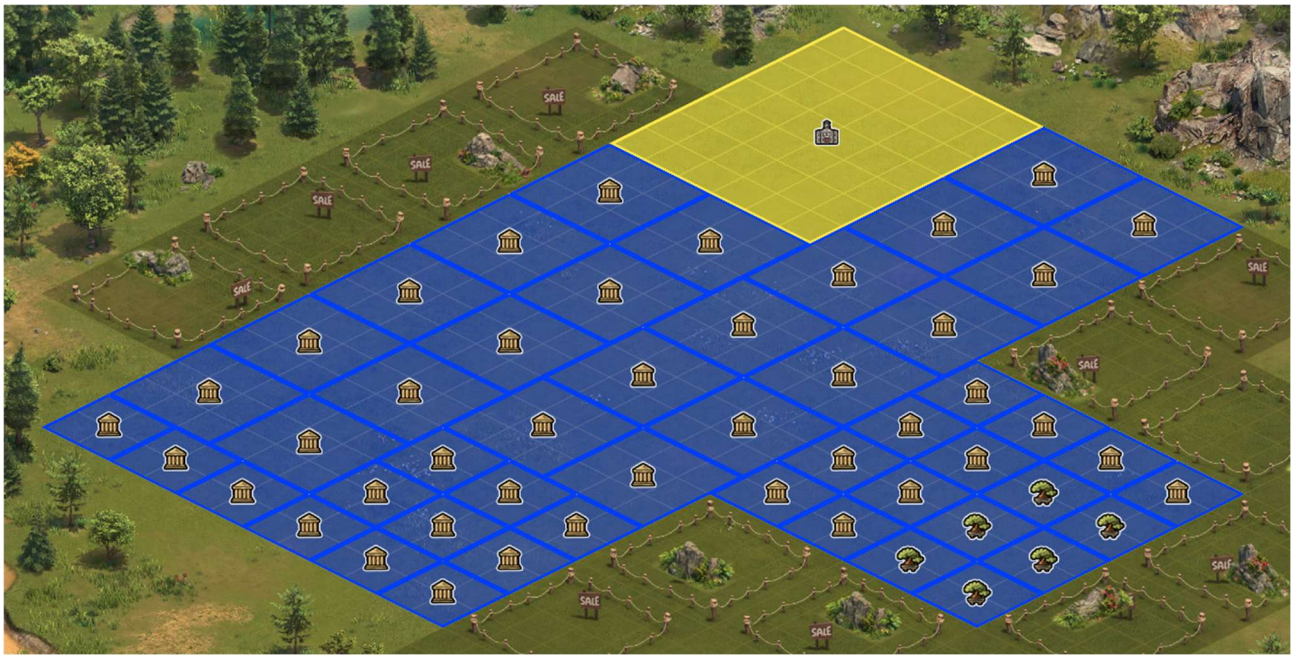
Rispetto alle varianti considerate in questa guida riempire di Gogne invece che di medici si avrà quindi un vantaggio di azioni poco significativo, contro un costo di risorse enormemente più alto.

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, a titolo di esempio, le immagini della variante con 22 medici, 22 Gogne, 6 Rovine della Torre/Insiemi di alberi:





Step successivi

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

Se dovessero finire i trabucchi, si può proseguire con lo Step Trabucchi.

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

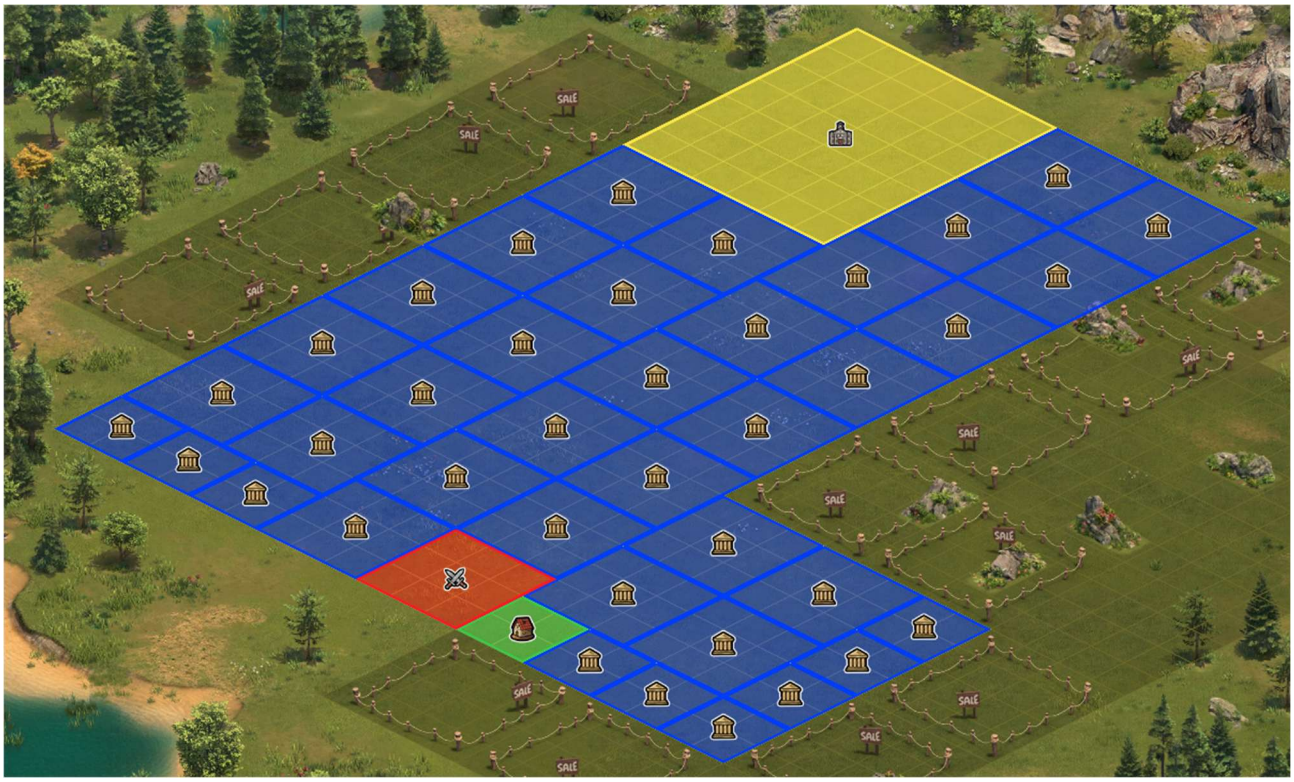
Step Trabucchi

Negli ultimi giorni, anche con la sola produzione del Municipio, dovrebbero essersi rese disponibili risorse per questo step eventuale.

Eliminare una Gogna o una Forca o una Rovina della Torre/Insieme di alberi e costruire una Casa in legno.

Dopo un'ora, quando è costruita la casa in legno, eliminare un Medico e costruire un Campo per trabucco.





Dopo un’ora, quando è costruito il Campo per trabucco, produrre i trabucchi necessari.

Situazione finale:

Variante senza decorazioni:

Step 23 - 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		**7.050**
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		0,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 4 decorazioni:

Step 23 - 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 - 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		**6.830**
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		270,00%

bonus difesa		0,00%

Variante con 8 decorazioni:

Step 23 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		2
Medico		30
Rovine della Torre		8
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		35.050
euforia > 200%		**35.050**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**8.040**
Progresso atteso		**6.760**
capacità azioni aggiuntiva		30.000
bonus attacco		360,00%
bonus difesa		0,00%

Variante con 10 decorazioni:

Step 23 - 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:

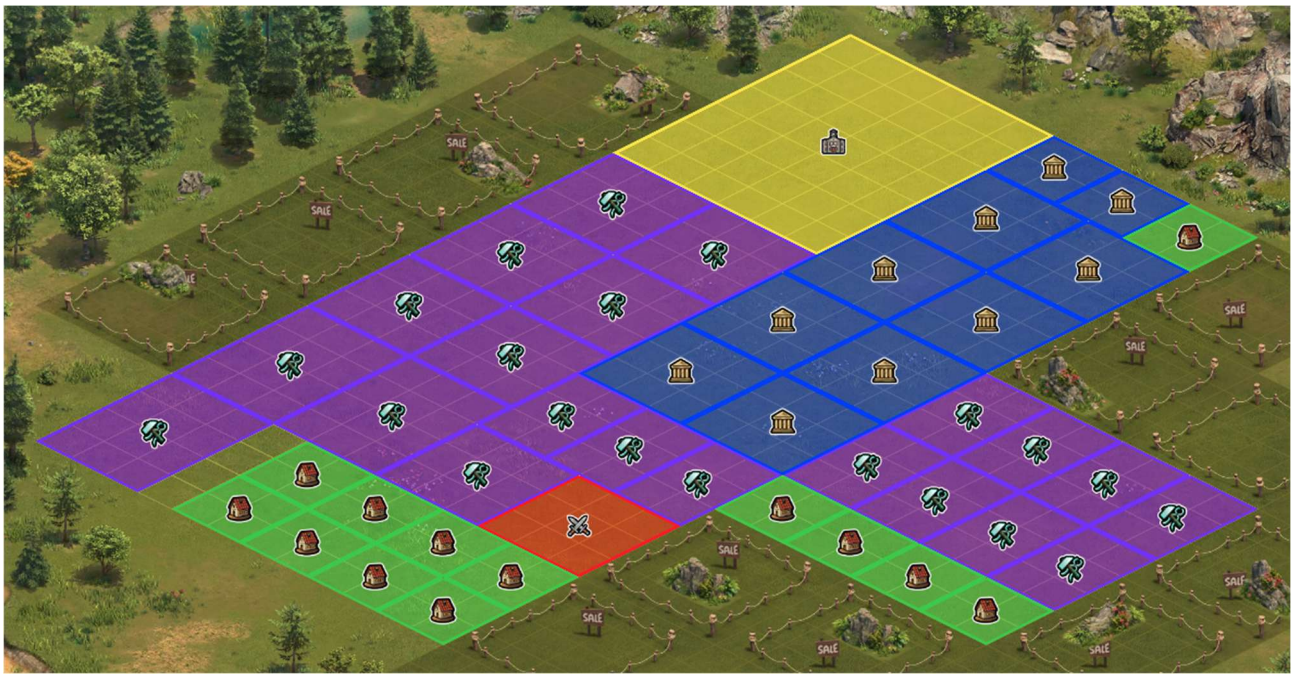
Step 23 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Gogna		7
Medico		26
Rovine della Torre		12
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		34.200
euforia > 200%		**34.200**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**7.600**
Progresso atteso		**6.640**
capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		540,00%
bonus difesa		0,00%

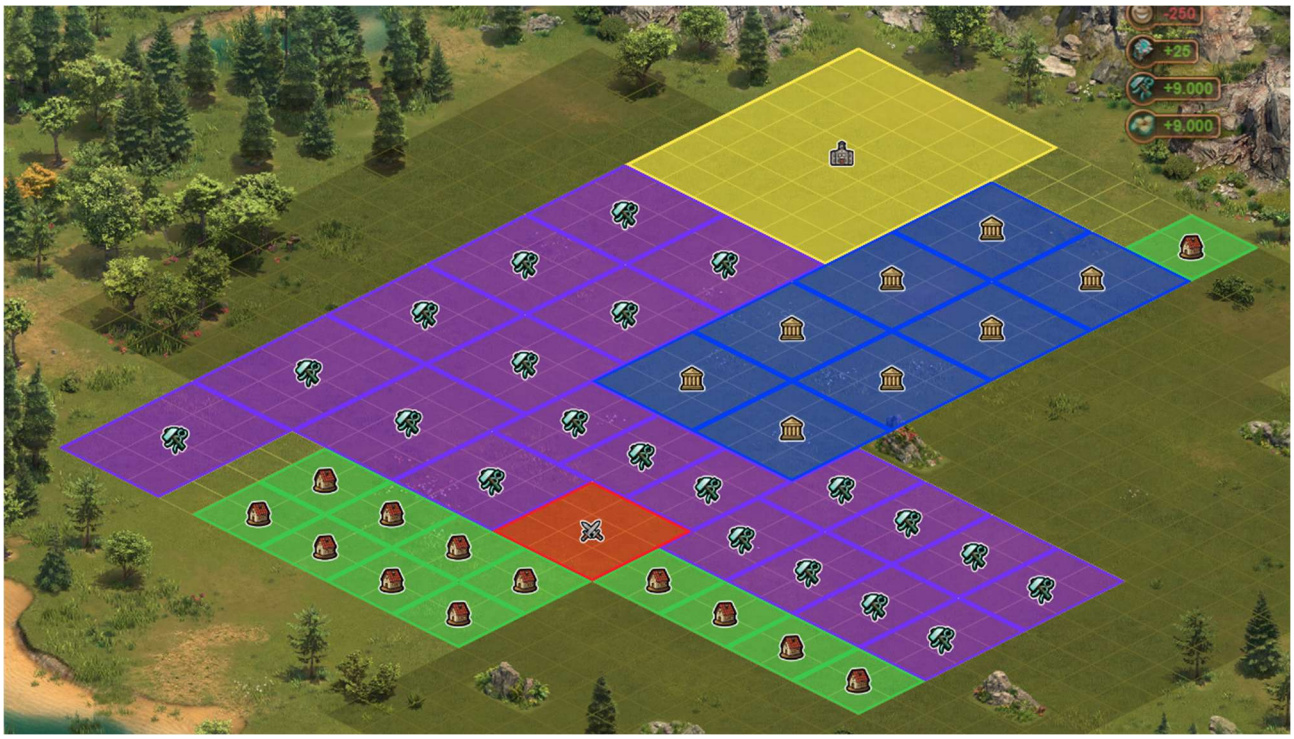
Variante con 19 decorazioni:

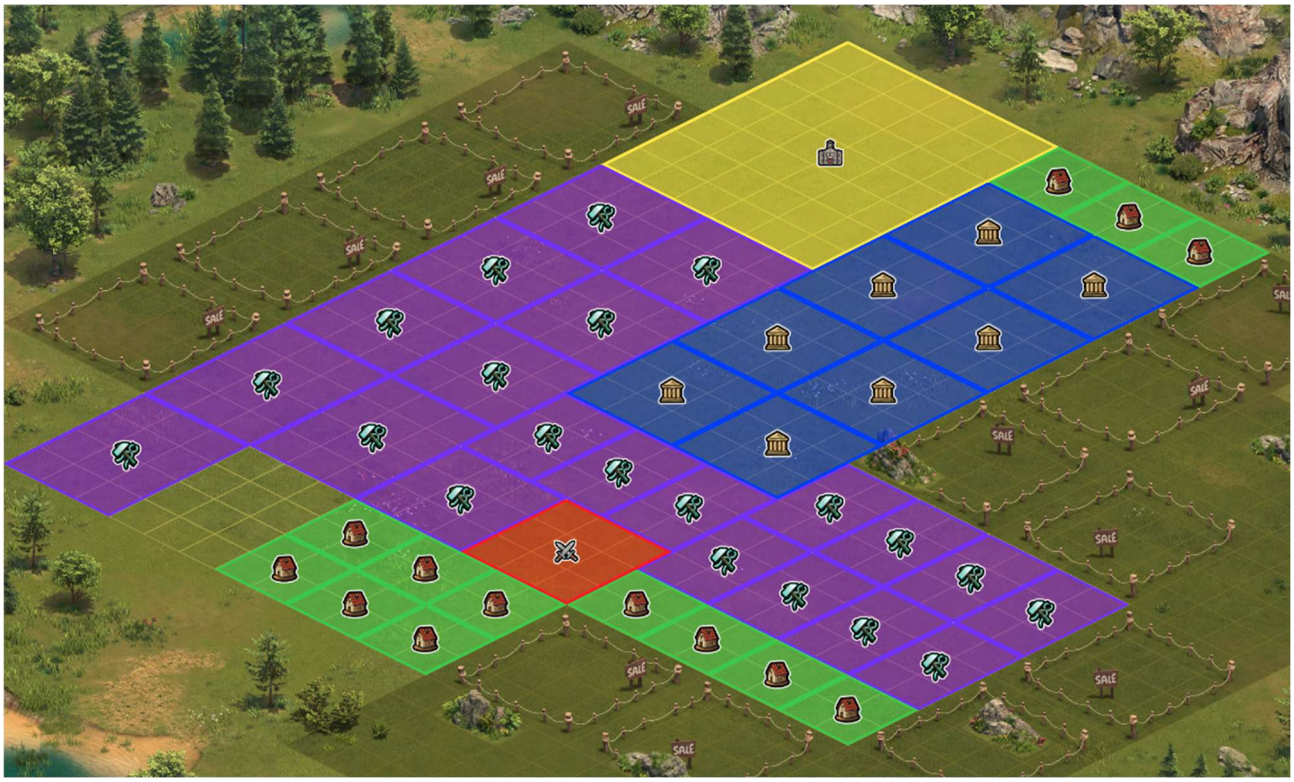
Step 23 - Lunedì mattina	Modifiche	Numero
Espansioni		22
Municipio		1
Medico		26
Rovine della Torre		19
Superficie totale		352
Superficie libera		**0**
Popolazione disponibile		**0**
Euforia richiesta		0
Euforia fornita		28.775
euforia > 200%		**28.775**
Produttività		150%
azioni aggiuntive orarie		**6.760**
Progresso atteso		**6.400**

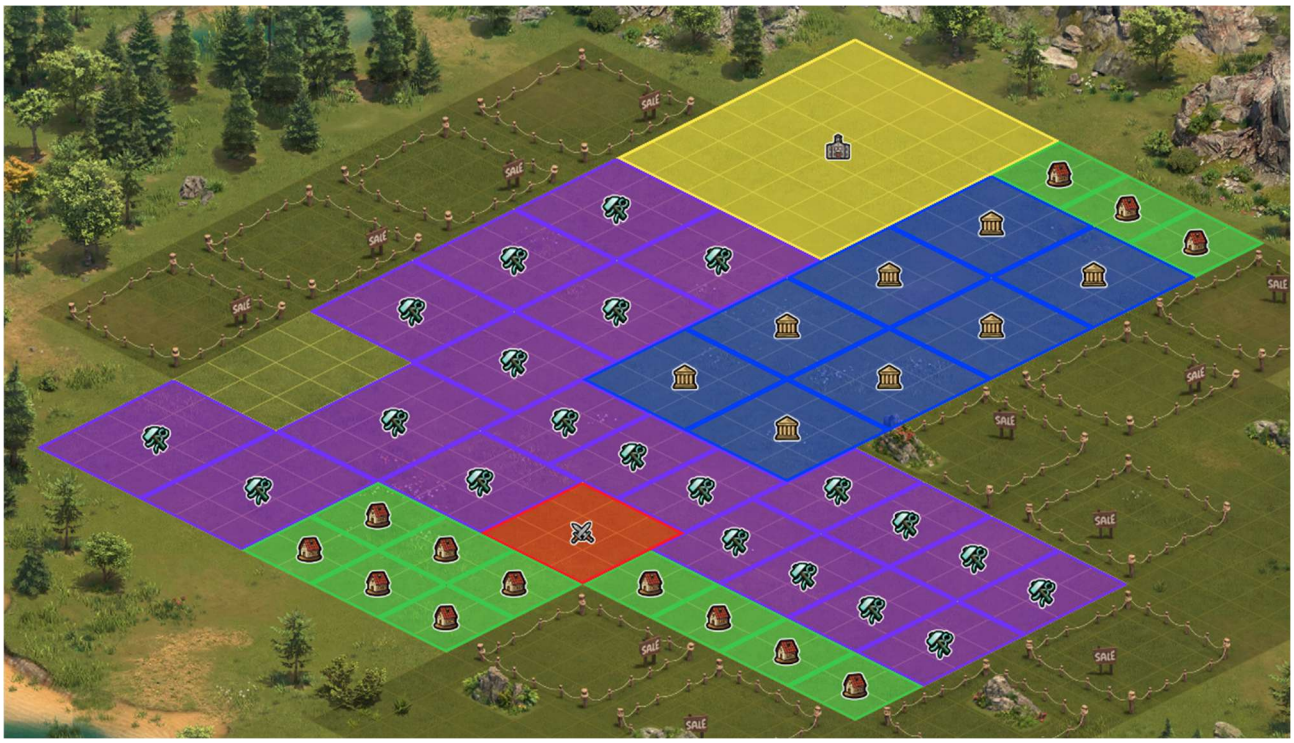
capacità azioni aggiuntiva		26.000
bonus attacco		855,00%
bonus difesa		0,00%

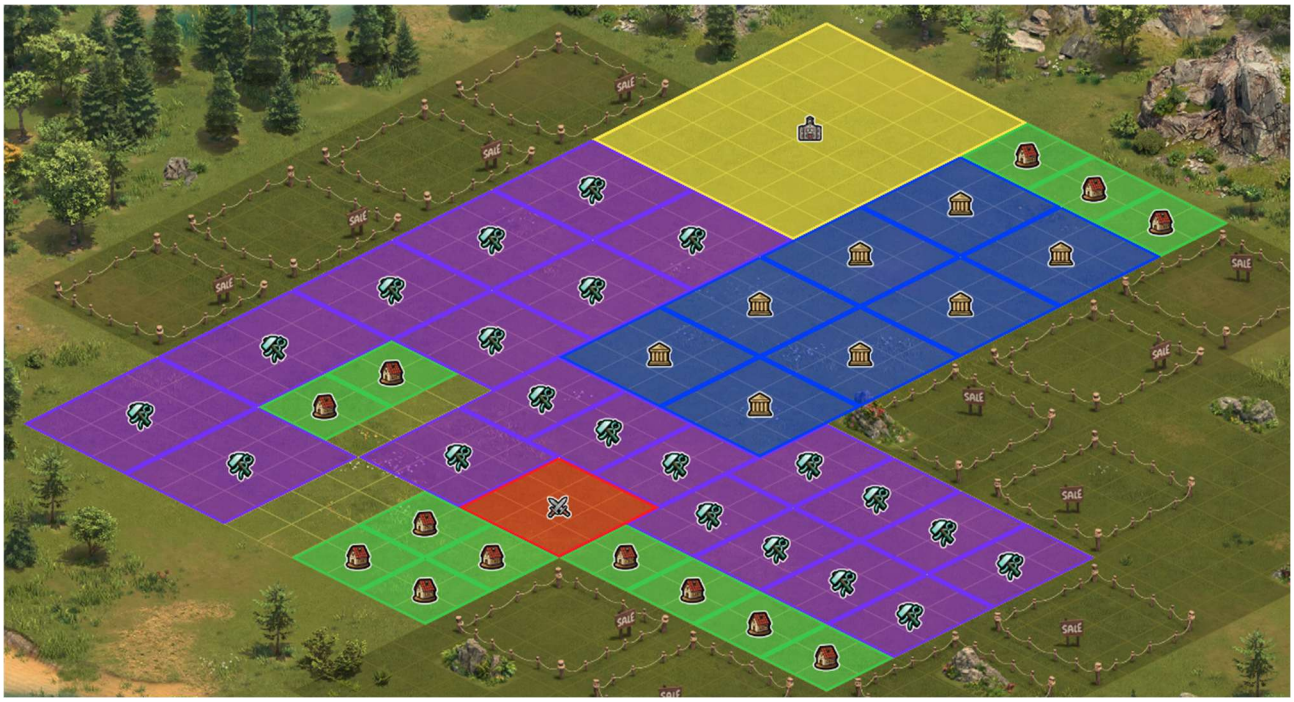
Appendice “Dallo Step 12 allo Step 13 passo passo”

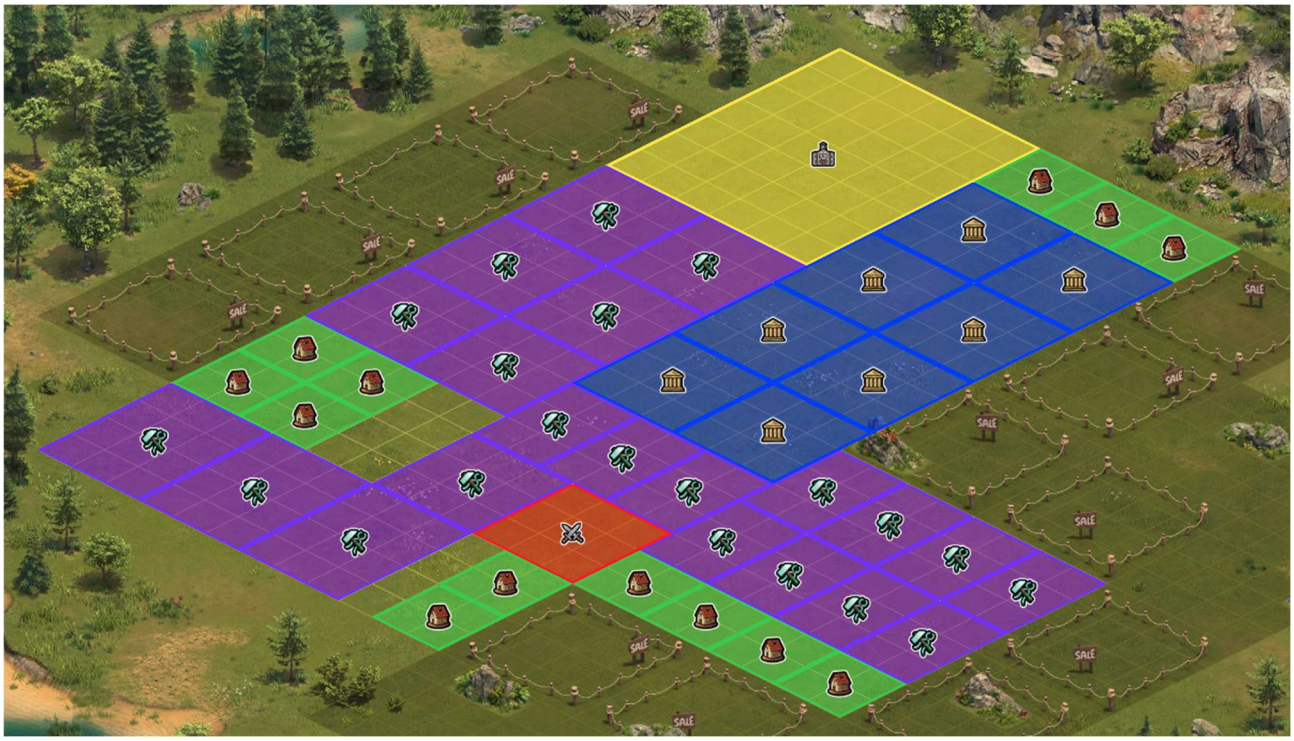


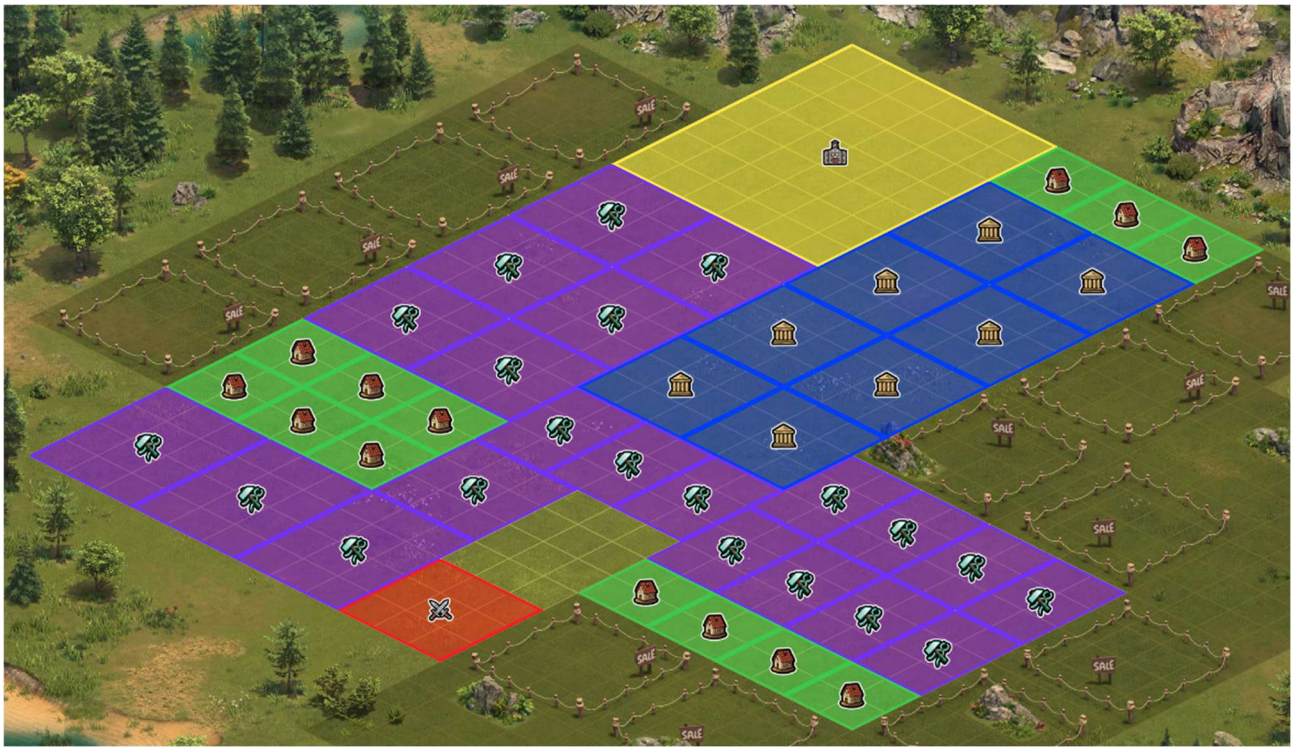


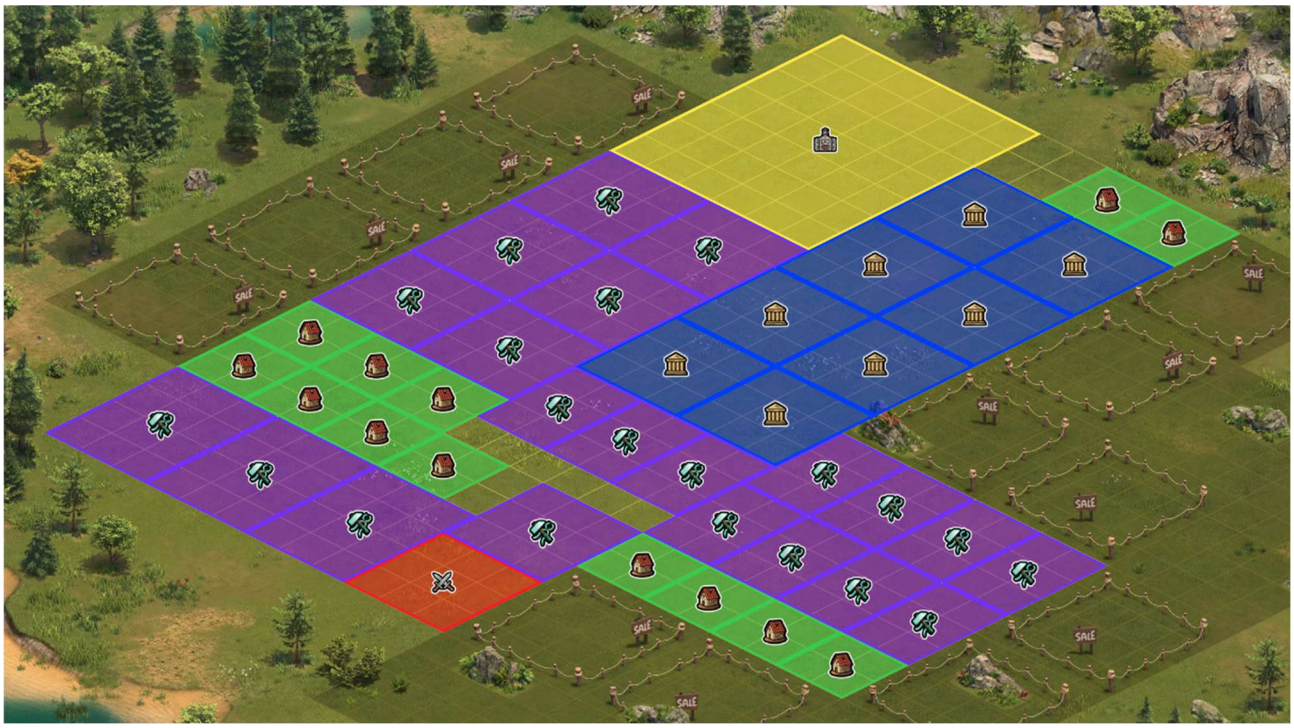


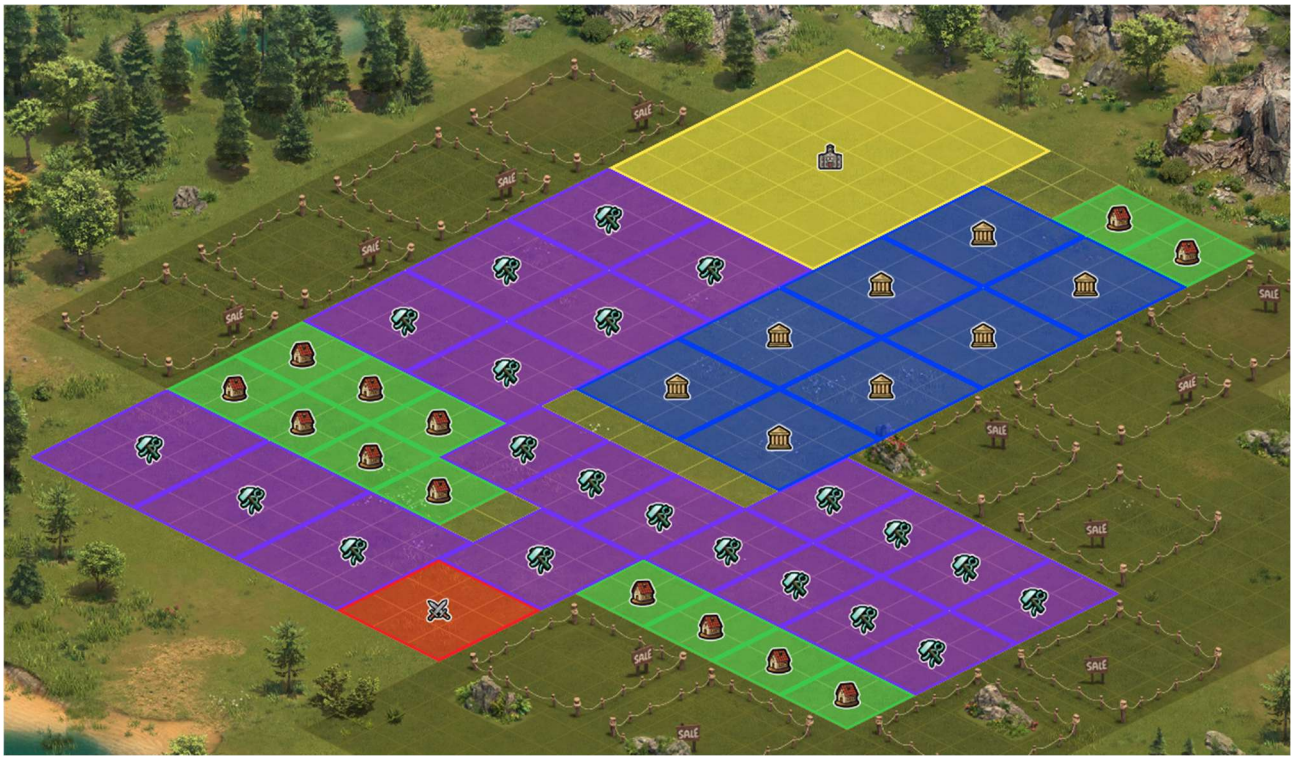


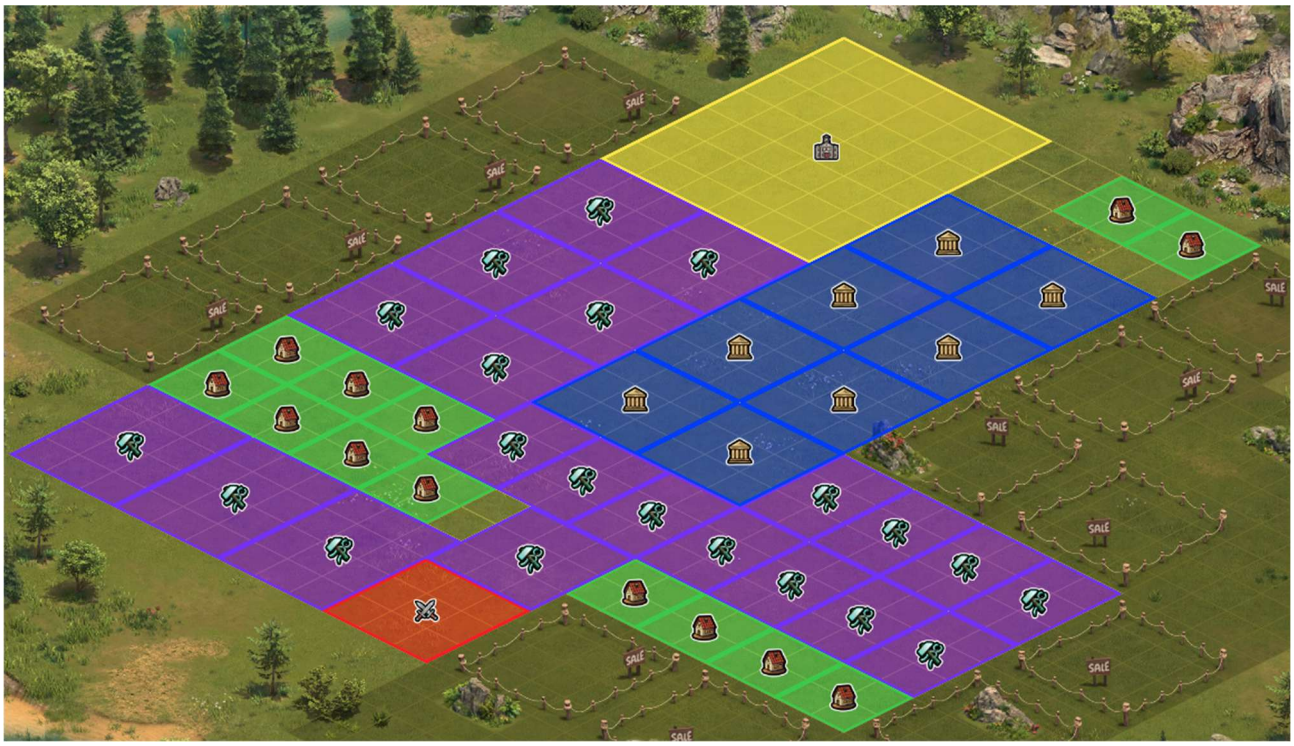


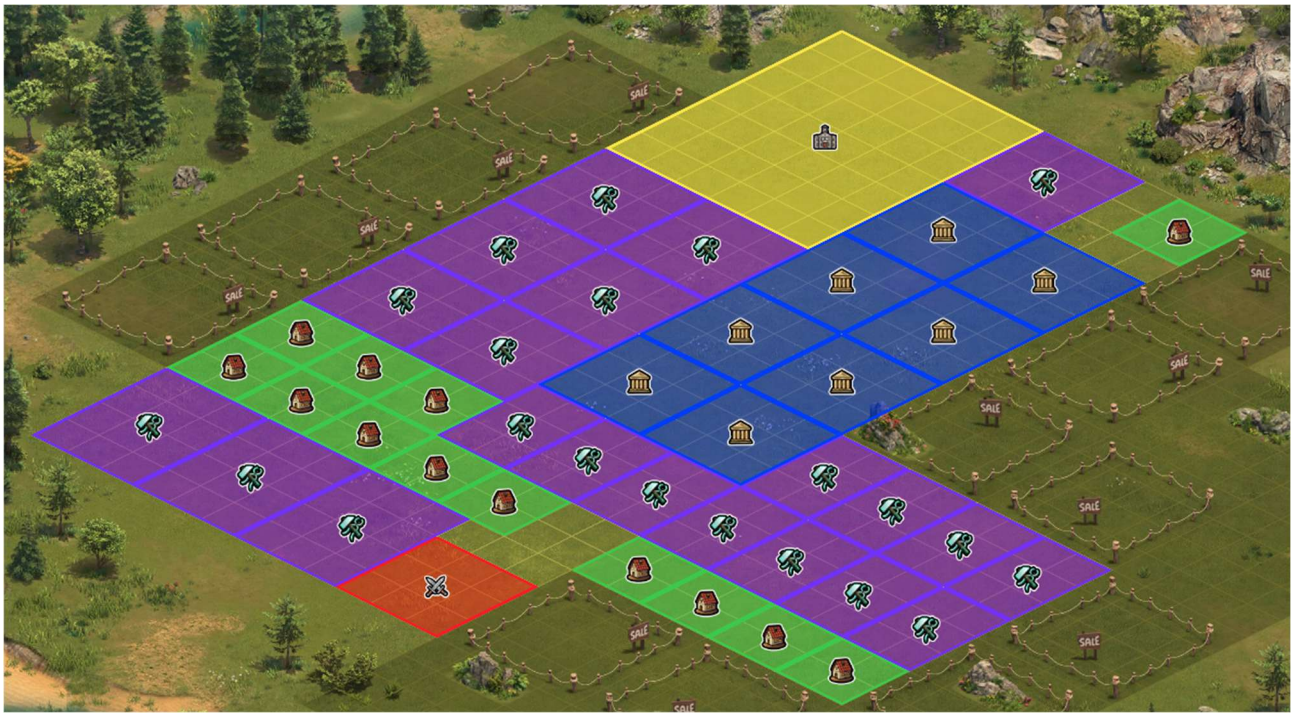


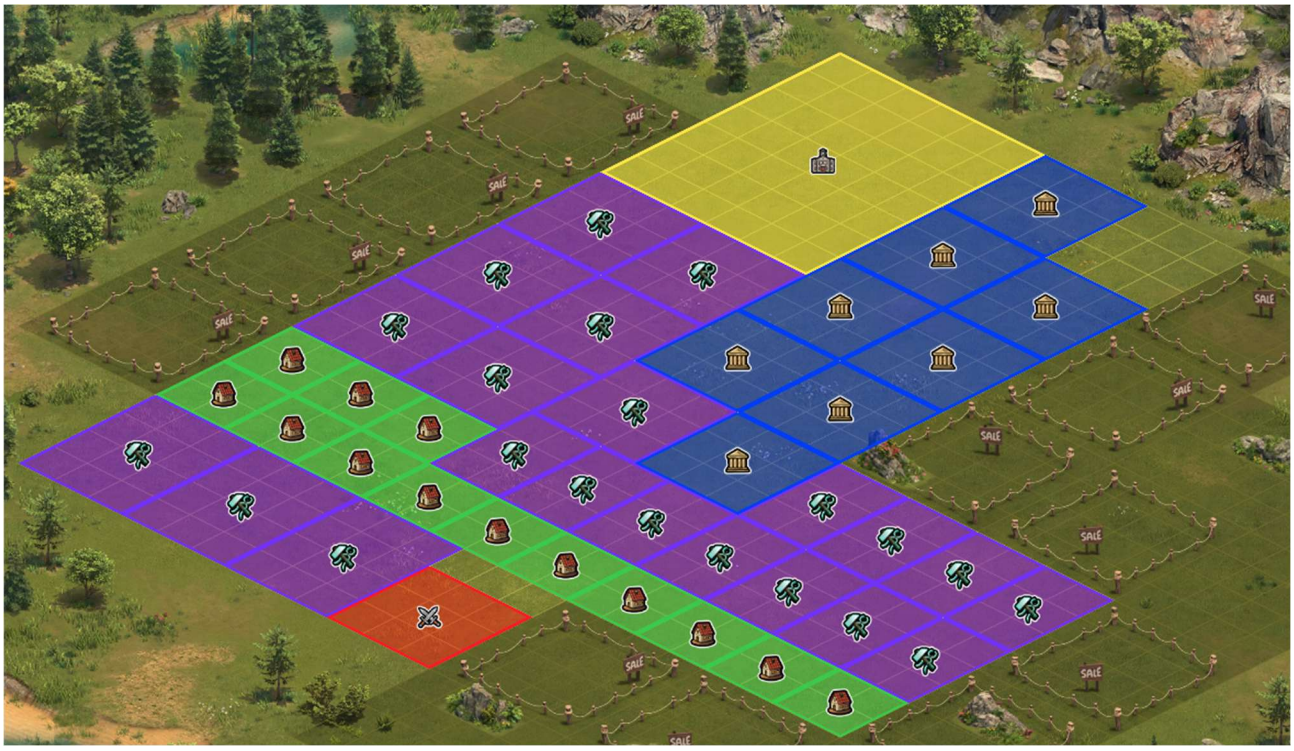


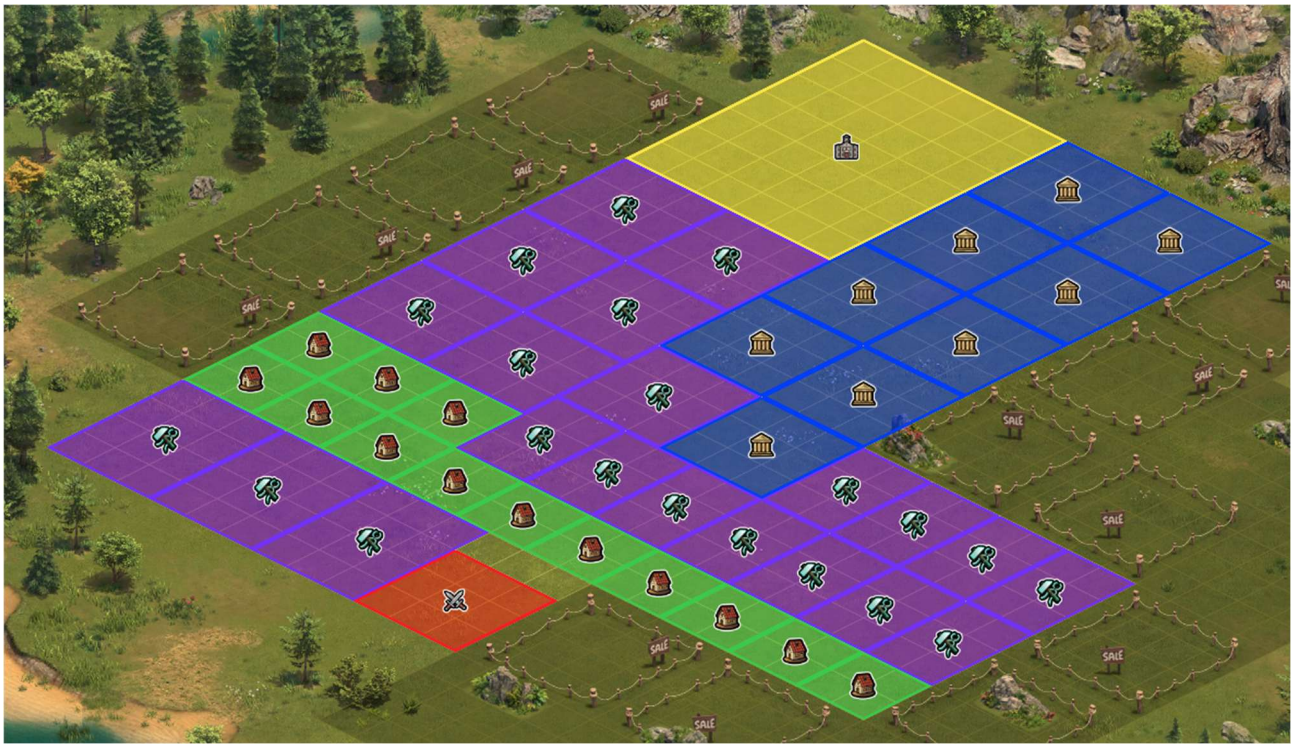











SALE