

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

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

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

Versione per giocatori con minori risorse (si costruiscono **2 ovili e 4 ville**, con uno squilibrio a favore della produzione di materiali).

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	2
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	5
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	7
Step 4 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	9
Step 5 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	10
Step 6 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	12
Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	13
Step 8 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	14
Step 9 - VENERDÌ MATTINA O VENERDÌ SERA.....	16
Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA.....	17
Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	18
Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	20
Step 13 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	21
Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	23
Step 15 - DOMENICA SERA O LUNEDÌ MATTINA	24
Step 16 - LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA	25
Step 17 - LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA.....	27
Step 18 - MARTEDÌ MATTINA	28
Step 19 - MARTEDÌ SERA.....	30
Step 20 - MARTEDÌ SERA.....	31
Step 21 - MERCOLEDÌ SERA	33
Step 22 - MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA	34
Step 23 - GIOVEDÌ MATTINA O SERA	35

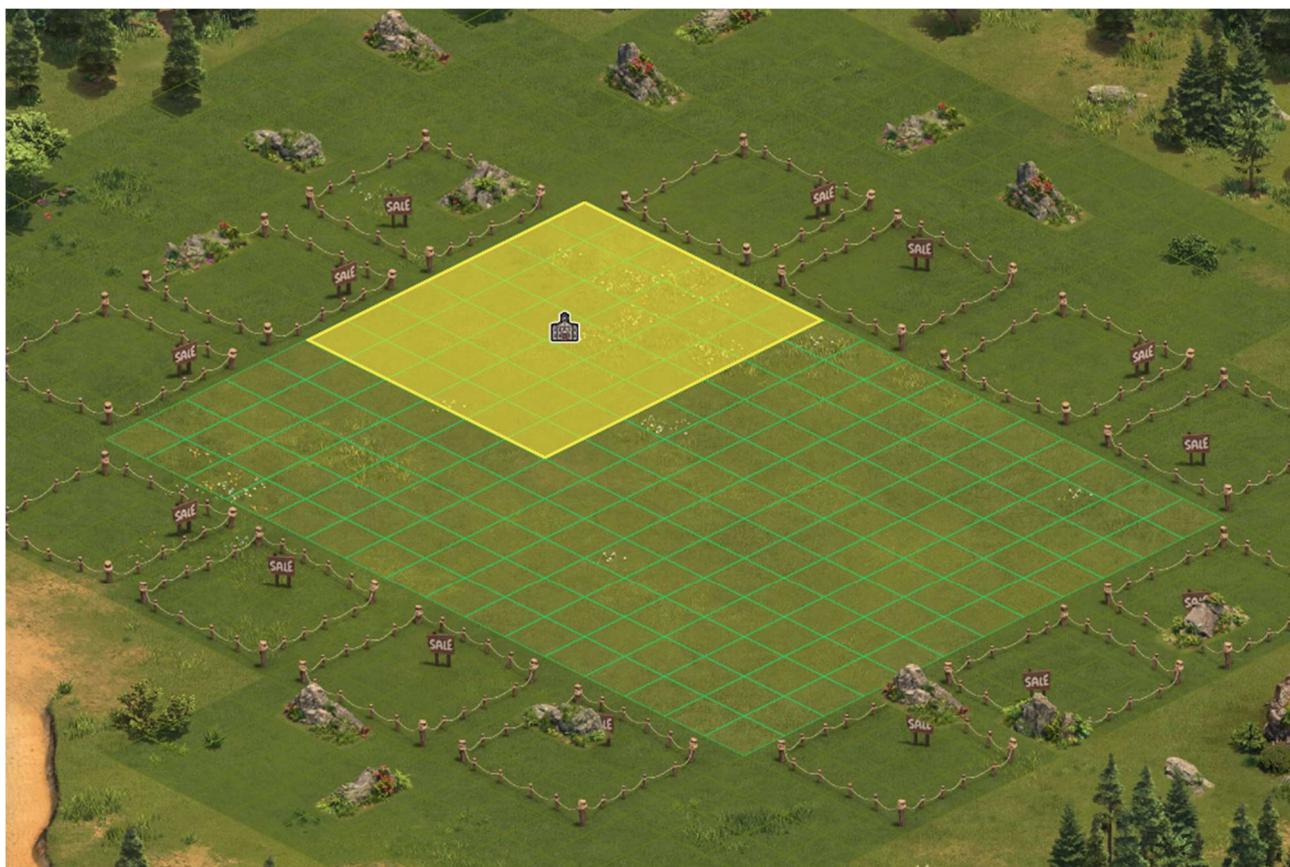
Step 24 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	37
Step 25 - VENERDÌ MATTINA.....	38
Step 26 - VENERDÌ SERA, SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	40
Step 27 - SABATO MATTINA, SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	41
Step 28 – DOMENICA SERA	43
Ulteriori miglioramenti.....	44

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

Nei vari step viene riportato indicativamente il giorno in cui sarà effettuato, ma nella pratica ognuno procederà a velocità diversa secondo il tempo e le risorse disponibili.

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
37.500	37.500



Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione, facendo le prime battaglie, così che inizino subito a ricaricarsi. È opportuno fare attenzione a sostituire le unità militari appena ferite, senza aspettare che muoiano, in modo da poterle poi utilizzare nuovamente. Si tenga presente che la prima caserma verrà costruita nello step 7, indicativamente la mattina del secondo giorno, e fino ad allora bisognerà combattere con le unità militari disponibili inizialmente.

È sufficiente per il momento utilizzare fare soltanto due o tre battaglie, immediatamente dopo, al più presto, si penserà alla costruzione della città.

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

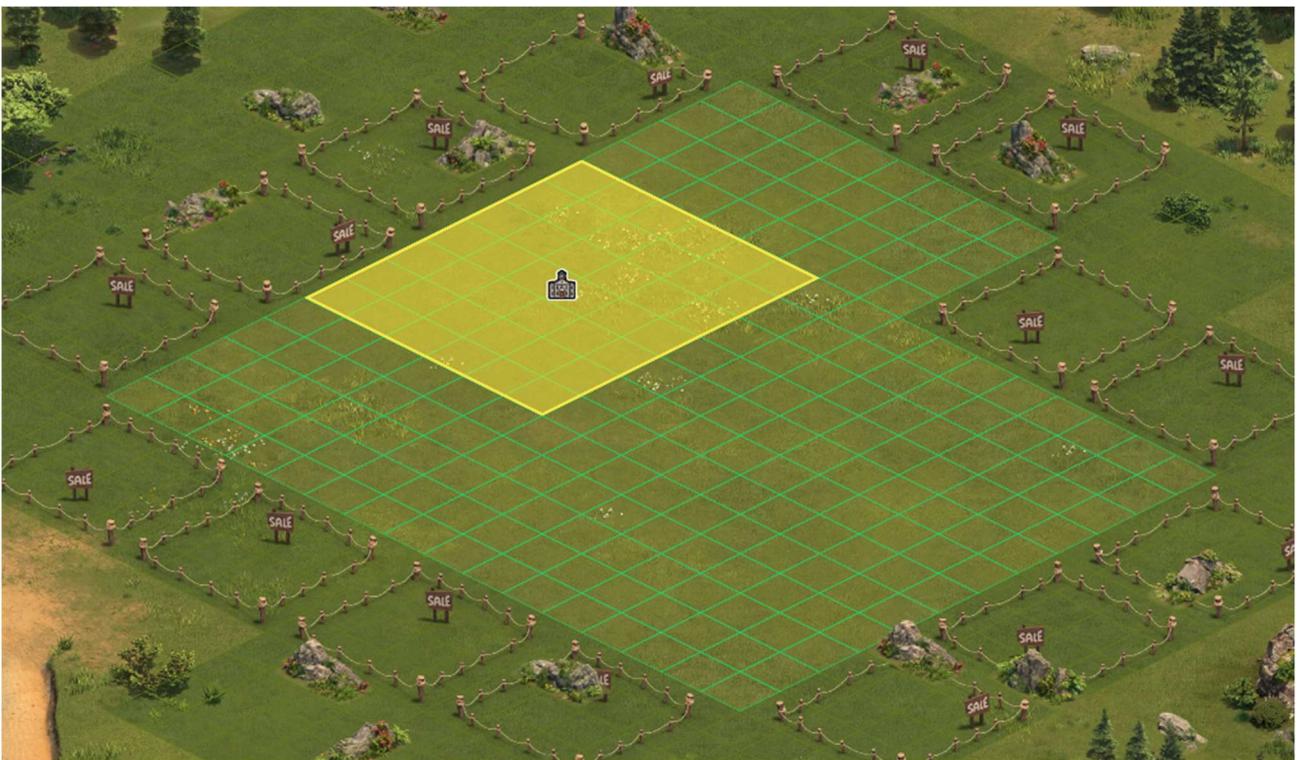
Per questo step si utilizzeranno 37.000 monete e 2.500 materiali.

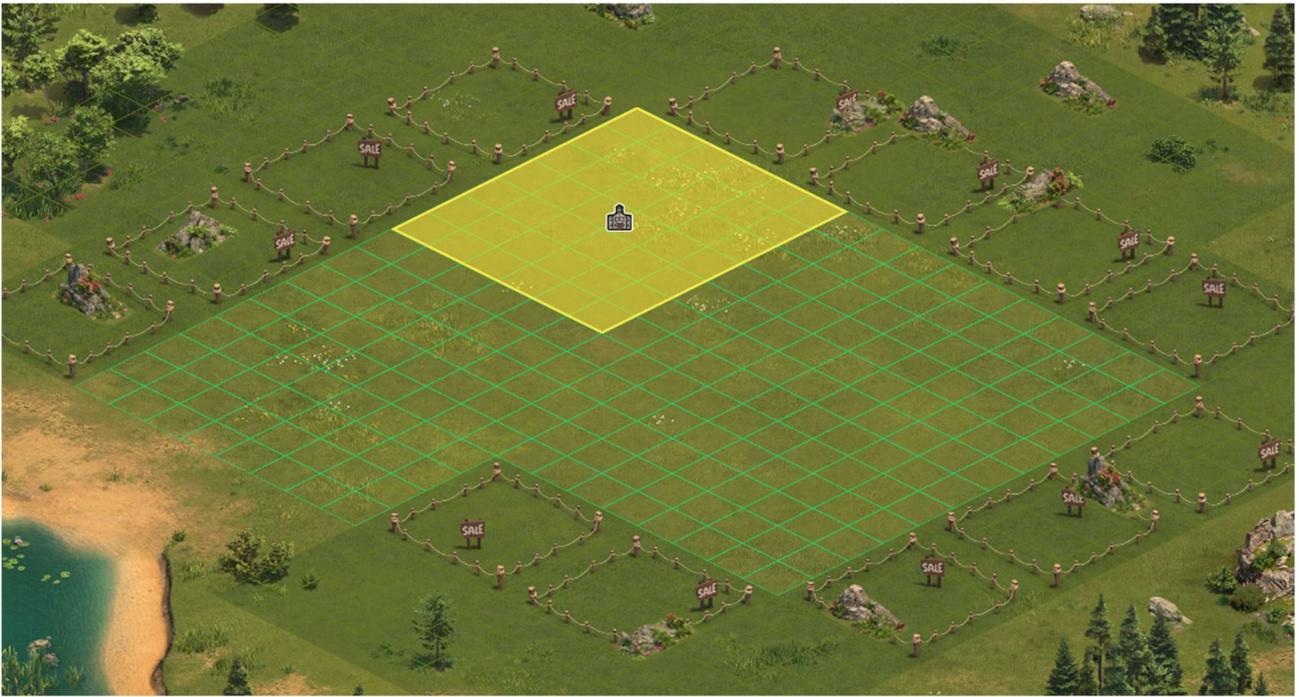
Considerato che la città avrà alla fine la forma di un quadrato perfetto 4 x 4, si dovrà decidere subito se mettere le 4 espansioni sul lato destro o sinistro (la città potrà perciò eventualmente essere simmetrica rispetto a quella delle immagini), scegliendo il lato con meno ostacoli totali.

Al momento si metteranno solo due espansioni, dal costo di 100 e 150 schegge (eliminando con poche schegge ulteriori gli eventuali ostacoli presenti), le ulteriori due verranno messe successivamente utilizzando i beni.

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

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

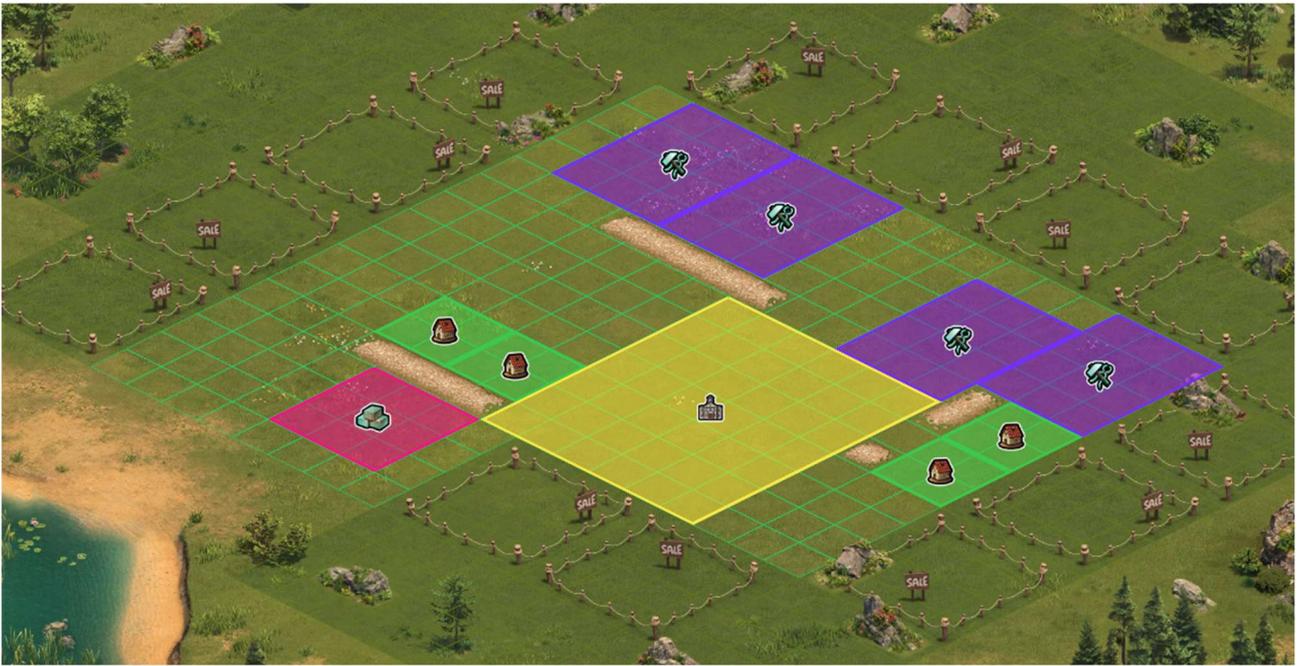




Una volta messe le prime due espansioni si sposterà il municipio e si costruiranno 4 case con tegole, 4 macellai e una fonderia (si suggerisce, per la dimensione delle fabbriche, di sbloccare fonderia, filatoio e artigiano gioiellerie), collegando tutti gli edifici al municipio con 12 strade (si consiglia di mettere direttamente tutte le strade che ci serviranno a breve in modo da posizionare direttamente gli edifici nella loro posizione finale, senza doverli poi spostare).

[mettere le due case con tegole che stanno vicino la fonderia più sulla destra, cfr. figura finale step 2]





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

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

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

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

Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
37.500	75.000

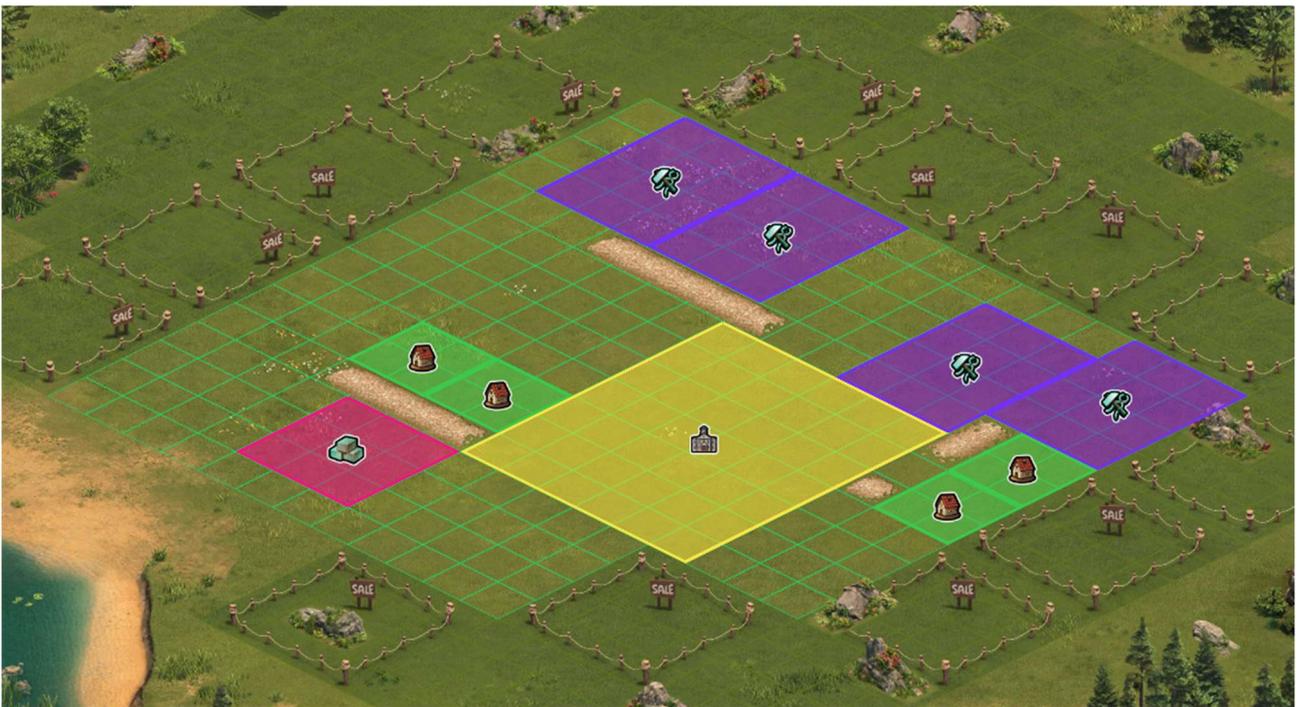
Dopo un'ora, una volta costruita la fonderia, possiamo produrre i beni per mettere una terza espansione.

Per questo step si utilizzeranno 27.400 monete e 14.400 materiali.

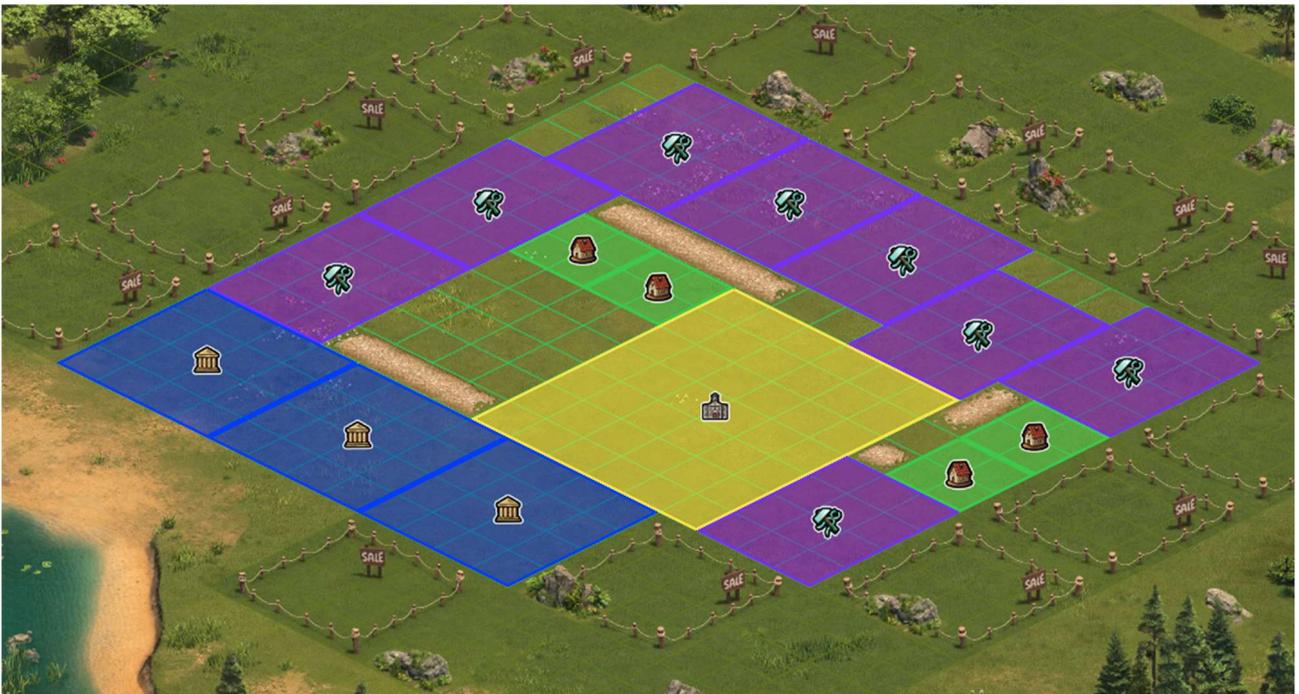
Per mettere una espansione sono necessari 30 beni tutti dello stesso tipo. Inizialmente ne abbiamo a disposizione 20, perciò possiamo mettere una produzione da 12.

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

[due case tegole stanno più a destra, cfr. figura successiva]



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



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

Step 3 - GIOVEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali

75.000	75.000
--------	--------

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

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

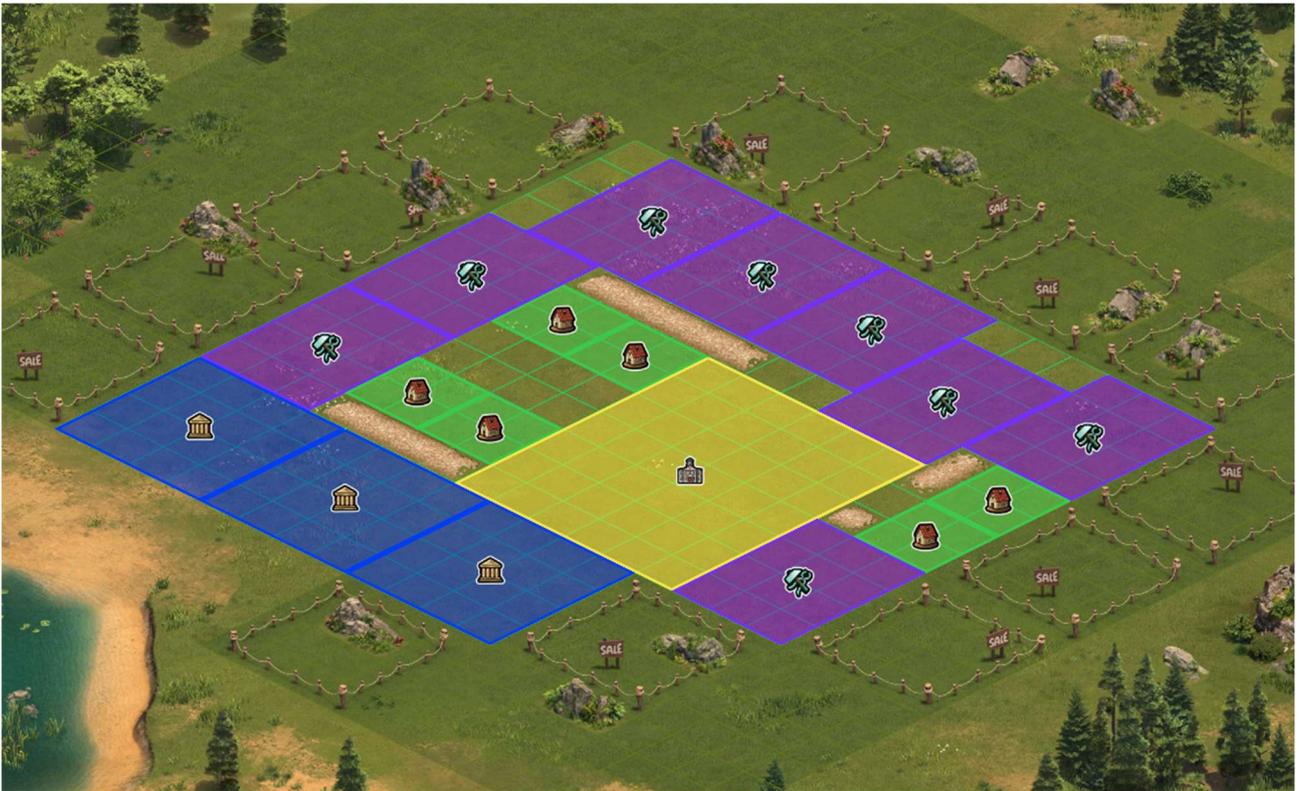
L'euforia invece non influenza la produzione di unità militari e di beni, che possono essere tranquillamente raccolti indipendentemente dall'euforia.

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

Per questa fase si utilizzeranno 12.500 monete e 50.000 materiali.

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





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

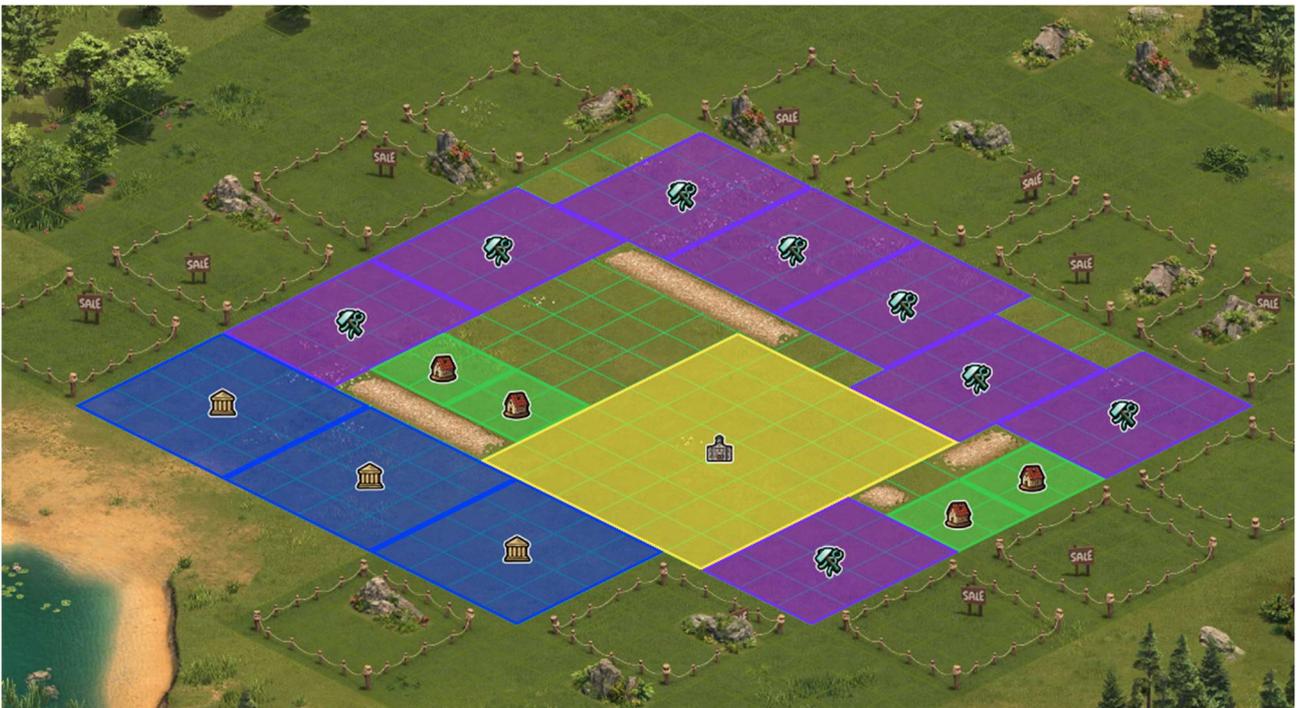
ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, terminare anche lo step seguente prima di raccogliere.

Step 4 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Per questo step si utilizzeranno 50.000 monete e 50.000 materiali.

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



Step 5 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Venerdì mattina può essere il momento di mettere in città gli edifici limitati della durata di 10 giorni che danno bonus militare per le incursioni quantistiche, come il padiglione fromage liv. 2, la fontana eterea liv. 2

o il giardino di lillà liv. 2, in modo che dureranno per tutta l'incursione (e che saranno particolarmente importanti negli ultimi livelli).

Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

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



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

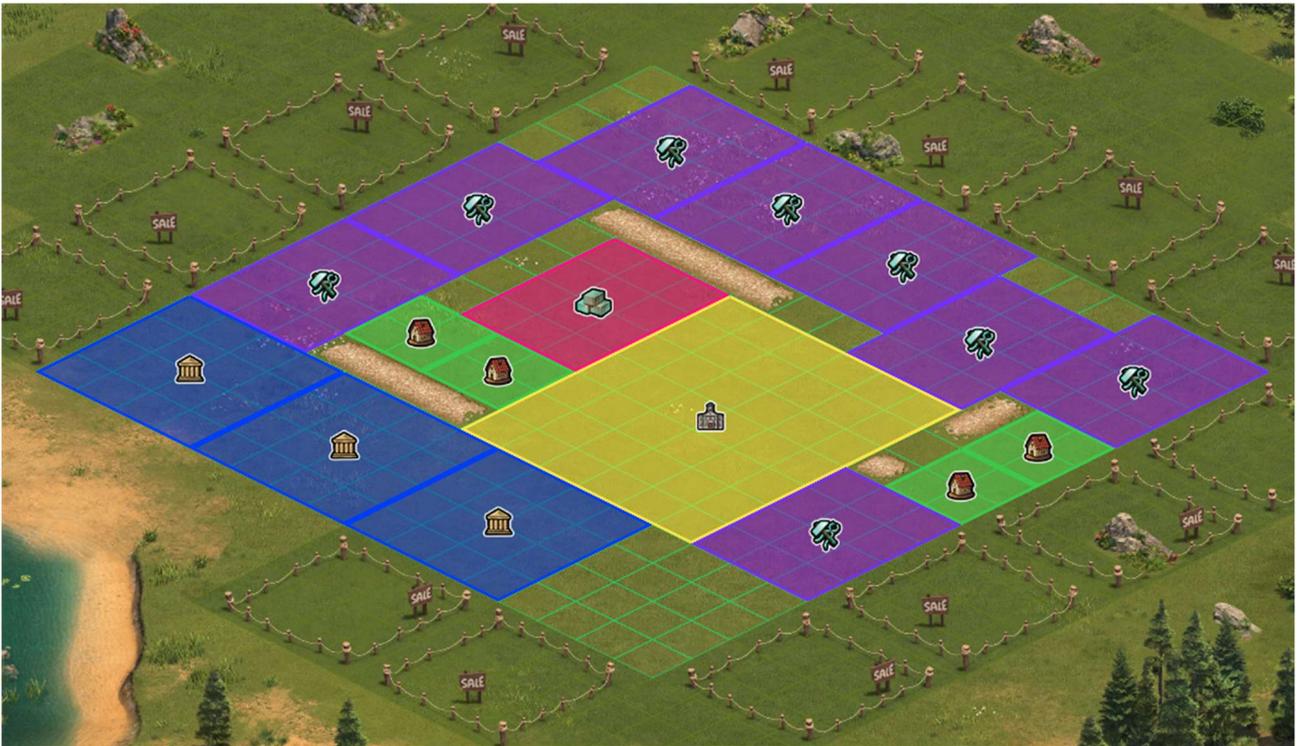
Step 6 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Per questo step si utilizzeranno 42.000 monete e 42.000 materiali.

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





Passare direttamente allo step successivo.

Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

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

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

Passare direttamente allo step successivo.

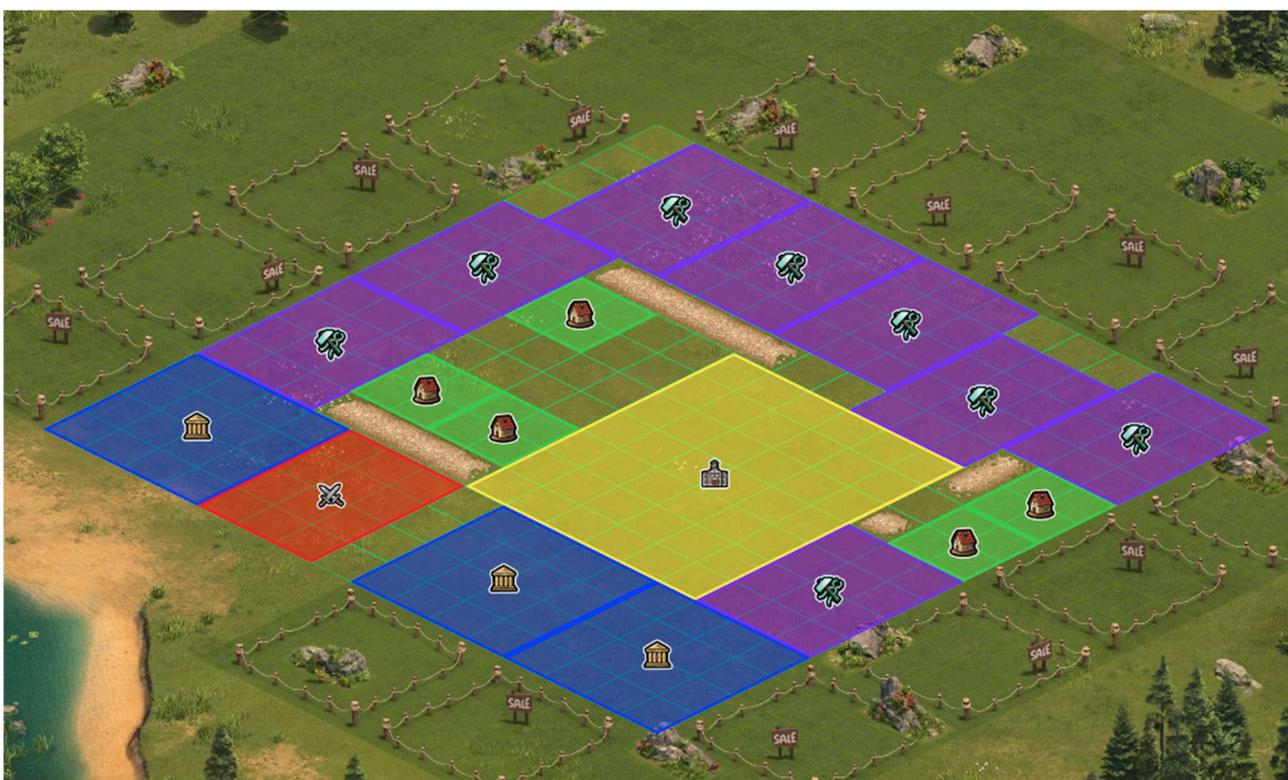


Step 8 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
75.000	75.000

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

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



Passare direttamente allo step successivo.

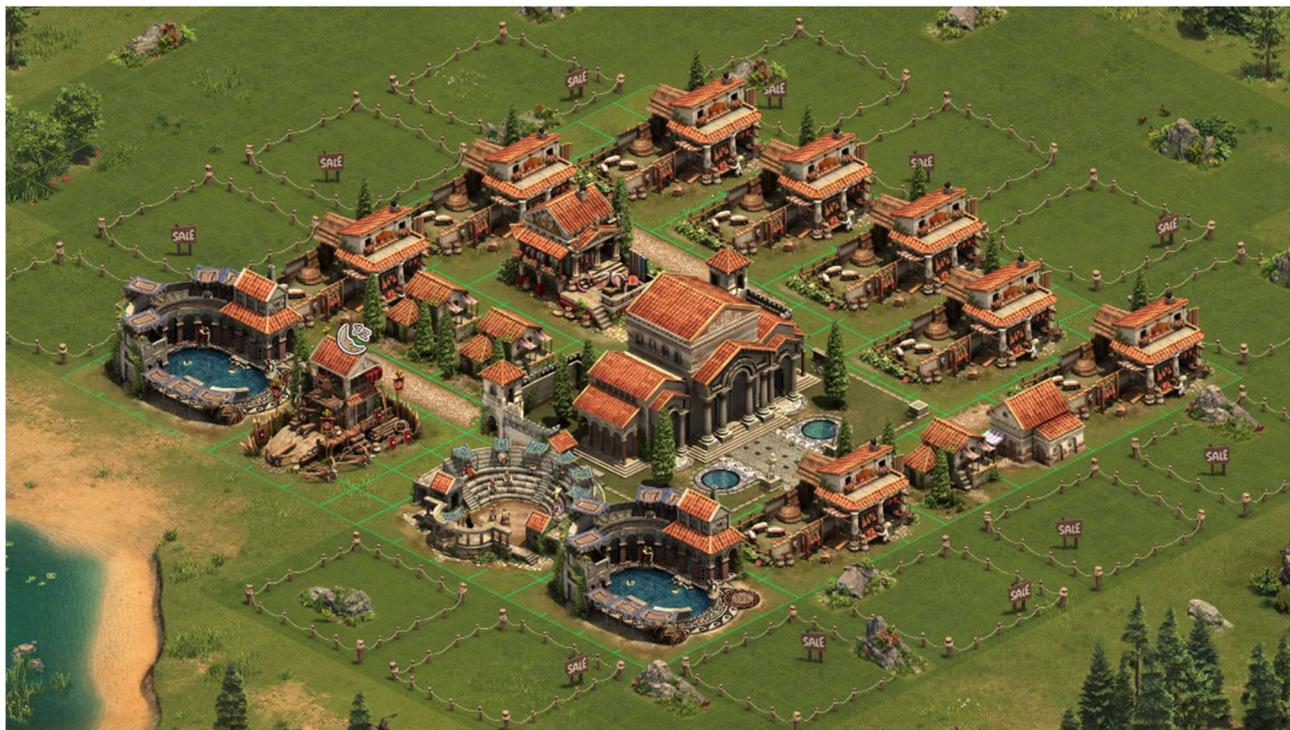
ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, eliminare almeno la casa con tegole, come previsto dallo step seguente, prima di raccogliere.

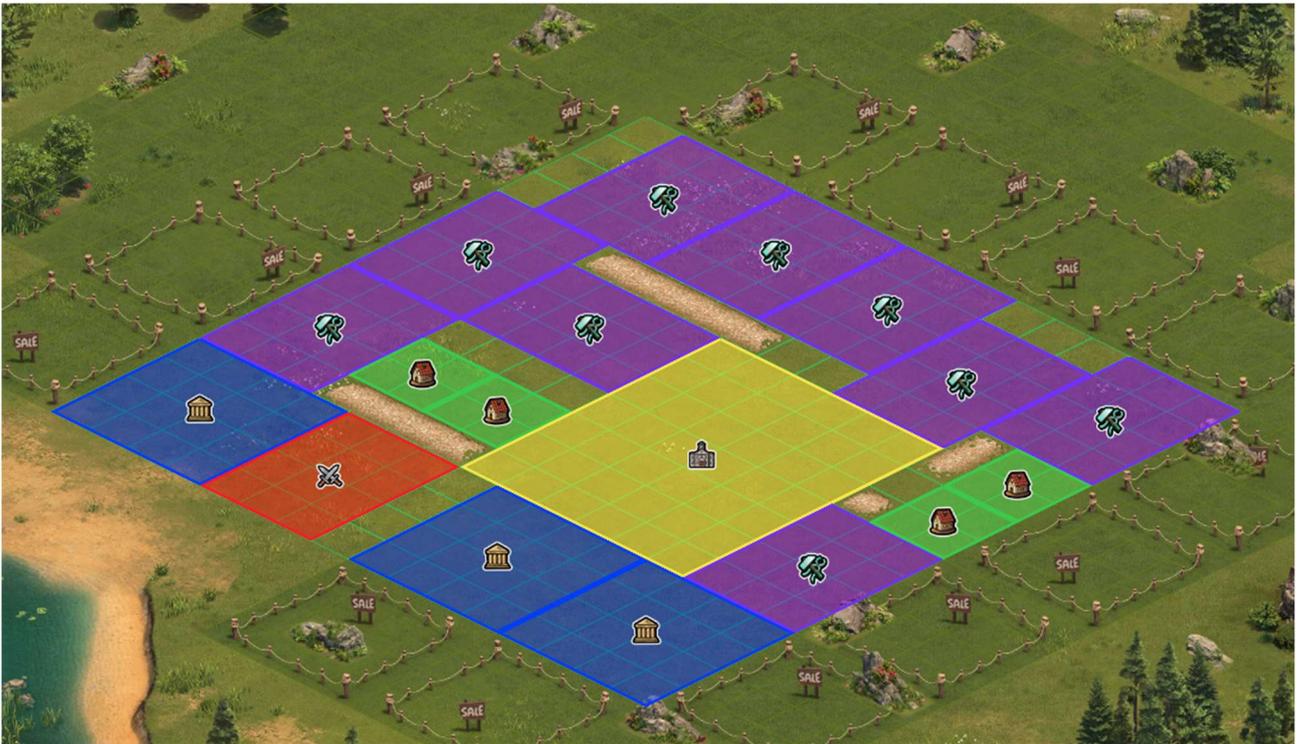
Step 9 - VENERDÌ MATTINA O VENERDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
65.625	93.750

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

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





Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
65.625	93.750

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

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



Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
103.125	93.750

A partire da questo momento si dovrebbero avere risorse sufficienti per avanzare nella mappa utilizzando anche eventuali schegge in eccesso rimaste dall'incursione precedente e comprare punti azione.

Pur evitando di spendere le schegge in livelli troppo avanzati (si rischierebbe di sprecarle non avendo risorse sufficienti per produrre le unità militari necessarie per avanzare nella mappa), va però tenuto presente che più sale il livello e migliori sono i premi che si vincono nelle battaglie, per cui è opportuno rimandare il più possibile l'uso delle schegge, utilizzandole dove ancora si vince senza troppe difficoltà.

È importante che rimangano sempre 410 schegge per l'incursione successiva (se quella attuale non è l'ultima) e che si abbiano sufficienti risorse (in particolare unità militari) per utilizzare i punti azione acquistati.

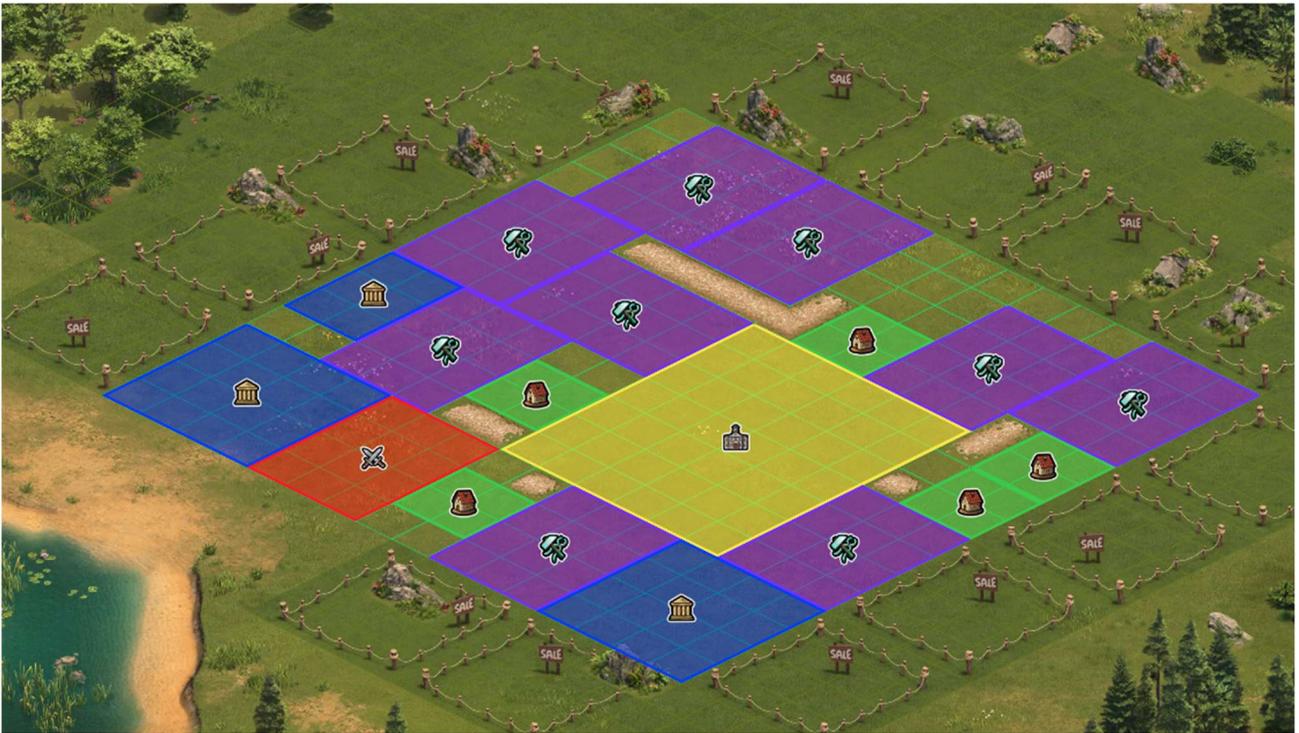
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 25.000 monete e 100.000 materiali.

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

Spostare una casetta a contatto con il municipio, dove era il macellaio.

Costruire una Villa dove era la casetta.



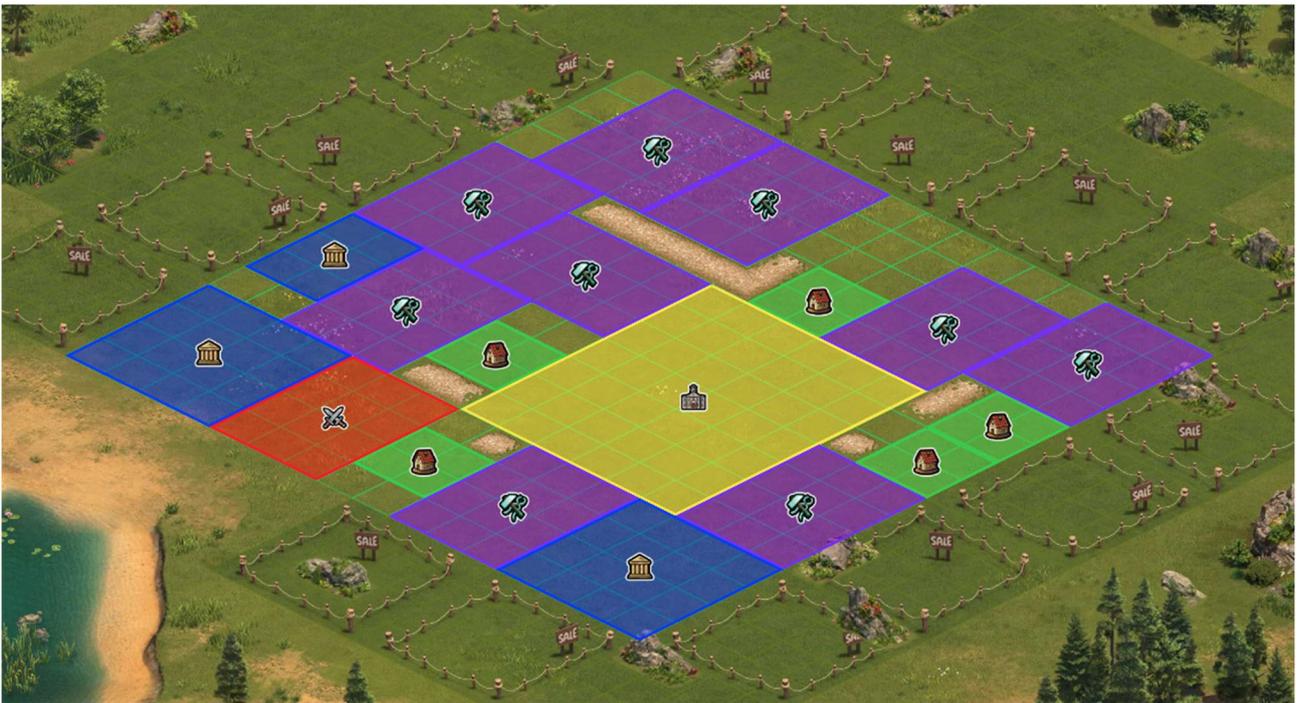


Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	93.750

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

Eliminare la casa con tegole e costruire una seconda villa.

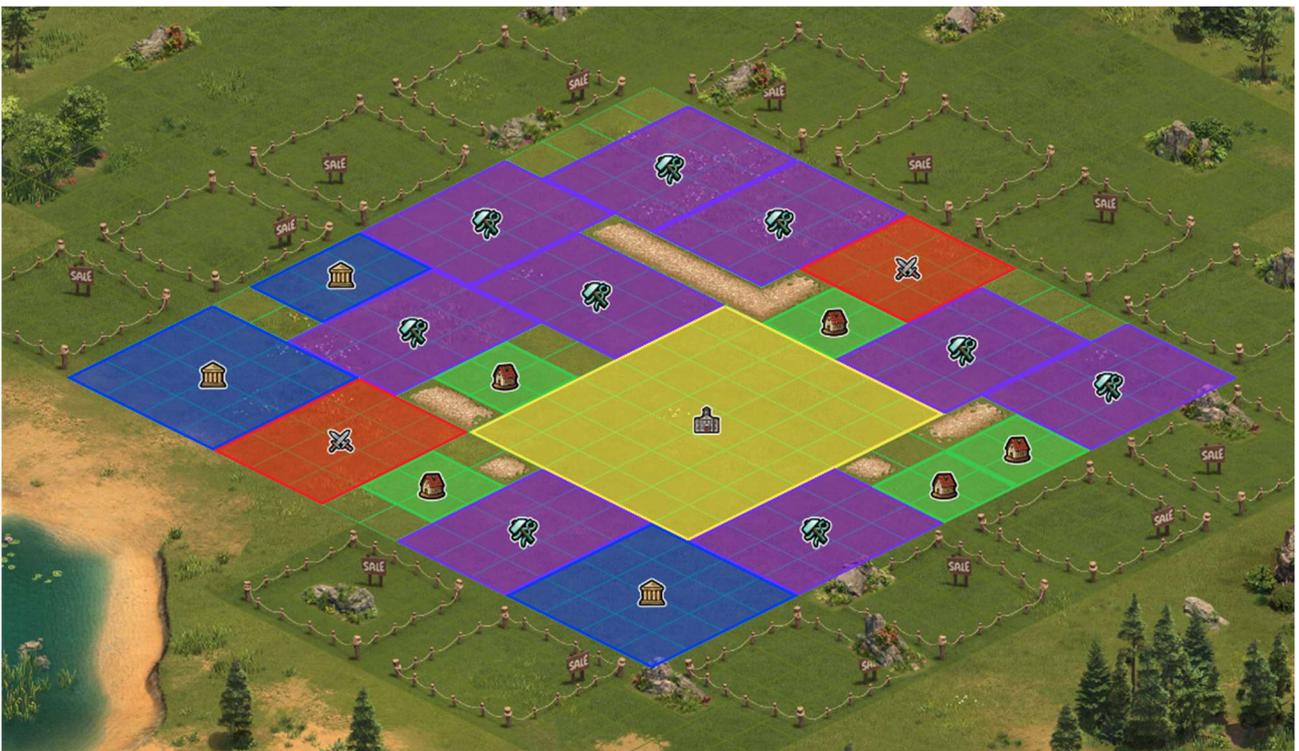


Step 13 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	93.750

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

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



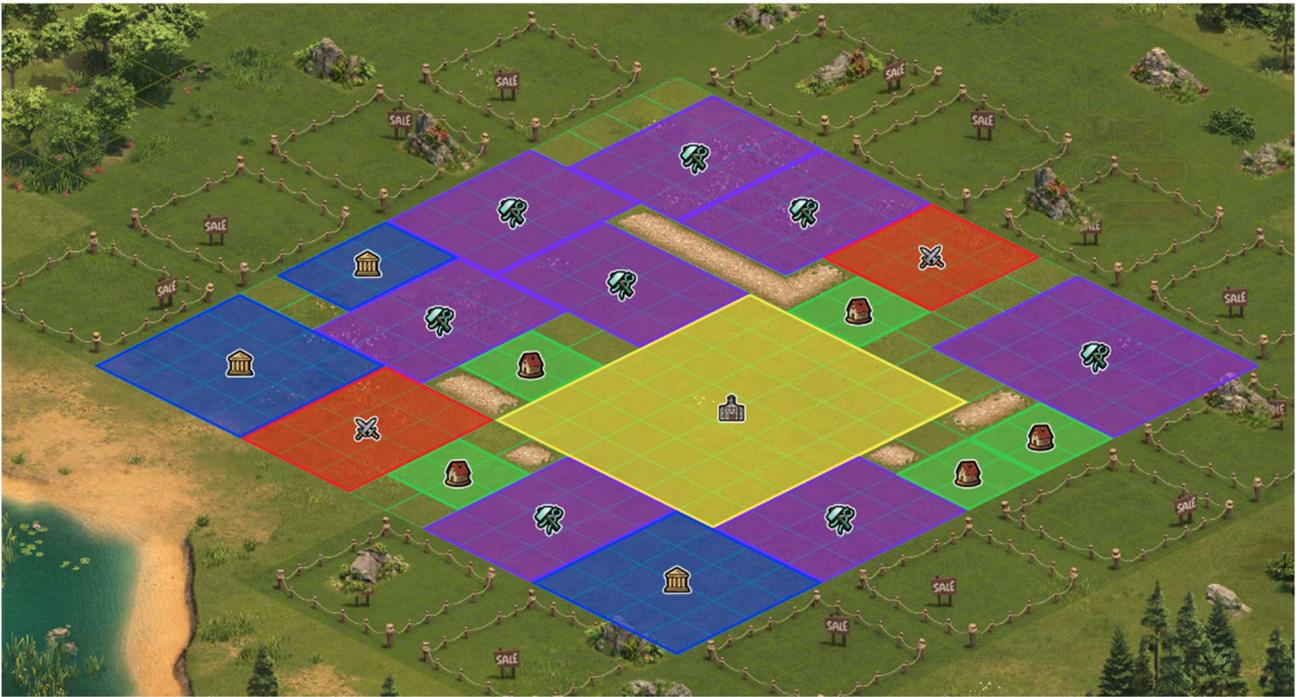
Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	140.625

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

Eliminare due macellai e costruire un ovile.





Step 15 - DOMENICA SERA O LUNEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	140.625

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

Eliminare un edificio dei bagni pubblici e costruire secondo arco di trionfo.



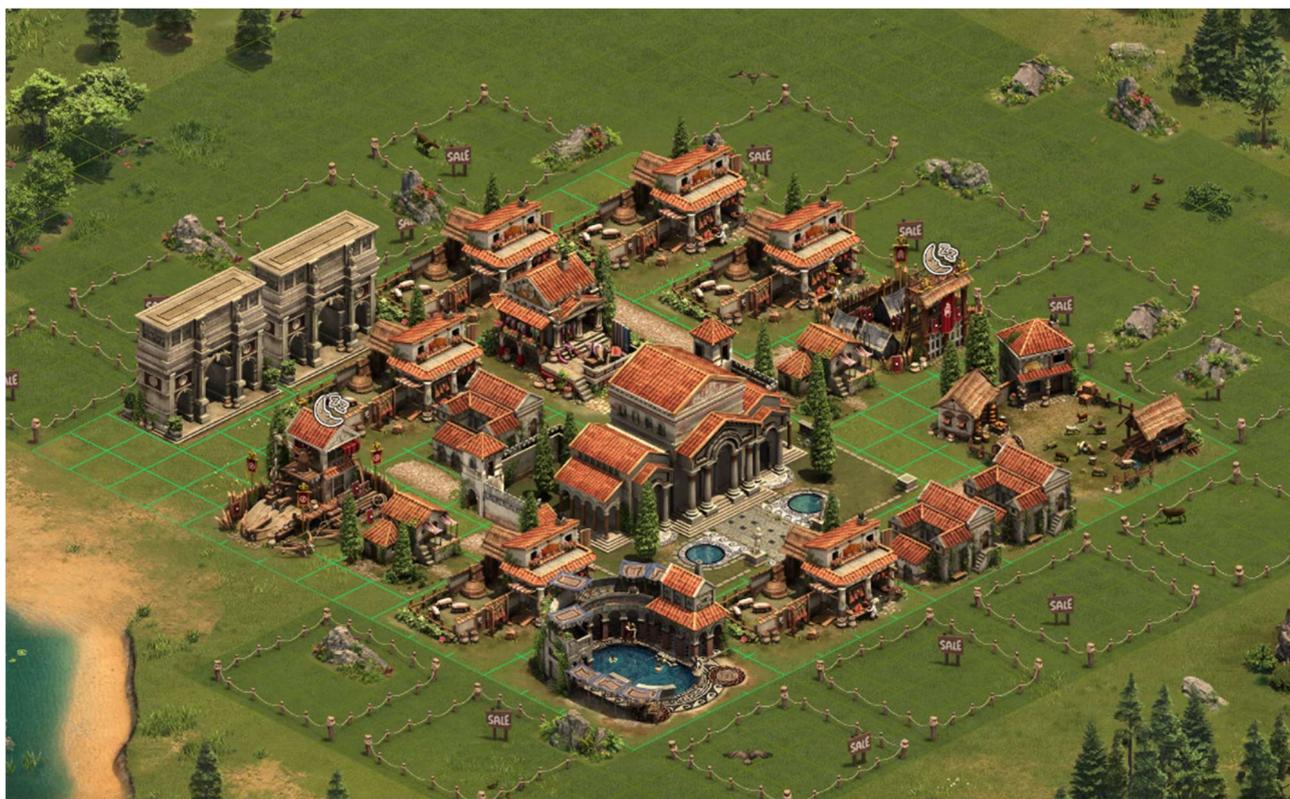
Step 16 - LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA

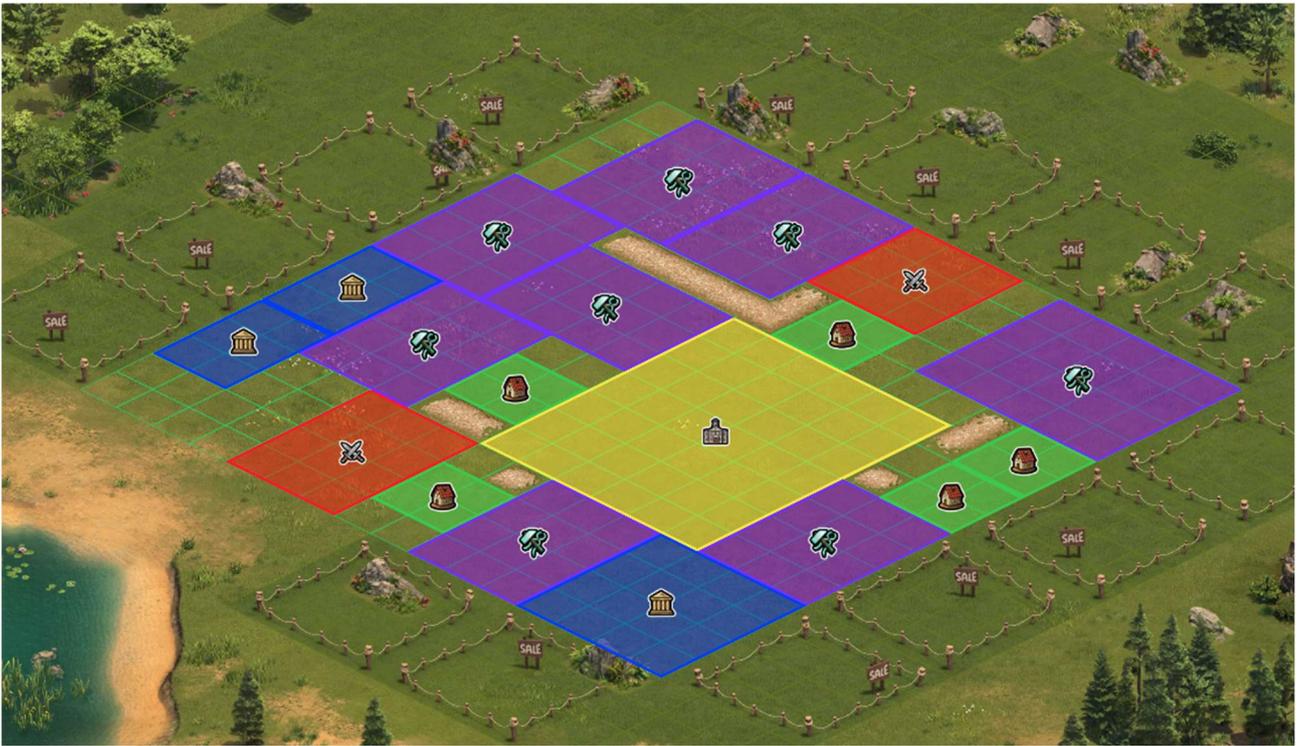
produzione in 10 ore	
monete	materiali

150.000	140.625
---------	---------

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

Eliminare una casetta e costruire una terza villa.



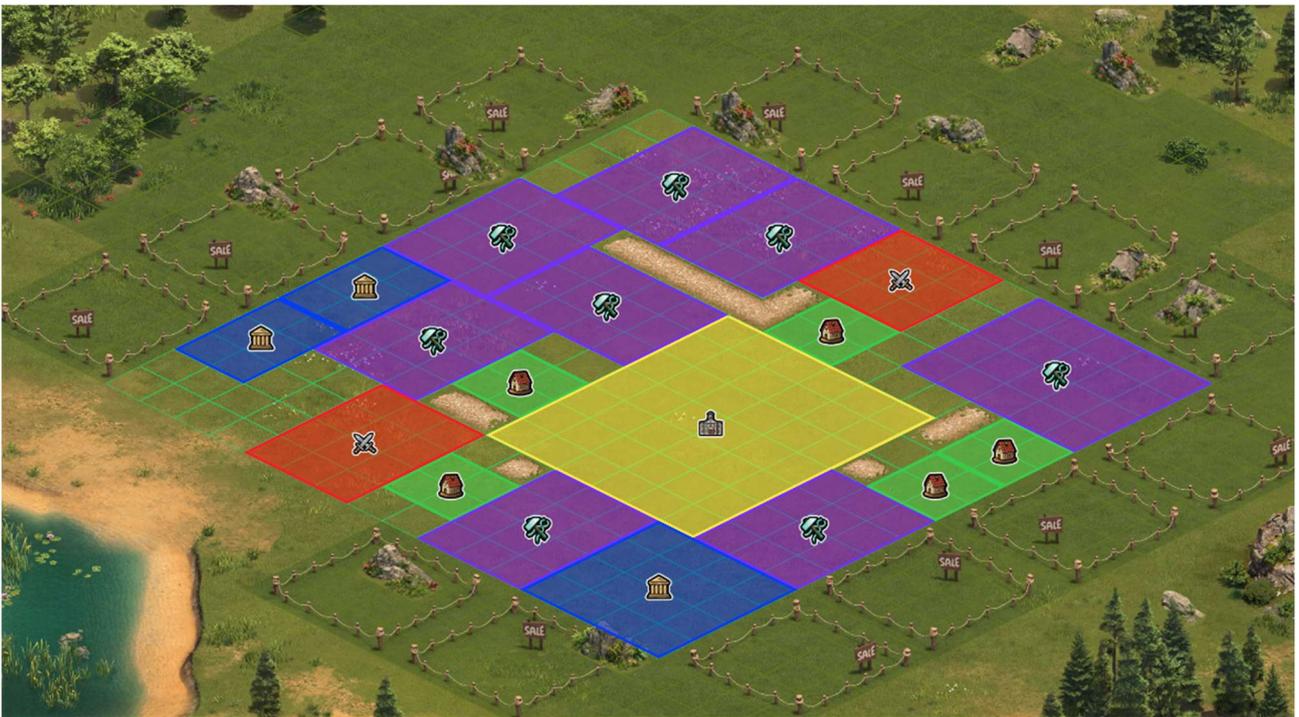


Step 17 - LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
168.750	140.625

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

Eliminare una casetta e costruire una quarta villa.



Step 18 – MARTEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali

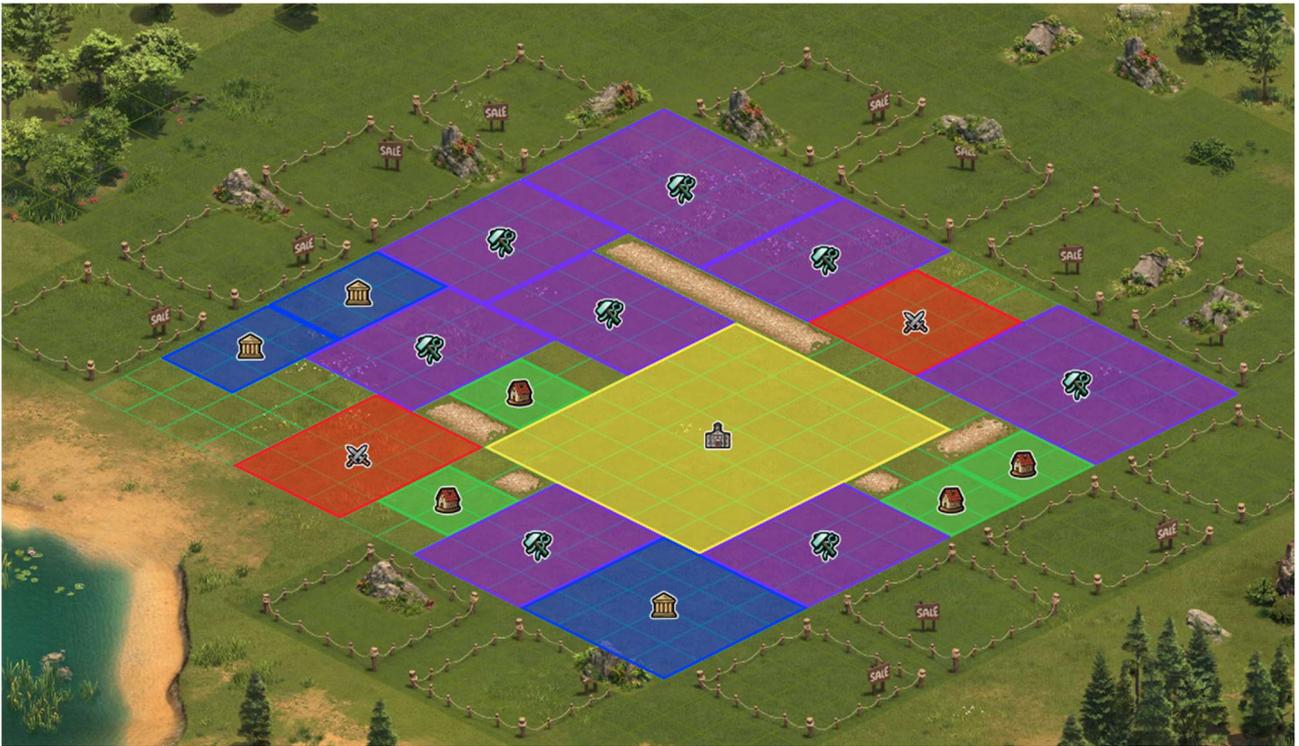
150.000	196.875
---------	---------

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

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

A questo punto con 4 ville e 2 ovili la città è completa dal punto di vista della produzione di monete e materiali. Ora si inizierà a pensare al bonus militare costruendo monumenti/pilastri. In considerazione che gli stessi richiedono euforia, si farà attenzione a costruire prima archi di trionfo quando necessario. Quando mancherà spazio si elimineranno dei macellai.



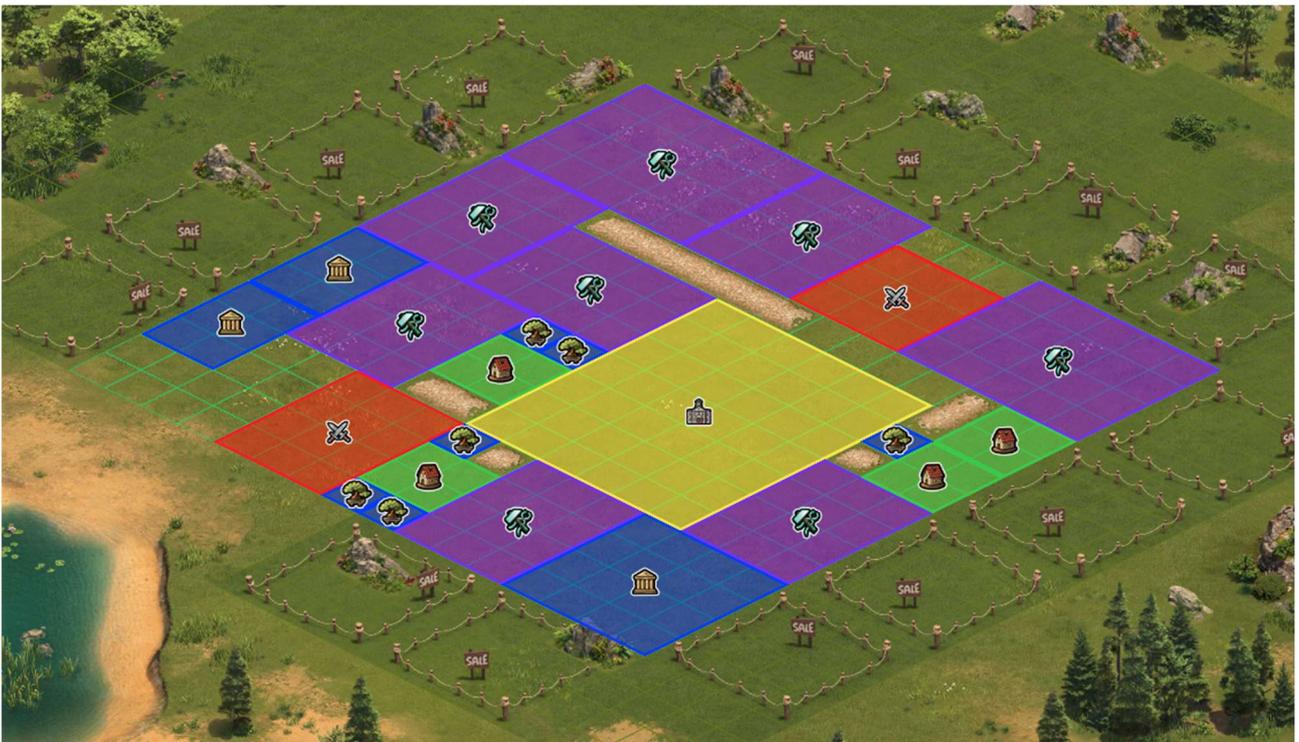


Step 19 - MARTEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

Costruire 6 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia.

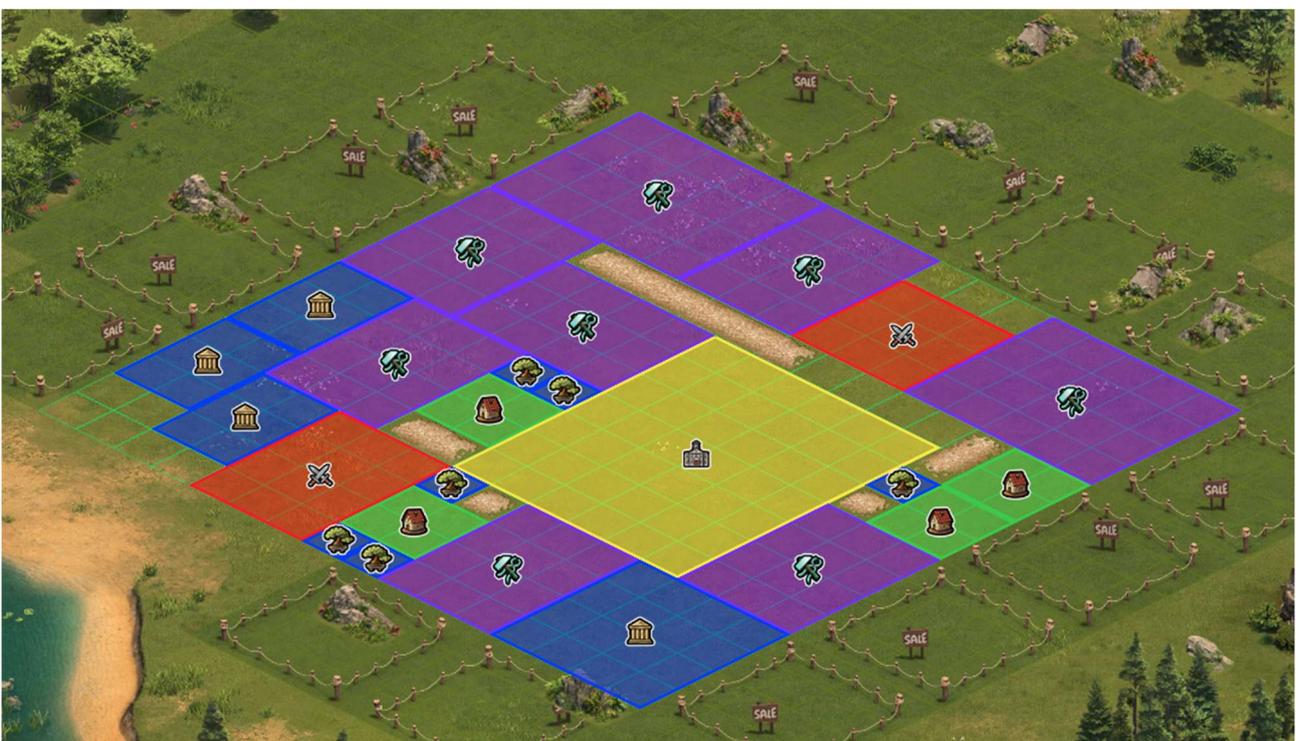


Step 20 - MARTEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

Costruire un terzo arco di trionfo.



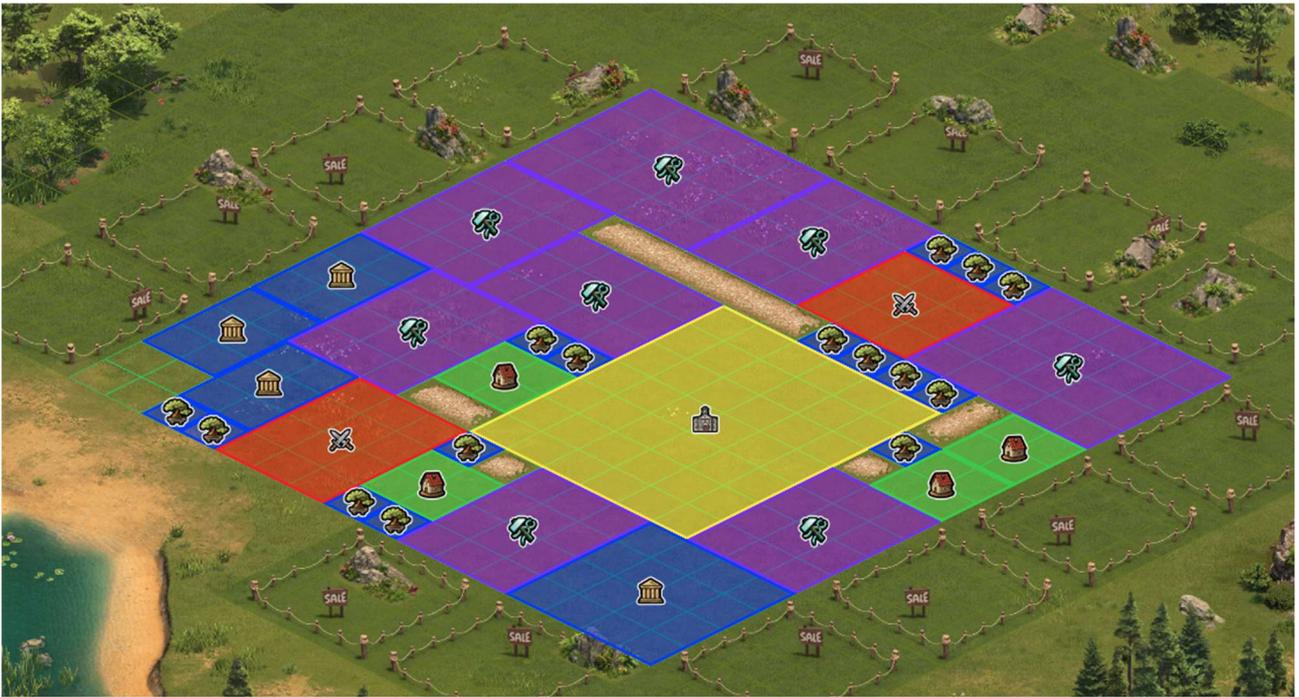
Step 21 - MERCOLEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

Aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia, arrivando a un massimo di 15 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Step 22 – MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

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



Step 23 – GIOVEDÌ MATTINA O SERA

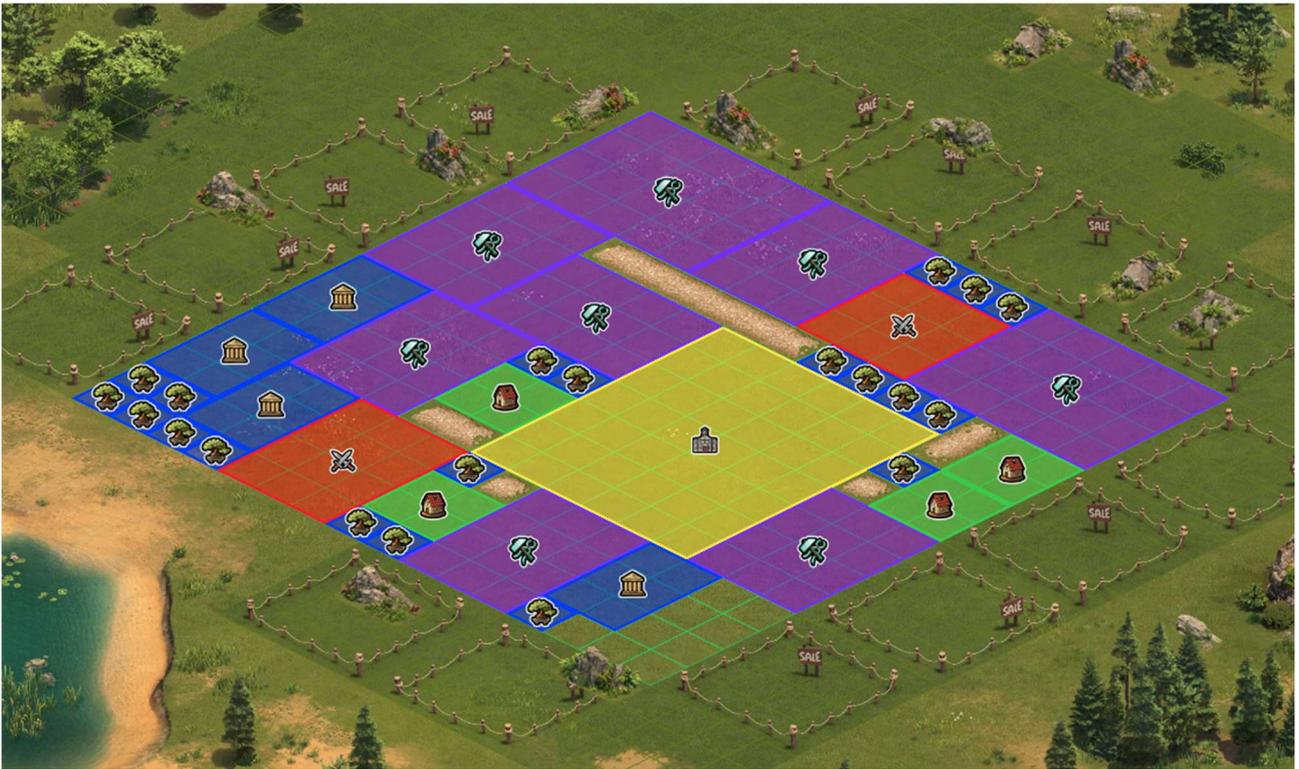
produzione in 10 ore

monete	materiali
150.000	196.875

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

Aggiungere 5 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia, arrivando a un massimo di 20 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.



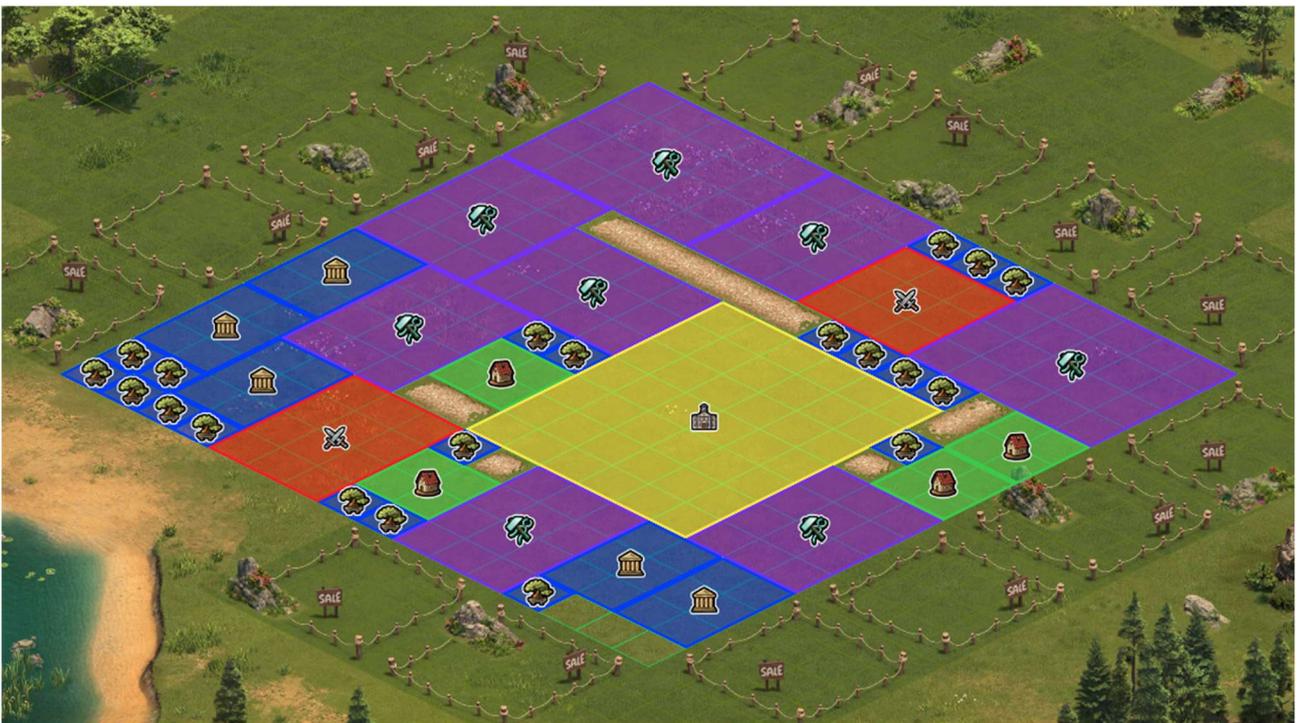


Step 24 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

Costruire un quinto arco di trionfo.



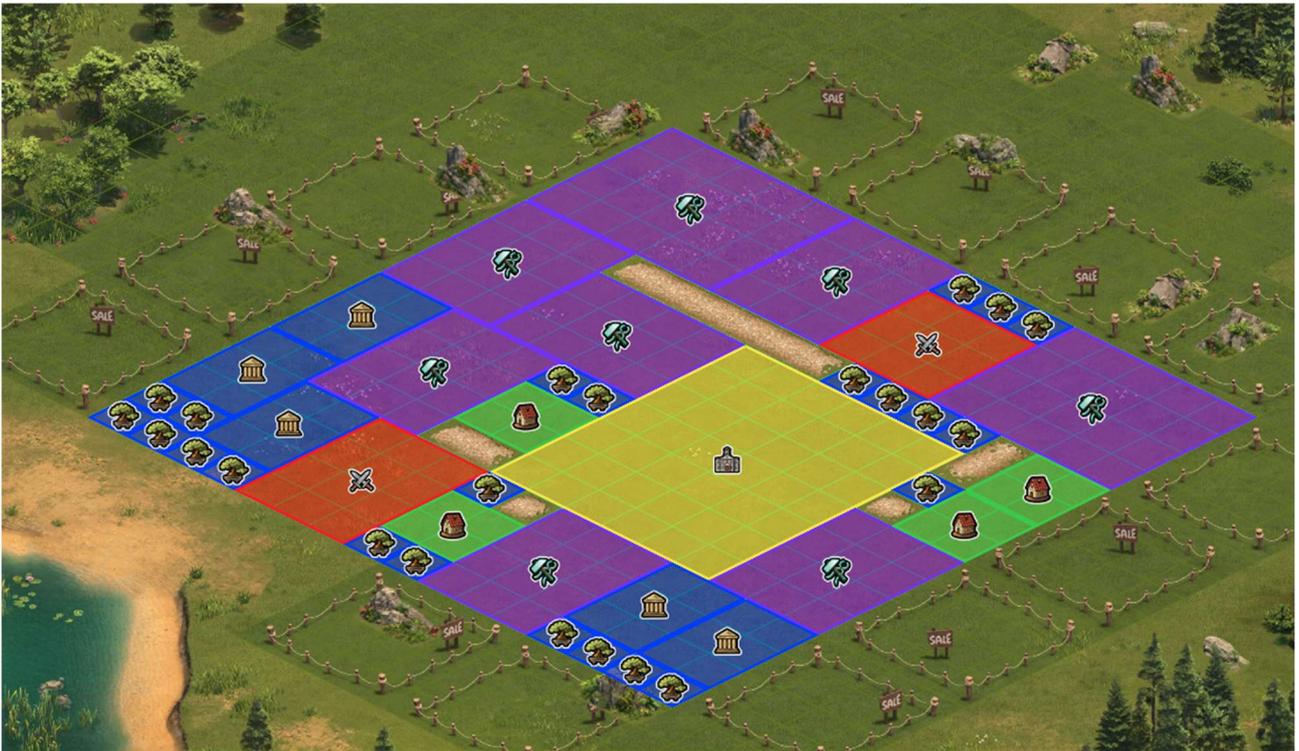
Step 25 - VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	196.875

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

Aggiungere 3 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 23 monumenti e/o pilastri totali.





Step 26 - VENERDÌ SERA, SABATO MATTINA O SABATO SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	187.500

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

Riposizionando eventualmente monumenti e/o pilastri in vista dei futuri archi di trionfo, eliminare un macellaio e una strada e aggiungere 6 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 29 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.



Step 27 - SABATO MATTINA, SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

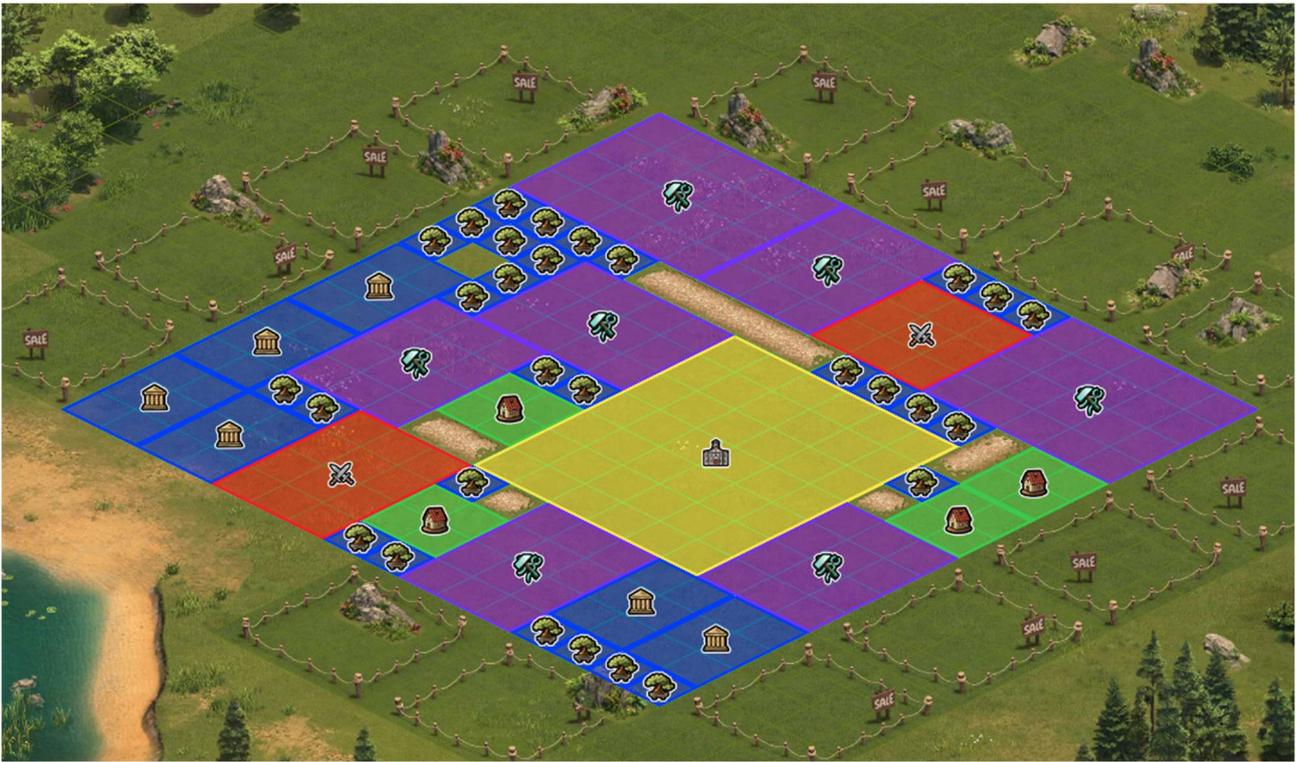
produzione in 10 ore

monete	materiali
150.000	187.500

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

Costruire un sesto arco di trionfo.



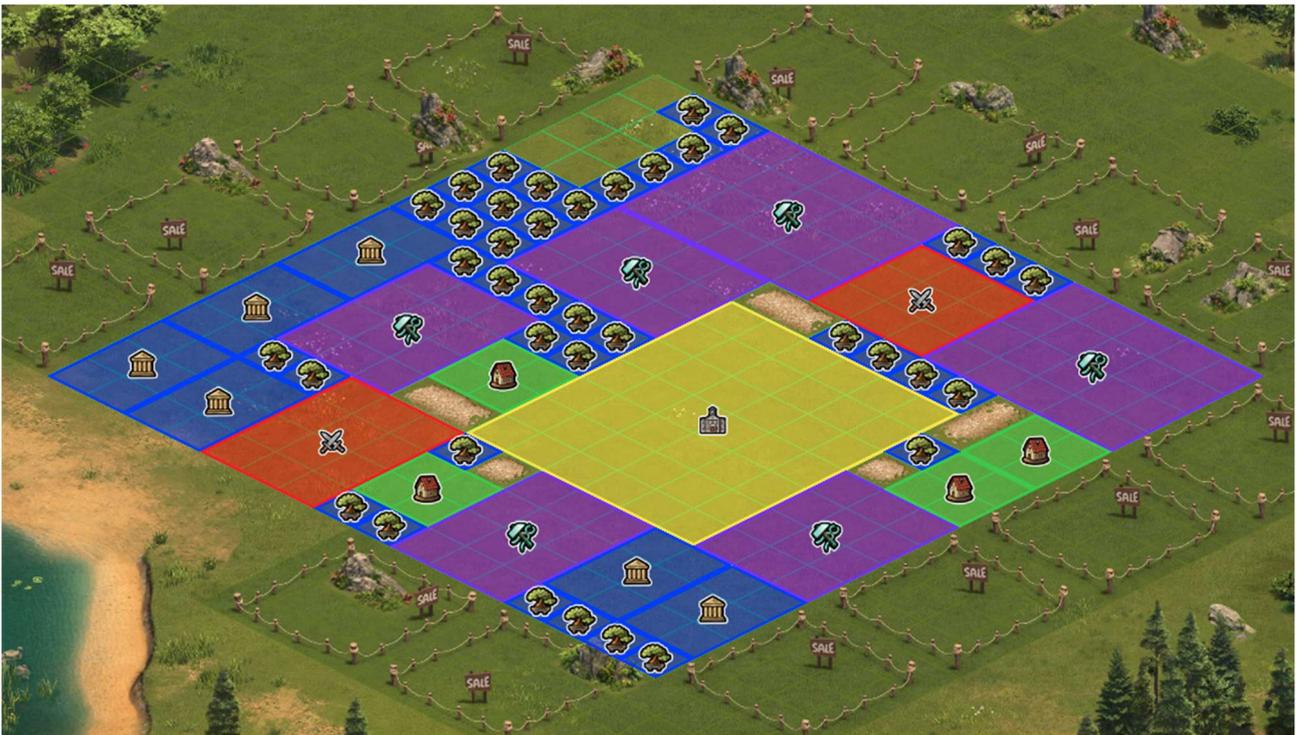


Step 28 – DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	178.125

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

Eliminare il macellaio che sta accanto alla caserma dei legionari e spostare l'ovile, il macellaio e un monumento/pilastro eliminando 3 strade. Aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 38 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.



Ulteriori miglioramenti

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

	superficie	numero	superficie
Espansioni	16	16	256
Totale			256
Municipio	42	1	42
Strada	1	8	8
Villa	4	4	16
Macellaio	12	3	36
Sarto	12	1	12
Ovile	20	2	40
Arco di trionfo	6	6	36
Monumenti/Pilastri	1	38	38
Campo dei balisti	12	1	12
Legionari	9	1	9
Occupata			249
Libera			7

In alternativa, soprattutto se avanzano monete e materiali dopo aver utilizzato le truppe, si possono fare ulteriori miglioramenti, dando preferenza, secondo le proprie esigenze ai pilastri/monumenti (e relativi archi di trionfo per l'euforia) per il bonus militare, agli ovili per i materiali; se servono monete, si possono mettere ulteriori ville (e i relativi archi di trionfo per garantire la massima euforia). Quando serve spazio si possono togliere i macellai.