

<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 fino ai livelli più alti soltanto con i balisti.

Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	2
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	7
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	12
Step 4 - GIOVEDÌ SERA	15
Step 5 – GIOVEDÌ SERA	19
Step 6 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	23
Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	26
Step 8 - VENERDÌ MATTINA.....	29
Step 9 - VENERDÌ MATTINA O VENERDÌ SERA.....	33
Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA.....	36
Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	39
Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	41
Step 13 - DOMENICA MATTINA	44
Step 14 - DOMENICA SERA	47
Step 15 - LUNEDÌ MATTINA	49
Step 16 – LUNEDÌ SERA.....	52
Step 17 – LUNEDÌ SERA.....	54
Step 18 – MARTEDÌ MATTINA	56
Step 19 - MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA	59
Step 20 - MARTEDÌ SERA.....	61
Step 21 - MERCOLEDÌ MATTINA.....	64
Step 22 – MERCOLEDÌ MATTINA O SERA	66
Step 23 – MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA	69
Step 24 – GIOVEDÌ MATTINA O SERA	71
Step 25 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA	73
Step 26 – VENERDÌ MATTINA O SERA.....	76

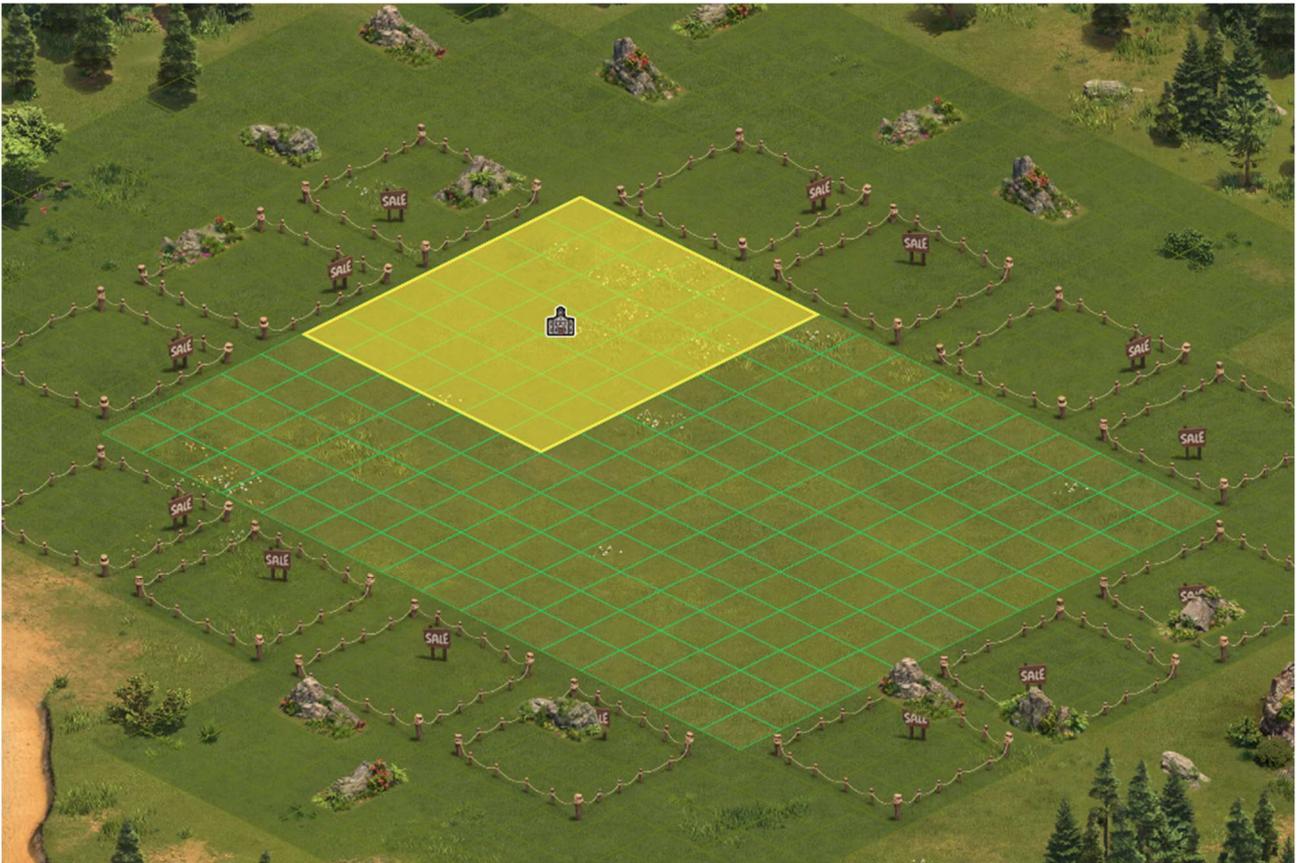
Step 27 – TRA VENERDÌ MATTINA E SABATO MATTINA.....	79
Step 28 – SABATO MATTINA O SABATO SERA	81
Step 29 – SABATO MATTINA O SERA	84
Step 30 – DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	86
Step 31 – EVENTUALE, DOMENICA MATTINA O SERA.....	88
Step 32 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	91
Step 33 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	94
Step 34 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	96
Step 35 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	96
Step 36 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	97
Step 37 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	97
Step 38 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	97
Step 39 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	98
Step 40 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	98
Step 41 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	98
Step 42 – EVENTUALE, DOMENICA SERA	99

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

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 militare disponibili inizialmente.

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

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

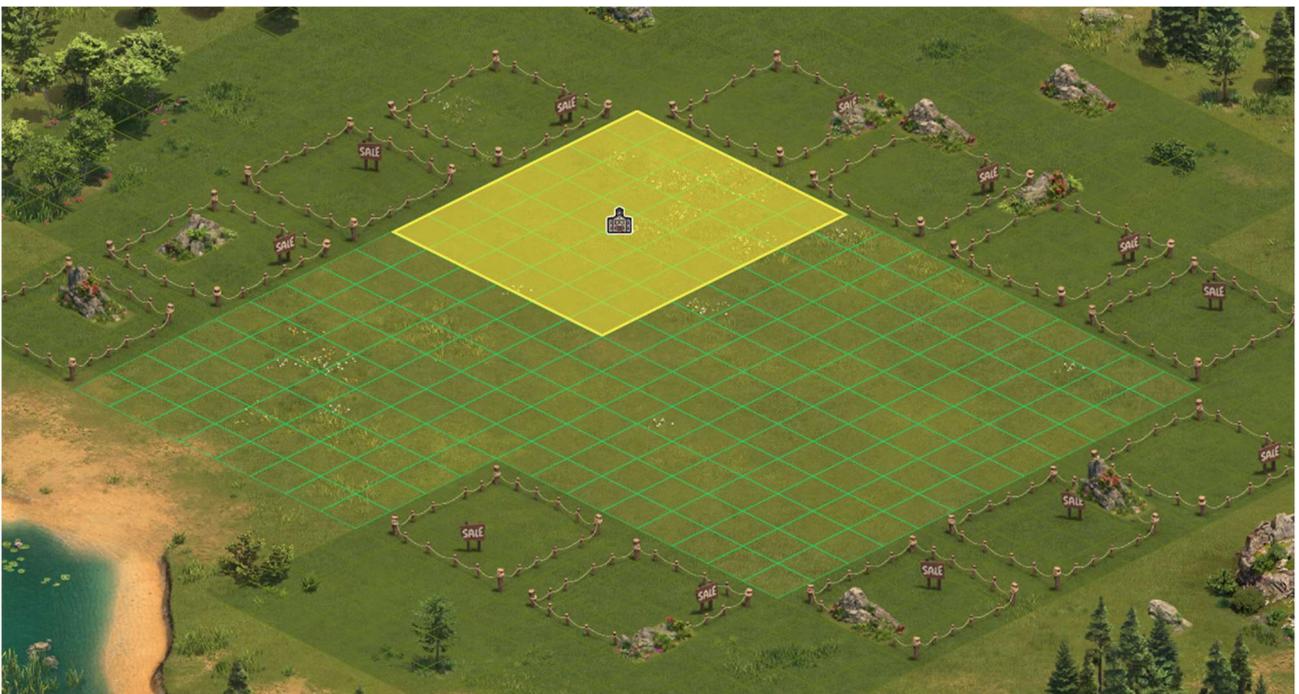
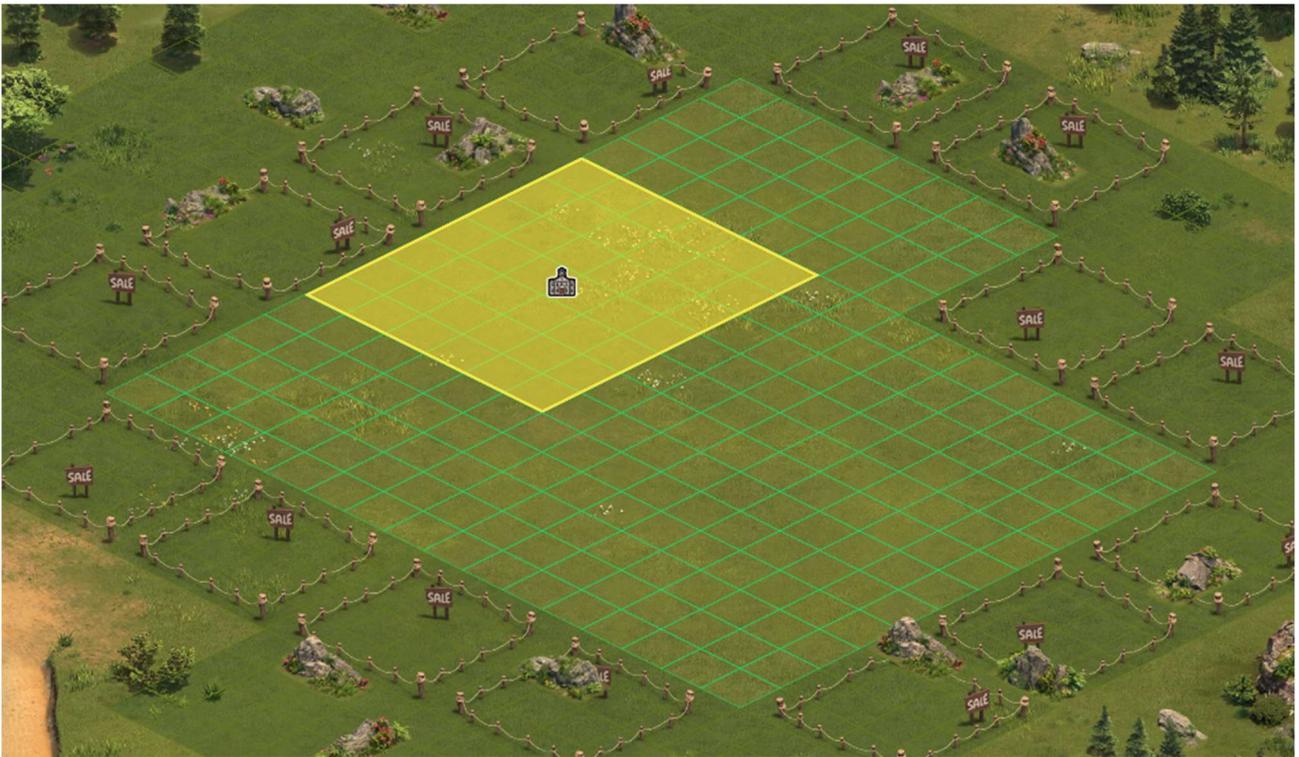
Per questo step si utilizzeranno 37.000 monete e 2.500 materiali.

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.

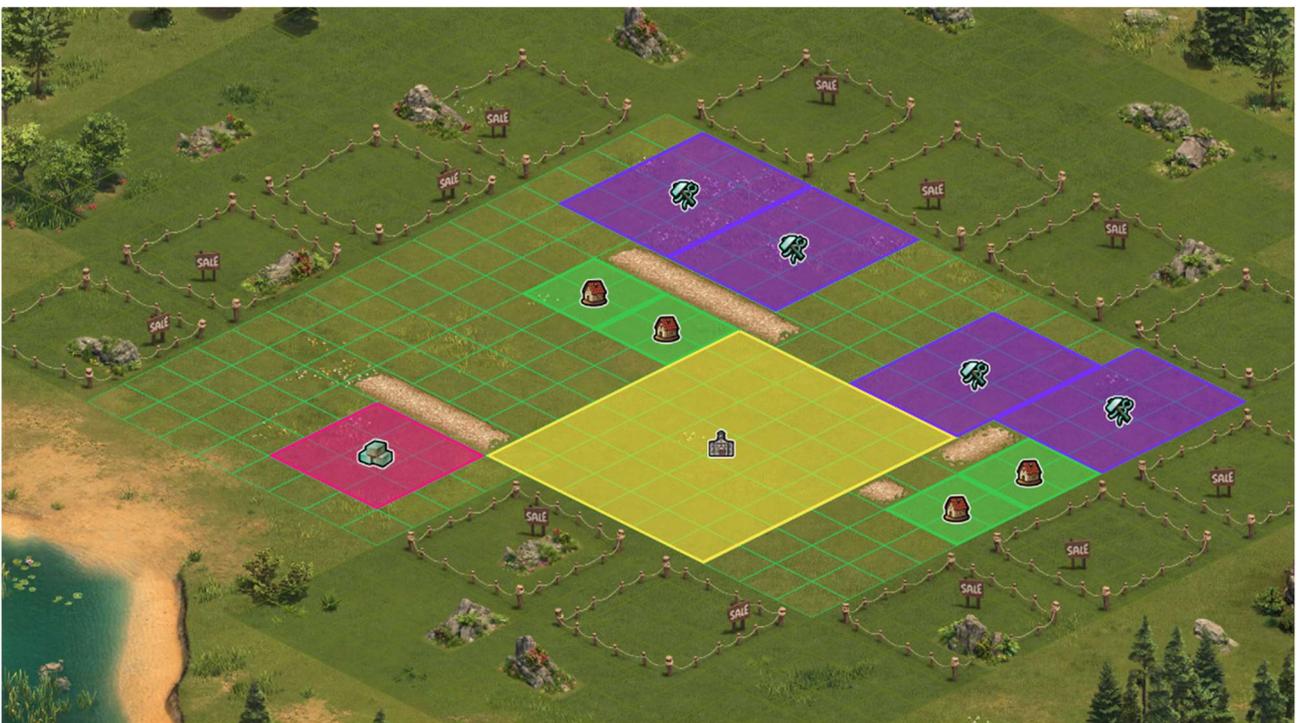
La rimozione dei primi quattro ostacoli costa 10, 25, 50 e 75 schegge.

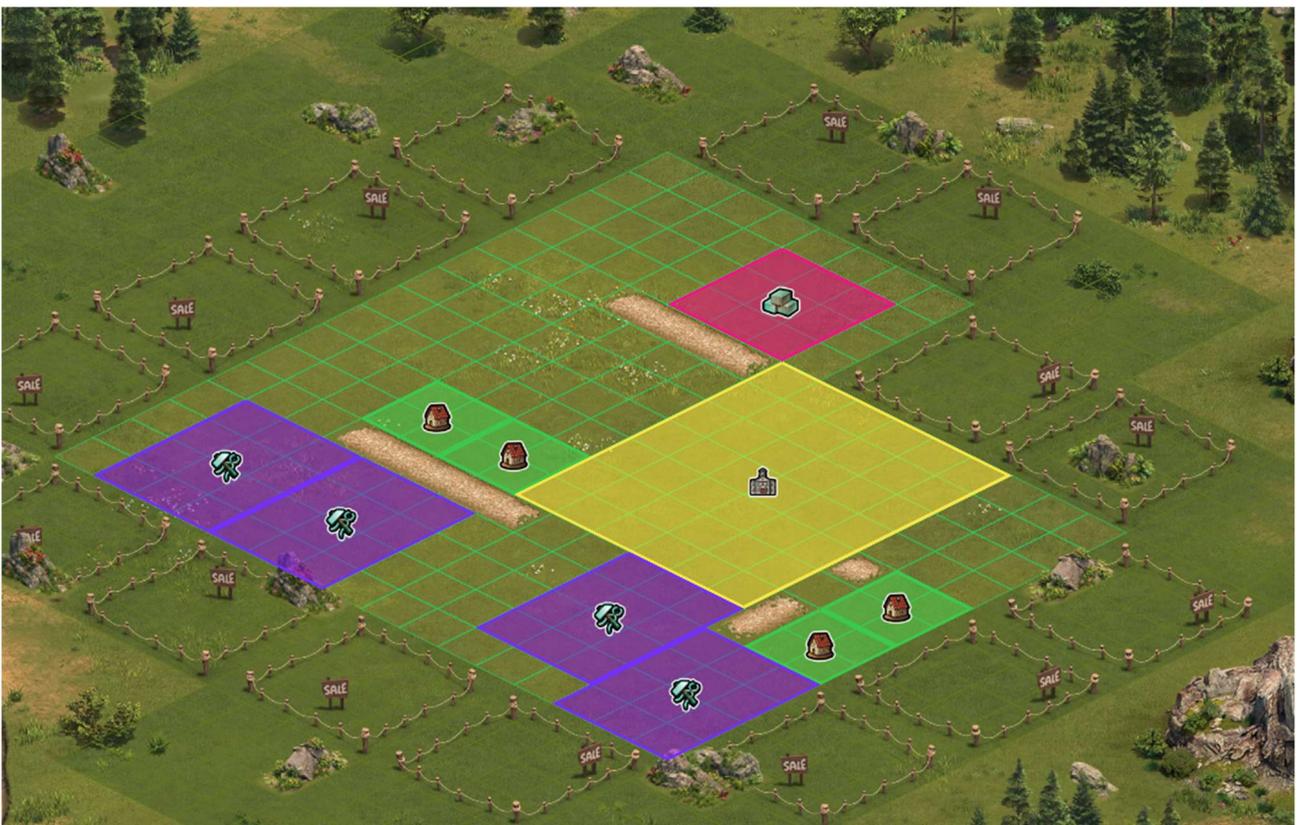
Quindi le schegge totali massime utilizzate saranno 410 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 + 75 per gli ostacoli).



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 e posizionare direttamente gli edifici nella loro posizione finale, senza doverli poi spostare).





Caselline libere: 97

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

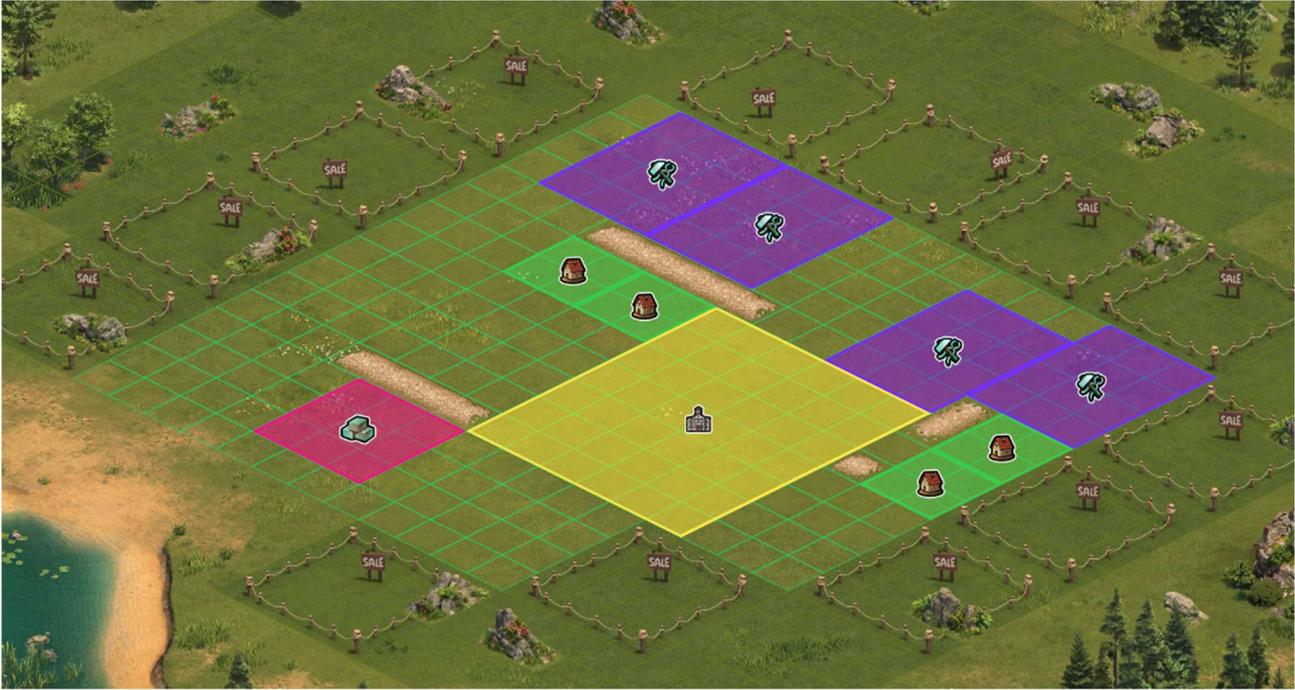
Dopo un'ora, una volta costruita la fonderia, possiamo produrre i beni per mettere una terza espansione.

Per questo step si utilizzeranno 27.400 monete e 14.400 materiali (se si hanno disponibili 74.400 monete e 64.400 materiali si può fare la variante con i bagni pubblici, come successivamente indicato).

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).





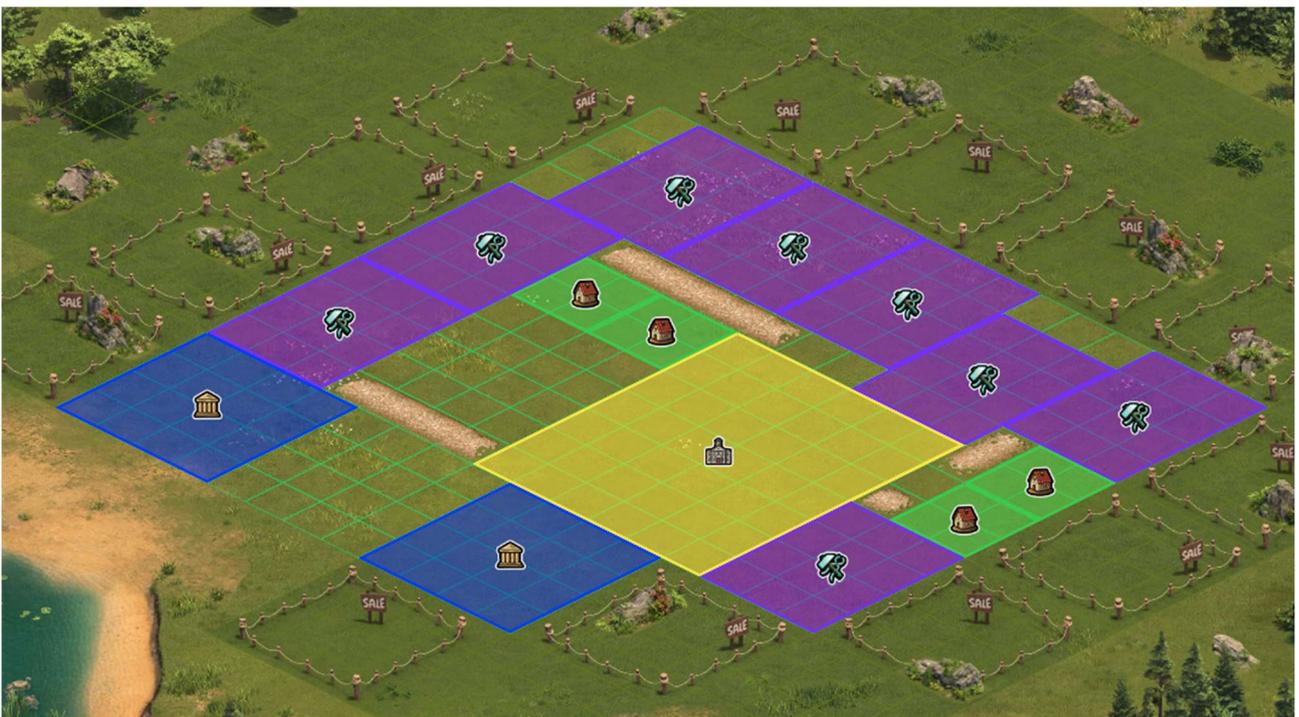


Una volta messa l'espansione possiamo eliminare la fonderia, rendendo così disponibile la popolazione, e costruire altri 4 macellai.

Infine, secondo le risorse disponibili:

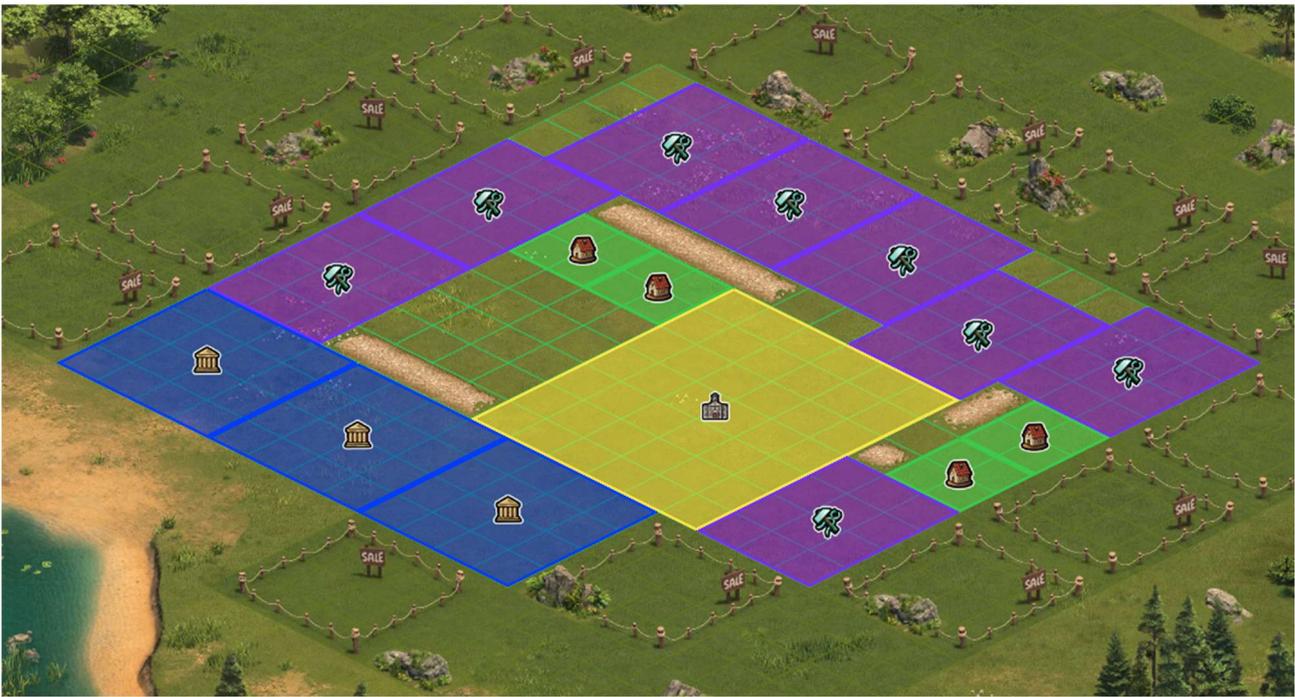
- aggiungere 2 edifici dei bagni pubblici (come tutti gli edifici della cultura non hanno bisogno di strada) per disporre dell'euforia necessaria.
- aggiungere 3 anfiteatri (come tutti gli edifici della cultura non hanno bisogno di strada) per disporre dell'euforia necessaria.

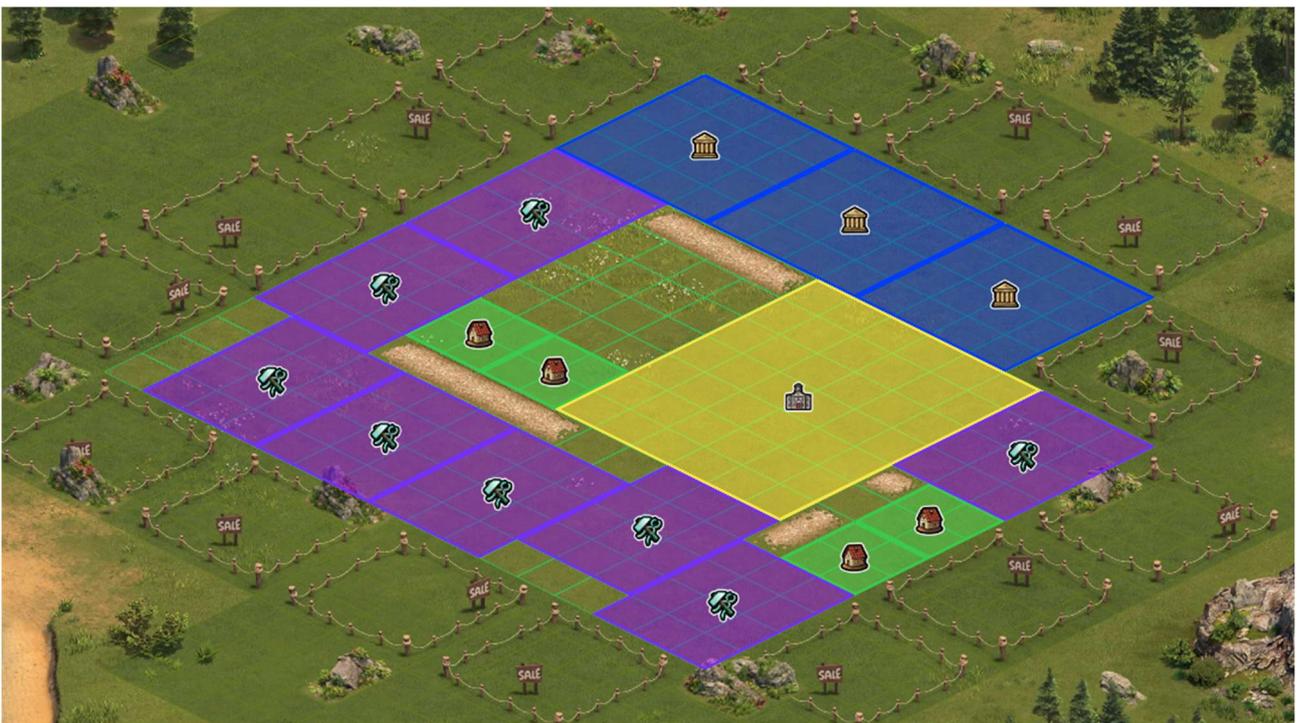
Variante coi bagni pubblici:



Caselline libere: 42

Variante con gli anfiteatri:





Caselline libere: 26

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.

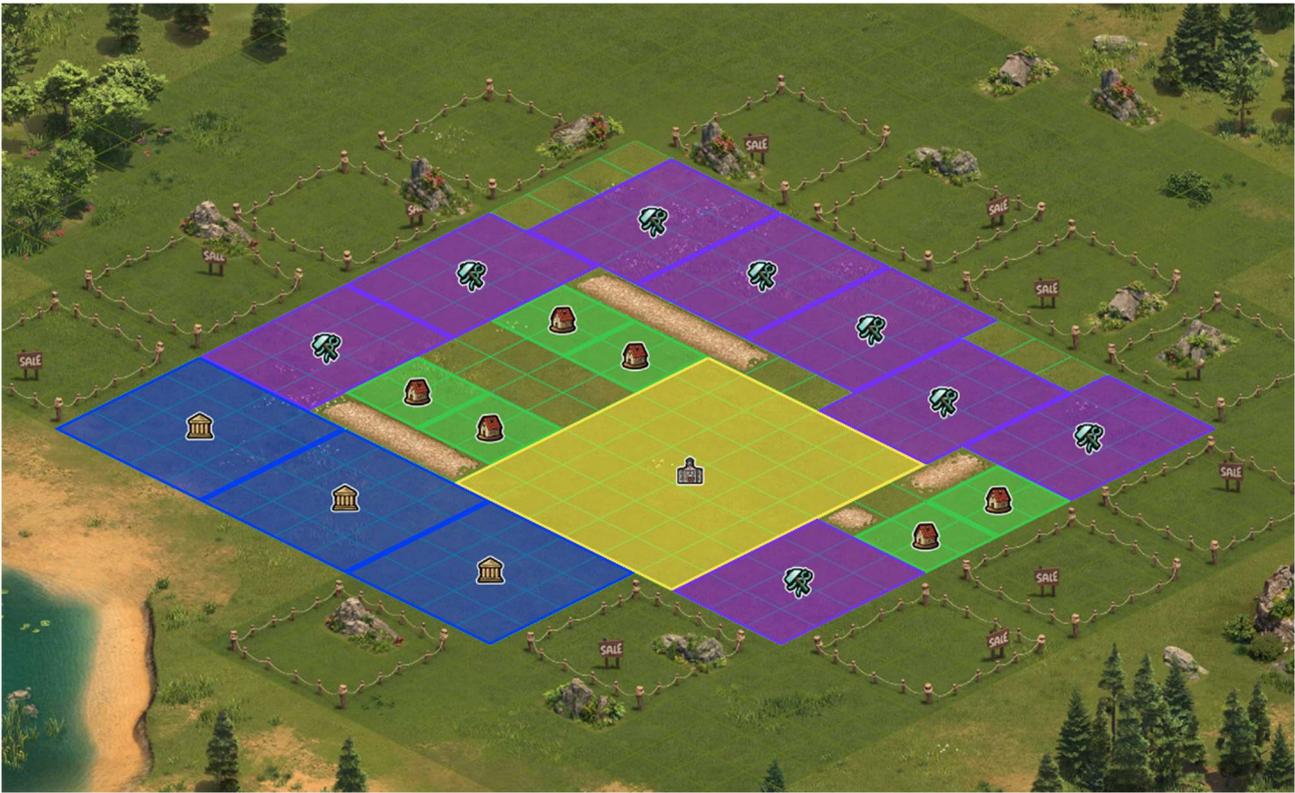
L'euforia invece non influenza la produzione di unità militari e di beni, che possono essere tranquillamente raccolti indipendentemente dall'euforia.

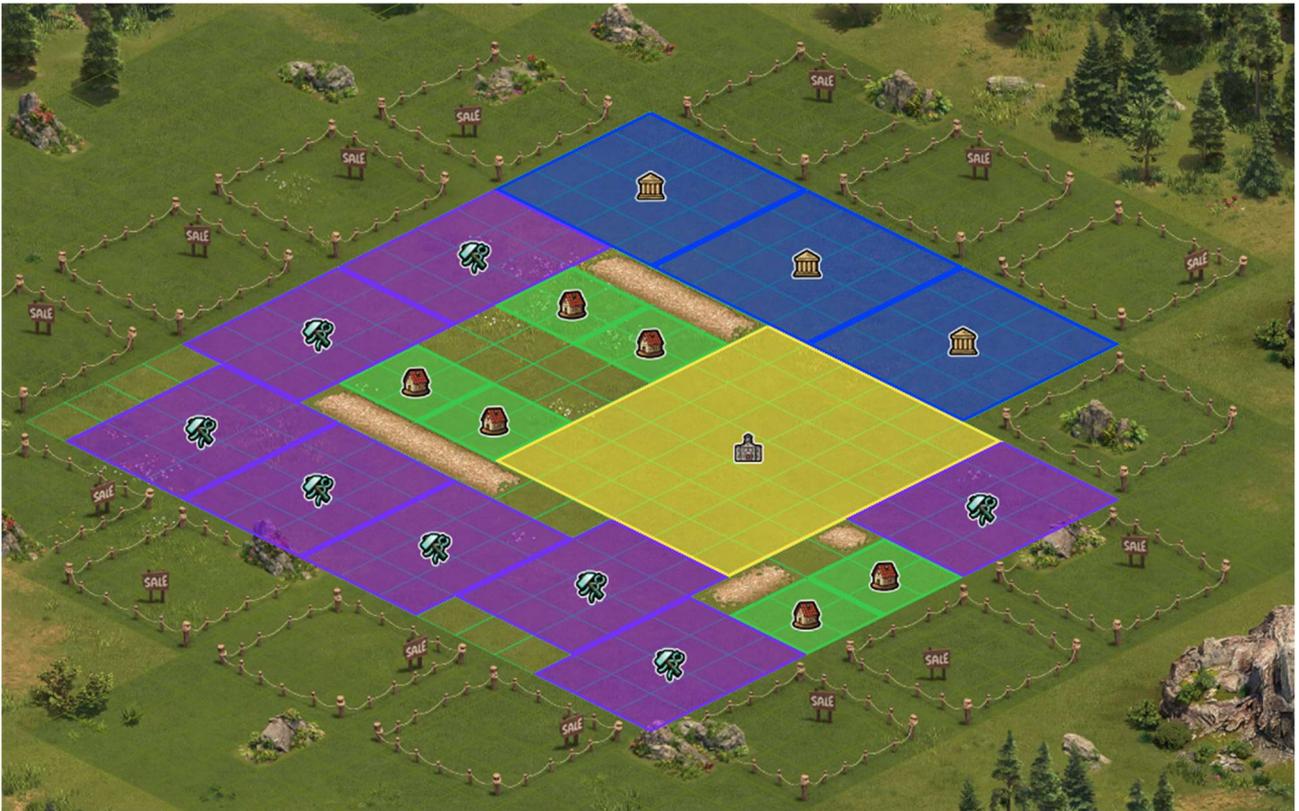
Come ogni mattina e ogni sera si consumeranno i punti azione disponibili e poi si procederà a migliorare la città quantistica.

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.







Caselline libere: 18

Variante senza anfiteatro:

Caselline libere: 34

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.

Step 4 - GIOVEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

Per questo step si utilizzeranno 50.000 monete e 50.000 materiali (nessuna risorsa se già costruiti precedentemente i bagni pubblici).

Nel caso si debba raccogliere e non si ha sufficiente euforia, raccogliere solo le due case con tegole centrali e poi eliminarle e sostituire un anfiteatro con un edificio dei bagni pubblici. Aspettare un'ora per la costruzione

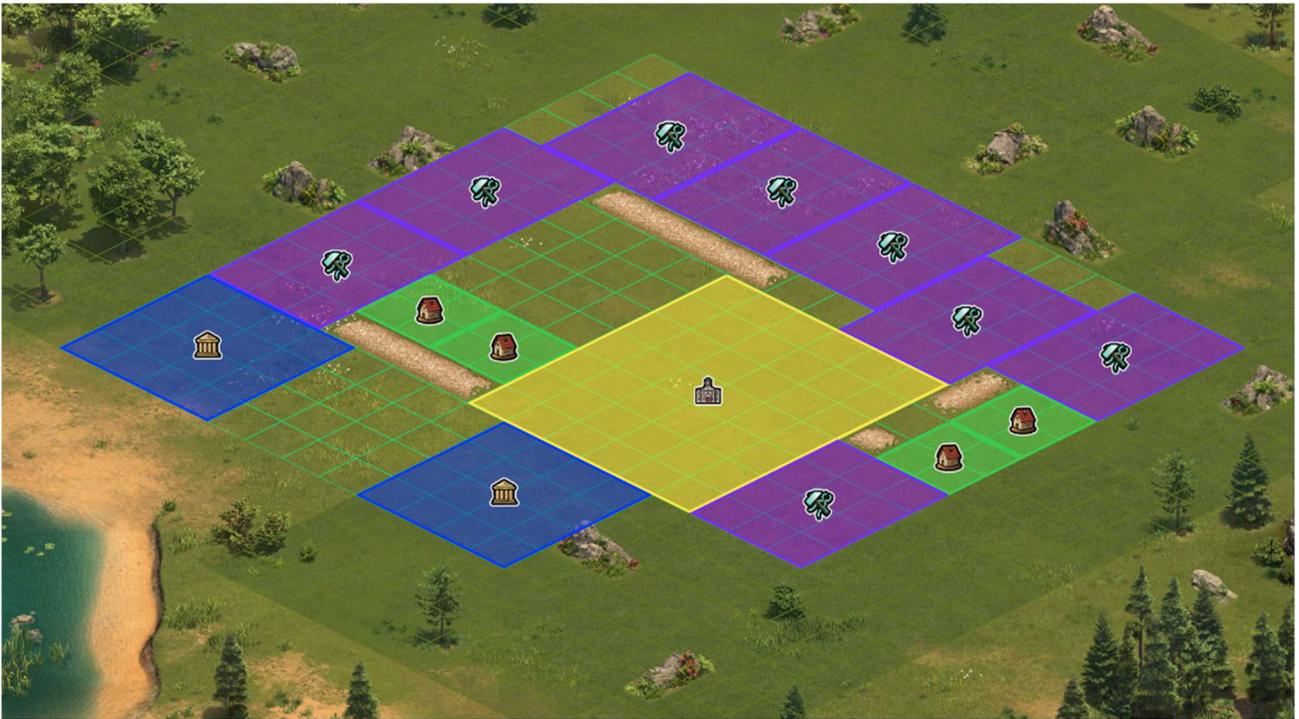
dei bagni pubblici (eventualmente costruirli immediatamente con 25 schegge) e solo dopo raccogliere e sostituire un ulteriore anfiteatro con bagni pubblici.

Se non si deve raccogliere, una volta costruite le 2 casette eliminare le 2 case con tegole centrali e se non costruiti direttamente i bagni pubblici, sostituire due anfiteatri con due edifici di bagni pubblici per ripristinare l'euforia.

Passare allo step 5.

Variante senza anfiteatro:

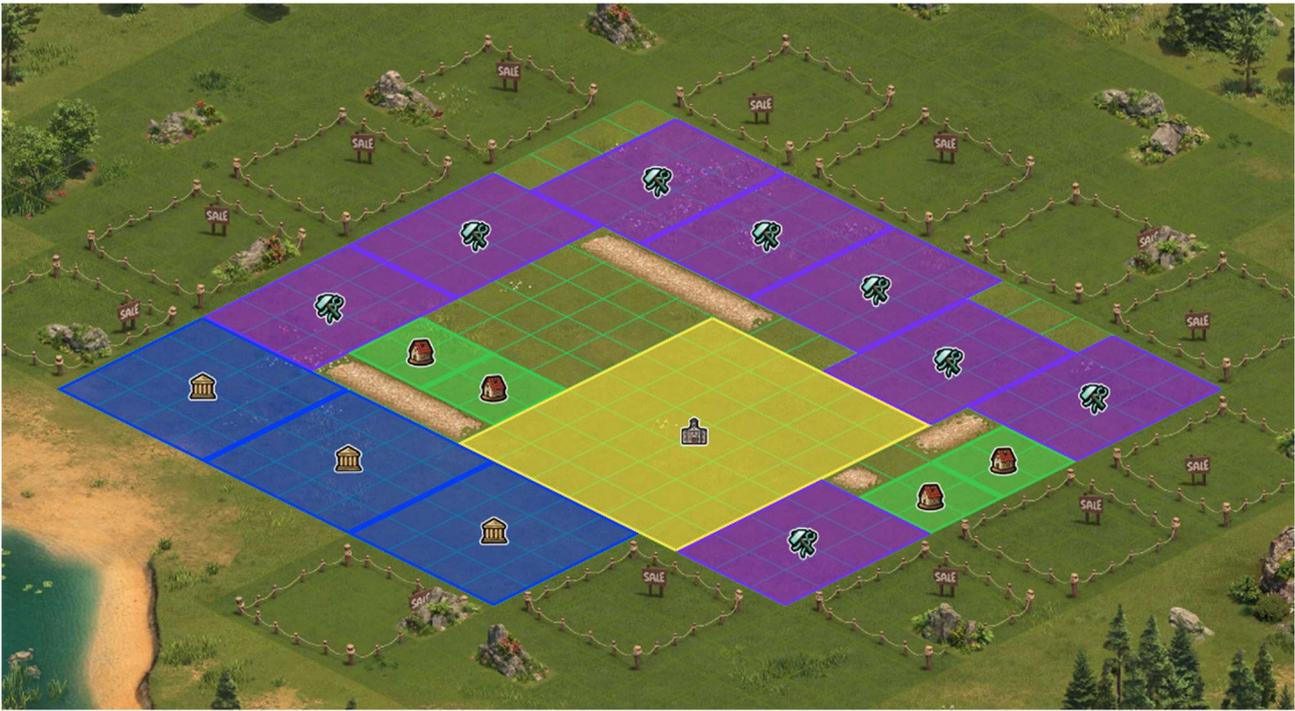




Caselline libere: 42

Variante con anfiteatro:







Caselline libere: 26

Step 5 – GIOVEDÌ SERA

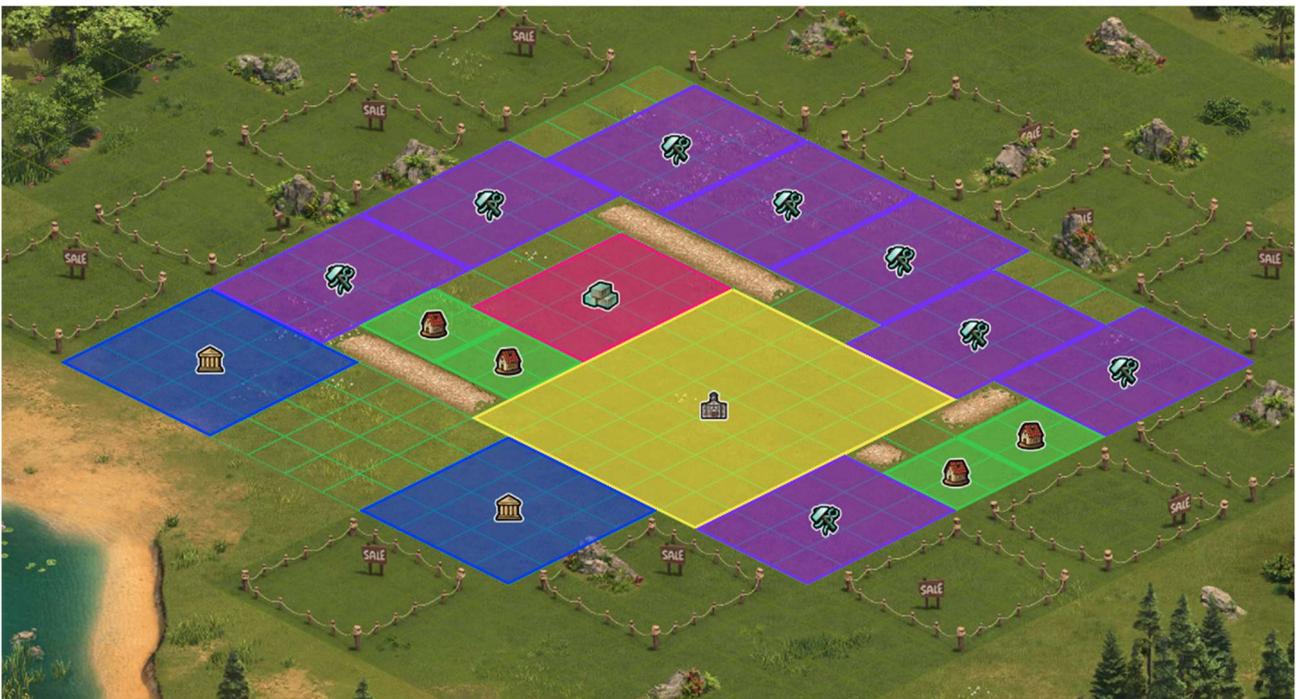
produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

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).

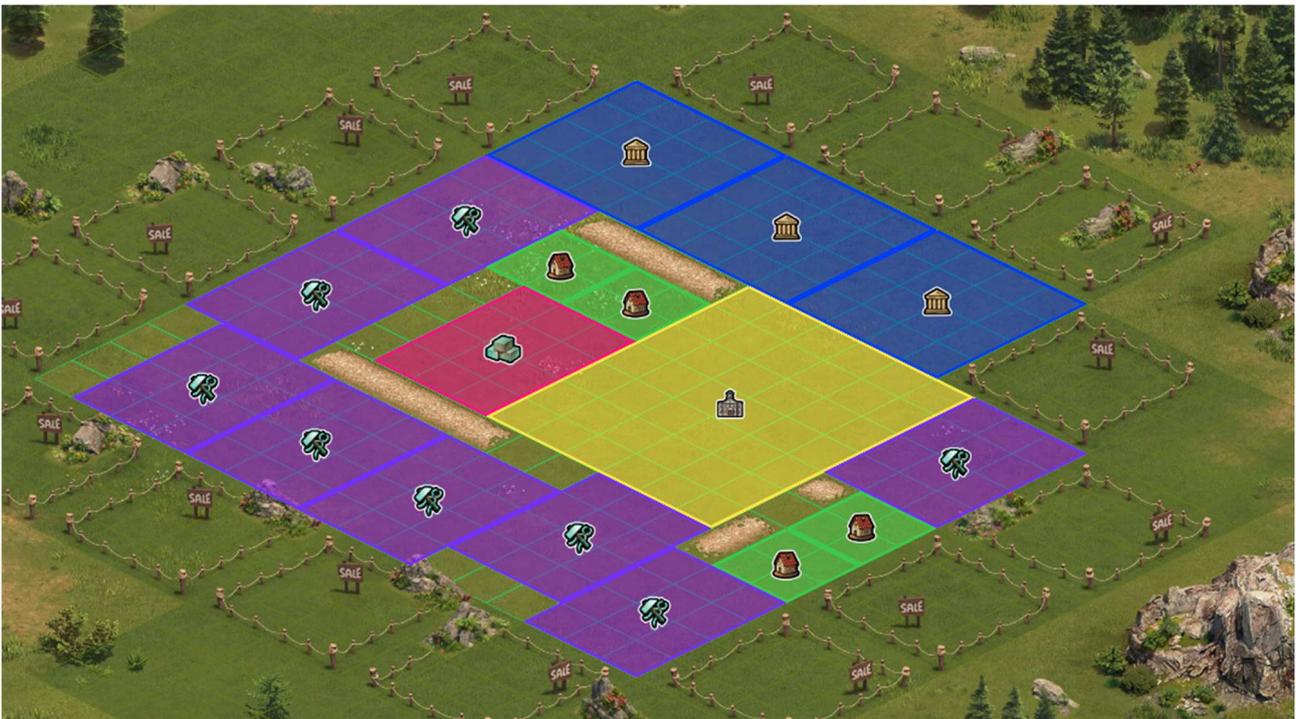
Variante senza anfiteatro:



Variante con anfiteatro:

Caselline libere: 30





Caselline libere: 14

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

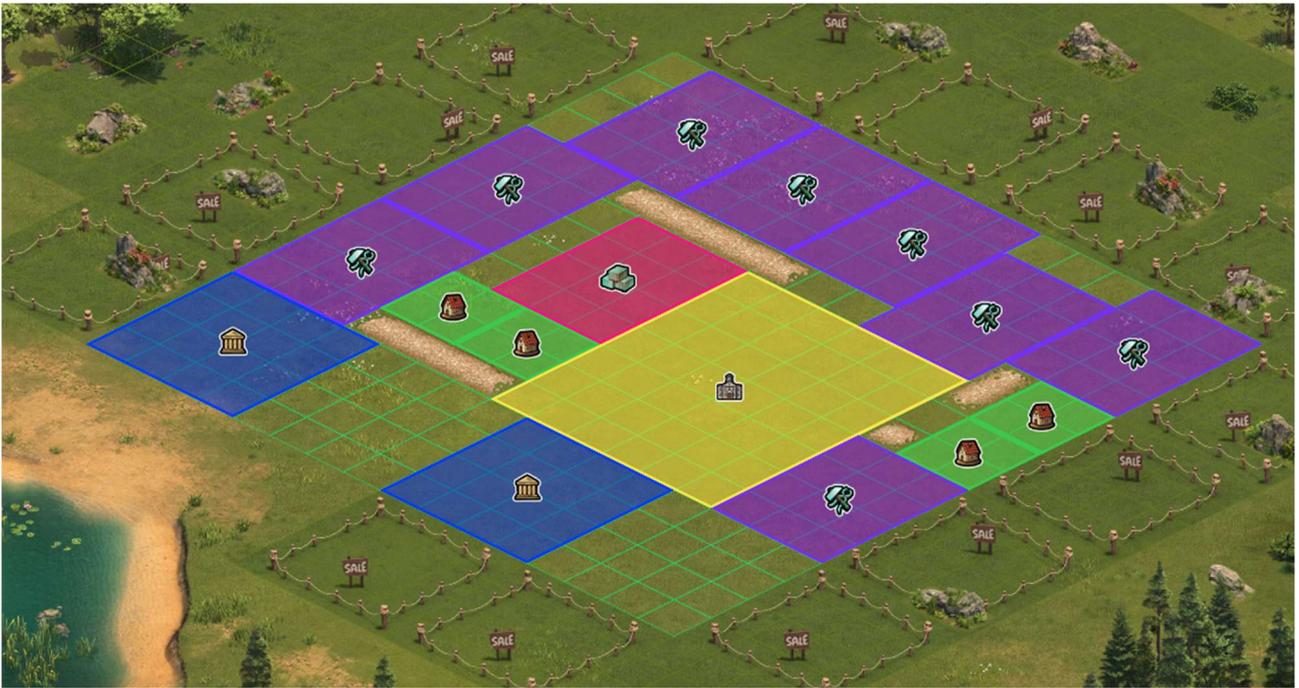
produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

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).

Variante senza anfiteatro:

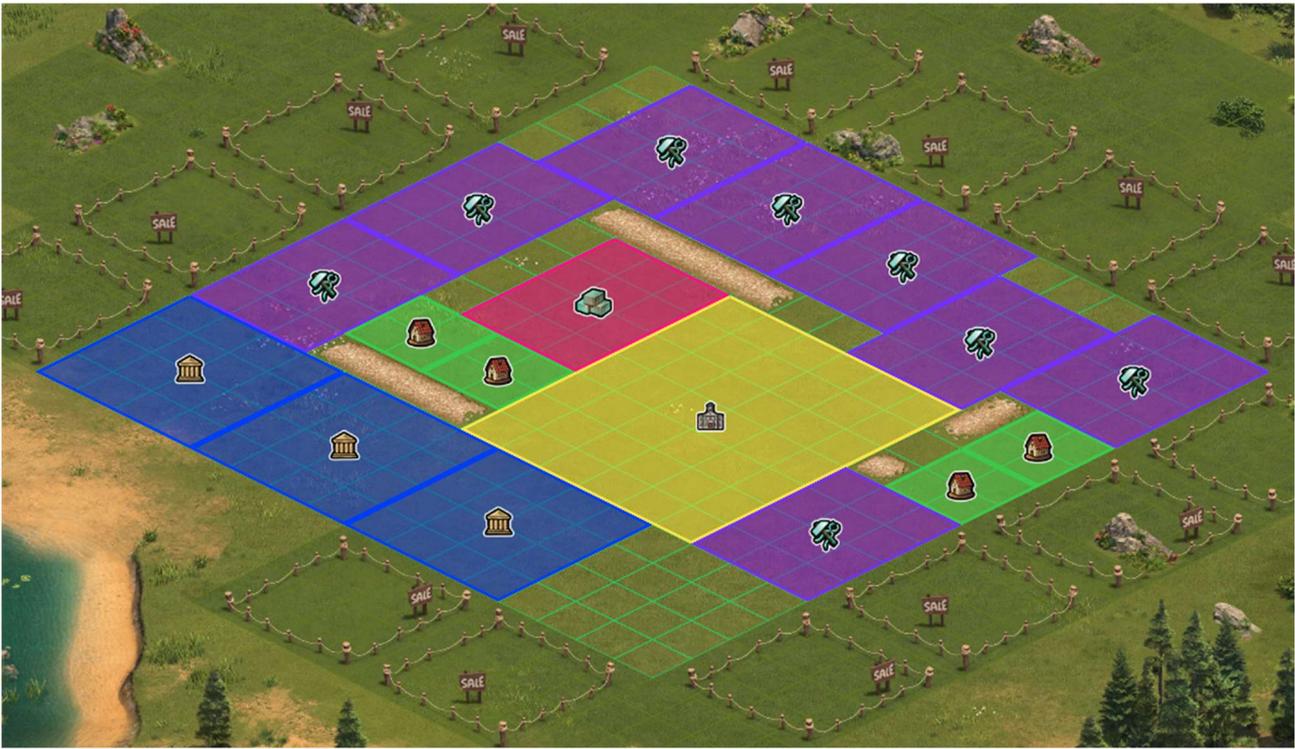


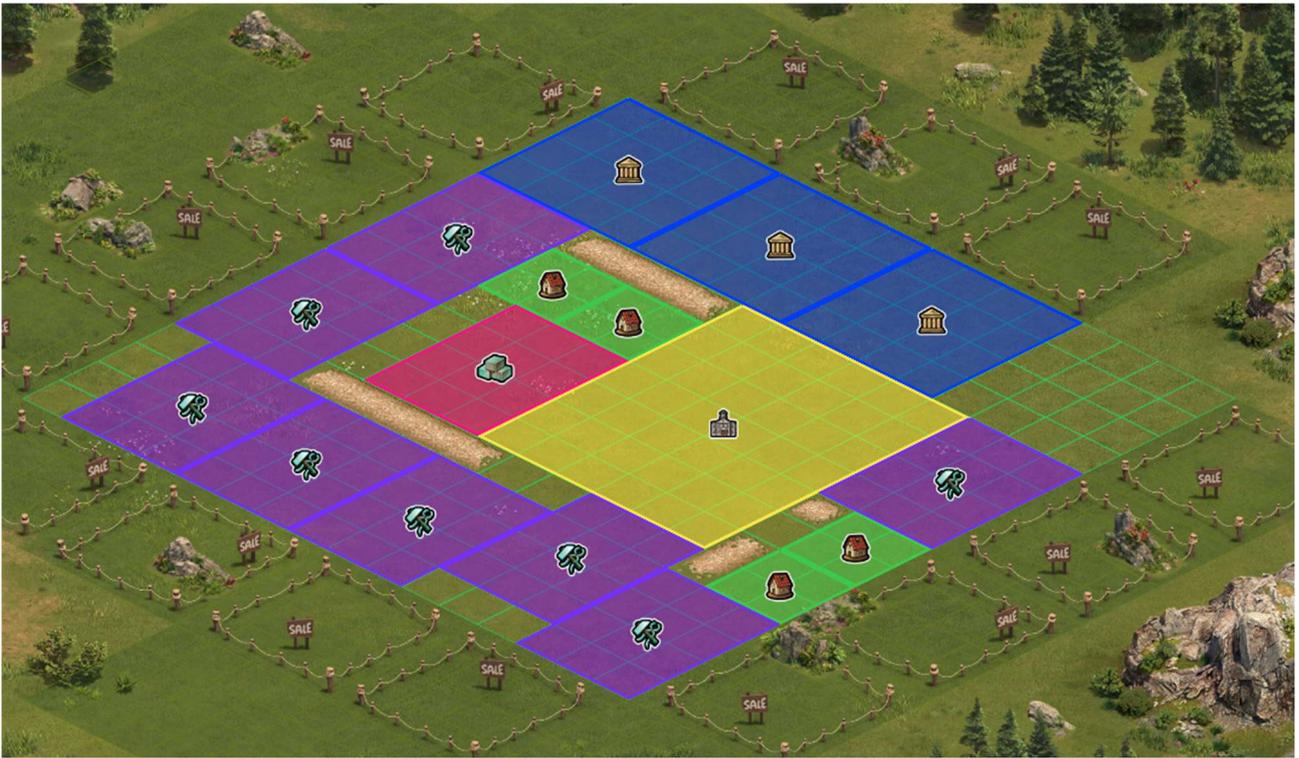


Caselline libere: 46

Variante con anfiteatro:







Caselline libere: 30

Passare direttamente allo step successivo.

Step 7 - GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
56.250	75.000

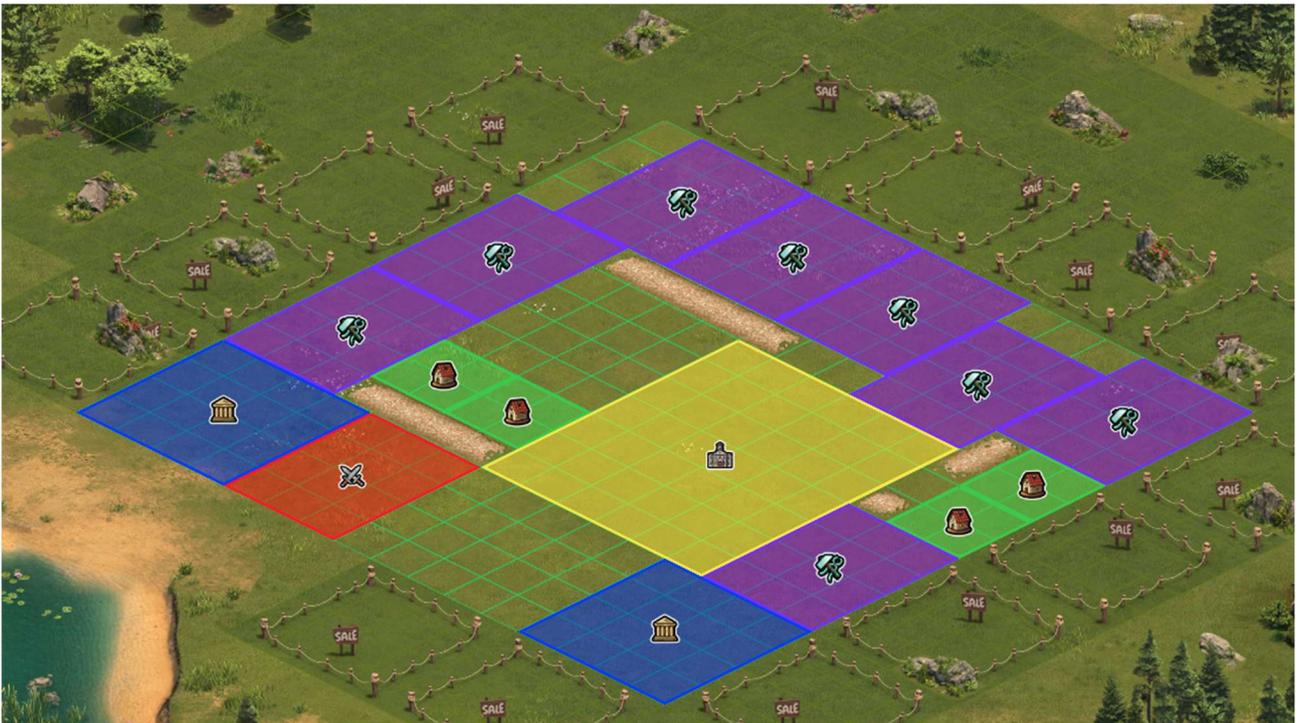
Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Eliminare il filatoio, spostare eventuale anfiteatro e bagni pubblici, e costruire 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.

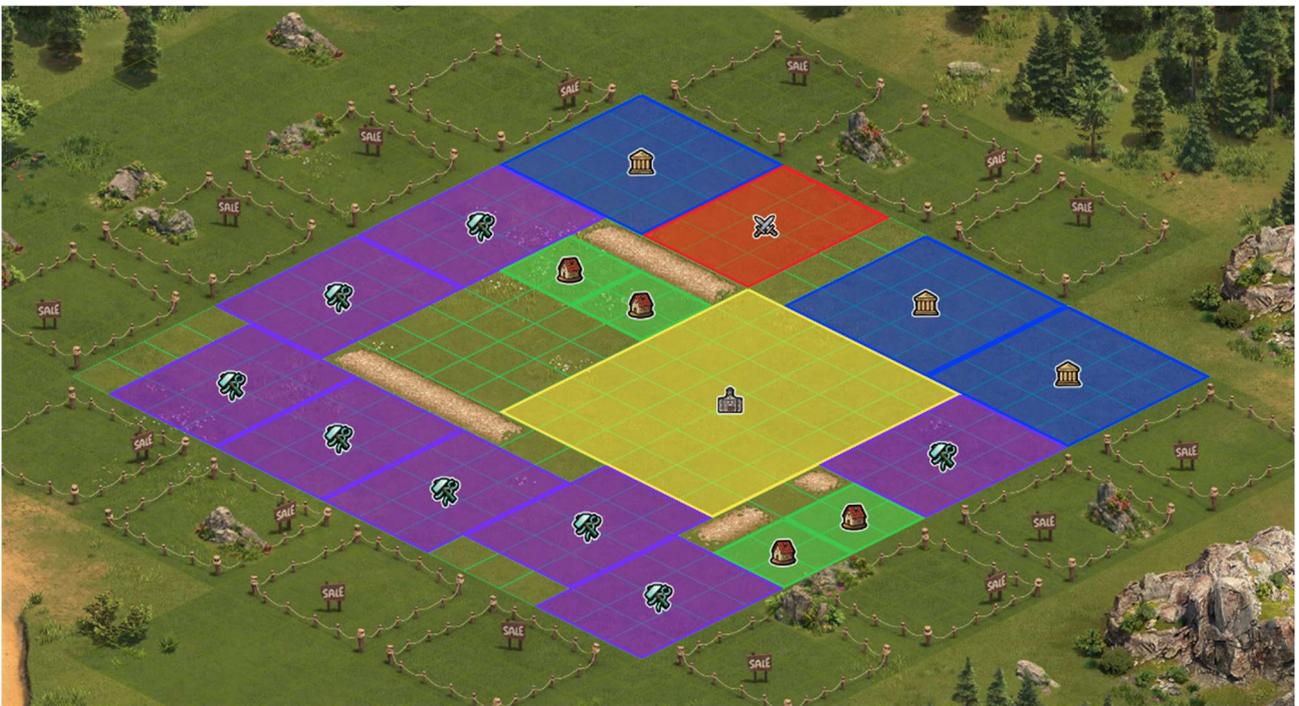
Variante senza anfiteatro:



Caselline libere: 46

Variante con anfiteatro:





Caselline libere: 30

Step 8 - VENERDÌ MATTINA

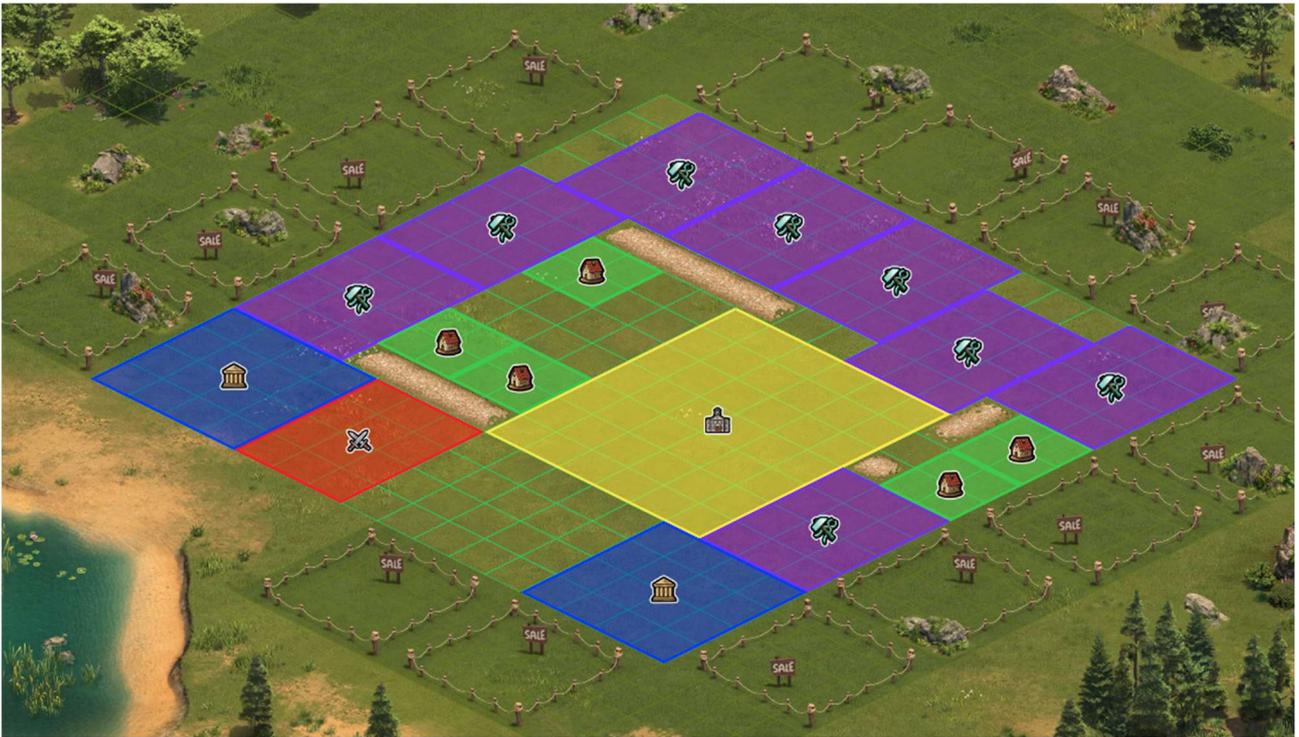
produzione in 10 ore	
monete	materiali
75.000	75.000

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.

Variante senza anfiteatro:

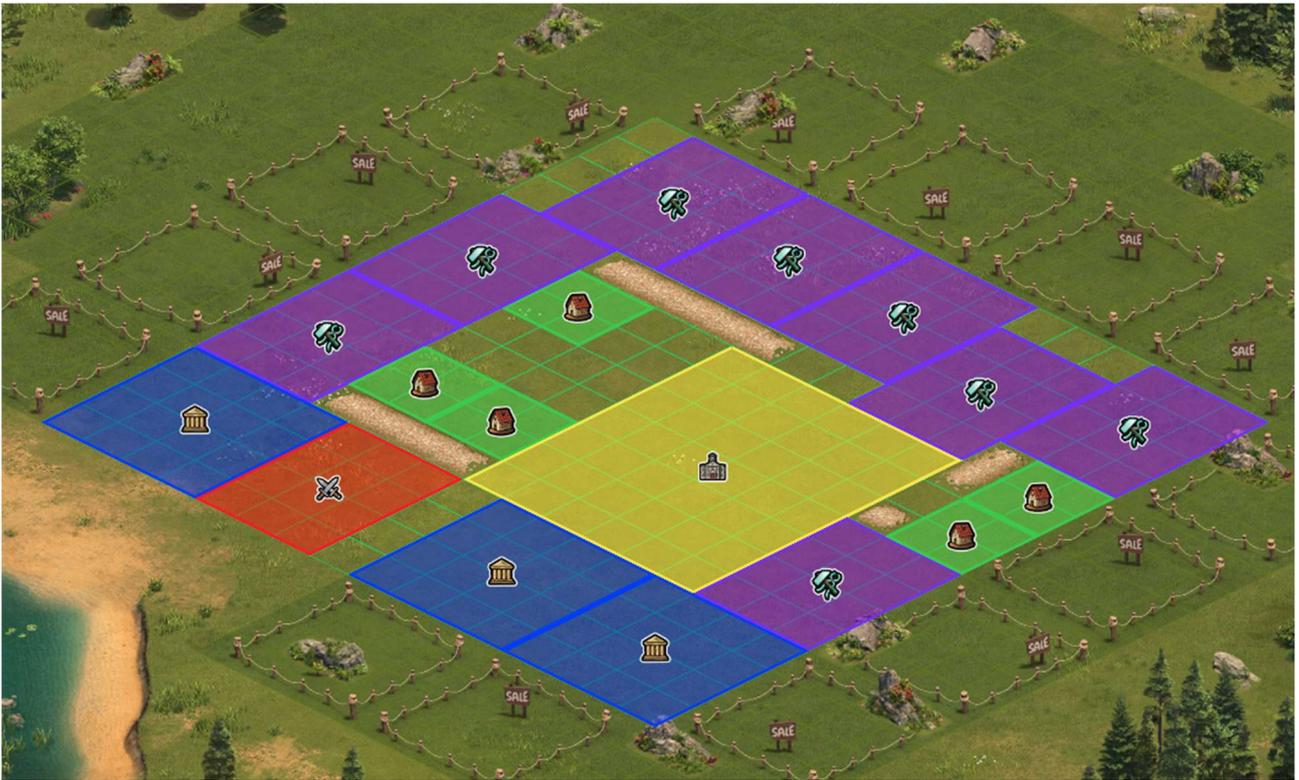


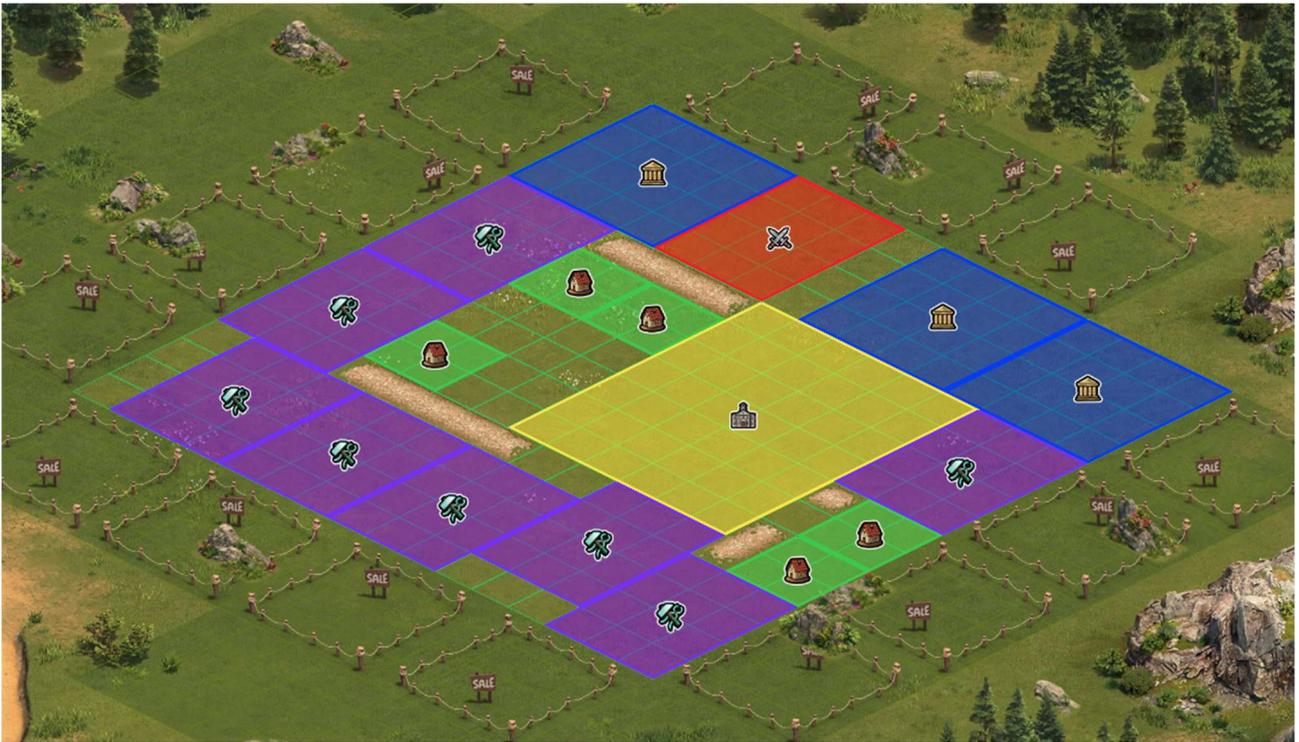


Caselline libere: 42

Variante con anfiteatro:







Caselline libere: 26

Passare direttamente allo step successivo.

ATTENZIONE: Questo step non fornisce l'euforia necessaria, eliminare almeno la casa con tegole e costruire l'eventuale anfiteatro, 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 (7.250 se è necessario costruire l'anfiteatro) e 25.000 materiali.

Se si deve raccogliere ripristinare prima l'euforia come segue:

- quando è pronta la popolazione della casetta eliminare la casa con tegole (eventualmente prima raccogliere solo la casa prima di eliminarla).
- nella variante senza anfiteatro costruire un anfiteatro.

Se non si deve raccogliere non è necessario ripristinare l'euforia e limitarsi ad eliminare la casa con tegole quando è pronta la popolazione della casetta.

Costruire un sarto.

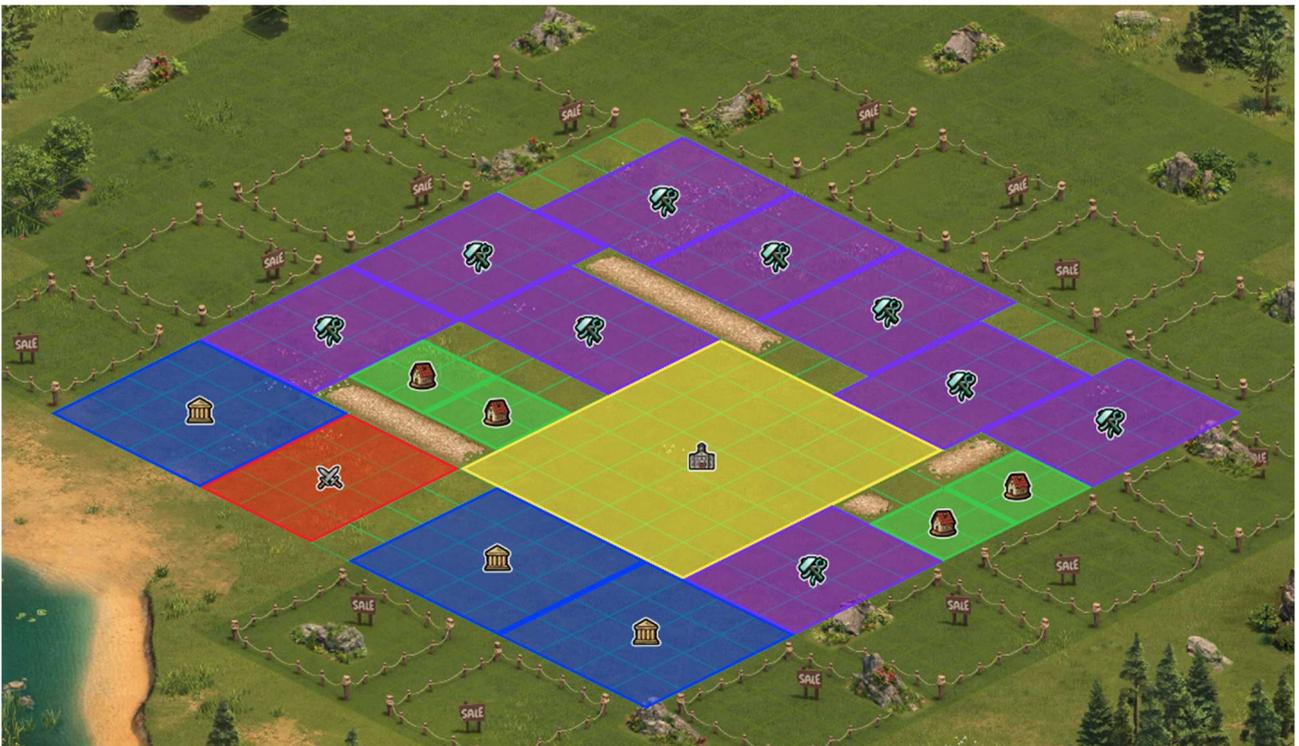
Nella variante senza anfiteatro, se non si hanno le risorse per procedere subito con lo step seguente costruire un anfiteatro per ripristinare l'euforia per la prossima raccolta.

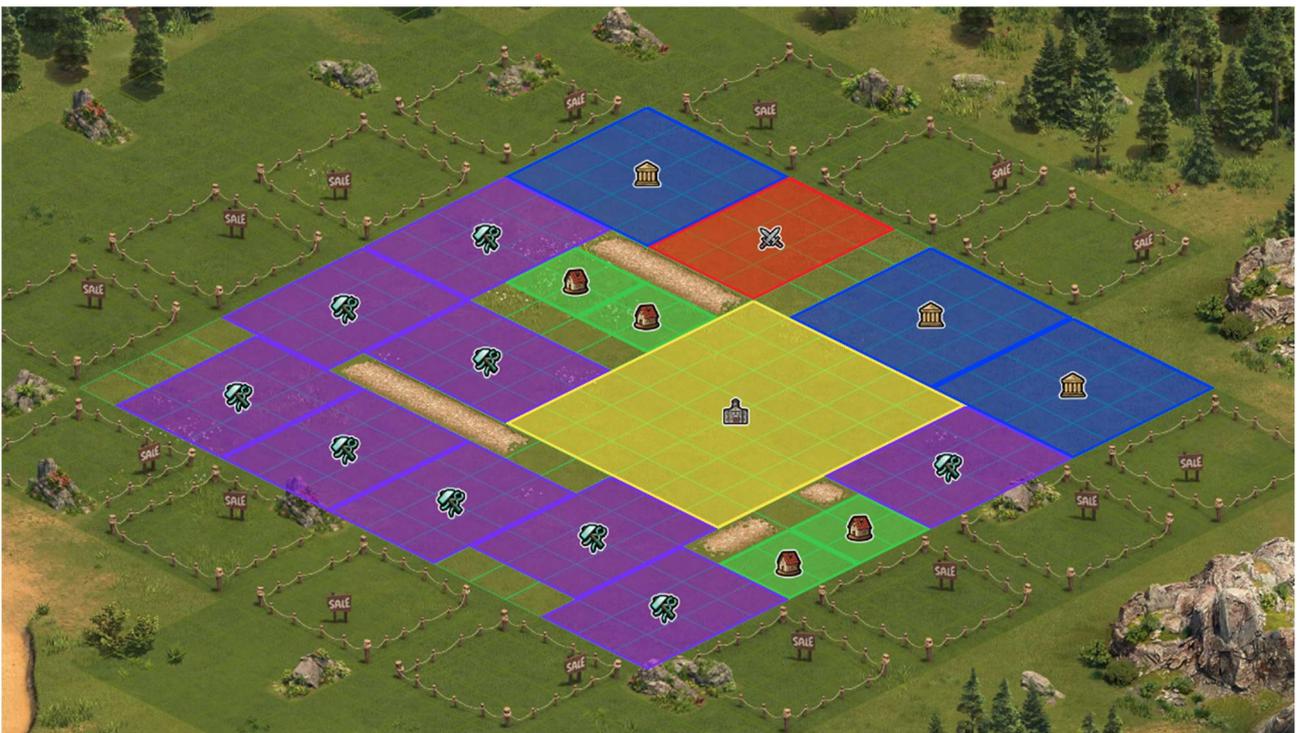
Variante senza anfiteatro:



Caselline libere: 34

Variante con anfiteatro:





Caselline libere: 18

Step 10 - VENERDÌ SERA O SABATO MATTINA

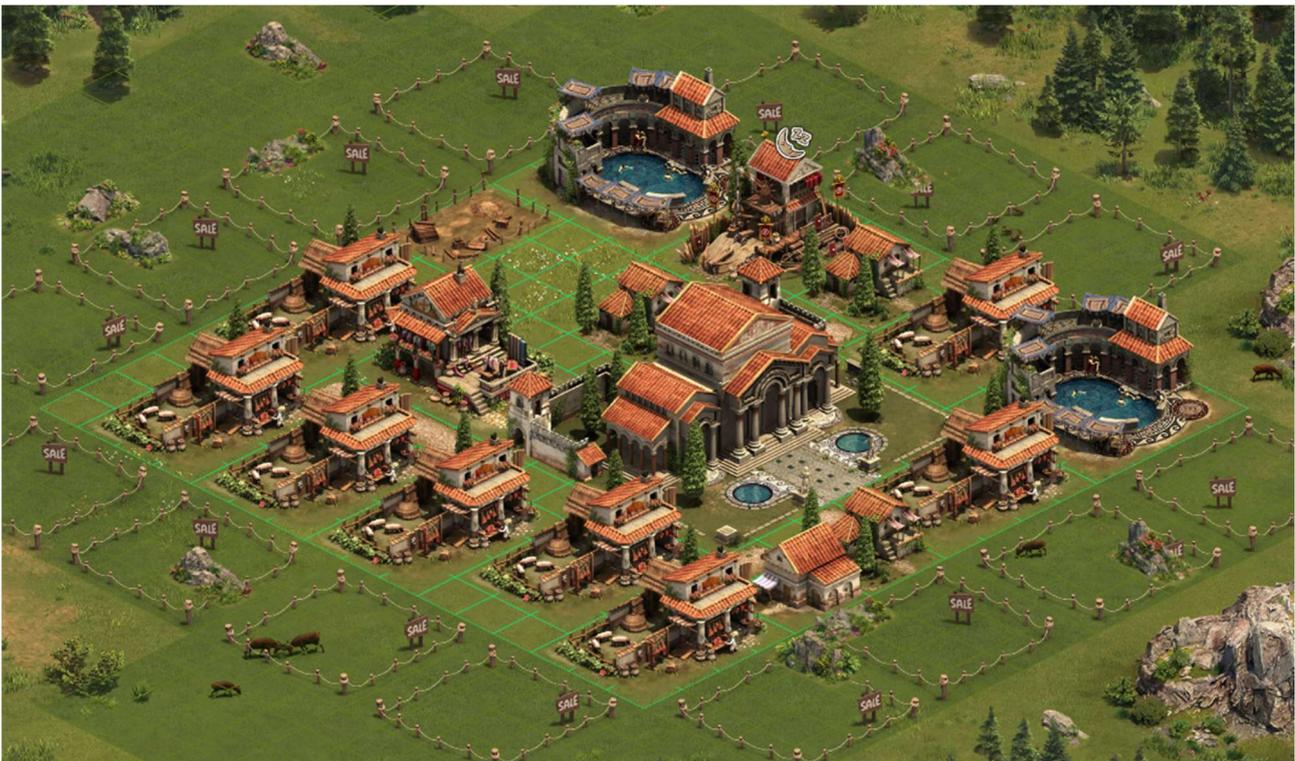
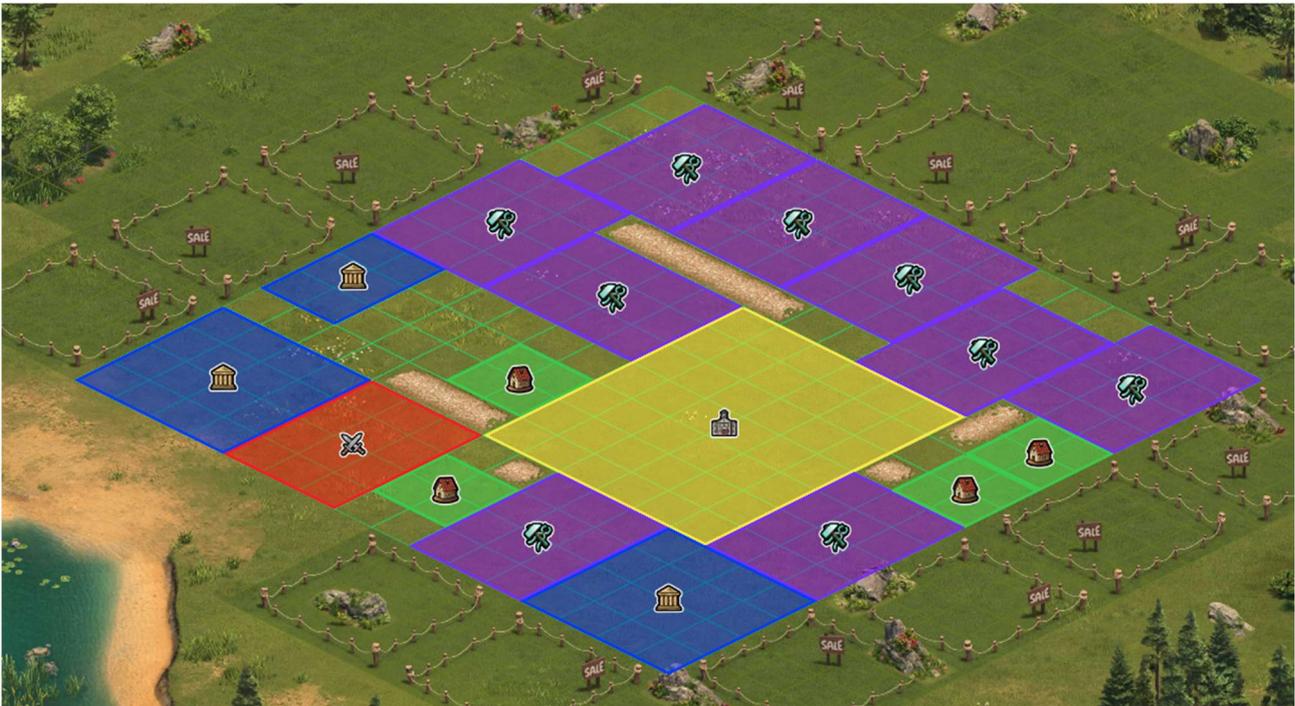
produzione in 10 ore	
monete	materiali

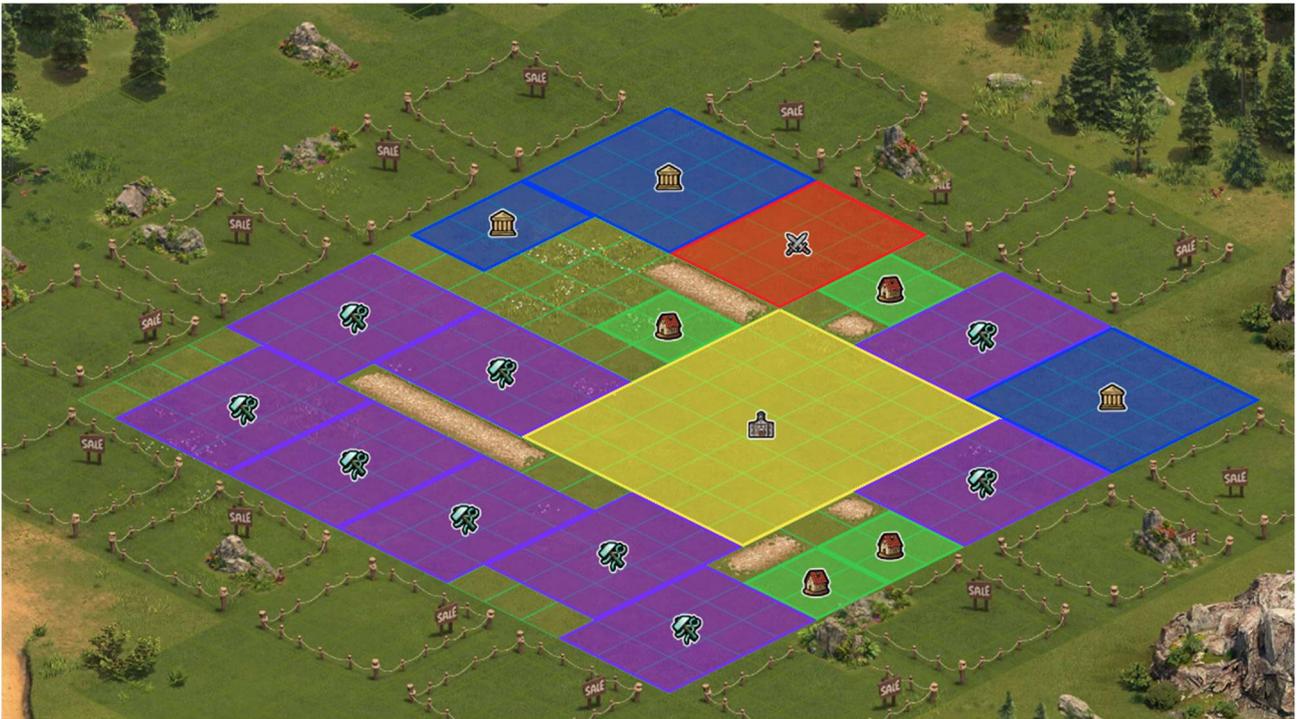
65.625	93.750
--------	--------

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'eventuale anfiteatro, spostare una casetta, una strada e un macellaio accanto al campo dei balisti e costruire un arco di trionfo (non eliminare le strade che serviranno nel prossimo step).







Caselline libere: 28

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.

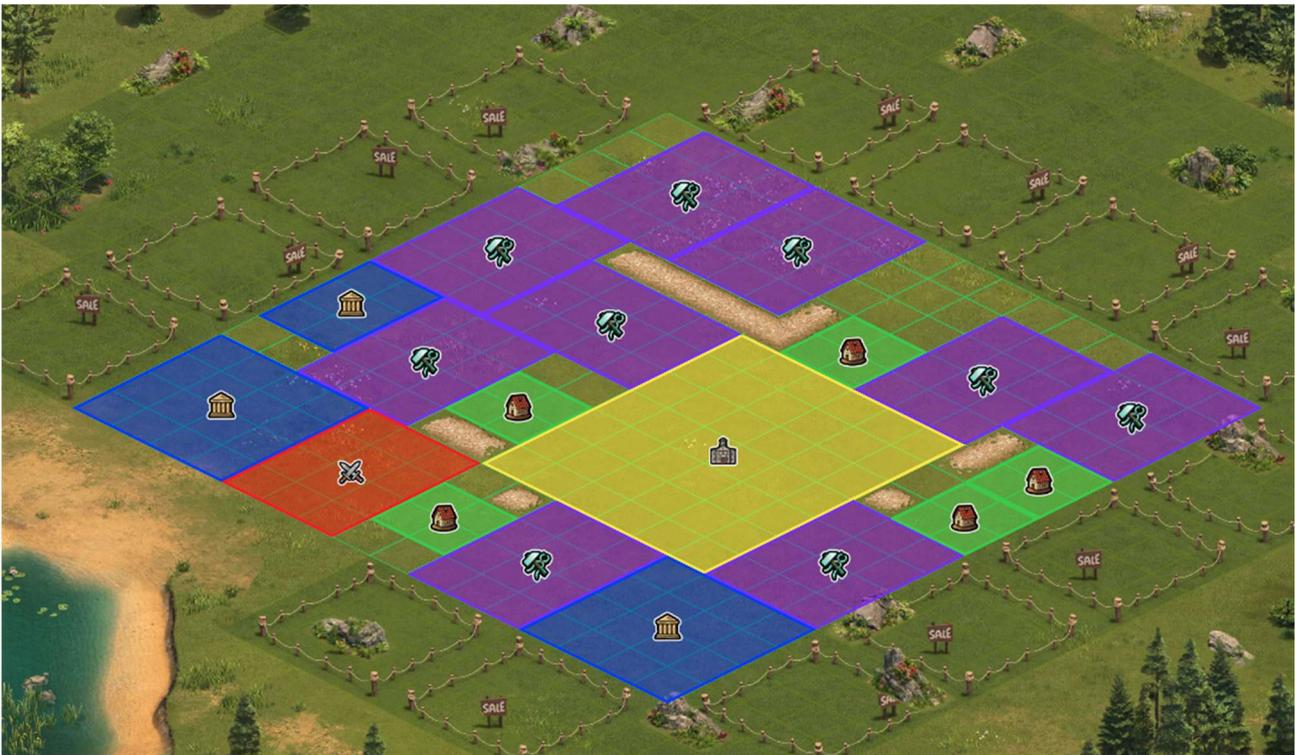
Pur evitando di spendere le schegge in livelli troppo avanzati (si rischierebbe di sprecarle non avendo risorse sufficienti per produrre le unità militari necessarie per avanzare nella mappa), va però tenuto presente che più sale il livello e migliori sono i premi che si vincono nelle battaglie, per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

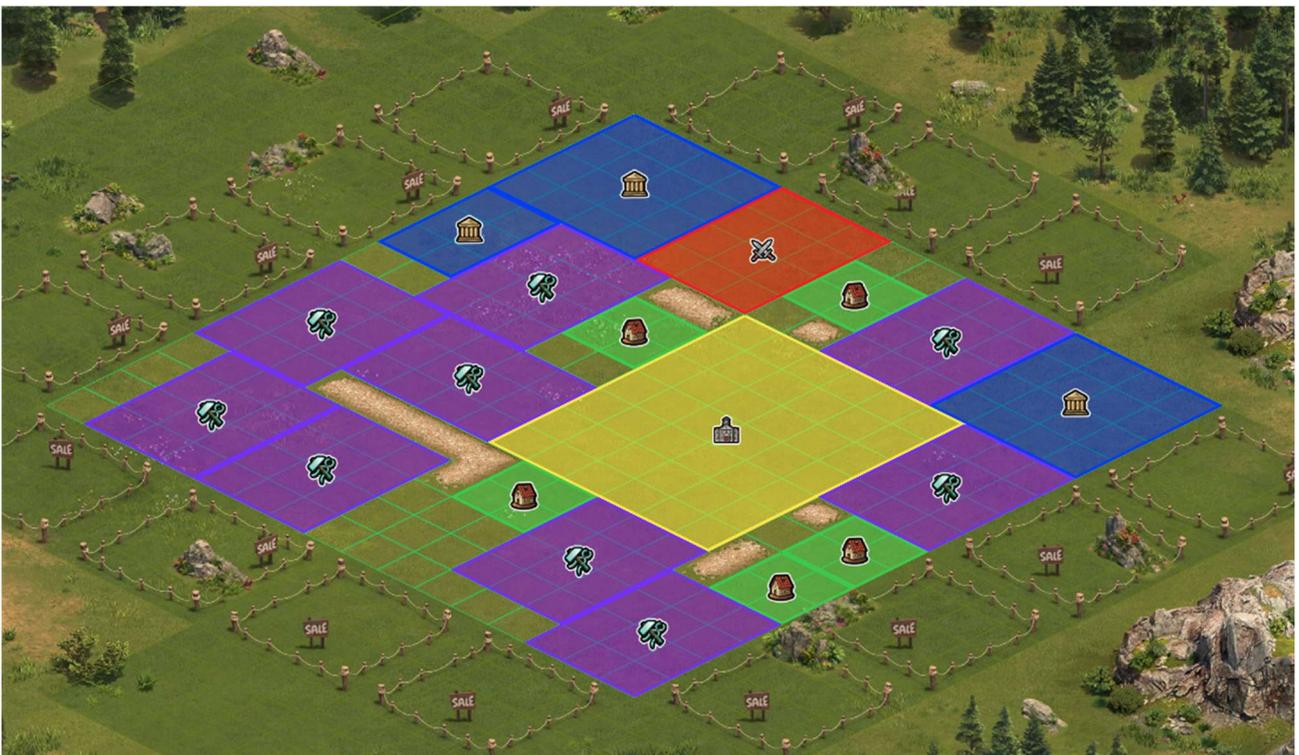
È importante che rimangano sempre 410 schegge per l'incursione successiva (se quella attuale non è l'ultima) e che si abbiano sufficienti risorse (in particolare unità militari) per utilizzare i punti azione acquistati.

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.

Costruire una Villa a contatto col municipio dove era il macellaio.





Caselline libere: 24

Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

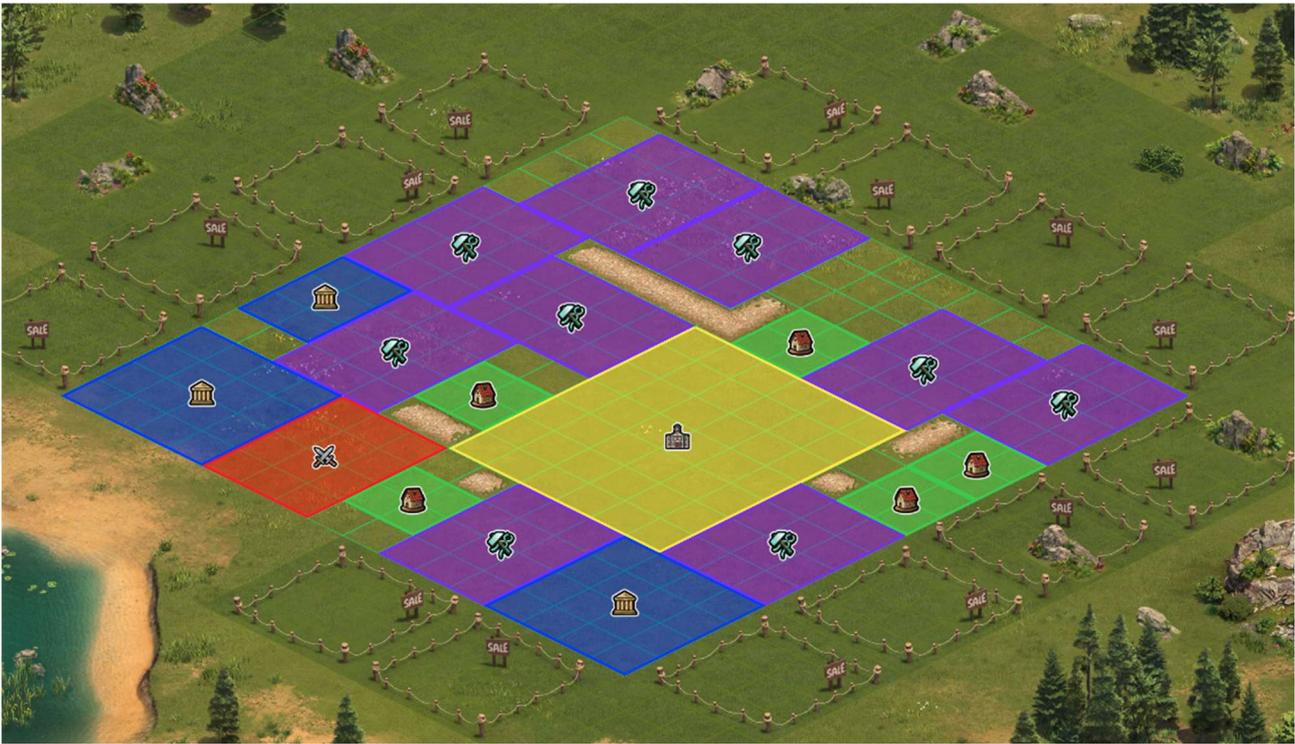
produzione in 10 ore

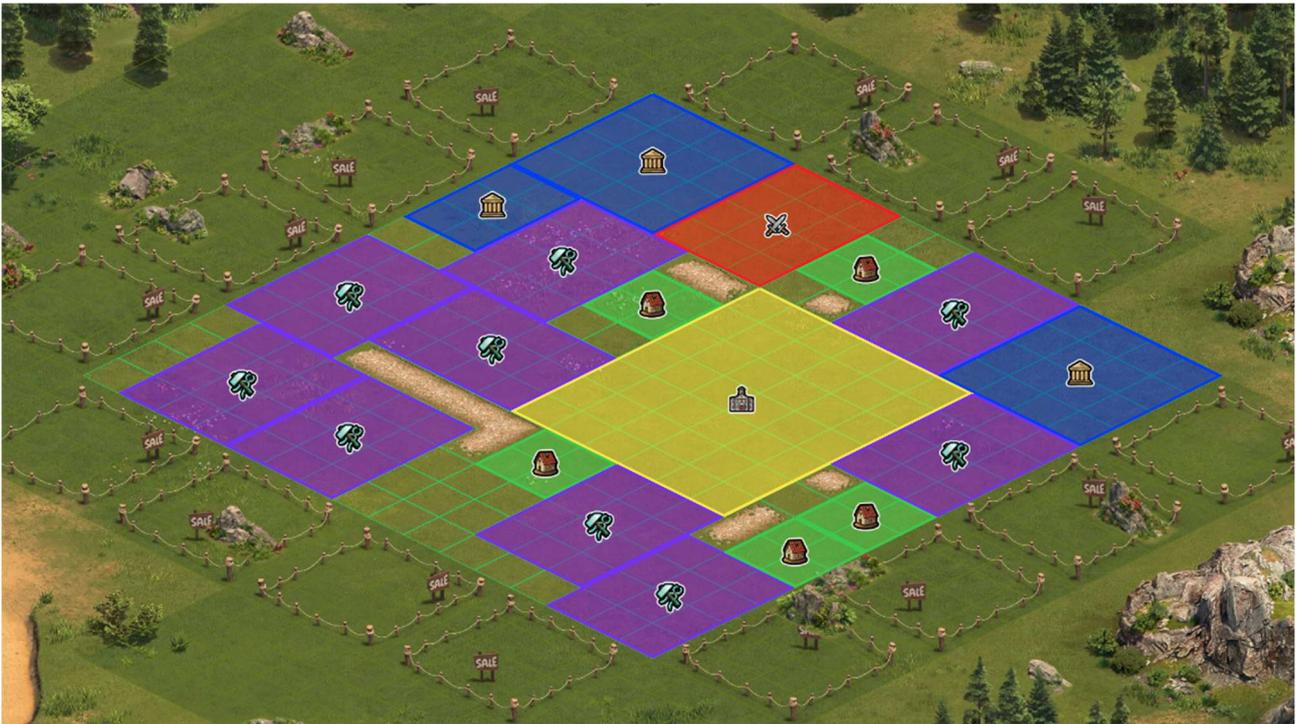
monete	materiali
131.250	93.750

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.







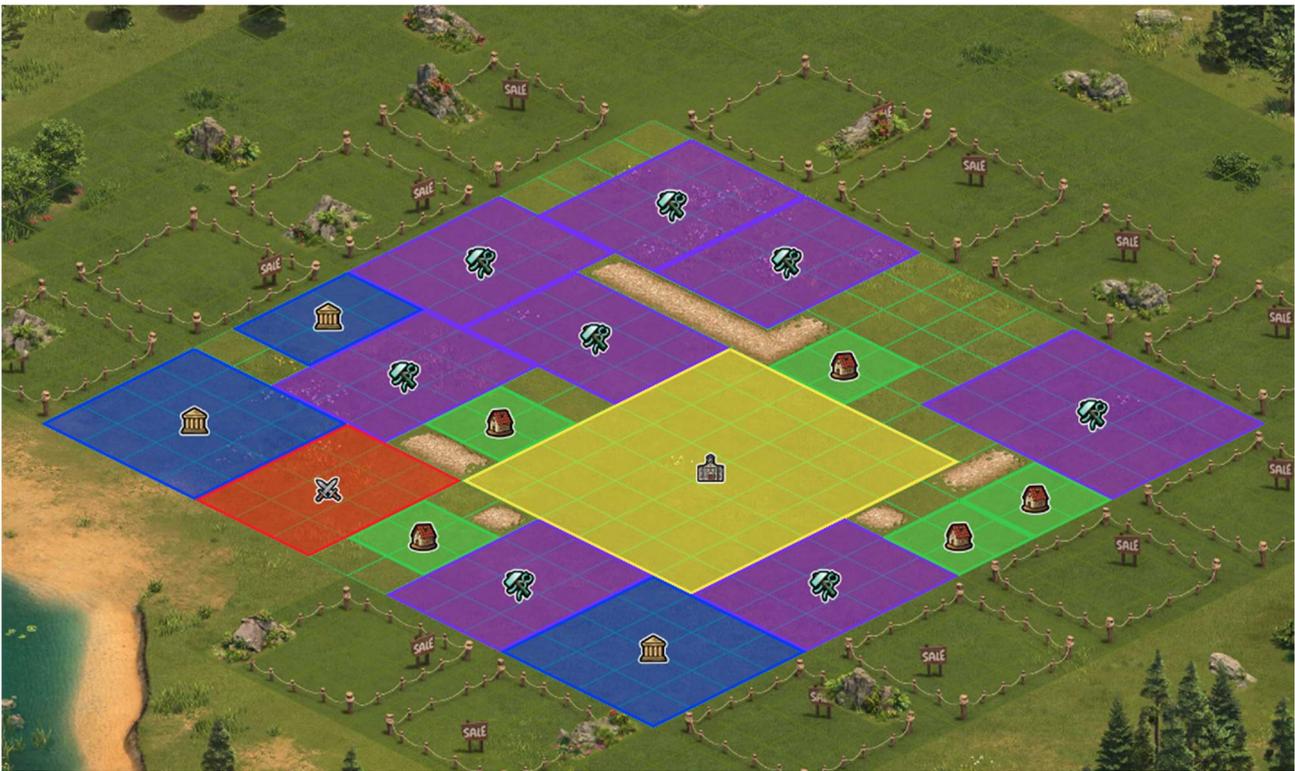
Caselline libere: 24

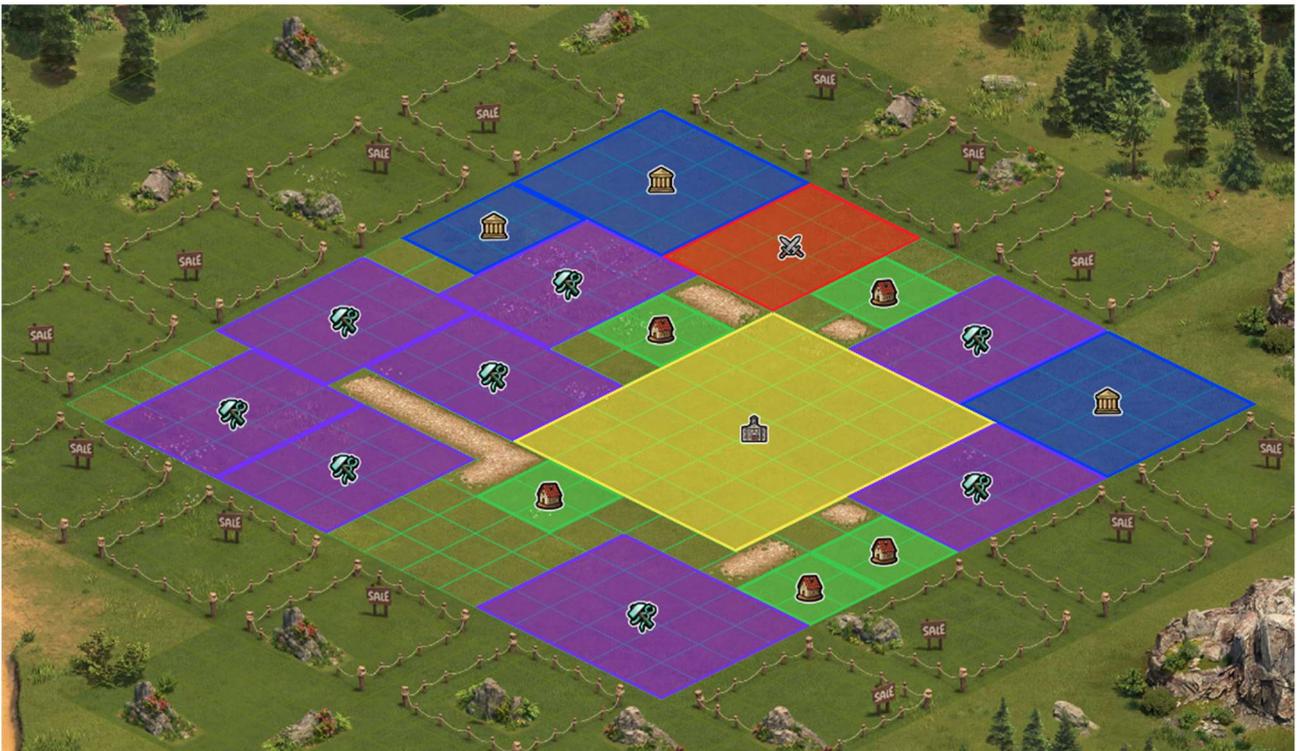
Step 13 - DOMENICA MATTINA

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, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Eliminare due macellai e costruire un ovile.





Caselline libere: 28

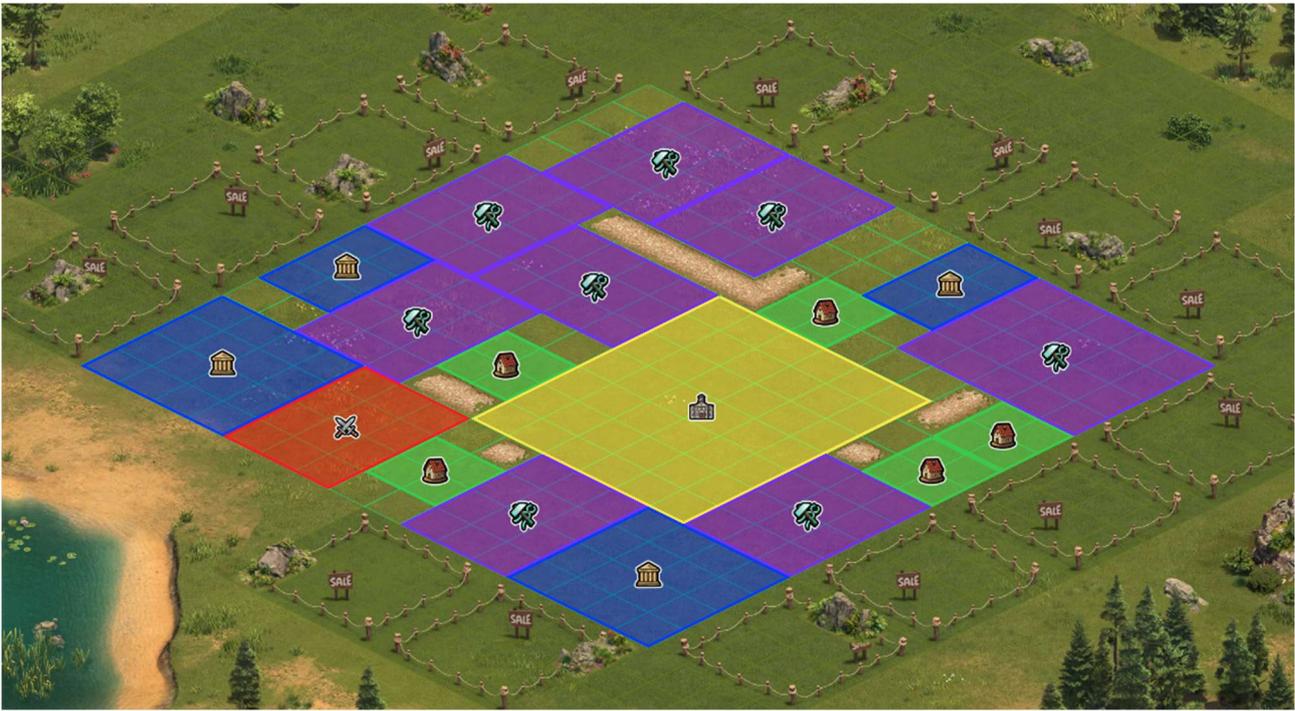
Step 14 - DOMENICA SERA

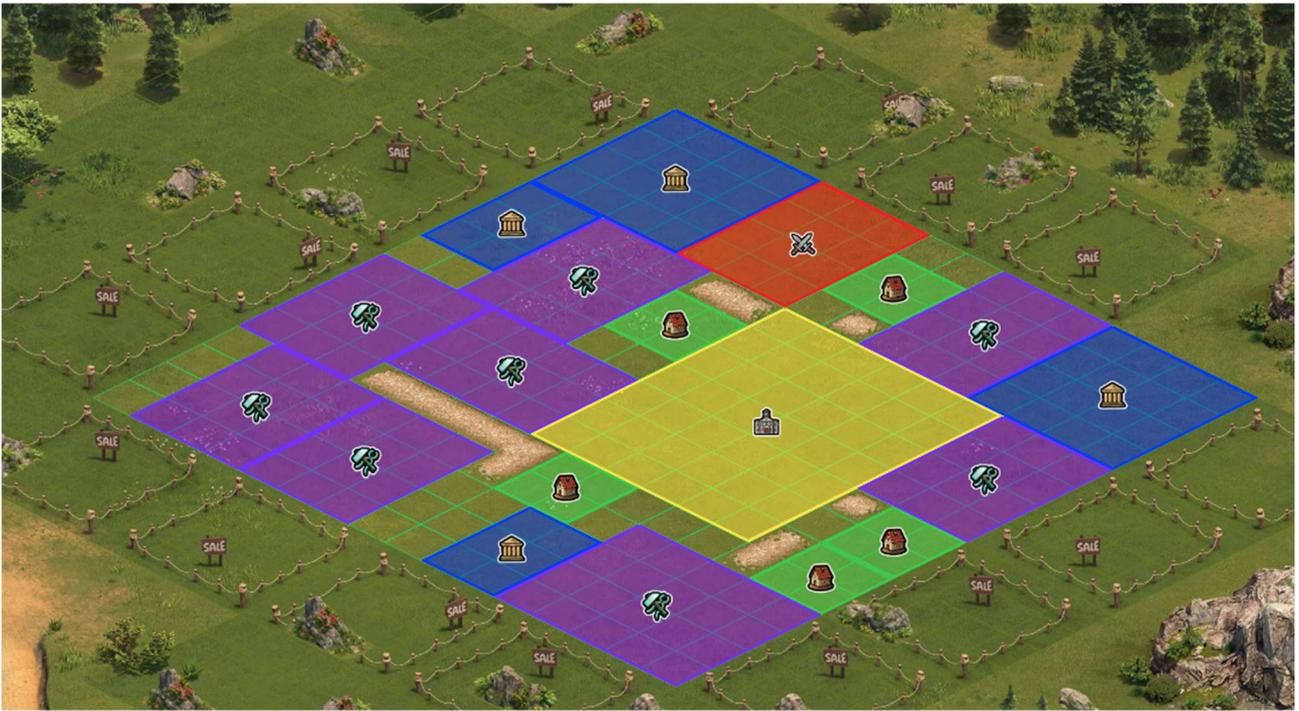
produzione in 10 ore	
monete	materiali
131.250	140.625

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

Costruire un secondo arco di trionfo.







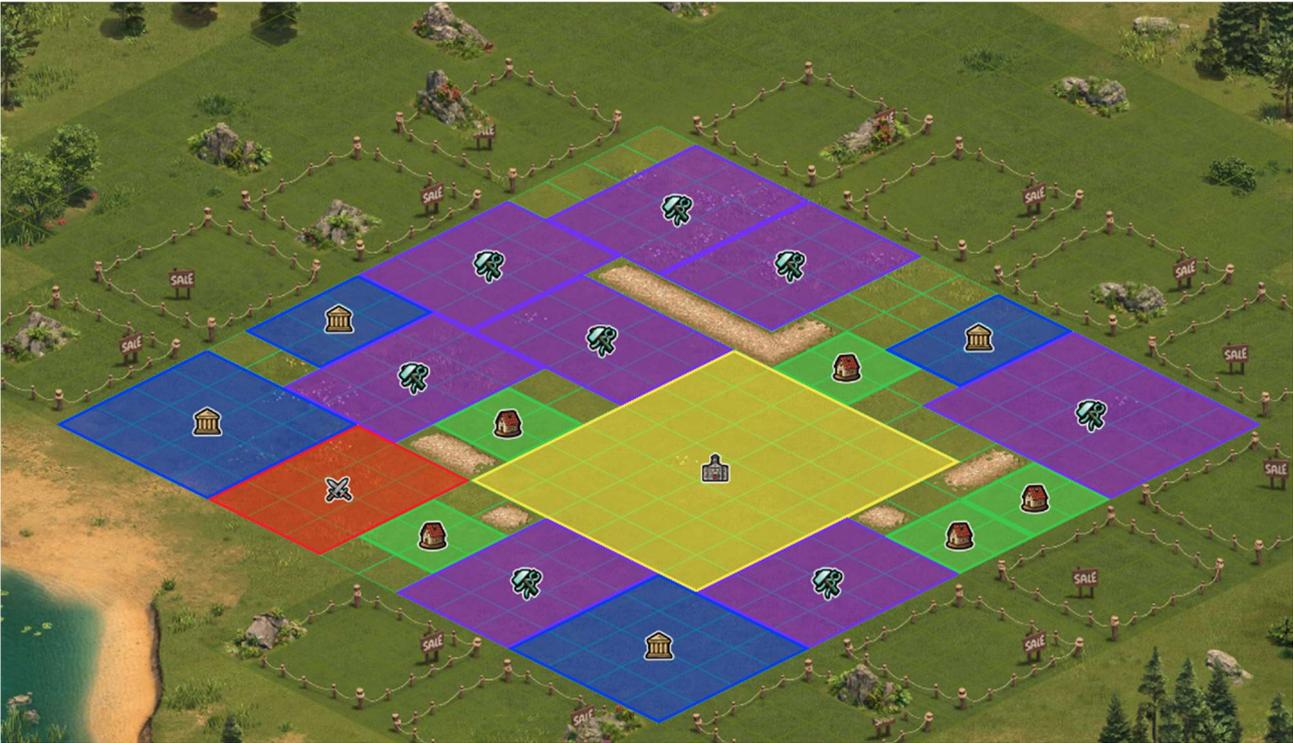
Caselle libere: 22

Step 15 - LUNEDÌ MATTINA

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.





Caselline libere: 22

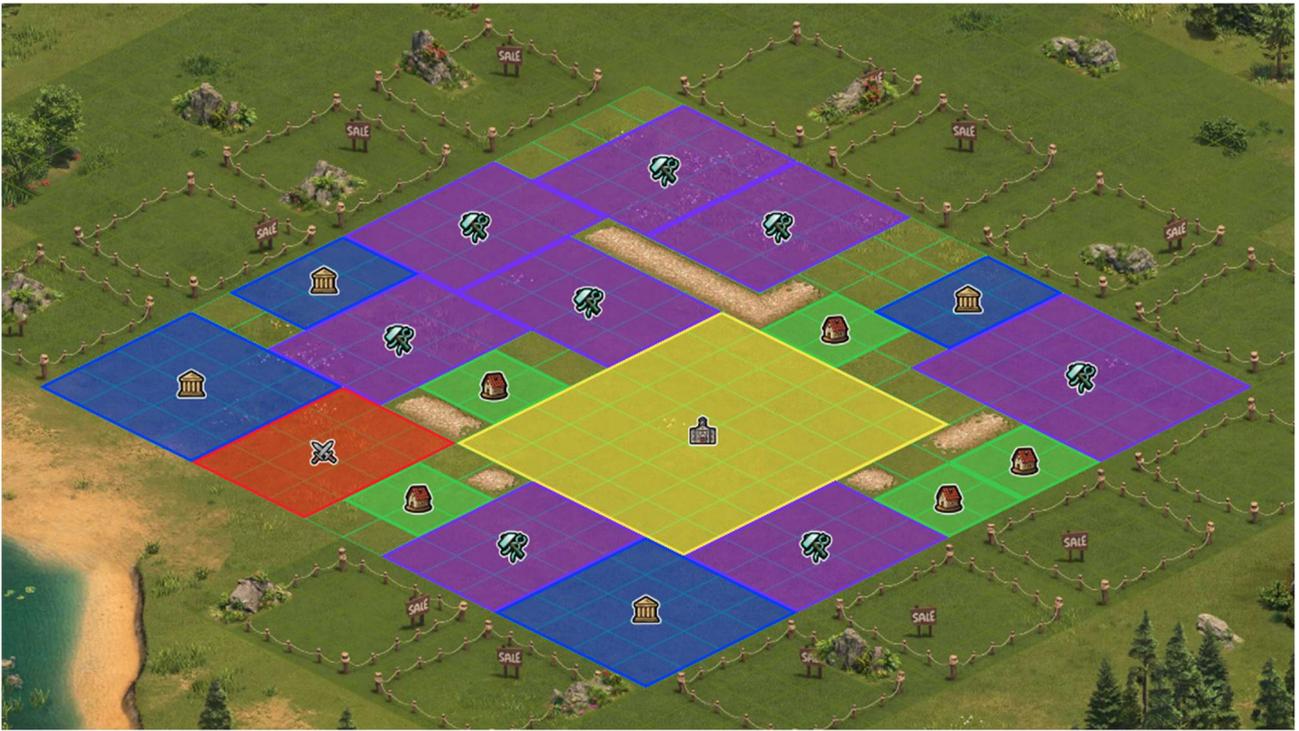
Step 16 – LUNEDÌ SERA

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.







Caselline libere: 22

Step 17 – LUNEDÌ SERA

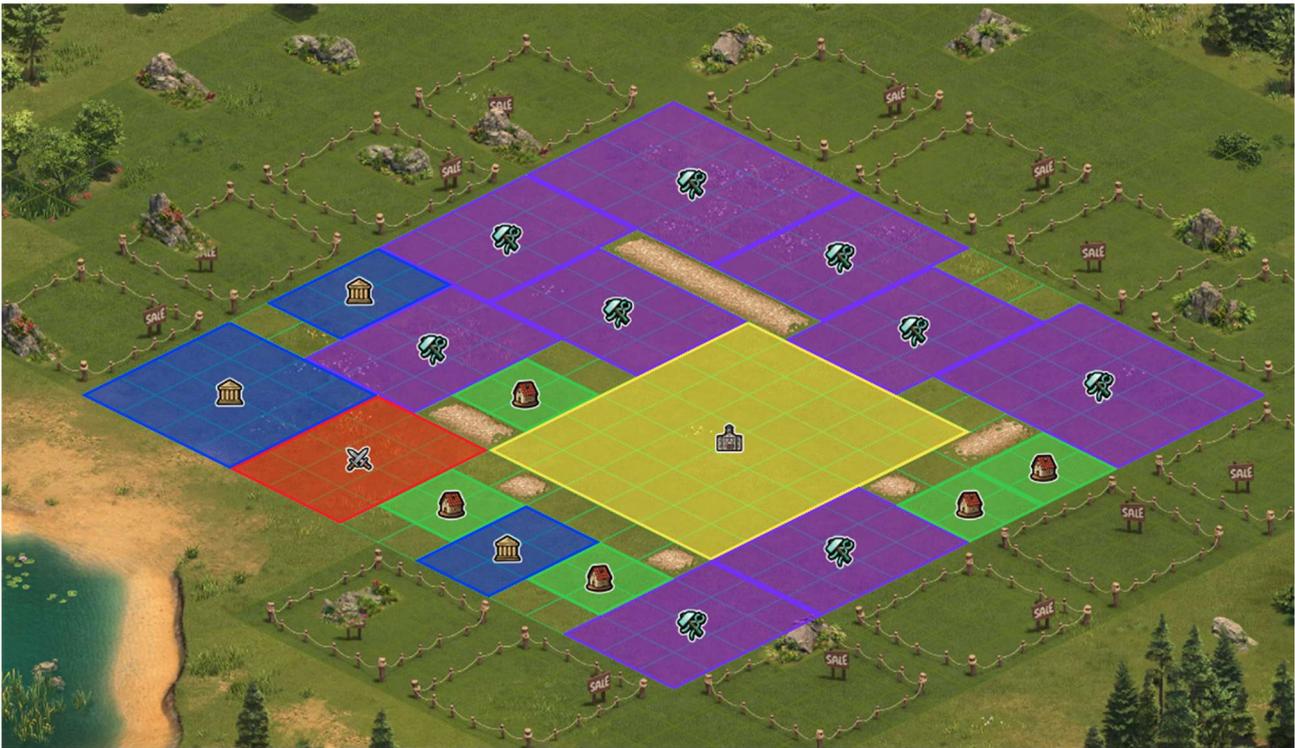
produzione in 10 ore	
monete	materiali
168.750	206.250

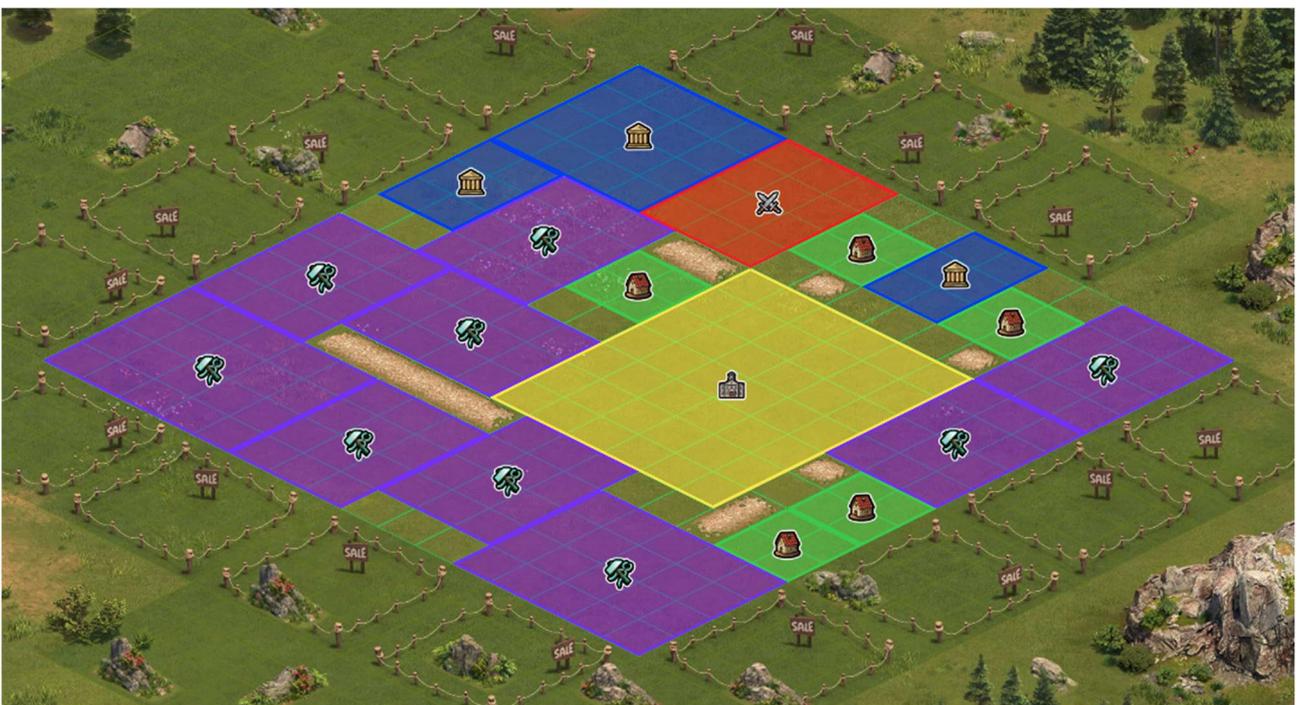
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 200.000 monete e 50.000 materiali.

Eliminare un edificio dei bagni pubblici e spostare nello spazio liberato un macellaio.

Spostare accanto al macellaio spostato una casetta, una strada e un arco di trionfo del lato opposto.

Nello spazio così liberato dal lato opposto spostare i macellai e costruire un secondo ovile.





Caselline libere: 18

Step 18 – MARTEDÌ MATTINA

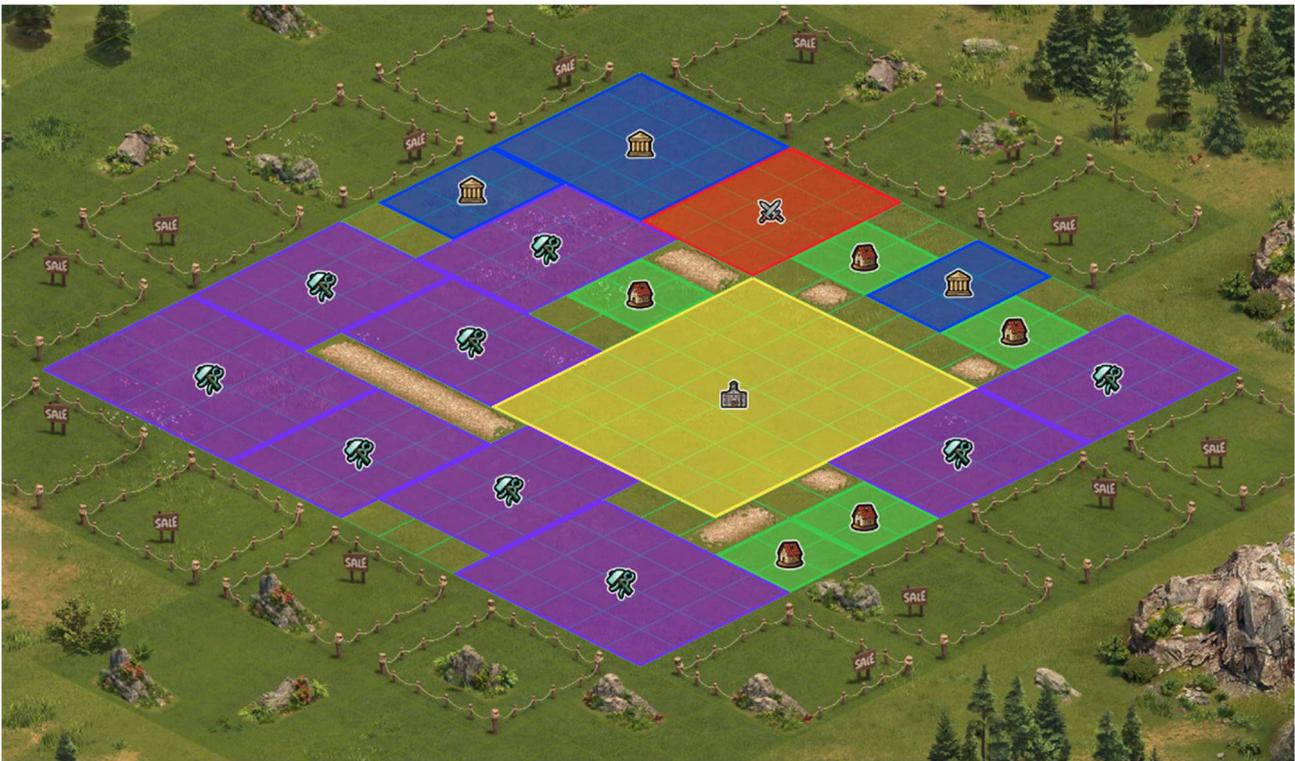
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	206.250

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.

Se non è ancora costruita la villa dello step precedente considerare di completarla con 50 schegge.

Eliminare la casetta e sostituirla con una quinta villa.





Caselline libere: 18

A questo punto con 5 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.

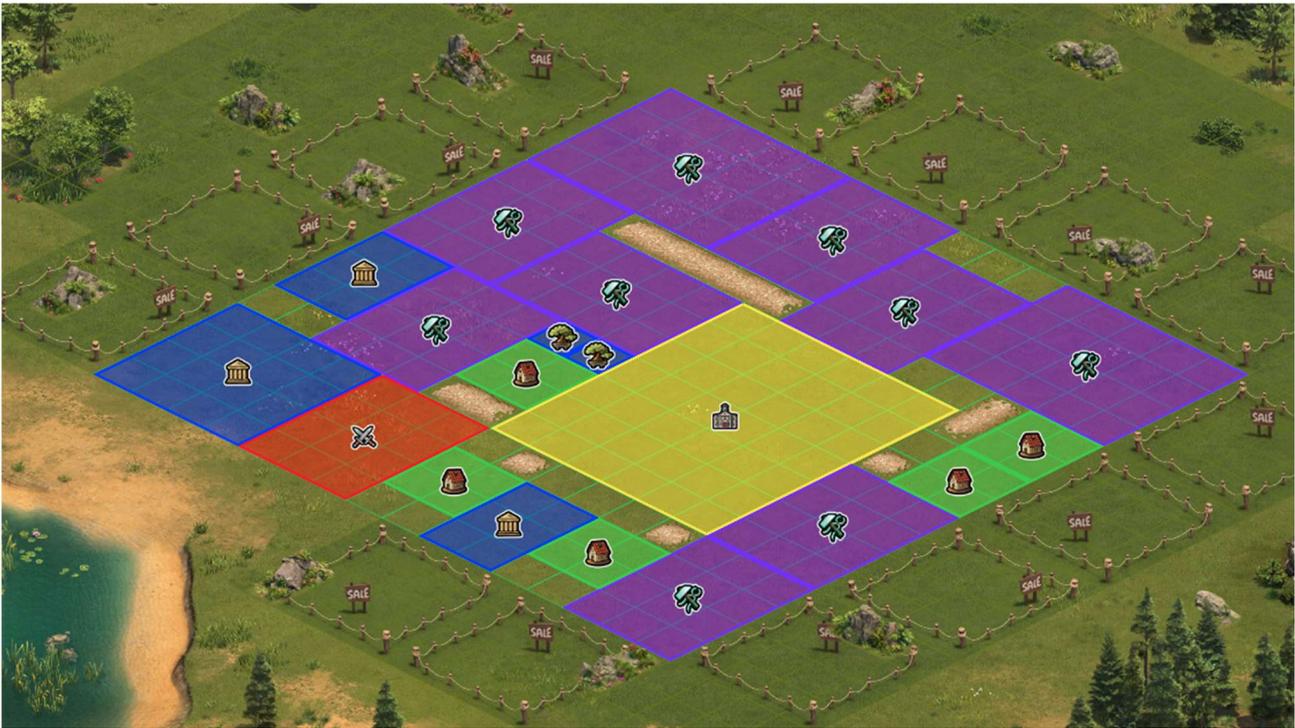
Step 19 - MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA

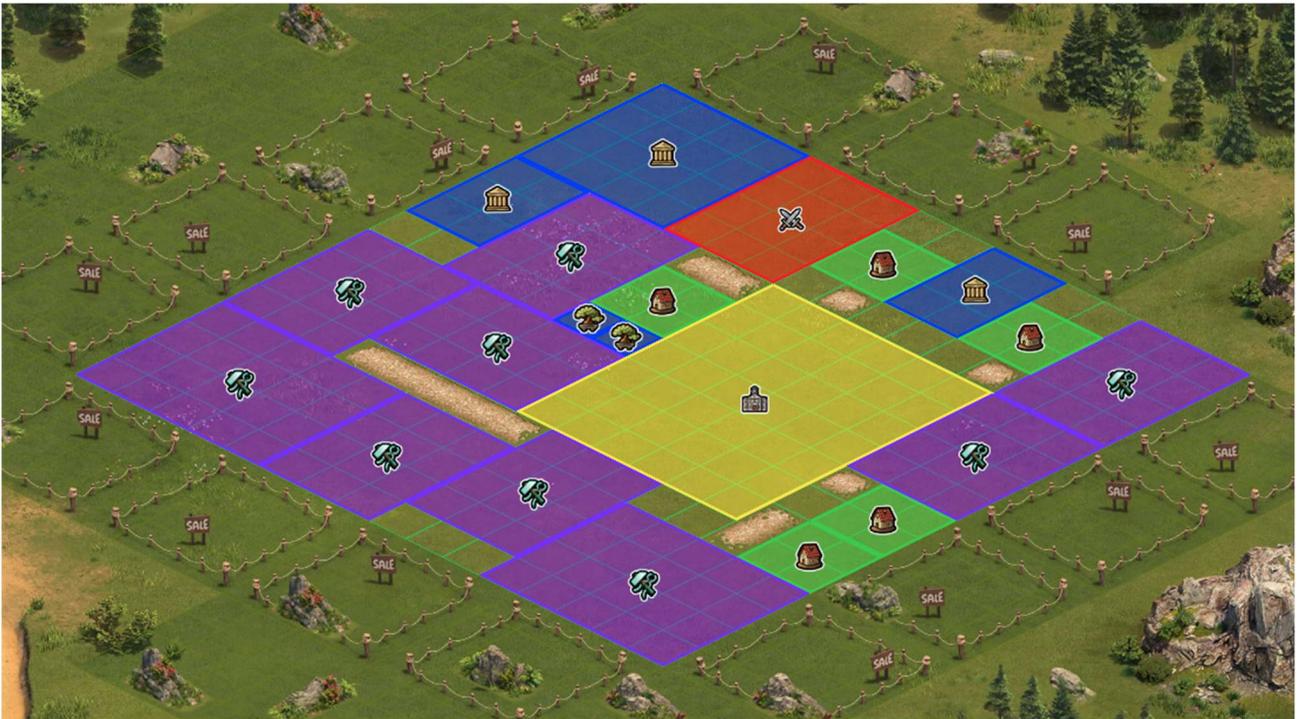
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	206.250

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







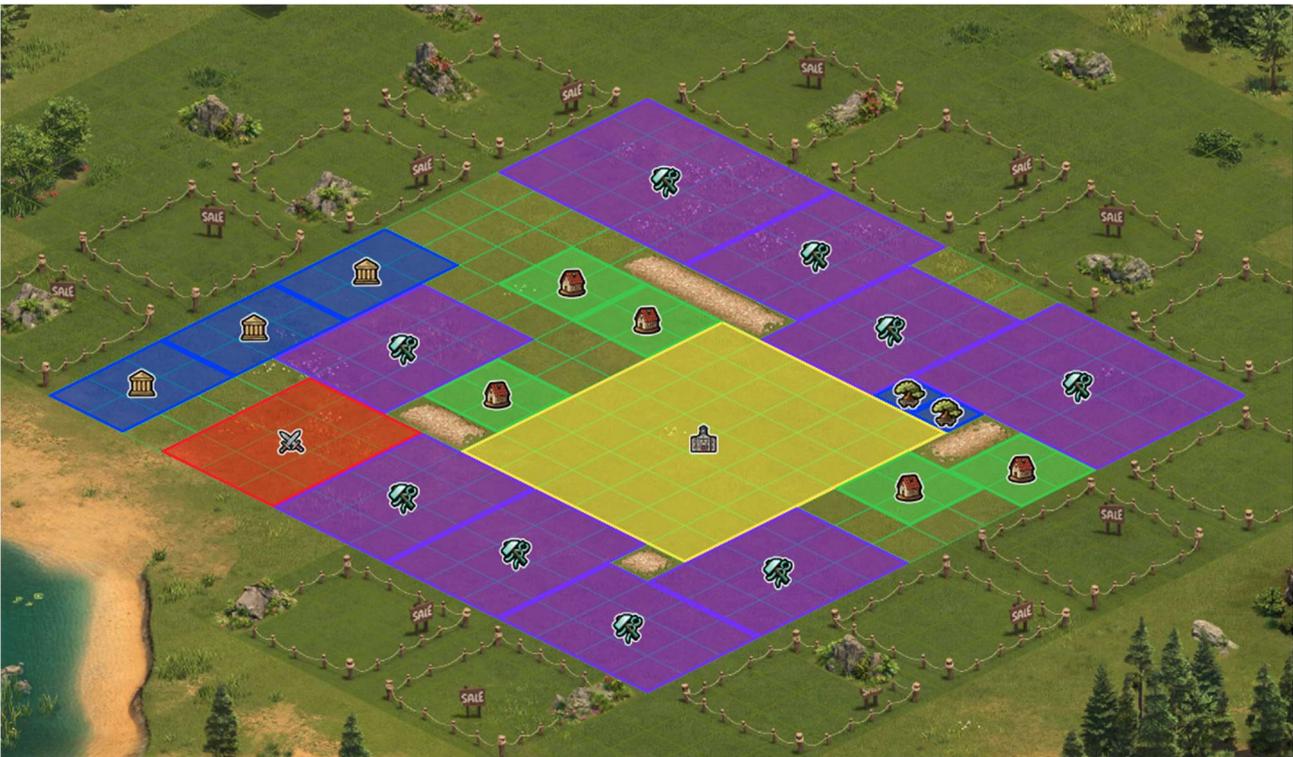
Caselline libere: 16

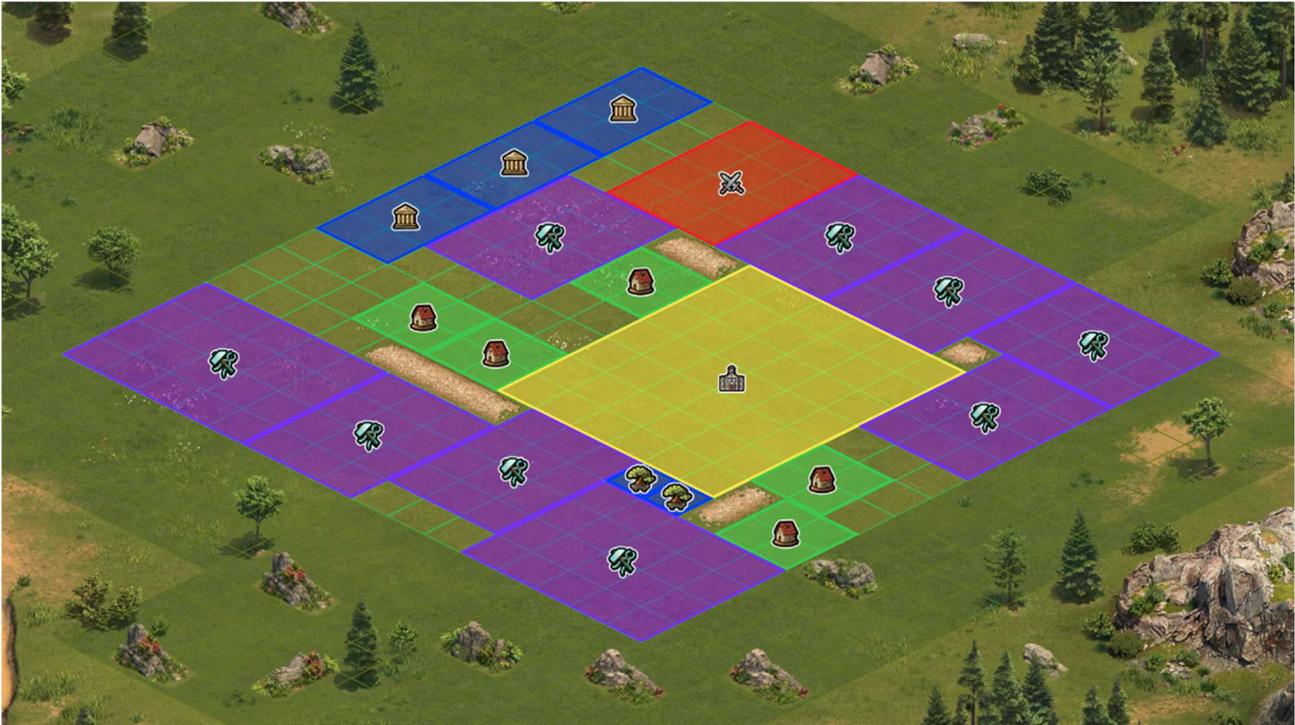
Step 20 - MARTEDÌ SERA

produzione in 10 ore	
monete	Materiali
187.500	206.250

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, disporre in maniera più ordinata i vari edifici eliminando 3 strade e costruire un terzo arco di trionfo.





Caselline libere: 29

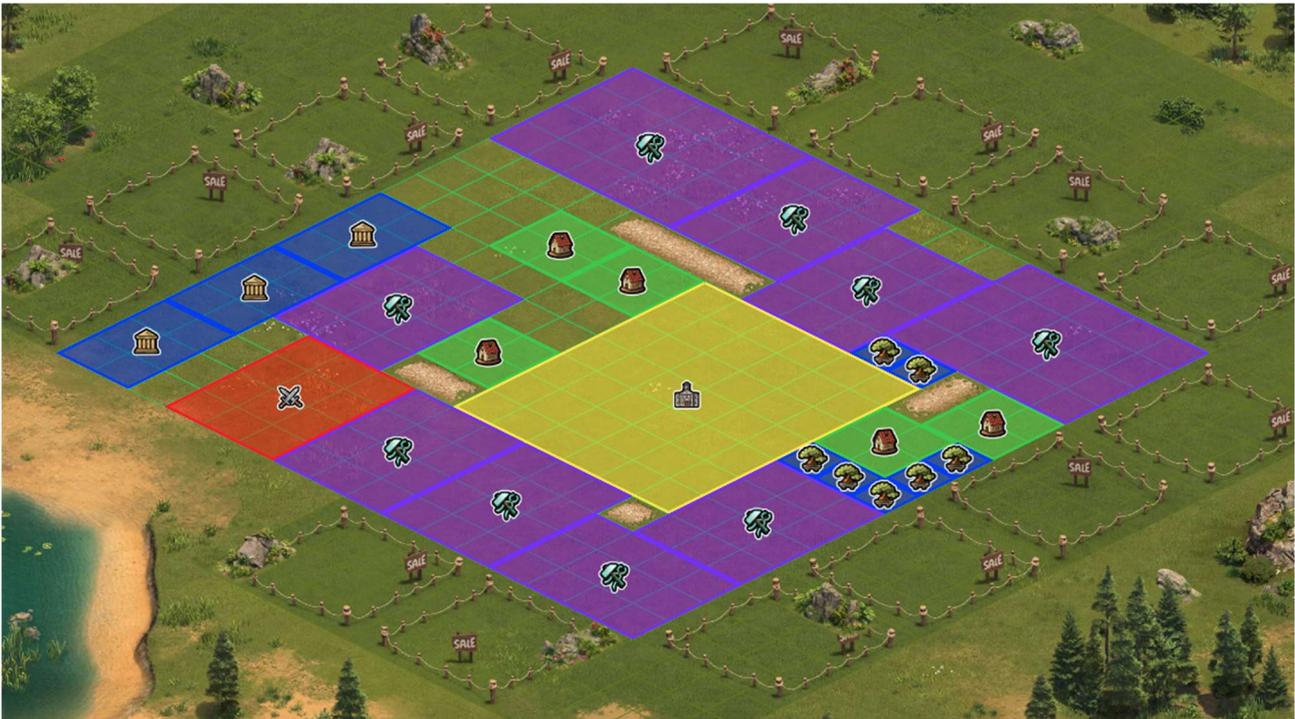
Step 21 - MERCOLEDÌ MATTINA

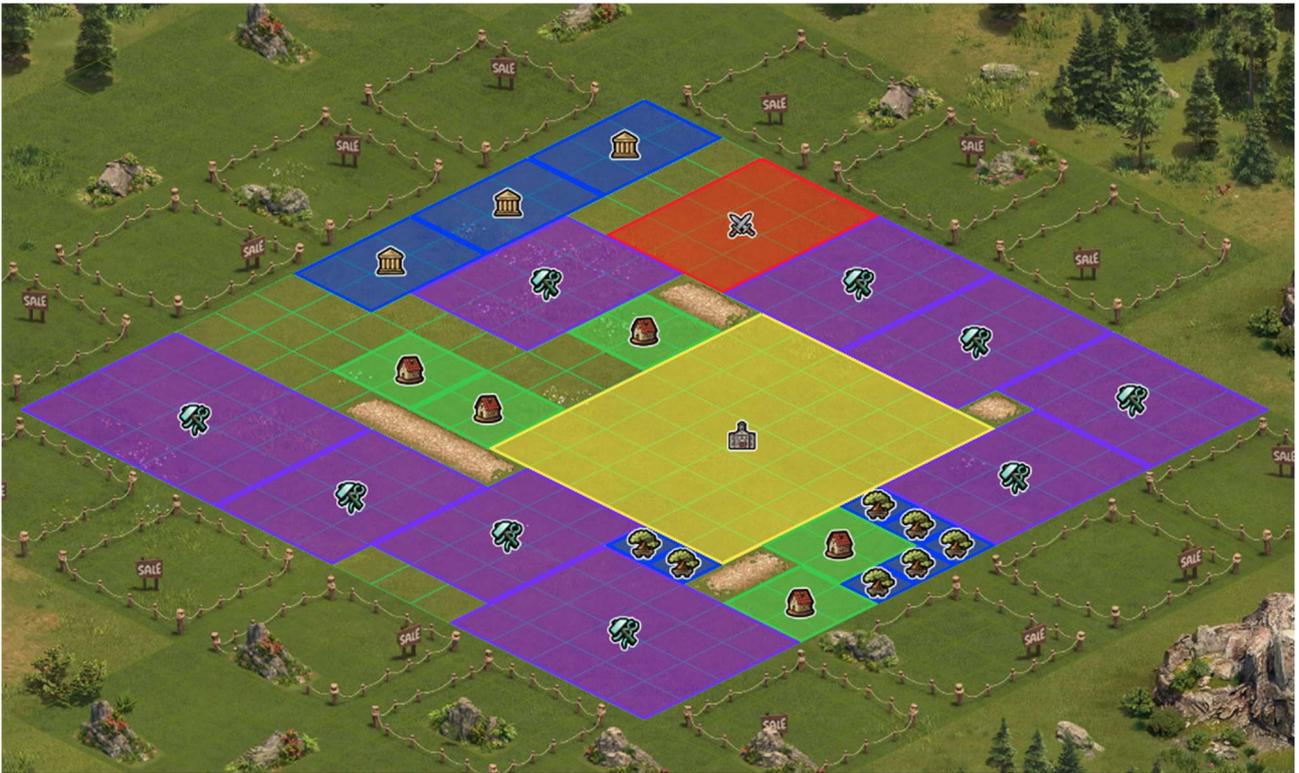
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	206.250

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 7 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.







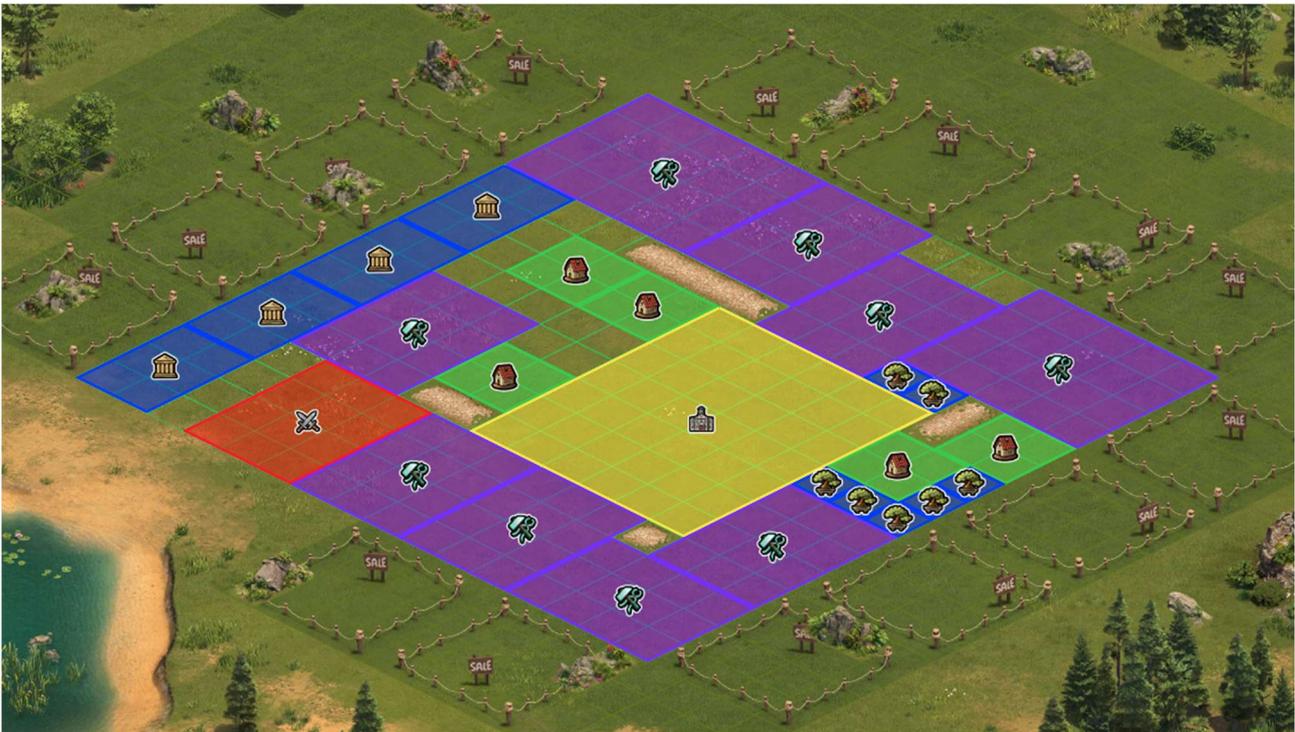
Caselline libere: 24

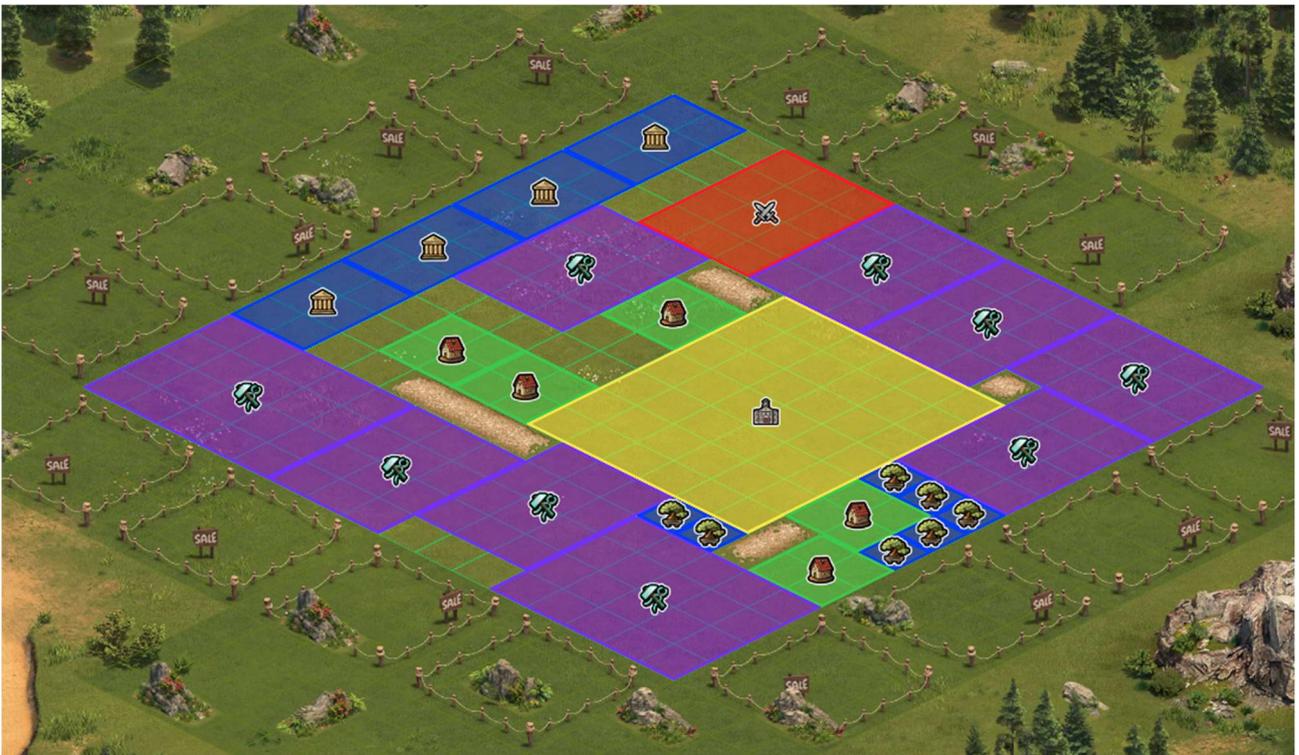
Step 22 – MERCOLEDÌ MATTINA O SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	206.250

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 quarto arco di trionfo.





Caselline libere: 18

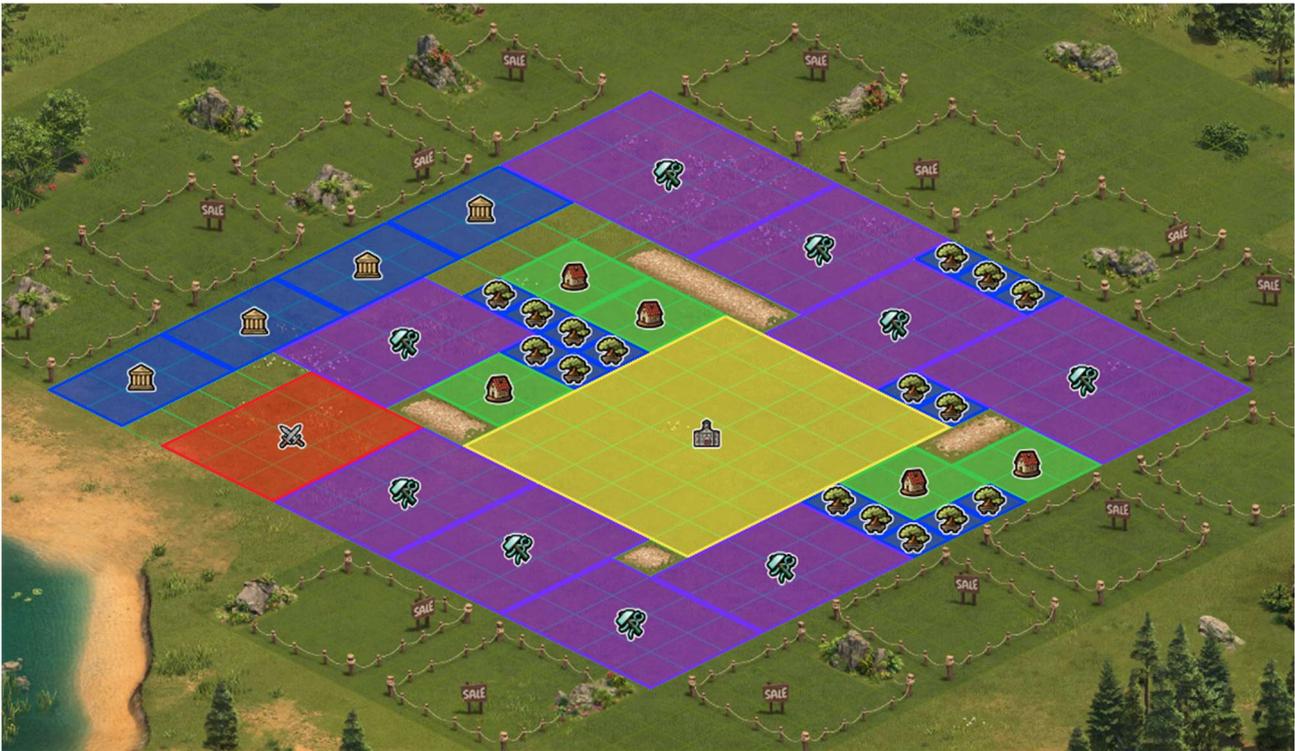
Step 23 — MERCOLEDÌ SERA O GIOVEDÌ MATTINA

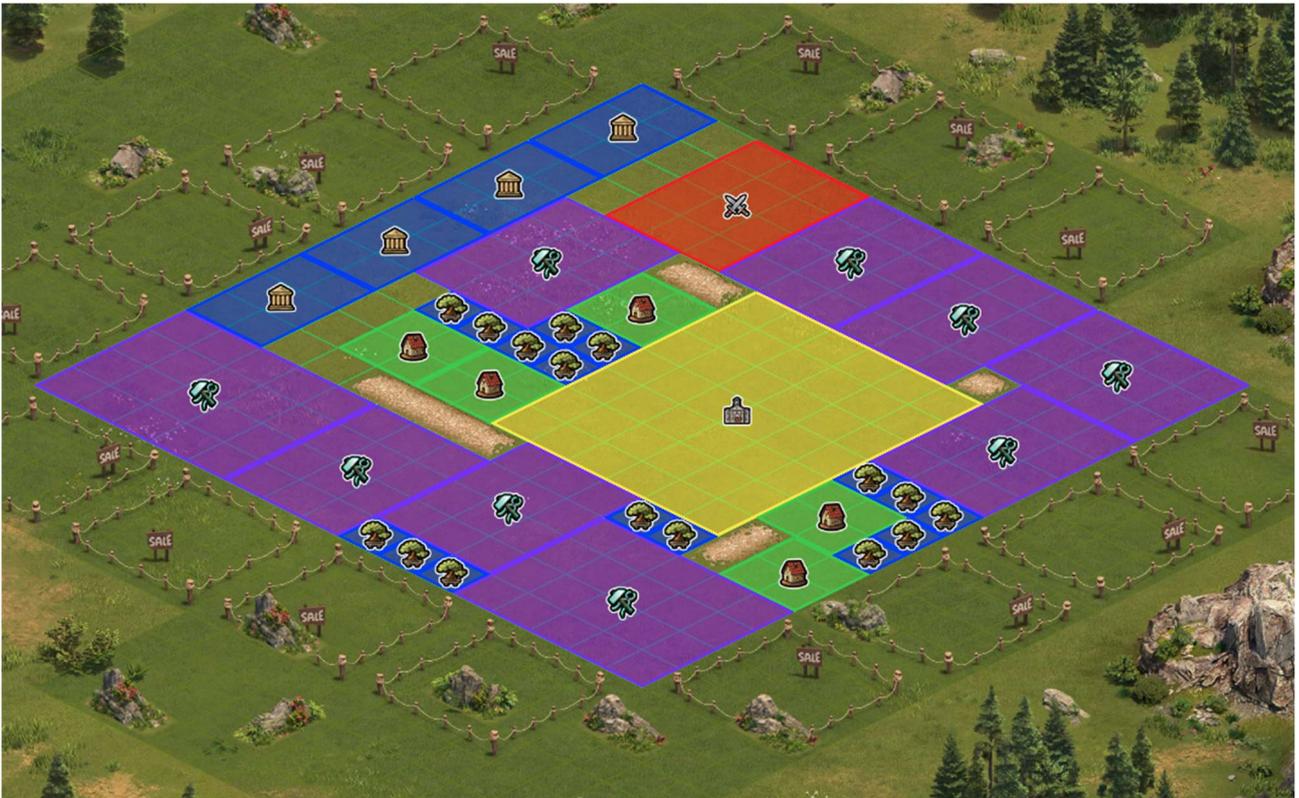
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	206.250

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 16 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.







Caselline libere: 9

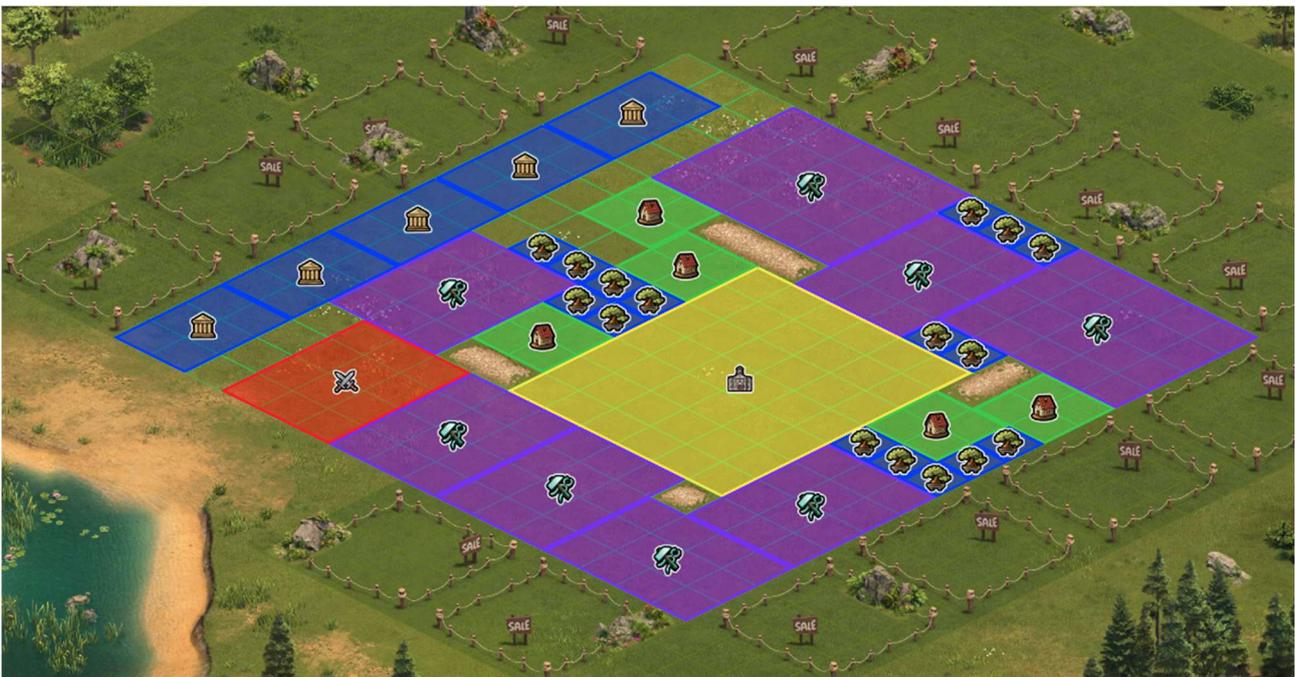
Step 24 – GIOVEDÌ MATTINA O SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	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 un macellaio, spostare un ovile, spostare una villa eliminando una strada.

Costruire un quinto arco di trionfo.





Caselle libere: 16

Step 25 – GIOVEDÌ SERA O VENERDÌ MATTINA

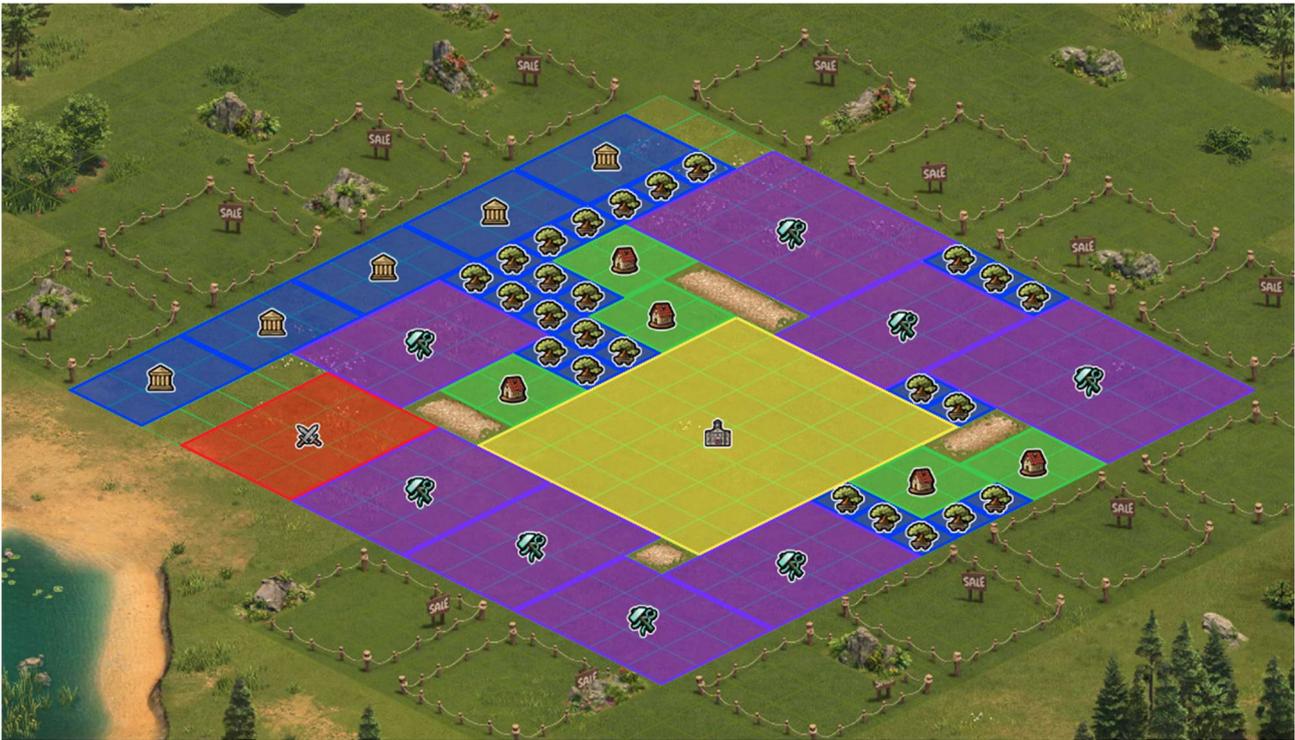
produzione in 10 ore	
monete	materiali

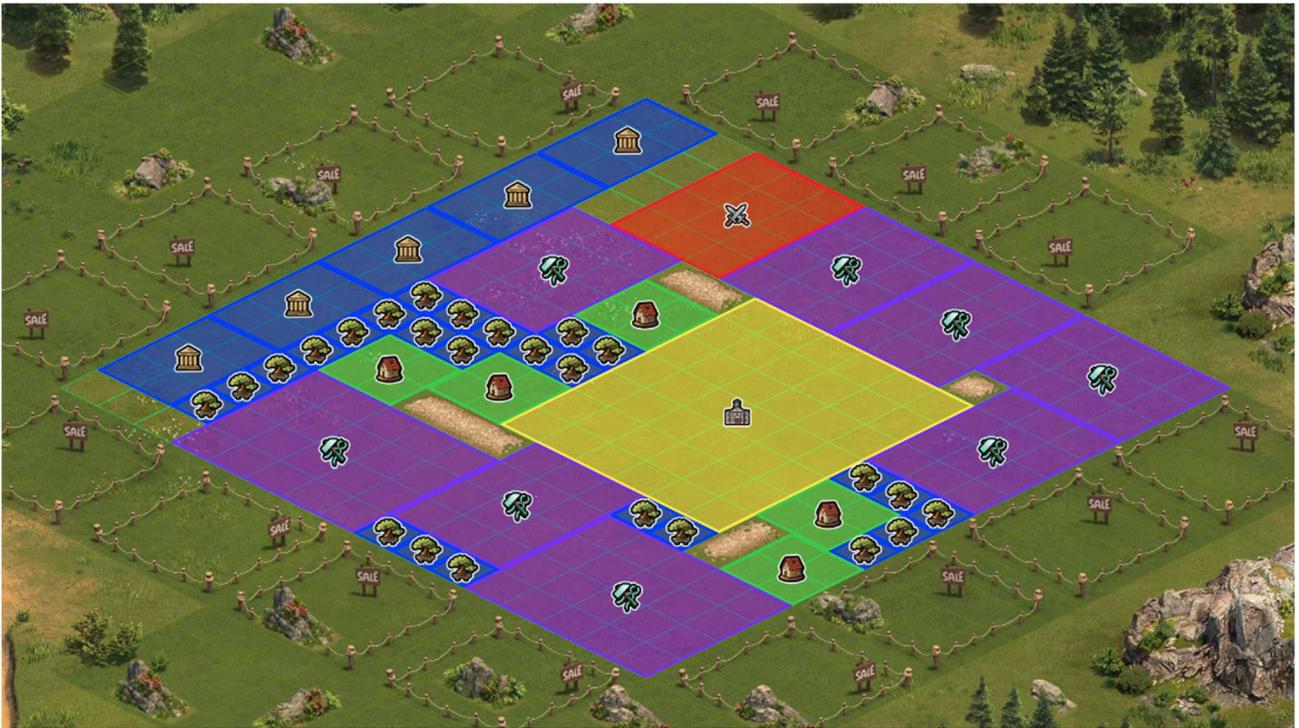
187.500	196.875
---------	---------

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, arrivando a un massimo di 25 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.







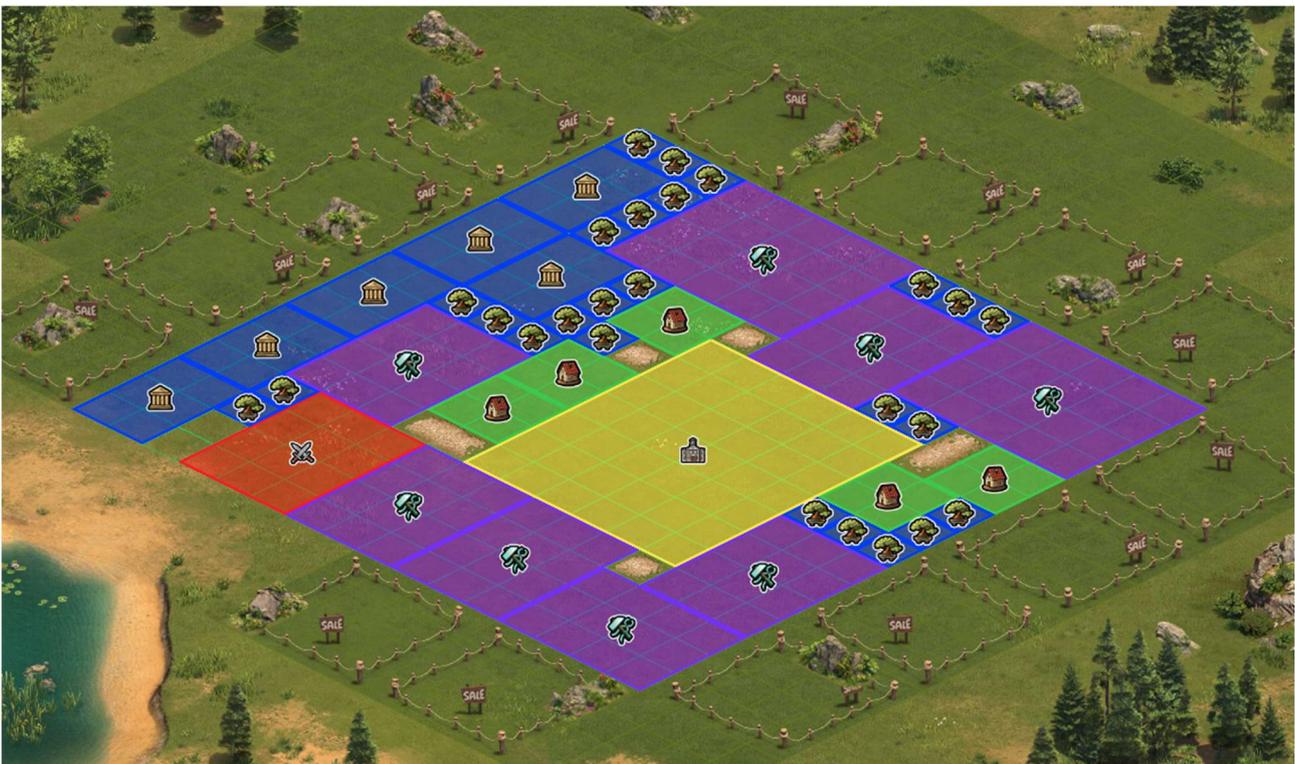
Caselline libere: 7

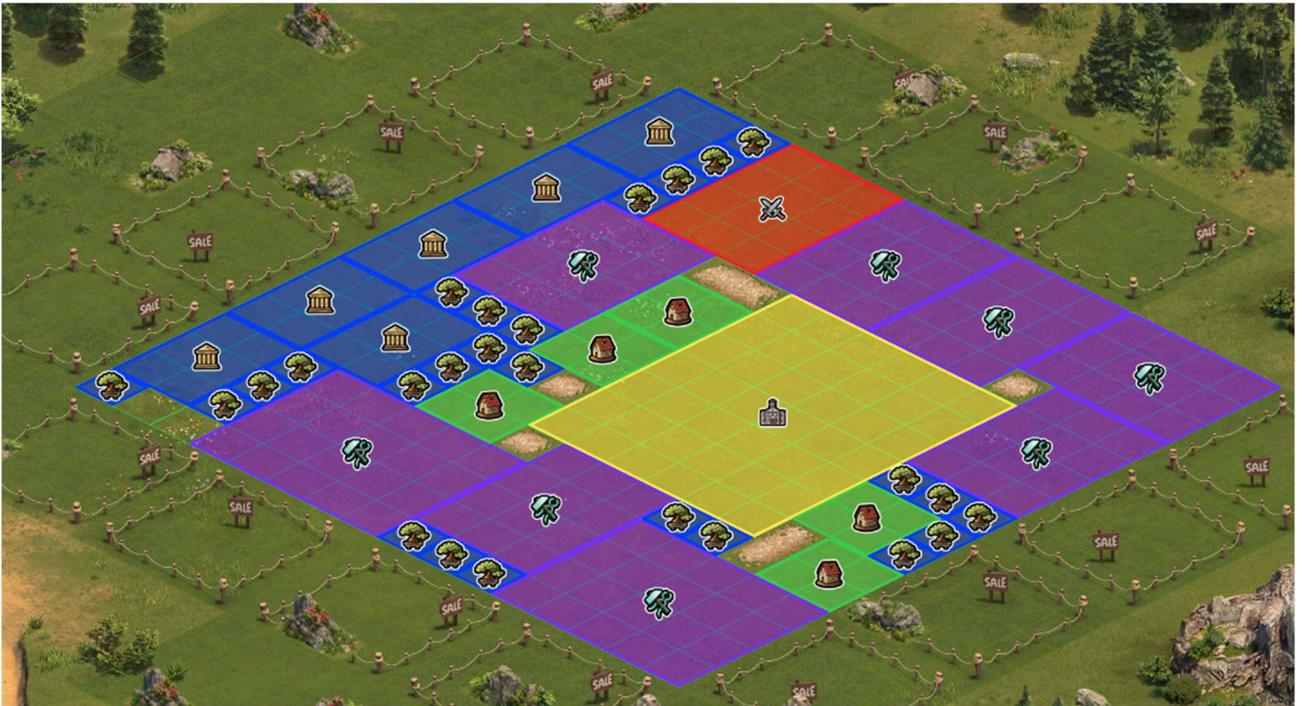
Step 26 – VENERDÌ MATTINA O SERA

produzione in 10 ore	
Monete	materiali
187.500	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.

Risistemare ville e pilastri eliminando una strada e costruire un sesto arco di trionfo.





Caselline libere: 2

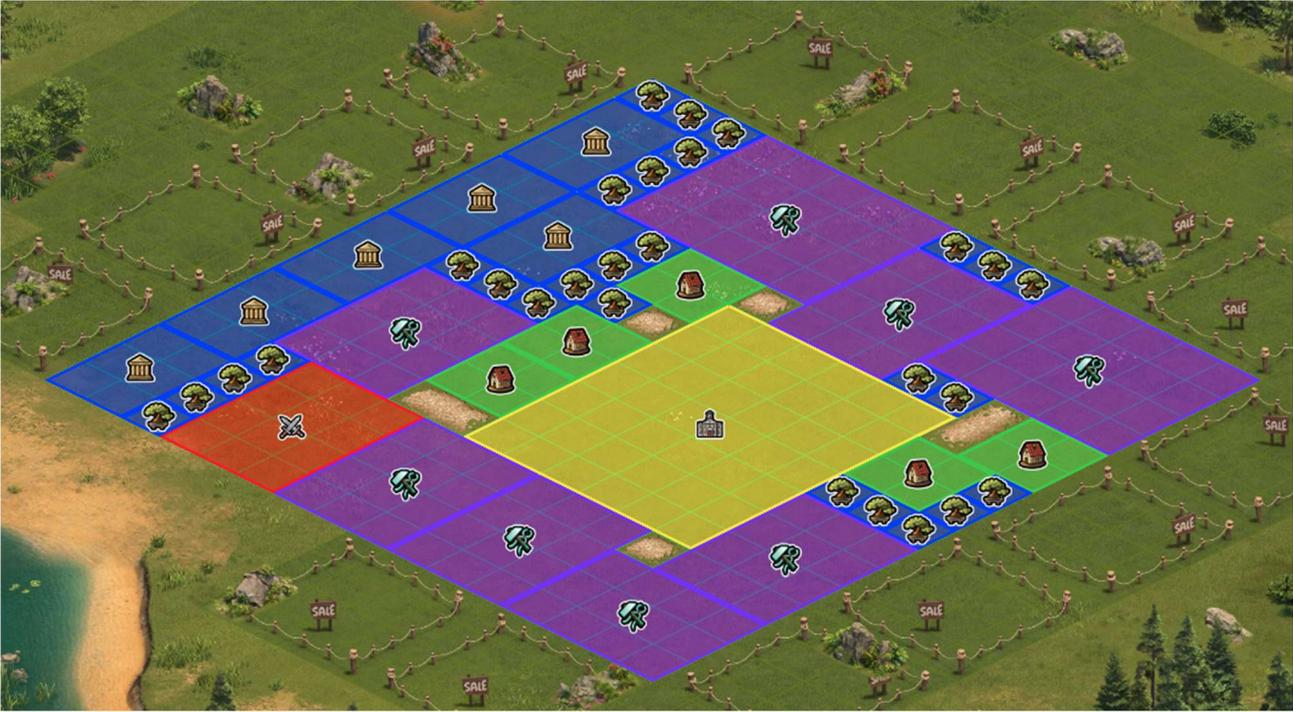
Step 27 – TRA VENERDÌ MATTINA E SABATO MATTINA

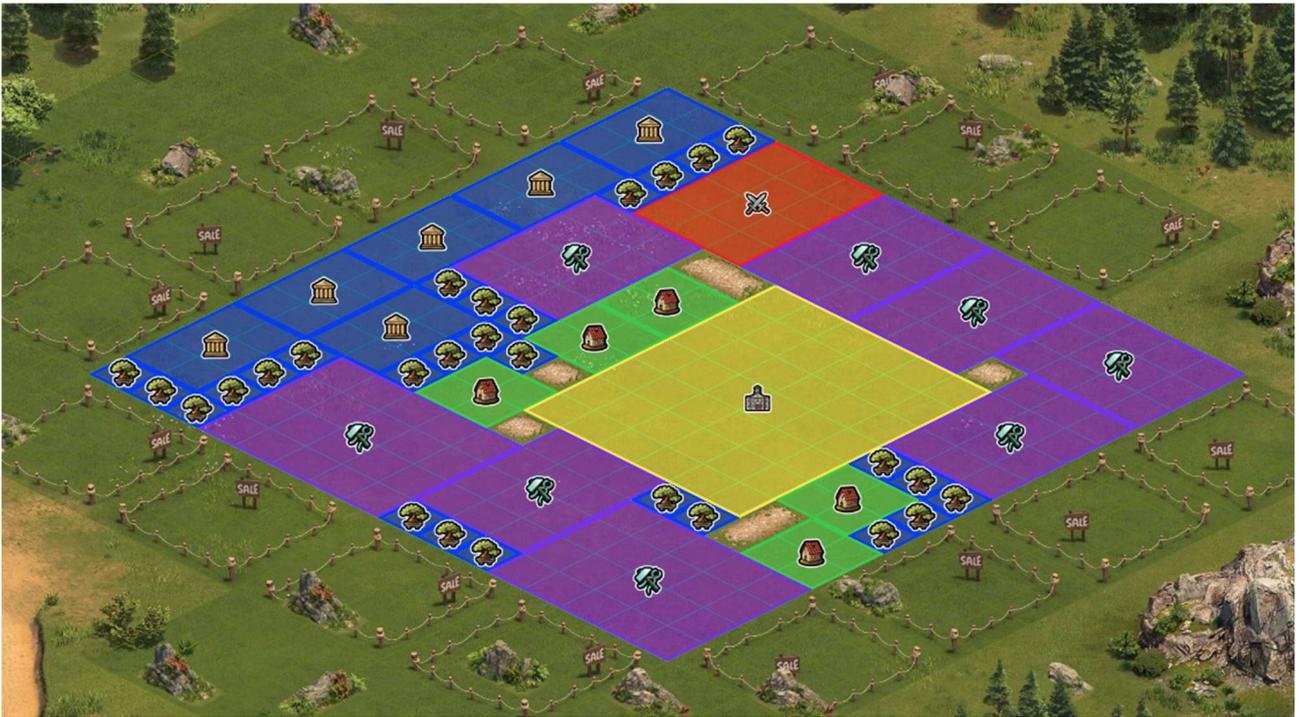
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	196.875

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 2 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 27 monumenti e/o pilastri totali.







Caselline libere: 0

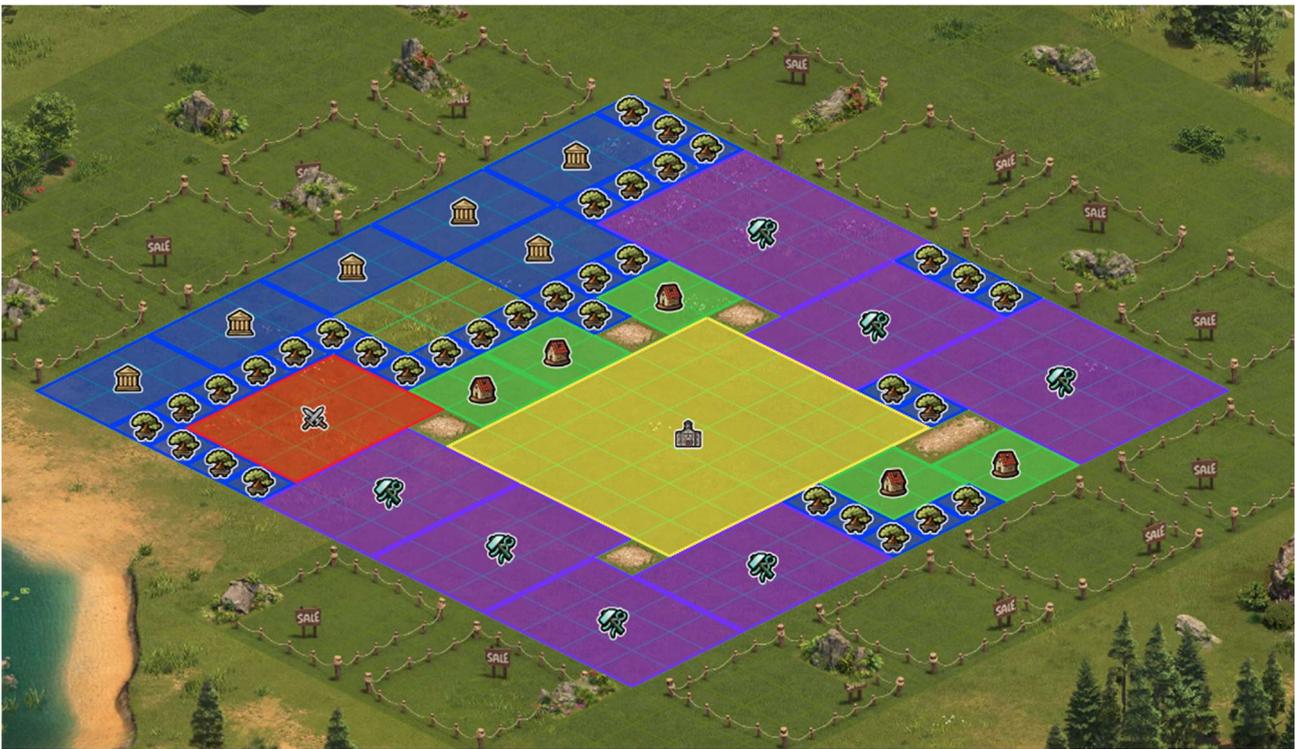
Step 28 – SABATO MATTINA O SABATO SERA

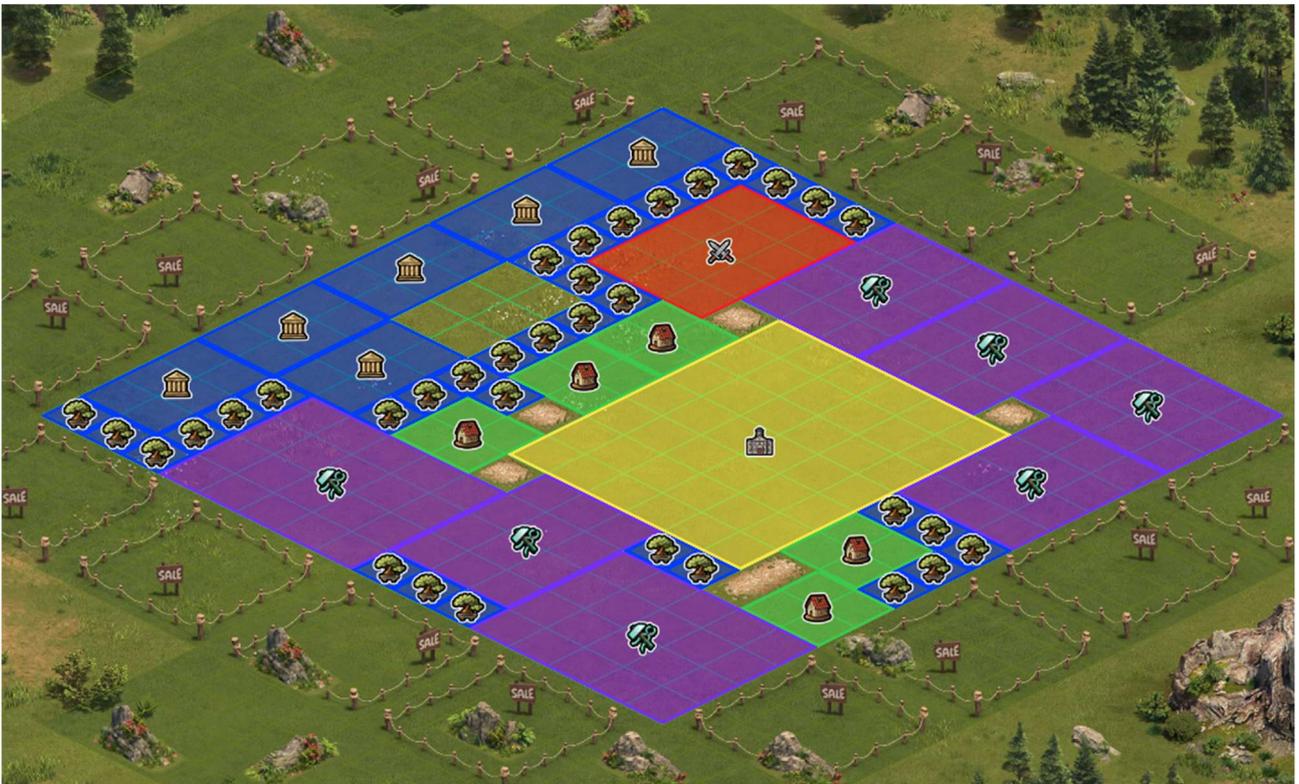
produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	187.500

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.

Eliminare un macellaio e una strada avvicinando la caserma dei balisti alla villa e spostare monumenti/pilastri in modo da preparare lo spazio per il prossimo arco di trionfo.

Aggiungere 7 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 34 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 6

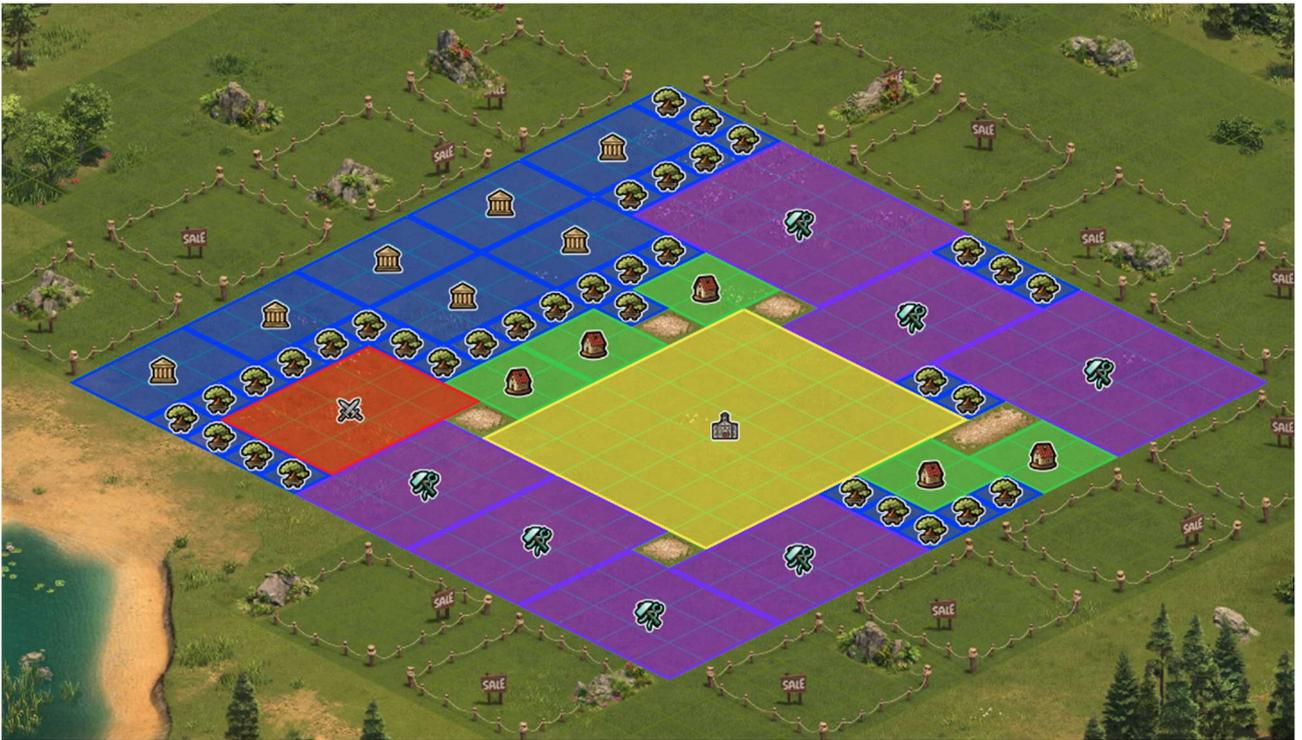
Step 29 — SABATO MATTINA O SERA

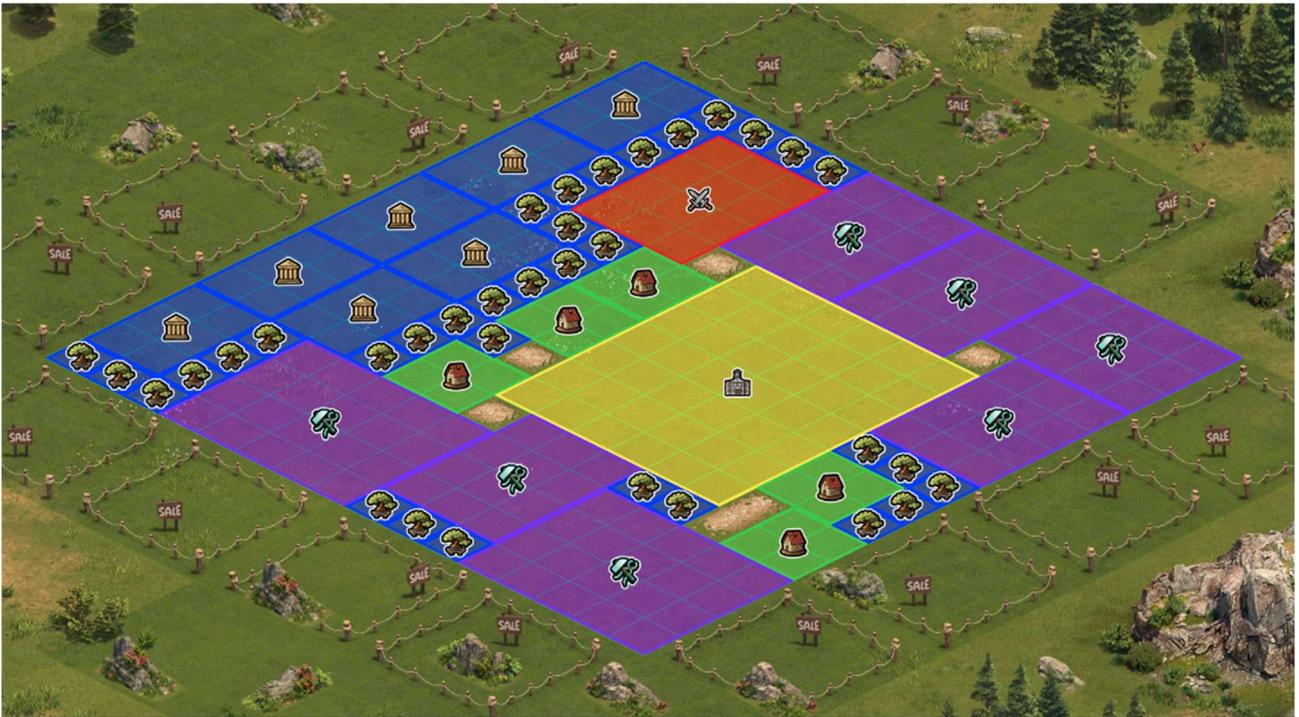
produzione in 10 ore	
Monete	materiali
187.500	187.500

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 settimo arco di trionfo.







Caselline libere: 0

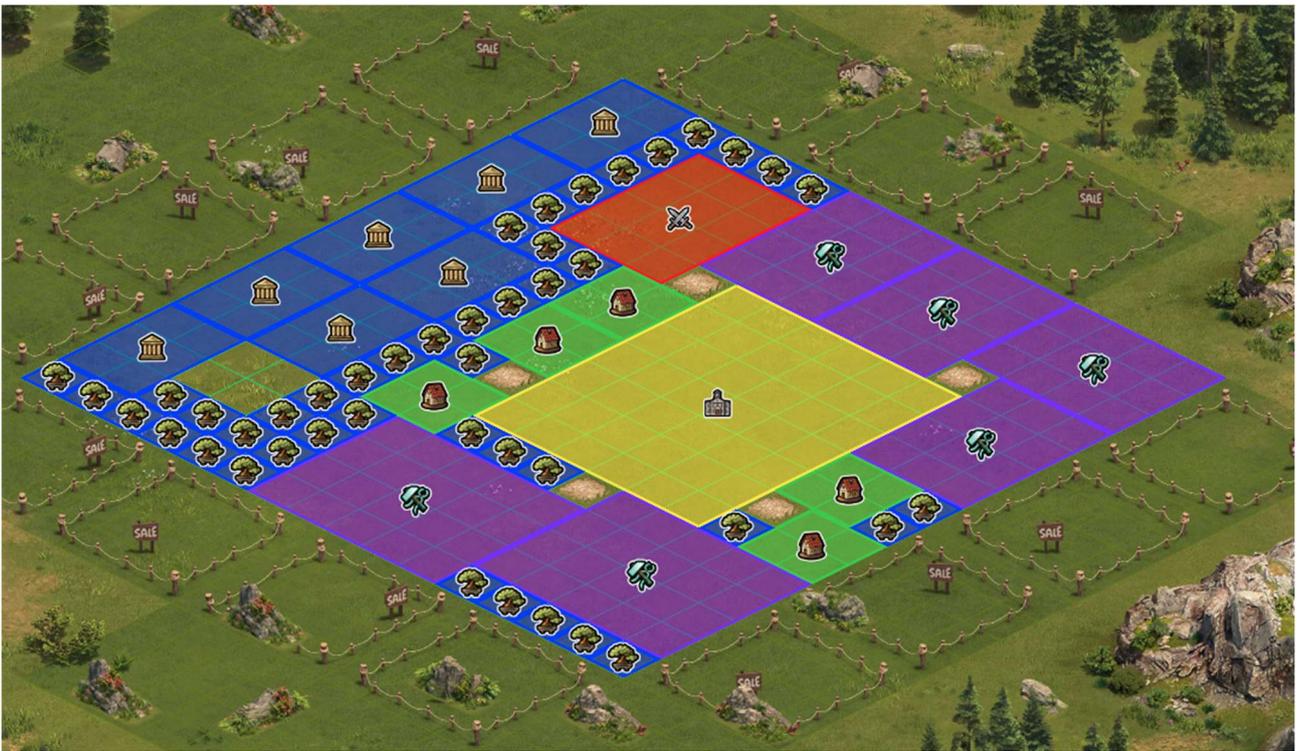
Step 30 – DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	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 fra i due ovili e una strada, ridisporre ovili, monumenti/pilastri e ville e aggiungere 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 43 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 4

Step 31 – EVENTUALE, DOMENICA MATTINA O SERA

produzione in 10 ore

monete	materiali
187.500	168.750

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 un macellaio. Spostando eventualmente la caserma dei balisti e monumenti/pilastri, costruire un ottavo arco trionfo.







Caselline libere: 10

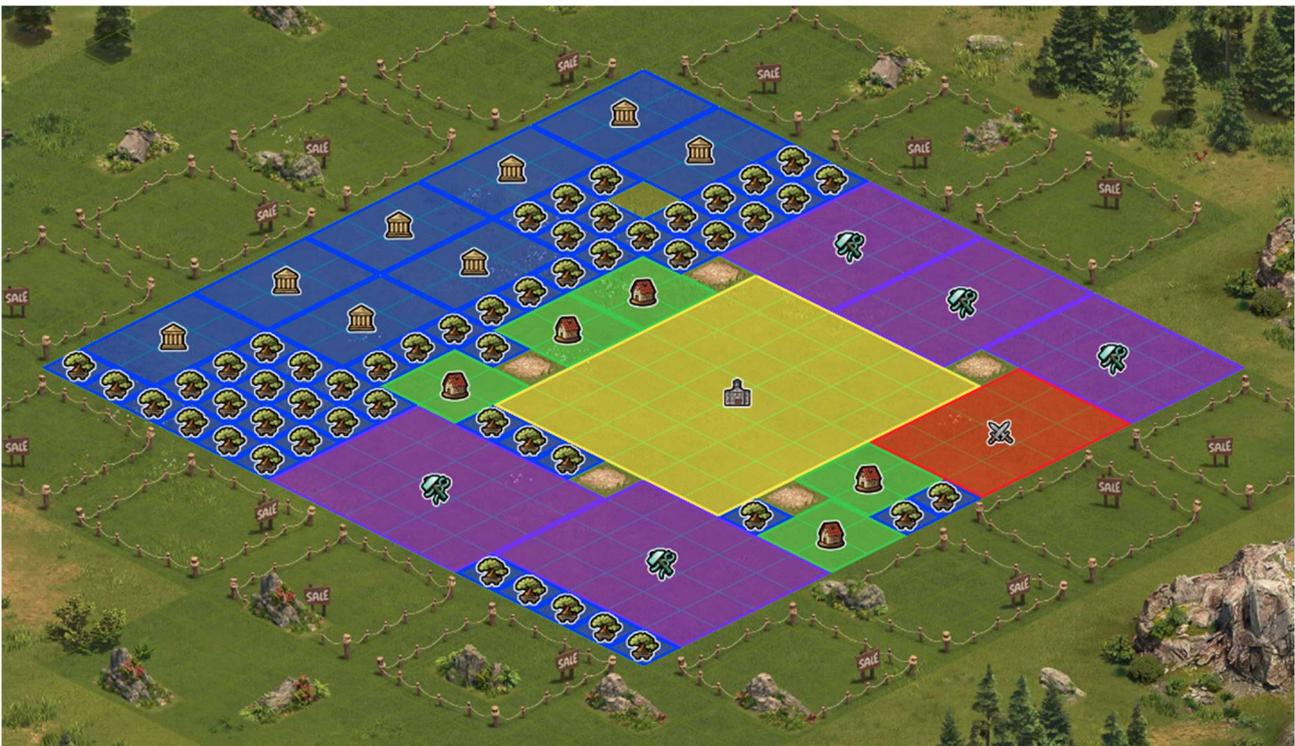
Step 32 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	168.750

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, arrivando a un massimo di 52 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.





Caselline libere: 1

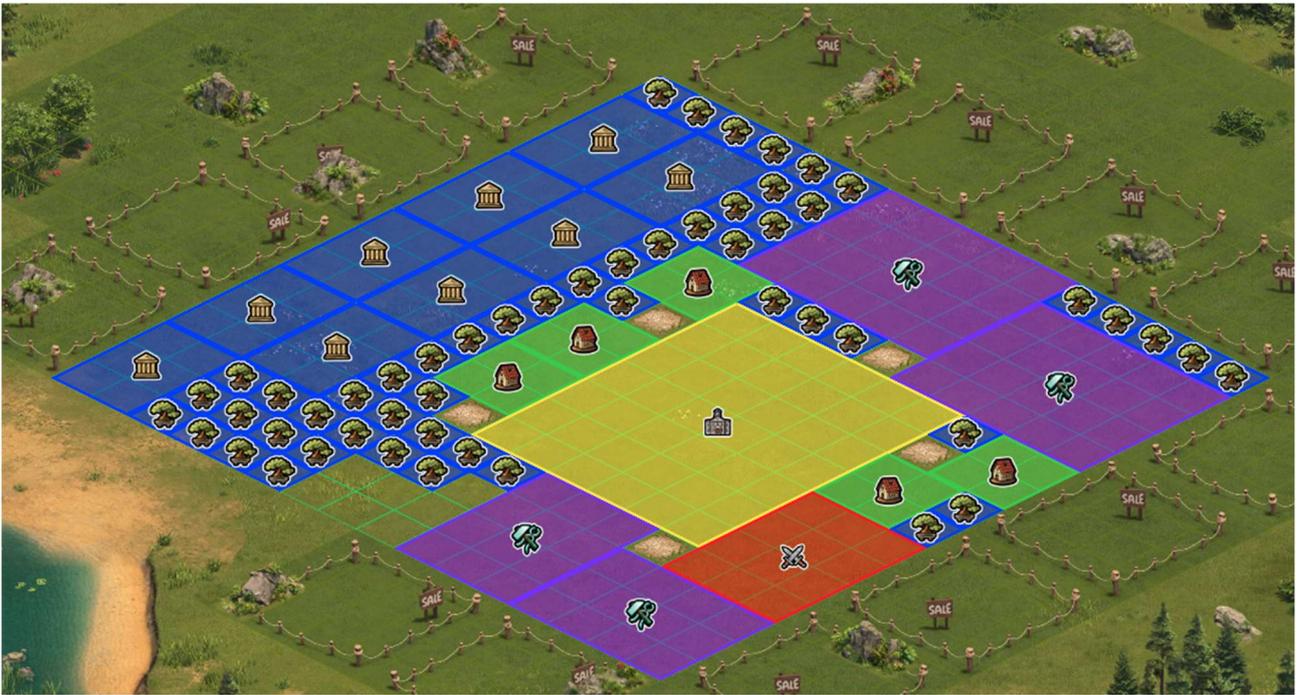
Step 33 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	159.375

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 macellaio e, spostando eventualmente monumenti/pilastri, costruire un nono arco trionfo.





[nelle due immagini che seguono è stato predisposto lo spazio, ma non ancora costruito l'arco di trionfo]





Caselline libere: 7

Step 34 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
187.500	159.375

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 7 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 59.

Caselline libere: 0

Step 35 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	159.375

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 una villa e una strada, ridisponendo le altre strade e ville e aggiungere 5 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 64 monumenti e/o pilastri totali.

Caselline libere: 0

Step 36 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	150.000

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 e aggiungere 1 monumento o pilastro, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 65 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.

Caselline libere: 11

Step 37 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	150.000

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 decimo arco trionfo.

Caselline libere: 5

Step 38 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	150.000

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, arrivando a un massimo di 70 monumenti e/o pilastri totali.

Caselline libere: 0

Step 39 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	131.250

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 sarto e aggiungere 4 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 74 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.

Caselline libere: 8

Step 40 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	131.250

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 undicesimo arco trionfo.

Caselline libere: 2

Step 41 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
150.000	131.250

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 2 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 76 monumenti e/o pilastri totali.

Caselline libere: 0

Step 42 – EVENTUALE, DOMENICA SERA

produzione in 10 ore	
monete	materiali
112.500	131.250

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 una villa e aggiungere 4 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 80 monumenti e/o pilastri totali.

Caselline libere: 0