

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

Questo file in formato pdf può essere scaricato dal sito:

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

Nuovo insediamento iniziato nel server beta in data 12 novembre 2025 e in live il 26 novembre 2025.

BOZZA - Insediamento dei Pirati

Principi generali	2
Situazione Iniziale	2
Fase 1 – Mercato Nero	4
Step 1	4
Step 2	7
Step 3	9
Fase 2 – Distilleria di Rum	15
Step 4	15
Step 5 - Espansione con i Pesci	17
Step 6 - Espansione con le Spezie	20
Step 7 - Espansione con il Rum	24
Step 8 - Espansione con il Cannoni	27
Step 9	30
Fase 3 – Costruttore di Cannoni	32
Step 10	33
Step 11	34
Step 12	35
Step 13	37
Step 14	38
Fase 3 – Ultime ricerche	39

I numeri tra parentesi sono indicativi, possono variare con i beni richiesti, con le espansioni messe e con la posizione degli ostacoli e riportano il numero totale di edifici da raggiungere, compresi quelli già costruiti.

Es. “Elimina Piccole Imbarcazioni (6), Posti dell’Amaca (8)” significa che bisogna eliminare Piccole Imbarcazioni e Posti dell’Amaca, arrivando indicativamente ad averne 6 e 8.

Principi generali

Per portare avanti l'insediamento bisogna sbloccare tutte le tecnologie elencate nel Palazzo dei Pirati.

Per ognuna servono dei beni e della diplomazia.

Mettere soltanto le espansioni che costano 10 beni e non mettere quelle che richiedono beni successivi finché non sono state messe tutte quelle che costano 10 beni dei beni precedenti (altrimenti aumentano troppo i costi).

Negli schemi la voce "superficie libera" comprende anche le caselle occupate da ostacoli.

Situazione Iniziale





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	

6	200	0
---	-----	---

superficie totale	80
superficie libera	56
popolazione	0
eccedenza dobloni	200
diplomazia	0



Fase 1 – Mercato Nero

In questa prima fase si punterà a sbloccare al più presto il Mercato Nero (si sblocca con la missione n. 6) e non si metteranno espansioni.

Step 1

Costruisci 6 Posti dell'Amaca – mis. 1.

Costruisci 4 Moli Piccoli – mis. 2

Costruisci 1 Pescatore – mis. 3





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Molo Piccolo	4	0	
Pescatore	1	0	2.000
	17	1.748	2.000

superficie totale	80
superficie libera	16
popolazione	72
eccedenza dobloni	-252
diplomazia	32

Step 2

Raccogli 10 pesci - mis. 4.

Sblocca la Piccola Imbarcazione.

Costruisci 4 Piccole Imbarcazioni (richiedono popolazione, ma hanno la stessa superficie e una produzione di dobloni molto più efficiente dei Posti dell'Amaca) – mis. 5.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
	21	7.748	2.000

superficie totale	80
superficie libera	0
popolazione	4
eccedenza dobloni	5.748
diplomazia	160

Per quanto possibile raccogliere ogni ora i dobloni delle Piccole Imbarcazioni (la produzione in 10 ore indicata nei prospetti è calcolata considerando 10 raccolte da un'ora).

Step 3

Quando hai disponibili sufficienti pesci sblocca il Mercato della Spezie.

Elimina Una Piccola Imbarcazione (3) e il Pescatore e costruisci un Posto dell'Amaca e un Mercato delle Spezie - mis. 6.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	21	6.506	2.000

superficie totale	80
superficie libera	3
popolazione	30
eccedenza dobloni	4.506
diplomazia	128

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione o conservalo per quando necessario.

Completata la missione 6 si avrà accesso al Mercato Nero.

Insedimento: Pirati

Le rotte delle spezie

Sfrenato! È tempo di mettere in moto quel mercato delle spezie!
Fai circolare quelle spezie esotiche: nei porti giusti valgono...



Raccogli 10 Spezie

0 / 10



Premio



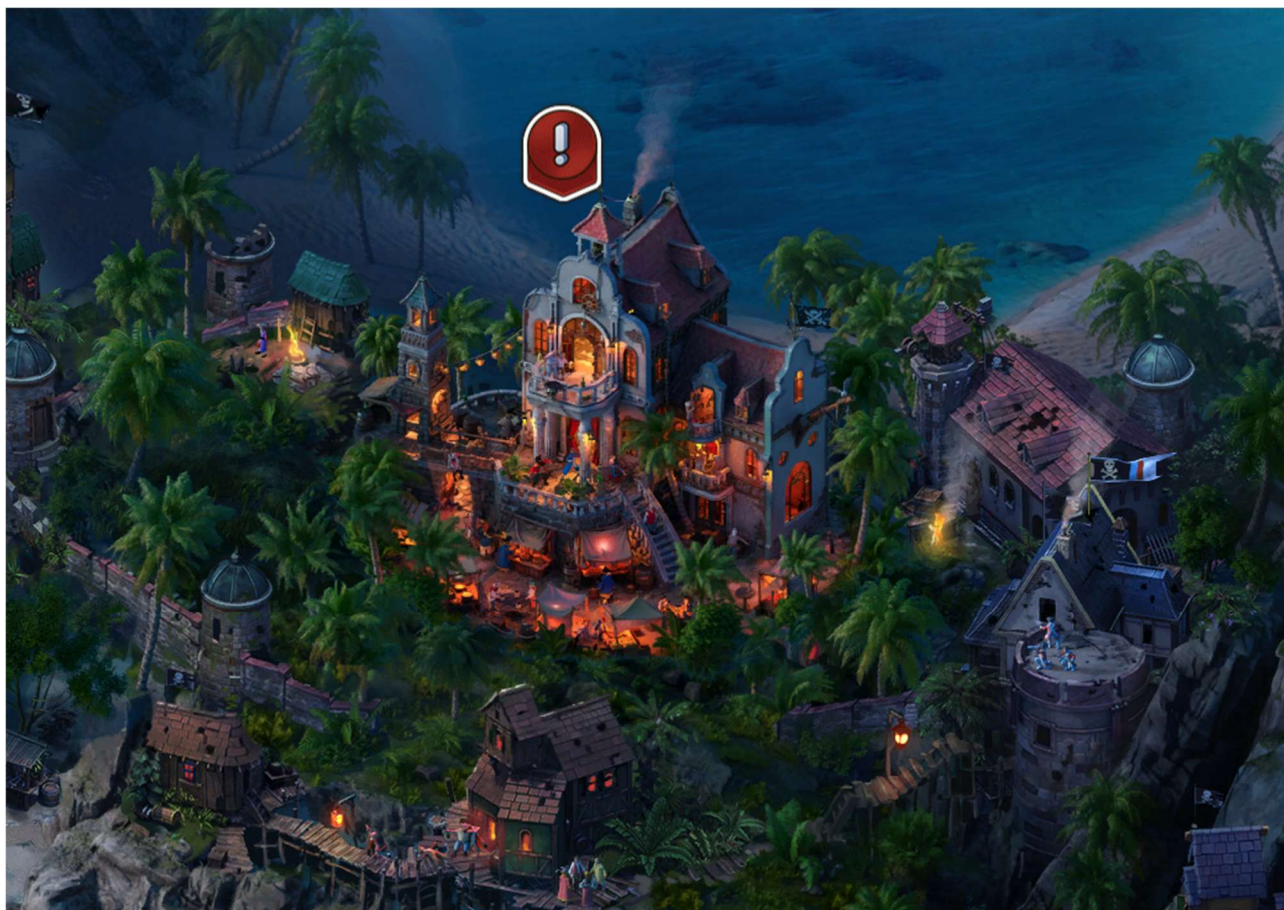
30 Punti Forge

Ben fatto! Hai portato a termine le
prime 6 missioni.



Raccogli





Utilizzare tutti i giorni il gioco dei dadi per ottenere beni dell'insediamento.





Fase 2 – Distilleria di Rum

In questa fase dobbiamo puntare ad avere disponibili i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum. Utilizzeremo però appena disponibili i beni per mettere, nell'ordine, le espansioni da 10 Pesci, 10 Spezie, 10 Rum e 10 Cannoni. Considerato che la possibilità di mettere le espansioni dipende, più che dai beni prodotti, da quelli ottenuti nel Mercato nero, considereremo situazioni diverse secondo il numero di espansioni aggiuntive ottenute.

Ogni volta che si metterà un'espansione si passerà allo step successivo. Appena si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà alla fase successiva, indipendentemente dal numero di espansioni messe.

Step 4

Se hai già disponibili 10 pesci dalla produzione o dal Mercato Nero passa allo step 5 altrimenti procedi con questo step.

Abbiamo costruito il Mercato dello Spezie per poter sbloccare il Mercato Nero ma, considerato che la priorità successiva è mettere l'espansione da 10 pesci, se non abbiamo già disponibili i 10 pesci possiamo eliminare subito il Mercato delle Spezie (senza aspettarne la costruzione) e mettere nuovamente il Pescatore.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	5	0	

Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	0	0	0
	21	6.506	2.000

superficie totale	80
superficie libera	0
popolazione	39
eccedenza dobloni	4.506
diplomazia	128

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Pesci per la prima espansione aggiuntiva passare allo step 5.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 9, indipendentemente dal numero di espansioni messe.

Step 5 - Espansione con i Pesci

Sbloccare e costruire l'espansione aggiuntiva con i 10 Pesci.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	6	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	7	1.806	
Molo Piccolo	4	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
	22	6.506	2.000

superficie totale	96
superficie libera	16
popolazione	39
eccedenza dobloni	4.506
diplomazia	128

Eliminare se necessario del Moli Piccoli (3) e costruire Posti dell'Amaca (9), Piccole Imbarcazioni (3) e produzioni (2).



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	6	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	9	2.322	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	24	7.022	4.000

superficie totale	96
superficie libera	0
popolazione	30
eccedenza dobloni	3.022
diplomazia	120

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Spezie per la seconda espansione aggiuntiva passare allo step 6.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 9, indipendentemente dal numero di espansioni messe.

Step 6 - Espansione con le Spezie

Sbloccare e costruire l'espansione aggiuntiva con 10 Spezie.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	9	2.322	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	3	4.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	25	7.022	4.000

superficie totale	112
superficie libera	16
popolazione	30
eccedenza dobloni	3.022
diplomazia	120

Costruire Posti dell'Amaca (10), Piccole Imbarcazioni (4) e produzioni (2).





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	7	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	10	2.580	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	27	8.780	4.000

superficie totale	112
superficie libera	8
popolazione	31
eccedenza dobloni	4.780
diplomazia	152

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Rum per la terza espansione aggiuntiva passare allo step 7.

- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 9, indipendentemente dal numero di espansioni messe.

Step 7 - Espansione con il Rum

Sbloccare e costruire l'espansione aggiuntiva con 10 Rum.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	10	2.580	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	4	6.000	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	28	8.780	4.000

superficie totale	128
superficie libera	24
popolazione	31
eccedenza dobloni	4.780
diplomazia	152

Costruire Posti dell'Amaca (13), Piccole Imbarcazioni (5) e produzioni (2).



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	8	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	32	11.054	4.000

superficie totale	128
superficie libera	8
popolazione	68
eccedenza dobloni	7.054
diplomazia	184

Secondo quale delle due situazioni si verifica prima:

- quando si hanno disponibili 10 Cannoni per la quarta espansione aggiuntiva passare allo step 8.
- quando si hanno a disposizione i beni per sbloccare fino alla Distilleria di Rum si passerà allo step 9, indipendentemente dal numero di espansioni messe.

Step 8 - Espansione con il Cannoni

Sbloccare e costruire l'espansione aggiuntiva con 10 Cannoni.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
	33	11.054	4.000

superficie totale	144
superficie libera	24
popolazione	68
eccedenza dobloni	7.054
diplomazia	184

Costruire Posti dell'Amaca (13), Piccole Imbarcazioni (5) e produzioni (3).





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	5	7.500	
Pescatore	1	0	2.000
Mercato delle Spezie	2	0	4.000
	34	11.054	6.000

superficie totale	144
superficie libera	15
popolazione	23
eccedenza dobloni	5.054
diplomazia	184

Quando si hanno i beni necessari per sbloccare fino alla Distilleria di Rum passare allo step 9.

Step 9

[In questa bozza di guida si esamina soltanto il caso in cui a questo punto siano state costruite tutte le espansioni da 10 beni (pesci, spezie, rum e cannoni) utilizzando i beni vinti al Mercato Nero col gioco dei dadi.]

Elimina produzioni (0) e costruisci Posti dell'Amaca (13) Piccole Imbarcazioni (11) e Moli Piccoli (3) per ottenere 375 diplomazia e sbloccare fino alla Distilleria di Rum.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	13	3.354	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	11	16.500	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	37	20.054	0

superficie totale	144
superficie libera	21
popolazione	47
eccedenza dobloni	20.054
diplomazia	376

In alternativa elimina produzioni (0) e costruisci Posti dell'Amaca (12), Piccole Imbarcazioni (12) e Moli Piccoli (0)]

Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	12	3.096	
Molo Piccolo	0	0	
Piccola Imbarcazione	12	18.000	
Pescatore	0	0	0
Mercato delle Spezie	0	0	0
	34	21.296	0

superficie totale	144
superficie libera	24
popolazione	12
eccedenza dobloni	21.296
diplomazia	384

Fase 3 – Costruttore di Cannoni

In questa fase dobbiamo puntare ad avere disponibili i beni per sbloccare fino al Costruttore di Cannoni.

Step 10

Eliminare Posti dell'Amaca (11) e Piccole Imbarcazioni (10) e costruire 2 Piccoli capanni (2) – mis. 8.



Edificio	numero	produzione doblone ogni 10 ore	necessità doblone ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	11	2.838	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	10	15.000	
	36	19.124	0

superficie totale	144
superficie libera	15
popolazione	152
eccedenza dobloni	19.124
diplomazia	344

Step 11

Costruire 2 Molli lunghi/Moli Larghi – mis. 9.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	11	2.838	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	2	0	
Piccola Imbarcazione	10	15.000	
	38	19.124	0

superficie totale	144
superficie libera	9
popolazione	152
eccedenza dobloni	19.124
diplomazia	440

Step 12

Elimina Piccole Imbarcazioni (6), Posti dell'Amaca (8) eventuali Moli Piccoli, Lunghi, Larghi e costruire una Distilleria di Rum – mis. 10.



Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	

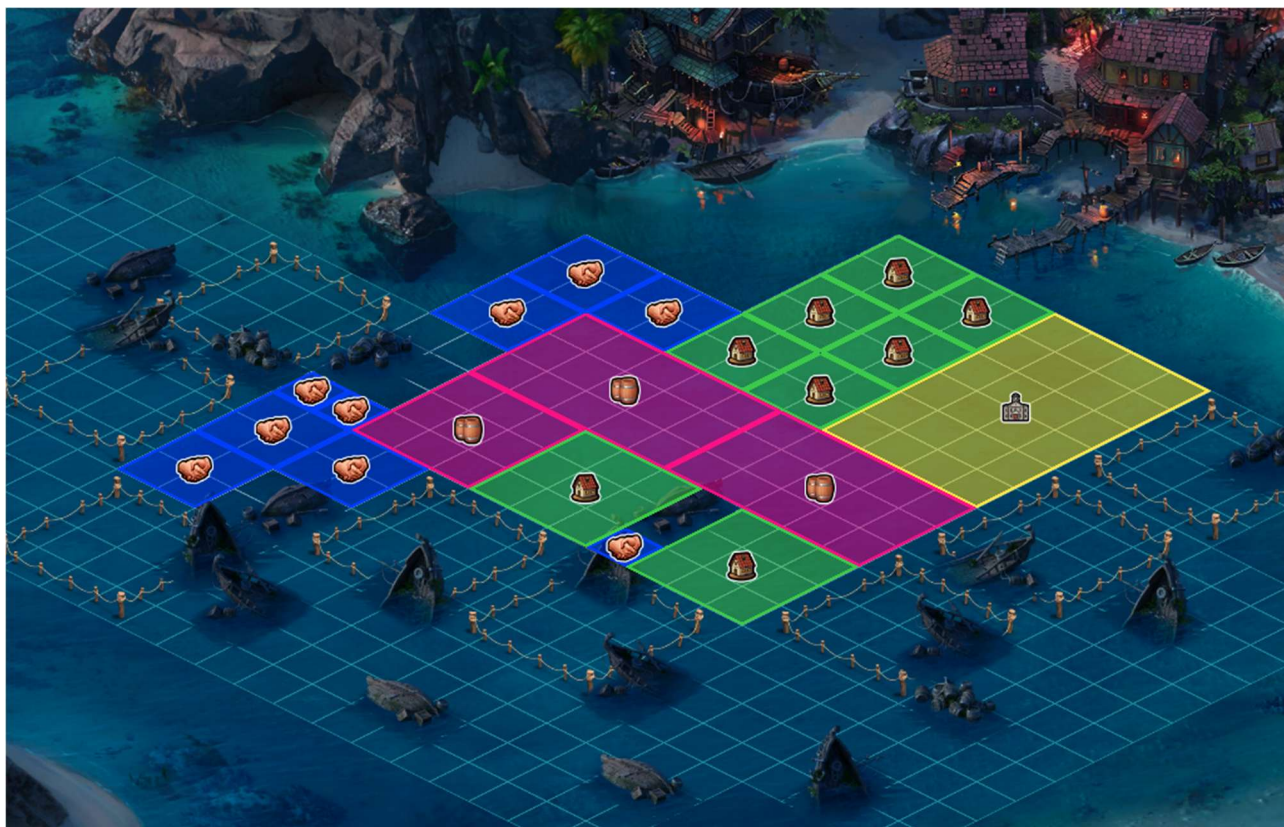
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	8	2.064	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Molo Largo	0	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Distilleria di Rum	1	0	2.000
	30	12.350	2.000

superficie totale	144
superficie libera	28
popolazione	139
eccedenza dobloni	10.350
diplomazia	216

Step 13

Quando sono costruiti i Piccoli capanni dello step 10 eliminare Posti dell'Amaca (6) e costruire ulteriori produzioni (3), in vista dei beni per sbloccare il Costruttore di Cannoni.





Edificio	numero	produzione doblioni ogni 10 ore	necessità doblioni ogni 10 ore
ESPANSIONI	9	0	
Palazzo dei Pirati	1	200	
Posto dell'Amaca	6	1.548	
Piccolo capanno	2	1.086	
Molo Piccolo	3	0	
Piccola Imbarcazione	6	9.000	
Mercato delle Spezie	1	0	2.000
Distilleria di Rum	2	0	4.000
	30	11.834	6.000

superficie totale	144
superficie libera	12
popolazione	31
eccedenza dobloni	5.834
diplomazia	216

Step 14

Raccogli 20 Rum – mis. 11.

Utilizza opportunamente il rimuovi ostacolo ottenuto dalla missione o conservalo per quando necessario.

[da completare]

Fase 3 – Ultime ricerche

[da completare]

Missioni:

1. Possiedi 2 Posti dell'Amaca (150 beni).
2. Possiedi 4 Moli Piccolo (Kit auto aiuto).
3. Possiedi 1 Pescatore (75 beni era successiva).
4. Ottieni 32 punti diplomazia. Raccogli 10 Pesci (250 beni).
5. Possiedi 2 Piccole Imbarcazioni (100 beni era successiva).
6. Possiedi 1 Mercato delle Spezie (1 rimuovi ostacolo gratuito – Accesso al Mercato Nero).
7. Raccogli 10 Spezie (30 punti forge).
8. Possiedi 2 Piccoli capanni (kit auto aiuto).
9. Possiedi 2 Moli Lunghi / Possiedi 2 Moli Larghi (300 beni – 115 punti).
10. Possiedi una Distilleria di Rum (45 punti, immagazzina edificio).
11. Raccogli 20 Rum (1 rimuovi ostacolo gratuito).

[da completare]