

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

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

Per la predisposizione della versione iniziale di questa guida mi sono in parte basato sulle guide predisposte da altri giocatori, che ringrazio.

In particolare ho fatto riferimento alle guide di GiuMa, che potete trovare all'indirizzo:

<https://www.foeassist.com/incursioni-quantiche/>

<https://www.foeassist.com/incursioni-quantiche/incursioni-quantistiche-4-espansioni/>

Ho poi utilizzato la guida "Insediamento incursioni quantiche step by step", che gira su FoE e credo sia un adattamento da una guida in inglese. Nella guida non vengono riportati gli autori e le fonti.

Questa guida comprende l'aggiornamento delle Incursioni Quantistiche del 4° Campionato, iniziato il 31/10/2024. Gli step sono accelerati rispetto alla versione precedente e puntano a costruire al più presto monumenti e/o pilastri, ora particolarmente importanti per combattere ai livelli più alti, gli ultimi giorni dell'incursione.

## Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

INTRODUZIONE.....	1
PARTE PRIMA.....	9
PARTE PRIMA – VERSIONE STANDARD.....	13
PARTE PRIMA – VERSIONE MIGLIORATA.....	48
PARTE PRIMA – VERSIONE OTTIMA - STEP 1 BIS.....	61
PARTE SECONDA.....	71
PARTE TERZA .....	84
PARTE QUARTA.....	103

## INTRODUZIONE

### La mappa quantistica

Nelle incursioni si procede nella mappa quantistica superando una serie di livelli. In ogni livello si procede in una serie di nodi fino ad arrivare ai Boss finali. Se si superano i boss si arriva ai nodi "infiniti".



Nei vari nodi si devono svolgere attività diverse, battaglie, donazioni di materiali, monete, beni ed altro.

Per poter svolgere queste azioni sono necessari i Punti Azione delle Azioni quantistiche. All'inizio se ne possiedono 100.000. Per ogni azione se ne spendono 3.500. Vengono prodotti 5.000 Punti Azione ogni ora (importo eventualmente aumentato da edifici della città principale e della città quantistica che aggiungono una certa quantità di punti azione ad ogni ciclo di ricarica, cioè ogni ora), ma la produzione si ferma quando si arriva a 100.000.

Per questo è importante utilizzare sempre i Punti Azione prima di arrivare a 100.000.

All'inizio dell'incursione viene scelta per tutta gilda la mappa, tenendo anche in considerazione i diversi premi.



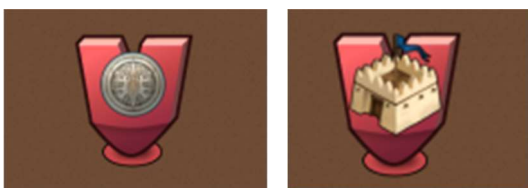
Nelle incursioni si procede nella mappa quantistica superando 12 livelli successivi. Indipendentemente dal fatto di aver terminato il livello e dai nodi superati nella mappa, tutti passano al livello successivo alla mezzanotte di ogni giorno, aumentando le difficoltà dei nodi.



Per quanto riguarda i nodi militari ne esistono di più semplici, con il disegno delle due spade, di più difficili, con il disegno di un elmo (mini boss, tenente); poi ci sono i Boss finali di ogni livello, più difficili ancora.



Esistono poi i nodi delle guarnigioni, che una volta superati danno un bonus militare a tutta la gilda fino alla fine del livello, e i nodi delle fortezze, che una volta superati danno un bonus militare a tutta la gilda soltanto nel combattimento contro il Boss finale del livello.





Esistono nodi rossi e nodi blu. Nei nodi rossi si usa l'esercito d'attacco, nei nodi blu quello di difesa.

Nel municipio si può vedere il bonus militare delle incursioni che sarà diverso per esercito d'attacco e di difesa.

Nella città quantistica si possono costruire i monumenti per rafforzare l'esercito difensivo, i pilastri per rafforzare quello di attacco, attenzione però che tolgono euforia (felicità).

Anche nella città principale ci sono edifici che danno bonus militare per le incursioni.

Per esempio il Tempio shintoista dà bonus all'esercito difensivo, l'Yggdrasil a quello di attacco.

Esistono poi nodi che richiedono monete o materiali, beni, unità militari o semplicemente punti azione.



Ad ogni livello aumenta la difficoltà (in particolare aumenta notevolmente il bonus militare delle truppe nemiche, secondo la tabella che segue).

Livello	Potenziamento dell'esercito dei nodi normali e di raccolta	Nodi avanzati (Tenente, Guarnigione, Fortezza), potenziamento dell'esercito	Potenziamento dell'esercito, nodi del boss
1	10%	20%	30%
2	20%	30%	40%
3	30%	40%	50%
4	40%	50%	60%
5	50%	60%	70%
6	60%	70%	80%
7	70%	80%	90%
8	90%	100%	110%
9	150%	175%	200%
10	200%	225%	250%
11	275%	325%	375%
12	275%	325%	375%

Nella mappa si possono scegliere diversi percorsi e si può puntare direttamente al Boss per concludere rapidamente il livello, oppure si possono fare tutti i nodi girando l'intera mappa prima di arrivare al Boss.

Se una gilda è forte e ha giocatori forti conviene andare più velocemente possibile ai Boss finali, per sbloccare a tutta la gilda i nodi infiniti, che sono più semplici e permettono a ogni giocatore di scegliere le spade rosse, le spade blu o la donazione di monete e materiali. In questo caso è opportuno superare al più presto i nodi delle guarnigioni e poi delle fortezze, per usufruire del bonus militare nei combattimenti.



Se invece ci sono molti giocatori piccoli e deboli e non si riesce a superare i Boss finali prima della mezzanotte è conveniente che ogni giocatore si muova a piacere nella mappa secondo le proprie preferenze.

## La città quantistica

La città quantistica permette di produrre unità militari, monete, materiali e beni, necessari per avanzare nei nodi della mappa quantistica.

La produzione delle monete e dei materiali richiede 10 ore, mentre i beni e le unità militari si producono quasi immediatamente.

Per questo il gioco richiede sostanzialmente impegno ogni 10 ore (o più semplicemente 2 volte al giorno).

All'inizio delle incursioni la città è vuota, con il solo municipio. Si hanno però già disponibili alcune unità militari, beni, monete e materiali e alcune schegge quantistiche.

Nella prima incursione del campionato abbiamo 500 schegge, che ci consentiranno di mettere subito 2 espansioni ed eliminare gli eventuali ostacoli. Durante le incursioni metteremo altre due espansioni portando la città a formare un quadrato perfetto di 4 espansioni per 4 (cioè 16 caselle per 16), ma preferiremo non consumare ulteriori schegge e metteremo queste espansioni utilizzando i beni prodotti nel frattempo.

Le ulteriori schegge ottenute nel corso dell'incursione o nelle incursioni successive le utilizzeremo invece per comprare ulteriori punti azioni e procedere più rapidamente nella mappa quantistica. In ogni incursione è bene lasciare almeno 410 schegge per l'incursione successiva, mentre nell'ultima incursione del campionato è bene utilizzare tutte le schegge disponibili, perché quelle rimaste alla fine del campionato si perderanno.

Considerato che il costo in schegge dei punti azione aumenta a ogni acquisto, ma torna a quello iniziale nell'incursione successiva, è consigliabile utilizzare le schegge a mano a mano che si ottengono (ma solo quando si hanno abbastanza risorse per utilizzare i punti azione), lasciando disponibili le 410 schegge per l'incursione successiva.

Conviene poi fare sempre l'acquisto più efficiente: 100.000 punti azione con 450 schegge.

Costo del primo acquisto dell'incursione:



Costo del secondo acquisto dell'incursione:





Nella costruzione della città avremo due priorità: la costruzione di una caserma, che ci consentirà di poter combattere al più presto, e la produzione di beni che ci consentirà di mettere le ulteriori due espansioni. Cercheremo poi di massimizzare la produzione di monete e materiali e quando questi diventeranno abbondanti costruiremo decorazioni che ci consentiranno di aumentare il bonus militare.

Nella città si metteranno edifici residenziali (che produrranno anche monete) e produzioni di materiali; quando sarà necessario si metteranno caserme e produzioni di beni. Tutti questi edifici richiedono di essere collegati al municipio tramite strade.

Per massimizzare l'efficienza produttiva è necessario avere euforia pari al doppio della popolazione. Gli edifici che danno euforia non richiedono strade.

Le immagini non derivano tutte dalla stessa incursione e possono presentare piccole incoerenze non significative (es. pilastri sostituiti da monumenti o posizione degli edifici leggermente diversa).

## PARTE PRIMA

La parte prima porta alla costruzione di una città semplice ma funzionale, con una città che produce monete, materiali e unità militari sufficienti per giocare.

Alla fine di questa parte la città, originariamente formata da un rettangolo di 4 x 3 espansioni, sarà un quadrato perfetto di 4 x 4 espansioni che sarà sufficiente per tutta l'incursione.

In questa parte si cercherà di utilizzare meno unità militari possibile, per disporre di una quantità adeguata di monete e materiali per la costruzione della città.

Per quanto riguarda le battaglie è chiaro che combattere manualmente consentirebbe di risparmiare unità militari, ma allunga troppo i tempi. Si suggerisce invece di fare battaglie automatiche per cui questa guida consiglia di utilizzare inizialmente le unità già disponibili, ma prevede la costruzione della caserma già dopo le prime 10 ore.

Presenteremo diverse versioni di questa parte prima, secondo le risorse quantistiche (monete quantistiche e materiali quantistici) disponibili.

Nella versione standard si parte con le sole risorse che si hanno sempre all'inizio di una incursione (150.000 monete quantistiche e 25.000 materiali quantistici), poi esamineremo la versione migliorata, in cui si hanno disponibili almeno 29.400 materiali aggiuntivi per la presenza nella città di edifici particolari (come Chrono Colonna, Hub del Raccolto o Hub del raccolto Asceso) e una versione ottima in cui sono disponibili 113.900 materiali quantistici aggiuntivi. Le monete quantistiche presenti originariamente sono sufficienti per tutte le versioni.



Hub del Raccolto



Hub del Raccolto

Aggiornamento a:

-  Hub del Raccolto Ascenso
-  Era Spaziale: Titano
-  +35.000
-  +15% Attacco per l'esercito difensi
-  +20% Difesa per l'esercito difensiv
-  +20% Raccolta di materiali
-  +3500 Materiali Quantistici all'inizi

Prodotti

-  75.000 in 1 g
-  10 in 1 g 
-  3 Frammenti di Termina tutte le 

Costi

-  15.000

Dimensioni e Tempo Costruzione

-  2x2
-  5 s



## Raccolto Asceso

Edificio limitato Hub del Raccolto Asceso  
 Edificio ritorna allo stato precedente

Hub del Raccolto Asceso



### Hub del Raccolto Asceso

**Edificio limitato**  
 Tempo di attività: 10 g

**Declassato a:**

**Hub del Raccolto**

**Era Spaziale: Titano**

**+35.000**

**+30% Attacco per l'esercito difensiv**

**+30% Difesa per l'esercito difensiv**

**+20% Difesa per l'esercito difensiv**

**+40% Raccolta di materiali**

**+7000 Materiali Quantistici all'inizi**

**+2% Produzione Materiali Quantist**

**Prodotti**

**150.000 in 1 g**

**20 in 1 g** ★

**Produzione casuale**

8 Progetti <span style="float: right;">★</span>	<b>20%</b>
10 x Termina tutte le proi <span style="float: right;">★</span>	<b>30%</b>
15 x Kit rinnovamento (fi <span style="float: right;">★</span>	<b>50%</b>

Raccogliendo da questo edificio, otterrai una delle ricompense mostrate sopra.

**Costi**

**15.000**

**Dimensioni e Tempo Costruzione**

**2x2**

**5 s**

**Completa istantaneamente produz**

In considerazione del fatto che alcuni materiali possono essere guadagnati durante l'avanzamento della mappa partire con la versione standard e passare eventualmente alle altre versioni quando verrà detto nella guida, se si hanno i materiali disponibili.

Nella versione standard la parte prima verrà completata la sera del secondo giorno, nella versione migliorata la mattina del secondo giorno e nella versione ottima la stessa mattina iniziale.

Se si hanno appena meno risorse disponibili rispetto a quelle richieste, si può provare a fare subito alcune battaglie che potrebbero dare come premio le risorse mancanti.



RISORSE QUANTISTICHE	VERSIONE STANDARD	VERSIONE MIGLIORATA	VERSIONE OTTIMA
MONETE INIZIALI COMUNI	150.000	150.000	150.000
MONETE INIZIALI ULTERIORI	0	0	0
<b>TOTALE</b>	<b>150.000</b>	<b>150.000</b>	<b>150.000</b>
MATERIALI INIZIALI COMUNI	25.000	25.000	25.000
MATERIALI INIZIALI ULTERIORI	0	29.400	113.900
<b>TOTALE</b>	<b>25.000</b>	<b>54.400</b>	<b>138.900</b>
<b>TERMINE PARTE PRIMA</b>	<b>SERA 2</b>	<b>MATTINA 2</b>	<b>MATTINA 1</b>

Le tre versioni portano, in tempi diversi, tutte alla stessa situazione finale della parte prima, per cui successivamente si passerà alla parte seconda comune per tutte le versioni.

## PARTE PRIMA – VERSIONE STANDARD

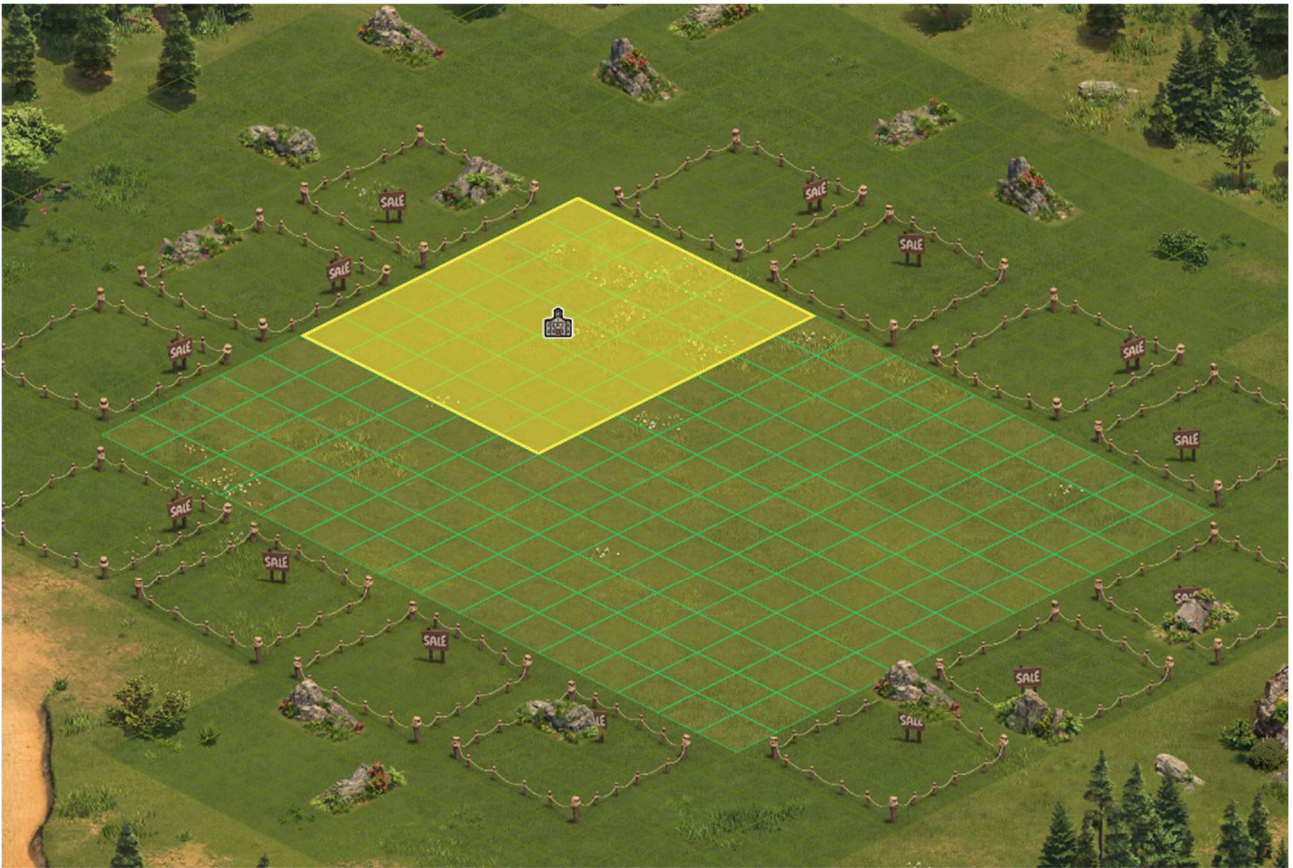
Per la versione standard sono sufficienti le sole risorse che si hanno sempre all'inizio di una incursione (150.000 monete quantistiche e 25.000 materiali quantistici).

**Per procedere nella versione ottima sono necessari almeno 113.900 materiali quantistici in aggiunta ai 25.000 che si hanno sempre all'inizio di una incursione (per un totale di 138.900 materiali quantistici). Se sono disponibili passare allo step 1 bis (versione ottima), che consente di terminare la parte prima in poche ore.**

La parte prima standard termina la sera del secondo giorno, ma bisogna fare attenzione a rispettare i tempi ed è opportuno iniziare subito alle 8.00 del primo giorno perché le attività richiederanno delle pause di un'ora per la costruzione di vari edifici.

## Step 1 - L'inizio della città quantistica (mattina 1)





Superficie totale 192, municipio 42 caselline.

Caselline libere: 150

Il primo giorno è bene iniziare l'incursione alle ore 8.00, perché oltre alle 10 ore necessarie per la produzione sarà necessario fare una pausa di un'ora la mattina e due pause di un'ora la sera per la costruzione di alcuni edifici. Pertanto iniziare alle 8 consentirà di terminare le attività serali poco dopo le 21.00.

Le attività della prima mattina sono rivolte a mettere le prime tre espansioni nella città (2 con le schegge e una con i beni prodotti da una fonderia) e alla costruzione degli elementi base della città quantistica per avere una produzione già dopo le prime 10 ore.

Le attività si dividono in 2 fasi, separate da un'ora necessaria per la costruzione della fonderia.

### **Fase 1**

Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione così che inizino subito a ricaricarsi.

È sufficiente per il momento utilizzare soltanto due o tre volte i 3.500 punti azione richiesti utilizzando le risorse già disponibili (unità militari, eventualmente beni, monete e materiali).

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)

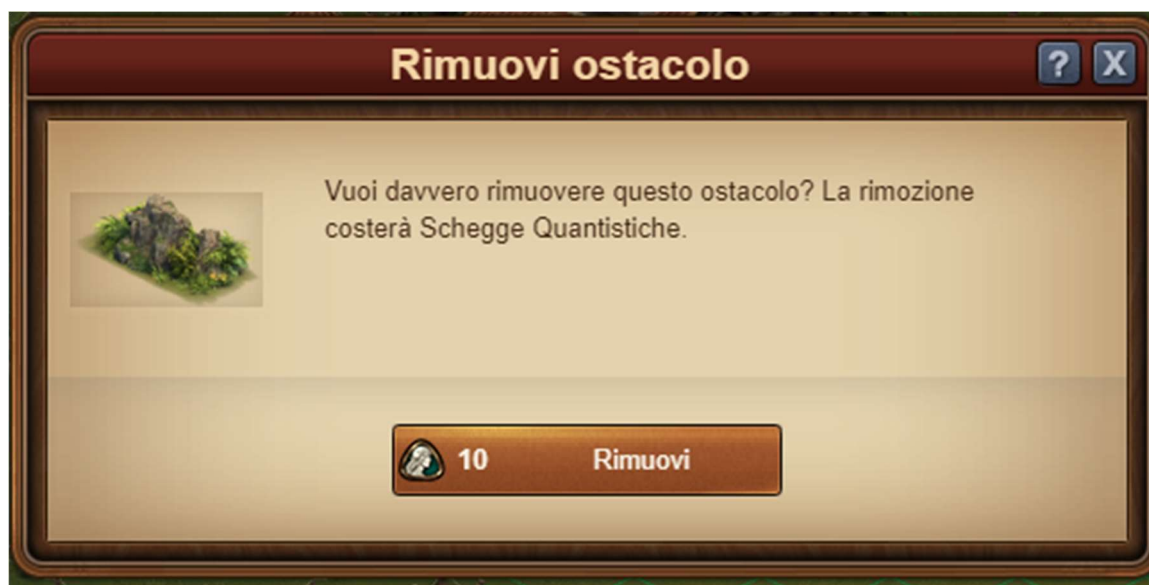
Per questa fase si utilizzeranno 31.000 monete e 2.500 materiali.

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<sup>1</sup>), 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.

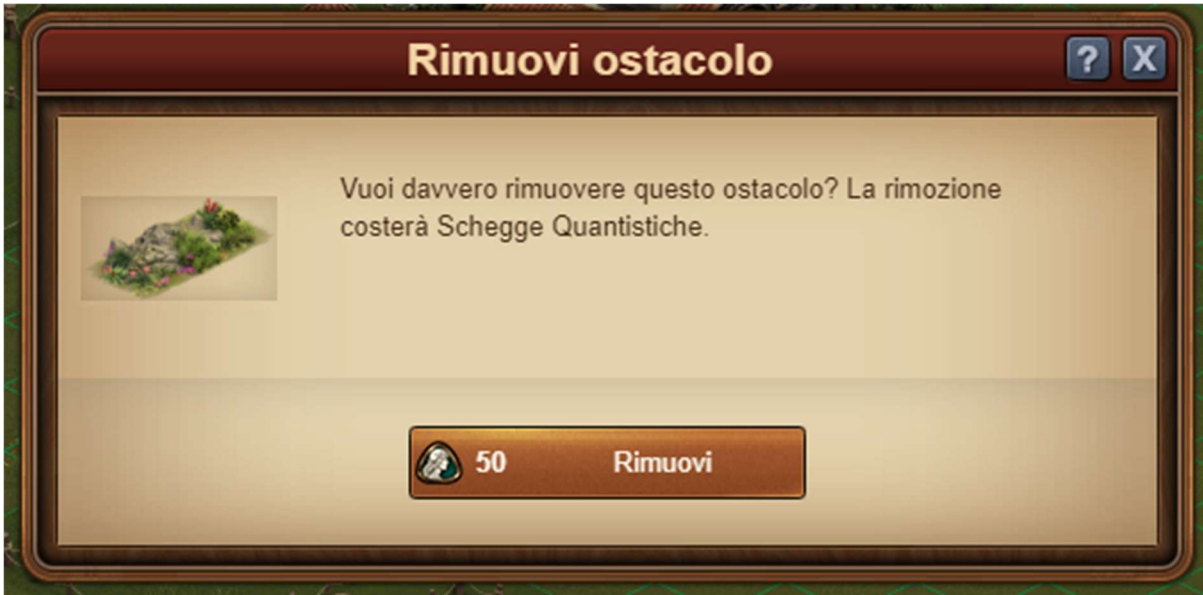
La rimozione dei primi quattro ostacoli costa 10, 25, 50 e 75 schegge.

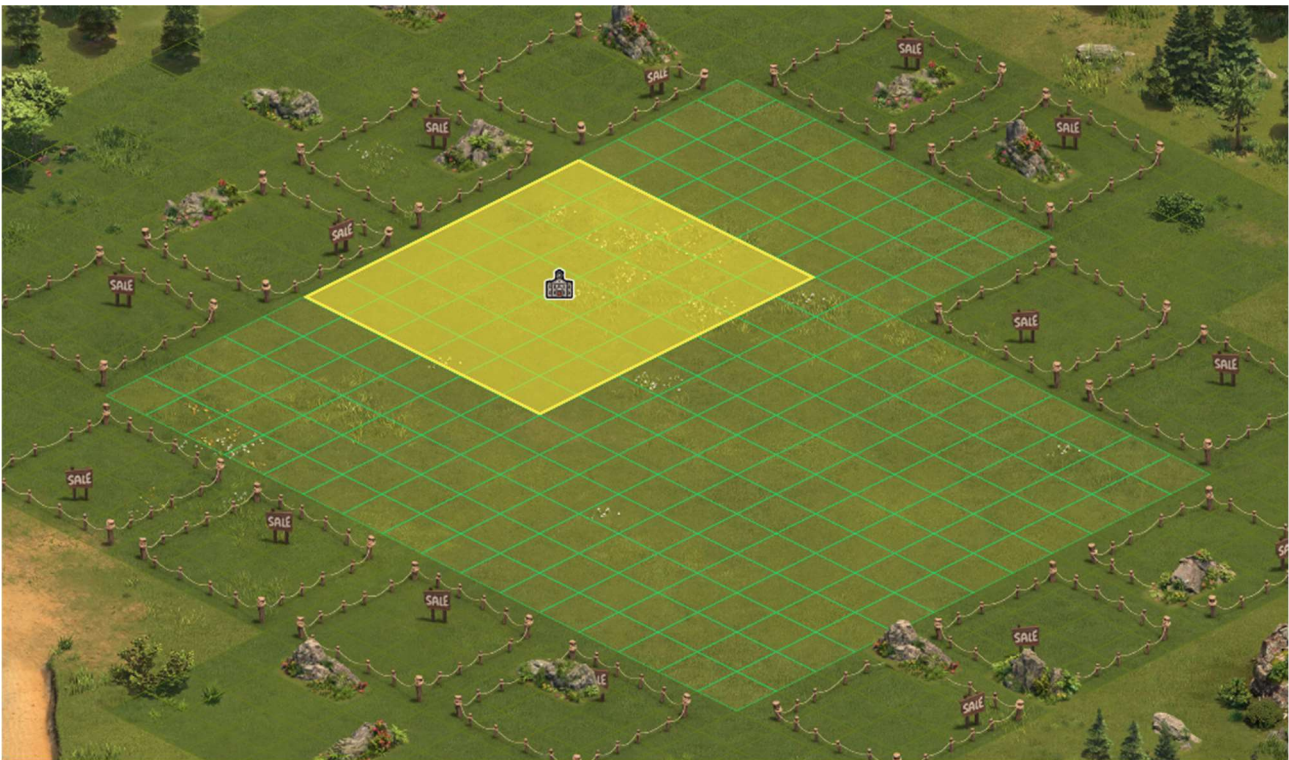
Quindi le schegge totali massime utilizzate saranno 410 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 + 75 per gli ostacoli) .

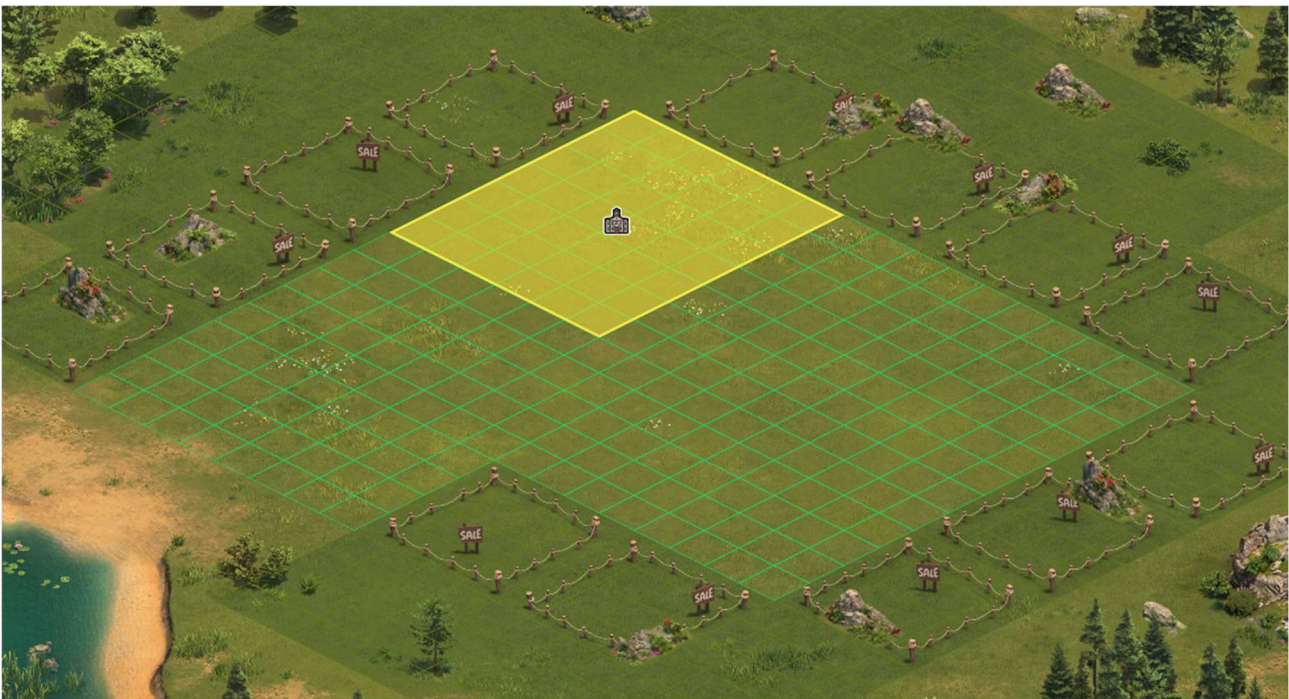


<sup>1</sup> Per quanto possibile verranno inserite le due immagini, con espansioni a destra e a sinistra. Tenere presente che non tutte le immagini sono prese dalla stessa incursione e che occasionalmente ci può essere qualche piccola differenza fra il testo e l'immagine.









Superficie totale 224, municipio 42 caselline.

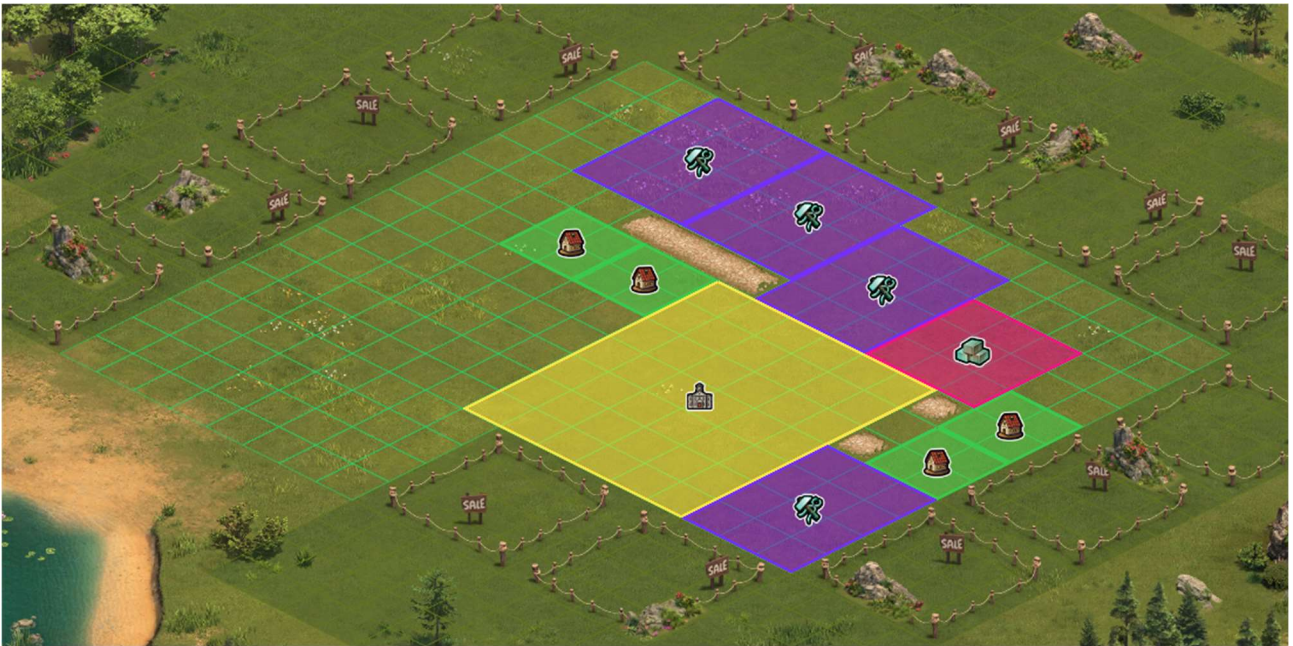
Caselline libere: 182

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 6 strade.









	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	6			6
Casa Tegole	4	200	-400	4
Macellaio	4	-100		4
Fonderia	1	-100		1
		<b>0</b>	<b>-400</b>	

Caselline libere: 103

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 risorse già disponibili.

La fonderia richiede un'ora per essere costruita.

## Fase 2

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

Per questa fase si utilizzeranno 30.400 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.

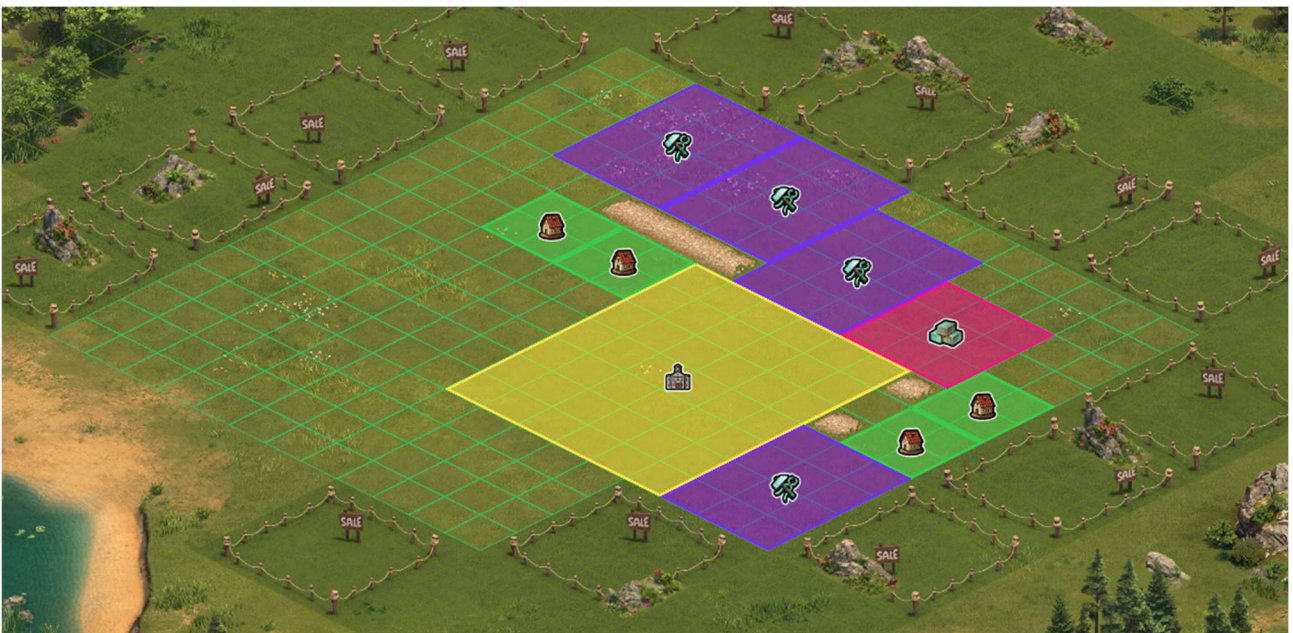


Appena raccolti i 12 beni possiamo mettere l'espansione (levando l'eventuale ostacolo con le schegge).





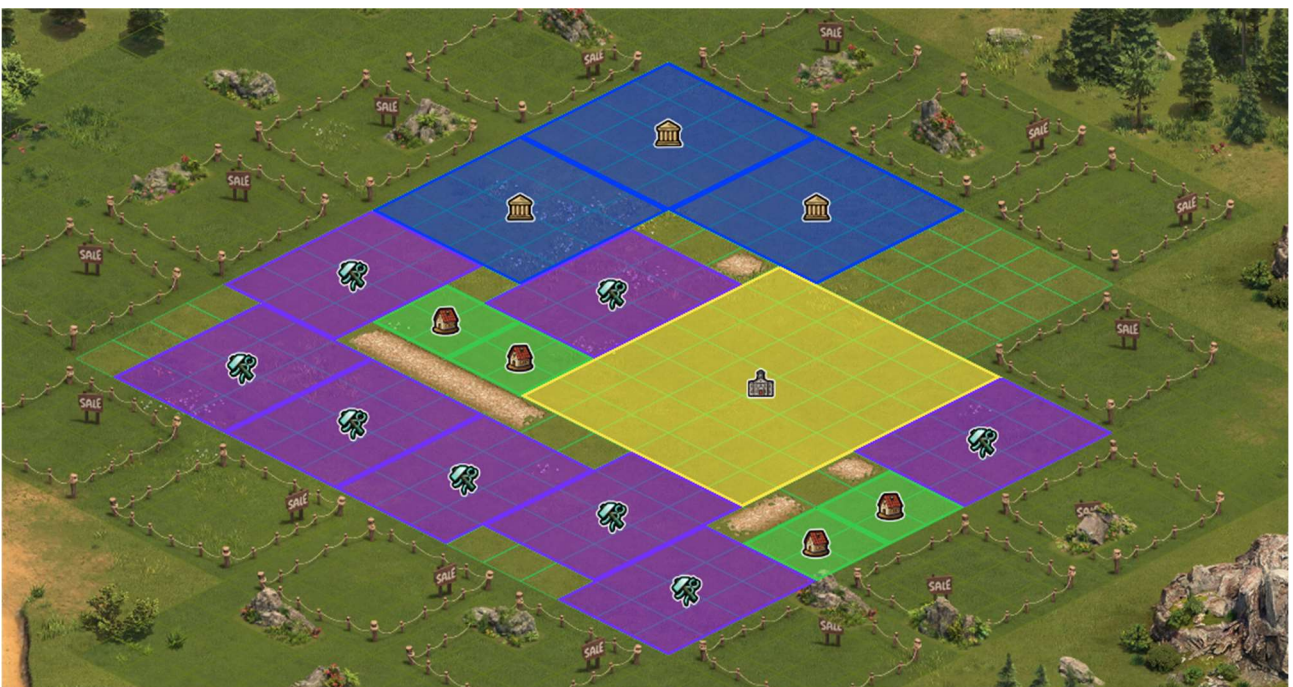


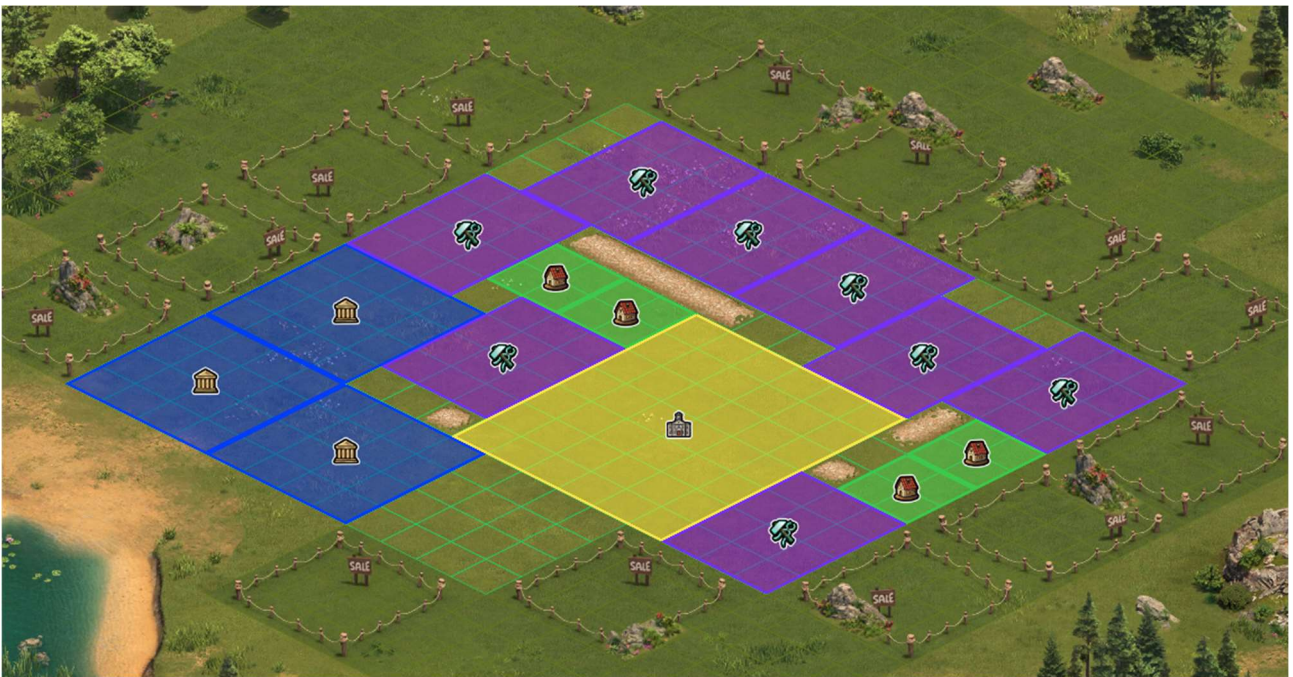


	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	6			6
Casa Tegole	4	200	-400	4
Macellaio	4	-100		4
Fonderia	1	-100		1
		0	-400	

Caselline libere: 119

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





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			3
Casa Tegole	4	200	-400	
Macellaio	8	-200		4
Anfiteatro	3		450	3

Fonderia	0			-1
		0	50	

Caselline libere: 29

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

## Step 2 - Dopo le prime 10 ore (sera 1)

Le attività della prima sera sono rivolte alla costruzione di una caserma per la produzione delle prime unità militari, in modo da poter combattere subito, anche una volta esaurite le unità disponibili inizialmente.

Per poter mettere la caserma senza eliminare i macellai è necessaria però ulteriore popolazione e conseguentemente sarà necessaria maggior euforia.

La caserma sarà però provvisoria, perché dovremo per il momento eliminarla per ragioni di spazio e di popolazione.

Le attività si dividono in 3 fasi, separate ogni volta da un'ora necessaria per la costruzione di una casetta e della caserma.

### Fase 1

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

**Se dopo la raccolta si hanno almeno 77.500 monete e 112.500 materiali passare a step 2 bis (versione migliorata).** Se mancano pochi materiali e si hanno unità militari disponibili provare a fare qualche battaglia per vincere materiali e superare l'importo richiesto.

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

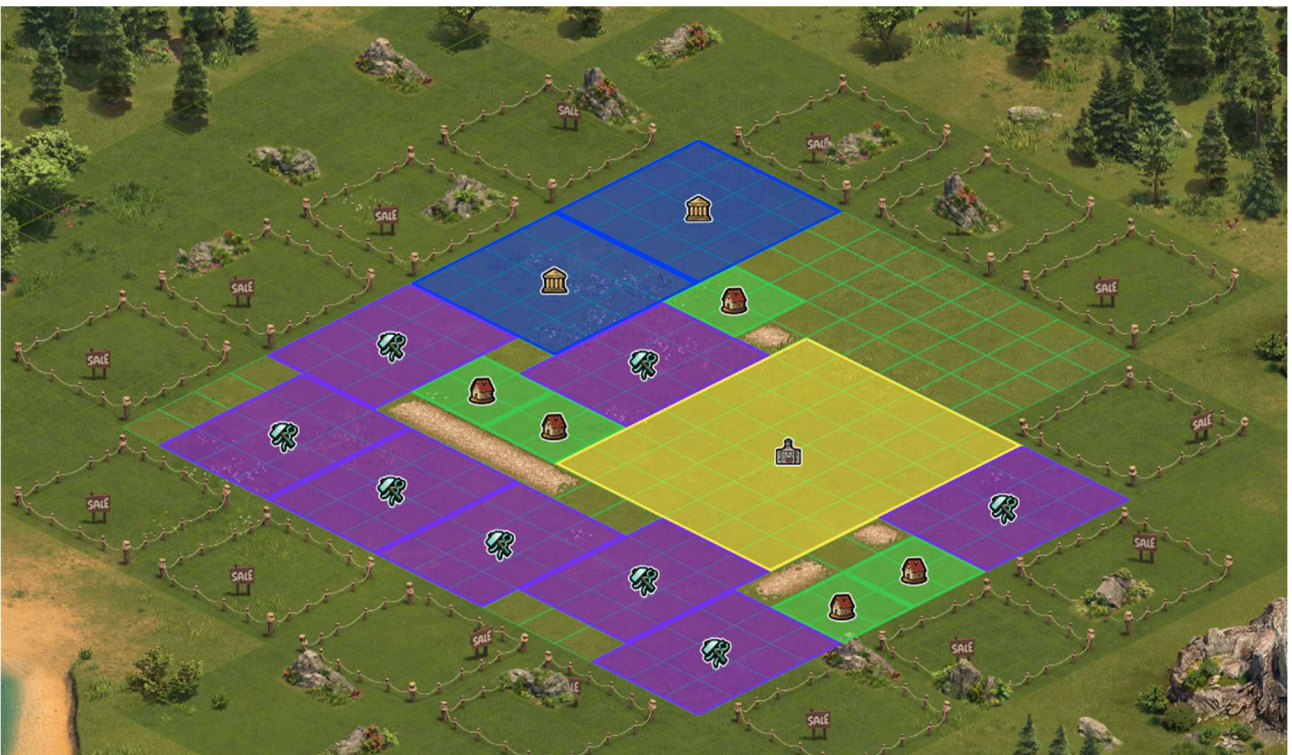


L'euforia invece non influenza la produzione di unità militari e di beni, che possono essere tranquillamente raccolti indipendentemente dall'euforia.

Per questa fase si utilizzeranno 6.250 monete e 25.000 materiali.

Solo dopo aver raccolto tutto, compresi i macellai costruiti un'ora dopo (nella fase 2 delle operazioni della mattina), fare spazio eliminando un anfiteatro (perdendo temporaneamente l'euforia) e costruire una Casetta, per aumentare la popolazione.

La casetta richiede un'ora per essere costruita.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	-1
		100	-300	

Caselline libere: 41

## Fase 2

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Una volta che la casetta è costruita abbiamo popolazione sufficiente e costruiamo una caserma. Si consiglia di costruire un Campo dei balisti (sbloccare anche l'Area di tiro, che servirà successivamente, e la Caserma dei legionari) che richiede più risorse per produrre unità militari ma che dà unità molto migliori in battaglia.







Nel caso non siano state usate le truppe originariamente disponibili perché il primo nodo richiedeva altro, si può saltare la costruzione del campo di balisti e combattere ora eventualmente con le truppe originarie, passando direttamente alla parte finale della fase 3. Analogamente se si hanno unità per le incursioni in inventario (premio di evento) possiamo usare queste invece di produrne.



**Unità Incursioni Quantistiche**

Da aprire per ottenere una selezione di unità speciali!

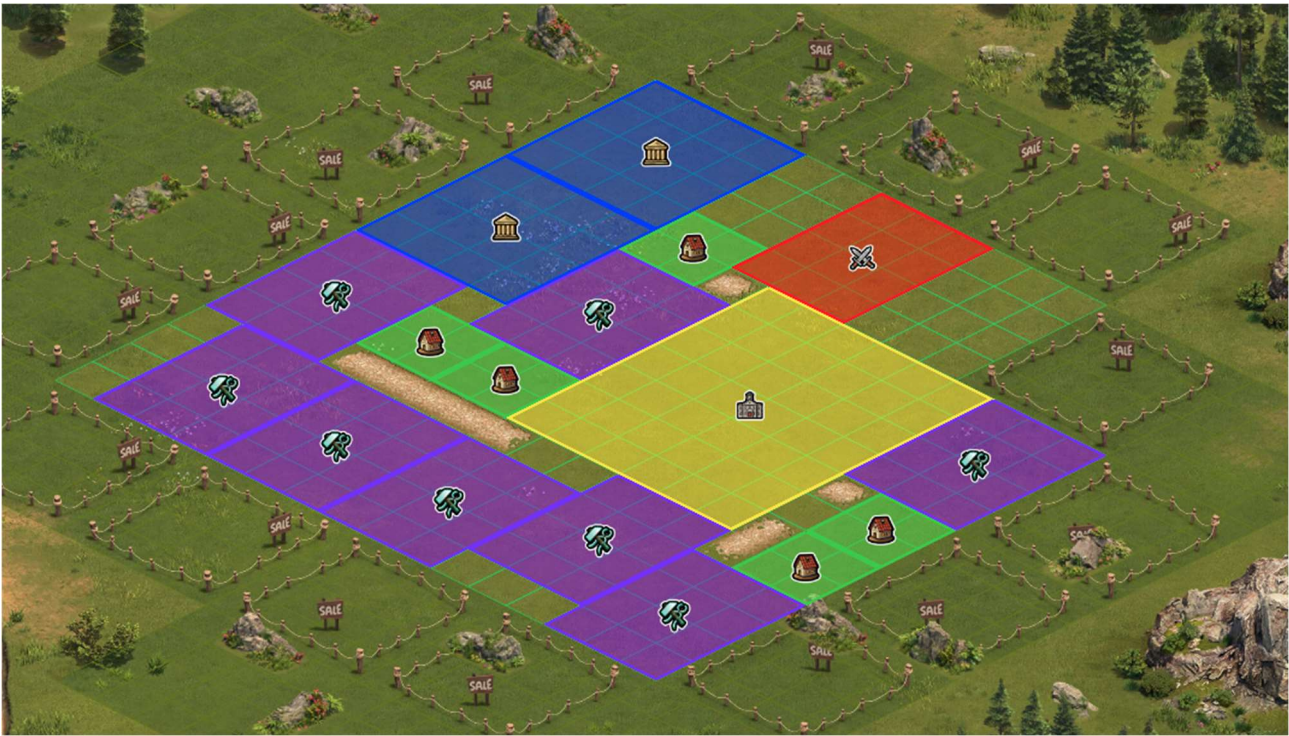
-  2x Soldato
-  2x Arciere
-  2x Guerriero a Cavallo
-  2x Legionario
-  Balista

**Unità Incursioni Quantistiche**



In Magazzino: 1





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Campo dei balisti	1	-100		1
		0	-300	

Caselline libere: 29

La caserma richiede un'ora per essere costruita.

### Fase 3

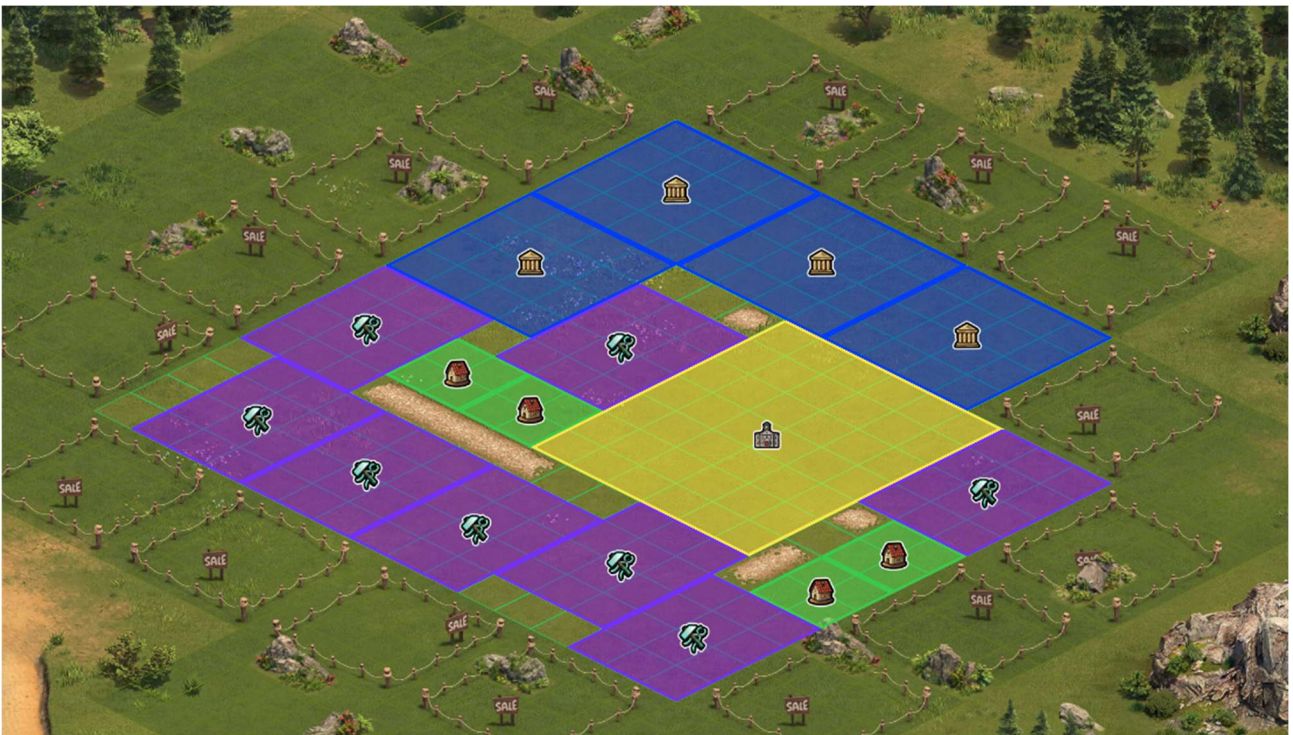
Per questa fase si utilizzeranno 37.000 monete e 35.000 materiali.

Una volta che la caserma è costruita possiamo produrre le prime 10 unità militari, non di più altrimenti non ci bastano le risorse per andare avanti.

A questo punto possiamo avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.



Dopo aver raccolto le unità militari possiamo eliminare la caserma e una casa con tegole, spostare la casetta al posto della casa con tegole eliminata, e mettere 2 anfiteatri (arrivando a 4) per ripristinare l'euforia necessaria al prossimo raccolto.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	3	150	-300	-1
Casetta	1	100	-200	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	4		600	2
Campo dei balisti	0			-1
		50	100	

Caselline libere: 13

Ora mancheranno circa 7 ore e mezza alla seconda produzione di materiali e monete di 10 ore.

### Step 3 - Dopo le ulteriori 10 ore (mattina 2)

Questo 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).

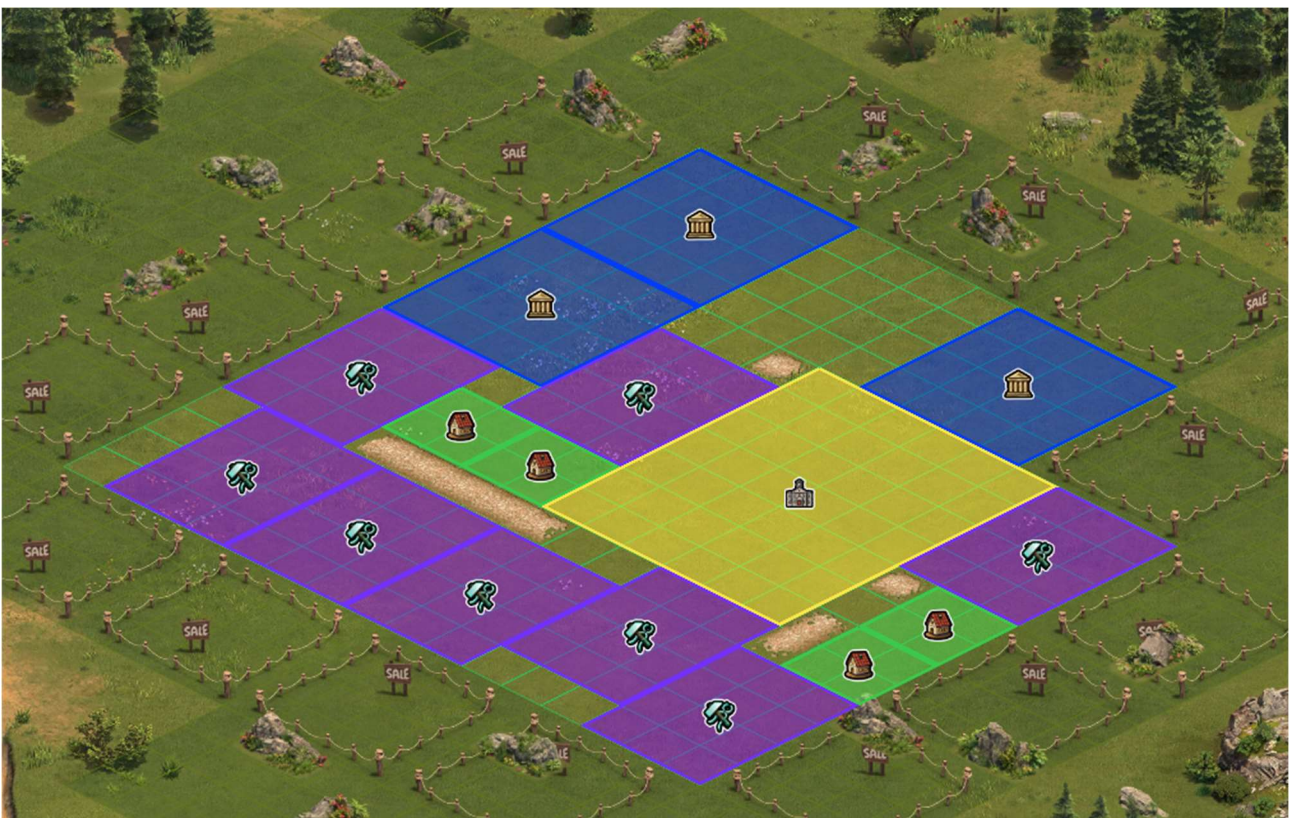
Le attività della seconda mattina si dividono in 3 fasi.

#### Fase 1

Provvedere alla raccolta delle monete e dei materiali, verificando sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

Per questa fase si utilizzeranno 31.250 monete e 50.000 materiali.

Dopo aver raccolto rimuovere 2 anfiteatri, costruendo 1 edificio di Bagni pubblici, poi eliminare una casa con tegole sostituendola con una seconda casetta.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	-1
Casetta	2	200	-400	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	-2
Bagni pubblici	1		300	1
		<b>100</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 29

La casetta richiede un'ora per essere costruita.

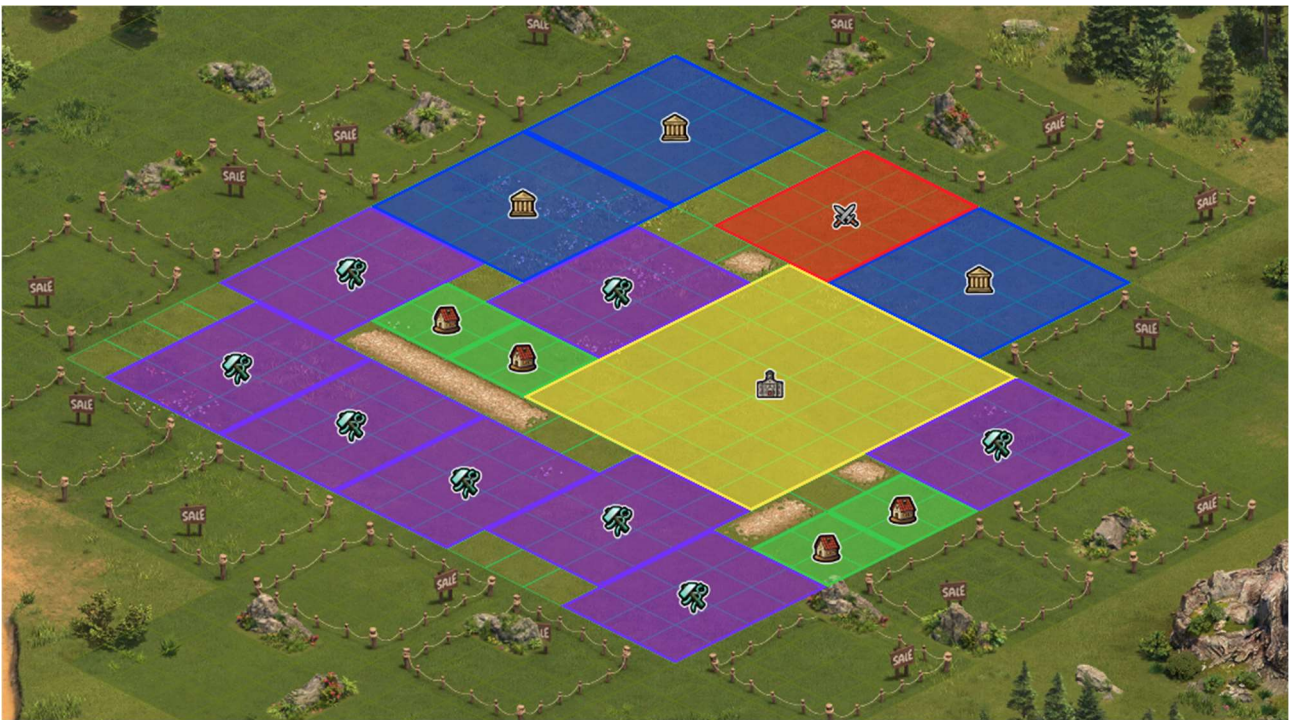
## Fase 2

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Quando la casetta è costruita abbiamo la popolazione necessaria e costruiamo un Campo dei Balisti.

Anche questo campo di balisti sarà provvisorio, per ragioni di spazio e di popolazione ma verrà mantenuto fino alla sera.







	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Campo dei balisti	<b>1</b>	-100		<b>1</b>
		<b>0</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 17

Il Campo dei Balisti richiede un'ora per essere costruito.

### Fase 3

Per questa fase si utilizzeranno 35.000 monete e 35.000 materiali.

Una volta che il Campo dei Balisti è costruito possiamo produrre ulteriori 10 unità militari, non di più altrimenti non ci bastano le risorse per andare avanti.

A questo punto possiamo avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

Ora mancheranno poco meno di 8 ore alla produzione di materiali e monete di 10 ore.

## Step 4 - Dopo le ulteriori 10 ore (sera 2)

Le attività della seconda sera si dividono in 2 fasi.

### Fase 1

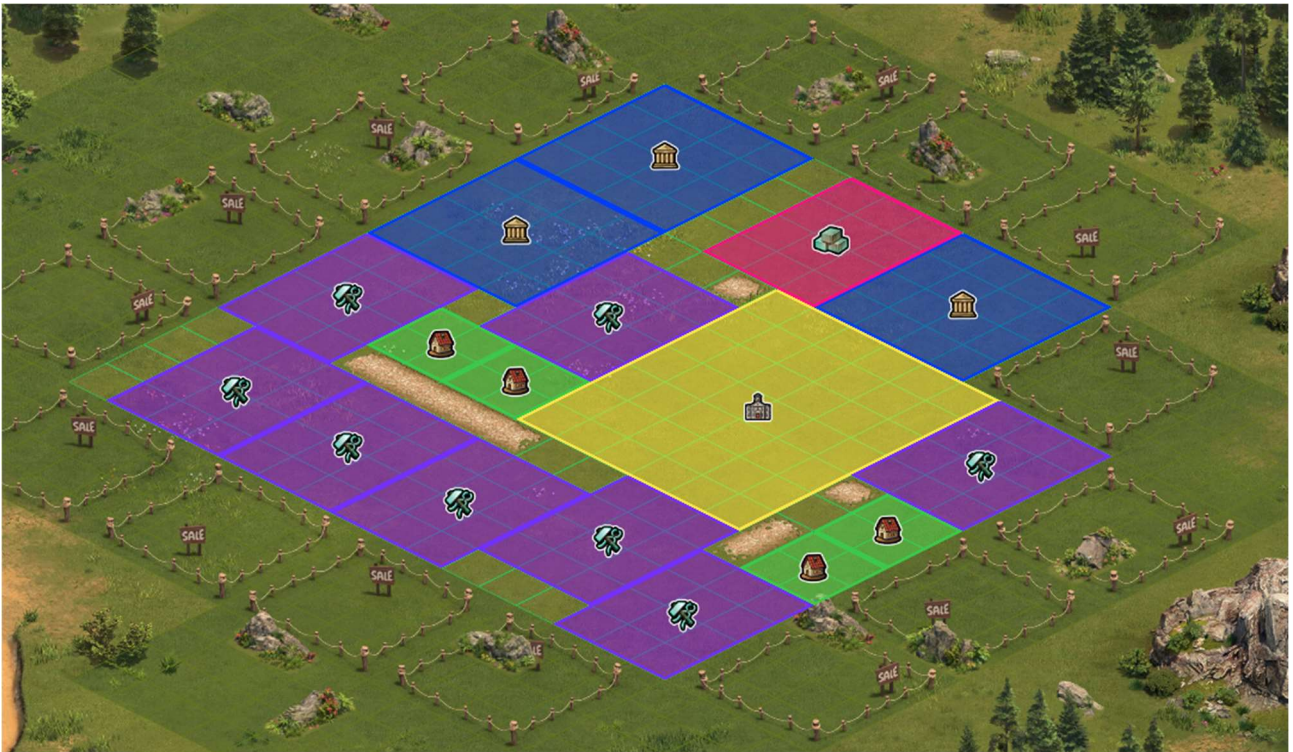
Provvedere alla raccolta delle monete e dei materiali, verificando sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

Produrre 10 unità militari.

Dopo aver raccolto le unità militari togliere la caserma e mettere una produzione di beni diversa da quella messa in precedenza (si consiglia il Filatoio, che produce stoffa).

Nel caso non si hanno monete e/o materiali sufficienti, per averne consumate più del previsto (errori di costruzioni, eccesso di produzione di unità militari, consumo di monete e materiali in nodi della mappa che li richiedono), fermarsi e proseguire tranquillamente la mattina dopo (intanto la produzione della città quantistica va avanti).





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		

Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Filatoio	1	-100		1
Campo dei balisti	0			-1
		0	0	

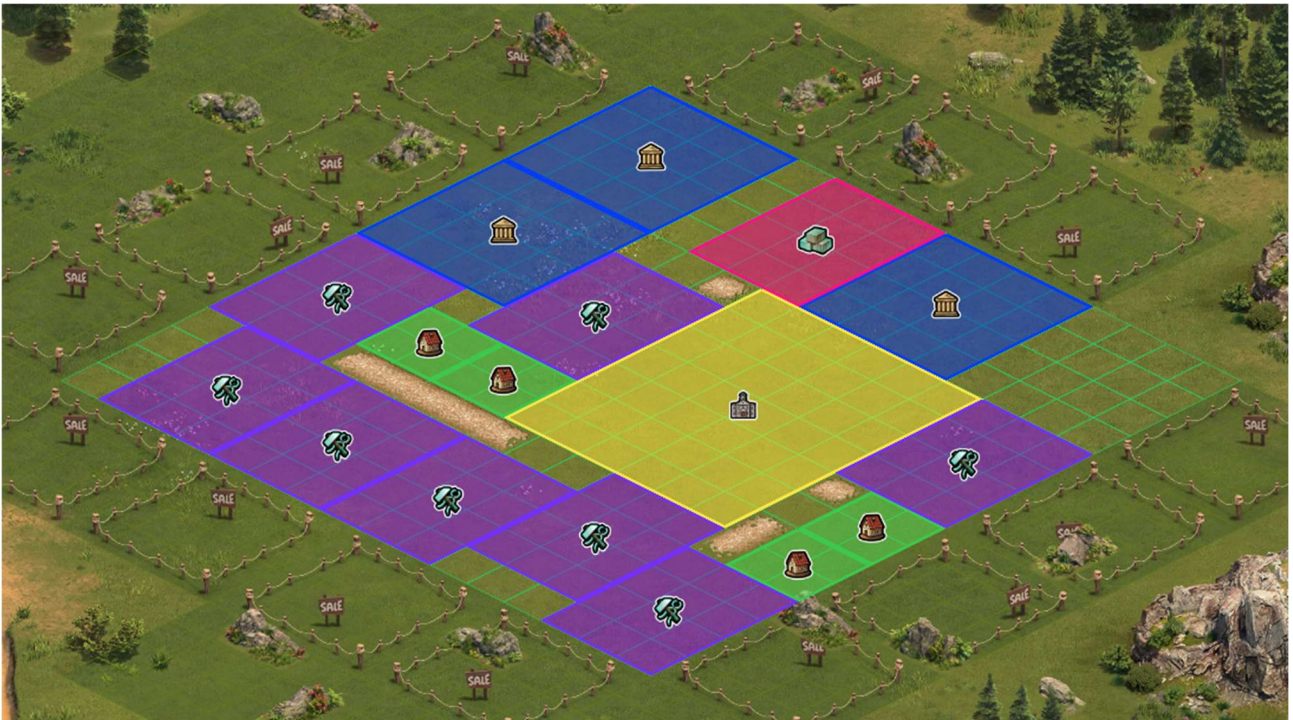
Caselline libere: 17

Il filatoio richiede un'ora per essere costruito. Nel frattempo si può avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

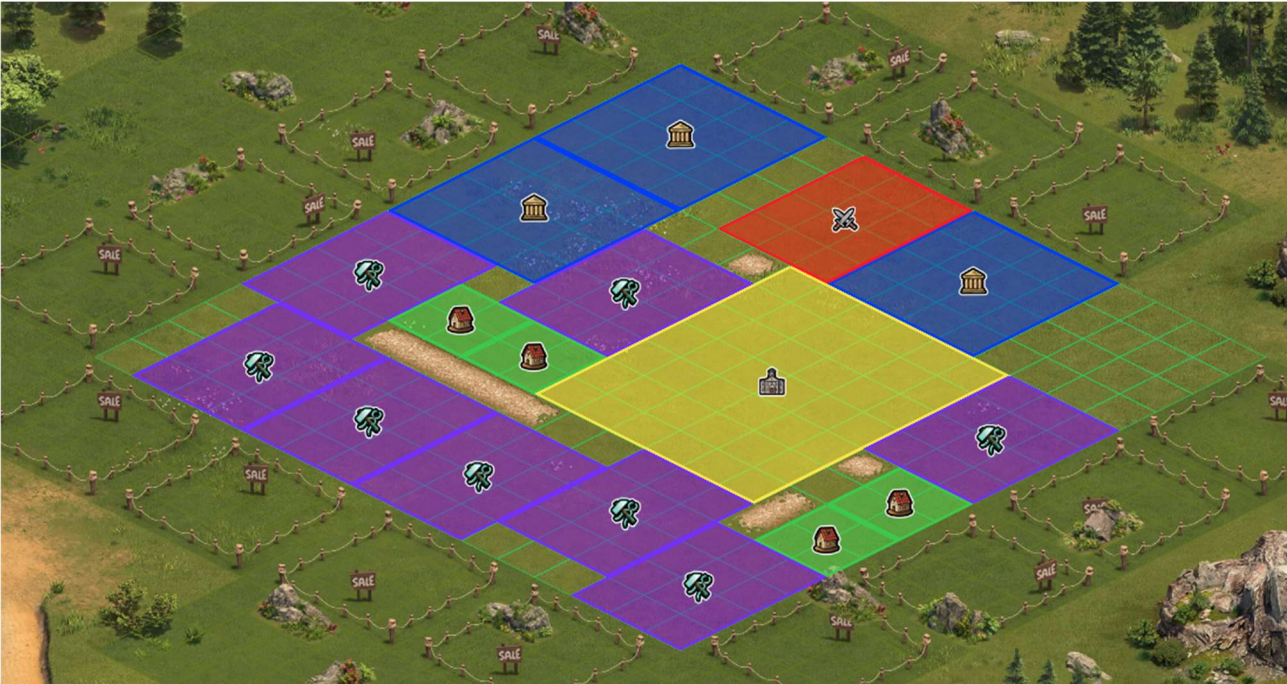
## Fase 2

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).





Poi eliminare il filatoio e costruire nuovamente, ma questa volta definitivamente, il Campo dei Balisti. Non c'è bisogno di aspettare la costruzione perché produrremo le ulteriori unità militari solo la mattina successiva, dopo aver raccolto la produzione.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Filatoio	0			-1
Campo dei balisti	1	-100		1
		0	0	

Caselline libere: 33

Ora mancheranno poco meno di 9 ore alla produzione di materiali e monete di 10 ore.

La prima parte è conclusa e si può proseguire con la seconda parte.

## PARTE PRIMA – VERSIONE MIGLIORATA

Per procedere nella versione migliorata sono necessari all'inizio delle incursioni almeno 29.400 materiali quantistici in aggiunta ai 25.000 che si hanno sempre all'inizio di una incursione (per un totale di 54.400 materiali quantistici).

La parte prima migliorata termina la mattina del secondo giorno, ma bisogna fare attenzione a rispettare i tempi ed è opportuno iniziare subito alle 8.00 del primo giorno perché le attività richiederanno delle pause di un'ora per la costruzione di vari edifici.

Per lo step 1 si rimanda alla versione standard.



## Step 2 bis - Dopo le prime 10 ore (sera 1)

Se dopo la raccolta si hanno almeno 77.500 monete e 112.500 materiali si può proseguire con questo step 2 bis invece che il normale step 2, il che ci consentirà di terminare la prima parte la mattina invece che la sera del secondo giorno.

Le attività della prima sera sono rivolte alla costruzione di una caserma per la produzione delle prime unità militari, in modo da poter combattere subito, anche una volta esaurite le unità disponibili inizialmente.

Per poter mettere la caserma senza eliminare i macellai è necessaria però ulteriore popolazione e conseguentemente sarà necessaria maggior euforia.

La caserma sarà però provvisoria, perché dovremo per il momento eliminarla per ragioni di spazio e di popolazione.

Le attività si dividono in 3 fasi, separate ogni volta da un'ora necessaria per la costruzione di una casetta e della caserma.

### Fase 1

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.

Per questa fase si utilizzeranno 37.500 monete e 75.000 materiali.

Solo dopo aver raccolto tutto, compresi i macellai costruiti un'ora dopo (nella fase 2 delle operazioni della mattina), spostare un anfiteatro e spostare al suo posto due case con tegole, sostituire un anfiteatro con un edificio di bagni pubblici e costruire 2 casette dove prima erano le case con tegole

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	2	200	-400	2
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	-1
Bagni pubblici	1		300	1
		200	-200	

Caselline libere: 21

Le casette richiedono un'ora per essere costruite.

## Fase 2

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Una volta costruite le 2 casette eliminare le 2 case con tegole spostate per ripristinare l'euforia.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	<b>2</b>	100	-200	-2
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
		<b>100</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 29

Costruire una caserma. Si consiglia di costruire un Campo dei balisti (sbloccare anche l'Area di tiro, che servirà successivamente, e la Caserma dei legionari) che richiede più risorse per produrre unità militari ma che dà unità molto migliori in battaglia.





**Unità Incursioni Quantistiche**

Da aprire per ottenere una selezione di unità speciali!

-  2x Soldato
-  2x Arciere
-  2x Guerriero a Cavallo
-  2x Legionario
-  Balista

**Unità Incursioni Quantistiche**



In Magazzino: 1





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Campo dei balisti	1	-100		1
		0	0	

Caselline libere: 17

La caserma richiede un'ora per essere costruita.

### Fase 3

Per questa fase si utilizzeranno 35.000 monete e 35.000 materiali.

Una volta che la caserma è costruita possiamo produrre le prime 10 unità militari, non di più altrimenti non ci bastano le risorse per andare avanti.



A questo punto possiamo avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

Ora mancheranno circa 7 ore e mezza alla seconda produzione di materiali e monete di 10 ore.

**Proseguire con lo step 3 bis.**

## Step 3 bis - Dopo le ulteriori 10 ore (mattina 2)

Questo 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).

Le attività della seconda mattina si dividono in 3 fasi.

### Fase 1

Provvedere alla raccolta delle monete e dei materiali, verificando sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

Per questa fase si utilizzeranno 40.000 monete e 37.500 materiali.

Produrre nuovamente 10 unità militari.

Dopo aver raccolto le unità militari eliminare il campo di balisti e mettere una produzione di beni diversa da quella messa in precedenza (si consiglia il Filatoio, che produce stoffa).





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Filatoio	1	-100		1

Campo dei balisti	0			-1
		0	0	

Caselline libere: 17

Il filatoio richiede un'ora per essere costruito. Nel frattempo si può avanzare nella mappa quantistica con le unità militari prodotte.

## Fase 2

Per questa fase 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).





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Filatoio	1	-100		
		<b>0</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 33

### Fase 3

Per questa fase si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Eliminare il filatoio e costruire nuovamente, ma questa volta definitivamente, il Campo dei Balisti. Non c'è bisogno di aspettare la costruzione perché produrremo le ulteriori unità militari solo la sera, dopo aver raccolto la produzione.



	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		

Anfiteatro	2		300	
Bagni pubblici	1		300	
Filatoio	0			-1
Campo dei balisti	1	-100		1
		0	0	

Caselline libere: 33

La prima parte è conclusa e si può proseguire con la seconda parte.

## PARTE PRIMA – VERSIONE OTTIMA - STEP 1 BIS

[Questa versione è da verificare]

Per procedere nella versione ottima sono necessari almeno 113.900 materiali quantistici in aggiunta ai 25.000 che si hanno sempre all'inizio di una incursione (per un totale di 138.900 materiali quantistici).

La parte prima versione ottima termina la mattina del primo giorno, ma bisogna fare attenzione a rispettare i tempi ed è opportuno iniziare subito alle 8.00 del primo giorno perché le attività richiederanno delle pause di un'ora per la costruzione di vari edifici.

Le attività si dividono in 3 fasi, separate da una pausa di un'ora per la costruzione di edifici.

### Fase 1



Superficie totale 192, municipio 42 caselline.

Caselline libere: 150

Appena le incursioni hanno inizio si consumeranno i primi punti azione così che inizino subito a ricaricarsi.

È sufficiente per il momento utilizzare soltanto due o tre volte i 3.500 punti azione richiesti utilizzando le risorse già disponibili (unità militari, eventualmente beni, monete e materiali).

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)

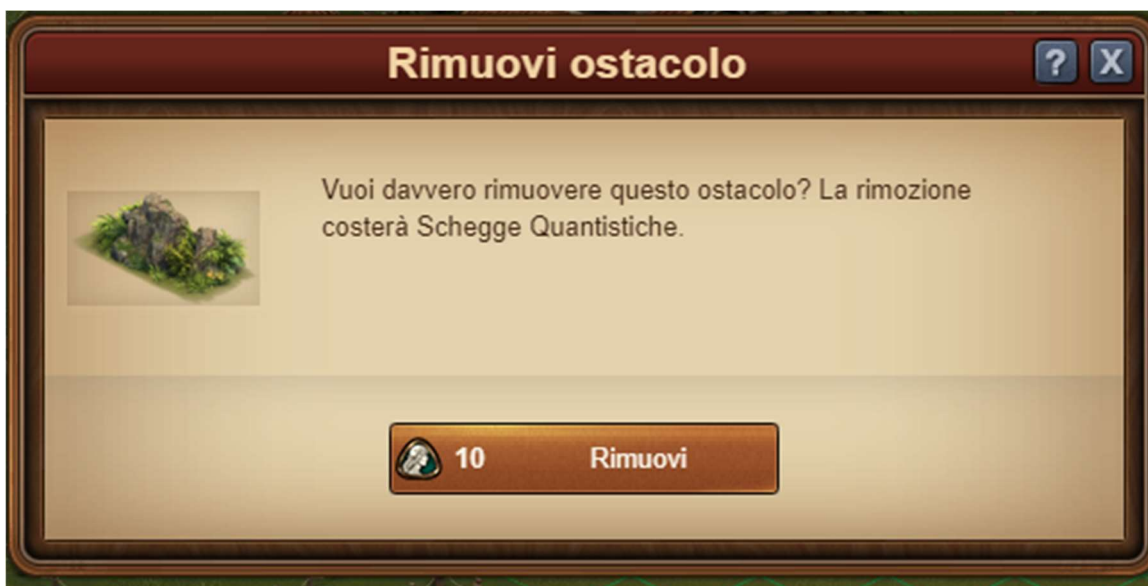
Per questa fase si utilizzeranno 41.500 monete e 55.000 materiali.

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<sup>2</sup>), 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).



<sup>2</sup> Per quanto possibile verranno inserite le due immagini, con espansioni a destra e a sinistra.





Superficie totale 224, municipio 42 caselline.

Caselline libere: 182



Una volta messe le prime due espansioni si sposterà il municipio e si costruiranno 4 case con tegole, due casette (le casette richiedono un'ora per essere costruite, ma per il momento è sufficiente la popolazione delle case con tegole), una fonderia e un filatoio (si suggerisce, per la dimensione delle fabbriche, di sbloccare fonderia, filatoio e artigiano gioiellerie), collegando tutti gli edifici al municipio con 9 strade.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			9
Casa Tegole	4	200	-400	4
Casetta	2	200	-400	2
Fonderia	1	-100		1
Filatoio	1	-100		1
		<b>200</b>	<b>-800</b>	

Caselline libere: 128

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 risorse già disponibili.

La fonderia, il filatoio e le casette richiedono un'ora per essere costruiti.

## Fase 2

Dopo un'ora, una volta costruiti fonderia e filatoio, possiamo produrre i beni per mettere la terza e quarta espansione.

Per questa fase si utilizzeranno 81.400 monete e 58.900 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 nella fonderia.



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



La seconda espansione coi beni costa 60 beni, produciamo allora nel filatoio 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).

Una volta messe le espansioni, eliminiamo la fonderia e il filatoio e costruiamo, 8 macellai e una caserma. Si consiglia di costruire un Campo dei balisti (sbloccare anche l'Area di tiro, che servirà successivamente, e la Caserma dei legionari) che richiede più risorse per produrre unità militari ma che dà unità molto migliori in battaglia.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	4	200	-400	
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		8
Fonderia	0			-1
Filatoio	0			-1
Campo dei balisti	1	-100		1
		<b>100</b>	<b>-800</b>	

Caselline libere: 73

La caserma richiede un'ora per essere costruita, nel frattempo possiamo andare avanti per produrre euforia.

### Fase 3

Per questa fase si utilizzeranno 27.000 monete e 25.000 materiali.

Eliminare 2 case con tegole e mettere 2 anfiteatri e un edificio dei bagni pubblici, in modo che ci sia euforia sufficiente per rendere piena la produzione di monete e materiali quantistici.

	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	9			
Casa Tegole	2	100	-200	-2
Casetta	2	200	-400	
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	2		300	2
Bagni pubblici	1		300	1
Campo dei balisti	1	-100		
		<b>0</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 33

Ora mancheranno circa 9 ore e mezza alla produzione di materiali e monete di 10 ore.

Nel caso sia rimasti disponibili sufficienti monete e materiali e siano ancora disponibili dei punti azione possiamo produrre unità militari e avanzare nella mappa quantistica. In ogni caso utilizzeremo ogni 10 ore la caserma per produrre unità militari che useremo per avanzare nella mappa quantistica.



La prima parte è conclusa e si può proseguire con la seconda parte.

## PARTE SECONDA

### Successivi cicli di 10 ore

A questo punto si andrà avanti in cicli successivi di 10 ore (o due cicli al giorno).

Ogni ciclo è suddiviso in 3 fasi:

1 – raccolta;

2 – avanzamento nella mappa quantistica consumando tutti i punti azione disponibili. In questa fase può essere necessario produrre unità militari per combattere (non preoccuparsi se si consumano troppe monete e materiali, in questo momento la cosa più importante è avanzare nella mappa consumando sempre tutti i punti azione), utilizzare monete e materiali disponibili, produrre beni (eventualmente sostituire la caserma con una fabbrica di beni, e aspettare un'ora per la produzione, o viceversa sostituire la fabbrica di beni con una caserma); finora abbiamo limitato la produzione di unità militari a 10 per volta, ma ora si può iniziare a produrne di più, se necessario.

3 – se avanzano risorse sufficienti miglioramento della città quantistica secondo gli step di seguito riportati (se si hanno monete e materiali disponibili si può fare anche più di uno step in un ciclo di 10 ore, facendo attenzione alla popolazione e all'euforia).

In realtà la città potrebbe anche fermarsi a questo stadio, usando ogni giorno le risorse prodotte per avanzare nella mappa, ma se si hanno risorse in eccesso può essere utile migliorare la città aumentando le produzioni e costruendo decorazioni che danno bonus militare. Non vale comunque la pena rinunciare ad avanzare nella mappa per risparmiare risorse e migliorare la città.

## Successivi step di miglioramento della città

La parte seconda, suddivisa in nove step, numerati nuovamente a partire da 1, è rivolta ad avere una città completa con la possibilità di produrre una maggiore quantità di monete con la costruzione di ville, di materiali, con la costruzione di un sarto e due ovili, ma anche con la possibilità di produrre beni o unità militari a basso costo (arcieri) per poter affrontare in qualsiasi momento ogni tipo di nodo della mappa quantistica.

### Step 1

Probabilmente questo può essere il momento per utilizzare eventuali schegge rimaste dall'incursione precedente e comprare punti azione per avanzare nella mappa. È importante che rimangano 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.

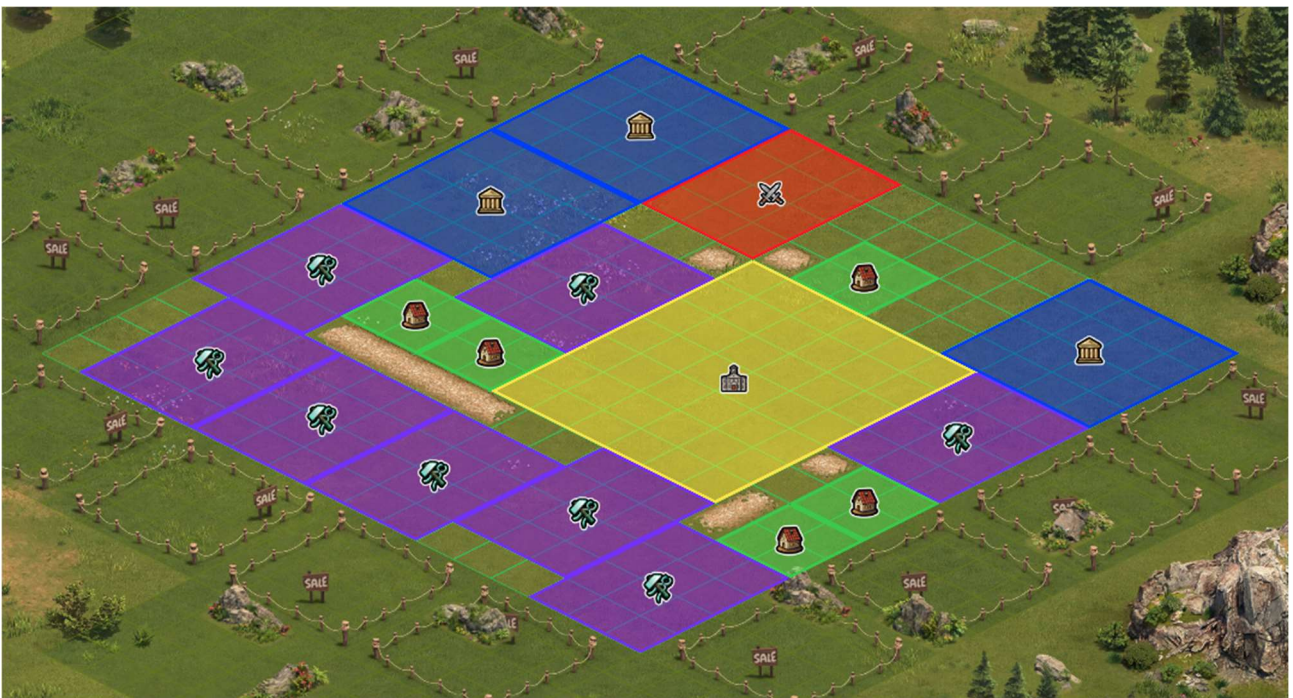
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 38.500 monete e 75.000 materiali.

Sostituire un anfiteatro con un altro edificio di Bagni pubblici.

Spostare una casa con tegole nello spazio disponibile collegandola con una strada.

Costruire una casetta al posto liberato dalla casa con tegole.





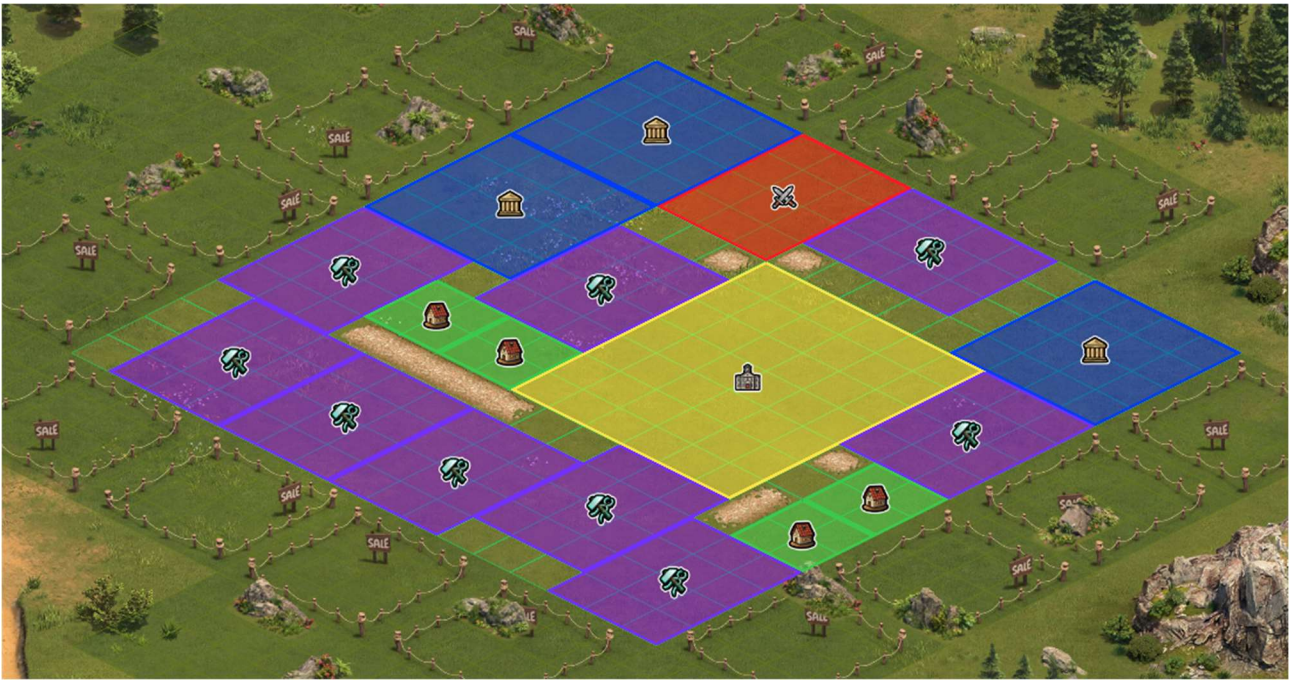
	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			1
Casa Tegole	2	100	-200	
Casetta	3	300	-600	1
Macellaio	8	-200		
Anfiteatro	1		150	-1
Bagni pubblici	2		600	1

Filatoio	0		
Campo dei balisti	1	-100	
		<b>100</b>	<b>-50</b>

Caselline libere: 28

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





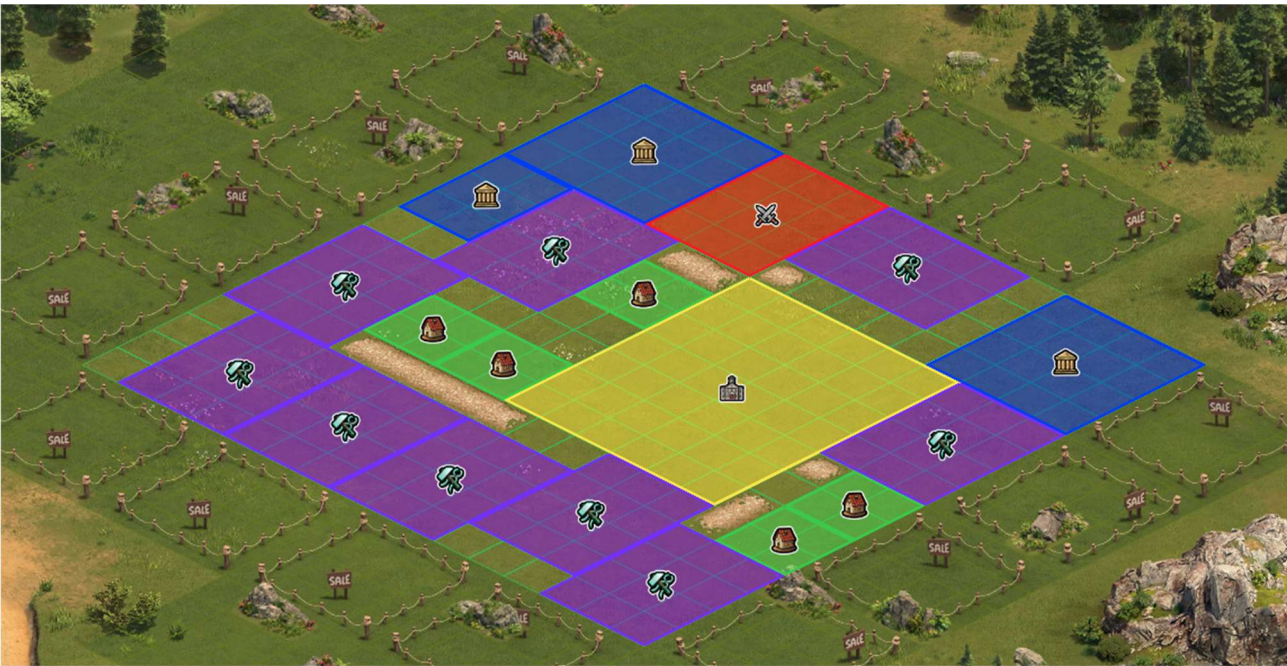
	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	10			
Casa Tegole	1	50	-100	-1
Casetta	3	300	-600	
Macellaio	8	-200		
Sarto	1	-50		1
Anfiteatro	1		150	
Bagni pubblici	2		600	
Campo dei balisti	1	-100		
		0	50	

Caselline libere: 20

## Step 2

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 126.000 monete e 200.000 materiali.

Eliminare l'anfiteatro e costruire un arco di trionfo e una Villa, spostando un macellaio e aggiungendo una strada.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			1
Casa Tegole	1	50	-100	
Casetta	3	300	-600	
Villa	1	150	-300	1
Macellaio	8	-200		
Sarto	1	-50		
Anfiteatro	0			-1
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	1
Campo dei balisti	1	-100		
		<b>150</b>	<b>275</b>	

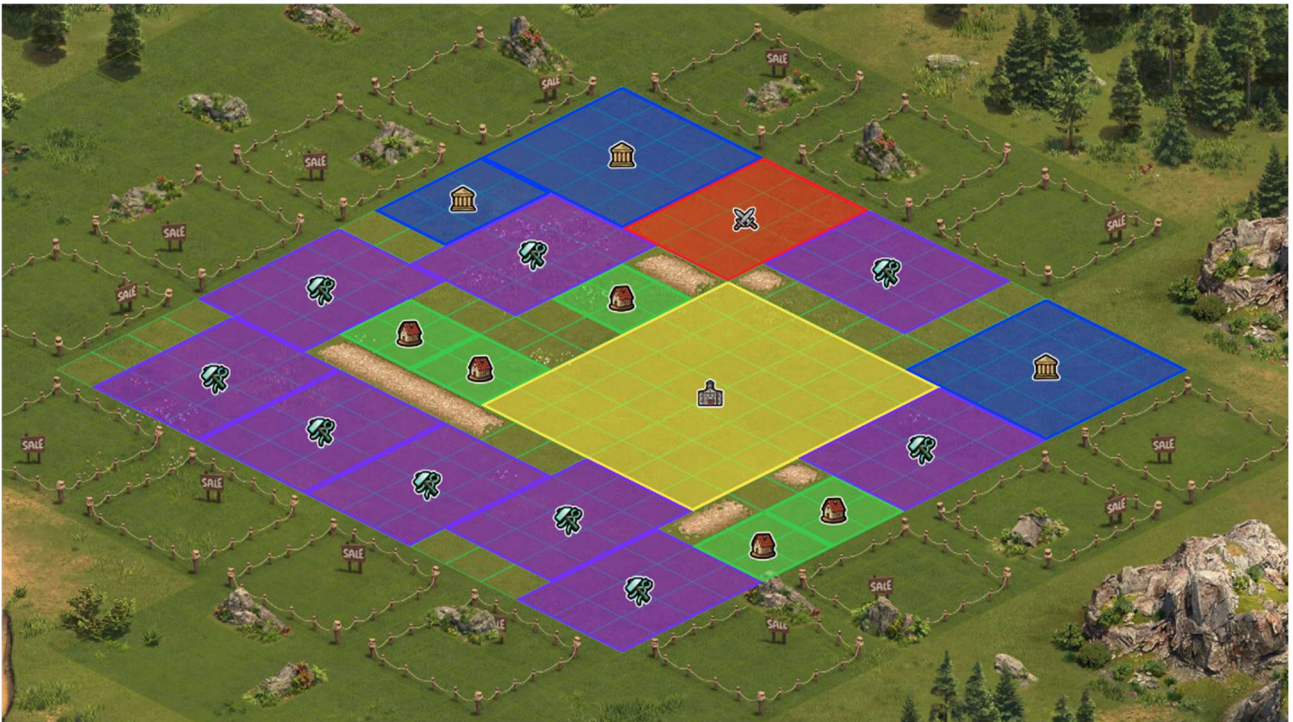
Caselline libere: 25

### Step 3

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.

Sostituire la casa con tegole con una villa.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	11			
Casa Tegole	0			-1
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	1
Macellaio	8	-200		
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Campo dei balisti	1	-100		
		<b>250</b>	<b>75</b>	

Caselline libere: 25

## Step 4

Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 11.000 monete e 5.000 materiali (**ATTENZIONE: le risorse richieste sono poche, ma questo step non può essere unito al precedente perché finché non è costruita la villa non si ha popolazione sufficiente disponibile**).

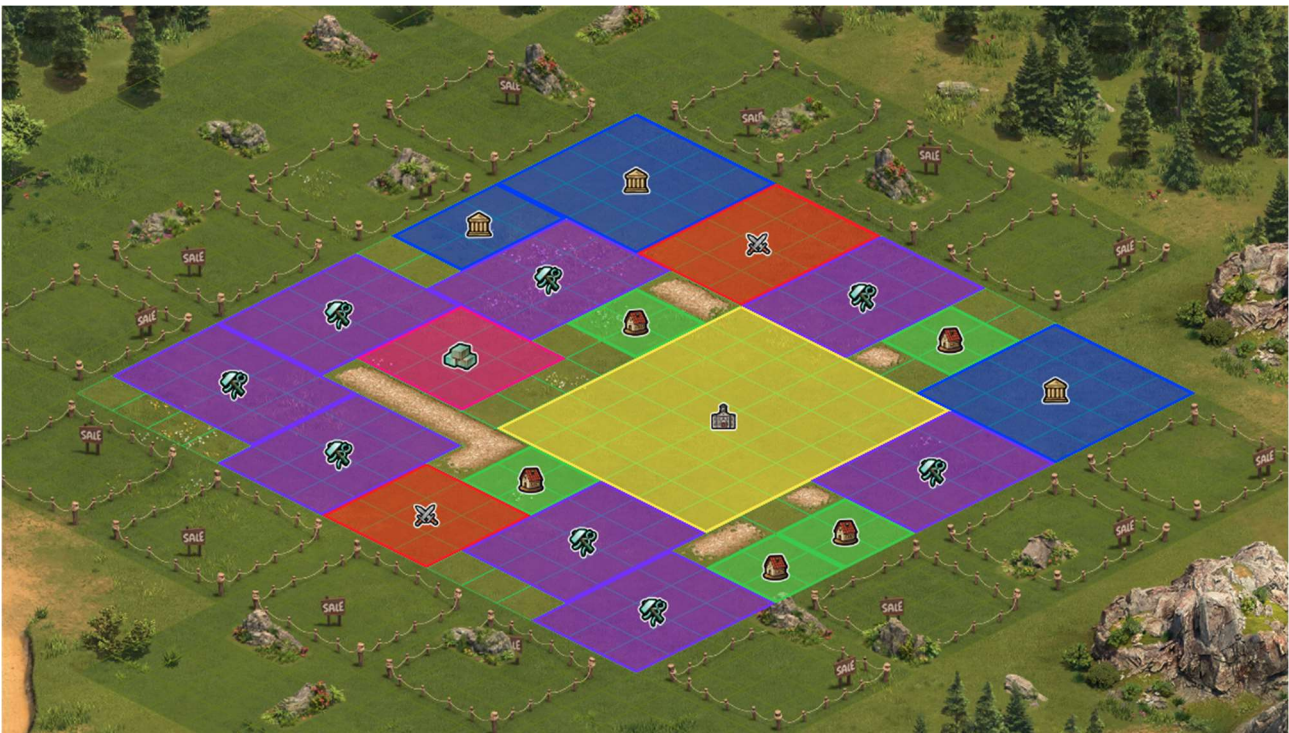
Eliminare il macellaio centrale dal lato opposto dei bagni pubblici, invertire di posizione il sarto con il macellaio all'angolo sinistro (o all'angolo in alto), creare dietro al municipio uno spazio 3 x 3 spostando una villa o una casetta accanto al macellaio spostato e una villa o una casetta in parte dello spazio liberato dal

macellaio eliminato, costruire una caserma dei Legionari nel rimanente spazio liberato dal macellaio eliminato aggiungendo una strada, costruire una fonderia nello spazio 3 x 3 creato dietro al municipio.

In questo modo avremo una città completa che ci permetterà di fare anche i nodi che chiedono donazione di beni o unità militari, senza dover ogni volta modificare la città. Per le donazioni di unità militari non è opportuno usare i balisti, perché hanno un costo maggiore, si suggerisce di usare i legionari, anche se l'area di tiro degli arcieri occuperebbe meno spazio, perché i legionari saranno utili in alcune battaglie dei livelli più alti.







	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			1

Casa Tegole	0			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	7	-175		-1
Sarto	1	-50		
Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Fonderia	1	-100		1
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		1
		<b>75</b>	<b>75</b>	

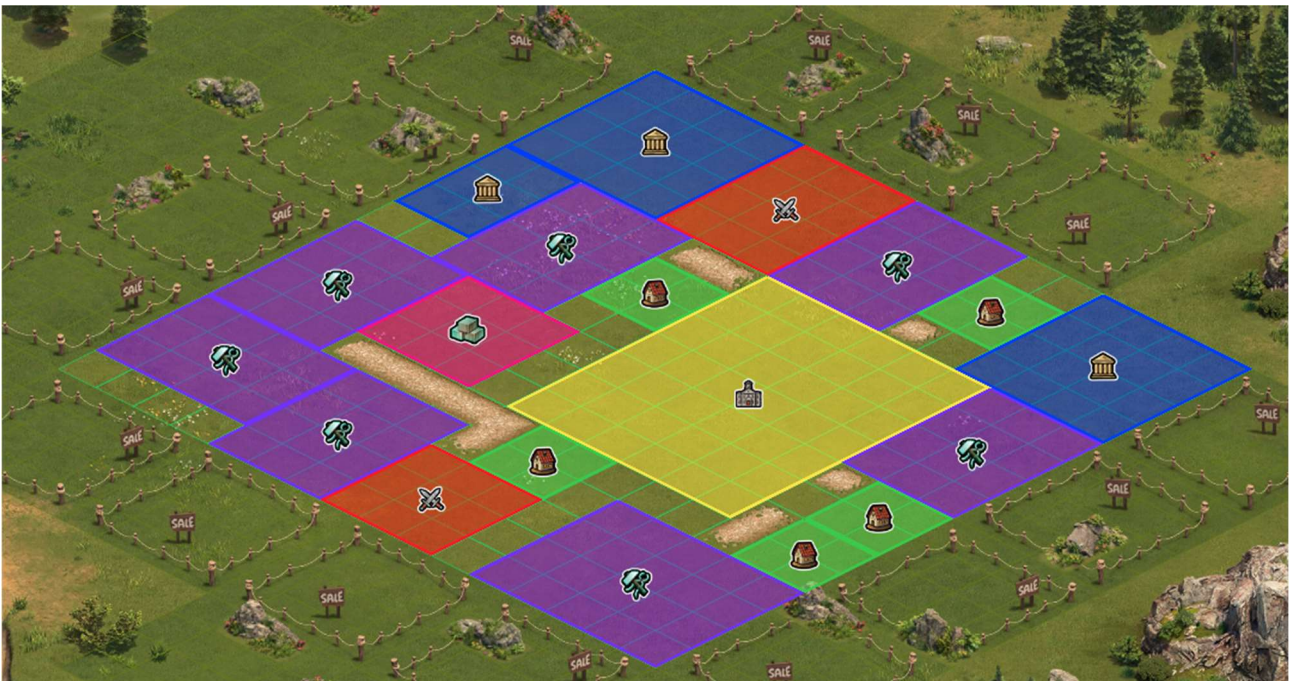
Caselline libere: 18

## Step 5

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.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		-2
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		1

Bagni pubblici	2		600	
Arco di trionfo	1		675	
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>75</b>	

Caselline libere: 22

## PARTE TERZA

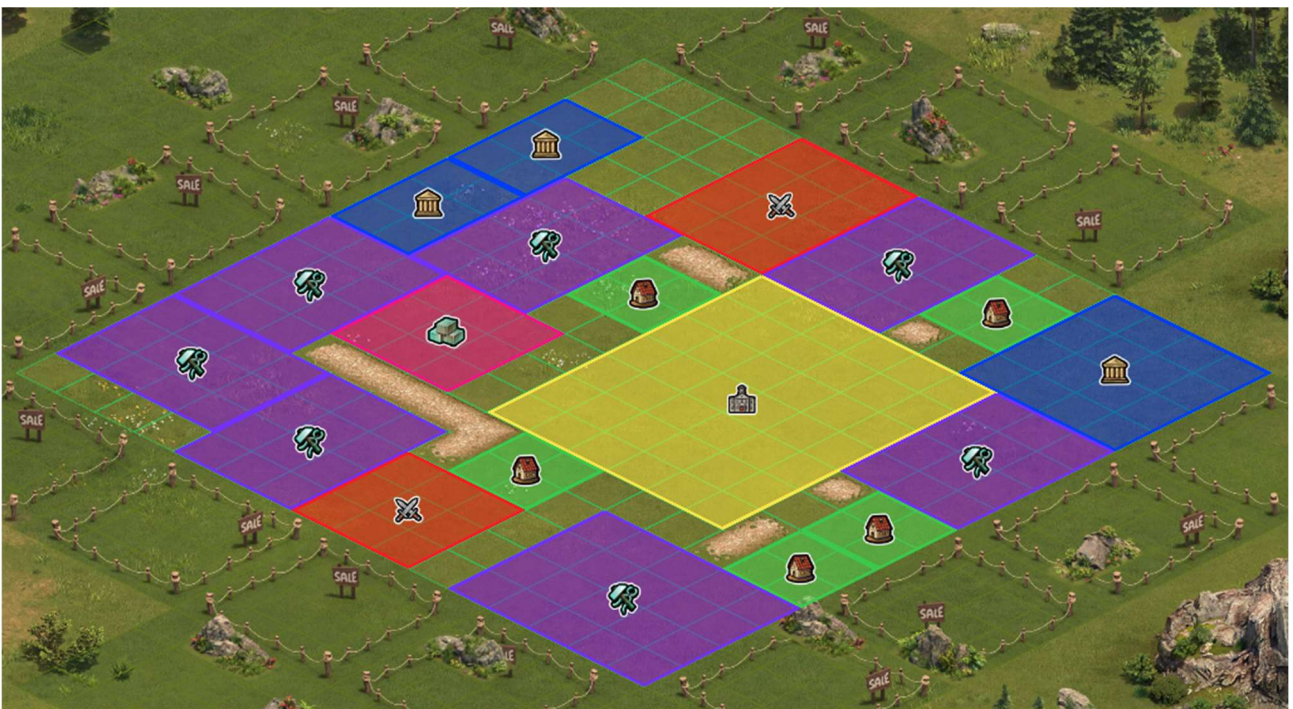
La parte terza, i cui step proseguono la numerazione della parte seconda, è rivolta alla costruzione di decorazioni, che aumentano il bonus militare nelle incursioni per l'attacco (pilastri) o la difesa (monumenti). Considerato che tali edifici consumano euforia, sarà anche necessario provvedere alla costruzione di ulteriori edifici della cultura (in particolare archi di trionfo, che danno molta euforia in poco spazio)

### Step 6

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 un ulteriore arco di trionfo.





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	

Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	1		300	-1
Arco di trionfo	2		1350	1
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>450</b>	

Caselline libere: 32

ALLA PROSSIMA RACCOLTA FARE ATTENZIONE A NON RACCOGLIERE PRIMA CHE L'ARCO SIA COSTRUITO.

## Step 7

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





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	12			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		

Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	2		1350	
Monumenti/Pilastr	6		-450	6
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 26

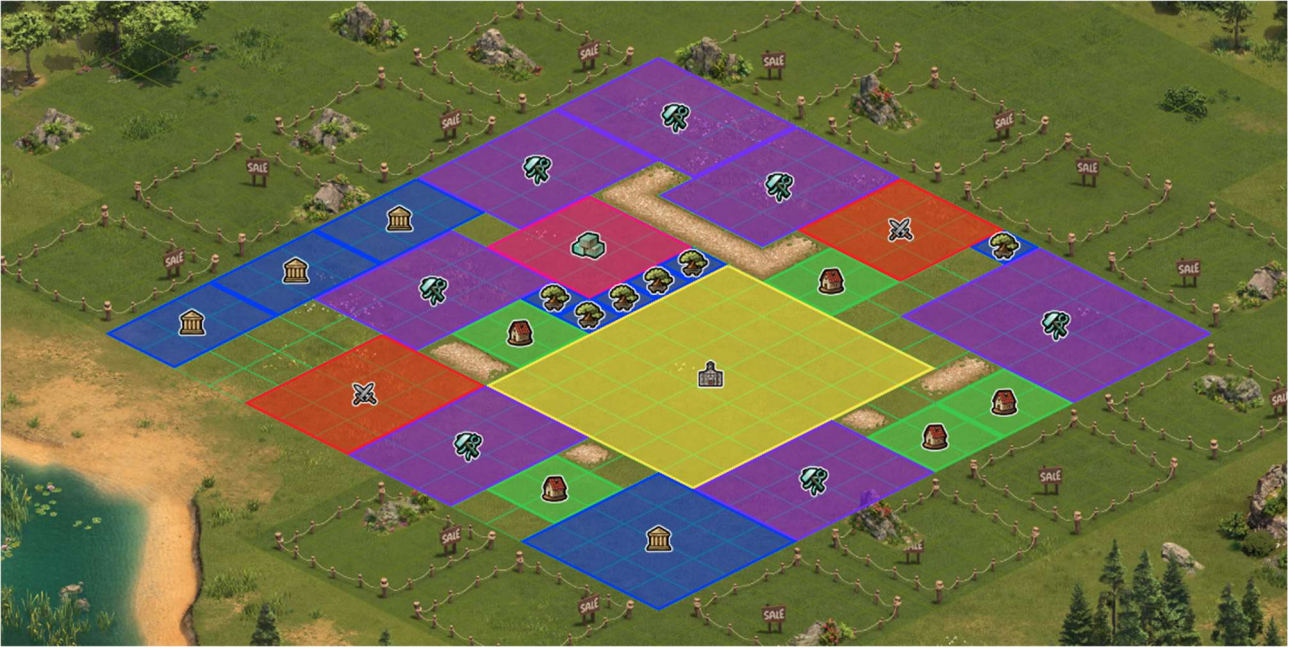
## Step 8

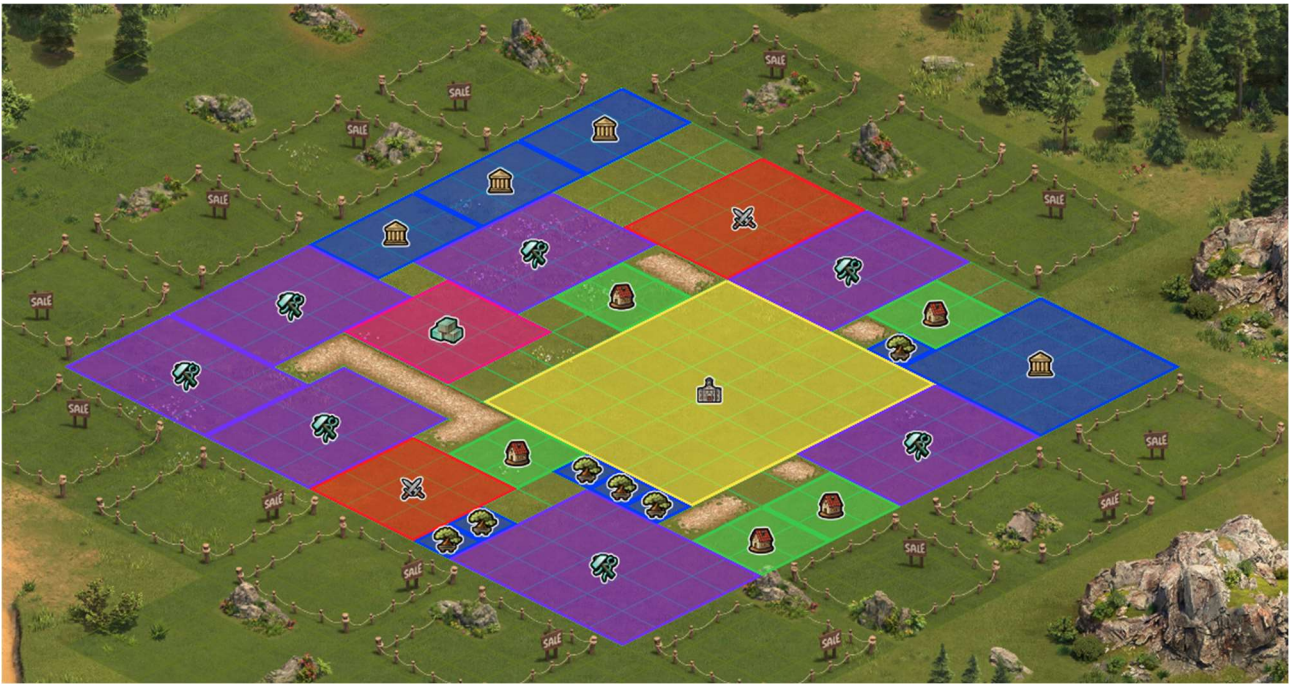
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 101.000 monete e 100.000 materiali.

Fare posto per un terzo arco di trionfo spostando sarto, macellaio, archi di trionfo ed eventuali monumenti/pilastr. Collegare il sarto con una strada. Costruire un terzo arco di trionfo.









	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			1
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	3		2025	1
Monumenti/Pilastri	6		-450	
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>675</b>	

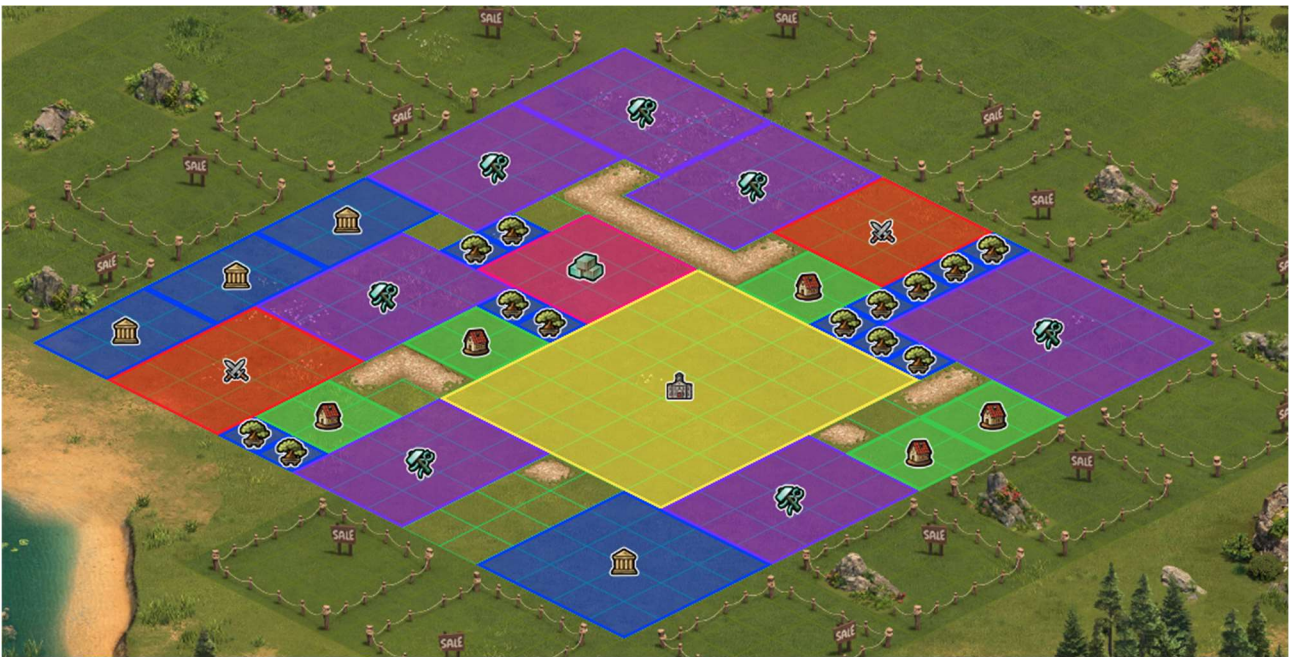
Caselline libere: 19

## Step 9

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





	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		

Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	1		300	
Arco di trionfo	3		2025	
Monumenti/Pilastri	<b>15</b>		-1125	9
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>0</b>	

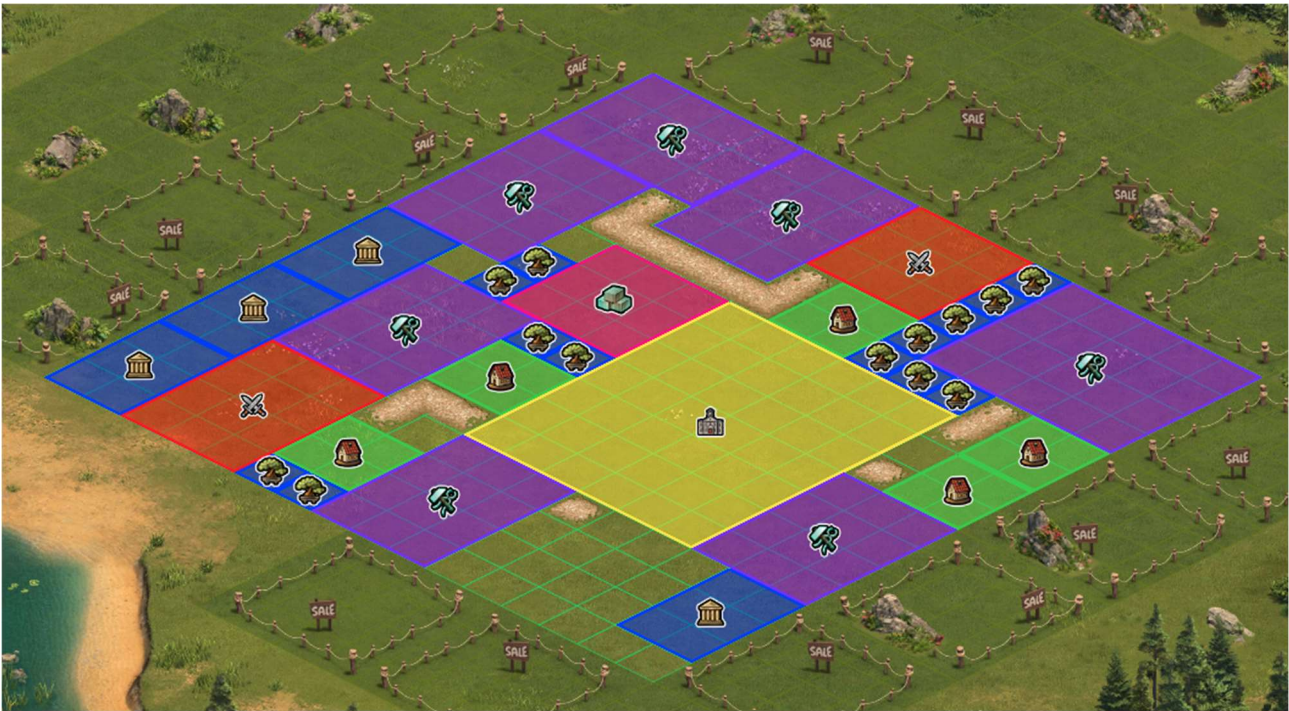
Caselline libere: 10

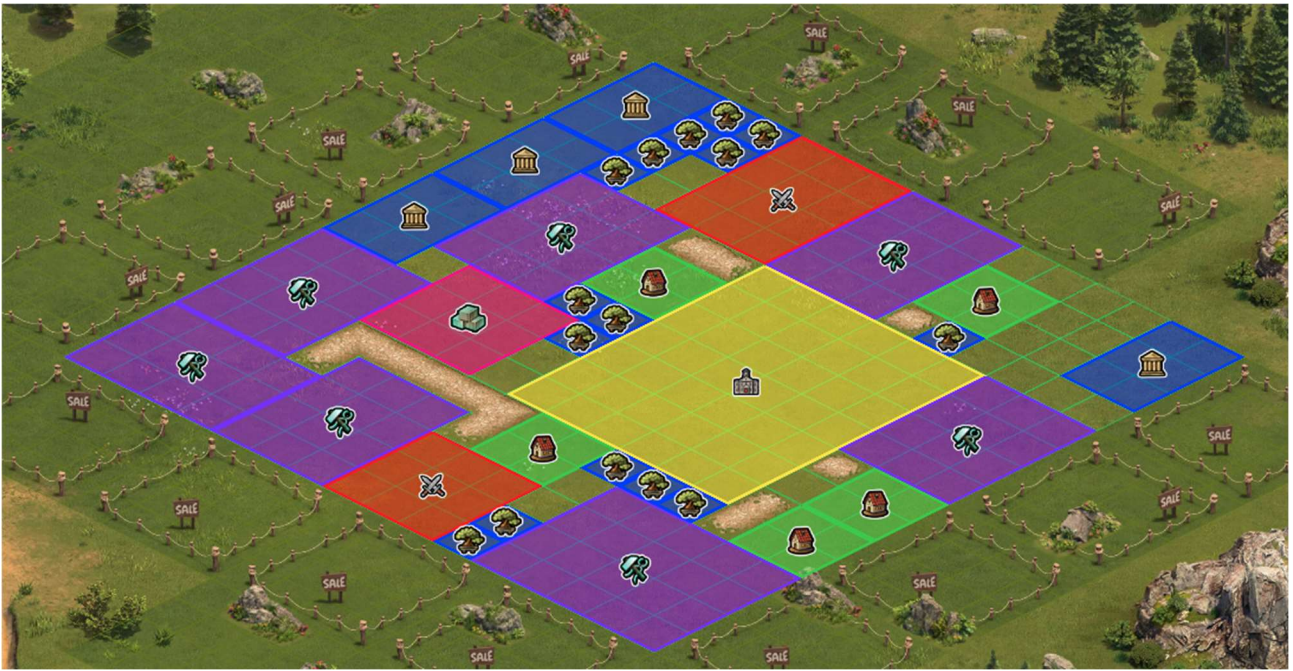
## Step 10

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 i bagni pubblici e costruire un ulteriore arco di trionfo.







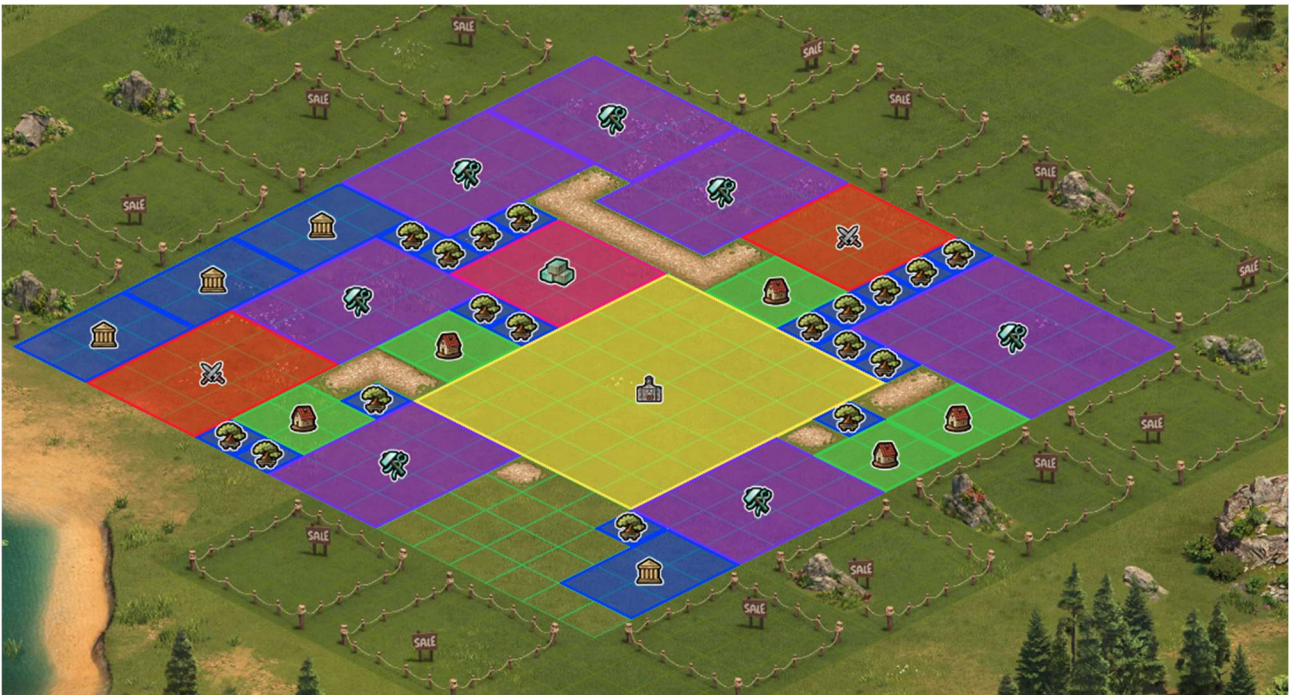
	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Bagni pubblici	0			-1
Arco di trionfo	4		2700	1
Monumenti/Pilastr	15		-1125	
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
	<b>25</b>		<b>375</b>	

Caselline libere: 20

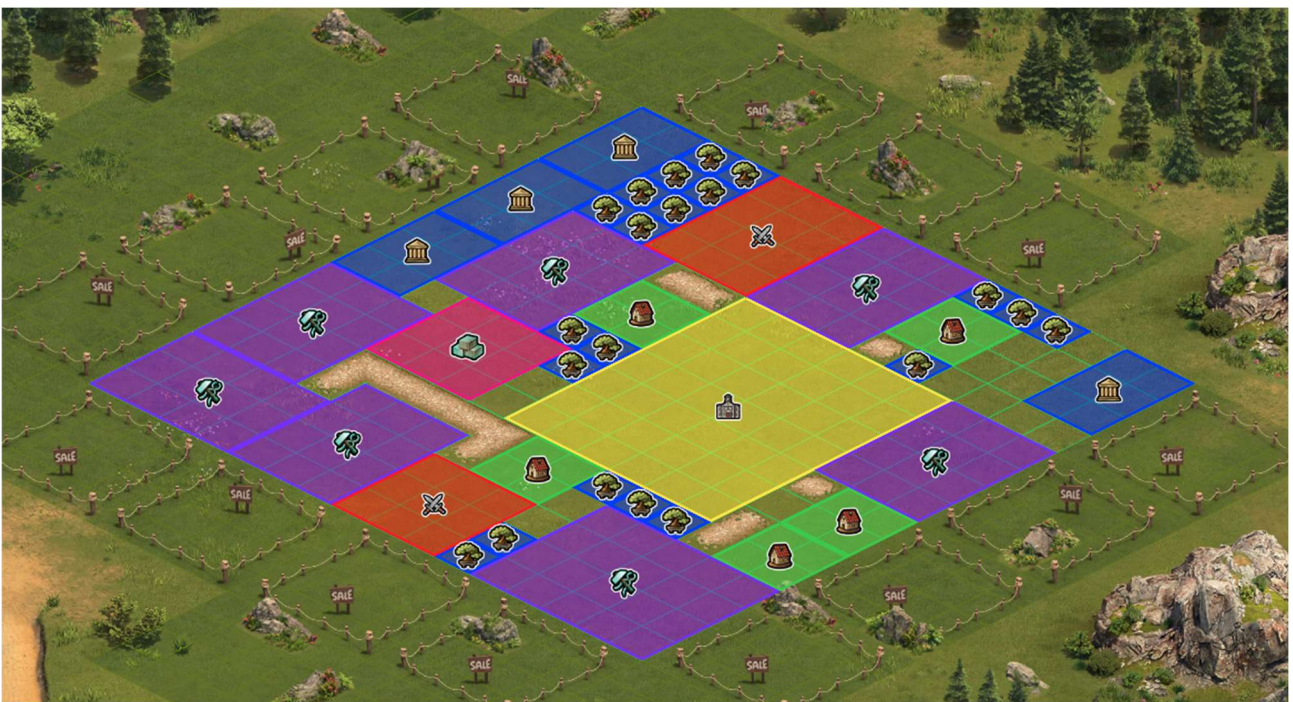
## Step 11

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







	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		

Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Arco di trionfo	4		2700	
Monumenti/Pilastri	<b>20</b>		-1500	5
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>0</b>	

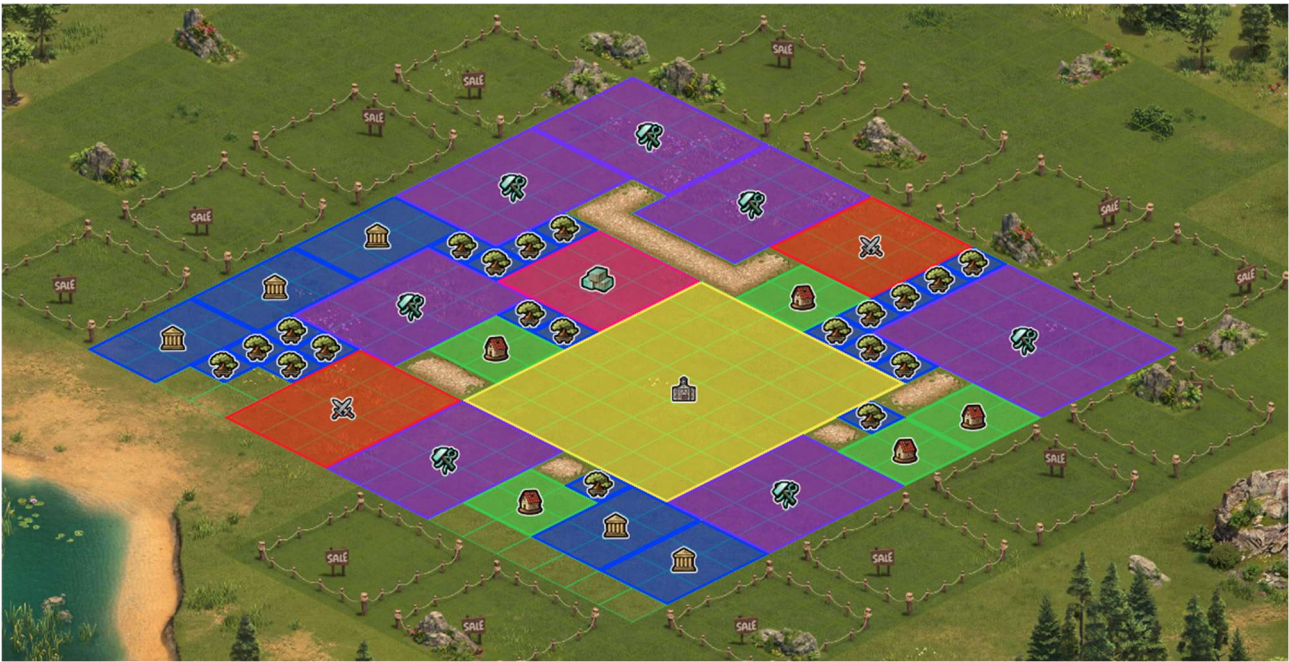
Caselline libere: 15

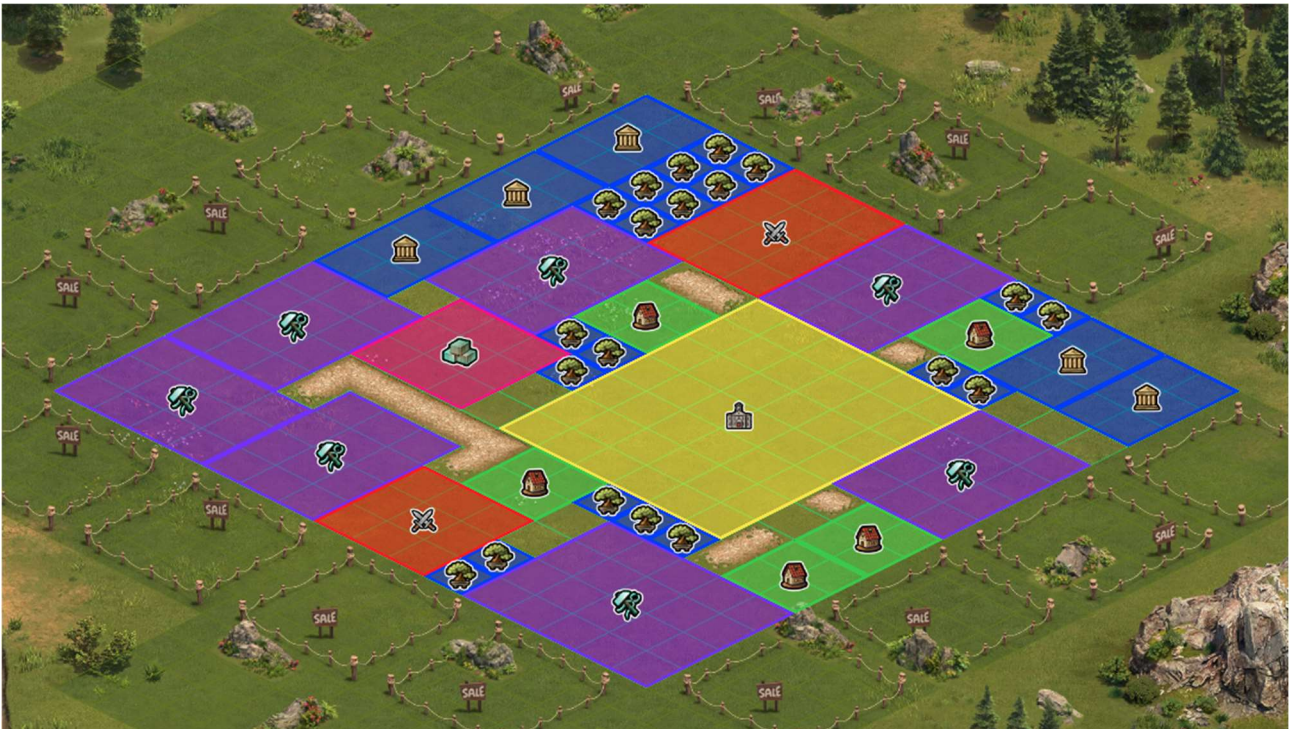
## Step 12

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 ulteriore arco di trionfo.







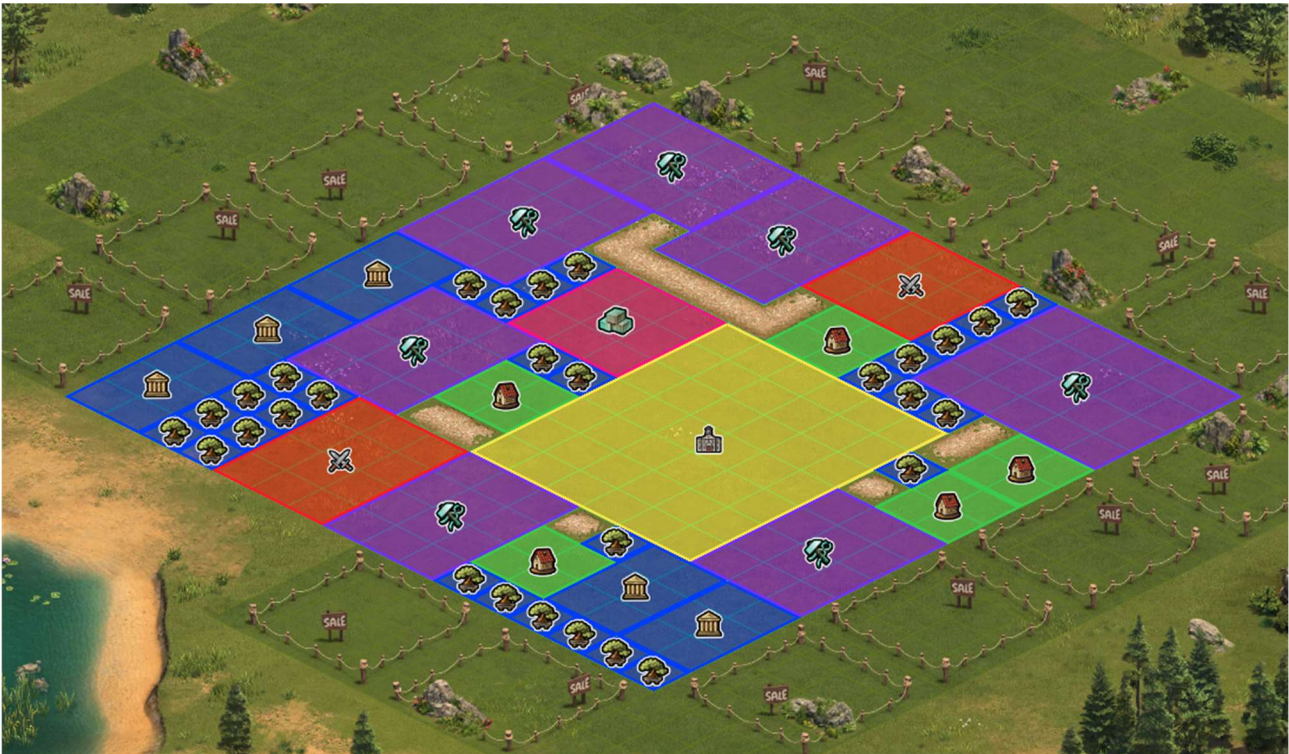
	numero	popolazione	euforia	modifiche
Strada	13			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Arco di trionfo	5		3375	1
Monumenti/Pilastr	20		-1500	
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>675</b>	

Caselline libere: 9

### Step 13

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 altri 9 monumenti e/o pilastr, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 29 monumenti e/o pilastr totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastr tolgono euforia.





numero	popolazione	euforia	modifiche
--------	-------------	---------	-----------

Strada	13			
Casetta	3	300	-600	
Villa	2	300	-600	
Macellaio	5	-125		
Sarto	1	-50		
Ovile	1	-100		
Arco di trionfo	5		3375	
Monumenti/Pilastr	<b>29</b>		-2175	9
Fonderia	1	-100		
Campo dei balisti	1	-100		
Legionari	1	-100		
		<b>25</b>	<b>0</b>	

Caselline libere: 0

## PARTE QUARTA

### Ulteriori miglioramenti

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

	superficie	numero	superficie
Espansioni	16	16	256
<b>Totale</b>			<b>256</b>
Municipio	42	1	<b>42</b>
Strada	1	13	13
Casetta	4	3	12
Villa	4	2	8
Macellaio	12	5	60
Sarto	12	1	12
Ovile	20	1	20
Arco di trionfo	6	5	30
Monumenti/Pilastr	1	29	29
Fonderia	9	1	9
Campo dei balisti	12	1	12
Legionari	9	1	9
<b>Occupata</b>			<b>256</b>
<b>Libera</b>			<b>0</b>

In alternativa, soprattutto se avanzano monete e materiali, 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.