

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

Questo file in formato pdf può essere scaricato dal sito:

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

Questa guida è aggiornata ai cambiamenti apportati nel server italiano in data 29 maggio 2024.

## Insediamiento dei Vichinghi

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. “Metti ulteriori capanne (4)” significa che bisogna costruire altre capanne e arrivare a un totale di 4, se se ne hanno 2 se ne costruiranno quindi altre 2.

Le immagini provengono da insediamenti differenti, pertanto si può trovare qualche incoerenza far un’immagine e la precedente (in particolare per la presenza di ostacoli in posizioni diverse che possono causare piccole differenze nel numero di edifici).

### Principi generali

Per portare avanti l’insediamento dei Vichinghi bisogna sbloccare tutte le tecnologie elencate nel municipio.

Per ognuna servono dei beni e della diplomazia. Per la produzione di beni sono necessarie anche le monete di rame, prodotte da edifici residenziali e da alcuni edifici della diplomazia.

Considerato che la diplomazia serve esclusivamente a sbloccare le tecnologie e che lo spazio è poco, si procederà per step successivi. In ogni step si procederà nel seguente modo:

1. si mettono le produzioni dei beni necessari per sbloccare le tecnologie
2. si producono i beni necessari per sbloccare le tecnologie
3. si eliminano le produzioni ed eventualmente anche gli edifici residenziali (per fare spazio si possono anche spostare edifici e in questa fase non ci si preoccupa che gli stessi siano collegati alle strade)
4. si mettono gli edifici della diplomazia (in questa fase non è necessario che gli edifici, una volta costruiti, siano ancora collegati alle strade)
5. si sbloccano le tecnologie
6. si eliminano gli edifici della diplomazia

Mettere appena possibile le espansioni ma mettere soltanto quelle che costano 1 o 5 beni e non mettere quelle che richiedono beni successivi finché non sono state messe tutte quelle che costano 5 beni del bene precedente (altrimenti aumentano troppo i costi). Eventualmente si potrà mettere la sola espansione di lana di costo 12.

### Step 1 – Santuari:



Costruisci 6 baracche – mis. 1



Costruisci 4 pietre runiche – mis. 2





Costruisci 2 forgiatori di asce (non importa se non tutte le baracche sono collegate le strade perché danno comunque la popolazione per le produzioni e per il momento sono sufficienti le monete di rame disponibili inizialmente) – mis. 3



Metti 2 produzioni di asce da 5 ore.

Mettere due espansioni (1 e 5 asce) e aggiungere baracche (10) e collegarle alla strada.





Metti di nuovo 2 produzioni di asce da 5 ore.

Raccogli le asce – mis. 4

Baracche	11
Pietre runiche	3
Asce	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+86</b>
monete di rame l'ora	<b>-162,40</b>
diplomazia	18

### Tabella 1

Metti altre pietre runiche (10) (togli baracche se necessario) per ottenere 55 di diplomazia





Baracche	9
Pietre runiche	10
Asce	2
popolazione	+54
diplomazia	60

## Tabella 2

Sblocca i santuari.

### Step 2 – Birrificio di Idromele:

Togli le pietre runiche e un forgiatore di asce e metti 2 santuari – mis. 5

Ora le monete di rame vengono prodotte dai santuari, mentre le baracche danno popolazione e possono anche essere scollegate.

Mettere più santuari possibile (5) anche levando qualche pietra runica e scollegando (se necessario) le baracche.

Considerato che per costruire le strade sono necessarie monete di rame, per quanto possibile non eliminare quelle costruite.



Baracche	9
Santuari	5
Asce	1
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+14
monete di rame l'ora	+294,40
diplomazia	120

### Tabella 3

Una volta disponibili le asce necessarie sbloccare il Birrificio di idromele (la diplomazia è già fornita dai santuari).

### Step 3 – Capanna e Cacciatore di Bestie:

Togli il forgiatore d'asce e metti un birrificio d'idromele – mis. 6

Elimina baracche (rimani con 8, anche scollegate), santuari (rimani almeno con 3), pietre runiche (3) e costruisci un secondo birrificio di idromele.





Baracche	8
Pietre runiche	3
Santuari	3
Idromele	2
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+5
monete di rame l'ora	+111,80
diplomazia	90

Baracche	8
Pietre runiche	3
Santuari	3
Idromele	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+5
monete di rame l'ora	-47,20
diplomazia	90

#### Tabella 4

Sarebbe necessario raccogliere ogni ora, altrimenti le monete di rame non sono sufficienti per le produzioni.

Metti 2 produzioni di idromele da 5 ore.

Metti due espansioni (1 e 5 idromele) e metti altre baracche (10 o 11) e santuari (5).



Baracche	10
Santuari	5
Idromele	2
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+3
monete di rame l'ora	+381,00
diplomazia	120

Baracche	10
Santuari	5
Idromele	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+3
monete di rame l'ora	+116,00
diplomazia	120

### Tabella 5

Avendo messo 5 santuari la produzione di monete d'oro è sufficiente anche se fatta ogni 5 ore.

Termina la raccolta di 30 idromele per la missione – mis. 7

Cambia le produzioni quando necessario per produrre tutti i beni per sbloccare Capanna e Cacciatore di Bestie, eventualmente aggiungendo una baracca.





Baracche	11
Santuari	5
Asce	2
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+1
monete di rame l'ora	+402,60
diplomazia	120

Baracche	11
Santuari	5
Asce	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+1
monete di rame l'ora	+137,60
diplomazia	120

**Tabella 6**

Quando hai disponibili i beni per sbloccare Capanna e Cacciatore di Bestie elimina le produzioni e tutte le baracche possibili (6) e inserisci pietre runiche (27) per raggiungere 280 diplomazia (considerando 5 santuari). Se possibile lascia libero lo spazio liberato dalle produzioni, così non dovrai successivamente spostare le pietre runiche.



Baracche	6
Pietre runiche	27
Santuari	5
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+11
diplomazia	282

### Tabella 7

Sbloccare Capanna e Cacciatore di Bestie.

### Step 3 – Totem del clan, Mercato e Fattoria di lana:

Costruisci 2 Capanne, senza eliminare pietre runiche- mis. 8.





Baracche	6
Capanne	2
Pietre runiche	27
Santuari	5
popolazione	<b>+129</b>
diplomazia	282

### Tabella 8

Già hai 280 di diplomazia – mis. 9.

Elimina le pietre runiche (se hai qualche spazio inutilizzabile lasciane pure qualcuna) e costruisci altre 2 capanne (4).





Quando hai la popolazione delle 4 capanne elimina le baracche conservandone solo una e costruisci 2 Cacciatori di Bestie e 3 santuari (8) – mis. 10.





Baracche	1
Capanne	4
Santuari	8
Cacciatore di Bestie	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+26</b>
monete di rame l'ora	<b>+281,20</b>
diplomazia	192

**Tabella 9**

Metti 2 produzioni di corni da 5 ore.

Metti due espansioni (1 e 5 corni) e metti altre due capanne (6), un santuario (9) e una produzione (3); non levare i cacciatori di bestie, necessari per la missione.

Variante con asce:



Capanne	6
Santuari	9
Asce	1
Cacciatore di Bestie	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+66</b>
monete di rame l'ora	<b>+209,40</b>
diplomazia	216

**Tabella 10**

Variante con idromele:



Capanne	6
Santuari	9
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+75</b>
monete di rame l'ora	<b>+209,40</b>
diplomazia	216

### Tabella 11

Raccogli 50 corni – mis. 11

Cambia opportunamente le produzioni per produrre tutti i beni necessari per sbloccare Totem del clan, Mercato e Fattoria di lana (considera anche la produzione di idromele per la missione).

Levata baracca, 5 capanne, 9 santuari 2 idromele, 1 asce.





Capanne	5
Santuari	9
Asce	1
Idromele	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+25</b>
monete di rame l'ora	<b>+164,50</b>
diplomazia	216

**Tabella 12**

Raccogli 50 idromele -mis. 12

Quando hai tutti i beni necessari per sbloccare Totem del clan, Mercato e Fattoria di lana elimina le produzioni, leva alcune capanne (rimani con 3) e metti pietre runiche (64) per arrivare a 595 di diplomazia (sono considerati 9 santuari) e sblocca Totem del clan, Mercato e Fattoria di lana.



Capanne	3
Pietre runiche	64
Santuari	9
popolazione	+24
diplomazia	600

**Tabella 13**

#### **Step 4 – Casa del clan, Vecchio Salice e Sala dell'idromele:**

Elimina le pietre runiche (lasciane eventualmente qualcuna in posizioni inutilizzabili diversamente per la presenza di ostacoli).

Elimina santuari (rimani con 1) e costruisci un mercato – mis. 13.

Metti ulteriori capanne (4), mercati (3) e costruisci 2 fattorie di lana (per le espansioni) e un cacciatore di bestie (per la missione).





Capanne	4
Santuari	1
Mercato	3
Cacciatore di Bestie	1
Lana	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+6</b>
monete di rame l'ora	<b>+110,00</b>
diplomazia	348

**Tabella 14**

Inserisci le espansioni da 1 e 5 lana e aggiungi altre produzioni per i beni necessari per sbloccare tutte le ricerche.





Capanne (5), Santuario (1), Mercati (3) Lana (2), Idromele (1) Cacciatore di bestie (1).

Capanne	5
Santuari	1
Mercato	3
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
Lana	2

Capanne	5
Santuari	1
Mercato	3
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
Lana	2



raccolta (ore)	1:00
popolazione	+29
monete di rame l'ora	+419,50
diplomazia	348

raccolta (ore)	5:00
popolazione	+29
monete di rame l'ora	-45,10
diplomazia	348

Tabella 15



Metti una ulteriore espansione con 12 lana.

Aggiungere un mercato (4).

Secondo le diverse produzioni potrebbe non essere sufficiente la popolazione. Eventualmente aggiungere una baracca o levare il santuario.

Capanne (5), Baracca (1), Santuario (1), Mercati (4) Lana (2), Idromele (1) Cacciatore di bestie (1).





Baracche	1
Capanne	5
Santuari	1
Mercato	4
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
Lana	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+7
monete di rame l'ora	+133,30
diplomazia	456

**Tabella 16**

Cambiare le produzioni quando necessario per produrre i beni per sbloccare tutte le ricerche (e i 60 corni necessari per la missione), mantenendo comunque una fattoria di lana fino al completamento della missione 15.

Raccogli 60 corni – mis. 14.

Già disponi di una fattoria di lana – mis. 15.

Cambiare le produzioni quando necessario per produrre i beni per sbloccare tutte le ricerche.





Baracche	1
Capanne	5
Santuari	1
Mercato	4
Idromele	2
Lana	2
raccolta (ore)	5:00
popolazione	<b>+16</b>
monete di rame l'ora	<b>+133,30</b>
diplomazia	456

**Tabella 17**

Se ti servono per sbloccare le ricerche raccogli 60 lana – mis. 16. (altrimenti farai la missione successivamente con la diplomazia)

Considerato che per produrre 10 beni servono 2000 monete di rame, quando sono disponibili monete sufficienti è possibile eliminare un paio di mercati (2) e eventuali santuari (0) e aggiungere altre produzioni.



Capanne	6
Mercato	2
Asce	3
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+62
monete di rame l'ora	-142,60
diplomazia	216

Capanne	6
Mercato	2
Asce	3
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
raccolta (ore)	10:00
popolazione	+62
monete di rame l'ora	-495,60
diplomazia	216

**Tabella 18**

Quando sono disponibili i beni per sbloccare tutte le ricerche inserisci totem del clan (33) per raggiungere 1000 di diplomazia eliminando edifici vari, come capanne (4) baracche (0), santuari (0), produzioni (3), mercati (2). In questo modo farai anche la missione 16 con la diplomazia, se non l'hai fatta prima con la lana.





Capanne	4
Mercato	2
Totem del clan	33
Asce	1
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
popolazione	<b>+34</b>
diplomazia	1008

### Tabella 19

Sblocca tutte le ricerche.

A questo punto non ti servirà più diplomazia e puoi togliere tutti i totem del clan e le eventuali pietre runiche.

Metti una Casa del Clan – mis- 17

Elimina la Casa del Clan Metti un Vecchio Salice – mis. 18.

Elimina il Vecchio Salice e metti una Sala dell'Idromele, aggiungendo qualche baracca (2) se ti manca la popolazione – mis. 19.





Togli la Sala dell'Idromele e metti una o più produzioni per tipo per fare l'ultima missione che richiede di raccogliere 2500 monete di rame e 10 di ogni tipo di bene.



Capanne (4) Mercati (2) Produzioni (4)

Capanne	4
Mercato	2
Asce	1
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
Lana	1
raccolta (ore)	1:00
popolazione	+7

Capanne	4
Mercato	2
Asce	1
Idromele	1
Cacciatore di Bestie	1
Lana	1
raccolta (ore)	5:00
popolazione	+7



monete di rame l'ora	-32,40
diplomazia	216

monete di rame l'ora	-385,40
diplomazia	216

### Tabella 20

È opportuno segnarsi quanti beni avete raccolto di ogni tipo in modo poi da non avere dubbi su quali beni vi mancano per completare la missione.

Beni	Mancanti	In produzione	Raccolti
Asce			
Idromele			
Corni			
Lana			

Raccogli 2500 monete di rame e 10 di ogni tipo di bene – mis. 20.

Termina l'insediamento.

### MISSIONI

- 1 - Disponi di 3 baracche
- 2 - Disponi di 4 pietre runiche
- 3 - Disponi di un forgiatore di asce
- 4 - Disponi di 55 diplomazia oppure raccogli 20 asce
- 5 - Disponi di 2 santuari
- 6 – Disponi di un Birrificio di Idromele
- 7 – Disponi di 195 diplomazia o raccogli 30 idromele
- 8 – Disponi di 2 capanne
- 9 – Disponi di 280 diplomazia o raccogli 40 asce
- 10 – Disponi di un cacciatore di bestie
- 11 - Disponi di 375 diplomazia o raccogli 50 corni
- 12 – Disponi di 4 totem del clan o raccogli 50 idromele
- 13 – Disponi di un mercato
- 14 – Raccogli 60 corni
- 15 – Possiedi una fattoria di lana
- 16 – Disponi di 855 diplomazia o raccogli 60 lana
- 17 – Disponi di una Casa del Clan

18 – Disponi di un Vecchio Salice

19 – Disponi di una Sala dell'Idromele

20 – Raccogli 2500 monete di rame e 10 di ogni tipo di bene.