

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

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

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

Gli altri giocatori possono continuare a fare riferimento alla precedente guida del 7/12/2024.

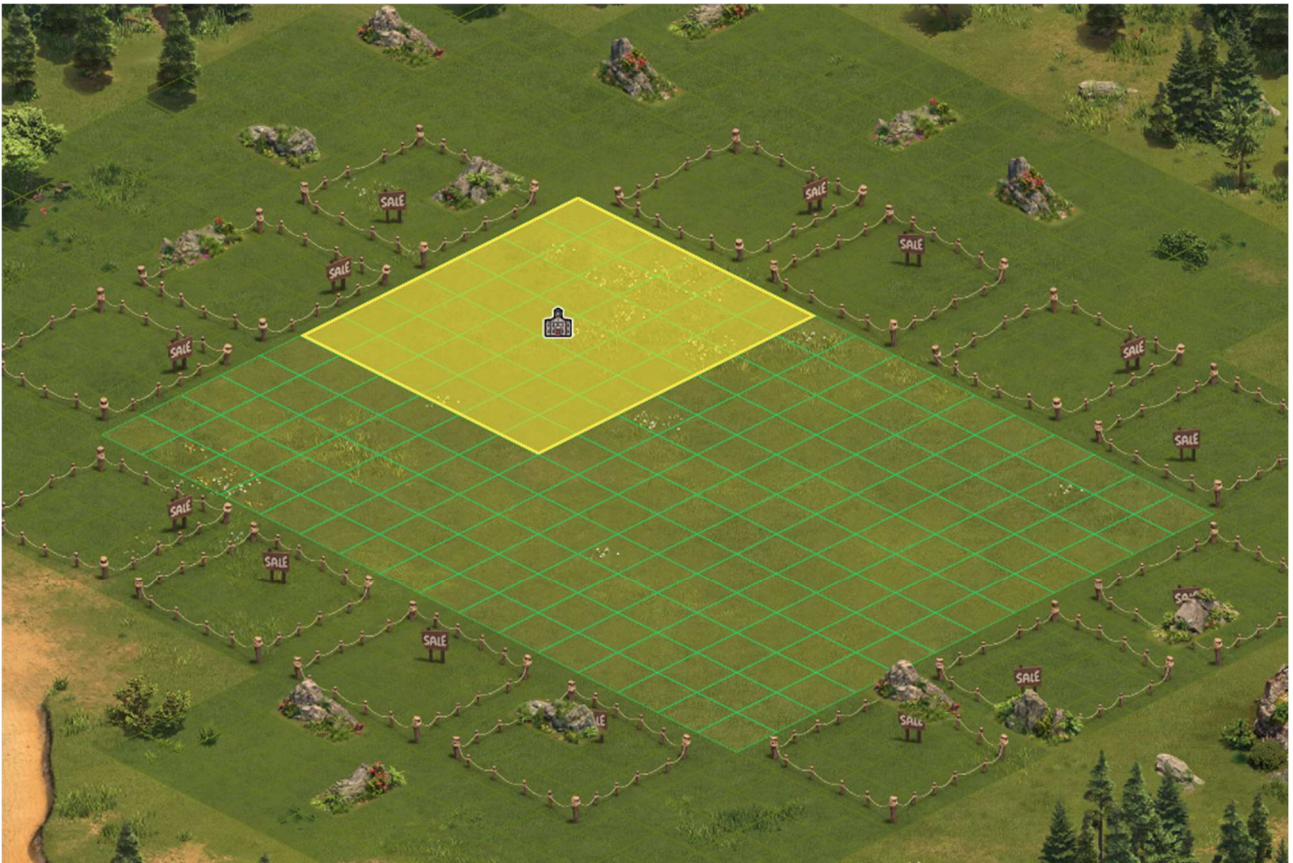
Guida alle Incursioni Quantistiche (IQ)

Step 1 - GIOVEDÌ MATTINA	2
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA	5
Step 3 - GIOVEDÌ SERA	7
Step 4 - GIOVEDÌ SERA	8
Step 5 - VENERDÌ MATTINA.....	9
Step 6 - VENERDÌ MATTINA.....	11
Step 7 - VENERDÌ MATTINA.....	12
Step 8 - VENERDÌ MATTINA.....	13
Step 9 - VENERDÌ MATTINA.....	15
Step 10 - VENERDÌ SERA.....	16
Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	16
Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA	17
Step 13 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	18
Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA	20
Step 15 - DOMENICA SERA, LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA	21
Step 16 - LUNEDÌ MATTINA, LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA.....	22
Step 17 - LUNEDÌ SERA, MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA	23
Step 18 - MARTEDÌ SERA, MERCOLEDÌ MATTINA, MERCOLEDÌ SERA.....	24
Step 19 - MERCOLEDÌ MATTINA, MERCOLEDÌ SERA.....	25
Step 20 - MERCOLEDÌ MATTINA, GIOVEDÌ MATTINA	26
Step 21 - MERCOLEDÌ SERA, GIOVEDÌ MATTINA O GIOVEDÌ SERA.....	26
Step 22 – GIOVEDÌ SERA, VENERDÌ MATTINA, VENERDÌ SERA, SABATO MATTINA O SABATO SERA.....	27
Ulteriori miglioramenti.....	29

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



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

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

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

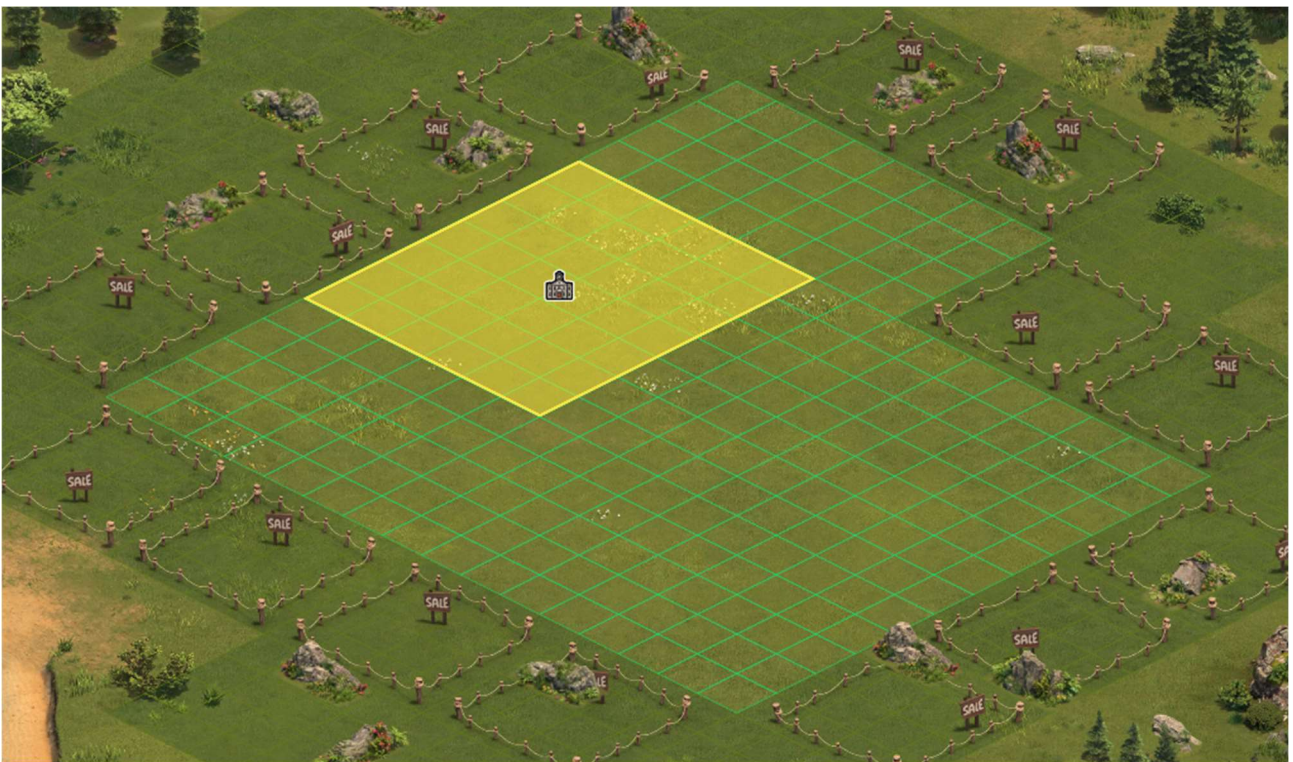
Per questo step si utilizzeranno 34.000 monete e 2.500 materiali.

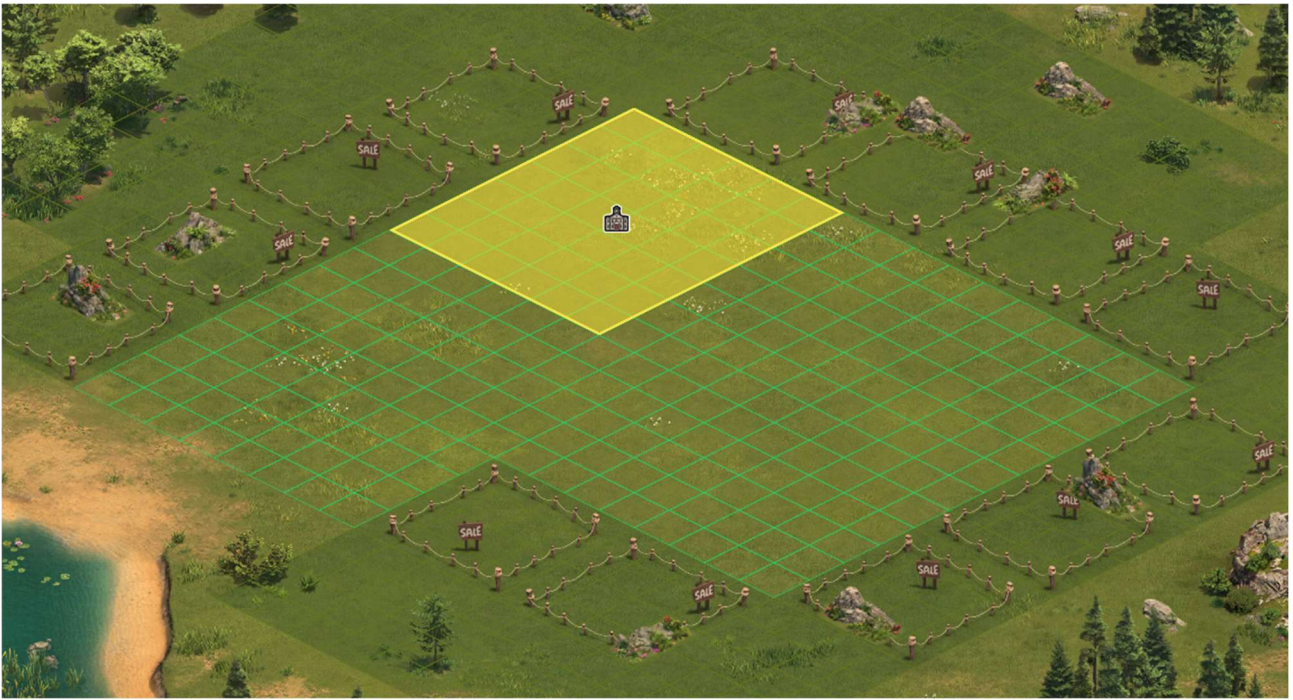
Considerato che la città avrà alla fine la forma di un quadrato perfetto 4 x 4, si dovrà decidere subito se mettere le 4 espansioni sul lato destro o sinistro (la città potrà perciò eventualmente essere simmetrica rispetto a quella delle immagini), scegliendo il lato con meno ostacoli totali.

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.

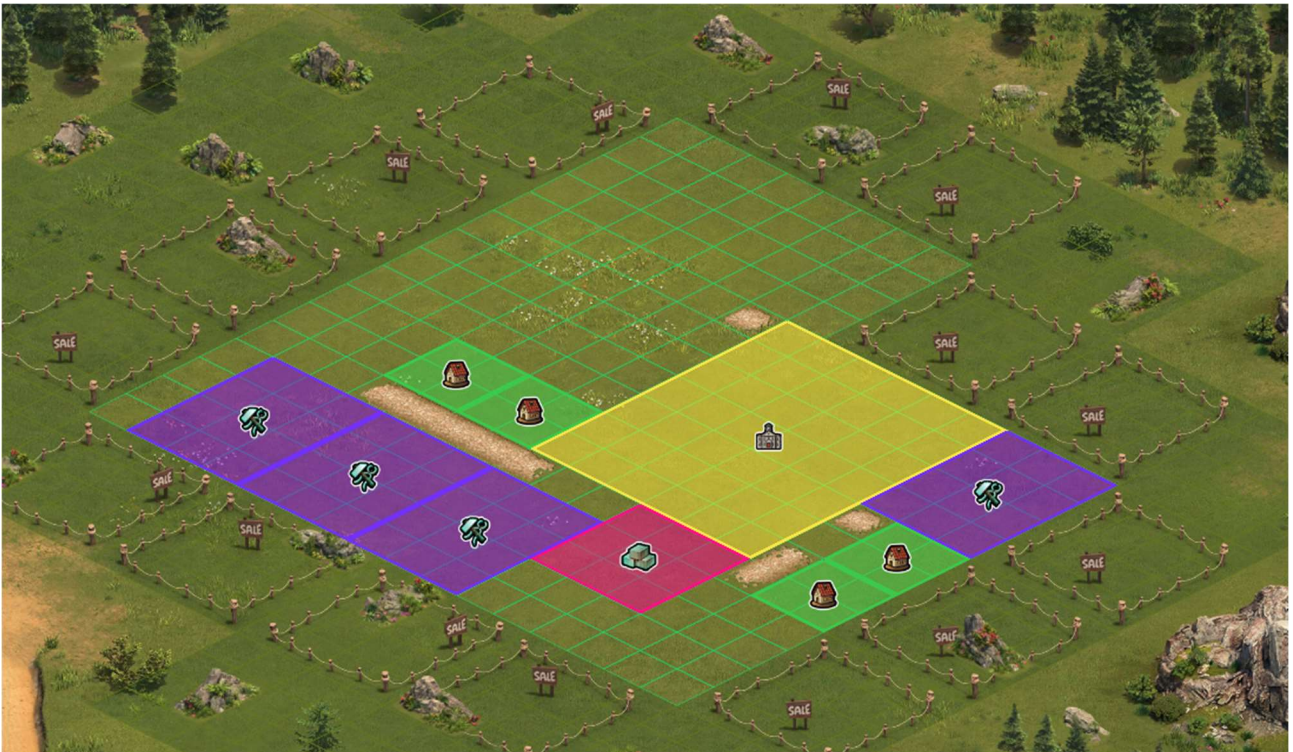
Quindi le schegge totali massime utilizzate saranno 410 (100 + 150 per le espansioni, 10 + 25 + 50 + 75 per gli ostacoli).





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 9 strade (si consiglia di mettere direttamente tutte le strade che ci serviranno a breve - 9 anziché 6 - in modo da posizionare direttamente gli edifici nella loro posizione finale, senza doverli poi spostare).





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.

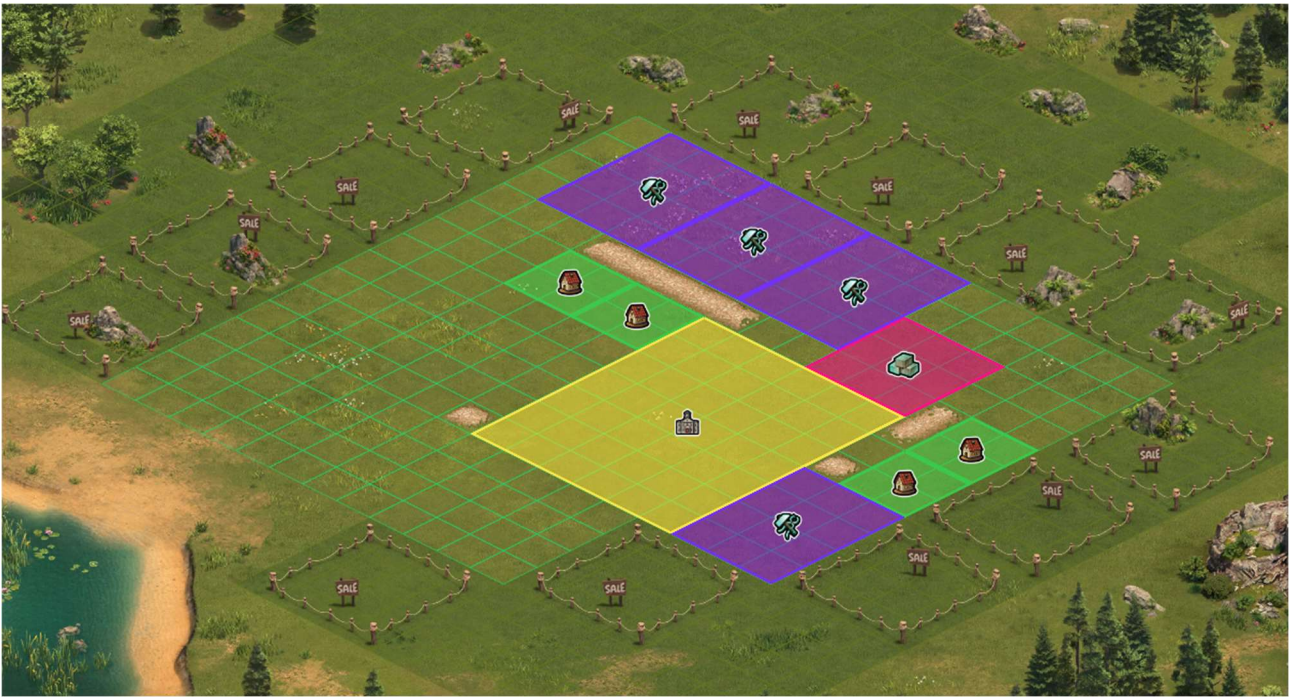
Step 2 - GIOVEDÌ MATTINA

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

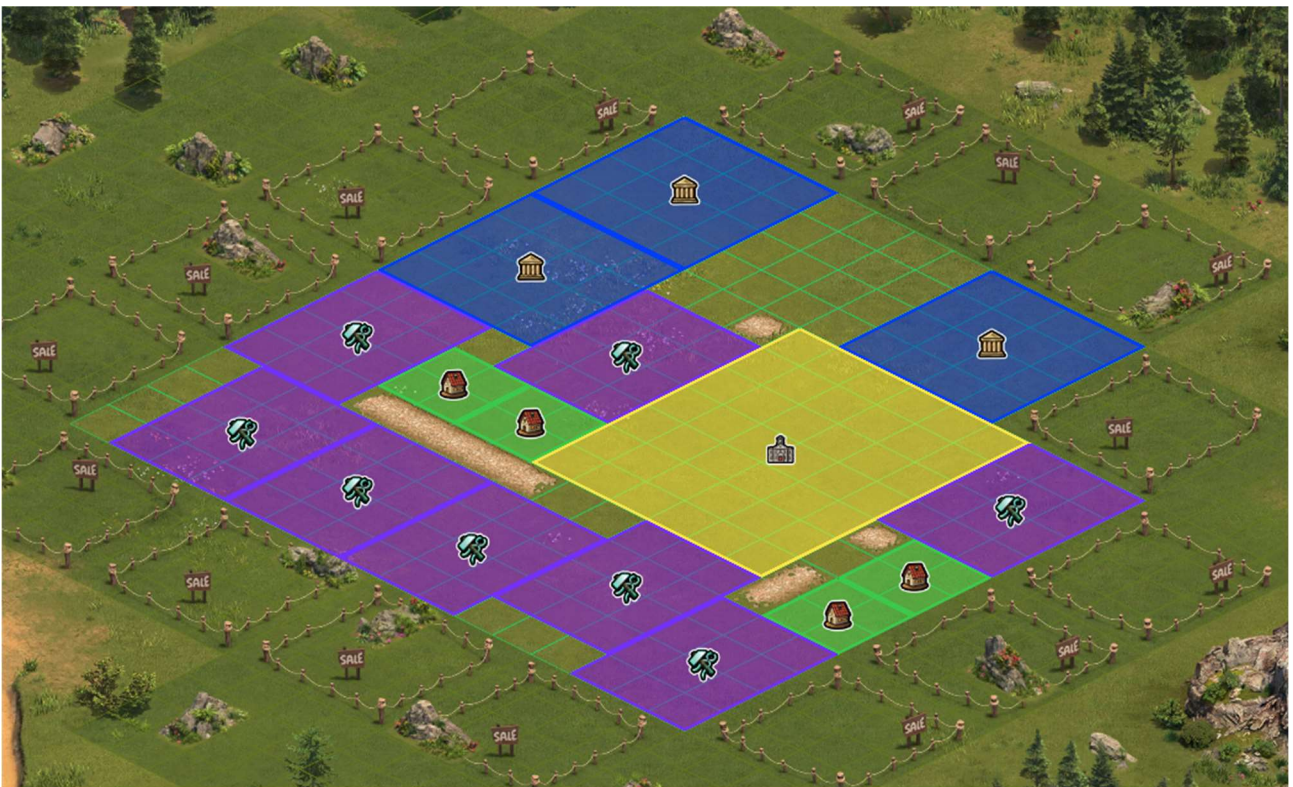
Per questa fase si utilizzeranno 27.400 monete e 14.400 materiali.

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

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



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



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

Step 3 - GIOVEDÌ SERA

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

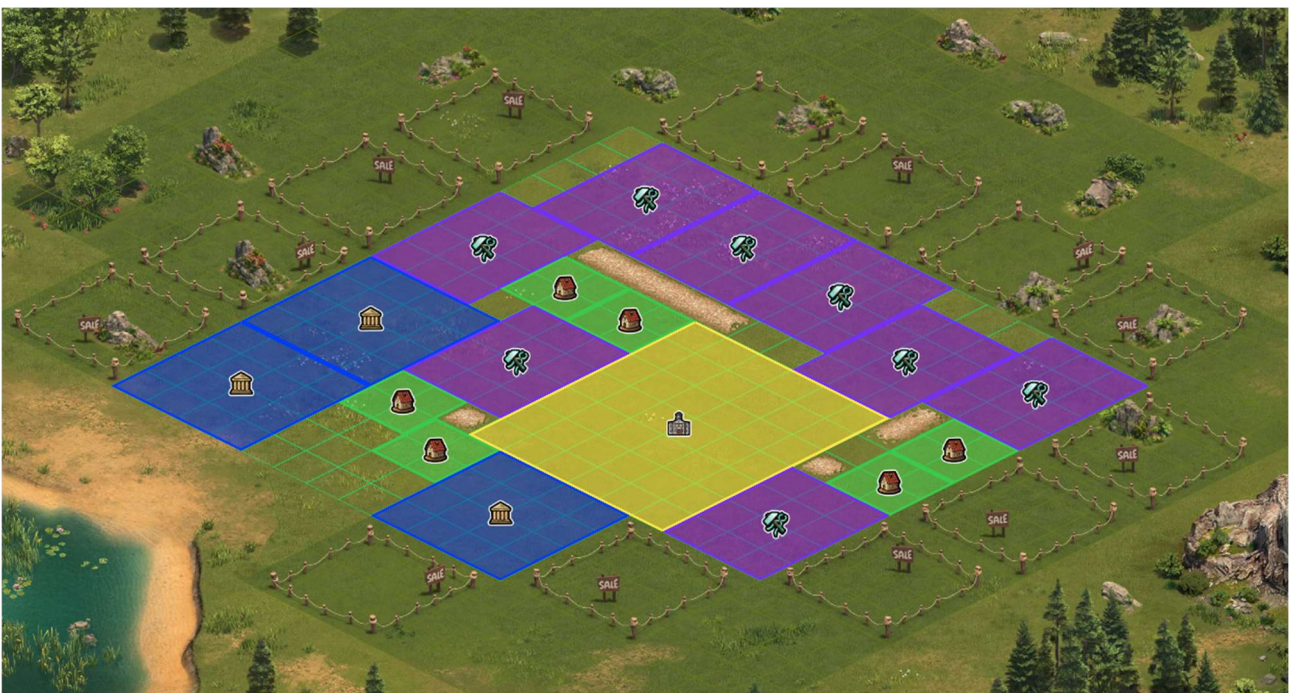
Prima di raccogliere verificare sempre che i cittadini siano entusiasti, in modo che la produzione sia ottimizzata.

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 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 due case con tegole nello spazio libero, sostituire un anfiteatro con un edificio di bagni pubblici e costruire 2 casette dove prima erano le case con tegole.

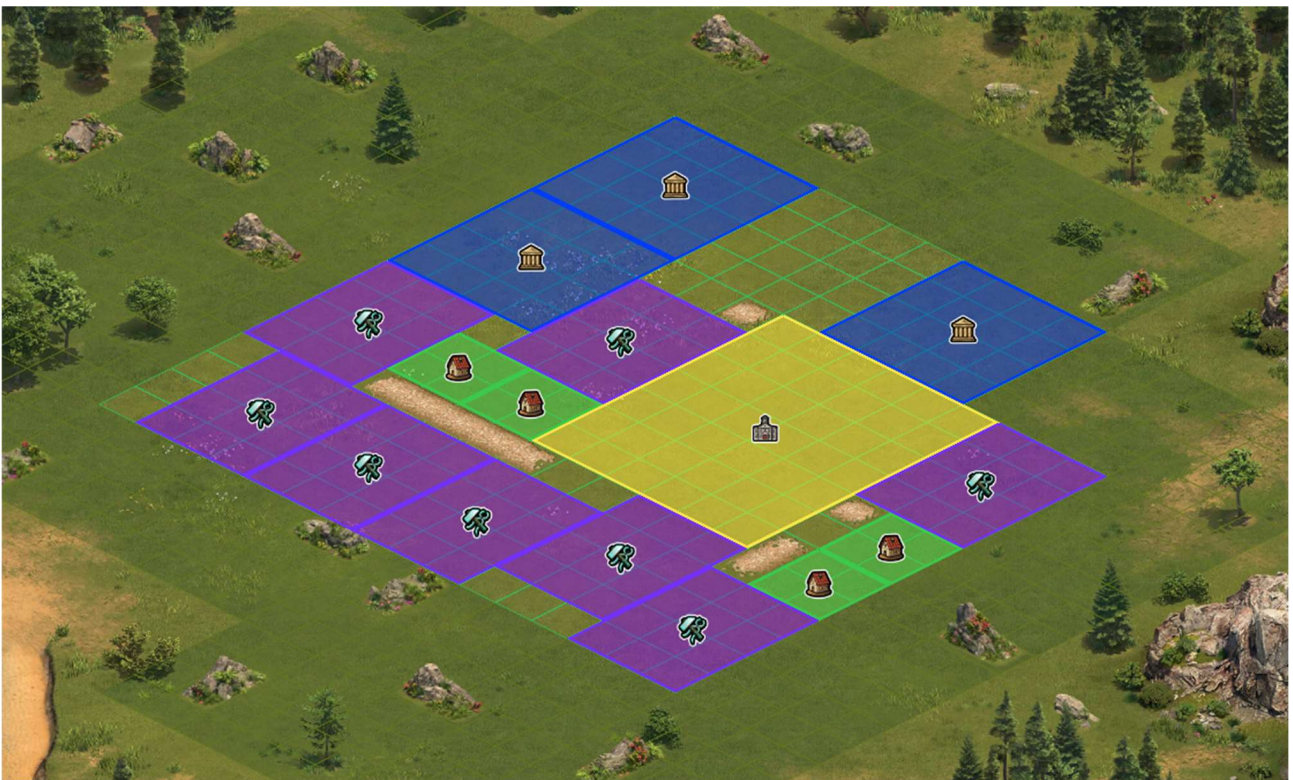
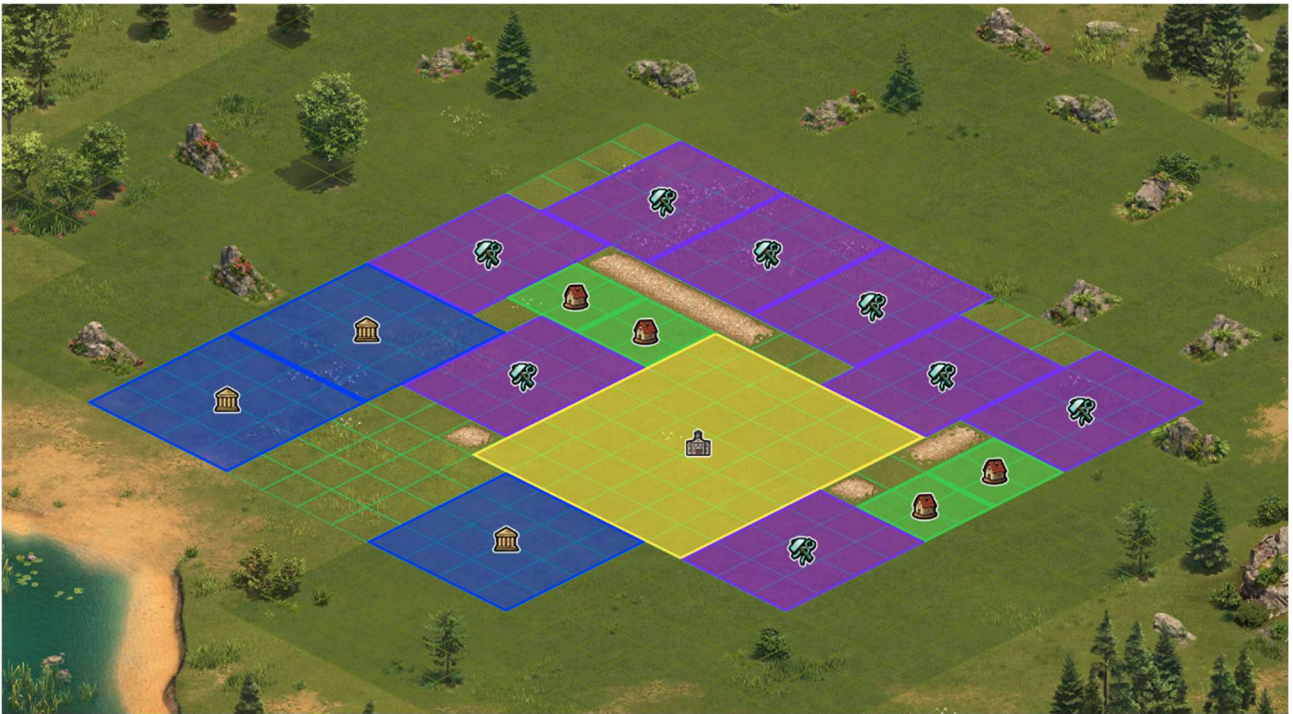


Le casette richiedono un'ora per essere costruite dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

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

Step 4 - GIOVEDÌ SERA

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



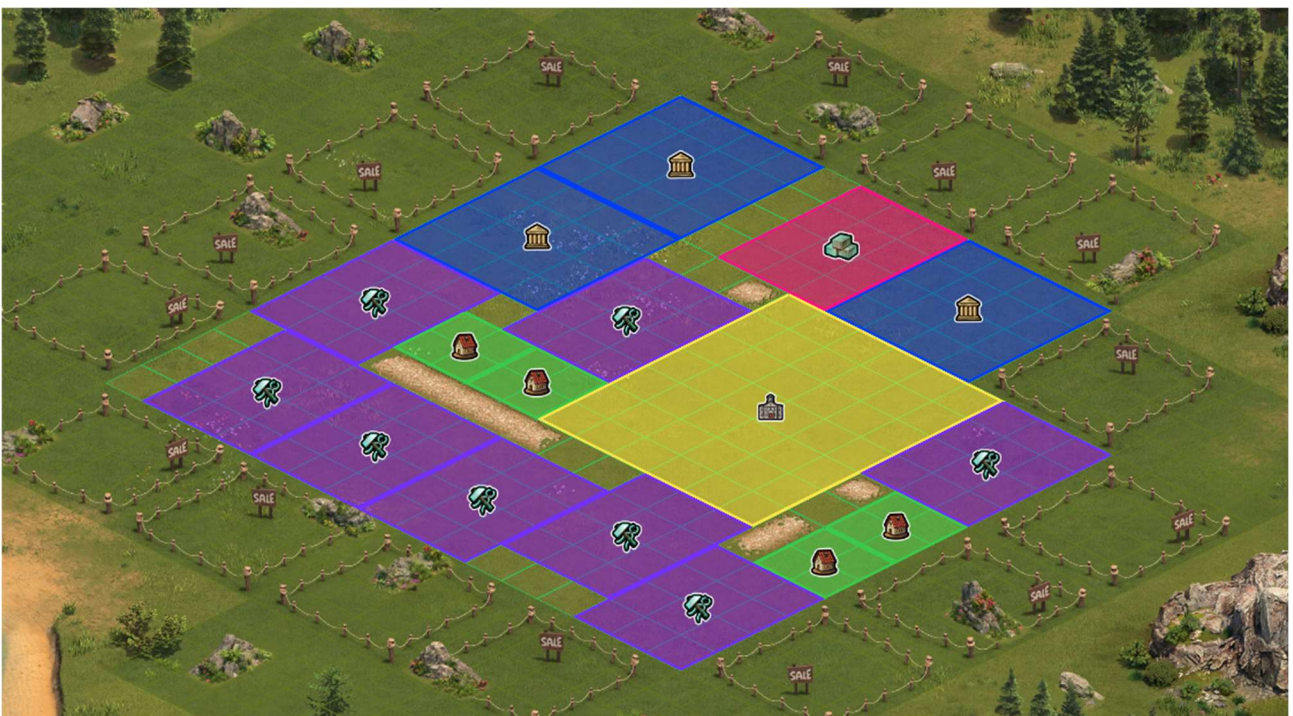
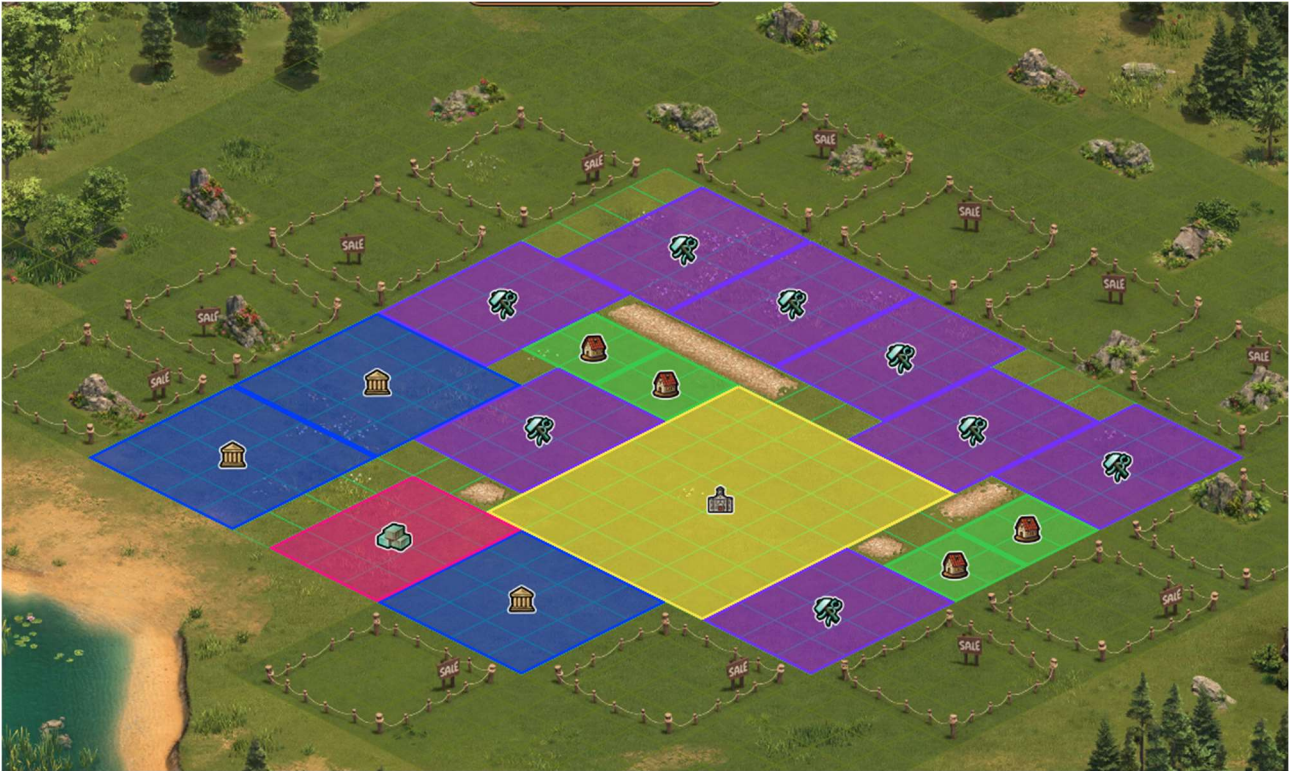
Step 5 - VENERDÌ MATTINA

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).

Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

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



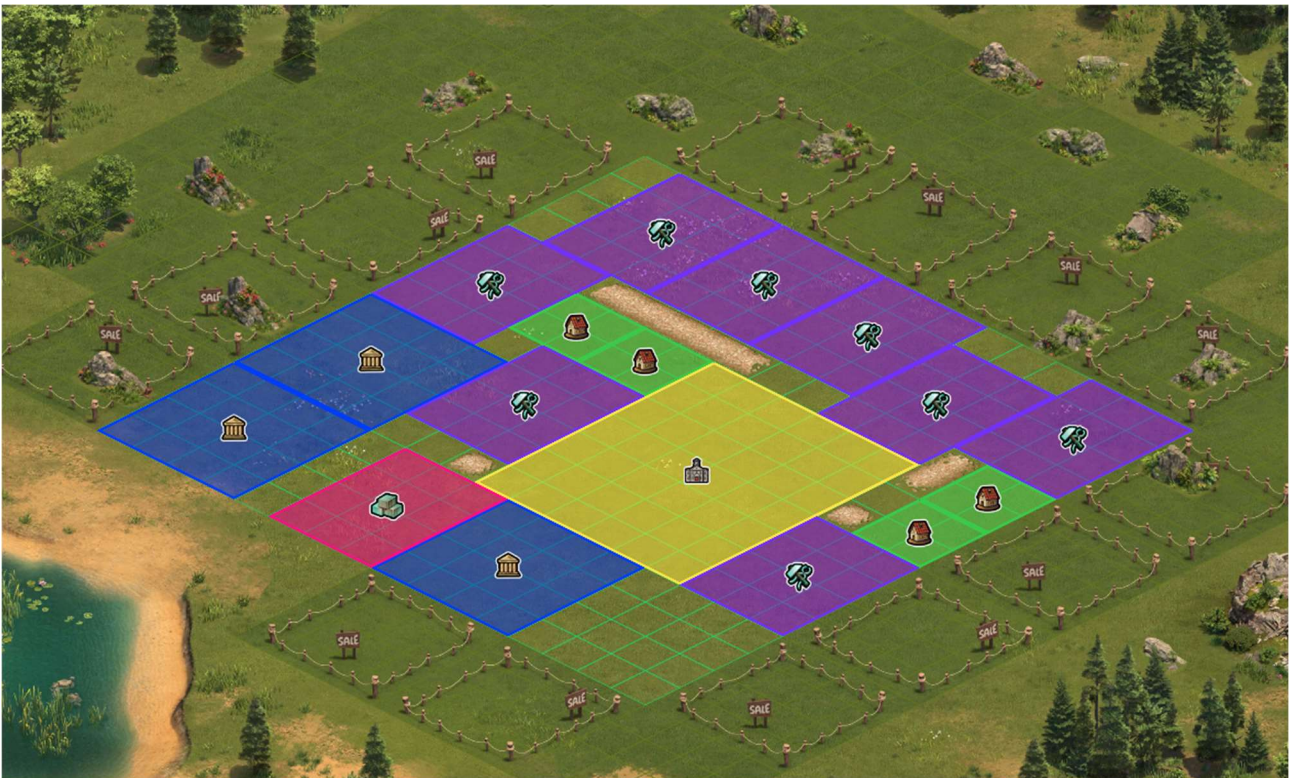
Il filatoio richiede un'ora per essere costruito, dopo di che si potrà passare immediatamente allo step successivo.

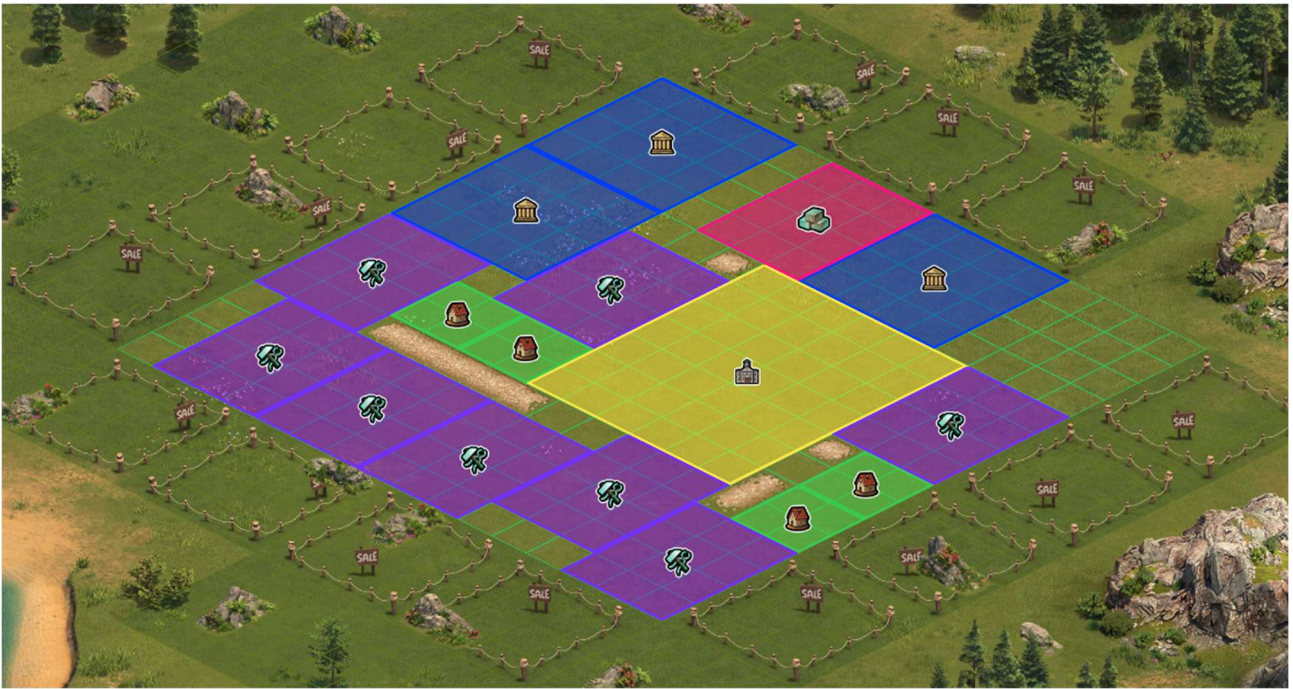
Step 6 - VENERDÌ MATTINA

Per questo step si utilizzeranno 42.000 monete e 42.000 materiali.

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

Passare direttamente allo step successivo.





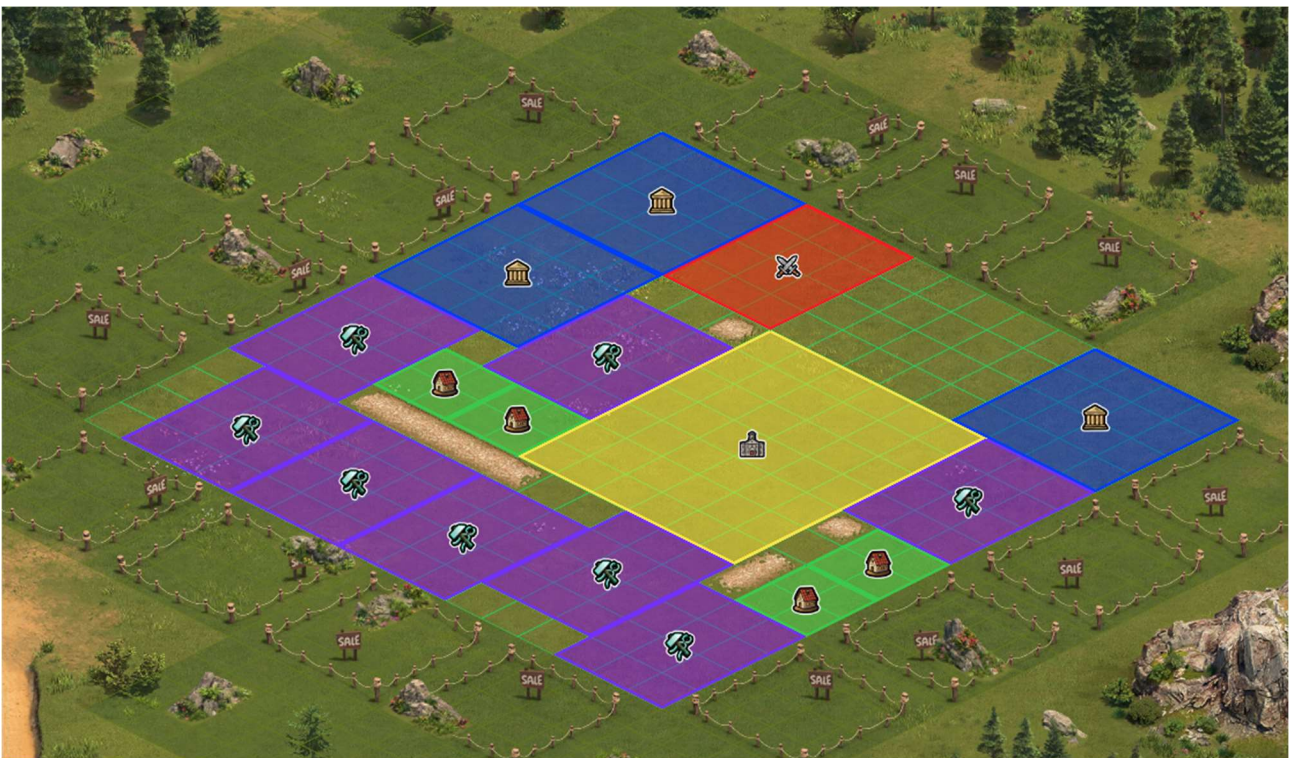
Step 7 - VENERDÌ MATTINA

Per questo step si utilizzeranno 5.000 monete e 2.500 materiali.

Eliminare il filatoio e costruire una caserma: si consiglia di 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) che richiede più risorse per produrre unità militari ma che dà unità molto migliori in battaglia.

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

Passare direttamente allo step successivo.



Step 8 - VENERDÌ MATTINA

Per procedere con questo step devono essere disponibili 31.250 monete e 50.000 materiali.

Sostituire un anfiteatro con un altro edificio di Bagni pubblici.

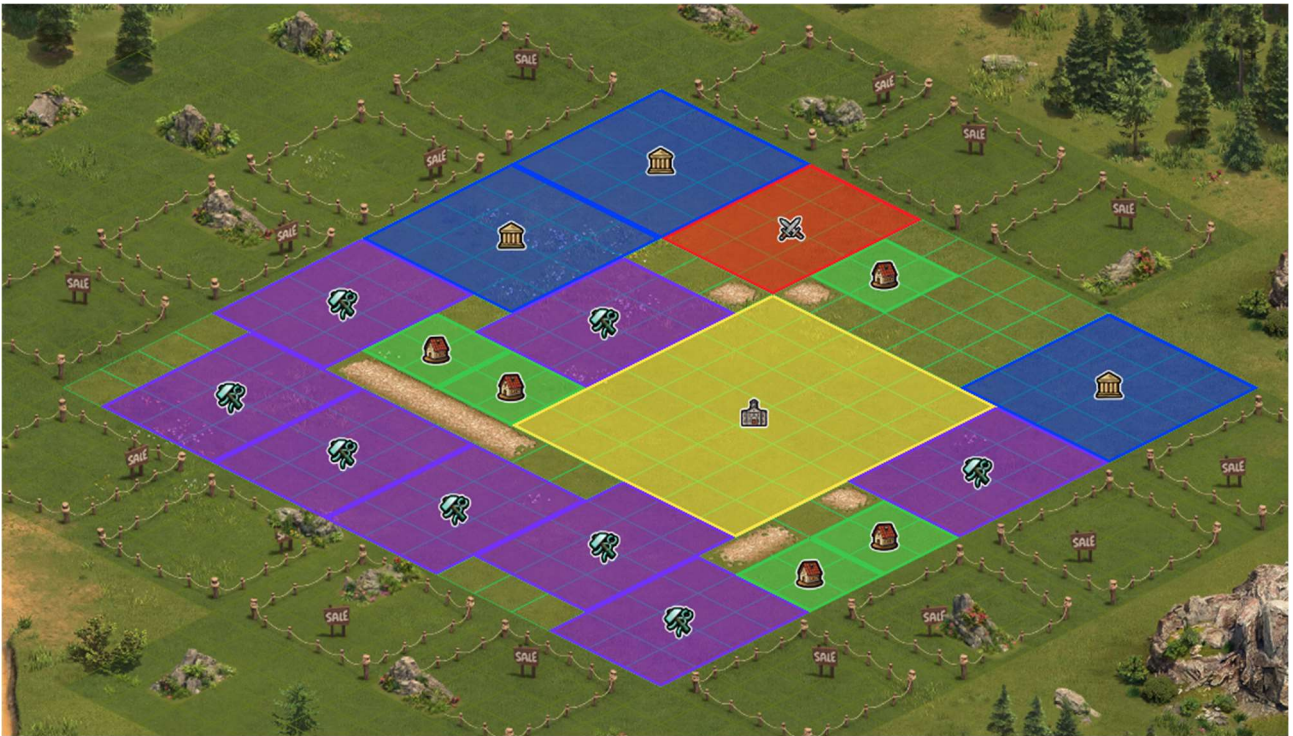
Spostare una casa con tegole nello spazio disponibile collegandola con una strada.

Costruire una casetta al posto liberato dalla casa con tegole.

Passare direttamente allo step successivo.

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

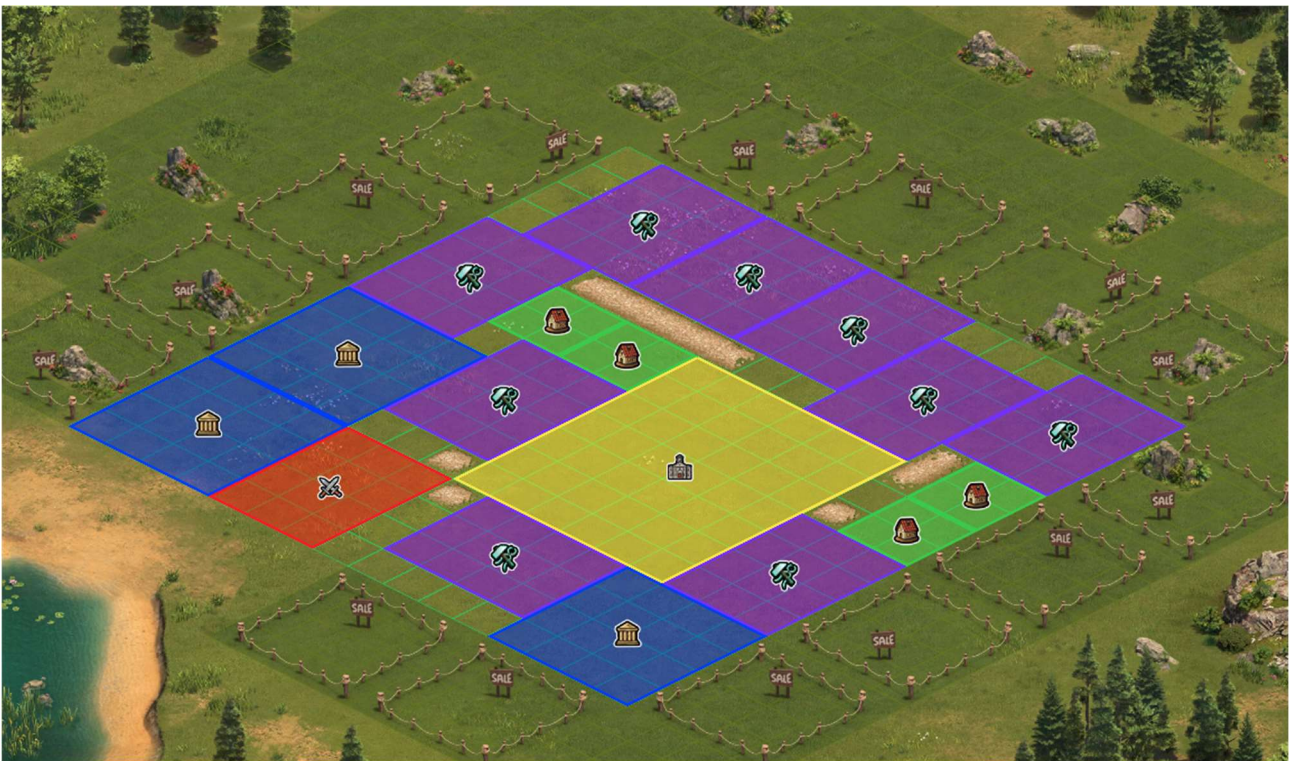


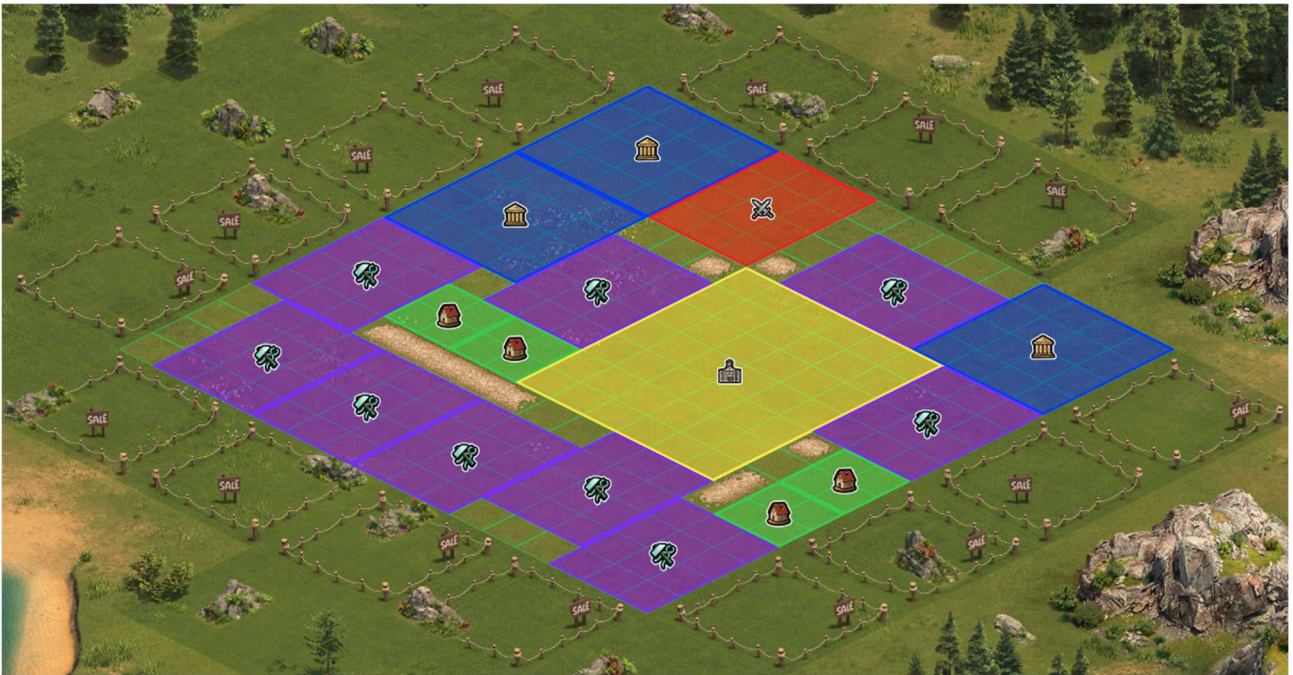


Step 9 - VENERDÌ MATTINA

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

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





Step 10 - VENERDÌ SERA

Venerdì sera probabilmente non ci saranno abbastanza risorse disponibili e ci si limiterà a fare le battaglie per avanzare nella mappa quantistica.

Nel caso si abbiano risorse disponibili si può comunque procedere direttamente con gli step successivi.

Step 11 - SABATO MATTINA O SABATO SERA

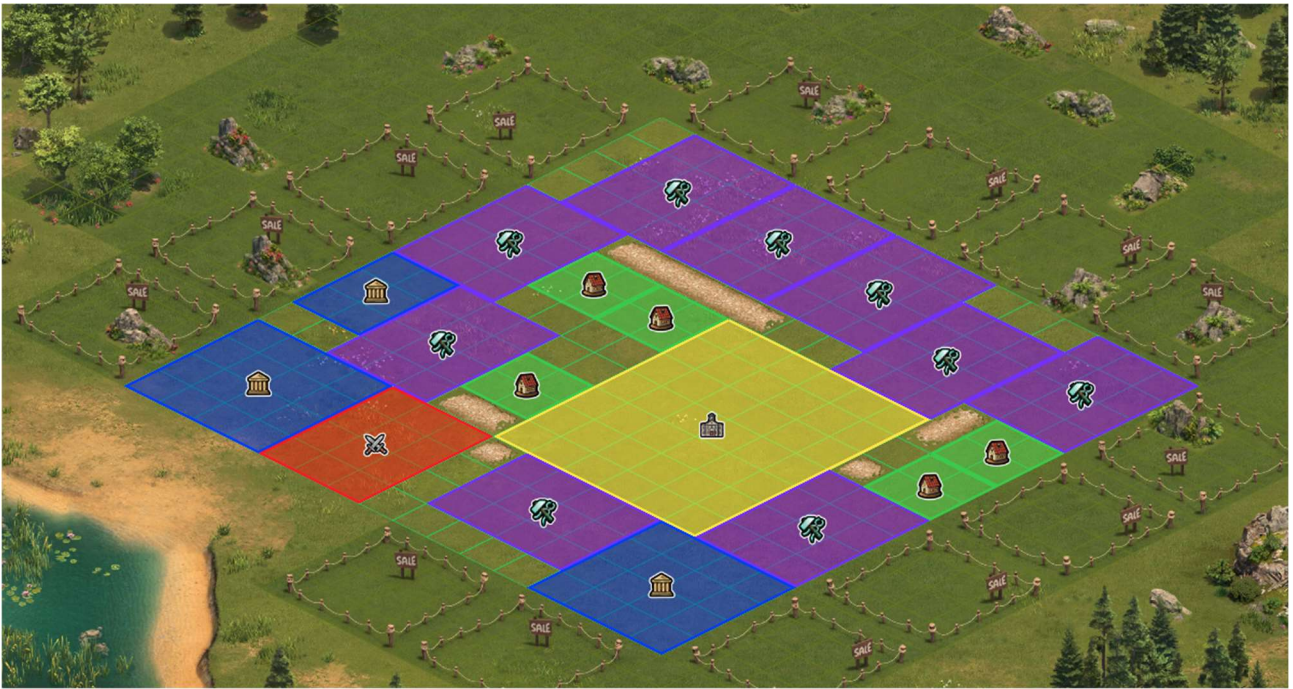
A partire da questo momento si dovrebbero avere risorse sufficienti per avanzare nella mappa utilizzando anche eventuali schegge in eccesso rimaste dall'incursione precedente e comprare punti azione.

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.

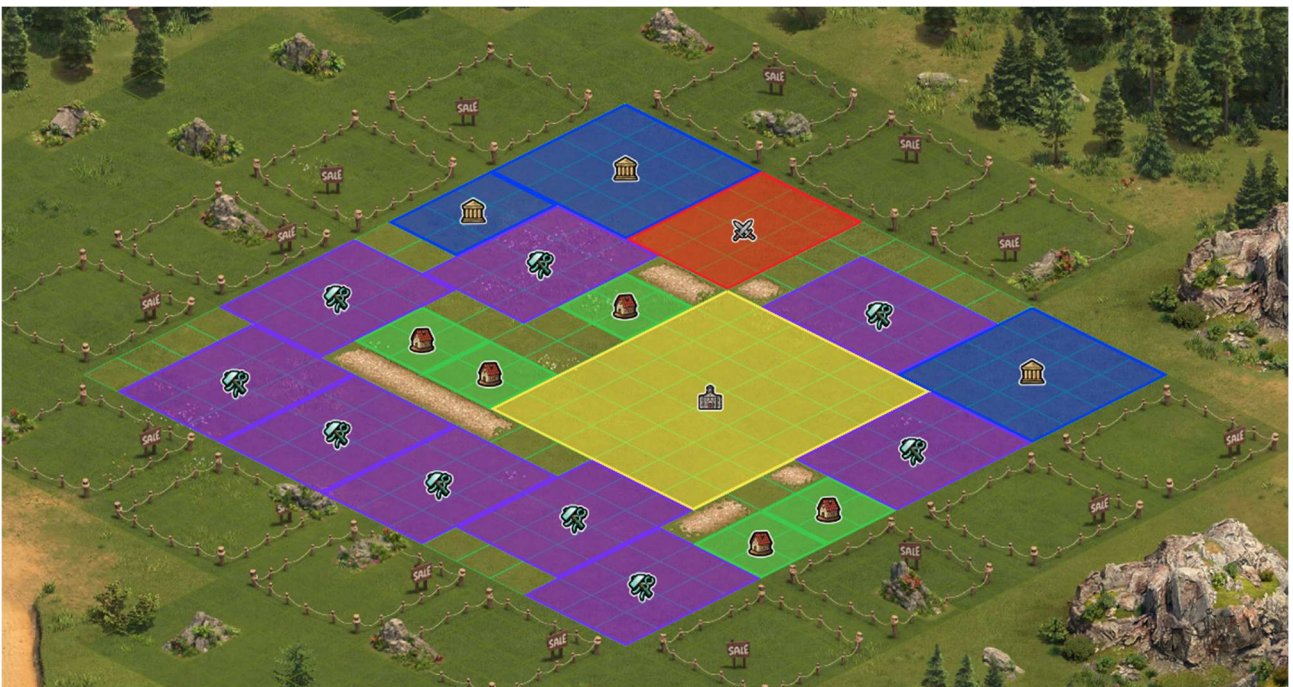
È importante che rimangano sempre 410 schegge per l'incursione successiva (se quella attuale non è l'ultima) e che si abbiano sufficienti risorse (in particolare unità militari) per utilizzare i punti azione acquistati.

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



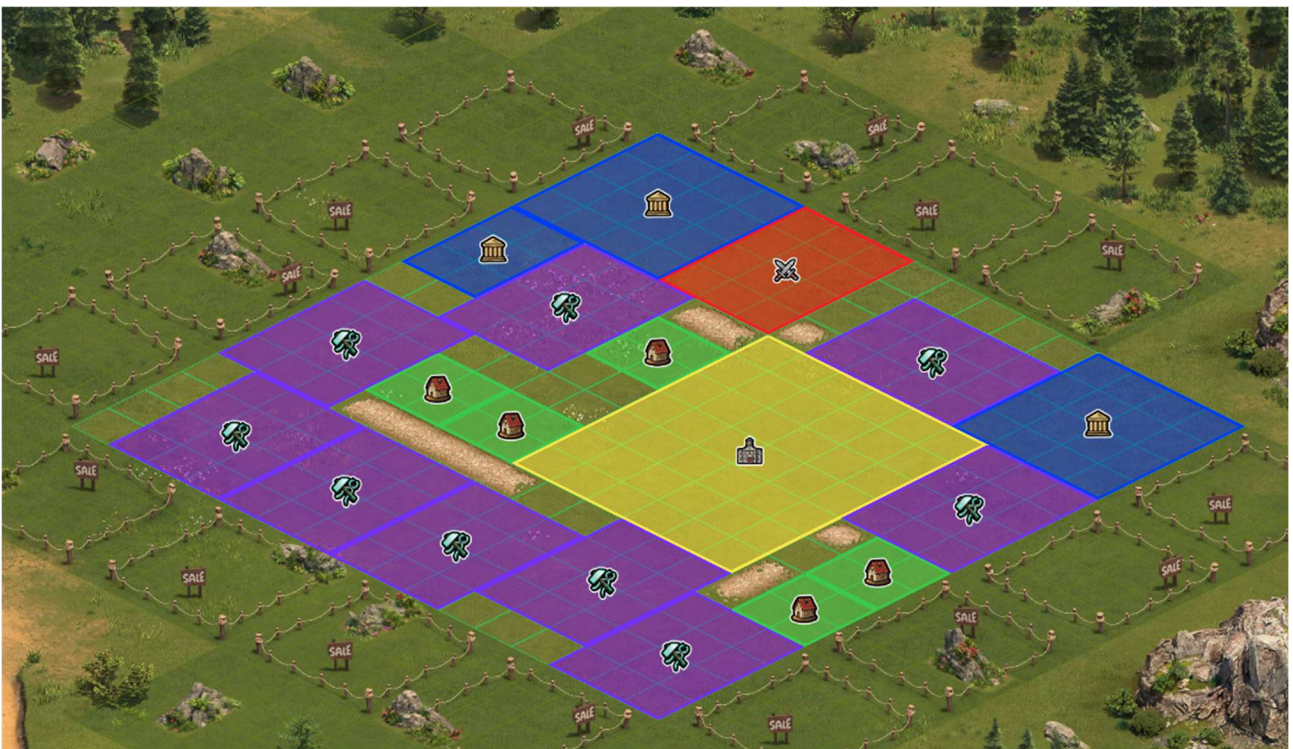
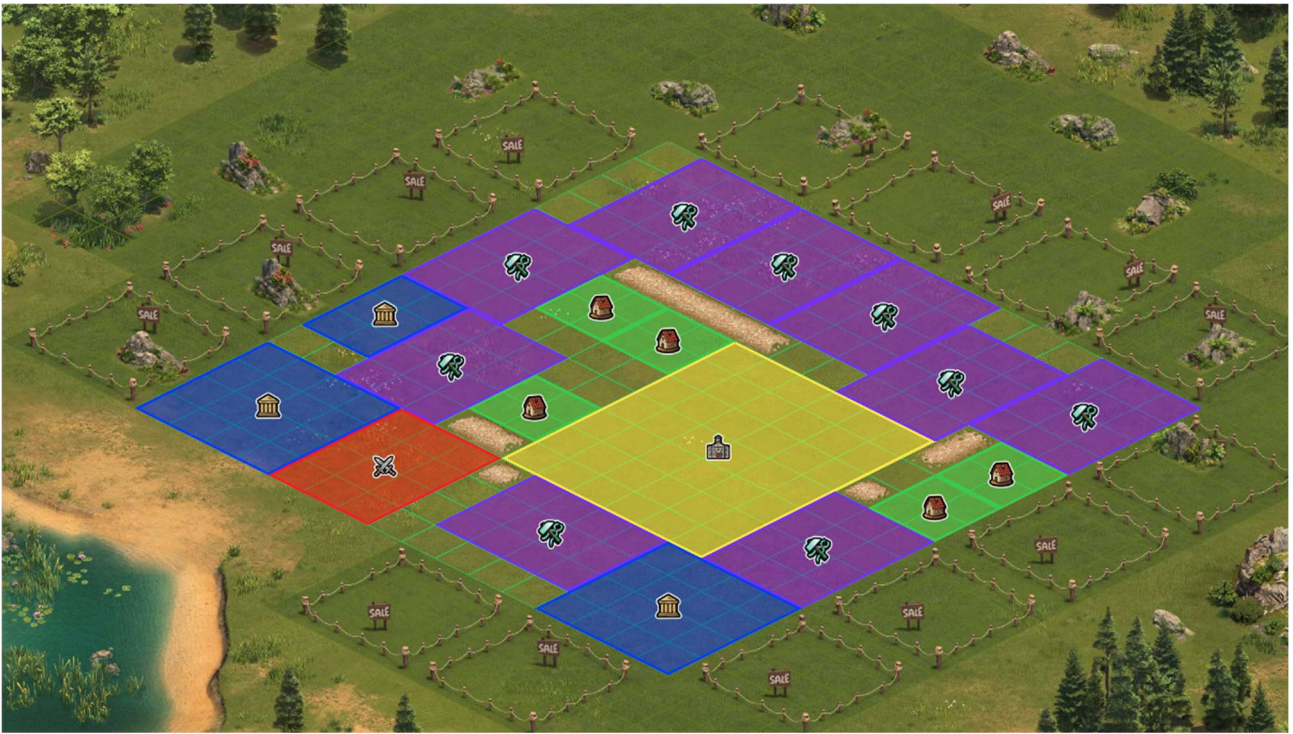
1



Step 12 - SABATO SERA O DOMENICA MATTINA

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

Eliminare la casa con tegole e costruire una seconda villa.



Step 13 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

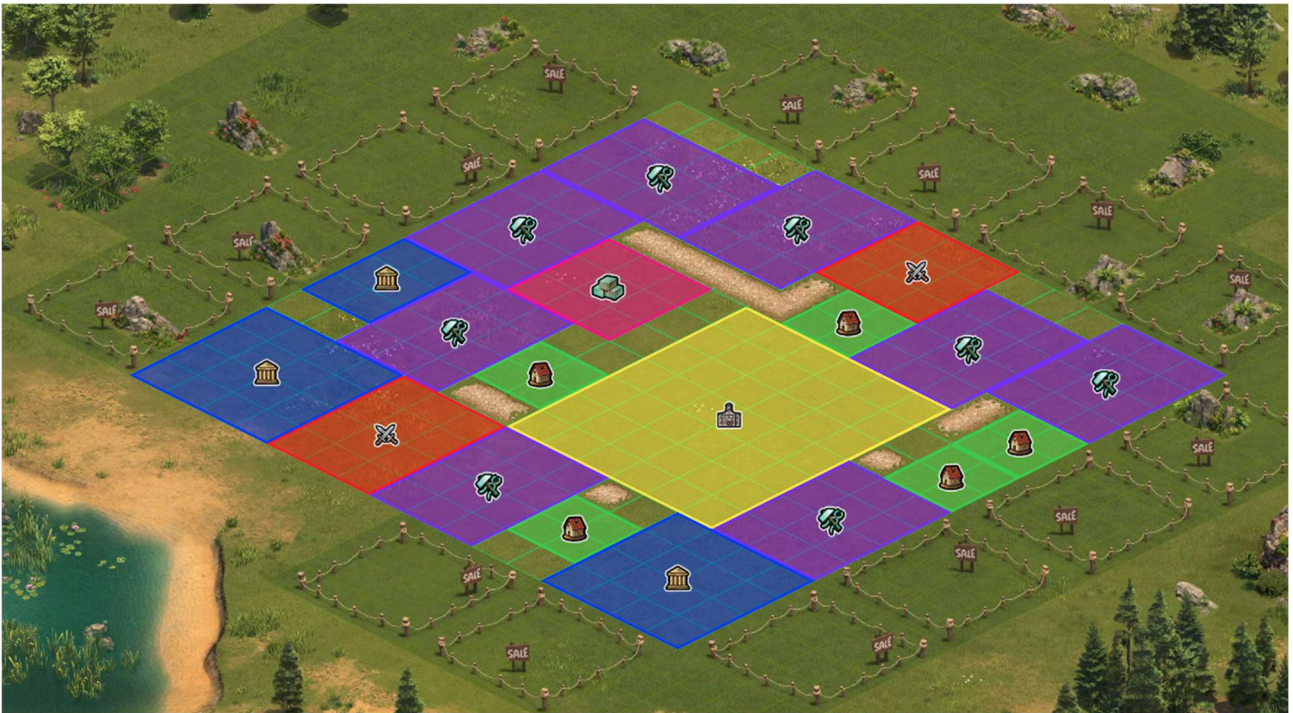
Per procedere con questo step devono essere disponibili, dopo essere avanzati nella mappa quantistica spendendo tutti i punti azione, 11.000 monete e 5.000 materiali (**ATTENZIONE: le risorse richieste sono**

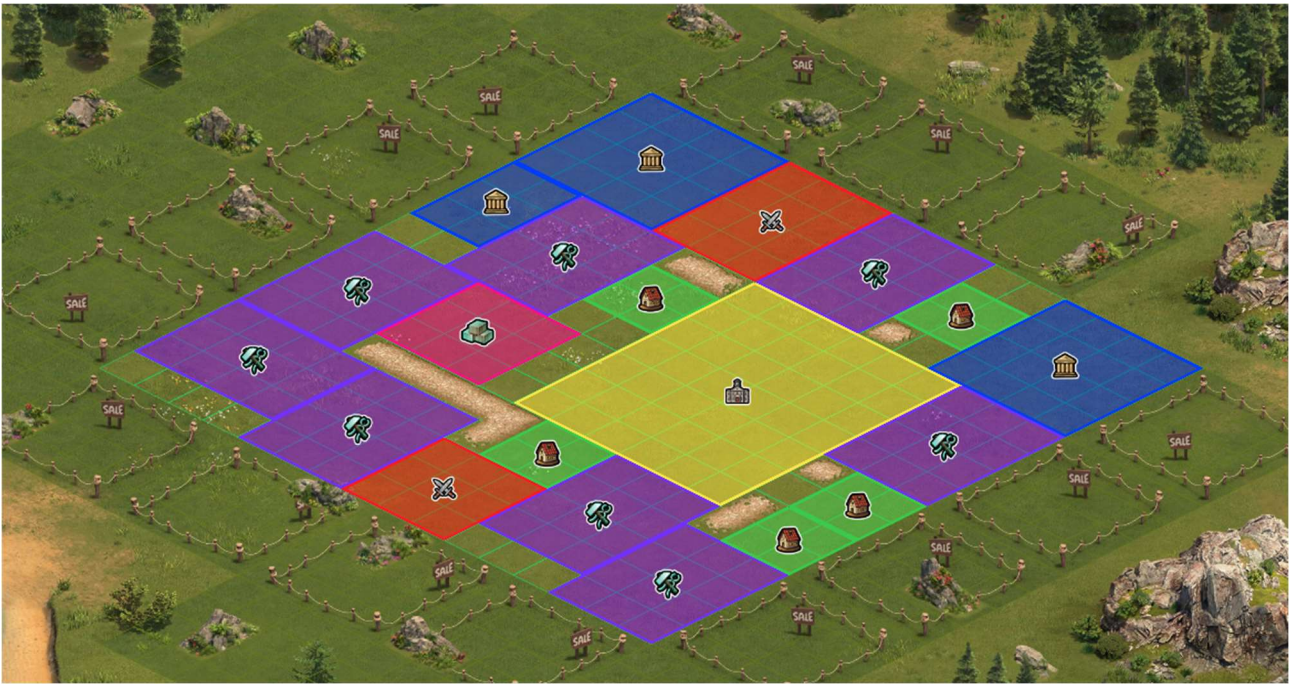
poche, ma questo step non può essere unito al precedente perché finché non è costruita la villa non si ha popolazione sufficiente disponibile).

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.

Probabilmente avrete risorse sufficienti per fare direttamente anche lo step successivo.



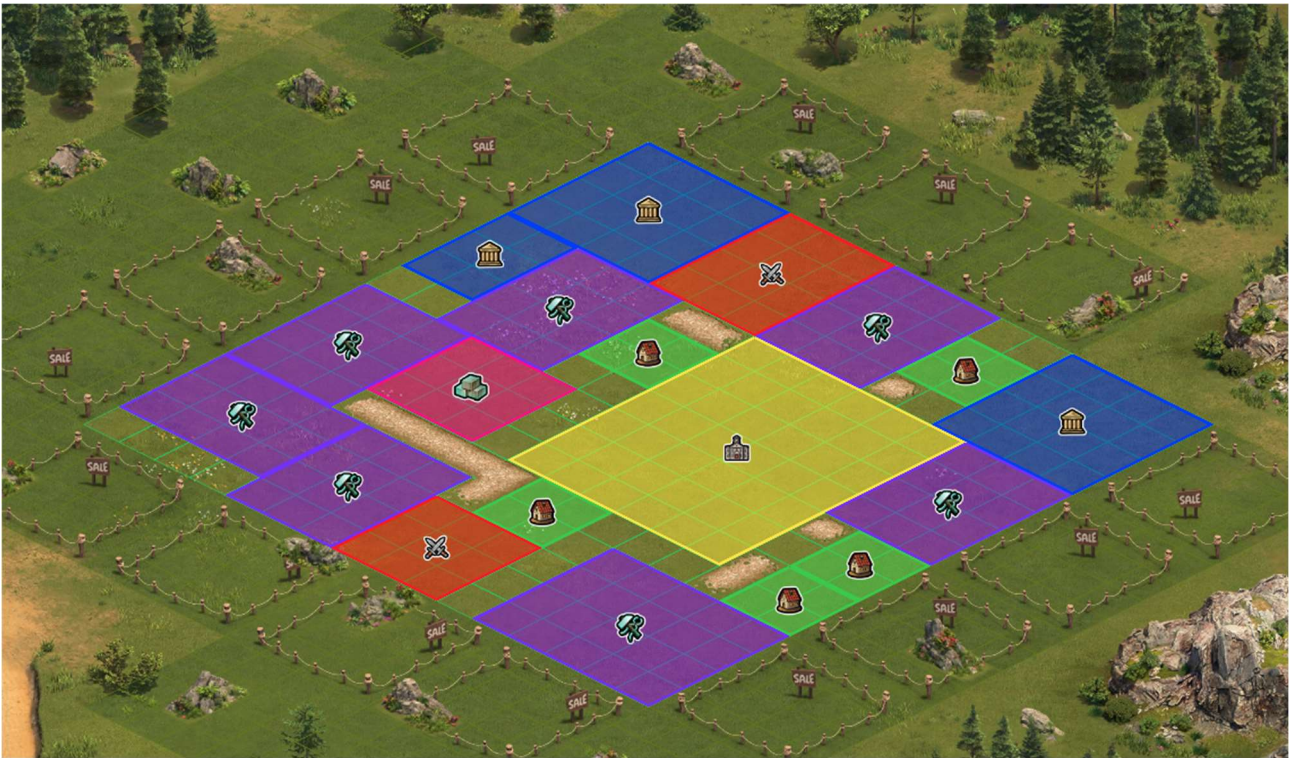


Step 14 - DOMENICA MATTINA O DOMENICA SERA

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

Eliminare due macellai e costruire un ovile.

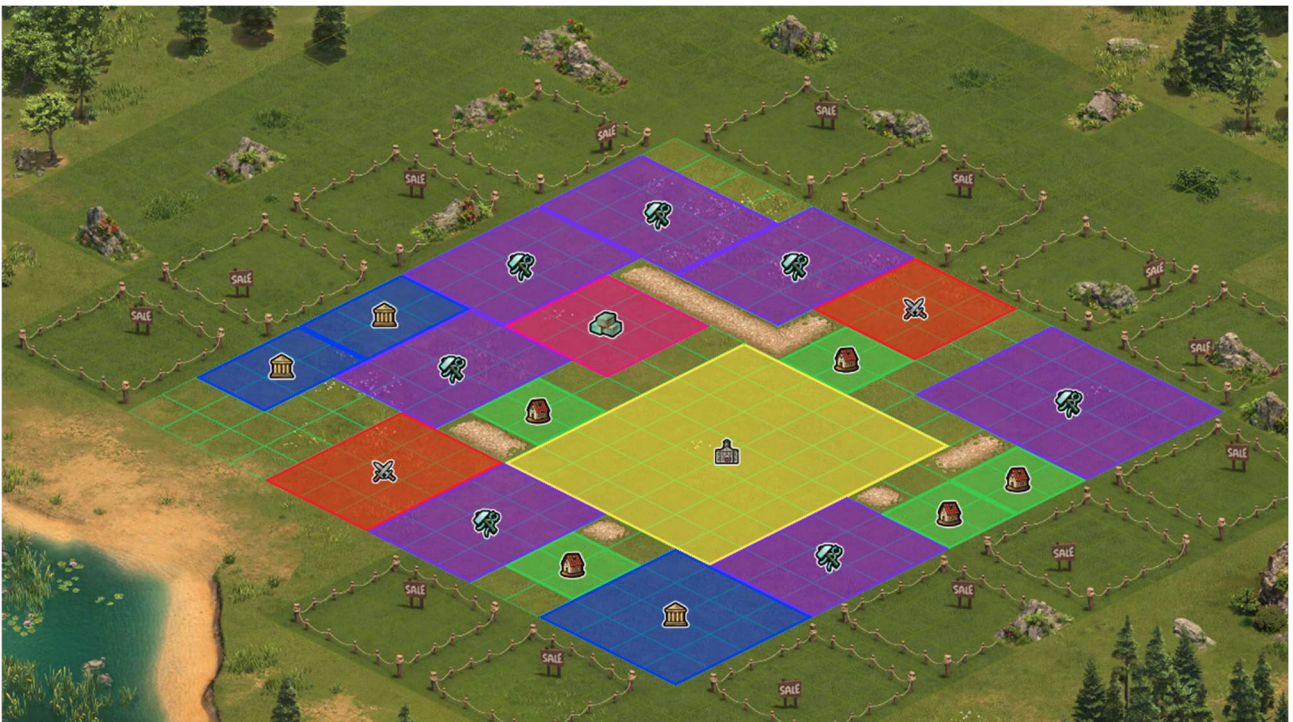


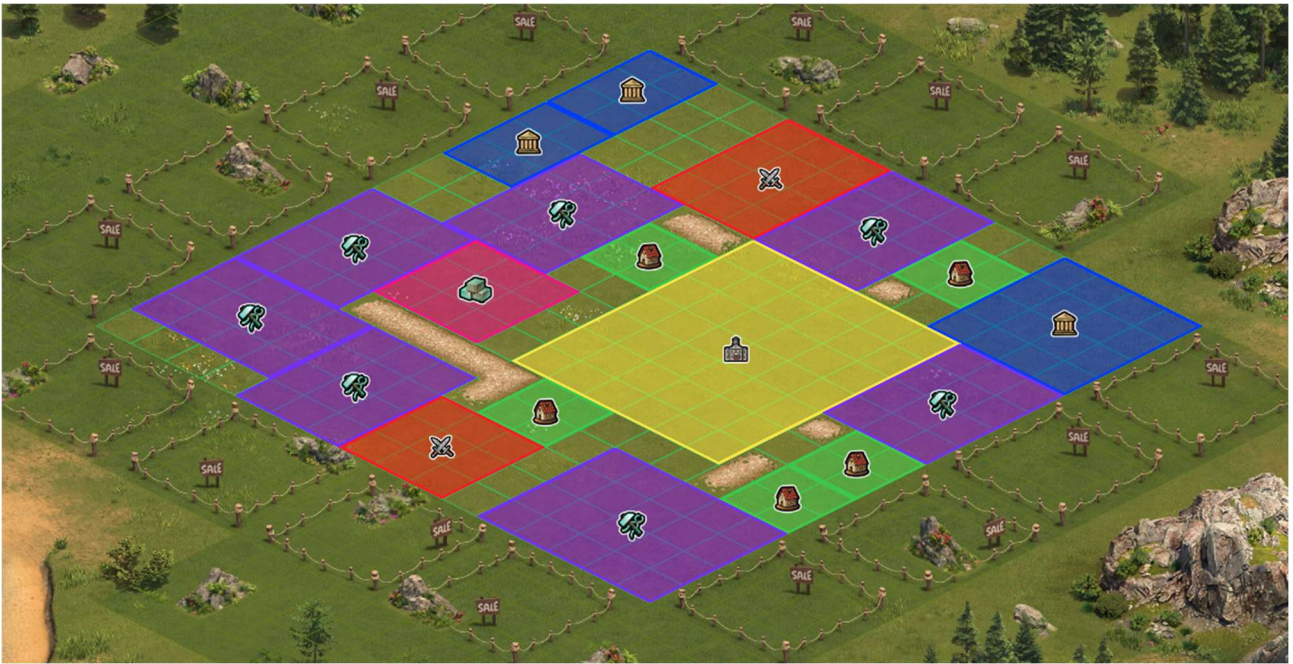


Step 15 - DOMENICA SERA, LUNEDÌ MATTINA O LUNEDÌ SERA

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.



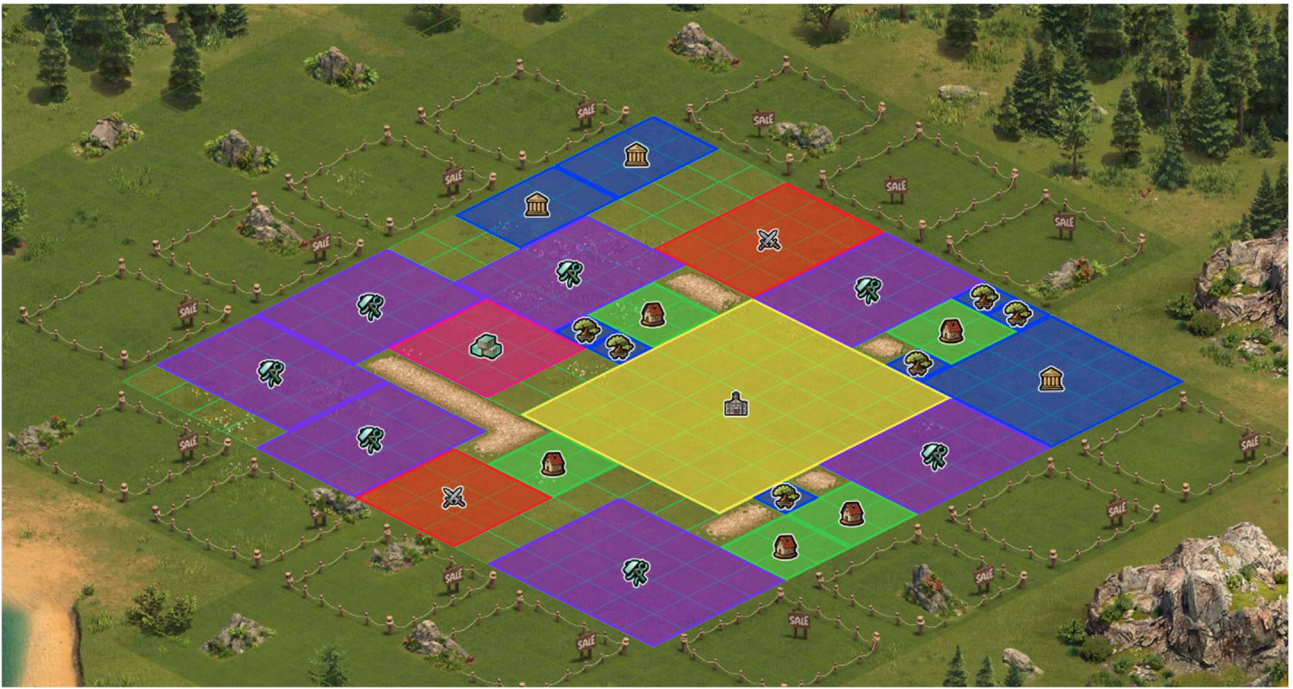


ALLA PROSSIMA RACCOLTA FARE ATTENZIONE A NON RACCOGLIERE PRIMA CHE L'ARCO SIA COSTRUITO.

Step 16 - LUNEDÌ MATTINA, LUNEDÌ SERA O MARTEDÌ MATTINA

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.

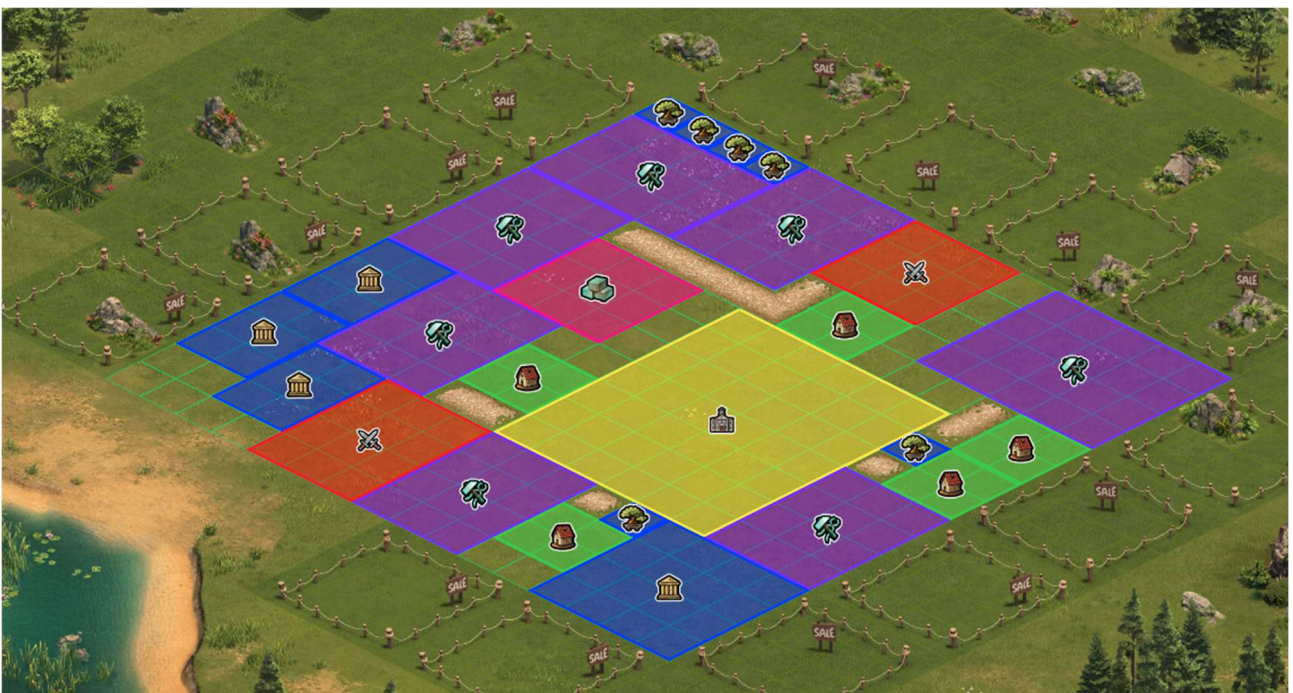
Aggiungere 6 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare; non metterne di più perché tolgono euforia.

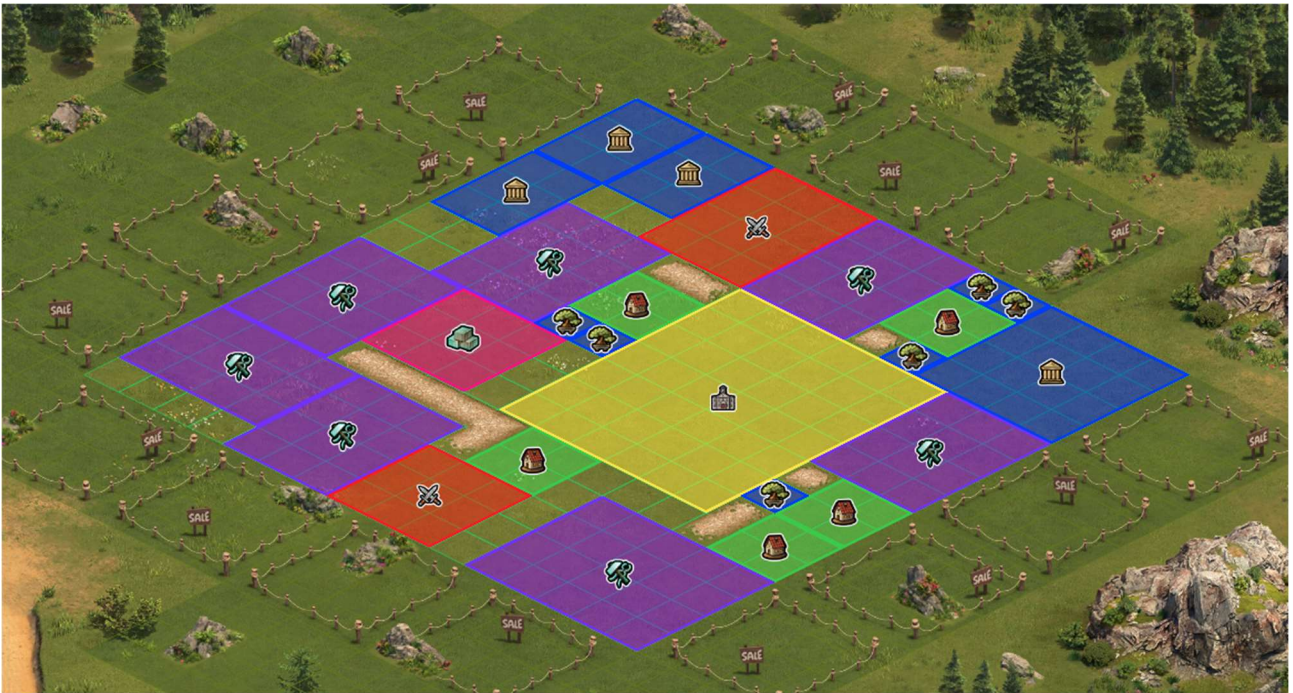


Step 17 - LUNEDÌ SERA, MARTEDÌ MATTINA O MARTEDÌ SERA

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

Costruire un terzo arco di trionfo.





Step 18 - MARTEDÌ SERA, MERCOLEDÌ MATTINA, MERCOLEDÌ SERA

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.

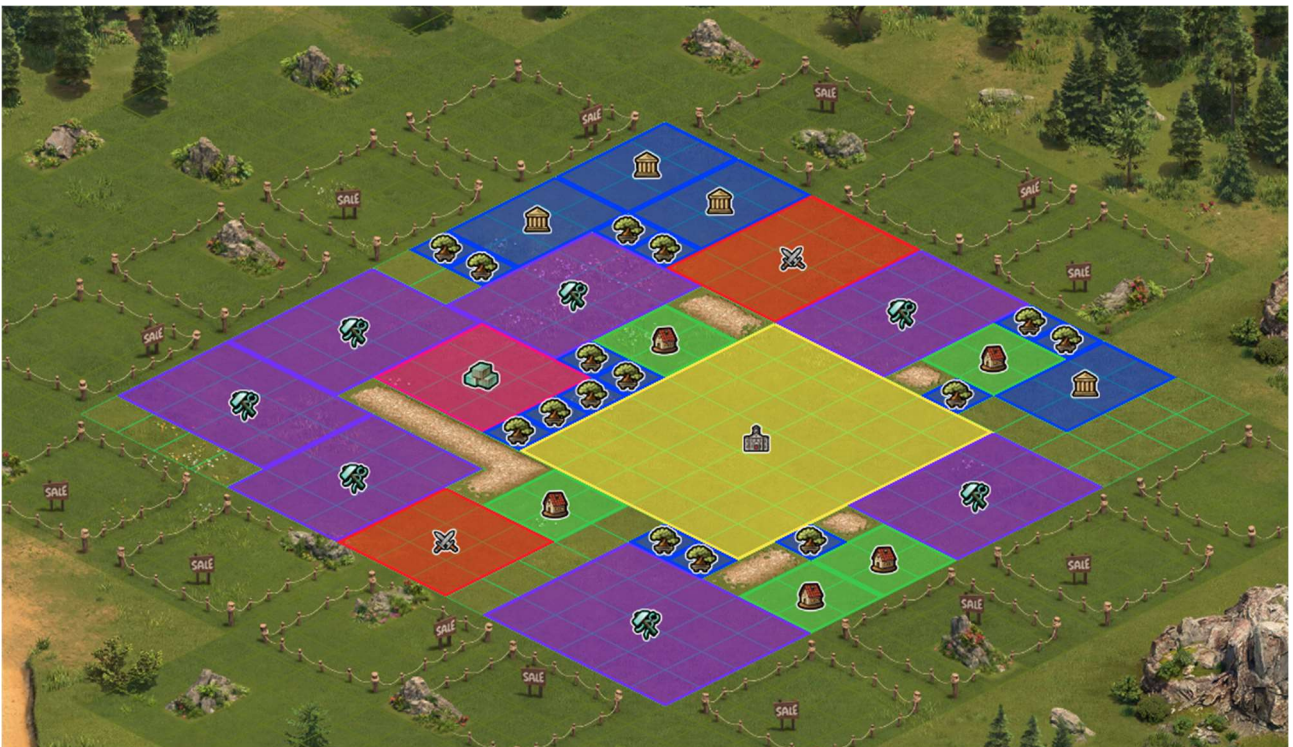
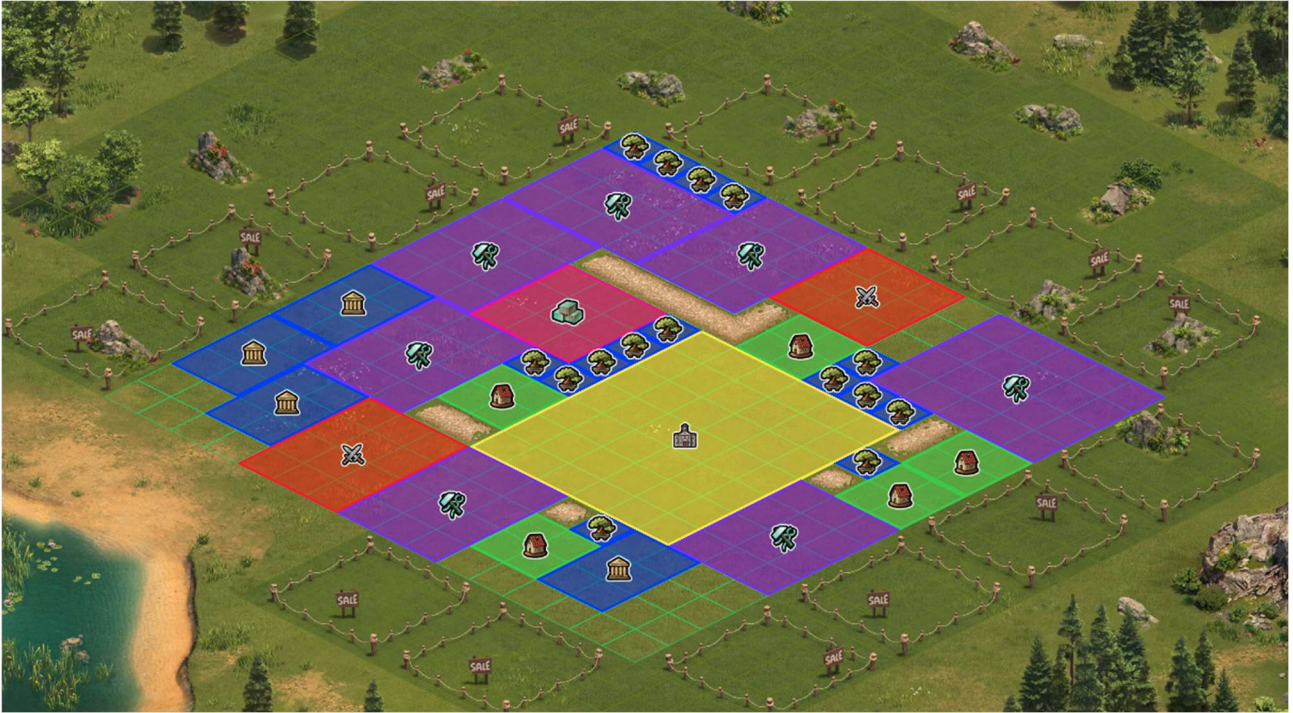
Aggiungere altri 9 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 15 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.



Step 19 - MERCOLEDÌ MATTINA, MERCOLEDÌ SERA

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.

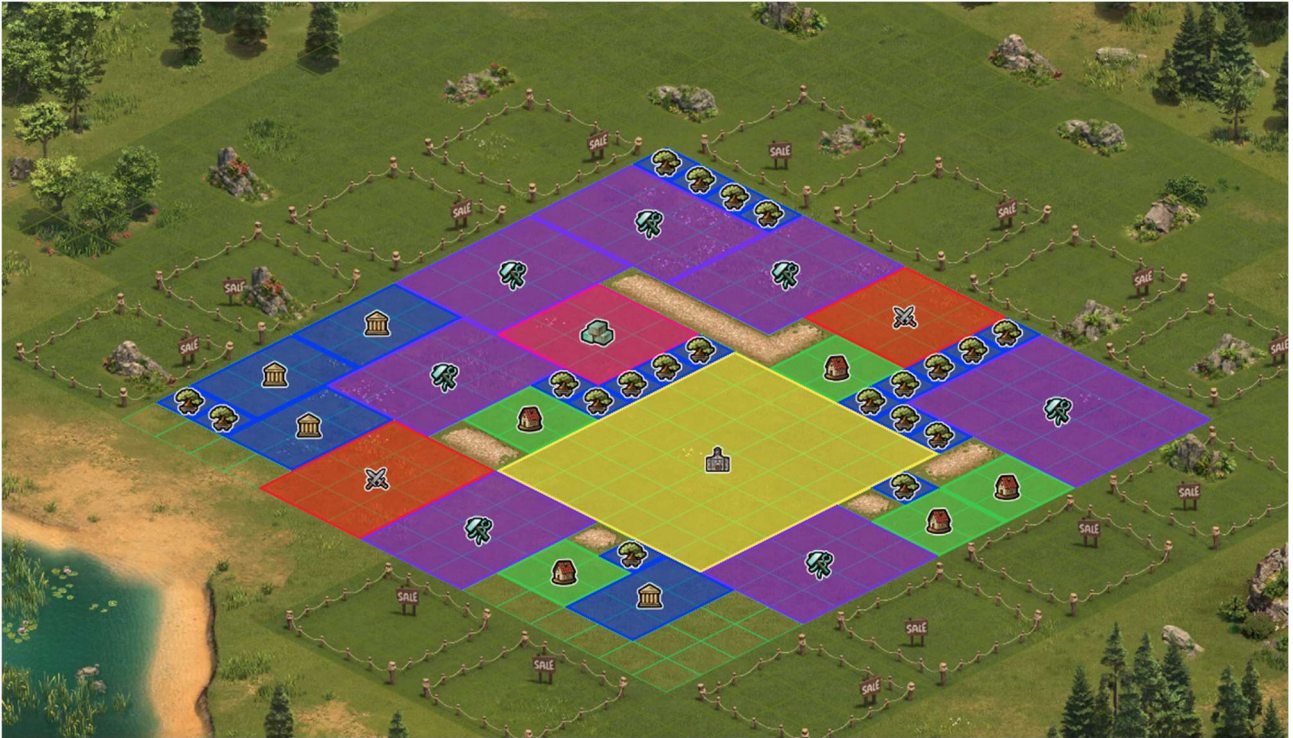
Eliminare i bagni pubblici e costruire un ulteriore arco di trionfo.



Step 20 - MERCOLEDÌ MATTINA, GIOVEDÌ MATTINA

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.

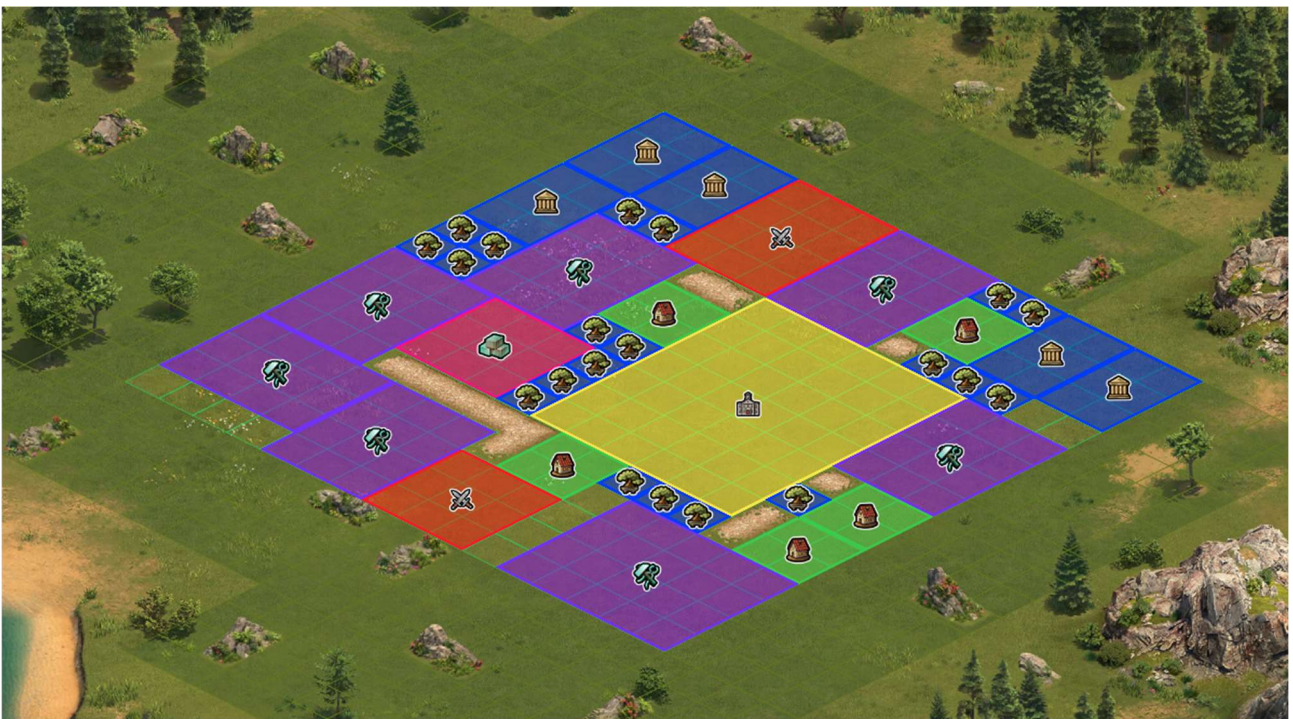
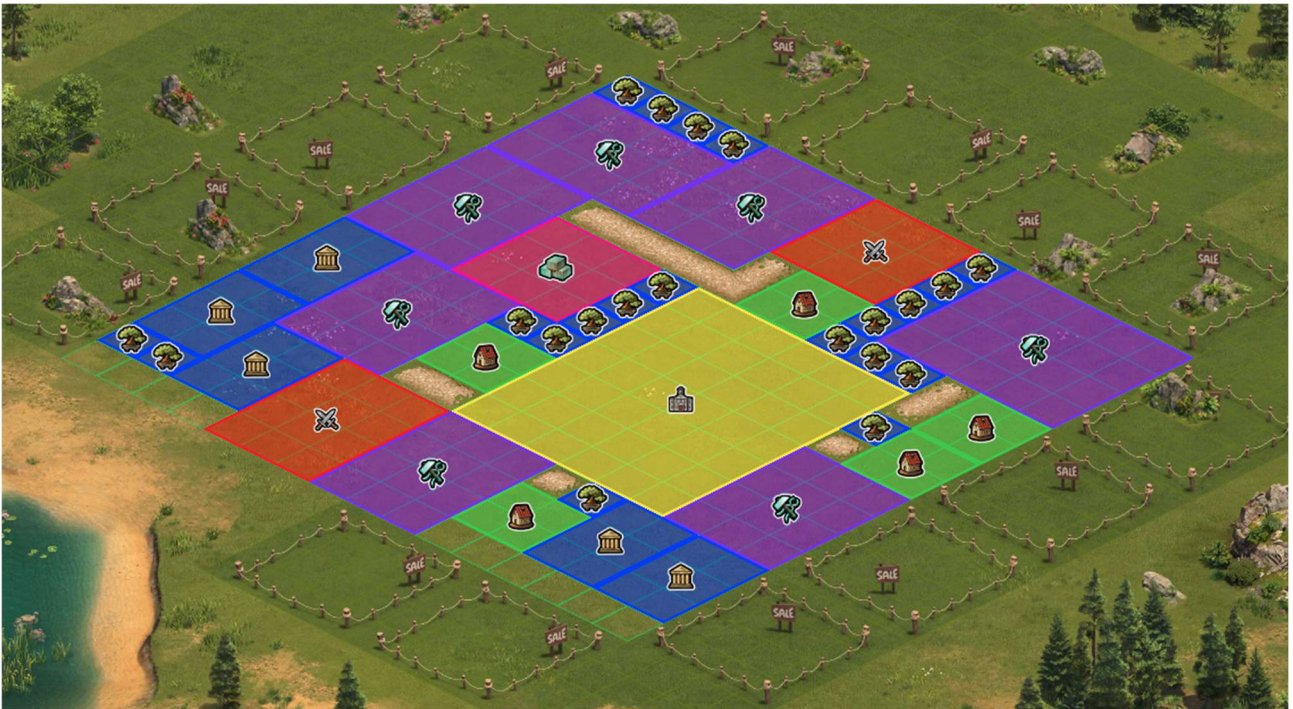
Aggiungere altri 5 monumenti e/o pilastri, secondo le esigenze individuali di bonus militare, arrivando a un massimo di 20 monumenti e/o pilastri totali, in considerazione del fatto che monumenti e pilastri tolgono euforia.



Step 21 - MERCOLEDÌ SERA, GIOVEDÌ MATTINA O GIOVEDÌ SERA

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.

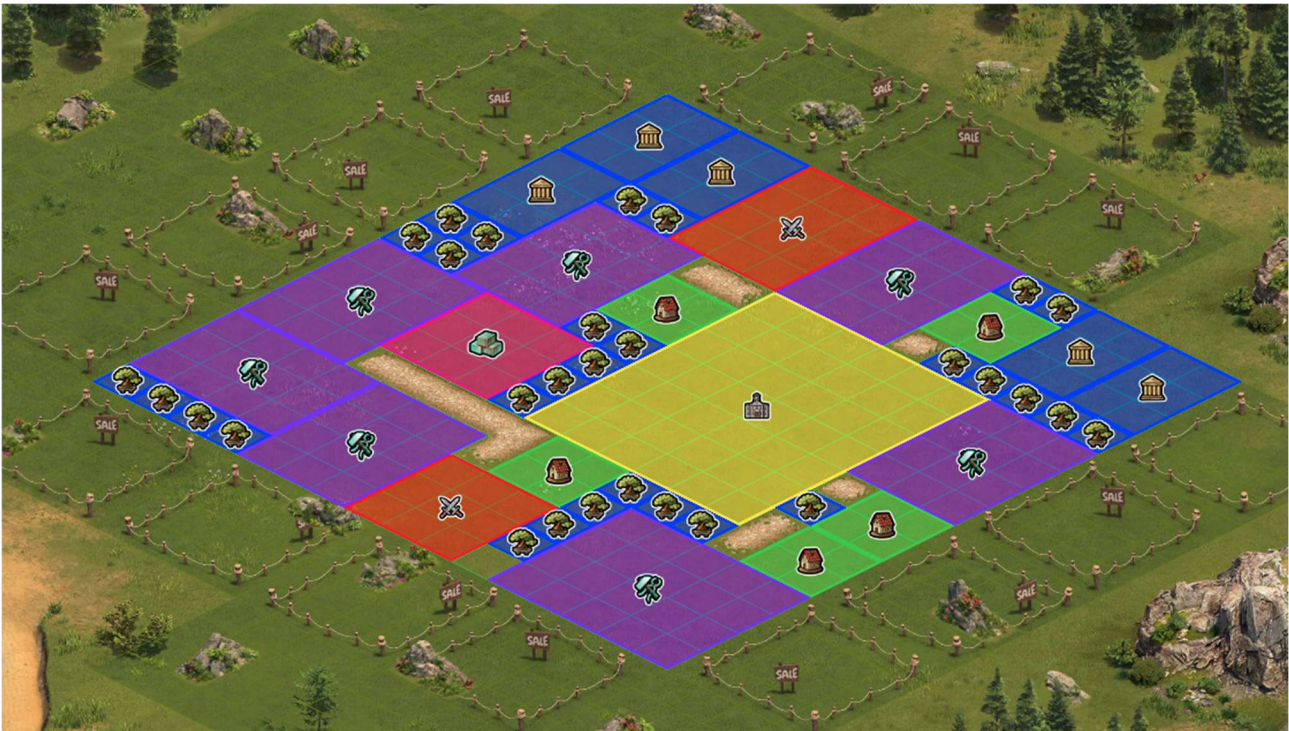


Step 22 – GIOVEDÌ SERA, VENERDÌ MATTINA, VENERDÌ SERA, SABATO MATTINA O SABATO SERA

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





Ulteriori miglioramenti

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

	superficie	numero	superficie
Espansioni	16	16	256
Totale			256
Municipio	42	1	42
Strada	1	12	12
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/Pilastri	1	29	29
Fonderia	9	1	9
Campo dei balisti	12	1	12
Legionari	9	1	9
Occupata			255
Libera			1

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