

## Uitleg FOE Vikingen Build, versie 2

Dag gezellige gildeggenootjes, hierbij de uitleg van versie 2 van mijn Vikingen Build die een stuk minder ingewikkeld is. Hoop dat het nu makkelijker is om dit Excel bestand te gebruiken zodat je asap die Vikingen Nederzettingen kan voltooien. Zelf heb ik mijn 2<sup>e</sup> nederzetting in 11 dagen afgerond. 😊

Voor degenen die niet weten wat een build is, dit is een term in de gaming industrie. Het is een soort stappenplan om zo efficiënt mogelijk een spel te winnen. Het uitpuzzelen van de perfecte build kan natuurlijk wat tijd kosten, maar daarna gaat het spelen een stuk makkelijker/sneller.

En nogmaals, voor de duidelijkheid, deze build moet je zelf maken. Copy-paste werkt niet omdat elke nederzetting andere prijzen heeft voor ontwikkeling en natuurlijk die k@!#\* rotsen.

Je zult dit Excel bestand dan ook elke nieuwe vestiging die je speelt moeten invullen. Daarna kun je gewoon je eigen instructies volgen zonder na te denken. :D Have fun!!



Wat staat er allemaal in het Excel bestand?

Hieronder staan de tabbladen van het bestand:



- Start: Hier vul je de beginaantallen in van je nederzetting;
- Info: Overzicht van de gebouwen met kosten, handig om te gebruiken (is beveiligd en alleen lezen);
- DAG 1 t/m 15: Dit is de build die je gaat invullen per dag (ik doe hem 's avond steeds voor de dag erna);
- Bronnen: Nodig voor aantal formules, niet verwijderen (tabblad beveiligd en verborgen).

Stap 1) Beginaantallen invullen

Om zelf je build te maken, ga je naar het tabblad 'Start'. Je ziet dan onderstaande.

	A	B	C	D	E
1	<b>Build FoE Vikingen Nederzetting</b>				
2					
3	<b>Startsituatie</b>				
4					
5	Vul hieronder de volgende zaken in:				
6	Aantal rotsen:				
7					
8	Kosten onderzoek				
9		Bijlen	Mede	Hoorns	Wol
10	Onderzoek Altaar	10			
11	Onderzoek Medebrouwerij	34			
12	Onderzoek Hut				
13	Onderzoek Dierenjager				
14	Onderzoek Stamtotem				
15	Onderzoek Markt				
16	Onderzoek Wolboerderij				
17	Onderzoek Stamhuis				
18	Onderzoek Oude Wilg				
19	Onderzoek Medehal				

Dit is de beginsituatie van de nederzetting. Excel rekent met deze dingen verder, maar je moet ze zelf wel nog even invullen. In cel B6 vul je het aantal vakjes in dat er rotsen in de weg staan bij je begindorp. Daarna kun je in je stadhuis zien hoe duur alle onderzoek is en dit vul je in. Altaar en Medebrouwerij is altijd hetzelfde, deze kun je dus niet aanpassen.

Stap 2) Algemene info

Wanneer je dan op ‘DAG 1’ klikt, zie je onderstaande tabblad.

	A	B	C	D	E	F	G	H	AC	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL		
1	Vikingen B Dag 1											Totalen																				
2	Tijd	Missi	Actie	Aantal	Wat		Bonus	Gedaan	Inwoners	Diplomatie	Munten	Bijlen	Mede	Hoorns	Wol	Ruimte	Keet	Hut	Stamhuis	Runesteen	Stamtotem	Oude Wig	Altaar	Markt	Medehal	Bijlensmit	Medebrouwerij	Die renvage	W			
3																																
4	Beginsituatie					x4	V		0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
5									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
6	<div>Uitleg</div> <div>Voer het tijdstip in</div>								0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
7									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
12									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
13									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			
14									0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			

Je ziet wat overeenkomsten met versie 1 denk ik. Trouwens, net als in die versie staat er ook nu weer uitleg bij (wanneer je een cel selecteerd). En verder, veel is beveiligd, dus je kunt niets fout doen/geen formules wissen). Wat doe je nu waar?:

Kolom A: Hier vul je de tijd in dat je iets wilt doen (handig, want dan weet je ook wanneer het klaar is);

Kolom B: In deze cellen kun je een missie selecteren;

Kolom C, D en E: Dit is een actie die je doet, bijvoorbeeld iets bouwen of een x-aantal munten produceren;

Kolom F: Vul je pas in nadat je een goederenproductie int, het kan namelijk zijn dat je een bonus hebt gehad;

Kolom G: Wanneer je iets daadwerkelijk hebt gedaan in FOE, vink je de actie af;

Kolom AP t/m AV: De totalen inwoners, diplomatie, munten en goederen van je nederzetting na een actie;

Kolom AY: Totale ruimte die je nog hebt om te bouwen;

Kolom AZ t/m BL: Totale aantal gebouwen dat je in je nederzetting hebt staan na een actie (houdt dus rekening met verschillende bouw tijden).

Hieronder zie je een voorbeeld van mijn eerste dag, dit kan ik eigenlijk elke keer gebruiken. Zoals je ziet, rekent Excel automatisch elke keer verder in de totalen.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL			
1	Vikingen Bt Dag 1						Totalen																																		
2	Tijd	Missie	Actie	Aantal	Wat		Bonus	Gedaan	Inwoners	Diplomatie	Munten	Bijlen	Mede	Hoorns	Wol	Ruimte	Keet	Hut	Stamhuis	Runesteen	Stamtotem	Oude Wig	Altaar	Markt	Medebal	Bijlensmit	Medabrouwerij	Dierengager	Wolboerderij												
3																																									
4	Beginsituatie					x4	✓	0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
5	8:00	1) Bezit 3x Keet					0	0	5.000	0	0	0	0	52	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
6		Bouw	6	Keet			96	0	5.000	0	0	0	0	28	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
7		2) Bezit 4x Runesteen					96	0	5.000	0	0	0	0	28	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
8		Bouw	10	Runesteen			96	60	5.000	0	0	0	0	18	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
9		3) Bezit 1x Bijlensmit					96	60	5.000	0	0	0	0	18	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
10		Bouw	1	Bijlensmit			51	60	5.000	0	0	0	0	9	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
11		4) Bezit 55 diplomatie / Verzamel 20 bijlen					51	60	5.000	0	0	0	0	9	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
12		5) Bezit 2x Altaar					51	60	5.000	0	0	0	0	9	6	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
13		Sloop	10	Runesteen			51	0	5.000	0	0	0	0	19	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
14		Bouw	1	Bijlensmit			6	0	5.000	0	0	0	0	10	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
15	9:00	Produceer	5	Bijlen			6	0	4.000	5	0	0	0	10	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
16		Produceer	5	Bijlen			6	0	3.000	10	0	0	0	10	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
17	12:00	Verzamel	600	Munten			6	0	3.600	10	0	0	0	10	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
18	13:00	Koop	2	Bijlen			6	0	3.600	4	0	0	0	42	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
19		Produceer	5	Bijlen			6	0	2.600	9	0	0	0	42	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
20		Produceer	5	Bijlen			6	0	1.600	14	0	0	0	42	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
21		Bouw	4	Keet			70	0	1.600	14	0	0	0	26	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
22	16:00	Verzamel	600	Munten			70	0	2.200	14	0	0	0	26	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
23	17:00	Verzamel	400	Munten			70	0	2.600	14	0	0	0	26	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
24		Bouw	10	Runesteen			70	60	2.600	14	0	0	0	16	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
25		Ontwikkel		Altaar			70	60	2.600	4	0	0	0	16	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
26		Sloop	10	Runesteen			70	0	2.600	4	0	0	0	26	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
27		Sloop	1	Keet			54	0	2.600	4	0	0	0	30	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
28		Bouw	3	Altaar			3	72	2.600	4	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
29		6) Bezit 1x Medebrouwerij					3	72	2.600	4	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
30	21:00	Verzamel	2100	Munten			3	72	4.700	4	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
31		Produceer	10	Bijlen			3	72	2.700	14	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
32		Produceer	10	Bijlen			3	72	700	24	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
33							3	72	700	24	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Wat je dus eigenlijk moet doen, is gewoon uitproberen wat werkt en hoe je zo snel mogelijk alle missies kan uitspelen.

### Algemene tips

- Als je last hebt van plaatsgebrek, sloop dan je wegen en bouw ze erna weer terug (als je je missie hebt gehaald). Zeker bij Runestenen is dit erg makkelijk. Daarnaast leveren Keet's erg weinig op, je kunt ervoor kiezen deze niet te verbinden met je centrum.
- Koop je uitbreidingen het liefst zonder rotsen erin, maar soms lukt dit niet vanwege verbinding met je centrum.
- Je kunt je centrum verplaatsen, maar hier gebruik van door deze centraal te zetten (scheelt wegen).
- Nieuwe gebouwen zijn het efficiëntst (zie tab Vik. Gebouwen), plaatst deze asap.



- Bij goederengebouwen maak je kans dat je productie x4 krijgt. Let hierop bij het innen (je loopt dan voor op je build). Dit is een procentuele kans die per nederzetting die je speelt toeneemt.
- Houd rekening met de productie van munten, dit gaat in het begin erg langzaam. In het info blad staat hoe snel dit ongeveer gaat.
- Ik ben steeds uitgegaan van 3x 4 uur goederen producties overdag en 1x 8 uur per nacht (per gebouw). Kom je aan 20 uur per dag en heb je nog wat speling...en tijd voor slapen en sociaal leven ;)

Okay, dat was het betreft een algemene indruk. Nu ga je verder met het daadwerkelijk maken van je plan.

### Stap 3) Aantallen invullen

Bovenstaande aantallen kun je voor je eigen nederzetting kopiëren (ik heb ze al laten staan), maar kijk wel even of het lukt qua rotsen. Dan kun je bij 'DAG 2' zelf aan de slag. Hieronder per kolom nog even wat aanvullende uitleg t.o.v. stap 1.

#### Tijd (kolom A)

Als je op een cel in deze kolom gaat staan, zie je het volgende:

2	Tijd	Missie Actie
3		
4	Beginsituatie	
5		
6		
7		
8		
9		

Dit is ook wat je doet, vul de tijd in dat je een actie wilt uitvoeren. Laten we even aannemen dat je om 8 uur een hut wilt bouwen. Dan vul je dus 08:00 in via het uitklapmenu. In het tabblad 'Info' (of in FOE) zie je dat een hut bouwen 1 uur duurt. Je weet dan dus dat die hut om 9 uur klaar is.

#### Missie (Kolom B)

De tweede kolom bevat een uitklapmenu met alle missies voor de nederzetting.

2	Tijd	Missie Actie
3		
4	Beginsituatie	
5	8:00	
6		
7		
8		
9		
10		
11		

2	Tijd	Missie Actie
3		
4	Beginsituatie	
5	8:00	
6		
7		
8		
9		
10		
11		

2	Tijd	Missie Actie	Aantal
3			
4	Beginsituatie		
5	8:00	1) Bezit 3x Keet	
6			
7			
8			
9			
10			
11			

Selecteer de missie waar je bent. Zorg er wel voor dat je in de volgende rij pas weer wat nieuws schrijft, dit zorgt voor betere leesbaarheid.

Actie, Aantal & Wat (Kolom C,D,E)

Nu ga je opschrijven wat je gaat doen, zie weer de uitleg die verschijnt in kolom C, D en E.

2	Tijd	Missie	Actie	Aantal	Wat	2	Tijd	Missie	Actie	Aantal	Wat	2	Tijd	Missie	Actie	Aantal	Wat	Bouw	Goed	Inv
3						3						3								
4	Beginsituatie					4	Beginsituatie					4	Beginsituatie					x4	V	3
5	8:00	1)	Bezit 3x Keet			5	8:00	1)	Bezit 3x Keet			5	8:00	1)	Bezit 3x Keet					3
6						6						6								3
7						7						7								
8						8						8								
9						9						9								
10						10						10								
11						11						11								
12						12						12								
13						13						13								
14						14						14								

Deze drie kolommen werken met elkaar samen:

- Bouw: Wil je een gebouw bouwen, kies je voor ‘Bouw’ in kolom C, het aantal gebouwen in kolom D en welk gebouw het is in E;
- Sloop: Wil je een gebouw slopen, kies je voor ‘Sloop’ in kolom C, het aantal gebouwen in kolom D en welk gebouw het is in E;
- Verzamel: Heb je een bepaald aantal munten nodig, kies je voor ‘Verzamel’ in kolom C, het aantal munten in kolom D en voor ‘Munten’ bij E;
- Produceer: Dit heb je nodig bij goederenproducties, kies ‘Produceer’ in kolom C, het aantal (5, 10 of 20) in kolom D en welk goed (Bijlen, Mede, Hoorns of Wol) bij E → LET OP! Doe dit per gebouw en niet totaalaantallen van een goed over meerdere gebouwen;
- Koop: Ga je een gronduitbreiding kopen, kies je voor ‘Koop’ in kolom C, het aantal uitbreidingen in kolom D en met welk goed je dit koopt in kolom E → LET OP! Koop alles in één keer, anders rekent Excel verkeerde prijzen (sorry, deze bug krijg ik nog niet opgelost);
- Ontwikkel: Wil je een onderzoek in je stadhuis kopen, vul dan ‘Ontwikkel’ in kolom C, laat kolom D leeg en kies welk gebouw je gaat onderzoeken bij E.

Bijvoorbeeld:

2	Tijd	Missie	Actie	Aantal	Wat	
3						
4	Beginsituatie					
5	8:00	1)	Bezit 3x Keet			
6			Bouw	1	Hut	Bouw 1 Hut
7			Sloop	2	Keet	Sloop 2 Keten
8			Verzamel	1000	Munten	Verzamel 1.000 Munten
9			Produceer	5	Wol	Produceer 5 Wol
10			Koop	2	Mede	Koop 2 Gronduitbreidingen met Mede
11			Ontwikkel		Stamtotem	Onderzoek Stamtotems

Stap 4) De totalen

Nu komt het, waarom zou je dit niet gewoon in Word doen? Het antwoord is simpel, Excel rekent voor je en geeft aan wanneer dingen niet kunnen. Handig, zo voorkom je dat er fouten in zitten. Kijk maar eens naar onderstaand voorbeeld. Dit is alles wat we hiervoor ingevoerd hebben. Je ziet in het totaaloverzicht wat niet klopt.

	A	B	C	D	E	F	G	H	AC	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL
1	Vikingen B Dag 2										Totalen																			
2	Tijd	Missi Actie	Aantal	Wat		Bonus	Gedaan	Inwoners	Diplomatie	Munten	Bijen	Mede	Hoorns	Wol	Ruimte	Keet	Hut	Stamhuis	Rune-steen	Stamtotem	Oude Wlge	Altaar	Markt	Medehal	Bijlersmit	Medebrouwerij	Dierenlager	Wolboerderij		
3																														
4	Beginsituatie					x4	V	3	72	0	29	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
5	8:00	1) Bezit 3x Keet						3	72	0	29	0	0	0	18	9	0	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
6		Bouw	1	Hut				62	72	0	29	0	0	0	9	9	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
7		Sloop	2	Keet				30	72	0	29	0	0	0	17	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
8		Verzamel	1000	Munten				30	72	1.000	29	0	0	0	17	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
9		Produceer	5	Wol				30	72	0	29	0	0	5	17	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
10		Koop	2	Mede				30	72	0	29	-6	0	5	49	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
11		Ontwikkel		Stamtotem				30	72	0	29	0	0	5	49	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
12								30	72	0	29	-6	0	5	49	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
13								30	72	0	29	-6	0	5	49	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			
14								30	72	0	29	-6	0	5	49	7	1	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0			

Ik loop even onze 6 acties door:

- Bouw 1 Hut: Hier zie je dat automatisch de inwoners aangepast worden, net als het totaal aantal hutten. Zou je hier een altaar bouwen, zou bijvoorbeeld je diplomatie en inwoners aangepast worden. Ook zie je dat er minder vrije ruimte is;
- Sloop 2 Keten: Ook hier zie je een verandering in aantallen en gebouwentotalen, net als de beschikbare ruimte die weer vrijkomt. Bedenk wel dat je deze keten pas kunt slopen als je hut af is (dus een uur later);
- Verzamel 1.000 Munten: De munten zijn van 0 naar 1.000 gegaan. Je kunt dus nu 5 goederen produceren hiermee;
- Produceer 5 Wol: Je totale aantal wol is met 5 gestegen en de voorraad munten is met 1.000 gedaald;
- Koop 2 Gronduitbreidingen met Mede: Hierdoor gaat de beschikbare ruimte omhoog en voorraad mede omlaag. Helaas heb je dit niet, dus is dit niet mogelijk (zie de rode cirkel);
- Onderzoek Stamtotems: Je merkt dat er niet verandert, dit komt omdat ik in het 'Start'-tabblad niets heb ingevuld. Normaal gaat de voorraad goederen omlaag hierdoor.

Een paar 4 tips over de totalen:

- Je ziet vanzelf als iets niet kan, een negatieve cel zal rood kleuren;
- Bedenk dat wegen niet zijn meegerekend in kolom AY;
- Wanneer je bijna geen ruimte meer hebt (onder de 10 plekken), zal kolom AY geel kleuren;
- Gebouwen krijgen een gele kleur als ze er staan.

#### Stap 4) De Build schrijven

Nu je dit allemaal weet, is het een kwestie van proberen wat werkt (en aanpassen aan je dagindeling). Zoals ik al zei, ik puzzel 's avonds even 5 minuten voor wat ik de dag erna moet doen.

Stap 5) De build uitvoeren

Proficiat! Na wat gepuzzel heb je een build voor jezelf en kun je per dag erna gewoon kijken wat je wanneer moet doen (zonder na te denken). Zet dan het vinkje in Kolom G als je het uitvoert. En mocht je bij het innen van een productie de 4x bonus krijgen, selecteer dan ‘Ja’ in kolom F. Zie hieronder als voorbeeld bij wat we tot nu toe hadden ingevuld (met wat aanpassingen).

	A	B	C	D	E	F	G	H	AC	AP	AQ	AR	AS	AT	AU	AV	AY	AZ	BA	BB	BC	BD	BE	BF	BG	BH	BI	BJ	BK	BL
1	Vikingen B1 Dag 2											Totalen																		
2	Tijd	Missi	Actie	Aantal	Wat	Bonus	Gedaan	Inwoners	Diplomatie	Munten	Bijlen	Mede	Hoorns	Wol	Ruimte	Keet	Hut	Stamhuis	Runesteen	Stamtotem	Oude Wlg	Altaar	Markt	Medehal	Bijlenmit	Medebrouwerij	Dierenlager	Wolboerderij		
3																														
4	Beginsituatie					x4	V	3	72	0	29	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
5	8:00	1)	Bezit 3x Keet					3	72	0	29	0	0	0	18	9	0	0	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
6			Bouw	1	Hut		V	62	72	0	29	0	0	0	9	9	1	0	0	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
7			Bouw	5	Runesteen		V	62	102	0	29	0	0	0	4	9	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
8	9:00		Sloop	2	Keet		V	30	102	0	29	0	0	0	12	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
9			Verzamel	1000	Munten		V	30	102	1.000	29	0	0	0	12	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
10			Produceer	5	Wol	Ja	V	30	102	0	29	0	0	20	12	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
11			Koop	2	Mede			30	102	0	29	-6	0	20	44	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
12			Ontwikkel		Stamtotem			30	102	0	19	-26	0	20	44	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		
13								30	102	0	19	-26	0	20	44	7	1	0	5	0	0	3	0	0	2	0	0	0		

Good luck ermee en veel plezier met je Yggdrasil en andere leuke bonussen!