تمام يا حمودة 😅 (قصدي أنا حمودة وانت مش حمودة)  
رح أجهزلك **جدول يومي للشهر الأول كامل**، كل يوم فيه مهام واضحة زي قائمة “To-Do”، وهيك بتكون سهل تتابعها. رح أستخدم **المصطلحات العربية للعبة**.

**🏺 خطة المصريين (شهر كامل) – جدول يومي**

**📅 الأسبوع الأول (اليوم 1 – 7): الانطلاقة**

| **اليوم** | **المهام** |
| --- | --- |
| **اليوم 1** | - رفع كل الحقول مستوى 1- تركيز على **الطين**- بناء **المخزن + مخزن الحبوب**- تنفيذ المهام التعليمية- إرسال **البطل** للمغامرات- تدريب 10 **رعاع عبيد** |
| **اليوم 2** | - رفع كل حقول الطين مستوى 2- رفع القمح مستوى 2- بناء **الثكنة** + تدريب 20 رعاع- بناء **المخبأ** |
| **اليوم 3** | - المخزن + مخزن الحبوب مستوى 4- الطين مستوى 3- تدريب 30 **حرّاس رماد**- بناء **السوق**- تجهيز بناء **السكن** |
| **اليوم 4** | - بناء **السكن** مستوى 10- تدريب أول **مستوطن**- تطوير الطين + القمح مستوى 3–4- بناء **السفارة** والانضمام لتحالف |
| **اليوم 5** | - الطين مستوى 4- تدريب المستوطن الثاني والثالث- تجهيز موارد الاستيطان- استخدام **السوق** للموارد |
| **اليوم 6** | - استقرار القرية الثانية (4-4-4-6 أو 3-3-3-9)- رفع كل الحقول مستوى 1- تدريب دفاع إضافي |
| **اليوم 7** | - رفع إنتاج القمح مستوى 5- بناء **مصلحة المياه**- تجهيز القرية الثانية كقاعدة عسكرية |

**📅 الأسبوع الثاني (اليوم 8 – 14): التوسع**

| **اليوم** | **المهام** |
| --- | --- |
| **اليوم 8** | - رفع الطين + القمح- مصلحة المياه مستوى 2- تدريب 50 حرّاس رماد |
| **اليوم 9** | - رفع جميع الموارد مستوى 4- إرسال البطل مغامرات- تدريب 50 حرّاس رماد |
| **اليوم 10** | - بناء **الإسطبل**- تدريب 10 **عربات رشپ**- تطوير السوق |
| **اليوم 11** | - مصلحة المياه مستوى 4- تطوير حقول القمح مستوى 5- تدريب 50 حرّاس رماد |
| **اليوم 12** | - تجهيز موارد للسكن/المستوطنين- تدريب أول مستوطن للقرية الثالثة |
| **اليوم 13** | - تدريب المستوطن الثاني والثالث- تجهيز موارد الاستيطان |
| **اليوم 14** | - استقرار القرية الثالثة (إنتاجية)- رفع مواردها مستوى 1 |

**📅 الأسبوع الثالث (اليوم 15 – 21): الانتشار**

| **اليوم** | **المهام** |
| --- | --- |
| **اليوم 15** | - القرية الأولى: رفع موارد- القرية الثانية: بناء **مصانع حربية**- تدريب 100 حرّاس رماد |
| **اليوم 16** | - تطوير **الأكاديمية + الحداد**- تدريب 20 عربة رشپ |
| **اليوم 17** | - تجهيز موارد للقرية الرابعة- مصلحة المياه مستوى 6- تدريب 100 حرّاس رماد |
| **اليوم 18** | - تدريب مستوطنين للقرية الرابعة |
| **اليوم 19** | - استقرار القرية الرابعة (عسكرية)- تجهيز حقولها |
| **اليوم 20** | - تدريب 100 حرّاس رماد + 20 عربة رشپ |
| **اليوم 21** | - تطوير البطل (معدات + صياغة)- تجهيز موارد إضافية للجيش |

**📅 الأسبوع الرابع (اليوم 22 – 30): القوة**

| **اليوم** | **المهام** |
| --- | --- |
| **اليوم 22** | - بناء **قصر** أو رفع السكن 20- تدريب 200 حرّاس رماد |
| **اليوم 23** | - تجهيز مستوطنين للقرية الخامسة- تطوير القمح مستوى 6 |
| **اليوم 24** | - استقرار القرية الخامسة (قمحية)- تجهيز الحقول |
| **اليوم 25** | - رفع مصلحة المياه مستوى 8- تدريب 50 عربة رشپ |
| **اليوم 26** | - تدريب 200 حرّاس رماد + 30 رماة رمح |
| **اليوم 27** | - تجهيز جيش دفاعي للتحالف- تطوير السوق والمخازن |
| **اليوم 28** | - رفع مصلحة المياه مستوى 10- رفع الحقول الأساسية مستوى 7 |
| **اليوم 29** | - تدريب 300 حرّاس رماد + 50 عربة رشپ |
| **اليوم 30** | - التقييم: عدد القرى 5- الجيش الدفاعي ~20,000 جندي- تجهيز للمرحلة المتوسطة (المعجزات/التحالف) |

تحبني أعمللك نسخة **PDF أو Excel** من الجدول عشان تقدر تحمله وتضل تتابعه يوميًا زي قائمة مهام؟

تمام، خلينا نقسم الموضوع على 3 محاور زي ما طلبت:

# ⚔️ أولًا: خطة للهجوم على اللاعبين والواحات بالبداية

**الهدف:** موارد أسرع + ضغط على الجيران من البداية.

## 📅 الأيام 1 – 7

* بعد تدريب **الرعاع العبيد** (10–20) جرب إرسالهم على واحة صغيرة (حيوانات قليلة).
* **اليوم 2–3:** لما تبني **الثكنة**، درّب 20–30 **حرّاس رماد** (أفضل من الرعاع للهجوم المبكر).
* لا تهاجم لاعبين نشطين! ركّز على:
  + **اللاعبين الجدد** اللي لسا ما طوروا مخابئ (افحص تقارير الكشّاف/البطل).
  + **الواحات الفاضية** (خصوصًا الطين والقمح).

## 📅 الأيام 7 – 14

* بعد بناء القرية الثانية:
  + خصصها لإنتاج **حرّاس رماد** بكميات.
  + استعملهم للنهب الدوري (farm list من داخل السوق/المبنى العسكري).
* جهّز قائمة مزارع (farm list): أضف اللاعبين الغير نشطين + الواحات الصغيرة.
* أرسل حملات صغيرة (10–20 جندي كل ساعة) بدل من إرسال جيش كامل، لتقلل الخسائر.

## 📅 بعد اليوم 14

* اعتمد على **العربات رشپ** (سريعة وتحمل موارد أكثر).
* اجعل لديك جيش مخصص للنهب:
  + 50–100 عربات رشپ → نهب الواحات البعيدة.
  + 200–300 حرّاس رماد → نهب اللاعبين الضعفاء.

# 🏹 ثانيًا: خطة لتطوير البطل بسرعة

**الهدف:** بطل قوي = موارد إضافية + هجوم ودفاع قوي.

## التوزيع المقترح لنقاط البطل:

1. **الأيام 1–10:** كل النقاط على **الموارد** (يزيد الإنتاج العام).
2. **بعد اليوم 10:** وزّع 70% موارد + 30% قوة قتالية (يقدر يهزم حيوانات بالواحات).
3. لما تصير عندك قرى كافية وإنتاج جيد، زوّد القوة + نقاط الصحة للبطل.

## التطوير السريع للبطل:

* أرسله يوميًا في مغامرات (تزيد خبرته بسرعة).
* ذبح الحيوانات بالواحات (يعطي خبرة + موارد).
* صهّر المعدات الضعيفة في **الصياغة** للحصول على فضة.
* استخدم الفضة للمزاد → اشتري معدات أفضل (خوذة/دروع/حصان).

# ⚡ ثالثًا: الشحن الإيجابي (الذهبيات)

إذا ناوي تستخدم ذهب، هاي أهم استخداماته (بدون هدر):

1. **الإنتاج +25%** لكل مورد (مهم جدًا من اليوم الأول).
2. **التاجر التلقائي** (Auto NPC) → يحوّل الموارد تلقائيًا لبناء أي شيء ناقص.
3. **المهام الفورية** (Instant Build) → استعملها بس مع المباني الصغيرة تحت 5 دقائق.
4. **القفز بالمخزن/مخزن الحبوب** → عشان ما توقف مواردك.
5. لا تستهلك الذهب كله بالبداية، احفظ جزء للمرحلة المتوسطة (بناء قرى قمحية وتدريب جيش كبير).

📌 يعني الخطة المثالية:

* الأيام الأولى = **نهب + بطل إنتاجي**.
* بعد أسبوعين = **جيش نهب متخصص (عربات رشپ)** + بطل هجومي.
* الذهب = **لزيادة الإنتاج + مرونة الموارد**.

تحب أعمللك نسخة جديدة من **الخطة اليومية (PDF/Excel)** بس مضاف إلها مهام **الهجوم + البطل + الشحن** جنب المهام العادية؟