בניית מפה החל משלב 3 והלאה

שלב 3: בחירת משאבי הנמלים!

* כל יבשה בטוחה תוכל לקבל {עץ , תית, חיטה, כבשה, אבן, מדבר, רנדום לא כולל מדבר, רנדום כולל מדבר (הדיפולט!)}
* המשתמש יבחר כמה מתוך הרנדום כולל מדבר אכן מדבר.
* המשתמש יבחר את ההתפלגות של המשאבים הרנדומים ככה שסכומם צריך להיות שווה למספר המשבצות הספק יבשתיות + יבשתיות שנבחר להן משאב רנדום. (תיהיה אפשרות לתת למחשב לבחור מאזן ששואף לאזן)

שלב 4: בחירות סוגי הנמלים:

* כל נמל יכול לקבל {{עץ , תית, חיטה, כבשה, אבן, 3:1, רנדום (הדיפולט!)}
* המשתמש יבחר את ההתפלגות של הסוגים הרנדומים ככה שסכומם צריך להיות שווה למספר הצלעות הספק נמליות + נמליות שנבחר להן משאב רנדום. (תיהיה אפשרות לתת למחשב לבחור מאזן ששואף לאזן)

שלב 5: המספרים:

* כל משבצת יבשתית עם משאב וודאי