

# □ Trovare rifugio in un porto

[Si consiglia di leggere anche il capitolo sulla Dogana per completezza.](#)

In mare aperto sei **potenzialmente preda di chiunque**. Per questo, uno degli obiettivi strategici di ogni giocatore è quello di **garantirsi il più alto numero di "dogane" possibile**, in modo da poter crearsi una rete di porti sicuri dove poter **lasciare le proprie navi al riparo dagli attacchi nemici**, sia in caso di fuga da un combattimento sia in caso di necessità di *logoff* dal gioco.

Se devi sloggare e sei lontano da casa puoi comunque **far partire la tua nave verso la tua isola navigando *offline***, ma a **tuo rischio e pericolo!**

Come spiegato [anche nella pagina apposita](#) la dogana può:

- Essere **concessa in automatico** in caso di **appartenenza allo stesso Schieramento** (es. Nazione, Confederazione o Gilda)
- Oppure può essere **concessa manualmente previa richiesta da parte tua** oppure **azione diretta del secondo giocatore dal proprio pannello dogana**

Sebbene attualmente gli unici porti sicuri potenziali sono le isole dei giocatori dove hai diritto di dogana, in futuro lo saranno anche isole particolari come:

- **Avamposti**
- **Porti Franchi/Covi**

## Richiedere l'attracco/dogana

Per richiedere l'attracco a un giocatore ci sono dei **requisiti da soddisfare**:

- Il giocatore in questione **deve aver costruito la Dogana**
- Il giocatore in questione **deve essere in grado concederti il diritto di attracco**. Se da un lato per i giocatori della stessa Nazione/Gilda/Confederazione il diritto di dogana è automatico, l'**appartenenza a Categorie differenti in alcuni casi** (es. Corsari e Pirati) **impedisce la concessione di attracco** ([vedi anche qua](#)). D'altro canto, gli **slot in dogana sono limitati** (salvo gli appartenenti allo stessa Nazione/Gilda/Confederazione che non occupano slot) e quindi oltre alle eventuali **incompatibilità** è necessario che il giocatore abbia **almeno uno slot disponibile**
- Inoltre, dall'[Aggiornamento previsto per Febbraio 2026](#) **deve avere la tua stessa Zona di Protezione o inferiore** (es. un giocatore in Zona di Protezione 4 non può concedere


dogana a un giocatore "snubbiato"), questo per limitare l'uso dei secondi PG come dogane per i giocatori più esperti

**In assenza di slot disponibili** comunque **tu potrai fare richiesta di attracco**. Starà all'altro giocatore **decidere se eliminare un altro permesso per fare spazio al tuo** (in questo caso dovrai attendere comunque **almeno 24 ore** visto che **la revoca dei permessi non è istantanea**)

Per **fare richiesta di dogana** esistono due modalità:

- Puoi **contattare il giocatore in game** mediante i **messaggi** o le **taverne digitali** (Telegram, Discord) e chiedergli **se ti può concedere dogana manualmente**
- Oppure, in maniera più classica, **recarti tu stesso presso la sua isola** e, una volta raggiunta, **aprendo il Pannello Info**:



Il Pannello ti informa che al momento l'**attracco è negato**. Potrai però, se il gioco te lo permette, **richiedere il permesso di attracco** cliccando sull'**ancora blu** .

Una volta richiesto **dovrai attendere il responso del giocatore**. Se accetta la proposta **riceverai un messaggio in game** (che ti arriverà anche in caso di **esito negativo**) e vedrai **comparire la Dogana richiesta** nel Pannello "**Dogane concesse**" della tua Dogana in isola. Così, se tutto va bene, una volta che tornerai presso quell'isola l'attracco nel Pannello Info risulterà **consentito** (vedi sezione seguente su come effettivamente doganare/attraccare).

**NB:** il permesso di attracco **non è automaticamente bilaterale** (salvo ovviamente gli appartenenti alla stessa Nazione/Gilda/Confederazione). Se te **concedi un permesso a un**

**giocatore X** non vuol dire che **potrai automaticamente attraccare alla sua isola**: dovrà comunque **concederti dogana lui stesso**.

## Attraccare/doganare


**Non c'è bisogno di fare particolari azioni per attraccare alla TUA ISOLA.** Una volta raggiunto il tile dove si trova la tua Isola base sei salvo!

Per attraccare in un porto dove hai diritto di dogana **la tua nave deve occupare il tile dell'isola** e, come in questo caso dove l'isola in questione è di un giocatore appartenente allo stesso schieramento, **apparirà il pulsante di attracco**.



Una volta premuto, apparirà il *pop-up* di conferma:



Alternativamente, puoi **clickare sul nome dell'isola del giocatore** e ti si aprirà il **pannello info isola**, da dove potrai **accedere al mercato** e, **premendo sull'ancora gialla**  (se ricordi bene dalle righe precedenti l'ancora è blu quando il permesso non è concesso ma richiedibile), potrai **attraccare/doganare**.

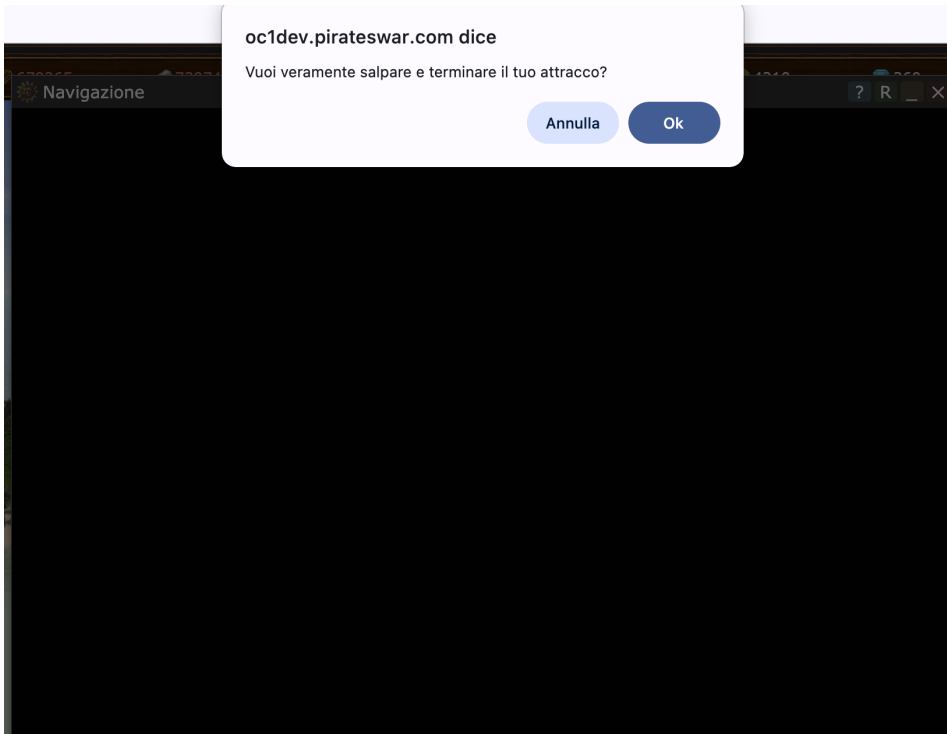


Una volta attraccato lo **status di Attracco** sul pannello Info Isola cambierà **consen** ad **attraccato**.

**NB:** quando sei **attraccato/doganato** i nemici **non possono attaccarti** ma **tu puoi attaccare loro**. **Pesa però bene le tue azioni:** il combattimento, una volta iniziato, causa lo "**sdoganamento**". Quindi una volta terminata la battaglia, sia che tu sia **rimasto sul tile dell'isola** sia che **su di uno circostante perché sei scappato**, risulterai **attaccabile finché non attraccherai nuovamente**.

**NB:** per i giocatori **Premium** è attiva la possibilità di **dogana automatica in caso di navigazione off-line** (ovviamente se la rotta impostata termina su di un'isola dove si ha permesso di attracco)

Nel caso in cui tu voglia **ripartire/sdoganare** (è sufficiente cliccare su di un tile o impostare una rotta) ti sarà richiesta **conferma da parte del sistema:**



**Cliccando su OK** l'attracco **terminerà**, altrimenti cliccando su **annulla** non partirai e rimarrai doganato.

Qualora tu **cambiassi idea subito dopo aver cliccato OK** dovrai **interrompere la navigazione e attraccare nuovamente**.

---

Revision #8

Created 17 February 2026 11:25:57 by Lord Hornblower

Updated 29 April 2026 12:45:08 by Lord Hornblower