

Molto spesso la difesa del villaggio non riesce perchè il difensore non sa come reagire o agisce troppo tardi. Ma con una difesa di successo si può ferire il difensore o prevenire la conquista.

## Precauzioni

### Spie

Le spie sono spesso sottostimate ma sono molto poco costose e possono prevenire facilmente gli attacchi. Un giocatore che cerca una vittima da conquistare prenderà il rischio di attaccare un villaggio senza spiarlo solo in occasioni molto rare per impedire che il suo esercito possa essere annientato. Se ogni spia attaccante viene uccisa l'attaccante non riceverà alcun report e probabilmente cercherà un'altra vittima. Ma anche se l'attaccante riesce nel suo tentativo di spiare un villaggio, il proprietario avrà comunque il vantaggio di sapere che è stato spiato.

### [Mura/Palizzata/Fortificazioni](#)

Le strutture di difesa incrementano il valore difensivo delle truppe all'interno del villaggio fino all'81% (per i valori esatti guarda nelle pagine delle costruzioni). Con questo bonus anche un esercito relativamente piccolo può essere devastante.

### [Alleanza](#)

Una buona [alleanza](#) non solo scoraggia i possibili attaccanti con il suo nome ma potrà fornirti difese in caso di un attacco e così faranno i giocatori. La diplomazia è importante!

### Celebrazioni

Se possibile ogni villaggio dovrebbe avere un municipio al livello 10 così che tu possa fare il grande party che influenzerà gli amministratori in tuo favore. Inoltre i party ti garantiscono punti cultura così che anche gli attacchi fake non saranno una totale perdita per te.

## Analizza gli attacchi

Ci sono tre tipi di attacchi:

#### 1. Attacchi di farmizzazione

Questi attacchi sono fatti soprattutto con truppe veloci e sono usati per sorprendere il difensore.

#### 2. Attacchi Fake

Spesso usati in combinazione con gli attacchi di conquista per condurre il difensore così che non sia in grado di capire quale sia il vero attacco in arrivo.

#### 3. Conquiste

Le conquiste sono fatte spesso con più attacchi che contengono catapulte e arieti, rendendoli molto lenti.

La velocità del tuo esercito dipende sempre dall'unità più lenta che partecipa. Le catapulte e gli arieti sono le unità più lente di ogni tribù e specialmente le catapulte sono necessarie per conquistare un villaggio (distruggendo il [castello](#) o il [residence](#)).

Quando vedi un attacco in arrivo puoi controllare da dove proviene grazie alla [caserma](#) e calcolare con [questo calcolatore di tempo](#) quale tipo di truppe di attacco (l'unità più lenta). Poiché hai bisogno di vedere un attacco in arrivo al più presto dopo che è stato lanciato l'attività sull'account è un fattore base.

Inoltre molti attacchi sono l'evidenza di una conquista ma ricorda che potrebbero essere fake. Inoltre controlla il villaggio che è stato scelto come vittima - un villaggio di 300 abitanti non dovrebbe essere l'obiettivo di una conquista nella maggioranza dei casi (9 e 15 grani o conquiste strategiche sono escluse). Così un'alta popolazione o un villaggio strategico come ad esempio il tuo villaggio di attacco possono essere degli obiettivi.

Gli attacchi di conquista sono: la pulizia che distrugge le difese del nemico (incluse le mura in molti casi), seguite dalle catapulte (per distruggere il [castello](#) o il [residence](#)) e poi gli amministratori (per abbassare la lealtà). Questo schema è il più comune ma non si applica a tutte le conquiste - a volte essi sono combinati

lenta). Questo schema è il più comune ma non si applica a tutte le conquiste - a volte essi sono comonati o divisi da pulizie aggiuntive o fake. Inoltre l'attaccante tenterà di coordinare gli attacchi, cioè la conquista avverrà in pochi secondi così che il difensore non sia in grado di mandare difese nel mezzo.

## Strategie Difensive

Come difensore hai a disposizione differenti modi per reagire in base alla situazione iniziale. Prima di tutto, anche se tu reputi la situazione senza speranza, usando una strategia opportuna puoi quanto meno causare forti danni all'attaccante e potrai imparare come reagire meglio la prossima volta che qualcuno vuole conquistare il tuo villaggio. Ricorda sempre che anche l'attaccante ha dovuto imparare come conquistare un villaggio e ha dovuto migliorare la sua strategia così fai allo stesso modo e vedi ogni attacco in arrivo come un modo per migliorare le tue capacità!

### La Murata

Semplicemente riempi il villaggio con quante truppe difensive possibile e spera che siano sufficienti per fermare l'esercito dell'attaccante. Ma ricorda che dovresti usare truppe miste, perchè ad esempio solo lance moriranno semplicemente contro spade.

Le truppe devono essere nel villaggio prima che arrivi il primo attacco, ovviamente. Il difensore può combinare gli eserciti di diversi villaggi e giocatori in un grande esercito difensivo cosa che l'attaccante non può fare.

Così scrivi un messaggio ai tuoi [alleati](#) e amici in tempo e ricorda di chiedere anche grano sufficiente così che le truppe non moriranno di fame prima dell'arrivo dell'attacco.

### La divisione degli attacchi

Usare questa strategia è rischioso, specialmente contro giocatori molto esperti, ma può essere fatta con successo con poche truppe. Quando non sei sicuro che tu ce la possa fare ma la vuoi provare, combinala con la murata per tua sicurezza.

L'attacco di pulizia sarà ignorato e le tue truppe difensive devono essere coordinate tra questo attacco e quello con le catapulte o giusto prima dei senatori, comandanti, capi tribù. Questo significa che tu perderai qualche risorsa e forse una costruzione e solo poche truppe.

Ma ricorda che l'attaccante potrebbe chiedere ai suoi amici di mandare un secondo attacco di pulizia o attaccherà egli stesso così che gli attacchi arrivino con qualche secondo di differenza così che sia impossibile mandare difese in mezzo.

### Le celebrazioni difensive

In questo modo ti difenderai solo con grandi party. Questi abbasseranno l'efficacia dei senatori/comandanti/capi tribù nemici fino al 5% così che l'attaccante avrà bisogno ad esempio di 6 senatori/comandanti/capi tribù invece di 5. Se l'attaccante ne invia troppo pochi il villaggio rimarrà tuo. Questa strategia è molto, molto rischiosa perchè per precauzione l'attaccante invierà sempre abbastanza senatori/comandanti/capi tribù per superare gli effetti dei grandi party. Infine nel caso il villaggio cada senza una difesa decente la lealtà aumenterà solo lentamente quando sarà abbassata.

### Il contrattacco

#### 1. Rubare il grano

Quando vedi un attacco che impiega molte ore per arrivare, puoi tentare di attaccare il villaggio attaccante per rubare il prezioso grano. Se riesci a rubare il grano o a distruggere un [granaio](#) o due le truppe attaccanti potrebbero morire di fame prima di arrivare al tuo villaggio, a almeno parzialmente.

Questo contrattacco può essere fatta partire anche dai tuoi alleati che siano più vicini al villaggio attaccante così che l'inedia possa partire prima. Importante su questa mossa è che l'attaccante a) vada offline dopo aver lanciato gli attacchi o b) non abbia abbastanza tempo per difendere il villaggio.

#### 2. Conquistare il villaggio attaccante

Riuscire a conquistare il villaggio attaccante non solo fermerà l'attacco in arrivo ma danneggerà in maniera devastante l'attaccante. Le sue truppe scompariranno insieme al villaggio. Ma questo modo

maniera devastante l'attaccante. Le sue truppe scompaiono insieme al villaggio. Ma questo modo di fermare una conquista fallisce spesso per mancanza di tempo perchè le tue truppe impiegheranno circa lo stesso tempo delle sue per arrivare sull'obiettivo, ma con l'aiuto di un alleato vicino potrebbe funzionare.

## Ri-Conquista

### 1. Vendicare l'offesa

Con questa tattica tu "consenti" all'attaccante di conquistare il villaggio ma immediatamente dopo l'attacco vincente il tuo esercito arriverà e distruggerà le truppe rimanenti (le truppe che accompagnano il senatore/comandante/capo tribù che conquista il villaggio rimangono in rinforzo). Così l'attaccante non solo perderà il villaggio ma anche le sue preziose truppe in rinforzo nel villaggio. Un senatore/comandante/capo tribù riporterà il villaggio nelle tue mani subito dopo (ma sii veloce o l'attaccante potrebbe avere il tempo di costruire il [residence](#) o il [castello](#) prima che tu possa attaccarlo)

Ricorda che l'attaccante potrebbe includere truppe difensive nel suo attacco finale che difenderanno il villaggio fino a che migliori difese arrivino.

Costruisci un [residence](#) o [castello](#) subito dopo la conquista per aumentare la lealtà.

### 2. Autodistruzione del nemico

Questa è una variante dell'ultima strategia ma può avere successo solo quando hai tempo sufficiente per distruggere il tuo stesso [residence](#) o [castello](#) e dopo abbassare la lealtà fino al punto critico del 20%. Allora tu consentirai all'attaccante di catapultare il villaggio come descritto ma questa volta il primo attacco dei senatori/comandanti/capi tribù conquisteranno il villaggio e ogni attacco successivo si scontrerà con i "difensori" - una strategia devastante e dannosa. Dopo potrai riconquistare il villaggio senza aver paura che l'attaccante possa inviare altri attacchi. *Nota: perderai un'altra costruzione (random) oltre al [residence](#) o [castello](#) a causa delle catapulte!*

## Trai vantaggio dagli errori del nemico

In molti casi non hai a che fare con giocatori esperti e anche se lo fai - nessuno è perfetto. Gli errori dell'attaccante dovrebbero essere usati a tuo stesso vantaggio indipendentemente da chi attacca! Ogni possibilità che tu prendi per prevenire la conquista incrementa le possibilità di un successo.

### Attacchi Fake

Le seguenti prove ti possono aiutare ad identificare ma non provare un attacco fake:

1. Attacchi isolati su villaggi non importanti (vedi il punto sugli attacchi!) mentre molti attacchi arrivano su un unico villaggio
2. Orari di arrivo diversi degli attacchi (un intervallo di tempo di qualche minuto è sufficiente per sapere che l'attaccante non è un professionista).
3. Attacchi regolari con la stessa velocità dallo stesso villaggio

### Includere gli alleati

Se l'attaccante include i suoi alleati puoi essere relativamente sicuro che manderà attacchi di pulizia aggiuntivi o catapulte, specialmente se l'attaccante è debole (popolazione, report di spie, attacchi non coordinati, statistiche di attacco e difesa, report di alleati). Ma stai attento, l'alleanza potrebbe star mandando solo altre fake, dopo tutto.

### Circostanze non controllabili

Purtroppo problemi tecnici possono rallentare o creare in caos nei tuoi piani a volte:

#### 1. Lags

I lag accadono ogni tanto quando il server ha troppe cose da calcolare e rallentano la successione degli eventi (richiesta di pagine o conferma di azioni) che possono durare alcuni secondi o qualche minuto. Questo può creare problemi sia all'attaccante che al difensore, e può rovinare i piani così che le catapulte arriveranno prima dell'attacco di pulizia.

## 2. Problemi al Server

Gravi problemi al server sono molto rari ma possono essere devastanti nel momento “sbagliato”. O l’attaccante ha appena mandato le catapulte e non è in grado di fare ogni altra cosa per il fatto che il database non è disponibile per lungo tempo. Ma anche il difensore può non essere in grado di reagire per il fatto che non può inviare le difese di cui ha bisogno.