

STRATEGICZNE INICJATYWY

Rada Nadzorcza chętnie nagradza kierowników, którzy realizują cele firmy. Zadowolcie Radę Nadzorczą, a przekonacie się, że możecie robić rzeczy, o które nawet byście się nie podejrzewali!

OPIS

Ten moduł pozwala graczom na aktywowanie specjalnych zdolności zdobywanych poprzez realizowanie Celów Firmy.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Podczas przygotowania rozgrywki wybierzcie maksymalnie dwa odblokowane kafle Inicjatywy Strategicznej, z którymi będziecie grać, i umieśćcie je obok planszy Głównej.

ZASADY

Gdy realizujesz Cel Firmy, **możesz** przenieść kostkę na Inicjatywę Strategiczną, zamiast na Tor Postępu. W swojej turze możesz aktywować zdolność Inicjatywy Strategicznej, przenosząc jedną z twoich kostek z tego kafla do bieżącej sekcji toru Postępu. Można to zrobić więcej niż raz na turę, wydając za każdym razem jedną kostkę.



Wydawanie kostek może wpływać na moment zwołania RWZ i koniec gry, więc bacz na wszelkie potencjalne okazje do zdobywania punktów, jak i sprytnych przeciwników, którzy robią to samo.



Stop! Przerwij czytanie do momentu, aż otrzymasz polecenie, by przeczytać kolejną stronę!

Przykład:



Różowy przesuwą swoje Statki.



Może przesunąć je do ① Dnia w Kosmosie, jak zwykle, albo wydać kostkę z Inicjatywy Strategicznej „Zawrotka” i aktywować jej zdolność, pozwalając zamiast tego cofnąć się o jedno pole, aktywując Cel Podróży dla ② **Poszukiwaczy Przygód**.

Różowy wydaje swoją kostkę z kafla „Zawrotka” i dodaje ją do bieżącej sekcji toru Postępu. Przesuwa swojego Pracownika z powrotem na Cel Podróży dla **Poszukiwaczy Przygód** i zdobywa punkty za swoich Pasażerów. W następnej turze dotrze z powrotem do Celu Podróży dla Pasażerów **Rodzinnych**.

Przykład:



Różowy wydaje swoją kostkę z Inicjatywy Strategicznej „Zwrot z inwestycji” i dodaje ją do bieżącej sekcji toru Postępu. Można to zrobić w dowolnym momencie tury **Różowego**, ponieważ zdolność nie określa, kiedy można jej użyć.



Różowy zyskuje po jednym razie każdą z jego opcji Premii Finansowej. Zyskuje 1 Pieniądz, 2 Reklamy oraz 1 PZ. Jego Premia Finansowa Zasobów nie jest dostępna do momentu, aż żeton Ulepszenia zostanie usunięty.

Na koniec gry **Różowy** ma dwie kostki na kaflu Zwrotu z inwestycji. Zdobycie PZ za swój najgorzej punktujący Kokpit (wliczając -5 PZ za nie doprowadzenie do Startu) jeden dodatkowy raz.

Przykład:



Różowy chciałby przeprowadzić Start Statku ostatni raz przed końcem gry. Podczas Kroku 1 swojej tury, mimo że nie ma żadnych Statków do przesunięcia, nadal może wywołać Inicjatywę Strategiczną „Produktywny postęp”.

Różowy wydaje swoją kostkę z kafla „Produktywny postęp” i dodaje ją do bieżącej sekcji toru Postępu. **Różowy** natychmiast wykonuje akcję Zaplanowania Rejsu, co teraz pozwala mu przeprowadzić Start Statku podczas Kroku 2 jego tury!