

# Faza inicjatywy

## Czym różni się kolejność od inicjatywy?

Inicjatywa której wartość pośrednio ustalamy w fazie [licytacji](#) daje graczom, wg wartości uzyskanej/wywalczonej inicjatywy, od najwyższej, prawo ustalenia kolejności. Gracz niekoniecznie może chcieć być pierwszym w etapie.

Przykładowo, faza okazji jest rozgrywana wg kolejności. Gracz chciałby wykonać sabotaż na innym graczu, ale nie chce być tym który rozkręci falę agresji. Woli być więc ostatni, żeby zobaczyć jak zachowują się inni gracze i ew podjąć decyzję o sabotażu, nie dając już innym graczom możliwości aby na nim zemścili się w tym etapie aktami sabotażu, gdyż ich kolej "ruchu" już minęła.

Niezależnie od ustalonej kolejności, gracze wg wartości inicjatywy toczą walkę w fazie hiperskoków. Gracz z wyższą inicjatywą strzela jako pierwszy.

Gracz z NAJWYŻSZĄ inicjatywą, w fazie transakcji, ustala kolejność wg której rozpatrywane są zmiany popytu i podaży na rynkach. Sterując kolejnością może rozgrywać w pierwszej kolejności, te rynki na których on sprzedaje, w celu uzyskaniu środków finansowych na rozgrywanie w drugiej kolejności rynków na których chce kupować.

Mając wiedzę na temat tego na jakie statki inni gracze jaki towar załadowali, i gdzie te statki poleciały, może te rynki "rozgrywać" na końcu, nie dając tym graczom możliwości uzyskania gotówki (HT) na zakupy na rynkach które gracza z najwyższą inicjatywą interesują.

Inicjatywa ma wpływ:

w fazie inicjatywy, na wybór kolejności,

w fazie hiperskoków na kolejność strzelania,

w fazie transakcji, gracz z najwyższą inicjatywą ustala kolejność rozpatrywania rynków.

Kolejność jest używana:

w fazie hiperskoków, wg kolejności gracze wykonują przemieszczanie swoich statków kosmicznych,

w fazie okazji, wg kolejności wykonują swoje ruchy,

oraz w fazie kontroli, gdzie kontrola również prowadzona jest w ustalonej kolejności.

Fazy licytacji, wiadomości, oraz inwestycji, gracze rozgrywają jednocześnie, gdyż podjęte w ich trakcie akcje nie wpływają w danej chwili na grę innych graczy.

Unikalny ID rozwiązania: #1013

Autor: : Arek

Data ostatniej aktualizacji: 2015-04-23 23:03