

COSTI OPERAZIONI ALLEATE

OPERAZIONE	COSTO in Punti Attivazione	QUANDO pagare	NOTE
Attivare Divisione	1	Fase programmazione	Bonus: Attiva 1 unità indipendente (anche Art Corpo)
Attivare Corpo	N. Divisioni + 1	Fase programmazione	Bonus: attiva Art Corpo + 4 unità indipendenti (tra cui anche Art Armata) + bonus divisionale
Task Force (TF)	1	Durante il proprio segmento	Max 6 puntini ammassamento nell'esagono di piazzamento della pedina TF
Sbarco maggiore	4	Fase programmazione	1 Corpo di 2 Divisioni - Bonus: 1 deposito di rifornimento, 6 unità Indipendenti - 2 unità navali
Sbarco minore	1	Fase programmazione	1 unità - Bonus: 1 unità navale appoggio (fattore di fuoco 3), 1 deposito di rifornimento (opzionale)
Lancio Divisione paracadutisti	2	Fase programmazione	Deve partire da aeroporto o direttamente se arriva come rinforzo; può essere lanciato come bonus il battaglione 509 oppure la 1st SSF
Lancio unità paracadutisti	1	Fase programmazione	
Cambiare assegnazione di una divisione da un'Armata ad un'altra	1	Fase programmazione	
Cambiare assegnazione di un Corpo da un'Armata ad un'altra	N. Divisioni + 1	Fase programmazione	Es: se il Corpo è composto da 3 divisioni costerà 3 punti attivazione + 1 riassegnarlo ad un'altra Armata
Attivare aerei	0-1	Fase programmazione	Bonus di 2 aerei + tiro dado: 4-5-6 un terzo aereo aggiuntivo; se controlla Foggia il bonus diventa di 3 aerei senza tiro di dado. Altri 3 aerei aggiuntivi per ogni P.A. speso. La disponibilità di aerei è data dal valore totale dei punti degli aeroporti controllati
Ricognizione/intelligence	1	Fase programmazione	Possono essere esplorati 10 stack nemici ovunque sulla mappa
Offensiva	2	Fase programmazione	1 punto movimento aggiuntivo; combattimenti in attacco e bombardamenti: +1 al risultato dei dadi; percorso di rifornimento esteso di 1 punto movimento aggiuntivo
Estendere lina di rifornimento	1 o 2	Durante il controllo del rifornimento	Il percorso di rifornimento è esteso di 2 punti movimento aggiuntivi per ogni punto speso
Rifornimento da terminale di altra Armata	1	Durante il controllo del rifornimento	Ogni 3 unità rifornite da un terminale di altra Armata
Assestamento Tattico	0	Durante il proprio segmento	Max 3 puntini ammassamento in un unico esa Max 1 Assestamento Tattico per impulso