

ACCIÓN	COSTE	OBSERVACIONES
1. Mover*	1 PA por apilamiento	Si es una unidad No Orgánica o hay alguna unidad No Orgánica en el apilamiento +1 PA al coste
2. Hacer fuego*	1 PA por unidad	Tanto si hace fuego directo como indirecto
3. Reformarse	1 PA por unidad	
4. Coger suministros*	1 PA por unidad	Es una actividad que sólo pueden hacer los Trenes de Suministro vacíos cuando están a distancia de su Fuente de Suministros. Y las unidades “escasas de munición” cuando están a distancia de sus respectivos Trenes de Suministros.
5. Construir/Destruir*	Depende del escenario	Depende del escenario
6. Entrar en reserva	3 PA por marcador que se coloca	El coste es 2 PA si el HQ en el que se va a colocar la Reserva están a más de 10 hexágonos de cualquier unidad enemiga
7. Suspender el fuego	1 PA por unidad	Al retirar el marcador de fuego que tenía la unidad en cuestión se retira también cualquier marcador de BARRERA que hubiese puesto en tablero el fuego de dicha unidad.
*Si la unidad está desorganizada o hay alguna unidad desorganizada en el apilamiento o están en un hexágono con un marcador de “Barrera” +1 PA al coste establecido para esa acción		