

Inizio Guerra

- #1 **Asia Scoring (Punteggio Asia)** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 3, dominio 7, controllo 9; +1 per nazione di combattimento (Battleground) controllata nella regione; +1 per nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica. *Non può essere trattenuta.*
- #2 **Europe Scoring (Punteggio Europa)** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 3, dominio 7, controllo Vittoria automatica; +1 per nazione di combattimento (Battleground) controllata nella regione; +1 per nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica. *Non può essere trattenuta.*
- #3 **Punteggio Medio Oriente** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 3, dominio 5, controllo 7; +1 per nazione di combattimento controllata nella regione. *Non può essere trattenuta.*
- #4 **Duck & Cover (Abbassati e riparati)** Diminuisci il DEFCON di un livello (verso guerra). Quindi il giocatore US guadagna VP pari a 5 meno l'attuale DEFCON.
- #5 **Five-Year Plan (Piano dei cinque anni)** Il giocatore USSR deve scartare una carta a caso. Se la carta è un evento associato agli USA, l'evento ha effetto immediatamente. Se la carta è un evento USSR o per entrambi, deve essere scartata senza effetto.
- #6 **The China Card (La carta Cina)** *Comincia la partita in mano al giocatore USSR.* +1 alle operazioni quando tutti i punti sono spesi in Asia; passare al giocatore avversario dopo averla giocata. +1 VP al giocatore che la detiene alla fine del turno 10. **Cancela gli effetti di "Formosan Revolution" se questa carta è giocata dagli USA.**
- #7 **Socialist Governments (Governi Socialisti)** *Non giocabile come evento se è in effetto "The iron lady".* Rimuovi Influenza US in Western Europe (Europa Occidentale) per un totale di 3 punti, con un massimo di 2 punti per nazione.
- #8 **Fidel*** Rimuovi tutta l'Influenza US a Cuba. USSR guadagna Influenza sufficiente a controllare Cuba. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #9 **Vietnam Revolts* (Rivolte in Vietnam)** Aggiungi 2 influenze USSR in Vietnam. Per il resto del turno, il giocatore sovietico può aggiungere 1 punto operazioni ad una qualsiasi carta che usa tutti i punti in Southeast Asia. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #10 **Blockade* (Blocco)** A meno che il giocatore US scarti una carta di valore 3 o più, elimina tutta l'Influenza US in West Germany. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #11 **Korean War* (Guerra in Corea)** Il North Korea invade il South Korea. Lancia un dado e sottrai 1 per ogni nazione controllata dagli US adiacente alla South Korea. Vittoria USSR per un tiro modificato 4-6. USSR aggiunge 2 alle operazioni militari. **Effetti della vittoria:** USSR guadagna 2 VP e rimpiazza tutta l'Influenza US in South Korea con Influenza USSR. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #12 **Romanian Abdication* (Abdicazione Rumena)** Rimuovi tutta l'Influenza US in Romania. USSR guadagna Influenza sufficiente in Romania per controllarla. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #13 **Arab-Israeli War (Guerra Arabo-Israeliana)** Una coalizione araba invade Israele. Tira un dado e sottrai 1 per il controllo US di Israele e per ogni nazione controllata dagli US adiacente ad Israele. Vittoria USSR per un dado modificato 4-6. USSR aggiunge 2 alle operazioni militari. **Effetti della vittoria:** USSR guadagna 2 VP e rimpiazza tutta l'Influenza US in Israele con Influenza USSR.
- #14 **COMECON* L'unione per la mutua assistenza economica** Aggiungi 1 Influenza USSR in ognuna delle nazioni non controllate da US in Eastern Europe. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #15 **Nasser*** Aggiungi 2 Influenza USSR in Egitto. Rimuovi metà (arrotondata per eccesso) dell'Influenza US in Egitto. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #16 **Warsaw Pact Formed* (Patto di Varsavia costituito)** Rimuovi tutta l'Influenza US da quattro nazioni in Eastern Europe, o aggiungi 5 Influenza USSR in Eastern Europe, aggiungendo non più di 2 per nazione. Consente il gioco della carta NATO. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #17 **De Gaulle leads France* (De Gaulle guida la Francia)** Rimuovi 2 Influenza US in Francia, aggiungi 1 Influenza USSR. Cancelli gli effetti della carta NATO per la Francia. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #18 **Captured Nazi Scientist* (Catturato scienziato nazista)** Avanza il segnalino della corsa allo spazio di uno spazio. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #19 **Truman Doctrine* (Dottrina Truman)** Rimuovi tutta l'Influenza USSR in una nazione non controllata in Europe. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #20 **Olympic Games (Giochi Olimpici)** Il giocatore organizza i giochi olimpici. L'avversario può partecipare o boicottarli. Se l'avversario partecipa, ogni giocatore lancia un dado, e l'organizzatore aggiunge 2 al risultato. Chi ottiene il risultato maggiore guadagna 2 VP. Si rilancia in caso di pareggio. Se l'avversario boicotta, degrada il DEFCON di un livello e l'organizzatore può condurre operazioni come se avesse giocato una carta da 4 punti.
- #21 **Nato*** *Giocabile dopo "Marshall Plan" o "Warsaw Pact Formed".* USSR non può più effettuare Colpi di Stato o Tiri di Riallineamento in una qualsiasi nazione europea controllata dagli US. Le nazioni europee controllate dagli US non possono essere attaccate dall'evento "Brush War". *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #22 **Indipendent Reds* (Rossi Indipendenti)** Aggiungi Influenza US in Jugoslavia, Romania, Bulgaria, Hungary o Czechoslovakia sufficiente ad uguagliare l'Influenza USSR. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #23 **Marshall Plan* (Piano Marshall)** Consente il gioco dell'evento NATO. Aggiungi un'Influenza US in ciascuna di sette nazioni non controllate dagli USSR in Western Europe. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #24 **Indo-Pakistani War (Guerra Indo-Pakistana)** India o Pakistan invade l'altra nazione (a scelta del giocatore). Tira un dado e sottrai 1 per ogni nazione controllata dall'avversario adiacente al bersaglio dell'invasione. Vittoria per un risultato 4-6. Il giocatore aggiunge 2 alle operazioni militari. **Effetti della vittoria:** il giocatore guadagna 2 VP e rimpiazza tutta l'Influenza avversaria con la propria nella nazione bersaglio.
- #25 **Containment* (Contenimento)** Tutte le prossime carte US giocate come operazioni guadagnano 1 punto in questo turno (fino ad un massimo di 4). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #26 **CIA created* (CIA costituita)** USSR rivela la propria mano per questo turno. Quindi gli US possono condurre operazioni come se avessero giocato una carta da 1 punto operazioni. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #27 **US/JAPAN mutual defense pact* (Patto di mutua difesa tra US e Japan)** US guadagna Influenza sufficiente ad ottenere il controllo di Japan (Giappone). USSR non può più fare Colpi di Stato o Tiri di Riallineamento in Japan. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #28 **Suez Crisis* (Crisi di Suez)** Rimuovi un massimo di 4 Influenza US da France, United Kingdom e Israel. Rimuovi non più di 2 Influenza per nazione. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #29 **East European Unrest (Malcontento nell'Europa dell'Est) Inizio o metà guerra:** rimuovi 1 Influenza USSR da tre nazioni in Eastern Europe (Europa dell'Est). **Tarda guerra:** rimuovi 2 Influenza USSR da tre nazioni in Eastern Europe.
- #30 **Decolonization (Decolonizzazione)** Aggiungi 1 Influenza USSR in ognuna di 4 nazioni africane e/o del Sud Est Asiatico.
- #31 **Red Scare/Purge (Paura rossa/Purga)** Tutte le prossime carte operazioni giocate dal tuo avversario in questo turno subiscono una penalità di -1 al loro valore (per un minimo di 1 punto operazioni).
- #32 **UN intervention (Intervento delle Nazioni Unite)** Gioca questa carta simultaneamente ad una carta contenente un evento associato al tuo avversario. L'evento è cancellato, ma puoi usare il suo valore per condurre operazioni. La carta con evento cancellato è posta nella pila degli scarti. Non può essere giocata durante la fase principale (Headline Phase).

- #33 **De-Stalinization* (De-Stalinizzazione)** USSR può riposizionare fino a 4 punti Influenza su nazioni non controllate dagli US, per un massimo di 2 punti per nazione. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #34 **Nuclear Test Ban (Divieto di test nucleari)** Il giocatore guadagna VP pari all'attuale livello DEFCON meno 2, quindi incrementa (verso la pace) il DEFCON di 2 livelli.
- #35 **Formosan Resolution* (Risoluzione di Formosa)** Taiwan deve essere trattata come una nazione di combattimento (Battleground) ai fini del calcolo del punteggio, se gli US controllano Taiwan quando è giocata la carta punteggio dell'Asia o nel calcolo finale nel turno 10. Taiwan non è considerata nazione di combattimento per ogni altro fine. Questa carta è scartata dopo che gli US giocano la Carta Cina. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #103 **Defectors (Defezionisti)** Giocata nella fase principale (Headline Phase) per cancellare l'evento principale degli USSR, inclusa una carta punteggio. La carta cancellata va riposta nella pila degli scarti. Se *Defectors* è giocata dagli USSR durante il turno sovietico, gli US guadagnano 1 VP (a meno che la carta sia giocata per la corsa allo spazio).
- #104 **The Cambridge Five (I cinque di Cambridge)** Il giocatore US espone tutte le carte punteggio in mano. Il giocatore USSR può quindi aggiungere 1 Influenza in una singola regione nominata in una delle carte punteggio (a scelta del USSR). Non può essere giocata come evento in tarda guerra.
- #105 **Special Relationship (Relazioni Speciali)** Se UK è controllata da US ma NATO non è in effetto, US aggiunge 1 Influenza ad una nazione adiacente agli UK. Se la NATO è in effetto, US aggiunge 2 Influenza ad una nazione dell'Europa occidentale (Western Europe) e ottiene 2 VP.
- #106 **NORAD** Se gli US controllano il Canada, gli US possono aggiungere 1 Influenza ad una nazione contenente Influenza US alla conclusione di un round durante il quale il segnalino DEFCON muove nello spazio 2. Questo evento è cancellato dalla carta #42 "Quagmire".

Metà Guerra

- #36 **Brush War (Guerra Lampo)** Attacca una nazione con stabilità 1 o 2. Lancia un dado e sottrai 1 per ogni nazione adiacente controllata dall'avversario. Successo con 3-6. Il giocatore aggiunge 3 operazioni militari. **Effetti della vittoria:** il giocatore ottiene 1 VP e rimpiazza tutta l'Influenza dell'avversario con la propria nella nazione bersaglio.
- #37 **Central America Scoring (Punteggio America Centrale)** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 1, dominio 3, controllo 5; +1 per Nazione di combattimento controllata nella regione; +1 per Nazione controllata adiacente alla superpotenza nemica. *Non può essere trattenuta.*
- #38 **Southeast Asia Scoring* (Punteggio Asia Sud Orientale)** Entrambe le parti calcolano il punteggio. 1 VP per il controllo di ognuna delle seguenti nazioni: Burma, Cambogia/Laos, Vietnam, Malaysia, Indonesia, Philippines. 2 VP per il controllo della Thailand. *Non può essere trattenuta. Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #39 **Arms Race (Corsa agli armamenti)** Compara i punti operazioni militari di entrambi i giocatori. Se il giocatore in fase ha più operazioni militari, ottiene 1 VP. Se il giocatore in fase ha più operazioni militari e ha soddisfatto il punteggio operazioni militari richiesto, ottiene invece 3 VP.
- #40 **Cuban Missile Crisis* (Crisi Missilistica Cubana)** Imposta il livello DEFCON a 2. Ogni successivo colpo di stato tentato dal tuo avversario in questo turno verso qualunque nazione sulla mappa risulterà in una Guerra Termonucleare Globale. Il tuo avversario avrà perso la partita. Questo evento può essere annullato in qualsiasi momento se il giocatore USSR rimuove 2 Influenza da Cuba o se il giocatore US rimuove 2 Influenza dalla West Germany (Germania Ovest) o dalla Turkey (Turchia). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #41 **Nuclear Subs* (Sommergibili Nucleari)** I tentativi di colpo di stato da parte degli US nelle nazioni di combattimento (Battlegrounds) non modificano il livello di DEFCON per il resto del turno (ignora la carta "Cuban Missile Crisis"). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #42 **Quagmire*** Nel prossimo round d'azione, il giocatore US deve scartare una carta di valore 2 o più e lanciare un dado con risultato 1-4 per annullare questo evento. Ciò è da ripetere in ogni round d'azione US finché non ottiene un successo col dado o non ha più carte appropriate. In quest'ultimo caso, il giocatore US può solo giocare carte punteggio fino al prossimo turno. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #43 **Salt Negotiations* (Negoziazioni del sale)** Incrementa (verso la pace) il DEFCON di 2 livelli. Successivi colpi di stato subiscono una penalità di -1 per entrambi i giocatori per il resto del turno. Il giocatore può prelevare una carta non punteggio dalla pila degli scarti dopo averla mostrata all'avversario. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #44 **Bear Trap* (Trappola per orsi)** Nel prossimo round d'azione, il giocatore USSR deve scartare una carta di valore 2 o più e lanciare un dado con risultato 1-4 per annullare questo evento. Ciò è da ripetere in ogni round d'azione USSR finché non ottiene un successo col dado o non ha più carte appropriate. In quest'ultimo caso, il giocatore USSR può solo giocare carte punteggio fino al prossimo turno. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #45 **Summit** Entrambi i giocatori lanciano un dado. Aggiungere 1 per ogni regione che dominata o controllata. Chi vince il lancio ottiene 2 VP e può spostare il segnalino DEFCON di un livello in una direzione a scelta. I pareggi non si rilanciano.
- #46 **How I learned to stop worrying* (Come ho imparato a smettere di preoccuparmi)** Imposta il DEFCON ad un livello a scelta (1-5). Questo evento conta come 5 operazioni militari ai fini del calcolo delle operazioni militari richieste. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #47 **Junta** Piazza 2 Influenza in una nazione dell'America Centrale o Meridionale. Quindi puoi compiere un colpo di stato o tiro di riallineamento gratuito in una di queste regioni (utilizzando il valore operazioni di questa carta).
- #48 **Kitchen debate* (Dispute da cucina)** Se gli US controllano più nazioni da combattimento (Battlegrounds) degli USSR, dai un pugno all'avversario ed ottieni 2 VP! *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #49 **Missile envy (Invidia del missile)** Scambia questa carta con la carta di maggior valore (in termini di punti operazione) del tuo avversario. In caso di più carte dello stesso valore, l'avversario sceglie. Se la carta scambiata contiene un tuo evento, o un evento applicabile ad entrambi i giocatori, esso avviene immediatamente. Se contiene un evento dell'avversario, usa il valore operazioni senza attivare l'evento. L'avversario deve inoltre utilizzare questa carta per operazioni nel suo prossimo round d'azione.
- #50 **"We will bury you"* ("Vi seppelliremo")** A meno che "UN Intervention" è giocata come evento nel prossimo round d'azione degli US, gli USSR ottengono 3 VP prima di un qualsiasi premio in VP che spetterebbero agli US. Degrada (verso la guerra) il DEFCON di un livello. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #51 **Brezhnev Doctrine* (Dottrina Brezhnev)** Tutte le seguenti carte operazioni giocate dagli USSR in questo turno aumentano il loro punteggio di 1 (fino ad un massimo di 4). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #52 **Portuguese Empire Crumbles (L'Impero portoghese crolla)** Aggiungi 2 Influenza USSR sia in SE African States e in Angola. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #53 **South African Unrest (Malcontento in Sud Africa)** Gli USSR possono aggiungere 2 Influenza in South Africa (Sud Africa) oppure 1 Influenza in South Africa e un totale di 2 Influenza nelle nazioni adiacenti al South Africa.
- #54 **Allende*** USSR ricevono 2 Influenza in Chile. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #55 **Willy Brandt*** Gli USSR ottengono 1 VP. Gli USSR ricevono 1 Influenza in West Germany (Germania dell'Ovest). Cancella l'evento NATO per la West Germany. *Questo evento è in giocabile e/o cancellato da "Tear Down this Wall". Rimuovi dal gioco se usata come evento.*

- #56 **Muslim Revolution (Rivoluzione Musulmana)** Rimuovi tutta l'Influenza US in due delle seguenti nazioni: Sudan, Iran, Iraq, Egypt, Libya, Saudi Arabia, Syria, Jordan.
- #57 **ABM Treaty (Trattato ABM)** Incrementa (verso la pace) il DEFCON di 1 livello. Quindi il giocatore può condurre operazioni come se avesse giocato una carta di valore 4.
- #58 **Cultural Revolution* (Rivoluzione Culturale)** Se gli US hanno la carta Cina, rivendicala a faccia in su e disponibile per il gioco. Se gli USSR dispongono già di essa, USSR ottengono 1 VP. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #59 **Flower Power* (Potere dei fiori)** Gli USSR ottengono 2 VP per ogni "carta guerra" giocata successivamente dagli US (sia come operazioni che come evento), a meno che sia giocata nella corsa allo spazio. Carte guerra: *Arab-Israeli war, Korean War, Brush War, Indo-Pakistani War, Iran-Iraq War.* **Questo evento è cancellato da "An Evil Empire".** *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #60 **U2 Incident (L'incidente dell'U2)** Gli USSR ottengono 1 VP. Se "UN Intervention" è giocata in seguito in questo turno come un evento, dagli US o USSR, gli USSR ottengono 1 VP aggiuntiva.
- #61 **OPEC** Gli USSR guadagnano 1 VP per ognuna delle seguenti nazioni controllate: Egypt, Iran, Lybia, Saudi Arabia, Iraq, Gulf States, Venezuela. **Ingiocabile come evento se "North Sea Oil" è in effetto.**
- #62 **"Lone Gunman"* ("Pistolero solitario")** Il giocatore US mostra la propria mano. Quindi il giocatore USSR può condurre operazioni come se avesse giocato una carta di valore 1. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #63 **Colonial Rear Guards (Retroguardia coloniale)** Aggiungi 1 Influenza US in ognuna di quattro differenti nazioni Africane e/o del Sud Est Asiatico.
- #64 **Panama Canal Returned* (Canale di Panama restituito)** Aggiungi 1 Influenza US a Panama, Costa Rica e Venezuela. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #65 **Camp David accords* (Accordi di Camp David)** Gli US ottengono 1 VP. Gli US ricevono 1 Influenza in Israel, Jordan e Egypt. **L'evento "Arab-Israeli War" non è più giocabile.** *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #66 **Puppet governments* (Governi fantoccio)** Gli US possono aggiungere 1 Influenza in 3 nazioni che attualmente non contengono Influenza di nessuna potenza. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #67 **Grain Sales to Soviets (Vendite di grano ai sovietici)** Scegli a caso una carta dalla mano del giocatore USSR. Giocala o restituiscila. Se il giocatore sovietico non ha carte, o se hai deciso di restituirla, usa questa carta per condurre normali operazioni.
- #68 **John Paul II Elected Pope* (Giovanni Paolo II eletto Papa)** Rimuovi 2 Influenza USSR in Poland (Polonia) e quindi aggiungi 1 Influenza US in Poland. **Permette di giocare "Solidarity".** *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #69 **Latin American Death Squads (Squadre della Morte latino americane)** Tutti i tentativi di colpo di stato del giocatore in America Centrale e Meridionale ottengono un bonus di +1 per il resto del turno, mentre l'avversario subisce una penalità di -1 per il resto del turno.
- #70 **OAS Founded* (OAS fondato)** Aggiungi 2 Influenza US in Central America e/o in South America. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #71 **Nixon plays the China Card* (Nixon gioca la carta Cina)** Se US ha la carta Cina, ottiene 2 VP. Altrimenti, il giocatore US riceve la carta Cina ora, a faccia in giù e non disponibile immediatamente per il gioco. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #72 **Sadat expels soviets* (Sadat espelle i sovietici)** Rimuovi tutta l'Influenza USSR in Egypt e aggiungi un'Influenza US. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #73 **Shuttle diplomacy (Diplomazia dello Shuttle)** Giocala di fronte al giocatore US. Durante il prossimo calcolo del punteggio in Middle East o Asia (quale dei due avviene per primo), sottrai una nazione di combattimento (Battleground) dal totale degli USSR, quindi aggiungi questa carta alla pila degli scarti. Non ha effetto per il calcolo finale del punteggio alla fine del turno 10.
- #74 **The voice of America (La voce dell'America)** Rimuovi 4 Influenza USSR da nazioni non europee, per un massimo di 2 Influenza per nazione.
- #75 **Liberation Theology (Libertà religiosa)** Aggiungi 3 Influenza USSR in Central America per un massimo di 2 Influenza per nazione.
- #76 **Ussuri River Skirmish* (Scontri nel fiume Ussuri)** Se USSR ha la carta Cina, rivendicala a faccia in su e disponibile per il gioco. Se US dispone già della carta Cina, aggiungi 4 Influenza US in Asia, per un massimo di 2 Influenza per nazione. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #77 **"Ask not what your country can do for you..."* ("Non domandare cosa la tua nazione può fare per te")** Il giocatore US può scartare fino alla sua intera mano (incluse carte punteggio) e sostituire le carte scartate con nuove carte dal mazzo della pesca. Il numero di carte scartate deve essere deciso prima di pescare i rimpiazzi. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #78 **Alliance for progress* (Alleanza per il progresso)** US guadagna 1 VP per ogni nazione da combattimento (Battleground) controllata in Central America e South America. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #79 **Africa Scoring (Punteggio Africa)** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 1, dominio 4, controllo 6; +1 per nazione di combattimento (Battleground) controllata nella regione. *Non può essere trattenuta.*
- #80 **"One small step..." ("Un piccolo passo...")** Se sei indietro nella corsa allo spazio, gioca questa carta per muovere il tuo segnalino di due spazi avanti nella corsa allo spazio, ottenendo solo i VP dell'ultimo spazio raggiunto.
- #81 **South America Scoring (Punteggio Sud America)** Entrambe le parti calcolano il punteggio: presenza 2, dominio 5, controllo 6; +1 per nazione di combattimento (Battleground) controllata nella regione. *Non può essere trattenuta.*
- #107 **Che** Gli USSR possono immediatamente effettuare un colpo di stato usando il valore di questa carta in una nazione non battleground in Central America, South America o Africa. Se il colpo di stato rimuove dell'Influenza US, USSR possono effettuare un secondo colpo di stato contro un bersaglio differente sotto le medesime condizioni.
- #108 **Our man in Tehran* (Il nostro uomo a Tehran)** Se gli US controllano almeno una nazione in Middle East (Medio Oriente), il giocatore US pesca le prime 5 carte dalla pila della pesca. Quindi può rivelare e scartare una o tutte queste carte senza attivare l'evento. Le eventuali carte restanti sono rimesse nel mazzo della pesca che viene rimescolato.

Tarda Guerra

- #82 **Iranian Hostage Crisis* (Crisi degli ostaggi iraniani)** Rimuovi 2 Influenza US in Iran. Aggiungi 2 Influenza USSR in Iran. Raddoppia l'effetto della carta "Terrorism" nei confronti degli US. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #83 **The Iron Lady* (La dama di ferro)** US guadagna 1 VP. Aggiungi 1 Influenza USSR in Argentina. Rimuovi tutta l'Influenza USSR dall'UK. L'evento "Socialist Governments" non è più giocabile. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #84 **Reagan bombs Libya* (Reagan bombarda la Libia)** US guadagna 1 VP per ogni 2 Influenza USSR in Libya. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #85 **Star Wars* (Guerre stellari)** Se US è avanti nella corsa allo spazio, gioca questa carta per cercare nella pila degli scarti una carta non punteggio a tua scelta. L'evento connesso avviene immediatamente. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #86 **North Sea Oil* (Olio del Mare del Nord)** L'evento "OPEC" non è più giocabile. US può giocare fino a 8 carte questo turno. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #87 **The reformer* (Il riformatore)** Aggiungi 4 Influenza in Europa (non più di 2 per nazione). Se USSR ha più VP di US, puoi aggiungere 6 Influenza invece di 4. USSR non può più condurre colpi di stato in Europa. *Migliora gli effetti dell'evento "Glasnost".* *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*

- #88 **Marine barracks bombing* (Bombardamento delle caserme dei marines)** Rimuovi tutta l'Influenza US in Lebanon (Libano) ed in aggiunta rimuovi 2 Influenza US addizionale da ovunque in Middle East (Medio Oriente). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #89 **Soviets shoot down KAL-007* (I sovietici abbattono KAL-007)** Degrada (verso la Guerra) il DEFCON di 1 livello. US guadagna 2 VP. Se South Korea è controllata da US, allora US può piazzare Influenza o tentare tiri di riallineamento come se avesse giocato una carta operazioni di valore 4. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #90 **Glasnost* USSR** guadagna 2 VP. Incrementa (verso la pace) il DEFCON di 1 livello. Se l'evento "The reformer" è in effetto, gli USSR possono piazzare Influenza o tentare tiri di riallineamento come se avessero giocato una carta operazioni di valore 4. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #91 **Ortega elected in Nicaragua* (Ortega eletto in Nicaragua)** Rimuovi tutta l'Influenza US dal Nicaragua. Quindi USSR può tentare un colpo di stato gratuito (con il valore di questa carta) in una nazione adiacente al Nicaragua. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #92 **Terrorism (Terrorismo)** L'avversario deve scartare 1 carta a caso. Se giocato da USSR è l'evento "Iranian Hostage Crisis" è in effetto, il giocatore US deve scartare 2 carte a caso. (Gli eventi scartati non avvengono)
- #93 **Iran-Contra scandal* (Scandalo Iran-Contra)** Tutti i tiri di riallineamento US subiscono una penalità di -1 per il resto del turno. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #94 **Chernobyl*** Il giocatore US può scegliere una regione. Per il resto del turno USSR non può aggiungere Influenza a quella regione spendendo punti operazione. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #95 **Latin American Debt Crisis (Crisi del debito latino americano)** A meno che il giocatore US scarti una carta operazione di valore 3 o più, raddoppia l'Influenza USSR in due nazioni del South America.
- #96 **Tear Down this wall* (Abbattete questo muro)** Cancella/previene "Willy Brandt". Aggiungi 3 Influenza US in East Germany (Germania orientale). Quindi US può fare un colpo di stato o tiro di riallineamento gratuito in Europa usando il valore di questa carta. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #97 **"An Evil Empire"* ("Un Impero malvagio")** Cancella/previene "Flower Power". US guadagna 1 VP. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #98 **Aldrix Ames Remix*** Il giocatore US mostra la propria mano al giocatore USSR per il resto del turno. Quindi USSR sceglie una carta dalla mano US e la scarta. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #99 **Pershing II deployed* (Pershing II lanciato)** USSR guadagna 1 VP. Rimuovi 1 Influenza US da un Massimo di tre nazioni in Western Europe. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #100 **Wargames* (Giochi di Guerra)** Se lo stato del DEFCON è a 2, puoi concludere immediatamente il gioco (senza fase di conteggio dei punti finale) dopo aver concesso 6 PV all'avversario. *Che ne dici di una buona partita a scacchi? Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #101 **Solidarity* (Solidarietà) Giocabile come evento solo se "John Paul II Elected Pope" è in effetto.** Aggiungi 3 Influenza US in Poland (Polonia). *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #102 **Iran-Iraq War* (Guerra Iran-Iraq)** Iran o Iraq invade l'altra nazione (a scelta del giocatore). Lancia un dado e sottrai 1 per ogni nazione controllata dall'avversario adiacente al bersaglio dell'invasione. Vittoria per un risultato 4-6. Il giocatore aggiunge 2 alle operazioni militari. **Effetti della vittoria:** il giocatore guadagna 2 VP e rimpiazza tutta l'Influenza avversaria con la propria nella nazione bersaglio. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #109 **Yuri and Samantha*** USSR riceve 1 VP per ogni colpo di stato tentato dagli US per il resto del turno corrente. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*
- #110 **AWACS sale to Saudis* (Vendita di AWACS ai sauditi)** US riceve 2 Influenza in Saudi Arabia (Arabia Saudita). L'evento "Muslim devolution" non può più essere giocato. *Rimuovi dal gioco se usata come evento.*