

SZUEZI VÁLSÁG*

Távolíts el összesen 4 USA Befolyást Franciaországból, az Egyesült Királyságból és Izraelből. Országonként 2 Befolyásnál többet ne távolíts el.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

KOREAI HÁBORÚ*

Észak-Korea megszállja Dél-Koreát. Dobj egy kockával és vonj le a dobott értékből egyet minden, Dél-Koreával szomszédos USA által Ellenőrzött országért. Ha a módosított érték 4-6 között van akkor a SZU győz. A SZU két pontot ad a Katonai Műveletek jelzősávjához.

A győzelem hatásai: a SZU két Győzelmi Pontot kap és kicserél minden USA Befolyást Dél-Koreában SZU Befolyásra.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

TRUMAN-DOKTRÍNA*

Távolíts el minden SZU Befolyást egy európai, nem Ellenőrzött országból.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

DESZTALINIZÁCIÓ*

A SZU áthelyezhet maximum 4 Befolyás pontot olyan országokba amit nem Ellenőriz az USA. 2-nél több Befolyás pontot nem rakhatsz egy országba.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

KÖZEL-KELETI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a térségben:

Jelen van: 3

Dominál: 5

Ellenőriz: 7

+1 pont jár minden Ellenőrzött Hadszintér Országért

Mindenképpen ki kell játszani.

FORMOSA MEGÁLLAPODÁS*

Tajvant Hadszintér Országként kell kezelni értékelésnél, ha az USA Ellenőrző Tajvant mikor az Ázsiai Értékelő Kártya kijátszásra kerül vagy a Végző Értékelés során, a 10. kör után. Tajvan nem tekintendő Hadszintér Orzágnak bármely más játék helyzetben. Ezt a kártyát el kell dobni miután az USA kijátssza a *Kína Kártyát*.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

KGST*

Kölcsönös Gazdasági Segítség Tanácsa

Adj országonként 1 SZU Befolyást négy, USA által nem Ellenőrzött kelet-európai országba.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ELSZIGETELÉS*

Minden további, az USA által ebben a fordulóban kijátszott Műveleti Kártya értékéhez adj hozzá egyet(max. 4 pont).

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

FIDEL*

Távolíts el minden USA Befolyást Kubából. A SZU elegendő Befolyást szerez Kuba Ellenőrzéséhez.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

MEGALAKUL A VARSÓI SZÖVETSÉG*

Távolíts el minden USA Befolyást négy kelet-európai országból, vagy adj 5 SZU Befolyást Kelet-Európába. 2-nél több Befolyást nem rakhatsz országonként. Lehetővé teszi a *NATO* kártya kijátszását.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

DE GAULLE VEZETI FRANCIAORSZÁGOT*

Távolíts el 2 USA Befolyást Franciaországból és helyezz el ugyanoda 1 SZU Befolyást. Megszünteti a *NATO* hatását Franciaországra nézve.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

LÉTREHOZZÁK A CIA-T*

A SZU felfedi lapjait ebben a körben. Ezután az USA végrehajthatja Műveletként a kártya 1-es értékét.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

VÖRÖS PÁNIK / TISZTOGATÁS

Minden további Műveleti kártya melyet ellenfeled a fordulóban kijátszik –1-et veszít értékéből(min. 1 pont marad).

INDIAI-PAKISZTÁNI HÁBORÚ

India vagy Pakisztán megszállja a másikat (a játékos döntése). Dobj egy kockával és vonj le 1-et minden, az ellenfél által Ellenőrzött, a megtámadni szándékozott országgal szomszédos országért. A játékos nyer ha a módosított érték 4-6 között van. A játékos hozzáad 2 pontot a Hadműveleti pontok jelzősávjához.

A győzelem hatásai: A játékos nyer 2 Győzelmi Pontot és lecserélheti ellenfele összes Befolyás pontját a célországban a saját Befolyására.

ÖTÉVES TERV

A SZU játékosnak el kell dobnia egy véletlenszerűen kiválasztott lapot. Ha a kártya USA Eseményt tartalmaz, az Esemény azonnal létrejön. Ha a kártya SZU Eseményt tartalmaz vagy mindkét félre érvényes, akkor a lapot el kell dobni az Esemény létrejötte nélkül.

ROMÁNIAI TRÓNFOSZTÁS*

Távolíts el minden USA Befolyást Romániából. A SZU elegendő Befolyást szerez Románia Ellenőrzéséhez.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

FEDEZÉKBE!

Csökkentsd a DEFCON értékét egy szinttel. Ezt követően vonjuk ki a jelenlegi DEFCON értéket 5-ből, az USA játékos annyi Győzelmi Pontot kap amennyi az eredmény.

FÜGGETLEN VÖRÖSÖK*

Adj annyi USA Befolyást Magyarországra, Jugoszláviába, Romániába, Bulgáriába vagy Csehszlovákiába hogy kiegyenlítse ott a SZU Befolyást. Csak egy országba rakhatsz a felsoroltak közül.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ELFOGOTT NÁCI TUDÓSOK*

A játékos egy mezőt léphet előre az
Úrverseny jelzősávján.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

BLOKÁD*

Ha az USA játékos nem dob el azonnal
egy legalább 3 vagy annál nagyobb
Műveleti értékű kártyát, akkor távolítsd el
minden USA Befolyást az NSZK-ból.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

KÜLÖNLEGES KAPCSOLAT

Ha az Egyesült Királyságot az USA Ellenőrzi de a
NATO kártya hatása nincs érvényben, adj 1 Befolyás
pontot bármely, az Egyesült Királysággal szomszédos
országba.

Ha az Egyesült Királyságot az USA Ellenőrzi és a
NATO érvényben van, adj 2 Befolyás pontot bármely
nyugat-európai országba és az USA 2 Győzelmi Pontot
kap.

A CAMBRIDGE-I ÖTÖK

Az USA játékos felfed minden Értékelő
kártyát a kezében. A SZU játékos
hozzáadhat 1 Befolyás pontot egy
régióhoz, melyek a felfedett kártyákon
szerepelnek(a játékos döntése). A Háború
Késői Szakaszában nem játszható ki
Eseményként.

NORAD*

Ha az USA Ellenőrzi Kanadát, akkor USA
hozzáadhat 1 Befolyást bármely országhoz mely
már tartalmaz USA Befolyást minden olyan
körben amikor a DEFCON jelző a 2-es mezőre
ér.

Ezt az eseményt érvényteleníti az *INGOVÁNY*
című kártya.

A KÍNA KÁRTYA

A SZU játékosnál van a játék kezdetén.

+1 Műveleti ponttal nő a kártya értéke, ha minden pontját Ázsiában használjuk fel. Adjuk át ellenfelünknek miután kijátszottuk.

+1 Győzelmi Pont jár annak a játékosnak aki a 10. kör végén a kezében tartja.

Megszünteti a Formosa Megállapodás hatását, ha a kártyát az USA játékos játssza ki.

KELET-EURÓPAI ZAVARGÁSOK

A Háború Korai vagy Középső

Szakaszában: Távolíts el 1 SZU Befolyást három kelet-európai országból.

A Háború Késői Szakaszában: Távolíts el 2 SZU Befolyást három kelet-európai országból.

NATO*

A Marshall Terv vagy a Varsói Szerződés után játszható ki.

A SZU játékos többé már nem kísérlet meg Puccsot vagy Átszervező Dobást egyetlen USA által Ellenőrzött európai országban sem.

Az USA által Ellenőrzött európai országokat nem támadhatják meg a *Bozót Háború* Eseménnyel.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ÁZSIAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a térségben:

Jelen van: 3

Dominál: 7

Ellenőriz: 9

+1 pont jár minden Ellenőrzött Hadszintér Országért

+1 pont jár minden Ellenőrzött országért ami az ellenséges szuperhatalommal szomszédos

Mindenképpen ki kell játszani.

SZOCIALISTA KORMÁNYOK

Nem játszható ki Eseményként, ha a Vas Lady kártya érvényben van.

Távolíts el összesen 3 USA Befolyás pontot Nyugat-Európából, országonként maximum 2-t.

ATOMCSEND EGYEZMÉNY

Vonjunk ki a DEFCON aktuális értékéből kettőt és a játékos annyi Győzelmi Pontot kap amennyi az eredmény. Ezután növeljük a DEFCON értékét két szinttel.

VIETNAMI LÁZADÁSOK*

Adj 2 SZU Befolyást Vietnamba. A forduló hátralevő részében a szovjet játékos hozzáadhat 1 Műveleti pontot bármely kártya értékéhez, ha azok pontjait mind Délkelet-Ázsiában költi el.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

DISSZIDENSEK

Ha a Vezércikk Fázisban játszunk ki érvénytelenítjük a SZU Vezércikk Eseményét, beleértve az Értékelő kártyát is. Az érvénytelenített kártya a dobott lapok közé kerül. Ha a Disszidensek lapot a SZU játssza ki a szovjet akció fázisban, akkor az USA kap 1 Győzelmi Pontot (kivéve ha a lapot az Űrversenyben használja fel).

A GYARMATI RENDSZER FELBOMLÁSA

Adj 1 SZU Befolyást bármely négy afrikai és/vagy délkelet-ázsiai országba.

ARAB-IZRAELI HÁBORÚ

Egy Pán-Arab Koalíció megszállja Izraelt. Dobj egy kockával és vonj le a dobott értékből 1-et ha az USA Ellenőrzi Izraelt és 1-et minden USA által Ellenőrzött, Izraellel szomszédos országért.
A SZU győz ha a módosított érték 4-6 között van. A SZU hozzáad 2 pontot a Hadművelési Pontok jelzősávjához.

A győzelem hatásai: a SZU nyer 2 Győzelmi Pontot és lecseréli az összes USA Befolyást SZU Befolyásra.

OLIMPIAI JÁTÉKOK

A játékos rendezi az Olimpiát.
Az ellenfél dönt: részt vesz vagy bojkottálja a játékokat.
Ha az ellenfél részt vesz, mindkét játékos dob egy kockával, a rendező fél hozzáad +2-t a dobott értékhez.
Aki a nagyobbat dobta, az győz és kap 2 Győzelmi Pontot. Az egyenlő dobásokat újra kell dobni.
Ha az ellenfél bojkottál, csökkentsd a DEFCON értékét egy szinttel és a rendező fél felhasználhatja a kártyát Műveletek végrehajtására 4-es értékben.

EURÓPAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a térségben:

Jelen van: 3

Dominál: 7

Ellenőriz: Automatikus győzelem

+1 pont jár minden Ellenőrzött Hadszintér Országért

+1 pont jár minden Ellenőrzött országért ami az ellenséges szuperhatalommal szomszédos

Mindenképpen ki kell játszani.

USA/JAPÁN KÖZÖS VÉDELMI SZÖVETSÉG*

Az USA elegendő befolyást szerez Japánban ahhoz, hogy Ellenőrizze.
A SZU többé nem kísérelhet meg Puccsot vagy Átszervező Dobást Japánban.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ENSZ BEAVATKOZÁS

Ezt a kártyát együtt kell kijátszani egy az ellenfél Eseményét tartalmazó kártyával. Az Esemény így elmarad, de felhasználhatod a Műveleti értékét Műveletek végrehajtására. Az elmaradt Esemény a dobott lapok közé kerül. Ez a kártya nem játszható ki Vezércikk fázisban.

NASSER*

Adj 2 SZU Befolyást Egyiptomba.
Távolítsd el az USA Befolyás felét (felfelé kerekítve) Egyiptomból.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

MARSHALL TERV*

Lehetővé teszi a NATO kijátszását.
Adj 1 USA Befolyást hét, nem SZU Ellenőrzés alatt álló nyugat-európai országba.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

WILLY BRANDT*

A SZU nyer 1 Győzelmi pontot és kap 1 Befolyást az NSZK-ban.
Meggzűnteti a NATO hatását az NSZK-ban.

Ez az Esemény nem hozható játékba és/vagy megszűnik a „Bontsuk le ezt a falat” kártya hatására.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ALLENDE*

A SZU 2 Befolyás pontot kap Chilében.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

DÉL-AFRIKAI ZAVARGÁSOK

A SZU hozzáad 2 Befolyást Dél-Afrikába vagy hozzáad 1 Befolyást Dél-Afrikába és 2 Befolyást bármely, Dél-Afrikával szomszédos országba.

A PORTUGÁL BIRODALOM ÖSSZEOMLÁSA*

Adj 2 SZU Befolyást Dél-Afrikába és Angolába.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

BREZSNYEV-DOKTRÍNA*

Minden további, ebben a fordulóban a SZU által kijátszott Műveleti kártya értékét 1-el növeld meg(max. 4 pontig).

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

„EL FOGJUK TEMETNI MAGUKAT”*

Hacsak az ENSZ Beavatkozást nem játssza ki Eseményként az USA játékos a következő körében, a SZU nyer 3 Győzelmi Pontot minden USA Győzelmi Pont odaítélése előtt. Csökkentsd a DEFCON értékét egy szinttel.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

RAKÉTA IRIGYSÉG

Cseréld ki ezt a kártyát az ellenfeled kezében levő, legmagasabb Műveleti értékű kártyájára. Két vagy több azonos értékű kártya esetén ellenfeled dönt melyiket adja oda.

Ha a cserekártya a saját Eseményed vagy mindkét félre vonatkozó Esemény akkor azonnal érvénybe lép. Ha az ellenfél Eseménye van a kártyán akkor felhasználhatod a Műveleti értékét az Esemény beindítása nélkül. Az ellenfél fel kell, hogy használja ezt a kártyát Műveletként a következő akció körében.

KONYHAI VITA*

Ha az USA több Hadszintér országot Ellenőriz mint a SZU, akkor bökd mellbe ellenfeled és nyertél 2 Győzelmi Pontot is!

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

JUNTA

Rakj 2 Befolyást egy tetszőleges közép- vagy dél-amerikai országba.

Ezután megkísérelhetsz egy ingyenes Puccsot vagy Átszervező Dobást a fenti régiók egyikében (ennek a kártyának a Műveleti értékét használd).

„HOGYAN TANULTAM MEG NEM AGGÓDNI...”*

Állítsd a DEFCON szintet bármely általad választott szintre (1-5). Ez az Esemény 5 pontot ér az elvárt Hadműveleti Pontok skáláján.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

CSÚCSTALÁLKOZÓ

Mindkét fél dob egy kockával. Mindketten hozzáadnak +1-et minden olyan régióért amelyet Dominálnak vagy Ellenőriznek. A magasabb értékkel bíró játékos nyer 2 Győzelmi Pontot és elmozdíthatja a DEFCON jelzőt egy szinttel bármely irányba.

Az egyenlő dobásokat nem kell újradozni.

MEDVECSAPDA*

Következő akció körében a SZU játékos el kell dobjon egy 2 vagy nagyobb értékű Műveleti kártyát és dobniá kell a kockával 1-4 közötti értéket ahhoz, hogy ezt az Eseményt megszüntesse. Minden SZU akció körben ismételni kell míg sikeres nem lesz a próbálkozás vagy már nem maradnak eldobható kártyák. Ha kifogyott a megfelelő kártyákból, a SZU játékos csak Értékelő Lapokat játszhat ki a következő fordulóig.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

SALT-TÁRGYALÁSOK*

Növeld a DEFCON szintjét kettővel.
Ha további Puccskísérletek történnek, akkor a forduló fennmaradó részében -1 ponttal módosul a kockadobás értéke mindkét játékosnál.
A kijátszó fél átválogathatja a dobott kártyákat és visszavehet 1 nem Értékelő Kártyát, miután megmutatta azt ellenfelének.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

INGOVÁNY*

Az USA játékos következő akció körében el kell dobjon egy 2 vagy nagyobb értékű Műveleti kártyát és dobni kell a kockával 1-4 közötti értéket ahhoz, hogy ezt az Eseményt megszüntesse. Minden USA akció körben ismételni kell míg sikeres nem lesz a próbálkozás vagy már nem maradnak eldobható kártyák. Ha kifogyott a megfelelő kártyákból, az USA játékos csak Értékelő Lapokat játszhat ki a következő fordulóig.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ATOMTENGERALATTJÁRÓK*

Az USA által végrehajtott Puccskísérletek nem befolyásolják a DEFCON értékét a forduló hátralevő idejében (nem befolyásolja a *Kubai Rakétaválságot*).

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

KUBAI RAKÉTAVÁLSÁG*

Állítsd a DEFCON jelzőt a 2-es szintre.
Ebben a fordulóban bármely további, ellenfeled által megkísérelt Puccs Globális Termonukleáris Háborúban végződik. Ellenfeled elveszti a játékot. Az Esemény bármikor megszüntethető, ha a SZU játékos eltávolít 2 Befolyást Kubából vagy az USA játékos eltávolít 2 Befolyást az NSZK-ból vagy Törökországból.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

FEGYVERKEZÉSI VERSENY

Hasonlítsuk össze mindkét játékos státuszát az elvárt Hadműveletek jelzőskáláján. Ha az aktív játékosnak több Hadműveleti pontja van, nyer 1 Győzelmi Pontot. Ha az aktív játékos ezen felül még el is érte az elvárt Hadműveleti pontok mennyiségét, akkor összesen 3 Győzelmi Pontot kap.

DÉLKELET-ÁZSIAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a térségben:

1 Győzelmi Pont jár Burma, Kambodzsa/Laosz,
Vietnam, Malajzia, Indonézia és a Fülöp-
szigetek Ellenőrzéséért.

2 Győzelmi Pont jár Thaiföld Ellenőrzéséért.

Távolítsd el a játékból értékelés után.

Mindenképpen ki kell játszani.

KÖZÉP-AMERIKAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a térségben:

Jelen van: 1

Dominál: 3

Ellenőriz: 5

+1 pont jár minden Ellenőrzött Hadszintér
Országért

+1 pont jár minden Ellenőrzött országért ami az
ellenséges szuperhatalommal szomszédos

Mindenképpen ki kell játszani.

BOZÓT HÁBORÚ

Támadj meg bármely országot amelynek
stabilitási értéke 1 vagy 2. Dobj a kockával és
vonj ki 1-et minden szomszédos országért melyet
ellenfeled Ellenőriz. Győzelem 3-6 közötti érték
esetén. A játékos 3-at hozzáad a Hadműveleti
jelzőskálájához.

A győzelem hatásai: a játékos nyer 1 Győzelmi
Pontot és lecseréli ellenfele összes Befolyását a
saját Befolyására.

DÉL-AMERIKAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a
térségben:

Jelen van: 2

Dominál: 5

Ellenőriz: 6

+1 pont jár minden Ellenőrzött
Hadszintér Országért

Mindenképpen ki kell játszani.

**„EGY KIS LÉPÉS EZ EGY
EMBERNEK...”**

Ha hátrányban vagy az Úrversenyben
használd ezt a kártyát és lépj előre két
lépéssel az Úrverseny skáláján. Csak a
második lépéshez tartozó Győzelmi Pontot
kapod meg.

AFRIKAI ÉRTÉKELÉS:

Mindkét oldal pontot kap, ha a
térsgben:

Jelen van: 1

Dominál: 4

Ellenőriz: 6

+1 pont jár minden Ellenőrzött
Hadszintér Országért

Mindenképpen ki kell játszani.

SZÖVETSÉG A HALADÁSÉRT*

Az USA nyer 1 Győzelmi pontot
minden USA által Ellenőrzött közép-
amerikai és dél-amerikai Hadszintér
Ország után.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

**„NE AZT KÉRDEZD MIT TEHET
ÉRTED AZ ORSZÁG...”***

Az USA játékos eldobhatja akár az összes
kezében tartott lapját(beleértve az Értékelő
Kártyát is) és újakat húzhat a pakliból. Az
eldobni kívánt lapok számát a felhúzás előtt el
kell dönteni.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

USSZURI FOLYÓ HADMŰVELET*

Ha a SZU játékosnál van a *Kína Kártya*, adja át az USA játékosnak képpel felfelé, játékra készen.
Ha az USA már rendelkezik a *Kína Kártyával*, adj 4 USA Befolyást Ázsiába, országonként maximum 2-t.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

FELSZABADÍTÁSI TEOLÓGIA

Adj 3 SZU Befolyást Közép-Amerikába, országonként maximum 2-t.

AMERIKA HANGJA

Távolítsd el 4 SZU Befolyást Európán kívüli országokból. Országonként maximum 2-t vehetsz le.

DIPLOMÁCIAI KÖZVETÍTÉS

Az USA játékos helyezze maga elé. A következő alkalommal ha a Közel-Kelet vagy Ázsia Értékelésére kerül sor (amelyik előbb bekövetkezik) vonjuk le egy Hadszintér Országot a SZU összesből és dobjuk ezt a kártyát a dobottak közé. Nem számít a 10. forduló utáni Végso Értékelésnél.

SZADAT KIUTASÍTJA A SZOVJETEKET*

Távolítsd el minden SZU Befolyást Egyiptomból és adj hozzá 1 USA Befolyást.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

NIXON KIJÁTSSZA A KÍNA KÁRTYÁT*

Ha az USA játékosnál van a *Kína Kártya*,
nyer 2 Győzelmi Pontot.

Ellenkező esetben az USA játékos
megkapja a *Kína Kártyát* képpel lefelé és
azonnali játékra alkalmatlanul.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

MEGALAKUL AZ OAS*

Amerikai Államok Szervezete

Adj 2 USA Befolyást Közép-Amerikába
és/vagy Dél-Amerikába.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

LATIN-AMERIKAI HALÁLOSZTAGOK

A forduló hátra levő idejében a játékos
Puccskísérletei Dél- és Közép-
Amerikában +1 pontot kapnak, míg
ellenfele Puccskísérletei -1-et.

II.JÁNOS PÁLT PÁPÁVÁ VÁLASZTJÁK*

Távolítsd el 2 SZU Befolyást és adj hozzá 1
USA Befolyást Lengyelországban.

Lehetővé teszi a Szolidaritás kijátszását.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

GABONA SZÁLLÍTMÁNYOK A SZOVJETEKNEK

Válassz találmra egy lapot a SZU játékos
kezeiből. Kijátszhatod vagy visszaadhatod. Ha a
SZU játékosnak nincsenek lapjai vagy
visszaadtad amit húztál, használd fel ezt a lapot
mint egy normális Műveleti lapot.

BÁBKORMÁNYOK*

Az USA hozzáadhat 1 Befolyást három országban amelyek nem tartalmaznak Befolyást egyik oldalról sem.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

CAMP DAVID-I EGYEZMÉNY*

Az USA nyer 1 Győzelmi Pontot.
Az USA kap 1 Befolyást Izraelben,
Jordániában és Egyiptomban.

Az arab-izraeli háború Esemény többé nem játszható ki.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

A PANAMA-CSATORNA VISSZAADÁSA*

Adj 1 Befolyást Panamába, Costa Rica -ba és Venezuelába.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

GYARMATI HÁTVÉDEK

Adj 1 USA Befolyást négy különböző afrikai és/vagy délkelet-ázsiai országba.

„MAGÁNYOS TETTES”*

Az USA játékos felfedi lapjait. Ezután a SZU játékos felhasználhatja ezt a kártyát 1-es Műveleti értékkel.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

OPEC

A SZU nyer 1 Győzelmi pontot minden Ellenőrzése alatt levő ország után a felsoroltak közül:
Egyiptom, Irán, Líbia, Szaúd-Arábia, Irak, Öböl menti országok és Venezuela.

Nem hozható Eseményként játékba ha Az északi-tengeri olaj kártya érvényben van.

AZ U2 INCIDENS*

A SZU játékos nyer 1 Győzelmi Pontot. Ha az *ENSZ-beavatkozás* kártya játékba kerül a forduló során bármely játékos által, a SZU további 1 Győzelmi Pontot kap.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

VIRÁG-GYERMEKEK*

A SZU nyer 2 Győzelmi Pontot minden, a következőkben az USA által kijátszott Háborús Kártya esetén (Esemény vagy Műveletként való kijátszás esetén is) kivéve ha azt az Úrversenyben használja fel. A Háborús Kártyák: *Az arab-izraeli háború, A koreai háború, Bozót háború, Az indiai-pakisztáni háború vagy Az Irak-iráni háború.*

Ezt az Eseményt megszünteti az „Egy gonosz birodalom” kártya kijátszása.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

KULTURÁLIS FORRADALOM*

Ha az USA játékosnál van a *Kína Kártya*, akkor vedd el tőle, képpel felfelé rakd magad elé játékra készen. Ha a SZU már rendelkezik vele, akkor a SZU nyer 1 Győzelmi Pontot.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

BALLISZTIKUS RAKÉTA EGYEZMÉNY

Növeld a DEFCON szintjét eggyel. Ezután a játékos 4-es értékű Műveletként felhasználhatja a kártyát.

MUSZLIM FORRADALOM

Távolítsd el az összes USA Befolyást a következő országok közül kettőből:
Szudán, Irán, Egyiptom, Líbia, Szaúd-Arábia, Szíria, Jordánia.

A MI EMBERÜNK TEHERÁNBAN*

Ha az USA Ellenőriz legalább egy közel-keleti országot akkor USA játékos felhúzza a pakli legfelső 5 kártyáját. Az 5 kártya bármelyikét megnézheti és eldobhatja az Esemény bekövetkezte nélkül. Az eldobott lapokat meg kell mutatnia a SZU játékosnak. Bármely visszamaradó kártyát belekeverik a húzópakliba.

CHE

A SZU azonnal megkísérelhet egy Puccsot ezen kártya értékével egy nem-hadszintér ország ellen Közép- és Dél-Amerikában vagy Afrikában.

Ha a Puccs során USA Befolyást távolít el, akkor SZU játékos egy második Puccsot kísérelhet meg, más célpont ellen, ugyanolyan kikötésekkel.

AWACS REPÜLŐK A SZAUDIÁKNAK*

Az USA kap 2 Befolyást Szaúd-Arábiában. A *Muszlim Forradalom* nem játszható ki Eseményként a továbbiakban.

JURIJ ÉS SAMANTHA*

A SZU nyer 1 Győzelmi Pontot a forduló végéig minden, az USA által megkísérelt Puccsért.

IRAK-IRÁNI HÁBORÚ*

Irán vagy Irak megszállja a másikat (a játékos döntése).

Dobj egy kockával és vonj le 1-et minden, az ellenfél által Ellenőrzött, a megtámadni szándékozott országgal szomszédos országért. A kártyát játékba hozó játékos nyer ha a módosított érték 4-6 között van. A játékos hozzáad 2 pontot a Hadműveleti pontok jelzésávjához.

A győzelem hatásai: A játékos nyer 2 Győzelmi Pontot és lecserélheti ellenfele összes Befolyás pontját a célországban a saját Befolyására.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

SZOLIDARITÁS*

Csak akkor játszható ki ha a II. János Pál Pápává Választása aktív.

Adj 3 USA Befolyást Lengyelországba.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

HADIJÁTÉKOK*

Ha a DEFCON státusz 2, azonnal befejezheted a játékot (kihagyva a Végző Értékelés fázist), miután adtál 6 Győzelmi Pontot ellenfelednek.

„Mit szólsz egy jó sakkjátszmához?”

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

A PERSHING II TELEPÍTÉSE*

A SZU kap 1 Győzelmi Pontot.
Távolíts el 1 USA Befolyást három nyugat-európai országból.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ALDRICH AMES REMIX*

Az USA játékos felfedi kézben tartott kártyáit a SZU játékosnak a forduló végéig. A SZU választ egy kártyát az USA játékos kezéből, ez a kártya dobásra kerül.

„EGY GONOSZ BIRODALOM”*

Megszünteti/megakadályozza a *Virág-
gyermek*ek kártya hatását. Az USA nyer 1
Győzelmi Pontot.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

BONTSUK LE EZT A FALAT*

Megszünteti/megakadályozza a *Willy Brandt*
kártya hatását.

Adj 3 USA Befolyást az NDK-ba.
Ezután az USA megkísérelhet egy ingyen
Puccsot vagy Átszervező Dobást Európában
ennek a kártyának a Műveleti értékét használva.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

LATIN-AMERIKAI ADÓSSÁGI VÁLSÁG

Hacsak az USA játékos nem dob el
azonnal egy 3-mas vagy annál nagyobb
értékű Műveleti kártyát, duplázd meg a
SZU Befolyást két dél-amerikai
országban.

CSERNOBIL*

Az USA játékos kijelölhet egy régiót. A
forduló végéig a SZU játékos nem adhat
Befolyást ehhez a régióhoz Műveleti
kártyák felhasználásával.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

IRÁNI-CONTRA BOTRÁNY*

A forduló végéig minden USA átszervező
Dobás -1-el módosul.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*

TERRORIZMUS

Ellenfelednek találmra el kell dobnia egy kártyát. Ha a SZU játssza ki ezt a kártyát és *Az iráni tiszdráma* érvényben van, akkor az USA két találmra kiválasztott kártyát dob el. Az eldobott lapok Eseményei nem történnek meg.

ORTEGÁT MEGVÁLASZTJÁK NICARAGUÁBAN*

Távolíts el minden USA Befolyást Nicaraguából. Ezután a SZU megkísérelhet egy ingyen Puccsot a kártya értékével, egy Nicaraguával szomszédos országban.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

GLASZNOSZTY*

A SZU nyer 2 Győzelmi Pontot.
Növeld a DEFCON értékét eggyel.
Ha a *Reformer kártya* érvénybe van, akkor a SZU elhelyezhet Befolyásokat vagy megkísérelhet Átszervező Dobást a kártya 4-es értékével.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

A SZOVJETEK LELŐVIK A KAL-007 REPÜLŐT*

Csökkentsd a DEFCON szintet eggyel. Az USA nyer 2 Győzelmi Pontot.
Ha Dél-Koreát az USA Ellenőrzi akkor USA elhelyezhet Befolyásokat vagy próbálhat Átszervező Dobást a kártya 4-es értékével.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

TENGERÉSZGYALOGOS BARAKKOK FELROBBANTÁSA*

Távolíts el minden USA Befolyást Libanonból és távolíts el további 2 USA Befolyást bárhol a Közel-Keletről.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

A REFORMER*

Adj 4 Befolyást Európába (országoként max. 2-t). Ha a SZU az USA előtt jár a Győzelmi Pontok számában, akkor 6 Befolyást helyezhetsz el.

A SZU a továbbiakban nem kísérelhet meg Puccsot Európában.

Javitja a Glasznoszty hatását.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

ÉSZAKI-TENGERI OLAJ*

Az OPEC Esemény a továbbiakban nem játszható ki. Az USA játékos 8 kártyát játszhat ki ebben a fordulóban.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

CSILLAGHÁBORÚS TERVEK*

Ha az USA előrébb jár az űrversenyben, az USA játékos átválogathatja a dobott lapokat és választhat egy nem értékelő lapot. A lap Eseménye azonnal megtörténik.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

REAGAN BOMBÁZZA LÍBIÁT*

Az USA nyer 1 Győzelmi Pontot minden 2. líbiai SZU Befolyáspontonként.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

A VASLADY*

Az USA nyer 1 Győzelmi Pontot.
Adj 1 SZU Befolyást Argentínába. Távolítsd el minden SZU Befolyást az Egyesült Királyságból.

A *Szocialista Kormányok* Esemény a továbbiakban nem játszható ki.

Távolítsd el a játékból ha Eseményként használtad fel.

IRÁNI TÚSZDRÁMA*

Távolíts el minden USA Befolyást
Iránból. Adj 2 SZU Befolyást Iránba.

Megduplázza a *Terrorizmus* kártya hatását
az USA ellen.

*Távolítsd el a játékból ha Eseményként
használtad fel.*