

EARLY WAR

1	ASIA SCORING	<p>Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 3 Господство: 7 Контроль: 9 +1 за каждую контролируруемую влиятельную страну в регионе +1 за каждую контролируруемую страну, находящуюся рядом с вражеской супердержавой НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ</p>
2	EUROPE SCORING	<p>Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 3 Господство: 7 Контроль: автоматическая победа +1 за каждую контролируруемую влиятельную страну в регионе +1 за каждую контролируруемую страну, находящуюся рядом с вражеской супердержавой НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ</p>
3	MIDDLE EAST SCORING	<p>Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 3 Господство: 5 Контроль: 7 +1 за каждую контролируруемую влиятельную страну в регионе НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ</p>
4	DUCK AND COVER	<p>Уменьшите уровень DEFCON на одну позицию. Затем США получают количество Победных Очков, равное 5 минус текущий уровень DEFCON.</p>
5	FIVE-YEAR PLAN	<p>СССР обязан скинуть одну карту наугад. Если событие карты ассоциируется с США, событие тут же вступает в силу. Если событие карты ассоциируется с СССР или применимо к обоим игрокам, карта сбрасывается без активации события.</p>
6	THE CHINA CARD	<p>В начале игры карта находится у СССР. +1 к числу Операций, если все очки Операций используются в Азии. Передайте карту противнику после того, как она сыграна. +1 Победное Очко игроку, владеющему этой картой в конце 10 хода. <i>Отменяет действие карты Formosan Resolution, если карта сыграна США.</i></p>
7	SOCIALIST GOVERNMENTS	<p>Уберите до 3 жетонов влияния США из стран Западной Европы, не более чем 2 жетона влияния из каждой страны. <i>Не может быть сыграна, если на стол выложена карта The Iron Lady.</i></p>
8	FIDEL*	<p>Уберите все жетоны влияния США с Кубы. Добавьте на Кубу достаточное количество жетонов СССР для контроля.</p>
9	VIETNAM REVOLTS*	<p>Добавьте 2 жетона влияния СССР во Вьетнам. До конца хода, СССР может добавить одно очко к числу Операций любой карты, использующей все очки в Юго-Восточной Азии.</p>
10	BLOCKADE*	<p>Если США не могут немедленно скинуть с руки карту со значением Операций 3 или выше, уберите все жетоны влияния США из Западной Германии.</p>
11	KOREAN WAR*	<p>Северная Корея нападает на Южную Корею. СССР добавляет 2 очка на треке Военных Операций. Киньте один кубик и отнимите от результата 1 за каждую контролируемую США страну, находящуюся рядом с Южной Кореей. Победа СССР при модифицированном броске 4-6. Результаты победы: СССР получает 2 Победных Очка и заменяет все жетоны влияния США в Южной Корее на жетоны влияния СССР.</p>

12	ROMANIAN ABDICATION*	Уберите все жетоны влияния США из Румынии. Разместите в Румынии жетоны СССР, необходимые для контроля.
13	ARAB-ISRAELI WAR	Арабская коалиция вторгается в Израиль. СССР добавляет 2 очка на треке Военных Операций. Киньте один кубик и отнимите от результата 1 за контроль Израиля США и за каждую страну, контролируемую США, рядом с Израилем. Победа СССР при модифицированном броске 4-6. Результаты победы: СССР получает 2 Победных Очка и заменяет все жетоны влияния США в Израиле на жетоны влияния СССР.
14	COMECON*	Добавьте по 1 жетону влияния СССР в четыре неконтролируемые США страны в Восточной Европе.
15	NASSER*	Добавьте 2 жетона влияния СССР в Египет. Уберите половину (с округлением вверх) жетонов влияния США из Египта.
16	<u>WARSAW PACT FORMED*</u>	Уберите все жетоны влияния США из четырех стран в Восточной Европе, либо добавьте 5 жетонов влияния СССР в Восточную Европу, добавляя не более 2 жетонов влияния в каждую страну. <i>Позволяет сыграть карту NATO.</i>
17	<u>DE GAULLE LEADS FRANCE*</u>	Уберите 2 жетона влияния США из Франции, добавьте 1 жетон влияния СССР. Отменяет влияние NATO на Францию.
18	CAPTURED NAZI SCIENTIST*	Продвиньте жетон Космической Гонки игрока на одну позицию вперед.
19	TRUMAN DOCTRINE*	Уберите все жетоны влияния СССР из одной неконтролируемой страны в Европе.
20	OLYMPIC GAMES	Игрок спонсирует Олимпийские игры. Противник может участвовать или бойкотировать. Если противник участвует, оба игрока бросают кубик, спонсор прибавляет к результату 2. Победитель получает 2 Победных Очка. Ничьи перебрасываются. Если противник бойкотирует, уровень DEFCON снижается на одну позицию и спонсор может проводить Операции так, как если бы он сыграл карту со значением Операций 4.
21	<u>NATO*</u>	<i>Карту можно сыграть после карт Marshall Plan или Warsaw Pact.</i> СССР больше не может совершать броски на перевороты или перезования в любых контролируемых США странах в Европе. Контролируемые США страны в Европе не могут стать целью события <i>Brush War</i> .
22	INDEPENDENT REDS*	Добавьте достаточное количество жетонов влияния США в Югославию, Румынию, Болгарию, Венгрию или Чехословакию для уравнения с количеством жетонов влияния СССР в этой стране.
23	<u>MARSHALL PLAN*</u>	<i>Позволяет сыграть карту NATO.</i> Добавьте по 1 жетону влияния США в семь неконтролируемых СССР стран в Западной Европе.
24	INDO-PAKISTANI WAR	Индия или Пакистан нападает на вторую страну (на выбор игрока). Игрок двигается на 2 клетки на треке Военных Операций. Киньте кубик и отнимите от результата 1 за каждую контролируемую противником страну, находящуюся рядом с атакованной страной. Игрок побеждает при результатах 4-6. Результат победы: Игрок получает 2 Победных Очка и заменяет все жетоны влияния противника в атакованной стране на свои жетоны влияния.
25	CONTAINMENT*	Ко всем последующим картам Операций, сыгранным США в этот ход, прибавляется 1 очко (максимум 4 очка).
26	CIA CREATED*	СССР показывает свою руку. Затем США может провести Операции так, как если бы они сыграли карту со значением Операций 1.
27	<u>US/JAPAN MUTUAL DEFENSE PACT*</u>	США получает достаточное количество влияния в Японии для получения контроля. СССР не может производить броски на перевороты или дестабилизацию в Японии.

28	SUEZ CRISIS*	Уберите 4 жетона влияния США из Франции, Великобритании и/или Израиля, не более 2 жетонов влияния из каждой страны.
29	EAST EUROPEAN UNREST	В Начале или Середине Войны: Уберите по 1 жетону влияния СССР из трех стран в Восточной Европе. В Конце Войны: Уберите по 2 жетона влияния СССР из трех стран в Восточной Европе.
30	DECOLONIZATION	Добавьте по 1 жетону влияния СССР в четыре страны в Африке и/или Юго-Восточной Азии.
31	RED SCARE / PURGE	Ото всех последующих карт Операций, сыгранных противником в этот ход, отнимается 1 очко (минимум 1 очко).
32	UN INTERVENTION	Сыграйте эту карту одновременно с картой, содержащей событие, ассоциирующееся с противником. Событие отменяется, но вы можете использовать значение Операций карты для проведения Операций. Отмененная карта уходит в сброс. Запрещается играть в Фазу Новостей.
33	DE-STALINIZATION*	СССР может переместить до 4 жетонов влияния в страны, неконтролируемые США. Не более 2 жетонов влияния может быть перемещено в каждую страну.
34	NUCLEAR TEST BAN	Игрок получает количество Победных Очков, равное уровню DEFCON минут 2, затем улучшает уровень DEFCON на две позиции.
35	<u>FORMOSAN RESOLUTION*</u>	Тайвань считается влиятельной страной при подсчете очков, если США контролирует Тайвань, когда играет карточка подсчета очков в Азии или при финальном подсчете очков в конце 10 хода. Тайвань не считается влиятельной страной во всех остальных случаях. Эта карта сбрасывается после того, как США сыграна карта <i>The China Card</i> .
103	DEFECTORS	Сыграйте в Фазу Новостей, чтобы отменить новостное событие СССР, включая карту подсчета очков. Отмененная карта отправляется в сброс. Если <i>Defectors</i> сыграна СССР во время советского раунда действий, США получает 1 Победное Очко (кроме случая, когда она сыграна на трек Космической Гонки).
104	THE CAMBRIDGE FIVE	США показывает все карты подсчета очков в своей руке. Затем СССР может добавить 1 жетон влияния СССР в любой регион, указанный на этих картах (на выбор СССР). Карта не может быть сыграна как событие в Конце Войны.
105	SPECIAL RELATIONSHIP	Если Великобритания контролируется США, но НАТО не вступило в силу, США добавляет 1 жетон влияние в любую страну, находящуюся рядом с Великобританией. Если Великобритания контролируется США, и НАТО вступило в силу, США добавляет 2 жетона влияния в любую страну в Западной Европе и получает 2 Победных Очка.
106	<u>NORAD*</u>	Если США контролирует Канаду, США может добавить 1 жетон влияния в любую страну, в которой уже есть влияние США, в конце любого раунда действий, в котором уровень DEFCON становится 2. <i>Это событие отменяется событием Quagmire.</i>

MIDDLE WAR

36	BRUSH WAR	Нападите на любую страну с показателем стабильности 1 или 2. Игрок двигается на 3 клетки на Треке Военных Операций. Киньте кубик и отнимите от результата 1 за каждую контролируемую противником страну, находящуюся рядом с атакованной страной. Игрок побеждает при результатах 3-6. Результаты победы: Игрок получает 1 Победное Очко и заменяет все жетоны влияния противника в атакованной стране на свои жетоны влияния.
----	-----------	--

37	CENTRAL AMERICA SCORING	Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 1 Господство: 3 Контроль: 5 +1 за каждую контролируруемую влиятельную страну в регионе +1 за каждую контролируруемую страну, находящуюся рядом с вражеской супердержавой НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ
38	SOUTHEAST ASIA SCORING*	Обе стороны подсчитывают очки: По 1 Победному Очку за контроль Бирмы, Камбоджи/Лаоса, Вьетнама, Малайзии, Индонезии и/или Филиппин. 2 Победных Очка за контроль Таиланда. НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ
39	ARMS RACE	Сравните статус игроков на треке Военных Операций. Если у активного игрока больше очков Военных Операций, он получает 1 Победное Очко. Если у активного игрока больше очков Военных Операций, и он выполнил требуемое количество Военных Операций, он вместо этого получает 3 Победных Очка.
40	CUBAN MISSILE CRISIS*	Передвиньте жетон DEFCON на позицию 2. Любая последующая попытка переворота, предпринятая вашим противником в этот ход в любой стране, приведет к глобальной термоядерной войне, и ваш противник проиграет. Это событие может быть отменено в любой момент, если СССР уберет 2 жетона влияния с Кубы или США уберет 2 жетона влияния из Западной Германии или Турции.
41	NUCLEAR SUBS*	Попытки переворотов со стороны США во влиятельных странах не влияют на уровень DEFCON до конца хода (не влияет на действие карты <i>Cuban Missile Crisis</i>).
42	<u>QUAGMIRE*</u>	Во время следующего раунда действий, США обязаны скинуть карту со значением Операций 2 или выше и выкинуть 1-4 на кубике для отмены этого события. Повторяйте это каждый раунд действий США, пока либо событие не будет успешно отменено, либо у США не закончатся подходящие карты. Если подходящие карты заканчиваются, США могут до следующего хода играть только карты подсчета очков.
43	SALT NEGOTIATIONS*	Улучшите уровень DEFCON на две позиции. Любые последующие попытки переворотов обоими игроками получают штраф -1 к броску до конца хода. Игрок может просмотреть сброшенные карты и взять в руку одну из этих карту (не карту подсчета очков), предварительно показав ее противнику.
44	<u>BEAR TRAP*</u>	Во время следующего раунда действий, СССР обязан скинуть карту со значением Операций 2 или выше и выкинуть 1-4 на кубике для отмены этого события. Повторяйте это каждый раунд действий СССР, пока либо событие не будет успешно отменено, либо у СССР не закончатся подходящие карты. Если подходящие карты заканчиваются, СССР могут до следующего хода играть только карты подсчета очков.
45	SUMMIT	Оба игрока кидают кубики. Каждый игрок добавляет к результату по 1 за каждый регион, в котором у него Господство или Контроль. Победитель получает 2 Победных Очка и может сдвинуть уровень DEFCON на одну позицию в любую сторону. Ничейный результат не перебрасывается.
46	HOW I LEARNED TO STOP WORRYING*	Установите любой уровень DEFCON (1-5). Это событие приносит 5 очков на треке Военных Операций.
47	JUNTA	Добавьте 2 жетона влияния в одну страну в Центральной Америке или Южной Америке. Затем вы можете произвести один бесплатный бросок на переворот или дестабилизацию в одном из этих регионов (используя значение Операций этой карты).

48	KITCHEN DEBATES*	Если США контролируем больше влиятельных стран, чем СССР, ткните противника пальцем в грудь и получите 2 Победных Очка!
49	MISSILE ENVY	Обменяйте эту карту на карту в руке противника с самым высоким значением Операций. Если таких карт несколько, выбирает противник. Если полученная карта содержит ваше событие или нейтральное событие, оно тут же вступает в силу. Если карта содержит событие противника, используйте указанное на ней значение Операций, не активируя событие. В свой следующий раунд действий противник обязан использовать полученную карту <i>Missile Envy</i> для проведения Операций.
50	"WE WILL BURY YOU"*	Если США не играет событие <i>UN Intervention</i> в следующий раунд действий, СССР получает 3 Победных Очка прежде, чем США получит какие-либо Победные Очки. Ухудшите уровень DEFCON на одну позицию.
51	BREZHNEV DOCTRINE*	Ко всем последующим картам Операций, сыгранным СССР в этот ход, прибавляется 1 очко (максимум 4 очка).
52	PORTUGUESE EMPIRE CRUMBLES*	Добавьте по 2 жетона влияния СССР в Юго-Восточные Африканские Государства и Анголу.
53	SOUTH AFRICAN UNREST	СССР либо добавляет 2 жетона влияния в ЮАР, либо 1 жетон влияния в ЮАР и 2 жетона влияния в любые страны, находящиеся рядом с ЮАР.
54	ALLENDE*	СССР добавляет 2 жетона влияния в Чили.
55	<u>WILLY BRANDT*</u>	СССР получает 1 Победное Очко. СССР добавляет 1 жетон влияния в Западную Германию. Отменяет действие карты <i>NATO</i> для Западной Германии. <i>Не может быть сыграна или/или отменяется, если сыграна карта <i>Tear Down This Wall</i>.</i>
56	MUSLIM REVOLUTION	Уберите все жетоны влияния США из двух стран из следующего списка: Судан, Иран, Ирак, Египет, Ливия, Саудовская Аравия, Сирия, Иордания.
57	ABM TREATY	Улучшите уровень DEFCON на одну позицию. Затем игрок может проводить Операции, как если бы он сыграл карту со значением Операций 4.
58	CULTURAL REVOLUTION*	Если карта <i>The China Card</i> находится у США, заберите ее и выложите перед собой лицом вверх. Если карта уже находится у СССР, СССР получает 1 Победное Очко.
59	<u>FLOWER POWER*</u>	СССР получает 2 Победных Очка за каждую последующую «военную» карту, сыгранную США (как событие или как очки Операций, кроме карт, сыгранных на трек Космической Гонки). «Военные» карты: <i>Arab-Israeli War, Korean War, Brush War, Indo-Pakistani War</i> или <i>Iran-Iraq War</i> . <i>Событие отменяется картой <i>An Evil Empire</i>.</i>
60	U2 INCIDENT*	СССР получает 1 Победное Очко. Если до конца хода США или СССР играют карту <i>UN Intervention</i> в качестве события, СССР получает еще 1 дополнительное Победное Очко.
61	OPEC	СССР получает по 1 Победному Очку за каждую контролируемую страну из следующего списка: Египет, Иран, Ливия, Саудовская Аравия, Ирак, Страны Персидского Залива и/или Венесуэла. <i>Не может быть сыграна, если выложена карта <i>North Sea Oil</i>.</i>
62	"LONE GUNMAN"*	США показывают карты в своей руке. Затем СССР может проводить Операции так, как если бы он сыграл карту со значением Операций 1.
63	COLONIAL REAR GUARDS	Добавьте по 1 жетону влияния США в четыре различные страны в Африке и/или Юго-Восточной Азии.
64	PANAMA CANAL RETURNED*	Добавьте 1 жетон влияния США в Панаму, Коста-Рику и Венесуэлу.

65	<u>CAMP DAVID ACCORDS*</u>	США получает 1 Победное Очко. США добавляет по 1 жетону влияния в Израиль, Иорданию и Египет. <i>Запрещает применение события Arab-Israeli War.</i>
66	PUPPET GOVERNMENTS*	США может добавить по 1 жетону влияния в три страны, где отсутствуют жетоны влияния обеих супердержав.
67	GRAIN SALES TO SOVIETS	Выберите наугад одну карту из руки СССР. Сыграйте ее или верните ее. Если у СССР на руке нет карт, или если карта возвращена, используйте эту карту для проведения Операций.
68	<u>JOHN PAUL II ELECTED POPE*</u>	Уберите 2 жетона влияния СССР из Польши и добавьте 1 жетон влияния США в Польшу. <i>Позволяет сыграть карту Solidarity.</i>
69	LATIN AMERICAN DEATH SQUADS	Все попытки переворотов игрока в Центральной Америке и Южной Америке получают +1 до конца хода, в то время как все попытки переворотов противника получают -1 до конца хода.
70	OAS FOUNDED*	Добавьте 2 жетона влияния США в Центральную Америку и/или Южную Америку.
71	NIXON PLAYS THE CHINA CARD*	Если карта <i>The China Card</i> находится у США, США получает 2 Победных Очка. Иначе, США получает карту <i>The China Card</i> лицом вниз (невозможно использовать сразу).
72	SADAT EXPELS SOVIETS*	Уберите все жетоны влияния СССР из Египта и добавьте 1 жетон влияния США.
73	<u>SHUTTLE DIPLOMACY</u>	Положите карту перед игроком США. Во время следующего подсчета очков на Ближнем Востоке или в Азии (что будет раньше), отнимите одну влиятельную страну из общей суммы СССР, затем положите эту карту в сброс. Карта не влияет на финальный подсчет очков в конце 10 хода.
74	THE VOICE OF AMERICA	Уберите 4 жетона влияния СССР из неевропейских стран. Не более 2 жетонов влияния могут быть убраны из каждой страны.
75	LIBERATION THEOLOGY	Добавьте 3 жетона влияния СССР в Центральную Америку, не более 2 жетонов влияния в одну страну.
76	USSURI RIVER SKIRMISH*	Если карта <i>The China Card</i> находится у СССР, она переходит к США лицом вверх. Если карта <i>The China Card</i> уже находится у США, добавьте 4 жетона влияния США в Азию, не более 2 жетонов влияния в каждую страну.
77	“ASK NOT WHAT YOUR COUNTRY CAN DO FOR YOU...”*	США могут сбросить всю руку (включая карты подсчета очков) и набрать такое же количество новых карт из колоды. Количество сбрасываемых карт определяется до вытягивания новых карт.
78	ALLIANCE FOR PROGRESS*	США получают по 1 Победному Очку за каждую влиятельную страну, контролируруемую США в Центральной Америке и Южной Америке.
79	AFRICA SCORING	Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 1 Господство: 4 Контроль: 6 +1 за каждую контролируемую влиятельную страну в регионе НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ
80	“ONE SMALL STEP...”	Если вы отстаете от противника на треке Космической Гонки, подвигайте свой жетон на две позиции вперед на треке Космической Гонки, при этом получите Победные Очки только за вторую позицию.
81	SOUTH AMERICA SCORING	Обе стороны подсчитывают очки: Присутствие: 2 Господство: 5 Контроль: 6 +1 за каждую контролируемую влиятельную страну в регионе НЕЛЬЗЯ ОСТАВИТЬ В РУКЕ

107	CHE	СССР может немедленно попробовать произвести переворот, используя значение Операций этой карты, в одной невлиятельной стране в Центральной Америке, Южной Америке или Африке. Если благодаря перевороту убирается хотя бы один жетон влияния США, СССР может произвести второй переворот против другой страны, руководствуясь теми же ограничениями.
108	OUR MAN IN TEHRAN*	Если США контролируют хотя бы одну страну на Ближнем Востоке, США тянут 5 верхних карт из колоды. Они могут показать и сбросить любое количество вытянутых карт без активации указанных на них событий. Остальные карты возвращаются в колоду, после чего колода перемешивается.

LATE WAR

82	<u>IRANIAN HOSTAGE CRISIS*</u>	Уберите все жетоны влияния США из Ирана. Добавьте 2 жетона влияния СССР в Иран. <i>Удваивает эффект события Terrorism против США.</i>
83	<u>THE IRON LADY*</u>	США получают 1 Победное Очко. Добавьте 1 жетон влияния СССР в Аргентину. Уберите все жетоны влияния СССР из Великобритании. <i>Запрещает применение события Socialist Governments.</i>
84	REAGAN BOMBS LIBYA*	США получают по 1 Победному Очку за каждые 2 жетона влияния СССР в Ливии.
85	STAR WARS*	Если США находятся дальше на треке Космической Гонки, просмотрите сброшенные карты и выберите одну карту (не карту подсчета очков). Событие этой карты происходит немедленно.
86	<u>NORTH SEA OIL*</u>	<i>Запрещает применение события ОПЕС.</i> США могут сыграть 8 карт в этот ход.
87	<u>THE REFORMER*</u>	Добавьте 4 жетона влияния СССР в Европу (не более 2 жетонов влияния в каждую страну). Если жетон Победных Очков на стороне СССР, вместо этого добавьте 6 жетонов влияния. СССР больше не может производить перевороты в Европе. <i>Улучшает эффект карты Glasnost.</i>
88	MARINE BARRACKS BOMBING*	Уберите все жетоны влияния США в Ливане, а также 2 жетона влияния США из любой страны на Ближнем Востоке.
89	SOVIETS SHOOT DOWN KAL-007*	Ухудшите уровень DEFCON на одну позицию. США получают 2 Победных Очка. Если США контролирует Южную Корею, США могут выкладывать жетоны влияния или совершать попытки переворотов так, как если бы только что была сыграна карта со значением Операций 4.
90	GLASNOST*	СССР получает 2 Победных Очка. Улучшите уровень DEFCON на одну позицию. Если карта <i>The Reformer</i> выложена на стол, СССР может выкладывать жетоны влияния или совершать попытки переворотов так, как если бы только что была сыграна карта со значением Операций 4.
91	ORTEGA ELECTED IN NICARAGUA*	Уберите все жетоны влияния США из Никарагуа. СССР может провести одну бесплатную попытку переворота (используя значение Операций этой карты) в стране рядом с Никарагуа.
92	TERRORISM	Противник обязан наугад скинуть одну карту с руки. Если событие сыграно СССР, и карта <i>Iranian Hostage Crisis</i> выложена на стол, США обязаны наугад скинуть две карты с руки. События на скинутых картах не вступают в силу.
93	IRAN-CONTRA SCANDAL*	Все броски США на перевороты получают штраф -1 до конца хода.
94	CHERNOBYL*	США могут выбрать один регион. До конца хода СССР не может добавлять жетоны влияния в этот регион с помощью очков Операций.

95	LATIN AMERICAN DEBT CRISIS	Если США немедленно не скинет карту со значением Операций 3 или выше, удвойте количество жетонов влияния СССР в двух странах в Южной Америке.
96	<u>TEAR DOWN THIS WALL</u> *	<i>Отменяет/предотвращает событие Willy Brandt.</i> Добавьте 3 жетона влияния США в Восточную Германию. Затем США могут произвести бесплатную попытку переворота в Европе, используя значение Операций этой карты.
97	"AN EVIL EMPIRE"*	<i>Отменяет/предотвращает событие Flower Power.</i> США получают 1 Победное Очко.
98	ALDRICH AMES REMIX*	США держат свои карты открытыми до конца хода. СССР выбирает одну карту из руки США и сбрасывает ее.
99	PERSHING II DEPLOYED*	СССР получает 1 Победное Очко. Уберите по 1 жетону влияния США из трех стран Западной Европы.
100	WARGAMES*	Если жетон DEFCON находится на позиции 2, вы можете отдать противнику 6 Победных Очков и немедленно завершить игру (без финального подсчета очков).
101	SOLIDARITY*	<i>Событие может быть сыграно только если карта John Paul II Elected Pope выложена на стол.</i> Добавьте 3 жетона влияния США в Польшу.
102	IRAN-IRAQ WAR*	Иран или Ирак нападает на вторую страну (на выбор игрока). Игрок двигается на 2 клетки на треке Военных Операций. Киньте кубик и отнимите от результата 1 за каждую контролируемую противником страну, находящуюся рядом с атакованной страной. Игрок побеждает при результатах 4-6. Результаты победы: Игрок получает 2 Победных Очка и заменяет все жетоны влияния противника в атакованной стране на свои жетоны влияния.
109	YURI AND SAMANTHA*	СССР получает по 1 Победному Очку за каждую попытку переворота, предпринимаемую США до конца этого хода.
110	<u>AWACS SALE TO SAUDIS</u> *	США получают 2 жетона влияния в Саудовской Аравии. <i>Запрещает применение события Muslim Revolution.</i>

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Turn	ход
Action Round	раунд действий
Influence	жетон(ы) влияния
Coup	переворот
Realignment	дестабилизация
Operations (Ops) value	значение Операций
Stability number	показатель стабильности
Operation points	очки Операций
Victory Points	Победные Очки
Presence/Domination/Control	Присутствие/Господство/Контроль
Battleground state	влиятельная страна
Headline Phase	Фаза Новостей
Military Operations track	трек Военных Операций
DEFCON Status	уровень DEFCON
Space Race track	трек Космической Гонки
Early/Mid/Late War	Начало/Середина/Конец Войны