

Twilight Struggle

N°	Titre	Superpuissance	OP	Description
1	Marquage de Points en Asie	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 3 Domination : 7 Contrôle : 9 +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région +1 pays contrôlé qui est adjacent à la superpuissance ennemie <i>Ne peut pas être conservée</i>
2	Marquage de Points en Europe	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 3 Domination : 7 Contrôle : Victoire automatique +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région +1 pays contrôlé qui est adjacent à la superpuissance ennemie <i>Ne peut pas être conservée</i>
3	Marquage de Points au Moyen Orient	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 3 Domination : 5 Contrôle : 7 +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région <i>Ne peut pas être conservée</i>
4	Duck and cover	USA	3	Diminuez le DEFCON d'un niveau. Puis le joueur US gagne 5 VP moins le niveau actuel de DEFCON.
5	Plan quinquennal	USA	3	Le joueur soviétique doit se défausser aléatoirement d'une carte. Si la carte est un Evènement associé aux USA, il se produit immédiatement.
6	La carte Chine	USA / URSS	4	<i>Commence la partie avec le joueur soviétique</i> Valeur Opérationnelle +1 quand tous les points sont utilisés en Asie. Passe à l'adversaire une fois jouée. +1 VP pour le joueur qui détient cette carte à la fin du tour 10.
7	Gouvernements socialistes	URSS	3	Diminuez l'Influence US en Europe de l'Ouest d'un total de trois points d'Influence, ne retirez pas plus de deux points par pays.
8	Fidel *	URSS	2	Retirez tous les points d'Influence US qui se trouvent à Cuba. L'URSS gagne suffisamment d'Influence à Cuba pour en obtenir le Contrôle. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
9	Le Vietnam se révolte *	URSS	9	Ajoutez 2 points d'Influence soviétiques au Vietnam. Jusqu'à la fin du tour, les opérations soviétiques en Asie du Sud-Est ont une valeur de +1 si tous les points Opérationnels de la carte sont utilisées en Asie du Sud-Est. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
10	Blocus *	URSS	1	Sauf si le joueur US se défausse immédiatement d'une carte ayant une valeur Opérationnelle de '3' ou plus, éliminez toute Influence US en Allemagne de l'Ouest. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
11	Guerre de Corée *	URSS	2	La Corée du Nord envahit la Corée du Sud. Diminuez le statut DEFCON d'un niveau. Jetez un dé et soustrayez un (-1) pour chaque voisin de la Corée du Sud contrôlé par les USA. C'est une victoire soviétique sur un jet de dé modifié de 4 à 6. L'URSS ajoute deux points sur l'Echelle des Opérations Militaires. Effets de la victoire : 2 VP, remplacez toute Influence US en Corée du Sud par de l'Influence soviétique. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
12	Abdication roumaine *	URSS	1	Éliminez toute Influence US en Roumanie. L'URSS gagne suffisamment d'Influence pour contrôler la Roumanie. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>

13	Guerre Israélo-arabe	URSS	2	La coalition pan-arabe envahit Israël. Jetez un dé, soustrayez un (-1) pour chaque voisin d'Israël sous contrôle US. C'est une victoire soviétique sur un jet de dé modifié de 4 à 6. L'URSS ajoute deux points sur l'Echelle des Opérations Militaires. Effets de la victoire : 2 VP, remplacez toute Influence US en Israël par de l'Influence soviétique.
14	COMECON *	URSS	3	Ajoutez quatre points d'Influence, un dans quatre pays d'Europe de l'Est non contrôlés par les USA. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
15	Nasser *	URSS	1	Ajoutez deux points d'Influence en Egypte. Les USA perdent la moitié (arrondie au supérieur) de leur Influence en Egypte. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
16	<u>Création du Pacte de Varsovie</u> *	URSS	3	Retirez toute Influence US de quatre pays d'Europe de l'Est, ou bien ajoutez 5 points d'Influence soviétiques en Europe de l'Est, pas plus de deux points par pays. Permet le jeu de la carte OTAN.
17	<u>De Gaulle dirige la France</u> *	URSS	3	Retirez deux points d'Influence US en France, ajoutez y un point d'Influence soviétique. Annule les effets de la carte OTAN pour la France. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
18	Scientifique nazi capturé *	USA / URSS	1	Avancez le marqueur de Course à l'Espace du joueur d'une case. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
19	Doctrine Truman *	USA	1	Retirez tous les marqueurs d'Influence soviétiques d'un pays européen non contrôlé. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
20	Jeux Olympiques	USA / URSS	2	Le joueur organise les Jeux Olympiques. Son adversaire peut les boycotter. Si un boycott est déclaré, diminuez le DEFCON de un niveau et l'organisateur peut dépenser quatre points Opérationnels à la place. Sinon, chaque joueur jette un dé, et l'organisateur ajoute deux à son jet. Le plus haut score gagne 2 VP. Rejetez les scores égaux.
21	<u>OTAN</u> *	USA	4	A jouer après 'Plan Marshall' ou 'Pacte de Varsovie'. Le joueur soviétique ne peut plus tenter de jets de Coup d'Etat ou de Réalignement dans un pays européen sous contrôle US. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
22	Rouges indépendants *	USA	2	Ajoutez suffisamment d'Influence US dans un seul pays parmi la Yougoslavie, la Roumanie, la Bulgarie, la Hongrie et la Tchécoslovaquie pour égaliser l'Influence soviétique qui s'y trouve. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
23	<u>Plan Marshall</u> *	USA	4	Permet le jeu de la carte OTAN. Ajoutez un point d'Influence dans sept pays d'Europe de l'Ouest non contrôlés par l'URSS. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
24	Guerre indo-pakistanaise	USA / URSS	2	L'Inde ou le Pakistan envahit l'autre (au choix du joueur). Jetez un dé et soustrayez un (-1) pour chaque pays sous contrôle adverse qui est adjacent au pays envahi. C'est une victoire du joueur en phase sur un jet modifié de 4 à 6. Le joueur ajoute deux points sur l'Echelle des Opérations Militaires. Effets de la victoire : 2 VP, remplacez toute Influence adverse par la votre dans le pays visé.
25	Containment *	USA	3	Toutes les cartes Opérationnelles jouées par le joueur US ce tour-ci ajoutent un à leur valeur (jusqu'à un maximum de 4). <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
26	CIA Créée *	USA	1	L'URSS révèle sa main lors de ce tour. Menez des Opérations normalement avec cette carte. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>

27	Pacte de Défense Mutuelle USA/Japon *	USA	4	Ajoutez suffisamment d'Influence US pour contrôler le Japon. L'URSS ne peut plus tenter de Coup d'Etat ou de Réalignement au Japon. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
28	Crise de Suez *	URSS	3	Retirez un total de quatre points d'Influence US de France, du Royaume Uni et d'Israël (pas plus de deux points par pays). <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
29	Instabilité en Europe de l'Est	USA	3	Retirez un point d'Influence soviétique de trois pays d'Europe de l'Est. Retirez en deux par pays si joué pendant la Late War.
30	Décolonisation	URSS	2	Ajoutez un point d'Influence soviétique dans quatre pays d'Afrique et/ou d'Asie du Sud-Est.
31	Menace/purge rouge	USA / URSS	2	Diminuez de 1 la valeur Opérationnelle de toutes les cartes de votre adversaire pendant ce tour (jusqu'à une valeur minimum de 1 OP).
32	Intervention de l'ONU	USA / URSS	1	Jouez cette carte simultanément avec une autre carte possédant un Evènement associé à votre adversaire. L'Evènement est annulé, mais vous pouvez utiliser sa valeur Opérationnelle normalement. La carte dont l'Evènement a été annulé est défaussée.
33	Déstalinisation *	URSS	3	L'URSS peut repositionner jusqu'à quatre points d'Influence pour les placer dans des pays non contrôlés par les USA. Pas plus de deux points peuvent être placés dans un même pays. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
34	Accord sur les essais nucléaires	USA / URSS	4	Gagnez un nombre de VP égal au statut DEFCON moins 2, puis augmentez le DEFCON de 2 niveau.
35	Marquage de Points en Amérique du Sud	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 2 Domination : 5 Contrôle : 6 +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région <i>Ne peut pas être conservée</i>
36	Guerre de brousse	USA / URSS	3	Attaquez n'importe quel pays ayant une Stabilité de 1 ou 2. Jetez un dé et soustrayez un si il y a un pays adjacent sous Contrôle ennemi. Succès sur un score de 3 à 6. Le joueur ajoute 3 sur son Echelle d'Opérations Militaires. Effets de la victoire : 1 VP et remplacez l'Influence adverse par la votre.
37	Marquage de Points en Amérique Centrale	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 1 Domination : 3 Contrôle : 5 +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région +1 pays contrôlé qui est adjacent à la superpuissance ennemie <i>Ne peut pas être conservée</i>
38	Marquage de Points en Asie du Sud-Est *	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : 1 VP chacun pour le contrôle de : la Birmanie, le Cambodge/Laos, le Vietnam, la Malaisie, l'Indonésie, les Philippines. 2 VP pour le Contrôle de la Thaïlande <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i> <i>Ne peut pas être conservée</i>
39	Course à l'armement	USA / URSS	3	Comparez le statut de chaque joueur sur l'Echelle des Opérations Militaires. Si le joueur en Phase possède plus de points d'Opérations Militaires, il marque 1 VP. Si le joueur en Phase possède plus de points d'Opérations Militaires et qu'il répond au nombre d'Opérations Militaires requis, il marque à la place 3 VP.

40	Crise des missiles cubains *	USA / URSS	3	Placez le DEFCON au niveau 2. Toute tentative de Coup d'Etat menée par votre adversaire ce tour-ci, n'importe où sur le plateau de jeu, entraîne une guerre nucléaire globale. Votre adversaire aura alors perdu la partie. Cette carte peut être annulée à n'importe quel moment si le joueur soviétique retire deux points d'Influence de Cuba ou si le joueur US retire deux points d'Influence d'Allemagne ou de Turquie. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
41	Sous-marins nucléaires *	USA	2	Les actions US n'affectent pas le niveau de DEFCON jusqu'à la fin du tour (ceci ne concerne pas la <i>Crise des Missiles Cubains</i>). <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
42	<u>Bourbier</u> *	URSS	3	Lors du prochain Round d'Actions, le joueur US doit se défausser d'une carte dont la valeur Opérationnelle est d'au moins 2 et jeter un dé en faisant moins de 5. Répétez cela à chaque phase du joueur US jusqu'à ce que le jet de dé soit réussi ou qu'il ne reste plus aucune carte appropriée. Si il ne lui reste plus de carte appropriée, le joueur US ne peut plus jouer que des cartes de Marquage de Points jusqu'à la fin du tour. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
43	<u>Négociations du SALT</u> *	USA / URSS	3	Augmentez le niveau DEFCON de 2. Les futures tentatives de Coup d'Etat subissent un modificateur de -1 au jet de dé pour les deux joueurs jusqu'à la fin du tour. Le joueur prend une carte de son choix dans la défausse à condition que ce ne soit pas une carte de Marquage de Points, et la montre à son adversaire. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
44	<u>Piège à ours</u> *	USA	3	Lors du prochain Round d'Actions, le joueur soviétique doit se défausser d'une carte dont la valeur Opérationnelle est d'au moins 2 et jeter un dé en faisant moins de 5. Répétez cela à chaque phase du joueur soviétique jusqu'à ce que le jet de dé soit réussi ou qu'il ne reste plus aucune carte appropriée. Si il ne lui reste plus de carte appropriée, le joueur soviétique ne peut plus jouer que des cartes de Marquage de Points jusqu'à la fin du tour. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
45	Sommet	USA / URSS	1	Les deux joueurs jettent un dé. Chacun ajoute 1 pour chaque Région qu'il Domine ou Contrôle. Le joueur ayant le plus grand score reçoit 2 VP et peut déplacer le marqueur DEFCON d'une case dans n'importe quelle direction.
46	Comment j'ai appris à ne plus m'en faire *	USA / URSS	2	Placez le DEFCON au niveau que vous voulez. Cet Evènement compte pour 5 Opérations Militaires en ce qui concerne le nombre d'Opérations Militaires requis. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
47	Junte	USA / URSS	2	Placez deux points d'Influence dans un pays d'Amérique Centrale ou d'Amérique du Sud. Vous pouvez gratuitement tenter un jet de Coup d'Etat ou de Réalignement dans l'une de ces régions (en utilisant la valeur Opérationnelle de cette carte).
48	Débats en cuisine *	USA	1	Si les USA contrôlent plus de Pays d'Affrontement que l'URSS, pointez du doigt la poitrine de votre adversaire et gagnez 2 VP ! <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
49	Envie de missiles	USA / URSS	2	Echangez cette carte contre la carte ayant la plus grande valeur Opérationnelle de votre adversaire. Si plus d'une carte ont la même valeur, l'adversaire choisit. Si la carte échangée contient un Evènement qui vous est associé ou qui est associé aux deux joueurs, il se produit immédiatement. Si elle contient un Evènement associé à votre adversaire, utilisez la valeur Opérationnelle sans déclencher l'Evènement. L'adversaire doit utiliser cette carte pour des Opérations lors de son prochain Round d'Actions.

50	"Nous vous enterrerons tous" *	URSS	4	Sauf si l'intervention de l'ONU est jouée en tant qu'Evènement lors du prochain round US, l'URSS gagne 3 VP. Diminuez le DEFCON de 1 niveau. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
51	Doctrines de Brejnev *	URSS	3	Toutes les cartes Opérationnelles soviétiques augmentent leur valeur de un (+1) jusqu'à la fin du tour (maximum de 4). <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
52	L'empire portugais s'effondre *	URSS	2	Ajoutez deux points d'Influence soviétiques dans les Etats d'Afrique du Sud-Est ainsi qu'en Angola. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
53	Instabilité sud africaine	URSS	2	L'URSS ajoute deux points d'Influence en Afrique du Sud, ou bien ajoute un point d'Influence en Afrique du Sud et deux points d'Influence dans un pays adjacent à l'Afrique du Sud.
54	Allende *	URSS	1	L'URSS reçoit deux points d'Influence au Chili. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
55	Willy Brandt *	URSS	2	Gagnez 1 VP. L'URSS reçoit un point d'Influence en Allemagne de l'Ouest. Annule l'OTAN en Allemagne de l'Ouest. Cet Evènement est annulé par <i>Abattez ce mur</i> . <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
56	Révolution musulmane	URSS	4	Éliminez toute Influence US dans deux des pays suivants : Soudan, Iran, Irak, Egypte, Libye, Arabie Saoudite, Syrie, Jordanie
57	Traité ABM	USA / URSS	4	Augmentez le DEFCON d'un niveau, puis menez normalement des opérations avec cette carte.
58	Révolution culturelle *	URSS	3	L'URSS récupère la <i>Carte Chine</i> ou gagne 1 VP si elle la possède déjà. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
59	Pouvoir des Fleurs *	URSS	4	L'URSS gagne 2 VP pour chaque futur jeu US d'un Evènement de "Guerre" (<i>Guerre Israélo-arabe, Guerre de Corée, Guerre de brousse, Guerre indo-pakistanaise ou Guerre Iran-Irak</i>) sauf si il est inapplicable par une autre carte. Cet Evènement est annulé par <i>"Un empire du mal"</i> . <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
60	Incident de U2 *	URSS	3	Gagnez 1 VP. Si la carte <i>Intervention de l'ONU</i> est également jouée comme événement pendant ce tour, gagnez un 1 VP supplémentaire. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
61	OPEP	URSS	3	Gagnez 1 VP pour le Contrôle soviétique de chacun de ces pays : Egypte, Iran, Libye, Arabie Saoudite, Irak, Etats du Golf, et Venezuela
62	"Tireur isolé"	URSS	1	Le joueur US révèle sa main. Mener des opérations normalement avec cette carte. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
63	Arrière-gardes coloniales	USA	2	Ajoutez un point d'Influence US chacun dans quatre pays africains et/ou d'Asie du Sud-Est.
64	Canal de Panama restitué *	USA	1	Ajoutez un point d'Influence US au Panama, au Costa Rica et au Venezuela. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
65	Accords de Camp David *	USA	2	L'Evènement <i>Guerre Israélo-arabe</i> n'est plus jouable. Gagnez 1 VP. Les USA reçoivent un point d'Influence en Israël, en Jordanie et en Egypte. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
66	Gouvernements fantômes *	USA	2	Les USA peuvent ajouter 1 point d'Influence dans trois pays qui ne contiennent aucune Influence d'une quelconque puissance. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement.</i>

67	Ventes de céréales aux Soviétiques	USA	2	Choisissez au hasard une carte dans la main soviétique. Jouez la ou bien redonnez la. Si vous la rendez, utilisez cette carte pour mener des opérations normalement.
68	<u>Jean Paul II élu Pape</u> *	USA	2	Soustrayez deux points d'Influence soviétiques et ajoutez un point d'Influence US en Pologne. Permet de jouer la carte <i>Solidarité</i> . <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
69	Escadrons de la mort latino-américains	USA / URSS	2	Toutes les tentatives de Coup d'Etat du joueur en Amérique Centrale et en Amérique du Sud reçoivent un +1 jusqu'à la fin du tour, alors que celles de son adversaire subissent un -1 jusqu'à la fin du tour.
70	OAS fondée *	USA	1	Ajoutez deux points d'Influence en Amérique Centrale ou en Amérique du Sud. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
71	Nixon joue la carte de la Chine *	USA	2	Si les USA possèdent la <i>Carte Chine</i> , gagnez 2 VP. Sinon, le joueur US reçoit immédiatement la <i>Carte Chine</i> , face cachée et indisponible pour être jouée immédiatement. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
72	Sadate expulse les Soviétiques *	USA	1	Éliminez toute Influence soviétique en Egypte et ajoutez un point d'Influence US. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
73	<u>Navette diplomatique</u>	USA	3	A placer devant le joueur US. Lors du prochain Marquage de Points au Moyen Orient ou en Asie (selon ce qui se produit en premier), soustrayez un Pays d'Affrontement au total soviétique, puis placez cette carte dans la défausse.
74	La voix de l'Amérique	USA	2	Retirez quatre points d'Influence soviétiques de pays non européens. Pas plus de deux points peuvent être retirés d'un même pays.
75	Théologie de la Libération	URSS	2	Ajoutez trois points d'Influence soviétiques en Amérique Centrale, pas plus de deux par pays.
76	Accrochage sur la rivière Ussuri *	USA	3	Si l'URSS possède la <i>Carte Chine</i> , prenez la face visible et prête à être jouée. Si les USA ont déjà la <i>Carte Chine</i> , ajoutez quatre points d'Influence en Asie, pas plus de deux par pays. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
77	"Ne demandez pas ce que votre pays peut faire pour vous..." *	USA	3	Le joueur US peut se défausser jusqu'à la totalité de ses cartes (y compris des cartes de Marquage de Points) et les remplacer par d'autres tirées de la pioche. Le nombre de cartes défaussées doit être décidé avant de tirer les nouvelles cartes. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
78	Alliance pour le Progrès *	USA	3	Gagnez 1 VP pour chaque Pays d'Affrontement contrôlé par les USA en Amérique Centrale et en Amérique du Sud <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
79	Marquage de Points en Afrique	USA / URSS	-	Les deux camps marquent : Présence : 1 Domination : 4 Contrôle : 6 +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région <i>Ne peut pas être conservée</i>
80	" Un petit pas..."	USA / URSS	2	Si vous êtes second sur l'Echelle de Course à l'Espace, jouez cette carte pour déplacer votre marqueur de deux cases en avant sur l'échelle, en ne gagnant que les VP de la deuxième case.
81	Solidarité *	USA	2	Ajoutez trois points d'Influence en Pologne. Ne peut être joué qu'après la carte <i>Jean Paul II élu Pape</i> . <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
82	Crise des otages iranienne *	URSS	3	Éliminer toute Influence US en Iran. Ajoutez deux points d'Influence soviétiques en Iran. Doublez les effets de la carte <i>Terrorisme</i> contre les USA. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>

83	<u>La Dame de Fer</u> *	USA	3	Ajoutez un point d'Influence soviétique en Argentine. Retirez toute influence soviétique du Royaume Uni. L'Evènement <i>Gouvernements Socialistes</i> n'est plus jouable. Gagnez 1 VP. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
84	Reagan bombarde la Libye *	USA	2	Gagnez 1 VP pour chaque groupe de deux points d'Influence soviétique en Libye. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
85	Star Wars *	USA	2	Si les USA sont en tête de la Course à l'Espace, jouez cette carte pour chercher dans la défausse une carte de votre choix qui ne soit pas de Marquage de Points. L'Evènement se produit immédiatement. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
86	<u>Pétrole de la Mer du Nord</u> *	USA	3	L'Evènement <i>OPEP</i> n'est plus jouable. Les USA peuvent jouer huit cartes ce tour-ci. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
87	<u>Le Réformateur</u> *	URSS	3	Ajoutez quatre points d'Influence en Europe (pas plus de deux par pays). Si l'URSS a plus de VP que les USA, six points d'Influence sont ajoutés à la place. L'URSS ne peut plus effectuer de Coup d'Etat en Europe. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
88	Attentat contre une caserne de Marines *	URSS	2	Retirez toute Influence US au Liban ainsi que deux points d'Influence US supplémentaires n'importe où au Moyen Orient. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
89	Les Soviétiques abattent le vol KAL-007 *	USA	4	Diminuez le niveau de DEFCON de un. Gagnez 2 VP. Vous pouvez tenter des jets de Réalignement ou placer de l'Influence avec cette carte si la Corée du Sud est sous Contrôle US. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
90	Glasnost *	URSS	4	Gagnez 2 VP. Augmentez le niveau de DEFCON de un. Vous pouvez tenter des jets de Réalignement ou placer de l'Influence avec cette carte si <i>le Réformateur</i> a déjà été joué. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
91	Ortega élu au Nicaragua *	URSS	2	Retirez toute Influence US du Nicaragua. Vous pouvez effectuer gratuitement une tentative de Coup d'Etat (avec la valeur Opérationnelle de cette carte) dans un pays adjacent au Nicaragua. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
92	Terrorisme	USA / URSS	2	Votre adversaire doit se défausser d'une carte au hasard, ou bien se défausser de deux cartes si la carte <i>Crise des Otages Iranienne</i> a déjà été jouée.
93	Scandale Iran-Contra *	URSS	2	Tous les jets de Réalignement US subissent un modificateur de -1 jusqu'à la fin du tour. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
94	Tchernobyl *	USA	3	Le joueur US désigne une Région. Jusqu'à la fin du tour, l'URSS ne peut plus ajouter de marqueurs d'Influence dans cette région par le jeu de points Opérationnels. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
95	Dettes latino-américaines	URSS	2	Sauf si le joueur US se défausse immédiatement d'une carte ayant une valeur Opérationnelle de '3' ou plus, doublez l'Influence soviétique dans deux pays d'Amérique du Sud.
96	<u>Abattez ce mur</u> *	USA	3	Annule/empêche le jeu de la carte <i>Willy Brandt</i> . Ajoutez trois points d'Influence US en Allemagne de l'Est. Tenter gratuitement un jet de Coup d'Etat (en utilisant la valeur Opérationnelle de cette carte) ou de Réalignement en Europe <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>

97	"Un empire du mal" *	USA	3	Annule (ou empêche) le jeu de la carte <i>Pouvoir des Fleurs</i> . Gagnez 1 VP. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
98	Aldrich Ames *	URSS	4	Le joueur US doit montrer sa main de cartes. Le joueur soviétique ordonne alors les cartes du joueur US. Le joueur US doit jouer ses cartes dans cet ordre. Le joueur US ne peut pas jouer la <i>Carte Chine</i> pendant tout le reste du tour. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
99	Pershing II déployés *	URSS	3	Gagnez 1 VP. Retirez un point d'Influence US de trois pays d'Europe de l'Ouest maximum. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
100	Wargames	USA / URSS	4	Si le niveau de DEFCON est à 2, vous pouvez immédiatement mettre fin à la partie après avoir donné 6 VP à votre adversaire. <i>Que diriez vous d'une bonne partie d'échec ?</i> <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
101	<u>Résolution de Formose</u> *	USA	2	Taiwan est désormais considéré comme un Pays d'Affrontement en ce qui concerne le Marquage des Points, si les USA contrôlent Taiwan quand la carte <i>Marquage de Points en Asie</i> est jouée. Taiwan n'est pas un Pays d'Affrontement pour tous les autres aspects du jeu. Cette carte est défaussée dès que les USA jouent la <i>Carte Chine</i> . <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
102	Guerre Iran-Irak *	USA / URSS	2	L'Iran ou l'Irak envahit l'autre. Jetez un dé et soustrayez un pour chaque pays sous contrôle adverse qui est adjacent au pays envahi. C'est une victoire du joueur en phase sur un jet modifié de 4 à 6. Le joueur ajoute deux points sur l'Echelle des Opérations Militaires. Effets de la victoire : 2 VP, remplacez toute Influence adverse par la votre dans le pays visé. <i>Retirée du jeu si elle est jouée comme Evènement</i>
103	Transfuges	USA	2	A jouer lors de la Phase de Premier Evènement pour annuler le Premier Evènement soviétique, y compris si c'est une carte de Marquage de Points. La carte annulée est placée dans la défausse. Si <i>Transfuges</i> est jouée par l'URSS pendant un Round d'Actions soviétique, les USA gagnent 1 VP.
104	<i>Twilight Struggle</i>	-	-	Résumé du marquage de points Présence : Contrôle d'au moins un pays dans la région Domination : Contrôle de plus de pays et plus de Pays d'Affrontement dans la région que l'adversaire. Doit contrôler au moins un Pays d'Affrontement et un pays normal. Contrôle : Contrôle de plus de pays et de tous les Pays d'Affrontement de la région. +1 par Pays d'Affrontement contrôlé dans la région +1 pays contrôlé qui est adjacent à la superpuissance ennemie