

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
1	Début de guerre	0	-	Score Asie	Chaque camp marque : 3 PV pour une présence / 7 PV pour une domination / 9 PV pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région. +1 pour chaque pays contrôlé adjacent à la super puissance ennemie.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
2	Début de guerre	0	-	Score Europe	Chaque camp marque : 3 PV pour une présence / 7 PV pour une domination / Victoire automatique pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région. +1 pour chaque pays contrôlé adjacent à la super puissance ennemie.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
3	Début de guerre	0	-	Score Moyen Orient	Chaque camp marque : 3 PV pour une présence / 5 PV pour une domination / 7 PV pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
4	Début de guerre	3	US	Duck and Cover	Diminuer le DEFCON d'un niveau. Les USA gagnent alors un nombre de PV égal à 5 moins le niveau DEFCON.	
5	Début de guerre	3	US	Plan quinquennal	Le joueur d'URSS doit se défausser d'une carte au hasard. Si la carte est associée à un événement US, l'événement se produit immédiatement. Si la carte est associée à un événement URSS ou applicable aux 2 camps, la carte est défaussée sans que l'événement ne se produise.	
6	Début de guerre	4	-	La carte Chine	Bénéficie d'un modificatif de +1 en valeur si tous les points d'opérations sont utilisés en Asie. Cette carte est donnée à l'adversaire après utilisation. Le joueur détenant cette carte à la fin du tour 10 gagne 1 PV.	Commence le jeu dans le camp de l'URSS.
7	Début de guerre	3	URSS	Gouvernements socialistes	Retirer 3 points d'influence des USA en Europe de l'Ouest. Ne pas retirer plus de 2 points par pays.	Ne peut être jouée en tant qu'événement si l'effet "Dame de fer" est en jeu.
8	Début de guerre	2	URSS	Fidel	Retirer tous les points d'influence des USA à Cuba. L'URSS gagne suffisamment d'influence pour obtenir le contrôle de Cuba.	
9	Début de guerre	2	URSS	Révoltes au Vietnam	Ajouter au Vietnam 2 points d'influence d'URSS. Pour le reste du tour, le joueur soviétique peut ajouter 1 point d'opération à la valeur de toute carte dont les points sont utilisés intégralement en Asie du sud-est.	
10	Début de guerre	1	URSS	Blocus	A moins que le joueur US ne se défausse immédiatement d'une carte de valeur de 3 ou plus, éliminer toute influence des USA en Allemagne de l'ouest.	
11	Début de guerre	2	URSS	Guerre de Corée	La Corée du nord envahit la Corée du sud. Lancer 1 dé et soustraire 1 pour chaque pays adjacent à la Corée du sud et contrôlé par les USA. L'URSS obtient la victoire sur un jet modifié de 4 à 6. L'URSS ajoute 2 points d'opération militaire. <b>Effets en cas de victoire :</b> L'URSS gagne 2 PV et remplace tous les points d'influence des USA en Corée du sud par des points URSS.	
12	Début de guerre	1	URSS	Abdication en Roumanie	Retirer tous les points d'influence des USA en Roumanie. L'URSS gagne suffisamment d'influence pour contrôler la Roumanie.	
13	Début de guerre	2	URSS	Guerre Arabo-Israélienne	Une coalition de pays arabes envahit l'Israël. Lancer un dé et soustraire 1 si les USA contrôlent Israël, ainsi que pour chaque pays adjacent d'Israël contrôlé par les USA. L'URSS obtient la victoire sur un jet modifié de 4 à 6. L'URSS ajoute 2 points d'opération militaire. <b>Effets en cas de victoire :</b> L'URSS gagne 2 PV et remplace tous les points d'influence des USA en Israël par des points URSS.	
14	Début de guerre	3	URSS	COMECON (conseil pour une assistance économique mutuelle)	L'URSS gagne 1 point d'influence dans quatre pays d'Europe de l'Est non contrôlés par les USA	-

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
15	Début de guerre	1	URSS	Nasser	Ajouter en Egypte 2 points d'influence d'URSS. Retirer d'Egypte la moitié (arrondi supérieur) des points d'influence des USA.	
16	Début de guerre	3	URSS	Formation du pacte de Varsovie	Retirer tous les points d'influence des USA dans 4 pays d'Europe de l'est, ou ajouter 5 points d'influence d'URSS en Europe de l'est (avec un maximum de 2 points par pays). Cette carte permet le jeu de la carte "OTAN".	
17	Début de guerre	3	URSS	De Gaulle gouverne la France	Retirer 2 points d'influence des USA en France, et ajouter 1 point d'influence d'URSS. Annule les effets de l'OTAN pour la France.	
18	Début de guerre	1	-	Scientifiques Nazis Capturés	Le joueur avance d'une case son marqueur de course à l'espace.	
19	Début de guerre	1	US	Doctrine de Truman	Retirer d'un pays non-contrôlé d'Europe tous les points d'influence d'URSS.	
20	Début de guerre	2	-	Jeux Olympiques	Le joueur sponsorise les Olympiades Son adversaire peut participer aux jeux ou les boycotter. Si l'adversaire participe, chaque joueur lance 1 dé avec pour le sponsor un modificatif de +2. Le joueur obtenant le plus haut score gagne 2 PV. Si l'adversaire choisi le boycott, le DEFCON descend d'un niveau et le sponsor bénéficie de 4 points pour mener des opérations.	-
21	Début de guerre	4	US	OTAN	L'URSS ne peut plus tenter de jet de dé pour coup d'état ou réalignement dans les pays d'Europe contrôlés par les USA. Les pays d'Europe contrôlés par les USA ne peuvent plus être attaqués par le jeu de l'événement "Guerre de brousse"	A jouer après "Plan Marshall" ou "Pacte de Varsovie"
22	Début de guerre	2	US	Rouges indépendants	Ajouter suffisamment d'influence des USA pour égaler l'influence de l'URSS dans n'importe lequel de ces pays : Yougoslavie, Roumanie, Bulgarie, Hongrie ou Tchécoslovaquie.	
23	Début de guerre	4	US	Plan Marshall	Permet le jeu de la carte "OTAN". Ajouter 1 point d'influence dans 7 pays d'Europe de l'ouest non-contrôlés par l'URSS.	
24	Début de guerre	2	-	Guerre Indo-Pakistanaise	L'Inde ou le Pakistan envahit l'autre (au choix du joueur). Lancer un dé et soustraire 1 pour chaque pays adjacent au pays envahi et contrôlé par le joueur adverse. Le joueur obtient la victoire sur un jet modifié de 4 à 6. Le joueur ajoute 2 points d'opération militaire. <b>Effets en cas de victoire :</b> Le joueur gagne 2 PV et remplace tous les points d'influence de l'adversaire dans le pays cible par ses propres points.	
25	Début de guerre	3	US	Containment	Toutes les valeurs des cartes à venir qui seront jouées en opérations par les USA dans ce tour bénéficieront d'un modificatif de +1 à leur valeur (pour une valeur maxi de 4).	
26	Début de guerre	1	US	Création de la CIA	Le joueur d'URSS révèle sa main pour ce tour. Le joueur des USA peut alors utiliser la valeur d'opération de cette carte pour mener ses propres opérations.	
27	Début de guerre	4	US	Pacte de défense mutuelle USA/Japon	Les USA gagnent suffisamment d'influence au Japon pour en obtenir le contrôle. L'URSS ne peut plus tenter de coup d'état ou de réalignement au Japon.	-
28	Début de guerre	3	URSS	Crise de Suez	Retirer de France, Royaume Uni et Israël un total de 4 points d'influence. Ne pas retirer plus de 2 points d'influence par pays.	
29	Début de guerre	3	US	Instabilité en Europe de l'Est	<b>En début ou milieu de guerre :</b> Retirer 1 point d'influence d'URSS dans 3 pays d'Europe de l'Est. <b>En fin de guerre :</b> Retirer 2 points d'influence d'URSS dans 3 pays d'Europe de l'Est.	-
30	Début de guerre	2	URSS	Décolonisation	Ajouter un point d'influence d'URSS dans 4 pays d'Afrique et/ou d'Asie du sud-est.	

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
31	Début de guerre	4	-	Peur rouge / Purge	Toutes les cartes pour opérations qui seront jouées au cours du tour par votre adversaire reçoivent un modificateur de valeur de -1 (jusqu'à la valeur minimum de 1).	
32	Début de guerre	1	-	Intervention des Nations Unies	Jouer cette carte en même temps qu'une carte événement associée à votre adversaire. L'évènement de cette carte est annulé, mais vous pouvez en utiliser la valeur d'opération pour mener vos propres opérations. La carte annulée est ensuite placée dans la pile de défausse.	Ne peut être jouée pendant la phase de 1er événement.
33	Début de guerre	3	URSS	Dé-Stalinisation	L'URSS peut modifier la répartition de 4 points d'influence dans des pays non contrôlés par les USA. Pas plus de 2 points d'influence ne peuvent placés ainsi dans le même pays.	
34	Début de guerre	4	-	Accord sur les essais nucléaires	Le joueur gagne un nombre de PV égal à la valeur actuelle du DEFCON moins 2. Le DEFCON est ensuite augmenté de 2 niveaux.	-
101	Début de guerre	2	US	Résolution de Formose	Taiwan doit être traité comme un pays d'affrontement pour les besoins de score si les USA contrôlent Taiwan quand la carte "Score Asie" est jouée. Pour tous les autres éléments du jeu Taiwan n'est pas considéré comme un pays d'affrontement. Cette carte doit être défaussée si les USA jouent la carte "Chine".	
103	Début de guerre	2	US	Transfuges	Cette carte jouée en tant que premier événement permet d'annuler le premier événement d'URSS (y compris une carte score). La carte annulée retourne dans la pile de défausse. Si cette carte est jouée par l'URSS au cours d'un round d'action, le joueur US gagne 1 PV (sauf si la carte est jouée pour la course à l'espace).	
35	Milieu de guerre	0	-	Score Amérique du Sud	Chaque camp marque : 2 PV pour une présence / 5 PV pour une domination / 6 PV pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
36	Milieu de guerre	3	-	Guerre de brousse	Attaquez n'importe quel pays avec une stabilité de 1 ou 2. Lancez un dé et soustrayez 1 pour chaque pays adjacent contrôlé par votre adversaire. Sur un résultat de 3 à 6 vous remportez la victoire. Le joueur ajoute 3 points à son total d'opérations militaires. <b>Effets en cas de victoire</b> : Le joueur gagne 1 PV et remplace tous les points d'influence de l'adversaire dans le pays cible.	
37	Milieu de guerre	0	-	Score Amérique Centrale	Chaque camp marque : 1 PV pour une présence / 3 PV pour une domination / 5 PV pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région. +1 pour chaque pays contrôlé adjacent à la superpuissance ennemie.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
38	Milieu de guerre	0	-	Score Asie	Chaque camp marque : 1 PV pour le contrôle de : Burma, Cambodge/Laos, Vietnam, Malaisie, Indonésie, et Philippines ; 2 PV pour le contrôle de la Thaïlande.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
39	Milieu de guerre	3	-	Course à l'armement	Comparer le niveau d'opération militaire de chaque joueur. Si le joueur en phase a plus de points d'opérations militaires il marque 1 PV. Par contre, si le joueur en phase a plus de points d'opérations militaires et a rempli le contrat requis pour le tour, il marque 3 PV.	

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
40	Milieu de guerre	3	-	Crise des missiles de Cuba	Placer le DEFCON au niveau 2. N'importe quel coup d'état tenté n'importe où sur le globe par votre adversaire ce tour-ci, entraînera un conflit thermonucléaire global. Votre adversaire perdra la partie. Cet événement peut annulé à tout moment, si l'URSS retire 2 points d'influence de Cuba, ou si les USA retirent 2 points d'influence d'Allemagne de l'Ouest ou de Turquie.	
41	Milieu de guerre	2	US	Sous-marins nucléaires	Les tentatives US de coup d'état dans des pays d'affrontement ne dégradent pas le niveau DEFCON pour le reste du tour.	N'affecte pas l'événement "Crise des missiles de Cuba".
42	Milieu de guerre	3	URSS	Bourbier	Au prochain round, le joueur US doit se défausser d'une carte de valeur 2 ou plus et doit obtenir un résultat de 1 à 4 sur un jet de dé pour annuler cet événement. L'effet se reproduit à chaque round d'action du joueur US sauf s'il parvient à annuler l'événement, ou qu'il ne lui reste plus de carte adéquate à se défausser. En cas de pénurie de carte adéquate, le joueur US ne peut jouer que des cartes score jusqu'au prochain tour.	
43	Milieu de guerre	3	-	Négociations SALT	Augmenter le DEFCON de 2 niveaux. Pour le reste du tour, les tentatives de coups d'état de n'importe quel joueur subiront un malus de -1. Le joueur peut retirer une carte de son choix de la pioche, la révéler à son adversaire, puis la mettre dans son jeu.	
44	Milieu de guerre	3	US	Piège à ours	Au prochain round, le joueur russe doit se défausser d'une carte de valeur 2 ou plus et doit obtenir un résultat de 1 à 4 sur un jet de dé pour annuler cet événement. L'effet se reproduit à chaque round d'action du joueur russe sauf s'il parvient à annuler l'événement, ou qu'il ne lui reste plus de carte adéquate à se défausser. En cas de pénurie de carte adéquate, le joueur russe ne peut jouer que des cartes score jusqu'au prochain tour.	
45	Milieu de guerre	1	-	Sommet	Chaque joueur lance un dé. Chacun ajoute 1 à son jet pour chaque région qu'il contrôle ou qu'il domine. Le joueur ayant le plus haut score gagne 2 PV et peut déplacer le marqueur DEFCON d'un niveau dans n'importe quel sens. Ne pas relancer en cas d'égalité.	
46	Milieu de guerre	2	-	Comment j'ai appris à ne plus m'en faire	Placer le DEFCON au niveau de votre choix (1-5). Cet événement compte pour 5 points pour les besoins d'opérations militaires.	
47	Milieu de guerre	2	-	Junte	Placez 2 points d'influence dans un pays d'Amérique Centrale ou du Sud. Vous pouvez alors réaliser un coup d'état gratuit ou un jet de réalignement dans l'une de ces régions (en utilisant la valeur d'opération de cette carte).	
48	Milieu de guerre	1	US	Débats de cuisine	Si le joueur US contrôle plus de pays d'affrontement que l'URSS, le joueur US peut tapoter du doigt le ventre de son adversaire et marquer 2 PV !	
49	Milieu de guerre	2	-	Envie de missile	Echangez cette carte contre la carte de plus forte valeur dans la main de votre adversaire. Si deux cartes ou plus sont à égalités, votre adversaire choisi. Si la carte prise en échange correspond à un événement qui vous est applicable, ou applicable aux 2 camps, l'événement se produit immédiatement. Sinon, si la carte correspond à un événement de votre adversaire, utilisez sa valeur en point d'opérations pour mener vos propres opérations sans déclencher l'événement. Votre adversaire doit utiliser la présente carte pour mener des opérations au cours de son prochain round.	

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
50	Milieu de guerre	4	URSS	"nous vous enterrerons"	A moins que le joueur US ne joue "intervention des Nations Unies" au cours de son prochain round, l'URSS gagne 3 PV. Dégrader le DEFCON d'un niveau.	
51	Milieu de guerre	3	URSS	Doctrine Brezhnev	Toutes les valeurs des cartes jouées en opérations par l'URSS ce tour-ci ont leur valeur augmentée d'un point (pour une valeur maximum de 4).	
52	Milieu de guerre	2	URSS	Effondrement de l'empire Portugais	Ajouter 2 points d'influence d'URSS dans les Etats d'Afrique du Sud-est ainsi qu'en Angola.	
53	Milieu de guerre	2	URSS	Instabilité Sud Africaine	L'URSS peut au choix ajouter 2 points d'influence en Afrique du Sud ou ajouter 1 point d'influence en Afrique du Sud et 2 points d'influence dans n'importe quel pays adjacent à l'Afrique du Sud.	
54	Milieu de guerre	1	URSS	Allende	L'URSS gagne 2 points d'influence au Chili.	
55	Milieu de guerre	2	URSS	Willy Brandt	L'URSS gagne 1 PV. L'URSS reçoit un point d'influence supplémentaire en Allemagne de l'ouest. Annule les effets de l'OTAN en Allemagne de l'ouest.	Cet événement n'est pas jouable ou est annulé si l'événement "Abattez ce mur" est ou entre en jeu.
56	Milieu de guerre	4	URSS	Révolution islamique	Retirer tous les points d'influence des USA dans 2 des pays suivants : Soudan, Iran, Irak, Egypte, Libye, Arabie Saoudite, Syrie, Jordanie.	
57	Milieu de guerre	4	-	Traité anti missiles ballistiques	Augmenter le DEFCON d'un niveau. Le joueur peut alors utiliser les points d'opérations de cette carte pour mener ses opérations.	
58	Milieu de guerre	3	URSS	Révolution culturelle	Si le joueur US détient "la carte Chine" il vous la remet face visible prête à être jouée. Si l'URSS la détient déjà, l'URSS gagne 1 PV.	
59	Milieu de guerre	4	URSS	Le pouvoir des fleurs	L'URSS gagne 2 PV après chaque jeu d'une carte guerre (en tant qu'événement ou opérations) par le joueur US, sauf si cette carte est dépensée pour la course à l'espace. Les cartes guerre sont : guerre Arabo-israélienne, guerre de Corée, guerre de brousse, guerre Indo-pakistanaise ou guerre Iran-Irak.	Cet événement est annulé par "L'empire du mal"
60	Milieu de guerre	3	URSS	Incident du U2	L'URSS gagne 1 PV. Si "Intervention des Nations unies" est jouée ultérieurement dans le tour en tant qu'évènement, que se soit par les USA ou par l'URSS, gagnez 1 PV supplémentaire.	
61	Milieu de guerre	3	URSS	OPEC	L'URSS gagne 1 PV pour chacun des pays suivants qu'elle contrôle : Egypte, Iran, Libye, Emirats Arabes Unis et Venezuela.	
62	Milieu de guerre	1	URSS	Tireur isolé	Le joueur US révèle sa main. L'URSS peut alors utiliser les points de la présente carte pour mener ses propres opérations.	
63	Milieu de guerre	2	US	Arrière-garde coloniale	Ajouter 1 point d'influence des USA dans 4 pays différents d'Afrique et/ou d'Asie du Sud-est.	
64	Milieu de guerre	1	US	Restitution du canal de Panama	Ajouter un point d'influence pour les USA au Panama, Costa Rica et Venezuela.	
65	Milieu de guerre	2	US	Accords de Camp David	Les USA gagnent 1 PV. Les USA reçoivent 1 point d'influence en Israël, Egypte et Jordanie.	L'événement de "guerre Arabo-Israélienne" ne peut plus être joué.
66	Milieu de guerre	2	US	Gouvernements fantoches	Les USA peuvent ajouter 1 point d'influence dans 3 pays qui ne contiennent aucun point d'influence d'un camp ou de l'autre.	
67	Milieu de guerre	2	US	Vente de grains aux soviétiques	Choisissez au hasard une carte de la main du joueur russe. Jouez-la ou rendez-la lui. Si le joueur soviétique n'a pas de carte en main, ou si la carte tirée a été rendue, utilisez la valeur de la présente carte pour mener normalement des opérations.	

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
68	Milieu de guerre	2	US	Jean Paul II élu pape	Retirez, en Pologne, 2 points d'influence d'URSS et ajoutez-y 1 point des USA.	
69	Milieu de guerre	2	-	Escadrons de la mort en Amérique Latine	Pour le reste du tour, toutes les tentatives de coup d'état du joueur bénéficient d'un bonus de +1, alors que celle de l'adversaire subissent un malus de -1.	
70	Milieu de guerre	1	US	Création de l'OAS	Ajouter 2 points d'influence des USA en Amérique Centrale ou du Sud.	
71	Milieu de guerre	2	US	Nixon joue la carte de la Chine	Si les USA possèdent "la carte Chine", ils gagnent 2 PV. Sinon, le joueur US reçoit immédiatement "la carte Chine" face cachée (donc non utilisable immédiatement).	
72	Milieu de guerre	1	US	Sadat expulse les soviétiques	Retirer tous les points d'influence d'URSS en Egypte, et ajouter 1 point d'influence des USA.	
73	Milieu de guerre	3	US	Navette diplomatique	Mise en jeu en face du joueur US. Au cours du prochain score pour le Moyen-Orient ou l'Asie (selon celui qui se produit en premier), retirer un pays d'affrontement du total de l'URSS, puis placer cette carte dans la pile de défausse.	
74	Milieu de guerre	2	US	La voix de l'Amérique	Retirer 4 points d'influence d'URSS dans des pays non-européens. Pas plus de 2 points ne peuvent être retirés par pays.	
75	Milieu de guerre	2	URSS	Théologie de la Libération	Ajouter 3 points d'influence pour l'URSS en Amérique Centrale ; pas plus de 2 points par pays.	
76	Milieu de guerre	3	US	Escarmouche de la rivière Ussuri	Si l'URSS détient "la carte Chine", le joueur US l'obtient face visible prête à être jouée. Si les USA possèdent déjà "la carte Chine", ajouter 4 points d'influence des USA en Asie avec un maximum de 2 points par pays.	
77	Milieu de guerre	3	US	"ne vous demandez pas ce que votre pays peut faire pour vous..."	Le joueur US peut se défausser de toute sa main (y compris les cartes de score) et tirer du talon des cartes de remplacement. Le nombre de cartes défaussées doit être choisi avant de tirer les cartes de remplacement.	
78	Milieu de guerre	3	US	Alliance pour le progrès	Les USA gagnent 1 PV pour chaque pays d'affrontement qu'ils contrôlent en Amérique Centrale et du Sud.	
79	Milieu de guerre	0	-	Score Afrique	Chaque camp marque : 1 PV pour une présence / 4 PV pour une domination / 6 PV pour un contrôle +1 pour chaque pays d'affrontement contrôlé dans cette région.	Ne peut être gardée en main en fin de tour.
80	Milieu de guerre	2	-	"un petit pas..."	Si vous êtes derrière dans la course à l'espace, le jeu de cette carte vous permet de déplacer de 2 cases vers l'avant votre marqueur de course, et d'obtenir les PV de la seconde case.	
81	Fin de guerre	2	US	Solidarité	Ajouter 3 points d'influence des USA en Pologne	Cet évènement n'est jouable que si l'évènement "Jean Paul II élu pape" a été joué.
82	Fin de guerre	3	URSS	Crise des otages en Iran	Retirer tous les points d'influence des USA en Iran. Ajouter 2 points d'influence d'URSS en Iran. Double les effets de l'évènement "terrorisme" contre les USA.	
83	Fin de guerre	3	US	La dame de fer	Les USA gagnent 1 PV. Ajouter 1 point d'influence d'URSS en Argentine. Retirer toute l'influence d'URSS en Grande Bretagne.	L'évènement "gouvernements socialistes" n'est plus jouable.
84	Fin de guerre	2	US	Reagan bombarde la Libye	Les USA gagne 1 PV pour chaque groupe de 2 points d'influence en Libye.	
85	Fin de guerre	2	US	La guerre des étoiles	Si le joueur US est en tête de la course à l'espace, le jeu de cette carte lui permet de rechercher dans la pile de défausse une carte de son choix (autre qu'un score). L'évènement choisi se produit immédiatement.	
86	Fin de guerre	3	US	Le pétrole de la mer du nord	Le jouer US peut jouer 8 cartes ce tour-ci.	L'évènement "OPEC" ne peut plus être joué.

Numéro	Période	Valeur	Camp	Titre	Texte	Note
87	Fin de guerre	3	URSS	Le réformateur	Ajouter 4 points d'influence en Europe (pas plus de 2 points par pays). Mais, si l'URSS est devant les USA en points de victoire, 6 points d'influence sont répartis à la place.	Améliore l'effet "Glasnost".
88	Fin de guerre	2	URSS	Bombardement du camp des Marines	Retirer tous les points d'influence des USA au Liban, et retirer 2 points d'influence des USA supplémentaires n'importe où au Moyen Orient.	
89	Fin de guerre	4	US	Les soviétiques abattent le vol KAL-007	Dégradez le DEFCON d'un niveau. Les USA gagnent 2 PV. Si la Corée du sud est contrôlée par les USA, le joueur US peut tenter des réalignements ou dépenser des points d'opérations avec la valeur de la présente carte.	
90	Fin de guerre	4	URSS	Glasnost	L'URSS gagne 2 PV. Augmenter le DEFCON d'un niveau. Si cette carte est jouée alors que l'évènement "le réformateur" est en cours, l'URSS peut réaliser des jets de réalignement ou placer des points d'influence en utilisant la valeur de la présente carte.	
91	Fin de guerre	2	URSS	Ortega est élu au Nicaragua	Retirer tous les points d'influence des USA au Nicaragua. L'URSS peut alors tenter un coup d'état gratuit (en utilisant la valeur de la présente carte) dans un pays adjacent du Nicaragua.	
92	Fin de guerre	2	-	Terrorisme	L'adversaire doit se défausser d'une carte au hasard. Si la présente carte est jouée par l'URSS et que la "crise des otages en Iran" est en cours, le joueur US doit se défausser au hasard de 2 cartes. (Les évènements des cartes défaussées ne se produisent pas)	
93	Fin de guerre	2	URSS	Scandale des ventes à l'Iran	Tous les jets de réalignement effectués par les USA sont affectés d'un malus de -1 pour le reste du tour.	
94	Fin de guerre	3	US	Tchernobyl	Le joueur US peut choisir une région ; pour le reste de ce tour, l'URSS ne peut plus ajouter de points d'influence dans cette région en les ayant achetés grâce à des points d'opérations.	
95	Fin de guerre	2	URSS	Crise de la dette d'Amérique Latine	A moins que le joueur US ne se défausse immédiatement d'une carte de valeur de 3 ou plus, doubler l'influence de l'URSS dans 2 pays d'Amérique du Sud.	
96	Fin de guerre	3	US	"Abattez ce mur"	Ajouter 3 points d'influence des USA en Allemagne de l'Est. Le joueur US peut alors tenter un coup d'état gratuit ou un réalignement en Europe en utilisant la valeur de cette carte.	Annule / prévient l'évènement "Willy Brandt"
97	Fin de guerre	3	US	L'empire du mal	Les USA gagnent 1 PV.	Annule / prévient l'évènement "le pouvoir des fleurs".
98	Fin de guerre	4	URSS	Aldrich Ames	Le joueur US doit montrer sa main. L'URSS décide alors de l'ordre dans lequel le joueur US devra jouer ses cartes. Le joueur US ne peut pas jouer "la carte Chine" pour le reste du tour.	
99	Fin de guerre	3	URSS	Déploiement des Pershing II	L'URSS gagne 1 PV. Retirer 1 point d'influence des USA dans 3 pays d'Europe de l'Ouest.	
100	Fin de guerre	4	-	Wargames	Si le statut DEFCON est à 2 vous pouvez immédiatement terminer le jeu (sans la phase finale de décompte des scores) après avoir donné 6 PV à votre adversaire.	
102	Fin de guerre	2	-	Guerre Iran - Irak	L'Iran ou l'Irak envahit l'autre (au choix du joueur). Lancer un dé et soustraire 1 pour chaque pays adjacent au pays envahi et contrôlé par le joueur adverse. Le joueur obtient la victoire sur un jet modifié de 4 à 6. Le joueur ajoute 2 points d'opération militaire. <b>Effets en cas de victoire :</b> Le joueur gagne 2 PV et remplace tous les points d'influence de l'adversaire dans le pays cible.	