

Early War

No	カード名			効果
1	アジアの得点			<p>支配下にある域内係争地ごとに+1VP。支配下にある敵超大国の隣接国ごとに+1VP。保留不可。</p> <p>初手で来ていれば、イランに対してクーデターを起し、US がアジアに入り込む隙間を閉ざそう。</p> <p>そこからコツコツとアジアを取りたいが、日本がなかなか落ちないので、支配は難しいです。</p>
2	ヨーロッパの得点			<p>支配下にある域内係争地ごとに+1VP。支配下にある敵超大国の隣接国ごとに+1VP。保留不可。</p> <p>優勢が取りやすいので、できれば4点差を付けたい所。</p>
3	中東の得点			<p>支配下にある域内係争地ごとに+1VP。保留不可。</p> <p>イスラエルを取るのはかなり鬼門。序盤だとトルコを抑えるとUS が中東に入り込みづらいため、できるだけ影響を伸ばしてから使おう。</p>
4	避難訓練	3		<p>デフコンを1下げる。米プレイヤーは[5-現在のデフコンレベル]VPを得る。</p> <p>デフコンが2の時にUSプレイヤーが#05「五カ年計画」でこれ引いたら即勝ち。</p> <p>基本はOP使用、好きなタイミングにデフコンを1下げられるのが魅力的。</p> <p>VPがきついのであれば、仕方なく宇宙。</p>
5	五カ年計画	3		<p>ソ連プレイヤーは手札からランダムに1枚を捨札にする。それが米のイベントならば即座に発動する。ソ連または両者のイベントならばイベントを誘発せずに捨札となる。</p> <p>ラスト手番でOP使用。しかし、デフコンが2の時に#04「避難訓練」を引いたら負けなのでご注意ください。</p>
6	中国カード	4		<p>ゲーム開始時はソ連プレイヤーが所持する。全作戦値をアジアに使用するなら作戦値+1。第10ターン終了時に所持しているプレイヤーに+1VP。米がこのカードを使用すれば#35「台湾議決案」が無効になる。</p> <p>欧州の優勢確保辺りで、中国内戦を解決し、このカードを手にした。</p> <p>序盤だとアジア得点のために5作戦値としては強力。手札調整カードとしても使用できるのが一番の利点。ゲーム終了時にも1VPになるが、USが持っていればUSが1VP入るので、実質2VP。</p>
7	社会党政権	3		<p>西欧にある米の影響力を合計3取り除く。1カ国から2まで。#083「鉄の女」が使用されていたら使用不可となる。</p> <p>いつでもHL最有力候補。弱体化した国にすかさず影響力を流し込めば係争地でも支配できそう。</p>
8	フィデル・カストロ	2	x	<p>キューバから米の影響力をすべて取り除く。ソ連はキューバ支配に必要な影響力を配置する。</p> <p>貴重な中米への架け橋なので、基本的にはEV使用。</p> <p>だがしかし、キューバに影響力を置くと、#26「CIA設立」がデフコン自殺カードになるためご注意ください。</p>
9	ベトナム蜂起	2	x	<p>ベトナムにソ連の影響力2を配置する。このターン終了まで、ソ連がすべての作戦値を東南アジアで使用する場合は作戦値+1。</p> <p>HL最有力候補。序盤であればあるほど強いカード。USがアジア得点をHLしても優勢を取れちゃう。</p> <p>ベトナム経由でタイを抑えて、東南アジアを手中に収めておきたい所。</p>

10	ベルリン封鎖	1	x	<p>米プレイヤーが即座に3作戦値以上のカードを捨札にしない限り、西ドイツから米の影響力をすべて取り除く。</p> <p>初心者かよっぽど間抜けなUSプレイヤーじゃなければ、このカードを忘れる人はいない。</p> <p>上策:2ターン目までに使用し、#30「植民地独立運動」か#33「スターリン批判」を使わせる。</p> <p>中策:OP使用で、USプレイヤーが忘れた頃に来ることを祈る。</p> <p>下策:ラスト手番で使用。</p>
11	朝鮮戦争	2	x	<p>北朝鮮が韓国に侵攻する。ソ連は軍事作戦マーカーを2進める。ダイスを振り、韓国に隣接する米の支配国ごとに-1する。【中国内戦中はさらに-1】4-6でソ連の勝利。勝利の効果:2VP、韓国にある米の影響力をすべてソ連の影響力に置き換える。</p> <p>【戦争の対応】参照</p>
12	ルーマニア王退位	1	x	<p>ルーマニアから米の影響力をすべて取り除く。ソ連はルーマニア支配に必要な影響力を配置する。</p> <p>OP使用。もし消せる影響力があるならEV使用。</p>
13	中東戦争	2	x	<p>汎アラブ連合がイスラエルに侵攻する。ソ連は軍事作戦マーカーを2進める。ダイスを振り、イスラエル及びイスラエルに隣接する米の支配国ごとに-1する。4-6でソ連の勝利。勝利の効果:2VP、イスラエルにある米の影響力をすべてソ連の影響力に置き換える。</p> <p>【戦争の対応】参照</p>
14	コメコン	3	x	<p>米の支配下でない東欧の4カ国に1ずつソ連の影響力を配置する。</p> <p>このマニュアルの最後に乗っているコメコントラップでHL以外は基本的にOP使用。</p>
15	ナセル	1	x	<p>エジプトにソ連の影響力を2配置する。米はエジプトの影響力の半分(端数切上)を失う。</p> <p>基本的にはEV使用。リビアも確保できるはずなので、2個の係争地をぜひ抑えておきたい。</p>
16	ワルシャワ条約機構	3	x	<p>東欧の4カ国からすべての米の影響力を取り除くか、東欧にソ連の影響力5を配置する(1カ国に2まで)。#021「北大西洋条約機構」が使用可能になる。</p> <p>基本的にはOP使用。#21「北大西洋条約機構」の成立を一日でも遅らせるべき。</p> <p>また、このカードが終盤で猛威を奮う可能性が大きいので、終盤でEVを使用するのがオススメ。</p>
17	ド・ゴール首相	3	x	<p>フランスから米の影響力2を取り除き、ソ連の影響力1を配置する。#021「北大西洋条約機構」のフランスに対する効果を無効にする。</p> <p>フランス攻略のキーカード。HL使用して、続く手番で奪取したい。</p>
18	ナチの科学者確保	1	x	<p>プレイヤーの宇宙開発競争マーカーを1つ進める。</p> <p>HL使用かEV使用。</p>
19	トルーマン・ドクトリン	1	x	<p>ヨーロッパの中立国1つからソ連の影響力をすべて取り除く。</p> <p>1影響力までの損失で済む場面でOP使用する。</p>
20	五輪	2		<p>プレイヤーは五輪を主催する。相手プレイヤーはボイコットしてもよい。ボイコットされた場合、デフコンを1下げ、主催者は4作戦値を使用することができる。ボイコットしない場合、各プレイヤーはダイスを1つずつ振り、主催者は+2の修正を受ける。高いほうが2VPを得る。同数なら振り直し。</p> <p>VPによる勝ちが見えないかぎり、OP確定。</p>

21	北大西洋条約機構	4	x	ソ連プレイヤーはヨーロッパにある米の支配国に対してクーデター判定と影響力排除判定を行えなくなる。ヨーロッパにある米の支配国は#036「地域紛争」の対象にならない。 #016「ワルシャワ条約機構」か#023「マーシャル・プラン」の使用が前提条件。 成立条件を満たす前に、一刻も早くOP使用すべき。
22	独自路線	2	x	ユーゴスラビア、ルーマニア、ブルガリア、ハンガリー、チェコスロバキアのいずれかに、ソ連の影響力と等しくなるように米の影響力を配置する。 上記諸国にポイント配置する前にOP使用。1ぐらいならテコ入れて支配し直す。
23	マーシャル・プラン	4	x	#021「北大西洋条約機構」が使用可能になる。ソ連が支配していない西欧の7カ国に米の影響力を1ずつ配置する。 絶対宇宙。ゲーム内一番多くの影響力を置けるカード。EV発動なんて恐れ多い。
24	印パ戦争	2		インドかパキスタンが相手側に侵攻する(プレイヤーが選択する)。手番プレイヤーは軍事作戦マーカーを2進める。ダイスを振り、侵攻対象国に隣接する相手の支配国ごとに-1する。4-6で勝利。勝利の効果:2VP、対象国にある相手の影響力をすべて自分の影響力に置き換える。 【戦争の対応】参照
25	封じ込め政策	3	x	このターン終了まで、米が使用するすべてのカードの作戦値+1(最大4まで)。 ラスト手番でOP使用。
26	CIA創設	1	x	このターン終了まで、ソ連は手札を公開する。米は1作戦値を使用してもよい。 ラスト手番でOP使用。ただし、デフコン2かつアフリカか中南米の係争地に影響ポイントある状態でOP使用すると、即デフコン負け。
27	日米安全保障条約	4	x	米が日本を支配できるだけの影響力を配置する。ソ連は日本に対してクーデター判定と影響力排除判定を行えなくなる。 アジアの得点計算後にOP使用。既にアジア優勢ならアジアの得点の前でも問題ない。
28	スエズ危機	3	x	フランス、イギリス、イスラエルから米の影響力を合計4取り除く(1カ国から2まで)。 フランス攻略のキーカードその2。HLで使用して、続く手番で奪取したい。
29	東欧の動揺	3		東欧の3カ国からソ連の影響力を1ずつ取り除く。終盤戦に使用された場合、2ずつ取り除く。 宇宙。OP使用したら、このカードのポイントで補強し直すこと。
30	植民地独立運動	2		アフリカと東南アジアの4カ国にソ連の影響力を1ずつ配置する。 EV使用。HL使用もあり。東南アジアならタイ、アフリカなら係争地に配置すべし。
31	共産主義の驚異／追放	4		このターン終了まで、相手が使用するすべてのカードの作戦値-1(最低1まで)。 【中国内戦中、ソビエトプレイヤーはイベントで使用不可】 序盤での40Pは美味しい。しかし、手札がほぼUS側のカードならば、HL使用。(USプレイヤーの手札もUSSRのカードばかりのはずなので。)中盤以降なら、HL確実。
32	国連の介入	1		相手プレイヤーサイドのイベントカードと合わせて2枚同時に使用する。そのイベントは発動しないが、その作戦値を使用できる。無効化されたイベントカードは捨札の山に置かれる。ヘッドラインフェイズには使用できない。 特に気にすべき点はなし。必要と思う時に使おう。持ち越しを考えると、逆に手札が圧迫する。

33	スターリン批判	3	x	<p>ソ連の影響力を合計 4 までを米が支配していない国へ再配置する。1 カ国に 2 までしか置けない。</p> <p>序盤の最重要カード。手が届かない地域に影響力が置けるようになるのは美味しい。EV 使用必至。</p> <p>#30「植民地独立運動」が使用できるであれば、全部南米の係争地に移動する。#30「植民地独立運動」が暫く使用できなければ、アフリカの係争地と南米の係争地に 2 ずつ配置。</p> <p>HL 使用は#103「変節者」を警戒すべし。無効化されると大変残念なことになる。</p>
34	核実験禁止条約	4		<p>[デフコン-2]VP を得る。その後、デフコンを 2 上昇させる。</p> <p>無論 OP 使用。VP 勝利が目の前なら EV 使用の一考もあり。</p>
35	台湾決議案	2	x	<p>#01「アジアの得点」が使用された時、およびゲーム最終得点計算の時、米が台湾を支配していたら、得点計算上は台湾を係争地とみなす。それ以外では台湾を係争地として扱わない。米が「中国カード」を使用したならば、このイベントは無効化される。</p> <p>【中国内戦中、イベント発動不可】</p> <p>OP 使用。中国内戦バリエーションルールなら内戦を解決したい。</p>
103	変節者	2		<p>ヘッドラインフェイズに使用し、ソ連のヘッドラインカードを(得点カードも含め)無効化する。無効化されたカードは捨札にされる。ソ連のアクションラウンド中に使用された場合、米は 1VP を得る(宇宙開発競争に使われた場合を除く)。</p> <p>基本的には OP 使用。#5「五カ年計画」があればラスト手番でうまく捨て札にできる。</p>
104	ケンブリッジの 5 人 (オプション)	2		<p>米プレイヤーは手札にある得点カードをすべて公開する。ソ連プレイヤーは公開された得点カードから 1 枚選び、その地域に影響力 1 を置いてもよい。終盤戦にはイベントとして使用できない。</p> <p>自分の手札から、US プレイヤーの手札に得点カードがあるかどうか判断し、勝算あるなら HL 使用。 なければ OP 確定。</p>
105	特別な関係 (オプション)	2		<p>イギリスが米の支配下にあるが#021「北大西洋条約機構」が効果を発動していない場合、米はイギリスに隣接する 1 カ国に影響力 1 を配置する。イギリスが米の支配下にあつて#021「北大西洋条約機構」が発動していれば、米は西欧の 1 カ国に影響力 2 を配置し、2VP を得る。</p> <p>#21「北大西洋条約機構」が発動前ならば、OP 使用。発動後は絶対宇宙。</p>
106	北アメリカ航空宇宙 防衛司令部 (オプション)	3	x	<p>米がカナダを支配していれば、デフコンマーカが 2 のマスに移動したアクションラウンドごとに、米はすでに自分の影響力が置かれた 1 カ国に影響力 1 を配置してもよい。このイベントは#042「泥沼」によって無効化される。</p> <p>絶対宇宙。中盤の後半以降なら OP でもあり。</p>

Mid War

No	カード名		効果
36	地域紛争	3	安定値が1か2の任意の国に侵攻する。プレイヤーは軍事作戦マーカーを3進める。ダイスを振り、侵攻対象国に隣接する相手の支配国ごとに-1する。3-6で成功。勝利の効果:1VP、対象国にある相手の影響力をすべて自分の影響力に置き換える。 確率そのままで使用できるなら、EV、HL 使用推奨。ひとつでも減るとコスト対効果を検討要。
37	中米の得点		支配下にある域内係争地ごとに+1VP。支配下にある敵超大国の隣接国ごとに+1VP。保留不可。 USSR にとっては支配を取りやすい地域。しかもメキシコとキューバが単純に2VP ずつと換算できる。 5VP 以上の見込みがあれば、中米に影響力を配置できるカードを HL し、このカードを使うのもあり。
38	東南アジアの得点	x	ビルマ、ヴェトナム、ラオス/カンボジア、マレーシア、フィリピン、インドネシアの支配ごとに1VP タイの支配で2VP 保留不可。 US の足場具合とデフコン次第。相手側手出し不可能状態なら、十分に支配してから使用。 US が優位なら巻き返してから使いたい。
39	軍拡競争	3	軍事作戦マーカーの位置を比べる。手番プレイヤーの軍事作戦が高ければ1VPを得る。手番プレイヤーのほうが高いうえに軍事作戦要件を満たしていれば3VPを得る。 クーデターを起こして、3VPを取る方向で事を運ぼう。
40	キューバ危機	3 x	デフコンレベルを2にする。このターン中に相手プレイヤーがボード上のどこかでクーデター判定を行ったら、全面核戦争が勃発して相手プレイヤーはゲームに敗北する。ソ連がキューバから影響力2を取り除くか、米が西ドイツもしくはトルコから影響力2を取り除くかすれば、このカードは無効化される。 基本 OP 使用。デフコンを急激に下げる必要があるなら EV 使用もあり。
41	原子力潜水艦	2 x	このターン終了まで、係争地における米のクーデター判定はデフコンを下げない(#040「キューバ危機」には効果がない)。 ラスト手番で OP 使用。ゲームから無くしたい。
42	泥沼	3 x	次のアクションラウンドにおいて、米プレイヤーは作戦値2以上のカードを1枚捨て、「泥沼」を無効化するためにダイスで4以下を振らねばならない。判定に成功するか、捨てられるカードがなくなるまで、米のアクションラウンドのたびに繰り返す。捨てられるカードがなくなった場合、米プレイヤーは次のターンまで得点カードしか使用できない。このイベントは#106「北アメリカ航空宇宙防衛司令部」を無効化する。 4、5 ターン目に#106「北アメリカ航空宇宙防衛司令部」の無効化のためなら EV 使用あり。 HL で使い、2 連続手番を行う使い方もあり。OP は無難。
43	戦略兵器制限交渉	3 x	デフコンレベルを2上昇させる。このターン終了まで、両陣営のクーデター判定に-1。プレイヤーは捨札の山から得点カード以外のカードを1枚拾い、相手に見せてから手札に加える。 捨て札山から#61「石油輸出国機構」を拾う事ができるのが注意ポイント。 その他のカードは2手番使ってそのイベントを起こすに等しいので、EV、HL 使用か OP 使用が微妙なところではある。カードを1枚抜かれた状態なら、持ち越しカードの関係上、EV 使用の価値は高まるだろう。

44	熊罨	3	x	<p>次のアクションラウンドにおいて、ソ連プレイヤーは作戦値 2 以上のカードを 1 枚捨て、「熊罨」を無効化するためにダイスで 4 以下を振らねばならない。判定に成功するか、捨てられるカードがなくなるまで、ソ連のアクションラウンドのたびに繰り返す。捨てられるカードがなくなった場合、ソ連プレイヤーは次のターンまで得点カードしか使用できない。</p> <p>基本宇宙。質の悪い US カードしかない場合は、これで凌ぐしかない。</p>
45	サミット	1		<p>両プレイヤーはダイスを 1 個ずつ振り、自分が優勢もしくは支配している地域ごとに +1 する。高いほうが 2VP を得て、デフコンマーカをいずれかの方向に 1 動かす。同数のときは振り直さない。</p> <p>デフコンが 1 上がる = 係争地をクーデターで 1 つ失う公式がほぼ成立すると思われるので、それと 2VP を天秤にかけて検討。自陣営有利なら EV 使用もあり。基本は OP 使用。</p>
46	「私は如何にして心配するのを止めて…」	2	x	<p>デフコンを任意のレベルに設定する。このイベントは軍事作戦要件に対して 5 軍事作戦値として換算する。</p> <p>イマイチ使えないカード。基本は OP かな。</p> <p>状況によっては VP カードとして利用できる所を忘れないでおきたい。</p>
47	フンタ	2		<p>中米もしくは南米の 1 カ国に影響力 2 を配置する。加えて、中米もしくは南米で追加のクーデター判定か影響力排除判定を行ってもよい(このカードの作戦値を用いる)</p> <p>いいカード。HL か EV 使用が普通だろう。</p>
48	キッチン討論	1	x	<p>米がソ連より多くの係争地を支配していたら、相手の胸をつつきながら 2VP を得る。</p> <p>自軍優位なうちに、さっさと OP 使用。胸を突かれないだろうし。</p>
49	ミサイル羨望症	2		<p>このカードを相手の手札の中で最も作戦値が高いカードと交換する。該当カードが複数あるときは相手を選択する。交換したカードが自分のイベントか中立イベントなら即座に発動する。相手のイベントなら誘発させずに作戦値を利用できる。相手は次のアクションラウンドに作戦値としてこのカードを使用せねばならない。</p> <p>基本的には HL しか考えられない。とても稀なケースだが、US が HL でデフコンを 2 にして、#50「あなた方を地中に埋めて差し上げる」を渡されるとデフコン自殺の可能性があるのでご注意。</p> <p>ほぼ 2 連続手番になるので、使わない理由はあまりない。</p>
50	「あなた方を地中に埋めて差し上げる」	4	x	<p>デフコンレベルを 1 下げる。米プレイヤーの次のラウンドに#032「国連の介入」がイベントとして使用されないかぎり、米の得点に先立ってソ連は 3VP を得る。</p> <p>HL 使用で US がデフコン自殺させる可能性を生むカード。ほぼ 3VP カードなので、3VP と 4 OP を天秤にかけよう。OP 使用が安定かと。</p> <p>※注: 17VP の時にこれを EV し、US が次の手番で得点カードを使っても先に 3VP を得る。即勝ち。</p>
51	ブレジネフ・ドクトリン	3	x	<p>このターン終了まで、ソ連が使用するすべてのカードの作戦値 +1 (最大 4 まで)。</p> <p>よっぽど手札が良くて、EV 使用のカードばかりじゃないかぎり、HL 確定。手札が良過ぎるなら次の HL で。</p>
52	ポルトガル帝国の崩壊	2	x	<p>東南アフリカ諸国とアンゴラにソ連の影響力を 2 ずつ配置する。</p> <p>基本 OP 使用。アフリカに足場がない、もしくはこのカードでアフリカの支配情勢が変わるならば、EV 使用。</p>
53	南アフリカの動揺	2		<p>南アフリカにソ連の影響力 2 を配置するか、南アフリカに影響力 1 と南アフリカの隣接国 1 つに影響力 2 を配置する。</p> <p>コストパフォーマンスから考えて、基本 EV 使用が硬いが、アフリカが必要ないなら OP で。</p>

54	サルバドール・アジェンデ	1	x	<p>チリにソ連の影響力 2 を配置する。</p> <p>チリを支配できるほどの影響力を配置しないため、EV 使用した所で影響力排除判定されるのが落ち。しかし、他に南米に影響力を配置する方法がなければ、EV 使用。基本的には OP かな、</p>
55	ウィリー・ブランド	2	x	<p>1VP を得る。西ドイツにソ連の影響力 1 を配置する。#021「北大西洋条約機構」の西ドイツに対する効果を無効にする。#096「ベルリンの壁崩壊」によって無効化／使用不可にされる。</p> <p>基本的には 1VP カードとしか考えない方がいい。1VP と 2 OP を天秤にかけよう。基本は OP 使用。</p>
56	イスラム革命	4		<p>以下のうち 2 カ国から米の影響力をすべて取り除く: スーダン、イラン、イラク、エジプト、リビア、サウジアラビア、シリア、ヨルダン。</p> <p>中東が完全に劣勢であれば、諦めて OP 使用。</p> <p>4 影響力を消せるなら EV も視野に入る。#61「石油輸出国機構」と絶大のシナジーをなす。</p>
57	弾道弾迎撃ミサイル制限条約	4		<p>デフコンレベルを 1 上昇させ、このカードの作戦値を使用する。</p> <p>EV 発動でデフコン上昇させて、即クーデターを起こす以外は OP 確定。</p>
58	文化大革命	3	x	<p>ソ連は「中国カード」を表向きで受け取る。すでに所持しているなら 1VP を得る。【中国国内戦中、イベント発動不可】</p> <p>基本的には OP 確定。US プレイヤーの手札を削る前提なら EV 使用。</p>
59	反戦運動	4	x	<p>以降、米がイベントか作戦(宇宙開発競争を除く)で「戦争」カードを使用するたびにソ連は 2VP を得る。このイベントは#097「悪の帝国」によって無効化される。</p> <p>戦争カードは 5 枚しかないの、さほど意味は無い。基本的には OP 確定。</p>
60	U2 事件	3	x	<p>1VP を得る。このターン中に米かソ連が#032「国連の介入」をイベントとして使用した場合、さらに 1VP を得る。</p> <p>OP しかありません。1VP がどうしても必要なとき以外は絶対 OP。</p>
61	石油輸出国機構	3		<p>以下の国をソ連が支配しているごとに 1VP を得る: エジプト、イラン、リビア、サウジアラビア、イラク、ペルシア湾岸諸国、ベネズエラ。#086「北海油田」によって使用不可となる。</p> <p>4 点ぐらいを取れるなら EV。点数をもぎ取れるように中東を整えたい所。</p>
62	ケネディ暗殺	1	x	<p>このターン終了まで、米は手札を公開する。ソ連は 1 作戦値を使用してもよい。</p> <p>良い HL 候補。7 ターン目前なら US に引かせたいという気持ちで OP 使用もあり。</p>
63	植民地守備隊	2		<p>アフリカと東南アジアの 4 カ国に米の影響力を 1 ずつ配置する。</p> <p>基本宇宙。2OP で 4 影響力も対処できるわけがない。</p>
64	パナマ運河返還	1	x	<p>パナマ、コスタリカ、ベネズエラに米の影響力を 1 ずつ配置する。</p> <p>US が既に南米に手を伸ばしていれば、OP 使用で問題はない。</p> <p>そうでなければ、HL 使用でベネズエラにクーデターまであり。</p>
65	キャンプ・デービッド合意	2	x	<p>#013「中東戦争」が使用不可となる。1VP を得る。イスラエル、ヨルダン、エジプトに米の影響力を 1 ずつ配置する。</p> <p>それぞれの能力はそこまで強くないが、一緒に来ると流石にウザい。宇宙か OP 状況次第。</p>
66	傀儡政権	2	x	<p>いずれの陣営も影響力を置いてない 3 カ国に米の影響力を 1 ずつ置いてもよい。</p> <p>できれば宇宙。無理でしたら取り戻せないと知りつつ OP 使用。</p>

67	対ソ穀物輸出	2		ソ連の手札からランダムに1枚選び、それを使用するか返す。カードを返すかソ連が手札を持っていなかった場合、このカードの作戦値を使用できる。 最悪なカード。マスト宇宙リスト第1位。OP使用せざるを得ない場合、ラスト手番で。
68	ヨハネ・パウロ二世教皇選出	2	x	ポーランドからソ連の影響力2を取り除き、米の影響力1を配置する。#101「連帯」が使用可能になる。 このカード自体はさほど問題にはならないが、#101「連帯」が大問題。ポーランドを手厚くサポートしてもらわれる可能性が大きいので、可能であればヨハネ・パウロ二世教皇を宇宙旅行に連れて行く。
69	ラテンアメリカ処刑部隊	2		このターン終了まで、中米および南米におけるプレイヤーのクーデター判定はすべて+1の修正を受け、相手プレイヤーのクーデター判定は-1の修正を受ける。 必要であればHL使用。必要がなければ、貴重なOP候補。
70	米州機構設立	1	x	中南米の国に米の影響力2を振り分けて配置する。 USがまだ南米に進出する前なら、暫くの間を握っておきたい。既に進出していればOP使用。
71	ニクソン訪中	2	x	米が「中国カード」を所持していたら2VPを得る。そうでなければ米プレイヤーは「中国カード」を裏向きで受け取る(このターン中は使用できない)。 OP使用のであれば、できるだけ2VPで被害を抑えたい。#04「中国カード」を使って渡すとか。 他に宇宙候補がいなければ、ニクソン大統領を宇宙船に乗せよう。
72	サダトの親米路線	1	x	エジプトにあるソ連の影響力をすべて取り除き、米の影響力1を配置する。 あきらめてOP使用。#65「キャンプ・デービッド合意」もあるので、エジプトを取り返すのが難しい。 #61「石油輸出機構」などの理由でエジプトを抑えたいなら、#56「イスラム革命」を待つしかない。
73	シャトル外交	3		米プレイヤーの前に配置する。次に中東かアジアの得点が処理されるとき、ソ連の支配する係争地を1つ減らして数え、このカードは捨札にする。第10ターンの最終得点には効果がない。 1VPを覚悟してOP使うしかない。優勢が逆転されるなら宇宙か先に得点カードを使おう。
74	アメリカ国営ラジオ放送	2		ヨーロッパ以外の国からソ連の影響力を合計4取り除く。1カ国から2まで。 最悪なカード。意味がわからない。 絶対使ってはいけない。使用したら負けのカードが他になかったらラジオを宇宙に放送してもらおう。 可能であればゲーム終了時まで握りつぶそう。OP使用はダメ絶対。
75	解放の神学	2		中米の国にソ連の影響力を合計3配置する。1カ国に2まで。 ほぼEV使用確定。既に中米を制覇済みであればOP使用。あまりないだろうが。
76	ウスリー川紛争	3	x	ソ連が「中国カード」を所持していたら、表向きで受け取る。米がすでに所持していたら、アジアの国に米の影響力を合計4配置する。1カ国に2まで。 絶対宇宙。どうしてもOP使用しなければならないなら、#06「中国カード」を使って、係争地を補強してから使用しよう。そこからこのカードのOPで被害を修復するしかない。1足りないけど。
77	「国があなたに何ができるかではなく……」	3	x	米プレイヤーは任意の枚数の手札(得点カード含む)を捨札にし、同じ枚数を山札から引く。カードを引く前に捨てる枚数を決めねばならない。 ラスト手番あたりで、OP使用かな。
78	進歩のための同盟	3	x	中南米で米が支配している係争地ごとに1VPを得る。 早めに処理しておきたい。3VPぐらいならOP使ってくれてやろう。4VP以上なら宇宙行きコース。 最初の手番でOP使用して、先にOP解決で中南米の係争地にクーデターが定石かと。

79	アフリカの得点			<p>支配下にある域内係争地ごとに+1VP。保留不可。</p> <p>不安定な国が多いゆえに支配を取りやすい。序盤で#33「スターリン批判」か#30「植民地独立運動」でUSをアフリカから閉め出せば、10VPすら夢ではない。</p>
80	「小さな一歩だが… …」	2		<p>宇宙開発競争で遅れを取っている場合、自分のマーカーを2つ進める。2つめのマスのVPしか得られない。</p> <p>一歩だけ遅れている時の効果が絶大。2VPカードに化けたりする。</p> <p>しかし、宇宙開発コストが3必要なところに入ると、#74「アメリカ国営ラジオ放送」などが宇宙に飛ばせなくなるので、ご利用は計画的に。</p>
81	南米の得点			<p>支配下にある域内係争地ごとに+1VP。保留不可。</p> <p>係争地4つしかない上に、かなり隣接しているため、支配が一番取りやすい地域。</p> <p>徐々にUS側に有利なカードが多くなる傾向があるので、早めに得点を稼ぎたい。</p> <p>劣勢の時に0VPなら使っておこう。</p>
107	チェ・ゲバラ (オプション)	3		<p>ソ連は即座にこのカードの作戦値を用いて中米か南米かアフリカの非係争地に対するクーデター判定を行ってもよい。そのクーデターによって米の影響力が1でも取り除かれたら、ソ連は先の条件に適用別の国を対象として2回目のクーデター判定を行ってもよい。米の影響力が1でも取り除かれたら、ソ連は先の条件に適用別の国を対象として2回目のクーデター判定を行ってもよい。</p> <p>2回もクーデターが起こせる時にEV使用。USの影響力があまりなければ、誘い出そう。</p> <p>誘っても出なかったら、そのまま一つの地域を支配しちゃおう。</p>
108	パフラヴィー二世 (オプション)	2	x	<p>米が中東で少なくとも1カ国を支配していたら、米プレイヤーは山札から5枚カードを引く。その中から任意の枚数のカードを公開して捨札にする(イベントは発動しない)。残ったカードは山札に戻してシャッフルする。</p> <p>実に悩ましい所。宇宙に飛ばそうと言いたいが、他に宇宙候補がいっぱいあるはず。</p> <p>殆どの重要カードが使用済みであればちょっと安心してOP発動できるかもしれない。</p> <p>デッキシャッフル後に使うのは愚の骨頂なので、OP使用であれば6ターン目で。</p> <p>タイミングを逃したのであれば、宇宙船にねじり込もう。</p>

Late War

No	カード名		効果
82	イラン大使館人質事件	3 x	イランにある米の影響力をすべて取り除き、ソ連の影響力 2 を配置する。米に対する #092「テロリズム」の効果 を 2 倍にする。 基本 OP 使用。かなり稀だけど、イランはまだ支配下でなければ EV 確定。
83	鉄の女	3 x	1VP を得る。アルゼンチンにソ連の影響力を 1 配置する。イギリスからソ連の影響力をすべて取り除く。#007「社会党政権」は使用不可となる。 OP 使用。かなりありがたいカード。一手でアルゼンチンを配下にできることが多い。 ただし、#07「社会党政権」が使えなくなるのがかなり辛い。
84	リビア爆撃	2 x	リビアにあるソ連の影響力 2 ごとに 1VP を得る。 OP 使用。1VP をくれてやろう。(仕方ない)
85	スター・ウォーズ	2 x	米が宇宙開発競争でリードしていたら、捨札の山から得点カード以外のカードを 1 枚探し、即座にイベントとして使用する。 EV が発動しない内に一刻も早く OP 使用。US がリードしていれば、このカード自体を宇宙に飛ばそう。
86	北海油田	3 x	#61「石油輸出国機構」が使用不可となる。このターン、米は 8 枚のカードを使用できる。 できれば最終手番で OP 使用。先に手札を捨てさせたのであればなおよし。 しかし、最終ターンの場合は握りつぶすか、宇宙に飛ばそう。
87	改革者	3 x	ヨーロッパに影響力を合計 4 配置する(1 力国に 2 まで)。ソ連が勝利点で米を優越している場合、代わりに合計 6 影響力を配置する。これ以降、ソ連はヨーロッパにおいてクーデター判定を行えない。#090「情報公開」の効果 を 補強する。 HL して、最初の手番で重要拠点奪取を狙える最後のチャンス。
88	海兵隊宿舎爆破	2 x	レバノンから米の影響力をすべて取り除き、加えて中東から米の影響力 2 を取り除く。 中東の得点があれば EV 使用。でなければ OP 使用。
89	大韓航空機撃墜事件	4 x	デフコンレベルを 1 下げる。2VP を得る。韓国が米の支配下にある場合、米は 4 作戦値を用いて影響力の配置もしくは影響力排除判定を行ってもよい。 基本的にはラスト手番で宇宙に飛ばそう。OP 使用であれば、先に韓国を US の支配から脱したい。
90	情報公開	4 x	2VP を得る。デフコンレベルを 1 上昇させる。#087「改革者」がすでに使用されていたら、このカードを用いて影響力排除判定もしくは影響力の配置を行ってもよい。 #87「改革者」が発動済みのであれば HL 確定。そうでなければ、2VP と 4OP を天秤にかけよう。基本 OP。
91	オルテガ政権成立	2 x	ニカラグアから米の影響力をすべて取り除く。ソ連は(このカードの作戦値を用いて)ニカラグアに隣接するいずれかの国に対してクーデター判定を 1 回行ってもよい。 基本的には OP 使用。
92	テロリズム	2	相手プレイヤーは手札からランダムに 1 枚を捨札にする。#082「イラン大使館人質事件」がすでに使用されている状態でソ連が使用したなら、米は 2 枚のカードを捨札にする(捨札のイベントは発動しない)。 #82「イラン大使館人質事件」が発動済みなら、HL 使用。できるだけ EV 使用したい。

93	イラン・コントラ事件	2	x	このターン終了まで、米による影響力排除判定はすべて-1の修正を受ける。 HL 待ったなし。こっちの影響力排除判定時も-1されるので、成功する確率がかなり伸びる。
94	チェルノブイリ	3	x	米プレイヤーは1つの地域を指定する。このターン終了まで、ソ連はその地域に作戦値を使用して影響力の配置を行うことができない。 まずは心のなかでガッツポーズを取って、幸運の女神に手を振ろう。 そこから、最終手番でOP発動。
95	ラテンアメリカの債務危機	2		米が即座に作戦値3以上のカードを捨札にしない限り、南米の2カ国にあるソ連の影響力を2倍にする。 あまり意味は無いので、基本的にはOP使用。
96	ベルリンの壁崩壊	3	x	#055「ウィリー・ブランド」を無効化もしくは使用不可にする。東ドイツに米の影響力3を配置する。米は(このカードの作戦値を用いて)ヨーロッパでクーデター判定もしくは影響力排除判定を1回行ってもよい。 絶対宇宙。
97	「悪の帝国」	3	x	#059「反戦運動」を無効化(もしくは使用不可)にする。1VPを得る。 OP使用。1VPは仕方ない。
98	オールドリッチ・エイムス改	3	x	このターン終了まで、米プレイヤーはソ連プレイヤーに手札を公開する。ソ連は米の手札から1枚を選んで捨札にする。 HL使用だろうJK
99	パーシングII配備	3	x	1VPを得る。最大3つのヨーロッパの国から米の影響力を1ずつ取り除く。 良いカード。HLにを使って最初の手番でヨーロッパを取るか、EV発動してUSの優位を崩しても良い。 OP使用でも3OPなので、よりどりみどり。
100	ウォーゲーム	4	x	デフコンレベルが2であれば、相手プレイヤーに6VPを与えたあとで即座にゲームを終了させてもよい(最終得点計算は行わない)。チェスを一局いかが？ 最終得点計算ではUSが有利なことが多いので、できるだけ7VP差を付けてこのカードで勝とう。
101	連帯	2	x	ポーランドに米の影響力3を配置する。#068「ヨハネ・パウロ二世教皇選出」が使用されていなければ使用できない。 ヨハネ・パウロ二世教皇が宇宙旅行したのであればOP発動。ポーランドを失う訳にはいかない。 EVが発動するのであれば、先にポーランドを補強しておこう。
102	イラン・イラク戦争	2	x	イランかイラクが相手側に侵攻する。ダイスを振り、侵攻対象国に隣接する相手の支配国ごとに-1する。4-6で勝利。手番プレイヤーは軍事作戦マーカーを2進める。勝利の効果:2VP、対象国にある相手の影響力をすべて自分の影響力に置き換える。 状況次第。【戦争】を参照。
109	ユーリとサマンサ (オプション)	2	x	このターン終了まで、米がクーデター判定を行うたびにソ連は1VPを得る。 HLにして、最初の手番でクーデターを起し、デフコンを2にしよ。 USがクーデターを起しにくくなるので、これを機に影響力をバラ撒こう。 #93「イラン・コントラ事件」が最強の相棒。

110	対サウジ AWACS 販売 (オプション)	3	x	米はサウジアラビアに影響力 2 を配置する。#056「イスラム革命」は使用不可となる。 宇宙候補。US がサウジアラビアを支配していれば、OP 使用でいいか。 #56「イスラム革命」と中東の得点カードが使用してから OP 使用するのが望ましい。
-----	--------------------------	---	---	--

【戦争】Max でも成功確率 1/2 と分が悪いが、成功すると絶大な効果が得られる場合もある。基本的に OP 使用すべきと思うが、ゲーム劣勢を一気に挽回せねば話しにならない場合もあるだろう。軍事作戦値を稼ぐだけでよしとするならば、EV 使用や、HL 使用はおおいにあるだろう。

略号
HL: ヘッドライン
EV: イベント
OP: オペレーション

Setup Tips

- ゲーム開始時に東欧に影響力を 6 振り分けることができる。
 - 東独 4、ポーランド 4、ユーゴスラビア 1 が安定。
 - ◇ #29「東欧の動揺」を対策するため、重要な東欧諸国は常に安定値+1 するように
 - #14「コメコン」を初手で持っている場合。
 - ◇ 東独 3、オーストリア 4、ユーゴスラビア 2 から#14「コメコン」を HL する。
 - ◇ オーストリアを取ることによって、西独に対して影響力排除判定を+1 で行える。

Soviet Space Program Recruit List

26	CIA 創設	デフコン 2 でクーデターできる係争地を持っていれば負になるので、要注意リスト。早めに処理したい。
67	対ソ穀物輸出	手札が減る可能性もあるし、デフコン 2 でクーデターされて負ける可能性もあるので、宇宙しかない。
85	スター・ウォーズ	EV が発動するようであれば、捨て札を確認してから考えよう。宇宙だろうけど。
89	大韓航空機撃墜事件	デフコン 2 で使用したら負け。大韓航空を宇宙に飛ばすのも視野内に入れよう。
96	ベルリンの壁崩壊	デフコンが 2 で使ったら負ける。そもそも、デフコン以前に絶対宇宙。
5	五カ年計画	手札によってはデフコン負けの可能性があるので、その時は宇宙。
29	東欧の動揺	終盤戦の場合は絶対宇宙。中盤まではなんとか盛り返せたりする。
105	特別な関係	#21「北大西洋条約機構」の条件が満たしていれば絶対宇宙。
106	北アメリカ航空宇宙防衛司令部	序盤戦だと宇宙に飛ばしたい。効果が絶大過ぎる。
44	熊罨	2 手番の間はほぼ何も出来ないのが流石に辛い。
63	植民地守備隊	アフリカにおいて絶対優勢でなければ、絶対宇宙。失ったものは修復で切る見込みが低い。
66	傀儡政権	中盤の前半なら宇宙。終盤に近づくともう意味を成さない。
68	ヨハネ・パウロ II 世教皇選出	基本的には宇宙。#101「連帯」が許せない。
74	アメリカ国営ラジオ放送	絶対宇宙。可能であれば最後まで握りつづるのがベスト。
78	進歩のための同盟	4VP 以上なら宇宙に飛ばす。できるだけ早めに EV 使用しよう。
108	パフラヴィー II 世	失うものがとてつもなく大きい可能性がある。可能であれば宇宙。
101	連帯	#68「ヨハネ・パウロ二世教皇選出」が使用されていれば宇宙。
110	対サウジ AWACS 販売	宇宙優先度は低い。#56「イスラム革命」による VP が必要な場合のみ宇宙に飛ばす。

