

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>イランから手を伸ばし、パキスタンとインドを取りたいところ。タイを取れたら大きい。4点差をつけたい。</p> <p>序盤戦、このカードが出たならば、残る得点カードの欧州、中東を重視すること。</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>とにかく点数が伸びづらいカード。序盤で互角なら早めに切りたい。後半なら高得点に化けたりする。</p> <p>序盤戦、このカードが出たならば、残る得点カードのアジア、中東を重視すること。</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>序盤で五分なら HL 使用あり。優勢時になるのが至難の業。</p> <p>序盤戦の残る得点カードである欧州、アジアと比べると価値は落ちる。</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>初手にあれば、西独、伊をセットアップ支配して、HL 使用。</p> <p>基本は OP 使用。終盤ならこれで 3VP を取れるので EV。</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>基本的には OP 使用。当たりカードを引けるなんてめったにない。</p> <p>デフコン2での使用は即死の可能性があるので(#04「避難訓練」)。</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>手札の調整で使いたいがあるので、できれば握っておきたい。</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>基本的には宇宙。使用したら、このカードのポイントで減らされた場所をテコ入れすること。</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>ターン 2 までなら OP 使用。それ以降だと中米の得点で点数がとられる可能性があるなので、基本宇宙。</p>
9	ヴェトナム蜂起	2	x	<p>ヴェ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>最終手番で OP 使用。できれば先にタイを抑えておきたい。</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>このカードが手札にあればラッキー。OP 使用して、邪魔なソ連カードを捨てること。持ち越しでもあり。</p>

11	朝鮮戦争	2	x	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。 できるだけ早めにOP使用しよう。2OPで影響力を再配置すればよほどの問題ではない。
12	ルーマニア王退位	1	x	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。 ルーマニアに消される影響力があるはずがないので、OP使用。
13	中東戦争	2		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。 OP使用。先にOPを使用し、レバノンとヨルダンに影響力を置こう。
14	コメコン	3	x	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。 OP使用。おそらく欧州は押されているので、使ってよし。序盤の3OPはとても重要だ。
15	ナセル	1	x	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。 最終手番でOP使用。先にリビアに影響力を置いておくと回復がしやすい。
16	ワルシャワ条約機構	3	x	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。 意外かも知れないが、悩まずにOP使用で。しかし、できるだけ早く。 #21「北大西洋条約機構」の発動条件はあくまでおまけで、終盤戦にこれが発動しないことが重要。
17	ド・ゴール首相	3	x	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。 OP使用して、EVを発動した後に即フランスを取り戻そう。
18	ナチの科学者確保	1	x	プレイヤーの宇宙開発競争マーカーを1つ進める。 HL使用かEV使用。1ターンに2枚のカードを宇宙に飛ばせるようにしておきたい。
19	トルーマン・ドクトリン	1	x	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。 持ち越しするカードの最大候補。最終手番でどこかに1影響力をねじ込ませ、次のターンでHLする。
20	五輪	2		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。 OP使用。デフコンが2の時にEV使用すると、ただの自殺となる。 基本的にはサドンデス負けが見えない限り、EVするメリットが見つからない。
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。 OP使用。4OPを無駄にすることができない。特に序盤。 どうせデフコンは2とかで、ヨーロッパにクーデターなんてできやしない。

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。 影響力をさほど置ける見込みはない。ほぼ OP だろ。
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。 HL 使用確定。初手にあれセットアップを変更しよう。(ドキュメントの一番最後を参照) ギリシャ、トルコ、スペイン、伊、西独などは絶対押さえておいたほうがいい。
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。EV 使用ならアフガニスタンを抑えてから使おう。
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)。 HL 使用。手札は特典カードだらけなら持ち越そう。なにせ、HL 有力候補。
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。 主に HL か OP しかない。HL 使用なら、USSR よりも先にクーデターができるチャンスを見逃すな。 2 ターン目までなら USSR に引いてもらう思いを込めて、OP 使用する迂遠な作戦もあり。
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。 絶対 OP 使用。このカードがある限り USSR は日本に手出しできないはず。EV 発動にかかわらず。
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)。 中東に足がかりを残しつつ、フランスを支配に戻すように OP 使用するのがベストかな。
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。 序盤なら OP 使用のほうがいい時が多い。終盤なら EV しかない。初手なら HL も考え物。
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。 アフリカと東南アジアに手をつけられなくなるので、絶対宇宙。
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、USSR プレイヤーはイベントで使用不可】 手札がほぼ相手側カード(つまり相手もそういう状態なはず)ならば、HL 使用。 でなければ、序盤は確実な OP 使用推奨。中盤からは HL 使用の方が効率的。
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。 #10「ベルリン封鎖」を警戒し、使うならばラスト手番で。
33	スターリン批判	3	x	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。 ほぼ宇宙。USSR はメキシコとタイを支配してくるはずなので、この OP で対応しづらい。終盤なら OP 使用。

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>基本 OP 使用。得点に目が眩み、デフコンを5にすると、欧州でしっぺがえしをくらう可能性あり。</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。台湾が支配下なら悩むが、OP かな。</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>HL 使用確定。場合によっては持ち越しでもあり。</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を置いてよい。終盤戦にはイベントとして使用できない。</p> <p>手札から得点カードを使用してから OP 使用。</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>序盤で#021「北大西洋条約機構」発動は至難ゆえ、OP 使用。有力 HL 候補がなければこれを使用しフランス増援もある。#021「北大西洋条約機構」が発動してあれば、EV 発動。</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、デフコンマーカーが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>序盤なら絶対 HL 使用。終盤なら OP 使用。</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。 得点0ならHL使用推奨。中米はUSSRの支配にになることが多いので、五分ぐらいを狙おう。
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。 USSRの足場具合とデフコン次第。USSRが手出し不可能状態なら、十分に支配してから使用。 敵優位なら巻き返しを最大限努力後で使う。
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。 基本的にはOP使用。3VP取れるならEV使用。
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。 有力なHL候補。USSRがキューバに影響力がなければ、USSRがクーデターが起こせなくなる。OP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)。 アフリカ、中米、南米にUSSRの影響ポイントがあるならば、迷わずHL使用し、がんがんクーデターを起こしたい。4ターン目に引いたならば、カード温存もありえる。
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。 基本宇宙。#106「北アメリカ航空宇宙防衛司令部」が4ターン目に無効化はとてつもなく痛い、ターンが進むごとに効果が減る。OP使用し、手札整理しておくのも一つの選択肢ではある。
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#78「進歩のための同盟」、#74「アメリカ国営ラジオ放送」などを拾え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使用かOP使用かが微妙なところではあるが基本的にはEV使用。カードを1枚抜かれた状態なら、EV使用の価値が高まるだろう。

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>#31「共産主義の驚異／追放」を使った後にターンの中盤でこれを使うと、USSR がハマるケースが多い。夢を見ても仕方ないので、基本的には OP 使用が硬いかな。</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、デフコンマーカー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>自陣営有利なら HL 使用し。デフコンを 1 下げる手もあり。基本的には OP しか考えられない。</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>#021「北大西洋条約機構」が成立していれば、HL 使用してデフコンを 5 に設定するのもあり。ラスト手番で EV 使用もある。うまくいけば 3VP ぐらいが手に入る。</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)いいカード。4ターン目引いたとしても影響力排除判定できる国が必ずでてくるので、じっくり待つこと。HL 使用し、係争地でのクーデターは強力なので推奨。</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>2VP 得るチャンスを持って、EV 使用。</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 HL 使用。相手が HL に得点カードを出していれば効果絶大。EV 使用ならば、なるだけ早い手番で使うこと。OP 使用はあり得ない。ちなみにデフコン 2 で使用すると即死する可能性がある。</p> <p>#04「避難訓練」、#20「五輪」、#89「大韓航空撃墜」(終盤)</p>
50	「あなた方を地中に埋めてさしあげる」	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>基本的には宇宙。運よく#32 国連介入が手札にあれば、同時出しの OP 使用でしょう。</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>ラスト手番で OP 使用確定。</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>USSR がまだアフリカに進出していなければ宇宙。でなければ、OP アンゴラを取り戻せば問題ない。</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>宇宙に飛ばしたいけど、多分他に飛ばしたいものもあるだろう。OP 使用して、アフリカ手当てが妥当か。</p>

54	サルバドール・アジェンデ	1	x	<p>テリにソ連の影響力 2 を配置する。</p> <p>基本 OP 使用。USSR がこれで南米進出したのであれば、なんとしても追いだそう。</p>
55	ウィリー・ブラント	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>OP 使用して、西独手当てが硬いか。この際、1VP は仕方ない。</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>基本的には宇宙。OP 使用のであれば、イスラエルとレバノンをとっておこう。</p> <p>その場合は#61「石油輸出国機構」対策を頑張ろう。</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 使用からの即係争地でのクーデターが安定。前のターンのラストで#43「戦略兵器制限交渉」を EV 発動すれば、HL でヨーロッパのクーデターが可能になる。</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。</p> <p>【中国内戦中、イベント発動不可】</p> <p>1VP の場合は OP 安定。#06「中国カード」を所持している場合は先に使うか、これを宇宙に飛ばす。</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>基本的には OP 使用。4 OP は捨てがたい。</p> <p>手札に戦争カードが多い、もしくはまだデッキに結構残っている場合なら宇宙に飛ばす。</p>
60	U2 事件	3	x	<p>1VP を得る。このターン中に米がソ連が#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>よっぽど VP で切羽詰っている時以外は OP で。VP がやばければ宇宙へ</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>基本宇宙。極々稀に 3VP 以下の時があれば、OP でもありかな。</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>最悪なカード。デフコン 2 の時に USSR プレイヤーが 1 作戦値でクーデターを起こせばデフコン負け。使える時にすぐにでも使えるべき。</p> <p>#44「私は如何にして心配するのを止めて…」でデフコンを 4 に戻してから使うまでである。</p> <p>#77「国があなたに何ができるかではなく……」で捨てられるなら神様に感謝。</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>基本的には HL 使用。残っている得点カードを把握しつつ配置すべし。タイには 1 おいておきたい。</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>南米への大切な架け橋なので、基本的には EV 使用。</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>基本的には EV 使用。エジプトを落とす貴重な手段の一つ。</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>手が届かない係争地があればEV使用。非係争地の東欧諸国を抑えるのもよし。</p>
67	対ソ穀物輸出	2		<p>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。</p> <p>USの最強カード。HL必須。基本的に何を引いても使うべき(USSRの手札を減らすため)。</p> <p>使ってはいけないカードを引いた場合、2作戦値でクーデターを起こそう。</p>
68	ヨハネ・パウロⅡ世 皇選出	2	x	<p>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。#081「連帯」が使用可能になる。</p> <p>ポーランドはUSSRと隣接しているため、ぜひとも手の中に収めたい。#16「ワルシャワ条約機構」が起動していれば、確実にEV使用。OP使用はあまり考えられない。</p>
69	ラテンアメリカ 処刑部隊	2		<p>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。</p> <p>HL、EV使用候補ではあるが、攻めにはちょっと弱い。守りにこそ真価を発揮する。</p> <p>中南米の得点が終わっていればOP使用が安定か。</p>
70	米州機構設立	1	x	<p>中南米の国に米の影響力2を振り分けて配置する。</p> <p>基本的にはEV使用だが、USSRに引いて欲しいカードなので、OP使用で迂遠作戦もあり。</p>
71	ニクソン訪中	2	x	<p>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)。</p> <p>HLかEV使用。#06「中国カード」を一刻も早く奪うべし。</p>
72	サダトの親米路線	1	x	<p>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。</p> <p>よっぽどのことがなければ、EV確定。</p>
73	シャトル外交	3		<p>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。</p> <p>中東、アジアの展開次第。特にアジア優勢がとれる見込みあるならばEV使用か。</p>
74	アメリカ国営ラジオ放送	2		<p>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。</p> <p>基本HL使用。USSRを一つの大陸から完全に追い出すことが望ましい。</p>
75	解放の神学	2		<p>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。</p> <p>さほど痛手ではないだろう。OP使用。</p>
76	ウスリー川紛争	3	x	<p>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。</p> <p>#06「中国カード」の有無にかかわらず、EV使用。</p>
77	「国があなたに何ができるかではなく……」	3	x	<p>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。</p> <p>USの切り札の一つ。EVしか考えられない。不利な得点カード、低作戦値カード、強すぎるUSSRのイベントカード、#62「ケネディ暗殺」の活路の一つでもある。</p> <p>用途は様々で、#43「戦略兵器制限交渉」で回収して使い回す余地まである切り札の一つ。</p> <p>しかし、引いてきたカードが全て得点カードで、処理しきれない場合は負けとなるのでご注意ください。</p>

78	進歩のための同盟	3	x	<p>中南米で米が支配している係争地ごとに 1VP を得る。</p> <p>3VP 以上取れそうな場合、計画して 3VP をもぎ取ろう。でなければ、OP 使用でシャッフルに賭ける。</p>
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>優勢で使いたい。南アフリカから頑張ろう。</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>ちょうど 1 歩後ろの時に使いたい。うまく行けば 2VP カードになる。先に進んでいるのであれば、OP 確定。</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>4 係争地しかないため、支配がかなり取りやすい。3 対 1 の優勢でも 5VP になるので、うまく使いたい。</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>中南米に非係争地が 1 個までしか影響力がなければ OP 使用。そうでなければアポロに乗せてあげよう。</p>
108	パフラヴィー II 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>できるだけ EV を使用したいが必要ななら OP に回す。</p>



Late War

No	カード名		効果
82	イラン大使館人質事件	3 x	<p>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。</p> <p>イランを支配していれば、宇宙確定。そうでなくても #92「テロリズム」の 2 枚捨てるがばかにならない。その上にイランを取り返すのは至難の業となる。本当に必要がある場合のみ OP 使用。</p>
83	鉄の女	3 x	<p>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。</p> <p>アルゼンチンを失う可能性があるため、基本的には OP 使用。</p> <p>#07「社会党政権」が怖いなら EV だが、下策中の下策。</p>
84	リビア爆撃	2 x	<p>リビアにあるソ連の影響力 2 ごとに 1VP を得る。</p> <p>リビアに影響力を置いて、USSR を挑発して 2VP を取りたい所。でなければ OP かな…</p>
85	スター・ウォーズ	2 x	<p>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。</p> <p>EV 発動できれば最強カード。#78「進歩のための同盟」で 7VP とか、#74「アメリカ国営ラジオ放送」2 連打で USSR の影響力をボロボロにできるのが魅力的。</p>
86	北海油田	3 x	<p>#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。</p> <p>基本 HL。最終ターンの時の効果が絶大。</p>
87	改革者	3 x	<p>ヨーロッパに影響力を合計 4 配置する(1 カ国に 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。</p> <p>絶対宇宙。何があっても宇宙。OP で何も補えない。宇宙しかない。</p>
88	海兵隊宿舎爆破	2 x	<p>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。</p> <p>OP 使用で、中東手当が妥当か。</p>
89	大韓航空機撃墜事件	4 x	<p>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。</p> <p>韓国を支配していてもいなくても、絶対 HL 使用。USSR が HL でデフコンを下げるカードを使うなら即勝ち。その上に USSR のクーデターを一回防げて、2VP を得るだけでも満足極まりない。4 作戦値は棚ボタ。</p>
90	情報公開	4 x	<p>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。</p> <p>#87「改革者」の既に使用されていれば、宇宙確定。そうでなければ OP 使用する一考あり。</p> <p>係争地で 4 作戦値のクーデターは捨てがたい。</p>
91	オルテガ政権成立	2 x	<p>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。</p> <p>キューバに影響力があればデフコン負けの可能性がある。</p> <p>そうでなければ OP 使っても問題ない。</p>

92	テロリズム	2		<p>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)。</p> <p>基本的にはEV使用。HLでもあり。手札を減らすのはかなり強い。必要ならOPでも問題ない。</p>
93	イラン・コントラ事件	2	x	<p>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。</p> <p>ラスト手番でOP使用</p>
94	チェルノブイリ	3	x	<p>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。</p> <p>絶対HL。欧州支配勝ちも夢ではない。最強カード。</p>
95	ラテンアメリカの債務危機	2		<p>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。</p> <p>手札整理を兼ねて、USSRのイベントを捨ててOP使用中策か。</p>
96	ベルリンの壁崩壊	3	x	<p>#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。</p> <p>HLかEV使用しか考えられない。#94「チェルノブイリ」と#29「東欧の動揺」に合わさったらヨーロッパ支配勝ちの線が濃厚。ヨーロッパの係争地でのクーデターが成功しづらいので、基本的には影響力排除判定</p>
97	「悪の帝国」	3	x	<p>#059「反戦運動」を無効化(もしくは使用不可)にする。1VPを得る。</p> <p>OP使用かな。戦争カードが多く、#59「反戦運動」が有効中ならEVでもあり。または1VPが必要な時。。</p>
98	オールドリッチ・エイムス改	3	x	<p>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。</p> <p>ラスト手番でOP使用しかない</p>
99	パーシングII配備	3	x	<p>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</p> <p>宇宙だろう。OP使用したら、即手当て</p>
100	ウォーゲーム	4	x	<p>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？</p> <p>ゲーム内の最重要カード。7VPリードをしてからEVするのが中策。</p> <p>USSRに有利な場合、握っておこう。引かれるよりマシだ。</p>
101	連帯	2	x	<p>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。</p> <p>ポーランド攻略の要。EV発動できればEV確定。HLも考えられる。</p>
102	イラン・イラク戦争	2	x	<p>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。</p> <p>状況次第。【戦争】を参照。</p>
109	ユーリとサマンサ (オプション)	2	x	<p>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。</p> <p>ラスト手番でOP使用かな。</p>

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。 基本的には EV か HL 使用。しかし、サウジアラビアが支配下かつ#56「イスラム革命」が使用済みであれば、OP 使用。
-----	--------------------------	---	---	--

【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

- ゲーム開始時に西欧に影響力を 7 振り分けることができる。
 - 西独 4、伊 3 が上策。
 - #23「マーシャル・プラン」を初手で持っている場合。
 - ◇ 西独 3、伊 2、ギリシャ 1、トルコ 1 から#23「マーシャル・プラン」を HL し、上記の 4 国を支配。
 - #10「ベルリン封鎖」などを恐れ、西独に影響力を置きたくない場合。
 - ◇ 伊 4、ギリシャ 1、オーストリア 1、トルコ 1
 - 伊を死守しながら、いつでも西独を取り返せるよ！をアピール。

NASA Recruiting List

50	「あなた方を地中に埋めてさしあげる」	デフコンが 2 なら即負けになるので、宇宙に飛ばすしかない。
62	ケネディ暗殺	デフコンが 2 なら即死の上に封じ込め作戦がなければ宇宙にすら飛ばせない問題児。
91	オルテガ政権成立	キューバに影響力があるかつデフコンが 2 なら負けるので、宇宙。それ以外はどうでもいい。
7	社会党政権	1 手に何も出来ないのと同じなので、重要度は低い、できれば宇宙。
30	植民地独立運動	序盤ではアフリカを USSR に差し出すようなものなので、絶対宇宙。後半ならまだ…許しが痛いけど許す。
33	スターリン批判	序盤はダメ絶対。中盤以降なら宇宙に飛ばさなくてもいいかな。
42	泥沼	2 ターン何も出来ないのが辛いので、宇宙に飛ばすことが多い。
53	南アフリカの動揺	回復出来ないことはない、重要度は低い。
56	イスラム革命	被害が甚大なら宇宙。イラクを失うとか。
61	石油輸出国機構	3VP を超えたら流石に宇宙。
75	解放の神学	2 OP しかないのに、3 影響力に立ち向かえるわけがない。困ることがあれば宇宙。
90	情報公開	#87「改革者」が既に発動したなら、問答無用宇宙。
82	イラン大使館人質事件	#92「テロリズム」が使われる可能性がある、もしくはイランを支配していれば宇宙。
87	改革者	#90「情報公開」が強化されるのは許せない。そうでなくても 1 ターンが無駄になる。絶対宇宙。