

オペレーションカード一覧(ソヴィエト)

Nr	OP P.	コスト	オペレーション・イベント	リアクション・イベント
1	9	0	スパイ漁船[Spy Trawler] 任意の敵 TF を選択し「探知あり」マーカーを付与、または「探知あり」マーカーを「探知良好」マーカーに更新 <i>ソヴィエトは ELINT 器材を搭載した漁船同然の偵察船隊を整備した</i>	協同ミサイル攻撃 [Missile Coordination] 潜水艦発射ミサイルで敵 TF を攻撃する場合のサイ振りに +2DRM を加える
2	9	0	スパイ漁船[Spy Trawler] 任意の敵 TF を選択し「探知あり」マーカーを付与、または「探知あり」マーカーを「探知良好」マーカーに更新 <i>ソヴィエトは ELINT 器材を搭載した漁船同然の偵察船隊を整備した</i>	反撃[Counter Attack] ソヴィエト潜水艦が潜水艦により沈没させられる場合にプレイ。1 個サイ振りをし 6 以上で敵潜水艦は1ステップロスする
3	9	0	スパイ漁船[Spy Trawler] 任意の敵 TF を選択し「探知あり」マーカーを付与、または「探知あり」マーカーを「探知良好」マーカーに更新 <i>ソヴィエトは ELINT 器材を搭載した漁船同然の偵察船隊を整備した</i>	直衛突破[Stealthy Approach] ソヴィエト潜水艦が NATO TF を攻撃する際に使用。TF 防御サイコロ1個を無視する。
4	15	4	KGB による暗殺[KGB Assassinations] 「ソヴィエトスパイトラック」を1つ減らす。ソヴィエトプレイヤーがカードを使用すると直ちに発動し NATO プレイヤーはもっと価値の高いカードを捨て札にする(同価値の場合は NATO により選択)。NATO プレイヤーはこのラウンドにカードをプレイできず、代わりに6OPS 受け取る <i>ープレイからカードを取り除くー</i>	なし
5	9	0	港湾への機雷敷設[Port Mining] 1個の敵港湾に隣接している1つのゾーンでいずれかの未行動潜水艦を選ぶ。潜水艦のステップごとに1個対潜戦サイ振りをし、核が許可されている場合は1個だけ振り直しができる。「行動済み」を置く。ヒットしなかった振り直しをしていない出目ごとに1個機雷原を置く	反撃[Counter Attack] ソヴィエト潜水艦が潜水艦により沈没させられる場合にプレイ。1 個サイ振りをし 6 以上で敵潜水艦は1ステップロスする
6	9	3	スベツナズの強襲[Spetsnaz Assault] 目標となる施設を選び空対地爆撃表で1個サイ振りをする <i>深く浸透していたソヴィエトの特殊部隊が敵重要施設を攻撃する</i>	射ち漏らしが！[Leaker!] あるソヴィエトのミサイル攻撃がSAMにより完全に阻止された時にプレイ。ミサイルが1発残っているかのように扱い、解決する
7	12	2	海軍航空隊の欺瞞戦術[Naval Aviation Deception Tactics] 攻撃のコストを+2する。1個ソヴィエト海軍航空隊のユニットに対する各攻撃の NATO の CAP/要撃機による最初の2ステップロスを無視する。1個の参加している(完全戦力の)連隊は弾薬を搭載しておらず、射撃もしない。 <i>ダミーの飛行やドローン、その他の欺瞞手法である</i>	なし
8	9	3	再配置[Replacements] 減少戦力の航空機ユニットを裏返し完全戦力にする	二重船殻 / クラスターガード 無反響タイル [Double Hull/Clusterguard] 1個ソヴィエト原子力潜水艦への1個の成功した攻撃をキャンセルする
9	9	3	スベツナズの強襲[Spetsnaz Assault] 目標となる施設を選び空対地爆撃表で1個サイ振りをする <i>深く浸透していたソヴィエトの特殊部隊が敵重要施設を攻撃する</i>	高速攻撃艇隊の護衛[Fast Attack Escorts] 着上陸実施時にプレイ。NATO は半分のサイコロしか振れない(端数切捨て)
10	9	0	怒濤の進撃[Surge] 無損害のソヴィエト港湾(複数)でターンを開始する4個ソヴィエト潜水艦を活性化できる	協同ミサイル攻撃[Missile Coordination] 潜水艦発射ミサイルで敵 TF を攻撃する場合のサイ振りに +2DRM を加える
11	9	0	港湾への機雷敷設[Port Mining] 1個の敵港湾に隣接している1つのゾーンでいずれかの未行動潜水艦を選ぶ。潜水艦のステップごとに1個対潜戦サイ振りをし、核が許可されている場合は1個だけ振り直しができる。「行動済み」を置く。ヒットしなかった振り直しをしていない出目ごとに1個機雷原を置く	見事な迎撃[Good Intercept] 潜水艦で 1 個 NATO TF を攻撃時、攻撃解決のため「探知良好」として(例え「探知無し」でも)扱い、NATO 高速 TF の修正値も無視する
12	9	0	補修[Repair] いずれかのソヴィエト施設からヒットを1つ取り除く	港湾の監視[Port Watch] NATO TF が出港し 1 個ソヴィエト潜水艦のいる海区に入域した時にプレイ。「任務部隊搜索表」で 2 個サイ振りをし、この TF のみに適用する。潜水艦が行動済みなら 1 個サイ振りとなる。この探知で艦艇の移動は阻害しない。その潜水艦には行動済みを置く
13	9	0	港湾への機雷敷設[Port Mining] 1個の敵港湾に隣接している1つのゾーンでいずれかの未行動潜水艦を選ぶ。潜水艦のステップごとに1個対潜戦サイ振りをし、核が許可されている場合は1個だけ振り直しができる。「行動済み」を置く。ヒットしなかった振り直しをしていない出目ごとに1個機雷原を置く	二重船殻 / クラスターガード 無反響タイル [Double Hull/Clusterguard] 1個ソヴィエト原子力潜水艦への1個の成功した攻撃をキャンセルする
14	9	2	海水下行動[Arctic Transit] 2 個ソヴィエト潜水艦をラブラドル海[Labrador](グリーンランド西方)に置ける。もし NATO 潜水艦が北氷洋[Arctic]にいるなら、直ちに対潜戦解決をし当該艦は行動済みとなる。	空軍の無力化[Air Force Neutralized] 航空機ユニットがデンマーク又はトルコで要撃された場合にプレイ。この要撃を無視する。

15	9	0	スベツナズの襲撃[Spetsnaz Raid] 1つのゾーンに隣接するソヴィエト潜水艦(複数)の2ステップによりいずれかの目標施設を選択する。1 個サイ振り 6 以上で所在する NATO ユニットいずれか 1 つにステップロスを起こす ープレイからカードを取り除くー	射ち漏らしが！[Leaker!] あるソヴィエトのミサイル攻撃がSAMにより完全に阻止された時にプレイ。ミサイルが1発残っているかのように扱い、解決する
16	9	2	弱点の露見[Wake Detection] 航空機ベア[Bear]-F、潜水艦ヴィクター[Victor]Ⅲ級、アクラ[Akula]級ユニットのいずれか1つが対潜戦を実施する際にこのイベントをプレイ。このサイコロを振りなおす。TF 探索の振り直しはできない ソヴィエトは潜水艦の位置情報の非音響搜索手段を模索していた。実際に「Kolos」システムとしてわずかに知られている。このカードはいくらかの価値があったものと仮定する	二重船殻/クラスターガード無反響 タイル[Double Hull/Clusterguard] 1個ソヴィエト原子力潜水艦への1個の成功した攻撃をキャンセルする
17	9	0	港湾への機雷敷設[Port Mining] 1個の敵港湾に隣接している1つのゾーンでいずれかの未行動潜水艦を選ぶ。潜水艦のステップごとに1個対潜戦サイ振りをし、核が許可されている場合は1個だけ振り直しができる。「行動済み」を置く。ヒットしなかった振り直しをしていない出目ごとに1個機雷原を置く	反撃[Counter Attack] ソヴィエト潜水艦が潜水艦により沈没させられる場合にプレイ。1 個サイ振りをし 6 以上で敵潜水艦は1ステップロスする
18	12	2	再配備[Redeploy] 他のソヴィエト基地からソヴィエト航空機ユニット2個を移動する。ベア[Bear]及びバックファイア[Backfire]はキューバのみ可。重損害の基地では進出も展開受け入れもできない	港湾の監視[Port Watch] NATO TF が出港しソヴィエト潜水艦のいる海区に入域した時にプレイ。「任務部隊搜索表」で 2 個サイ振りをし、この TF のみに適用する。潜水艦が行動済みなら 1 個サイ振りとなる。各探知により艦艇の移動力は減少しない。潜水艦には行動済みを置く
19	9	0	スベツナズの襲撃[Spetsnaz Raid] 1つのゾーンに隣接するソヴィエト潜水艦(複数)の2ステップでいずれかの目標施設を選択する。1 個サイ振り 6 以上で所在する NATO ユニットいずれか 1 つにステップロスを起こす ープレイからカードを取り除くー	二重船殻/クラスターガード無反響タイル[Double Hull/Clusterguard] 1個ソヴィエト原子力潜水艦への1個の成功した攻撃をキャンセルする
20	15	4	キューバの諜報機関[Cuban Intelligence] ルルドス[Loudres]の施設が破壊されていないなら、ソヴィエトスパイトラックに 1 スパイを加算する ソヴィエトの情報機関に運営されたロシア国外の最も大きな信号情報収集局であり、ルルドスは広範な通信傍受を行う施設である	奇襲[Surprise Assault] 戦争トラックの変更を計算しているときにプレイ。デンマークかノルウェーのどちらかを選び、ソヴィエト兵団マーカーを 1 個加えて解決する
21	9	2	SOSUS への破壊工作[SOSUS Sabotage] このカードのプレイで GUIK ギャップのハイドロフォンの効果が次の「NEXT DAY」まで打ち消される。ソヴィエトスパイトラックを1つ減らす。 ープレイからカードを取り除くー	政治局における演説[Speech for the Politburo] 第1撃ポイントを獲得する際にプレイ。2個サイ振りでも各々7以上ならもう1ポイント獲得する。ゾロ目の場合は何も得られない
22	9	0	第1撃[First Strike] いずれかのポイントを使う前にプレイ。(オンステーション中の SSBN ペイロード値)+(海水下の SSBN ステップ数)の合計で計算する。4-7で1FSP を生成し、8以上で2FSP を生成する。第1撃ゾーンに4ポイント以上の SSBN が所在するなら、1FSP 獲得する。もし第1撃ゾーンに8以上あるなら、2獲得する。北氷洋[Arctic]にいる非ヤンキー[Yankee]級ステップごとに総計に+1を加える(上記に差し替え) このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ヤンキー級は北氷洋の海水下から合衆国本土を脅かすほどの射距離を有してなかった	なし
23	12	2	再配備[Redeploy] 他のソヴィエト基地からソヴィエト航空機ユニット2個を移動する。ベア[Bear]及びバックファイア[Backfire]はキューバのみ可。重損害の基地では進出も展開受け入れもできない	陣形形成中の攻撃[Attack while Forming Up] 1個 NATO TF が出港時、海区に未行動の友軍潜水艦1個が所在する場合、潜水艦は「潜水艦対任務部隊」表で攻撃でき、最大2個の振り直しができる。潜水艦は行動済みになる
24	9	2	潜水艦の洋上補給[Submarine UNREP] 2個の潜水艦から「残弾なし[no ammo]」マーカーを取り除く。ソヴィエト港湾から 2 ゾーン以上離れ、潜水艦ごとに 1 個サイ振り 6 以上を出すこと。荒天域の潜水艦は選べない。 ソヴィエトのウグラ[Ugra] 級とドン[Don]級潜水艦母艦の支援である	ディーゼル 艦 の スノーケル 航 走 [Diesel Snorkeling] 敵ディーゼル潜水艦が1つのゾーンで対潜戦を解決するときにプレイ。いずれかのディーゼル潜水艦にあなたの選択で1ステップロスを与える
25	9	3	対地ミサイル攻撃[SSM Strikes] ドイツ、オランダ、ノルウェーの飛行場の1か所を2個爆撃サイ振りで攻撃できる FROG-7 による通常攻撃である	潜水艦のベアリング[Submarine Pairing] 敵が潜水艦で原子力潜水艦を撃破したときにプレイ。1個友軍ディーゼル潜水艦は同じゾーンで行動済みとなり、敵潜水艦は 1 ステップロスする
26	9	0	第1撃[First Strike] いずれかのポイントを使う前にプレイ。(オンステーション中の SSBN ペイロード値)+(海水下の SSBN ステップ数)の合計で計算する。4-7で1FSP を生成し、8以上で2FSP を生成する。第1撃ゾーンに4ポイント以上の SSBN が所在するなら、1FSP 獲得する。もし第1撃ゾーンに8以上あるなら、2獲得する。北氷洋[Arctic]にいる非ヤンキー[Yankee]級ステップごとに総計に+1を加える(上記に差し替え) このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ヤンキー級は北氷洋の海水下から合衆国本土を脅かすほどの射距離を有してなかった	なし

27	9	0	<p>第1撃[First Strike] いずれかのポイントを使う前にプレイ。(オンステーション中の SSBN ペイロード値)+(海水下の SSBN ステップ数)の合計で計算する。4-7で1FSP を生成し、8以上で2FSP を生成する。 第1撃ゾーンに4ポイント以上のSSBNが存在するなら、1FSP獲得する。もし第1撃ゾーンに8以上あるなら、2獲得する。北氷洋[Arctic]にいる非ヤンキー[Yankee]級ステップごとに総計に+1を加える(上記に差し替え) このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ヤンキー級は北氷洋の海水下から合衆国本土を脅かすほどの射距離を有してなかった</p>	なし
28	12	0	<p>化学兵器攻撃[Chemical Strikes] 2個の第1撃マーカーをプレイに消費する。兵団のいる全戦線[ALL theaters]で1ボックス動かす。このカードは核兵器使用の NATO 要件を変更する(ルール都市群スペースに侵入時、NATO による使用を防ぐためにソヴィエトプレイヤーは 4FSP の保持が必須となる)</p>	<p>イギリス・フランスの戦略原潜[UK/French Boomer] ビスケー湾[Bay of Biscay]から1ゾーン以内で NATO SSBN が沈没又はニアミスの結果をソヴィエトプレイヤーが得たときプレイ。現在の総計から撃沈された分の3ソヴィエトペイロード値を追加で取り除く。そのブーマーが沈没したら、さらに NATO は3 OPS も失う</p>
29	9	0	<p>第1撃[First Strike] いずれかのポイントを使う前にプレイ。(オンステーション中の SSBN ペイロード値)+(海水下の SSBN ステップ数)の合計で計算する。4-7で1FSP を生成し、8以上で2FSP を生成する。 第1撃ゾーンに4ポイント以上のSSBNが存在するなら、1FSP獲得する。もし第1撃ゾーンに8以上あるなら、2獲得する。北氷洋[Arctic]にいる非ヤンキー[Yankee]級ステップごとに総計に+1を加える(上記に差し替え) このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ヤンキー級は北氷洋の海水下から合衆国本土を脅かすほどの射距離を有してなかった</p>	なし
30	12	0	<p>政治局の賛意[Politburo Approval] 1個の NATO SSBN がこのターンに攻撃を受けたタイミングで使用し、ニアミス又は沈没の結果なら、政治安定度が1個高まる</p>	<p>陣形制形中の攻撃[Attack while Forming Up] 1個 NATO TF が出港時、海区に未行動の友軍潜水艦1個が存在する場合、潜水艦は「潜水艦対任務部隊」表で攻撃でき、最大2個の振り直しができる。潜水艦は行動済みになる</p>
31	9	0	<p>GUIK ギャップへの浸透[GUIK Gap Infiltration] このカードのプレイにより3個の潜水艦は SOSUS ラインを無視する。このカードを使用したことにより行動済みマーカーをそれぞれにつける</p>	<p>港湾の監視[Port Watch] NATO TF が出港しソヴィエト潜水艦のいる海区に入域した時にプレイ。「任務部隊搜索表」で2個サイ振りをし、このTFのみに適用する。潜水艦が行動済みなら1個サイ振りとなる。各探知により艦艇の移動力は減少しない。潜水艦には行動済みを置く</p>
32	9	0	<p>キューバによる CIA/NSA の攪乱[Cubans distract CIA/NSA] ルルデス施設がまだ破壊されていないなら、NATO プレイヤーはランダムに2枚手札を強制的に明らかにする。一枚は捨て札にされる</p>	<p>空軍の無力化[Air Force Neutralized] 航空機ユニットがデンマーク又はトルコで要撃された場合にプレイ。この要撃を無視する。</p>
33	12	4	<p>補給港湾襲撃[Strike Supply Ports] このカードのプレイで、フランス、ベルギー、オランダの港湾に3ヒットを置く。 ソヴィエトの爆撃とミサイル攻撃が NATO の重要港湾を襲う</p>	<p>政治局における演説[Speech for the Politburo] 第1撃ポイントを獲得する際にプレイ。2個サイ振りで各々7以上ならもう1ポイント獲得する。ゾロ目の場合は何も得られない</p>
34	9	0	<p>バックファイアの戦力回復[Backfire Rest&Refit] いずれか3個の航空機ユニットから行動済みマーカーを取り除く</p>	<p>潜水艦のペアリング[Submarine Pairing] 敵が潜水艦で原子力潜水艦を撃破したときにプレイ。1個友軍ディーゼル潜水艦は同じゾーンで行動済みとなり、敵潜水艦は1ステップロスする</p>
35	9	2	<p>北氷洋での行動[Arctic Transit] 2個ソヴィエト潜水艦をラブラドル海(グリーンランド西方)に置く。もし NATO 潜水艦が北氷洋[Arctic]にいるなら、直ちに対潜戦解決を当該艦は行動済みとなる。</p>	<p>ASM 攻撃[ASM Attack] 友軍TFと同一ゾーンにいる「探知良好」TF へ攻撃するためにプレイ。1個友軍艦艇から敵 TF へ対艦ミサイル攻撃を行い、「対艦ミサイル射耗」マーカーを事後に置く</p>
36	12	0	<p>北海油田への破壊工作[North Sea oil Sabotage] 北海[North Sea]に未行動のソヴィエト潜水艦が4ステップいる場合、それらを行動済みにする。NATO は2OPS を失い、3個サイ振り各々1~2の出目でイギリス潜水艦がステップロスする。NATO は被った全ての損害を選択できる。 ープレイからカードを取り除くー</p>	なし
37	6	0	<p>中央統制[Centralized Control] コラ半島[kola Peninsula]の港湾が損害無しなら、このカードの価値は15になる ソヴィエトのシステムは中央統制と陸上司令部の指揮官への報告を強制していた</p>	<p>練達の潜水艦艦長[Expert Skipper] ソヴィエト潜水艦が NATO TF を攻撃する際、サイ振り後出目に計+3を、振ったサイコロに任意の組み合わせで割り振る。</p>
38	9	2	<p>キューバの破壊工作[Cuban Sabotage] キューバが活性化しているときのみプレイ。合衆国の1個船団に2ヒット与える。 キューバの工作員と特殊工作は商船の荷積みを妨害する</p>	<p>友軍相撃[Friendly Fire] 敵の潜水艦が洋上哨戒機が対潜戦中にプレイし、全ての記録したヒットを無効にする。同一ゾーンに敵の潜水艦が存在するなら1ヒットを与える</p>

39	15	6	ソヴィエト空挺軍[Paratroops] ケフラヴィクが重損害を受けているなら、1個兵団をアイスランドに置く、または、東地中海(クレタ[Creta])、中部地中海(マルタ[malta])のいずれかにソヴィエト飛行場を1個設定でき、シリアや黒海の基地から2個攻撃機と2個戦闘機ユニットを最大で配置できる ープレイからカードを取り除くー	なし
40	12	0	キューバの特殊工作[Cuban Special Ops] キューバが活性化時、ルーズヴェルト・ロードス海軍航空基地 Roosevelt Roads NAS](プエルトリコ)に空対地爆撃表[Air-to-Ground Bombing table]で1個サイ振りをする。 最初に可能なイベントのためにプレイされる、又はコストが0の場合のみ、デッキから取り除く。ルーズヴェルト・ロードスのユニットを1個行動済みにする	練達の潜水艦艦長[Expert Skipper] ソヴィエト潜水艦が NATO TF を攻撃する際、サイ振り後出目に計+3を、振ったサイコロに任意の組み合わせで割り振る。
41	9	2	MiG-29 フルクラム[MiG-29 Fulcrum] キューバの基地に MiG-29 を配備する ープレイからカードを取り除くー	タイガーフィッシュ[Tigerfish] イギリス潜水艦の攻撃サイ振り時、1個サイコロを無視する。1983年では出目10も無視できる。1989年では使用できない イギリスのタイガーフィッシュ魚雷は情けない兵器で、フォークランド紛争で巡洋艦「ヘネラル・ベルグラノー[Belgrano]」へ実射されなかったことで有名
42	15	2	戦略打撃[Strategic Strike] コスト6(1983年では4)。ソヴィエトの戦略攻撃兵力(Tu-95)はマップ上のいずれかの目標を攻撃できる。1983年では黒色ミサイルを使用。1985年からはスタンドオフ(緑色)巡航ミサイル(AS-15)を2ゾーンの射距離、2個サイ振りで使用できる。(爆撃機イラストあり)	なし
43	12	4	第2撃[Second Strike] 1~5ターンはプレイできない。ソヴィエト核打撃能力トラック[Soviet nuclear strike capability track]で NATO が0~6または7~11しか与えていない時は、2FSP を得る。NATO が12~17を与えている時は1FSP を得る。 このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ソヴィエト SSBN 部隊が保持されている	なし
44	9	0	ノルウェーへの空襲[Norwegian Strikes] ノルウェーの施設を1個選択し、空対地爆撃表で1個サイ振りする ソヴィエト空軍による広範囲の爆撃である	断固とした攻撃[Determined Attack] ソヴィエト潜水艦が NATO 任務部隊への攻撃サイ振りをした直後にプレイする。NATO の素のサイの出目8~10の結果を無視する。これらの出目は攻撃から取り除かれる
45	12	3	RORSAT の再配置[RORSAT Replacement] 1個 RORSAT ステップをマップ上の任意のゾーンに置く(チュラタムから取る)	護衛艦が配置から離れる[Escort out of Position] NATO 任務部隊が潜水艦を攻撃時にプレイ。敵のサイ振りを1個、又は友軍の攻撃サイを最大2個振りなおす
46	12	0	イギリスの早期警戒網への攻撃[Strike UK Early Warning] イギリスに目標マーカーを2個置く:RAF フィリングデールズ[Fylingdales]、RAF メンウィズヒル[Menwith Hill]のこと。各々攻撃を受け、撃破されると以下の影響を得る: 各々撃破につき、ソヴィエトは1FSP を得る ープレイからカードを取り除くー	なし
47	9	0	核打撃[Nuclear Strike] 戦場で核兵器が使用されている場合にプレイ可能。1個サイ振りに以下を適用: +2 NATO が戦場で核兵器を使用している; -1 ソヴィエトが化学兵器を使用; +1 ソヴィエトが2FSP 以上を保持 ----- 1~4、戦略核兵器の応酬[Strategic Exchange]:両陣営は崩壊した。ソヴィエトの戦略的敗北である 5以上、示威的打撃[Demonstration Strikes]:両陣営は自制心をみせる。ソヴィエトは H&S[訳補:鎌トンカチ]を1個加算する。 このカードでゲームは終了する	なし
48	12	4	防空軍の再配置[Air Defence Replacements] 撃破された MiG-21 か MiG-23 戦闘機の最大4ステップを任意のソヴィエト基地(複数)に配置できる ープレイからカードを取り除くー	3次元空中搜索レーダー MR-600 トップセイル [MR-600 Top Sail] NATO 潜水艦が友軍 TF の主力艦(スヴェルドルフ級を除く)に攻撃する際、最初のサイ振りを見た後にTFの防御サイ振りに2個追加できる
49	9	0	補修[Repair] いずれかのソヴィエト施設からヒットを1つ取り除く	断固たる攻撃[Determined Attack] ソヴィエト潜水艦が NATO 任務部隊への攻撃サイ振りをした直後にプレイする。NATO の素のサイの出目8~10の結果を無視する。これらの出目は攻撃から取り除かれる
50	9	0	怒涛の進撃[Surge] 無損害のソヴィエト港湾(複数)でターンを開始する4個 ソヴィエト潜水艦を活性化できる	二重船殻/クラスターガード無反響タイル[Double Hull/Clusterguard] 1個ソヴィエト原子力潜水艦への1回の成功した攻撃をキャンセルする
51	9	1	よく計画された空襲[Well-Planned Air Attack] 攻撃コストに1追加のコストを支払う。いずれかの航空攻撃を選択する。ソヴィエト航空機ユニットは全てのステップロスに6以上でセーブを受け取る。目標が「探知良好」なら、いずれか1ステップロスの被害は無視する	ASM 攻撃[ASM Attack] 友軍TFと同一ゾーンにいる「探知良好」TF へ攻撃するためにプレイ。1個友軍艦艇から敵 TF へ対艦ミサイル攻撃を行い、「対艦ミサイル射耗」マーカーを事後に置く

52	12	4	再配備[Redeploy] 他のソヴィエト基地からソヴィエト航空機ユニット2個を移動する。ベア[Bear]及びバックファイア[Backfire]はキューバのみ可。重損害の基地では進出も展開受け入れもできない	タイガーフィッシュ[Tigerfish] イギリス潜水艦の攻撃サイ振り時、1個サイコロを無視する。1983年では出目10も無視できる。1989年では使用できない イギリスのタイガーフィッシュ魚雷は情けない兵器で、フォークランド紛争で巡洋艦「ヘネラル・ベルグラノ[Belgrano]」へ実射されなかったことで有名
53	9	0	即応段階(カテゴリー)「C」師団[Category 'C' Divisions] ノルウェー又はデンマーク前線トラックに1個兵団を置くか、またはどちらかの欧州戦争マーカーを1個サイ振り6以上で1ボックスを進める。その際はソヴィエト政治安定度サイ振りも行う。 ソヴィエト最後の予備部隊が攻勢作戦に投入される ープレイからカードを取り除くー	直衛突破[Stealthy Approach] ソヴィエト潜水艦がNATO TFを攻撃する際に使用。TF防御サイコロ1個を無視する。
54	12	0	合衆国の目標群を攻撃[Strike US targets] 詳細に従い、2個目標マーカーを合衆国に置く。それぞれ以下の効果をもって攻撃され破壊される可能性がある： ケープ・カナベラル(フロリダ):2ヒットで1FSPを受け取り、以後のゲームで「宇宙から追跡[Space Tracking]」及び「スペース・シャトル[Space Shuttle]」のカードプレイを防ぐ。 早期警戒レーダー群[Early Warning Radars](ワシントン):1ヒットで1FSPを受け取る ープレイからカードを取り除くー	なし
55	12	4	第2撃[Second Strike] 1～5ターンはプレイできない。ソヴィエト核打撃能力トラック[Soviet nuclear strike capability track]にNATOが0～6または7～11しか与えていない時は、2FSPを得る。NATOが12～17を与えている時は1FSPを得る。 このイベントはターンにつき1回のみプレイ可能 ソヴィエトSSBN部隊が保持されている	なし

オペレーションカード一覧(NATO)

Nr	OP P.	イベントコスト	オペレーション・イベント	リアクション・イベント
1	9	0	対機雷戦部隊[Minesweepers] いずれかの機雷原カウンターの段階を下げる	特殊部隊群[Special Forces] 地上発進航空ユニットのソヴィエトの航空攻撃に対するCAP/要撃の目的で「要撃機により探知」されたものとして扱うため使用する(+1サイコロ)
2	15	4	高速輸送船団[Fast Convoy] 可能なら合衆国に高速船団を置く ープレイからカードを取り除くー	トップガン・動く泥[Top Gun/Moving Mud] 合衆国空母から航空攻撃を発進させるときにプレイ。攻撃手順中に任意の2個の出目を1または10に変える(NATOは出目と結果を選択する)
3	9	0	補修[Repairs] いずれかの施設から1ヒットを取り除く	遠隔支援[Distant Support] 1個の合衆国空母は攻撃側の航空攻撃が要撃機に探知されていた場合、F-14ユニットを1ゾーン以内の航空攻撃に従事させられる。事後、行動済みとなる。F-14はCAPとして扱う
4	12	2	ノルウェーの抵抗者たち[Norway Resists] 兵団の存在とは無関係に、このターン終了時にノルウェー侵攻トラックの前進は行われない	協同ASM攻撃[ASM Coordinated Attack] 同一ゾーンに友軍TFが存在する「探知良好」な敵TFへの攻撃時にプレイ。2個の友軍艦艇を選び、両者から敵TFに対艦ミサイル攻撃を行い、事後それぞれに「対艦ミサイル射耗」マーカーを置く
5	9	2	海軍工廠の専門家[Naval Yard Expertise] 修理中の主力艦を2ターン分、現在のターンに近づける。それにより現在のターンになったら、その場で受け取れる	レーダーデコイ[Radar Decoys] 1個海区でRORSAT群による各成功の出目を無視するために使用 浮流式デコイはレーダーに空母サイズと見紛う探知を生成
6	+4	0	NOSS ホワイト・クラウド衛星群[Whitecloud] 通常のカードに加えて4OPS、又はソヴィエトASATシステムが活性化している場合は2OPSをプレイに加える 合衆国の海軍海洋監視衛星システム[NOSS]。ソヴィエト水上部隊を捕捉するため設計された	NOSS ホワイト・クラウド衛星群[Whitecloud] いつでもプレイ可。1個ソヴィエトTFに「探知良好」を置く。ソヴィエトのASATシステムが活性化しているときはプレイできない
7	9	2	深深度SOSUS[Deep Water SOSUS] 「NEXT DAY」まで、東部、地中海、西部気象区内の指定された1個海区の全てのNATOの対潜戦は+1個サイコロを受け取る。ゾーンにマーカーを置く 潜水艦の雑音は、海底に敷設された特別なアレイにより遠方から聴知された	特殊部隊群[Special Forces] 地上発進航空ユニットのソヴィエトの航空攻撃に対するCAP/要撃の目的で「要撃機により探知」されたものとして扱うため使用する(+1サイコロ)
8	12	4	空母航空群への補充[Replacement Air Wings] 任意の2個空母航空団(CAG)[訳注:原文は carrier air wings]を完全戦力にする ープレイからカードを取り除くー	輻射制限[Emissions Control] 1個ソヴィエト洋上哨戒機によるTF群への成功した各捜索サイ振りを無視する。 任務部隊のシグネチャーを減少させる手段であり、敵を混乱させる
9	9	0	第1撃[First Strike] 第1撃ゾーンのソヴィエトSSBNのペイロード値が4より少ない場合、ソヴィエトプレイヤーは1FSP減少させねばならない。1プレイヤーターンにつき1度のみプレイ可	音響模擬装置[Acoustic Simulators] 任務部隊の捜索で潜水艦により10の出目をソヴィエトプレイヤーが出したときプレイ。そのサイ振りを無視する。 NATOのデコイは攻撃する潜水艦には空母や船団の水中音響に聞こえる

10	12	2	核の恐怖[Nuclear Fear] NATOは「ソヴィエト核打撃能力トラック」が12～17又はそれ以上で、ソヴィエトが核兵器を使用していたら、ソヴィエト政治安定度を右に1つ動かす。 このカードは1ターンにつき1回しか使用できない ープレイからカードを取り除くー	戦略原潜狩り[Boomer Hunting] ソヴィエトSSBNを撃沈した時にプレイ。ソヴィエトプレイヤーは強制的に1FSPを失う 政治局は難色を示す
11	+4	0	NOSS ホワイト・クラウド衛星群[Whitecloud] 通常のカードに加え4OPS、又はソヴィエトASATシステムが活性化している場合は2OPSをプレイする 合衆国の海軍海洋監視衛星システム[NOSS]。ソヴィエト水上部隊を捕捉するため設計された	NOSS ホワイト・クラウド衛星群[Whitecloud] いつでもプレイ可。1個ソヴィエトTFに「探知良好」を置く。ソヴィエトのASATシステムが活性化しているときはプレイできない
12	12	4	キャプター機雷[CAPTOR Mines] いずれかの海区にキャプター機雷を1個敷設する。バレンツ海又はバルト海に置くには出目6以上が必要 ソーナーを内蔵した機雷で探知した目標に魚雷のように向かっていく	情報機関たち[Intelligence Agencies] 1個ソヴィエトスパイの使用をキャンセルするが、ソヴィエトプレイヤーは「スパイトラック」の減少のサイ振りをしなければならない
13	12	4	空母航空群への補充[Replacement Air Wings] 任意の2個空母航空団(CAG)[訳注:原文は carrier air wings]を完全戦力にする ープレイからカードを取り除くー	ファランクス&シースパロー[Phalanx & Sea Sparrow] 1個の合衆国空母に1発ミサイルがヒットした時にプレイ。1個サイ振り4以上でそのヒットを無視する。 合衆国製の個艦防御用機関砲とミサイルにより空母は守られる
14	9	0	洋上補給[UNREP] 4個までの空母航空機ユニット(攻撃機か戦闘機)から行動済みマーカースを取り除くためにプレイ。(FTR イラストあり)	うろつく戦闘機[Roaming Fighters] アイスランド西方かイギリスの各ゾーンでソヴィエトが航空攻撃するときにプレイ。このユニットを要撃に用いるなら、不利な修正値は無視する
15	9	0	虚探知[False Contact] 1個ソヴィエト潜水艦を選び行動済みにする	SAMの罠[SAM Trap] ソヴィエトの航空攻撃下の1個TFの艦艇1個を選ぶ。CAPの戦闘機であるかのように、2SAMポイント毎に敵攻撃機ユニットに1個攻撃サイ振りをする。その艦艇は戦闘解決にこれ以上貢献することはない。セーブ対CAP撃墜を忘れずに
16	12	2	サータス[SURTASS] GULFギャップ南方の1つの海区で、4個対潜戦サイ振りをする。その時、望むなら、ゾーン内でこれら攻撃をするユニットを選択し、その戦術値をサイ振りに適用する。ユニットは行動済みになる 監視用曳航式アレクセンサシステム”SURveillance Towed Array Sensor System”のこと。水上艦艇搭載の曳航式ソーナーシステムである	ニキシー[Nixie] NATOの主力艦が魚雷によるヒットを受けたときにプレイ。超重魚雷装備潜水艦①によらない限り、ヒットを無視する。 曳航式対魚雷デコイである
17	15	0	空母群による対独支援[Carriers Support Germany] 「NEXT DAY」までに、合衆国空母群はドイツのソヴィエト軍集団[armies]を目標に攻撃隊を発進させる(北海ゾーンから攻撃隊は飛行する)。援護があるなら、SAM攻撃結果を決定する際、NATOが受けた最初の2ヒットを無視する。5ヒットを記録するごとに部分船団マーカースを置く	計画と準備[Planning & Preparation] コストなしで2個NATO TFを制形するためプレイする
18	12	2	核の恐怖[Nuclear Fear] NATOは「ソヴィエト核打撃能力トラック」が12～17又はそれ以上で、ソヴィエトが核兵器を使用していたら、ソヴィエト政治安定度を右に1つ動かす。 このカードは1ターンにつき1回しか使用できない ープレイからカードを取り除くー	戦略原潜狩り[Boomer Hunting] ソヴィエトSSBNを撃沈した時にプレイ。ソヴィエトプレイヤーは強制的に1FSPを失う 政治局は難色を示す
19	9	2	スペース・シャトル[Space Shuttle] 1個サイ振りをする。出目5以上なら、1個RORSATステップを自身の選択で取り除く	音響模擬装置[Acoustic Simulators] 任務部隊の搜索で潜水艦により10の出目をソヴィエトプレイヤーが出したときプレイ。そのサイ振りを見捨てる。 NATOのデコイは攻撃する潜水艦には空母や船団の水中音響に聞こえる
20	15	4	高速輸送船団[Fast Convoy] 可能なら合衆国に高速船団を置く ープレイからカードを取り除くー	モスクワからの命令[Orders from Moscow] NATOの船団が探知されているならプレイ可。ソヴィエトプレイヤーは(空中給油も含め)攻撃可能圏内であれば、海軍航空隊の攻撃機で次のアクションに必ず攻撃せねばならない。少なくとも4ステップあるなら攻撃しなければならない。実施できない場合、ソヴィエトは2OPSと1個の第1撃マーカースを失う。
21	9	2	対艦型トマホークミサイル[Tomahawk Anti-ship Missile] 同一ゾーンの最大3個の合衆国潜水艦が潜水艦ごとにNATOミサイルの1ポイントで、そのゾーンにいる探知されている敵任務部隊を攻撃する。サイ振りをせず協同できる。ロス級VLSやロス(I)級はそれぞれ2ポイントであるが、残弾なしとならない。行動済みとならない。潜水艦の内いずれか1個はこの攻撃を行う前に1ゾーン移動できる。	空中哨戒[Air Patrols] ソヴィエトの航空攻撃の1つを要撃した際、このカードを使用する。サイ振りに1個サイコロを追加する
22	9	2	対艦型トマホークミサイル[Tomahawk Anti-ship Missile] 同一ゾーンの最大3個の合衆国潜水艦が潜水艦ごとにNATOミサイルの1ポイントで、そのゾーンにいる探知されている敵任務部隊を攻撃する。サイ振りをせず協同できる。ロス級VLSやロス(I)級はそれぞれ2ポイントであるが、残弾なしとならない。行動済みとならない。潜水艦の内いずれか1個はこの攻撃を行う前に1ゾーン移動できる。	ディーゼル艦のスノーケル航走[Diesels Snorkeling] 敵ディーゼル潜水艦のいる1つの海区で対潜戦を解決する際にプレイ。NATOの選択でいずれかのディーゼル潜水艦を1ステップロスさせられる。

23	12	3	特殊部隊[Special Forces] いずれかの目標となる施設を選び、「空対地爆撃表」で1個サイ振りをする <u>ープレイからカードを取り除くー</u>	輻射制限[Emissions Control] 1個ソヴィエト洋上哨戒機によるTF群への成功した各捜索サイ振りを無視する。 <u>任務部隊のシグネチャーを減少させる手段であり、敵を混乱させる</u>
24	9	3*	潜水艦の洋上補給[Submarine UNREP] GUIKギャップ以南いずれかの3個潜水艦から「行動済み」と「残弾なし」マークを取り除く。バルト海、黒海、地中海7-8でできない。荒天域の潜水艦は選択できない。(*「残弾なし」マークを取り除くのみなら1コスト)。	GUIKギャップ哨戒[GUIK Gap Patrol] ソヴィエトユニットが GUIK ギャップのハイドロフォンが活性化しているゾーンに入域した時にプレイ。いずれかのNATO潜水艦は最大1ゾーン移動し、それから行動済みマークを取り除く。もし現在ハイドロフォンゾーンにいるなら、これは6.8項により要撃される
25	9	3*	潜水艦の洋上補給[Submarine UNREP] GUIKギャップ以南いずれかの3個潜水艦から「行動済み」と「残弾なし」マークを取り除く。バルト海、黒海、地中海7-8でできない。荒天域の潜水艦は選択できない。(*「残弾なし」マークを取り除くだけなら1コスト)。	遠隔支援[Distant Support] 1 個の合衆国空母は攻撃側の航空攻撃が要撃機に探知されていた場合、F-14 ユニートを 1 ゾーン以内の航空攻撃に従事させられる。事後、行動済みとなる。F-14 は CAP として扱う
26	12	4	イーグルたち[Eagles] いずれかのNATO飛行場に F-15 を 1 個加える <u>ープレイからカードを取り除くー</u>	ASM-135 ASAT ミサイル[ASM-135 ASAT] RORSAT で水上艦 TF を検索するためソヴィエトプレイヤーがサイ振りする前にプレイ。RORSAT を 1 個サイ振り 3 以上で「撃破ボックス」に置く。
27	9	2	戦闘機、ノルウェー・デンマークへ[Fighters to Norway/Denmark] 戦闘機 2 ステップ (イギリス配備機、地上の F-14 か、「イーグルたち」のどれかから)をノルウェーかデンマークの任意の飛行場に置く。(FTR イラストあり)	うろつく戦闘機[Roaming Fighters] アイスランド西方かイギリスの各ゾーンでソヴィエトが航空攻撃するときプレイ。このユニットを要撃に用いるなら、不利な修正値は無視する
28	12	4	キャプター機雷[CAPTOR Mines] いずれかの海区にキャプター機雷原を1つ敷設する。バルンツ海又はバルト海に置くには出目6以上が必要 <u>ソーナーを内蔵した機雷で探知した目標に魚雷のように向かっていく</u>	GUIKギャップ哨戒[GUIK Gap Patrol] ソヴィエトユニットが GUIK ギャップのハイドロフォンが活性化しているゾーンに入域した時にプレイ。いずれかのNATO潜水艦は最大1ゾーン移動し、それから行動済みマークを取り除く。もし現在ハイドロフォンゾーンにいるなら、これは6.8項により要撃される
29	15	6	B-52 の攻撃[B-52 Strikes] コストは 1983 年では4.1個の爆弾による B-52 がマップ上のいずれかの施設に攻撃する(又は、1989年では巡航ミサイルを使用し2個サイ振り)。1985年からは、B-52 は洋上の1個 TF に12NATO ミサイルで攻撃できる (STK, FTR イラストあり)	なし
30	9	2	パトリオット[Patriot] いずれかの NATO 施設に1個パトリオットカウンターを配置する	空母航空団のダイバート[Fighter Recovery] 1個の合衆国空母が損害を受けたり沈没したとき、このカードを使用し2海区以内のいずれかの飛行場に航空機ユニットを置ける(航空機を失った他の空母も含まれる)。空母が修復されたなら、それらの空母にユニットを帰投させられる
31	9	0	補修[Repairs] いずれかの施設から 1 ヒットを取り除く	友軍相撃[Friendly Fire] 敵の潜水艦が洋上哨戒機が対潜戦中にプレイし、全ての記録したヒットを無効にする。同一ゾーンに敵の潜水艦が所在するなら1ヒットを与える
32	12	4	イーグルたち[Eagles] いずれかのNATO飛行場に F-15 を 1 個加える <u>ープレイからカードを取り除くー</u>	協同ASM攻撃[ASM Coordinated Attack] 同一ゾーンに友軍TFが存在する「探知良好」な敵TFへの攻撃時にプレイ。2 個の友軍艦艇を選び、両者から敵TFに対艦ミサイル攻撃を行い、事後それらに「対艦ミサイル射耗」マークを置く
33	12	3	イギリス空軍の再配置[RAF Replacement] イギリス空軍の戦闘機を最大で2ステップ再配置する	ASM 攻撃[ASM Attack] 友軍 TF と同一のゾーンにいる「探知良好」TF に攻撃するときプレイ。1 個の友軍艦艇を選択し対艦ミサイルによりいずれかの敵 TF を攻撃し、事後それらに「対艦ミサイル射耗」マークを置く
34	9	0	対機雷戦部隊[Minesweepers] いずれかの機雷原カウンターの段階を下げる	ASM 攻撃[ASM Attack] 友軍 TF と同一のゾーンにいる「探知良好」TF に攻撃するときプレイ。1 個の友軍艦艇を選択し対艦ミサイルによりいずれかの敵 TF を攻撃し、事後それらに「対艦ミサイル射耗」マークを置く
35	9	0	洋上補給[UNREP] 4個までの空母航空機ユニット(攻撃機か戦闘機)から行動済みマークを取り除くためにプレイ。	空母航空団のダイバート[Fighter Recovery] 1個の合衆国空母が損害を受けたり沈没したとき、このカードを使用し2海区以内のいずれかの飛行場に航空機ユニットを置ける(航空機を失った他の空母も含まれる)。空母が修復されたなら、それらの空母にユニットを帰投させられる
36	15	6	チュラタムへの攻撃[Attack Tyuratam] 合衆国はソヴィエトのロケット打ち上げ施設を攻撃する。このイベントのプレイでこのターンのソヴィエトの RORSAT の打ち上げを阻止し、次のターンは 1 回のみ打ち上げを許可する。また、5 個サイ振りをし各々6 以上の出目で「チュラタム・ボックス[Tyuratam Box]」内の 1 個 RORSAT を破壊する。ソヴィエトは1FSP を得る。 <u>ープレイからカードを取り除くー</u> <u>チュラタム(現ロシア名:バイコヌール宇宙基地[Baikonur Cosmodrome])はソヴィエトの弾道ミサイル試験射場でソヴィエト宇宙計画の玄関口でした)</u>	なし
37	15	4	イギリス空軍の攻撃[RAF Strike] このカードはイギリスのバッカニア[Buccaneer]と共にユニット	NATO の反撃[NATO Counter Attack] 1 個船団が0~1ヒットで到達し、かつ3ターン以降なら、「戦争ト

			トが航空攻撃できる。航空攻撃の飛行のためにイベントコストを支払う。(STK、FTR イラストあり)	ラック」を直ちに右に 1 ボックス動かす ープレイからカードを取り除くー
38	12	0	NATO の柔軟性[NATO Flexibility] このカード自体が与えるポイントに加えて非合衆国ユニットが使用するための5OPS を与える。このカードのマーカで消費した OPS を確認する	対情報活動[Counter Intelligence] ソヴィエプレイヤーが自身のスパイを使ったとき、減少のサイ振りに代わりに、自動的に「ソヴィエトスパイトラック」を1つ減らす
39	9	2	宇宙からの追跡[Space Tracking] いずれか 2 個 RORSAT を選び、両者をマップから取り除く。移動手順終了後、艦艇が移動するたびにゲームに 1 個に戻す。ゲームに戻った時、ソヴィエプレイヤーはいずれかのゾーンに配置することができる	空襲の中断[Raid Aborts] 航空攻撃のいずれかのユニットが要撃により探知されたときにプレイ。ユニットごとに 1 個サイ振りをし、各々出目が5以上なら帰投する。その後、ソヴィエプレイヤーは残りの手順を中止することを選ぶ
40	12	2	完璧に協調した攻撃[Perfectly Timed Strike] ソヴィエト飛行場への攻撃を解決する前に使用。1 ヒットが発生した場合、追加の 1 ステップロスを自身の選択で割り振る	ニキシー[Nixie] NATOの主力艦が魚雷によるヒットを受けたときにプレイ。超重魚雷装備潜水艦①によらない限り、ヒットを無視する。 曳航式対魚雷デコイである
41	9	2	ノルウェーの破壊工作[Norwegian Sabotage] ノルウェーにソヴィエトの飛行場が存在するなら、空対地爆撃表で1個サイ振りをする	空襲の中断[Raid Aborts] 航空攻撃のいずれかのユニットが要撃により探知されたときにプレイ。ユニットごとに 1 個サイ振りをし、各々出目が5以上なら帰投する。その後、ソヴィエトプレイヤーは残りの手順を中止することを選ぶ
42	12	0	NATO の柔軟性[NATO Flexibility] このカード自体が与えるポイントに加えて非合衆国ユニットが使用するための5OPS を与える。このカード用のマーカで OPS の消費を管理する	ファランクス&シースパロー[Phalanx & Sea Sparrow] 1 個の合衆国空母に 1 発ミサイルがヒットした時にプレイ。1個サイ振り4以上でそのヒットを無視する。 合衆国製の個艦防御用機関砲とミサイルにより空母は守られる
43	9	0	第1撃[First Strike] 第1撃ゾーンのソヴィエトSSBNのペイロード値が4より少ない場合、ソヴィエトプレイヤーは1FSP減少させねばならない。1プレイヤーターンにつき1度のみプレイ可	SAMの罠[SAM Trap] ソヴィエトの航空攻撃下のTFの1個艦艇を選ぶ。CAP の戦闘機であるかのように、毎2SAMポイントで敵攻撃機ユニットに1個攻撃サイ振りをする。その艦艇は戦闘解決にこれ以上貢献することはない。セーブ対CAP撃墜を忘れずに
44	9	2	深深度SOSUS[Deep Water SOSUS] 「NEXT DAY」まで、東部、地中海、西部気象区内の指定された 1 個海区の全てのNATOの対潜戦は+1個サイコロを受け取る。ゾーンに印をする 潜水艦の雑音は、海底に敷設された特別なアレイにより遠方から聴知された	オリオンの捕鯨鰯[Orion Harpoons] エコー[Echo]Ⅱ級またはジュリエット[Juliet]級がミサイル射撃時、「哨戒中」の合衆国洋上哨戒機が同じゾーンに所在している場合にプレイ。直に対潜攻撃を実施し、追加の2個サイコロを受け取る。いずれかのソヴィエト潜水艦ステップが沈没したら射撃はできない
45	12	0	イランの紛争[Fighting in Iran] シリアのいずれか2個のソヴィエト攻撃機ユニットに行動済みマーカを置く。 ソヴィエトはイランと中東の紛争を支援するよう命じた	クイックストライク機雷[Quickstrike Mines] 合衆国空母航空団(複数)がソヴィエトの港湾を攻撃するときに敷設する。爆弾による攻撃に代え疎な機雷原または爆撃できる3ステップ以上がある場合、密な機雷原を1個配置する。
46	9	2	ドイツ軍のトーネード戦闘機[German Tornado] ゲームからドイツの攻撃機ユニットを取り除く。もし3ステップ以上が除去された場合、ヨーロッパ(トルコも含む)に1個部分船団を配置する	詮索屋が襲撃を探知[snoopers detect raid] 航空攻撃に対して「要撃機による探知」(+1サイの目修正)を適用しプレイする。発進飛行場に隣接する海区に NATO 潜水艦ステップが2以上あり、ソヴィエトの ASAT システムが非活性化状態ならプレイは可能
47	15	3	政治局の干渉[Politburo Interference] 本ターンに使う最初の NATO OPS カードでなければならない。ソヴィエトプレイヤーはこのターンに NATO SSBN を攻撃できず、1FSPを支払ったうえ、次のターンに引くカードを1枚減らす。もし FSP を支払えないなら、次のターンに引くカードを2枚減らす	NATO の反撃[NATO Counter Attack] 1 個船団が0~1ヒットで到達し、かつ3ターン以降なら、「戦争トラック」を直ちに右に 1 ボックス動かす ープレイからカードを取り除くー
48	9	2	海軍工廠の専門家[Naval Yard Expertise] 修理中の主力艦を 2 ターン分、現在のターンに近づける。それにより現在のターンになったら、その場で受け取れる	ディーゼル艦のスノーケル航行[Diesels Snorkeling] 敵ディーゼル潜水艦のいる1つの海区で対潜戦を解決する際にプレイ。NATOの選択でいずれかのディーゼル潜水艦を1ステップロスさせられる。
49	9	2	戦闘機、ノルウェー・デンマークへ[Fighters to Norway/Denmark] 戦闘機 2 ステップ (イギリス配備機、地上の F-14 か、「イーグルたち」のどれかから)をノルウェーかデンマークの任意の飛行場に置く。	ディーゼル艦のスノーケル航行[Diesels Snorkeling] 敵ディーゼル潜水艦のいる1つの海区で対潜戦を解決する際にプレイ。NATOの選択でいずれかのディーゼル潜水艦を1ステップロスさせられる。
50	12	4	トルコの航空攻撃[Turkish Air Strike] このカード上のユニットを使ってトルコの港湾施設[訳注:マ]から攻撃を行う。 ープレイからカードを取り除くー	空中哨戒[Air Patrols] ソヴィエトの航空攻撃の1つを要撃した際、このカードを使用する。サイ振りに1個サイコロを追加する
51	12	0	潜水艦を撃破! [Submarine Breakdown!] 1 個ソヴィエト潜水艦を選択し 1 個サイ振りをする。9 以上で1ステップロスを与える。アルファ級潜水艦を選択し	詮索屋が襲撃を探知[snoopers detect raid] 航空攻撃に対して「要撃機による探知」(+1サイの目修正)を適用しプレイする。発進飛行場に隣接する海区に NATO 潜水艦ステップが2以上あ

			た場合は2個サイコロを追加する	り、ソヴィエトの ASAT システムが非活性化状態ならプレイは可能	
52	12	4	イタリアの航空攻撃[Italian Air Strike] このカードに印刷されているユニットで航空攻撃をプレイする。シゴネラ海軍航空基地[NAS Sigonella]が無損害でなければならない。+1OPS で、航続力を2に増やせる(空中給油機の支援)。ソヴィエトがヴェネチア[Venice](欧州南方戦争トラック)にまだ到達していないなら、ターン末にこのカードを手札に戻すこともできる		なし
53	9	0	優秀な潜水艦乗り[Elite Submariner] NATO 潜水艦を1個選択し、任意で1ゾーン移動でき、1 個サイ振り6以上でいずれかのソヴィエト潜水艦を1ステップロスさせられる	友軍相撃[Friendly Fire] 敵の潜水艦が洋上哨戒機が対潜戦中にプレイし、全ての記録したヒットを無効にする。同一ゾーンに敵の潜水艦が存在するなら1ヒットを与える	
54	12	0	戦略目標への打撃(コラ半島)[Strike Strategic Targets(Kola)] コラ半島に 2 個の目標マーカーを置く。これらは攻撃された時に以下の効果を持つ: 弾薬庫[Ammo Storage](1ヒット):NATO プレイヤーはコラ基地の航空機ユニットに行動済み を 2 個置ける。このターンにこれらは未行動に戻せない。 C3 結節[C3 Nodes](2ヒット):ソヴィエトプレイヤーは手札で最も価値のあるカードを捨てね ばならない。「NEXT DAY」において、ソヴィエトプレイヤーは保持している内、最も価値の低いカ ードをプレイする必要がある ープレイからカードを取り除くー		なし
55	12	0	戦略目標への打撃(セヴァストポリ)[Strike Strategic Targets(Sevastopol)] セヴァストポリの近くに下記の 2 個の目標マーカーを置く。これらは攻撃された時に以下の効果を持つ: 核兵器用弾庫[Nuclear Wpn Storage](2 ヒット):1 個サイ振りのソヴィエト政治安定度チェックをする C3 結節[C3 Nodes](1 ヒット):ソヴィエトプレイヤーは最も価値の高いカードを捨て札にする。手札が 3 枚を下回っ た場合、そのターンの残りもソヴィエトの手札は減少したままとなる。 ープレイからカードを取り除くー		なし