**Aislamiento**
Elimina 1 marcador de influencia rival de USA, España, Países Bajos, Polonia, Suecia o Turquía.

**Topo**
Mira la Cámara Secreta de un Rival.
Empareja esta carta con cualquier tecnología en tu mano que coincida con una Tecnología de la Cámara para alcanzarla (mostrársela al rival). Si no, descartala.

**Sabotaje**
Reduce la INDustria de un Rival en uno.

**Doble Agente**
Juégala inmediatamente para invertir el efecto de una carta de Inteligencia que se acabe de jugar contra ti contra el jugador que la usó.

**Agente**
Inspecciona los bloques de un Rival en un área cualquiera.

**Agente**
Inspecciona los bloques de un Rival en un área cualquiera.

**Golpe de Estado**
Elimina todos los marcadores de Influencia Rival de una Nación Menor Neutral (que no sea EE.UU.).

**Anillo de Espías**
Elige al azar una carta de la mano de un Rival y quedate con ella.

**Anillo de Espías**
Elige al azar una carta de la mano de un Rival y quedate con ella.
**Descifrar Codigos**
Mira la mano de un Rival.

**FACTORY**

**Lazos Étnicos**: Añade 1 marcador de Influencia amistoso (o elimina 1 rival) de una Nación Neutral de las listadas tras tu Facción:
- ALIADOS: USA/Panam/Noruega/P. Bajos/Rumania
- EJE: Austria/Suecia/Noruega
- URSS: Yugoslavia/Polonia/Bulgaria

**Intimidación**
Añade 1 marcador de influencia amistoso (o elimina 1 rival) de cualquier Nación Neutral adyacente a un Territorio Amistoso controlado.

**Ayuda Externa**
Reduce tu IND en 1 para añadir 1 marcador de influencia amistoso (o eliminar 1 rival) en cualquier Nación Neutral.

**Versalles**: Añade 1 marcador de Influencia amistoso (o elimina 1 rival) de una Nación Neutral de las listadas tras tu Facción:
- ALIADOS: Polonia/Checoslovaquia/Yugoslavia
- EJE: Austria/Hungria/Turquía
- URSS: Yugoslavia

**Compañeros de Armas**: Añade 1 marcador de Influencia amistoso (o elimina 1 rival) de una Nación Neutral de las listadas tras tu Facción:
- ALIADOS: USA/Países Bajos/Rumania
- EJE: Austria/Hungria/Bulgaria
- URSS: España/Checoslovaquia
Garantía
Añade 1 marcador de influencia amistoso (o elimina 1 rival) en cualquier Nación Neutral adyacente a un Territorio controlado por un Rival.

Pájaros del mismo plumaje: Añade 1 marcador de Influencia amistoso (o elimina 1 rival) de una Nación Neutral de las listadas tras tu Facción:

Aislacionismo
Elimina 1 marcador de influencia rival de USA, España, Países Bajos, Polonia, Suecia o Turquía.

Ciencia de 1938
A partir de 1938: esta carta puede ser emparejada con cualquier tecnología de las listadas a continuación para alcanzarla:
- Sonar
- Radar de Defensa Aérea
- Radar Naval
- Infantería Motorizada
- Tanques Pesados
- Investigación Atómica 1

Ciencia de 1944
A partir de 1944: esta carta puede ser emparejada con cualquier tecnología de las listadas a continuación para alcanzarla:
- LDTs
- Bombardero de Precisión
- Aviones a Reacción
- Investigación Atómica 3
- Bomb. Pesados
- Investigación Atómica 4

Ciencia de 1942
A partir de 1942: esta carta puede ser emparejada con cualquier tecnología de las listadas a continuación para alcanzarla:
- LDTs
- Radar de Defensa Aérea
- Tanques Pesados
- Bombardeo de Precisión
- Artillería de Cohetes
- Investigación Atómica 3

Ciencia de 1940
A partir de 1940: esta carta puede ser emparejada con cualquier tecnología de las listadas a continuación para alcanzarla:
- Sonar
- Bombarderos Pesados
- Radar Naval
- Bombardeo de Precisión
- Artillería de Cohetes
- Investigación Atómica 2

Ciencia de 1938
A partir de 1938: esta carta puede ser emparejada con cualquier tecnología de las listadas a continuación para alcanzarla:
- Sonar
- Radar de Defensa Aérea
- Radar Naval
- Infantería Motorizada
- Tanques Pesados
- Investigación Atómica 1