

パニック★クラン★インバイター

2～5人（オススメ：2～3人）

5～15分（目安：「プレイヤー人数の2乗」分）

6歳以上

■構成

カード72枚

- ・数字カード52枚
（1～3、5～7：赤青黄緑4色各2枚、4：マルチカラー4枚）
- ・ルールカード8枚
- ・魔法カード12枚

■目的と勝利条件

自分の前に数字カードを並べていきます。自分の前に8枚（4人プレイなら7枚、5人プレイなら6枚）のカードを並べたプレイヤーの勝利となります。

■用語の説明

隊列：各プレイヤーの前に置かれているカードの列を隊列と呼びます。カードを出した順番に、左から右に並べて置きます。カードの順番は変えてはいけません。

場札：隊列のうち、最後に置かれたカード（＝一番右に置かれているカード）を場札と呼びます。なお、隊列が0枚なら、そのプレイヤーの場札はありません。

■準備

1. ルールカード《統率》（「最初のルール」と書かれている、枠付きのカード）をテーブルの中央に置きます。これが最初の「現在有効なルールカード」となります。
2. 残りのカード71枚をシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。これが各プレイヤーの手札となります。（手札は表側が他のプレイヤーに見えないように持ちます。誰が何枚持っているかは、いつでも確認してかまいません。）
3. 余ったカードはルールカード《統率》の横に裏向きで重ねて置きます。これが山札となります。
4. スタートプレイヤーをじゃんけん等で決めます。

■ゲームの流れ

スタートプレイヤーから、時計回りで順次手番を行います。

自分の前に8枚目（4人プレイなら7枚目、5人プレイなら6枚目）のカードを置いたプ

レイヤーが出た時点でゲームは終了し、そのプレイヤーの勝利となります。

手番プレイヤーは、以下のA～Dからひとつ選び、それを行います。その後、次のプレイヤーの手番となります。

なお、

- ・手札が8枚以上になったプレイヤーは、その手番の終了時に、手札が7枚になるまで選んで捨ててください。

- ・捨てられたカード、使用した魔法カードは、山札・「現在有効なルールカード」とは別のところに、表向きでまとめて置きます。これを捨札と呼びます。どのプレイヤーも、捨札の中身を確認したり、順番を入れ替えたりしてかまいません。

- ・山札がなくなったら、その時点で捨札を全て集めてシャッフルし、新たな山札を作ります。このとき、「現在有効なルールカード」を混ぜないように注意してください。

A. 山札からカードを2枚引きます。

B. 手札の数字カードを1枚、自分の隊列の一番右に置きます。

自分の隊列がない場合は、どの数字カードを出してもかまいません。

自分の隊列がある場合は、「現在有効なルールカード」に書かれている通り、出せるカードに制限があります。

C. 手札のルールカードを1枚場に出し、山札からカードを1枚引きます。

置かれたルールカードが、新たな「現在有効なルールカード」になります。既に置かれていたルールカードは捨札となります。

D. 手札の魔法カードを1枚場に出し、(それにコストが書かれている場合はそれを行ってから、) 書かれている指示に従います。

■ 《ミミック》と各カードの関連

《ミミック》は常に「赤でもあり、青でもあり、黄色でもあり、緑でもある」ものとして扱います。どのカードとも色が必ず一致します。

色に関係ある各カードとの関連は、以下のようになります。

- ・《ドワーフ徴兵隊》: 《ミミック》は黄色ですので、《ドワーフ徴兵隊》の後に置けます。

- ・《統率》: 《ミミック》はどの色のカードとも、また《ミミック》とも色が一致しますので、全ての色の1～4の後に《ミミック》を置けますし、《ミミック》の後に全ての色の4～7を置けます。

- ・《革新》: 《ミミック》はどの色のカードとも色が一致しますので、(場札が《ドワーフ徴

兵隊》でない限り)《ミミック》は置けません。また、あなたの場札が《ミミック》なら、あなたはカードを置けません。

・《遺伝》:《ミミック》はどの色のカードとも色が一致しますので、常に出すことができます。また、右隣のプレイヤーの場札が《ミミック》なら、あなたは好きなカードを出すことができます。

■その他のカードの補足

・《ゴブリン攪乱部隊》:手番が回る方向が反時計回りになっている時にゲームが終わり、次のゲームを始める場合は、手番の回る方向は時計回りに戻ります。

・《エルフ医療隊》:捨てるカードは、今引いたカードでも、もともと持っていたカードでもかまいません。

・《エルフ魔導部隊》《ドワーフ発掘隊》:捨札に魔法カード/ルールカードがなければ、効果はありません。

・《ドワーフ発掘隊》《ドワーフの軍師》:カードの効果でルールカードを出した場合は、アクションCでルールカードを出したわけではないので、山札からカードを引けません。

・《フェアリー隠密隊》《フェアリー突撃隊》:手札が0枚のプレイヤーを選んだ場合、何も起きません。また、あなた自身を選ぶことも可能です。

・《フェアリー突撃隊》:カードを渡す際、渡すカードの表側が他のプレイヤーに見えないように注意してください。

・《フェアリー幻惑団》:あなたの手札が0枚の場合、選んだプレイヤーの手札を全てもらい、そのプレイヤーの手札は0枚になります。選んだプレイヤーの手札が0枚の場合、あなたの手札を全てそのプレイヤーに渡し、あなたの手札は0枚になります。お互いの手札が0枚の場合、効果はありません。

・《フォーチュン》:「手札を捨てること」はコストでなく、効果の一部です。《フォーチュン》を出して手札が0枚になっても、そのまま3枚引いてもう一度手番を行います。

・《フォーチュン》《クイックマーチ》:追加の手番中に、さらに《フォーチュン》《クイックマーチ》を使用できます。《クイックマーチ》の効果中にさらに《クイックマーチ》を使用した場合、残りの手番の数を間違えないように注意してください。

・《メニス》:場札(=隊列)がないプレイヤーには効果はありません。

・《ファッシュナイト》:手札に加えるカードは、置かれている全てのカードの中から選ぶことができます。

・《統率》:同じ色で同じ数字のカードも出すことができます。また、ゲーム開始時に場に出ていること以外は普通のルールカードと同様に扱いますので、山札を作り直す際に捨札にあれば一緒に新しい山札に入りますし、ルールカードに関係する全てのルール・カード効果に従います。

・《発展》《進化》:出せる数字を間違えやすいので注意してください。《発展》は「その数

字のみ」、《進化》は「その数字以上」です。

パニック★クラン★インバイター

ゲームマーケット 2012 秋 初版

ゲーム製作：Morris

印刷：平景虎（トロイホース／グループ乾坤一擲）

販売：トロイホース