

パニック★クラン★インバイター カードリスト

種類	名前	枚数	効果
赤1	ゴブリン攪乱部隊	2	手番が回る方向が逆になる。(2人プレイの時は効果なし)
赤2	ゴブリン破壊部隊	2	次のプレイヤーの手番を飛ばし、その次のプレイヤーの手番になる。
赤3	ゴブリン一般兵	2	(効果なし)
赤5	ゴブリン一般兵	2	(効果なし)
赤6	ゴブリン破壊部隊	2	次のプレイヤーの手番を飛ばし、その次のプレイヤーの手番になる。
赤7	ゴブリン攪乱部隊	2	手番が回る方向が逆になる。(2人プレイの時は効果なし)
青1	エルフ一般兵	2	(効果なし)
青2	エルフの斥候	2	あなたは山札からカードを1枚引く。
青3	エルフ医療隊	2	あなたは山札からカードを2枚引いて手札に入れ、その後手札から2枚選んで捨てる。
青5	エルフの斥候	2	あなたは山札からカードを1枚引く。
青6	エルフ魔導部隊	2	あなたは捨札の中から魔法カードを1枚選び、全員に公開してから手札に加えてもよい。
青7	エルフ一般兵	2	(効果なし)
黄1	ドワーフ発掘隊	2	捨札にルールカードがある場合、捨札の好きなルールカードを選び、場に出してもよい。(場のルールカードは捨札となる。)
黄2	ドワーフ一般兵	2	(効果なし)
黄3	ドワーフ徴兵隊	2	あなたの場札がこのカードの場合、場のルールを無視し、あなたは黄色のカードだけしか出せない。
黄5	ドワーフの軍師	2	手札にルールカードがある場合、それを場に出してもよい。(場のルールカードは捨札となる。)
黄6	ドワーフ一般兵	2	(効果なし)
黄7	ドワーフ発掘隊	2	捨札にルールカードがある場合、捨札の好きなルールカードを選び、場に出してもよい。(場のルールカードは捨札となる。)
緑1	フェアリー隠密隊	2	プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは手札のカードを1枚ランダムに選び、それを捨てる。
緑2	フェアリー突撃隊	2	プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは、手札のカードを1枚選び、あなた(手番プレイヤー)に渡す。それをあなたの手札に加える。
緑3	フェアリー一般兵	2	(効果なし)
緑5	フェアリー隠密隊	2	プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは手札のカードを1枚ランダムに選び、それを捨てる。
緑6	フェアリー一般兵	2	(効果なし)
緑7	フェアリー幻惑団	2	他のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーと、手札を全て交換する。(一方のプレイヤーの手札がない場合でも、問題なく「交換」できる。)
4	ミミック	4	常に4色全ての色と一致するものとして扱う。
魔法	ターンオーバー	2	コスト: 手札を1枚以上捨てる/あなたは、コストとして捨てたカードの枚数+2枚、山札からカードを引く。
魔法	フォーチュン	2	コスト: なし/あなたは手札を全て捨て、山札からカードを3枚引く。もう一度あなたの手番となる。
魔法	クイックマーチ	2	コスト: 手札を2枚捨てる/あなたは手番をもう2回行う。
魔法	メニス	2	コスト: 手札を2枚捨てる/他の全てのプレイヤーは、自分の場札のカードを1枚捨てる。
魔法	ファッシャイト	3	コスト: 場札を1枚捨てる/誰か(あなたを含む)の隊列のカードを1枚選び、あなたの手札に加える。
魔法	カーニバル	1	コスト: なし/「右隣」か「左隣」かを選ぶ。全てのプレイヤーは、選ばれた方向の隣のプレイヤーに、全ての手札を渡す。
ルール	統率	1	《最初のルール》自分の場札と同じ色でその数字以上のカードしか出せない。
ルール	縮小	1	自分の場札の数字よりも小さい数字のカードしか出せない。(同じ数字は不可、色は自由) ※場札が1なら、カードを出せない。
ルール	革新	1	自分の場札と違う色で違う数字のカードしか出せない。 ※4は(色が同じなので)出せない。場札が4なら、(色が同じなので)カードを出せない。
ルール	多様	1	他の全てのプレイヤーの場札の数字と異なる数字のカードしか出せない。(自分の場札は無関係、色は自由)
ルール	遺伝	1	(手番の進行方向に関わらず)右隣のプレイヤーの場札と、色か数字の一方(または両方)が一致するカードしか出せない。(右隣のプレイヤーが場札を出していないなら、出せるカードに制限はない。)
ルール	発展	1	(カードを出す前の)自分の手札の枚数と同じ数字のカードしか出せない。(色は自由)
ルール	整列	1	自分の場札の数字よりも1大きいか1小さい数字のカードしか出せない。(同じ数字は不可、色は自由)
ルール	進化	1	(カードを出す前の)自分の隊列の枚数以上の数字のカードしか出せない。(色は自由)