アイコン

捕食：リーフボードから人口トークンを取得します。



攻撃：選択した種族ボードから人口トークンを奪います。



ゲイン：条件を満たした時、オーシャンボードから人口トークンを取得します。

捕食禁止：このアイコンが付いた種は捕食できません。

攻撃禁止：このアイコンが付いた種は攻撃できません。

シェル：攻撃された時、移動する人口トークンの数を、シェルアイコンの数だけ減らします。

人口過剰：人口トークンが5体になるように、オーシャンボードかリーフボードに戻します。

隣接矢印：この矢印は、すぐ隣接する種を指します。

移動数：カードを使用して人口の移動をする場合、この数の魚を移動します。 深海カードを使用して種を進化させる場合のコストでもあります。

その他

リーチ：対象の種族から人口トークンを取得し、リーチ特性を持つ種族ボードに配置します。これは摂食や攻撃としてカウントされません。

カンブリア爆発：第1海洋ボードが空になったときに始まり、ゲームが終了するまで続きます。

ブルーシナリオカード：対応するオーシャンゾーンが空の場合、有効なります。

(永続効果)

パープルシナリオカード：対応するオーシャンゾーンが空になったときに、発動します。

(誘発効果)

ターンの流れ

1.アクション

カンブリア爆発前：カードを1枚プレイします。：浅瀬のみ

カンブリア爆発後：カードを2枚プレイします。：浅瀬または深海。

* 進化：新規または既存の種に対して、特性を付加します。深海カードは使用コストがかかります。
* 人口の移動：人口を任意の場所から別の場所（リーフまたはオーシャンゾーン）に移動します。

2.給餌

餌を与える種を1つ選んでください：

* 捕食：リーフボードから、人口トークンを集める。
* 攻撃：種族を1つ指定し、人口トークンを奪う。

老化フェーズに移行する前に、人口過剰の確認を行います。

3.老化

カンブリア爆発前：あなたの種のそれぞれから1個体を採取し、得点とします。

カンブリア爆発後：あなたの種のそれぞれから2個体を採取し、得点とします。

老化に必要な人口トークンが残っていない場合、絶滅します。老化の結果、人口トークンが0になっても問題ありません。

4.ドロー

1）深海カードを1枚引くことができます

* 遺伝子プールから一番上の表向きのカードを引く。遺伝子プールが空になった場合、深海デッキかの一番上のカードを表向きにしておく。
* 深海デッキから3枚ドローし、1枚手札に残す。残りを別々の遺伝子プールに表向きにしておく。

2）任意の数の浅瀬カードを破棄できます。

3）手札が合計6枚になるまで浅瀬カードを引きます。

浅瀬カード

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbiotic | ゲイン1  移動7 | 左の種族が捕食か攻撃を行った場合、ゲイン1。 |
| Tentacled | 移動5 | 追加の給餌を行っても良い。 |
| Speed | 捕食2  攻撃2  シェル2  移動6 | 特性を1枚追加で持つ事ができる。 |
| Whale Cleaner | ゲイン3  移動7 | 3以上の捕食が行われた場合、左右それぞれの一番距離が近いこの種族がゲイン3。 |
| Parasitic | 移動8 | 給餌フェーズの前に、左から人口トークンを2個奪う。 |
| Inking | シェル4  移動5 |  |
| Shark Cleaner | ゲイン2  移動5 | 3以上の攻撃が行われた場合、左右それぞれの一番距離が近いこの種族がゲイン2。 |
| Filter Feeder | 捕食5  攻撃禁止  移動5 | 人口過剰が発生しない。 |
| Schooling | 移動5 | 加齢+1  この種の個体数が5以上の場合、攻撃されない。 |
| Bottom Feeder | ゲイン2  移動7 | 左の種族が攻撃された後、ゲイン2。 |
| Apex Predator | 捕食禁止  攻撃5  シェル2  移動5 |  |
| Transparent | 移動11 | リーフボードに人口がいる限り、この種族の人口トークンは奪われず、攻撃されない。 |