Apex Predator

* 種の攻撃値を3増やします。
* この種は捕食できません。
* 他の種は、あなたの種を攻撃するときの攻撃値より2少ない人口トークンを取ります。

Apex Predatorが攻撃したとき、最も近いShark Cleanersを持つプレイヤーが人口を増やすことを覚えているかどうか確認してください。

Bottom Feeder

* あなたの種は、その右または左の種（矢印の方向に応じて）が攻撃された後、ゲイン2。

Filter Feeder

* 種の捕食値を5増やします。
* この種は攻撃できません。

Filter Feeder特性を持つ種は決して人口過剰になることはありません。つまり、魚の骨のアイコンが付いているスペースに人口を置くことができます。だからといって、ボード上に利用可能なスペースがない場合に、人口を獲得できるようにはなりません。Filter Feederが捕食したとき、最も近いWhale Cleanersを持つプレイヤーが人口を増やすことを覚えているかどうか確認してください。

Inking

* 他の種は、あなたの種を攻撃するときの攻撃値より4少ない人口トークンを取ります。

注：シェルアイコンは攻撃値を低下させないことを忘れないでください。したがって、Shark Cleanersなどの特性はシェルアイコンの影響を受けません。

Parasitic

* あなたの種は、給餌フェーズの前に、その右または左（矢印の方向に応じて）の種族から2つの人口トークンを取ります(この行為をリーチと呼びます)。その種が十分な個体数を持っていない場合は、できるだけ多くを取ります。

リーチは、アクションフェーズの後、給餌フェーズの前に自動的にトリガーされます。複数のParasitic特性がある場合は、それらをトリガーする順序を選択します。リーチは給餌としてカウントされないため、リーチに加えて給餌フェーズでParasiticに餌を与えることも、異なる種に餌を与えることもできます。

Schooling

* あなたの種はあなたの老化フェーズ時に、追加の人口トークンを老化させます。

Schooling特性を持つ種は、5つ以上の個体群がある場合は攻撃されません。

Speed

* 種の捕食値を2増やします。
* 種の攻撃値を2増やします。
* あなたの種が持つことができる特性の最大数を1増やします。
* 他の種は、あなたの種を攻撃するときの攻撃値より2少ない人口トークンを取ります。

既に最大数の特性を持つ種（既に1つのSpeedと3つの他の特性を持つ種を含む）にSpeed特性を置くことができます。

Shark Cleaner

* 3以上の攻撃値を持った攻撃が行われた場合、攻撃を行った種族の左また右にいるShark Cleaner特性を持つ最初の種であれば、ゲイン2。

たとえば、Apex Predatorが攻撃するたびに、Shark Cleaner特性を持つ2つの異なる種はそれぞれ2個体ずつ増加します。Shark Cleaner種の1つはApex Predatorの左側に最も近く、もう1つはApex Predatorの右側に最も近くなります。テーブルにShark Cleanerが1つしかない場合、2個体増加します（攻撃者の両側で最も近いからと言って、4個体ではありません）。Shark Cleaner種は攻撃者のすぐ近くにいる必要はありません。そのため、特性に隣接矢印がありません。

Symbiotic

* あなたの種は、種のすぐ右または左（矢印の方向に応じて）の捕食または攻撃の後、ゲイン1。

Tentacled

* 給餌フェーズの間に攻撃または捕食した場合、もう一度給餌を行えます。

追加の給餌を開始する前に、給餌から発生したすべての形質を解決し、次に人口過剰を解決します。追加の給餌は、通常どおり特性のトリガーとなります。Tentacled種は、人口過剰になった場合、追加の給餌は行えません。異なる種（例えば、Bottom FeedingまたはShark Cleanerを持つ種）の人口過剰は、この種の給餌には関係ありません。

Transparent

リーフボードに少なくとも1つの人口トークンが含まれている場合、Transparent種は攻撃またはリーチされません。

Whale Cleaner

* 3以上の捕食値を持った捕食が行われた場合、捕食を行った種族の左また右にいるWhale Cleaner特性を持つ最初の種であれば、ゲイン3。

たとえば、Filter Feederが捕食するたびに、Whale Cleanerの特性を持つ2つの異なる種がそれぞれ3個体を獲得します。Whale Cleaner種の1つはFilter Feederの左側に最も近く、もう1つはFilter Feederの右側に最も近くなります。テーブルにWhale Cleanerが1人しかいない場合、3個体増えます（捕食者の両側で最も近いためからと言って、6個体ではありません）。Whale Cleaner種は攻撃者のすぐ近くにいる必要はありません。そのため、特性に隣接矢印がありません。

給餌フェーズの詳細

多くの場合、1つ以上の特性が給餌後にトリガーされます。給餌の解決方法は次のとおりです。

1. 採餌または攻撃している種は個体数を取得し、種のボードに配置します。
2. すべてのゲインが同時にトリガーされます。
   1. トリガーされた特性の順序が重要になることは滅多にありませんが、必要に応じて、現在のプレイヤーから順番に解決します。プレイヤーに同時にトリガーする複数の効果がある場合、そのプレイヤーはトリガーを解決する順序を選択します。
3. 別の攻撃がトリガーされた場合（たとえば、Burrowing）、上記の2つの手順を再度実行します。
4. 人口過剰を確認します。
5. シナリオカードの効果を確認します。

Oceansのコアルールは、各ゲーム中に変更されます。

* シナリオカードはコアルールをオーバーライドし、プレイ中のすべての種に適用されます。
  + ルールがルールをオーバーライドしないことがあります
  + ルールはオーバーライドされないことがありますが、無視される場合があります。
* 特性カードは、コアルールとシナリオカードをオーバーライドしますが、それらがプレイされる種にのみ適用されます。
  + ルールがルールをオーバーライドしないことがあります
  + ルールはオーバーライドされないことがありますが、無視される場合があります。
  + 2つの特性の間に直接的な矛盾がある場合：
    - 深海カードの特性は、浅瀬カードの特性をオーバーライドします。
    - 右下隅にある最も高い番号の深海カードの特性は、より低い番号の深海特性をオーバーライドします。

深海カードの共通フレーズ

\_\_\_\_\_フェーズの後

指定されたフェーズが完全に解決した直後に、この効果を適用します。適用する効果が複数ある場合は、順序を選択します。

\_\_\_\_\_フェーズの前

前のフェーズが完全に解決した後、このフェーズの直前にこの効果を適用します。適用する効果が複数ある場合は、順序を選択します。

攻撃が解決した後

摂食とすべてのトリガーが解決された後、人口過剰をチェックする前に効果を適用します。

無視する

効果、アイコン、または特性を無視する種は、その種に関してのみ、無視されているものが存在しないかのように動作します。

* 効果が特性に影響しない
* アイコンが特性上にない
* 特性は種にありません。

追加の特性を持つ

種は現在の制限を超える1つの追加の特性カードを持つことができます。このフレーズを含む特性は、すでに限界に達している種でもプレイできます。たとえば、7つの追加の特性を持つことが許可されている種では、10の特性を持つ可能性があります。

リーチできない

他の種はこの種の個体群をリーチできません。

余分な人口を保存できる

種族ボードのいくつかのスペースにより多くの人口トークンを配置することで人口過剰を遅らせることができますが、個体群がフィッシュボーンスペースに配置されるとすぐに人口過剰になります。この特性が破棄、交換、またはその他の方法で削除された場合、追加の個体群は種ボード上の利用可能なスペースに移動する必要があり、骨のスペースに個体数が配置されると過剰個体数が発生します。種族ボードに収まらない過剰な個体群は、リーフに失われます。

Never

neverという単語を無効にすることはできませんが、特性にneverという単語が含まれていても無視されます。

たとえば、Bubble Netは独自の[May Not Forage symbol]を無視します。

特性を交換する

これは、2つの異なる特性の場所を交換することを意味します。特性は常に1対1で交換されます。特性は、種族ボード、手札、遺伝子プールなどにあります。

取る

「取る」は、人口をある場所から別の場所に移動させる行為です。

•種が捕食する時、サンゴ礁から人口トークンを取ります。

•種が攻撃する時、対象の種族ボードから人口トークンを取ります。

•種がゲインする時、海洋ボードから人口トークンを取ります。

•種がリーチする時、対象の種族ボードから人口トークンを取ります。

•「取る」は攻撃と見なされず、「取る」ではゲイン特性はトリガーされません。

ターゲット：

ターゲットとは、攻撃されているか、リーチされている種です。

私の種に捕食アイコンがない場合、リーフから捕食できますか？

はい。緑のアイコンを持たない種は、自動的に1の捕食値を取得します。同様に、赤のアイコンを持たない種は、自動的に攻撃値1を取得します。

捕食アイコンを持っている種族で捕食を行うとき、捕食値に1追加しますか？

いいえ。種は、捕食アイコン付きの特性を持たない場合にのみ、自動的に捕食値1を取得します。同様に、種は、攻撃アイコンを持つ特性を持たない場合にのみ、自動的に攻撃値1を取得します。

シナリオカードが有効になった場合、プレイヤーのターンの途中でルールが変更されますか？

はい。新しいルールは、プレイヤーのターンの途中で有効になります。正確には、トリガーされたすべての効果が解決された後です。

最初のシナリオカードが「人口を第1海洋ボード」に戻すことによって非アクティブ化された場合、それはカンブリア爆発も非アクティブ化しますか？

いいえ。カンブリア爆発は1度発生した場合、ゲームが終了するまで有効となります。

個体数が0の状態でターンを終了すると種は絶滅しますか？

いいえ。種は、老化に必要な個体数がない場合にのみ、老化フェーズで絶滅します。種の老化数が2個体であるのに1個体しかない場合、1個体を採取して絶滅します。

すでに3つの特性を持つ種に対してSpeedをプレイできますか？

はい。既に最大数の特性を持つ種に対して、「1つの追加特性を持つことができる」という特性をプレイできます。

トリガーされたイベントにタイミングの問題がある場合はどうなりますか？

複数のプレイヤーがイベントをトリガーした場合、それらを現在のプレイヤーから順番に解決します。プレイヤーに同時にトリガーする複数のエフェクトがある場合、そのプレイヤーは順序を選択できます。

ボーナストークンを使用して、深海カードのコストを支払うことはできますか？

いいえ。ボーナストークンは、ゲーム終了時のスコアにのみ使用されます。

テーブル上に種族ボードが1つしかない場合、それは自身に隣接している扱いになりますか？

いいえ。

ある種がオーシャンボードから捕食し、人口トークンがなくなった場合、次のオーシャンボードから人口トークンを取得しますか？

いいえ。ゲイン時のみを行います。

種族ボードの順序を変更できますか？

いいえ。

プレイヤーが持つことができる種族の数に制限はありますか？

いいえ。

種族ボードが不足するとどうなりますか？

あなたとあなたのゲームグループ全体が海洋生物学のAを取得します。すばらしい！

種族ボードは制限されることを意図していませんので、あなたの特性の隣に種族ボードを想像してみてください。North Star Gamesのオーシャンズページからボードをダウンロードして印刷することもできます。

リザーブの人口トークンが不足するとどうなりますか？

リザーブを制限することを意図していないので、あなたの人口を管理するために他の何かを使ってください：Goldfishクラッカー、ペニー、CMONのミニチュア、またはあなたの指とつま先とか。