海は生命で満ち溢れています！

広大な水中の宇宙に入ってください。触手、鋭い歯、そして黒いインクの不思議な相互関係の世界。あなたが生き残れるかは未知のものに順応する能力にかかっています。

コンポーネントについて

人口トークン 200個

人口トークンはこのゲームの中心です。 各トークンは色に関係なく、ゲーム終了時に1ポイントの価値があります。あなたは自分の種族の個体数が増えることを望むでしょう。

種族ボード 24枚

各種族ボードは人口トークンを置く10のスペースを持っています。しかし、人口トークンがフィッシュボーンの書かれているスペースの上に置かれなければならないならば、種は過剰人口になるでしょう。人口過剰は病気につながり、その種の個体数が大幅に減少することを意味します。

各種族は攻撃アイコンを使って他の種の個体を餌にするかもしれません。

リーフボード 1個

リーフボードの人口は限られています。人口が足りなくなっても、何らかの効果で人口が増えない限り、空のままになります。

飼料アイコンを使用することで、リーフボードの個体群を餌にすることができます。

海洋ボード 3枚(第一海洋ボード, 第二海洋ボード, 最終海洋ボード)

これらの板は海を構成します。 海の人口は無制限です。

第一海洋ボードの人口トークンを使い果たしたとき、第二海洋ボードから人口トークンを取ってください。

ゲームの最後のラウンドのトリガーは、誰かが最終海洋ボードのリザーブから人口を取らなければならないときです。

ゲインアイコンがトリガーされると、種は海の人口に影響を与えます。

シナリオカード 25枚

各ゲームの開始時に、2枚の海洋ボード(第一海洋ボード, 第二海洋ボード)それぞれに1枚ずつランダムなシナリオカードが配置されます。プレイヤーはさまざまなプレイスタイルを試すことができます。

浅瀬カード 120枚

浅瀬デッキには12種類のカードがあり、それぞれ10枚ずつです。

ゲーム中、あなたは彼らが絶えず変化する環境で繁栄するのを助けるために、あなたの種族を特性で適応させるでしょう。

浅瀬カードの特性はゲームのエコシステムに一貫性をもたらします。

深海カード 100枚

深海カードは全てユニークです。

これらはゲームに興奮と多様性をもたらす強力なカードです。

カンブリア爆発カード 1枚

ゲームは2つのフェーズからなり、カンブリア爆発によって分割されます。

カンブリア爆発に入ると進化速度は2倍になります。

カンブリア爆発に入ったことを知らせるために、第一海洋ボードの下からカンブリア爆発カード取り除きます。

カンブリア爆発カードは第一海洋ボードの下に置きます。

プレイヤースクリーン 4枚

プレイヤースクリーンにより、スコアは非公開となります。

各ターン、あなたの種族それぞれから1つの人口トークンを選び得点を得ます。それをスクリーン裏のスコアパイルに記録してください。

ボーナストークン 4個

ボーナストークンはセットアップ時に、プレイヤーの手番の不利益を相殺するために使用されます。(1番手6点、2番手4点、3番手2点、4番手0点)

セットアップ

1. リーフボード（1a）、2枚の小さい海洋ボード（1b）、そして大きい海洋ボード（1c）をプレイエリアの中央に一列に並べます。 近くに種族ボードを積みます。 カンブリア爆発カードを第一海洋ボードに置きます。
2. シナリオカードをシャッフルし、1枚目と2枚目の海洋ボードにランダムなシナリオカードを1枚置きます。残りのシナリオカードを箱に戻します。
3. 浅瀬デッキをシャッフルし、各プレイヤーに6枚配ります。そして、残ったデッキをリーフボードの隣に置きます。
4. 深海デッキをシャッフルし、2枚のカードを取り出します。それらを表向きに置き、遺伝子プールを作成します。
5. 最終海洋ボードのリザーブに60個人口(水色)トークンを置きます。これらはゲームの最後のラウンドで使用されます。
6. プレイヤー数に応じて人口トークンサプライを作成し（60+20×プレイヤー数）、使用していない人口トークンを箱に戻してください。
   1. 2人のプレイヤー：オレンジ色の人口トークン（合計100）
   2. 3人のプレイヤー：オレンジ色と黄色の人口トークン（合計120）
   3. 4人のプレイヤー：オレンジ色と黄色と紺色の人口トークン（合計140）
7. 人口トークンサプライを大まかに4つの山に分け、それぞれの山を4つの利用可能なボード（リーフボードと3つのオーシャンオード）の上に置きます。これらの山は正確である必要はありません。
8. 浅瀬デッキの一番上を公開し、捨て札置き場に置きます。カードの左下の数字の数だけ、リーフボードと第一海洋ボードから最終海洋ボードへ人口トークンを移動します。（この時、リザーブにはいれないでください）
9. 各プレイヤーにプレイヤースクリーン（またはプレイヤーバッグ）を渡します。
10. スタートプレイヤーは、もっとも長く息を止められる人です。順番に従って、各プレイヤーに正しいボーナストークンを渡します。トークンはゲーム終了時までプレイヤースクリーンの後ろに置きます。

概要

このゲームの目標は、食料が不足し、捕食者が潜んでいる、絶えず変化する生態系で繁栄することです。

あなたの種の個体群を育成し、それらの生存を確実にするためにそれらを進化させてください。

ゲーム終了時に、あなたはゲームの過程で累積した各人口トークンにつき1ポイントを得ます。

このルールブックで説明されているように、コアルールはゲーム中に修正されます。

シナリオカードは基本ルールを無効にし、場に出ているすべての種に適用されます。

特性カードは、基本ルールとシナリオカードを上書きしますが、それらがプレイされた種にのみ適用されます。

ゲームをプレイする

スタートプレイヤーから時計回りにプレイします。

各ターンは4つのフェーズで構成されています。

1. **アクション** カードを1枚プレイします。(カンブリア爆発が始まっている場合、2枚)
2. **給餌** 種族を1つ選び、餌を与えます。
3. **加齢** 全ての種族の年齢を上げます。
4. **ドロー** 手札を捨てて、6枚引きます。

フェーズ1：**アクション**

カンブリア爆発がまだ開始されていない場合、このフェーズ中に１枚の浅瀬カードをプレイします。

カンブリア爆発が始まると（12ページ参照）、あなたはこのフェーズの間に2枚のカードをプレイします。

浅瀬カードおよび/または深海カード（13ページを参照）は**種の進化**、または**人口の移動**に使用する事ができます。

さらに、あなたはこのフェーズの間にあなたの種から特性を取り除くことができます。

浅瀬カードは捨て札置き場に表向きで置かれ、深海カードはゲームから取り除かれます。

**進化**：あなたのカードのほとんどは、あなたの種の1つを進化させるための特性としてプレイされます。 あなたは新しい種または既存の種で特性を追加することができます。

新しい種族に特性を付加する

1. サプライから新しい種族ボードを取り出し、魚があなたと反対を向くように置きます。 新しい種は、あなたの既存の種のどちら側にでも、またはあなたの既存の種のうちの任意の2つの間にも配置できます。
2. 種ボードの左側にある濃い青の境界線に沿って特性を置きます。これで、特性はアクティブになりました。

既存の種族に新しい特性を付加する

1. 既存の種族ボードの左側にある濃い青い線に沿って特性を配置します。 これで、特性はアクティブになりました。
2. 1つの種族は同じ特性の複数を持つことができますが（特性効果は累積的です）、合計で3枚を超える特性カードを持つことはできません。

新種は、左、右、または2つの種の間に移動できます

特性の複数のコピーはOKです

明示的に許可されていない限り、種は3つを超える特性を持つことはできません。

**人口の移動**：時々、種を養うために人口をサンゴ礁に移すでしょう。シナリオカードを無効にするために人口を海洋ボードに移動させることもできます（11ページ）。

あなたは（ゲームの最後のラウンドの間を除いて）リザーブへ人口トークンを出入りさせることはできません。あなたが移動する魚の個体数は、あなたがプレイするカードの左下にある移動数に等しいです

リーフボードか海洋ボードのどちらかを選択してください。

あなたの手札からカードを1枚捨てると、他のボードの場所から選んだ場所に人口が移動します。

移動数が移動元の数よりも大きい場合は、可能な限り移動してください。

フェーズ2：**給餌**

あなたの種を1つ選んで餌を与えてください。 サンゴ礁から個体群を**捕食**するか、他の種の個体群を**攻撃**するか、どちらかを選んでください。

重要な給餌ルール

* その種族が人口トークンを1つも得ることが出来ない場合、**捕食や攻撃**できません。
* 種族ボード上に空きスペースがない限り、**捕食や攻撃**できません。
* 種族ボードの空地よりも多くの個体数をとることはできません。
* 可能な場合はいつでも、種族はその捕食数または攻撃数分の人口トークンを取らなければなりません。あなたは人口過剰を避けるために、受け取るトークンを減らす事できません。また、種族ボードに空きがある場合、フィッシュボーンのあるスペースに人口トークンを置くこともできません。

**捕食**：総捕食数を得るために、種族の特性上の緑色のアイコンを全て足してください。 その数分の人口トークンをリーフからその種族ボードに移動します。 緑色のアイコンがない種は、自動的に1の飼料価値を得ます。

**攻撃**：攻撃する他の種族を選択してください（あなた自身の種族を含めて！）総攻撃数を得るために種族の特性上の赤いアイコンを全て足してください。選択した種族ボードから攻撃者の種族ボードにその数の人口を移動します。赤いアイコンが表示されていない種は、自動的に攻撃力が1になります。

このフェーズで起こりうることがいくつかあります。 それらについては、9＆10ページの「基本ルール」で説明されています。

フェーズ3；**加齢**

あなたの種族ボード全てから、1つずつ人口トークンを取り除きます。そして、プレイヤースクリーンの後ろのスコアパイルにしまいます。

必要な数のトークンを取り除けない場合、その種族は絶滅します。（2つ以上の人口トークンを取り除く事もあります）

絶滅した場合、全ての特性カードを捨て札にし、種族ボードをサプライに戻します。

覚えておいてください；

* 各ターン、**給餌**出来るのは1つの種族だけですが、**加齢**される種族は全てです！
* 他のプレイヤーによってあなたの種が0に減少した場合、次のあなたのターン中、絶滅する前に餌を与えるチャンスがあります。

フェーズ4；**ドロー**

1. 深海デッキから1枚引いてもよいです。これには2種類の方法があります。

* 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枚ドローする。1枚手札に残し、残りを別々の遺伝子プールに表向きにしておく。

1. 手札から任意の枚数浅瀬カードを捨ててもよいです。
2. 出札の合計が6枚になるように、浅瀬デッキからカードを引きます。

* 浅瀬デッキがなくなった場合、捨て札をシャッフルして新しいデッキを作ります。

これであなたのターンは終了です、左隣の人にターンを渡してください。

基本ルール

防御特性

黒いテキストボックスを持つ特性は防御種です。これは種族が攻撃されるのを防ぐかもしれません。

いくつかの防御的な特性はシェルアイコンを持っています。各シェルアイコンは、シェルアイコンの数だけ攻撃された時の人口トークン減少を緩和します。

シェルアイコンは攻撃してきた種族の攻撃力を減少させるわけではありません。移動時の人口トークンだけを減らします。

隣接した海域

全ての生物は同じ大海原に生息しています。各プレイヤーの左端の種族ボードは、左隣のプレイヤーの右端の種族ボードと隣接しています。多くの特性は、隣接する種族の行動に基づいて誘発します。特性の下部にある矢印アイコンは、隣接している種族を表しています。

ゲインアイコン

給餌は他の種のゲインアイコンのトリガーになるかもしれません。(他のプレイヤーを含めて)

ある種族が個体数を増加させる時、第一海洋ボードから青いアイコンの数だけ、人口トークンを受け取ります。第一海洋ボードが空になった場合、第二海洋ボードから取得します。第二海洋ボードも空の場合、最終海洋ボード柄取得します。

全ての海洋ボードが空になったのなら、リザーブから人口トークンを取得します。これは同時に、ゲームの最終ラウンドのトリガーでもあります。

給餌の例；

左側のTentacled種が、右側のFilter Feeder種を攻撃する場合、種族ボードから人口トークンを1つとります。

さらに真ん中の種族は、Symbiotic種の特性により1つ、Bottom Feeder種の特性により2つ×2枚＝4つの人口トークンを得ます。（合計で5人口トークン)

もしTentacled種がさらに別の人口トークンを得たならば、真ん中の種族がさらに5人口トークンを得るでしょう。（これは人口過剰につながります）

人口過剰

それぞれ給餌フェーズの後、引き起こされたすべての出来事を解決してから、人口過剰をチェックしてください。

ある種族がフィッシュボーンスペース上に人口トークンを持っている場合、人口過剰が発生します。

人口過剰が発生した種族は、種族ボードに残る人口が5人になるまで人口トークンを失います。種族の所有者は、失われた人口トークンをリーフボードまたは任意の海洋ボードに置くことができます（ただし、リザーブには入れません）。

もしある種族の給餌を解決中に人口過剰が発生したら、たとえTentacledのように複数回給餌を行える効果を持っていたとしても、このターンに再度給餌を行うことは出来ません。

人口過剰をチェックするときにフィッシュボーンスペースにトークンがある場合、その種族は人口過剰になります。

シナリオカード

生物は、生態系内の他の種と競争するだけでなく、様々な環境上のチャンスや発生する脅威にも対応して、生存しなければなりません。 これらの影響はシナリオカードによって表されます。

シナリオカードには2種類あり、永続効果を持つ青いものと、誘発効果を持つ紫色のものです。紫色のシナリオカードは、カードのタイトルの隣に稲妻のアイコンがあり、継続的な効果ではなく誘発型イベントがあることを示しています。

シナリオカードは、最後の人口トークンが海洋ボードから取り除かれたときに発動します。通常これは給餌が原因で起こりますので、シナリオカードを解決する前に、その給餌によって引き起こされたすべての出来事（ゲインや人口過剰など）を必ず解決してください。

各シナリオカードは以下のいずれかです。

•人口トークンがその海洋ボードに戻されるまでアクティブになる継続的な効果。

または

•海洋ボードが空になるたびに発生するイベント。**人口の移動**によって人口トークンが海洋ボードに戻されると、ゲーム中に複数回発生する可能性があります。

シナリオカードアイコン

シナリオカードはゲームの雰囲気を変えるようにデザインされています。

いくつかのシナリオでは、あなたの種にとって繁殖が困難になります。

その他は、プレイヤー間のより積極的なゲームプレイにつながります。

シナリオカードには、ゲームをカスタマイズしやすくするためのアイコンが配置されています。

セットアップ時には、あなたのグループの経験を妨げる可能性のあるシナリオカードを取り外してください。

歯のアイコンが付いたシナリオカードは、より攻撃的な環境を作り出します。

菱形のアイコンが付いているシナリオカードはよりゲームを複雑にします。

稲妻アイコンの付いたシナリオカードはイベントです。これらのシナリオは一般により複雑なゲームプレイにつながります。

カンブリア爆発

カンブリア爆発は、新たな生命が誕生した、地球の歴史の中の期間です。

それは5億年以上前に起こり、約2500万年続いたと言われています。

科学者たちは、何がカンブリア紀爆発の原因となったのか知りませんが、おそらく海洋の酸素レベルの上昇によるものです。

カンブリア爆発は第一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。それが決して非活性化されないことを思い出させるものとして第一海洋ボードからカンブリアン爆発カードを取り除いてください。カンブリア爆発がプレイヤーのアクションフェイズの間に始まった場合、彼らは直ちに2枚目のカード（浅瀬または深海）をプレイすることができます。それがアクションフェイズの後で始まった場合、2枚目のカードをプレイするために自分のプレイカードフェイズに戻ることはできません。

カンブリア紀の爆発の間：

・あなたは、１枚ではなく、１ターンに２枚のカードをプレイします。

・あなたは浅瀬カードと同様に深海カードをプレイする事ができます。深海カードは追加コストがかかります（13ページ参照）。

深海カード

遥か深い海に住んでいる生物は謎に包まれています。なので、初めて見た発見した時は不自然に見えるでしょう。力強い捕食者、輝く恐怖、そしてとても美しい発光生物。

これらの種族は生物学的な分類が困難な用に見えますが、それでも彼らが本当の生物であることが分かります。

深海カードは実在の海洋生物から空想上の生物まで存在し、科学的発見の驚異を表しています。

あなた自身がリスクを追うことで、さらに深い冒険が待っているでしょう！

全ての深海カードはユニークです。

私たちはそれらを分かりやすくすることを試みました。しかし、あなたがニュアンスを理解するのを助けるためにリファレンスガイドに一般的なフレーズと用語のリストがあります。深海カードは浅瀬カードと同じように特性を持っていますが、いくつかはイベントカードです。イベントカードは紫色のテキストボックスとイベントアイコンを持っています。

深海カードは通常どおり**人口の移動**に使用することができます。**イベント**として深海カードを使用する場合、または**進化**に使用する場合は、移行数に等しい人口を支払う必要があります。

深海カードをプレイする前に、あなたのスコアパイルから移動数に等しい人口トークンを1つの場所、すなわちリーフまたは任意の海洋ボードに移動させてください（ただし、リザーブセクションではありません）。

**進化**：コストを支払うことによって深海カードを特性としてプレイし、それからそれを新種族または既存の種族に置く。

**イベント**：コストを支払ってからそれをゲームから取り除くことによって、イベントとして深海カードをプレイする。

**人口の移動**：人口トークンを移住させるためにディープカードを使うときあなたはコストを払う必要はありません。

深海カードは捨て札置き場に置かれることはありません。移動に使用されたか、イベントとしてプレイされたか、種から取り除かれたかに関わらず、深海カードは捨てられるのではなくゲームから取り除かれます。

ゲームの終わり

ゲームの最後のラウンドは、種族が人口トークンを増やした際に、すべての海洋ボードが枯渇したときに引き起こされます。リザーブから人口を取る（または移住する）ことでプレイを続けます。リーフボードにまだ人口が残っていても、最終手番のプレイヤーがターンを完了すると、ゲームは終了します。

スコア計算

* スコアパイル内の各人口につき1ポイント。
* 生き残った種の各人口につき1ポイント。
* ボーナストークンに記載されているポイント。

最も点数を稼いだ人の勝利です。同点の場合、その種族上で最も特性カードを多く持っているプレイヤーが勝ちます。それでも同点の場合は、最初にアラスカの漁船で就職した人が勝者です。