

Oceans サマリー

● ゲームの目的

自分の種を進化させて個体を増やし、世代を超えることで得られるポイントを稼ぐ。

● 準備

浅瀬バリエーション: 簡易ルールとして浅瀬バリエーションを採用する場合、青字のルールに従う。

1. 浅瀬(●のマークのついた正方形のトレイ)と海洋(▲のマークのついた三分割のトレイ)をテーブル中央に置く。その脇に種ボード(長方形に魚マーク)をまとめて置く。
2. 「カンブリア爆発(Cambrian Explosion)」のカードを「浅瀬バリエーション(Reef Variant)」の面が裏になるように、第1海洋ゾーン(海洋の三分割された左右のうち狭い方)に置く。

浅瀬バリエーション: 「浅瀬バリエーション」の面が面になるように置く。

3. シナリオカード(小型)をシャッフルし、ランダムなカードを1枚ずつ、第1海洋ゾーンの下と第2海洋ゾーン(海洋の中央)の下のシナリオ置き場(狭い枠)に表向きに置く。

浅瀬バリエーション: 「豊潤(Abundance)」を第1海洋ゾーンの、「繁殖力(Fertile)」を第2海洋ゾーンのシナリオ置き場に置く。

4. 水面カード(背面が淡い水色)をシャッフルし、各プレイヤーに6枚ずつ裏向きに配る。これが最初の手札になる。残りのカードは水面デッキとして浅瀬の脇に置く。
5. 深海カード(背面が濃い紫)をシャッフルし、カードを2枚引いて表向きに並べ、遺伝子プールとする。

浅瀬バリエーション: このステップはとばす。

6. リザーブの個体トークン(黄色の魚)60匹は「RESERVE」と書かれた袋に入れておく。
7. 個体トークンのサプライを準備する。ゲーム中に使用する個体トークンは、緑色の個体トークン60匹+プレイヤー1人につき任意の色の個体トークン20匹(合計で、2人ゲーム:100匹、3人ゲーム:120匹、4人ゲーム:140匹)。残りは使わないので箱に戻す。個体の色の違いはゲームには影響しない。
8. サプライを大雑把に4分割し、それぞれを浅瀬、第1海洋ゾーン1、第2海洋ゾーン、第3海洋ゾーン(海洋の大きい枠)に入れる。
9. 水面カードの一番上のカードを公開して捨て札パイルとして置く。そのカードの移動数(左下)に等しい数の個体を、浅瀬と第1海洋ゾーンのそれぞれから第3海洋ゾーンに移動する。

10. 各プレイヤーにスクリーンを1つずつ渡す。

デラックス版: スクリーンの代わりに布袋を配る。スクリーンの背後に何かを置く指示は、代わりに布袋にそれを入れる指示に読み替える。

11. 開始プレイヤーを決める。各プレイヤーはプレイヤー人数と自分のターン順に従ってボーナストークンを受け取り、自分のスクリーンの背後に置く。

2人ゲーム: ターン順に、4点 | 0点

3人ゲーム: ターン順に、6点 | 4点 | 0点

4人ゲーム: ターン順に、7点 | 6点 | 4点 | 0点

● ゲーム進行

ゲームは開始プレイヤーから時計回りに各自がターンを実行することで進行する。各ターンは以下の4つのフェイズを順に実行することで進める。

○ フェイズ 1. カードのプレイ

カンブリア爆発が発生する前は、ターンプレイヤーは手札の水面カードを1枚プレイする。カンブリア爆発の発生後は、ターンプレイヤーは手札の水面カードや深海カードを2枚プレイする。

また、ターンプレイヤーは任意で自分の種の特徴を望む数捨てることができる。捨てたカードは水面カードなら捨て札パイルに置き、深海カードならゲームから除外する。

カードをプレイする場合、それは進化か移動のどちらかに使用する。

▷ 進化

進化する場合、カードを特徴としてプレイし、新たな種を作成するか既存の種に追加する。

≫ 新たな種を作成する

1. 新たな種ボードを1つ受け取り、それを骨の魚が手前を向くように縦に置く。すでに自分に別な種がいる場合、その左右または2つの種の間置く。
2. プレイした特徴を、今置いた種ボードの左側(太線のある側)に置く。これによりその種が発生し、その特徴は有効になる。

≫ 既存の種に追加する

1. プレイした特徴を、自分の任意の種のボードの左側(太線のある側)に追加する。これによりその特徴が有効になる。
2. 1つの種には特徴は最大で3つまで置ける。1つの種に同一の特徴を複数置いてもよい。

▷ 移動

浅瀬や海洋ゾーンの個体を移動する。

プレイしたカードを捨てて、そのカードの左下に書かれている数字に等しい数の個体を、1つの場所から別な1つの場所に移動する。場所は浅瀬か海洋ゾーン1つから選ぶ。

○ フェイズ 2: 食餌

ターンプレイヤーは自分の種を1つ選び、その種は**採集**か**攻撃**を行う。

▷ 採集

その種の特徴の緑の丸アイコン●に書かれた数字を合計して**採集値**とする。その数に等しい数の個体を、浅瀬からその種ボードに移動する。緑アイコンがない種の**採集値**は自動的に1になる。

種のいずれかの特徴に⊙がある場合、その種は**採集**を行えない。

▷ 攻撃

その種の特徴の赤の四角アイコンに書かれた数字を合計して**攻撃値**とする。他の種を1つ選び(自分の種でもよい)、**攻撃値**に等しい数の個体を、選んだ種から奪って自分の種ボードに置く。赤アイコンがない種の**攻撃値**は自動的に1になる。

種のいずれかの特徴にがある場合、その種は**攻撃**を行えない。

▷ 食餌に関するルール

- ◆ 種が個体を得た場合、それは種ボードの空いている魚のスペースに置く。
- ◆ **採集**または**攻撃**による食餌は、個体を1つ以上得るものでなければならない。個体を得られない場合、その食餌は行えない。
- ◆ **採集**または**攻撃**による食餌は、その種ボードに空いているスペースが無い場合は行えない。
- ◆ 食餌により得られる個体数は、その種ボードの空いているスペース数が最大である。
- ◆ 骨のスペースは、他に置くスペースが無い場合のみ個体を置くことができる。
- ◆ **採集**または**攻撃**は、可能な限り多く行わなければならない。意図的に可能な数より少ない個体を得ることはできない。

▷ 過剰繁殖

食餌が1回行われ、その食餌により発動した処理がすべて終わった後、過剰繁殖のチェックを行う。

この時点でいずれかの種の種ボードの骨のスペースに個体が置かれている場合、その種は過剰繁殖したものとみなされる。

過剰繁殖した種は、種ボード上の個体を5つ残してすべてを浅瀬かいずれかの海洋ゾーン1つに捨てる。

ある種が食餌を行った後に自身が過剰繁殖をした場合、その種は(追加の食餌を行うことのできる特徴を持っていたとしても)そのターン中はそれ以上食餌を行えない。他の種の過剰繁殖は自身の食餌には影響しない。

○ フェイズ 3. 世代経過

ターンプレイヤーは、自分のすべての種から個体を取って自分の得点パイル(スクリーンの背後)に置く。現在がカンブリア爆発の前であればそれぞれ1つずつ、カンブリア爆発後であれば2つずつ個体を取って得点パイルに移動する。個体が不足する場合はあるだけ移動する。

世代経過において、必要な数の個体が不足している種は(その個体をすべて得点パイルに置いた後)絶滅する。絶滅した種ボードは取り除いてサプライに戻し、特徴は捨てる。他のプレイヤーのターン中に種の個体が0になっても絶滅はしない点に注意。

○ フェイズ 4. カードの補充

以下の順番に処理を行う。

1. 深海カードを1枚入手してよい。入手する場合、遺伝子プールのいずれかの一番上のカードを手札に加えるか、深海デッキの一番上からカードを3枚引いて、そのうち1枚を手札に加え、残り2枚を遺伝子プールの一番上に1枚ずつ表向きに置く。いずれかの遺伝子プールが空になった場合、深海デッキの一番上のカードを表向きに補充する。
2. 手札にある水面カードを任意の枚数捨ててよい。深海カードは捨てられない。
3. 手札が6枚になるまで水面デッキからカードを引く。水面デッキが切れた場合、捨て札パイルをシャッフルして新たなデッキとする。

その後、時計回りに次のプレイヤーのターンに移る。

● カードの情報と処理

○ 防衛特徴

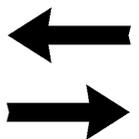
カードのテキスト部分の背景が黒い特徴は防衛特徴である。

○ 甲殻アイコン



カードの下中央の甲殻アイコン(左図)は、その種が**攻撃**を受けた場合に、**攻撃**により奪われる個体数とその値減ることを意味する。甲殻アイコンは攻撃値そのものを減らさない点に注意。

○ 隣接矢印



このゲームの種は、全プレイヤーで輪になっているものとみなす。したがって、例えばあるプレイヤーの右端の種は、右側のプレイヤーの左端の種と隣接関係にあるものとみなす。

カードの一番下に矢印がある場合、そのカードはその方向に隣接する別な種と関係していることを意味する。

○ 恩恵



食餌により(他のプレイヤーの物を含む)種の**恩恵**が発動することがある。ある種族の恩恵が発動する場合、その種は恩恵アイコン(左図)に書かれている数値の個体を第1海洋ゾーンから得る。第1海洋ゾーンが空になった場合は第2海洋ゾーンから、第2海洋ゾーンが空になった場合は第3海洋ゾーンから個体を得る。第3海洋ゾーンが空になった場合はリザーブの60匹の個体を第3海洋ゾーンに加える。

● シナリオカード

シナリオカードには、青の持続効果と紫のイベントがある。

青の持続効果は、そのカードの真上の海洋ゾーンが空である間、効果を発揮する。

紫のイベントは、そのカードの真上の海洋ゾーンが空になった時点で処理を1回行う。

空になった海洋ゾーンに移動等で個体が置かれた場合、その海洋ゾーンに対応する青の持続効果は適用されなくなり、紫のイベントはその海洋ゾーンが再び空になった時点で処理を1回行う。

シナリオカードの右上アイコンは以下を意味する。

:このアイコンが多いほど、ゲームは厳しい環境で行われる。

:このアイコンが多いほど、ゲームは複雑になる。

:このアイコンのあるシナリオはイベントである。

● カンブリア爆発

第1海洋ゾーンが空になった時点でカンブリア爆発が発生する。カンブリア爆発が発生した場合、第1海洋ゾーンに入っているカンブリア爆発カードを取りだして脇に置き、目印とする。その後第1海洋ゾーンに個体が置かれても、カンブリア爆発はそのまま発生素続ける。

カンブリア爆発が発生した場合、ゲームは以下の部分に変更になる。

- ◆ 毎ターンにプレイするカードは1枚ではなく2枚になる。
- ◆ 世代経過により得点パイルに置かれる個体は種につき1つではなく2つになる。
- ◆ 深海カードがプレイできる(後述)。

カンブリア爆発がカードのプレイフェイズ中に発生した場合、ターンプレイヤーはただちに2枚目のカードをプレイできる。

● 深海カード

カンブリア爆発以降、深海カードは海面カードと同様にプレイできるが、進化のためにプレイする場合は追加コストとして、そのカードの移動値(左下)に等しい個体を、自分の得点パイルから浅瀬か海洋ゾーン1つに戻す必要がある。

深海カードを移動のためにプレイする場合、追加コストは必要ない。その進化カードはゲームから除外する。

● ゲーム終了

すべての海洋ゾーンが空になったら、ゲームが終了に向かう。リザーブの個体60匹を第3海洋ゾーンに加え、その後ターン順が最後だったプレイヤーのターンの終了までゲームを続行し、その後ゲームは終了する。

各プレイヤーは自分の「得点パイルの個体数」と「種ボード上の個体数」と「ボーナストークンの点数」を合計し、最も合計の多いプレイヤーが勝利、同点の場合、その中で特徴をより多く出しているプレイヤーが勝利。

● 拡張:5-6 人ゲーム

準備の以下のルールが変更になる。

7. 4人以下のゲームと同様に、緑色の個体トークン 60 匹+プレイヤー1 人につき任意の色の個体トークン 20 匹を準備する(合計で、5 人ゲーム:160 匹、6 人ゲーム:180 匹)。

11. 各プレイヤーは以下のボーナストークンを受け取る。

5 人ゲーム:ターン順に、8 点 | 7 点 | 6 点 | 4 点 | 0 点

6 人ゲーム:ターン順に、9 点 | 8 点 | 7 点 | 6 点 | 4 点 | 0 点

それ以外のルールは変更無し。

● プロモ版深海カード

プロモ版深海カードのうち、カード名の右側に⚡のアイコンがあるカードはイベントカードである。

イベントカードをプレイする場合、そのコストとして(通常の深海カードの進化と同様に)移動値と同じ数の個体を得点パイルから浅瀬か海洋ゾーンに戻し、その後そのカードのテキストを実行する。解決後はゲームから除外する。

● 早見表

○ ターン進行

1. カードのプレイ:手札を1枚(カンブリア爆発後は2枚)プレイし、**進化**か**移動**を行う。
2. 食餌:種を1つ選び、**採集**か**攻撃**を行う。
3. 世代経過:すべての種から個体を1つ(カンブリア爆発後は2つ)得点する。
4. カード補充:深海カードを1枚まで補充し、水面カードを捨てて、6枚まで補充。

○ 食餌アイコン

 収穫:浅瀬から個体を得る。

 攻撃:目標の種1つから個体を得る。

 恩恵:個体のいる最も番号の若い番号の海洋ゾーンから個体を得る。

 収穫不可:このアイコンがある種は**収穫**できない。

 攻撃不可:このアイコンがある種は**攻撃**できない。

○ 防衛アイコン

背景が黒のテキストは防衛特性。

 甲殻:**攻撃**された場合、奪われる個体数を甲殻アイコン内の数減らす。

○ その他

吸血:**吸血**は**攻撃**ではない。目標の種から**吸血**の値に等しい数の個体を取り、**吸血**を行った種に置く。

 過剰繁殖:骨のスペースに個体を置くことになった種は過剰繁殖する。その種は個体数を5つまで減らし、余分の個体は浅瀬か任意の海洋ゾーン1つに捨てる。

 隣接関係:この矢印のある特徴は、隣接する右や左の種を参照する。

 移動値:このカードを使って**移動**を行った場合に移動する個体数。深海カードを**進化**としてプレイする際のコストでもある。