

新しいシーフォーク

新しいシーフォークの中には、あなたの捨札置き場の一番上に置かれている間のみ有効になる新しいタイプの効果（時間差効果）を持っているものがあります。これらの効果はカードの左側、紫色の枠（下図のB）の中にあります。これらの効果は、これらのシーフォークが捨札置き場の一番上にある場合、次の手番のメインアクションを実行する前に発動できます。以下は時間差効果を持つシーフォークの使用例です。

1. あなたのターン中、あなたは「巨悪のセイウチ」をプレイし、その通常の効果（A）を発動します。



2. その後、あなたはそれをあなたの捨札置き場の一番上に置きます。



3. 次の手番に、あなたは「海領主」をプレイします。その効果を発動する前に、あなたは「巨悪のセイウチ」の時間差効果（B）を発動して2●を得ます。




4. その後、あなたは「海領主」の効果を発動します。1●を得て、ロケーション1枚を購入します。あなたはすでに「巨悪のセイウチ」の時間差効果を発動しているため、合計で3●を得ます。



時間差効果は、そのカードがあなたの捨札置き場の一番上にある場合のみ有効です。このルールは、時間差効果を持つカードが対戦相手のアクションによって捨てさせられた場合にも適用されます。通常、この効果は自分の手番中に発動します。時間差効果を持つカードが他のカードに覆われてしまうと（例えば、対戦相手のアクションによって）、時間差効果は発動しません。

新しいロケーション

拡張キットには  凍てついた深海という5番目の種類のロケーションがあります。これらのロケーションは、基本ゲームのロケーションと同じように機能します。しかしながら、これらの中には次のような新しい効果を持つものもあります。



他のプレイヤーは全員、活動状態のマンタ1個を疲労状態にしなければなりません。



プレイヤーボード上の他のロケーションの深度アイコンの効果のコピーします。リソースを示す深度アイコンはコピーできず、効果のみをコピーできます。

部族

気候変動は、海洋に生息する多くの野生部族の棲みかを破壊しました。今では、故郷を再建するために、これらの部族は、十分なコインを持っている者なら誰にでも、彼らの技能と才能を提供しています。

部族カード

部族には2つのタイプがあります。

I. 最下段の枠内が暗い青の部族は、**自分の手番ごとに1回だけ使用できる**永続ボーナス（資源や効果）をもたらします。また、彼らはゲーム終了時に固定の繁栄ポイントを提供します。

ゲーム終了時の得点ボーナス ➡

永続ボーナス ➡



II. 最下段の枠内が明るい青の部族は即時ボーナスをもたらします。彼らを雇用したら即時ボーナスはすぐに使用しなければなりません。また、彼らはゲーム終了時に特定の条件に基づいて繁栄ポイントを提供します。

ゲーム終了時の得点ボーナス ➡

即時ボーナス ➡



部族モジュールの遊び方

あなたが部族モジュールでプレイする場合、目標モジュールは使用しません。その代わりに、あなたは様々な部族を雇用し、その能力を使い、それに応じてあなたのマンタを配置します。

部族の助けを得るためには、以下の手順が必要です。

1. 部族ボードから雇用したい部族を選択してください。
2. 雇用アクションを持つカードを1枚プレイします。注意：部族の雇用はメインアクションと同じ扱いとなります。この手番では深海シーフォークを雇用することはできません。
3. 選択した部族カードのコストを計算します。コストは、基本コストに、他のプレイヤーがその部族に既に配置したマンタ1個につき1コインを加えたものと等しくなります。
4. ロケーションの支払いと同じルールを使用して、部族のコストを支払います（これは深度アイコンに示された無料雇用効果では部族を雇用できないことを意味します）。ただし、支払いの代替として、あなたの得点カード置き場からロケーションカードを1枚以上廃棄してもかまいません。その場合、あなたが廃棄したロケーションカードの繁栄ポイントと同額のコインを得ます。廃棄したカードは箱に戻し、ゲームの終了時の得点としては数えません。
5. あなたの訓練済みのマンタ1個を、選択した部族カードの上に置きます。あなたはもうそのマンタを使用することはできません。
6. 即時ボーナスの部族を選択した場合、直ちに即時ボーナスを発動してください。

繁栄ポイントを与えるボーナスはすべて、ゲーム終了時のみ発動します。

あなたは各部族をそれぞれ1回だけ雇用することができます（そして、各部族カードに自分の色のマンタを1個だけ置くことができます）。

深度アイコンなどにある無料雇用の効果では部族を雇用することはできません。

新しい目標トークン

目標モジュールをプレイする際に、これらの新しい目標トークンは基本ゲームの目標トークンと組み合わせることができ、同様に機能します。新しい各目標の詳細を次に示します。



プレイヤーボード上に異なる繁栄ポイント値を持つロケーション5つを同時に持たなければなりません。



得点カード置き場に7枚以上のロケーションを置かなければなりません。



プレイヤーボード上にロケーション5つを用意し、それぞれが異なる数の未使用の深度アイコンを持たなければなりません。ロケーションカードの実際の深度アイコンの数は関係ありません。各ロケーションの未使用の深度アイコンの数のみをカウントします。



得点カード置き場に3点以下の繁栄ポイントの値を持つロケーションを4枚以上置かなければなりません。

ルールの変更

ファンの皆様からのフィードバックに基づき、基本ゲームのルールは Spiel 2019 以降にいくつか変更されています。Spiel 2019 以降にアクアティカを購入された方は、このパートは飛ばしていただいて結構です（日本語版では既に更新されています）。

1. ゲームプレイを高速化するために、探索の効果を調整しました。下の行に5枚以上のロケーションがある場合でも、探索できるようになりました。下の行に5枚以上のロケーションがある場合は、残り4枚になるまで任意のロケーションを捨札にし、残り4枚のロケーションを上の方に移して、最後に下の行に補充します。また、探索アクションは選択可能になりました。探索アクションを持つカードをプレイする場合は、探索アクションを実行するかスキップするかを選択できます。
2. 2人プレイでは、マトロナのカードに追加の効果が 있습니다。マトロナをプレイすると、全体ボードの深海シーフォーク行の左端のシーフォーク（無料のもの）が取り除かれます。その後、基本ゲームと同じように行を埋めます。



たとえば、海竜騎兵をプレイする場合、探索アクションをスキップして「1枚を得て、ロケーション1枚を征服する」アクションのみを実行できます。