

1. ドローフェイズ

1. カードを山札から1枚引く。
2. 手札にある不要なカードを捨て、山札から捨てた枚数分カードを引く（先に捨ててから引く）。

2. 資源・燃料生産フェイズ

1. 本拠地 + 各生産拠点から資源・燃料が生産され、それぞれの蓄積BOXにカウンターにて記録する。（資源は艦船等の生産、燃料は艦船等の補給に主に使用される）
2. 資源と燃料を3:1のレートで相互に「変換」する事も可能。

3. カード配置・修理・補給フェイズ

下記の行動を選択・実行にする。但しa～eの順に従って行う事とする。

- a: 生産した艦船カード及びキャラクターカードを本拠地配置BOXへ初期配置。
- b: 生産した艦載機を同様に本拠地配置BOXまたは要塞配置BOXに初期配置。
- c: 損傷した艦船カード・要塞カードの修理（ダメージ5毎に資源1コストを使用）
- d: 艦船カード・艦載機カードの補給（新規生産された物を除く。非補給(=タップ)状態の艦船・艦載機を燃料コストを払う事で補給(=アンタップ)状態に回復させる事ができる）
- e: 新規配置以外の艦船カード、艦載機カード、キャラクターカードを再配置可能。

上記1～3を先攻・後攻の順に解決する。

下記4を先攻側が2回実施（第1・第2戦闘フェイズ）後、後攻側が2回実施する。

4. 戦闘フェイズ

- a: 攻撃側艦艇出撃（戦闘に参加させる艦船を決め、配置用シートに艦船カードを配置する。この時艦船にセットする艦載機・キャラ（艦載機Pは艦載機にセット）等も決定する）
< 防御側が迎撃艦船を出さず場合（防御側は要塞駐留艦隊と本国艦隊を同時には出撃させられない） >
 - b: 防御側艦艇出撃フェイズ（攻撃側と同様に艦船・艦載機・キャラ等を配置する）
 - c: 艦隊戦フェイズ（「**戦闘フェイズ手順表**」参照）
 - d: 拠点攻撃フェイズ（艦隊戦で敵艦船を全艦撃沈・または拿捕した場合のみ）
 - e: 攻撃側拠点占領（a～dで敵艦隊・敵要塞を全滅させた時）
- < 目標拠点に要塞が存在し、防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >
- f: 拠点攻撃フェイズ
 - g: 攻撃側拠点占領（fで要塞の耐久力が0になるか、白兵戦で攻撃側が勝利した時）
- < 目標拠点に要塞が存在せず、防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >
- h: 攻撃側拠点占領
- i: 戦闘フェイズに参加した全ての艦船・艦載機は非補給(=タップ)状態になる。
 - j: 戦闘後再補給（次の戦闘フェイズに備え、非補給状態の艦船等を燃料を払う事で補給(=アンタップ)状態にできる）

5. 手札調整フェイズ

1. 手札が7枚未満なら不足分のカードを山札から引く。7枚を超えていたら超過分を捨て札にする。