

### 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. 補給フェイズ

1. 場に配置している艦船カード・艦載機カードをすべて「補給状態」にする。

### 3. カード配置・修理フェイズ

下記の行動を選択・実行にする。

- a: 手札の艦船カード1枚を配置BOXへ配置。
- b: 手札の艦船カード以外のカード（キャラクター・艦載機等）1枚を配置BOXに配置。
- c: 損傷した艦船カードの修理  
対象となる艦船カード1枚毎にダイスを振り、  
「耐久力の1/10（端数切り捨て）+1D」分のダメージが回復。

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す場合 >
  - 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）  
**攻撃側のサドンデス勝利（ゲーム終了）**
- < 防御側が迎撃艦船を出さない、出せない場合 >
  - f: 本拠地攻撃フェイズ
  - g: 攻撃側本拠地占領（fで本拠地の耐久力が0になるか、白兵戦で攻撃側が勝利した時）  
**攻撃側のサドンデス勝利（ゲーム終了）**