

手番プレイヤーフェイズ

1. 山札から2枚引く(艦船・アクションカードの山からそれぞれ1枚ずつか、どちらかで2枚)
2. BOXが空いている場合、手札から艦船カードを1枚場に配置できる。BOXのスタック制限内なら、そのBOXに艦船カードを追加配置できる。
3. 手札から、艦載機やキャラ等艦船カードにセットが必要な任意のカード(何枚でも)を任意の艦船にセットできる。
4. 自沈チェックを実施できる(1手番では艦船1枚につき1回)
5. 攻撃手段の設定(攻撃する艦船1BOXか艦隊にセットしている任意の数の艦載機)と、攻撃目標と攻撃距離の設定(攻撃をせずパスする事も可能)。
6. 攻撃結果を判定・適用。
7. 手札が7枚を超えていた場合、超過分の任意のカードを捨て札とする。

時計回りに次のプレイヤーの「手番プレイヤーフェイズ」となり、以後これを繰り返す。

攻撃距離の設定

攻撃する艦船・目標艦を設定した場合、以下の「攻撃距離」を設定。

1. **遠距離**(特殊兵器等を使って攻撃可能。各特殊兵器の前提条件・効果等の指示を参照の事)
2. **中距離**(攻撃艦が前衛にいる場合のみ有効。その艦の主砲のみで、前衛BOXにいる艦を攻撃可能)
3. **艦載機**(艦隊に配置している艦載機の内、任意の艦載機を使って攻撃。複数の艦に配置してある艦載機を使用可能。尚目標にした艦隊に艦載機があり迎撃に使用した場合、艦載機戦が発生する)
4. **近距離**(攻撃艦が前衛にいる場合、主砲+副砲にて前衛の艦か、主砲のみで後衛の艦を攻撃可能。攻撃艦が後衛にいた場合、主砲のみで前衛を攻撃可能。尚、前衛:前衛を選んだ場合のみ目標艦を撃沈できない場合、目標艦からの反撃を受ける)
5. **接舷白兵戦**(攻撃艦に操船力を持つキャラがセットされている必要がある。目標艦から命中値-1の主砲+副砲による反撃を受ける。目標艦からの反撃を解決した後、操船力チェックを行って成功すると、目標艦への衝突判定・白兵戦へと移行する)

戦闘のルールは、共通ルール参照の事。