

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 + 本拠地に配置された生産拠点から資源・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。

- a：生産した艦船カード及び艦載機カード等を配置BOXへ配置。
- b：手札のキャラクターカードを配置BOXに配置。
- c：損傷した艦船カードの修理（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。非補給状態の艦船・艦載機を燃料コストを払う事で補給状態に回復させる事ができる）

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）

- b：戦闘フェイズに参加した全ての艦船・艦載機は非補給状態になる。

- c：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。