

■ゲームターン

1: 先制フェイズ
・ロールオフの勝者がそのターンの先攻か後攻かを選ぶ。
2: 状態フェイズ
・以下の手順で状態フェイズに行う各種効果を適用する。 1) 先攻PL→後攻PLの順で自分のWSに関わる効果进行处理 2) 先攻PLがその他の状態カード进行处理 ※このフェイズに処理する効果は背景が赤くなっている。
3: 宿命フェイズ
・先攻PL→後攻PLの順で宿命カードを引き、効果の適用とウィンドゲージの移動を行う。 ・「小休止」とあるカードの効果の適用条件を満たしていなかった場合、そのカードを引いたPLは任意のWS1隻に無償で即座に「緊急修理」を実行できる。
4: 行動フェイズ
・先攻PL→後攻PLの順で、まだ動いていない船を1体ずつ行動させる。 ・1体のWSは1回の行動で以下のサブフェイズを順番に実行する。
A) 命令サブフェイズ
・命令1つを選択し、命令判定を行う。船長が死亡している場合、目標値が6になる。
B) 移動サブフェイズ
・そのターンの「 操舵力 」距離以上直進する度に方向転換を1回行う権利を得る。 ・帆船級WSは風の影響を受けることに注意。
C) 砲撃サブフェイズ
1) 攻撃側は【砲撃力】で判定を行う。目標値は「砲撃目標値」表を参照。 2) 防御側は判定値: 攻撃側の成功数、目標値: 【装甲】で判定を行う。 3) 防御側は成功数の差分だけ損傷カードを引く。
D) 接近戦サブフェイズ(敵WSとベース接触状態にある場合のみ発生)
【決闘】
・双方が「判定値: 船長の【決闘】、目標値: 5」で判定を行う。 ・成功数の小さいほうの船長が1ダメージを受ける。引き分けの場合は双方1ダメージ。
【接近戦】
・双方が「判定値: 【乗組員】、目標値: 5」で判定を行う。 ・成功数の少ない側が、成功数の差と同じだけ損傷カードを引く。
5: ターン終了フェイズ
・勝利条件を確認する。

■帆船級WS

・帆船は、そのターン必ず「風の強さ」以上の距離を移動しなければならない。
・ウィンドゲージが船尾視界内にあれば追い風、船首視界内にあれば向かい風となる。
・追い風の場合、【速度】が「風の強さ」だけ上昇する。
・向かい風の場合、「全速前進」の命令を実行できず、命令判定に失敗すると【速度】が「風の強さ」だけ減少する。

■命令

全速前進
・本来の移動後、2D6距離をまっすぐ移動する。 ・【速度】0のWSや「向かい風」を受けているWSには適用不可。
取舵いっぱい／面舵いっぱい
・移動サブフェイズ中の任意のタイミングで、左舷／右舷に1回方向転換できる。
全砲門開け！
・他のWSが自分に対して攻撃するか、接触してきたタイミングで1回攻撃を行える。 ・命令が実行されるか他の命令が下されるまで、命令カードは戻ってこないことに注意。
緊急修理
・移動サブフェイズ開始時に、そのWSのダメージカードを1枚捨て札にできる。 ・「修理不可」と書かれたカードは捨てられない。 ・停泊中のWSは緊急修理の命令判定を振り直すことができる。

■移動ルール関係

座礁
・ミニチュアの一部かベース部分が情景モデルに接触した場合、WSは座礁する。 ・座礁した場合、損傷カードをダメージが出るまで引き続けること。 ・座礁したWSは脱出行動を行うまで一切移動を行えない。
他ウォーシップとの衝突
・他のWSと接触した場合、そこで移動が停止する(ダメージは受けない)。 ・接触しているWSのどちらかが脱出行動を行うまで双方が移動できない。
脱出行動
・他のWSと接触しているか、情景マットのボーダーから1距離以内にいる場合に行える。 ・脱出行動は移動サブフェイズを全て消費する。 1) 命令判定を行う(接触している敵軍WS1体につき1のペナルティ) 2) 成功したら、向きを変えずにD3+1目盛り以内の任意の場所に移動できる。 3) 1度だけ方向転換を行っても良い。

■砲撃目標値

目標値	出目への修正(以下の条件を満たす場合、それぞれ出目+1)
近距離(0~6距離)	4 ・初撃: そのシナリオでの初めての砲撃の場合
中距離(~12距離)	5 ・レーキング: 攻撃側のベース部分が、目標の船首or船尾視界に
遠距離(~18距離)	6 半分以上入っている場合

■小型船ルール

・向き、視界、命令、決闘、脱出行動、座礁のルールを適用しない。
・特殊系の損傷カードは無視される(新たな損傷カードを引くこと)。
・自分の移動サブフェイズに、いつでも何回でも自由に方向転換を行える。
・WSは移動サブフェイズで移動を行う前に、対応する小型船を出撃させてもよい。
・停泊／座礁中以外のWSが小型船を出撃させる場合、転覆回避判定(判定値1、目標値4)を行う。