

В свой раунд игрок должен выбрать либо атаковать на одном из фронтов, либо двинуть любое число армий одного фронта оперативным движением на соседние фронты того же ТВД, либо совершить стратегическую переброску 1-2 армий на отдалённый фронт или на другой ТВД.

Ячейки на карте, за которые сражаются армии, бывают трёх видов:

- 1) Обычная победная ячейка, за обладание которой получают победные очки.
- 2) Ячейка подкреплений, которая кроме победных очков даёт ещё и пополнения изначальному владельцу.
- 3) Базовая ячейка, которую нельзя захватить, но ваша страна получает очко капитуляции, если противник успешно атакует эту базовую ячейку (впрочем, одна базовая ячейка может принести за ход не более одного очка капитуляции, сколько бы раз её ни атаковали). В конце каждого хода игрок, который получил очки капитуляции, бросает кубик, и если выпадает результат меньший или равный числу его очков капитуляции, то игрок сдаётся, а вражеская коалиция выигрывает игру. Тут нужно заметить, что кубики в игре необычные - на четырёх гранях у них цифры, а на двух литеры "S", которые в бою означают "0", а при броске на капитуляцию "ничего".

Бой проводится следующим образом:

- а) атакующий вскрывает все армии, затем то же самое делает обороняющийся;
- б) обороняющийся может заложить один тактический маркер (о них ниже), а за ним выбрать маркер может атакующий;
- в) оба игрока выбирают, какая из их армий будет передовой;
- г) игроки сравнивают количество армий, участвующих в бою; тот, у кого армий больше, получает модификатор +1 (вне зависимости от размеров превосходства) к силе своей передовой армии;
- д) игроки бросают кубики и прибавляют результаты к силе своих передовых армий;
- е) игроки открывают тактические маркеры и добавляют модификаторы к окончательной силе своих передовых армий.

Если результат атакующего больше, то обороняющийся теряет передовую армию, а атакующий захватывает ячейку, которую атаковал. Если результат обороняющегося больше, то атакующий теряет передовую армию. Если результат равный, то обе передовые армии погибают.

В том случае, когда один из игроков выбрасывает в бою "S", он может вытянуть наугад один тактический маркер для использования в будущем. Маркеры могут быть как хорошие, которые игрок применяет по своему усмотрению, так и плохие, которые игрок обязан использовать в своём следующем бою.

После того как все игроки провели по четыре раунда, наступает время проверки на победу в игре. Сначала игроки вскрывают все свои ещё не вскрытые армии, и, если оказывается, что на каком-то фронте присутствуют войска только одного из игроков, то он либо автоматически захватывает одну ячейку, либо, если он уже дошёл до вражеской базы, наносит врагу одно очко капитуляции.

Игра может закончиться:

- а) в конце 6-го хода;
- б) если одна из коалиций контролирует полностью шесть фронтов;
- в) если один из игроков капитулирует.

В случае окончания игры с тремя или четырьмя участниками побеждает тот игрок выигравшей коалиции, который набрал нужное число победных очков.

Если игра не закончена, то игроки могут восстановить столько своих уничтоженных армий, сколько "родных" ячеек подкреплений они контролируют.

Затем начинается новый игровой ход.

В игре также есть несколько специальных правил, касающихся операций на Балканах и в Италии, нейтральных стран, а также Брест-Литовского мира, но правила эти совсем небольшие и легко запоминаются.