

1. A játoszó felek felváltva helyezik a táblára ürrepülőgépeiket, melyekkel a lépések folyamán a fehér erővonalak mentén lehet közlekedni, de csak a szomszéd mezők bármelyikére. Ez alól csak a jelölt parancsnoki gép a kivétel, mert ez a játék folyamán tetszőlegesen léphet kettővel odébb is.
2. A táblára helyezés után megkezdődnek – szintén felváltva – a lépések, de az ürrepülőgépek sem saját, sem az ellenfél gépeit nem ugorhatják át.
3. Ha egy ürrepülőgép részére nincs lépési lehetőség, akkor megsemmisül, és lekerül a tábláról. A bekerítéskor teljesen mindegy, hogy a manőverben hány saját, illetve hány idegen gép vett részt. Az ürrepülőgép akkor is megsemmisül, és lekerül a tábláról, ha a bekerítést kizárólag saját gépek végezték el. A bekerítéskor a lépés utáni állapotot kell megvizsgálni és az ott bekerített – akár több ürrepülőgépet – egyszerre kell levenni, függetlenül attól, hogy egy gép levételével már létrejönne lépési lehetőség. A bekerítési manőver már a táblára tevési időszakban megkezdődhet, és a bekerített ürrepülőgépet vagy gépeket le kell venni. A levett ürrepülőgépek mégegyszer nem használhatók fel, és a felváltva történő lépéssorrendet nem befolyásolják.
4. A játék addig tart, amíg:
 - a) a parancsnoki ürrepülőgép meg nem semmisül
 - b) a 12 ürrepülőgépből álló flottából 2 marad meg
5. A játék döntetlenül is véget érhet, ha:
 - a) a játoszó felek harmadszorra is ugyanazt lépik
 - b) a 4-es pont teljesítésére – minden kétséget kizáróan – egyik félnek sincs reális esélye, illetve a döntetlenben megegyeznek.

Célszerű: a) a lépésekre szánt gondolkodási időt 1 percben megszabni,
b) minimum két játszmát megvívni váltott kezdési joggal

Figyelem! Időre történő játéknál a 4-es pont kiegészül, avval a kitétel, hogy a gondolkodási idő túllépésekor az ellenfél azonnal nyer a játszma állására való tekintet nélkül.

Tartalma: 1 játékmező
11–11 úrhajó (figura)
1–1 parancsnoki ürrepülőgép