

# 夜のあしあと

YORU NO ASHIATO

## 夜回りフェイズの流れ

### ① サイクルの開始

全員、未行動になる。  
 集会は、エリア1つを選び、全員で移動できる。  
 その後、各猫ごとに「遭遇表」を1回使用。

### ② 猫の行動

【気持ち】1つを消費して▲か◎のステップを行う。その【気持ち】が2個以上あった場合、必ず▲のステップを選ぶ。

### ③ サイクルの終了

全員のターンが終わったら【時間】を1減少。  
 夜回りが終了していなかったら次のサイクルへ。



## 戦闘フェイズの流れ

### ① サイクルの開始

全員、未行動になる。  
 シナリオで設定された「状況表」を1回使用。

### ② 猫の行動

【気持ち】1つを消費して◎か◆のステップを行う。その【気持ち】が2個以上あった場合、必ず◆のステップを選ぶ。

### ③ エネミーの行動

エネミーは「攻撃」か「捕まえる」かエネミーごとに設定された特別ステップを行う。

### ④ サイクルの終了

戦闘が終了していなかったら次のサイクルへ。

時間

宵の口

9

8

7

真夜中

6

5

4

夜明け

3

2

1

朝