

---

必要なシチュエーション

---

## ①体育館（もしくはそれに準ずる施設）

謎解きの展開の中に下記のものが出てきます。

- ・ 体育倉庫（中に入れる状況）
- ・ 舞台（マイクが使用できる状況）

体育館以外で実施の場合は、司会者様より進行説明の段階でシチュエーションを設定し、添付の掲示物を活用してください。

## ②スタッフ様 最低3名

司会者様と、答えをチェックしていただく方が2名必要となります。

## ③必要備品

- ・ マイク（2本が望ましい）
- ・ 筆記用具（鉛筆・消しゴム）
- ・ 太いマジック（一箇所だけ、実施当日の日付を記入して頂く箇所があります。）

---

実施準備

---

## ①参加者様のチーム分け

1チーム4名を想定しています。

## ②掲示物の印刷と掲示

掲示物は「舞台」などの場所を示す掲示物も含めると、14枚ございます。

「正解者へのMessage」をのぞいて、残りの13枚は開始までに所定の場所に掲示してください。

掲示物には、用紙の左下に「掲」の印や、掲示場所が印刷されます。

場所が指定されていない「掲」とだけ書かれたものは、

広い場所であれば、掲示はどこでも結構です。少し離れたほうが良いです。

可能であれば掲示物はA3サイズ以上が理想です。基本的にはカラーでないとは解けません。

## ③配布物の印刷

各用紙をチーム分印刷してください。基本的にはカラーでないとは解けません。

## ④各スタッフ様への役割の伝達

役割は非常に簡単な内容ですが、スタッフ様の把握度合いで、大きく面白さが変わります。

## ⑤掲示物Ⅲ&lt;タテのカギ16&gt;の答え記入

答えが「今日」ですので、マジックで大きく開催日の日付を書いてください。

---

※続きのスタッフ役割・進行表・セリフ表・ヒント・解答一覧に関しましては、ネタバレ防止のため、各団体様に対し1通のみの提供とさせていただきます。

対応は、LINE@もしくはメールで、「進行表希望」と送信ください。

[公式LINE@：@akazunohako](https://line.me/tv/@akazunohako)

mail：info@akazunohako.net

脱出ゲームをオーダーメイド開かずの箱  
ようこそ謎解き学園 担当

## 【第1章】

## 配布物

プロローグ・第1章謎・第1章アンサーシート・ヒントカード（10枚）

- I 16個のマスの中の文字を「上下左右」の指示順に読む。パターンは一通りしか無い。  
「なかとみからふじわらになったひと」⇒かまたり
- II ナンプレのアルファベット。最も時間が掛かるが解くしか無い。⇒にのみやきんじろう
- III クロスワード。  
ヨコのカギ12 カレンダーです。2016年の7月⇒うみのひ  
ヨコのカギ22 干支 ⇒ うさぎ  
タテのカギ16 当日の日付⇒きょう  
クロスワードの答え⇒そつぎょうしき
- IV 十字の色を見るとヒントカードと同じ⇒おもいで
- V 0~11しか使用しないため、一番下の列は1と11が必ず入る。  
そこを糸口として、「<」と「-」の大小関係から当てはめる。  
各掲示物に記されている数字とカタカナの組み合わせを使用して読む。⇒がくえん
- VI 使用しないのはT文字の形のピース。⇒がっきゅうぶんこ
- VII 漢字の部首に分解し、色付きの数字で画数に当てはめてそれぞれの式に入れる。  
外国語⇒がいこくご
- VIII 和同開珎。二字熟語になるように当てはめる。⇒きょうよう

## 第1章 Answer Sheet

解) 「⇒」の部分を読むと「たのしいがっこう」

これを第一チェックポイント体育倉庫の担当者に伝える。

→正解チームには第2章の問題を渡す。

## 【第2章】

## 配布物

第2章謎（4枚）

- 謎1 第1章のIの掲示物を見て答える。  
①右下 ②左上 ③右
- 謎2 ヒントカードの右下から左上をひとつ飛ばしで読むと、  
④かんすうじ
- 謎3 漢数字の順に結ぶと…  
使用するのは「プロローグ」の文章内の漢数字。  
一~十までを結ぶ ⑤G
- 謎4 クロスワードの枠と同じデザイン。指定の形を探し読む  
⑥ますのばしよ
- 謎5 重ねるのは、網目の色を見ると、第1章のIIとヒントカード  
Gのいちを読むと。「こうちょうのなまえ」 ← カスタマイズ可能①  
第2チェックポイントで「各校の校長先生のお名前」を伝えると正解。  
→正解チームには最終章の問題を渡す。

## 【最終章】

## 配布物

## 最終章（1枚）

ロジックを解いて必要なマス目を塗ると、第1章のAnswerSheetと同じ形になっている。

1から11に該当する文字をピックアップする。

1ぶ 2た 3い 4ま 5い 6く 7で 8よ 9う 10こ 11そ

このまま読むと「舞台マイクでようこそ」となるが、

プロローグの最後にある「ヨクカンガエテナラベロ」がポイントとなる。

第1章のVで使用した掲示物に記された数字と

カタカナが字体も含め同じものとなっている。

「ヨクカンガエテナラベロ」を数字に変換すると

「8・1・4・7・2・5・3・6・11・9・10」⇒「よぶまでたいいくそうこ」

ミスリード⇒舞台に登ってマイクで「ようこそ」といったチーム

真の正解⇒体育倉庫に来たチーム **必ずキーワードを見てから中に入れてください。**

## 【最後のメッセージ】

体育倉庫の中に掲示されている「■の部分を上から読め」は、

クロスワードとヒントカードを使用。⇒Lastメッセージ出現

← カスタマイズ可能②

## スタッフ様役割設定

## ◆司会者・タイムキーパー

60分の時間管理を行いながら、時間毎にヒントなどを出していきます。

最後のミスリード「ぶたいまいくでようこそ」の時には、

ミスリードにかかったチームを舞台上に招く役割を行います。

臨機応変さやトーク力が問われます。

## ◆体育倉庫チェック係（第一チェック）

第1章と最終章のチェックを行います。

## ◆第2チェックポイント係

第2章のチェック

## ◆舞台上（予備人員おられれば）

司会者様とは別で、舞台上上がっていかどうかを悩んでいるミスリード組を

舞台上に上げマイクで「ようこそ」と言わせた後に、整列して待ってもらう。

多少の演技力が必要

## 開始前・説明注意

1 チーム内での情報共有は必要ですが、他のチームに伝わらないようにしてください。

2 制限時間は60分（各校にお任せします）です。

3 各ポイントでチェックするのは答えのみです。

途中で予想がついた段階でチェックポイントに向かうのはOKです。

4 逆に、最後まで解いておいたほうが良い問題もたくさんあります。

とても時間のかかる問題も含まれていますので、最後まで解き続ける担当がいるかもしれません。

5 ネタバレ禁止です。SNSなどで内容に関しては拡散は禁止です。

6 無料での開催は、感想や宣伝の拡散が条件です。可能な限り、ご協力お願い致します。

## 進行表

開始	一式（プロログ・謎・アンサーシート・ヒントカード）計10枚配布	
5分		
10分	司会者「10分経過」	
15分		
20分	司会者「20分経過」	
25分	第1章 半数が経過予定（半数着ていなければヒントを早める）	
30分	司会者「30分経過」	第1章ヒント発表（IIは5箇所ほどアルファベットを公表）
35分		
40分	全チームが一度目の体育倉庫を経過した時点で、 「最後のメッセージ」を倉庫に貼る。	
45分	第2章ヒント発表（謎1・2・4）	
50分	第2章 半数が経過予定（半数着ていなければヒントを早める）	
55分	司会者「残り10分」	第2章ヒント発表（謎3プロログ使用する事について） 「手元にある何かにありますか？」
60分	司会者「のこり5分」	最終章ヒント（ロジックを塗った時の形について） 「これも手元にある何かに似ています」
60分	司会者「終了！」	

## 終了後のMCについて

状況： 舞台上…ミスリード組  
アリーナ…時間切れ組

- 1 舞台上に上がっているミスリード組をクリア組として扱って、「おめでとう！」と讃えます。
- 2 簡単な解説を行います。（最終章以外）
- 3 では記念に、全員でもう一度、『ようこそ』と叫びましょう！せーの！促す。
- 4 全員の「ようこそ」で、体育倉庫に隠れている真のクリア組が出てくる。
- 5 最後のミスリードのについての説明を行う。
- 6 体育倉庫に貼ってある「最後のメッセージ」の内容を伝え、最後のメッセージを伝える。
- 7 再度、ネタバレ禁止の注意と拡散希望を伝えてください。是非お願いいたします。

#ようこそ学園