

# 脱出ゲーム・謎解きゲームのパターン各種と料金計算

ゲームの構成の種類を A~J の 10 パターンに分けて表現しています。

各パターンのセット数が基本料金に関係します。各パターンの組み合わせも可能です。

また、微妙な差に見えるものもありますが、ご不明な点はお問い合わせください。

## 【料金の計算方法】

**基本料金** 各パターンのセット数 × 48000 円

+

**カスタマイズ オプション** 33000 円

+

**アイテム オプション** (ご希望のアイテムにより異なります)

+

**現地調査費用 (基本的に不要)** 出張費 12000 円+交通費 (大阪発でお見積いたします)

+

**印刷代** チーム数 × 250 円 (この料金に該当しない際は予めお伝えします)

※上記すべて税抜きです ※データ納品以外は送料 950 円が必要

## オプションに関する説明

### カスタマイズ オプション

通常はキーワードなどをお聞きした上で、完成まで当店の判断でお作りいたしますが、このオプションをお付けいただくことで、制作途中に確認と修正の指示をしていただけます。

前工程に戻らない範囲でのすりあわせ修正をしながら制作を行うためのオプションです。

事業者様のイベントでのご利用の場合は、お付けいただいております。

### アイテム オプション

宝箱・ジッパーケース・ダイヤルキー・木製ブロック・パズルなどのアイテムを使用する場合に必要なオプションです。各種アイテムの料金はお問い合わせください。

### 現地調査費用

制作にあたり、現地調査が必要な場合のオプション料金です。

基本的に、現地調査は不要ですが、周遊型のゲームを制作する際には必要な場合があります。

#### <周遊型脱出ゲームの制作で現地調査が必要な条件>

周遊型の謎を作る際には、会場になんらかの「手がかり」を設置する必要があります。

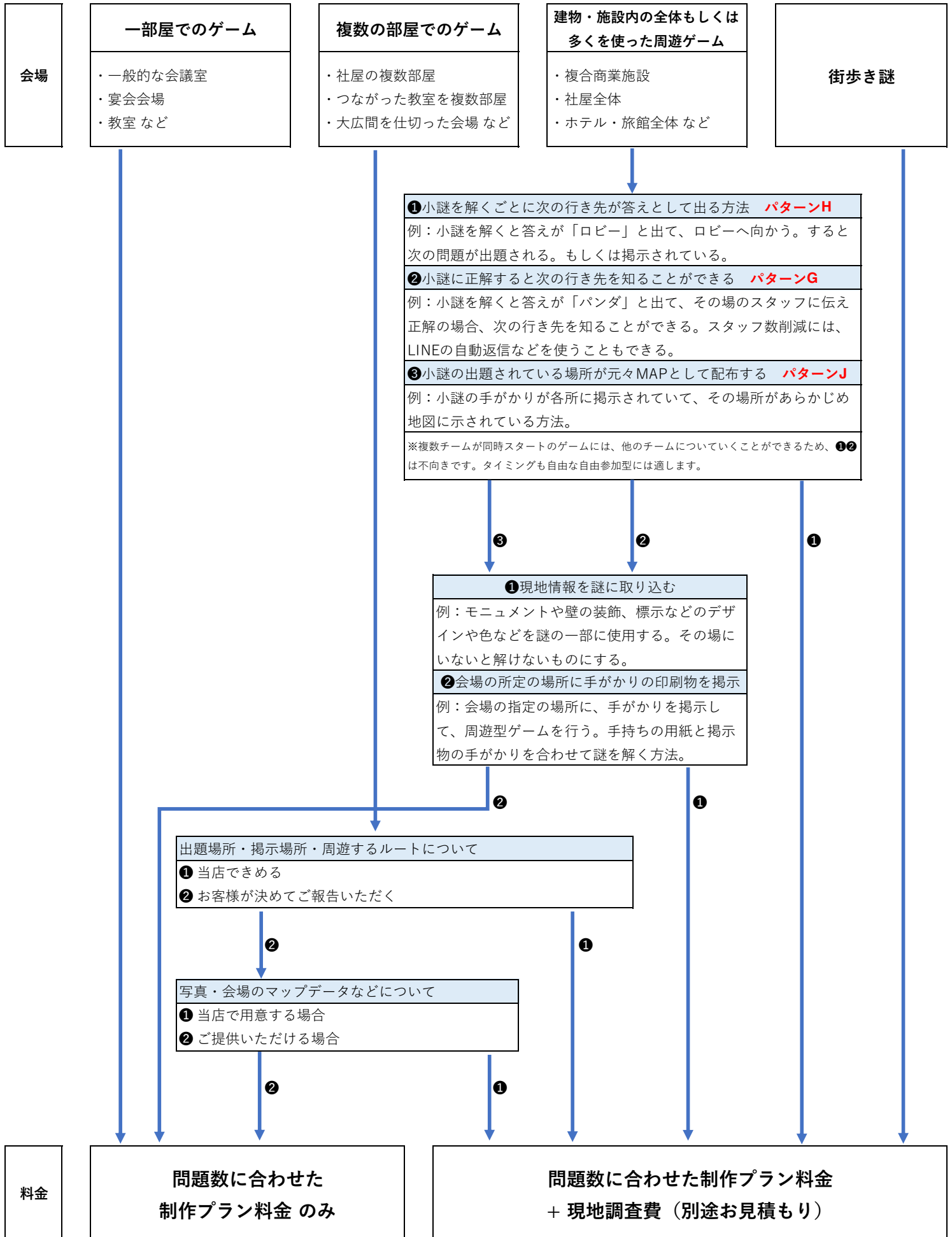
その「手がかり」に現地情報を使用する場合、基本的には現地調査が必要です。

当店で制作した掲示物を「手がかり」にする場合は、現地調査は不要です。

現地情報を使用した「手がかり」とは下記のようなものです。

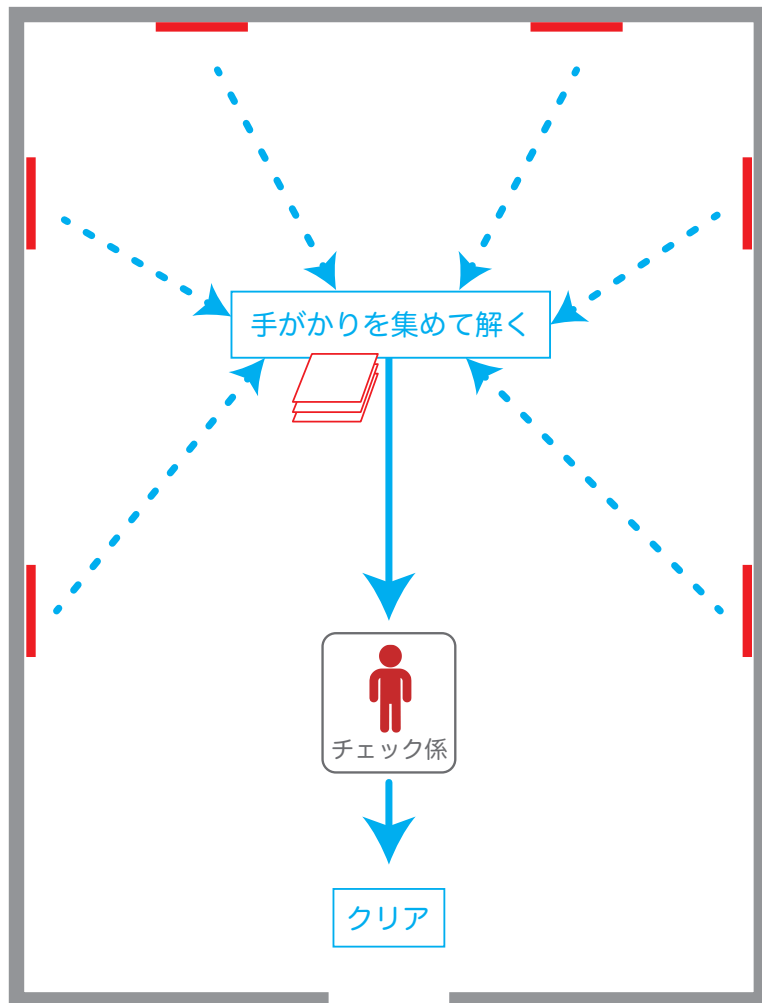
- ・床や壁の模様
- ・記念碑の文字
- ・オブジェなどの形、色、大きさ、数

# 移動ありの謎解き・脱出ゲーム（現地調査の要不要について）



# A 一部屋タイプパターン 1

一部屋で室内移動が最初だけある「謎解きゲーム」です。  
準備・実施・進行が簡単で、スタッフの人数も最小で可。  
未経験者の方も多く参加するようなチーム戦に向きます。



## <ゲームの流れ>

- ①謎の手がかり（掲示物）の情報を集める（回る順は自由）
- ②配布されている手がかりと合わせて小謎 5・6 問を解く
- ③小謎の答えを使用した大謎を解く
- ④チェック係に答えを伝えてクリア

## <クリアに関して（勝敗・チャレンジ）>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

15 分～30 分程度

## <会場>

- ・会場が見通しの良い 1 部屋の場合に向く
- ・掲示物での対応のため会場のタイプを選ばない

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
（チェック係・進行係 程度）

## <適している用途>

- ・複数チームでの謎解き競争
- ・結婚式の披露宴や二次会などの短時間のゲーム向き

## <特徴>

- ・とにかくどんな場面でも使いやすいパターン

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①優先順位をつけて組込むキーワード 10 個程度
  - ②テーマ ③ストーリー
- ※①～③いずれか

## <使用している謎の量>

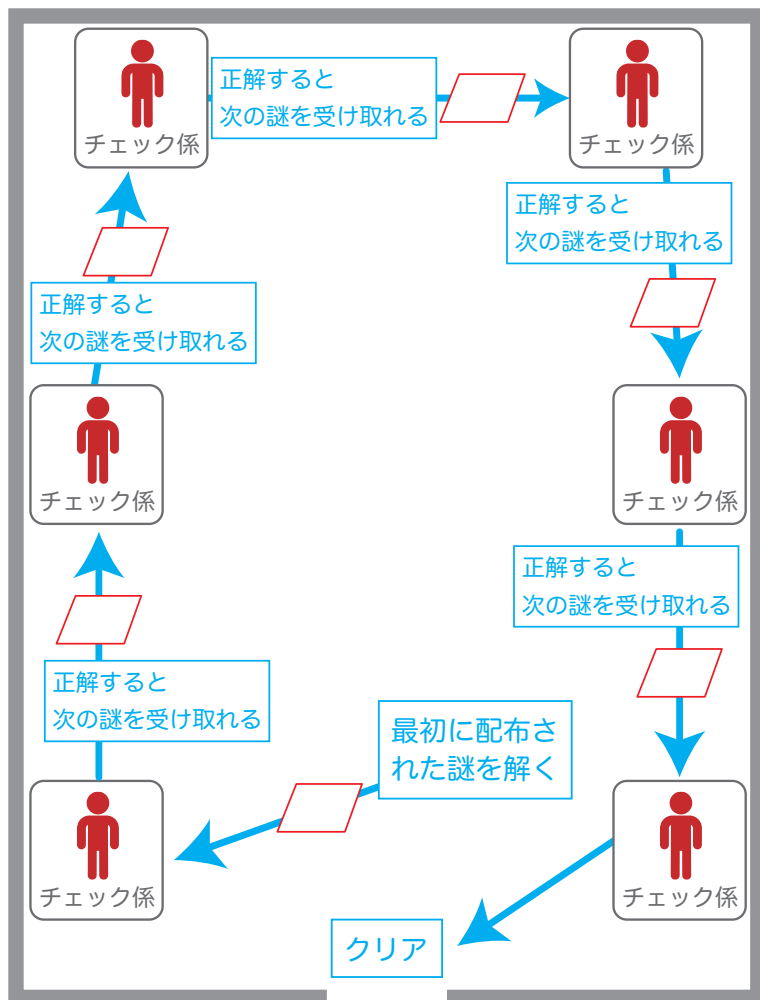
オリジナルプラン 1 セット

小謎 5・6 問程度

大謎 1 問（小謎の答え等を使用したもの）

# B 一部屋タイプパターン 2

一部屋で何度も室内移動がある「謎解きゲーム」です。  
準備・進行は簡単ですが、スタッフの人数が7.8名必要。  
難易度はどうしても簡単になります。



## <ゲームの流れ>

- ①配布されている1問目を解く
- ②1問目のチェック係に見せて正解の場合は2問目を受け取る
- ③最終問1つ手前まで繰り返す
- ④最終問題を解くとクリア

## <クリアに関して(勝敗・チャレンジ)>

- ・最終チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・各チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

20分～35分程度

## <会場>

- ・会場が1部屋の場合に向く(複数会場の場合→パターンG/H/J)
- ・会場の形がいびつでも可能

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数…7.8名  
(各チェック係・進行係)

## <適している用途>

- ・複数チームでの謎解き競争
- ・学校イベント

## <特徴>

- ・全チーム同じ順で周るためチェックポイントで渋滞が想定される
- ・小謎の内容が簡単になりがち
- ・小謎の答えなどにするキーワードに自由度が高い

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①優先順位をつけて組込むキーワード10個程度
- ②テーマ ③ストーリー ※①～③いずれか

## <使用している謎の量>

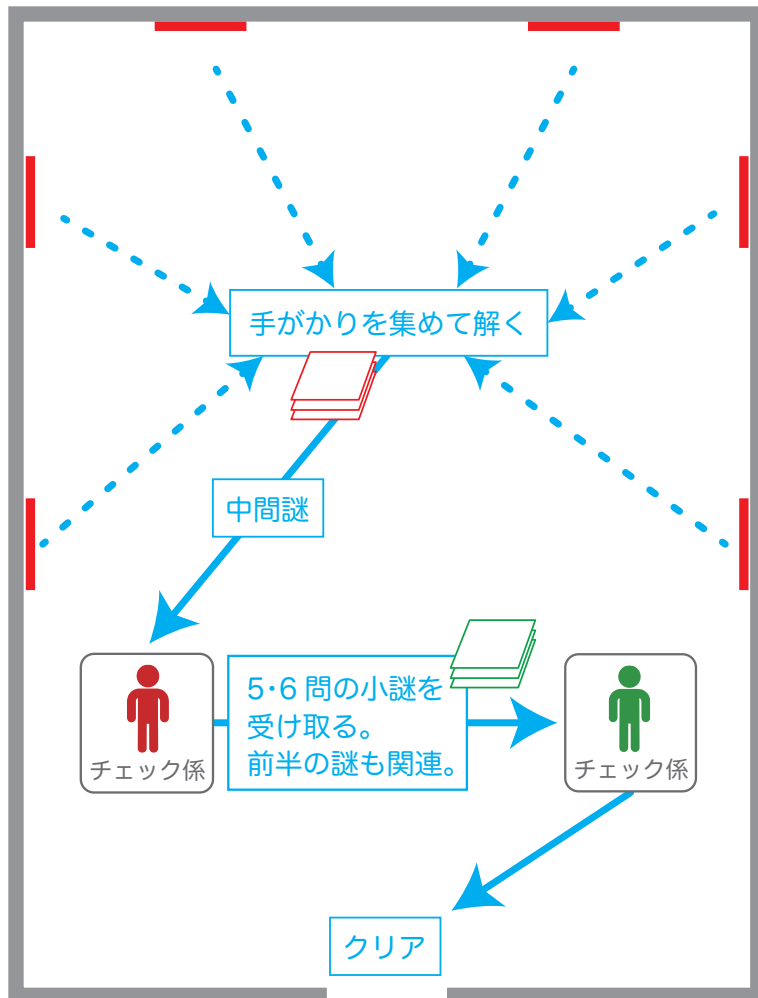
オリジナルプラン1セット

小謎5・6問程度(既出の謎を用いることも可)

大謎1問(小謎の答え等を使用したものにも出来る)

# C 一部屋タイプパターン 3

一部屋で室内移動が最初だけある「謎解きゲーム」です。  
準備・進行は簡単で、スタッフの人数も 2,3 名で可能。  
最も一般的なパターンで、多少凝ったことも可能です。



## <ゲームの流れ>

- ① 謎の手がかり（掲示物）の情報を集める（回る順は自由）
- ② 配布されている手がかりと合わせて小謎 5・6 問を解く
- ③ 小謎の答えを使用した中間謎を解く
- ④ 2 セット目を受け取り解く
- ⑤ チェック係に答えを伝えてクリア

## <クリアに関して（勝敗・チャレンジ）>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

30 分～60 分程度（ご要望に合わせてます）

## <会場>

- ・会場が見通しの良い 1 部屋の場合に向く
- ・掲示物での対応のため会場のタイプを選ばない

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
（チェック係 × 2 名・進行係 程度）

## <おすすめの用途>

- ・複数チームでの競争向き
- ・多くの用途で使用可

## <特徴>

- ・最も一般的なパターンで、凝った内容にも作りやすい

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ① 優先順位をつけて組込むキーワード 10 個程度
- ② テーマ ③ ストーリー ※①～③いずれか

## <使用している謎の量>

オリジナルプラン 2 セット分

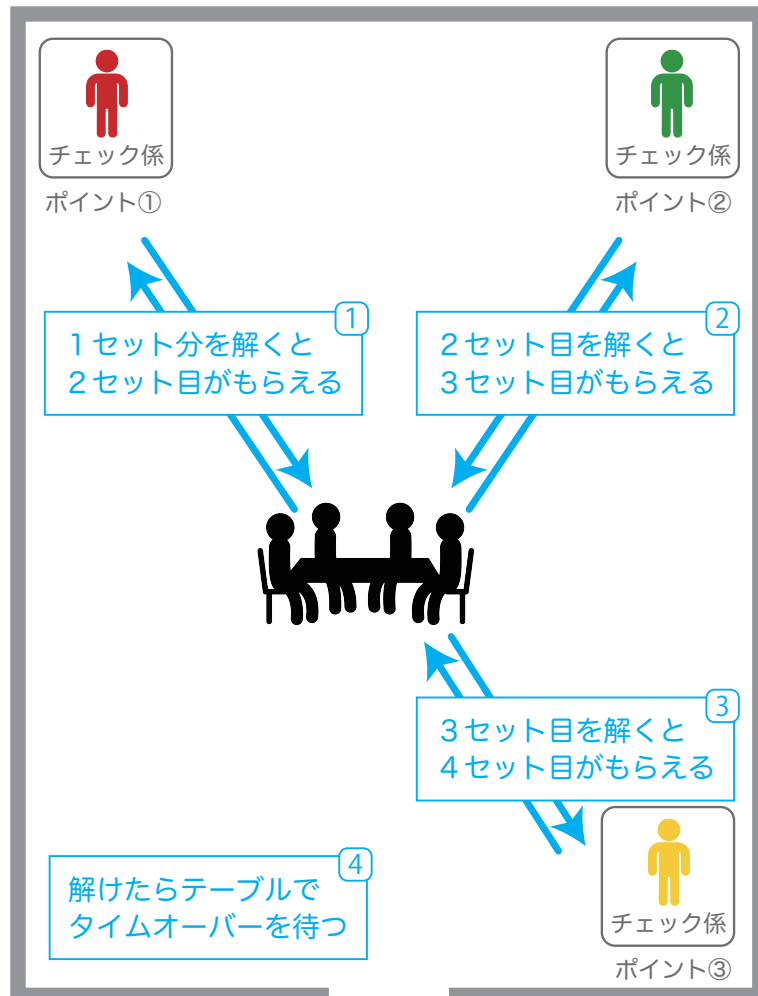
小謎 5・6 問程度 × 2

中間謎 1 問

大謎 1 問（小謎の答え等を使用したもの）

# D 一部屋タイプパターン 4

一部屋で基本は着座状態の「謎解きゲーム」です。  
準備は簡単でスタッフの人数は3,4名で可能。盛り上がり  
ますが、ヒントの出し方など、進行に少し工夫が必要です。



## <ゲームの流れ>

- ①配布されている謎を解き、ポイント①でチェックを受ける
- ②正解すると次の2セット目を受け取れるので解く
- ③正解すると次の3セット目を受け取れるので解く
- ④正解すると次の4セット目を受け取れるので解く
- ⑤4セット目を解いたら席でタイムオーバーを待つ

## <クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・大謎まで解いてタイムオーバーを待つ
- ・チェックのチャンスは回収後の1度だけ
- ・順位付け無しで成否のみ

## <所要時間>

60分～90分程度 (ご要望に合わせてられます)

## <会場>

- ・会場が1部屋の場合に向く

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が3,4名  
(チェック係3名・進行係はチェックと兼任可能)

## <おすすめの用途>

- ・競争のない成否のみのゲームにおすすめ
- ・社内イベント・チームビルディング研修等

## <特徴>

- ・解けているチームとそうでないチームの差が出やすいためヒントなどでの対応が必要

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①優先順位をつけて組込むキーワード 10個程度
- ②テーマ ③ストーリー ※①～③いずれか

## <使用している謎の量>

オリジナルプラン4セット分

小謎 5・6問程度 × 4

中間謎 3問

大謎 1問 (小謎・中間謎の答え等を使用したもの)

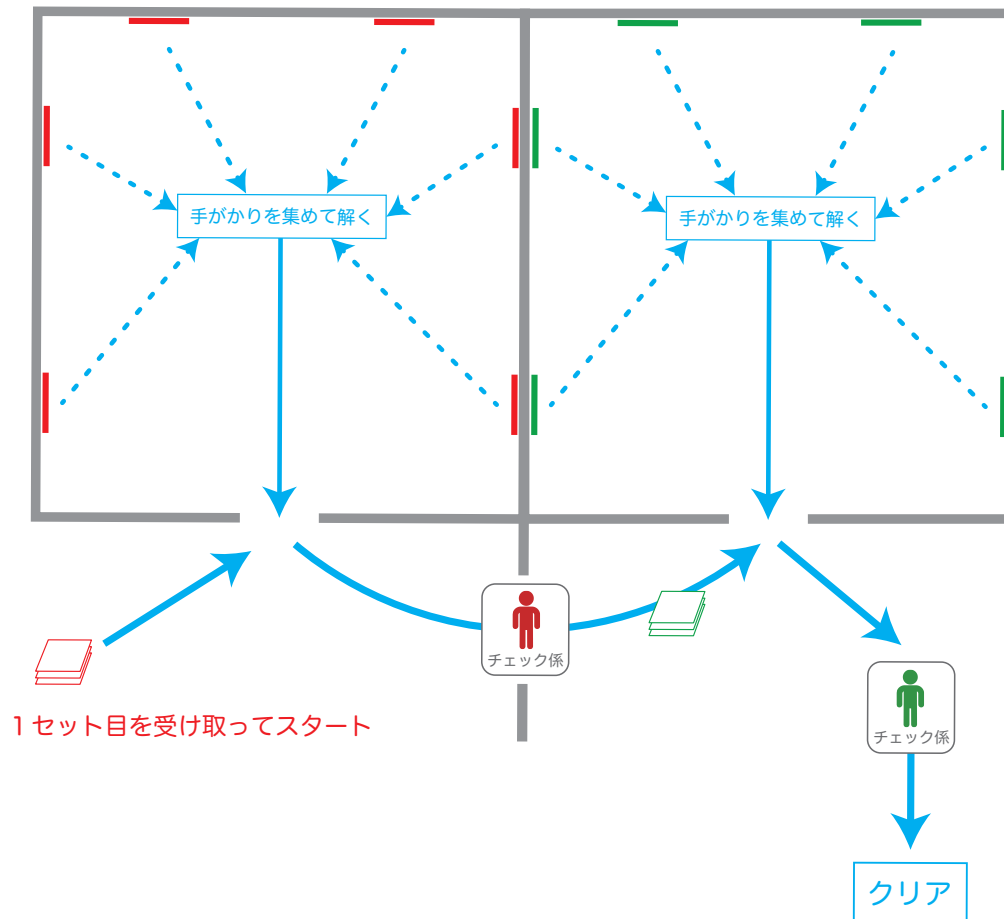


# E 部屋移動タイプパターン 1

2つの部屋の間を移動する「脱出ゲーム」です。

スタッフの人数も最小で2名から可能。

どのようなイベントでも使用しやすいパターンです。



<ゲームの流れ>

- ① 掲示物と配布されている手がかりを合わせて小謎 5・6 問を解く
- ② 小謎の答えを元に中間謎を解きチェック係に伝える
- ③ 正解すると2セット目を受け取る
- ④ 2室目の掲示物と配布物の手がかりを合わせて小謎を解く
- ⑤ 大謎を解きチェック係に答えを伝えてクリア

<クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

<所要時間>

30分～60分程度 (ご要望に合わせて)

<会場>

- ・会場が近い2部屋の場合に向く
- ・掲示物での対応のため会場のタイプや広さを選ばない

<スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
(チェック係 × 2 ・ 進行係 程度)

<適している用途>

- ・複数チームでの謎解き競争
- ・スタートのタイミングが自由なイベント

<特徴>

- ・とにかくどんな場面でも使いやすいパターン

<オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ① 優先順位をつけて組込むキーワード 10 個程度
- ② テーマ ③ ストーリー ※①～③いずれか

<使用している謎の量>

オリジナルプラン 2 セット

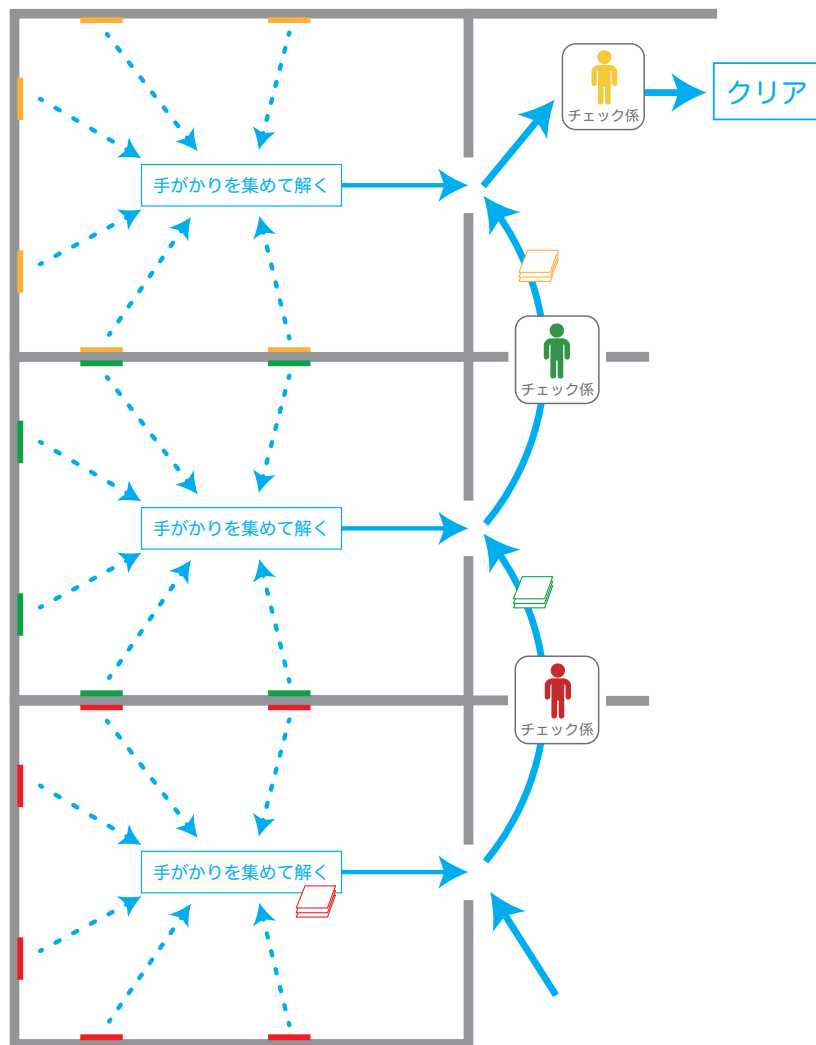
小謎 5・6 問程度 × 2

中間謎 1 問

大謎 1 問 (小謎の答え等を使用したもの)

# F 部屋移動タイプパターン 2

3 部屋を移動する「脱出ゲーム」です。  
自由参加型のイベントに向くパターンです。  
パターン E の 1 部屋増えたかたちです。



## <ゲームの流れ>

- ① 掲示物と配布されている手がかりを合わせて小謎 5・6 問を解く
- ② 小謎の答えを元に中間謎 1 個目を解きチェック係に伝える
- ③ 正解すると 2 セット目を受け取り解く
- ④ 2 セット目が正解すると 3 セット目を受け取り解く
- ⑤ 室目の掲示物と配布物の手がかりを合わせて小謎を解く
- ⑥ 大謎を解きチェック係に答えを伝えてクリア

## <クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

50 分～70 分程度 (ご要望に合わせてます。)

## <会場>

- ・会場が近い 3 部屋の場合に向く
- ・掲示物での対応のため会場のタイプや広さを選ばない

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
(チェック係 × 3 ・進行係 程度)

## <適している用途>

- ・複数チームでの謎解き競争
- ・スタートのタイミングが自由なイベント

## <特徴>

- ・とにかくどんな場面でも使いやすいパターン

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ① 優先順位をつけて組込むキーワード 10 個程度
- ② テーマ ③ ストーリー ※①～③いずれか

## <使用している謎の量>

オリジナルプラン 3 セット

小謎 5・6 問程度 × 3

中間謎 2 問 大謎 1 問 (小謎・中間謎の答え等を使用したもの)

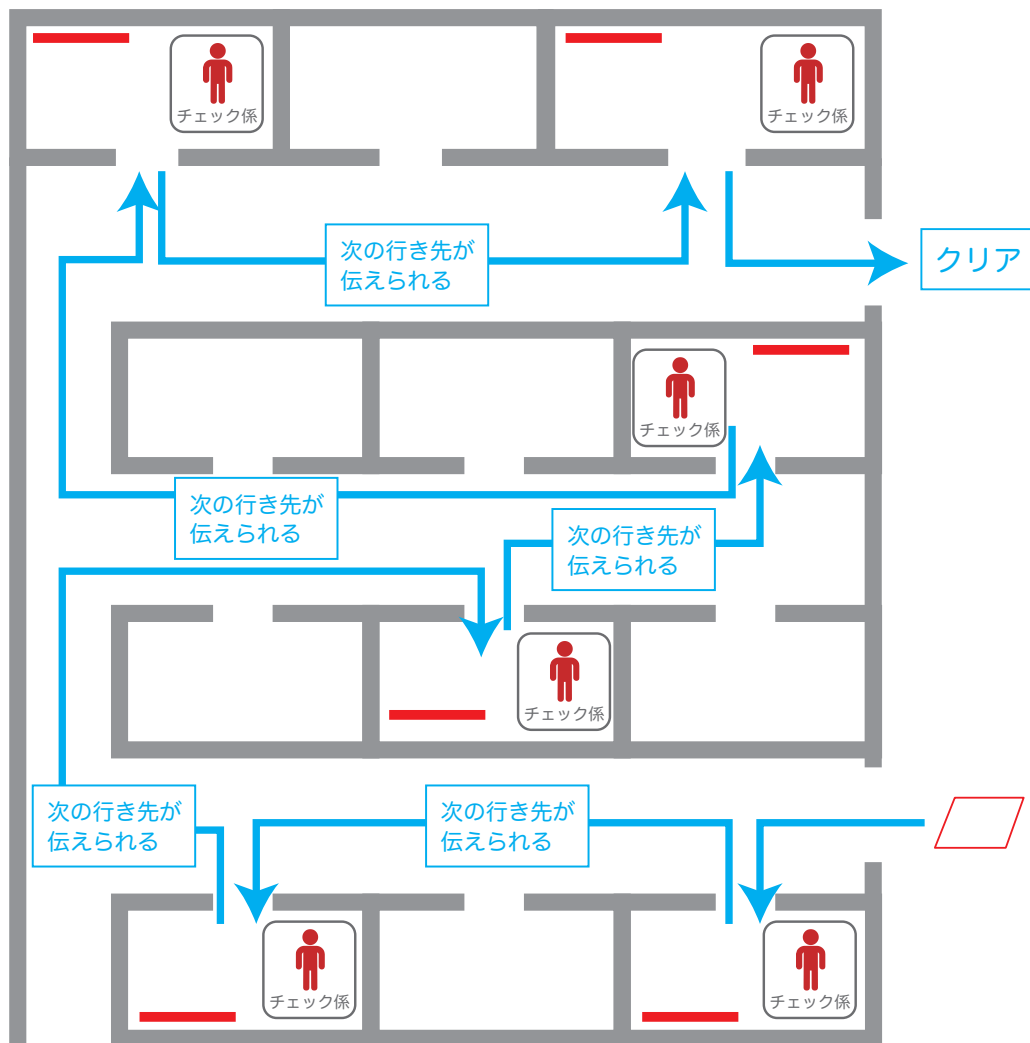


# G 周遊タイプパターン 1

複数の場所を移動する「周遊型脱出ゲーム」です。

スタッフの人数が多く必要です。

謎を解くごとに、次の行き先を伝えられる仕組みです。



<ゲームの流れ>

- ①スタート時に配布される小謎1問を解きチェック係に見せます
- ②正解すると小謎2をもらい、次の行き場所を伝えられる。
- ③正解すると小謎3をもらい、次の行き場所を伝えられる。
- ④以降同じ
- ⑤最後の大謎を正解するとクリア

<クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・最後のチェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

<所要時間>

20分~40分程度 (会場の広さによります)

<会場>

- ・街歩き、複数の部屋がある会場 (一室→パターンB)

<スタッフ>

- ・スタッフの人数が多く必要  
(チェック係 x5,6 スタート・ゴール地点運営担当)

<適している用途>

- ・複数チームでの謎解き競争
- ・スタートのタイミングが自由なイベント
- ・街イベント、校内周遊イベント

<特徴>

- ・会場内を歩いてほしい場合におすすめ

<オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①優先順位をつけて組込むキーワード 10個程度
- ②行き先を 5.6箇所  
※①②の両方

<使用している謎の量>

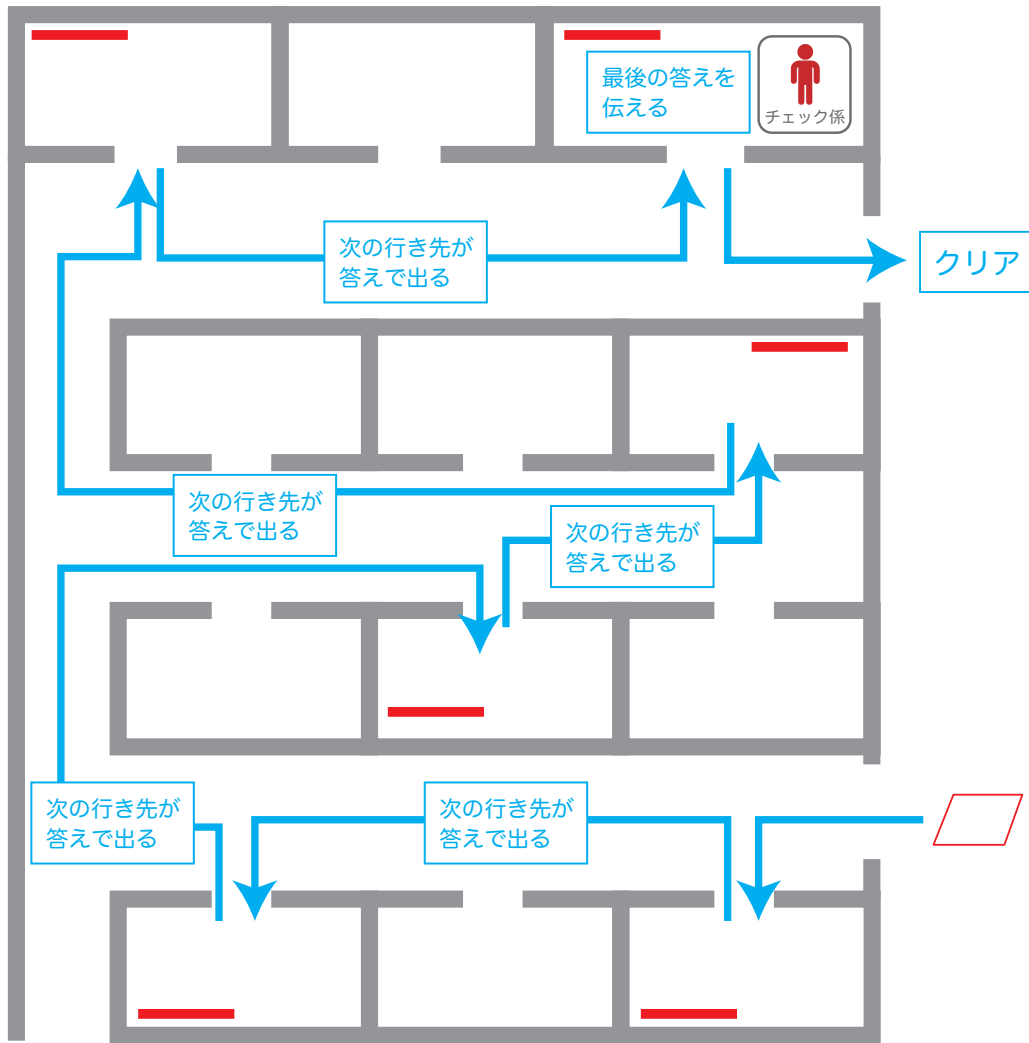
オリジナルプラン1セット

小謎 5・6問程度

大謎 1問 (小謎の答え等を使用したもの)

# H 周遊タイプパターン 2

複数の場所を移動する「周遊型脱出ゲーム」です。  
手がかりを各所に設置し、謎を解くと次の行き場所が分かる仕組みです。少ないスタッフで運営できます。



## <ゲームの流れ>

- ①スタート時に配布される小謎を解くと行き先が答えとして出る。
- ②出た場所へ行くと次の手がかりがあり、配布されているものと合わせて謎を解く。
- ③解けると次の行き先が答えとして出る。
- ④以降同じ
- ⑤最後の大謎をチェック係に伝えるとクリア

## <クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・最後のチェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

20分～40分程度 (会場の広さによります)

## <会場>

- ・街歩き、複数の部屋がある会場 (学校や社屋など)

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数は少数で可能  
(チェック係 x 1名 スタート・ゴール地点運営担当)

## <適している用途>

- ・スタートのタイミングが自由なイベント
- ・街イベント、校内周遊イベント

## <特徴>

- ・会場内を歩いてほしい場合におすすめ
- ・謎の内容が簡単なものになりやすい

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①行き先に進む順に候補として10箇所程度
  - ②テーマ
  - ③最後の答えの候補3個程度
- ※①～③のすべて

## <使用している謎の量>

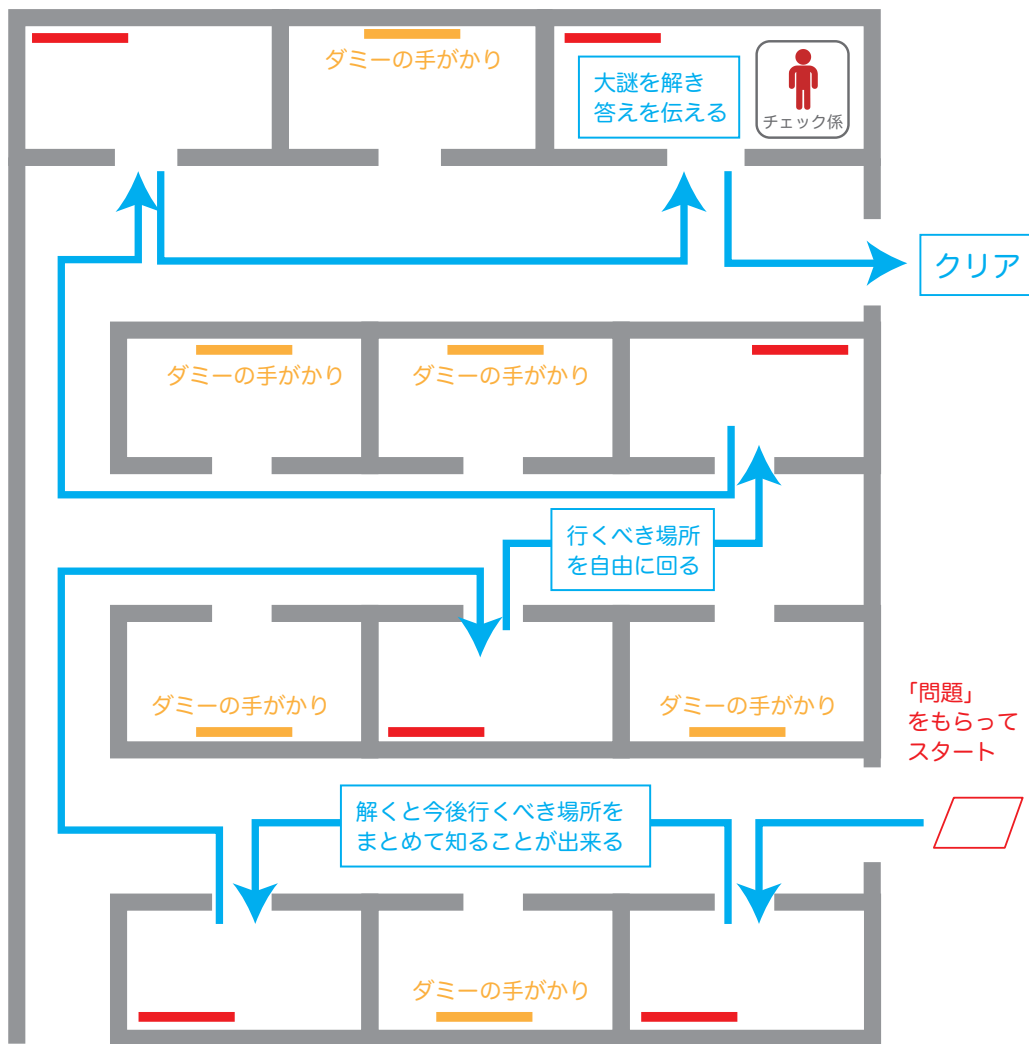
オリジナルプラン1セット

小謎 5・6問程度

大謎 1問 (小謎の答え等を使用したもの)

# I 周遊タイプパターン 3

複数の場所を移動する「周遊型脱出ゲーム」です。  
手がかりを会場内の数カ所に設置し、最初の謎を解くと  
全ての手がかりの場所が分かる仕組みです。



## <ゲームの流れ>

- ①最初に配布された謎を解くと、答えとして行くべき場所（手がかりのある場所）が全て出る
- ②手がかりの各所を周りながら全ての小謎を解く。
- ③全ての小謎が解けると、最後の大謎が解ける状況になる。
- ④大謎を解きチェック係に答えを伝えてクリア

## <クリアに関して（勝敗・チャレンジ）>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

20分～40分程度（会場の広さによります）

## <会場>

- ・街歩き、複数の部屋がある会場（学校や社屋など）

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
（チェック係×1・スタート・ゴール地点運営担当）

## <適している用途>

- ・スタートのタイミングが自由なイベント
- ・街イベント、校内周遊イベント

## <特徴>

- ・会場内を歩いてほしい場合におすすめ

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①行き先に進む順に候補として10箇所程度
  - ②テーマ
  - ③最後の答えの候補3個程度
- ※①～③のすべて

## <使用している謎の量>

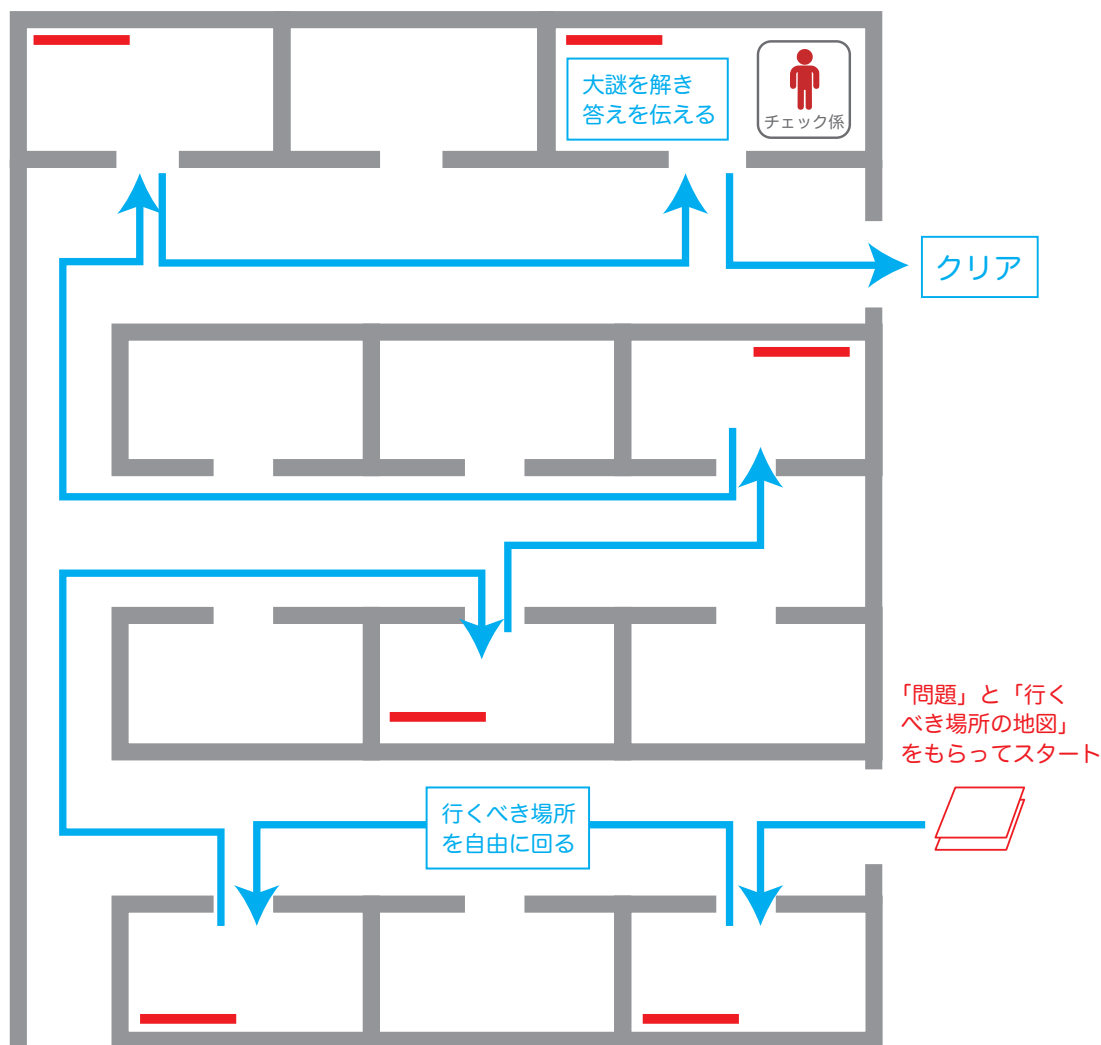
オリジナルプラン1セット

小謎5・6問程度

大謎1問（小謎の答え等を使用したもの）

# J 周遊タイプパターン 4

複数の場所を移動する「周遊型脱出ゲーム」です。  
手がかりを会場内の数カ所に設置し、最初に手がかりの場所の地図が配布されている仕組みです。



## <ゲームの流れ>

- ①最初に手がかりの場所の地図が配布される。
- ②手がかりの各所を周りながら全ての小謎を解く。
- ③全ての小謎が解けると、最後の大謎が解ける。
- ④全ての小謎が解けると、最後の大謎が解ける状況になる。
- ⑤大謎を解きチェック係に答えを伝えてクリア

## <クリアに関して (勝敗・チャレンジ)>

- ・チェック係に正解を伝えるとクリア
- ・チェックは何度も挑戦できる
- ・制限時間内で正解したチームがクリア
- ・クリアの中でも早く正解したチームが上位

## <所要時間>

20分～40分程度 (会場の広さによります)

## <会場>

- ・街歩き、複数の部屋がある会場 (学校や社屋など)

## <スタッフ>

- ・スタッフの人数が少なめで実施可能  
(チェック係 × 1 ・ スタート ・ ゴール地点運営担当)

## <適している用途>

- ・スタートのタイミングが自由なイベント
- ・街イベント、校内周遊イベント

## <特徴>

- ・会場内を歩いてほしい場合におすすめ

## <オリジナル部分としてお決めいただく事>

- ①優先順位をつけて組込むキーワード 10個程度
- ②行き先を 5・6箇所
- ③会場の MAP (手書きでも可)  
※①～③のすべて

## <使用している謎の量>

- オリジナルプラン 1セット
- 小謎 5・6問程度
- 大謎 1問 (小謎の答え等を使用したもの)