



# 解説 Exコース めいじのむらで 『ウォーリーをさがせ！』

Where's Waldo?/Where's Wally? © DreamWorks Distribution Limited. All rights reserved.



# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



やあ、みんな！ ふじに たびを  
おえてくれて、ありがとう。  
さいごに おとすれた ばしょは  
1かいが レンガづくり  
2かいが もくそう だったんだ。  
じしんの おおい にはんへの はいりよ とも  
かんがえられているんだ。

**GAME CLEAR!**

あちら市 こちら町  
めいじ村  
ウォーリーファンさま

Wally

ほかの 2つのたびの エンディングカードと あわせて、  
エクストラたびの キーワードを みちびこう！

よだかのレコード

ほんの むし しょくん！  
ふじに すべての めいがを  
みつけてくれて、ありがとう！  
とっておきの めいがに えがかれている  
はくふつかんでは、  
たてものや いすなども てんじふつのようなね。  
みんなで みると たのしいね！

**GAME CLEAR!**

きょうも市 はくふつかん町  
おおさわき村  
ウォーリーの  
めいがそうさくなかさま

Wally

ほかの 2つのたびの エンディングカードと あわせて、  
エクストラたびの キーワードを みちびこう！

よだかのレコード

やあ、みんな！  
こわされる うんめいだった たてものたちが、  
このむらには ときをこえて のこされているね。  
これも いっしゅの  
タイムトラベルのような きがするんだ。  
そんな はっけんのある タイムトラベルだったよ。

**GAME CLEAR!**

れき市 のこす町  
つたえる村  
ウォーリーそうさくたいさま

Wally

まずは うらめんの あかやくを といて、あらわれた  
マークを ほかの 2つのたびの エンディングカードと  
あわせて、エクストラたびの キーワードを みちびこう！

エクストラたびの  
キーワード  キーワードがわかったら受付に報告しよう

よだかのレコード

3  
2の謎の答えを再現し、の中に  
あらわれるキーワードをあつめよう  
またこの先あらわれる  
答えを再現しながら解き進めよう

ロ ツ ウ

ニ ア

AC

LO

2  
1の答えから連想されるものを作り  
あらわれる謎を解こう  
の中のキーワードは  
メモしておこう

シ ク

ノ ロ

ア ラ

W

↑ ↑ ↑

1  
右のわくの中を探して  
1～5の NUMBERを  
当てはめよう  
答えは 1 2 E 4

ロ キ

キ イ

///

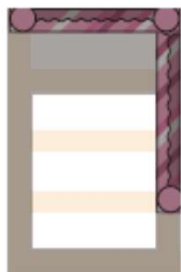
///

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



1

右のわくの中を探して  
1～5の NUMBER を  
当てはめよう  
答えは 1 2 3 4



(1の問題を解く)

1～5 の NUMBER を当てはめよう  
アルファベットで 1～5 をマスに埋める

答えは 143(の反転)2 = **TIME**



# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース

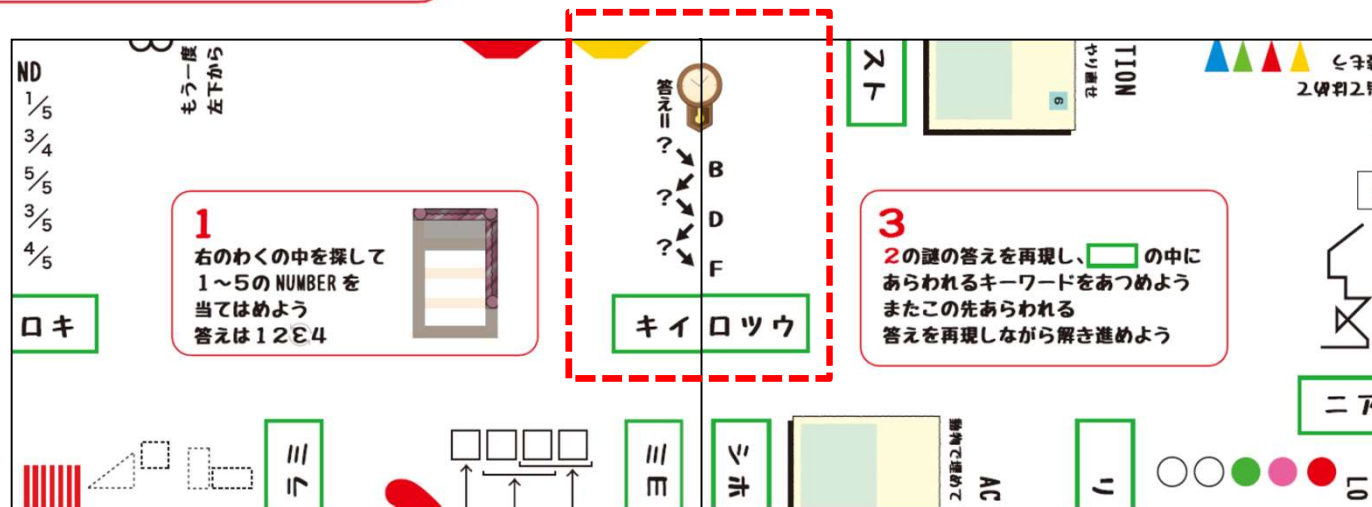


2

1の答えから連想されるものを作り  
あらわれる謎を解こう  
緑の枠の中のキーワードは  
メモしておこう

(2の問題を解く)

1の問題の答え **TIME** から連想されるものを作り現れる謎を解く  
緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく



- 1の問題の答え **TIME** から連想されるもの = **時計** を作る
- アルファベット(A~F)になっているので、答えは **ACE**
- ここまで集まったキーワードは **キイロツウ**

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



3

2の謎の答えを再現し、   の中に  
あらわれるキーワードをあつめよう  
またこの先あらわれる  
答えを再現しながら解き進めよう

(3の題を解く)

2の問題の答え **ACE** から連想されるものを作り現れる謎を解く

緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく

この先もルールは同じである

やり直し

6

スト

B
D
F

ロツウ

3 2の謎の答えを再現し、   の中に  
あらわれるキーワードを  
またこの先あらわれる  
答えを再現しながら解き  
進めよう

ACE  
動物で埋めて ?を求めろ

6

シホ ノロ

2 1の答えが  
あらわれる  
   の中  
メモしてお

6

散歩していたら、不思議なかじゅ  
園を見つけたよ。

法則にしたがい、動物を埋めて  
???を答えよう

N I Z U M I

↓

U S H I

T O R A

↓

U S A G I

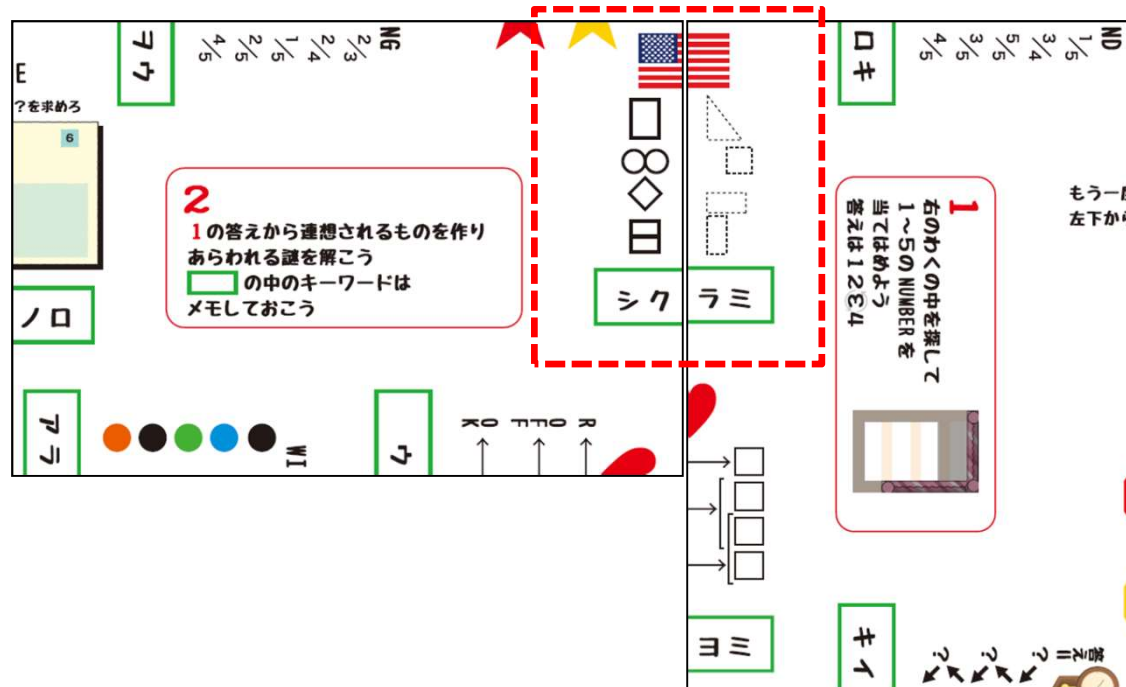
- ・2の問題の答え **ACE** から連想されるもの = **ACE** を作る
- ・オドローの1日の[6]の問題を動物で埋めて?を求めろ 法則(=干支)に従って動物で埋める
- ・答え = ??? = **USA**
- ・ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ**

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



ひとつ前の問題の答え **USA** から連想されるものを作り現れる謎を解く

緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく



LOVE

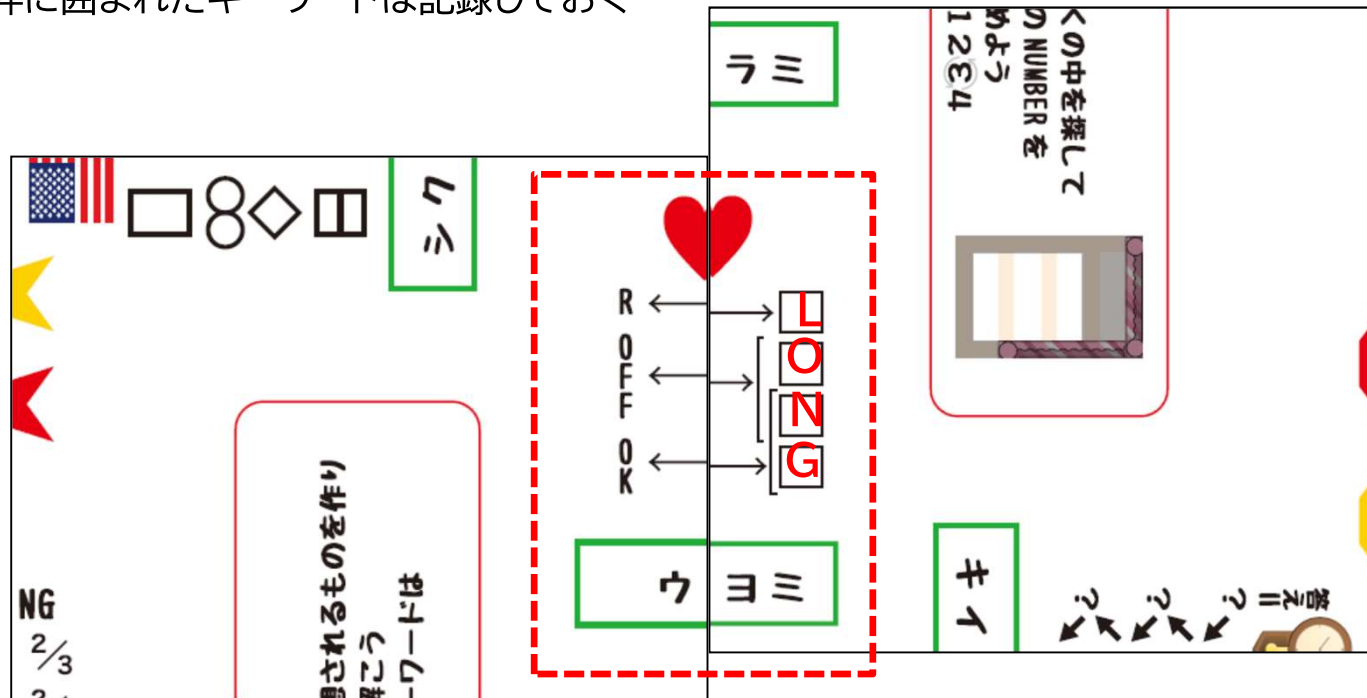
- ひとつ前の問題の答え **USA** から連想されるもの = **アメリカの国旗** を作る
- 左側の図形のうち、右側の点線図形の該当部分だけ抽出してみると右上のようになる
- 答え = **LOVE**
- ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ シクラミ**

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



ひとつ前の問題の答え **LOVE** から連想されるものを作り現れる謎を解く

緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく



- ひとつ前の問題の答え **LOVE** から連想されるもの = **ハート** を作る
- 対比するもので右側の口を埋める 例)R(ight)⇔**L**(eft)
- 答え = **LONG**
- ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ シクラミ ウヨミ**

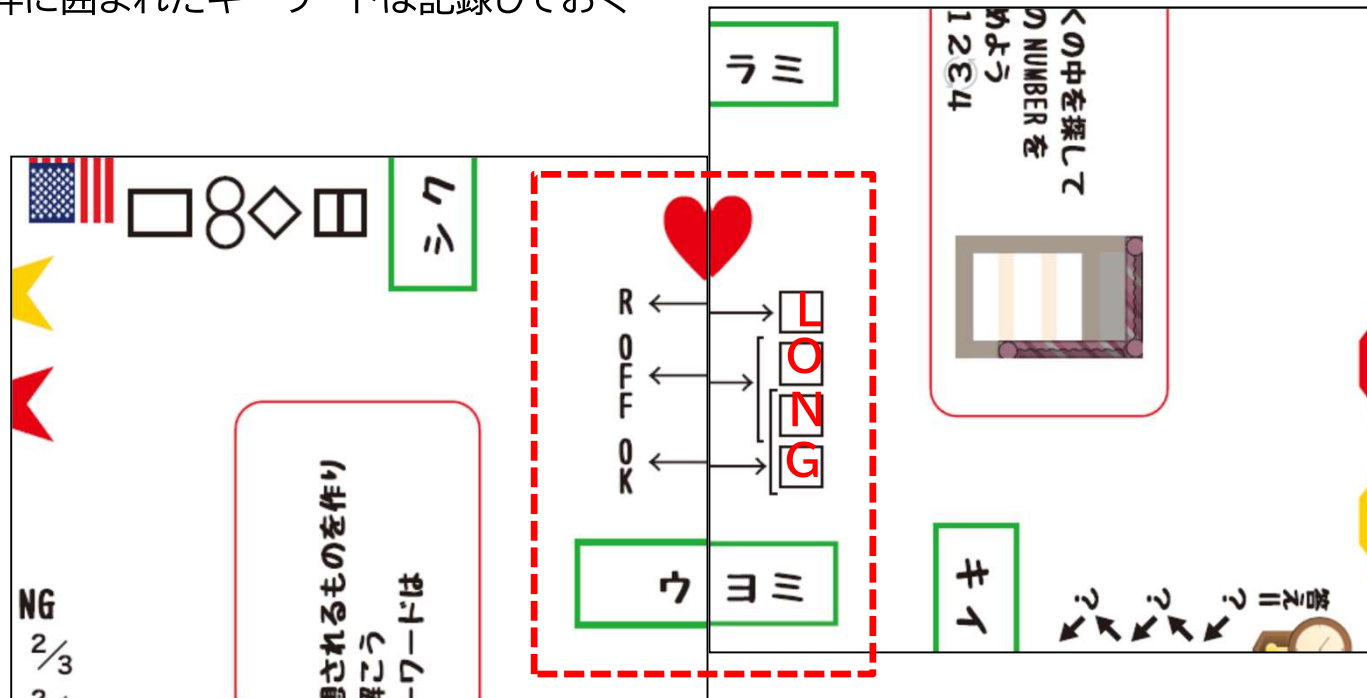


# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



ひとつ前の問題の答え **LOVE** から連想されるものを作り現れる謎を解く

緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく



- ひとつ前の問題の答え **LOVE** から連想されるもの = **ハート** を作る
- 対比するもので右側の口を埋める 例)R(ight)⇔**L**(eft)
- 答え = **LONG**
- ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ シクラミ ウヨミ**

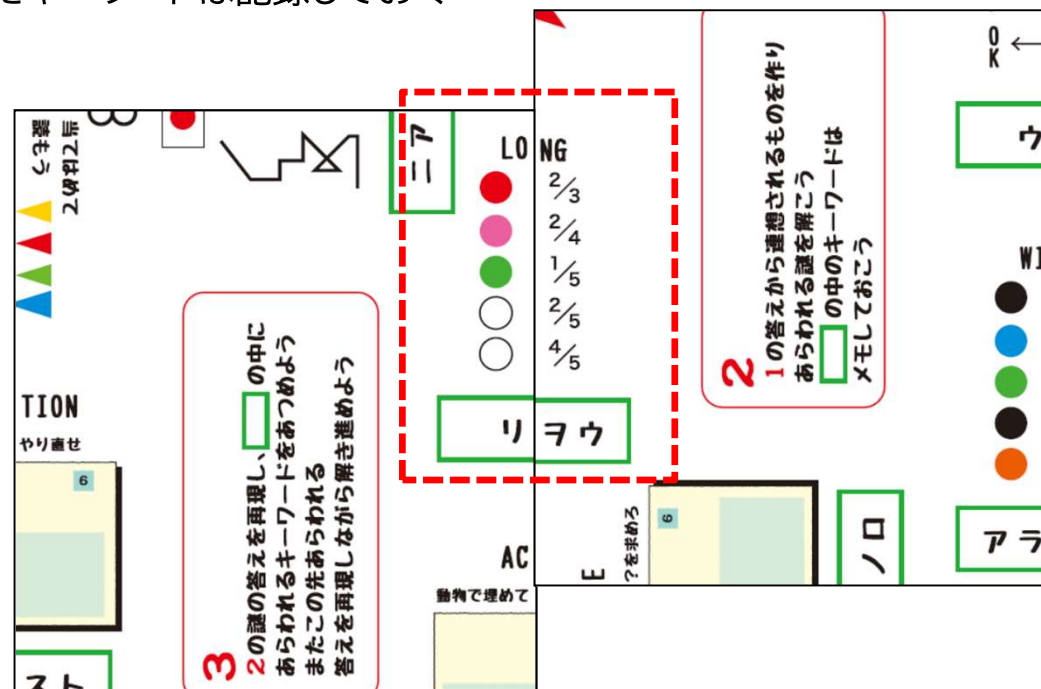


# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



ひとつ前の問題の答え **LONG** から連想されるものを作り現れる謎を解く

緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく

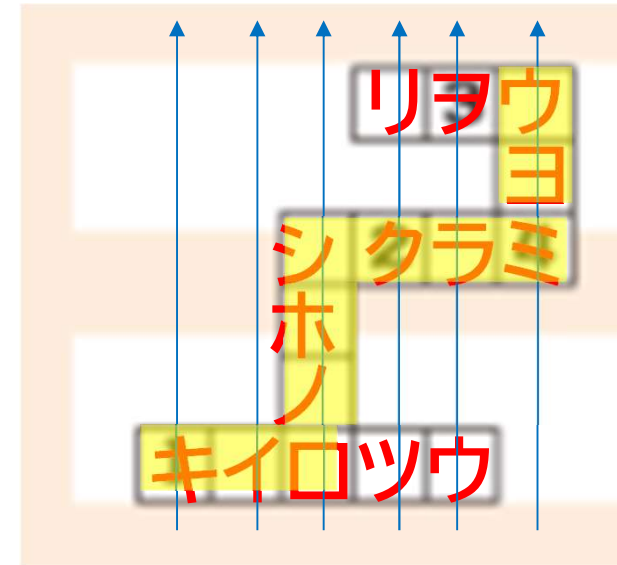
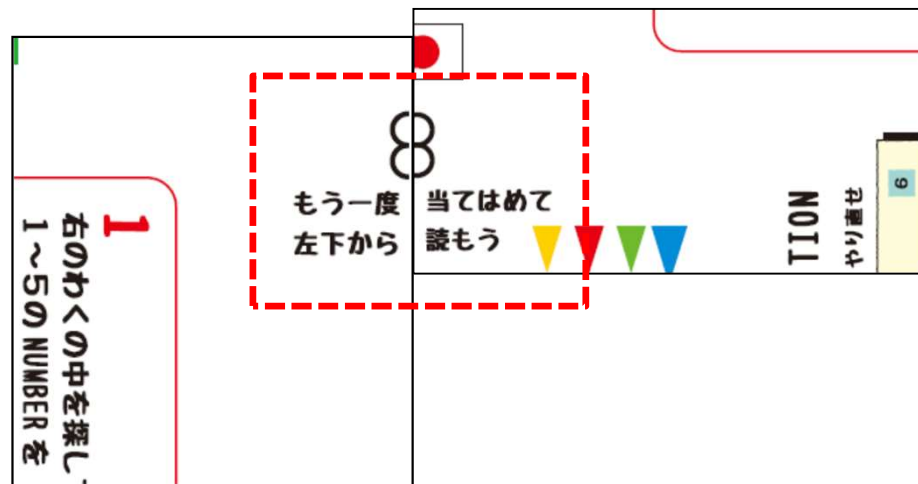


- ひとつ前の問題の答え **LONG** から連想されるもの = **LONG** を作る
- 左側の色をアルファベットに変換し、何文字めであるかを考える
- 答え = **R[E]D P[INK] [G]REEN W[H]ITE WHI[T]E = EIGHT**
- ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ シクラミ ウヨミ リヲウ**

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



ひとつ前の問題の答え **EIGHT** から連想されるものを作り現れる謎を解く  
緑の枠に囲まれたキーワードは記録しておく



- ・ひとつ前の問題の答え **EIGHT** から連想されるもの = **8** を作る
  - ・「もう一度当てはめて」 = EXを解き進める中で**当てはめる**という指示は**1の問題**の指示文にあったので、同じように**きえためいが編ラストストーリー**の枠を使う
  - ・ここまでで集まったキーワードは **キイロツウ シホノロ シクラミ ウヨミ リヲウ** 語句が当てはまったら、左下から読む
  - ・青矢印のように読むと **キイロノホシツクリウヲヨミヨウ** となる
- ※黄色マスだけ読むのはミスリード(**リヲ** と **ツウ** を読まない指示がない)

# EX 博物館明治村×ドラマチック謎解きゲーム エクストラコース



- ・黄色の星 ができたので裏返して見る
- ・緑枠のキーワードや次の問題が現れないので  
これが最後の問題となる



- ・みつけたよ！ が現れた

