



# 解説 03

タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』  
めいじじだも おとずれる！？

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



**バッテリー 搜索 ねがい**

**てがかり 1** ヒント 010

5・3・4・5 = おでん  
 5・5・1・2・5 = のれん  
 3・9・4 = ??

答え あめ

**てがかり 2** ヒント 020

4 1 2

123=???

答え さかな

**てがかり 3** ヒント 030

月の  $\frac{2 \cdot 4}{4}$   $\frac{2 \cdot 4}{4}$   $\frac{1 \cdot 2 \cdot 4}{4}$  → 心  
 ↓ +4  
 ? の  $\frac{1 \cdot 2 \cdot 3}{4}$   $\frac{3}{4}$  → 斧

答え

**てがかり 4** ヒント 040

の → め  
 ほ → くつ、みゆ  
 も → ??

答え

4つのでがかりがわかったら、裏面に進み、搜索を続けよう

・(てがかり1)  
 数字の色をアルファベットにし、数字は何文字目であるかを表している  
 ODEN = おでん  
 NOREN = のれん  
 3(黒) 9(黄色6の反転) 4(緑)  
 = A M(Wを反転) E      答え あめ

・(てがかり2)  
 表は五十音表である  
 黒いもやはユガミであり、てがかり3から  
 ユガミは1つ進むというルールがわかる  
 答え = 1 2 4(3が1つ進んだ) = さかな

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



**バッテリー 搜索 ねがい**

てがかり1 ヒント010

5・3・4・5 = おでん  
5・5・1・2・5 = のれん  
3・9・4 = ??

答え

てがかり2 ヒント020

4	1	2	
■	■	■	■
■	■	■	■
■	■	■	■

123=???

答え

てがかり3 ヒント030

月の  $\frac{2 \cdot 4}{4}$   $\frac{2 \cdot 4}{4}$   $\frac{1 \cdot 2 \cdot 4}{4}$  → 心  
↓ +4  
? の  $\frac{1 \cdot 2 \cdot 3}{4}$   $\frac{3}{4}$  → 斧

答え **木**

てがかり4 ヒント040

の → め  
ほ → くつ、みゆ  
も → ??

答え **はな**

4つのでがかりがわかったら、裏面に進み、搜索を続けよう

- ・(てがかり3)  
ユガミが1つ進んでいるので、1段目は  
日の  $2 \cdot 4 / 4$   $2 \cdot 4 / 4$   $1 \cdot 2 \cdot 4$  → 心  
書き順の何文字目かを表しており、  
日の  $\square \square \square$  → 心  
であるかを表している  
?の  $1 \cdot 2 \cdot 3 / 4$   $\frac{3}{4}$  → 斧  
木(日曜日+4)の オ ノ → 斧      答え 木  
※この問題からユガミが1つ進むというルールがわかる
- ・(てがかり4)  
へのへのもへじ を使った問題  
の → め(目)  
へ(ほから1つ戻る) → くち(つ-1) ま(み-1)ゆ  
も = ?? = はな

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント050

みほんを参考に  
① あめ ② さくら ③ 木 ④ はな  
を順番に2つつ作り  
3つの黒い矢印の先の場所で情報を集めよう

みほん

たいよう	さかな	あめ	は
コード	たこ	はな	ヨット
き	いか	でんち	や

バッテリーのありか  
A おうじ B じ C よ = えいじゅ

ウォーリーのたびのメモ  
このじだいでは **すつろ** の **りくつ** をまなんだよ。 Wally

バッテリーのありかがわかったら、その場所へ向かい  
ウォーリーのたびのメモ の空欄を埋めたら封筒をあげ、STORY 1 を読み進めよう

- ・てがかり1~4を埋め、順に作るように用紙を折る
- ・下図の形となり、→が3つの場所を指している

六郷川鉄橋 | 日赤 | シアトル日系福音教会



- ・ABCをからおうじょが埋まり、  
ユガミのルールから  
バッテリーのありかは  
えいじゅ(衛戍)でてがかり  
パネルにたどり着いた

バッテリーのありかの情報を発見  
A おう

バッテリー捜索むかいに情報をメモしよう

バッテリーのありかの情報を発見  
B じ

バッテリー捜索むかいに情報をメモしよう

バッテリーのありかの情報を発見  
C よ

バッテリー捜索むかいに情報をメモしよう

バッテリーを見つけたい！  
下の情報をバッテリー捜索むかいに記入して、封筒を付けて、STORY1を読み進めよう

ウォーリーのたびのメモ  
このじだいでは **すつろ** の **りくつ** をまなんだよ。

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ミライノウチュウ  
ハッケンセヨ! ハッケンセヨ! ウォーリー オウトウセヨ!  
タイムトラバラー ウォーリー!  
「エ」ヲ ミテ ナゾヲトケバ ウォーリーガ コノ ジダイデ テニイレタ 「シザイ」ヤ 「ギジュツ」ガ ワカルヨ

3つのじだいの謎を解き、それぞれの「しざい」や「ぎじゅつ」をみちごう!  
「ミライノウチュウ」「130ねん ちょっとまえ」「280ねん まえ」  
どこからでも解けるよ。  
①1から3の謎を解き、答えがしめす場所に行こう!  
②次のページにある④から⑥の謎を解き  
「しざい」や「ぎじゅつ」②をみちごう!

**ヒント110**  
1 「えいがの なかの みずたまスカート」  
水玉の色は? 答え

**ヒント120**  
2 「うちゅうで ヒッチハイク」  
この人たちの目的地の惑星に  
乗っている人数は? 答え

**ヒント130**  
3 「ロボットの さんぽ」  
一番右のドームにいる首輪で  
つながれたロボットの動物は? 答え

1から3の謎の答えが「すり」の場合  
しめす場所に行こう。このマスにある  
建物に向かおう

ね	も	あ	す	と	こ	は	い	め	び
り									も
て									な
か									め
じ									え
と									と
こ	ほ	な	さ	う	ん	と	ぼ	そ	む

1から3の場所でパネルをみつけたら次のページをめくろう

・1~3の「 」の中のシーンを探す 1 あか 2 なな 3 いぬ

・地図の交点3つの場所が示した 1 第四高等学校物理化学教室 2 清水医院 3 札幌電話交換局

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント 140

**4** パネルを見て矢印の先の赤いマスを埋めよう！

一	白	ミ	ル	水
六	十	里	耳	
又	木	百	口	方
一	羽	?	千	由
土	ケ	日	合	万

**狸の左の動物は？**

答え うし

ヒント 150

**5** パネルを見て書きうつそう！

貝	区
左	加

答え ハナ

ヒント 160

**6** パネルを見て下のマスを埋めよう！

1日

...→A→B→C→A→B→...

A・2 + C・2 = 3  
A・2 + B・2 = サル  
A・1 + B・1 + B・2 = ???

答え あひる

ヒント 140

一		
十	百	
	千	万

情報をもめしよう

@四高

ヒント 140

↓

↖

情報をもめしよう

@札幌

ヒント 140

1日

...→A→B→C→A→B→...

情報をもめしよう

@清水

(4の問題)

- ・狸の左の動物
- ・**獣へん** と **里** それぞれの左にあるマスを見て漢字を作ると、答えは **牛(うし)**

(5の問題)

- ・「**貝**」の下部分「**左**」の左上部分を見ると、答えは **ハナ**

(6の問題)

- ・A→B→C が1日であり、それがループしている
  - ・A=**あさ** B=**ひる** C=**ばん**
- 答えは A・1=**あ** B・1=**ひ** B・2=**る**

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント170

「しざい」や「ぎじゅつ」②をみちびこう！  
4から6の謎の答えを探して、塗りつぶし  
残った文字を上から読もう。

こ	ア	ツ	の	
ん	サ	ウ	カ	タ
シ	く	ぬ	を	
か	テ	な	ハ	
チ	タ	ヒ	を	
ミ	る	口		

「しざい」や「ぎじゅつ」② ラ イ ト

「しざい」や「ぎじゅつ」②がわかったら、他のじだいにちょうせんしよう！

- ・左の4～6で導いた  
答え うし と はな と あひる を  
図の中で塗りつぶして、残った文字を上から読む
- ・のこッタさんかくをぬってかたちをミロ  
→残った三画を塗って形を見る  
※画数が三画のマスを塗りつぶす
- ・残った部分を見ると  
「しざい」や「ぎじゅつ」② = ライト

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



3つのじだいの謎を解き、それぞれの「しざい」や「ぎじゅつ」をみちびこう！  
「ミライノウチュウ」「130ねん ちょっとまえ」「280ねん まえ」  
どこからでも解けるよ。  
①1から3の謎を解き、答えがしめす場所に行こう！  
②てがかりをメモして「しざい」や「ぎじゅつ」①をみちびこう！

ヒント 210

1 「きふじんさま いすを どうぞ」  
赤い椅子の下にあるものの色のマスをやめ。

あ	か	お	点	文	た
ぶ	い	か	ら	ま	じ
う	な	せ	ス	る	ノ
う	角	え	読	ボ	め

答え (向かう場所) **ブラジル** 見つけた手がかり **ナカマ**

ヒント 220

2 「こうげきてきな ハーブひき」  
ハーブの代わりに武器にしているものからたどれ。  
ただし、オーケストラにない楽器の場所は通れない。  
たどり着いた場所が答え。

答え (向かう場所) **日赤** 見つけた手がかり **デンチ**

- ・灰色を読む
- ・青いマスを読み
- ・カタカナの上
- ・ブラジル

ナカマ

情報をメモしよう

- ・矢からたどる
- ・ピアノを通る
- ・+(赤十字)

デンチ

情報をメモしよう

- ・1~2の「 」の中のシーンを探して謎を解く 1 ぶらじる 2 +(赤十字)
- ・1と2の場所に行くと 1ナカマ 2デンチ という手がかりを得た



# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント 238

3 「おかしな ふきの ぎょうれつ」  
斧の右隣で握りしめているものは=

×100

①②③      ④⑤

答えは④⑤と③

答え (向かう場所)         見つけた手がかり

- ・「 」のシーンをさがす = ①②③ = じゅう
- ・じゅう(10)の 100倍 → ④⑤ せん
- ・答えは ④⑤と③ = せんとう(半田東湯)

ツエ

情報をメモしよう

- ・3の「 」の中のシーンを探して謎を解く 3 せんとう(半田東湯)
- ・3の場所に行くと 3ツエ という手がかりを得た

# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント 248

「しざい」や「ぎじゅつ」①をみちびこう！

① 3つのパネルの単語を□の中から消そう！

・サイン    ・デザイン    ・千エン    ・タイヨウ  
・ツエ    ・デンチ    ・エイヨ  
 ・アキチ    ・千イ    ・イシキ    ・イチ  
 ・アテ    ・ウテ    ・ワタ  
 ・ウキワ    ・ナカマ    ・ユキ    ・ピザ

② 残った□の中の単語を下のマスに埋めよう！

サ	イ	ン <sub>2</sub>	ウ	デ
	シ <sub>5</sub>		ユ	キ
ア	キ	チ		ワ
テ <sub>1</sub>		イ	チ	イ <sub>4</sub>
	ピ		エ	イ
デ	ザ	イ	ン	ウ <sub>7</sub>

③ 数字のマスに文字を書きうつし、指示にしたがおう！

1 2 3 4 5 7 の位置にある  
 同じ文字を並び替えて単語を作ろう。

「しざい」や「ぎじゅつ」① デンチ

① 1～3で得た手がかり **ナカマ** **デンチ** **ツエ** を  
語群から消す

② 残った単語でクロスワードを埋める

③ **テンタイショウ**(点対象)の位置にある  
同じ文字を並び替えて単語を作ろう

・点対象の位置(中心を軸に反対部分)に  
同じ文字になっているものだけを取り出すと、  
「しざい」や「ぎじゅつ」① = **デンチ**

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



280ねん まえ  
かいそくつのはよお こきげんな しょうばいだそ。この じだいは かいそくも  
わんざか いたもんだが、けんかばかり してたんで、しまいにや みんな いなくなっちゃった。  
「え」をみて なぞをとけば ウォーリーが この じだいで てにいた 「しざい」や「ぎじゅつ」が わかるよ。

3つのじだいの謎を解き、それぞれの「しざい」や「ぎじゅつ」をみちごころ！  
「ミライノウチュウ」「130ねん ちょっとまえ」「280ねん まえ」  
どこからでも解けるよ。  
①1から3の謎を解き、答えがしめす場所に行こう！  
②次のページにある4から6の謎を解き  
「しざい」や「ぎじゅつ」をみちごころ！

ヒント 310  
1 「おふるで ふねあそび」  
この人が持っているもの  
答え **ぼうし**

ヒント 320  
2 「たいほうで ドン」  
人が抱えている大砲が壊したのもの  
答え **ヤシの木**

ヒント 330  
3 「うみの バケモノ」  
人を襲っている海の生き物  
答え **タコ**

5丁目

・1～3の「 」の中のシーンを探してMAPのアイコンの場所へ向かう

- 1 **ぼうし**(川崎銀行本店)    2 **ヤシの木**(菊の世酒蔵)    3 **タコ**(聖ザビエル天主堂)

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



**4** ヒント 340  
1の答えがしめす場所で下の図を探し??を答えよう

TRADE MARK  
菊  
該当するものを見つけたら、マスの中に書き写そう

TERA → 寺  
KAME → ??

答え **かめ**

**5** ヒント 350  
2の答えがしめす場所で下の図を探して解こう  
見つけたものを書き写そう

① 本 ③ ② 行 のとき、答え = ①②③

日本信託銀行

答え **ヨロイ**

**6** ヒント 360  
3の答えが示す場所で下の図を探し??を答えよう

上の情報を書き写そう

ACE

JACK QUEEN KING

I II III  
||  
???

答え **あか**

(4の問題)※正しくは2の答えがしめす場所

- ・2(菊の世)で看板を探すと、左の図は  
**TRADE MARK** があてはまる
- ・?? = かめ



(5の問題)※正しくは1の答えがしめす場所

- ・1(川崎)で看板を探すと、左の図は  
**日本信託銀行** が当てはまる
- ・漢字の中で該当部分だけ  
抜き出してみると、  
① = ヨ ② = ロ ③ = イ



(6の問題)

- ・3(ザビエル)で看板を探すと、①②③が  
**ACE** と埋まる
- ・トランプの絵をヒントにマスを  
埋める
- ・I II III = ??? = **AKA** = あか



# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



ヒント 370

「しざい」や「ぎじゅつ」③をみちびこう！

4 から 6 の謎の答えで  
マスを埋めて、指示にしたがおう

4 **かめ**  
の線を谷折りしよう

5 **ヨロイ**  
の線を谷折りしよう

6 **あか**  
の点線を谷折りしよう

矢印の先にある 3 文字を読もう

「しざい」や「ぎじゅつ」③ **あかり**

「しざい」や「ぎじゅつ」③がわかったら、他のじだいにちょうせんしよう！

「しざい」や「ぎじゅつ」①②③がわかったらページをめくりタイムバッグを修理しよう

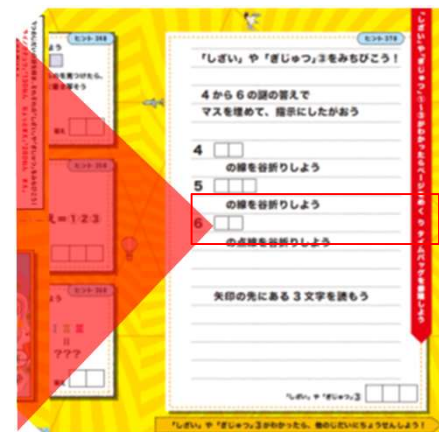
・4～6の答えを埋めると左図のようになる



- ・かめ の線を折る
- ・鎧 の線を折る



- ・赤 の線を折る



- ・矢印 の先を読む

・「しざい」や「ぎじゅつ」③  
= あかり

# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



**タイムバッグの修理方法**

ウォーリーのたびのメモ (a~f) と、集めた「しざい」や「ぎじゅつ」の情報 を埋めよう。

しざいやぎじゅつ1)      メモf    メモe    メモd  
**デンチ** を **つくり**、

しざいやぎじゅつ2)      しざいやぎじゅつ3)      メモb    メモa    メモc  
**ライト** に **あかり** **つけろ**



**タイムバッグの修理方法**      **タイムバッグ起動キーワード**

ウォーリーのたびのメモ (a~f) と、集めた「しざい」や「ぎじゅつ」の情報 を埋めよう。

タイムバッグの修理を行い  
あらわれる指示にしたがえば  
タイムバッグ起動キーワードがわかる

しざいやぎじゅつ1)      メモf    メモe    メモd  
 [ ] を [ ] [ ] [ ] [ ]

しざいやぎじゅつ2)      しざいやぎじゅつ3)      メモb    メモa    メモc  
 [ ] に [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

マ    コ    ド    ハ    ニ    コ    ウ    ッ    ナ    ゲ    ロ  
 タ    ー    ウ    ル    フ    ラ    ッ    ー    フ  
 FF    イ    ム    ウ    ッ    シ  
 N    ー    ド    ル    シ    Z

タイムバッグ 起動キーワードがわかったら学校(正門・北口付近情報)に提出しよう



**タイムバッグの修理方法**      **起動キーワード**

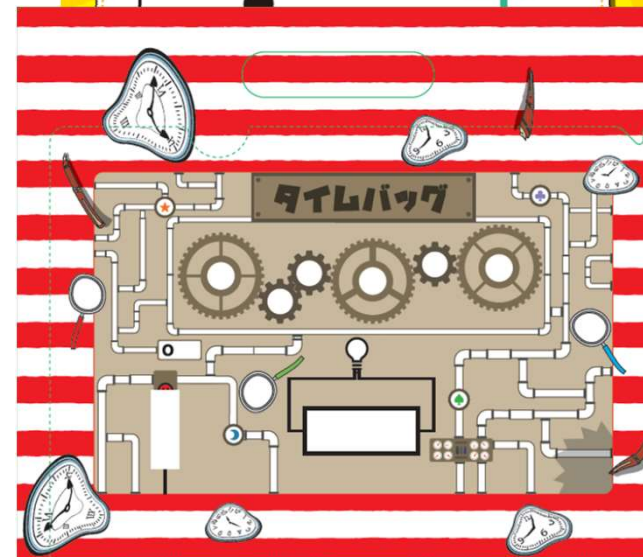
ウォーリーのたびのメモ (a~f) の修理を行い「しざい」や「ぎじゅつ」の情報 空にしたがえば

しざいやぎじゅつ1)      メモf    メモe    メモd      起動キーワードがわかる  
 [ ] を [ ] [ ] [ ] [ ]

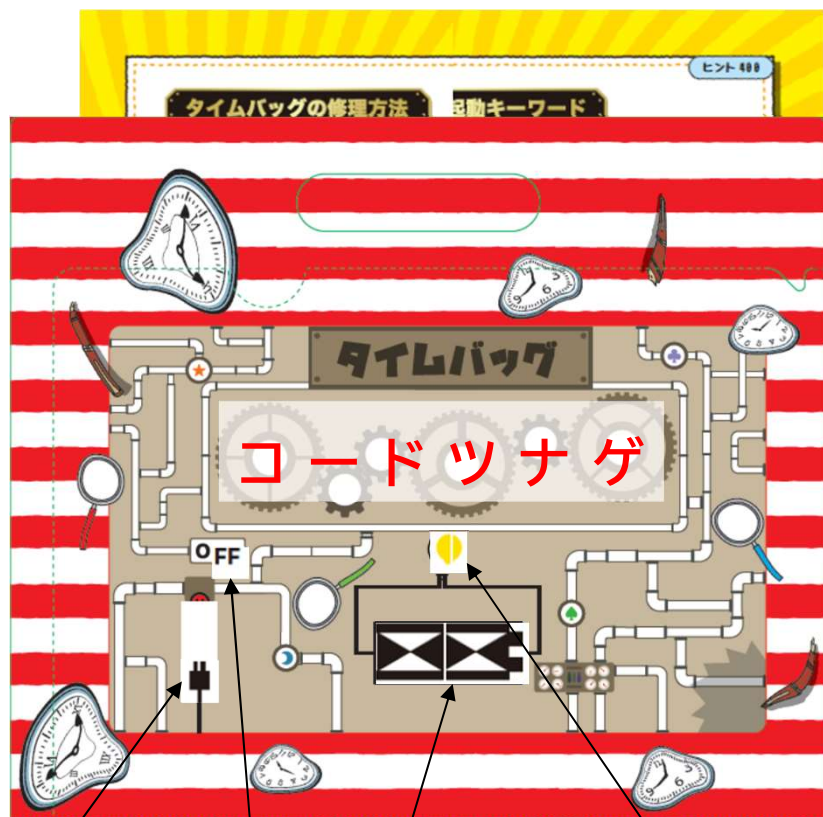
しざいやぎじゅつ2)      しざいやぎじゅつ3)      [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]

マ    コ    ド    ハ    ニ    コ    ウ    ッ    ナ    ゲ    ロ  
 タ    ー    ウ    ル    フ    ラ    ッ    ー    フ  
 FF    イ    ム    ウ    ッ    シ  
 N    ー    ド    ル    シ    Z

折った状態で  
カバンに入れる



# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



コード OFF デンチ あかりがつく

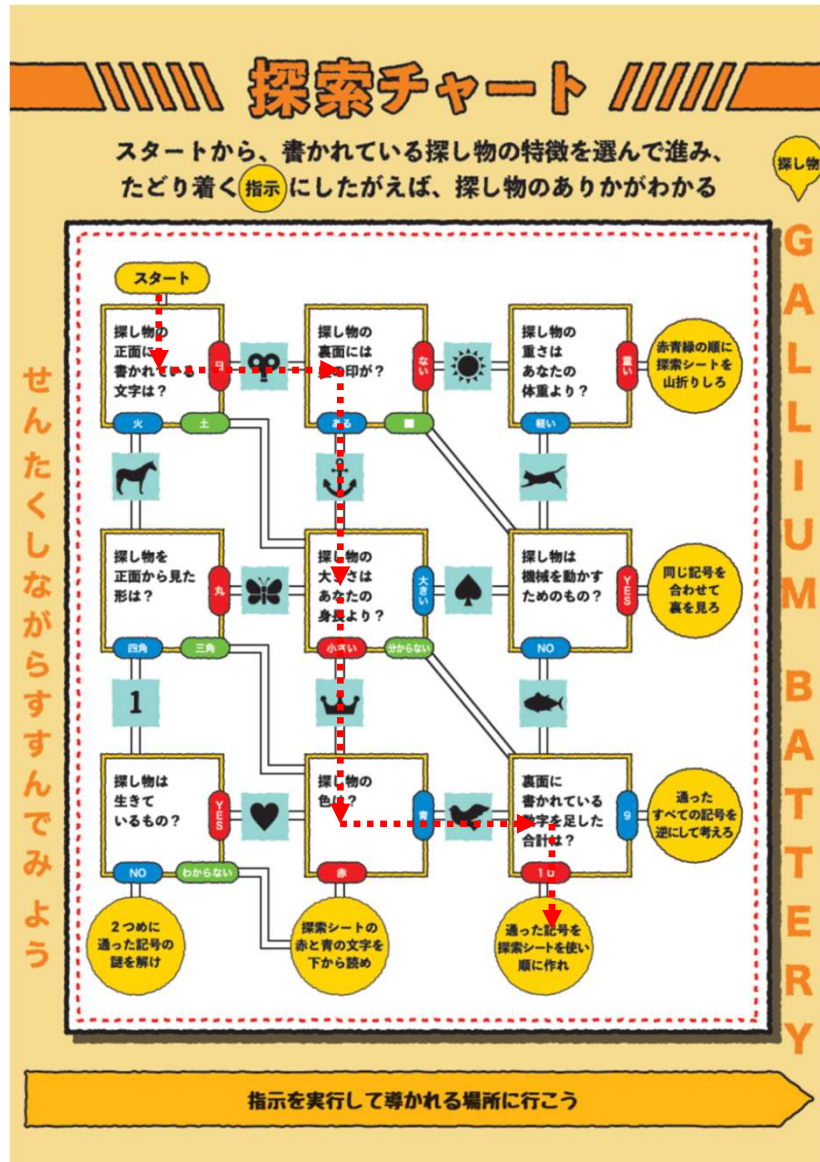
折った状態でカバンに入れると、歯車の中に  
**コードツナゲ** と指示文が出る



コードつなぐ ON あかり

コードをコンセントにつなぐと、歯車の中に  
起動キーワード **タイムワープ** と現れる  
→途中報告(正門・北口受付)

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



・バッテリーを盗んだ犯人(=バッテリーのありか)をSTORY 2にある、バッテリーの情報をもとに探索チャートで探す

・探し物の正面に書かれている文字は？

・日 (明の一部)

↓

・探し物の裏面には星の印が？

・ある

↓

・探し物の大きさはあなたの身長より？

・小さい

↓

・探し物の色は？

・青

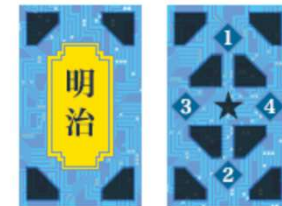
↓

・裏面に書かれている数字を足した合計は？

・10

↓

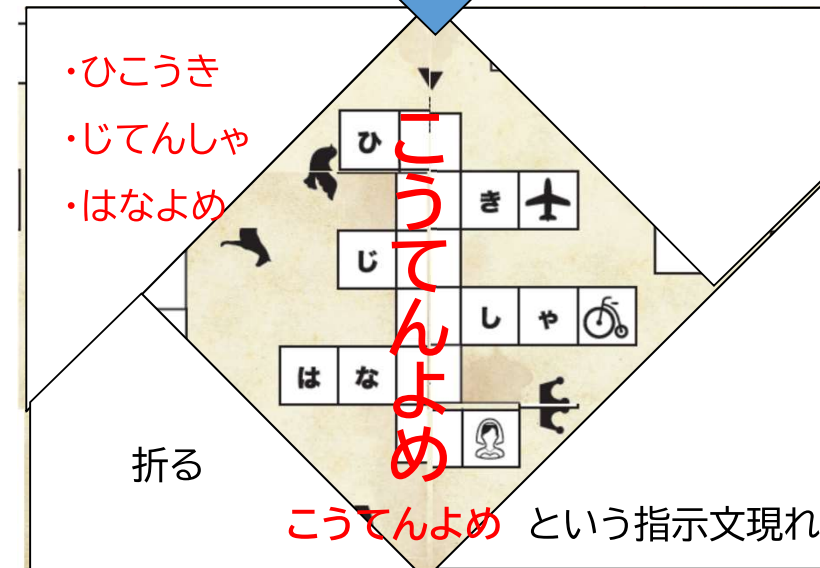
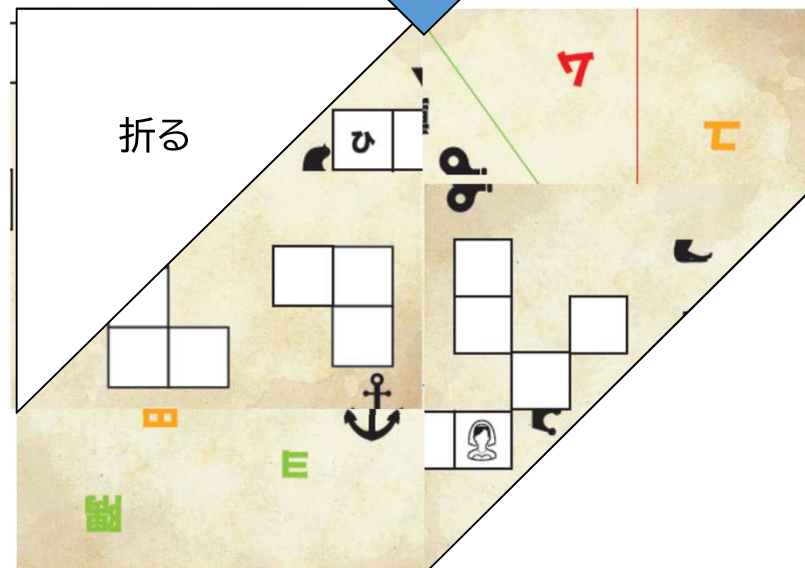
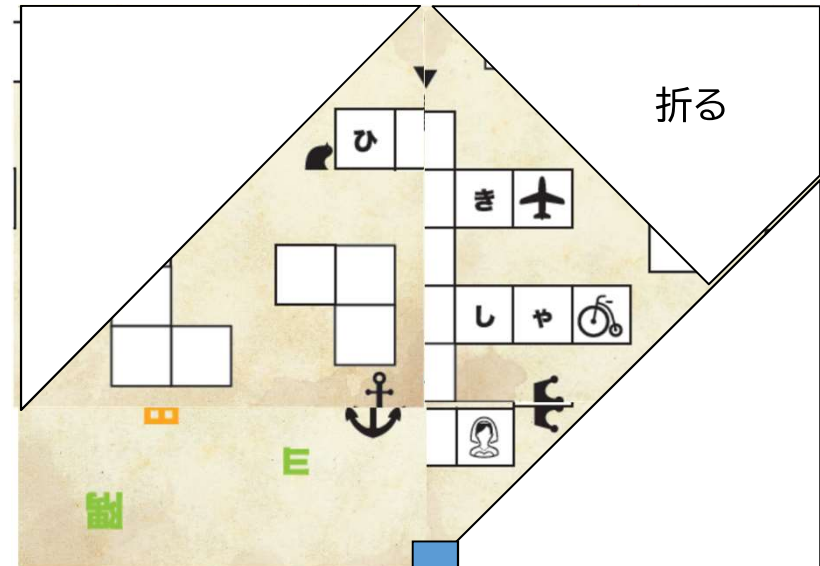
・(指示)通った記号を探索シートを使い順に作れ



タイムトラベル  
えほんようバッテリー  
(GALLIUM BATTERY)  
ながさ……15センチ  
はば……10センチ  
おもさ……100グラム



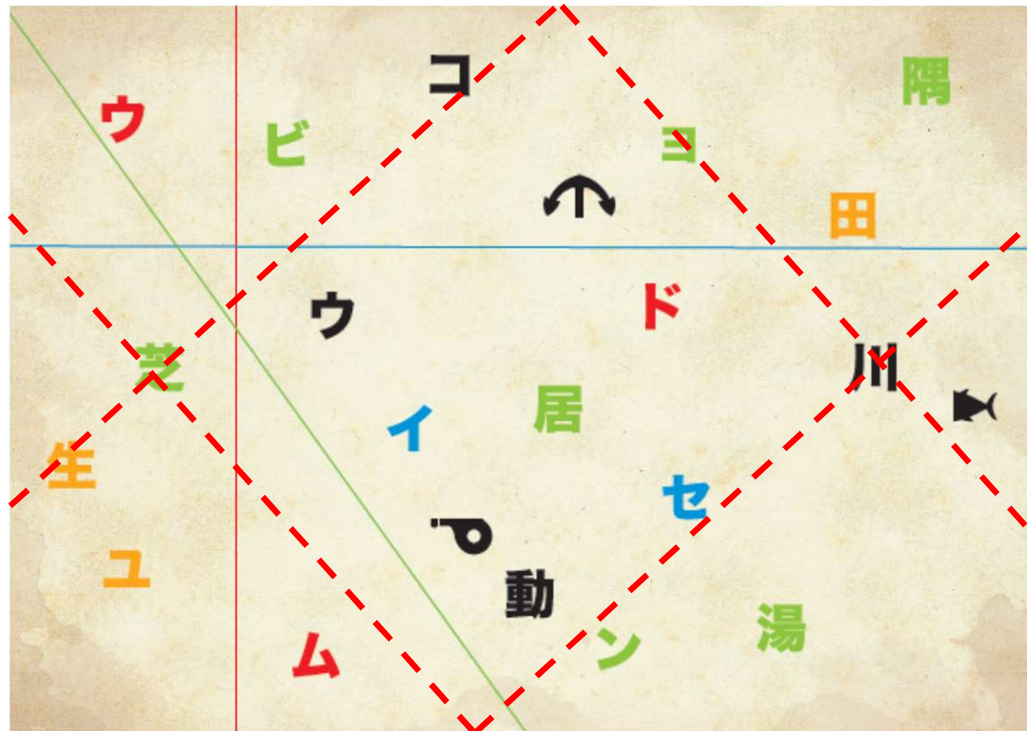
# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！（★★★）



- ・ひこうき
- ・じてんしゃ
- ・はなよめ

こうてんよめ という指示文現れる

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



こうてんよめ(=交点読め) という指示文に従い、探索シートを広げると、左の赤点線のような折り線がついている

その交点を読むと **芝川** が導かれる



ここは誰かの家のようだ  
赤い封筒を開けよう

一緒に入っている「オドローの1日」  
の遊び方の空欄に **5** と記入したら  
STORY3 を読もう



これははかばかたり、イタズラしたりしないでください。

このゲームは、家庭内の安全な環境で遊ぶことを前提としています。

年齢 9歳～16歳 11歳～15歳 15歳～16歳 12歳～15歳

ほんだかりロード

これらを繰り返せば最終的に真相にたどり着くことができる。

オドローの今日の行動の最初である **5** からスタートし  
オドローの1日を順にたどってみよう！

オドローの1日(遊び方)に **5** と記載し、中面を解き進められるようになった

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



5

真っ赤な帽子を拾って  
女の子に届けていたよ。

答えが表す数字に進め。

移住地

-----

-----

答え

-----

-----

芝川で得た手がかりに従い、  
5 からオドローの1日をたどる

答え

い じ ゅ う ち

-----

-----

じ ゅ う い ち

-----

-----

移住地をひらがなに直し、色に  
合わせて並び替えると、  
答え = じゅういち = 11

11

相づちを打ちながら誰かと  
しゃべっていたよ。

?があらわす数字に進め。

1+2 4+4

2+5 5+5 のとき 11+?

3+5 22+10

デジタル文字の棒の本数が右  
側に示されるルールが成立し  
ていることがわかる

$$11 \rightarrow ? \rightarrow 4$$

4

はなし相手とはちょうどここで  
別れていたよ。

鉄道局新橋工場に入り、  
「車体に書かれた?の位置にある  
□の二倍の数字」に進め。

鉄道局新橋工場に行くとき御料  
車の車体に書かれている数字  
は 六 であることがわかる



次に進むマスは  
六 の二倍の数字 = 12

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



12

1 びきの猫がきゆうに出てきたけど去っていったよ。

?があらわす数字に選め。

ドレミア→音階→ナイフ

いよう→曜日→ナイス

しかせ→乗り物→?

9

10 分くらい1丁目を歩いて、その後どこか違う場所へ向かったよ

2丁目の村長室へ向かい、?の場所にある一番右側の本の背表紙をよく見て、数字を出てはめ、計算して結果の数字へ選め

あ  
??   ?? - ?? = ?  
??

2

番号が書かれた四角い札を見つけた。一体何の数字だろう。

2丁目にあるNEWSの「?」があらわす車と見比べ、足りないものが指し示す数字へ選め。

N   ?   E  
    /   \  
W   |   S

ドレミア→音階→ナイフ   無い「ふ」

いよう→曜日→ナイス   無い「す」

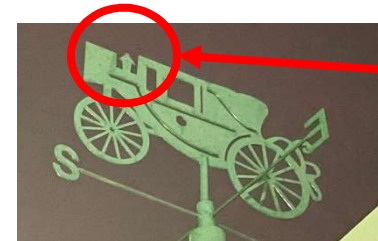
しかせ→乗り物→?   無い「ん」

東山梨郡役所内の村長室に行くと、該当の書籍が見つかる



?? - ??  
= 23 - 21 = 2

レンガ通りの風見鶏を見る



足りないものは矢印



矢印が指す

足りないものが指し示す数字  
= 7

ドレミア など 無い「文字」を表していた

? = 無い「ん」 = ないん  
= 9

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



**7**

にわでジュースを飲んだり、  
ろうかをそうじしていたよ。

？の数を数字へ進め。

$20/26+5/26+15/26=10$   
のとき

$7/26+12/26+6/26=?$

**3**

あしあとを辿ってみたよ。でも  
何も見つからなかったみたい。

神戸山手西洋人住居の  
渡り廊下の下にある  
マンホールを見る。  
そこに描かれたマーク  
と同じマスを選び、  
選れた数字へ進め。

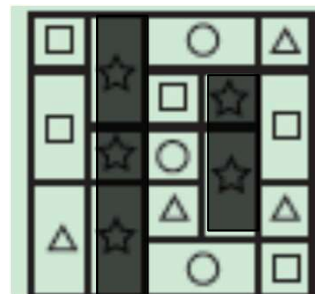
□	☆	○	△
□	☆	○	△
△	☆	○	△
□	☆	○	△

文章が26文字であり、何文字目  
を使っているかという問題で  
あった

$20/26 \quad 5/26 \quad 15/26$   
 $= 10(\text{じゅう})$

$7/26 \quad 12/26 \quad 6/26$   
 $= ? = \text{すりー} = 3$

神戸山手西洋人住居の渡り廊  
下の下にあるマンホールのデ  
ザインには、★があった



★の部分を塗る  
現れた数字 = 10



# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



10  
りんこの絵画を見てたら気分があがったよ。芸術探求をしているみたいだった。

長崎居留地二十五番館に入り、軍艦島を探そう。  
地図にある66「啓明寮」を作り、現れる指示にしたがって現れた数字に進め。

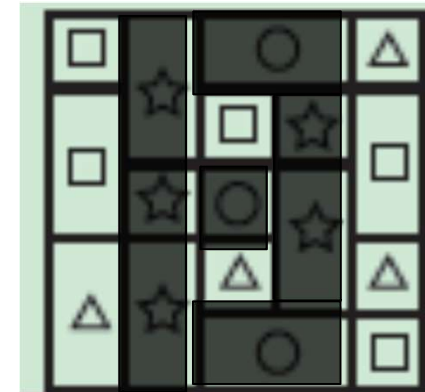
長崎居留地二十五番館内の軍艦島展示室で66「啓明寮」の形を作る



オドローの1日の中面端を折り合わせる

赤丸の部分が66「啓明寮」の形を表していた

指示文 マルモヌレ  
= ○ も 塗り



3の問題で塗った図に戻り、○も塗ると赤丸の部分が66「啓明寮」の形を表していた

指示文 マルモヌレ  
= ○ も 塗り

現れる数字は 8

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



8  
景色の良い場所で街を上から眺めていたよ。

今まで通った順に類の赤い文字を読んで指示に従おう。  
真実がわかる。

今までに通った順に赤い文字を読むと真実にたどり着く

5  
真っ赤な帽子を拾って  
女の手に戻していたよ

12  
1匹きの猫がきゆうに出てきたけど  
帰っていったよ

7  
にわでジュースを飲んだり、  
ろうかをそうじていたよ。

11  
相づちを打ちながら誰かと  
しゃべっていたよ

9  
10分くらい1丁目を歩いて、その後

3  
あしあとを辿ってみたよ。でも  
何も見つからなかったみたい。

4  
はなし相手とはちょうどここで  
別れたよ

2  
番号が書かれた四角い札を見つけた。

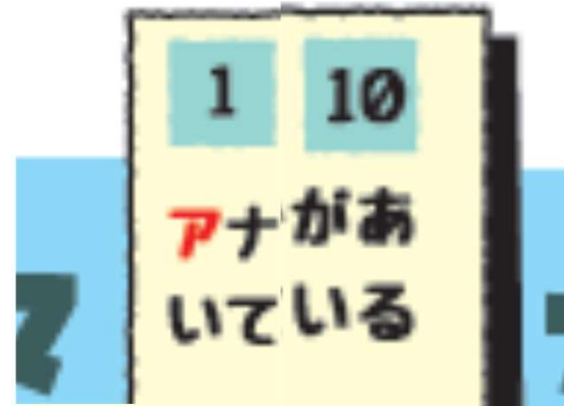
10  
りんこの絵画を見てたら気分があ  
がったよ。 芸術探求をしている

真相は110番にあり

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



真相は 110 番にあることがわかったので、  
110 を作ってみると、新しい文章が生まれる



オドローの1日を たどると、あなたはある真相に気付くことができるはずだ。  
真相 **アナがいる** 真相に気付いたら、青色の封筒を開けてSTORY4に進もう。

真相に気づくことができたので、STORY4に進む





# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)

**STORY4**

オドロの1日をたどっていると、  
あなたはある真相に気付いてしまった。  
なんと、あなたのタイムバッグは

**アナがあいている**

もしかして、バッテリーはこれが原因で  
時空を漂流しているのではないだろうか。

そうすると、バッテリーにも  
全てユガミが発生しているかもしれない……。

つたって くれおみ

あなたは今時空をさまよってしまっている  
ウォーリーを助けることにした。  
しかし、時空を漂流して送られてきた  
「バッテリー捜索ねがい」は、一部にユガミが  
発生してしまっている。  
ユガミには何かの法則があるようだ。

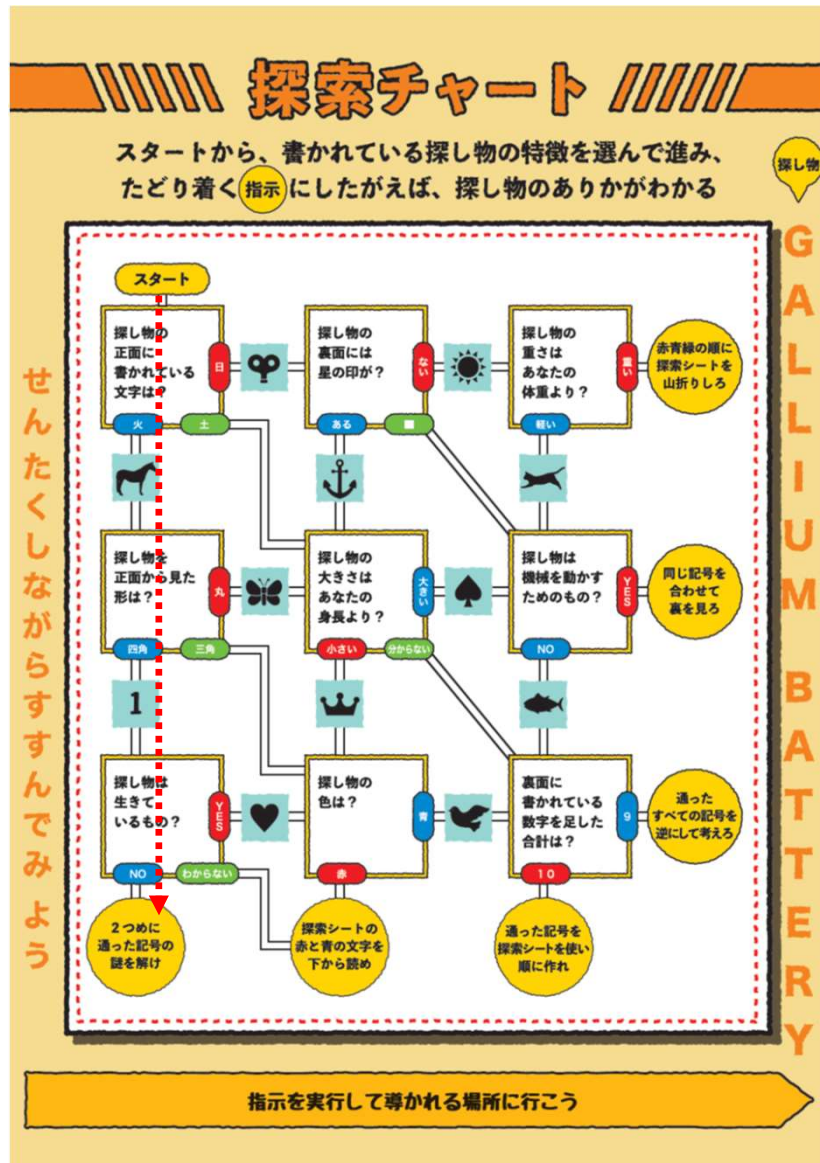
ウォーリー  
無くした鍵と冒険を  
探して世界中を飛び  
回る旅人。

ユガミ

ここまでの流れを整理すると以下のようになる

- ・ウォーリーは **タイムトラベルえほん** というものを使って、タイムトラベルをしている
- ・タイムトラベルえほん が故障し、**バッテリー** が必要となった
- ・**バッテリー** を**発見**
- ・時空を超えてモノを送ることができる **タイムバック** を修理して、**バッテリー** をウォーリーに送った
- ・ウォーリーに**バッテリー**が**届かなかった**
- ・タイムバックに **穴が開いている**
- ・**バッテリー**は 時空を超えて送られる途中、タイムバックの穴から落ちて、**時空を漂流している**
- ・時空を漂流したのものには **ユガミ** が発生する
- ・ここまでの整理をもとに、**ユガミ** が発生しているであろう **バッテリー** を再度検索する

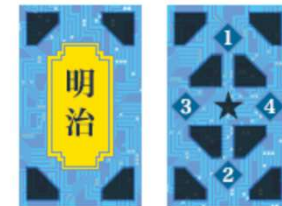
# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



・ここまでの情報整理より、**バッテリー** に **ユガミ** が発生しているものとして、再度探索チャートで探す

・**ユガミ** により、1つずつ進んだ状態になるので

**明治(日 月 シ ム ロ)**は、  
**月 火 ス メ ワ**  
であると考えられる



タイムトラベル  
えほんようバッテリー  
**(GALLIUM BATTERY)**  
ながさ……15センチ  
はば……10センチ  
おもさ……100グラム

・探し物を正面から見た形は？

・**四角**

↓

・探し物は生きているもの？

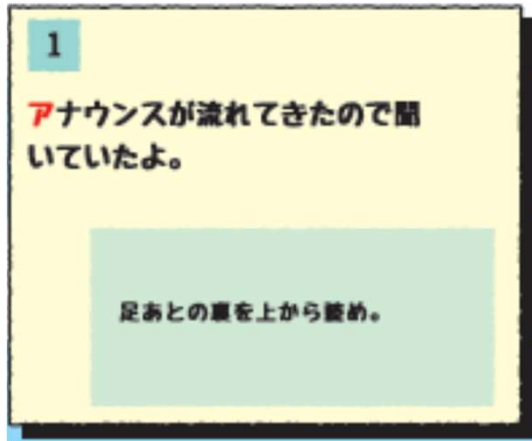
・**NO**

↓

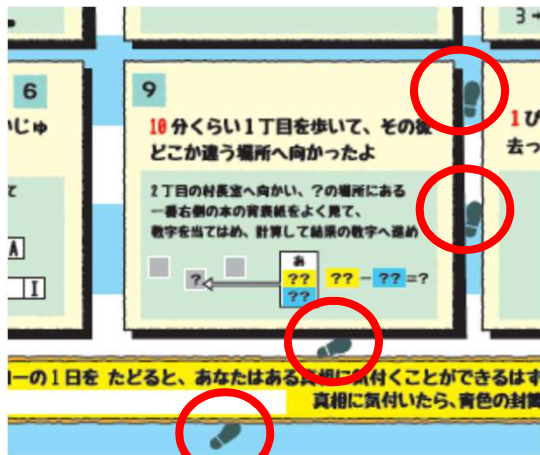
・(指示)2つめに通った記号の謎を解け

[ 1 ] つまり、**オドロ**の1日の [ 1 ] の問題を解く

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



足あとの裏を上から読め



足あとは中面にある

**遊び方**

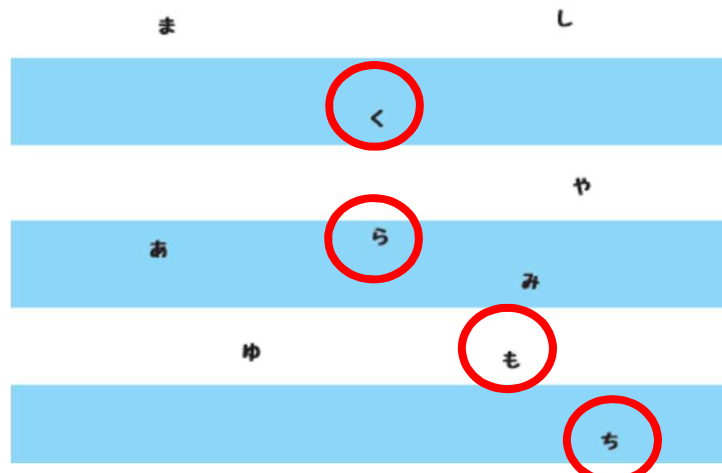
オドローの1日（本紙）にはオドローの今日の行動が書かれている。

オドローの行動を読み解き、数字を導こう。  
オドローが行った場所がある場合は、その場所へ実態に向かい、同じ場所を調べて、見つけた情報を空欄に記入しながら数字を導きだそう。

数字がわかったら書かれた数字の場所を読み、書かれた場所へ向かおう。

これらを繰り返せば最終的に真相にたどり着くことができる。

**オドローの今日の行動の最初である [ ] からスタートしオドローの1日を順にたどってみよう！**



裏側を見ると、くらもち(三重県尋常小学校・蔵持小学校)を導けた

**【目的】**  
再びバッテリーを見つけた！

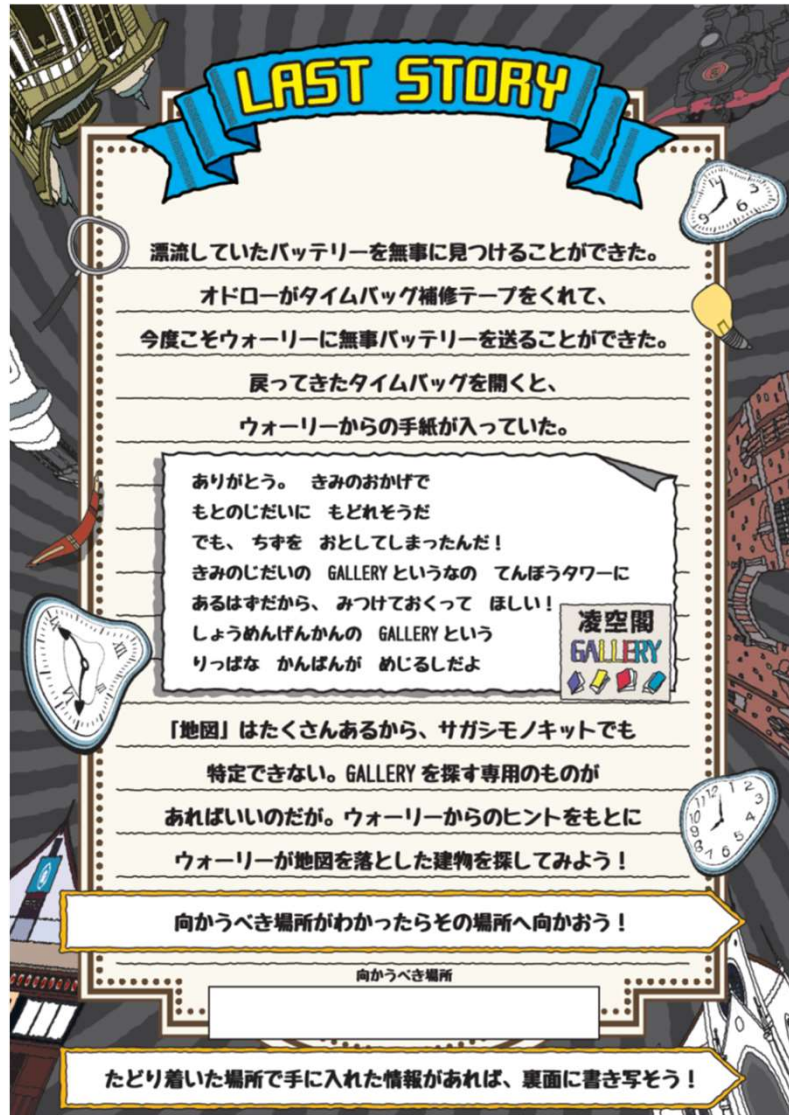
中のキットを1部ずつおもってください  
※1キットにつき1部とさせていただきます



三重県尋常小学校・蔵持小学校の教室でBOXに出会い、追加資料を手に入れることができた



## 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



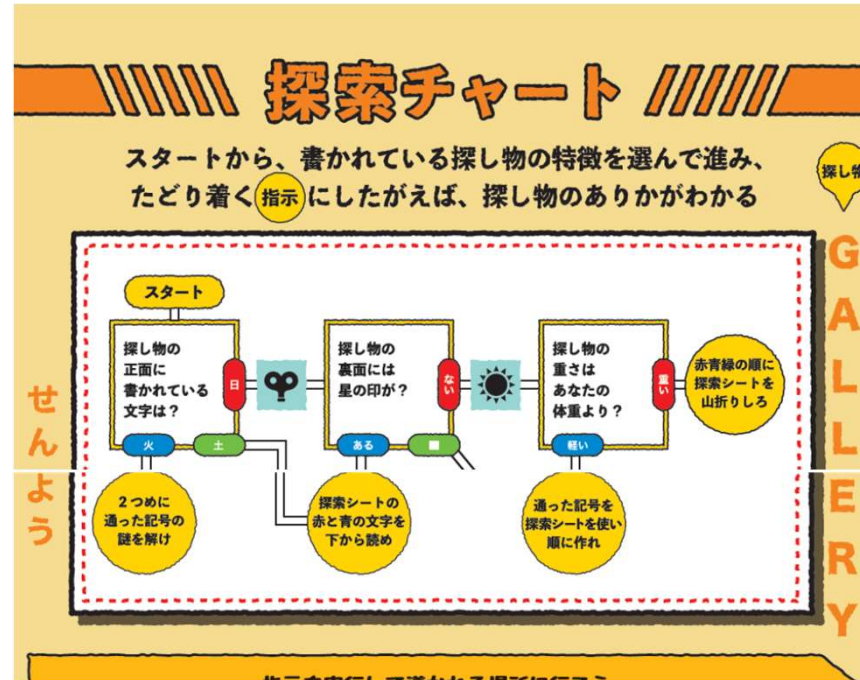
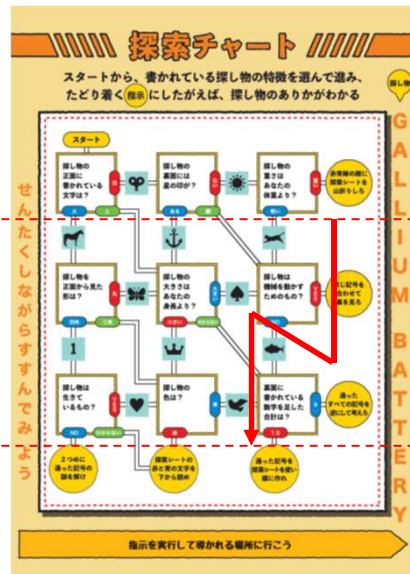
ラストストーリーは、このように状況整理できる

- ・ウォーリーは もとの時代に戻るための **地図** をどこかに落としてしまった
- ・地図は **凌雲閣GALLERY** という建物にあるはず
- ・**凌雲閣GALLERY** の場所を探し、**地図** をみつけたい
- ・地図 は サガシモノキット で**特定しきれない**
- ・今のままでは、サガシモノキット(探索シート・探索チャート)に **凌雲閣GALLERY** の情報を当てはめることが出来ない
- ・**GALLERY専用のサガシモノキット**がないか？

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



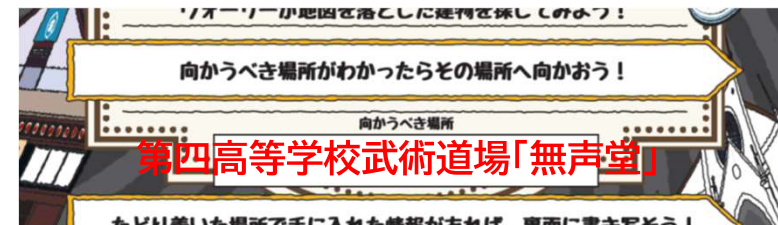
- ・GALLERY専用のサガシモノキットがないか？



GALLERYの正面看板



- ・探索チャートを折り込むことで探索チャートを  
(探索チャート) **GALLERY せんよう** (探し物) **GALLERY** に変換することができた
- ・探し物(GALLERY)の正面には看板がある(凌の中に **土** という漢字が含まれる)
- ・探し物の正面に書かれている文字は？ → **土**  
→ (指示)探索シートの青と赤の文字を下から読め  
→ **ムセイドウ**(第四高等学校武術道場「無声堂」)



# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！（★★★）



第四高等学校武術道場「無声堂」に行くと最後の手がかりに出会えた

**【0】**  
写真によって  
なまよう!

凌空閣 GARALLY 設計書に  
記入し GARALLY を作ろう

かたち <b>正方形</b>	ふく <b>スポン</b>
ひと <b>おうさま</b>	はしよ <b>カーテン</b>

パネルははがしたり、イタズラしたりしないでください。  
このゲームは、無声堂内の各フロアに設置されたゲームです。  
開館時間：9:45~16:30 ※11月は9:45~15:30は閉館日-16:30、12月は10:15~15:30  
〒100-0001 東京都千代田区千代田1-1-1 無声堂 4F 無声堂ゲームセンター

無声堂で手に入れた手がかりと、  
「しざい」や「ぎじゅつ」①~③、みほん左上(バッテリー検索ねがい)の  
情報を設計書に埋めると右のよう  
になる

不足している情報は、これまでの  
ウォーリーのタイムトラベルの状況  
から「 」のシーンを探す必要がある

## 凌空閣 GALLERY 設計書

この「凌空閣 GALLERY」は、さまざまな  
時代の文化や歴史、資料をもとに、建設するものとする

「凌空閣 GALLERY」は、以下の条件にしたがい線を折り、  
組み立てることで建設できる。

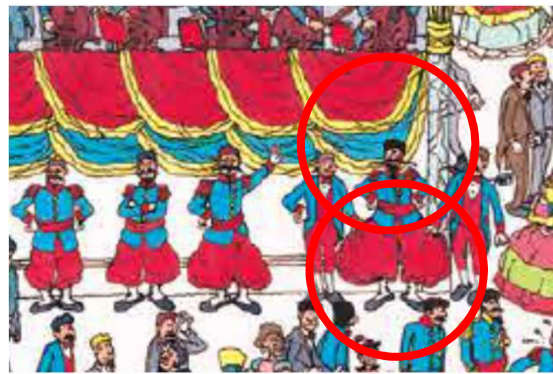
- 一. このギャラリーは上から見ると **正方形** になっている。
- 二. 外壁はすべて「うみ **おうさま** のる わくせい」と同系色 (  色)  
内壁はすべて「ウィングする ドクロの はた」と同系色 (  色)  
外側の柱はすべて「おもたすぎる スポン」の **ズボン** と同系色 (  色)  
内側の柱はすべて「おもたすぎる スポン」の上着と同系色 (  色) を使用
- 三. 3つのパーツを組み合わせ、上があか、下があ **か** の **あかり** を放つ、  
①「しざい」や「ぎじゅつ」②  
2つの **ライト** を外壁に取付ける。
- 四. ギャラリーが姿を変え、あかい **たいよう** があらわれるとき  
**カーテン** のうらに地図をしまっておくこととする。

ウォーリーがさがしている地図を見つけたときにあらわれる  
ウォーリーからのメッセージ (ラストアンサー) を見つけたら  
受付 (正門・北口付近特設) に報告しよう



## 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)

- ・外壁はすべて「うみの**おうさま**が のる わくせい」と同系色(茶色)
- ・内壁はすべて「ウインクする ドクロの はた」と同系色(黒色)
- ・外側の柱はすべて「おもたすぎる スボン」の**ズボン**と同系色(赤色)
- ・内側の柱はすべて「おもたすぎる スボン」の上着と同系色(青色)



- ・これで、GALLERYの設計書のすべての情報が集まったので、実際にGALLERYを組み立ててみる
- ・GALLERYを組み立ててウォーリーからのメッセージを見つけられたらラストアンサーを報告できた

# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！（★★★）



第四高等学校武術道場「無声堂」に行くと最後の手がかりに出会えた

**【0】**  
写真によって  
なまよう!

凌空閣 GARALLY 設計書に  
記入し GARALLY を作ろう

かたち <b>正方形</b>	ふく <b>スポン</b>
ひと <b>おうさま</b>	はしよ <b>カーテン</b>

パネルははがしたり、イタズラしたりしないでください。  
このゲームは、明治村の学生が遊ぶためのゲームです。  
開館 9:45~16:30 ※11月は9:45~15:30は日祝日は16:30、12月は10:15~15:30  
〒230-0292 東京都大田区東大田3-1-1 明治村 4F 明治村学生センター (3F) 明治村学生センター (3F) 明治村学生センター (3F)

無声堂で手に入れた手がかりと、  
「しざい」や「ぎじゅつ」①~③、みほん左上(バッテリー検索ねがい)の情報を設計書に埋めると右のようになる

不足している情報は、これまでのウォーリーのタイムトラベルの状況から「 」のシーンを探す必要がある

## 凌空閣 GALLERY 設計書

この「凌空閣 GALLERY」は、さまざまな時代の文化や歴史、資料をもとに、建設するものとする

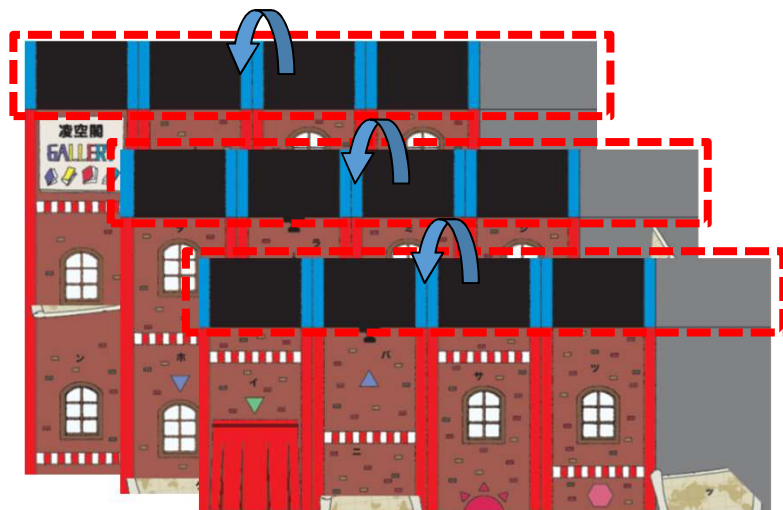
「凌空閣 GALLERY」は、以下の条件にしたがい線を折り、組み立てることで建設できる。

- 一. このギャラリーは上から見ると **正方形** になっている。
- 二. 外壁はすべて「うみ **おうさま** のる わくせい」と同系色 (**茶** 色)  
内壁はすべて「ウィングする ドクロの はた」と同系色 (**黒** 色)  
外側の柱はすべて「おもたすぎる スポン」の **ズボン** と同系色 (**赤** 色)  
内側の柱はすべて「おもたすぎる スポン」の上着と同系色 (**青** 色)を使用
- 三. 3つのパーツを組み合わせ、上があか、下があかの **あかり** を放つ、  
2つの **ライト** を外壁に取付ける。
- 四. ギャラリーが姿を変え、あかい **たいよう** があらわれるとき **カーテン** のうらに地図をしまっておくこととする。

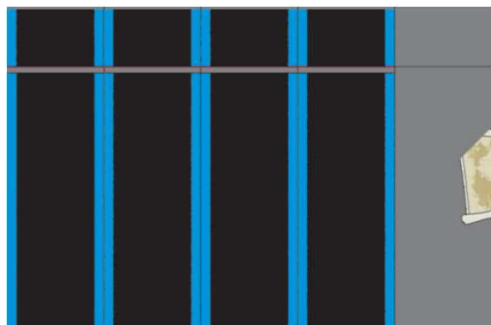
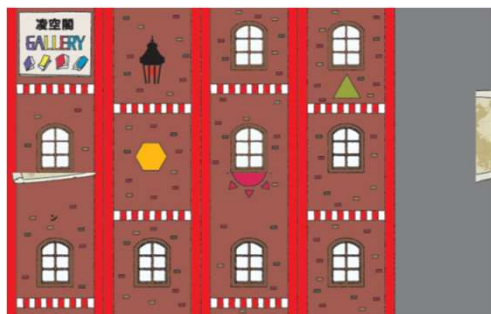
ウォーリーがさがしている地図を見つけたときにあらわれるウォーリーからのメッセージ (ラストアンサー) を見つけたら 受付 (正門・北口付近特設) に報告しよう



# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



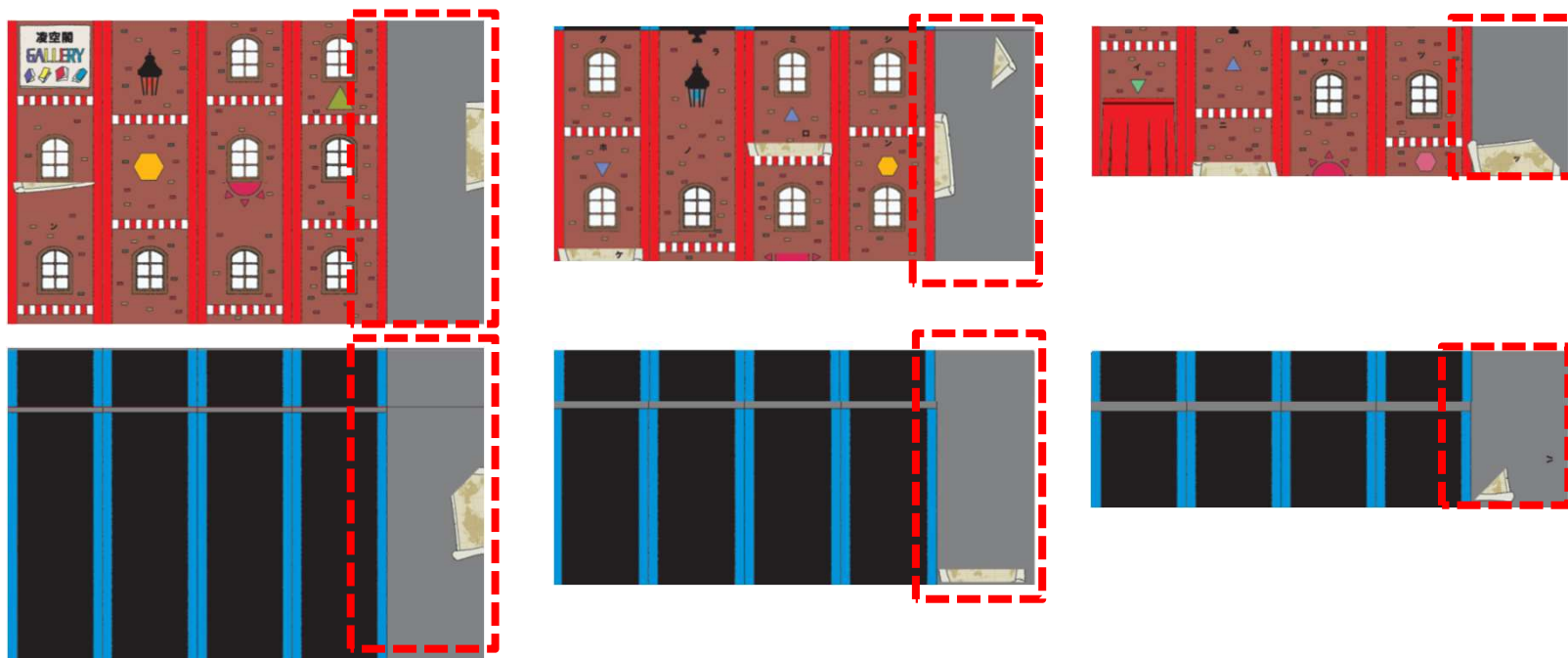
- 外壁がすべて茶色
- 内壁がすべて黒色
- この情報から、左の赤枠の部分をも3枚とも折り返す
- すると、下図のような表面・裏面の状態になる



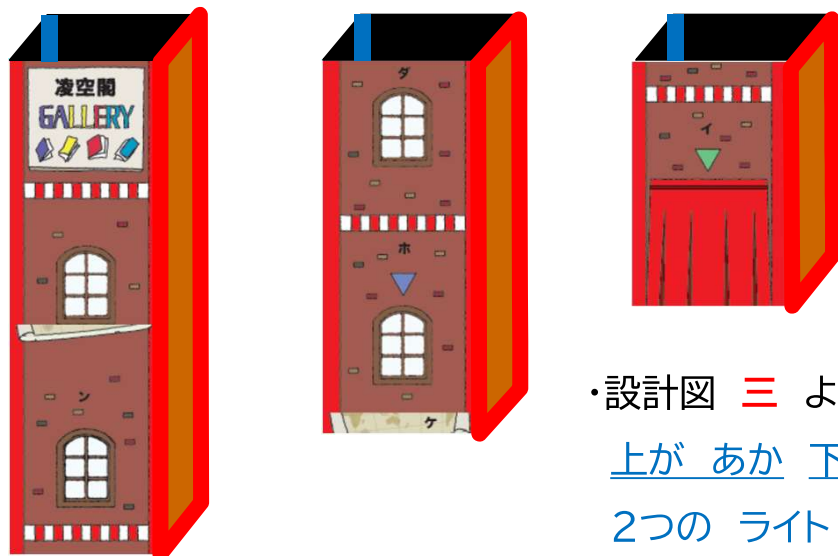
# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



- ・GALLERYは上から見ると正方形
- ・外壁がすべて茶色
- ・内壁がすべて黒色
- ・この情報から、3枚とも赤枠(灰色の面)が隠れるように重ねながら**四角柱**をつくる

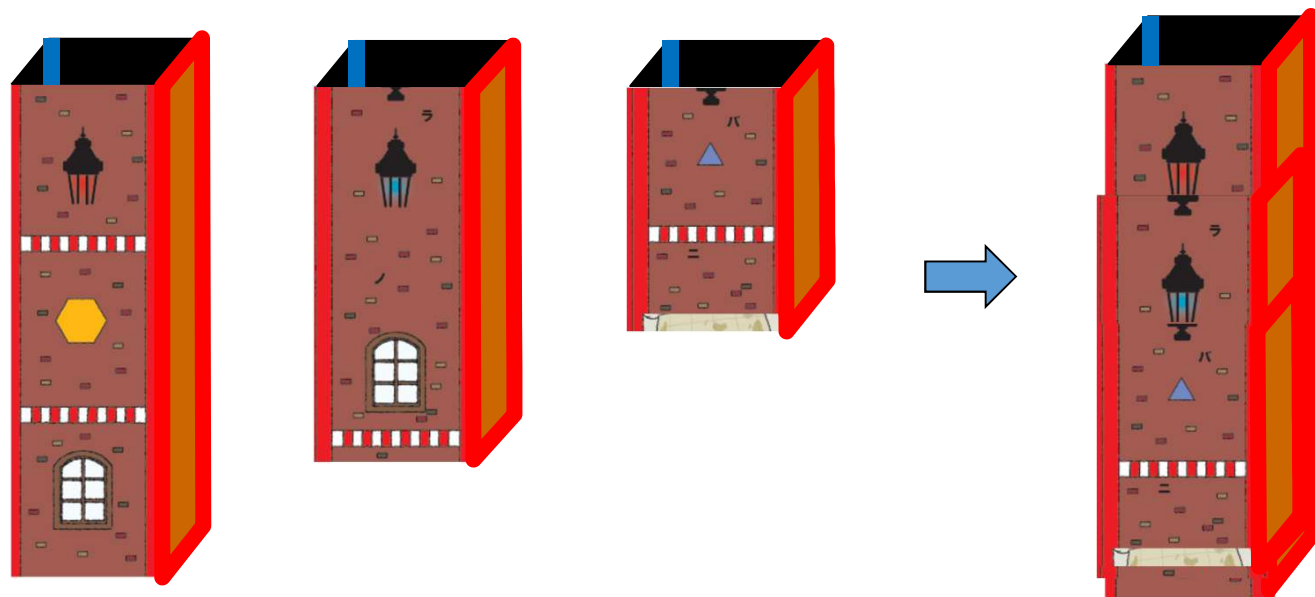


# 03 タイムトラベラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



・このようなパーツが3つできる  
※設計図 一、二 はこれで終了

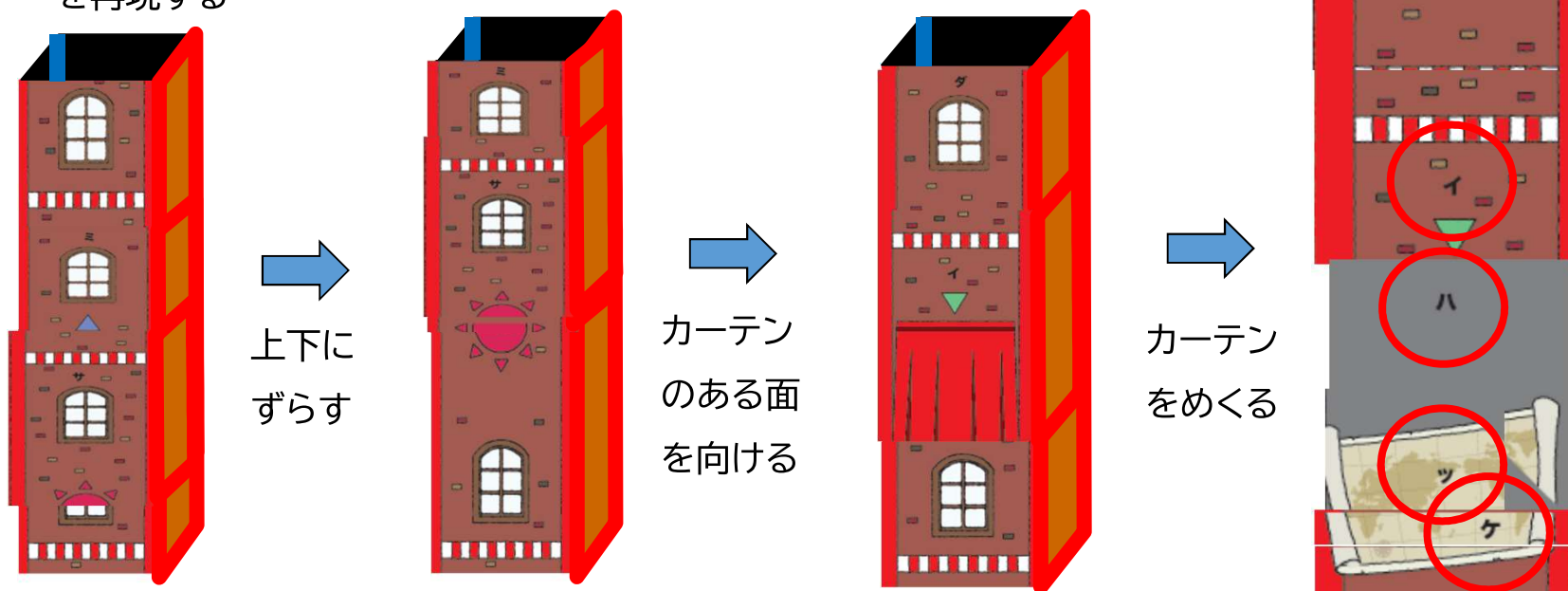
・設計図 三 より、3つのパーツを組み合わせ、  
上が あか 下があか(「か」ユガミ) → あお のあかりを 放つ  
2つの ライト を外壁に取り付ける を再現する



# 03 タイムトラバラー『ウォーリーをおえ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★★)



- ・設計図 四 より、 **ギャラリー**が形を変え、あかい **たいよう**があらわれるとき、**カーテン** のうらに地図のしまっておくこととするを再現する



カーテンをめくるとこの面に **ダイハッケン** というキーワードが現れた

