

解説 02

『ウォーリーをさがせ!』 とあるはくぶつかんで きえためいが だいそうさく!

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいがかだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談1 ①と②のエリアを塗りつぶした時、
×で示される場所で見えた人があやしかったような。

ヒント018

1Pの オドローのひみつのびじゅつかん
で探そう

- ・「オドローのひみつのびじゅつかん」から、解答箇所を探すと、①=♪ ②=♪ であることがわかる
- ・①と②を塗りつぶすと、アイコンが現れる
- ・向かう場所は、**金沢監獄中央看守所・監房**である
- ・この形は、目撃談1の向かう場所(金沢監獄)を上から見た形になっており、×の場所に手がかりあった。

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいがだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談2 あくとうなかまが ① からしりとりで
進めるところまで進んでいったよ。途中で通った
文字とイラストが場所を示すんじゃないかな。

ヒント028

行間の みろ
金 銀 熊 の 横
文 庫 小 学 裏
沢 豪 学 裏
明治村の下と

- ・「オドローのひみつのびじゅつかん」から、解答箇所を探すと、**？=黒猫** であることがわかる
- ・黒猫からしりとりを進めるところまで進める
- ・通った「文字」と「イラスト」を読むと、
文庫 銀行 間の ライオン(図) の 裏
となり、**内閣文庫と川崎銀行の間の皇居正門石橋飾電燈(獅子のデザインあり)の裏**に手がかりがあった

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいが大いそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談3

□の中で③と同じものに、
④を再現する向きで
シールを貼って、視線の先の文字を読もう
としたときに、かくぶちを見つけられるかもね。

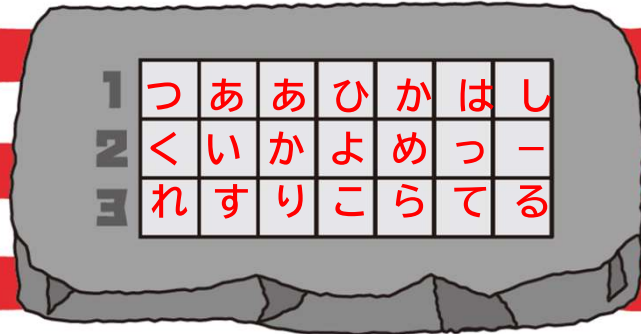
ヒント038

ケ	雪	日	月	骨	中
風	行	風	鈴	ノ	林
羽	台	二	計	木	車
閉	裏	時	処	行	開
火	ノ	流	火	ノ	山
砂	時	水	星	土	雷

- ・「オドローのひみつのびじゅつかん」から、解答箇所を探すと、④には、目があることがわかる
- ・指示通りにシールを貼ると視線の先には、「雷ノ処二行ケ」となり、「雷＝上が雨 下が田」である、高田小熊写真館に手がかりがあった

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



- ・目撃談1～3で得た手がかりを石板に埋める
- ・シール貼って カメラ ひよこ あかり アイスクリーム 作れ という指示が現れる
- ・シールを貼り合わせると左の図のようになり、石板のマスと一致していることがわかる
- ・赤い矢印のマスを読むと「あかよめ＝赤読め」
- ・赤いマスを読むと「(キーワード)あいこ」が導かれる

額縁のを見つけ方 ヒント048

① 上の石板を埋めたら、石板を解説し指示にしたがおう！

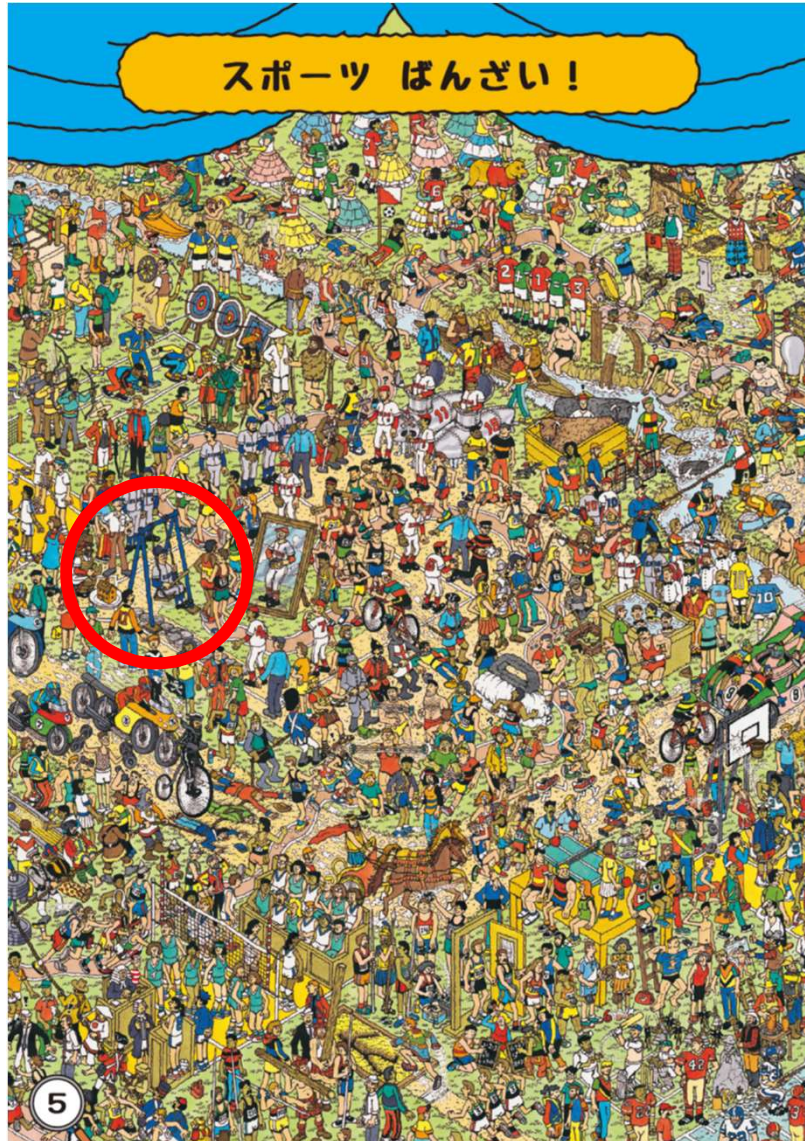
② あらわれた言葉を下のマスに埋めて、指示にしたがおう！

(クリアファイル裏面)
展示室を見て、2つの

あ	い	こ
---	---	---

 ができるようにシールを貼ろう！

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



目撃談A もくげきだん ハワイ移民集会所で目印を探そう ヒント060

「バッターの ブランコだほう」

○ → かぶっているモノ
□ → はいているモノ
△ → もっているモノ

見つけたモノをメモしておこう

バット

- 目撃談A ハワイ移民集会所
で建物の外観を
見ると、? の部分は
△ であることがわかる






- 「スポーツ ばんざい!」から、
「バッターの ブランコだほう」を探し、
△ = もっているもの = **バット** が導かれる

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



目撃談B 本郷喜之床で目印を探そう ヒント078

「ゆきやまぼうし 3つ」

 → 2番目の人のユニフォームの色
 → 先頭の人のユニフォームの色
 → 最後尾の人のユニフォームの色

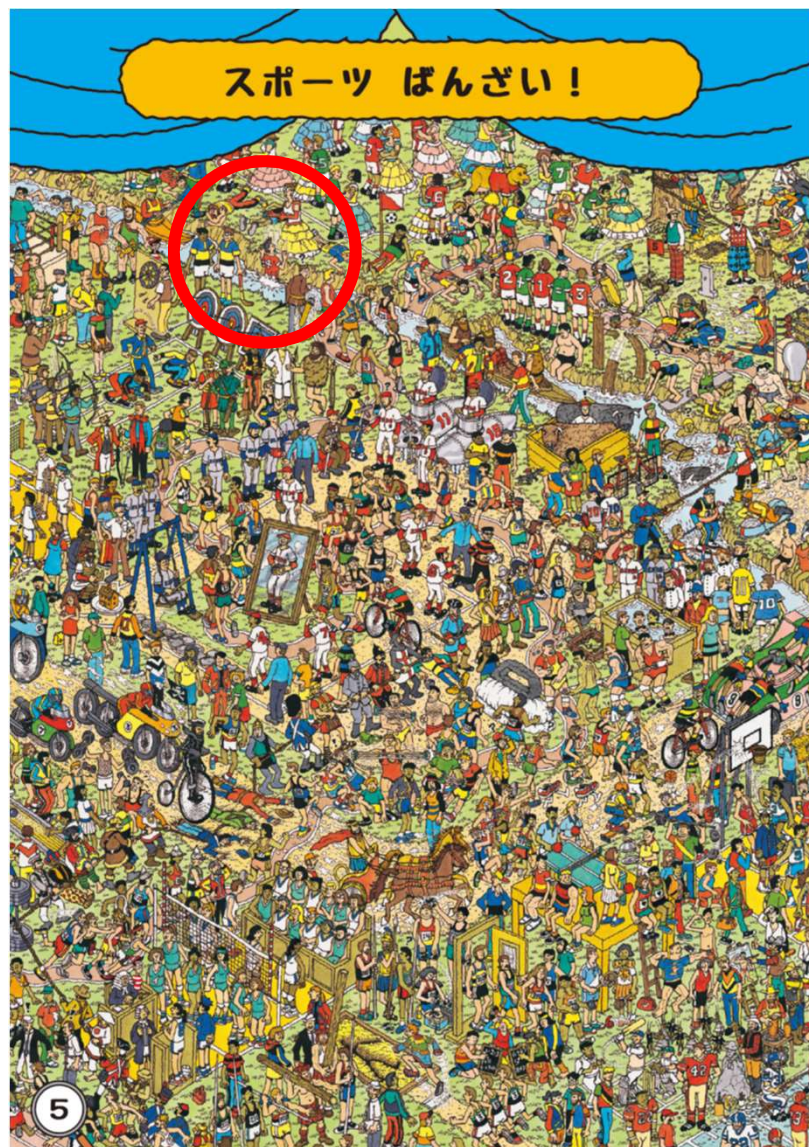
見つけたモノをメモしておこう オレンジ

・目撃談B 本郷喜之床 で
建物の外観を
見ると、? の部分は
赤白 であることがわかる



・「スポーツ ばんざい！」から、
「ゆきやまぼうし 3つ」を探し、
赤白 = 2番目の人のユニフォームの色
= オレンジ が導かれる

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



目撃談C 宇治山田郵便局舎で目印を探そう ヒント088

「サッカーダンス」

- 眼鏡 → 牛の背番号
- 川に落ちた人の背番号
- 赤いユニフォームでダンスをしている人の背番号

見つけたモノをメモしておこう

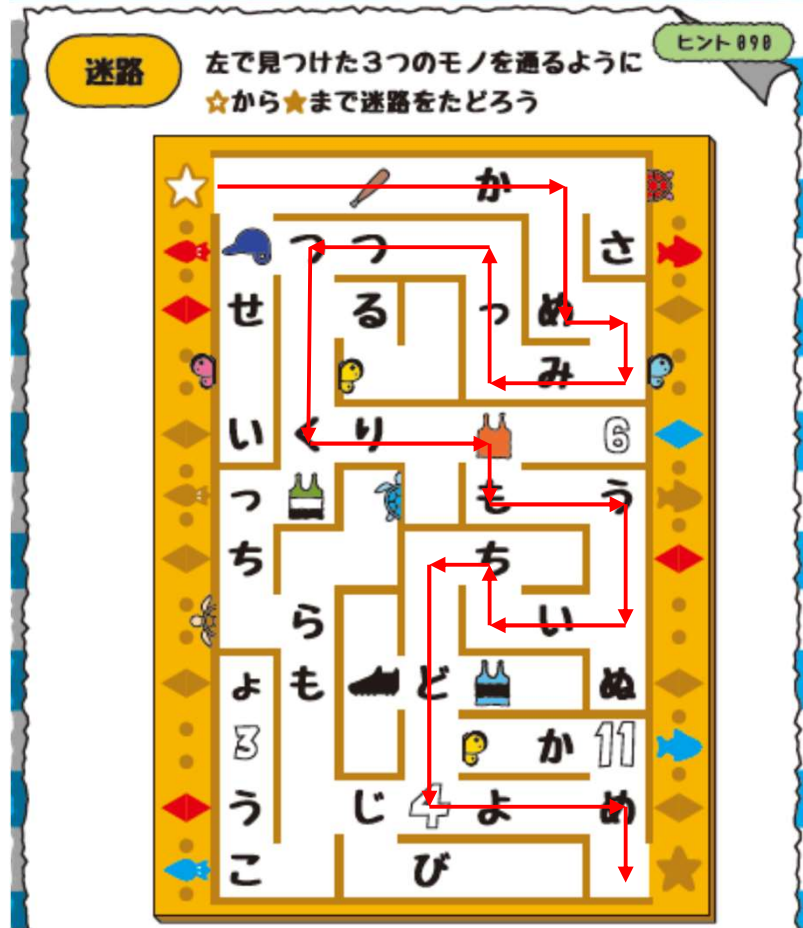
4

・目撃談C 宇治山田郵便局舎
で建物の外観を
見ると、? の部分は
2つめのデザインで
あることがわかる

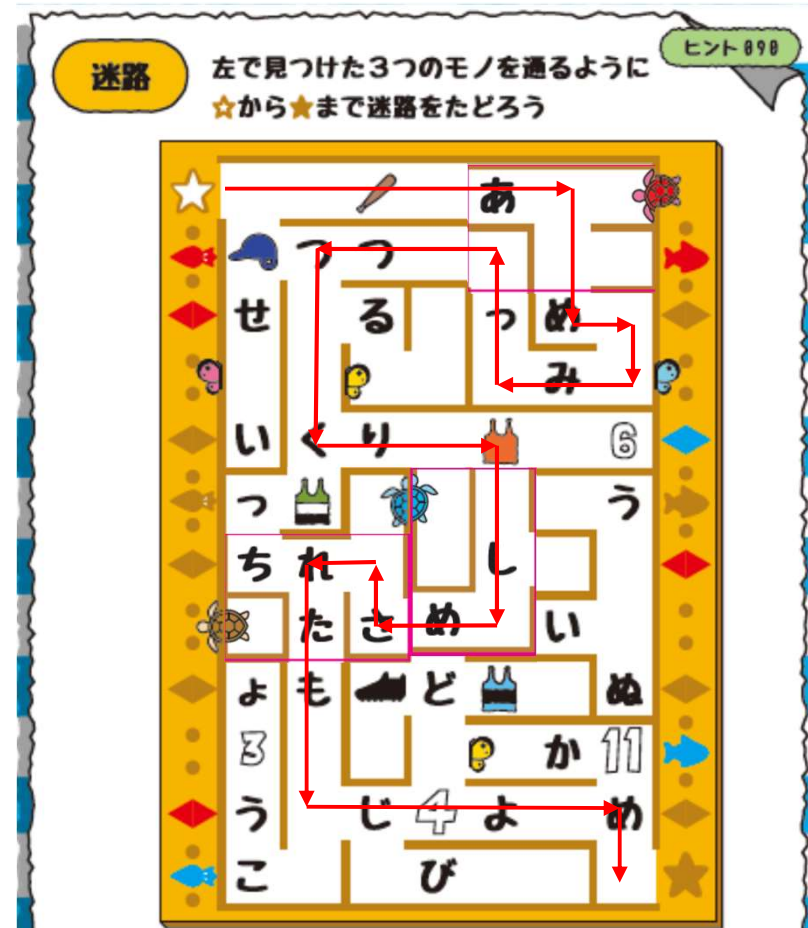
・「スポーツ ばんざい！」から、
「サッカーダンス」を探し、
川に落ちた人の背番号
= 4 が導かれる



02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！（★★☆）

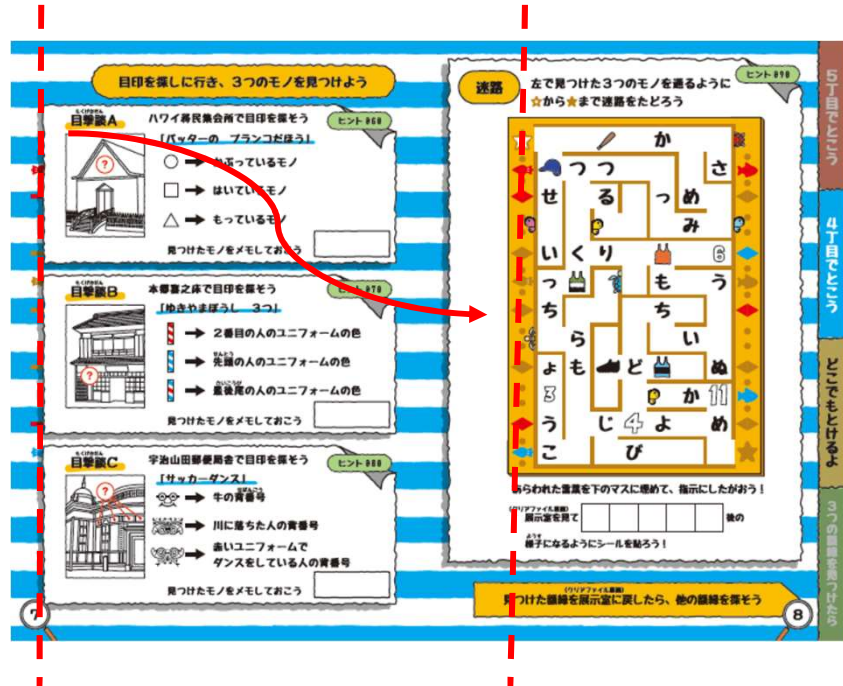


- ・目撃談A～Cで見つけたモノを通るように迷路をたどる
- ・かめみつつつくりもういちどよめが現れる

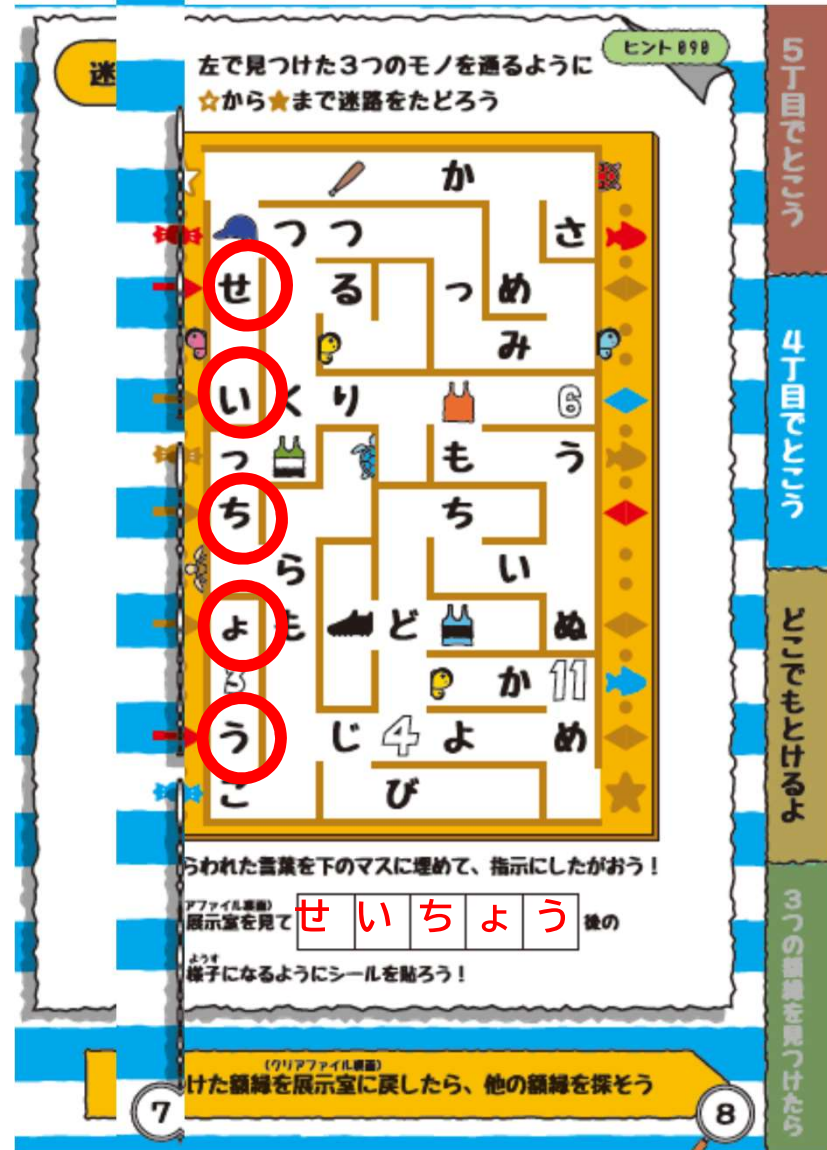


- ・シールで亀を3つ作るとルートが変わる
- ・あめみつつつくりしめされたもじよめに指示文が変わる

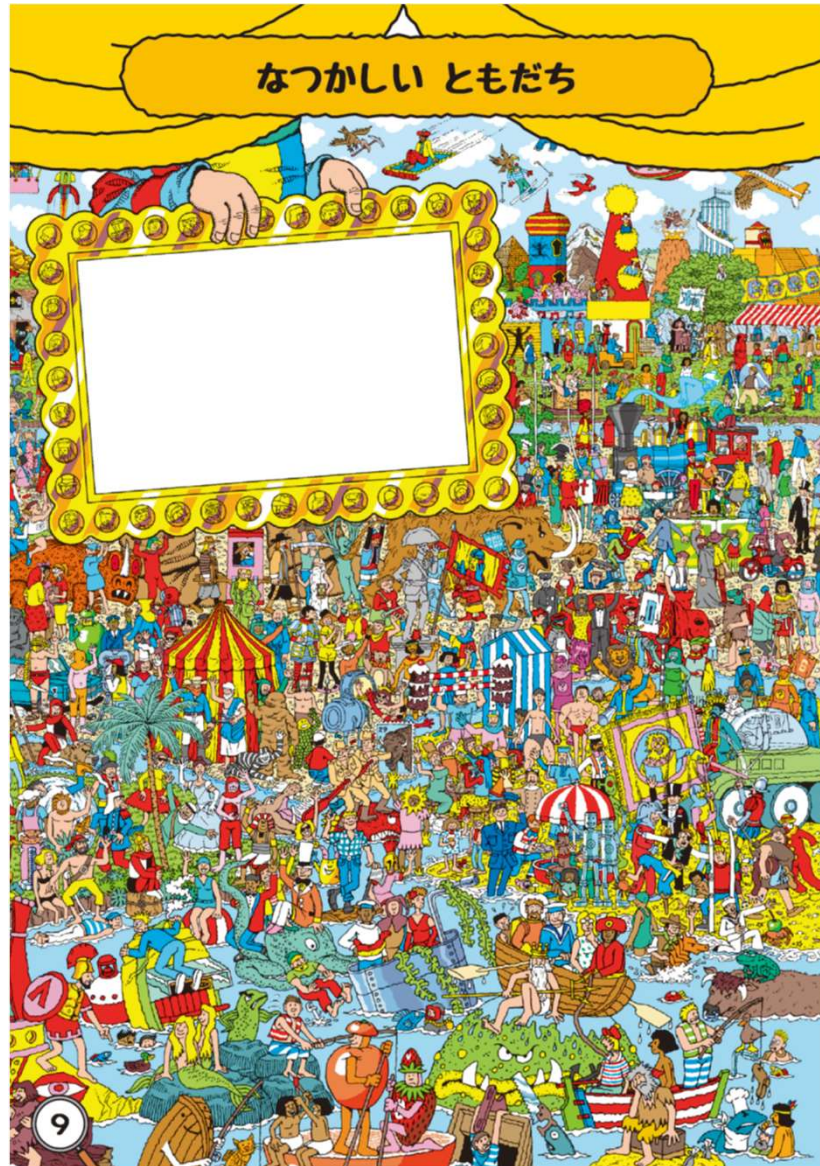
02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



- ・飴を3つ作るようにページを折り合わせると、矢印の先が「(キーワード)せいちょう」を指した



02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえたためいがだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談a ひとかげ ここで人影があったようななかったような。

ヒント100

「えいがかんとくの ちかくで じだいげきの ひとが もつ はた」= 有	無
「みどりの かいぶつの うえで 5人が のっているモノ」= ふね	くるま
「うみの み す の なかに あしを いれた けいかんが ひだりてで もっているもの」= ぼうし	はぶらし
くれおほとら	ようきひ
「かたを くむ ロボットの となりの人の かぶりものの どうぶつ」= ぞう	らいおん
こ たつ	ふとん

・「なつかしいともだち」から「 」に該当するシーンを探し、空欄を埋めていくと、目撃談aは、**有無クイズ**であることがわかる

・有のほうは、**語尾が干支**になっていることから、
ね→うし→とら→う→たつ

最後の空欄には「**こたつ**」が導けた

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいがないだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談b ヒント110
人影を見たときこんなものを見たよ。

「ダイバーに ぶつかっている
あおい生き物」= さかな → 皿

ポート → コート

のとき

お茶 → うみ

・「なつかしいともだち」から「 」に該当するシーンを探し、空欄を埋めていくと、目撃談bは、

魚(fish) ⇒【白】⇒ 皿(dish)

ボート(boat) ⇒【黒】⇒ コート(coat)

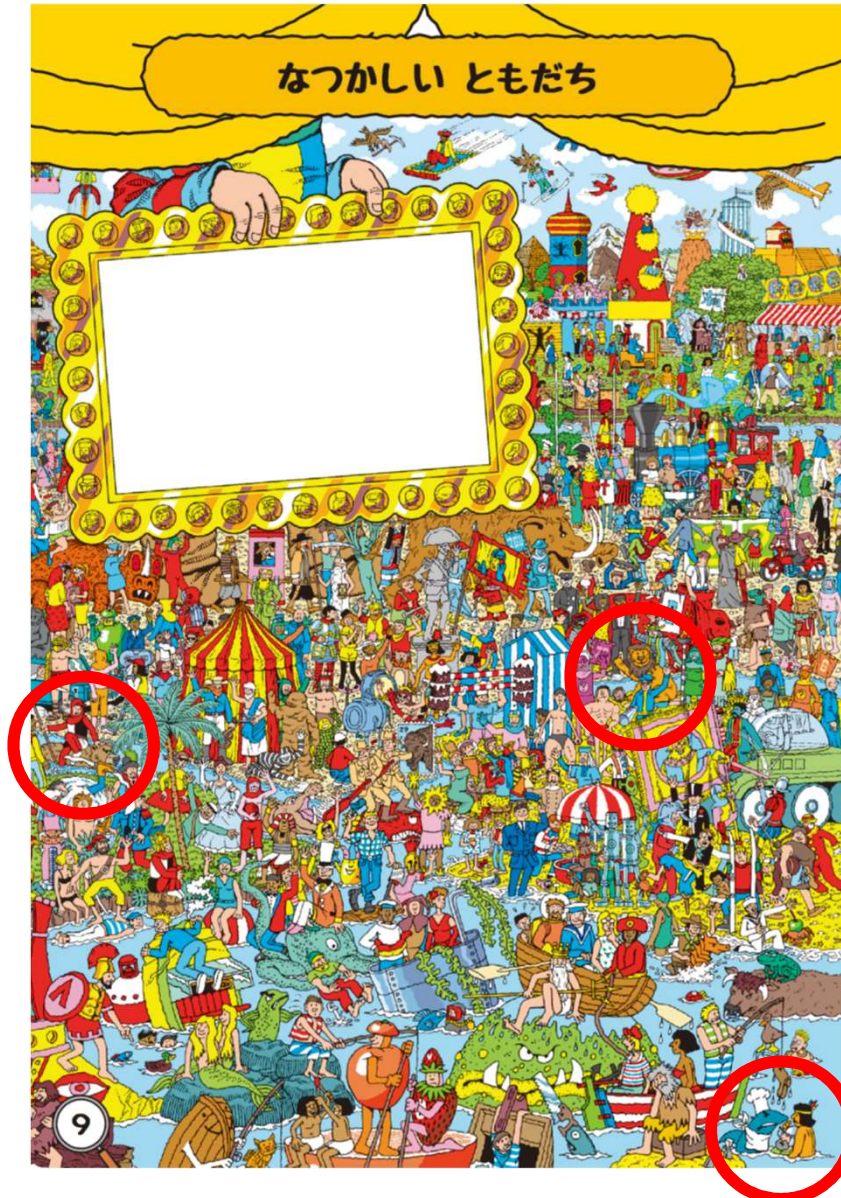
・⇒【白】⇒ : f ⇒(頭文字2つ戻る)⇒ d

・⇒【黒】⇒ : b ⇒(頭文字1つ進む)⇒ c

というルールができ、

お茶tea ⇒【白-2】⇒ ⇒【黒+1】⇒ seaうみ

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談C 少しだけ特徴^{とくちょう}を見えているよ。

ヒント 120

ト トト

マ ⑫

カ

⑪

カ

タ

サカ

サ

サ ウ

⑩

⑩ さ ⑪ く ⑫ ら

・「なつかしいともだち」から「 」に該当するシーン
つまり9ページ全体を見ると、カタカナは、**絵の中の動物の位置(頭文字)**を表している※色もヒント

- ・⑩ = サメ = サ
- ・⑪ = クマ = ク
- ・⑫ = ライオン = ラ
- ・キーワードは「**さくら**」が導けた

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいがかだいそうさく！(★★☆)



もくげきだん
目撃談d この人の近くで見た気がするよ。

ヒント138

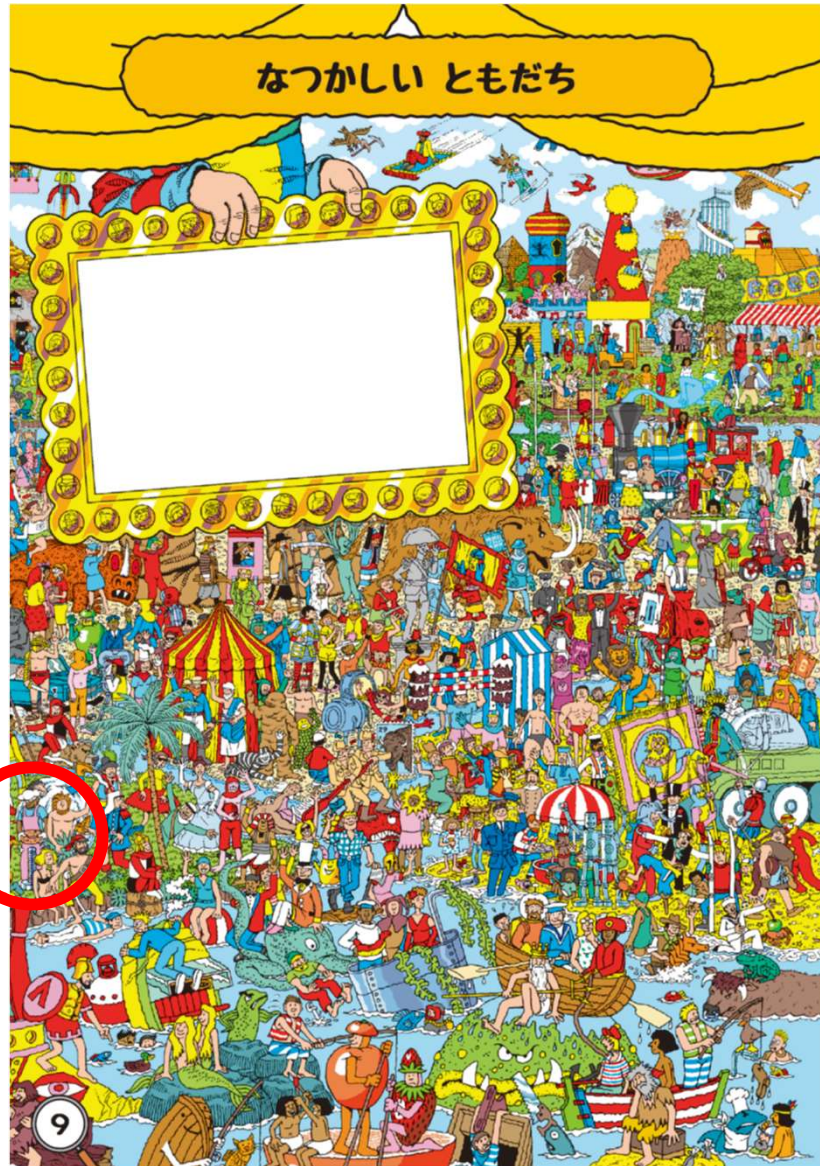
「バイソンの ^{きって}切手」「みずいろの ^{はた}旗」に含まれる数字の点線だけを通ると？

⑤ う	⑥ か	⑦ ぶ	⑧ ひ	⑨ と
7	1	7	5	
4	2	1	8	
8	2	4	6	
1	5	8	9	
か	う	ひ	ぶ	と

- ・「なつかしいともだち」から「 」に該当するシーンを探し、含まれる数字を見つける
- ・「バイソンの切手」には、「2」と「9」がある
- ・「水色の旗」には、「7」と「6」と「2」がある
- ・見つけた数字の点線を通り、たどる
- ・キーワードは「うかぶひと」が導けた

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえたためいがかだいそうさく！(★★☆)



額縁のを見つけ方

ヒント140

目撃談a～dの答えを、下のマスに埋めて指示にしたがおう。

なつかしいともだちを見て、^⑬う^⑭み で ^⑤う^⑥か^⑦ぶ^⑧ひ^⑨と の上に
^③た^④つ 人の近くで ^⑩さ^⑪くら ^⑫色と ^①み^②ず 色の

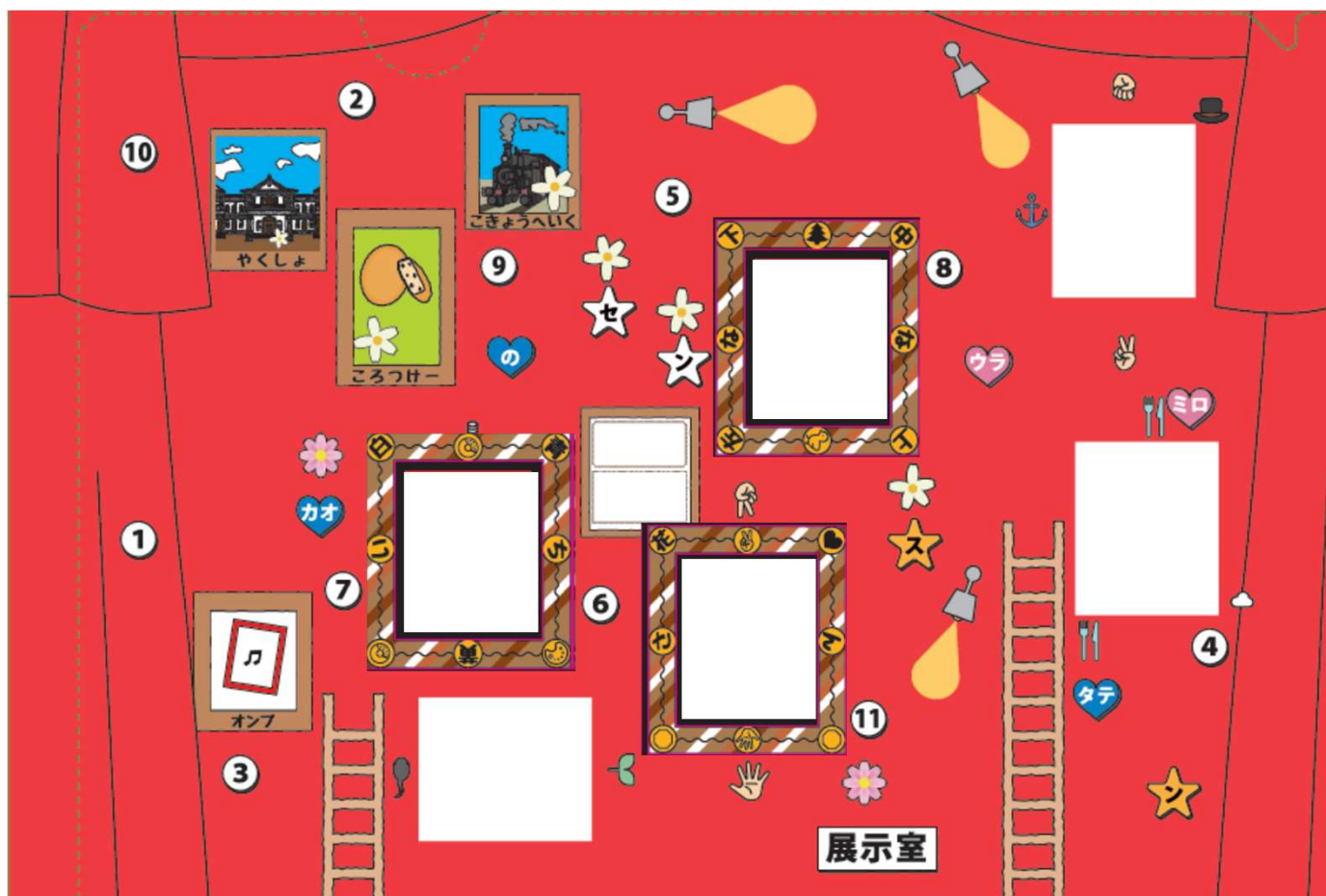
(クリアファイル裏面)

服の人がやっていることを展示室で再現できるようにシールを貼ろう！

- ・目撃談a～dで得たキーワードを該当番号のマスに埋める
- ・海で浮かぶ人の上に立つ人の近くで桜色と水色の服の人がやっていることを再現する指示となる
- ・つまり、ボルトにドーナッツをはめる状態を再現する必要があった

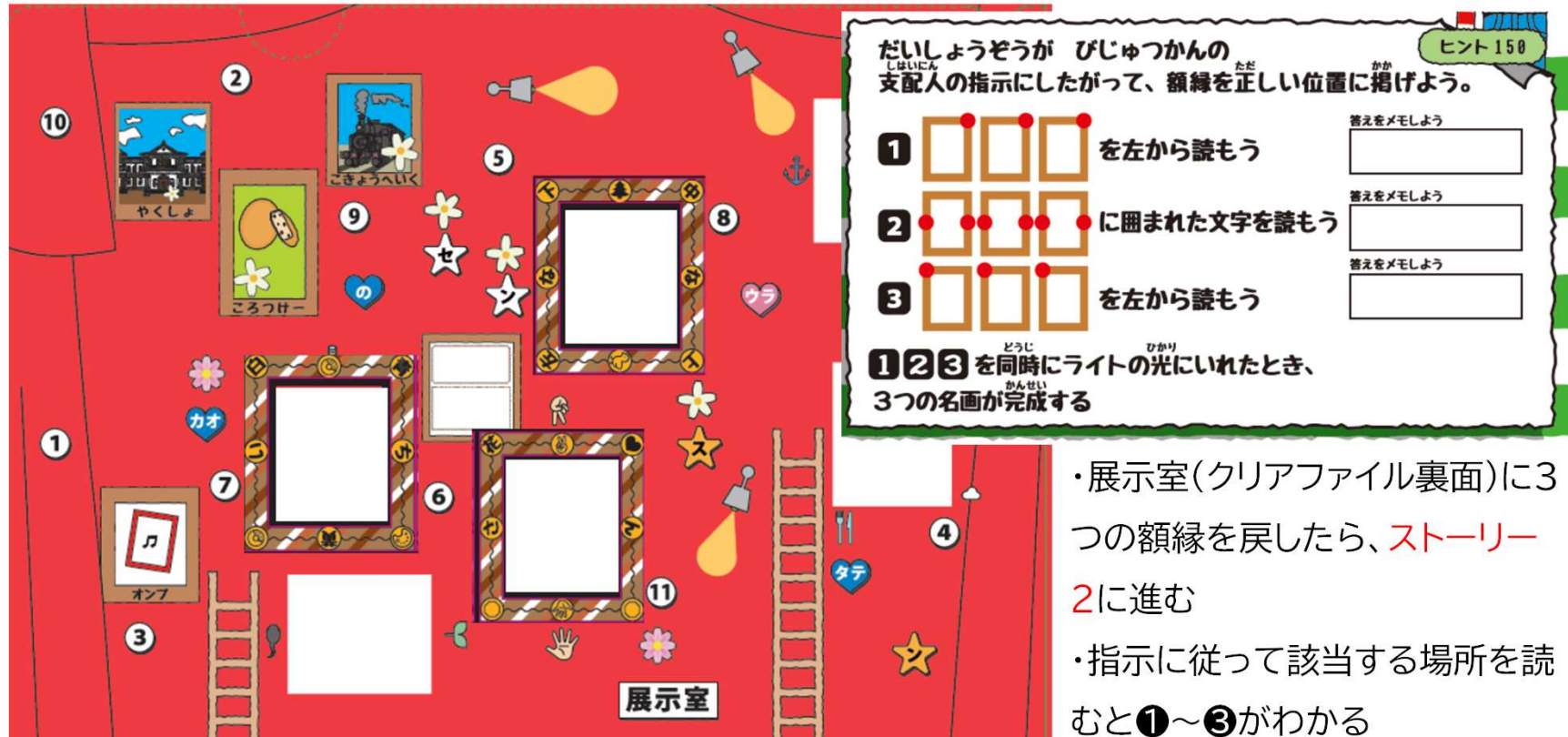
02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

- ・目撃談1～3の額縁の見つけ方・・・2つのあいこができるように額縁シールを貼る
- ・目撃談A～Cの額縁の見つけ方・・・成長後の様子になるように額縁シールを貼る
- ・目撃談a～dの額縁の見つけ方・・・ボルトにドーナッツをはめるように額縁シールを貼る



02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



だいしょうぞうが しはいじん 支配人の指示にしたがって、額縁を正しい位置に掲げよう。 ヒント 150

①

 を左から読もう 答えをメモしよう

②

●	●	●	●
●	●	●	●
●	●	●	●

 に囲まれた文字を読もう 答えをメモしよう

③

 を左から読もう 答えをメモしよう

①②③ どうじ を同時にライトの光 ひかり にいれたとき、
3つの名画 かみせい が完成する

・展示室(クリアファイル裏面)に3つの額縁を戻したら、ストーリー2に進む
・指示に従って該当する場所を読むと①～③がわかる

① 青 ♥ 中 を左から読もう ⇒ カオ の タテ(顔の楯)

② いち さん なな に囲まれた文字を読もう ⇒ オンブ

③ 白 花 下 を左から読もう ⇒ シロイセス(白い扇子)

・①～③が同時にライトの光に入るように、冊子をクリアファイルに入れる

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



- とっておきの名画がしまっている金庫を開けるには4桁の数字が必要
- 3つの額縁の中の人たちが指さしている数字が金庫を開けるキーワード 8 6 11

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



- とっておきの名画がしまっている金庫の場所は、
ウォーリーがこれまでの旅で目の前で見してきた
- 3枚の絵を見返すと ウォーリーの目の前にある文字が
キカ イ カン(=機械館)
- 金庫は **鉄道寮新橋工場(機械館)** にあった
- 金庫に **8 6 11** と入力し、**ラストストーリー** を入手できた



02 『ウォーリーをさがせ!』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく! (★★☆)

ちょうせんじょう かいどくほうほう
オドローからの挑戦状の解説方法

ちょうせんじょう

めい明 →

答えは①②
ひ み② ①

おく悪 →

答えは②
③ ①② もく
答えは①②③

答えは

③ ①② もく
答えは①②③

ぎく

1=か 3=こ
9=ふ

し

8	6	4	1
		5	★
9		7	2
			3

答えは

★ =きょう

14に8
97に7

の次は

1295は
解こう

答えは

店 ----> し

1る → 4 3

ゆ えは雨

石 ----> 答えは ??

↑ ↓

ゆ → あ 2

かみなりの下は?

雨 ----> きち

8×7

1 いか 以下 ^{かくぶち}の答えになるように6つの額縁を貼ろう

□ご

□はち

□たき

□たんけん

□あさ

□すいか

2 額縁に挟まれた2つの四角のナゾを解いて、指示にしたがおう!
指示にしたがえば向かうべきオドローの居場所がわかる。

例 答えが □かさ の場合

あか	??
↑↑	↑↑
いき	きし
↓↓	↓↓
う?	?す

答えが「かさ」になる
ナゾができるように
額縁で囲もう

したがわ
下側を囲むと
答えは「くく」に
なってしまう

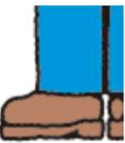
オドローの居場所

オドローの真の目的がわかったら
受付(正門・北口付近特設)で報告しよう

ラストアンサー

オドローは めいがを
ぬすんで、 を
おびきよせ、いっしょに
たてものの をみながら
 のたびをしたかった。Wally

・ラストストーリー裏面が
「ご」「はち」「たき」「たんけん」(ピンク)
「あさ」「すいか」(紫)
になるように額縁シールを貼って枠を囲う



02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

 18

 64

 答えは？

- ・こたえが「**ご**」になる問題
- ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
- ・イラストと数字の関係を見る
- ・肉(イラスト) = にく = $2 \times 9 = 18$
- ・葉(イラスト) = はっぱ = $8 \times 8 = 64$
- ・苺(イラスト) = いちご = $1 \times 5 = 5(\text{ご})$

1～9まで使い
縦・横・斜めの
足した数が15になる
ように
数字を
埋めよう

?	1	
3		7
?	9	

答えは？

- ・こたえが「**はち**」になる問題
- ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
- ・1～9までの数字を埋めて、
縦・横・ななめの合計が15
- ・すべて埋めると右図のようになり、
? = **8(はち)**

8	1	6
3	5	7
4	9	2

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

♣ □ □ = きょう

♣ □ □ の次は

□ □ ♠ です
答えは ♠ ♣

- ・こたえが「**たき**」になる問題
 - ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
 - ・(1段目) □ □ □ = きょう(そのまま左に埋める)
 - ・(2段目) きょうの次は
 - ・(3段目) あしたです
- 答えは ♠ ♣ = **たき**

🍷 □ □ ざく

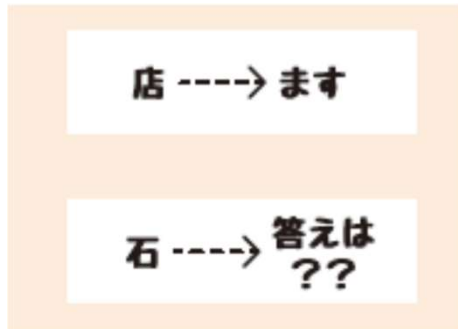
📄 し □ □

答えは
□ □ □ □

- ・こたえが「**たんけん**」になる問題
- ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
- ・イラストを参考に言葉を埋め、単語を作る
- ・(1段目) **たん** ざく
- ・(2段目) し **けん**
- ・答えは **たん けん**

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)



- ・こたえが「あさ」になる問題
- ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
- ・(1段目) 店 → ます(五十音順で1文字戻っている)
- ・(2段目) 石 → (1文字戻す)答えは ?? = あさ



- ・こたえが「すいか」になる問題
- ・ルールとなる部分も含めて囲う必要がある
- ・イラストをもとに考え、木のイラストが「もく」である
- ・曜日の読み方であることが推測されるので、
- ・(2段目左から) ③=か | ①②=すい | もく
- ・答えは ①②③ = すいか

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

ちょうせんじょう ヒント160

めい 明 → <input type="text"/>	答えは①② ひ み ①	①②①	かみ 神 目																				
あく 悪 → <input type="text"/>	店……ます	答えは②①	↑ ↓																				
答えは <input type="text"/>	石……答えは ア?	答えは?	犬 ?																				
<input type="text"/> ざく	1=か 3=こ 9=ふ	答えは?	↑ ↓																				
<input type="text"/>	<table border="1"> <tr><td>8</td><td>6</td><td>4</td><td>1</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>5</td><td>♣</td></tr> <tr><td>9</td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td></td><td>7</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td>3</td></tr> </table>	8	6	4	1			5	♣	9			2		7						3	しろく さんな	
8	6	4	1																				
		5	♣																				
9			2																				
	7																						
			3																				
あうき しんゆく しんじつ 真珠 新作 真実 キック アタッカー	<input type="text"/> =きょう	14に86 97に73	答えは ?																				
<table border="1"> <tr><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>1</td><td></td><td></td></tr> </table>		3			2	4	1			<input type="text"/> の3は	か 重なるように、 青の	10 64 答えは ?											
	3																						
	2	4																					
1																							
答えは14&2	<input type="text"/> =きのう	1'2'9'5はって 解こう	3-2																				
<table border="1"> <tr><td>1</td><td>る</td><td>→</td><td>4</td><td>3</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>↑</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>ゆ</td><td>→</td><td>え</td><td>雨</td></tr> </table>	1	る	→	4	3			↑				ゆ	→	え	雨	ゆ <input type="text"/> えは雨	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	3-2					
1	る	→	4	3																			
		↑																					
	ゆ	→	え	雨																			
<table border="1"> <tr><td></td><td>ゆ</td><td>→</td><td>あ</td><td>2</td></tr> </table>		ゆ	→	あ	2	かみなりの下は?	扇 → きち	8×7															
	ゆ	→	あ	2																			

オドロの居場所

オドロの真の目的がわかったら
受付(正門・北口付近特設)で報告しよう

ラストアンサー

オドロは がいがを
ぬすんで、 を
おびきよせ、いっしょに
たてもの をみながら
 のたびをしたかった。wally

オドロからの挑戦状の解説方法

1 ^{いか}以下の答えになるように6つの額縁を貼ろう ^{かくぶち}は

こ
 はち
 たき
 たんけん

あさ
 すいか

例 答えが かさ の場合

答えが「かさ」になる
ナゾができるように
額縁で囲もう

したがわ
下側を囲むと
答えは「くく」に
なってしまう

2 額縁に挟まれた2つの四角のナゾを解いて、指示にしたがおう！
指示にしたがえば向かうべきオドロの居場所がわかる。

- ①で導いた6箇所に額縁シールを貼り付けると右図のようになる
- ②により、額縁で挟まれた2つの四角のなぞを解く必要がある

→次ページへ

02 『ウォーリーをさがせ！』

とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

1=か 3=こ
9=ふ

8	6		4	1
		5		♣
9				2
	7			
				3

14に86
97に73

かさ
重なるように、
青の

1`29`5はって
解こう

・額縁で挟まれた2つの部分は左図

・この2つを合わせて謎を解く

・左側はルールより五十音表の一部であることがわかる

・(左側)1=か 2=< 3=こ 4=さ 5=に 6=な 7=ね 8=は 9=ふ

・(右1)14に86 97に73 = **かさにはな ふねにねこ**

・(右2)**重なるように、青の**

・(右3)1`29`5 = **がくぶち はって解こう**

02 『ウォーリーをさがせ！』 とあるはくぶつかんで きえためいがだいそうさく！(★★☆)

もくげきだん
目撃談2 あくとうなかがまが ① からしりとりで進めるところまで進んでいったよ。途中で通った文字とイラストが場所を示すんじゃないかな。

ヒント020

もくげきだん
目撃談3 の中で③と同じものを再発見する向きでシールを貼って、視したときに、かくの文字を読もう 見つけれられるかも

ヒント030

- ・ラストストーリー裏面②から導いた指示文にしたがい、シールを貼り付けると右図になる
- ・明治村の下の字を読もう 見つけれられるかもという指示文が現れる
- ・明治村という文字は、赤丸の位置にも現れている
- ・その下の文字を読むと、風鈴ノ裏行ケとなり、MAPより風鈴の位置前橋監獄雑居房に行くと、ラストアンサーにたどり着けた

とっておきの名画とオドローを見つけた！

書き写そう

オドローは めいがを ぬすんで、ウォーリーをおびきよせ、いっしょにたてもの もよう をみながら げいじゅつ のたびをしたかった。

オドローの位置にキーワードを書き写したら、受付で報告しよう！

オドローの居場所

風鈴の裏
前橋監獄雑居房

オドローの真の目的がわかったら
受付(正門・北口付近特設)で報告しよう

ラストアンサー

オドローは めいがを
ぬすんで、ウォーリーを
おびきよせ、いっしょに
たてもの もよう をみながら
げいじゅつ のたびをしたかった。wally
たんきゅう