



リアル脱出ゲームブックvol.1

ルネと箱 不思議な

—その町で少女は過去の夢を見る—

第一章 むかしめぐりの町

一日目・朝

少女はバンパーを蹴った。ボンネットからは白い煙が立ち上っている。

薄暗い森の中の道。通り過ぎる車はない。少女はべたりと地面に座り込み、ため息をついた。そして腰カバンから小箱を取り出した。

少女は行方不明になった父親を探して旅をしていた。

秘密諜報員だった父親は、少女がまだ幼いころ、偵察機で飛び立ったまま消息を絶った。父親が残したのは、開け方の分からないこの小さな箱と「ルネ」という名前だけだった。なぜ旅に出たのか、少女自身もよく分からなかった。ただ少女は、自分の心の奥に暗い底なしの穴が空いていることを知っていた。今はまだ小さな穴。でもいつか自分自身落ちてしまうほど大きくなっていく気がした。

少女は立ち並ぶ木々をぼんやりと眺めながら、小箱を両手でもてあそんだ。その仕草

はいつの間にか少女の癖になっていた。

イライラや不安が募ると少女はカバンから小箱を取り出した。

「あーあ、もうやめたいな」

そう言いかけて、少女はバツと立ち上がった。

木々の間から白い十字架が見える。

少女はしげみをかき分け、見晴らしの良い高台に出た。丘の下には小さな町が広がり、青く風いだ海には島が浮かんでいる。白い十字架は町の教会の尖塔から生えていた。

少女は胸ポケットから地図を取り出して広げた。

「エステルダ……」

それが、その町の名だった。

それが、少女の過去を変える物語の始まりだった。

【ここから先は、地図上に記された番地のパラグラフへ進む。

12ページからのルール説明を読み、ゲームを開始すること】



エステルダ地図

Map of Esterda

北の山

ヒットコロー湖

ハルカムカ広場

修理店

エステルダホテル

商店街

駅前

エステルダ駅

探偵事務所

教会

フクロウ少年の家



※自分で書き込んだ番地は
その章のみで有効



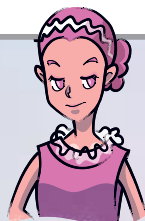
エステルダ住民リスト

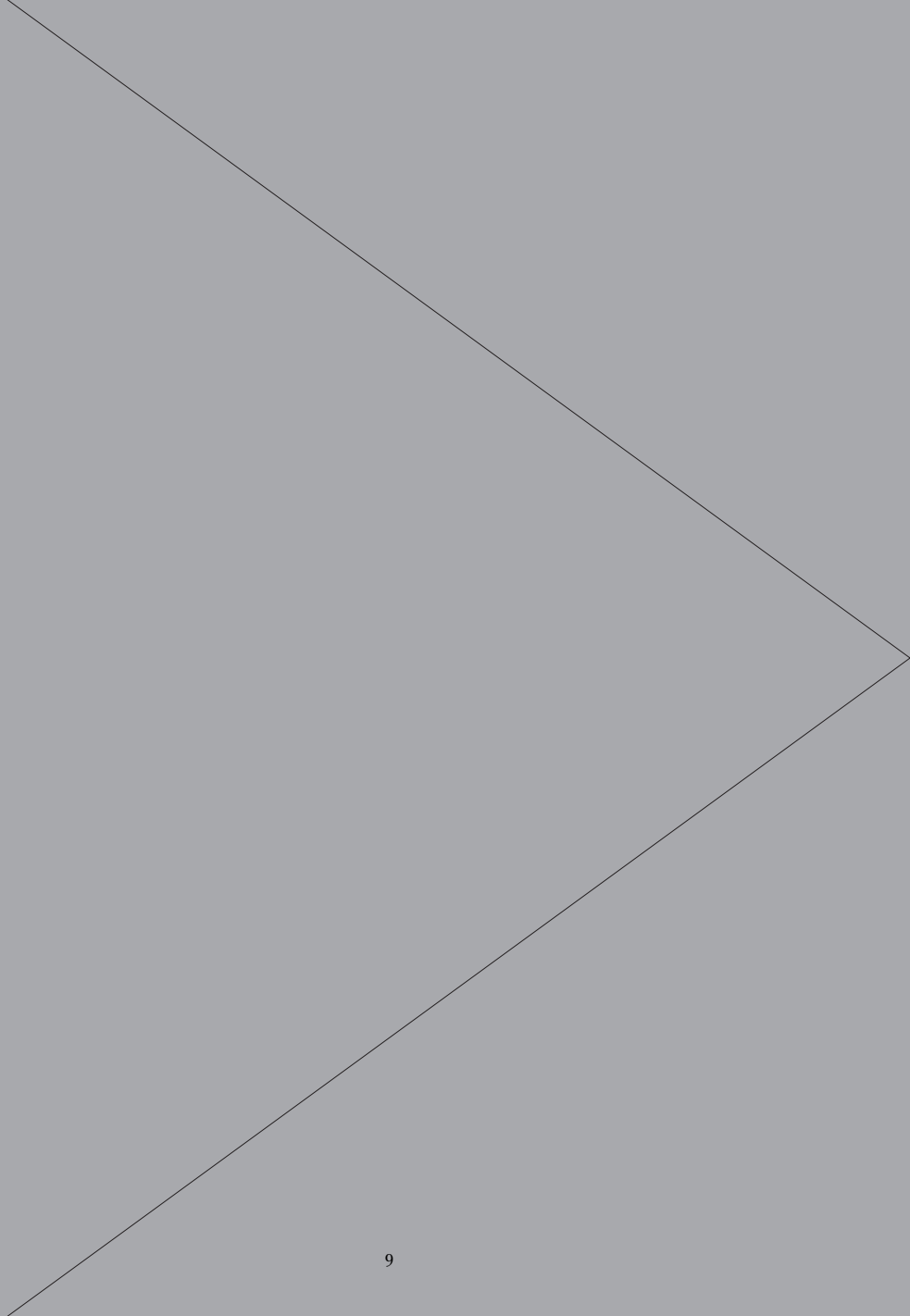
Residents of Esterda

名前	デュラ Durer	ルドン Redon	コレッジョ Correggio	ゾーイー Zoey
年齢	34	51	47	12
性別	男	男	男	男
人物	情報屋	医師	修理屋	少年
条件①				
条件②				
条件③				



ポロック Pollock	プッサン Poussin	カドリール Quadrille	ロートレック Lautrec	
32	66	16	54	
男	男	女	男	
学者	森の番人	町長の娘	町長	





ゲームを進めるためには、次のものが必要になります。
始める前に準備しておきましょう。



計算機

簡単な数字計算が必要になります。手元にあると便利です。



筆記用具

記入欄に書き込むためのもの。鉛筆などの消せる筆記用具が良いでしょう。



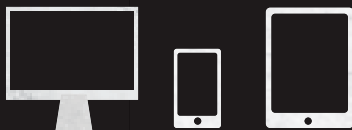
ハサミ・カッター

巻末の付録をきれいに切り取る／切り抜くために準備しましょう。



メモ用紙

パズルを解いたり情報を整理するために、マップやアドベンチャーシートとは別にメモ用紙を用意しておきましょう。



PC・スマホ・タブレット等

最後の答えを特設 Web サイトに入力するため、ネットにつながった端末が必要です。ヒントも Web サイトに掲載します。

このゲームブックの内容物

Components

内容物は一つでも欠けたらゲームが進められません。
紛失しないよう注意してください。



マップ 住民リスト

この本の巻頭に添付されています。



ゲームブック 本体

この本です。カバーや帯も使用します。



アドベンチャー シート

この本の巻頭に添付されています。



コイン

この本の巻頭に添付されています。



アンサーシート

付録①(試験用紙)

付録⑤(調査書)

この本の巻頭に添付されています。指示があるまで書き込まないでください。



切り取り式付録

付録②(羊皮紙)

付録③(歯車)

付録④(石板)

この本の巻末に綴じ込まれています。指示があるまで切り取らないでください。

ルール説明

Rules

『ルネと不思議な箱』をプレイするためには、いくつかのルールがあります。
ゲームを始める前によく読んでおいてください。

パラグラフの進み方

選択肢を選んで、パラグラフを読み進めていきます。

ゲームブックとは、本文中にある選択肢を選びながら読み進め、ゲームを楽しむ読み物のことです。番号の付いた「パラグラフ（段落）」の文章を読んだら、選択肢を選んで、指定された番号のパラグラフに移動します。この移動の繰り返しで物語を進めていきます。

このゲームブックは435個のパラグラフで構成されています。パラグラフを探す際には、ページの横にある見出しを参考にすると便利です。

例



右へ進む ↓ 100へ

▼パラグラフ100番を読む

また、各パラグラフに付いているマークの数字は、直前に読んでいたパラグラフの番号です。前のパラグラフに戻りたい場合に参照してください。

例

80



150

▼パラグラフ80番の直前のパラグラフは150番

地図の使い方

書き込んだ数字とパラグラフ番号は対応しています。

このゲームブックでは場所を移動するために地図を利用します。地図上にある番地とパラグラフ番号が対応しているの
で、その場所に行きたければ、番地の数字のパラグラフへ進みましょう。

例

商店街(番地60)へ
行きたい場合

▼パラグラフ60番へ進む



例

【地図の「エステルダ駅」に
233と記入」と指示があった場合

▼「エステルダ駅」の
枠に233と記入

ただし、書き込んだ番地
に関しては、その章のみ
有効です。



なお、第二章以降は、地図上の番地が変わります。
章ごとの指示に従ってください。
また、地図上にはいくつかの空欄の枠があります。
ゲームを進めていくと、枠に番地を書き込む指示が
出てきますので、その都度指示に従ってください。
その場所に行きたければ、書き込んだ番地のパラグ
ラフへ進みましょう。

アドベンチャーシートの使い方

正確に手がかりと指示番号を書き込んでください。

物語を読み進めていくうちに、「手がかり」と「指示番号」を記入する指示が出てきます。これらは、付録のアドベンチャーシートに書き留めてください。アドベンチャーシートに手がかりを書き込んでいることが、「手がかりがある」という状態です。パラグラフ末尾の選択肢に、「手がかり●がある場合」と書かれていたら、対応する指示番号を、そのパラグラフに足した数字のパラグラフへ進むことができます。

例



手がかりAがある場合

↓ 50 + 指示番号A

▼ 指示番号Aは20だとしたら、
50 + 20 = 70番のパラグラフへ進む

手がかりを持っておらず先へ進めない場合、そのパラグラフ番号をメモしておき、他の場所を探索して手がかりを入手してから、そのパラグラフへ戻ると便利です。

手がかり欄

探索に必要な情報やアイテムを書き込む

手がかり
指示番号

指示番号欄

手がかりを使ってゲームを進めるときに使用する数字を書き込む

住民リストの使い方

出会った住民の情報を整理していきます。

地図の裏面には、住民リストがあります。項目①～③は空欄ですが、ゲームを進めていくと記入する指示があります。指示に従って項目を埋めてください。



パズル・謎について

どうしても分からない場合はヒントをご参照ください。

本ゲームブックでは、パズルや謎を解かなければ先に進めない個所が出てきます。隅々まで探索し、極限まで頭脳を駆使してください。どうしても解けない謎は、特設Webサイト(32ページを参照)のヒントをご利用ください。なお、SCRAPでは、謎の答えや攻略法についてのお問い合わせにはお答えいたしかねます。

ゲームクリアの方法

すべて読み終えたら特設Webサイトにアクセス！

物語のエンディングは、この本のどこにも掲載されていません。最後まで読み進めたら、特設Webサイトへアクセスしてください。回答が正しければ、エンディングストーリーを読むことができます。