

解^ワいて、解^ワいて、解^ワきまくれ！

イラスト謎解きパズル 練習帳

ILLUSTRATION PUZZLE
TRAINING BOOK

イラスト
しりとりメイズ 編



イラスト謎解きパズル

練習帳

イラストしりとりメイズ(編)

はじめに

あなたはパズルが好きですか？

リアルイベントや持ち帰りグッズ、そして本など、さまざまな形態で世の中に謎解きが広がっています。でも、「謎解きは好きだけど、パズルは苦手」という方が意外と多いようです。

そんな方に「パズルって楽しい!」と思ってほしいという気持ちから生まれたのが、このイラスト謎解きパズルです。

本書は、イラスト謎解きパズルの中からイラスト×しりとり×迷路の組み合わせである「イラストしりとりメイズ」の練習帳です。しりとりが上手くつながるようにイラストを選んだり、言い換えたり…、ときには「そんなのアリ!？」と言いたくなるようなイラストがあったりする、かわいくも手強いパズルとなっています。

一冊解き切ったとき、あなたのパズル力は格段に向上しているでしょう。

なぜなら、謎解きは一度しか遊べないのに対して、パズルは同じルールで何回でも遊べるからです。

繰り返し解くうちにだんだんコツがわかってきて、解けるようになるのです。

最初は「えーい、ままよ!」と勢いで進めて構いません。上手いかなかったらちょっと戻って考え直してみたり、自分の好きなやり方で遊んで大

丈夫です。まずは、パズルのルールを自分のものにしてください。そして慣れてきたら、論理的に一歩一歩確実に解くスタイルをオススメします。

パズルには、盤面のどこかに必ず答えへの道筋があります。

「ここはこうでこうでこうだからこう!」とピースがピタッとはまる瞬間は、謎解きに近いものがあるのではないのでしょうか? 盤面が進むと「じゃあここはこうでこうだ!」と連鎖的に、気持ち良く埋まっていくこともあるでしょう。

「どこから埋めたらいいかなんてわからないよ」とお困りの方は、ぜひヒントをご活用ください。ヒントの盤面は、弊社のパズル猛者の手元を再現したものです。どうやって解き進めているのか理解するのにきっと役立つでしょう。

パズル力が上がるといっても「この本のパズルが解けるようになるだけでは?」と思う方もいるかもしれません。でも、試行錯誤して解き筋を見つけることができるようになったとき、それは他のパズルでも役立つ力となるのです。ぜひ、リアル脱出ゲームなどでパズルが出題された際は「自分に任せて!」と立候補してください。

それでは最後に。

この本には大謎はありません。

しかし、パズルそのもののおもしろさがギュッと詰まっています。

この本を解くことで、パズルの楽しさと自分のパズル力がメキメキと成長していく感覚を味わっていただけたら本望です。

どうぞ、心ゆくまでパズルをお楽しみください!

INDEX

★ 目次 ★

はじめに	2
イラストしりとりメイズの基本ルール	6
練習帳の遊び方	8
✦ 初級	
初級1&ヒント	10
初級2&ヒント	14
初級3&ヒント	18
初級4&ヒント	22
コラム① 制作秘話1	26
✦ 中級	
中級1&ヒント	28
中級2&ヒント	34
中級3&ヒント	40
中級4&ヒント	46
中級5&ヒント	52
コラム② 解き方のコツ	58
✦ 亜種	
イラストしりとりメイズ亜種のルール	60
亜種1&ヒント	62
亜種2&ヒント	68
コラム③ イラスト談義	74

※ 上級

上級1 別紙ふろく①

ヒント 75

上級2 別紙ふろく①

ヒント 80

※ 超上級

超上級1 別紙ふろく②

ヒント 85

コラム④ 制作秘話2 90

答え 91

おわりに 102



BASIC RULE

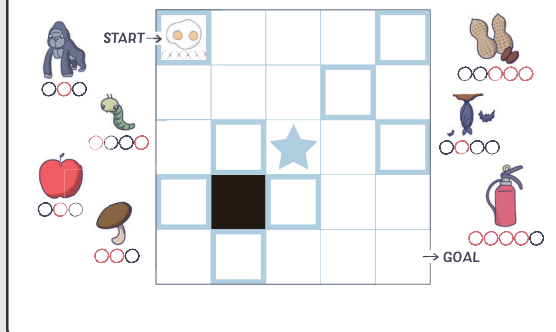
イラストしりとりメイズの 基本ルール

1. すべての白マスと□に文字を1つずつ配置する。
2. すべての□には、文字に加えてまわりにあるイラストを1つずつ配置する。
3. 黒マス以外のマスをすべて1回ずつ通りながらSTARTからGOALまでしりとりになるように進む。
※ただし、ナナメには進めない。
4. □はそのマスに配置したイラストの名前の1文字目となる。
つまり、□が1つ前の単語の最後の文字であり、次の単語の最初の文字となる。
5. 丸はイラストの名前の文字数を表す。
さらに赤丸に入る文字のマスでは曲がり、黒丸に入る文字のマスではまっすぐ進む。
6. ★は2回通る。

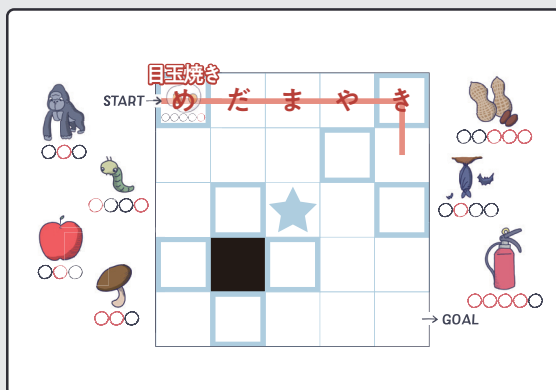
※大文字と小文字は区別をつけないものとする。
(例:「や」と「ゃ」など)

※ルール6の★は中級5から登場します。

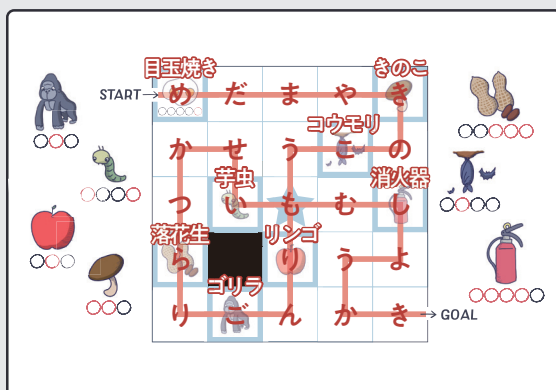
例題



スタート地点のイラストは「めだまやき」だね。赤丸に入る文字のマスでは曲がり、黒丸に入る文字のマスではまっすぐ進むように「めだまやき」と埋めてみよう。



「めだまやき」と埋めると左図になるよ。□は1つ前の単語の最後の文字であり、次の単語の最初の文字になるよ。「き」からはじまるイラストを探して、続きを埋めていこう。



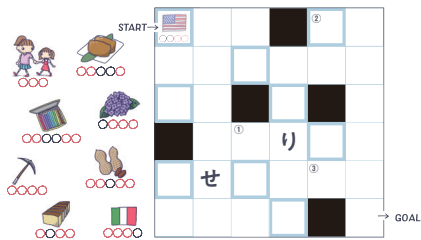
このパズルを解くと左図になるよ。★は2回通るから気をつけてね。ルールがわかったら、次はP.10の初級1を解いてみよう。

練習帳の遊び方

P.6のルールを読んで、初級からチャレンジすることをオススメします。

レベルによって盤面の大きさが異なります。

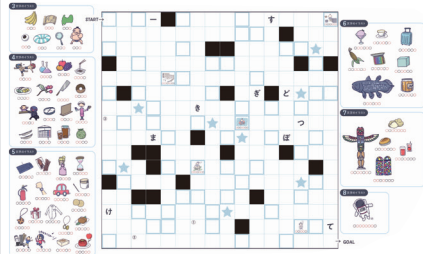
(4問)



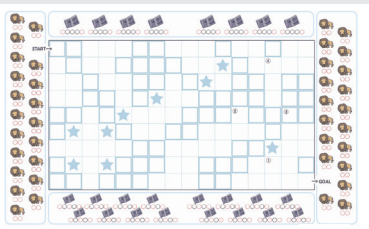
(5問)



(2問)



(1問)



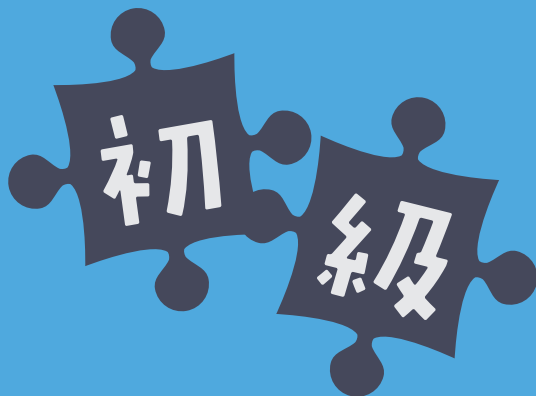
(2問)

ルールと見た目が一風変わったイラストしりとりメイズです。一通りイラストしりとりメイズが解けるようになってから解くことをオススメします。

中級を解き終えた後に
チャレンジすることをオススメします。

ILLUSTRATION PUZZLE
TRAINING BOOK

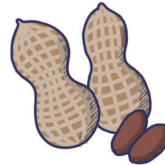
イラスト しりとりメイズ



イラストを拡大したい&
イラストの名前を知りたいときは
ここをCHECK!
パズルを解くヒントは、
各パズルの次のページにあるよ



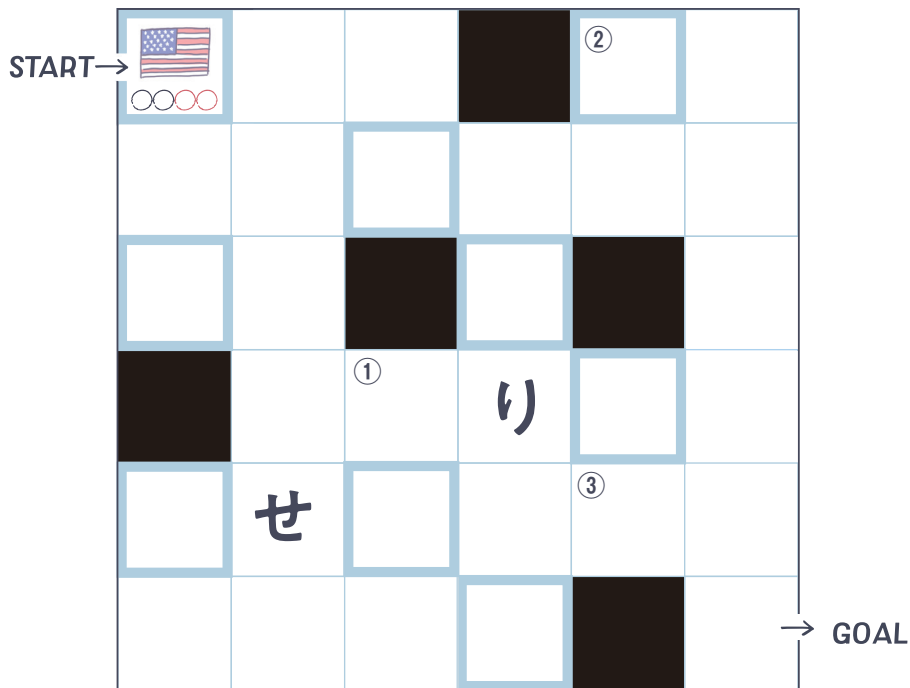
<https://www.scrapmagazine.com/ism/>



P.6のルールに従い、マスに文字を入れろ

答えは

①	②	③

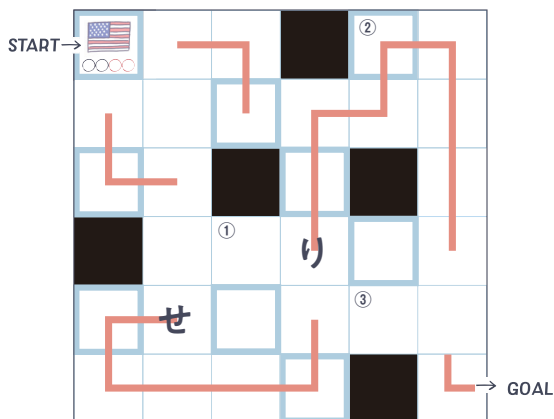


困ったときは
次のページの
ヒントを見よう!

答えは
P.92を
CHECK!

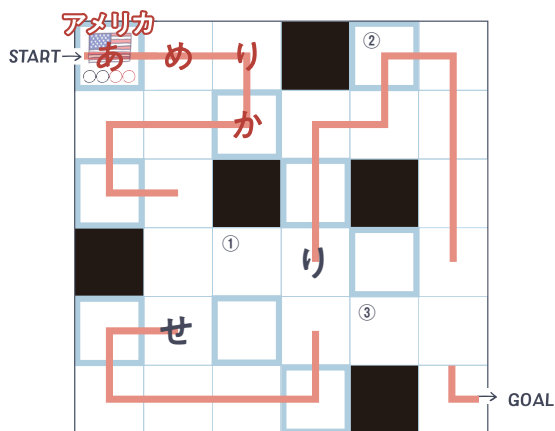


テスト 1

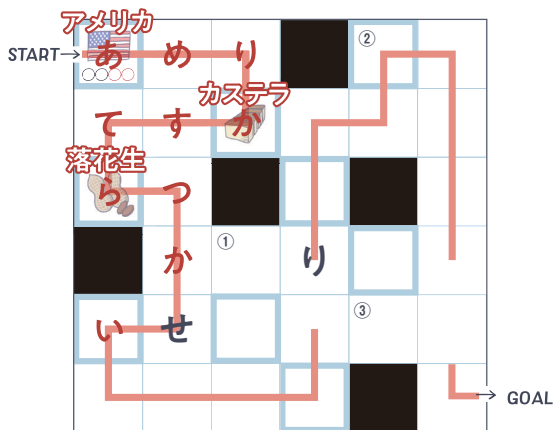


角にあたる部分や、
一本道の部分は左図
のように通ることが
確定するよ。

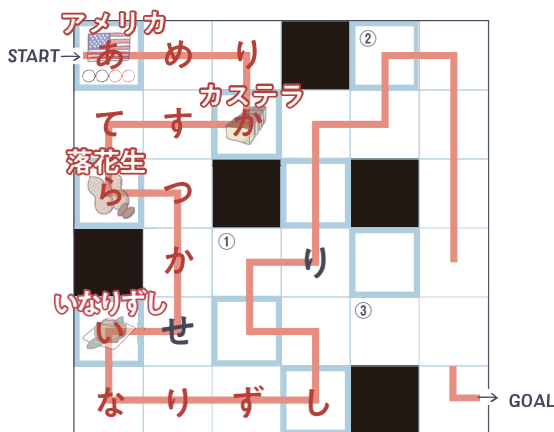
テスト 2



スタート部分は4文字なので、左図のようにルートが決まり、「あめりか」と埋められるよ。次は「か」からはじまるイラストを考えよう！



「あめりか」の次は「かすてら」が埋まり、その次は「ら」から始まる言葉なので、「らつかせい」を埋めよう。赤丸は曲がり、黒丸はまっすぐマスを通るというルールに気をつけると埋まるはずだよ！



「いなりずし」まで埋めると左図になり、続きのルートが確定するよ。残りのイラストの名前を埋めていこう！

答えは **P.92** を **CHECK!**