

謎

SCRAP

presents

図鑑

SCRAP出版

はじめに

ここ数年で「謎解き」はブームを経て、文化として定着してきました。テレビや書籍、ネットを通じて、たくさんの謎解きに触れることができます。もちろん私たちSCRAPも、「リアル脱出ゲーム」や「謎検（謎解き能力検定）」などで、たくさんの謎を出し続けています。

このように謎解きが定着するにつれ、「体系的に学びたい」と考える方も増えてきているでしょう。

ただ、謎解きを分類し、理解を促進していく試みはこれまでほとんど見られませんでした。謎解きに詳しい方でも、多くの問題を解いていく中で、知識を身に付けてきたのだと思います。

そんな状況の中、謎解き問題に含まれる要素を明確にして分類し、学びやすくするための本が必要なのではないかという考えから、本書『謎図鑑』が生まれました。

本書は、「謎検」で出題されるような画像1枚の謎解き問題、いわゆる「1枚謎」を、その解き方や用いる知識によって分類した図鑑です。

「1枚謎」は、謎解きを網羅するわけではありませんが、すべての謎解きの基本となるものです。「1枚謎」を把握していれば、あらゆる謎解きへの理解も進むでしょう。

序章「謎解きの基本」では、謎解き問題ならではの出題方法や答え方などを、実例を挙げて説明しています。謎を解き慣れている方は読み飛ばしても構いません。

第1章から第4章では、謎解き問題を大きく「言葉遊び」「題材系」「図形／イラスト」「パズル」といったジャンルに分けた上で、項目ごとにそれぞれの解説、パターンの例を紹介しています。また、それぞれ過去「謎検」で出題されたものを中心とした実例を挙げ、各項目の内容が身に付くようにしました。さらに謎解き力の向上を目指す方は、「ワンランク上の解き方指南」もご確認ください。

本書は、どんな問題があるか知りたい初心者の方、全ジャンルを網羅して謎解き力を上げたい中級者の方などにおすすめです。また、謎解き問題を作ってみたい方にとっても参考になることでしょう。

本書が、読者にとって謎解きを理解する上での指針となり、謎解きの文化をより広げられるものになれば幸いです。

SCRAP

もくじ

- 2 はじめに
- 6 本書の見方

序章 謎解きの基本

- 8 ?を答える
- 9 数字順に読む
- 10 矢印を読む
- 11 小さい文字
- 12 濁点を付ける
- 13 同じ記号や数字
- 14 イラストを言葉に
- 15 穴埋め
- 16 法則問題
- 18 見つける
- 19 読み方指示
- 20 縦読み／横読み
- 21 間を読む
- 22 対応表
- 23 問題文を利用
- 24 Column 1
各項目は複合されている

第1章 言葉遊び

- 26 たぬき問題
- 28 めがね問題
- 30 何文字目？

- 32 英語／日本語変換
- 34 文字種変換
- 36 ローマ字変換
- 38 記号文字変換
- 40 言葉の分割／結合
- 42 同音異義語
- 44 対義語
- 46 頭／お尻
- 48 逆から読む／回文
- 50 文字操作
- 52 同じ文字を加える
- 54 足りない文字を補完
- 56 母音子音
- 58 漢字カタカナ読み
- 60 合体漢字
- 62 向きを変えて読む
- 64 ふりがな／送りがな
- 66 隠れた言葉
- 68 しりとり
- 70 なぞなぞ
- 72 あるなし問題
- 74 文字構成
- 76 Column 2
よくある問題の裏をかく

第2章 題材系

- 78 五十音
- 80 アルファベット
- 82 十二支
- 84 曜日
- 86 惑星
- 88 都道府県

- 90 方角
- 92 色
- 94 トランプ
- 96 音階
- 98 時計／時間
- 100 元号
- 102 携帯文字盤
- 104 四季／月
- 106 指
- 108 表彰台
- 110 画数
- 112 四字熟語
- 114 数字の読み方
- 116 数え方
- 118 デジタル数字
- 120 物理法則
- 122 数列
- 124 数字を文字に変換
- 126 Column 3
その他の題材系

第3章 図形／イラスト

- 128 点つなぎ
- 130 図形を塗る
- 132 線／マス
- 134 枠の形
- 136 境目や隙間
- 138 立方体
- 140 足りない部分を補完

- 142 同じ見た目
- 144 白が見えない
- 146 イラストを複数の言葉に
- 148 文字アレンジ図形
- 150 文字数＝個数
- 152 方向を変えて見る
- 154 別の表現にする
- 156 位置関係
- 158 特殊矢印
- 160 Column 4
要素の数を数える

第4章 パズル

- 162 迷路
- 164 一筆書き
- 166 クロスワード
- 168 スケルトン
- 170 ポリオミノ
- 172 アナグラム
- 174 和同開珎
- 176 あみだくじ
- 178 ナンバーリンク
- 180 ネットワーズ
- 182 論理パズル
- 184 文字置換パズル
- 186 覆面算
- 188 魔方陣
- 190 Column 5
その他のパズル
- 191 おわりに

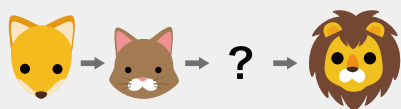
答えは「？」
に入る言葉

?を答える

解説 謎解きの問題に「？」マークが記されていたら、そこに入るものが答えになる場合が多い。「？」に何が入るのかを考えてみよう。また、「？」マークが複数記されている場合、「？」マークの数が答えの文字数を示していることもある。

謎 図 鑑

例題 1

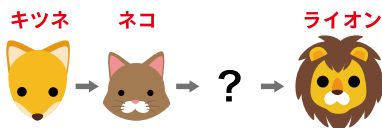


① イヌ ② コアラ ③ ラッコ ④ ウサギ

解答

イラストを言葉に P14
法則問題 P16
しりとり P68

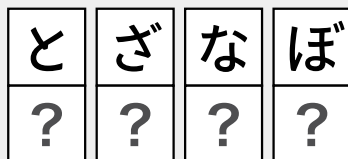
?を答える



① イヌ ② コアラ ③ ラッコ ④ ウサギ

イラストを言葉にすると、しりとりになっていることがわかる。「コ」で始まり「ラ」で終わる「コアラ」が答え。

例題 2



解答

穴埋め P15
縦読み／横読み P20
方角 P90

?を答える



答え ういんく

見えている文字は「東」「西」「南」「北」の頭文字。それぞれの「？」には、最後の文字「う」「い」「ん」「く」が入る。

数字の
順に対応する
文字を読む

数字順に読む

解説 空欄に数字が振ってある問題では、空欄に入る文字を数字順に読むと答えになる。空欄とは別に「①②③=?」と記されていたり、「④③③①②=?」と数字順ではない場合も。また「ABC=?」「●▲■=?」のようにアルファベットや記号のパターンもある。

謎 図 鑑

例題
1

お	き	き	あ	あ
		②	①	④
	③			
⑤				

解答

穴埋め P15
その他の題材系 P126

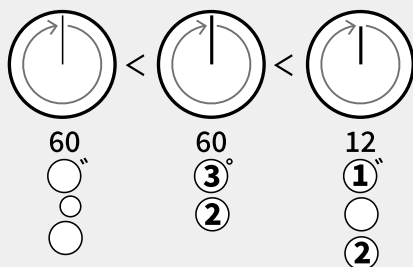
お	き	き	あ	あ
と	の	よ ^②	し ^①	さ ^④
と	う ^③	う	た	っ
い ^⑤				て

答え しょうさい

きょうを中心に前後2日の日にちの読みを入れ、数字順に文字を読む。

数字順に読む

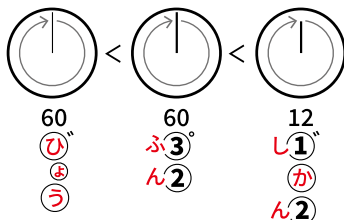
例題
2



答えは ①②③②①

解答

小さい文字 P11 濁点を付ける P12
同じ記号や数字 P13
時計/時間 P98



答えは ①②③②①

答え しんぶんし

濁点と半濁点を除くと、空欄には左から「ひょう」「ふん」「しかん」が入る。1、2、3、2、1に対応する文字を読んで、3に濁点を付けた「しんぶんし」が答え。

数字順に読む

矢印が通る
文字を読む

矢印を読む

解説 矢印が通る空欄に入る文字を、矢印の方向に沿って読むというもの。文字は答えや指示文になることが多い。言葉が入る空欄が複数あり、それらを横断して矢印が記されていることもある。また、矢印の先の文字を読む場合も多数（「穴埋め（P15）」例題2を参照）。

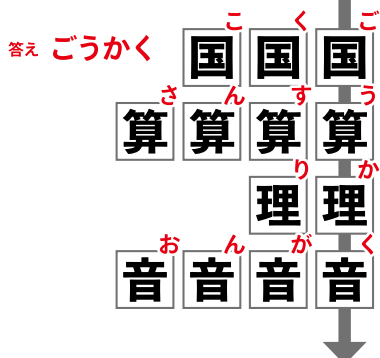
謎 図 鑑

序章 謎解きの基本

例題 1



解答



すべての漢字は教科名を示しており、ひらがなに置き換えるとちょうどマス目の個数になる。矢印が通るマスに対応するひらがなを読んで、答えは「ごうかく」。

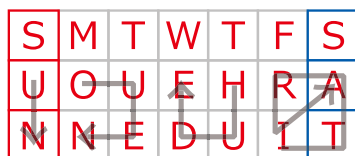
矢印を読む

縦読み／横読み P20
その他の題材系 P126
文字数＝個数 P150

例題 2



解答



運 応 援 筆 ?

答え イタリア

左から縦に曜日の3文字略語を入れると、矢印が左から「UN」「OUEN」「HUDE」を通る。一番右の矢印は「ITARIA」を通るので、「イタリア」が答え。

矢印を読む

?を答える P8
穴埋め P15
曜日 P84

小さい空欄には
小さい文字を
入れる

小さい文字

解説 空欄に文字を入れる際、他より小さい空欄があれば、そこには小さい文字（つ、や、ゆ、よ など）が入ることを示している。数字や記号の場合も、小さければ小さい文字が対応し、それは言葉を連想する際のヒントとなる。

謎 図 鑑

例題

1

1 2 3 1 2 3 1 2 3 めいしが

2 3 1 2 3 1 2 3 かをとる

2 3 1 = ?

解答

?を答える P8 数字順に読む P9
同じ記号や数字 P13
足りない文字を補完 P54

同じ数字に同じ文字が入るように、意味のある文章にすると右のようになる。小さい2のマスには「ゆ」が入るが、答えで求められる2のマスは大きいので、「ゆうき」が答えになる。

1 2 3 1 2 3 1 2 3 めいしが
き ゆ う き ゆ う き ゆ う

2 3 1 2 3 1 2 3 かをとる
ゆ う き ゆ う き ゆ う

2 3 1
ゆ う き = ?

答え ゆうき

小さい文字

例題

2

→ = 2 4 5 3 リ

1 2 3 4 5 = ?

解答

?を答える P8 数字順に読む P9
同じ記号や数字 P13 漢字カタカナ読み P58
合体漢字 P60 向きを変えて読む P62

「1」を横倒ししたものを「++(くさかんむり)」とすると、右のように文字が対応する。1は「キ」、2は「ヨ」の小さい文字で、「キヨムカン」が

答え。 答え キヨムカン(虚無感)

++ = 2 4 5 3 リ
キ ヨ ム カ ン

1 2 3 4 5 = ?

小さい文字

文字群から
特定の文字を
抜く

たぬき問題

解説 ある文字群から指定された特定の文字を抜くという問題。例えば「かたたたき」という文字列に対して、イラストなどで「たぬき」が示されていたら、「た」を抜いて「かき」が答えとなる。謎解きの基本中の基本の問題と言えるだろう。

謎 図 鑑

パ タ ー ン の 例

た ぬ き → 「た」を抜く

毛 虫 → 「け」を無視する

鳥 居 → 「い」を取る

ナ イ ト → 「と」がない

ち り と り → 「ちり」を取る

む し か ご → 「かご」を無視する

こ け し → 「こ」を消す

消 し ゴ ム → 「gomu」を消す

ピ ス ト ル → 「pisu」を取る

ペットボトル → 「pettobo」を取る

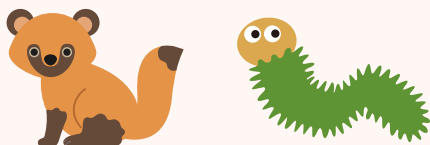
ワンク
上の
謎解き
方指南

抜く文字を示すものは、イラストで記されていることがほとんどだ。意味のわからない文字と、脈絡のないイラストが並んでいたら、この「たぬき問題」や、「めがね問題 (P28)」を疑ってもよいだろう。

例題

1

けいたたちたごけ



イラストの意味(「たぬき」=「た」抜き、
けむし=「け」無視)を読み取り、文字列
「けいたたちたごけ」から「た」と「け」
を取り除いて、「いちご」が答え。

答え いちご

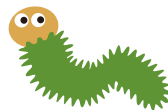
イラストを言葉に P14

解答

たぬき→「た」抜き



けむし→「け」無視



けいたたちたごけ

たぬき問題

例題

2

戦い 拳銃 亀 題名

た ぴ ち う
た そ
ご す ー ば
い

英語にすると、「戦い」=「ばとる」、「拳銃」=
「ぴすとる」、「亀」=「たーとる」、「題名」=
「たいとる」となる。「ば」「ぴ」「す」「た」「ー」
「た」「い」を取って、答えは「ごちそう」。

見つける P18

英語/日本語変換 P32

解答

戦い 拳銃 亀 題名

た ぴ ち う
た そ
ご す ー ば
い

答え ごちそう

たぬき問題

五十音の並びと 五十音表の 位置関係

五十音

解説 五十音の並びを利用した謎。前後にずらして文字を変換する方法は、法則問題で頻繁に見られる。また五十音表の文字の位置関係を利用し、上下左右や斜めの文字に変換したり、2つの文字の間を読んだりする問題もよく出題される。

謎 図 鑑

パ タ ー ン の 例

五十音順で前後にずらす（「お」の次が「か」、「こ」の次が「さ」…の場合もある）

五十音表で上下左右にずらす

五十音表で斜めにずらす

五十音表で指定のマスを読む（例題1）

五十音表で上下左右に指定の数だけずらす

五十音表で文字の間を読む（あす → き／例題2）

五十音表で文字の1つ先を読む（ふね → と）

文字の一部から五十音表に関することと理解する

（なにぬはふまみむ → 五十音表で「ひ」の周りの文字 → ひまわり、縦横斜めに黒マスが隣接している文字は「ま」～「ら」行のいずれか）

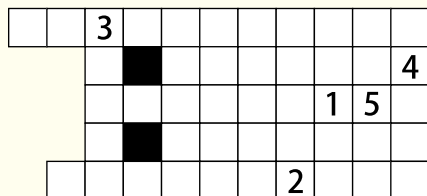
ワン ランク上 の 解き方 指南

縦に5マスが並んでいる図を見たら、五十音表を使った謎であることを疑おう。また、謎を解く際に、もしヒントを見てもよい状況であれば、五十音表を手元に置いておくのがおすすめ。できれば書き込めるものを用意したい。

ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	

例題

1



12345 = ?

例題

2

股 → 花
糸 → 癖
星 → 熱
二位 → ?

?を答える P8
数字順に読む P9

解答

ん	わ	ら ³	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
		り		み	ひ	に	ち	し	き ⁴	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す ¹	く ⁵	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
		を	ろ	よ	も	ほ	の	と ²	そ	こ

12345 = ?

答え すとらいく

五十音表に記された数字のマスから順に読む。答えは「すとらいく」。

五十音

?を答える P8 法則問題 P16
間を読む P21
文字種変換 P34

解答

また 股 → 花 はな
いと 糸 → 癖 くせ
ほし 星 → 熱 ねつ
にい 二位 → ? ちしき

答え ちしき

ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え
		を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ

漢字をひらがなに変換すると、左はすべて2文字になる。五十音表でその2文字の間にあるものが右の言葉になっている法則。「に」と「い」の間にあるのは「ちしき(知識)」。

五十音

点同士の
関連を考えて
線でつなぐ

点つなぎ

解説 条件に合うように、要素同士を直線でつなぐ問題。「つなぐ」ことが明示されている場合も、されていない場合もある。答えの出し方は、交点上の文字、線が通った文字、通らなかった文字、囲まれた文字を読む、引いた線を文字として読むなど。

謎 図 鑑

パ タ ー ン の 例

数字を順番につなぐ

しりとりになるようにイラストをつなぐ

角が少ない順に図形をつなぐ

2つのグループからペアとなるもの同士をつなぐ（例題1）

言葉になるように文字をつなぐ（例題2）

つなぐのは点だけでなく、文字や図形の場合もある。いずれにせよ必ず直線でつなぐので、正確に線を引くようにしよう。つなぐことが明示されていない場合でも、多くの点（文字、図形）が点在していたら、つなぐことを検討するとよい。

例題

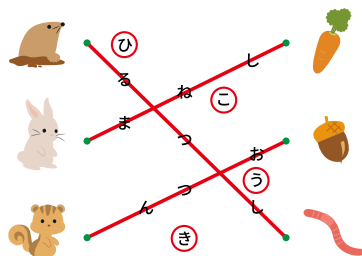
1

対応を直線で結び、
通らなかった文字を上から読め。



解答

対応を直線で結び、
通らなかった文字を上から読め。



答え ひこうき

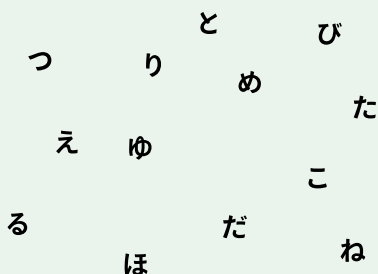
動物とその動物に対応する食べ物の
関係から、もぐらとみみず、うさぎとにんじん、りすとどんぐりをそれ
ぞれつなぐ。通らなかった文字を読んで、答えは「ひこうき」。

点つなぎ

例題

2

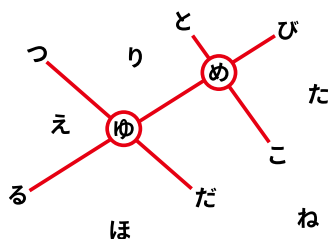
交点を読め。



解答

交点を読め。

ビール ダーツ コート



答え ゆめ

イラストを言葉に変換するとすべて「○—○」という形に
なる。ビール→「び」—「る」、ダーツ→「だ」—「つ」、コー
ト→「こ」—「と」のように最初と最後の文字をそれぞれつなぎ、交点を読む。

点つなぎ