

5分間
リアル
脱出ゲーム
Mystery

SCRAP出版

はじめに

この本を手にとったあなた。

「リアル脱出ゲーム」をご存知ですか？

マンションの一室から幕張メッセまで、さまざまな場所を舞台として、あなた自身が物語の主人公となり、制限時間内の脱出を目指す参加型のゲームイベントです。

本来はイベント会場で行なわれる「リアル脱出ゲーム」ですが、より手軽に、家で遊べるようにと作られたのが、書籍「5 分間リアル脱出ゲーム」シリーズです。

おかげさまでご好評をいただいております。謎やパズルを主体としたオーソドックスなものから、付録のシールを駆使して解くもの、人気キャラクターとのコラボものなど、たくさんのタイトルが作られています。

今作のテーマはずばりミステリです。

今までの「5 分間リアル脱出ゲーム」は短編集のような形式で、どの章から解いてもよかったのですが、今回は 1 章から 10 章まで、物語がつながっています。時系列も過去から未来へ、きちんと順に並んでいます。

ですから、これまでのシリーズ作品のように好きな章から解くことはできません。途中から解いてしまうと、事件の展開を先に知ってしまうことになりますのでご注意を。



また物語が進展するにつれて、さまざまな事件が複雑に絡み合っていきます。謎やパズルを解く力だけではなく、推理力も必要です。

そのために情報整理が重要になってきます。

気付いたことは付録の船内 MAP や登場人物メモなどに書き込んだり、本文でも気になる場所があったらどんどん印をつけておきましょう。

そのメモが思わぬ伏線とつながり、事件解決の鍵となるかもしれません。

本書は章ごとにひと区切り付きますので、そこで休憩を挟んで、ゆっくり楽しむことも可能です。ただし日をまたいで解く場合は、メモを見返したり章を少しさかのぼって読むなど、記憶を取り戻してから進めるのが良いでしょう。

また、通常は謎解きや推理の後に答え合わせを行ないますが、本書の最後の謎「読者への挑戦」だけは答え合わせをしないことを推奨します。あなたが自分なりの推理ができたと思ったときに袋とじを開け、物語の続きを読みながら「ここは合ってた!」「そこは気付かなかった!」など、ミステリ小説を味わうように事件の真相をお確かめいただけたらと思います。

少しばかり前置きが長くなってしまいました。

さあ、ここから一体どんな事件があなたを待ち受けているのでしょうか。個性豊かな登場人物たちとともに謎を解明し、事件を解決するのはあなた自身です。

極上の推理をどうぞお楽しみください。

SCRAP

本書の遊び方

本書には、10本の謎解きゲームが収録されています。そして、それぞれの物語はすべてつながっています。

前から順番に、時系列が過去から未来へと並んでいるため、これまでの「5分間リアル脱出ゲーム」シリーズと違い、好きな章から遊ぶことはできません。

事件は必ず、前から順番に解決しましょう。

遊び方

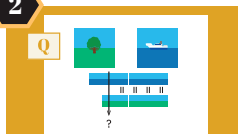
1



物語を読む

ストーリーや登場人物の紹介が書かれています。

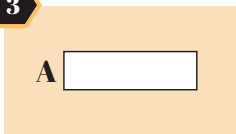
2



謎を解く

どうしても解けない場合、ヒントを活用しましょう。
(ヒントの使い方は右ページ参照)

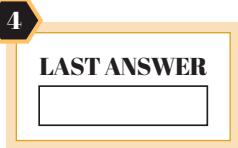
3



問題の答えを記入する

謎が解けたら、解答欄に問題の答えを記入しましょう。

4



LAST ANSWERに答えを記入する

②～③をくり返し、章ごとのLAST ANSWERを記入してください。WEBで正誤判定をすることもできます。

5



Ending Storyを読む

LAST ANSWERの正誤判定をしてから、次のページのEnding Storyを読みましょう。

6



読者への挑戦に挑む

1～9章の事件をすべて解き明かしたら、P.124の10章に挑戦しましょう。推理が終わったらP.137の解決編へと進みましょう。

ヒント & 解答について

ヒント > 123

謎に対するヒントです。ヒント & 解答（P.169～）の該当する数字に、そのヒントが書かれています。難しい問題は、段階的にヒントを記している場合もあります。困ったときは参照してください。

答え > 123

謎の答えです。ヒント & 解答（P.169～）の該当する数字に、その答えが書かれています。詳しい解き方を知りたい場合、ヒントの方からお進みください。

LAST ANSWER について

各章の LAST ANSWER は WEB で答え合わせができます。また、章ごとにクリアしたことを SNS に投稿することもできます。

<https://scrapshuppan.com/5minm/answer/>



読了者専用サイトについて

読み終わったあとにネタバレ解説を読んだりクリア画像をダウンロードすることができます。

<https://scrapshuppan.com/5minm/snzt/>



登場人物

プレイヤー

あおつき きよしろう 蒼月 清史郎	自称名探偵
あさひ 朝日 マコト	蒼月の助手
いし い なおや 石医 治也	医者
かねなり ゆたか 金成 豊	ミステリークルーズ主催者
くさはら しょうと 草原 笑人	お笑い芸人
ごうりき まち お 剛力 真知雄	ボディビルダー
さいとう てん 才頭 天	ミステリ作家
しず い かず お 静居 一夫	無職
ふるいん さ え 古院 紗英	謎解きインフルエンサー
わ く いずみ 和久泉 アン	クイズ女王

ミステリークルーズスタッフ

いかり な ぞくら 碓 那曾蔵	船長 兼 謎制作者
い どう ふね た 移島 舟太	スタッフ 兼 謎制作者
し かい すずむ 司海 進	スタッフ 兼 司会
はま べ なぎさ 浜辺 渚	スタッフ 兼 キャスト

ミステール号とミステリークルーズについて

ミステリークルーズ当日
ふなつきは
海岸から船着場を撮影した写真



ミステール号

全長80mにも及ぶクルーズ客船。日本屈指の豪華客船として長年その名を誇っていたが、現在は資産家の金成^{かね なり}豊^{ゆたか}氏が個人所有している。

ミステリークルーズ 主催者

かね なり ゆたか

金成 豊

ミステリークルーズ

年に1度、毎年同じ日にミステール号船内で開催される謎解きイベント。「ミステリークルーズ」の一般発売は行なっておらず、船は金成氏が私有地で管理しているため、一般客は乗船はおろかその船を見ることすらできない。海岸には毎年、満開の桜が咲き誇る。



Contents 目次

はじめに	2
本書の遊び方	4
登場人物	6
ミステール号とミステリークルーズについて	7

付録① 登場人物メモ

付録② 船内 MAP

プロローグ	10
第 1 章 はじまりの船長誘拐事件	14
第 2 章 記憶を失った女	26
第 3 章 潮の香り密室殺人事件	38
第 4 章 血に染まるダイイングメッセージ	50
第 5 章 ミステリークルーズチャレンジ	62
第 6 章 1 年前の不可解な転落事故	74
第 7 章 殺人鬼の残したゲーム	88
第 8 章 人喰いザメ殺人事件	102
第 9 章 ミステール号爆破の危機	112
第 10 章 読者への挑戦	124
解決編	137
ヒント & 解答	169

付録③ マコトの推理ノート

付録④ 写真 A ～ C

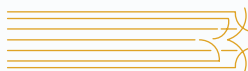
付録⑤ 写真 D ～ F

付録⑥ 犯人からのメッセージ

5分間
リアル
脱出ゲーム
Mystery

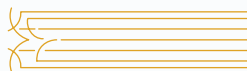
付録①「登場人物メモ」を切り離し、
必要に応じて、メモを取りながら読み進めよう。





Prologue

プロローグ



早春の月が海をきらきらと輝かせている。僕、朝日^{あさひ}マコトはミステール号4Fのボヌールデッキに立ち、心地よい潮風を浴びていた。船が港を出て1時間ほど経った。そろそろはじまるころだろうか。

航行する船上で開催される壮大な謎解きイベントが。

今、僕が乗っているミステール号は、かつては大手海運会社の豪華客船として世界各地を周航していた。ちょうど10年前、新造船の投入にともなって運航が終了し、売船。それを買取ったのが資産家^{かね}の金成^{なりゆたか}さんだった。

金成さんは大の謎解き好き(好きだけで謎はまったく解けない)で、翌年からすぐに、ミステール号を会場とした謎解きイベント「ミステリークルーズ」をはじめた。それから毎年春に開催され、今年で9回目を迎える。

行き先は秘密にされており、いつ到着するかも不明。航海中に巻き起こるスリルに満ちた事件を解決すると、最後には行き先がわかるという趣向なのだ。

まあ、金持ちの道楽と言って差し支えないだろう。船は巨大だが、参加者は毎年数名しかいない。客船の航行にかかる莫大な費用を回収しようなんて気はハナからないのだ。

参加者は金成さんの知り合いや謎解き仲間で、ここ数年はほぼ同じ顔ぶれだ。泊まる客室も決まっていて、乗船してリュックをベッドに置くと「ただいま」という気持ちに…まではならないが、僕は毎年、親戚のおじさんに連れられて参加する羽目になっている。

おじさんは探偵事務所を経営しており、昔、金成さんの取引先の経営状態調査を請け負ったことがあるらしい。そして僕はおじさんの助手なのだ。

探偵助手

あさ ひ
朝日 マコト



「マコト!!」

聞き慣れた声に振り向くと、階段を小走りで上がってくるおじさんの姿が見えた。名前は蒼月清史郎。自称名探偵だ。

「こんなところにいたのか。探したぞ」

ケータイは持っているが、海上では電波がつかない。客室を出るときに、行く場所を伝えておくべきだった。

「よくここにいるってわかったね」

「スタッフの舟太さんからここにいるって聞いたんだ。Bonh…ボヌなんとかって小難しい名前の場所だったから、わざわざ手帳にメモまで書いてもらってさ」

「ボヌールデッキね。ごめん、せっかくだから海を見たくて」

「そんなもんよりこれを見ろ!」

清史郎おじさんは手帳を仕舞い、脇に挟んでいた封筒から紙を取り出した。

「船長を誘拐した。誰かが探し出さなければこの船は進まない」

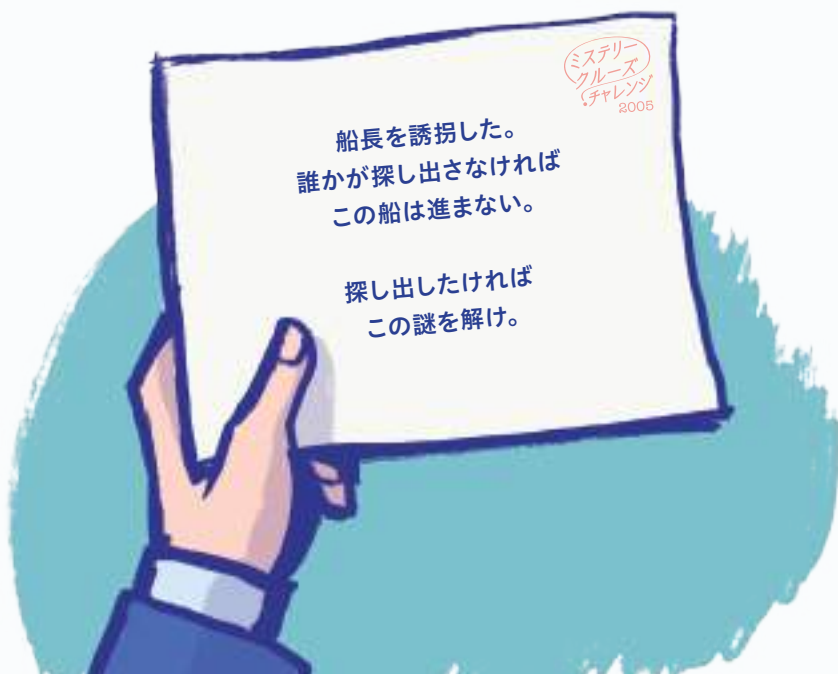
紙にはなんとも不穏な文が書かれていた。その下には謎解きイベントの導入ストーリーが続いている。

僕はデッキの手すりから身を乗り出して海面を見た。船は動いていない。謎解きのストーリー設定に合わせて、僕らが実際に乗っている船が本当に止まってしまったのだ。

物語に没入させる粋な演出に、いやが上にもテンションが上がった。再び船が動き出すかどうかは、僕らの行動にかかっている。普通の演劇や映画では味わえないインタラクティブな体験ができるところが、謎解きイベントの強みの一つだろう。

謎を解いた結果、物語が進行する。物語に没入するほど、謎の解法をひらめいた瞬間にアドレナリンが分泌される。

その快感にハマってしまった者たちが、このミステール号に集まっているのだ。



「ようやくだな」

清史郎おじさんが不敵な笑みを浮かべた。早く謎を解きたくてうずうずしているのだろう。ミステリークルーズを誰よりも楽しみにしていた清史郎おじさんは、心が浮ついて本業の探偵がおろそかになるという理由で、ここ3ヶ月ほど「断謎」をしていたほどだ。筋金入りの謎好きなのである。

清史郎おじさんが脇に抱える封筒には、さまざまな暗号やパズルが描かれた謎解きキットが入っているはずだ。それらをすべて解き明かせば、船長が捕まっている場所がわかるのだろう。

「マコト、俺たちが最初に謎を解くぞ！ 天下の名探偵としての名誉にかけてな！」

清史郎おじさんが鼻息を荒げる。

「それ、自分で言う？」と口に出そうと思ったが、めんどろなことになるそうなのでやめておいた。

清史郎おじさんの発言には「やれやれ」と鼻白んだが、僕の胸は高鳴っていた。この広い海の上で、どんな謎と物語が僕らを待っているのだろうか。

いよいよ今年もミステリークルーズがはじまったのだ。

自称名探偵

あおつき きよしろう

蒼月 清史郎



1

はじまりの 船長誘拐事件

ミステリー
クルーズ
チャレンジ
2005

船長を誘拐した。
誰かが探し出さなければ
この船は進まない。

探し出したければ
この謎を解け。



あおつき

きよしろ

蒼月 清史郎

「その胸のネームプレート、どうしたんですか？」

「封筒に入ってた。マコトの分も部屋にあるだろうから取りに行こう」

清史郎おじさんと一緒に船内に戻ると、4Fの403号室から封筒を手にした女性が出てきた。

彼女の名は才頭天^{さいとうてん}。「天才」を匂わす挑発的なペンネームだが、その名に相応しくここ数年ヒット作を連発している大人気ミステリ作家だ。僕も清史郎おじさんも彼女の大ファンで、いつも新刊を予約して買っているほどだ。彼女の書く医療ミステリはいつも想像を超えてくる。彼女とこのイベントに参加できると初めて知ったときは興奮した。

「才頭さんの部屋にも封筒、届いたんですね」

清史郎おじさんが封筒を見せながら尋ねる。

「ええ。ドアの下の際間から差し込まれていました」

誘拐犯が1部屋ずつ怪文書入り封筒をドアに差し込んでいる姿を想像して、僕はつい笑ってしまった。ゲームとはいえ、丁寧な犯人だ。

「普通、海の上で誘拐なんてするのでしょうか。イベントの設定とはいえ、犯人にメリットがなさすぎる気がしますけど」

彼女はいかにもミステリ作家らしい言葉を言いながら去っていった。

303号室で自分宛の封筒を手に入れて客室を出ると、ペンを握りしめた清史郎おじさんがドアの前で待っていた。

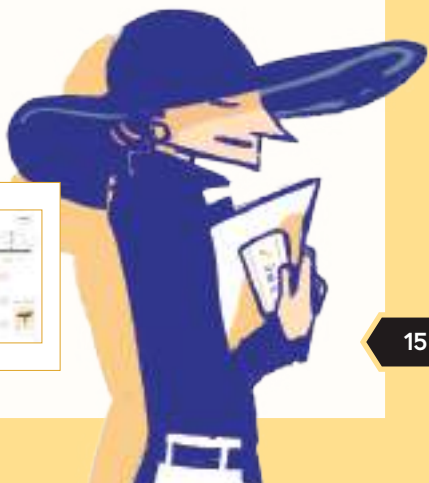
「見ろ、マコト！ 船内MAPも入っているぞ。こういうのも謎に使ったりするからな。ちゃんと見ておこう！」

まったく…。謎解きとなると世話しない人だ。

ミステリ作家

さいとうてん
才頭天

付録②「船内MAP」を手に入れた。切り離して手元に用意しよう。



船内のスピーカーからアナウンスが流れた。

「みなさま、客室の封筒は確認されたでしょうか？ それでは最初のミステリークルーズチャレンジ『船長誘拐事件からの脱出』スタートです！」

ミステリー
クルーズ
チャレンジ
2005

STEP 1

碇の謎をすべて解き明かせ。

Q1

乗り物を正しく移動させる。

そのとき 3 つの軌道が表示ひらがなを

上から読むと？

例：車を移動させたとき



答え

ヒント 007

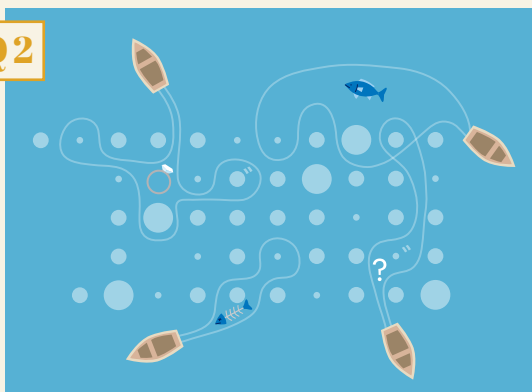
答え 023



いよいよ謎解き開始だな！



Q2



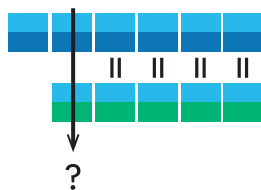
答え

ヒント ▶ 009

答え ▶ 207



Q3



答え

ヒント ▶ 026

答え ▶ 039

の間にあるもの A ▶

--	--	--

ヒント ▶ 004

答え ▶ 099

の間にあるもの B ▶

--	--	--

ヒント ▶ 209

答え ▶ 096

の間にあるもの C ▶

--	--	--

ヒント ▶ 233

答え ▶ 093



蒼月

D～Fの3間はこの船の情報が必要なようだ。
怪しい部分の写真を撮ってきたから、使ってくれ。

3F 食堂



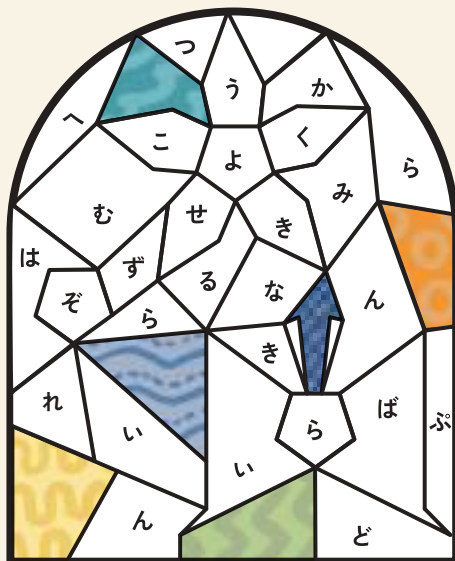
2F 202号室の空き部屋



ミステリー
クルーズ
チャレンジ
2005

STEP 2

この船の情報を使い、
D～Fの謎をすべて解き明かせ。



ソファが「レイン」、クッションが
「インド」のとき、カーテンは？

D ▶

ヒント ▶ 029

答え ▶ 073

花が「黒曜石」のとき、蝶は？

こくようせき

E ▶

ヒント ▶ 122

答え ▶ 079

救命浮き輪の穴の形を上から読め。

F ▶

ヒント ▶ 204

答え ▶ 132

答えがわかったら次のページへ





LAST STEP

A～Fを塗りつぶせば
船長の居場所がわかる。

ら	あ	よ	ん	う	こ
た	え	は	か	ゆ	ら
す	で	に	ら	り	し
め	さ	れ	じ	い	ば
り	ぞ	る	い	ふ	た

ヒント 083

答え 176



LAST STEP の答えがわかったら、
この紙に書いたらいいだね。
自分の名前もちゃんと書いておこう！

ミステリー
クルーズ
チャレンジ
2005

提出シート

LAST ANSWER

船長は

にいる。

名前

場所がわかったら
実際に船長を助けにいこう！