

冒険の目的

冒険の目的①: レッドドラゴンの鍵を手に入れる

冒険の目的②: 各階層で魔物の謎を解くことで食材を手に入れる

～ 各階層の謎の答えと解説①～

階層: 1

秒針が「III,VI,IX」をさした時に
歩き苺がいる位置を特定して
その場所の文字を読んできる言葉を答えよ

フロアマップ

ほ	げ		ほ	ま	だ
					に
か					し
と					
き	う	く	い	け	う

答え **ほかく**

歩き回っている歩き苺の場所を特定する謎。
時計がⅫを指した時に歩き苺が●の位置を
右から左に通過する。

図は全部で36マスある。

そのため歩き苺は、
秒針が「Ⅲ」を指している時は反対側の「ほ」
「Ⅵ」を指している時は交差するので「か」
「Ⅸ」を指している時は反対側の「く」
それぞれの場所にいることが分かる。

大サソリの情報を集めて、隠れている穴の番号を答えよ

答え **8**

現地の情報から大サソリがいる穴を突き止める謎。

現地では「草は生えていない穴」「下の穴の
どれか」「その穴の上の穴には草は生えてい
ない」
という情報を得ることができるため、「8」と
なる。

階層: 2

謎を解き、バジリスクの倒し方を答えよ

		→	
		→	
		→	?

答え **はさみうち**

現地の情報と合わせて解く謎。

現地にはそれぞれの物に対して、明るい部
分と暗い部分に分かれている枠がある。

「たまご」「ベルト」の場合は両方とも2つ目
以外が暗くなっている。

ここから、3文字中の2文字目を見て「まる」。
二つ目は「杖」「本」の2文字目を見て「えん」。
三つ目は「ハサミ」「うちわ」文字を拾って答
える。

マンドレイクの叫び声が届かない安全な場所にある文字を読み

あ	ん		え	ん
		う		
き	●		●	●
	ゆ	ぜ		
し	●	た	●	く

叫び声は
マンドレイクの周囲
1マスまで届く

答え **あんぜん**

現地でマンドレイクの場所を確認し、声の間
こえる範囲を見てどの位置にいると安全か
を導いて文字を拾う。

●の位置がマンドレイクの場所。

■の位置がマンドレイクの叫び声が届く範囲。

～ 各階層の謎の答えと解説②～

階層: 3

謎を解き、動く鎧を倒すためのポイントを答えよ

答え **たまご**

現地の情報と合わせて解く謎。
イラストは「玉ねぎ:動く鎧」と考える。
一つ目の枠には「1:641」という情報があるので、「たまねぎ」の1文字目、「うごくよろい」の6,4,1文字目を読んで、「たいよう」となる。
二つ目の枠には「12:2」という情報があるので、1,2文字目で「たま」、2文字で「ご」。

この階層にある情報と違うところを見つけて、宝虫の選別方法を特定せよ

答え **なべにいれる**

現地の情報の情報と見比べて、違うところを探す間違い探し。
間違いがある場所を左から読む。

階層: 4

謎を解き、水棲馬の様子を答えよ

答え **きけん**

現地の情報を使って解く謎。
現地では人魚が「キシーケメンソーイロ」と言っている。
上下の枠が=で繋がっているの、含まれている文字が同じであると推測する。
「キシーケメンソーイロ」を並び替えると、「シーソー / 迷路 / 危険」となる。

A～Dのスイッチから槍の罠を特定せよ
罠は以下の4種類ある

油	毒	矢	槍
A	B	C	D

答え **C**

現地のスイッチを見て対応の法則を見つける謎。
スイッチは角丸の数で特定できるため、ミックを倒すための「槍」のスイッチを見つける。

～ 各階層の謎の答えと解説③～

階層: 5

嵐に繋がったテンタクルスを使い嵐を起動する
テンタクルスは壁の高側で複雑に絡まっている
壁の高は順番はわからないが以下のような形になっているようだ

①
②
③
④

A B C D E

嵐に繋がるテンタクルスを特定して
A～Eのいずれかで答えよ。

答え **E**

イラストを正しい順番に並べてどの色のテンタクルスが嵐に繋がっているかを解く謎。

現地には大ガエルに向けて弓矢がつかえられており、テンタクルスは先端部分のみ飛び出ている。途中部分は壁に隠れて見えなくなっている。

現地の矢の射出口からは緑色のテンタクルスが飛び出しており、一番上にくるのは①とわかる。

並び替え順は図の①～④。

