

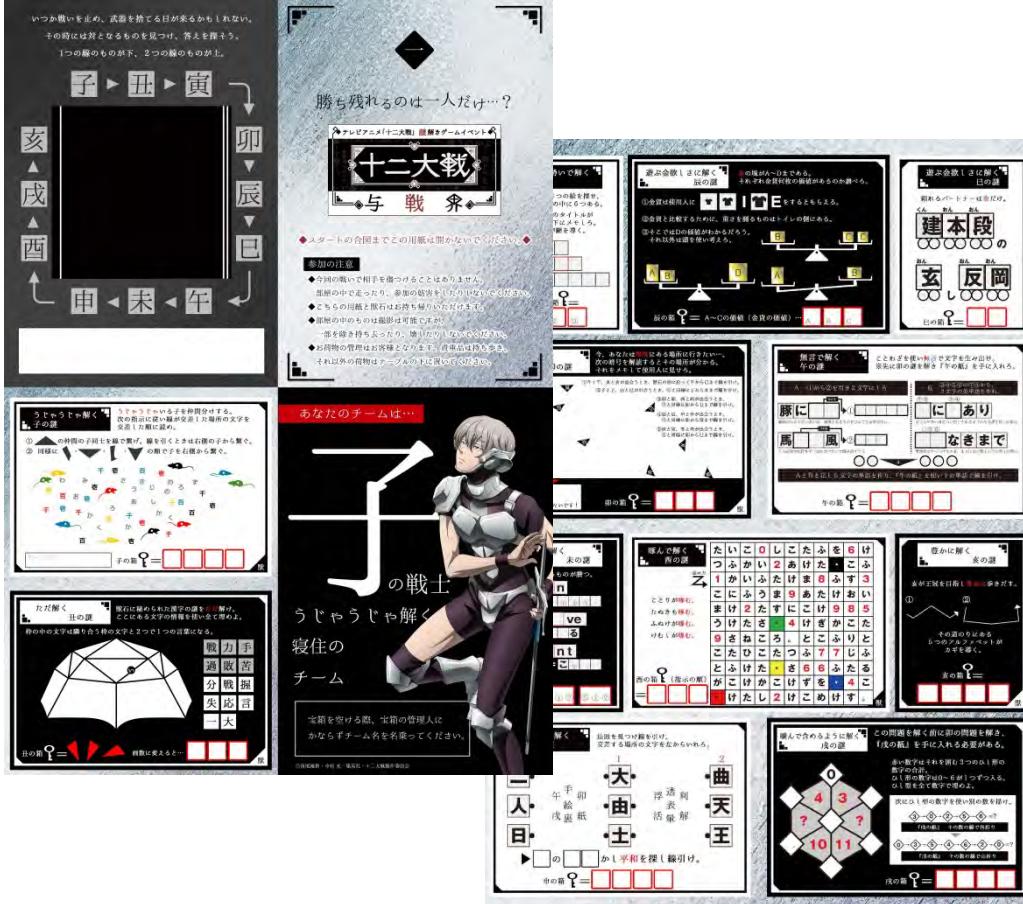
勝ち残れるのは一人だけ…？



TVアニメ 十二大戦

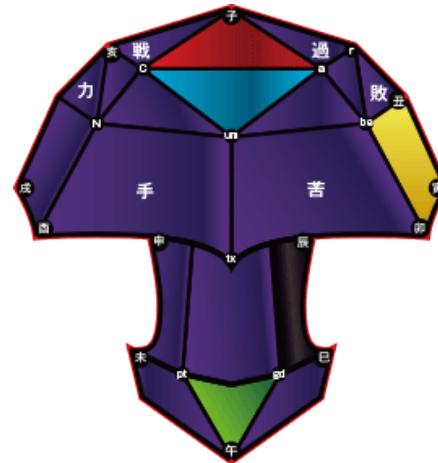
ゲーム解説書

スタート時 配布物



參加用紙

チーム毎に表面右下の戦士のデザインが異なります。
(どのチームも問題は同じになります)



獸石

問題に「**獣**」と書かれているものはこれを使用すると事前に伝えます。



報告用紙

謎解き(1st) 12枚のカードを集める

各チームで戦うために必要なカードを集めます。
各問題ごとにそれに応じた、1枚カードが入手できます。

映像や案内の通り、全て集める必要はありません。

合計20分 全12問
1問3分～10分で解ける程度の問題のため、
チーム内で分担・協力しあい解く必要があります。



12の謎を解きカードを入手

1 うじゃうじゃ解く 子の謎

うじゃうじゃ解く
子の謎

うじゃうじゃいる子を仲間分けする。
次の指示に従い線が交差した場所の文字を
交差した順に読みます。

① の仲間の子同士を線で繋げ。線を引くときは右側の子から繋ぐ。
② 同様に の順で子を右側から繋ぐ。

子の箱 =

うじゃうじゃ解く
子の謎

うじゃうじゃいる子を仲間分けする。
次の指示に従い線が交差した場所の文字を
交差した順に読みます。

① の仲間の子同士を線で繋げ。線を引くときは右側の子から繋ぐ。
② 同様に の順で子を右側から繋ぐ。

子の箱 =

獣石を使い、子の仲間(順番)を見分け、問題を解きます。

仲間は色によって分けられており、①②にあるシルエットは獣石の中の色を示しています。

このシルエットの順番で仲間同士を線でつなぎます。
この時、右側にいる子から線でつなぎます。

指示の通り

「赤」→「黄」→「青」→「黒」→「緑」

と右の子から線を引くことで、線が交差する順番が決まります。
実際にその交差した場所にある文字を読んでみると…

「あかのかずのわ」つまり「赤の数の和」となります。

この問題の中にある赤い数字(漢字)の合計を足すと、
この問題の鍵の数字が分かれます。

千+千+千+百+壱+壱。

子の箱は「**3102**」

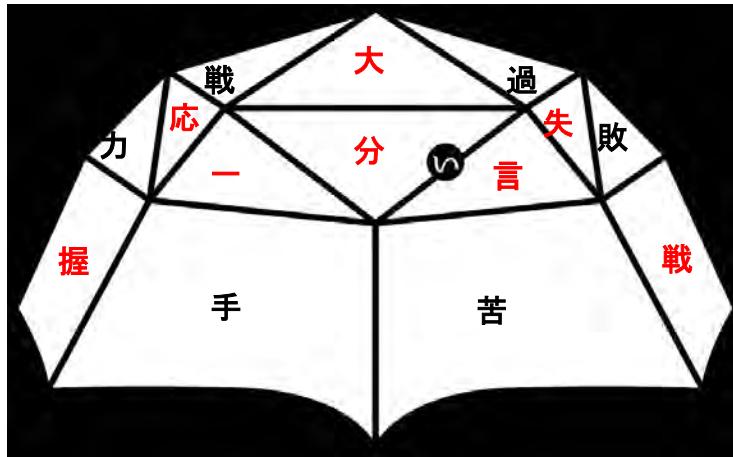
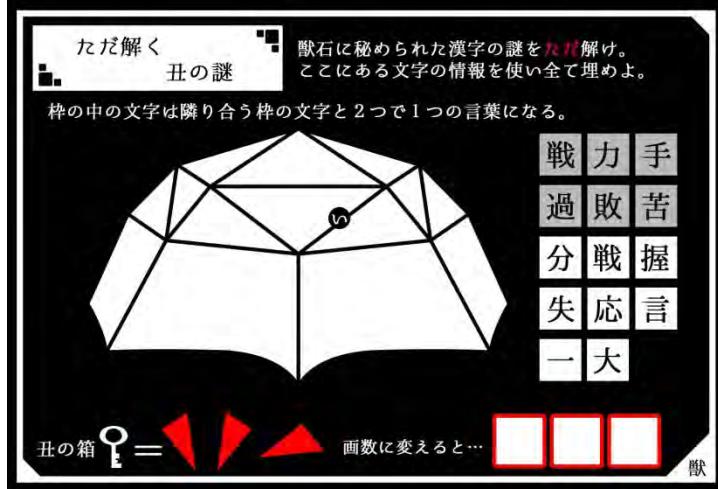
入手・子のカード



目安5分

12の謎を解きカードを入手

2 ただ解く 丑の謎



目安10分

問題の右側、漢字一覧の上側6つが獣石に書かれている漢字でヒントとなっていますのでグレーで表示しております。

隣り合う枠の文字と2つで1つの言葉になる。

この手がかりと既に分かっている6つの漢字を使い、残りの枠の中に漢字を埋めていきます。

- ①力と手の共通で言葉になる可能性がある文字は「握力」「握手」の握となりそうです。他に握と組み合わせられる文字もないで左下に握が入ります。
- ②さらに力と戦の共通で言葉になる可能性がある文字は「応戦」「応力」の応となりそうです。
- ③次に応と手の共通で言葉になる可能性がある文字は「一応」「一手」の一となりそうです。
- ④次に右下に移り、苦と敗の共通で言葉になる可能性がある文字は「苦戦」「敗戦」の戦となりそうです。

また苦の上には「苦言」となり言が入りそうです。

⑤ここで中央の逆三角形を考えると(い)とは言っていますのでここには言い分(いいぶん)の分が入りそうです。

これで残すは「大」と「失」だけですので、中央の三角形には「大戦」「過大」「大分」と大が入ることになります。

過と敗と言の共通で言葉になる可能性がある文字はが「過失」「失敗」「失言」の失となります。

最後に鍵のところにあるシルエットの場所の漢字の画数を考えると、「失」「応」「言」ですので

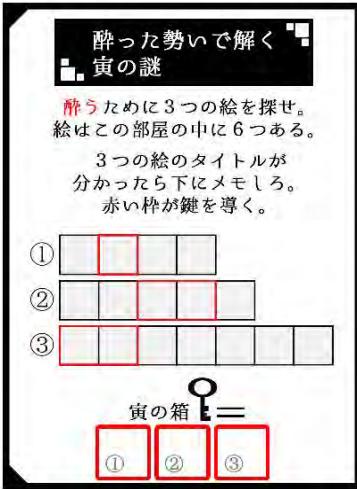
丑の箱は「577」



入手・丑のカード

12の謎を解きカードを入手

3 酔った勢いで解く 寅の謎



酔うための3つの絵を会場内で探します。
絵にはタイトルがついています。

- DRIVE
- TIGER
- WINE
- BOMB
- VICTORY
- PYRAMID

この中で酔えるものは赤字の
車酔い、ワイン(酒)に酔う、勝利(の美酒)に酔う。
の3つとなります。
文字数によって①②③で入れる場所が変わります。
実際にメモして赤枠の文字が何か考えると...

- WINE
- DRIVE
- VICTORY

これはローマ数字を意味していて
 $I = 1$ 、 $IV = 4$ 、 $VI = 6$
ですので

寅の箱は「**146**」

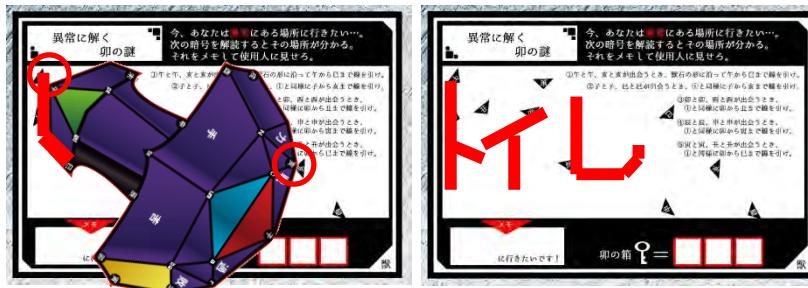


目安5分

入手・寅のカード

12の謎を解きカードを入手

4 異常に解く 卯の謎



午と午、亥と亥を向き合わせ(赤い丸)、午から巳に向かって、
獣石に沿って線を引く。同様に①～⑤まで戦を引くとトイレと
いう言葉が書ける。

目安10分

まず始めに異常に行きたい場所がどこかを解読します。
それを**使用人に提出**し、新しい手がかりをもらいます。

場所の導き方は、参加用紙に書かれた干支と獣石の干支が出会う(向きあう)
ように獣石を配置し、指示の通りに獣石の形に沿って線を引くと分かれます。

左下のように指示に従い①～⑤まで獣石を配置し線を引いていくことで、
トイレ(行先)が分かれます。

これを使用人に持っていくと、新しい手がかり
「卯の紙」+「午の紙」をもらうことができます。
卯の紙は右の通りです。

これもここまで同様に紙の上に獣石を置いて
解く問題です。

中央にある☆の印でペンを立て獣石を指定の
場所に置き、ペンを軸に回転させます。

獣石を回転させた場所に持っていくと、
獣石の干支の場所に来る文字を読み取ります。

壱にて、獣石の午が用紙の午に来るよう回
転させると、獣石の指定した場所に文字が来る
ようになります。それは「うとみ」(卯と巳)となり
ます。

弐も同様に、置き方を変え回転させると、獣石の
指定した場所に文字が来るようになります。
こちらは「つなげ」(繋げ)となります。

実際に卯の紙にある卯と巳を線で繋ぐと、そこ
には363という答え書かれています。

卯の箱は**363**



入手・卯のカード

12の謎を解きカードを入手

5 遊ぶ金欲しさに解く 辰の謎

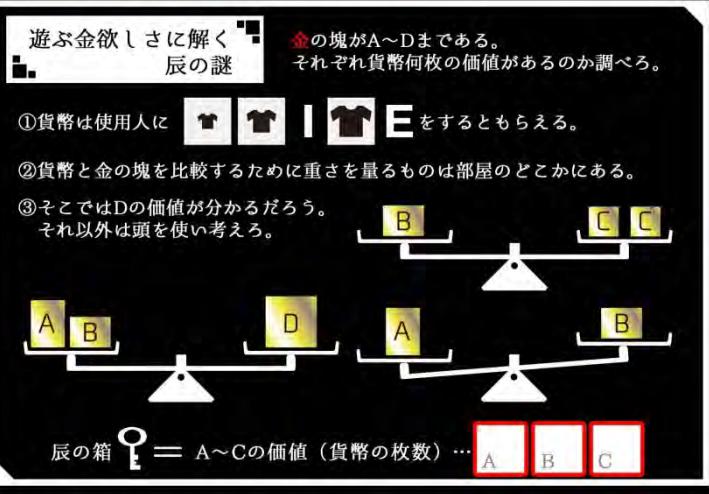
遊ぶ金欲しさに解く
辰の謎

金の塊がA～Dまである。
それぞれ貨幣何枚の価値があるのか調べろ。

①貨幣は使用人に | E をするともらえる。

②貨幣と金の塊を比較するために重さを量るものは部屋のどこかにある。

③そこではDの価値が分かるだろう。
それ以外は頭を使い考えろ。



金の塊の重さを調べることで鍵の番号が分かります。

①についてはなぞなぞとなっています。

サイズの違うTシャツのイラストがあり、これはS・M・Lといった基本サイズを表しておいて実際にそれを入れてみるとSMILEとなります。

使用人にスマイルを見せてくるとアイテム・貨幣がもらえます。

指定された場所にある天秤と貨幣を使うことでDの重さを調べることができます。
実際に置かれているDの金塊を貨幣と比べると貨幣5枚分であることが分かります。

あとは計算をすれば全ての貨幣の重さが分かります。

D=A・Bと天秤が示しています。Dは5枚分なのでAとBは2枚と3枚の重さとなります。

その横にはAがBより重いと分かる天秤のイラストがありますので、Aが3枚、Bが2枚と分かり、上の天秤のイラストからCは1枚であると分かります。

つまり辰の箱は「321」

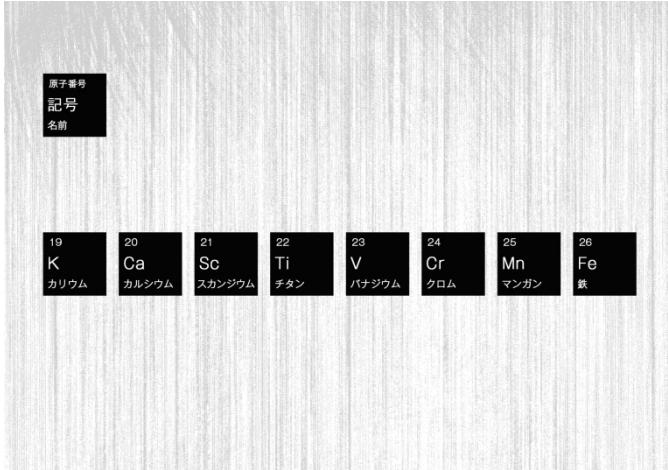
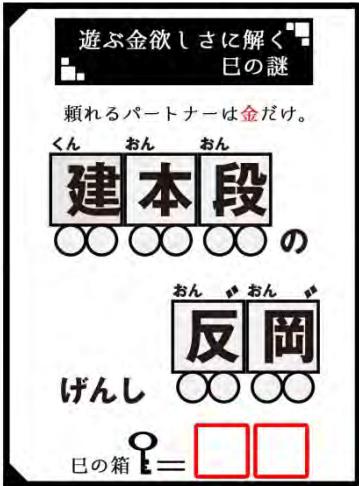


目安5分

入手・辰のカード

12の謎を解きカードを入手

6 遊ぶ金欲しさに解く 巳の謎



目安5分

頼れるパートナーは金だけとあります。
また口の中の漢字は気持ち右側にあります。

パートナーということでそれぞれの漢字に「金へん」を入れてみると
鍵・鉢・鍛・のげんし・鋼・鉄
となります。
小さく上に:「くん」「おん」と書かれており、下には記入スペースがあります。
訓読み、音読みの指示に従い漢字を読むと...

かぎ・はち・たん・のげんし・ばん・ごう

となります。
会場内には周期表がイラストとともに掲示されており、それを見ながらチタンの
原子番号が何番かを調べます。

チタンの原子番号は22であるとわかりますので

巳の箱「22」

入手・巳のカード



12の謎を解きカードを入手

十二大戦

無言で解く
午の謎

ことわざを使い無言で文字を生み出せ。
※先に卯の謎を解き『午の紙』を手に入れろ。

A. ①から②を引き 2 文字にしろ

豚に  ① 
価値がわからない者には、価値のあるものも言えても意味がない。

馬  ② 
人の意見や指揮を全く気にかけないで聞き流すこと

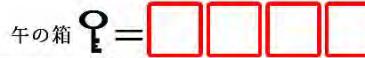
B. ③④⑤⑥の⑦⑧から、3 文字の英単語を作れ。

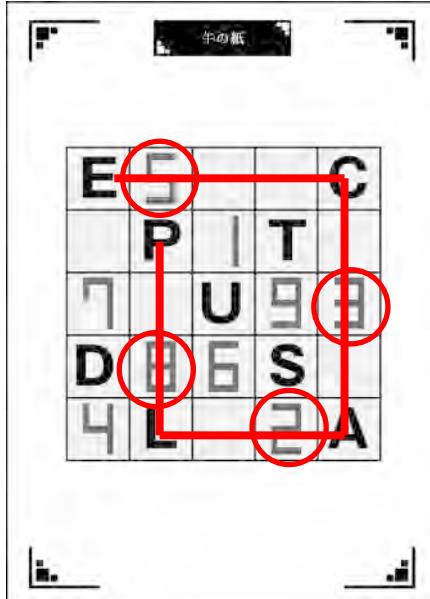
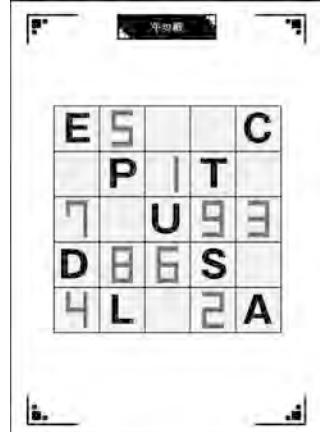
⑦⑧ ③④

吉う人が多いほどつい信じられるようになる虎を使った例え。
○(5)(6)

なきまで 
豪傑に向かってつなげるさま。まさに丘の頂上と丘の腹上との競い。

AとBを足し 5 文字の単語を作り、『午の紙』を使いその単語で線を引け。

午の箱  = 



目安8分

7 無言で解く 午の謎

ことわざは会場内に一覧で掲示されています。分からな人はヒントとして使用できます。

Aの解き方

- ①豚に真珠 → 英変換 → pearl
- ②馬耳東風 → 英変換 → ear
- ①から②を引くのでpl

Bの解き方

- ・市に虎あり ※③④とら ⑦⑧いち
- ・完膚なきまで ※⑤⑥んぶ
- 指示の通り読むと
とらんぶ「の」いち
これを英単語にするとaceとなります。

AとBを足し5文字の単語にすると...
Placeとなります。

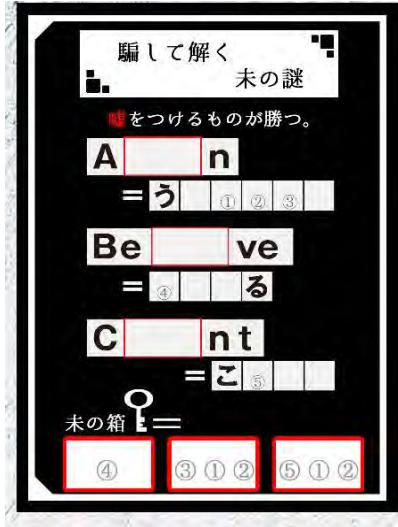
午の紙からP・L・A・C・Eの文字を探し線で引いたとき通った数字がここでは答えとなります。

午の箱「8235」

入手・午のカード



12の謎を解きカードを入手



8 騙して解く 未の謎

嘘をつけるものが勝つ。
とあります。
これには嘘をつく...嘘を付けるといった意味があります。

赤枠に嘘(lie)を入れていくことで
下の言葉が成り立つようになります。

- ・A「lie」n=うちゅうじん
- ・Be「lie」ve=しんじる
- ・C「lie」nt=こきやく

これで数字の場所を読むと

④=し=4

③①②=じゅう=10

⑤①②=きゅう=9
となります。

未の箱「4109」

目安5分

入手・羊のカード

投擲手榴弾



12の謎を解きカードを入手

平和裏に解く
申の謎

法則を見つけ線を引け。
交差する場所の文字を左からいれろ。

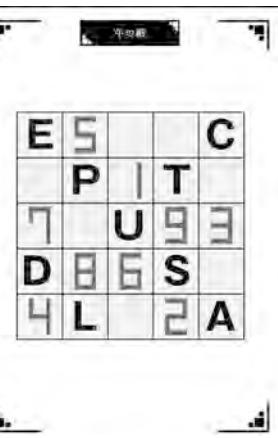
0	1	2
二	大	曲
人	由	天
日	土	王

午 手 卯
牛 紙 紙
成 裏 紙

浮 透 利
表 活 量
解 量 解

▶ □の □□□ かし 平和を探し線引け。

申の箱 ♀ = □□□□



左が牛の紙、右が透かせて見た時のイメージ。

目安8分

9 平和裏に解く 申の謎

法則を見つけ線を引けとあります。

0 1 2

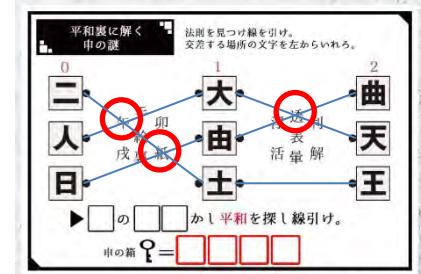
とありますが、これには「1画」加える意味があります。

例えば「二」は0、これに一画加えると「土」を作ることができます。さらに一画加えると「王」という文字になります。

「人」→「大」→「天」、「日」→「由」→「曲」
となりますので、そのように線を引きます。

交差した文字を左からいれるとあります。

「牛」の「紙」「透」かし平和を探し線を引け
となります。



午の紙を実際に透かせて見ると、
裏面に線が書かれているため左のような形で見ることができます。

午の謎では「PLACE」で線を引きましたが、透かせることで「L」に横棒が2本入り、「E」に見えます。

これで「PEACE」となり、平和を見つけることができました。

午の謎同様に線を引くと、数字にも横棒が入ることで数字が
8、8(2が変化)、8(3が変化)、8(5が変化)となります。

申の箱「8888」



入手・申のカード

12の謎を解きカードを入手



啄んで解く
西の謎

読み方
Z

ことりが啄む。
たぬきも啄む。
ふぬけが啄む。
けむしが啄む。

西の箱 E (指示の順)
=

た	い	こ	0	し	こ	た	ふ	を	6	け
つ	ふ	か	い	2	あ	け	た	・	こ	ふ
1	か	い	ふ	た	け	ま	8	ふ	す	3
こ	に	ふ	う	ま	9	あ	た	け	お	い
ま	け	2	た	す	に	こ	け	9	8	5
う	け	た	さ	・	4	け	ぎ	か	こ	た
9	さ	ね	こ	ろ	。	と	こ	ふ	り	と
こ	た	ひ	こ	た	つ	ふ	7	7	じ	ふ
と	ふ	け	た	・	さ	6	6	ふ	た	る
が	こ	け	か	こ	け	す	を	・	4	こ
・	け	た	し	2	け	こ	め	け	す	。

啄んで解く
西の謎

読み方
Z

ことりが啄む。
たぬきも啄む。
ふぬけが啄む。
けむしが啄む。

西の箱 E (指示の順)
=

い	0	し	を	6
つ	か	い	2	あ
1	か	い	ま	8
に	に	う	す	3
ま	2	す	9	あ
う	さ	・	9	お
9	さ	ね	8	い
と	ひ	ろ	7	5
が	・	と	7	じ
・	さ	り	7	ふ
け	か	り	6	る
た	し	め	6	る
2	け	す	4	こ

啄んで解く
西の謎

読み方
Z

ことりが啄む。
たぬきも啄む。
ふぬけが啄む。
けむしが啄む。

西の箱 E (指示の順)
=

い	0	し	を	6
つ	か	い	2	あ
1	か	い	ま	8
に	に	う	す	3
ま	2	す	9	あ
う	さ	・	9	お
9	さ	ね	8	い
と	ひ	ろ	7	5
が	・	と	7	じ
・	さ	り	7	ふ
け	か	り	6	る
た	し	め	6	る
2	け	す	4	こ

目安10分

10 啄んで解く 西の謎

ことり、たぬき、ふぬけ、けむしが啄むとあります。
これは「こ」取り。「た」抜き、「ふ」抜け、「け」無視といったように考えます。

右の表の文字群から「こ・た・ふ・け」を取り除き、Z読みします。
※この時数字は読みません。 ※左に黒で消したものがあります。

そうすると

いしをつかい
あかいますにうま
あおいますにうさぎ
かさねろ。
とりと
ひつじと
さるが
かずをしめす。

という文章がわかります。

実際にその指示に従い、石(獣石)を重ねて、酉、未、申の場所の数字を読みます。

酉の箱「192」

入手・酉のカード



12の謎を解きカードを入手

十二大戦

この問題を解く前に卯の問題を解き、『戌の紙』を手に入れる必要がある。

赤い数字はそれを囲む3つのひし形の数字の合計。
ひし形の数字は0~6が1つずつ入る。
ひし型を全て数字で埋めよ。

次にひし型の数字を使い別の数を描け。

$3 \rightarrow 0 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6 = ?$
『戌の紙』その数の線で谷折り

$0 \rightarrow 3 \rightarrow 5 \rightarrow 4 \rightarrow 6 \rightarrow 2 \rightarrow 0 = ?$
『戌の紙』その数の線で山折り

戌の箱 $\Omega =$

この問題を解く前に卯の問題を解き、『戌の紙』を手に入れる必要がある。

赤い数字はそれを囲む3つのひし形の数字の合計。
ひし形の数字は0~6が1つずつ入る。
ひし型を全て数字で埋めよ。

次にひし型の数字を使い別の数を描け。

$3 \rightarrow 0 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6 = ?$
『戌の紙』その数の線で谷折り

$0 \rightarrow 3 \rightarrow 5 \rightarrow 4 \rightarrow 6 \rightarrow 2 \rightarrow 0 = ?$
『戌の紙』その数の線で山折り

戌の箱 $\Omega =$

この問題を解く前に卯の問題を解き、『戌の紙』を手に入れる必要がある。

赤い数字はそれを囲む3つのひし形の数字の合計。
ひし形の数字は0~6が1つずつ入る。
ひし型を全て数字で埋めよ。

次にひし型の数字を使い別の数を描け。

$3 \rightarrow 0 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6 = ?$
『戌の紙』その数の線で谷折り

$0 \rightarrow 3 \rightarrow 5 \rightarrow 4 \rightarrow 6 \rightarrow 2 \rightarrow 0 = ?$
『戌の紙』その数の線で山折り

戌の箱 $\Omega =$

↑ひし型の数字で別の数を描く

目安10分

11 噛んで含めるように解く 戌の謎

数独と呼ばれる問題で、数遊びとなっています。

赤で書かれた数字(灰色の背景)はそれを囲むひし形のマスの数字の合計となっています。

ひし型の数字は0~6が1つずつ入ります。
上の場所から解くと、

$$3 = 0 + X + Y \quad 4 = 0 + X + Z$$

であることが分かります。

0~6の数字は一度ずつですので、中央には1以外は入りません。

それが分かれれば右上は2、左上は3が入ることが分かります。

中央が分かりましたので下側を考えます。

$$11 = 1 + A + B \quad 10 = 1 + A + C$$

であることが分かります。

残りは4、5、6となりますので、Aには必ず4が入ります。
これにより右下は6、左下は5であることが分かります。

この問題を解く前に卯の問題を解き、『戌の紙』を手に入れる必要がある。

赤い数字はそれを囲む3つのひし形の数字の合計。
ひし形の数字は0~6が1つずつ入る。
ひし型を全て数字で埋めよ。

次にひし型の数字を使い別の数を描け。

$3 \rightarrow 0 \rightarrow 2 \rightarrow 5 \rightarrow 6 = ?$
『戌の紙』その数の線で谷折り

$0 \rightarrow 3 \rightarrow 5 \rightarrow 4 \rightarrow 6 \rightarrow 2 \rightarrow 0 = ?$
『戌の紙』その数の線で山折り

戌の箱 $\Omega =$

次に白い背景の指示をみます。

ひし形の数字を使い別の数を描けとあります。

描くとありますので、実際に指示のある数字の順番で線を引いてみます。
最初の指示では「2」、次の指示では「0」を描くことができます。

そしてその指示に従い、卯の謎で渡された

戌の紙を折れと指示がありますので、

2の線で谷折り、0の線で山折りをします。

正しく折ると、牙の中に

「WINE.AGE」

と出てきます。

会場内にあるワインの絵、ラベルのところに
年代が書かれていてその年数が答えとなります。

戌の箱「1983」

入手・戌のカード



12の謎を解きカードを入手

12 豊かに解く 亥の謎



亥が豊かに歩きだすとあります。

歩き方となる矢印①と②が書かれています。

ここでは獣のマークが書かれているので獣石を使用します。

獣石の「亥」のところから実際に①のような形で線を描いてみると...右下の赤い線のようになります。

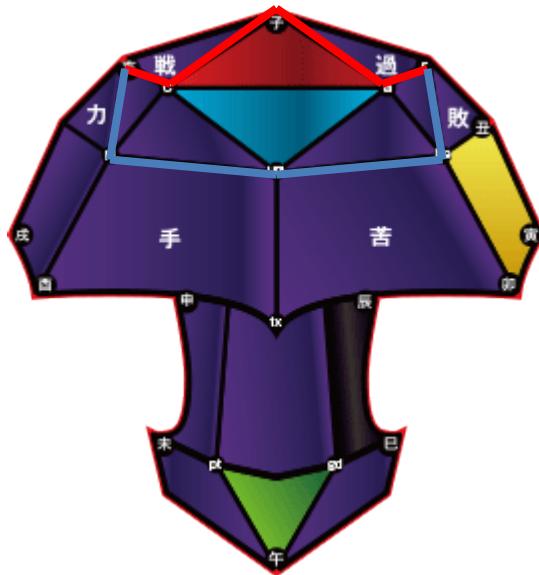
この時通るアルファベットは「C」「a」「r」

次に同じように「亥」のところから②の形で線を描いてみると...右下の青い線のようになります。

この時通るアルファベットは「N」「um」「be」「r」

車、ナンバーとなります。

会場内にある車の絵、そのナンバーが答えとなります。
【3638】



目安5分

入手・亥のカード



カード入手のパスワード

宝箱？鍵 報告用紙

子の箱	3	1	0	2	丑の箱	5	7	7
寅の箱	1	4	6		卯の箱	3	6	3
辰の箱	3	2	1		巳の箱	2	2	
午の箱	8	2	3	5	未の箱	4	1	0
申の箱	8	8	8	8	酉の箱	1	9	2
戌の箱	1	9	8	3	亥の箱	3	6	3

解答は制限時間中に宝箱の管理人に提出します。
左の解答が正しければカードがそれぞれ1枚もらえます。

※全て集め有れたチームは全チームの約14%でした。

途中でヒントをお配りしておりますが、
当日出席できない人のため4人チームとなってしまった席には
スタート時の段階でヒントをお渡しております。



突然のトラブル…？

カードでのバトル…！
勝ち残るのは一人だけ…？

から

全員で協力して生き残ろう！
毒ガスの脅威から脱出するために
今渡されている手がかりを使って
4ケタの毒ガス解除コードを入手してほしい！

の展開へ…。

それは、一人だけが勝ち抜く戦いではなく
戦士たちの協調性を試すための戦い…。

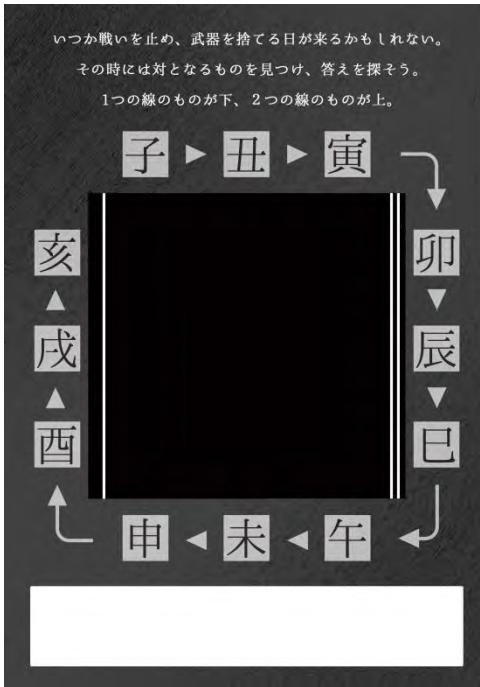


毒ガス放射前 配布物 & 謎解き(2nd)



配布:追加効果カード
集めたカードとあわせて使うもの。

カードを使って毒ガスを解除するパスワードを入手



いつか戦いを止め、武器を捨てる日が来るかもしれない。
その時には対となるものを見つけ、答えを探そう。
1つの線のものが下、2つの線のものが上。

使用人から

与戦界は中止し、武器を捨てここから生き残るために協力しましょう。
ただし集めたカードは違った方法で役に立つかもしれません。

と案内が入ります。

参加用紙にはこれまで使用していない面が1つあります。
そこには

いつか戦いを止め、武器を捨てる日が来るかもしれない。
その時には対となるものを見つけ、答えを探そう

とあります。これはカードを武器としては使用せずに対となるものを見つけ答えを出す。といった意味が込められています。

実際にカードは「ことわざ」と「意味」で対になっています。
集めたカードが「ことわざ」、配布された12枚が「意味」となっています。

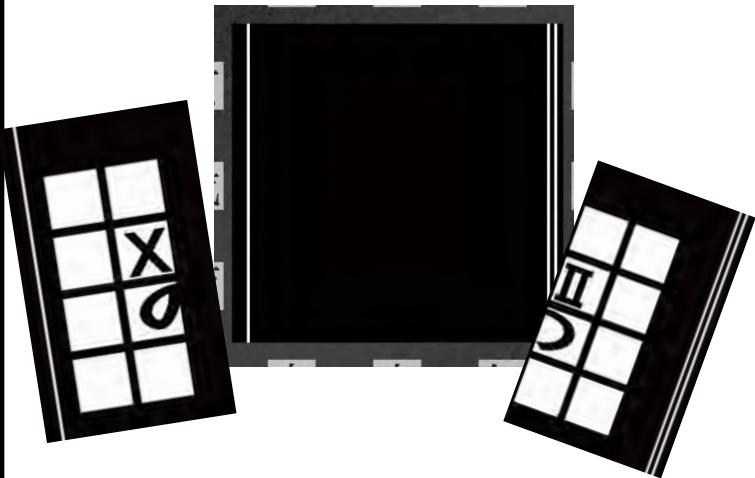
※ことわざは本作のお話のタイトルとなっています。

右の子の場合は

「大山鳴動鼠一匹」=「聞いた割には実際の結果は小さい」
といった形で対になるカードを探し出します。



カードを使って毒ガスを解除するパスワードを入手



対にしたカードを使い謎を解きます。

「ことわざ」と「意味」以外では武器の面は使用せず、裏面を使用します。

参加用紙には

対となるものは、1つの線のものが先、2つの線のものを後に置く。
上の枠を使い重ねてつかえ。

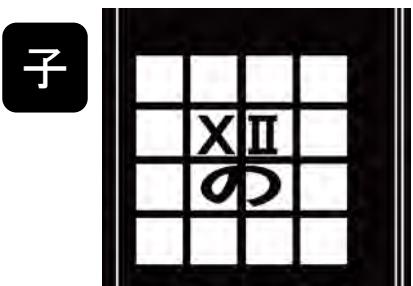
と書かれています。

実際に「対」にしたカードを配置していきます。

また周りには子・丑・寅・卯…戌・亥と順番が書かれています。

この順番で指示の通り、参加用紙の上にカードを重ねていきます。

以下、実際に重なった状態での解説となります。



正しく重ねると上のようになります。
これはそのまま読むと
「12の」

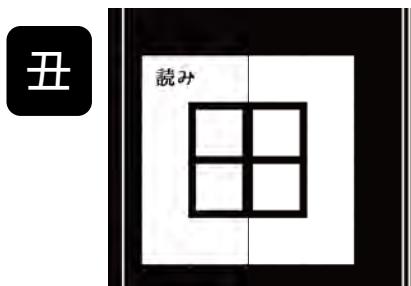
となります。

■ことわざ

大山鳴動鼠一匹

■意味

聞いたわりには実際の結果は
小さいものだ



正しく重ねると上のようになります。
読み、とあるので漢字を読むと
「た」

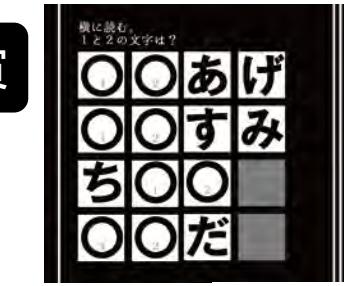
となります。

■ことわざ

人の牛蒡で法事する

■意味

他人に便乗し役割を果たす



正しく重ねると上のようになります。
横に読み①と②は?とあります。

①②に「か・ら」をいれると言葉になります。つまりここでは

「から」

となります。

■ことわざ

虎は死んで皮を残す

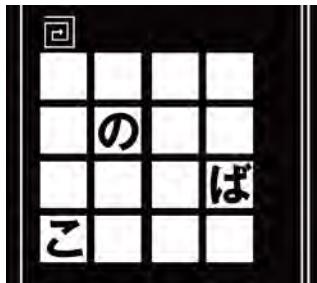
■意味

死してもその名を残す



十二大戦

卯



正しく重ねると上のようになります。
ぐるぐると矢印があるのでその通りに
線を描き読んでみると…

「ばこの」

となります。

■ことわざ

二兎追う者は一兎も得ず

■意味

2つを同時に狙ったがため結局何も
得ず

午



正しく重ねると上のようになります。
偶数塗りつぶせとあります。実際に塗り
つぶして考えると「力」が描けますので
「力」

となります。

■ことわざ

千里の馬も蹴躡く

■意味

どんなに著名でも失敗することもある

辰



正しく重ねると上のようになります。
横に読み①と②は?とあります。

①②に「し・た」をいれると言葉になります。つまりここでは

「した」

となります。

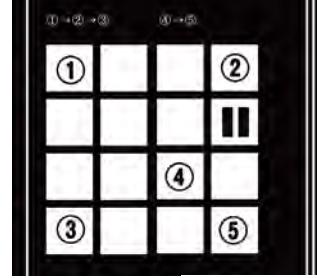
■ことわざ

竜頭蛇尾(前)

■意味

初めは良かったが、後になるほど残念(前)

未



正しく重ねると上のようになります。
指示のある通り線を引いてみると、
「ス」が描けます。濁点が付いている
のでここでは

「ズ」

となります。

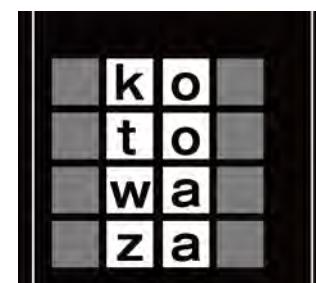
■ことわざ

羊の皮をかぶった狼

■意味

腹黒き者

巳



正しく重ねると上のようになります。
上からローマ字読みをします。

「ことわざ」

となります。

■ことわざ

竜頭蛇尾(後)

■意味

初めは良かったが、後になるほど残念(後)

申



正しく重ねると上のようになります。
中心で左右反転しているようです。
つまり①②はヨメ、ここでは

「ヨメ」

となります。

■ことわざ

敵もさる者ひっかく者

■意味

相手もなかなかやるようだ。

毒ガス…停止!!

一人だけが生き残るのではなく
戦士たちは協力しあえるのか？

今回のトラブルは戦士たちの協調性を試すために
「使用人」が起こしたものでした。

実際にカードを全て集めることは困難でしたが
足りないところを他のチームに協力して見せてもらったり、
また足りない部分を頭脳で補ったり…。

今回、協力しあうことで、12チームの中で1チームだけでも
毒ガスの解除コードが分かれれば生き残ることができました。

ちなみに全公演の中で生き残れたのは…



無事、生還！

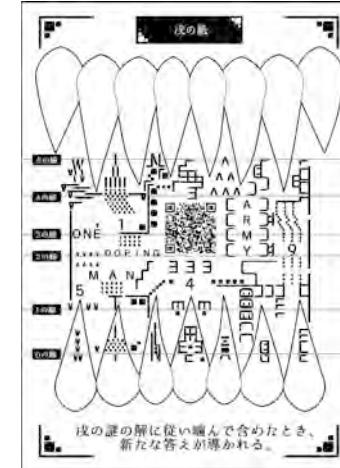
見事！全公演、どのチームも協力しあい
毒ガスの脅威から逃れることができました。



戌の紙

こちらの中央にあったQRコードを使うと、怒突の「ワンマンアーミー」(ヒント)を見る事ができました。

お渡ししているヒントと似た内容となりますが、1点だけ、最後のパスワードに関するヒントも書かれており、これを見ておくと、次に備える事ができました。



12枚のカード

負けず嫌い、そして頭脳戦の得意な戦士は全て集めようしてしまいます...。ただ今回、時間がかかるであろう「丑」の問題など、最後の手がかりとしては「た」

といった1文字の手がかりにしかなりません。

ゲーム中、難しい問題は後回しに...とお伝えしましたが、実際に「丑」のカードが無くても最後の答えは

「12の ？ から箱の下、ことわざ、和が道を開く」

となり...なくとも「12個の箱」は既に皆さん見ていると思いますので、意味が分かるようになっています。今回は全て集める事が目的ではなく、

足りない部分を協力して補ったり、頭脳で補ったりすることが必要でした。

使用人について

その後、使用人は想像を絶するお叱りを受けましたが、結果的に良い戦士発見にはなったという事で、命までは取られませんでした。

現在、想像を絶する量の始末書を書いているそうです...。

