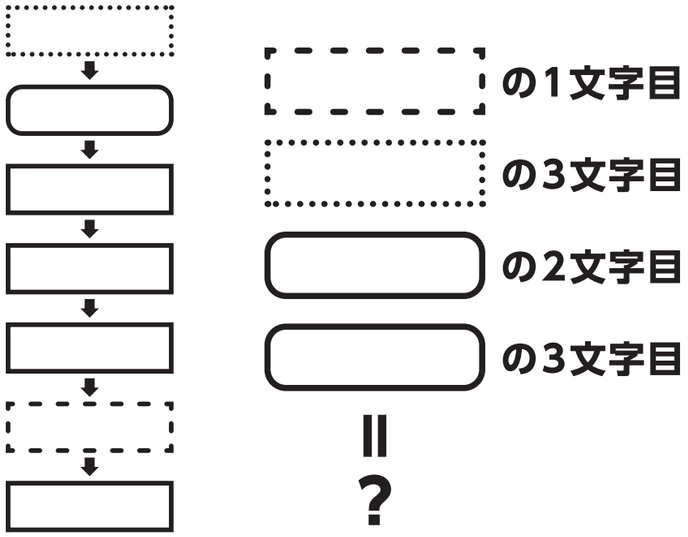
LAST Step 7不思議の謎を解こう

7不思議の答えをしりとりの順に枠(わく)に入れろ。ただし、濁点(だくてん)は無視して良い。



□の1文字目
□の3文字目
□の2文字目
□の3文字目
＝
？

答えがわかったらマシュにLINEで報告しよう！ Check!

MEMO

MAP&パネル



※本アトラクションは体験型の謎解(なぞと)きゲームです。すべての謎を解き明かした方には先着でポストカードをお配りいたします ※謎解きには筆記用具を使用します。お持ちでない方にはインフォメーションにて簡易筆記用具を数量限定でご用意しております ※ご参加はお1人様につき1回限りです ※解答の提出はイベント終了(しゅうりょう)15分前までとなっております。ゲームの所要時間は60分～120分を想定しておりますが、念のため余裕(よゆう)を持ったご参加をお願いいたします ※謎解きを進める中で何かを購入する必要はありません ※本キットをなくした場合、再発行はいたしておりません。※ゲームを進める上でスマートフォンアプリLINEを使用します。ゲームにかかる通信費はお客様の負担となります ※ゲーム中、音声を使用する場面があります。イヤホンの使用を推奨(すいしょう)いたします ※これからイベントをお楽しみいただくお客様の為(ため)に、謎、解答、配布物のSNSなどへの投稿(とうこう)はお控(ひか)えください



エルメロイII世と アレキサンダーの
学園7不思議からの脱出

©TYPE-MOON / FGO PROJECT ©SCRAP

How to play（遊び方）

❶まずは右の二次元コードから**マシュ**を友だち追加し、送られてくるオープニング映像を見よう！

@218fdufs

❷指示に従って謎を解き進めよう！
困ったときは、右の二次元コードからヒントを見よう！

https://fes.fate-go.jp/attraction/reald_tips.html

7不思議リスト

- 開かずの生徒会室
- 深夜に校庭に現れる大量の影
- 校門で金縛りにかかる
- 美術室の目が光る石膏像
- 人を取り込む創立者の墓所
- 動き出す校長先生の銅像
- 迷って出られなくなる校舎

校内図



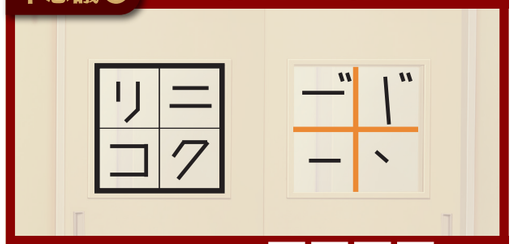


Step 1 会場内を探索し、4つの不思議の謎を解こう

謎を解くには、会場に設置されたパネルの情報が必要だ。裏面の地図を見て、会場を探索しよう。

復刻版では探索する代わりに、マシュに「パネル」と送ろう。

不思議❶ 開かずの生徒会室



不思議❶答え □□4□

不思議❷ 校門で金縛りにかかる



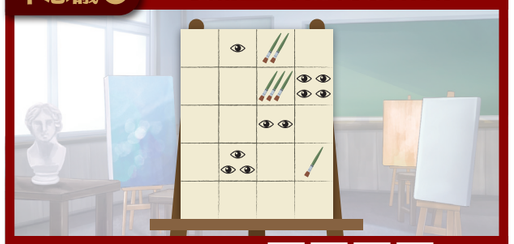
不思議❷答え □□2□

不思議❸ 深夜に校庭に現れる大量の影



不思議❸答え □1□□□

不思議❹ 美術室の目が光る石膏像



不思議❹答え 3□□□

▲ わからないことがあったら、検索して調べてみよう！

□1 □2 □3 □4 ＝？

答えがわかったらマシュにLINEで報告しよう！

Step 2 音声を聴いて、5つ目の不思議の謎を解こう

不思議❺

置くべきものは？

赤い部屋 □1□□　青い部屋 □2□3□

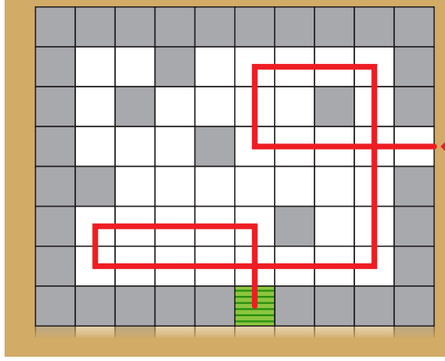
不思議❺の答え □1□2□3

答えがわかったらマシュにLINEで報告しよう！

Step 3 残りの不思議の謎を解こう

不思議❻❼

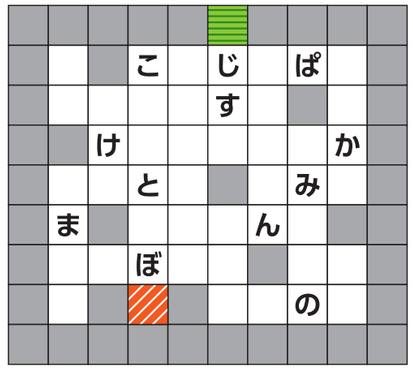
マスター、銅像の動きを特定して、孔明さんが張った罠にかけましょう！



これが前の部屋での銅像の動きです。
壁にぶつかるまでは□して、壁にぶつかると、□に曲がることがわかります。

曲がれない場所に行くと暴走する危険があるので、それは絶対に避けてください。

銅像は、今は次の部屋に繋がる緑のマス🟩にいます。



これが今の部屋の状態です。
銅像は同じく緑のマス🟩にいて、下に進もうとしています。

赤のマス🟥に孔明さんが石兵八陣の罠を仕掛けたので、ここに誘い込んでください。
ですが、このままでは上手くいきません。

アレキサンダーさんの宝具《始まりの蹂躙制覇（プケファラス）》を使うことで、障害物■を1マスだけ壊すことができます。これで罠まで誘導することができるはずです！

銅像の通る文字のうち、当てはまるものを上から順に読め！

不思議❻の答え 1回通る文字□

不思議❼の答え 2回通る文字□

2つの答えがわかったら、それをつなげて、マシュにLINEで報告しよう！