

宝探しプログラム

隠れる森の秘密

(人数 20名～300名)

所要時間 2時間

<ゲーム内容>

■大人が積極的に参加でき、楽しめるチームビルディングイベントです！

1つの団体様を5～10名程度のチームに分けて、どのチームが1番早く、約1万2千坪の敷地全体を舞台にした謎を解き、設定された「宝物の在り処」を見つけることができるかを競う制限時間制・チーム対抗の団体用チームビルディングイベントです。



■まさに『知恵の運動会』！

誰もが興味を持ちやすい「宝探し」というゲームが全員の好奇心を掻き立て、誰もが童心に帰ったようにのめり込み、楽しめます。

イベント中はチームの役割分担、配布された冒険の書を元に作戦会議などを行います。また情報交換などでチーム同士の駆け引きもあり、運動会のような大きな盛り上がりを生み出します。平均発見率3割という難解さにより、大人でさえも真剣になれるプログラムです。



<宝探しの流れ>

最終的に宝物を見つけ出せばゲームクリアです。

その1：初めに渡される冒険の書には4つの暗号が書かれています。暗号を解読すると、検索範囲内の“ある場所”を示していくことがわかります。参加者は出題された4つの手掛りが示す場所を好きな順番に探し出します。

その2：それぞれの謎が指し示す場所に行くと、宝物の隠し場所の手がかりとなる“キーワード”が手に入ります。

その3：手に入れた“キーワード”をあわせると宝物の隠し場所がわかるようになります。

その4：宝物の書かれた暗号をスタッフに報告するとゲームクリアです。発見時間の早い順番に1位、2位、3位・・・と順位を付けていきます。

体験型謎解き宝探しロールプレイングゲーム

宝探しプログラム

旅行を冒険に変える《謎解きエンターテイメント》



Rush Japan Corp.
RECREATIONAL, EDUCATIONAL, BUSINESS ENTERTAINMENT

謎解き、団結、感動 体験型チームビルディング

宝探しプログラムとは？

宝探しとは、与えられた手がかりから制限時間内に宝物のありかを見つけ出す、チーム対抗の団体イベントです。1つの団体を5～10人程度のチームに分けて、発見までの時間を競います。

■知的運動会

団体旅行でしかできないチーム対抗のイベントです。
観光地に触れながら、頭と体を使ってチームの仲間と宝のありかを見つけ出す感動は今までにないものです。

■一致団結

チームビルディングがテーマですので、自然とチームワークが生まれます。
その中で宝探しという共通の話題により、チーム内はもちろん、参加者全員の親睦が深まります。

■童心にかえる

難易度設定や、作り込まれたゲーム性の高さが、大人をまるで童心にかえったかのように熱中させます。
宝探し終了後には様々な感想・意見が飛び交います。
そんな宝探しの表彰式は、期待以上の盛り上がりを見せるでしょう。

宝探しプログラムの仕組みイメージ

～宝物を発見するまでのプロセス～

1

冒険の書(宝の地図)にある謎(問題)を解読すると、
搜索範囲内のある場所を示していることがわかります。



2

それぞれの場所では、宝物の隠し場所の
手がかりとなる【キーワード】を手に入れる
ことができます。



3

手に入れた【キーワード】を合わせると
宝物の隠し場所がわかるようになっています。



4

宝物に書かれた【暗号】をスタッフに報告すると
ゲームクリアです。

謎(問題)の解き方イメージ

【問題例と解説】博物館明治村の問題と解き方です。



●地図中の文言はそれぞれ以下のことを示しています。
「誰も7から12まで過ごす場所」
↓
7歳から12歳までを過ごす場所とは小学校のことを表しています。

●地図中のイラストはそれぞれ以下のことを示しています。
鍵盤⇒オルガン
茶色い木枠⇒椅子の背もたれ
白い枠⇒扉の枠

明治村の中でオルガンのある小学校はひとつだけなので、「三重県尋常師範学校・蔵持小学校」を表していることがわかります。
その中でも、図のような配置でオルガンごしにイス、白い扉、大きな木を臨むことができるロケーションは一箇所だけです。
オルガンがある部屋の前に生えている木の下、×印の場所に宝箱が隠されています。

