

モキュリム キーパー

MOKURIMU KEEPER

魔女が魔術世界を救出

モキュリムきいパーとは？

かつて人気を博したが、作者の死後なぜか人々の記憶から忘れ去られた幻の漫画——『モキュリムきいパー』。

物語は、魔法生物“モキュリム”的ウパパと出会った少女・キイが、モキュリムを守る使命“モキュリムキーパー”的役目を担うところから始まる。

相棒のウパパと共に、さまざまなモキュリムたちと心を通わせながら、不思議な冒険に挑む心温まる魔法少女ストーリー。

—— という架空の漫画を題材にした謎解きゲームです！

忘れられた物語が、いま再びあなたの前に姿を現す！



ウパパ

頼りになる(?)キイの相棒的存在。ウーパーラーパーのモキュリムで、キイと行動を共にしている。いろいろなことを知っており博識な一方、謎解きみたいな頭の使い方は苦手。いつも宙に浮いている。



結守キイ

『モキュリムきいパー』の主人公。魔法少女として魔法生物「モキュリム」の捕獲・保護の役割を担う。ドジだが体力と思いやりの心は抜群。頭を使うこと全般は苦手。でも一度聴いた曲をすぐ覚えて歌えるなど、記憶力はいい方。



キイがモキュリムの捕獲に使う魔法のアミ。中央の「魔法の石」のおかげで持ち主であるキイはアミの重さをまったく感じずにアミを振ることができる。魔法の石はキイの力が結晶となったもの。大きさおよそ5cm程。モキュリムキーパーの力の核であり、とても大切なものの。



モキュリム

キイたちの世界に住む不思議な魔法生物。いろいろな種族のモキュリムがあり、さまざまな能力を持っている。力を暴走させると大変なことになるため、モキュリムキーパーは彼らを捕獲・保護することで世界を守っている。保護して仲良くなれたモキュリムからは力を借りることもできる。



あなた

謎解きをするため NANICAを訪れた、ごく一般的な人間。

裏面も確認しよう！

ゲームを始める前に

やむを得ない事情により、内容に重大な変更および実施困難な状況が生じる場合があります。
始める前に必ず「モキュリムきいパー 侵食する漫画世界からの救出」のハンターズヴィレッジのサイトで商品に関するお知らせを確認してください。

遊び方

1

5つの封筒を確認して、各封筒に必要な枚数の用紙が入っているか確認しましょう。
不足があった場合はこちらに連絡してください。(support@takarush.co.jp)

2

「モキュリムきいパー 侵食する漫画世界からの救出」のハンターズヴィレッジのサイトにアクセスしてゲームスタートボタンを押しましょう。
<https://huntersvillage.jp/quest/mkmangaworld>



3

ゲームスタートするためのあいことばは「**お手元のキットをご確認ください**」です。
こちらを入力しましょう。
※このあいことばは、本コンテンツをお楽しみいただく方だけにご案内しています。
SNSやブログ、動画などでの公開・共有はご遠慮ください



NANICAとは?

NANICA SHIMOKITAZAWAとは、1920年代アメリカをテーマにした、ちょっぴり大人な雰囲気のカフェバーです。

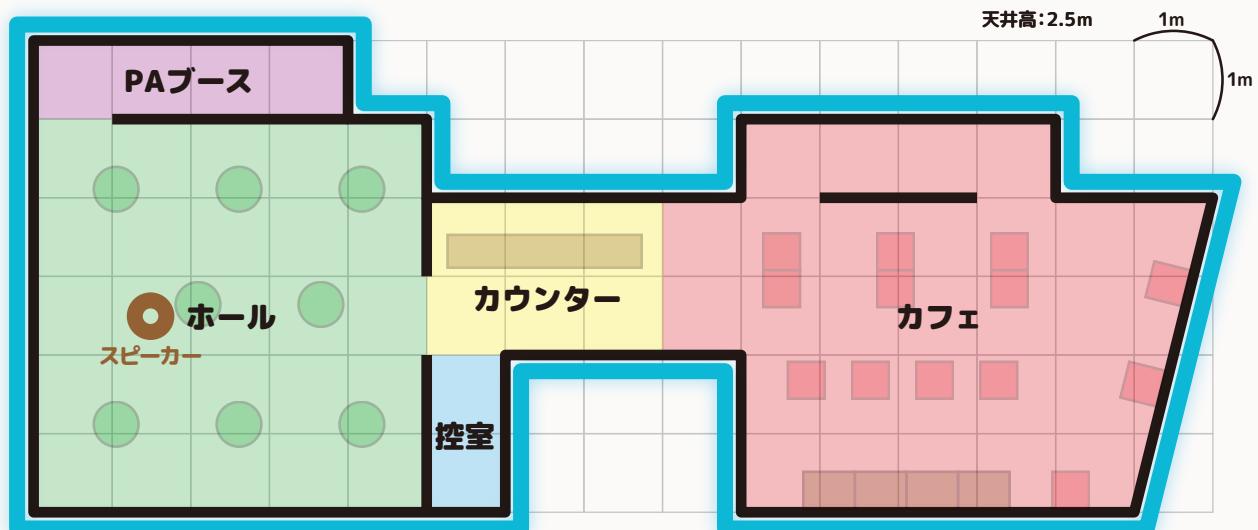
グラスを片手に、宝探しや謎解きの世界へ。

3種の謎解き公演に加え、ここでしか楽しめないオリジナルの宝探しコンテンツをご用意しています。謎解きファンの交流の場としてもにぎわい、初めての方でもスタッフがやさしくご案内。非日常の世界観とひらめきの快感を、一杯のお酒とともにお楽しみください。

注意事項

- ◆本コンテンツでは、プレイ動画、配信・スクリーンショット・ネタバレを含むテキスト等の投稿を許可しております。
投稿の際は、「モキュリムきいパー 侵食する漫画世界からの救出」のハンターズヴィレッジのサイトのネタバレガイドラインをご確認のうえご投稿ください。
- ◆ゲームキットの譲渡・転売は禁止です。
- ◆キットに不足があった場合、株式会社タカラッシュまでご連絡ください。
なお、お客様都合による返品・交換は一切お受けできませんので、あらかじめご了承ください。
ご不明点・不備についてはメール(support@takarush.co.jp)でお問い合わせください。回答は平日のみとさせていただいております。
- ◆紛失・盗難などによるゲームキットの再発行はいたしません。
- ◆本コンテンツはインターネットを利用します。通信環境や回線の混雑状況により品質に影響が生じる場合がありますが、保証はいたしかねます。通信料はお客様のご負担となります。
- ◆プレイ推奨人数は1~2名、所要時間は約120分です。難易度の観点から、推奨年齢は中学生以上となります。
- ◆複数人で遊ぶ場合は、日時を合わせてご参加ください。キットがお手元にあれば、いつでもお好きなタイミングで参加可能です。
- ◆本コンテンツはスマートフォンでもプレイ可能ですが、表示領域の観点からPCまたはタブレットでのプレイを強く推奨いたします。
また、音を使用した謎解きが登場します。音を聞きながらプレイできる環境でお楽しみください。

NANICA店内マップ



※水色の線の位置に結界が張られています。この範囲より外に行くことはできません。

※黒い線は壁です。壁を通ることはできません。

ゲーム中、この封筒は
指示があるまで開けないでください

STEP1



この封筒には10枚の用紙が入っています。
ゲームプレイ前にご確認ください。
問題ないようであれば用紙を元に戻してください。

STEP1

捕まえて! 隠れた子ウサギ、どこにいる?

ストーリー

今日のこと。下北沢のNANICAを訪れたあなたは無人の店内に落ちていた不思議な漫画、『モキュリムきいパー』に惹かれ、夢中でページをめくる。気がつくと手元から本は消え、目の前には主人公のキイと相棒のウパパがいた。

キイが言うには、この場所に魔法の生き物であるモキュリムたちが逃げ込んでしまったとのこと。キイの役目は逃げ出したモキュリムたちの保護。あなたは協力を依頼され、一緒に隠れたモキュリムたちを捕まえることに。

あなたが見つけてキイがアミで捕まえる。高いところは代わりにあなたがアミを振る。順調に捕獲を繰り返していると、ひときわ大きなウサギのモキュリムが飛び出してきた。ウサギは周囲を漫画のように変えながらさらにどこかへ逃げ出そうとする。キイは仲良しのモキュリムの力を借り、慌てて周囲に結界を張る。

このウサギが外に逃げてしまったら世界が漫画に変わり、パニックは避けられない。

姿を消したウサギを急いで捕まえたいけれど、店内にはまだ他のモキュリムが隠れている。魔法のアイテム、モキュリム発見ペーパーに浮かび上がった暗号を解き明かし、急いで子ウサギたちを捕まえよう!

やること

モキュリム発見ペーパーの暗号を解き明かし、隠れた子ウサギをすべて捕まえよう!

内容物一覧

ストーリー用紙(本紙) … 1枚

モキュリム一覧 … 1枚

モキュリム発見ペーパー(問題用紙) … 7枚

モキュリム発見ペーパー(解答用紙) … 1枚



解答用紙の指示にしたがって暗号を解き進めよう!

♥、力を貸してくれるモキュリム一覧 ♥



カゲレオン

能力 **拡大**

力を
借りられる回数
3回

能力を活かして忍者として活躍するカメレオン。選んだ物の大きさを10倍にできる。



アライマ

能力 **掃除**

力を
借りられる回数
3回

趣味で掃除を極めたアライグマ。ものに汚れがついたらそれをきれいにさっぱり消してくれる。



クラリス

能力 **巻戻し**

力を
借りられる回数
3回

再生能力に長けたベニクラゲ。ものの状態を巻き戻すことができる。



カメゾウ

能力 **結界**

冷静沈着だが意外と頑固なカメ。結界を張って中と外の出入りをできなくなる。



イルルカ

能力 **音波**

音にこだわるロックなイルカ。好物をもらうと力を貸す義理堅い種族。周囲の音を目に見える形に変える。



ポンスケ

能力 **謎化**

謎解きとイタズラが大好きなタヌキの親分。噛んだものを謎に変えられる。

Q1

ハテナに当てはまる言葉はなに?



→ はいけい



→ しゃしん



→ すいか



→ もうけ



→ ?

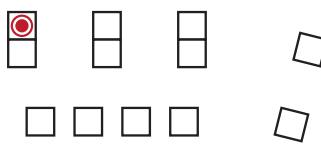
答え



Q2

ものを探してナゾを解こう。
ハテナに入る言葉はなに?

↓
○○○○ 4



↓
○○○○ 3 1



↓
○○○○ 2 ○

1 2 3 4 = ?

答え



Q3

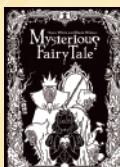
溶けた時計のある棚だけを見ながらナゾを解こう。
の順で読み、あらわれる答えはなに？



し



ら



く



ろ



ふ



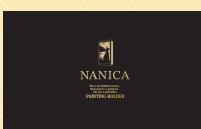
む



ほ



の



べ



し



も

※この棚の中から探すこと

答え

8 9 10 11

Q4

耳をすましてナゾを解こう。
通った文字ができる言葉はなに？



答え

12 13 14 15 16 6

Q5

答えの言葉はなに?

答え

17

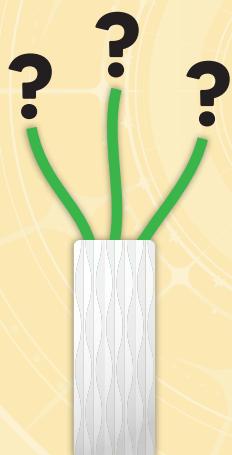
18

19

Q6

探索してナゾを解こう。
残った文字でできる言葉はなに?

咲いていた花の名前を塗り潰そう



え	つ	よ	い
ら	う	り	ま
ち	ひ	ば	わ
ぶ	ー	り	ゅ

答え

20

21

22

13

モキュリム発見ペーパー(問題用紙)

Q7

探索してナントか解こう。

それ

物はなに?



= ?

答え

23

24

25

ナゾを解いて答えを解答欄にメモしてね！

Q1 1 2 3

Q2 4 5 6 7

Q3 8 9 10 11

Q4

Q5 17 18 19

Q4

07 23 24 25

06 20 21 22 13

メモできたら、数字をヒントに文字を埋めれば
モキュリムが隠れている場所を突き止められるよ！

A circular bubble chart with five horizontal rows of five bubbles each. The bubbles are color-coded by value, with a gradient from orange (lower values) to blue (higher values). The fifth bubble in each row contains a double quote symbol (""). The numbers in the bubbles are as follows:

- Row 1: 23, 2, 17, 23, "
- Row 2: 21, 24, 24, 21, 9, "
- Row 3: 3, 18, 19, 1, 10, 5, 17, 18
- Row 4: 1, 19, 12, 3, 13, 20, 16, 14, 4, "
- Row 5: 17, 12, 20, 10, 7, 4, 19, 14, 23, 6
- Row 6: 22, 8, 9, 15, 25, 4, 23, "

6箇所の隠れ場所がわかったら、
それぞれの場所を5回続けて調べてみよう！

※同じ場所を5回続けてクリックしよう

ゲーム中、この封筒は
指示があるまで開けないでください

STEP2

モヒュリム
きりはー

MOHYURIMU KEEPER

貪食する漫画世界が放送

この封筒には4枚の用紙が入ってあります。

ゲームプレイ前にご確認ください。

問題ないようであれば用紙を元に戻してください。

STEP2

情報調査！ ウサギを呼び出すものは何？

ストーリー

どうにか子ウサギのモキュリムたちをみんな捕まえ保護できた。

でも姿をくらましたウサギを見つける方法がわからない。悩んでいたら保護したばかりの子ウサギが話しかけてきた。聞けば、あのウサギは彼らのリーダーで、一番怖がりゆえにパニックになり、手当たり次第、周囲を自分たちが一番落ち着ける環境である漫画の世界に変えてしまっているらしい。

子ウサギは、自分たちのすみかにある鍵のかかったお宝の部屋にウサギを呼び出すための手がかりになりそうなものがあると言い、次元を超える穴を掘ってあなたをすみかに案内した。

そこはすべてが漫画の世界。音があっても耳では聞こえず、色がついていてもあなたの目にはわからない空間。

なんとか部屋の鍵を開けることに成功し、NANICAに戻ってきた。持ち帰ってきた紙をキイが開くと、そこにはさまざまな図形や線が。

「いやあ～～～～～！これ、謎解きかも～！もう一度解くの手伝ってくれませんか～！」



やること

情報調査シートと情報調査シールを使って、ウサギを呼び出すのに必要なものを突き止めよう！

内容物一覧

ストーリー用紙(本紙) … 1枚

情報調査シート … 1枚

情報調査シール … 1枚

情報調査シート・シールの使い方 … 1枚

情報調査シート・シールの使い方を読んで手順通りに進めよう！

情報調査シート・シールの使い方

一度折った線は途中で開かずに進めよう。



①2回折って、カウンターの近くに残った足跡と同じ足跡を2つ作ろう。



②カフェのテーブルの上に見える図形が書かれた線で山折りしよう。



③シール1にあるものと同じ模様を作り、●●が見える状態にしよう。



④作った模様の上に同じ向きでシール1を貼ろう。



⑤あらわれた矢印が指示示す2本の線をそれぞれ山折りしよう。



⑥カフェの絵画のうち、様子が変わっているものの数が書かれた線を2本、それぞれ山折りしよう。



⑦シール2にあるものと同じ模様を作ろう。



⑧作った模様の上に同じ向きでシール2を貼ろう。



⑨2箇所折って、シール3にあるものと同じ模様を作ろう。



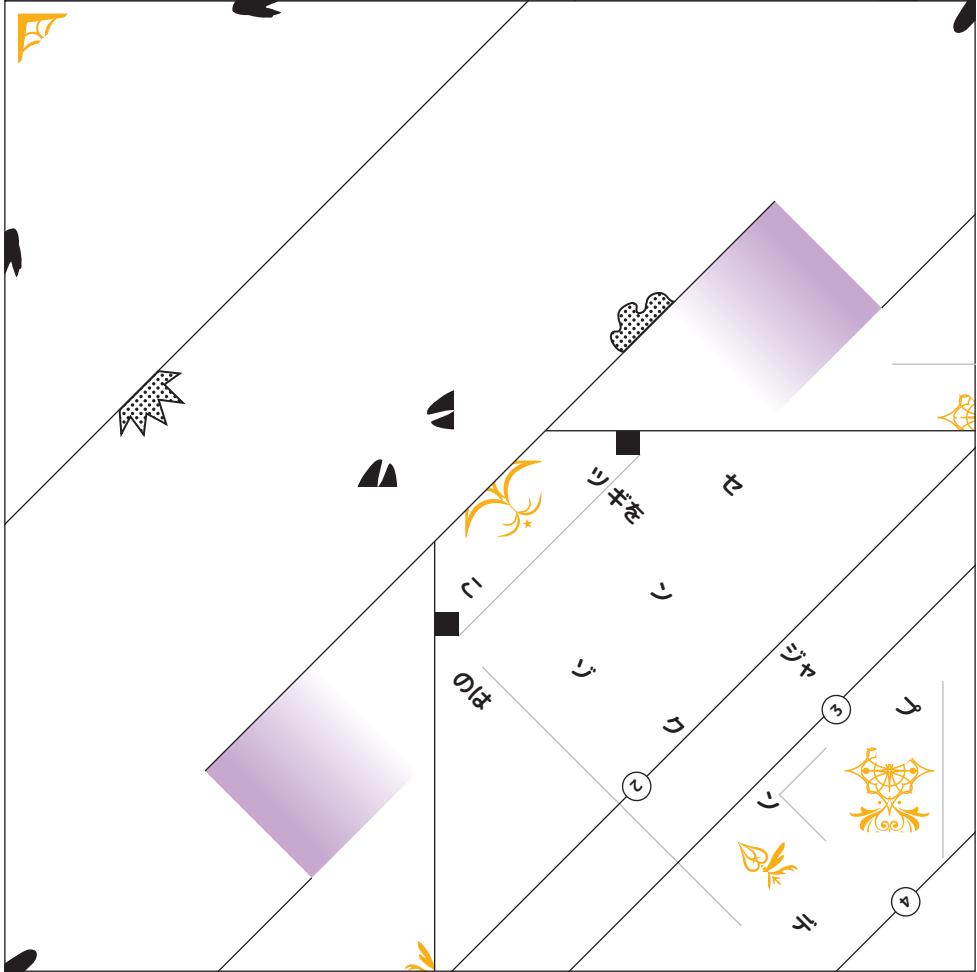
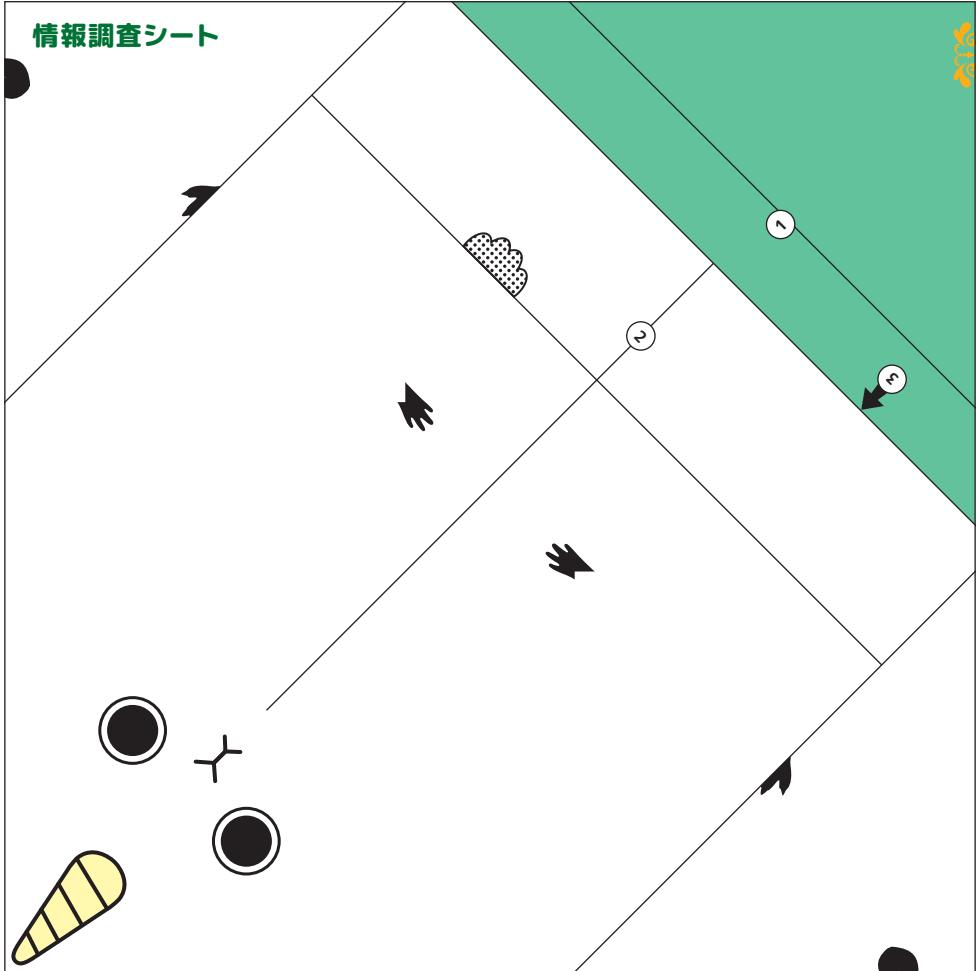
⑩作った模様の上に同じ向きでシール3を貼ろう。

あらわれたものを左から読もう。

ウサギを呼ぶのに必要なのは

答えがわかったらウェブの解答欄に入力してね！

情報調査シート



情報調査シール

シール3

へ



か



シール1

呼ぶ

ナ

シール2



ゲーム中、この封筒は
指示があるまで開けないでください

STEP3



この封筒には4枚の用紙が入っております。
ゲームプレイ前にご確認ください。
問題ないようであれば用紙を元に戻してください。

STEP3

再現! セレナーデってどんな曲?

ストーリー

ウサギを呼び出すのに必要なのはセレナーデという曲らしい。キイもウパパも、あなたも知らない曲だ。

子ウサギに聞くと、これも「音の記録」という形で別のお宝の部屋に情報があるとのこと。子ウサギに連れられてあなたは再度彼らのすみかに向かう。カギを開けるためには見た目では違いがわからない物の素材を見分ける必要があった。あなたの目には異なって映っても、物の性質は漫画の世界でも変わらないようだ。鉄には磁石がくっつき、オリハルコンは人間には持てないほど重く、氷は熱で解け、木材は氷のように溶けたりしない。物の材質を当てることで鍵を開け、音の記録を持ち帰る。

だが、音の記録は現代ではほとんど使われることのない魔法の楽譜だった。読むことができず、音の継ぎはぎでのみ再現可能なそれをなんとか再現しなければならない。

ウパパの提案によりキイがイルルカを呼び出す。好物のリンゴをあげると、スピーカーから流れる音が見えるようになる。PAブースの機材とイルルカの能力を使ってセレナーデの再現はできるのだろうか?

やること

PAブースにある曲を使って、音の記録に書かれた5つの魔法の楽譜を再現しよう!

内容物一覧

ストーリー用紙(本紙) … 1枚

音の記録 … 1枚

進め方 … 1枚

楽曲データ(ミシン目の入った大きな紙) … 1枚



まずは進め方を読んで再現のやり方を理解しよう!

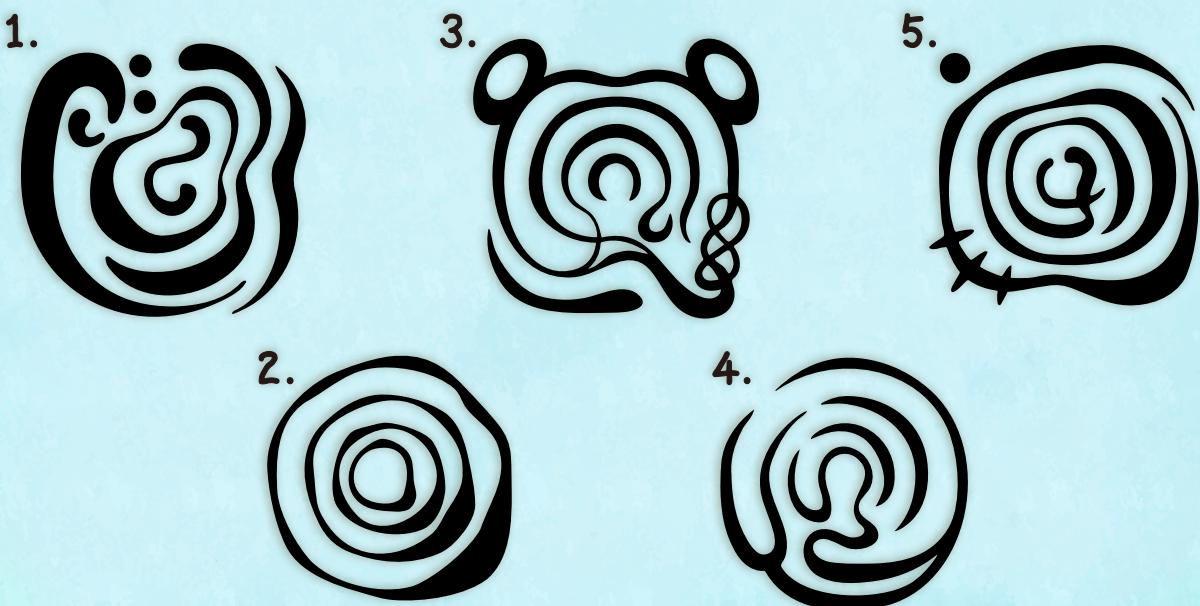
進め方

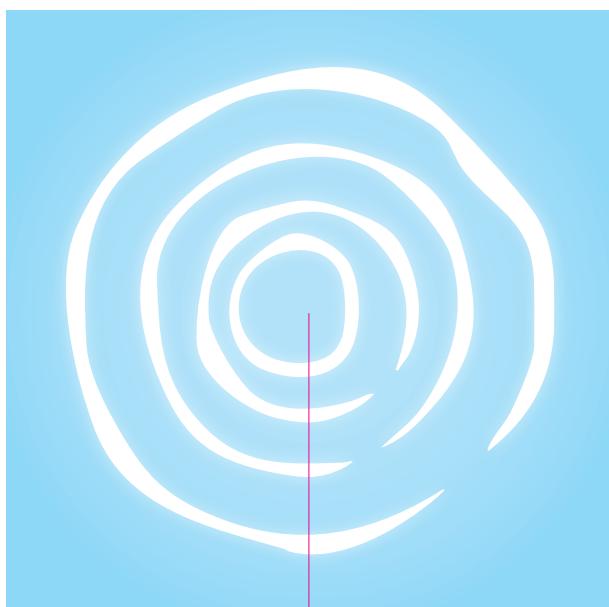
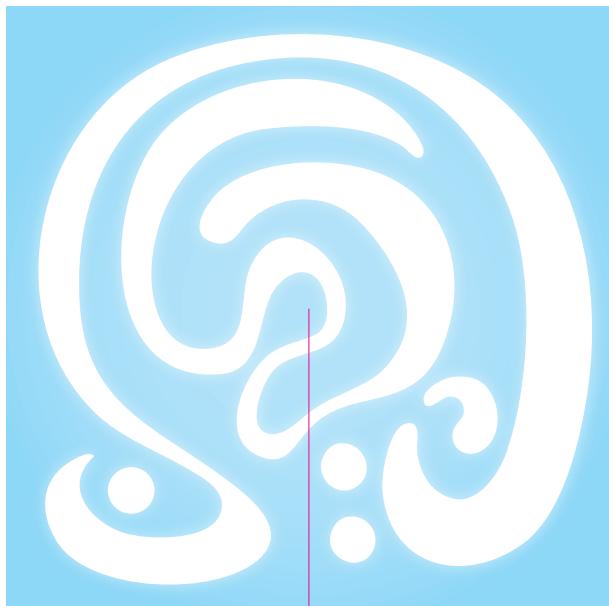
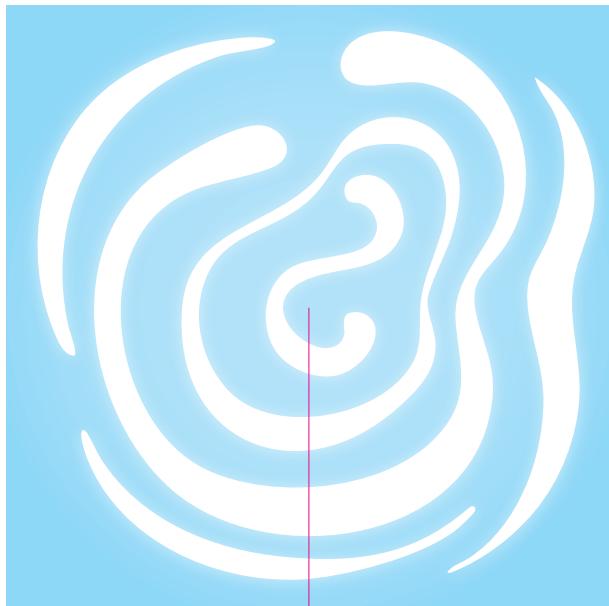
PAブースの機材を操作して、
5つの魔法の楽譜を再現しよう。

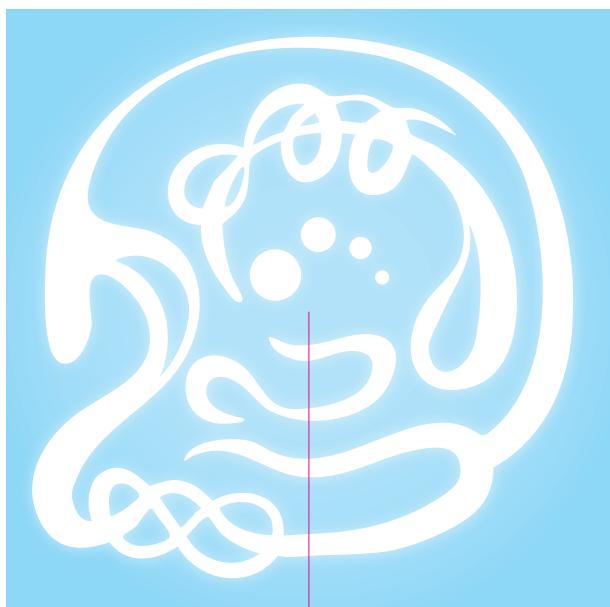
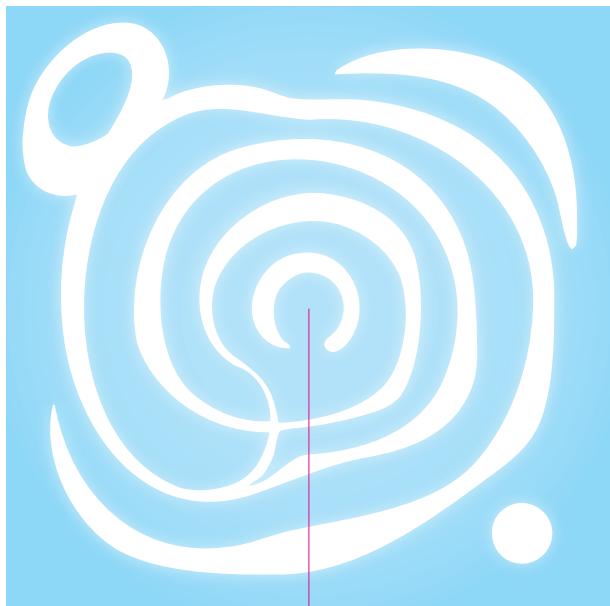
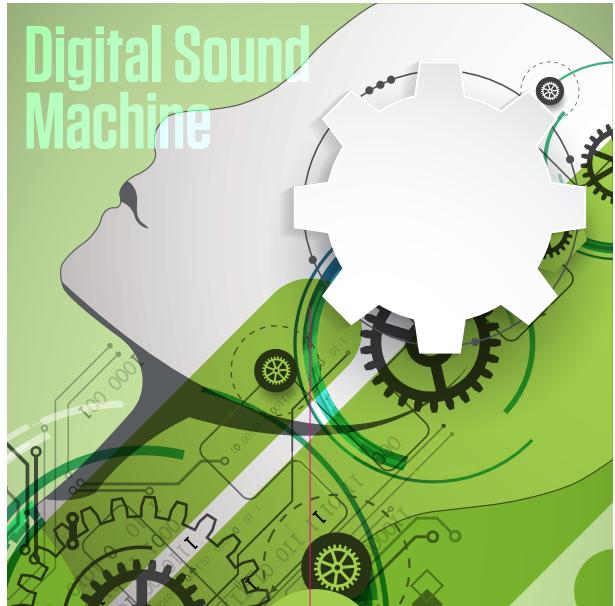
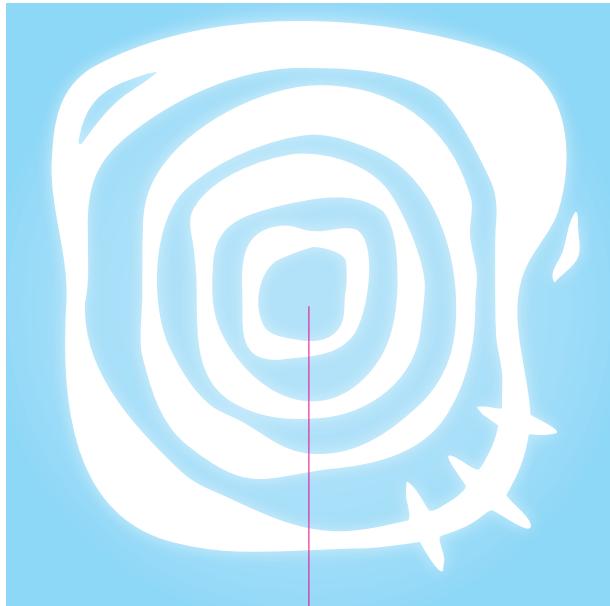
- ① 楽曲データを点線で切り離そう。
切り離すと正方形に切れ目の入ったのが8枚できる。
- ② 音の記録を確認しよう。
- ③ 楽曲データの裏面を組み合わせ、魔法の楽譜と同じ形を作ろう。
※楽曲データを折ったり切ったりしてはいけません。
※同じ楽曲データを何度でも使えます。
- ④ 同じ形を作れたらそのまま裏返し、ジャケット画像を確認しよう。
- ⑤ 画面を操作して、ジャケット画像を再現したら完成ボタンを押そう。
- ⑥ 好きな順で5つすべてを再現しよう。

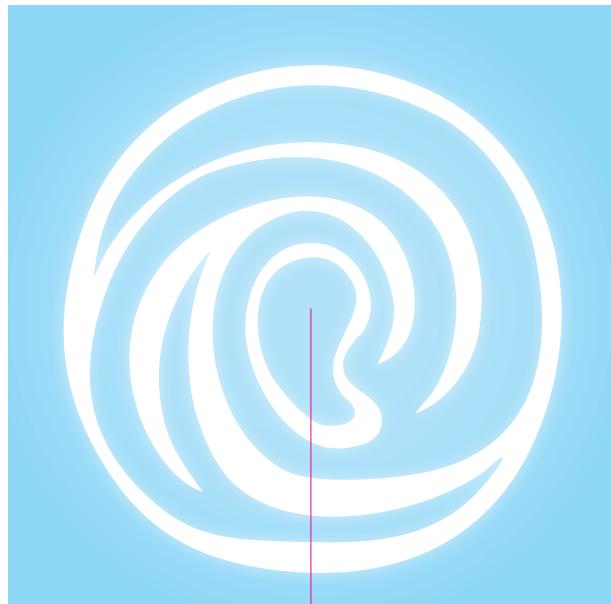
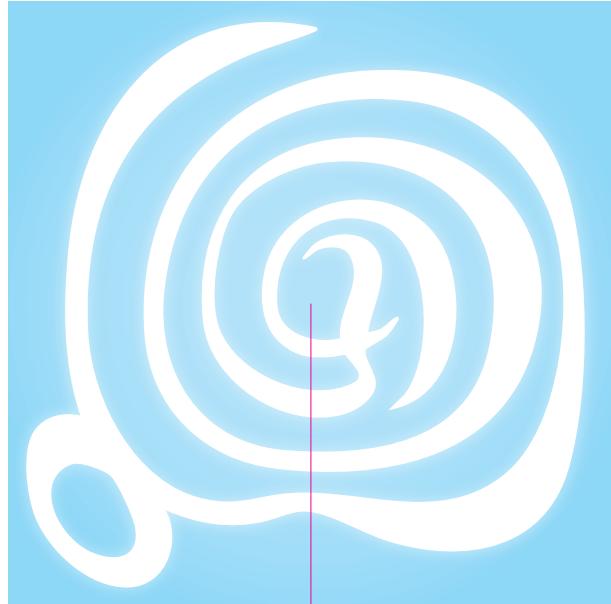
音の記録

ここにセレナーデの楽譜を記す。









ゲーム中、この封筒は
指示があるまで開けないでください

STEP4



この封筒には1枚の用紙が入ってあります。
ゲームプレイ前にご確認ください。
問題ないようであれば用紙を元に戻してください。

STEP4

パニック! 暴れるウサギは止まらない!

ストーリー

どうにかセレナーデの再現に成功した。データが消えないよう保存して、スピーカーから流す曲をセレナーデに切り替える。

「へえ～、不思議だけどいい曲……！」

しばらくすると、スピーカーの近くの何もなかった空間に突然ウサギが現れた。捕まえようとキイが移動した瞬間、ウサギの様子が一変。近づくものを排除するかのように光の玉を放つ。どうやら移動したせいで怖がらせてしまったらしい。

流す曲を別のものに切り替えてPAブースから出ると、光の玉が当たった場所が漫画に変わっているのが見えた。そこへ飛んでくる2発目の光の玉。思わず目を伏せる。

「キミのことは私が守るよ……！」

キイが手にしたアミで光の玉を打ち返してくれた。ポンスケの能力で光の玉を謎に変え、打ち返せる方向を教えてくれたのだそうだ。だが、攻撃が止まる気配はない。

「でも、いまの謎が解けたのはマグレなの！ 次の攻撃はどう打ち返せばいいかわかる！？」

「攻撃を止める方法も考えるウパ！ 何かやり返すとか、どうにかできないウパ？」

打ち返す方向を考えつつ、どうしたらこの攻撃を止められるか考えよう！

やること

飛んでくる光の玉を打ち返しつつ、暴走するウサギを止める方法を考え実行しよう！

内容物一覧

ストーリー用紙(本紙) … 1枚

画面の謎を解いて光の玉を打ち返す方向を選ぼう！



ゲーム中、この封筒は
指示があるまで開けないでください

LAST STEP



この封筒には4枚の用紙が入っております。

ゲームプレイ前にご確認ください。

問題ないようであれば用紙を元に戻してください。

LAST STEP

今度こそ!
届け、私たちの作戦…!!

ストーリー

キイがペンキの缶を倒し、傘立ての周辺を真っ青にしてしまう事故はあったものの、光の玉をウサギに向かって打ち返すことでどうにかピンチは切り抜けた。ウサギは驚いて何かの機械に激突し、再び姿を消す。

だが、その際にウサギの足をケガさせてしまったことでキイは落ち込んでしまう。光の玉を弾き返し続けたアミも折れて使えなくなっていた。

後悔してもケガをさせてしまった事実は変わらない。今できることは一刻も早くウサギを捕まえ、手当てをしてあげることだ。

幸運にも魔法の石は無事。材料があれば修理できる。子ウサギたちの協力で三度お宝の部屋へ向かい、アミの材料として使えるものの調達に成功する。

静まり返った店内を見渡すとあちこちで漫画化が進行し、光の玉を弾きながら逃げ回ったときの痕跡も随所に残っている。同じ失敗は繰り返せない。しっかり戦略を立てて、今度こそウサギを捕まえてあげよう!

やること

- ・戦略立案シートの空欄を埋めよう!
- ・マップにあなたたちやアイテムを配置し、立てた戦略を実行する準備をしよう!

内容物一覧

- ストーリー用紙(本紙) … 1枚
- 戦略立案シート … 1枚
- ウパパパの!アミのひみつ解説 … 1枚
- ウサギの生態メモ … 1枚

画面の指示にしたがってウサギを捕まえる準備をしよう!



☆ウパパの!アミのひみつ解説☆

- ◆「輪っか」「持ち手」「魔法の石」の3つを次のように並べればアミを作れるウパ。
- 輪っかの外側に持ち手の端が接していなければならないウパ。
- 輪っかと持ち手が接する場所に魔法の石を置くウパ。
- 持ち手には青く塗った細長いものを使わなくてはならないウパ。
- 持ち手は輪っかのサイズより長くなくてはならないウパ。
- 輪っかと持ち手にはモキュリムの力で大きさを変えた物を使うことができるウパ。

◆アミの材料はなんでもいいけど、素材の形や性質がそのまま反映されるウパ。

■今回使える輪っかは直径30cmのオリハルコン製で非常に頑丈ウパ。壊れることはないウパ。形状が特殊だから、いま代用できるものはないウパ。

■子ウサギたちが持ち手に使えそうだって持ってきたのは青く塗られた長さ1mの鉄製の棒だったウパ。これなら十分に使えるウパ。

◆アミ以外でモキュリムを捕まえることはできないウパ。

◆アミを使う人は持ち手のどこかを持って持ち上げている必要があるウパ。

◆モキュリムが輪っかの内側を通つたら捕まえられるウパ。

◆モキュリムはアミの「捕獲能力」を使えないウパ。



戦略立案シート

ウサギを捕まえる戦略を立てよう!

空欄にワードリストから言葉を埋めて、ウサギを捕まえるためにするべきことを整理しよう!

・ウサギを呼び出すためのセレナーデは が 。

・ウサギが現れるのは の 。

・つまりウサギを待ち伏せするのに必要な輪っかのサイズは 以上。

・ウサギは が で捕まえる。

・輪っかに の魔法を使う。輪っかのサイズは になる。

ワードリスト

キイ	自分	ウパパ	モキュリム	子ウサギ	地面
NANICA	入り口	スピーカー	半径1m以内	半径3m以内	
直径30cm	直径2m	直径3m	10m	5m	素手
拡大	掃除	巻戻し	PAブースから流す	歌う	捕まえる
					説得

※同じワードを何度も使えます。

決まったら画面に入力し、マップ上で立ち位置やアイテムを置く場所を決めよう