



268

中学生向け

年組

2025年6月29日付・下野新聞6面

記事は加工しています

飛び出したら「勝ち」ですー。
タカラトミーは発売から50年を迎えるパーティー玩具「黒ひげ危機一発」の7代目を7月5日に発売するのに併せて、勝敗を決めるルールを変更する。「勝つという普遍的な楽しさを提案したい」という願いから1975年の発売当時の遊び方へ「原点回帰」を図る。
ゲームでは、黒ひげが入った

「飛んだら勝ち」に変更

黒ひげ危機一発、発売50年

タカラトミー ルール設定 原点回帰

たるにランダムに設定される「当たり」の穴に剣を刺すと、黒ひげが飛び出す。実は発売当初は「捕らわれた黒ひげの縄を切って助ける」飛び出したら勝ち」というルール設定だった。ところが79年に「飛び出したら勝ちか負けかは、遊ぶ前に決

めてください」と最初のルール変更が起きる。当時の人気クイズ番組の中で出演者が黒ひげゲームに挑戦し、飛び出せると得点が没収されたため、あるところか「黒ひげ救出」に「なイメージが広がった。ついに95年、正式に「飛び出させたら負け」とルールを変

設 問

【1】「黒ひげ危機一発」という商品名の「危機一発」は、同じ音を持つ、ある四字熟語に由来すると考えられます。その四字熟語を漢字で正確に書きましょう。

【2】「黒ひげ危機一発」のルールはどのような変遷をたどりましたか。簡潔に説明しましょう。

【3】次の記事中の漢字の読みをひらがなで書きましょう。

①玩具②普遍的③没収④単純明快

【4】記事の内容に合うものには○を、合わないものには×を書きましょう。

- (ア) 「黒ひげ危機一発」の小売価格は上昇の一途をたどっている。
- (イ) 「黒ひげ危機一発」は複雑なルールにより生まれる戦略的な面白さがあるおもちゃである。
- (ウ) 「黒ひげ危機一発」は発売当初、飛び出させた人が勝ちというルールであった。
- (エ) 「黒ひげ危機一発」のルール変更を強いられた原因には、年齢や言葉の壁が挙げられる。

【5】記事中の□に当てはまる外来語はどれでしょうか。

- (ア) ネガティブ (イ) ポジティブ (ウ) センシティブ (エ) アクティブ