

# 彌次喜多道中記乙

# やじきた道中記乙

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/08

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



天照降臨



彌次喜多 BONUS



わっしょい機會



3 枚/10 枚/REPLAY



5 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	地球	水蜜桃	水蜜桃
19	わっしょい	水蜜桃	水蜜桃
18	わっしょい	地球	西瓜
17	西瓜	わっしょい	わっしょい
16	水蜜桃	西瓜	地球
15	地球	水蜜桃	水蜜桃
14	天照降臨	天照降臨	天照降臨
13	水蜜桃	地球	西瓜
12	西瓜	わっしょい	わっしょい
11	水蜜桃	西瓜	地球
10	地球	水蜜桃	水蜜桃
9	わっしょい	水蜜桃	水蜜桃
8	水蜜桃	地球	西瓜
7	西瓜	わっしょい	わっしょい
6	水蜜桃	天照降臨	地球
5	地球	水蜜桃	水蜜桃
4	わっしょい	水蜜桃	天照降臨
3	天照降臨	地球	西瓜
2	西瓜	わっしょい	わっしょい
1	水蜜桃	水蜜桃	地球

## 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 週期到達時抽選 AT

## 轉輪凍結特典與確率

不中小役的 0.006%(確率約 1/169493.6)  
 特典為通常時為彌次喜多天晴機會確定  
 AT 中為天照降臨突入確定

## 天井情報與恩惠

右上角的里數歸零時會突入關所挑戰

當突入關所挑戰第 10 次時必定當選 AT (AT 完後的關所挑戰那次不算)

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活  
最專業的中線電活  
最即時的線上玩動  
最廣大的電玩活動  
最有效的活動廣告

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪紅櫻(紅七下方), 約在轉輪上段到中段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為確定役, 中右轉輪適當停止即可  
中段紅櫻未停止時, 也可瞄押中段西瓜連線

左轉輪角櫻停止時, 中右轉輪適當停止, 看右轉輪, 中段西瓜停止時為強櫻, 未停止為弱櫻

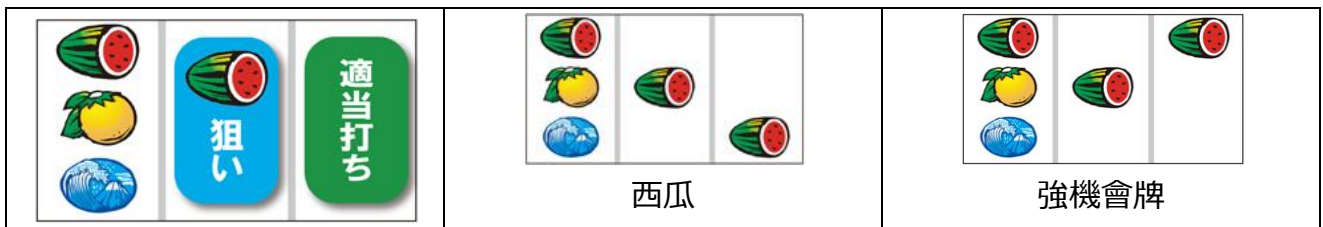


左轉輪下段紅七停止時, 中右轉輪適當停止, 銅鐘小 V 型或是中段再再鐘連線時為弱機會牌  
中段再鐘鐘或是左右轉輪再鐘雙聽牌不中時為立直目 RP



左轉輪西瓜出現時, 中轉輪瞄押西瓜, 右轉輪適當停止, 西瓜連線時為西瓜

西瓜小 V 型排列時為強機會牌



### BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止, 切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案, 其餘按一般打法即可



# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 道中場景



旅路的峠



潮風の海岸



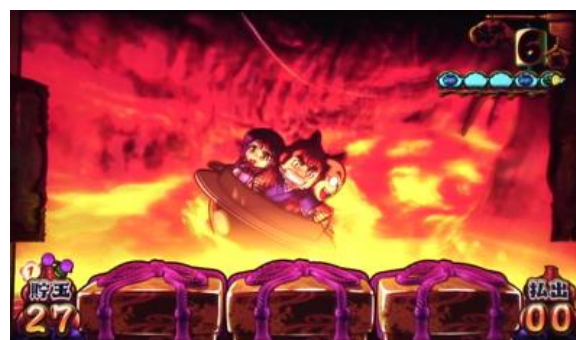
深緑の樹海

有以上三種通常場景，深緑的樹海移行時 AT 當選期待度以及夥伴加入的期待度上升  
還有右上角有剩餘距離，特殊小役或是 RP、銅鐘三連以上會進行距離短縮抽選

### 關所前場景



黃昏的宿場町



熔岩的洞穴

週期 G 數剩下 10 里以下時會移行以上兩個場景，熔岩的洞穴移行時則 AT 當選期待度上升  
如果發生其他特別演出也為期待度上升

### 關所挑戰



一週期消化後賭上是否突入 AT 的比賽，參加者的排列順序有期待度的變化  
預告發生或是同伴亂入發生時為好機

### 彌次喜多 BONUS



通常時當選的枚數變動型 JAC IN BONUS

平均約 150 枚，2 回 JAC GAME(五次銅鐘)

消化後移行 10G 的 JAC IN 挑戰

BAR RP 成立時發生 JAC IN 挑戰，猜對二擇

押順後則獲得 JAC GAME，期間內不中小役

以及特殊小役會進行週期短縮抽選

要是到達關所後則會進行勝率上升抽選

三溫暖背景移行時為勝利濃厚!?

### 超彌次喜多 BONUS



通常時當選的枚數變動型 JAC IN BONUS

平均獲得約 200 枚，基本流程跟平常時的

BONUS 一樣，但是 JAC IN 挑戰中的二擇押順

會全部給予押順提示，名稱變為 JAC IN 機會

不中小役與特殊小役成立時會進行 G 數上乘

的抽選，JAC IN 中會進行天照降臨抽選

### 彌次喜多祭



純增約 2.5 枚/G，初期 G 數變動以及 G 數上乘型 AT，初期 G 數會以「天晴機會」決定

AT 消化中會進行わっしょい機會、BONUS、天照降臨的三重抽選，內部有集中狀態的高確系統

由於わっしょい機會集中狀態不會告知，所以看到背面的押順指示發生時為好機

AT G 數消化後會在突入關所挑戰，勝利的話則再次突入「天晴機會」

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>



## 通常時的演出

### 搭乘物距離短縮演出



籠



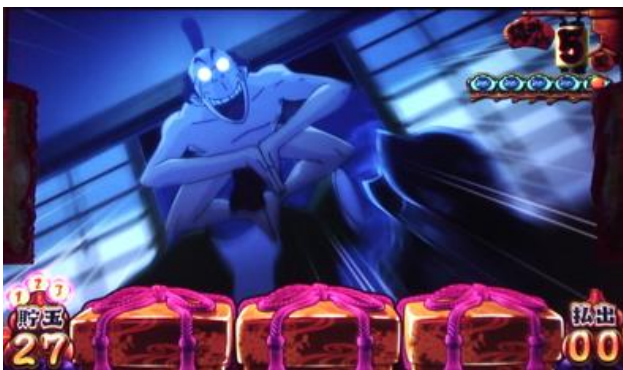
機車



新幹線

G 數短縮當選後發生的轉用演出，搭乘的工具會有不同的短縮距離期待度  
籠為 5 里以上、機車為 30 里以上、新幹線為 100 里以上短縮，要是發生矛盾的話…!?

### 宿屋 SAVE 演出



為黃昏的宿場町的專用演出，きたさん周圍有氣包圍時為特殊小役或其他的好機到來

### 角色通過演出



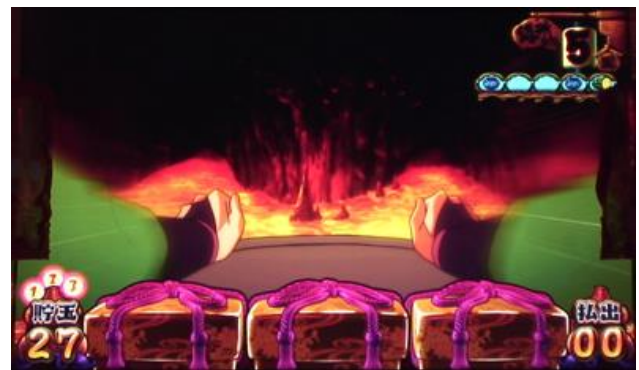
必須注意角色的種類

### 背景演出



背景的一部分會有變化

### 熔岩 SAVE 演出



熔岩洞穴的專用演出，行進的道路會有期待度的不同，往右邊前進的話為好機

### 小役提示演出



出現的物品提示成立役

### 霧之祠演出



第三停止時門打開的話為好機，可能發生短縮

### 回頭美人演出



轉頭的女性，衣服的顏色示唆成立小役

### 間歇泉演出



一行人被間歇泉噴飛後為週期短縮的好機



### 寶物抽籤演出



拉上的物品種類示唆成立役  
四個都一樣時為好機

### 香菇演出



香菇顏色與數量示唆期待度

### 角色發覺預告演出



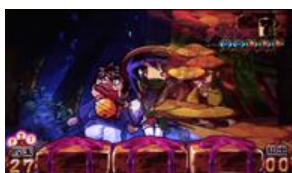
登場的角色不同會有期待度  
不同，茜登場為特殊役成立？

### 奇怪的湖泊演出



角色登場前注意泡泡  
越多則期待度越高

### 場景變換演出



也有移行 BONUS 畫面  
的特殊演出存在

### 拉門演出



發生時要注意拉門色  
紅色為期待度上升

### 轉輪凍結演出



發生時有值得期待的  
特典獲得

### 直衝突破!障子衝撞



為關所挑戰的第一關卡，三人衝向障子後撞牆的角色即敗退



### 高高飛起!絕壁滑板



為關所挑戰期待度較高的第一關卡，沒有飛過懸崖的角色即敗退



### 乘上越過!木桶划船



為關所挑戰的第二關卡，河童參加或是妨礙對手發生時則勝利期待度上升





### 跳躍飛過!大米俵跳躍



為關所挑戰的第二關卡，天狗參加或是妨礙對手發生時則勝利期待度上升

## AT 與 BONUS 中的演出

### 野生的直覺! 就挖這邊やじさん!



關所挑戰やじさん勝利時所突入的晴天機會，平均上乘 G 數為 60G，會依照成立小役而有機會繼續，繼續越多時則上乘期待度越高

### 停下來! きたさん眼鏡輪盤!



關所挑戰きたさん勝利時所突入的晴天機會，平均上乘 G 數為 60G，依照停止圖案上乘如果發生滑落或是特殊變動演出時可期待大量上乘

### 花滿開! 使櫻花綻放的魅力 茜ちゃん!



關所挑戰茜ちゃん勝利時所突入的晴天機會，平均上乘 75G，有兩種上乘種類可以選擇一本櫻為每次上乘 50G 但繼續率 50%、亂綻櫻為每次上乘 5G 但繼續率為 92%



### 發現哇沙米! 壽司河童!



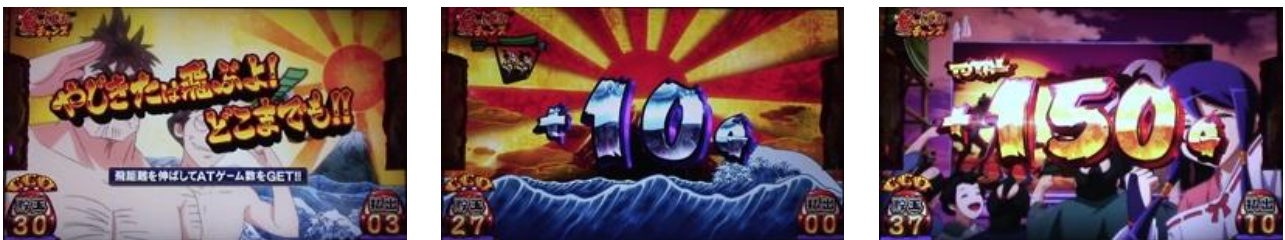
關所挑戰河童勝利時所突入的晴天機會，平均上乘 160G，會依照所吃的壽司種類上乘  
有哇沙米的壽司會減少茶數量，茶用完且河童倒下的話則結束上乘

### 興奮! 天狗的如意棒 ATTACK!



關所挑戰天狗勝利時所突入的晴天機會，平均上乘 170G，天狗的鼻子伸到的 G 數則上乘  
「キターッ」的按鍵出現時則有大量的上乘期待

### 飛起來彌次喜多! 不管到哪裡!



關所挑戰勝利時やじさん與きたさん同時勝利所突入的晴天機會，平均上乘 340G  
突入後每轉都會發生上乘轉數，越繼續則上乘的轉數越高，最大每轉上乘 100G

### わっしょい機會



AT 中當選 BAR RP 連線時則突入銅鐘五次的擬似 BONUS，AT 中 G 數上乘幾乎都在此發生  
因為內部會有集中狀態，當選一次後可能連續當選，消化中不中或特殊役成立時進行上乘抽選  
突入時要是發生轉輪鎖定時則會突入上乘期待度較高的荒波わっしょい機會

## 天照降臨



為連續當選超彌次喜多 BONUS 的特殊區間，瞄押七演出發生後要是有庫存點數時則會告知全部押順、沒有點數時則要猜二擇押順，成功七連線則突入超彌次喜多 BONUS  
超彌次喜多 BONUS 消化後會再度回到天照降臨直到押順錯誤為止  
超彌次喜多 BONUS 中會抽選天照連線而獲得庫存點數

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
彌次喜多 BONUS	1/875.1	1/827.8	1/801.2	1/779.6	1/725.1	1/681.4
彌次喜多祭	1/397.9	1/391.4	1/378.2	1/343.2	1/303.1	1/268.0
BONUS+AT 合算	1/273.5	1/265.7	1/256.9	1/238.3	1/213.8	1/192.3
機械割	97.5%	98.6%	101.6%	106.6%	111.3%	116.6%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/91.0	1/87.4	1/84.0	1/80.9	1/78.0	1/75.3
不中小役	1/10.4			1/10.5		1/10.6
小役	西瓜	強櫻	確定役	弱機會牌	強機會牌	立直目 RP
確率	1/149.0	1/364.1	1/16384	1/595.8	1/595.8	1/16384



## 週期短縮抽選

通常時特殊小役與小役連續成立時會進行短縮抽選

剩餘 11 里以上直接進行扣除，短縮後剩下 10 里以下的話則以 10 的倍數扣除到剩下個位數  
剩下的短縮里數會保留到下一次週期

### 特殊條件

特殊小役連續成立時會依照組合進行抽選，會有特別的抽選優遇

條件編號	第一 G	第二 G	短縮里數
①	弱櫻/西瓜	弱櫻/西瓜	短縮 50/100 里(各 1/2)
②	弱櫻/西瓜	強櫻 弱/強機會牌	短縮 100/170 里(各 1/2)
③	強櫻 弱/強機會牌	弱櫻/西瓜	短縮 50/100 里(各 1/2)
④	強櫻 弱/強機會牌	強櫻 弱/強機會牌	短縮 100/170 里(各 1/2)
⑤	上面的特殊小役 <b>3 連續</b>		短縮 170 里確定

### 剩餘 11 里以上的短縮抽選

銅鐘五連時短縮 170 里確定

### 設定 1~3

短縮	純槓	RP			銅鐘		弱櫻	西瓜	強櫻 機會牌
		3 連	4 連	5 連	3 連	4 連			
10 里		31					40.8	6.25	
20 里		16.5					6.25	6.25	77.5
30 里	0.7	2.5	70		50		3	6.25	20
40 里			18.8						
50 里			6.25	75	47.5			3.91	2
60 里								1.56	
70 里			5	24	2.5	66.6		0.78	
100 里				1		23.4			0.5
150 里						10			

設定 4-6

未列出的部分與設定 1-3 相同

小役	純槓			RP 3 連			西瓜		
設定	4	5	6	4	5	6	4	5	6
10 里				32.7	31.3	30	7.5	7.91	8.35
20 里				22.6	26.3	30	7.5	7.91	8.35
30 里	1.1	1.24	1.38	4.16	5	6.67	7.5	7.91	8.35
50 里							4.68	4.94	5.22
60 里							1.87	1.98	2.09
70 里							0.94	0.99	1.04

剩餘 10 里以下的短縮抽選

銅鐘五連時短縮 170 里確定

短縮	RP			銅鐘		弱櫻	西瓜	強櫻 機會牌
	3 連	4 連	5 連	3 連	4 連			
10 里	31.02					40.75		
20 里	16.48					6.25		97.97
30 里	2.50	94.11		50		3.00		
50 里			95.59	47.5				
70 里					85			
100 里				2.5				
170 里		5.89	4.41		15		4.21	2.03



## 關所挑戰勝利抽選

通常時影響關所挑戰的勝敗模式有 A~I 存在，模式會依照下面的 MAP TABLE 管理抽選會在 設定變更時/各 MAP TABLE 到達最後時/AT 開始時 進行抽選

**AT 開始時**（AT 結束後的關所挑戰結束後則用下面的其他再進行一次 MAP 抽選）

MAP 編號	1	2	3	4	8
抽選率	0.05	60.1	33.3	5	1.56
MAP 模式	B	C	D	E	I

## 其他

MAP	MAP TABLE 抽選率						各 MAP 的模式				
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
5	15.3	14.3	13.5	9.16			F				
6	5.19	6.26	7.93	13.1	22.1	20.8	G				
7	0.78	0.80	1.00	2.20	3.30	4.40	H				
9	15.3	14.3	13.5	9.16			C	F			
10	15.3	14.3	13.5	9.16			C	C	F		
11	13.5	12	9.30	4.58			C	C	C	F	
12	13.5	12	9.30	4.58			C	C	C	C	F
13	5.19	6.26	7.93	13.1	22.1	20.8	C	G			
14	5.19	6.26	7.93	13.1	22.1	20.8	C	C	G		
15	3.92	5.12	6.10	6.60	8.68	7.86	C	C	C	G	
16	3.92	5.12	6.10	6.60	8.68	7.86	C	C	C	C	G
17	0.78	0.80	1.00	2.20	3.30	4.40	C	H			
18	0.78	0.80	1.00	2.20	3.30	4.40	C	C	H		
19	0.78	0.80	1.00	2.20	3.30	4.40	C	C	C	H	
20	0.78	0.80	1.00	2.20	3.30	4.40	C	C	C	C	H

## 勝利模式各別的勝利抽選

會依照上面所決定的關所挑戰勝利模式與設定進行 AT 突入（勝利）抽選

抽選時機在關所挑戰開始時（模式 A 會在通常時非順押時進行移行）

模式	A	B	C	D	E	F	G	H	I
設定 1-4	0	5	12.5	20	30	50	66.7	80	100
設定 5	0	5	12.5	20	30	50	70.2	80	100
設定 6	0	5	15.6	20	30	80	80	80	100

## 勝利模式移行抽選

以下條件發生時會進行關所挑戰勝利模式的移行抽選

### 剩餘週期 10 里以下

剩餘週期 10 里以下純槓成立時，會進行往一格上位模式的移行抽選

模式 A 與 I 不進行移行，模式 B~H 中 3.13% 會進行移行

### 剩餘週期 10 里以下中當選彌次喜多 BONUS 時

會依照滯在模式與當選 BONUS 的小役進行模式移行抽選，模式 A 與 I 不進行移行

滯在模式	BCDEF			G		H
當選役	上升一格	上升兩格	上升三格	上升一格	上升兩格	I
3 枚銅鐘	25.0	25.0	50.0	25.0	75.0	100
弱櫻/西瓜	75.0	12.5	12.5	75.0	25.0	
強櫻/機會牌	97.7	1.17	1.17	97.7	2.34	
立直目 RP/確定役	33.3	33.3	33.3	33.3	66.7	

### BONUS 確定畫面中/BONUS 中剩餘週期 0 里時

成立役	純槓	弱櫻	西瓜	強櫻/機會牌	立直目 RP/確定役
模式上升一格	3.13	20	25	50	移行模式 I

## 天晴機會選擇抽選

通常時關所挑戰勝利時會有 1~6 的週期模式影響天晴機會的勝利角色

1 為彌次、2 為喜多、3 為茜、4 為河童、5 為天狗、6 為彌次喜多

角色通過演出"鹿"頻發時為示唆週期模式 4 、"猿"頻發時示唆週期模式 5

### 週期模式抽選

然後會根據下一頁的表格中選擇的週期模式在週期開始時/AT 開始時進行抽選

AT 開始時是在 AT 結束後的關所挑戰直接過關而 AT 拉回時抽選，看下表的"AT"欄

週期模式	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	AT
1	39.2	34.0	73.4	5	10.2	10.2	10.2	10.2	16.7		32.3
2	39.2	34.0	5	73.4	9.84	10.2	10.2	10.2	16.7		32.3
3	16.6	16.6	16.6	16.6	75	10.2	10.2	10.2	16.7	25	20
4	1	6.25	1	1	1	66.5		33.2	16.7	25	6.3
5	1	6.25	1	1	1		66.5	33.2	16.7	25	6.3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	16.7	25	3



## 週期模式選擇 MAP

週期模式有 1~39 的 MAP 在管理，會有選擇週期模式的不同有 A~J (+AT 後) 的模式配置  
MAP 為 5 週期份，在設定變更時/AT 結束時/5 週期目結束時會進行抽選

### MAP 選擇率

MAP	1~6	7~10	11	12~16	17~21
選擇率	各 6.02	各 4.20	4.19	各 4.00	各 2.00
MAP	22~27	28~32	33	34~35	36~39
選擇率	各 1.04	各 0.98	0.78	各 0.39	各 0.05

### 各 MAP 週期分配

MAP		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
週期	1	A	A	A	A	A	H	B	B	B	A	H	A	A
	2	A	A	A	A	H	A	A	A	A	H	A	A	A
	3	A	A	A	H	A	A	B	A	H	B	B	A	A
	4	A	A	H	A	A	A	A	H	A	A	A	A	E
	5	A	H	A	A	A	A	H	B	B	B	B	E	A
MAP		14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
週期	1	A	A	E	B	B	B	A	E	C	C	C	D	D
	2	A	E	A	A	A	A	E	A	C	C	C	D	D
	3	E	A	A	B	A	E	B	B	C	C	C	D	D
	4	A	A	A	A	E	A	A	A	F	F	H	G	G
	5	A	A	A	E	B	B	B	B	B	E	H	B	E
MAP		27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
週期	1	D	C	D	E	F	G	E	F	G	I	J	I	J
	2	D	D	C	F	G	E	E	F	G	J	I	I	J
	3	D	E	E	G	E	F	E	F	G	I	J	I	J
	4	H	F	G	E	F	G	E	F	G	J	I	I	J
	5	H	G	F	F	G	E	E	F	G	I	J	I	J

## 彌次喜多 BONUS 抽選

通常時與 AT 中(わっしょい機會與天照降臨中除外)會依成立役進行彌次喜多 BONUS 抽選  
當選 BONUS 時會有 0~4G 的前兆

### BONUS 當選率

成立役	3 枚銅鐘	弱櫻	強櫻	弱機會牌	確定役	立直目 RP
當選率	0.01	1	8	8	100	100
設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	3	3.91	4.44	4.88	6.25	6.25
強機會牌	20					25

## 通常時彌次喜多 BONUS 中的抽選

彌次喜多 BONUS 中不中以及特殊小役成立時會進行週期短縮抽選

BONUS 中剩餘 0 里時，之後的 BONUS 消化中會進行關所挑戰成功上升抽選

### 強制週期消化抽選

彌次喜多 BONUS 當選時及消化中，確定役與立直目 RP 成立時會使週期強制到達

### 週期短縮抽選

彌次喜多 BONUS 消化中 (含確定畫面中)、剩餘週期 G 數 1 里以上時

會依照成立小役進行週期短縮抽選，短縮到變成 0 以下的話，會扣到下一週期的里數

短縮	5 里	10 里	20 里	30 里	50 里	100 里
純槓	98			2		
弱櫻		76.6	21.9	1.56		
強櫻				51.2	36.3	12.5
西瓜		89.1		9.38	1.56	
機會牌			66.7			33.3



## 晴天機會中的抽選

晴天機會為 AT 開始時突入的初期 G 數抽選區間，會依照選擇的角色有上乘性能的變化

### 喜多

喜多為敲下起動桿時一發抽選

G 數	+50G	+70G	+100G	+150G	+300G
分配比率	76	20	2	1	1

眼鏡外框變紅色時或是再轉動後出現按鍵的話為+100G 以上確定

### 茜

會依照開始時所選擇的抽選模式會有不同的加算 G 數以及繼續率

**一本桜**...50%繼續率，一次+50G，保證上乘 50G

第一次就抽選到結束時，則+50G 直接結束

**乱れ桜**...92%繼續率，一次+5G，保證上乘 50G

前面十次中抽選到結束時，則到達+50G 後直接結束

### 河童

河童晴天機會中會依照吃的壽司料進行上乘抽選

#### 上乘抽選

茶剩 1 杯以上時銅鐘成立的話，會依照當下的壽司料進行 G 數上乘抽選

吃了**烏賊・鮭魚・鮪魚**的壽司會減少一杯茶，吃了**河童卷**會增加一杯茶(不會+G 數)

G 數	烏賊	雞蛋	鮭魚	鮭魚卵	鮪魚	海膽	龍蝦
+10G	99.7	100					
+20G			99.7	100			
+30G					99.7	100	
+100G							85
+150G							5
+200G							5
+300G	0.29		0.29		0.29		5

#### 繼續抽選

茶無剩餘時吃了**烏賊・鮭魚・鮪魚**的話，第 3 停止後會以 BET 按鍵進行 20 下的連打演出

每一下都會以 1.11% 進行繼續抽選，要是當選時則繼續且上乘該壽司料的轉數

壽司料總共有 45 個 TABLE 下去做抽選，當成立特殊小役時會進行壽司料的更換抽選

## 彌次

會依照成立小役進行 G 數抽選，選擇繼續時，最大 3G 繼續

只有第 2G 有 A 跟 B 的兩種 TABLE，還有確定役/立直目 RP 成立時為 +300G 確定

### 第 1G

G 數	不中	RP	銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
+50G	41.7	87.0	91.8				
+100G	25.0	10.0	6.25			66.7	
+150G						11.1	
+200G						11.1	
+300G						11.1	
往第 2G A	33.3			50			
往第 2G B		3.00	2.00	50	100		100

### 第 2G

弱櫻成立時必定往第 3G

TABLE	A					B				
G 數	不中	RP	銅鐘	強櫻 機會牌	西瓜	不中	RP	銅鐘	西瓜	強櫻 機會牌
+70G	33.3	85.0	90.6							
+100G	33.3	10	6.25		66.7	50.0	66.7	75.0		
+150G					11.1				33.3	
+200G					11.1				33.3	
+300G					11.1				33.3	100
往第 3G	33.3	5	3.13	100		50	33.3	25		

### 第 3G

G 數	不中	RP	銅鐘	其他特殊小役
+100G	25	70	81.25	
+150G	25	20	12.50	
+200G	25	5	3.13	
+300G	25	5	3.13	100

## 天狗

天狗為敲下起動桿時一發抽選

G 數	+100G	+150G	+200G	+300G
分配比率	40	20	20	20

大キター按鍵出現的話為+200G 以上確定

### 彌次&喜多

一開始為+10G, 之後慢慢增加+20G・+30G・+40G… (最大到+100G)

前面三次為保證, 第四次之後以 80%進行繼續抽選

第一停止鍵按下後兩人飛行未下降、或是第二停止鍵按下後兩人飛行上升為繼續確定

第一停止鍵按下後兩人飛行下降, 繼續期待度 77%

第二停止鍵按下後兩人再度飛行下降, 繼續期待度 69%

### 集中狀態移行抽選

彌次喜多祭(AT)中存在著わっしょい機會集中狀態, 有 SHORT/MID/HIGH 三種

滞在時的わっしょい機會當選期待度會上升

### わっしょい機會/彌次喜多 BONUS 非當選中

RP 成立時

滞在	通常			S			M		L
設定	S	M	L	通常	M	L	通常	L	通常
1・2・6	0.05	0.16	0.01	39.65	0.16	0.01	13.28	0.01	4.69
3	0.05	0.16	0.07	39.65	0.16	0.07	13.28	0.07	
4	0.05	0.59	0.01	39.65	0.59	0.01	13.28	0.01	
5	0.05	0.16	0.10	39.65	0.16	0.10	13.28	0.10	

10 枚銅鐘成立時

滞在	通常			S			M		L
設定	S	M	L	通常	M	L	通常	L	通常
1・2・6	2.50	0.02	0.01	32.81	0.02	0.01	10.94	0.01	3.81
3	2.50	0.02	0.07	32.81	0.02	0.07	10.94	0.07	
4	2.50	0.05	0.01	32.81	0.05	0.01	10.94	0.01	
5	2.50	0.02	0.10	32.81	0.02	0.10	10.94	0.10	



### 3 枚銅鐘成立時

滞在	通常	S		M		L
移行	L	通常	L	通常	L	通常
機率	0.10	17.19	0.10	5.47	0.10	1.95

### 弱櫻成立時

通常 33.3% 移行 S、S 2% 移行 M、其他不移行

### 強櫻成立時

通常/S 90% 移行 S、10% 移行 M、其他不移行

### 西瓜成立時

通常/S/M 1.56% 移行 L、其他不移行

### 弱機會牌成立時

通常/S 33.3% 移行 M、其他不移行

### 強機會牌成立時

通常/S 10% 移行 M、其他不移行

### 立直目 RP/確定役成立時

滞在	通常/S		M
移行	M	L	L
機率	87.5	12.5	25

### わっしょい機會突入等待狀態

わっしょい機會當選中必定滞在某個集中狀態

### RP 成立時

滞在	設定	126	3	4	5
S	M	0.16	0.16	0.59	0.16
	L	0.01	0.07	0.01	0.1
M	L	0.01	0.07	0.01	0.1

### 10 枚銅鐘成立時

滞在	設定	1246	3	5
S	M	0.02	0.02	0.02
	L	0.01	0.07	0.1
M	L	0.01	0.07	0.1

3 枚銅鐘成立時

S/M 0.1%移行 L、其他不移行

弱櫻成立時

S/M 3%移行 L、其他不移行

強櫻/強機會牌成立時

滞在	S		M
移行	M	L	L
機率	30.21	3.13	33.33

西瓜成立時

S/M 5%移行 L、其他不移行

弱機會牌成立時

滞在	S		M
移行	M	L	L
機率	40	10	50

立直目 RP/確定役成立時

S 50%移行 M、50%移行 L, M 100%移行 L

**彌次喜多 BONUS 當選時**

通常 RP/3 枚銅鐘/弱櫻/西瓜/強機會牌成立時、天照降臨中

滞在	通常		S		M
移行	M	L	M	L	L
機率	16.14	0.52	16.14	0.52	3.13

弱機會牌成立時

滞在	通常		S		M
移行	M	L	M	L	L
機率	32.29	1.04	32.29	1.04	3.13

立直目 RP/確定役成立時

滞在	通常/S		M
移行	M	L	L
機率	87.5	12.5	25

## わっしょい機會突入抽選

AT 中集中狀態移行時以及集中狀態滯在中、會依照狀態進行わっしょい機會的抽選

### 集中狀態當選時的わっしょい機會抽選

集中狀態當選時，同時會進行わっしょい機會抽選

當選率會依照移行契機的當選役而有所變化（BONUS 當選時不進行抽選）

集中模式	設定	1~5			6		
	小役	わっ A	わっ B	わっ C	わっ A	わっ B	わっ C
SHORT/MID	RP	31.25	3.52	0.59	78.13	3.52	0.59
	銅鐘	26.56	1.95		75.00	1.95	
	弱櫻	8.00	2.00		8.00	2.00	
	西瓜	10.00	2.50		10.00	2.50	
	強櫻/機會牌	20.00	4.00	1.00	20.00	4.00	1.00
LONG	RP	31.25	3.52	0.59	78.13	3.52	0.59
	10 枚銅鐘	26.56	1.95		75.00	1.95	
	3 枚銅鐘	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33
	西瓜	10.00	2.50		10.00	2.50	

### 集中狀態滯在中的わっしょい機會抽選

集中狀態滯在中會依照成立小役進行抽選（BONUS 當選時不進行抽選）

小役	純槓	RP	銅鐘	弱櫻	西瓜	強櫻/機會牌
わっ A	8	31.25	26.56	8	10	20
わっ B	1.75	3.52	1.95	2	2.5	4
わっ C	0.25	0.59				1

### わっしょい機會突入抽選

わっしょい機會當選中的 RP 成立時會進行わっしょい機會突入抽選

わっ A 當選率 100%、わっ B 當選率 50%、わっ C 當選率 33.33%

當選時會發生わっしょい圖案連線的押順指示

還有當わっしょい機會當選中 AT 剩下 0G 時， RP 成立時必定突入わっしょい機會

### 荒波わっしょい機會抽選

わっしょい圖案連線時會以 3.13%進行荒波わっしょい機會的突入抽選



## G 數上乘抽選

本機 G 數上乘基本只在（荒波）わっしょい機會中、AT 中 BONUS 成立時

AT 中 BONUS 前兆中、AT 中 BONUS 中進行抽選

### わっしょい機會中的上乘抽選

	上乘	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
一般	不中	24.41	0.391					
	不中 2 連	43.75	6.25					
	不中 3 連	33.33	33.33	26.33	4.999	2.002		
	弱櫻	28.69	1.172	0.098	0.024	0.006	0.003	0.003
	強櫻		39.8	25	25	10	0.098	0.098
	西瓜				10.49	2.002	0.006	0.006
	機會牌		66.64		16.67	16.67	0.012	0.012
	立直目 RP/確定役				80	6.668	6.668	6.665
荒波	不中	97	3					
	不中 2 連	87.5	12.5					
	不中 3 連			25	25	25	12.5	12.5
	3 枚銅鐘	98.44	1.563					
	弱櫻	95	4.388	0.391	0.195	0.012	0.006	0.006
	強櫻				93.36	6.25	0.195	0.195
	西瓜			75	21.78	3.125	0.049	0.049
	機會牌				93.36	6.25	0.195	0.195
立直目 RP/確定役				25	25	25	25	

### 超彌次喜多 BONUS 中的上乘抽選

上乘性能會因為是否經由天照降臨而有所不同

#### BONUS 前兆中/確定畫面中

上乘	+10G	+20G	+30G	+50G	+100G	+200G	+300G
弱櫻	28.693	1.172	0.098	0.024	0.006	0.003	0.003
強櫻		67.904	20.001	9.998	2.002	0.098	0.098
西瓜				10.486	2.002	0.006	0.006
機會牌		75		21.851	3.125	0.012	0.012
立直目 RP/確定役				79.999	6.668	6.668	6.665

BONUS 當選時

上乘 G 數會在 BONUS 結束後告知

G 數	+10G	+20G	+30G
分配比率	90.002	8.997	1.001

超彌次喜多 BONUS 中 (JAC IN 中以外)

上乘	+10G	+20G	+30G	+50G	+100G	+150G	+200G	+300G
不中 3 連		66.67	26.33	4.999	2.002			
弱櫻	29.43	0.5	0.05	0.006	0.003		0.003	0.003
強櫻	66.67	24.78	5.00	3.00	0.5		0.024	0.024
西瓜				11.32	1.172		0.006	0.006
機會牌	59.38	33.10	6.25	1.00	0.25		0.012	0.012
立直目 RP/確定役					90.63	3.125	3.125	3.125

超彌次喜多 BONUS 中 (JAC IN 中)

上乘	+10G	+20G	+30G	+50G	+100G	+150G	+200G	+300G
不中	24.61	0.391						
不中 2 連	40	9.998						
不中 3 連	33.33	33.33	26.33	4.999	2.002			
弱櫻	28.69	1.172	0.098	0.024	0.006		0.003	0.003
強櫻		67.8	20	9.998	2.002		0.098	0.098
西瓜				10.49	2.002		0.006	0.006
機會牌		75		21.85	3.125		0.012	0.012
立直目 RP/確定役					80	6.668	6.668	6.665

經由天照降臨的超彌次喜多 BONUS 中 (JAC IN 中以外)

上乘	+10G	+20G	+30G	+50G	+100G
不中 3 連		66.669	26.331	4.999	2.002
弱櫻	24.438	0.5	0.061		
強櫻	91.406	6.25	1.563	0.781	
西瓜				12.5	
機會牌	91.406	6.25	1.563	0.781	
立直目 RP/確定役					100

天照降臨經由超彌次喜多 BONUS 中(JAC IN 中) 上乘分配跟通常時的一樣