

三國志

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



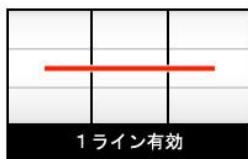
導入年月 2014/10

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



英雄亂舞



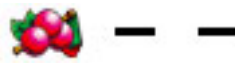
呂布亂擊



8 枚



4 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	水果	水果	水果
20	水果	水果	水果
19	水果	水果	水果
18	水果	水果	水果
17	水果	水果	水果
16	水果	水果	水果
15	水果	水果	水果
14	水果	水果	水果
13	水果	水果	水果
12	水果	水果	水果
11	水果	水果	水果
10	水果	水果	水果
9	水果	水果	水果
8	水果	水果	水果
7	水果	水果	水果
6	水果	水果	水果
5	水果	水果	水果
4	水果	水果	水果
3	水果	水果	水果
2	水果	水果	水果
1	水果	水果	水果

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「飛將挑戰」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結為 RP 3 連以上進行抽選，11 連時發生確定特典為 AT 確定，但是只要 RP 連續時發生凍結之後如果 RP 再度連續成立時，每成立一次 RP 都會進行 1 SET 的 AT 庫存

天井情報與恩惠

最大天井為 AT 間 1200G，天井到達時經由前兆突入 AT 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



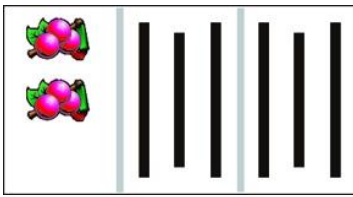
樂都社團討論區

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(黑 BAR 下方), 約在轉輪上段到中段附近瞄押

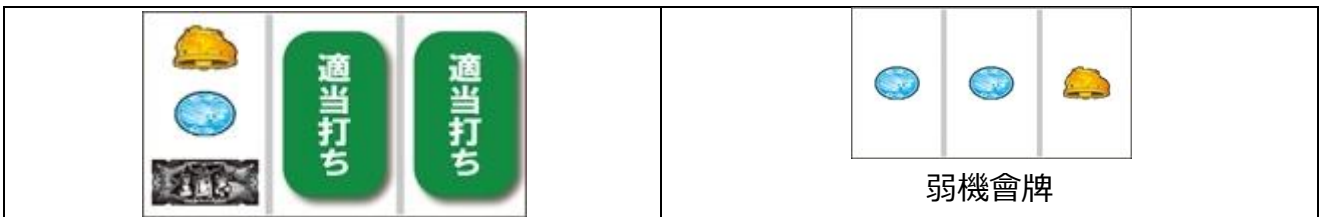
左轉輪中段紅櫻停止時, 中右轉輪瞄押黑 BAR, 黑 BAR 連線為 BAR 連線、非連線為中段櫻



左轉輪角紅櫻停止時, 中右轉輪瞄押紅櫻, 三連櫻時為強紅櫻, 非三連時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時, 中右轉輪適當停止, 中段再再鐘為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時, 中右轉輪瞄押西瓜, 斜西瓜連線時為弱西瓜, 平西瓜連線時為強西瓜

西瓜聽牌瞄押不中時為強機會牌



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

通常場景



通常場景有蜀與吳兩個場景，會依照場景而有所演出不同，移行演舞場景時為高確或前兆期待高

演舞場景



軍議場景



為前兆場景之一，要注意所發展的連續演出

貂蟬場景



期待度約 50%的以上的前兆
場景，背景上升時期待度上升
七連線成功的話則突入 AT

飛翔挑戰



10/20/無限 G 繼續，七連線成功則 AT 突入的
自力解除 CZ，每 10G 出現的城門顏色示唆繼續
期待度，七切入演出的期待度也會有不同

AT「英傑乱舞」



AT 為三國決戰高確率的赤壁 RUSH 與一騎對
決高確率的豪傑 RUSH 兩種，上乘性能有所不同
但演出的部分沒有太大的差別

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>

通常演出

格言演出



武將或女性角色登場的格言演出，登場角色有期待度變化

畫面破壞演出



畫面破壞之後往連續演出發展，登場的角色也有期待度的變化

演舞演出



基本會對應登場角色往連續演出發展，如果登場的角色與發展的不同時為好機

提示演出



最終停止的標誌示唆機會或是連續演出

三國志小視窗演出



發生時注意外框的顏色，紅色框出現時為好機

三國旗演出



擬似連演出中出現後往連續演出發展

城門演出



城門關閉後注意移行的場景，紅色門時為好機

故事型轉輪凍結演出



本機的機能之一，不論通常或是 AT，REPLAY 連續時轉輪凍結機率會依序以三倍上升，轉輪凍結下一轉 REPLAY 再度成立時則再繼續演出故事，並且獲得 AT SET 數的庫存

連續演出

將星 BATTLE



將魏的武將打倒的話為 AT 確定
對手為呂布時為好機



大合戰



兩軍衝突演出，蜀軍或吳軍勝利的話為 AT 確定
為連續演出中期待度最高的演出

故事演出



基於各史實再現各武將的演出，成功的話則突入飛將挑戰，會根據武將不同而有期待度變化
關羽傳或是孫尚香轉發生時則為激熱！

AT 中的演出

豪傑 RUSH



特殊小役成立時抽選直上乘或一騎對決突入
也有機會突入三國決戰

赤壁 RUSH



特殊小役成立時抽選直上乘或突入三國決戰

三國決戰



1 SET 20G 繼續的一騎對決超高確率模式，押順銅鐘的 1/10 或特殊小役成立時突入一騎對決
而特殊小役也會進行轉數的上乘

一騎對決



為上乘自力抽選狀態，將對方武將打倒後會發生奧義一閃後告知上乘轉數
 REPLAY 以外為己方攻擊，REPLAY 為對方攻擊或者迴避，也會有反擊攻擊的演出
 特殊小役成立時可期待強攻擊或是一擊勝利，敗北時敵方的體力會保留到下次(呂布除外)

奧義一閃



一騎對決勝利後會發生上乘的告知演出，氣的顏色會有上乘期待度的變化
 還有打倒的敵人也會有上乘期待度的變化，呂布擊破時會有大量上乘!?

呂布亂擊



AT、CZ、與確定畫面中藍七連線時突入的 0G 連上乘特化區間，最低五次繼續，繼續率 90%
 轉輪形成特殊小役後發生上乘，強特殊小役則大量上乘期待度高，藍七連線最大 200G 上乘?
 背景色會有期待度的不同，紅色時為好機，彩虹色時則為大好機

桃源鄉模式



1 SET 10G+a, REPLAY 以外成立時則上乘確定的上乘特化區間，紅七連線會發生三次上乘
 G 數上乘時要注意數字顏色，紅色則上乘赤壁 RUSH，綠色則是上乘豪傑 RUSH

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/296	1/275	1/254	1/229	1/207	1/190
AT 初當	1/289	1/280	1/267	1/247	1/219	1/195
機械割	97.7%	98.7%	100.2%	102.8%	106.7%	110.7%

通常時小役確率

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌
確率	1/77.6	1/301	1/3277	1/100	1/194
小役	強機會牌	BAR 連線	通常 RP	共通銅鐘	
確率	1/500	1/5958	1/2.45	1/83.2	

REPLAY 連續轉輪凍結抽選

通常時/AT 中 REPLAY 3 連以上時會進行轉輪凍結發生抽選，發生時為 AT 確定

轉輪凍結發生後，REPLAY 繼續連續成立的話則繼續發生轉輪凍結，此時並庫存 AT 1SET

3 連	4 連	5 連	6 連	7 連	8 連	9 連	10 連	11 連
0.02	0.07	0.20	0.62	1.85	5.54	16.7	50.0	100

通常時模式移行抽選

設定變更時、AT 當選時會進行模式移行抽選，從 CZ 當選 AT 時時會有抽選優遇

以下未分配到的比例為原模式滯在確定

CZ 當選 AT 時

超天國滯在時為超天國停留確定

滯在	通常 A				通常 B			通常 C		天國	拉回		
	通 B	通 C	天國	超天	通 C	天國	超天	天國	超天	超天	天國	超天	
1	30.0	10.0	7.50	0.50	50.0	20.0	1.00	44.0	6.00	6.00	62.0	0.50	
2		12.0	9.00					21.0	45.0	5.00			5.00
3		14.0	10.5					20.0	43.0	7.00			7.00
4		16.0	12.0					25.0	45.0	5.00			5.00
5		18.0	13.5					20.0	40.0	10.0			10.0
6		20.0	30.0					37.5	44.0	6.00			6.00

CZ 以外當選 AT 時

滞在	通常 A				通常 B				通常 C	
設定	通 B	通 C	天國	超天	通 A	通 C	天國	超天	天國	超天
1	20	5	5	0.5	50	20	10	0.5	24	6
2		6	6		49	22	11		27	5
3		7	7		50	20			26	7
4		8	8		39	25	13		30	5
5	22.5	9	9		42.5		12		22	10
6	25	10	20		23.5		26		40	6
滞在	天國					超天	拉回			
設定	通 A	通 B	通 C	超天	拉回	天國	天國	超天		
1	30	10	10	6	10	60	50	0.5		
2	28			5	11					
3				7	10					
4				5	12.5					
5	25			10	10	50				
6	17.5	12.5		6	14	87.5				

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	通常 C	天國	超天	拉回
12	36.5	13.5	7.50	23.5	1.00	18.0
34	30.8	13.8		26.0		21.0
56	24.5	14.0		28.5		24.5

通常時規定 G 數分配

模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數到達時最大經由 50G 的前兆後突入 AT

超天抽選規定 G 數為 0G 確定，天國抽選規定 G 數 25%為 0G、75%為 50G

G 數	0	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550
通 A	0.2	0.2	0.2	0.2	10	0.2	0.2	0.2	21.3	0.2	0.2	2.5
通 B	0.2	0.2	0.2	0.2	15	0.2	0.2	0.2	5	0.2	0.2	2.5
通 C	0.2	0.2	0.2	0.2	14.3	0.2	0.2	0.2	11	0.2	0.2	2.5
拉回	1	1	1	1	18.8	77.3						
G 數	600	650	700	750	800	850	900	950	1000	1050	1100	1150
通 A	18	1	1	2.5	15	1	1	25				
通 B	10	0.2	0.2	2.5	12.5	0.2	0.2	50				
通 C	2.5	1	1	2.5	2.5	1	1	4	5	5	5	40

通常時狀態移行抽選

通常時櫻/機會牌/西瓜成立時會進行 LOW/MID 移行抽選

還有櫻/機會牌/西瓜 100G 間非成立時則移行 MID

通常時共通銅鐘成立時 12.5%會進行 HI 移行，HI 狀態為 20G 固定

成立役	中段櫻	強櫻	強機會牌	弱機會牌	西瓜	弱櫻
LOW		50	75	75	87.5	93.8
MID	100	50	25	25	12.5	6.25

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立會進行 CZ 抽選

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌
1	0.78	25.0	100	7.95	12.5	35.0
2		27.5		9.45		36.5
3		30.0		9.95	15.0	38.0
4	1.56	32.5		11.5		42.5
5		35.0		13.0	17.5	47.5
6		2.50		37.5		15.0

飛將挑戰(CZ)中的抽選

繼續 G 數分配

CZ 當選時會依照當選時的狀態與契機小役決定繼續 G 數，HI 滯在時為無限確定

契機	中段櫻				弱櫻							
狀態	LOW		MID		LOW			MID				
設定	20G	無限	20G	無限	10G	20G	無限	10G	20G	無限		
12	50.0	50.0	25.0	75.0	87.5	6.25	6.25	46.9	46.9	6.25		
3					87.5	6.25	6.25	46.9	46.9	6.25		
4					93.8	3.13	3.13	48.4	48.4	3.13		
5					93.8	3.13	3.13	48.4	48.4	3.13		
6					96.1	1.95	1.95	49.0	49.0	1.95		
契機	弱機會牌						強櫻					
狀態	LOW			MID			LOW			MID		
設定	10G	20G	無限	10G	20G	無限	10G	20G	無限	10G	20G	無限
1	88.0	8.00	4.00	46.9	46.9	6.25	71.9	25.0	3.13	46.9	46.9	6.25
2	88.0	8.00	4.00	46.9	46.9	6.25	74.4	22.7	2.84	47.2	47.2	5.68
3	90.0	6.66	3.34	47.4	47.4	5.21	76.6	20.8	2.60	47.4	47.4	5.21
4	90.0	6.66	3.34	47.4	47.4	5.21	78.4	19.2	2.40	47.6	47.6	4.81
5	91.4	5.71	2.86	47.8	47.8	4.46	79.9	17.9	2.23	47.8	47.8	4.46
6	91.4	5.71	2.86	47.8	47.8	4.46	81.3	16.7	2.08	47.9	47.9	4.17
契機	強機會牌						西瓜					
狀態	LOW			MID			LOW			MID		
設定	10G	20G	無限	10G	20G	無限	10G	20G	無限	10G	20G	無限
1	62.1	35.7	2.23	47.8	47.8	4.46	96.9	2.46	0.61	48.8	48.8	2.46
2	63.6	34.2	2.14	47.9	47.9	4.11	97.4	2.07	0.52	49.0	49.0	2.07
3	65.0	32.9	2.06	47.9	47.9	4.11	97.5	1.96	0.49	49.0	49.0	1.96
4	68.7	29.4	1.64	48.2	48.2	3.68	97.9	1.71	0.43	49.1	49.1	1.71
5	72.0	26.3	1.64	48.4	48.4	3.29	98.1	1.51	0.38	49.2	49.2	1.51
6	73.4	25.0	1.56	48.4	48.4	3.13	98.4	1.31	0.33	49.3	49.3	1.31

昇格抽選

CZ 中特殊小役成立時會進行繼續 G 數昇格抽選，昇格當選率跟通常時 CZ 當選率一樣

成立	中段櫻			強櫻			弱櫻		
滯在	10G		20G	10G		20G	10G		20G
設定	20G	無限	無限	20G	無限	無限	20G	無限	無限
1	25	75	100	18.8	6.25	25	0.59	0.2	0.78
2				20.6	6.88	27.5	0.59	0.2	0.78
3				22.5	7.50	30	0.59	0.2	0.78
4				24.4	8.13	32.5	1.17	0.39	1.56
5				26.3	8.75	35	1.17	0.39	1.56
6				28.1	9.38	37.5	1.88	0.63	2.50
成立	弱機會牌			強機會牌			西瓜		
滯在	10G		20G	10G		20G	10G		20G
設定	20G	無限	無限	20G	無限	無限	20G	無限	無限
1	9.38	3.13	12.5	26.3	8.75	35	5.96	1.99	7.95
2	9.38	3.13	12.5	27.4	9.12	36.5	79	2.36	9.45
3	11.3	3.75	15	28.5	9.50	38	7.46	2.49	9.95
4	11.3	3.75	15	31.9	10.6	42.5	8.59	2.86	11.5
5	13.1	4.37	17.5	35.6	11.9	47.5	9.71	3.24	13
6	13.1	4.37	17.5	37.5	12.5	50	11.2	3.74	15

AT 抽選

CZ 中七連線為 AT 確定，會根據七連線種類進行 AT(豪傑/赤壁 RUSH /呂布亂擊)分配

7 連線	7 連線出現率	豪傑	赤壁	呂布
單線紅 7 連線	1/77.6	75.0	25.0	
雙線紅 7 連線	1/500		100	
藍 7 連線	1/3277			100

AT 中 AT 庫存抽選

無限 CZ 中、AT 前兆中、確定畫面中、結束準備中特殊小役成立時會進行 AT 庫存抽選

中段櫻/BAR 連線則 100%獲得庫存

當選時 87.5%為豪傑 RUSH、12.5%為赤壁 RUSH

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	0.39			0.78		18.8
強櫻	12.5	13.8	15	16.3	17.5	
西瓜	3.97	4.72	4.97	5.73	6.48	7.48
弱機會牌	6.25		7.5		8.75	
強機會牌	17.5	18.3	19	20	23.8	25

AT 繼續率分配

AT 會依照突入契機決定繼續率

豪傑 RUSH 繼續率

在紅七連線時，第一 SET 為 25%、之後皆為 12.5%

上乘部分的繼續率皆為 12.5%

赤壁 RUSH 繼續率

在雙線紅七連線時，繼續率皆為 12.5%

單線紅七連線抽選當選以及上乘部分時，第一 SET 為 25%、之後皆為 12.5%

AT 中 G 數直上乘抽選

AT 中會依照成立小役進行 G 數直上乘抽選

成立役	弱櫻	強櫻	中段櫻	機會牌	西瓜	BAR 連線
當選率	10.0	100	100	6.25	6.25	100
10G	95.1	85.2				
20G	1.95	12.5		90.6		
30G	0.98	0.78		6.25	50.0	
50G	0.98	0.78	87.5	1.55	37.5	81.3
100G	0.49	0.39	6.25	0.78	6.25	12.5
200G	0.49	0.39	6.25	0.78	6.25	6.25

AT 中三國決戰/一騎討ち/呂布一騎討ち/桃源鄉模式抽選

AT 中會依照成立小役進行三國決戰/一騎討ち/呂布一騎討ち抽選

成立小役	BAR 連線			中段櫻			強櫻		
滞在	三國	一騎	呂布	三國	一騎	呂布	三國	一騎	呂布
豪傑 RUSH	15.6	59.4	25.0	1.56	82.8	15.6	0.39	58.1	1.56
赤壁 RUSH	50.0	25.0	25.0				31.3	27.2	1.56
三國決戰		50.0	50.0		68.8	31.3		96.9	3.13
成立小役	強機會牌			弱櫻			弱機會牌		
滞在	三國	一騎	呂布	三國	一騎	呂布	三國	一騎	呂布
豪傑 RUSH	0.39	98.1	1.56	0.20	12.1	0.20	0.39	23.1	1.56
赤壁 RUSH	50.0	48.4	1.56				15.6	7.81	1.56
三國決戰		96.9	3.13		99.6	0.39		96.9	3.13
成立小役	西瓜					共通銅鐘		4 擇銅鐘	
滞在	三國		一騎			一騎		一騎	
豪傑/赤壁 RUSH	12.5								
三國決戰			100			100		10.0	

桃源鄉模式抽選

豪傑/赤壁 RUSH 中共通銅鐘成立時 2.00% 會進行桃源鄉模式抽選

一騎討ち（單挑對決）中的抽選

對戰 TABLE 分配

AT 突入時會決定單挑對決對戰武將 TABLE，4 人擊破時會再度決定對戰武將 TABLE

1 戰	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	徐晃	許褚	許褚
2 戰	許褚	許褚	夏侯惇	夏侯惇	張遼	張遼	徐晃	徐晃
3 戰	夏侯惇	張遼	許褚	張遼	許褚	夏侯惇	夏侯惇	張遼
4 戰	張遼	夏侯惇	張遼	許褚	夏侯惇	許褚	張遼	夏侯惇
選擇率	12.5	10	12.5	10	2.5	2.5	7.5	7.5
1 戰	許褚	許褚	許褚	許褚	夏侯惇	夏侯惇	夏侯惇	夏侯惇
2 戰	夏侯惇	夏侯惇	張遼	張遼	徐晃	徐晃	許褚	許褚
3 戰	徐晃	張遼	徐晃	夏侯惇	許褚	張遼	徐晃	張遼
4 戰	張遼	徐晃	夏侯惇	徐晃	張遼	許褚	張遼	徐晃
選擇率	2	2	0.5	0.5	6.3	5	6.3	5

1 戰	夏侯惇	夏侯惇	張遼	張遼	張遼	張遼	張遼	張遼
2 戰	張遼	張遼	徐晃	徐晃	許褚	許褚	夏侯惇	夏侯惇
3 戰	徐晃	許褚	許褚	夏侯惇	徐晃	夏侯惇	徐晃	許褚
4 戰	許褚	徐晃	夏侯惇	許褚	夏侯惇	徐晃	許褚	徐晃
選擇率	1.2	1.2	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8

單挑對決當選時會依照當下狀況決定己方武將

當選狀況	趙雲 黃蓋	張飛 太史慈	關羽 甘寧
三國決戰	100		
上記以外	60.0	32.0	8.00

保証 G 數分配

對戰武將會決定體力以及保証 G 數，單挑對決當選時 1%抽選無限單挑對決

對戰	徐晃	許褚	夏侯惇	張遼	呂布
體力	100pt	70pt	150pt	300pt	300pt
2G	50.5	89.9		80.8	
4G	25.3	10.1	50.5	19.2	
10G	24.2		49.5		100

轉落率分配

之後會依照對戰武將，決定 REPLAY 成立時的轉落率，呂布轉落率 99%

保証 G 數消化後 RP 成立時進行轉落抽選，轉落後敵方體力會繼承到下一次(呂布會重置)

對戰	10%	20%	33%	50%	99%
徐晃	30.0	33.3	36.7		
許褚	1.00	2.00		20.0	77.0
夏侯惇	1.00	2.50	12.5	34.0	50.0
張遼	1.00	5.00	19.0	37.5	37.5

武將共通傷害抽選

強/弱機會牌、確定役(最強櫻/中段櫻/雙線 7 連線/RP 連續凍結抽選)成立時

不論對手是哪個武將都會以下方的分配率進行傷害抽選

己方武將 \ pt	20	30-40	50	60-100	150.200	300
弱機會牌	66.7	各 3.79	3.79	各 3.79	各 1	1
強機會牌			50	各 9.4	各 1	1
確定役						100

其他小役成立時傷害抽選

西瓜/弱櫻成立時

己方武將\pt	20	30	40	50	60-90	100	150.200.300
趙雲·黃蓋	77.4	12.5	5	2.5	各 0.5	0.5	各 0.05
張飛·太史慈				93.5		5	各 0.5
關羽·甘寧	49.9	25	12.5	10.5	各 0.5	0.5	各 0.05

強櫻成立時

己方武將	30	40-50	60-90	100	150.200.300
趙雲·黃蓋	49.3	各 12.5	各 5	5	各 0.25
張飛·太史慈				97	各 1
關羽·甘寧	24.3	各 25	各 5	5	各 0.25

押順銅鐘/共通銅鐘成立時

己方	趙雲·黃蓋			張飛·太史慈			關羽·甘寧		
	徐晃 許褚	夏侯惇	張遼 呂布	徐晃 許褚	夏侯惇	張遼 呂布	徐晃 許褚	夏侯惇	張遼 呂布
2pt		89.8			93.6				
5pt	65.5		79.8	91.8		92.6			
10pt	15	5	10				64.7	89.8	80.3
20pt	12.5	2.5	5				20	5	10
30pt	3.75	1	2.5				10	2.5	5
40pt	1	0.5	1				2	1	2
50pt	1	0.5	1	5	5	5	2	1	2
60pt	0.25	0.13	0.13				0.25	0.13	0.13
70pt	0.25	0.13	0.13				0.25	0.13	0.13
80pt	0.25	0.13	0.13				0.25	0.13	0.13
90pt	0.25	0.13	0.13				0.25	0.13	0.13
100pt	0.25	0.13	0.13	2.5	1	2	0.25	0.13	0.13
150pt	0.01	0.01	0.01	0.25	0.13	0.13	0.01	0.01	0.01
200pt	0.01	0.01	0.01	0.25	0.13	0.13	0.01	0.01	0.01
300pt	0.01	0.01	0.01	0.25	0.13	0.13	0.01	0.01	0.01

勝利時 G 數上乘分配

上乘 G	30	40	50	60	70	80	90				
徐晃	50	27.4	10	6.25	4.38	0.78	0.25				
許褚		50	31.3	1.56	6.25	1.56	3.13				
夏侯惇			50	35.7	6.25	6.25	0.39				
上乘 G	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
徐晃	0.15	0.13	0.12	0.11	0.1	0.09	0.07	0.06	0.05	0.04	0.02
許褚	2.88	0.29	0.27	0.24	0.22	0.2	0.17	0.15	0.12	0.1	1.56
張遼	0.39	0.1	12.5	0.2	6.25	0.2	3.13	0.2	0.2	0.2	1.76
呂布	75	0.39				15.6	15.6	15.6	15.6	15.6	21.9

上乘特化區間中的抽選

呂布亂擊中會以 90% 繼續率進行 0G 連上乘，在 5 回保證回數中也會進行結束抽選
會抽選出現的小役後，之後依照該小役進行上乘轉數的抽選

出現小役	小役分配率		上乘轉數					
	1-5 回目	6 回目	10G	20G	30G	50G	100G	200G
藍 7 連線	2.00	2.00					90.0	10.0
中段櫻	8.00	8.00				91.8	6.25	2.00
機會牌	20.0	15.0	68.4		10.0	10.0	10.0	1.56
西瓜	25.0	20.0	70.5	12.5	10.0	5.00	1.50	0.50
角櫻	45.0	35.0	88.4	6.25	3.13	1.25	0.80	0.20
不中小役+復活		10.0	90.0	10.0				
不中小役+結束		10.0						

桃源鄉模式中 RP 以外的小役成立都會進行上乘

紅七連線時會進行 AT G 數+AT SET 數+桃源鄉 10G 的上乘

小役	紅七	銅鐘	弱櫻	中段櫻	西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌	BAR 連線
10G	100	98.4					
20G		0.78	50				
30G		0.78	49.6		92.2	50	
50G			0.2		6.25	48.4	
100G			0.1	93.8	0.78	0.78	87.5
200G			0.1	6.25	0.78	0.78	12.5