

# 戰國 BASARA3

# 戦国 BASARA3



導入年月 2014/09

五號機 ART TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



BASARA BONUS



武將 BONUS



6 枚/9 枚



5 枚



2 枚/擬似遊技中 0 枚



REPLAY

轉輪配列

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

## 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 經由 CZ「單騎特攻」抽選 ART
3. 經由 CZ「一觸即發」抽選 ART

## 轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率約 1/65000

特典為魔王降臨+ART

ART 進入後突入繼續率 70%的決戰模式

## 天井情報與恩惠

第一天井為通常時消化 996G, 天井到達時經由前兆後突入 ART「BASARA FEVER」

第二天井為擬似 BONUS 間 1598G

天井到達經前兆突入繼續率 70%的決戰模式+100G 夜 ART

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  
最即時的線電活  
最廣大的線電活  
最有效的線電活

各種中文線上玩活動  
情報機台論壇消費廣告  
查詢攻討論族群平台

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



首先左轉輪上段到中段瞄押 16 號紅櫻(紫 BAR 下方)



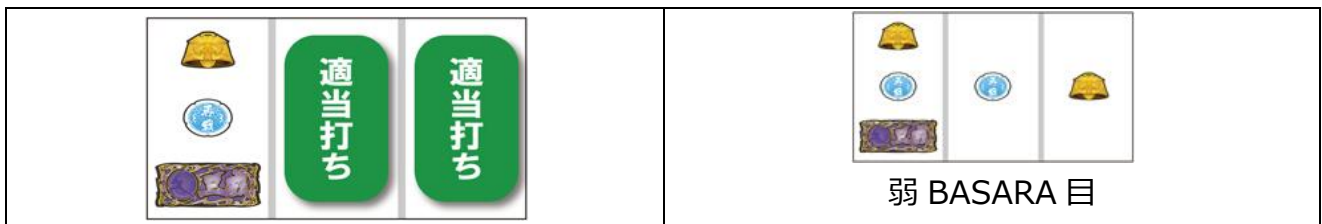
左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻

紅櫻三連線或是小 V 形排列時為強紅櫻，未有前述排列時為弱紅櫻



左轉輪下段紫 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘+轉輪閃爍時為弱 BASARA 目



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，平行連線時為強西瓜

中段鐘鐘再連線+轉輪閃爍時為弱 BASARA 目，中段鐘鐘(BAR/櫻)連線+轉輪閃爍為強 BASARA 目

(BASARA 目有多數停止型，可依照轉輪是否閃爍來判別)



### BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

# 本機演出說明

## 通常場景與模式說明

德川家康專用場景



石田三成專用場景



兩位武將都有各自的三個專用場景，上面的兩個場景移行時有可能為前兆或是高確率滯在

一觸即發



通常時斜線 REPLAY 連線時突入的自力高確 CZ  
 期待度約 66%，每轉全部小役都會進行抽選  
 10/20/無限 G 繼續，夜背景當選時突入夜 ART  
 如果政宗 VS 幸村演出發生則突入決戰模式

單騎特攻



20G+α繼續，期待度約 40%的自力 CZ  
 通常時特殊小役或特殊小役間規定 G 數消化突入  
 小役成立時下方跑馬燈的顏色會隨著期待度上升  
 最終武將對決勝利的話則獲得 ART

### BASARA BONUS



銅鐘押順次數變動型 BONUS，會根據當選的狀態有變化，通常時當選時會進行 ART 抽選  
 畫面右下角的籤種類會依照紅七連線的期待度有所變化，紅七連線成功則獲得 ART  
 ART 中當選時會進行 ART 中的 G 數上乘抽選，銅鐘押順次數有 20/30/50/100 次四種

### 武將 BONUS



銅鐘 8 次固定的 BONUS，通常時當選時每轉都會進行 ART 抽選，登場的角色會有期待度變化？

## BASARA FEVER



純增約 2.2 枚/G, 1 SET 40G+a, G 數管理與 SET 數上乘型 ART, 開始可以選擇武將會依照武將的種類會有上乘性能的變化, 石田三成比較容易上乘, 德川家康則是容易一次上乘較多可以依照玩家的喜好下去做選擇, ART 最終轉宿敵登場時則突入繼續率管理型的決戰模式

### 魔王降臨



本機最強的爆裂演出, 轉輪凍結時突入, 征天魔王織田信長現身  
左轉輪紅櫻停止時則上乘 SET 數, BAR 連線時則 OG 連上乘 ART 的轉數

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>

## 通常時演出

### 小役演出



各場景會有不同的物品  
來示唆小役成立

### 狀態示唆演出



高確率或前兆在不同  
場景有所對應的角色  
畫面登場的物品數量  
與通常時不同為好機

### 主角演出



擬似連演出之後  
有高機率往連續演出  
也可能為小役示唆

### 役物演出



有本多與大谷的兩種  
不管哪一種發生時  
期待度都大幅上升

### 切入演出



讓各種演出期待度上升的演出，有兩種演出存在

### 紅櫻機會!



所表示的卷物種類必須要注意  
如果是楓葉紋的話期待大  
而且要是上面寫著中段的話...

### 紅櫻庫存



紅櫻成立時庫存後，經果表示 G 數消化後會再成立一次紅櫻的雙重機會演出  
不管在通常、BONUS 中、ART 中都有機會發生，表示中顏色變化時期待度會上升  
而且紅櫻放出後還有可能再發動一次庫存，連鎖時為大 CHANCE!

## 紅櫻連鎖



紅櫻連續成立的演出，BASARA 目成立時突入  
紅櫻連續成立時強紅櫻成立期待度會上升  
五連續時則 ART 確定，強 BASARA 目期待度大

## 特殊小役間天井



通常時特殊小役最短 50G 間都沒成立時  
會發動的特殊狀態，發動後會進行單騎特攻抽選

### 尋找嫌疑犯!



任務演出之一，成功則突入 CZ  
標題或旗印的顏色與平常不同  
則期待度上升

### 突破巨大門!



期待度一般般的任務演出  
紅色標題或兩階攻擊發展時  
期待度上升

### 擊破敵方全部兵士



期待度最高的任務演出  
紅色標題或是紅葉紋旗子出現  
則期待度上升

### 對決演出(德川家康)



對戰對手有所期待度不同，依序為雜賀孫市<鶴姬<伊達政宗，跟敵人對峙時的旗子  
先制攻擊的角色，使出的攻擊種類，後半的切入演出都有期待度的不同

### 對決演出(石田三成)



期待度上升演出基本與德川家康相同，對手期待度依序為長曾我部元親<毛利元就<真田幸村

## ART 中的演出

### 夜 BASARA FEVER



背景變成夜晚時

一口氣期待度上升

### 戰刻加速



各種契機都有可能突入的新感覺的上乘優遇區間

滯在中的 ART G 數減算會停止，10~30G 繼續，特殊小役成立時為好機!



### 武將對決



ART 中武將登場時則突入 SET 數庫存 BATTLE，會依照成立小役的不同會有所不同的演出

銅鐘時為己方攻擊的好機，青再則為被攻擊的危機，特殊小役則為己方發動大攻擊

最終畫面上方的體力將對方的歸零時則上乘 SET 數

### 決戰模式



ART 結束時宿敵登場時突入的特殊模式，對決敗北前 ART 則次 SET 繼續

繼續率為 60~80%，奧義攻擊打到對方的話則可以期待高繼續率



### 連擊亂舞



逆押切入演出 BAR 連線成功所突入の上乗演出

德川家康為轉輪逆迴轉的一擊上乘，石田三成則為高速 BAR 連線上乘

### (究極)連擊 CHANCE



按鍵連打後畫面下方的能量調上升則上乘的 G 數也會跟著上升

到達 SUPER FEVER 的話則有機會三位數上乘!戰刻加速中突入的究極版則期待度激高!

### 燃燒演出



可能當選上乘 or BONUS or 戰刻加速的機會演出，火的顏色與按鍵種類會有期待度的變化

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BASARA BONUS	1/524	1/549	1/474	1/457	1/377	1/372
武將 BONUS	1/791	1/659	1/713	1/559	1/570	1/453
BONUS 合算	1/315	1/300	1/285	1/252	1/227	1/204
ART	1/355	1/328	1/327	1/282	1/258	1/209
BONUS+ART	1/167	1/157	1/152	1/133	1/121	1/103
機械割	97.1%	98.8%	101.0%	105.9%	108.0%	113.3%

### 小役確率

以下為排版方便，弱 BASARA 目簡寫為“弱 BSR”、強 BASARA 目簡寫為“強 BSR”

通常時				ART 中			
設定	弱櫻	小役	確率	設定	弱櫻	小役	確率
1	1/47.6	強櫻	1/202	1	1/49.8	強櫻	1/107
2	1/47.2	中段櫻	1/1585	2	1/49.0	中段櫻	1/389
3	1/46.6	弱西瓜	1/99.9	3	1/48.5	弱西瓜	1/99.9
4	1/46.5	強西瓜	1/400	4	1/48.2	強西瓜	1/400
5	1/46.2	弱 BSR	1/131	5	1/47.8	弱 BSR	1/131
6	1/45.0	強 BSR	1/1214	6	1/46.5	強 BSR	1/1214

### 紅櫻連鎖抽選

強/弱 BASARA 目成立時首先會決定紅櫻連鎖的次數

小役	弱 BSR					強 BSR			
	2 連	3 連	4 連	5 連	6 連	3 連	4 連	5 連	6 連
通常時	85.6	12.5	1.17	0.39	0.39	50.0	48.1	1.56	0.39
ART 中	50.4	27.3	14.8	5.86	1.56	40.2	39.9	14.8	5.08

紅櫻連鎖(擬似遊技)中每次連鎖都會進行紅櫻種類抽選，之後依連鎖次數進行升格抽選

紅櫻	弱紅櫻	強紅櫻	中段紅櫻
弱 BASARA 目	70	25	5
強 BASARA 目	50	25	25

連鎖次數		1 連目	2 連目	3 連目	4 連目	5 連目	6 連目
弱櫻	強櫻	0.1	4.9	12	28	0.01	97
	中段櫻	0.01	0.1	0.5	2	0.01	3
強櫻	中段櫻	0.1	1	7.5	30	0.01	100

## 模式移行抽選

通常時有通常 A·B 與天國 A·B 的四個模式，在下面列出的契機中會進行移行抽選

移行天國 A 時 96G 以內拉回 ART 確定、移行天國 B 時 32G 以內拉回 ART 確定

### 設定變更時

設定	1·3·5	2·4	6
往通常 AB	92.5	90	85
往天國 AB	7.5	10	15

### BONUS 結束後

未列出的比例為原模式滯在

種類	BASARA BONUS					武將 BONUS				
	通常 A			通常 B		通常 A			通常 B	
設定	通 B	天 A	天 B	天 A	天 B	通 B	天 A	天 B	天 A	天 B
13	14.9	0.97	0.03	9.7	0.3	19.4	2.91	0.09	14.6	0.45
24	19.6	1.98	0.02	14.9	0.15	28	6.6	0.07	24.8	0.25
5	17.2	1.46	0.04	12.1	0.38	24	3.88	0.12	12.1	0.38
6	23.8	4.95	0.05	24.8	0.25	36	9.9	0.1	24.8	0.25

### ART 結束後

未列出的比例為原模式滯在，ART 中打到結局時移行天國 B 確定

滯在	通常 A			通常 B			天國 A			天國 B
設定	通 B	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	通 A	通 B	天 B	天 A
13	12.4	0.98	0.02	80.8	4.9	0.1	68	17	0.45	33.3
2	17.1	2.49	0.01	76.5	9.95	0.05	63	27	0.15	66.7
4				72	9.95	0.05				
5	14.7	1.94	0.06	74	7.35	0.15	65.1	21.7	0.4	33.3
6	23.8	4.97	0.02	63.8	14.9	0.07	52	28	0.3	66.7

## 紅櫻庫存抽選

紅櫻成立時會進行紅櫻庫存抽選，當選時畫面左下會出現庫存演出後，到達 G 數後放出

紅櫻成立時庫存率：弱櫻成立時 17.6%、強櫻成立時 1.95%、中段櫻成立時 0.39%

## 通常時單騎特攻抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行單騎特攻抽選

還有在一定 G 數(50-200G)間任何特殊小役都沒有成立的話也會突入單騎特攻

設定	弱櫻		強櫻		中段櫻	共通銅鐘		弱西瓜		強西瓜	
	低確	高確	低確	高確	不論	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	1.00	4.00	16.7	30.0	100	0.01	0.10	0.50	2.00	3.00	12.5
2	1.50	4.50	17.5	33.3					2.50		13.0
3	2.00	5.00	18.5	35.0					3.00		14.0
4	2.50	5.50	22.5	41.0		0.02	0.25	1.00	3.50	5.00	17.0
5	3.00	6.50	25.0	42.9		0.05	0.50		4.50		19.0
6	3.50	7.00	30.0	45.1					5.00		20.0

單騎特攻(20G+a)中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選，結束時依照獲得 pt 進行 ART 抽選

獲得的 pt 數就是當選 ART 的%數

成立役	弱櫻	強櫻	中段櫻	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	不中/通常 RP/押順銅鐘	
設定	1-6						1-5	6
1pt							9.25	10.0
3pt				50.0			3.97	4.30
5pt	64.3			25.0	50.0		2.31	2.50
10pt	20.0	50.0		10.0	31.8	50.0	1.39	1.50
15pt	12.5	20.5		7.50			0.92	1.00
20pt				5.00	15.0	33.0	0.37	0.40
25pt						10.0		
30pt	3.00	12.5		2.50	3.00	5.00	0.18	0.20
40pt		10.0						
50pt	0.10	1.00		0.01	0.10	1.00	0.09	0.10
100pt	0.10	1.00	100	0.01	0.10	1.00	0.002	

## 通常時一觸即發抽選

通常時斜線 RP(確率 1/2162)入賞時突入一觸即發

一觸即發(10G/20G/無限)中會依照成立小役進行 ART 抽選, 當選時會抽選 SET 數

成立役	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
不中/RP	0.10	95.6	1.47	1.47	1.47
押順銅鐘	20.0	99.5	0.40	0.09	0.01
共通銅鐘	30.0				
弱櫻/弱西瓜	50.0				
其他特殊小役	100				

一觸即發中特定 G 數到達時會進行夜一觸即發移行抽選

夜一觸即發中 ART 當選時為夜 ART 濃厚, 以下表格為該 G 數到達時夜一觸即發移行率

開始時	11G 目	21G 目
5.00	20.0	100

## 武將 BONUS 中的抽選

武將 BONUS 準備中會依照成立小役進行 BASARA BONUS 昇格抽選

設定	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	中段櫻
135	15.0	25.0	33.3	50.0	100
246	10.0	20.0	25.0		

武將 BONUS 中會依照角色介紹的背景顏色與成立小役進行 ART 抽選

背景顏色(武將)會依照銅鐘入賞的次數做變化

背景顏色	藍色背景					綠色背景				
	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
中段櫻 強櫻 強西瓜	20.0	99.5	0.40	0.09	0.01	50.0	99.5	0.40	0.09	0.01
弱櫻 弱西瓜	2.00	99.5	0.38	0.08	0.08	3.00	99.4	0.41	0.10	0.05
共通銅鐘	0.50	99.1	0.30	0.30	0.30	1.00	99.2	0.46	0.15	0.15
押順銅鐘 通常 RP	0.05	91.4	2.86	2.86	2.86	0.10	95.6	1.47	1.47	1.47

背景顏色	紅色背景					金色背景				
成立役	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
中段櫻 強櫻 強西瓜	50.0	99.5	0.40	0.09	0.01	100	99.5	0.40	0.09	0.01
弱櫻 弱西瓜	5.00	99.5	0.40	0.09	0.03					
共通銅鐘	2.00	99.2	0.38	0.08	0.08					
押順銅鐘 通常 RP	1.00	99.2	0.46	0.15	0.15	2.00	99.5	0.38	0.08	0.08

## BASARA BONUS 中的抽選

BASARA BONUS 中會依照成立小役進行籤的等級昇格抽選

籤有未吉、吉、小吉、中吉、大吉的 5 種，等級越高時七連線的確率會越高

切入演出時七連線成功的話則 ART 確定

### 未吉滯在時

成立	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	中段櫻
吉	4.50	9.00	63.7	47.0	66.7	50.0	
小吉	0.50	1.00	3.00	3.00	32.8	47.0	
中吉					0.50	3.00	75.0
大吉							25.0

### 吉滯在時

成立	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	中段櫻
小吉	1.50	3.33	32.3	24.5	90.0	85.0	
中吉			1.00	0.50	10.0	15.0	66.7
大吉							33.3

### 小吉滯在時

成立	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	中段櫻
中吉	0.25	0.50	5.00	10.0	30.3	45.0	50.0
大吉					3.00	5.00	50.0

### 中吉滯在時

成立	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	中段櫻
大吉	0.10	1.00	3.00	5.00	50.0	66.7	100

## ART 中夜 ART 移行抽選

ART 中特定 SET 開始時會進行夜 ART 移行抽選

設定	12	3	4	5	6
第 3 SET	20				
第 7 SET	33.3				
其他 SET	5	7	7.5	8	10

## ART 中 G 數上乘抽選

ART 中會根據選擇的武將(石田三成/德川家康)、背景(黃昏/夜)、以及成立小役進行上乘抽選

小役	中段櫻				強櫻				弱櫻			
武將	石田三成		德川家康		石田三成		德川家康		石田三成		德川家康	
背景	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜
當選率	100		33.3	50.0	100		16.7	33.3	33.3	66.7	5.00	10.0
5G					50.0	37.0			93.5			
10G	91.0	42.0			46.5	37.0			3.00			
30G	5.00	42.0	66.7	50.0	2.00	18.5	50.0		2.00		50.0	
50G	2.00	11.0	25.3	27.5	1.00	5.00	40.0		1.00		45.5	
100G	1.00	3.00	5.00	16.5	0.48	1.50	5.00		0.48		3.51	3.49
200G	0.50	1.00	1.50	3.00	0.01	0.50	2.50		0.01		0.49	0.50
300G	0.50	1.00	1.50	3.00	0.01	0.50	2.50		0.01		0.49	0.50
小役	強西瓜				弱西瓜				共通銅鐘			
武將	石田三成		德川家康		石田三成		德川家康		石田三成		德川家康	
背景	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜	黃昏	夜
當選率	100		12.5	25.0	25.0	50.0	6.67	12.5	0.50	1.00	0.25	0.50
10G	95.0	66.7			95.0							
30G	3.30	23.3			3.30		66.7	50.0				
50G	1.00	5.00	50.0		1.00		24.3	41.0	94.8	94.4		
100G	0.50	3.00	36.7		0.50		7.00	6.99	3.36	3.51	93.3	91.4
200G	0.10	1.00	6.67		0.10		1.01	1.00	0.92	1.07	3.66	5.50
300G	0.10	1.00	6.67		0.10		1.01	1.00	0.92	1.07	3.05	3.06

## ART 中武將 BATTLE 抽選

ART 開始時、消化中(每轉)、武將 BATTLE 結束時會進行武將 BATTLE 模式移行抽選

模式 FGH 移行時為武將 BATTLE 確定，每轉都會進行發動抽選：模式 F 1/8、GH 1/10

### ART 開始時

D	80.0	F	20.0
---	------	---	------

### ART 消化中每轉

滞在	A	B	C	D	E	G
A	95.0	4.90	0.10			0.04
B	3.99	94.7	1.00			0.30
C	4.91	1.96	91.3			1.80
D				90.0	10.0	
E	90.0	5.00	5.00			

### 武將 BATTLE 後依照 BATTLE 結果

結果	滞在	A	B	C	G	H
勝利	F	76.0	2.00	2.00	20.0	
	G	63.3	1.67	1.67	26.7	6.67
	H					1.00
敗北	FG	95.0	2.50	2.50		
	H				66.7	33.3

武將 BATTLE 開始時會決定對戰的武將角色

長曾我部元親/雜賀孫市	毛利元就/鶴姬	真田幸村/伊達政宗
45.0	35.0	20.0

武將 BATTLE 中會依照對戰武將以及成立小役先進行主角的攻擊抽選(凍結發生為 5pt 確定)

### vs 長曾我部元親・雜賀孫市

成立役	中段櫻	強西瓜	強櫻	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP/不中
0pt							45	98
1pt			50	80	90	90	53.9	1.96
2pt	50	75	37	17.5	8.5	9	0.83	0.03
3pt	25	12.5	10	1.5	1	0.8	0.27	0.01
4pt	20	10	2	0.5	0.25	0.1		
5pt	5	2.5	1	0.5	0.25	0.1		



**vs 毛利元就・鶴姬**

成立役	中段櫻	強西瓜/強櫻	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP/不中
0pt						40	98
1pt		50	67	75	90	58.8	1.96
2pt	40	25	25.5	20	9	0.9	0.03
3pt	25	15	6	4	1	0.3	0.01
4pt	25	7	1.5	1			
5pt	10	3					

**vs 真田幸村・伊達政宗**

成立役	中段櫻	強西瓜/強櫻	弱櫻/弱西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP/不中
0pt					25	98
1pt			50	67	67.5	1.96
2pt	25	60	35	25.5	6.75	0.03
3pt	25	20	10	6	0.75	0.01
4pt	25	10	2.5	1.5		
5pt	25	10	2.5			

通常 RP/不中成立時攻擊失敗(0pt)的話會進行敵方的攻擊抽選

敵方武將	0pt	1pt
長曾我部元親・雜賀孫市	20.0	80.0
真田幸村・伊達政宗	33.3	66.7
毛利元就・鶴姬	50.0	50.0

先給予對方 5pt 以上的傷害的人為勝利，己方角色勝利則會進行 SET 數上乘

會依照最後給予的傷害點數進行 SET 數上乘抽選

合計 pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt
1 SET	99.8	99.7	75		
2 SET	0.15	0.25	23.8	50	
3 SET	0.05	0.05	1	49	98
5 SET			0.25	1	2

## ART 中戰刻加速抽選

ART 中特殊小役成立時、紅櫻連鎖時會進行戰刻加速抽選

設定	弱櫻/弱西瓜	強櫻	強西瓜	紅櫻五連鎖	中段櫻
1	0.05	0.50	3.00	100	1.00
2					1.25
3					1.50
4					1.75
5					2.00
6					2.25

戰刻加速中會依照選擇武將以及成立小役進行 G 數上乘抽選

當選時每停止一個轉輪時就會進行一次上乘 G 數告知

### 中段櫻成立時

武將			石田三成	德川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	100	
		50G	64.0	65.1	
		100G	32.0	7.75	
		200G	2.00	2.33	
		300G	2.00	2.33	
20G	20G	20G			0.05
20G	20G	30G		1.59	1.55
20G	20G	50G		0.19	
20G	20G	100G		0.05	
20G	20G	200G		0.05	
20G	30G	50G		0.18	
20G	30G	100G		0.06	

武將			德川家康
設定			1-6
20G	30G	200G	0.06
30G	30G	30G	0.11
30G	30G	50G	0.05
30G	30G	100G	0.01
30G	30G	200G	0.01
30G	50G	100G	0.04
30G	50G	200G	0.04
50G	50G	50G	0.02
50G	50G	100G	0.01
50G	50G	200G	0.01
100G	100G	100G	0.02

強西瓜成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	100	
		50G	50.0	35.0	
		100G	41.0	10.0	
		200G	4.50	2.50	
		300G	4.50	2.50	
20G	20G	20G			0.94
20G	20G	30G		31.9	30.9
20G	20G	50G		3.75	
20G	20G	100G		0.94	
20G	20G	200G		0.94	
20G	30G	50G		3.60	
20G	30G	100G		1.20	
20G	30G	200G		1.20	
30G	30G	30G		2.10	
30G	30G	50G		1.05	
30G	30G	100G		0.18	
30G	30G	200G		0.18	
30G	50G	100G		0.75	
30G	50G	200G		0.75	
50G	50G	50G		0.50	
50G	50G	100G		0.25	
50G	50G	200G		0.25	
100G	100G	100G		0.50	

共通銅鐘成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	30.0	
		10G	98.7		
		30G	1.00	91.4	
		50G	0.20	3.87	
		100G	0.10	0.97	
		200G		0.19	
		300G		0.19	
20G	20G	20G			0.06
20G	20G	30G		2.13	2.06
20G	20G	50G		0.25	
20G	20G	100G		0.06	
20G	20G	200G		0.06	
20G	30G	50G		0.24	
20G	30G	100G		0.08	
20G	30G	200G		0.08	
30G	30G	30G		0.14	
30G	30G	50G		0.07	
30G	30G	100G		0.01	
30G	30G	200G		0.01	
30G	50G	100G		0.05	
30G	50G	200G		0.05	
50G	50G	50G		0.04	
50G	50G	100G		0.02	
50G	50G	200G		0.02	
100G	100G	100G		0.04	

## 強櫻成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	50.0	
		30G	67.5		
		50G	3.75	35.0	
		100G	2.25	12.0	
		200G	0.75	1.50	
		300G	0.75	1.50	
10G	10G	10G		9.39	
10G	10G	20G		5.63	
10G	10G	30G		2.91	
10G	10G	50G		0.56	
10G	10G	100G		0.19	
10G	10G	200G		0.09	
10G	20G	30G			0.05
10G	20G	50G		2.02	1.97
10G	20G	100G		0.17	
10G	20G	200G		0.05	
10G	30G	50G		0.60	
10G	30G	100G		0.30	
10G	30G	200G		0.10	
10G	50G	100G		0.12	

武將			石田三成		徳川家康	
設定			1-5	6	1-5	6
10G	50G	200G			0.12	
20G	20G	20G		0.15		0.02
20G	20G	30G	5.10	4.95	0.85	0.83
20G	20G	50G	0.60		0.10	
20G	20G	100G	0.15		0.02	
20G	20G	200G	0.15		0.02	
20G	30G	50G	0.58		0.30	
20G	30G	100G	0.19		0.10	
20G	30G	200G	0.19		0.10	
30G	30G	30G	0.34		0.30	
30G	30G	50G	0.17		0.15	
30G	30G	100G	0.03		0.02	
30G	30G	200G	0.03		0.02	
30G	50G	100G	0.12		0.12	
30G	50G	200G	0.12		0.12	
50G	50G	50G	0.08		0.12	
50G	50G	100G	0.04		0.06	
50G	50G	200G	0.04		0.06	
100G	100G	100G	0.08		0.25	

## 弱西瓜成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	33.3	
		10G	71.3		
		30G	14.3		
		50G	5.13	67.5	
		100G	2.47	18.9	
		200G	0.95	1.80	
		300G	0.95	1.80	
10G	10G	10G		1.88	
10G	10G	20G		1.12	
10G	10G	30G		0.58	
10G	10G	50G		0.11	
10G	10G	100G		0.04	
10G	10G	200G		0.02	
10G	20G	30G			0.01
10G	20G	50G		0.40	0.39
10G	20G	100G		0.03	
10G	20G	200G		0.01	
10G	30G	50G		0.12	
10G	30G	100G		0.06	
10G	30G	200G		0.02	

武將			石田三成		徳川家康	
設定			1-5	6	1-5	6
10G	50G	100G			0.02	
10G	50G	200G			0.02	
20G	20G	20G		0.19		0.005
20G	20G	30G	6.38	6.19	0.17	0.16
20G	20G	50G	0.75		0.02	
20G	20G	100G	0.19		0.005	
20G	20G	200G	0.19		0.005	
20G	30G	50G	0.72		0.06	
20G	30G	100G	0.24		0.02	
20G	30G	200G	0.24		0.02	
30G	30G	30G	0.42		0.06	
30G	30G	50G	0.21		0.03	
30G	30G	100G	0.04		0.005	
30G	30G	200G	0.04		0.005	
30G	50G	100G	0.15		0.02	
30G	50G	200G	0.15		0.02	
50G	50G	50G	0.10		0.02	
50G	50G	100G	0.05		0.01	
50G	50G	200G	0.05		0.01	
100G	100G	100G	0.10		0.05	

### 弱櫻成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			100	25.0	
		10G	86.9		
		30G	3.22		
		50G	0.92	74.4	
		100G	0.46	3.20	
		200G	0.23	1.20	
		300G	0.23	1.20	
10G	10G	10G		3.00	
10G	10G	20G		1.80	
10G	10G	30G		0.93	
10G	10G	50G		0.18	
10G	10G	100G		0.06	
10G	10G	200G		0.03	
10G	20G	30G			0.02
10G	20G	50G		0.65	0.63
10G	20G	100G		0.05	
10G	20G	200G		0.02	
10G	30G	50G		0.19	
10G	30G	100G		0.10	
10G	30G	200G		0.03	

武將			石田三成		徳川家康	
設定			1-5	6	1-5	6
10G	50G	100G			0.04	
10G	50G	200G			0.04	
20G	20G	20G		0.37		0.01
20G	20G	30G	12.8	12.4	0.27	0.26
20G	20G	50G	1.50		0.03	
20G	20G	100G	0.37		0.01	
20G	20G	200G	0.37		0.01	
20G	30G	50G	1.44		0.10	
20G	30G	100G	0.48		0.03	
20G	30G	200G	0.48		0.03	
30G	30G	30G	0.84		0.10	
30G	30G	50G	0.42		0.05	
30G	30G	100G	0.07		0.01	
30G	30G	200G	0.07		0.01	
30G	50G	100G	0.30		0.04	
30G	50G	200G	0.30		0.04	
50G	50G	50G	0.20		0.04	
50G	50G	100G	0.10		0.02	
50G	50G	200G	0.10		0.02	
100G	100G	100G	0.20		0.08	

押順銅鐘成立時

武將			三成	徳川家康	
設定			1-6	1-5	6
當選率			50.0	8.34	
		5G	95.0		
		10G	4.35		
		30G	0.50	93.8	
		50G	0.10	4.23	
		100G	0.05	0.49	
		200G		0.09	
		300G		0.09	
20G	20G	20G			0.02
20G	20G	30G		0.77	0.75
20G	20G	50G		0.09	
20G	20G	100G		0.02	
20G	20G	200G		0.02	

武將			徳川家康
設定			1-6
20G	30G	50G	0.09
20G	30G	100G	0.04
20G	30G	200G	0.04
30G	30G	30G	0.05
30G	30G	50G	0.02
30G	30G	100G	0.02
30G	30G	200G	0.02
30G	50G	100G	0.02
30G	50G	200G	0.02
50G	50G	50G	0.02
50G	50G	100G	0.02
50G	50G	200G	0.02
100G	100G	100G	0.02

## BONUS 抽選

### 通常時・單騎特攻中

通常時/單騎特攻中會依照成立小役進行 BONUS 抽選

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜
1	0.50	5.00	25.0	15.0	50.0
2	0.75	5.50		16.0	
3	1.00	6.00		17.0	
4	1.50	7.00	30.0	20.0	
5	1.75	8.00	33.3	23.0	
6	2.50	10.0	40.0	25.0	

### ART 中

ART 中會依照成立小役進行 BONUS 抽選

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜
1	0.15	2.00	20.0	8.00	33.3
2		2.50	22.5	8.50	
3		3.50	25.0	9.50	
4	0.20	4.00	28.0	11.0	
5		4.50	29.0	12.0	
6		5.00	30.0	12.5	