

吉宗 A3

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

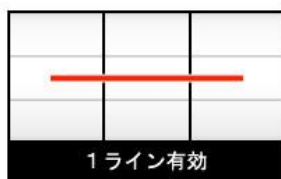
導入年月 2013/12

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 31G

小役構成



BIG BONUS



REG BONUS



8 枚/REPLAY



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue circle	Blue circle	Blue circle
20	Blue circle	Red character	Yellow barrel
19	Blue wave	將軍	將軍
18	Blue wave	Blue wave	Blue wave
17	將軍	Yellow barrel	Blue wave
16	Yellow barrel	Blue circle	Blue circle
15	Blue circle	Red character	Yellow barrel
14	Green frog	Yellow barrel	Red character
13	Yellow barrel	Blue circle	Green frog
12	Blue circle	Red character	Blue circle
11	Red character	Yellow barrel	Yellow barrel
10	Red character	Yellow barrel	Red character
9	Green frog	Yellow barrel	Green frog
8	Yellow barrel	Blue circle	Blue circle
7	Blue circle	Green frog	Yellow barrel
6	Yellow barrel	Yellow barrel	Yellow barrel
5	Yellow barrel	Blue circle	Yellow barrel
4	Green frog	Green frog	Red character
3	Yellow barrel	Yellow barrel	Blue circle
2	Blue circle	Red character	Yellow barrel
1	Green frog	Yellow barrel	Red character

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊抽選

轉輪凍結特典與確率

為轉輪鎖定四階段發生(確率 1/65536)
特典為 BIG+AT+將軍 RUSH 確定

天井情報與恩惠


天井為 BONUS 間 1000G、天井到達時經由最大 36G 的前兆後當選 BONUS 確定



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
最有效的活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



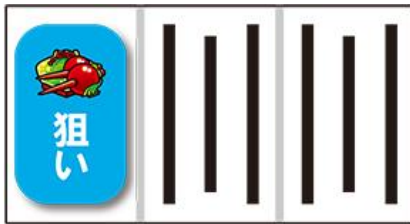
樂都頻道相關機台影片推薦



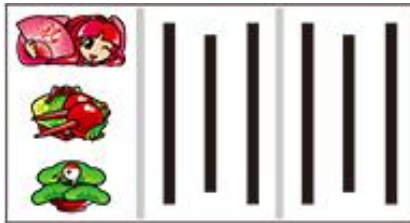
奈落葉斯洛小賣部 吉宗 A3

<https://www.youtube.com/watch?v=ih1WQA3SF2A>

小役種類及瞄壓方式



左轉輪瞄壓姬圖案下面的紅櫻



中段紅櫻停止時為最強紅櫻，中右轉輪適當停止

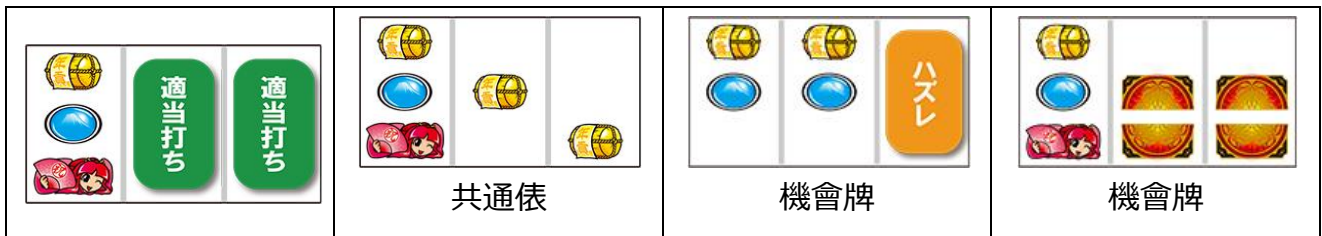
下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻(家紋圖案附近)，三連紅櫻即為強紅櫻

而右轉輪中下段家紋圖案停止也為強紅櫻



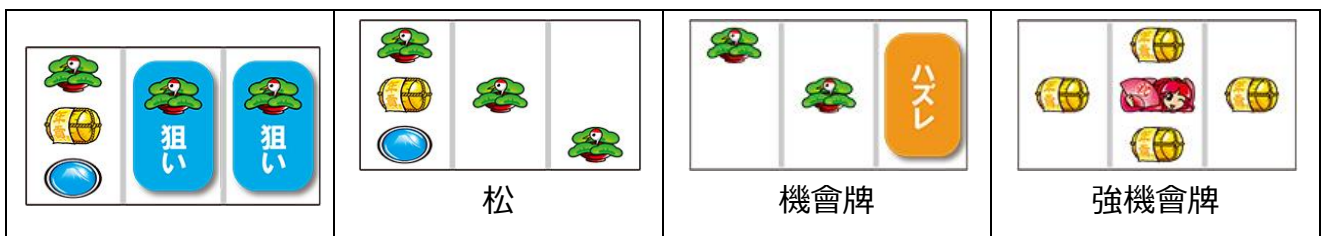
下段姬圖案停止時，中右轉輪適當停止即可，左上斜下依連線時為共通依

銅鐘與藍再雙聽牌不中或是中右轉輪中下段皆家紋圖案停止，即為機會牌



左轉輪松停止時，中右轉輪皆瞄壓松(姬圖案附近)

松不中時為機會牌，十字依形成時為強機會牌



BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時各轉輪瞄壓指定圖案，其餘按照一般時打法即可

本機演出說明

通常時場景與模式說明

通常場景



通常時場景總共有上面的五種，殿の間與天守閣有 AT 直擊的機會

天守閣移行的話為超高確以上滞在濃厚

(超)高確率



規定 G 數解除期待的前兆場景，如果與劍舞跟家紋高確率同時的話則突入超高確率

有很多繼承前一代的演出，也有新追加的 MAX BET 按鍵演出等

(超)劍舞高確率



依連續成立時突入的自力解除 CZ

如果與其他兩個高確率任一重複則為超

畫面上方的能量條顏色示唆解除期待度

(超)家紋高確率



特殊小役成立時突入的自力解除 CZ

如果與其他兩個高確率任一重複則為超

保留玉顏色示唆期待度

鷹狩



重複當選高確率時突入的超高確率區間，成功的話則 BIG+AT 濃厚

BONUS



有 BIG 與 REG 兩種擬似 BONUS

BIG 為枚數管理方式的 200 枚+a獲得，REG 為 20G 固定

BIG 中跟系列作一樣有三種告知可選擇，通常時 BIG 為枚數上乘、AT 中為 G 數上乘

爆走大盤振舞



1 SET 40G+a，純增約 2.8 枚/G 的 AT，最大繼續率 80%，特殊小役成立會進行 G 數上乘

而且跟通常時一樣有高確率以及 BONUS 的抽選

極大盤振舞



爆走大盤振舞中 G 數上乘的一部分突入，10/20/50G 繼續

全部小役都會進行 G 數上乘，特殊小役則有大量上乘的機會!?

將軍 RUSH



爆走大盤振舞中 BONUS 的一部分或是高確率重複當選時突入，10G+a繼續

全部小役都會進行上乘，而且家紋連線確率大幅上升，只要連線就上乘轉數

結束後必定放出 BIG BONUS

連續演出說明

機器人代官演出



本作追加的超激演出，對方攻擊有拳頭與光線，使用拳頭的話期待度上升

要是金色或是紅色切入演出時為好機

百人斬演出



將小雜魚們打倒後對決劍豪，打敗劍豪則勝利，跟初代一樣要是第一轉將雜魚全滅為好機

還有要是跟劍豪對決時背景被火所包圍的話為好機

惡者成敗演出



對決宙太、大個太郎及佐助的演出，對決宙太時則為好機

吉宗使出的招數也有期待度高低，依序為橫斬<叉斬<火焰叉斬

追捕演出



如果能抓到惡代官及越後屋的話則演出成功，有很多的 CHANCE UP 演出

吉宗的表情要是變成紅色時為好機

拍賣大會演出



惡代官與爺共同競標一樣物品的演出，商品要是為南國旅行時為好機

如果惡代官用小錢箱，爺用大錢箱為好機

滅火演出



能成功將火焰完全撲滅的話則演出成功，如果大象出現幫忙滅火時為好機

力量對決演出



跟大象比力氣的演出，如果成功贏過大象的話則演出成功

進入土俵前要是撒鹽，或是吉宗臉變紅時為好機

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>

BONUS 演出說明

吉宗 BIG



吉宗 BIG 為機會告知，切入演出時瞄押藍七連線成功時為 1G 連確定，家紋連線成功時則 AT 確定

搭載著上乗特化區間 萬兩亂舞 每 G 都會發生上乗的大好機

爺 BIG



爺 BIG 為完全告知，只要切入演出—發生則特定圖案連線確定!

搭載著上乗特化區間 G SRASH 保留玉的顏色會示唆上乗的期待度

姫 BIG



姫 BIG 為最終告知，最後會以抽籤輪盤演出 1G 連或是 AT 當選

搭載著上乗特化區間 姫札 CHANCE

REG



通常時的 REG 抽選高確率，AT 中則抽選 G 數上乗，偶而會升格成 BIG，升格時 AT 突入濃厚!

AT 中的演出

初代轉輪演出



轉輪與畫面連動的演出

如果令人懷念的立直目或機會牌出現時為好機

姬 LIVE STAGE



次 SET 繼續濃厚的特殊場景

有各種不同演出存在

跳躍判定演出



吉宗騎著摩托車跳躍橋的演出，成功的話則上乘轉數或是獲得振舞箱等等

切入演出的顏色會示唆期待度

敲下起動桿演出



轉輪自動起動後，各轉輪停止家紋圖案後的超激熱演出

應援演出



應援的人物如果是爺或姬則為好機
頻發時則為前兆的示唆

御庭番輪盤演出



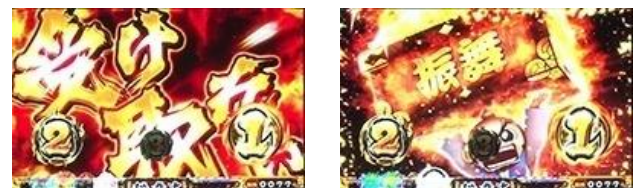
刺到的東西告知小役或是機會告知，如果是女忍者的話則期待成立特殊小役

次回預告



示唆即將發展的超激演出，有多種告知存在

振舞箱開箱演出



最終 G 畫面左下角的振舞箱會開箱進行
後上乘的演出，箱子的顏色有期待度的不同

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/252.7	1/244.7	1/243.6	1/220.2	1/204.7	1/180.5
AT 初當	1/541.7	1/507.6	1/485.8	1/423.5	1/385.0	1/332.0
BONUS/AT 合算	1/172.3	1/165.1	1/162.2	1/144.9	1/133.6	1/116.9
機械割	97.2%	99.0%	100.9%	104.4%	108.5%	113.9%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通儀	1/192.8	1/186.2	1/174.3	1/163.8	1/154.6	1/138.8
小役	通常 RP	儀 RP	押順儀合算	西瓜	弱紅櫻	
確率	1/3.7	1/7.1	1/1.8	1/90.0	1/128.0	
小役	強紅櫻	最強紅櫻	機會牌	強機會牌	姬連線	
確率	1/381.0	1/16384	1/160.2	1/32768	1/65536	

通常時模式移行與規定轉數分配

BONUS 當選時會進行模式移行抽選，但是 AT 中與通常時的移行率會有不同

	滯在	通常 A	通常 B	天國準備	天國 A	天國 B
通常時	通常 A	25.0	57.9	2.0	15.0	0.1
	通常 B	61.2	12.5	6.3	20.0	0.1
	天國準備			62.5	37.4	0.1
	天國 A	73.0	5.0	2.0	19.0	1.0
	天國 B				20.0	80.0
	設定變更	47.5	37.5		15.0	
AT 中	通常 A	15.0	76.4	1.0	7.5	0.1
	通常 B	80.4	10.0	2.0	7.5	0.1
	天國準備			62.5	37.4	0.1
	天國 A	77.0	5.0	2.0	15.0	1.0
	天國 B				20.0	80.0

規定 G 數分配

模式	通常 A			通常 B			天國準備			天國 A	天國 B
	1-3	4·5	6	1-3	4·5	6	1-3	4·5	6	1-6	1-6
1-68	13.0	14.9	16.7	15.0	16.7	17.0	10.1	11.6	12.1	52.4	64.0
69-100	1.27	2.72	2.78	1.26	2.51	2.63	1.18	2.44	2.56	22.7	22.3
101-128	0.82	2.03	1.98	0.89	1.87	1.93	0.76	1.91	1.93	24.8	13.6
201-264				18.6	21.5	28.6	15.5	15.2	14.9		
301-364	18.8	21.6	28.7				3.92	4.06	3.90		
401-464							4.00	4.01	3.85		
501-564				14.7	17.1	30.9	11.9	11.5	21.4		
601-664	15.3	17.6	30.6				3.46	3.50	13.3		
701-764							3.43	3.35	5.47		
801-864				11.9	13.6	10.5	9.04	8.48	7.13		
901-964	17.7	17.6	11.9	7.16	5.26	1.56	9.28	9.09	6.10		
965-1036	32.8	23.3	7.17	30.1	21.3	6.63	27.3	24.8	7.22		

劍舞高確率抽選

通常時儀 RP 以及共通儀連續成立時會進行抽選，四連續時劍舞高確率突入確定

設定	1	2	3	4	5	6
儀 2 連時	5	5.5	6	7	7.5	8
儀 3 連時	50					55

劍舞高確率中小役會抽選能量條上升，最終 G 時依照劍的能量條等級進行解除抽選

能量條加算抽選 刀能量顏色從白色開始，每上升一個依序為 藍、黃、綠、紅、彩虹

能量條 UP 率		失敗	0.5 能量條	1 能量條	2 能量條	3 能量條	MAX
儀 RP	通常劍舞	25.7	68.05	5.57	0.39	0.2	0.1
	超劍舞		93.75	5.57	0.39	0.2	0.1
西瓜/弱紅櫻			85	14.7	0.1	0.1	0.1
強紅櫻/機會牌				90	6.61	3	0.39
共通儀			90	9.31	0.39	0.2	0.1

刀能量條顏色各別解除率

刀色	白/彩虹	藍	黃	綠	紅
解除率	100	5	12.5	25	68.8

注意：最後一轉演出時也會進行能量條上升抽選，此時內部白色升到藍色則當選率只有 5%

家紋高確率抽選

通常時特殊小役成立時會進行抽選

家紋高確率當選率

成立小役	機會牌	松	弱紅櫻	強紅櫻
當選率	20~30	1	5	30

解除抽選

家紋高確率中 10G 消化後，抽選到家紋 RP 押順失敗時則結束

約 1/3.8 成立的家紋 RP 押順正確時則解除確定，期待度通常家紋約 35%、超家紋約 60%

保留玉各別解除期待度與保留玉抽選※下記期待度只在家紋 RP 成立時

保留玉	白玉	藍玉	黃玉	綠玉	紅玉	紫玉
期待度	5	8	15	25	50	100
通常家紋抽選率	37.12	25	20	15	2.5	0.39
超家紋抽選率		34.54	27.97	20	15	2.5

保留玉置換抽選

家紋高確中特殊小役成立時會進行保留玉置換抽選，有成功一次後，之後的置換率會降低

還未有置換成功時

紅色升格紫色確定

原本色	白玉					藍玉				黃玉			綠玉	
	藍	黃	綠	紅	紫	黃	綠	紅	紫	綠	紅	紫	紅	紫
小役														
松	95				5	95			5	95		5	95	5
弱紅櫻	86.7	10	3	0.2	0.1	96.7	3	0.2	0.1	99.7	0.2	0.1	99.9	0.1
強紅櫻	25	46	25	3	1	64.8	31.3	3	1	94	5	1	95	5
機會牌	54	20	15	10	1	82	10	5	3	85	10	5	85	15

前面有置換成功時 (未被分配到的比率为原本顏色不做變動)

原本色	白玉					藍玉				黃玉			綠玉	紅
	藍	黃	綠	紅	紫	黃	綠	紅	紫	綠	紅	紫	紅	紫
小役														
松	25				5	10			5	5		5	5	5
弱紅櫻	50	10	3	0.2	0.1	30	3	0.2	0.1	20	0.2	0.1	20	0.1
強紅櫻	25	46	25	3	1	64.8	31.3	3	1	50	5	1	45	5
機會牌	25	20	15	10	1	25	10	5	3	25	10	5	25	15

直擊 AT 抽選

通常時有直擊 AT 的機會模式存在，只要在該模式解除則 AT 確定

機會模式移行抽選

機會模式平均約 16G 滯在，滯在時比較容易移行將軍之間場景

BONUS/AT 結束時

狀況	BIG 後	REG 後	AT 後
移行率	100	20	20

小役成立時

設定	弱紅櫻	強紅櫻/機會牌	松	共通儀	1 枚押順銅鐘不中
135	0.5	0.5	10	25	0.2
24	2	0.5	20	31.3	0.5
6	2	0.5	20	31.3	0.6

機會模式轉落抽選

上面表格以外的小役成立時有 1/15.92 往通常轉落

解除時的 AT 放出比例

設定	1	2	3	4	5	6
通常狀態	0.01	0.02	0.03	0.05	0.1	0.3
機會模式時	100					

模式移行抽選(通常時)

BONUS 當選時會進行模式移行抽選

BONUS 當選時(規定轉數解除時)

滯在	通常 A					通常 B				
	通 A	通 B	天準	天 A	天 B	通 A	通 B	天準	天 A	天 B
1	25	57.9	2	15	0.1	61.2	12.5	6.3	20	0.1
2	25	66	2	6.9	0.1	57.4	12.5	5	25	0.1
3	25	57.9	2	15	0.1	62.4	12.5	5	20	0.1
4	25	59.9	5	10	0.1	47.4	12.5	5	35	0.1
5	25	54.9	5	15	0.1	59.9	12.5	7.5	20	0.1
6	25	34.9	5	35	0.1	32.4	12.5	5	50	0.1

滞在	天國準備			天國 A					天國 B	
	天準	天 A	天 B	通 A	通 B	天準	天 A	天 B	天 A	天 B
1	62.5	37.4	0.1	73	5	2	19	1	20	80
2	56.2	43.8	0.1	57.9	5	2	35	0.1	25	75
3	62.5	37.4	0.1	73	5	2	19	1	25	75
4	50	49.9	0.1	72.9	5	2	20	0.1	25	75
5	56.2	43.8	0.1	58.4	6.3	2	30.3	3	25	75
6	50	49.9	0.1	77.9	10	2	10	0.1	95	5

BONUS 當選時(特殊小役解除時)

松/強機會牌/最強紅櫻解除時次回天國確定，強機會牌/最強紅櫻解除時 BIG 確定

解除小役	天國 A	天國 B
松(全模式共通)	85	15
強機會牌/最強紅櫻(天國以外滞在時)	85	15
強機會牌/最強紅櫻(天國 A 滞在時)	50	50

天國 B 滞在時不移行

純槓時的解除抽選

通常時的純槓成立會進行解除抽選

設定	1	2	3	4	5	6
解除率	1/6607.5	1/5663.6	1/4955.6	1/4405.0	1/3303.7	1/1802.0

解除時前兆轉數與高確率突入抽選

解除時會依照當下是否在該模式的高解除區間進行高確突入抽選以及前兆轉數抽選

高確率突入比率

是否在高解除區間	突入高確	非突入高確
滯在中	90	10
非滯在中	50	50

前兆轉數：16G 80%、32G 20%

BONUS 直擊抽選(AT 中)

AT 中會依照成立役進行 BONUS 直擊抽選

成立役	弱紅櫻	松	機會牌	強紅櫻	強機會牌/最強紅櫻
當選率	0.05	0.2	2	2.5	100

鷹狩演出抽選

通常時同時抽選到高確率 3 個時突入鷹狩演出確定，一個的時候抽選率 1%、兩個 10%
突入時會先進行一次解除抽選，如果該抽選沒中的話，則消化中的特殊小役也會進行抽選
解除時 AT+BIG 確定！

突入時的解除抽選 62.5%，以下為消化中的解除抽選

成立役	松	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌
解除率	20	25	50	30

極大盤振舞

AT 中特殊小役成立時會進行極大盤振舞突入抽選，期間內所有小役都會進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	無 RL			有 RL	
		10G	20G	50G	20G	50G
松	0.1			100		
弱紅櫻	1	89.9	9.8	0.3		
強紅櫻/機會牌	10	90	9.9	0.1	90	10

上乘 G 數分配

無 RL 時

小役	通常 RP	俵 RP	押順俵	共通俵	松	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌
當選率	50	80	25	100				
10G	95	81.8	98.1	74.9		76.9		
20G		15.6	1.2	20		15	43.8	37.8
30G		2	0.4	3.7	60	5	40.8	31.3
50G	5	0.4	0.2	1	25	2	10	20
100G		0.2	0.1	0.4	12.5	1	5	10
150G					2.5	0.1	0.5	1

有 RL/RA 時 ※次 G RA 發生：特殊小役成立的下一轉會有轉輪演出(RA 有小&大的 2 種)

轉輪鎖定種類	短 RL		中 RL		次 G RA 小發生	長 RL/確定役 次 G RA 大發生
	強紅櫻	機會牌	強紅櫻	機會牌		
20G	43.8	37.8				
30G	40.8	31.3	50	50		
50G	10	20	35	30	80	
100G	5	10	10	15	15	75
150G	0.5	1	5	5	5	25

轉輪凍結時上乘 100G 確定！

將軍 RUSH

將軍 RUSH 是本機最強的上乘特化區間，當選契機為：

1. 「轉輪凍結時(姬連線)」
2. 「AT 中同時當選三個高確率」
3. 「AT 中的 BIG 當選時的一部分」

BIG 當選時的抽選

設定	1	3	5	2·4·6
當選率	2	7.5	3	1

上乘 G 數分配

將軍 RUSH 在保障 10G 消化後的二擇家紋不正解時抽選結束

上乘的 G 數會因為轉輪鎖定(RL)的有無會有所不同

家紋連線時

G 數	20G	30G	50G	100G	150G
分配	70	14	10	5	1

無 RL、短 RL 時

小役	押順儀/儀 RP	通常 RP	共通儀	松	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌
當選率	19.8	100					
5G	75.8						
10G	15.2	68.8	89.2		55.8		
20G	5		10		27.7	59	32.8
30G	2.5		0.5	50	10	25	31.3
50G	1		0.2	32	5	10	25
100G	0.5	31.3	0.1	15	1	5	10
150G				3	0.5	1	1

中 RL 以上/RA 時

G 數	中 RL/次 G RA 小發生時	長 RL/次 G RA 大發生/確定役時
50G	75	
100G	20	75
150G	5	25

轉輪凍結時上乘 100G 確定！

G 數上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

當選時會以「即上乘」「後上乘」「保留潛伏告知」三種類告知

當選率與 G 數分配

※下面表格內未滿 100%的部分為極大盤振舞當選

無/短 RL 時

RL	無 RL				短 RL	
小役	松	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌	強紅櫻	機會牌
當選率	12.6	39.1	100	80	100	80
10G		81.5	76.61	46.1	76.61	47.48
20G		12.7	9	21.1	9	21.7
30G	88.1	2.5	3.37	11.3	3.37	11.57
50G	7.9	0.6	0.9	4.2	0.9	4.34
100G	1.6	0.06	0.09	2.8	0.09	2.89
150G	0.8	0.008	0.01	0.8	0.01	0.87
200G	0.4	0.008	0.01	0.6	0.01	0.57
300G	0.4	0.008	0.01	0.6	0.01	0.57

中 RL 以上/RA 時

轉輪鎖定種類	中 RL	長 RL 時	RA 小	RA 大	確定役
30G	69.31				
50G	13.5		90		
100G	4.5	72.01	7.5	85	80
150G	0.9	9	1	10	
200G	0.9	4.5	1	2.5	10
300G	0.9	4.5	0.5	2.5	10

保留潛伏告知

上乘時的一部分，或是高確率中上乘時，會變換成**振舞箱**，之後在最終 G 時告知

振舞箱	恩惠	振舞箱	恩惠
	G 數上乘/SET 數上乘/BONUS BONUS 出現時 將軍 RUSH 確定！		100G 以上的 G 數上乘/ SET 數上乘/BONUS
	30G 以上的 G 數上乘/ SET 數上乘/BONUS		100G 以上的 G 數上乘/ SET 數上乘/BONUS
	50G 以上的 G 數上乘/ SET 數上乘/BONUS		

高確率抽選(AT 中)

AT 中跟通常時一樣會進行劍舞高確率/家紋高確率的抽選

劍舞/家紋高確率當選率

劍舞高確率		家紋高確率	
俵 RP	當選率	小役	當選率
2 連	1.5	松	1
3 連	50	弱紅櫻	3
4 連	100	強紅櫻	30
		機會牌	20

高確率中的解除抽選

AT 中的劍舞/家紋高確率跟通常時不太一樣，每轉都有一定的解除抽選機率

跟轉數高確重疊的"超劍舞/超家紋高確率"，10G 消化後必定會有連續演出

這部分會加算在解除率當中

綜合解除期待度

高確率	期待度
劍舞	38.7
超劍舞	65.5
家紋	38.8
超家紋	65.6

AT 繼續率/拉回抽選

AT 繼續率抽選

AT 當選時就會先抽選好繼續率，繼續率有 3%/50%/67%/80%的 4 種類

繼續率分配

繼續率	3%	50%	67%	80%
設定 135	50	45	4	1
設定 24	64.51	25	10	0.5
設定 6	80.51	15	4	0.5

連續演出中的繼續抽選

AT G 數消化完畢後的連續演出中會根據成立的小役進行繼續抽選

成立役\轉輪鎖定有無	無 RL	短 RL	中 RL	長 RL
西瓜/弱紅櫻	5			
機會牌	20	30	75	100
強紅櫻	30	50	75	100

強機會牌/最強紅櫻/次 G 轉輪演出發生時，因為 BONUS 確定，同時 AT 也繼續確定

SET 數上乘抽選

AT 中松成立的 0.1%會進行 SET 數上乘抽選，當選時該點數為 80%繼續的 AT 庫存

AT 拉回抽選

AT 結束後會進行拉回抽選，當選時會經由最大 32G 的前兆後再突入 AT

設定	1	2	3	4	5	6
拉回當選率	5	7.5	9	11	14	18

選單圖案示唆演出

通常時選單畫面的右上角會有一到兩個的圖案

此圖案為示唆是否 128G 以內會開獎，以及當下的滯在模式

下面有附註○的為 128G 內開獎濃厚、標示×則為 128G 內不會開獎

圖案 1	圖案 2	通 A ×	通 B ×	準備 ×	通常 ○	準備 ○	天 A	天 B
吉宗		4.27	8.07	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
爺		4.75	7.6	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
忍者		5.7	7.12	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
町民		7.12	5.7	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
火消し		7.12	4.75	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
象		8.07	3.8	4.42	3.64	2.62	2.77	2.8
くノ一		1.42	1.42	4.58	1.07	4.73	2.11	0.53
チビ姫		0.47	0.47	2.75	1.07	4.73	2.11	0.53
姫				1.83	0.15	2.36	2.11	0.53
夜刃娘								4.8
越後屋		0.5	0.3	0.67	1.8	0.9	1	1.55
ザコ		1	1	0.67	1	1.8	2	1.89
佐助		0.3	0.5	0.67	3.6	0.9	1	1.55
宙太					1.53	1.58	1.58	1.6
吉宗	爺	2.85	2.85	2.75	1.79	1.84	1.84	1.84
吉宗	忍者	1.52	2.85	2.75	2.43	2.5	1.84	1.86
吉宗	町民	2.09	5.7	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
吉宗	火消し	2.56	4.75	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
吉宗	象	2.85	2.85	2.75	1.79	1.84	1.84	1.87
吉宗	くノ一	0.09	0.66	1.37	0.74	0.47	0.71	0.72
吉宗	チビ姫	0.09	0.47	0.64	0.73	0.46	0.71	0.72
吉宗	越後屋	0.45	0.05	0.33	0.4	0.67	0.67	0.83
吉宗	ザコ	0.35	0.05	0.34	0.4	0.67	0.67	0.84
爺	忍者	1.61	5.7	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
爺	町民	2.56	4.75	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
爺	火消し	3.51	2.85	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87

圖案 1	圖案 2	通 A ×	通 B ×	準備 ×	通常 ○	準備 ○	天 A	天 B
爺	象	2.56	3.8	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
爺	チビ姫	0.24	0.38	0.92	0.73	0.46	0.71	0.72
爺	姫	0.14	0.47	0.46	0.73	0.46	1.19	1.2
爺	越後屋	0.4	0.05	0.33	0.8	0.67	0.67	0.83
爺	ザコ	0.35	0.24	0.33	0.8	0.67	0.67	0.83
忍者	吉宗						0.26	0.26
忍者	爺						0.27	0.27
忍者	町民	4.46	2.85	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
忍者	火消し	5.22	1.9	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
忍者	象	4.27	2.85	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
忍者	くノ一	0.95	0.95	0.92	0.77	0.79	0.79	0.8
忍者	チビ姫	0.33	0.38	0.64	0.73	0.46	0.71	0.72
忍者	姫	0.24	0.28	0.92	0.73	0.46	1.19	1.2
町民	吉宗						0.26	0.26
町民	爺						0.27	0.27
町民	忍者						0.26	0.26
町民	火消し	2.85	2.85	2.75	1.79	1.84	1.85	1.85
町民	象	5.22	2.37	2.75	2.43	2.49	1.84	1.87
町民	くノ一	0.38	0.47	0.46	0.73	0.46	0.71	0.72
町民	チビ姫	0.28	0.28	0.64	0.73	0.46	0.71	0.72
町民	姫	0.19	0.19	0.92	0.73	0.46	1.19	1.2
町民	ザコ	0.08	0.3	0.34	2	0.27	0.67	0.84
町民	佐助	0.05	0.5	0.33	2	0.67	0.67	0.83
火消し	爺						0.26	0.26
火消し	忍者						0.27	0.27
火消し	象	6.17	1.42	2.28	2.43	2.49	1.84	1.87
火消し	くノ一	0.57	0.28	0.46	0.73	0.46	0.71	0.72
火消し	チビ姫	0.47	0.24	0.64	0.73	0.46	0.71	0.72
火消し	姫	0.28	0.14	0.92	0.73	0.46	1.19	1.2
火消し	ザコ	0.2	0.35	0.33	1.2	0.67	0.67	0.83
火消し	佐助	0.05	0.4	0.33	1.2	0.67	0.67	0.83

圖案 1	圖案 2	通 A ×	通 B ×	準備 ×	通常 ○	準備 ○	天 A	天 B
象	吉宗						0.26	0.27
象	爺						0.26	0.27
象	忍者						0.26	0.27
象	町民						0.26	0.27
象	火消し						0.26	0.27
象	くノ一	0.57	0.24	0.46	0.73	0.46	0.71	0.72
象	チビ姫	0.47	0.14	0.64	0.73	0.46	0.71	0.72
象	姫	0.38	0.09	0.92	0.73	0.46	1.19	1.2
象	ザコ	0.32	0.2	0.33	0.81	0.67	0.67	0.83
象	佐助	0.05	0.25	0.33	0.8	0.67	0.67	0.83
くノ一	チビ姫			1.83	0.38	0.46	1.19	1.2
くノ一	姫			0.92	0.15	0.46	1.58	1.6
くノ一	宙太				0.38	1.97	0.79	0.8
くノ一	ザコ	0.25	0.25	1.4	2.4	4	2.7	1.67
チビ姫	宙太					1.97	0.79	0.8
姫	宙太						1.58	1.6
チビ姫	ザコ	0.2	0.2	1	2.4	4	2.7	1.67
姫	ザコ	0.05	0.05	0.1	0.2	2	3.6	1.67
越後屋	悪代官				1.92	1.58	1.98	2
ザコ	劍豪				1.92	1.58	1.98	2