

吉宗

樂都機種介紹 QR



導入年月 2003/07

四號機 A TYPE

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



小役構成



15枚+BIG BONUS



15枚+REG BONUS



10枚

BIG中のみ15枚



5枚



2枚



REP

JAC IN



15枚

JAC GAME



15枚

轉輪配列

リール配列

21	Blue Bird	Red Bird	Yellow Barrel
20	Blue Bird	Yellow Barrel	Yellow Barrel
19	Yoshimune	Yoshimune	Yoshimune
18	Red Bird	Blue Bird	Blue Bird
17	Yellow Barrel	Red Bird	Red Bird
16	Blue Bird	Yellow Barrel	Yellow Barrel
15	Green Bird	Blue Bird	Yoshimune
14	Blue Bird	Green Bird	Blue Bird
13	Blue Bird	Red Bird	Yellow Barrel
12	Yellow Barrel	Green Bird	Blue Bird
11	Blue Bird	Yellow Barrel	Blue Bird
10	Yoshimune	Blue Bird	Green Bird
9	Red Bird	Yoshimune	Blue Bird
8	Blue Bird	Red Bird	Yellow Barrel
7	Yellow Barrel	Yellow Barrel	Yoshimune
6	Green Bird	Blue Bird	Blue Bird
5	Yoshimune	Blue Bird	Yellow Barrel
4	Blue Bird	Red Bird	Green Bird
3	Yoshimune	Yellow Barrel	Red Bird
2	Yellow Barrel	Blue Bird	Yoshimune
1	Green Bird	Green Bird	Blue Bird

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役抽選解除

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 1921G, 天井到達時當選 BONUS 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/>



框體面板樣式

吉宗總共有六種不同的框體面板

 <p>メインパネル (主要面板)</p>	 <p>大盤振舞 (大盤振舞面板)</p>	 <p>爺 Ver. (爺面板)</p>
 <p>姫バージョン (姫面板)</p>	 <p>ラブリーバージョン (雙姫面板)</p>	 <p>越後屋バージョン (惡代官面板)</p>

小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪中段到下段瞄壓紅櫻（姬圖案下方）

左轉輪紅櫻出現時為紅櫻，中右轉輪適當停止即可



左轉輪松櫻圖案都未出現時，中右轉輪適當停止即可



左轉輪松圖案出現時，中右轉輪瞄壓松

松瞄壓不中時且其他小役都未成立時為機會牌，成立青再或是銅鐘時為制御或滑落小役

BONUS 中的打法



基本上按照畫面指示順壓或逆壓即可

基本上前 27G 為逆壓，最後 3G 為順壓，如果出現跟平常不一樣的指示則 1G 連確定!?



爺 BIG 告知音或吉宗 BIG 機會告知音發生時，三個轉輪逆壓瞄壓藍七



右轉輪上段非俵停止時為純槓確定，大量 1G 連庫存!?!?

BONUS 基本說明

搭載著 BIG 以及 REG 的 A TYPE 機種

大部分都是靠規定轉數到達解除開牌

且大部分的規定轉數開牌都必須經由高確率的前兆演出開獎

但是特殊小役解除時有可能直接接演出開獎

還有特殊鷹狩演出，開牌的話次回天國濃厚!?

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	1/526	1/491	1/458	1/458	1/392	1/367
REG	1/876	1/777	1/883	1/632	1/768	1/551
機械割	94.4%	97.8%	100.7%	106.5%	110.2%	119.9%

小役確率

小役	銅鐘	青再	松	紅櫻
確率	1/11.1	1/7.2	1/91.0	1/81.9

BIG 中小役確率

小役	銅鐘	松	JAC IN	純槓	JAC 槓龜
確率	1/1.29	1/170.2	1/4.49	1/21845	1/1310

內部 BONUS 抽選確率

設定	1	2	3-4	5	6
內部 BIG	1/242	1/241	1/240	1/239	1/238
內部 REG	1/242	1/241	1/240	1/239	1/238

各模式說明與 BONUS 解除率

吉宗的 BONUS 放出條件基本上主要是規定 RT 回數的消化

還有就是補助的特定役強制解除抽選來進行 RT 解除

成立役	內部 BIG	內部 REG	紅櫻	松	純槓龜
解除率	1/24.8	1/24.7	1/36.9	1/163.8	100%
剩餘 RT 回數	4G	2G	2~5G	2G	33G

松成立時有 1/163.84 的解除抽選機率、次回往天國移行確定

主要模式可分為 3 種類

模式 A：最大 RT 數 1921G。容易往模式 B 移行

模式 B：最大 RT 數 1921G。容易往天國移行。REG 放出較多

天國模式：最大 RT 數 193G

各模式移行抽選率

滞在	模式 A			模式 B			天國		
設定	模式 A	模式 B	天國	模式 A	模式 B	天國	模式 A	模式 B	天國
1	6.25	84.38	9.38	66.41	6.25	27.34	42.98	27.34	29.68
2		78.91	14.84	60.16		33.59	34.38	21.88	43.75
3		72.66	21.09	64.06		29.69	39.06	31.25	29.69
4		71.88	21.88	43.75		50.00	41.41	24.22	34.38
5		73.44	20.31	60.94		32.81	38.28	28.91	32.81
6		70.31	23.44	43.75		50.00	36.72	24.22	39.06

各模式滞在時 BR 分配比例

BONUS 的種類，取決於前回 BONUS 的最終 JAC 的第 3 停止按鍵離開瞬間時抽選

滞在	模式 A		模式 B		天國	
設定	BIG	REG	BIG	REG	BIG	REG
1	61	39	30	70	75	25
2	64	36	33	67	61	39
3	59	41	39	61	75	25
4	61	39	30	70	61	39
5	59	41	39	67	75	25
6	61	39	30	70	61	39

各模式間 RT 分布解除期待値 (%)

モード	モード A		モード B		天國
G 數	設定 1-3	設定 4-6	設定 1-3	設定 4-6	設定 1-6
0-1	1.2	1.2	1.2	1.2	2.34
2-33	4.88	2.92	6.10	2.92	18.31
34-65	4.88	2.92	6.10	2.92	18.31
66-97	4.88	2.92	6.10	2.92	18.31
98-129	0.48	4.88	1.22	6.10	18.31
130-193	0.48	4.88	1.22	6.10	24.41
194-257	0.48	0.48	0.48	0.48	
258-385	2.44	2.44	2.44	2.44	
386-513	0.48	0.48	0.48	0.48	
402-465			10.99	10.99	
502-565	10.99	10.99			
541-641	0.48	0.48	0.48	0.48	
642-769	0.48	0.48	0.48	0.48	
770-897	0.48	0.48	0.48	0.48	
802-865			12.2	12.2	
898-1025	0.48	0.48	0.48	0.48	
902-965	12.2	12.2			
1026-1153	0.48	0.48	0.48	0.48	
1154-1281	0.48	0.48	0.48	0.48	
1202-1265			13.42	13.42	
1282-1409	0.48	0.48	0.48	0.48	
1302-1365	13.42	13.42			
1410-1537	0.48	0.48	0.48	0.48	
1538-1665	0.48	0.48	10.98	10.98	
1666-1793	17.09	17.09	4.88	4.88	
1794-1921	21.63	18.21	18.21	17.48	

1G 連抽選相關

單藍七連線(姬連線可能為單七或雙七)

確率	內部成立牌型	發生率	放出數
1/194.54	松的 7/8	BIG 約 6.5 回有 1 回	1 個

雙藍七連線(姬連線可能為單七或雙七)

確率	內部成立牌型	發生率	放出數
1/1361.8	松的 1/8	BIG 約 45 回有 1 回	2 個

純槓龜

確率	內部成立牌型	發生率	放出數
1/21845	純槓龜	BIG 約 728 回有 1 回	3 個

JAC 槓龜

確率	內部成立牌型	發生率	放出數
1/1310	JAC 槓龜	JAC 約 164 回有 1 回	1 個

JAC 中連續 8 次依連線

確率	內部成立牌型	發生率	放出數
1/256		JAC 約 256 回有 1 回	1 個

BIG 中 JAC IN 次數減少時

最終獲得枚數	確率	內部成立 JAC IN 次數	發生率	放出數
375 枚	0.05%	JAC IN 成立 0 回	BIG 約 2000 回有一回	3 個
487 枚	0.46%	JAC IN 成立 1 回	BIG 約 217 回有一回	2 個
599 枚	1.89%	JAC IN 成立 2 回	BIG 約 52 回有一回	1 個

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/>

開獎人物選擇以及特性

吉宗 BIG (機會告知類型)

「噹～」的聲音響起為 1G 連的機會告知！如果成立 1G 連條件，八代將軍燈號將會亮起

如果內部成立 1G 連，而沒押中連線時的 BONUS 結束後 1G 就會以高確演出 BONUS

預告音發生率：設定 1-3 1/11.5、設定 4-6 1/9.6

前面 2 次 JAC IN 燈號亮起就可先 JAC IN，這樣在第 28.29G 可以多 2 次機會聽到預告音

有時沒押中藍七連線，JAC IN 同時八代將軍的燈卻亮起，那是因為該次剛好成立 1G 連

螢幕中間上方 3 個小燈號就是 JAC IN 燈號，亮起的同時，該 G 並不會成立 1G 連條件

但是在 JAC IN 的那一轉，是有可能成立 1G 連的

同理，如果你上面的小燈號明明沒有亮滿 3 個，卻仍然是 711 枚

表示在 JAC IN 時抽到了 JAC 燈號，因為在最後 3 轉一樣會進行 1G 連與 JAC IN 的抽選

爺 BIG (完全告知類型)

「鏗！」的巨大鈴聲響起 = 1G 連確定！

有無押中大獎連線都沒關係，轉輪翻紅，八代將軍燈號亮起

JAC 槓龜、依八連也是一樣，爺變為在陽光的海灘享受度假，此時下莊 1G 連確定

如果是雙七連線，背景會由白天的海灘變為黃昏，此時表示下莊還有兩支以上

但是如果限制器已達到上限五支則為例外，只能一次 1G、1G 的往下連

在啟動的同時會明顯的感到一下延遲，然後八代將軍先亮起，再來就是一聲【鏗～～】

沒有心理準備的人經常會嚇一跳

當然啦，跟選吉宗時一樣，前兩個 JAC IN 燈號亮起的同時，你也可以選擇先 JAC IN

這樣子你就會多兩個機會可能聽到【鏗～～】

姬 BIG (完全後告知類型)

就算明確成立各種 1G 連條件，也不會有任何演出。一定要在下莊時進行圖形抽選

跟吉宗、爺不同的是

姬沒有 JAC IN 成立燈號，無法判別此次 BIG 是否有 JAC IN 成立失敗

1G 連的姬圖形抽選期待度

1 枚	2 枚	3 枚
3.2%	76.9%	100%

各種演出的期待值

由 100% 往下遞減

100	由左或是上方出現，金色大家紋登場 (= 八代將軍亮起)	
	哈雷機車出現 劍豪爺登場 烏龍茶 吉祥公仔 單櫻(櫻解) 吉宗手機 鶴 煙斗爺	
	忍者天井通過 無演出特殊制御滑落牌型沒中	
	婆(奧方)被抬走? 惡者對決起動音矛盾? 追緝演出連續 3 次普通顏	
	大家紋時 (得分、特殊制御滑落牌型沒中)	
75	追緝演出連續 3 次怒顏，櫻或機會牌引發的劍豪戰，大家紋 2G 連續以上	
	高確 10G 以內的各種決戰 高確 30G 以上	---與以下演出對應矛盾時超激演出---
	鷹狩演出	大家紋..沒中
	劍豪第 1 回 0% 對決宙太	中家紋..沒中.機會牌
	劍豪復活	小家紋..沒中.青再.俵
50	標靶大的流鏑馬	各色姫..各色對應小役 (白姫全小役)
	飲酒對決復活	忍者持物 & 掉落物告知..對應小役
	開獎終了第 1 回合關門高確率 爺白目	1 消灯..沒中.青再.紅櫻
25	大家紋的次回合拉門打開	2 消灯..俵
	相同小役雙忍者	3 消灯..松.高確率
	大個太郎 惡者對決 193G 內 X 斬	--連續同系演出時高確或開獎期待 up--
	佐助中小家紋時(連續 or 次 G 拉門打開)	(雙) 白姫、(雙) 忍者、婆推倒
	大型小役 標靶中、小的流鏑馬	地震 (包袱、各種小役、湯盆、臉盆)

機會區間與鷹狩模式

內部青再成立時的 1/256 突入機會區間 (CZ)

機會區間中放出 BONUS 的話，次回往天國模式移行確定

機會區間中比較容易出現特定演出，鷹狩 (鷹狩り) 演出為機會區間滞在確定

機會區間繼續回數比例

轉數	20G	40G	50G	60G
比例分配	50.0	18.75	18.75	12.5

鷹狩模式

是由一部分青再進行抽選，特殊制御 40G 以上時發動

此時如果剩餘 RT 數超過特殊制御回數以上時、有 1/32 會進行假鷹狩演出

假鷹狩演出的特殊制御中出現特定役解除的情形時次回往天國模式移行

如果假鷹狩演出的最後一轉(特殊制御結束)的 32G 以內會 RT 解除時，此時會延長演出

這個情況雖然是鷹狩演出，不過內部因為不是特殊制御狀態，因此視同通常解除

此時按照通常解除的模式移行比例分配，並非一定往天國模式移行

特殊報牌演出發生的流程

特殊報牌演出演出為 BONUS 放出當轉或是於 BONUS 確定後內部選擇到無演出時

然後才會進行特殊報牌演出的抽選，特殊報牌演出大致上可以分為 3 種類

通常畫面中：「手機」「婆被抬走」「天井忍者」

高確率演出中：「SHAKE 仙人掌」「帥帥爺登場」「鶴」「天井女忍者」

連續演出中：「丁字褲的爺」「烏龍茶」等

各種狀態下無演出選擇率

滞在狀態	通常畫面		高確率演出中	
	BONUS 放出當轉	BONUS 確定後	BONUS 放出當轉	BONUS 確定後
非特殊制御狀態	1/19.26	1/14.89	1/6.69	1/9.1
特殊制御狀態中	1/48.10	1/14.89	1/10.15	1/9.1

特殊演出選擇率

演出種類	通常畫面			高確率演出中			
	手機	婆被抬走	天井忍者	仙人掌	帥帥爺	鶴	天井女忍
分配比例	10	3.13	6.25	3.13	0.78	3.13	1.56

通常時小役解除時的演出抽選

忍者演出後接連續演出發展時

演出內容	低速忍者	高速忍者	低速雙忍者	高速雙忍者
RT 解除時	25	12.5	50	12.5
RT 非解除時	68.7		25	6.2

雙忍者演出所抱圖案接連續演出之期待度

櫻成立時（以下內容順序為忍者+女忍者）

演出內容	再+櫻	櫻+再	鐘+櫻	櫻+鐘	松+櫻	櫻+松	櫻+櫻
RT 解除時	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	25
RT 非解除時	6.66	25.6	6.66	25.6	6.66	25.6	3.1

松成立時（以下內容順序為忍者+女忍者）

演出內容	再+松	松+再	鐘+松	松+鐘	櫻+松	松+櫻	櫻+櫻
RT 解除時	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	25
RT 非解除時	6.66	25.6	6.66	25.6	6.66	25.6	3.1

姬演出後接連續演出發展時

演出內容	白姬（櫻成立）	紅姬（櫻成立）	白姬（松成立）	綠姬（松成立）
RT 解除時	50	50	50	50
RT 非解除時	8.3	91.6	8.3	91.6

櫻成立時的演出選擇率

演出內容	RT 解除時	RT 非解除	期待度
劍豪對決	36.8	6.5	13.5
壞人追緝	36.8	15.8	6.1
無演出	6.2	2.8	5.6
雙姬/雙忍者/地震+大型小役	18.4	8.4	5.7
姬/忍者/地震	0.7	38.2	0.05
第一停止消燈	0.7	14	0.1
婆/浴巾包		14	

松成立時的演出選擇率

演出內容	RT 解除時	RT 非解除	期待度
惡者對決	62.1	3.3	10.2
喝酒比賽	24.8	6.8	2.1
流鏑馬演出	9.1	6.4	0.8
無演出	0.7	1.9	0.2
雙姬/雙忍者/地震+大型小役	1.5	9.1	0.1
姬/忍者/地震	0.7	41.6	0.01
轉輪三消燈	0.7	15.2	0.03
婆/浴巾包		15.2	

松成立時的連續演出期待度 (會依照模式而有所不同)

演出內容	模式 A	模式 B	天國模式
惡者對決 VS 佐助	3.3	3.3	1.7
惡者對決 VS 大個太郎	0.005	0.004	21.3
惡者對決 VS 宙太	78.9	78.9	70
流鏑馬+小標靶	0.00008	2	4.9
流鏑馬+大標靶	99.8	9.1	7
喝酒爺白目→復活	44.5	44.5	44.5
喝酒吉宗白目→復活	61.6	61.6	61.6

機會牌成立時的演出選擇率

演出內容	劍豪對決	惡者對決	喝酒比賽	壞人追緝	流鏑馬	婆/浴巾包
RT 解除時	31.8	18.3	18.3	18.3	13.1	
RT 非解除時	15.8	15.8	14	18.4	10.5	25.2
期待度	14.4	8.8	9.8	7.7	9.4	

機會牌成立時的連續演出期待度（會依照模式而有所不同）

演出內容	模式 A	模式 B	天國模式
劍豪對決第一轉 0%	40.4	40.4	40.4
劍豪對決第二轉 0%	82.5	82.5	82.5
劍豪對決第二轉打劍豪又復活	77.2	77.2	77.2
劍豪對決第三轉打劍豪又復活	0	0	0
壞人追緝第一轉怒顏	41.8	41.8	37.9
壞人追緝連三轉怒顏	85.6	85.6	83.3
惡者對決 VS 佐助	3.3	3.3	1.7
惡者對決 VS 大個太郎	0.003	0.003	16.7
惡者對決 VS 宙太	74.9	74.9	65.2
流鏑馬+小標靶	0.0007	15.7	31.7
流鏑馬+大標靶	99.9	62.2	55.3
喝酒爺白目→復活	64.6	64.6	64.6
喝酒吉宗白目→復活	78.5	78.5	78.5

高確率演出中小役解除時的演出選擇率

小役	機會牌		松		櫻	
	RT 解除時	RT 非解除	RT 解除時	RT 非解除	RT 解除時	RT 非解除
大家紋	60		42.6		86.3	
中家紋	39.9	84.3				
演出 A			37.2	22.8	7.5	22.3
演出 B			14.9	76.3	3	76.3
換衣服		15.6				
無演出			5.2	0.7	3	0.7

演出 A：忍者演出（高速較多）、物品落下演出（第二停止物品落下/只有拉門打開）

演出 B：忍者演出（低速較多）、物品落下演出（除了演出 A 以外的演出）

惡者追緝演出相關

可以依照演出種類來判斷滯在模式，以下要有捕獲成功時才算

演出組合				滯在模式期待度		
第一轉	第二轉	第三轉	第四轉	模式 A	模式 B	天國模式
怒顏				3.12	3.12	3.12
哈雷機車				45.3	45.3	45.3
普通顏	怒顏			3.12	3.12	3.12
怒顏	怒顏			3.12	3.12	3.12
怒顏	哈雷機車			45.3	45.3	45.3
普通顏	普通顏	普通顏		0.006	0.006	0.78
普通顏	普通顏	怒顏		3.12	3.12	3.12
普通顏	怒顏	怒顏		6.25	6.25	6.25
普通顏	怒顏	哈雷機車		6.25	6.25	6.25
怒顏	怒顏	怒顏		25	25	25
怒顏	怒顏	哈雷機車		5.25	5.25	5.25
哈雷機車	哈雷機車	哈雷機車		1.55	1.55	13.1
普通顏	普通顏	怒顏	復活	17.2	17.2	17.2
普通顏	怒顏	怒顏	復活	17.2	17.2	17.2
怒顏	怒顏	怒顏	復活	17.2	17.2	17.2

劍豪對決演出相關

勝利時所選擇的演出種類

第一轉	雜魚全滅			雜魚全滅		
第二轉	對決敗北	雜魚全滅		對決勝利	雜魚全滅	
第三轉	復活勝利	對決敗北	雜魚全滅		對決勝利	雜魚全滅
第四轉		復活勝利	對決敗北			對決勝利
第五轉			復活勝利			
分配比例	12.5	37.5	50	12.5	25	62.5

敗北時所選擇的演出種類

第一轉	第二轉	第三轉	第四轉	第五轉	分配比例
被雜魚打倒					12.5
	被雜魚打倒				75
		被雜魚打倒			12.5
雜魚全滅	對決敗北				12.5
	雜魚全滅	對決敗北			12.5
		雜魚全滅	對決敗北		62.5
雜魚全滅	對決敗北	復活敗北			3.12
	雜魚全滅	對決敗北	復活敗北		3.12
		雜魚全滅	對決敗北	復活敗北	3.12

惡者對決演出相關

勝利時所選擇的演出種類

VS	對決種類 C				對決種類 D				
	佐助		大個		佐助	大個	宙太		
斬擊	縱斬	橫斬	縱斬	橫斬	X 斬	X 斬	縱斬	橫斬	X 斬
模式 A	25	75	0.006	0.006	25	0.006	25	25	25
模式 B	25	75	0.006	0.006	25	0.006	25	25	25
天國	16.8	50	25	6.25	18.8	40.6	15.6	15.6	15.6

敗北時所選擇的演出種類

VS	對決種類 A				對決種類 B				
	佐助		大個		佐助	大個	宙太		
斬擊	縱斬	橫斬	縱斬	橫斬	X 斬	X 斬	縱斬	橫斬	X 斬
模式 A	59.4	25	12.5	12.5	68.8	6.25	21.9	1.56	1.56
模式 B	59.4	25	3.12	3.12	53.1	21.9	1.56	21.9	1.56
天國	59.4	25	7.81	7.81	43.8	31.3	1.56	1.56	21.9

喝酒對決演出相關

勝利時所選擇的演出種類

第一轉	正常臉色	吉宗白眼	爺白眼	正常臉色	吉宗白眼	爺白眼
第二轉	復活勝利	復活勝利	復活勝利			
分配比例	25	37.5	37.5	15	4.99	80

敗北時所選擇的演出種類

第一轉	正常臉色	吉宗白眼	爺白眼	正常臉色	吉宗白眼	爺白眼
第二轉	復活勝利	復活勝利	復活勝利			
分配比例	90.6	3.12	6.25	40	50	10

高確率演出相關

前兆分成下面三種，剩餘 RT 小於 32G 或是純槓龜成立時所突入的真前兆

特定轉數到達時所抽選的假前兆 1、以及非可連線青再成立時所抽選的假前兆 2

假前兆 1 抽選

特定轉數到達時會進行假前兆 1 的突入抽選，抽選條件必須在 RT 剩餘轉數 129G 以上

假前兆 1 當選後消化 0~63G 之後突入假前兆 1

特定轉數	33	96	369	469	769	869	1169	1269
模式 A	50	70	70	35	70	35	70	35
模式 B	70	50	35	70	35	70	80	70
天國	35							

假前兆 2 抽選

非可連線青再成立時的一部分會進行假前兆 2 突入抽選

抽選條件必須在 RT 剩餘轉數 66G 以上，突入率約 1/243.7~1/274.0

BONUS 後的（真/假）前兆突入率

剩餘 RT 轉數	無突入	同系統演出	同系統+ 連續演出	高確率	高確率+ 連續演出
1~16	4.38	3.13	12.5	50	30
17~33	0.63	3.13	6.25	40	50
66~	55	25	5	12	3

高確率中相關演出

高確率只有消化 2~6G 後就往演出發展為 BONUS 確定

大家紋

對應小役為不中小役/BONUS, 期待度 41.7%

剩餘 RT=1 時出現率 1/2.91、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/146.6

當轉成立櫻或松時, RT \geq 2 為解除役確定, RT=1 時有可能為解除役或非解除役

(RT \geq 2 為解除役確定時, 但當下可能已經 RT $<$ 32, 所以解除無效必須將剩餘轉數消化)

中家紋

對應小役為不中小役/機會牌/BONUS, 期待度 34.5%

剩餘 RT=1 時出現率 1/11.9、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/43.7

成立機會牌時有可能解除或不解除, 對應役矛盾時為 BONUS 確定

小家紋

對應小役為不中小役/青再/銅鐘, 期待度 18.0%

剩餘 RT=1 時出現率 1/24.9、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/19.8

對應役矛盾時為 BONUS 確定

雙忍者

出現時期待度 39.3%

真前兆中出現率 1/33.9、假前兆中出現率 1/66.3

高速雙忍者: 剩餘 RT=1 時出現率 1/19.8、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/630.8

雙小役演出: 剩餘 RT=1 時出現率 1/46.4、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/102

出現同一小役期待大

大湯盆落下

真前兆中出現率 1/73.4、假前兆中出現率 1/52.0

第二停止時才落下的話: 剩餘 RT=1 時出現率 1/19.8、剩餘 RT \geq 2 時出現率 1/349

拉門半開

真前兆中出現率 1/73.4、假前兆中出現率 1/52.0

連續演出期待度

連續演出種類	喝酒對決	惡者對決	劍豪對決	壞人追緝
非經由高確時	19.3	13.3	27.9	27.9
經由高確時	17.5	17.5	31.2	33.8

高確率突入時機點分析

開獎結束後直接突入高確率

BONUS 會在 33G 以內放出時，有 80%以上會在開獎結束後直接突入高確率

RT<66G 時不會抽選假前兆

且 RT>66G 時選擇此時機點且以連續演出結束時的機率只有 3%

所以要是下莊直接高確率又發展連續演出時為有 97%會開獎的超激演出

BONUS 間消化轉數 2~33G 時

剩餘 RT>66G 時選擇同系統演出（連續白姬或連續地震）的比例約有 25%

因此有連續同系統演出的話，RT>66G 的可能性很高

也就是說下莊的第一轉就以連續同系統開始演出的話情形是不好的

但是進行假前兆 1 突入抽選的最初規定轉數是第 33G

由 33G 以內發展的連續同系統演出持續超過 33G 以上時則有機會突入高確率

其他

前兆時最長繼續 32G，如果在高確率突入之前的高期待演出越長

例如白姬連續等同系統演出超過 20G 以上才突入高確率的話則期待度大

在 3396G 間的高確率或是連續同系統演出、為假前兆 1 引發時

33+129=162G，在這段區間 RT 解除的機率可以說是很低的

除非是 162G 之前，發生櫻解、松解、機會牌解除

如果不是因以上情形而解除，那就表示前回的前兆是假前兆 2、還有很大可能是純槓龜解除

96G 以後所發生的假前兆，在 192G 之前開獎的機率更是低

此外在 400G 以後會容易以目前滯在模式的相反機會區間進行抽選突入假前兆

也就是說模式 A 容易在模式 B 的機會區間突入假前兆，反之亦然

當高確率演出突入時、由忍者通過或是姬連續演出突入

比起由地震或是全消灯等突入的高確率，多多少少期待度要高一點