

大力工頭~櫻花滿開源夢篇~

大工の源さん~桜満開!源 DREAM ver.~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



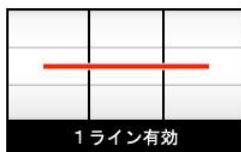
導入年月 2015/06

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 24G

小役構成



山車入魂之刻/T-ARA RUSH



BIG BONUS



3 枚



2 枚/7 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
21	桜	山車	山車
20	山車	桜	桜
19	桜	桜	山車
18	山車	山車	山車
17	山車	山車	桜
16	桜	桜	山車
15	山車	山車	桜
14	桜	桜	桜
13	桜	山車	山車
12	山車	山車	桜
11	桜	山車	山車
10	山車	山車	桜
9	桜	山車	山車
8	桜	桜	桜
7	山車	山車	桜
6	桜	山車	山車
5	桜	山車	桜
4	山車	山車	山車
3	桜	桜	桜
2	山車	山車	桜
1	桜	桜	桜

開獎條件

- 週期抽選開獎
- 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

為純槓成立時發生 (確率 1/65536) 特典為 DREAM IMPACT 突入
還有一個為通常 RP 的一部分發生的 T-ARA 凍結 (確率 1/95929)
特典為 AT 2SET+T-ARA RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為週期抽選連續九次失敗 (約 1000G), 失敗的下一轉發動天井救濟
天井到達為 AT+山車演武 3 點庫存確定

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



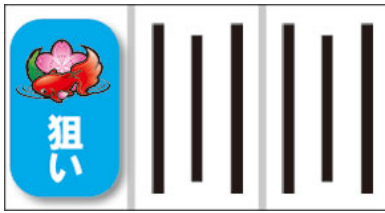
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

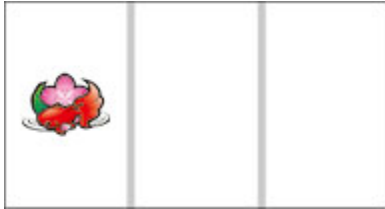
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上中段瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，反之未三連為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘停止時為源 RP

銅鐘形成下列排列時為弱機會牌



左轉輪扇子出現時，中轉輪瞄押扇子，右轉輪適當停止，扇子連線時為扇子

扇子聽牌不中時為強機會牌



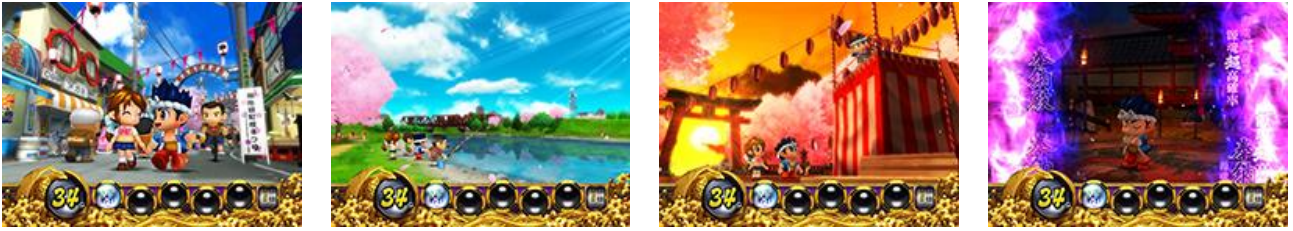
AT 中的打法

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，其餘演出按一般打法即可

各種演出說明

通常場景與模式介紹

通常場景



通常場景上方越右邊的場景獲得源魂的期待度越高，前面兩個也有較高期待的黃昏場景

修行模式



100G 消化後都沒獲得源魂時移行，背景顏色會依序上升上升得越高 AT 期待度越高

疾走 ZONE



100G 消化時獲得源魂 1~4 個時突入，一個源魂平均使用 3G 進行演出，數字連線時則當選 AT，有剩餘的源魂時則 AT 結束後再度突入

升格機會



源魂獲得五個時的當下突入此模式中會進行源魂升格抽選消化後突入疾走 ZONE

源 DREAM



純增 3 枚/G，1SET 40G+a 的 AT，AT 當選時為 3.7.T-ARA 圖案時則從上乘特化區間開始 AT 中的 G 數以及庫存數上乘山車演武是重要的關鍵

山車入魂之刻



AT 突入時為 3.7 連線時獲得 10G 間每轉皆上乘 5~200G 平均可獲得 130G 的上乘上乘 G 數會以背景顏色來示唆

T-ARAR RUSH



AT 突入時為 T-ARA 或是經由轉輪凍結演出突入繼續 G 數為 10G，每按一次停止鍵會有 5~100G 的上乘平均上乘約 270G！

通常時的演出

小役指示系演出



會依照成立小役而出現各種物品顏色的對應演出，機會系或是特殊小役顏色出現時可期待獲得源魂

熱帶魚紋

次回預告

MIKA 演出



激熱紋以及特定演出發生時當然為激熱演出，MIKA 登場時期期待度也會大幅上升

任務演出



通常時的連續演出成功的話則可獲得源魂，期待度為上方演出越右邊的期待度越高

試煉演出

同色先讀演出

茶狸群



修行模式中的限定演出
試煉突破則模式上升

疾走 ZONE 中同樣顏色的數字
出現時為好機

疾走 ZONE 中可能發生的激熱
預告，AT 當選就在眼前!?

連續演出



週期到達時最後會往連續演出發展，會告知 AT 是否當選，上面演出越右邊的期待度越高

究極二擇演出



旨在通常時發生的激熱演出
猜中押順的話則獲得
AT+上乗特化區間突入

DREAM IMPACT



為任何時機都有可能發生的
轉輪凍結演出，突入 0G 連
上乘 100G 的上乗特化區間
繼續率約 66%

T-ARA 凍結



通常時螢幕突然黑掉的轉輪
凍結演出，出現 T-ARA 後
大量出玉必至！？

AT 中的演出

山車演武高確率



為山車演武發展的高確率狀態
一定會突入一次山車演武!?

追走演出



雷鳴聲中從影子出現對手時
則往山車演武發展

大見得切入演出



發生時為特殊小役的期待大
可期待 G 數上乘等等

山車演武



G 數上乘以及上乗特化區間獲得前的最重要演出，勝利期待度依序為：ゴンタ<フクスケ<ユウナ<ダン<田村源六，出現壓倒的大勝利時則獲得的特典也壓倒性的大？

BIG BONUS



除了山車演武勝利以外，AT 中發生的藍七切入演出時也有可能獲得，為 40G 固定的擬似 BONUS，平均約上乘 60G

KANNA 祈願機會



前面 10G 先進行繼續率上升抽選，繼續率為 95~99%，最後以連打 PUSH 鍵的方式決定上乘的轉數，也可能會獲得山車演武的庫存

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/347.7	1/341.2	1/333.9	1/319.1	1/299.9	1/279.9
機械割	97.0%	98.2%	100.2%	104.1%	107.7%	112.9%

小役確率

藍 7RP 在逆押時才會形成藍 7 連線，其餘押法為通常 RP 連線

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/95.1	1/96.2	1/97.4	1/98.6	1/99.8	1/108.9
強櫻	1/496.5	1/468.1	1/442.8	1/420.1	1/399.6	1/299.3
小役	中段押順銅鐘	下段押順銅鐘	右斜上押順銅鐘	共通銅鐘	藍 7RP	
確率	1/3.98	1/3.98	1/3.98	1/32	1/7.20	
小役	源 RP	通常 RP	扇子	弱機會牌	強機會牌	
確率	1/32	1/67.2	1/100	1/184	1/496	
小役	假藍七 RP	中段紅櫻	純槓			
確率	1/5041	1/32768	1/65536			

通常時限定的小役

小役	究極二擇 RP	究極確定 RP
確率	1/8192	1/65536

AT 中限定的小役

小役	單線紅 7RP	雙線紅 7RP
確率	1/65536	1/65536

通常時的狀態移行抽選

通常時有低確 A/低確 B/高確/超高確的四個內部狀態，會影響源魂的獲得率

周期開始時的模式移行

周期開始時必定從高確狀態開始（有 30G 保證）

第 1 周期

設定	1	2	3	4	5	6
高確	94.92	94.14	93.36	92.19	91.02	89.84
超高確	5.08	5.86	6.64	7.81	8.98	10.16

第 2 周期之後

設定	1	2	3	4	5	6
高確	98.83	98.05	97.27	96.48	95.7	94.92
超高確	1.17	1.95	2.73	3.52	4.3	5.08

小役移行抽選

轉落抽選在保證 G 數中不進行抽選

小役	滯在狀態	低確 A	低確 B	高確	超高確
共通銅鐘	高確	9.38	49.22		
	超高確	0.78	0.78	0.78	
押順銅鐘	低確			13.28	
	高確				43.75

低確模式抽選

周期開始後超過保證的 30G 後，低確移行當選時會進行低確種類抽選

滯在週期	1		3		6		其他	
設定	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B
1	75	25	75	25	75	25	98.44	1.56
2	68.75	31.25	73.44	26.56	74.22	25.78	97.66	2.34
3	62.5	37.5	71.88	28.13	72.66	27.34	96.88	3.13
4	56.25	43.75	70.31	29.69	71.09	28.91	94.53	5.47
5	50	50	68.75	31.25	69.53	30.47	92.19	7.81
6	43.75	56.25	67.19	32.81	67.97	32.03	89.84	10.16

源魂獲得抽選

通常時基本為 100G 一周期，特殊小役會進行源魂獲得抽選

源魂獲得抽選

源魂的獲得會依照成立小役以及滯在狀態而進行抽選

押順銅鐘只在滯在超高時的 20%獲得一顆

小役	共通銅鐘		源 RP			弱機會牌/扇子/弱櫻			強機會牌/強櫻		
	其餘	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1 個			8	30	99.9	25	57.0	95.1	99.9	50	
2 個			0.003	0.02	0.05	0.01	2.91	4.85	0.05	45	70
3 個			0.003	0.02	0.05	0.01	0.03	0.05	0.05	4.5	29.5
5 個	0.01	5	0.003	0.01	0.05	0.01	0.03	0.05	0.05	0.5	0.5

疾走 ZONE 中的抽選

疾走 ZONE 為 100G 間的周期內所獲得源魂將其抽選消化的機會區間

會依照源魂的顏色而有不同的 AT 當選期待度

顏色	白	藍	綠	紅	彩虹
AT 期待度	10.16	14.84	33.59	80.47	100

AT 當選的置換抽選

消化中的特殊小役成立時會進行 AT 當選的置換抽選，中段櫻為 AT 當選確定

設定	1	2	3	4	5	6
源 RP	0.02	0.03	0.06	0.12	0.78	0.78
弱機會牌/扇子/弱櫻	1	1.3	1.69	2.19	2.85	3.71
強機會牌/強櫻	10	11	12.5	15	17	20

究極二擇中的抽選

究極二擇為通常時突然發生的紅七連線二擇挑戰，成功的話則獲得 AT+上乗特化區間突入

單線連線時：75%獲得山車入魂之刻、25%獲得 T-ARA RUSH

雙線連線時：100%獲得 T-ARA RUSH

AT 直擊抽選

通常時除了周期抽選以外，主要在特殊小役成立時也會進行 AT 直擊抽選

中段櫻成立時當選 AT 確定

設定	1	2	3	4	5	6
源 RP	0.003	0.003	0.012	0.131	0.25	0.348
弱機會牌/扇子/弱櫻	0.009	0.024	0.082	0.162	0.311	0.449
強機會牌/強櫻	0.299	0.397	0.497	0.946	1.77	2.072

修行模式中的抽選

修行模式為通常時 100G 周期到達時，沒有獲得任何源魂時突入

基本在突入時就會決定有沒有當選 AT，消化中的特殊小役會進行置換成當選的抽選

修行模式時的 AT 當選率

設定	1	23	4	5	6
當選率	24.22	25	27.34	31.25	35.16

AT 當選的置換抽選 (中段櫻為 AT 當選確定)

設定	1	2	3	4	5	6
源 RP	0.02	0.03	0.06	0.12	0.78	0.78
弱機會牌/扇子/弱櫻	1	1.3	1.69	2.19	2.85	3.71
強機會牌/強櫻	10	11	12.5	15	17	20

昇格 CHANCE

昇格 CHANCE 為通常時獲得源魂 5 個時突入的源魂昇格 ZONE

在 100G 消化時只獲得 1~4 個時也會以 0.39% 進行突入抽選

源魂昇格抽選

會依照當轉所成立的小役進行升格抽選

昇格數	押順銅鐘	通常 RP	共通銅鐘	源 RP	弱機會牌 扇子/弱櫻	強機會牌 強櫻	中段櫻
1UP	98	75	75	50			
2UP		24.22	19.53	44.53	79.69		
3UP			4.69	4.69	19.53	94.53	
4UP	2	0.78	0.78	0.78	0.78	5.47	100

AT 中狀態移行抽選

AT 中存在著低確/高確/超高確的三種內部狀態會影響山車演武的抽選

基本主要在特殊小役成立時會進行高確移行抽選，高確中再度當選時則加算保證 G 數

保證 G 數結束後在押順銅鐘成立時的 80%進行轉落

低確滯在時的高確移行率

小役	共通銅鐘	源 RP	扇子	其餘特殊小役/SF+扇子
移行率	0.01	20	25	100

高確保證 G 數抽選

G 數	源 RP	共通銅鐘	強機會牌/強櫻	弱機會牌	扇子	弱櫻	SF+弱櫻	中段櫻
1	99.8							
3				95.0		99.0		
5				3.80		0.70		
7		90.0	60.0		80.0			
10	0.10	9.00	39.0	1.00	19.0	0.10		99.0
20							60.0	
30		0.50	0.50	0.10	0.50	0.10	20.0	0.50
50	0.10	0.50	0.50	0.10	0.50	0.10	20.0	0.50

高確保證 G 數加算抽選

G 數	源 RP	強機會牌/ 強櫻/中段櫻	弱機會牌/ 扇子/弱櫻	SF+強機會牌 /SF+強櫻	SF+扇子	SF+弱櫻	SF+中段櫻
1	99.0						99.0
3	0.95		99.0			60.0	
7		99.0	0.98	60.0	80.0	20.0	0.50
10	0.03	0.98		39.0	19.0	20.0	0.50
30	0.01	0.01	0.01	0.50	0.50		
50	0.01	0.01	0.01	0.50	0.50		

AT 初當時的狀態移行抽選

低確與高確各一半

AT 連莊時的狀態分配

設定	1	2	3	4	5	6
低確	75	70	65	60	55	50
高確	25	30	35	40	45	50

BONUS 結束時的狀態移行抽選

BONUS 結束時 100%移行高確

AT 初當與連莊時/BONUS 結束時的高確保證 G 數

G 數	0	10	30	50
分配率	99.85	0.05	0.05	0.05

往超高確的移行/轉落抽選

超高確的移行抽選只在 AT 中成立源 RP 的 0.5%以及扇子/SF+弱櫻的 1%進行超高確抽選

超高確移行後在山車演武勝利一次之前都不會進行轉落

勝利一次之後，押順銅鐘成立時的 40%進行轉落原本的狀態抽選

山車演武突入抽選

AT 中會依內部狀態與成立小役進行山車演武的突入抽選，源 RP 二連時山車演武突入確定！

中段櫻成立時獲得 5 個庫存確定

滯在	低確			高確			高確+山車演武前兆中			超高確
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
當選數	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1
押順銅鐘				9.8	0.15	0.05				20
共通銅鐘				49	0.75	0.25				100
源 RP										100
弱機會牌	2.94	0.05	0.02	2.94	0.05	0.02	2.94	0.05	0.02	100
強機會牌	9.8	0.15	0.05	9.8	0.15	0.05	9.8	0.15	0.05	100
弱櫻										100
強櫻	9.8	0.15	0.05	9.8	0.15	0.05	9.8	0.15	0.05	100
SF 發生	98	1.5	0.5	98	1.5	0.5	98	1.5	0.5	

源 RP 二連時的抽選

山車演武獲得數：98%為一個、1.5%為兩個、0.5%為三個，三連源 RP 為 BONUS 確定

AT 初當時的山車演武庫存抽選

AT 初當時會依照 AT 種別進行山車演武的庫存抽選

(AT 種別會依照當選契機分成 1~3, 不過詳細內容還不明)

山車演武庫存數	1 個	2 個	3 個
AT 種別 1	32.5	0.4	0.1
AT 種別 2 3	4.5	0.4	0.1

結束準備中的山車演武抽選

AT 結束準備中的特殊小役會進行山車演武的庫存抽選

當選數	源 RP/共通銅鐘	弱機會牌	強機會牌/強櫻	SF+扇子/弱櫻	中段櫻
1	1	20	100		
2				50	
3				50	
5					100

山車演武中的抽選

山車演武中勝利的話則獲得 G 數上乘或是上乘特化區間的 AT 中的 CZ

突入時約 5G 之間的 AT G 數會停止減算, 獲勝的話則獲得報酬

對決時的 TABLE 分配

突入時會依照連敗次數進行 TABLE 分配, 十連敗之後則勝利確定

連敗數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
敗北	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	69.5	
TABLE1	22.7	22.6	22.5	22.4	22.3	22.3	22.2	22.1	22.0	21.9	25.0
TABLE2	7.57	7.53	7.51	7.48	7.45	7.42	7.39	7.36	7.33	7.30	25.0
TABLE3	0.18	0.27	0.36	0.45	0.54	0.63	0.71	0.81	0.89	0.98	25.0
TABLE4	0.06	0.09	0.12	0.15	0.18	0.21	0.24	0.27	0.30	0.33	25.0

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>

勝利時的特典

對決勝利的特典有四種，勝利時會分成 TABLE 1~4，之後依照 TABLE 抽選獲得的特典

TABLE	1	2	3	4
G 數上乘	98.1		50.0	
KANNA 祈願機會		98.1		50.0
BONUS	0.39	0.39	50.0	50.0
AT 庫存	1.56	1.56		

G 數上乘抽選詳細

勝利時會依照當選 TABLE，選到 G 數上乘時會有不同

TABLE	設定	30G	40G	50G	60G	100G	200G
1	1-3	90		5		4.5	0.5
	4-5	90	0.1	5		4.5	0.4
	6	90	0.1	5	0.1	4.5	0.3
3	1-6					95	5

山車入魂之刻

山車入魂之刻為 AT 中的上乘特化區間，10G 間都會進行上乘抽選

G 數上乘抽選詳細 (AT 開始時/繼續時)

G 數上乘狀態有低/中/高的三個存在，會依照狀態與成立小役決定上乘 G 數

中段櫻上乘 200G 確定，強機會牌與強櫻 95% 上乘 100G、5% 上乘 200G

小役	通常 RP/共通銅鐘			源 RP			七 RP/押順銅鐘			弱機會牌/扇子/弱櫻		
	低	中	高	低	中	高	低	中	高	低	中	高
5							20.0					
10	85.0						74.0	75.5				
20	13.0	87.0		98.0	75.0		5.00	23.0	90.0			
30			90.0		23.0	90.0						
50			7.50			7.50			7.50	90.0	90.0	90.0
100	1.50	1.50	2.00	1.50	1.50	2.00	0.90	1.20	2.00	9.00	7.00	5.00
200	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.50	0.10	0.30	0.50	1.00	3.00	5.00

G 數上乘抽選詳細 (AT 中紅七連線時)

中段櫻上乘 200G 確定

小役	20	30	50	100	200
通常 RP/共通銅鐘		90	7.5	1.5	1
源 RP/七 RP/押順銅鐘	90		7.5	1.5	1
弱機會牌/扇子/弱櫻			90	5	5
強機會牌/強櫻				95	5

狀態移行抽選

影響 G 數上乘狀態的有消化中的小役成立以及剛開始的抽選等等

通常初當 (繼續) 時

狀態	低	中	高
分配	95	4	1

AT 中紅七連線時

100%移行高狀態

小役移行抽選

小役	通常 RP/七 RP/押順銅鐘		源 RP		共通銅鐘		弱櫻/扇子		弱機會牌	
滞在	低	中	低	中	低	中	低	中	低	中
低	99.0		90.0		97.0		90.0		85.0	
中	0.99	99.2	9.99	98.4	2.90	99.2	9.00	90.0	14.0	87.5
高	0.01	0.78	0.10	1.56	0.10	0.78	1.00	10.0	1.00	12.5
小役	強機會牌/強櫻		SF+強機會牌/強櫻		中段櫻		SF+扇子/弱櫻/中段櫻			
滞在	低	中	低	中	低	中	低		中	
低	50.0									
中	49.0	75.0	90.0	50.0	75.0	90.0				
高	1.00	25.0	10.0	50.0	25.0	10.0	100		100	

KANNA 祈願機會中的抽選

為 AT 中的上乗特化區間，10G 間會先進行繼續率上升抽選，最終使用 PUSH 鍵連打上乘
當選時的繼續率分配

會依照勝利時所分配的 TABLE 進行繼續率抽選

祈願等級	1(95%)	2(96%)	3(97%)	4(98%)	5(99%)
TABLE2	90	7	2	0.9	0.1
TABLE4			99	0.9	0.1

繼續率移行抽選

會依照基本的繼續率，在 10G 間會依照成立小役進行繼續率上升抽選

小役	押順銅鐘				通常 RP/七 RP			
	1	2	3	4	1	2	3	4
滯在								
1(95%)	95.0				99.0			
2(96%)	4.92	97.5			0.98	99.5		
3(97%)	0.05	2.48	99.2		0.01	0.49	99.8	
4(98%)	0.02	0.01	0.83	99.7	0.01	0.003	0.17	99.9
5(99%)	0.01	0.01	0.003	0.28		0.003		0.06
小役	源 RP/共通銅鐘				強機會牌/強櫻			
滯在								
1(95%)	90.00							
2(96%)	9.84	95.00			98.40			
3(97%)	0.10	4.95	98.33		1.00	99.00		
4(98%)	0.05	0.02	1.66	99.45	0.50	0.50	99.50	50.00
5(99%)	0.01	0.02	0.01	0.56	0.10	0.50	0.50	50.00
小役	弱機會牌				扇子			
滯在								
1(95%)	50.00				75.00			
2(96%)	49.20	50.00			24.60	80.00		
3(97%)	0.50	49.50	75.00		0.25	19.80	90.00	
4(98%)	0.25	0.25	24.88	87.50	0.13	0.10	9.95	95.00
5(99%)	0.05	0.25	0.13	12.50	0.02	0.10	0.05	5.00

小役	弱櫻				中段櫻			
滞在	1	2	3	4	1	2	3	4
1(95%)	75.00							
2(96%)	24.60	75.00			98.40			
3(97%)	0.25	24.75	87.50		1.00	99.00		
4(98%)	0.13	0.13	12.44	93.75	0.50	0.50	99.50	
5(99%)	0.02	0.13	0.06	6.25	0.10	0.50	0.50	100
小役	SF+扇子 or 弱櫻							
滞在	1	2	3	4				
2(96%)	98.40							
3(97%)	1.00	99.00						
4(98%)	0.50	0.50	99.50					
5(99%)	0.10	0.50	0.50	100				

每轉的保證 G 數加算抽選

KANNA 祈願機會有最低上乘保證 G 數

起始保證 G 數抽選率：20.30.40.50G 各為 0.5%，其餘為 10G (TABLE4 為 50G 確定)

所以最少也會上乘 20G，最後的連打時低於此保證 G 數之間不會進行轉落抽選

加算 G 數	1	2	3	4	5	10	20	30	40	50
通常 RP/七 RP 押順銅鐘	95.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5
源 RP/共通銅鐘	98.3	0.5	0.5	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
弱機會牌/強機會牌 扇子/弱櫻/強櫻						50	25	10	10	5
中段櫻										100

PUSH 連打時的 G 數上乘抽選 (山車演武為額外的抽選)

G 數	1	3	5	10	30	50	77	100	山車
設定 1~3	95.51	2	1	1	0.3	0.1		0.1	1.25
設定 4~6	95.46	2	1	1	0.3	0.1	0.05	0.1	1.25

PUSH 取消時的 G 數上乘抽選 (山車演武為額外的抽選)

敲下起動桿會取消 PUSH 連打，會比連打 PUSH 按鍵時的上乘期待度要低

祈願等級	1(95%)	2(96%)	3(97%)	4(98%)	5(99%)
10	24.71	23.36	21.01	16.26	2.51
20.30.50	各 24.70	各 23.35	各 21.00	各 16.25	各 2.50
100.200	各 0.60	各 3.30	各 8.00	各 17.50	各 45.00
山車演武 1 個	24	29	39	59	25
山車演武 2 個	1	1	1	1	50

G 數上乘抽選

數字再抽選時所進行的上乘抽選

小役	50G	100G	200G
通常 RP/共通銅鐘	2.95		0.05
源 RP	4.95		0.05
七 RP/押順銅鐘	0.99		0.01
扇子/弱櫻		0.25	0.25
弱機會牌	15.00	5.00	5.00
強機會牌/強櫻/SF+扇子 or 弱櫻	90.00	5.00	5.00
中段櫻			100

AT(源 Dream)中的上乘抽選

小役	50G	100G	200G
源 RP			0.01
強機會牌/強櫻	10.00	1.25	1.25
弱機會牌		0.67	0.33
扇子/弱櫻		0.25	0.25
中段櫻			100

山車演武中 G 數上乘抽選/AT 轉落等待中 G 數上乘抽選

只有中段櫻會上乘，保證上乘 200G

T-ARA RUSH 中的抽選

10G 間每停止一次轉輪就上乘一次 G 數，不過會依照成立小役的不同而有不同的抽選比例

小役	通常 RP/共通銅鐘			源 RP		
上乘 G 數	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止
5	70.00	72.00		70.00	90.00	
10	20.00	25.00	75.00	20.00	7.00	
20			10.00			85.00
30	8.00	1.00	5.00	8.00	1.00	5.00
40			5.00			5.00
50	1.00	1.00	4.00	1.00	1.00	4.00
100	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
小役	七 RP/押順銅鐘			強櫻		
上乘 G 數	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止
5	90.00	90.00	50.00	100		
10	7.00	7.00	40.00		75.00	
20					25.00	
30	1.00	1.00	5.00			
50	1.00	1.00	4.00			
100	1.00	1.00	1.00			100
小役	弱機會牌/扇子			弱櫻		
上乘 G 數	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止
5	75.00			100		
10	25.00	100			100	
50			99.00			99.00
100			1.00			1.00
小役	中段櫻			強機會牌		
上乘 G 數	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止	第 1 停止	第 2 停止	第 3 停止
5				75.00		
10				25.00	10.00	
50	50.00	50.00				
100	50.00	50.00	100			100

AT 中源 RP 連續時的額外抽選

AT 中的抽選

兩連時 5%抽選 BONUS、三連時 100%抽選 BONUS

BONUS 當選時：2 個與 3 個 BONUS 庫存各 0.5%（其餘 99%為 1 個）

AT 結束待機中

兩連時 100%抽選山車演武

BONUS 抽選相關

山車演武勝利時以及 AT 中特殊小役或藍七成立時會進行 BONUS 庫存抽選

庫存數	藍七 RP	弱機會牌/扇子/SF+強機會牌	SF+扇子	山車演武中抽選 BONUS
1 個	0.14	0.39	99	99
2 個		0.003	1	0.5
3 個				0.5

BONUS 中的上乘抽選

BONUS 開始時

G 數	10	30	50	100	200
分配	98.48	0.5	0.5	0.5	0.02

BONUS 中的 G 數上乘抽選

上乘 G 數	10	30	50	100	200
通常 RP/共通銅鐘	23		1	0.5	0.5
源 RP	98		1	0.5	0.5
弱機會牌		99		0.67	0.33
扇子/弱櫻		99.5		0.25	0.25
強機會牌/強櫻			97.5	1.25	1.25
中段櫻					100

SUPER 的相關抽選

SUPER 為「山車入魂之刻」「T-ARA RUSH」中可能突入的特化區間，此時 G 數減算停止，3G+a間，不只會進行 G 數上乘，也會進行山車演武/AT/BONUS 的庫存抽選

SUPER 移行抽選

小役	通常 RP/七 RP 押順銅鐘	源 RP 共通銅鐘	扇子 弱櫻	弱機會牌 強機會牌	強櫻
山車入魂之刻中	0.02	1	3	5	10
T-ARA RUSH 中	0.01	0.1	0.5	1	1.56

SUPER 中特典抽選

中段紅櫻上乘 200G 確定

小役	G 數上乘	AT	BONUS	山車演武
通常 RP/源 RP/共通銅鐘	48.5	0.50	1.00	50.0
假七 RP/藍七 RP/押順銅鐘	24.3	0.25	0.50	75.0
紅七 RP		100		
強機會牌/強櫻	33.0	33.0	34.0	
弱機會牌	99.0	5.00	5.00	
扇子/弱櫻	95.0	2.50	2.50	
SF+扇子/SF+弱櫻		50.0	50.0	

G 數上乘抽選

G 數	20G	30G	50G	100G	200G
通常 RP/源 RP/共通銅鐘		90	7.5	1.5	1
七 RP/押順銅鐘	90		7.5	1.5	1
弱機會牌/扇子/弱櫻			90	5	5
強機會牌/強櫻				95	5

山車演武庫存數抽選：98%為 1 個、1.5%為 2 個、0.5%為 3 個

結束抽選

保證 3G 結束後的內部藍七 RP 成立時的 90%進行 SUPER 結束抽選