

# 鬼太郎的野望

ゲゲゲの鬼太郎～ブラック鬼太郎の野望～

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/02

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



RUSH ON RUSH



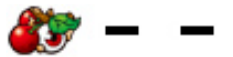
ゲゲゲ RUSH



9 枚



3 枚



1 枚/中段櫻為 10 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	櫻	櫻	櫻
20	櫻	櫻	櫻
19	櫻	櫻	櫻
18	櫻	櫻	櫻
17	櫻	櫻	櫻
16	櫻	櫻	櫻
15	櫻	櫻	櫻
14	櫻	櫻	櫻
13	櫻	櫻	櫻
12	櫻	櫻	櫻
11	櫻	櫻	櫻
10	櫻	櫻	櫻
9	櫻	櫻	櫻
8	櫻	櫻	櫻
7	櫻	櫻	櫻
6	櫻	櫻	櫻
5	櫻	櫻	櫻
4	櫻	櫻	櫻
3	櫻	櫻	櫻
2	櫻	櫻	櫻
1	櫻	櫻	櫻

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「ゲゲゲチャレンジ」抽選
3. 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明  
特典為 ART 300G+RUSH ON RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 999G, 天井到達時經由前兆後突入 300G 的 ART 確定

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

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

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



首先左轉輪上段到中段瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)



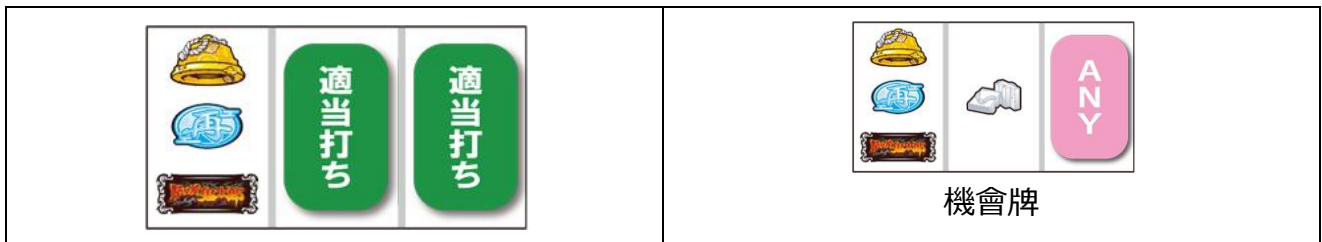
左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻(中轉輪在紅七上方、右轉輪在黑 BAR 上方)

紅櫻三連線時為強紅櫻，未三連線時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，停止時轉輪閃爍為機會牌(以下為其中之一)



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線上右轉輪 BAR 可代替瓜  
斜瓜連線為弱西瓜，平瓜連線為強西瓜，西瓜小 V 型為強機會牌，中段銅鐘連線為共通銅鐘



### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時照壓順瞄押紅七，其餘演出照一般時打法即可

# 本機演出說明

## 通常場景說明

### 通常場景



鬼太郎場景



貓娘場景



鼠男場景

通常時場景有以上三種，有各自以及共通的演出，G 數消化或是特殊小役當選時期待移行其他場景

### 機會場景



機會場景有特殊小役當選後移行的地獄之門以及 G 數解除期待度高的墓場場景兩種



地獄之門場景移行時可以期待突入自力 CZ 的ゲゲゲ挑戦

### 鬼太郎挑戰



三種ゲゲゲ挑戰的其中之一，ART 突入期待高但 G 數獲得期待低，滯在中銅鐘連線時會攻擊骷髏頭

最終要是能擊破的話則 ART 突入確定，之後剩下的 G 數則會進行 ART 的 G 數上乘抽選

### ネコネコ(貓貓)挑戰



ゲゲゲ挑戰中期待度與獲得 ART G 數期待度都居中的自力 CZ，滯在中會收集愛心使衣服等級上升

最後 3G 要是變身成功的話則 ART 突入確定，衣服種類與變身中的切入演出會有所期待度不同

### ねずみ(老鼠)挑戰



ゲゲゲ挑戰中成功期待度最低但是獲得 G 數期待度最高的 CZ，前面 14G 會先進行 G 數的先行抽選  
最後一轉要是成功抽選到 REPLAY 的話則獲得前面所有先行抽選的 G 數  
寶箱是紅色或金色時則先行獲得 G 數期待度高

### COMBO ATTACK



自力 CZ & ART 當選期待的演出，在通常時小役連續當選可能突入，小役三連時為演出發生的好機  
四連續時必定發生，特殊小役與卡片的組合有所期待度的變化，COMBO 數越多則期待度上升

### 通常演出

#### 節目演出



電視畫面登場的節目內容  
有所期待度的變化

#### 妖氣天線演出



登場的卡片等等會示唆成立役

#### 目玉機會



輪盤決定即將發展的演出  
也有直擊 ART 的演出存在

#### 貓貓機會



貓娘將巨大魚乾敲碎之後  
裡面出現的物品示唆期待度或是發展目標

#### 老鼠機會



鼠男將飛走的傳單追到後，上面畫著的圖案對應  
即將發展的內容

### 喊叫演出



期待度急速上升的演出  
有多種的演出存在

### 次回預告



不用多說明的期待度激高演出  
會告知即將發展的內容

### 切入演出



切入演出的背景顏色有期待度的變化，發生時期待特殊小役

### 地獄的入口演出



地獄之門場景的固有演出  
發生時為 CZ 當選的好機

### 標題演出



畫面上顯示本機 LOGO 的演出  
此演出為超激熱演出!

## 連續演出

### 一反木綿任務



將物品給搶回來的話  
則演出成功

### ぬりかべ任務



守護幼女將其從事故中  
救出的話則演出成功

### 砂かけ婆任務



製作藥物的演出  
任務演出中期待度較高

### 子泣き爺任務



任務系演出中期待度  
最高的演出

### VS 天狗



跟天狗對戰，對戰中對戰的流向以及切入演出的種類必須要注意

### VS 雷神



對決雷神的演出，是否有按鍵演出或是對決的優勢與劣勢必須要注意

## VS 妖狐



鬼太郎與妖狐的對決，對決中的先制角色是誰很重要，如果是鬼太郎的話則期待度大幅上升  
敵方先至如果迴避的話也可期待，放的招式強弱也會有期待度的變化

## 強襲任務 VS 大海獸



VS 系演出中期期待度最高的演出，標題與切入演出的顏色有所期待度的變化

## ART 中的演出

### ゲゲゲゲーム



1 SET 50G+a的 ART，依照故事發展場景也會跟著變化，滯在中有多種的演出  
鬼太郎坐上一反木綿時期期待度上升，ART 中特殊小役成立時會抽選直上乘以及特化區間抽選

## ゲゲゲ BATTLE



ART 中敵人登場時會發展最大 3 SET 繼續的上乘 BATTLE，鬼太郎攻擊時則上乘確定

敵人攻擊迴避時也為上乘的好機，第 3 SET 攻擊成功的話則突入 10G 的故事演出

### ゲゲゲ RUSH



ART 中紅七連線成立時  
突入的上乘特化區間  
10G 內紅七連線成功  
則上乘轉數

### RUSH ON RUSH



ART 中雙紅七連線時  
突入的 10G 上乘特化  
是ゲゲゲ RUSH 的上位  
上乘特化區間

### ゲゲゲ BREAK



左邊兩個 RUSH 中紅七 V 字排列時突入的  
本機最強的上乘特化區間，為 0G 連上乘  
1 SET 最大 5 次，且最大 5 SET 繼續  
最大會發生 25 次的上乘!

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>



## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/259	1/251	1/238	1/217	1/186	1/163
機械割	97.4%	98.7%	100.0%	102.8%	107.4%	113.2%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
共通銅鐘	1/331	1/324	1/318	1/312	1/306	1/295	
弱櫻	1/85	1/80	1/85	1/80	1/85	1/80	
弱西瓜	1/90.8	1/89.8	1/88.8	1/87.8	1/86.9	1/84.2	
弱機會牌	1/225	1/270	1/225	1/270	1/225	1/270	
小役	左銅鐘	中右銅鐘	通常 RP	強櫻	中段櫻	強西瓜	強機會牌
確率	1/77.3	各 1/6.3	1/7.3	1/364	1/32768	1/364	1/315

### 通常時模式移行抽選

ART 結束時會依照滯在模式進行模式移行抽選，未分配到的比例為原模式滯在

滯在	通常 A	通常 B			天國 A			天國 B	超天
設定	通常 B	通常 A	天國 A	超天	通常 A	通常 B	天國 B	天國 A	天國 B
1	33.0	39.0	25.0	1.00	40.0	10.0	1.50	50.0	98.5
2	31.0		30.0		37.0	11.0	1.75		
3	35.0	33.0	28.0		38.0	12.0	2.00		
4	32.0	27.0	38.0		34.0		3.00		
5	38.0	18.0	37.0		35.0	13.0	5.00		
6	60.0	13.0	45.0		31.0	14.0			

## 規定 G 數分配

模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數到達時則當選 ART

滞在	通常 A						通常 B					
G 數	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
-50G	6.30	3.30	7.00	4.15	10.0	7.64	6.35	2.90	6.50	3.65	11.5	7.50
-100G	3.15	6.60	3.50	8.30	5.00	13.8	3.18	5.80	3.25	7.30	5.75	13.5
-150G	0.39						0.39					
-200G	0.39						9.53	11.6	9.75	14.6	17.3	20.3
-250G	6.30	3.30	7.00	4.15	15.0	10.3	0.39					
-300G	3.15	6.60	3.50	8.30	7.50	20.6	0.39					
-350G	0.39						6.35	2.90	6.50	3.65	11.5	6.75
-400G	0.39						3.18	5.80	3.25	7.30	5.75	13.5
-450G	6.30	3.30	7.00	4.15	10.0	3.44	0.39					
-500G	3.15	6.60	3.50	8.30	5.00	6.88	0.39					
-550G	0.39						6.35	2.90	6.50	3.65	5.75	3.38
-600G	0.39						6.35	2.90	6.50	3.65	5.75	3.38
-650G	6.30	3.30	7.00	4.15	10.0	3.44	0.39					
-700G	3.15	6.60	3.50	8.30	5.00	6.88	0.39					
-750G	0.39						6.35	2.90	6.50	3.65	5.75	3.38
-800G	0.39						3.18	5.80	3.25	7.30	2.88	6.75
-850G	6.30	3.30	7.00	4.15	5.00	1.72	0.39					
-900G	3.15	6.60	3.50	8.30	2.50	3.44	0.39					
-950G	10.0				5.00	3.00	10.0			7.00	5.00	3.00
-974G	36.6	34.4	31.4	21.6	13.9	12.8	35.9	37.1	34.7	28.1	19.5	8.73
975G	3.00						3.00					

天國 AB 滞在時 (超天國滞在時為 8G 以內選擇確定)

G 數	1G	-24G	-32G	-56G	-64G	-96G	-104G
分配	0.2	1.17	10	1.17	10	1.56	75.9

## 通常時 CZ 抽選

通常時會依照消化 G 數與成立小役進行 CZ 抽選

### 1-150G 滯在時

設定	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	共通銅鐘	強西瓜	強櫻	強機會牌
1	0.19	0.21	0.22	0.35	2.50	2.98	2.51
2				0.36	2.33	3.20	
3	0.20	0.22	0.23	0.37	2.50	2.98	
4	0.21			0.24	0.38	2.33	
5	0.22	0.23	0.40		2.50	2.98	
6	0.23	0.25	0.26	0.43	2.33	3.20	

### 151-500G 滯在時

設定	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	共通銅鐘	強西瓜	強櫻	強機會牌
1	5.09	5.46	5.65	5.83	11.8	13.9	12.4
2	5.97	6.42	6.72	6.94	12.4	16.8	14.0
3	7.45	7.99	8.36	8.58	15.3	18.3	16.4
4	9.05	9.67	10.2	10.5	16.1	22.3	18.9
5	12.6	13.6	14.2	14.5	22.2	27.0	24.2
6	15.7	17.0	27.7	18.3	23.3	33.2	27.7

### 501-600/701-800/901-G 滯在時

設定	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	共通銅鐘	強西瓜	強櫻	強機會牌
1	4.04	4.07	4.08	3.85	8.97	9.11	8.40
2	4.14	4.17	4.19	3.95	9.01	9.32	8.52
3	4.26	4.30	4.32	4.08	9.21	9.41	8.67
4	4.40	4.44	4.48	4.23	9.26	9.67	8.83
5	4.66	4.73	4.77	4.52	9.67	9.99	9.20
6	12.3	13.1	13.5	13.6	19.3	25.1	21.5

### 601-700/801-900G 滯在時

設定	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	共通銅鐘	強西瓜	強櫻	強機會牌
1	15.0	15.9	16.4	16.5	26.7	31.4	28.5
2	16.0	16.9	17.5	17.6	26.4	35.1	30.0
3	17.4	18.4	19.0	19.2	29.8	35.0	31.9
4	19.0	20.0	20.9	21.1	29.7	39.6	33.9
5	22.3	23.7	24.5	24.8	36.0	42.3	38.7
6	25.3	27.1	27.9	28.4	36.3	48.5	41.6

CZ 失敗時 25%會往地獄の門移行，地獄の門滯在中會有 CZ 抽選優遇

設定	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	共通銅鐘	強西瓜	強櫻	強機會牌
1	21.8	23.6	24.4	24.9	40.0	49.2	44.1
2	22.1	23.9	25.0	25.5	36.9	53.1	
3	22.7	24.4	25.6	26.1	40.0	49.2	
4	23.6	25.3	26.8	27.2	36.9	53.1	
5	24.4	26.5	27.6	28.1	40.0	49.2	
6	26.2	28.5	29.7	30.4	36.9	53.1	

CZ 當選後有三種 CZ 可以做選擇，三種 CZ 中的抽選方式不同

### 鬼太郎挑戰中

鬼太郎挑戰中會依照成立小役進行 ART 抽選

中段櫻 共通銅鐘	強櫻	弱櫻	強機會牌	弱機會牌	強西瓜	弱西瓜	押順銅鐘	RP 不中
100	75	30	70	50	25	9.99	8.91	0.12

ART 當選後會進行 G 數上乘抽選

成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	強機會牌	弱機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘	RP 不中
當選率	100		50	100	70	100	60	100	44.6	2
10G		93.9	94	87.5	95	93.9	95	90.9	94.9	99
30G		3	4	6	2.86	3	3.33	5	3.74	0.5
50G		2	2	4	1.43	2	1.67	3	1.12	0.5
100G	75	1		2	0.71	1		1	0.22	
200G	25	0.1		0.5		0.1		0.1		

## ネコネコ挑戦中

ネコネコ挑戦中會依照成立小役進行 ART 抽選

中段櫻	強櫻/強機會牌/強西瓜	弱櫻/共通銅鐘	弱機會牌	弱西瓜	押順銅鐘	RP/不中
100	75	30	50	30.1	1.27	0.92

ART 當選後會進行 G 數上乘抽選

成立役	弱櫻		弱機會牌		RP	不中	
當選率	100				41	43.9	
10G	79		68		99.7	99.8	
30G	16		25		0.24	0.23	
50G	4		6		0.02	0.02	
成立役	中段櫻	強櫻	強西瓜	弱西瓜	強機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	100						50
10G		26		53	39.5	72	95
30G		50	63	30	40	20	4
50G		20	30	14	18	6	1
100G	75	3	5	2	2	1.5	0.02
200G	25	1	2		0.5	0.5	

## ねずみ挑戦中

ねずみ挑戦中，一開始的 14G 間會依照成立小役先進行 G 數的預先上乘抽選

最終 G 要是 RP 成立的話則 ART 確定，而且可一次獲得預先上乘的所有轉數

成立役	弱櫻	弱西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘	RP	不中
當選率	100			50	60	72.5
10G				62	64.2	70.3
20G	50	30		27	26.7	22.1
30G	24	30	61	7	6.67	5.52
50G	20	30	30	3	1.67	1.38
100G	5	7	7	1	0.83	0.69
200G	1	3	2			

成立役	中段櫻	強櫻	強西瓜	強機會牌	共通銅鐘
當選率	100				
30G		49	35	58	61
50G		35	41	30	30
100G	75	12	17	9	7
200G	25	4	7	3	2

## 通常時 ART 抽選

通常時特殊小役成立時會進行轉輪鎖定(RL)發生抽選，再依照轉輪鎖定階數進行 ART 抽選

### 轉輪鎖定階數分配

小役	中段櫻	強櫻	強機會牌	強西瓜	共通銅鐘	弱機會牌/弱櫻/弱西瓜
無		89.6	89.8	89.6	91.4	90.6
1 段階		4.69	4.69	4.69	7.81	9.38
2 段階		5.47	4.69	5.47	0.78	
3 段階	100	0.78	0.78	0.78		

### ART 當選率

小役	中段櫻		強櫻		強機會牌		強西瓜	
設定	1-6		1	6	1-6		1	6
無			1.56	1.68	1.22		0.92	0.82
1 段階			12.2	13.4	9.77		7.32	6.59
2 段階			60		50		40	
3 段階	100		85		80		75	
小役	共通銅鐘		弱機會牌		弱櫻		弱西瓜	
設定	1	6	1	6	1	6	1	6
無	0.16	0.25	0.12	0.19	0.07	0.11	0.06	0.1
1 段階	1.23	2.03	0.94	1.53	0.56	0.92	0.51	0.83
2 段階	25	30						

## ART 中 G 數上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會根據凍結 Lv 進行 G 數上乘抽選

小役	Lv	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	200G
中段櫻	3	100					75.0	25.0
強櫻	無	40.0	81.1	7.50	5.00	3.75	2.50	0.13
	1	100	92.0	3.00	2.00	1.50	1.00	0.50
	2	100		94.0	2.00	1.50	2.00	0.50
	3	100				88.0	7.00	5.00
弱櫻	無	20.0	92.0	5.00	2.50	0.50		
	1	100	98.4	1.00	0.50	0.10		
	2	100		98.5	1.00	0.50		
強西瓜	無	100	53.9	20.0	15.0	10.0	1.00	0.10
	1	100		73.0	15.0	10.0	1.00	1.00
	2	100			87.0	10.0	2.00	1.00
	3	100				88.0	10.0	7.00
弱西瓜	無	65.0	97.5	1.54	0.77	0.15		
	1	100	67.0	20.0	10.0	3.00		
	2	100		77.0	15.0	8.00		
強機會牌	無	40.0	83.7	7.50	5.00	2.50	1.25	0.05
	1	100	93.0	3.00	2.00	1.00	0.50	0.50
	2	100		93.5	3.00	2.00	1.00	0.50
	3	100				92.0	5.00	3.00
弱機會牌	無	25.0	83.6	8.00	6.00	2.00	0.40	
	1	100	95.9	2.00	1.50	0.50	0.10	
	2	100		95.5	3.00	1.00	0.50	
共通銅鐘	無	35.0	89.4	5.71	2.86	1.43	0.57	
	1	100	95.7	2.00	1.00	0.80	0.50	
	2	100		95.5	2.00	1.50	1.00	

## ゲゲゲ BATTLE 抽選

ART 中會依照滯在模式與成立小役進行ゲゲゲ BATTLE 抽選

小役	中段櫻		強櫻				強西瓜					
滯在	通常	復仇	通常		復仇		通常		復仇			
設定	特殊	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊		
135	5.00	7.50	70.0	2.00	84.0	2.40	5.00	0.10	6.00	0.12		
246			77.0	2.20	92.4	2.64		0.09	5.40	0.11		
小役	押順銅鐘/RP		弱櫻				弱機會牌					
滯在	不論		通常		復仇		通常		復仇			
設定	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊		
12	0.01	0.003	9.80	0.20	10.8	0.21	24.5	0.98	27.0	1.08		
3-6			10.0		11.0	0.22	25.0	1.00	27.5	1.10		
小役	強機會牌				弱西瓜				共通銅鐘			
滯在	通常		復仇		通常		復仇		通常		復仇	
設定	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊	通常	特殊
12	50.0	1.50	60.0	1.80	2.94	0.10	3.23	0.11	7.35	0.20	8.08	0.21
3-6					3.00		3.30		7.50		8.25	0.22

當選時會依照滯在第幾話進行 BATTLE 的次數抽選

EP	1 個	2 個	3 個	4 個	6 個	7 個	8 個	9 個	10 個
第 1 話	77.3	5	3	13.5		1			0.2
第 2 話	99.5	0.5	0.02						0.002
第 3 話	99.5	0.5	0.02					0.002	
第 4 話	93.5	0.5	0.02	5			0.002		
第 5 話	99.5	0.5	0.02			0.002			
第 6 話	99.5	0.5	0.02		0.002	0.002			
第 7 話	99.5	0.5	0.02		0.002				
第 8 話	49.5	0.5	0.02	50					
第 9 話	98.5	0.5	0.1						
第 10 話	99	1							
第 11 話	99.96	0.02	0.01						
ED 確定	99.99	0.01							



## 繼續率分配

ゲゲゲ BATTLE 突入時會依照當選時的模式與滯在話數決定繼續率

### 通常模式中

EP	80.0	82.5	85.0	87.5	90.0	92.5	95.0	97.5	100
1-3/5-7 話	75.1	12.5	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.20	0.15
4/8 話					25.0	20.0	25.0	25.0	5.05
9-11 話					64.0	25.0	5.00	5.00	1.05

### 復仇模式中

EP	1 話	2 話	3 話	4 話	5 話	6 話	7 話	8 話	9 話	10 話	11 話
90	19.8	19.5	19	18.5	18	17.5	17.5	11.5	11	10.5	5
92.5	25	20	15	10	5	10	10	10	10	5	5
95	25	30	30	30	30	20	20	15	10	10	10
97.5	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
100	5.25	5.5	11	16.5	22	27.5	33	38.5	44	49.5	49.5

### 敵人攻擊時

敵人攻擊時會依照繼續率與回合數進行回避抽選

但是特殊小役成立時為回避確定、回避失敗時也有 10% 的機率復活

繼續率	80.00	82.50	85.00	87.50	90.00	92.50	95.00	97.50	100
第一回合	73	77	80	83	87	90	93	97	100
第二、三回合	60	65	70	75	80	85	90	95	

鬼太郎攻擊時會依照回合數與成立小役進行 G 數上乘抽選

小役	回合數	10G	20G	30G	50G	100G	200G
中段櫻	1-3					75.0	25.0
強櫻	1			62.0	30.0	6.00	2.00
	2	52.3	25.0	12.5	6.25	3.13	0.78
	3				97.0	2.00	1.00
弱櫻	1		52.5	32.5	15.0		
	2	73.8	20.0	3.13	3.13		
	3			70.0	30.0		

小役	回合數	10G	20G	30G	50G	100G	200G
強西瓜	1			81.6	9.36	6.00	3.00
	2	53.9	24.0	12.5	6.25	3.13	0.20
	3				93.0	5.00	2.00
弱西瓜	1		72.0	8.00	20.0		
	2	75.0	20.0	3.00	2.00		
	3			40.0	60.0		
強機會牌	1			89.3	7.75	2.00	1.00
	2	58.4	25.0	12.5	3.13	0.78	0.20
	3				98.5	1.00	0.50
弱機會牌	1		40.0	39.0	20.0	10.0	
	2	65.2	25.0	6.25	3.13	0.39	
	3			65.0	35.0		
共通銅鐘	1		20.0	80.0			
	2	60.0	40.0				
	3			50.0	50.0		
押順銅鐘・RP	1	50.0	40.0	10.0			
	2	100					
	3		100				

## 拉回抽選

ART 結束後到銅鐘壓順錯誤出現之前，特殊小役成立時會進行拉回抽選

成立役	當選率	50G	100G
中段櫻	100		100
強櫻 強西瓜	20.0	90.0	10.0
強機會牌		95.0	5.00
弱機會牌 共通銅鐘	5.00	100	
弱櫻 弱西瓜	2.00		