

イ 号 物 件 目 録

次に示すパチンコ遊技台

1 名称

「CR男はつらいよS」

2 図面の説明

図1は斜視図、図2は正面図、図3はガイド扉を閉止した状態の変動入賞装置の斜視図、図4はガイド扉を開放した状態の変動入賞装置の斜視図、図5-1は変動入賞装置の横断面図、図5-2は変動入賞装置の分解説図、図6は大当たりから他の遊技状態へ移行するまでの流れを示した簡易フロー図である。

3 図面中の符号の説明

P	遊技盤
U	プリペイドカードユニット
1	上皿
2	球貸しボタン
3	ハンドル
4	第1の液晶表示装置
5	第2の液晶表示装置
6	電動チューリップ
61	チューリップ花卉体
7	大入賞口
71	ガイド扉
8	特定領域
9	アウト口
10、11	通過ゲート
12、13	上部入賞口

14、15 下部入賞口

81 非特定領域

N 変動入賞装置

G ガイドレール

H 回収口

711 左ガイド

712 右ガイド

713 扉軸

72 スイング板

73 軸

74 ソレノイド

75 ソレノイド

8' センサ

81' センサ

N-1 装置前カバー

N-2 装置後カバー

4 構造の説明

- (1) 図1及び図2に示すように、円形状のガイドレールGに囲まれるように形成された遊技盤Pを有している。遊技盤Pの左側部には、プリペイドカードユニットUが設けられている。遊技盤Pの下側には、上皿1と上皿1から溢れた遊技球を溜めるための下皿とが上下二段に配置されている。
- (2) 上皿1の右側上部には球貸しボタン2が設けられており、球貸しボタン2の下方には、遊技球を、遊技盤Pへ打ち出す発射装置を操作するためのハンドル3が設けてある。
- (3) 遊技盤Pの略中央部には、略方形状の第1の液晶表示装置4が設けられており、この第1の液晶表示装置4の下方には、電動チューリップ6が設けられて

いる。また、この電動チューリップ6の左右には、入賞口12、13がそれぞれ設けられている。さらに、前記電動チューリップ6の下方には、変動入賞装置Nが設けられており、この変動入賞装置Nの下方には、アウト口9が設けられている。また、第1の液晶表示装置4の左側には、通過ゲート10が設けられている。

- (4) 第1の液晶表示装置4は、液晶画面で構成された横並びに並んだ3桁の乱数表示部を有し、3桁の表示部の各々には、「一」、「二」、「三」、「四」、「五」、「六」、「七」の数字、「車」、「寅」、「次」、「郎」の漢字及び「鞍の図形」が表示可能に構成されている。
- (5) 電動チューリップ6は、遊技球略1個分の間隔を隔てて左右に配置されるとともに、この間隔を左右に拡大可能な左右一対のチューリップ花卉体61を有している。ハンドル3の操作によって発射装置から打ち出され、遊技盤の上方から落下してきた遊技球は、通常時においては、前記一対のチューリップ花卉体61に形成されている遊技球の略1個分の間隔を通して電動チューリップ6の内部に案内されるが、間隔の拡大時には、前記一対のチューリップ花卉体61が左右に拡開した状態で、受け止められて、電動チューリップ6の内部に案内可能に形成されている。
- (6) 電動チューリップ6の内部に遊技球が案内され、入賞すると、前記第1の液晶表示装置4が変動表示を開始するとともに、裏側に設置されている主基板等により形成された「乱数を用いた抽選手段（ソフトウェア処理）」により、大当たりか否かが抽選される。そして、第1の液晶表示装置4には、所定の変動表示時間を経過した後に、抽選の結果に応じた図柄の組合せが停止表示される。
- (7) 変動入賞装置Nは、その中央位置に、盤面とほぼ平行に形成された横長方形の大入賞口7を有し、この大入賞口7の前面には、大入賞口7を塞ぐためのガイド扉71が形成されている。このガイド扉71は、通常時は大入賞口7を塞ぐように閉止した状態が維持されるが、大当たり時には、「所定時間」及び

「所定回数」だけ、下端を軸として手前側に倒れるように移動することにより、大入賞口 7 を開放した状態に維持するように形成されている。

このガイド扉 7 1 は、大入賞口 7 を閉止した状態では、遊技球が大入賞口 7 に入球するのは困難であるのに対し、大入賞口 7 を開放した状態では、手前側に倒れ込んだガイド扉 7 1 の内側によって遊技球を大入賞口 7 の内部に案内するようにになっている。

- (8) さらに、大入賞口を形成する変動入賞装置 N においては、装置前カバー N-1 と装置後カバー N-2 との間に装置各部材が介設されている。

装置前カバー N-1 の大入賞口 7 にはガイド扉 7 1 が扉軸 7 1 3 にて支持されており、ガイド扉 7 1 の開放時に上面を向く扉裏面には左右に左右ガイド 7 1 1、7 1 2 が斜めに突設されており、開放されたガイド扉 7 1 の扉裏面に達した遊技球を大入賞口 7 の中央に案内するようにしている。

ガイド扉 7 1 の後方には左右に特定領域 8 を構成する球通過孔と非特定領域 8 1 を構成する球通過孔が形成されており、各領域の間、すなわち、ガイド扉 7 1 の後方中央には、軸 7 3 で軸支されたスイング板 7 2 が配設されている。

スイング板 7 2 は更にその後方に配設したソレノイド 7 4 のプランジャ 7 4 1 と連動連結されてソレノイド 7 4 の作動により左右にスイング自在に傾動すべく構成されている。

- (9) 大入賞口 7 の奥方には、右側に「非特定領域 8 1」が設けられ、左側には「特定領域 8」が設けられている。

- (10) この変動入賞装置 N の左右両側には、一対の下部入賞口 1 4、1 5 が設けられている。

- (11) 第 2 の液晶表示装置 5 は、7 セグメントの LED からなり、「5」、「6」、「7」の三種類の数字を表示可能に形成され、前記通過ゲート 1 0 を遊技球が通過することを条件に変動を開始し、前記第 1 の液晶表示装置 4 の抽選とは別個の抽選結果に基づいて、所定時間経過後に特定の数字を停止表示するように形成さ

れている。

図 1

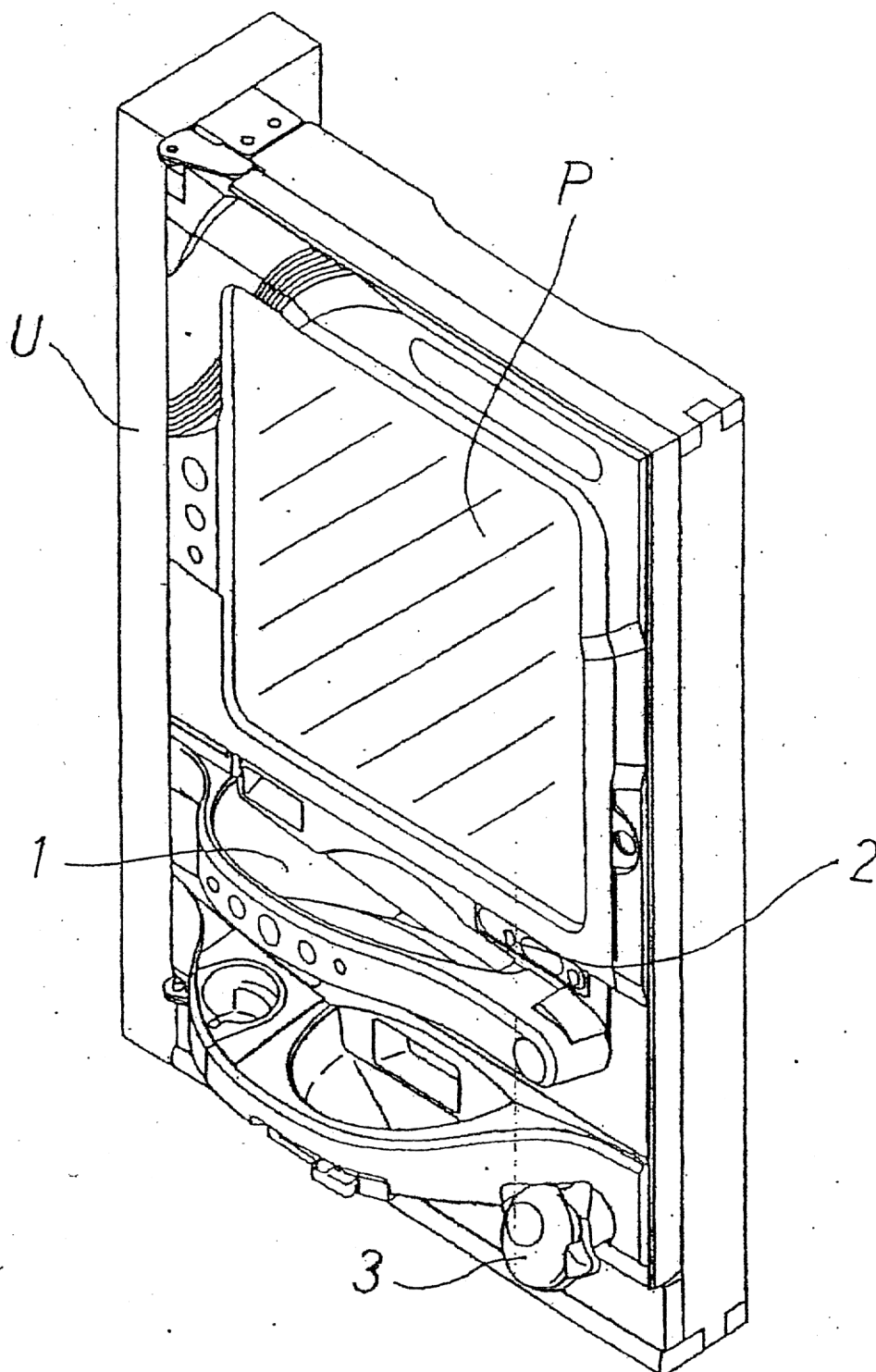


図 2

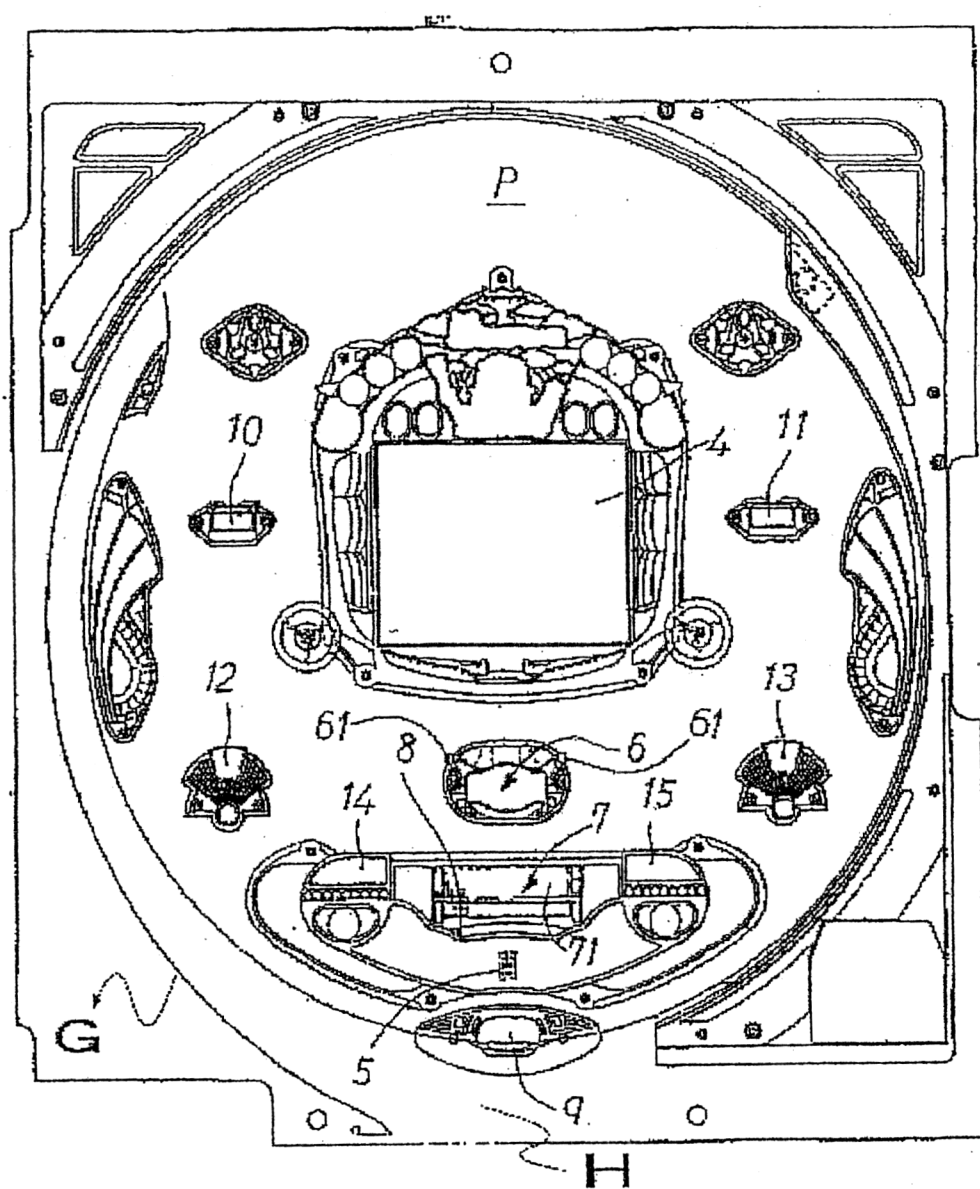


図 3

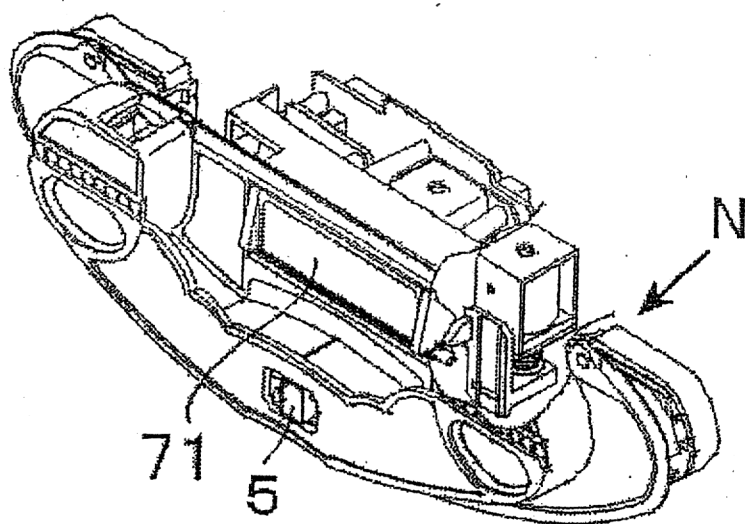


図 4

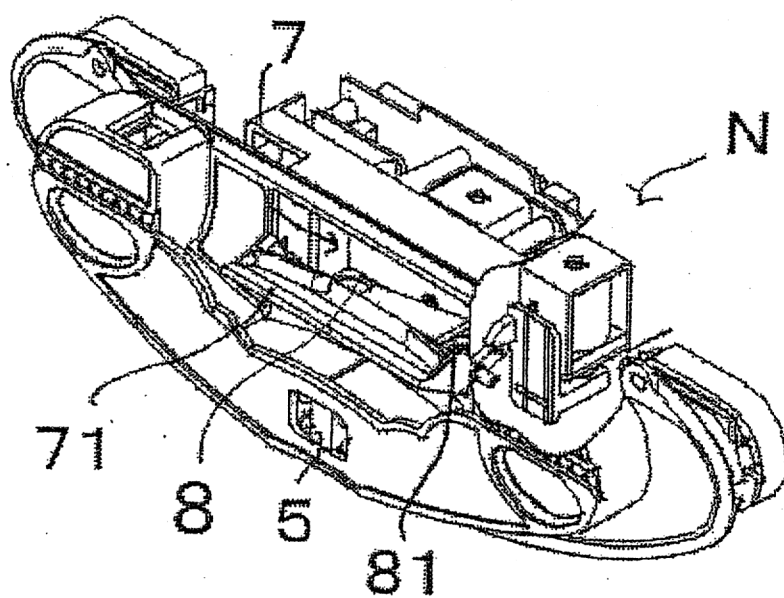


図 5-1

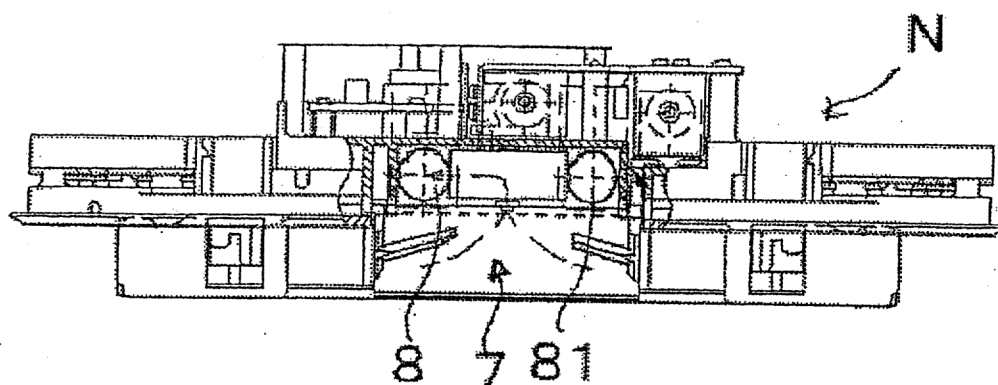


図 5-2

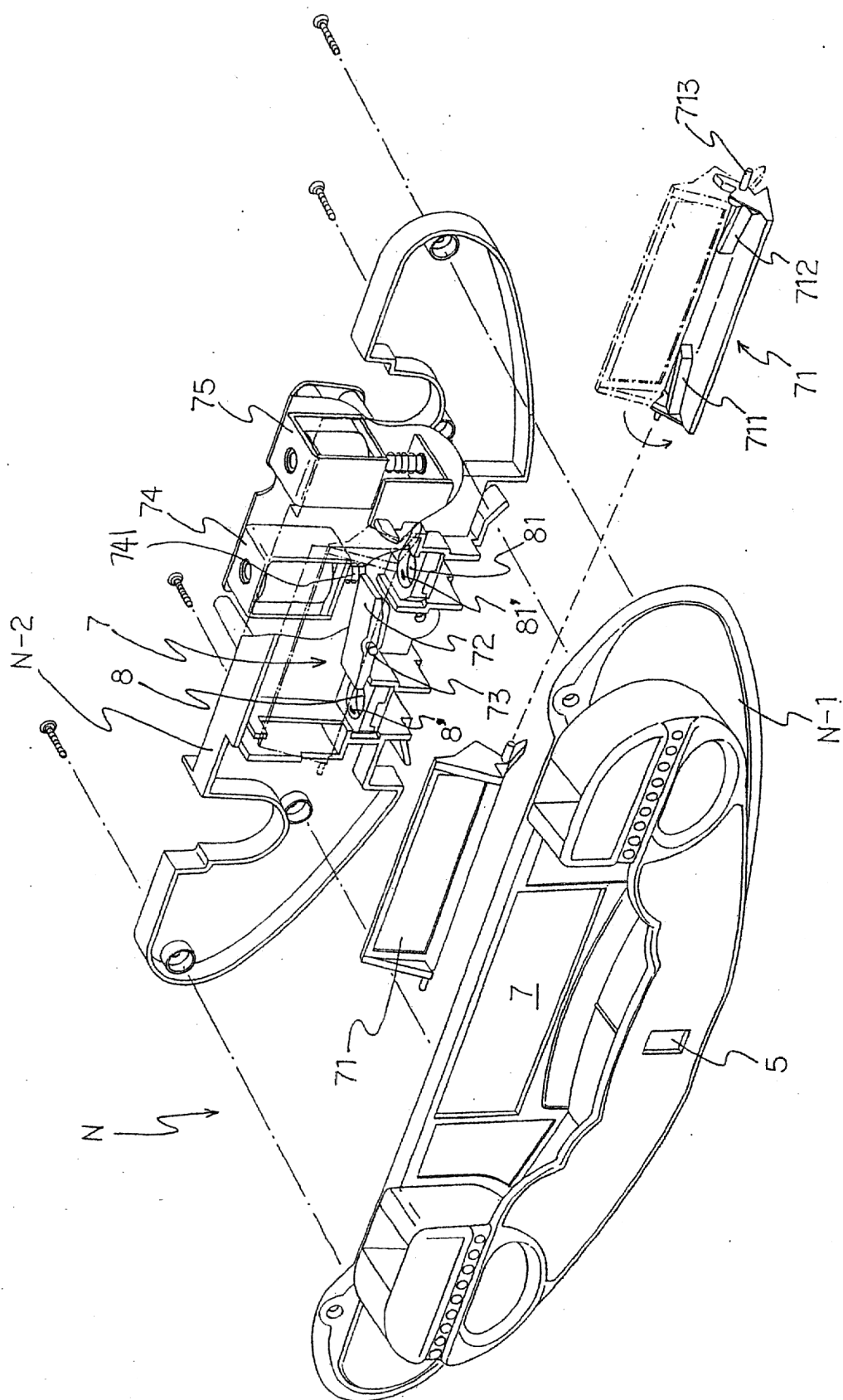
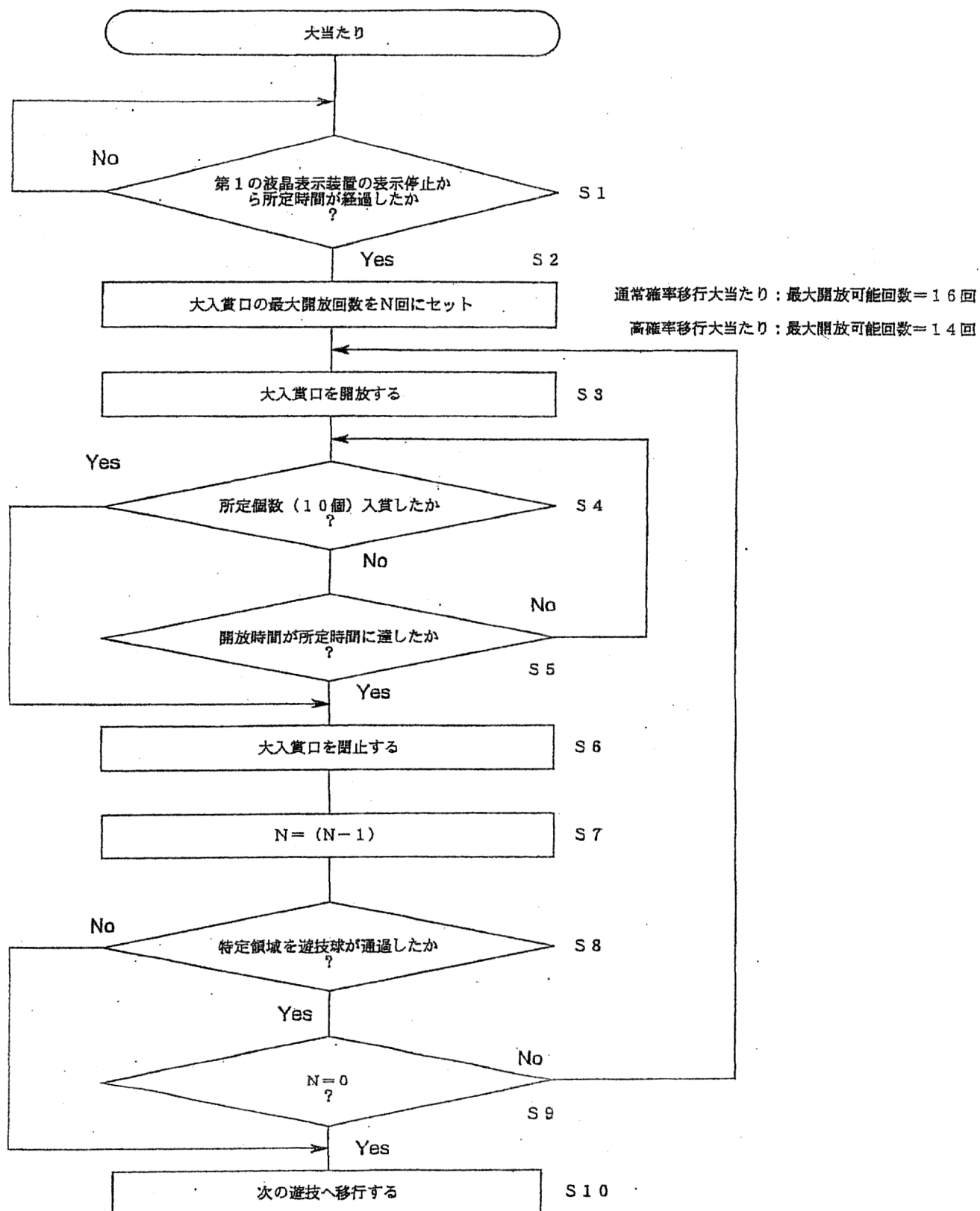


図 6



イ 号 方 法 目 録

次に示すパチンコホールにおける別紙イ号物件目録記載のパチンコ遊技台の運用方法

(別紙イ号物件目録記載の番号及び符合を示す場合がある。)

運用方法の説明

1 概略

パチンコホールにおける営業の開始から営業の終了まで、次に示す4つの遊技状態の1つから他の遊技状態に順次移行することで、4つの遊技状態が交互に出現するように継続して運用する。各遊技状態の詳細は、後述するが、その概要は次のとおりである。

① 「通常確率の通常遊技状態」

「大当たり」か否かの第2の抽選を行う際の「大当たり」の当選確率が通常確率に設定されている通常遊技状態をいう。なお、通常遊技状態とは、後述する大当たり遊技状態以外の遊技状態を意味する。また、電源投入時における最初の遊技状態（パチンコホールの営業開始時）は、「通常確率の通常遊技状態」である。

② 「高確率の通常遊技状態」

「大当たり」か否かの第2の抽選を行う際の大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に設定されている通常遊技状態をいう。

③ 「通常確率移行大当たり遊技状態」

「大当たり」の遊技状態であって、次に移行する遊技状態が「通常確率の通常遊技状態」と決定されている遊技状態をいう。

④ 「高確率移行大当たり遊技状態」

「大当たり」の遊技状態であって、次に移行する遊技状態が「高確率の通常

の結果が当たりであれば、「7」が停止表示され、第1の抽選の結果がハズレであれば、「5」又は「6」が停止表示される。

- (3) 停止表示された数字が「7」の場合（第1の抽選の結果が「当たり」である場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61が所定時間（通常確率時は約0.2秒間、高確率時は約3.8秒間）だけ開成する（花卉体61の間隔が広がる）。

停止表示された数字が「7」以外の数字（「5」又は「6」）である場合（第1の抽選の結果が「ハズレ」の場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61が開成することはない（花卉体61の間隔が広がることはない）。

4 第2の抽選及び乱飾表示（通常遊技状態）

- (1) 「通常確率の通常遊技状態」又は「高確率の通常遊技状態」において、電動チューリップ6に遊技球が入賞すると、乱数を用いた第2の抽選が実行され、「通常大当たり」（この当たりによって、③「通常確率移行大当たり遊技状態」に移行する）、「確変大当たり」（この当たりによって、④「高確率移行大当たり遊技状態」に移行する）又は「ハズレ」（これによって、「通常確率の通常遊技状態」を維持する）のいずれかが決定される。

通常確率の場合、第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、「635/637」、「大当たり」となる確率が「 $2/637 (= 1/318.5)$ 」と設定されている。さらに、「大当たり」のうち、「通常大当たり」又は「確変大当たり」になる確率は、それぞれ「 $2/637$ 」の更に「 $6/12$ 」になるように設定されている。

高確率の場合、第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、「630/637」、「大当たり」となる確率が「 $7/637 (= 1/91)$ 」と設定されている。さらに、「大当たり」のうち、「通常大当たり」又は「確変大当たり」になる確率は、それぞれ「 $7/637$ 」の更に「 $6/12$ 」になるように設定

遊技状態」と決定されている遊技状態をいう。

2 遊技球の発射

次に、上記の遊技状態の具体的内容及び各遊技状態がどのように移行するのかを遊技の流れに沿って説明する。なお、電源投入時における遊技状態は、先に説明したように①「通常確率の通常遊技状態」である。

- (1) 遊技者がプリペイドカードユニットUにプリペイドカードを挿入し、球貸しボタン2を押すと、上皿1に所定数の遊技球が払い出される。
- (2) 遊技者が発射装置のハンドル3を操作し、遊技球を1個ずつ遊技盤Pにめがけて打ち出す。
- (3) 遊技盤Pの頂部付近にめがけて打ち出された遊技球は、遊技盤Pの頂部へ到達しないものを除き、遊技盤Pの上に形成された多数の釘により、その流下方向に様々な変化が与えられながら、下部のアウト口9の方向へ自然落下していく。なお、頂部へ達しないで発射装置へ向かって戻ってきた遊技球は、ガイドレールGの途中に設けられた回収口Hへ回収され、下皿へ戻される。
- (4) 発射された遊技球が、下部入賞口12～15のいずれかに入賞すると、10個の賞球が上皿に払い出される（上皿が満杯の時は下皿に払い出される）。
- (5) 発射された遊技球が電動チューリップ6に入賞すると、5個の賞球が上皿1に払い出される。

3 通常遊技状態における第1の抽選

- (1) 通常遊技状態において、発射された遊技球が、通過ゲート10を通過すると、乱数を用いた第1の抽選が実行され、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。抽選の結果が当たりである確率は、 $1/1,111$ （ $\div 135/150$ ）に設定されている。
- (2) 第1の抽選と同時に、第2の液晶表示装置5の変動表示が開始され、所定時間（通常確率時は約29秒、高確率時は約5.1秒）経過後に変動が停止し、前記の第1の抽選の結果に基づいて特定の数字が停止表示される。第1の抽選

されている。

- (2) 第2の抽選と同時に、前記したように賞球5個が払い出されるとともに、第1の液晶表示装置4の変動表示が開始され、所定時間（通常確率時は約9.3秒、高確率時は約9.3秒又は約3.8秒）経過後に変動表示が停止し、第2の抽選の結果に従って次のように特定の図形の組合せを停止表示させる。

ア 第2の抽選の結果が「大当たり」であれば、第1の液晶表示装置4に、「一・一・一」、「二・二・二」、「三・三・三」、「四・四・四」、「五・五・五」、「六・六・六」、「七・七・七」、「車・車・車」、「寅・寅・寅」、「次・次・次」、「郎・郎・郎」、「鞆（の図形）・鞆（の図形）・鞆（の図形）」の12通りのうち1つを、「通常大当たり」又は「確変大当たり」のいずれかの第2の抽選結果に対応した図形の組合せとして揃えて停止表示させる。

イ 上記「大当たり」のうち、「通常大当たり」となる図形の組合せ（「通常大当たり」の組合せ）は、次のとおりである。

「一・一・一」、「二・二・二」、「三・三・三」、「四・四・四」、「五・五・五」、「六・六・六」の6通りである。

また、上記「大当たり」のうち、「確変大当たり」となる図形の組合せ（「確変大当たり」の組合せ）は、次のとおりである。

「七・七・七」、「車・車・車」、「寅・寅・寅」、「次・次・次」、「郎・郎・郎」、「鞆（の図形）・鞆（の図形）・鞆（の図形）」の6通りである。

ウ 第2の抽選の結果が「ハズレ」であれば、上記アの12通りの図形の組合せ以外の図形の組合せ（ハズレ図形の組合せ）を停止表示する（例えば「一・一・寅」、「二・郎・鞆（の図形）」等）。

5 大当たり遊技状態

「大当たり」（「通常大当たり」又は「確変大当たり」の場合）

第1の液晶表示装置4に、「通常大当たり」の組合せが停止表示された場合又は「確変大当たり」の組合せが停止表示された場合には、「通常大当たり」

の遊技状態すなわち③「通常確率移行大当たり遊技状態」へ、又は、「確変大当たり」の遊技状態すなわち④「高確率移行大当たり遊技状態」へそれぞれ移行する。この場合、図6のフローに示すような順序で処理が行われる。なお、③「通常確率移行大当たり遊技状態」と④「高確率移行大当たり遊技状態」（「通常大当たり」と「確変大当たり」）とで異なる点がほとんどないため、区別しないで説明する。

ア 大入賞口7の最大開放回数が16回（「確変大当たり」によって④「高確率移行大当たり遊技状態」となった場合には最大開放回数は14回）に設定される（S2）。

イ 変動入賞装置Nのガイド扉71が手前側に倒れ込んで、大入賞口7を開放し、遊技球の入賞を可能とする（S3）。変動入賞装置Nのガイド扉71は、通常は、図3に示すように、直立した状態を維持していることから、奥に形成されている大入賞口7に遊技球が入球することはない。ここで、図4に示すように、ガイド扉71が手前側に倒れ込んで大入賞口7を開放することにより、それまでは入球不可能であった大入賞口7に、初めて遊技球が入球可能になる。なお、大入賞口7に遊技球が入賞すると、1個当たり14個の賞球が上皿1に払い出される。

また、ガイド扉71が手前側に倒れ込むことにより、ガイド扉71の裏面が遊技球を誘導し遊技球が大入賞口7に入球しやすくなるが、遊技盤Pを流下する遊技球は釘によりその流下方向に様々な変化が与えられることから、遊技盤Pの頂部めがけて発射された遊技球の全てが、大入賞口7に入球するとは限らない。この点は他の入賞口12～14と同様である。

ウ 大入賞口7の開放時間が所定時間（約29秒）に達したかが判定される（S4）。開放時間が所定時間に達していないと判定された場合には、次のステップ（S5）に進む。一方、開放時間が所定時間に達したと判定された場合には、先のステップ（S6）に進む。

エ 前のステップ（Ｓ４）で、開放時間が所定時間に達していないと判定された場合には、遊技球が入賞した個数が予め定められた最多個数（１０個）に達したか否かが判定される。遊技球が入賞した個数が予め定められた最多個数に達したと判定された場合には、次のステップ（Ｓ６）に進む。一方、遊技球が入賞した個数が予め定められた最多個数に達していないと判定された場合には、前のステップ（Ｓ４）に戻る。

オ 以前のステップ（Ｓ４）で開放時間が所定時間に達したと判定された場合及び前のステップ（Ｓ５）で遊技球が入賞した個数が予め定められた最多個数に達したと判定された場合には、手前側に倒れ込んでいたガイド扉７１を元の状態に戻すことにより、大入賞口７を閉止し、大入賞口７への遊技球の入賞を不可能とする（Ｓ６）。

上記ウ～オは、ガイド扉７１の１回の開放についての流れを説明したものであるが、この流れを網羅的に説明すると、開放したガイド扉７１は、所定の開放時間に達するか、又は入賞球が所定個数に達したかのいずれかの条件のうち、早く達成された条件に従い、閉止する。したがって、ガイド扉７１の開放から所定時間が経過していなくとも、大入賞口７に遊技球が所定個数入賞すればガイド扉７１は閉止するし、大入賞口７に入賞した遊技球が所定個数に達していなくとも、ガイド扉７１の開放から所定時間が経過すれば、ガイド扉７１は、閉止するように制御されている。

カ 前のステップ（Ｓ５）で、ガイド扉７１を元の位置に戻し、大入賞口７を閉止すると、以前のステップ（Ｓ２）で設定した大入賞口７の最大開放回数（１６回）から、「１回」を減算する（Ｓ７）。すなわち、この処理は、先に説明したイ～オ「大入賞口の開放～大入賞口の閉止」の動作をもって、大入賞口７の１回の開放とカウントし、予め設定された最大開放可能な回数から実際に開放した回数を減算することを意味している（ $N = (N - 1)$ ）。

キ 次に、先に説明したイ～オ「大入賞口の開放～大入賞口の閉止」の動作中

に、大入賞口 7 に入賞した遊技球のうち、特定領域 8 を通過した遊技球があったか否かが判定される (S 8)。特定領域 8 を通過した遊技球があった場合には、次のステップ (S 9) に進む。一方、特定領域 8 を通過した遊技球がなかったと判定された場合 (非特定領域のみを遊技球が通過したと判定された場合) には、ステップ (S 10) に進む。

ク 前のステップ (S 8) で、特定領域 8 を通過した遊技球があったと判定された場合には、以前のステップ (S 7) で行われた、最大開放可能な回数から実際の開放した回数を減算した結果が「0」であるか否かが判定される (S 9)。

減算の結果が「0」でないと判定された場合には、以前に説明したステップ (S 3) まで戻る。一方、減算の結果が「0」であると判定された場合には、次のステップ (S 10) に進む。

ケ 先に説明したステップ (S 8) において特定領域 8 を通過した遊技球がなかったと判定された場合及び先に説明したステップ (S 9) において減算の結果が「0」であると判定された場合 (ガイド扉 71 の開放回数が最大開放可能回数に達した場合) には、大当たりを終了し、通常遊技に戻る (S 10)。

ただし実際には、変動入賞装置 N の構造上、遊技球は次のように導かれる。すなわち、ガイド扉 71 が開放して扉裏面の左右ガイド 711、712 の間を通過した遊技球は、スイング板 72 上に導かれる。スイング板 72 は大入賞口開放始めでは、必ず特定領域 8 の方向に下り傾斜しており、その傾斜は遊技球が特定領域 8 に入賞するまで保たれる。

したがって、スイング板 72 上に落下した遊技球は必然的に特定領域 8 に誘導され、確実に特定領域 8 を通過する。

換言すれば、大入賞口 7 に入賞しながら特定領域 8 を通過する遊技球がなかったと判断される可能性は、大入賞口 7 に遊技球が複数個入賞する限り現実にはあり得ない。

コ 上記カ〜ケは、ガイド扉 7 1 が 1 回の大当たりで、最大何回開放するのかについての説明であるが、この流れを網羅的に説明すると、1 回の大当たりで、最大 1 6 回（「確変大当たり」の場合には最大開放回数は 1 4 回）のガイド扉の開放が可能であるが、1 回の開放が終了した後に再びガイド扉 7 1 が開放するためには、ガイド扉 7 1 が閉止する前に大入賞口 7 に入球した遊技球のうちいずれかの遊技球が、大入賞口 7 の特定領域 8 を通過する必要がある。

したがって、ガイド扉 7 1 の開放は、1 回の大当たりで、最大 1 6 回（「確変大当たり」の場合には最大開放回数は 1 4 回）可能であるが、ガイド扉 7 1 が開放している間に、大入賞口 7 内の特定領域 8 を遊技球が通過しない限り、次回のガイド扉 7 1 の開放は行われない。したがって、ガイド扉 7 1 が最大開放回数だけ開放するか否かは、大入賞口 7 の特定領域 8 に遊技球が入球するか否かに係っているが、実際には、前記スイング板 7 2 の機能により、大入賞口 7 に入賞した遊技球は、特定領域 8 に誘導されて、確実に特定領域 8 を通過するため、ガイド扉 7 1 は、最大開放回数だけ開放されることが保証されている。

6 「大当たり」の遊技状態を脱して次の遊技状態に移行する場合

- (1) ③「通常確率移行大当たり遊技状態」を脱すると次の遊技状態である①「通常確率の通常遊技状態」に移行する。この場合には、先に説明した「3 通常遊技状態における第 1 の抽選」に戻り、以降、先に説明した条件での遊技を継続する。
- (2) ④「高確率移行大当たり遊技状態」を脱すると次の遊技状態である②「高確率の通常遊技状態」に移行する。この場合には、上記と同様に、「3 通常遊技状態における第 1 の抽選」に戻り、以降の遊技を継続する。

7 「ハズレ」の場合（すなわち①「通常確率の通常遊技状態」又は②「高確率の通常遊技状態」の場合）

第1の液晶表示装置4に、「通常大当たり」の組合せ又は「確変大当たり」の組合せのいずれの組合せも表示されなかった場合、すなわち「ハズレ」の場合には、①「通常確率の通常遊技状態」又は②「高確率の通常遊技状態」をそのまま維持し、「3 通常遊技状態における第1の抽選」に戻り、以降、先に説明した条件で遊技を継続する。

8 ①「通常確率の通常遊技状態」と②「高確率の通常遊技状態」とは次の点で異なる。

- (1) 発射された遊技球が、通過ゲート10を通過すると、第2の液晶表示装置5の変動表示が開始され、所定時間経過後に変動が停止し、特定の数字が停止表示される。①「通常確率の通常遊技状態」では、所定時間が約29秒であったものが、②「高確率の通常遊技状態」では、約5.1秒に短縮されている。
- (2) 第2の液晶表示装置5に停止表示された数字が「7」の場合（第1の抽選の結果が「当たり」である場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61の間隔が所定時間だけ開成される。①「通常確率の通常遊技状態」ではその時間が約0.2秒であったものが、②「高確率の通常遊技状態」では、約3.8秒に延長される。
- (3) 電動チューリップ6に遊技球が入賞すると、前記したように賞球5個が払い出されるとともに、第1の液晶表示装置4の変動表示が開始され、所定時間経過後に変動表示が停止し、特定の図形の組合せが停止表示される。①「通常確率の通常遊技状態」ではこの時間が約9.3秒であったものが、②「高確率の通常遊技状態」では約9.3秒又は3.8秒に変化する。
- (4) 第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、①「通常確率の通常遊技状態」では「635/637」であるが、②「高確率の通常遊技状態」では「630/637」に減少し、「大当たり」となる確率は、①「通常確率の通常遊技状態」では「2/637」であるが、②「高確率の通常遊技状態」では「7/637」と増大する。

- 9 「通常確率移行大当たり遊技状態」から移行した「通常確率の通常遊技状態」及び「高確率移行大当たり遊技状態」から移行した「高確率の通常遊技状態」の異同は、次のとおりである。

	通常遊技状態	通常大当たり後（通常確率の通常遊技状態）	確変大当たり後（高確率の通常遊技状態）
「大当たり」の確率	2 / 6 3 7 (1 / 3 1 8 . 5)	2 / 6 3 7 (1 / 3 1 8 . 5)	7 / 6 3 7 (1 / 9 1)
「ハズレ」の確率	6 3 5 / 6 3 7	6 3 5 / 6 3 7	6 3 0 / 6 3 7
第 1 の液晶表示装置の変動開始～停止までの時間	約 9 . 3 秒	約 9 . 3 秒	約 9 . 3 秒又は 3 . 8 秒
第 2 の液晶表示装置の変動開始～停止までの時間	約 2 9 秒	約 2 9 秒	約 5 . 1 秒
電動チューリップの開成時間	約 0 . 2 秒	約 0 . 2 秒	約 3 . 8 秒

口 号 物 件 目 録

次に示すパチンコ遊技台

1 名称

「CRへいおまちい」

2 図面の説明

図1は正面全体図、図2は正面図、図3はガイド扉を閉止した状態の変動入賞装置の斜視図、図4はガイド扉を開放した状態の変動入賞装置の斜視図、図5-1は変動入賞装置の横断面図、図5-2は変動入賞装置の分解説図、図6は大当たりから他の遊技状態へ移行するまでの流れを示した簡易フロー図である。

3 図面中の符号の説明

P	遊技盤
U	プリペイドカードユニット
1	上皿
2	球貸しボタン
3	ハンドル
4	第1の液晶表示装置
5	第2の液晶表示装置
6	電動チューリップ
6 1	チューリップ花卉体
7	大入賞口
7 1	ガイド扉
8	特定領域
9	アウト口
10、11	通過ゲート
12、13	上部入賞口

14、15 下部入賞口

81 非特定領域

N 変動入賞装置

G ガイドレール

H 回収口

712 中央ガイド

713 扉軸

72 シャッタ

73 誘導板

74 ソレノイド

741 プランジャ

742 ブラケット

75 ソレノイド

76 当て板

8' センサ

81' センサ

N-1 装置前カバー

N-2 後基板

4 構造の説明

- (1) 図1及び図2に示すように、円形状のガイドレールGに囲まれるように形成された遊技盤Pを有している。遊技盤Pの左側部には、プリペイドカードユニットUが設けられている。遊技盤Pの下側には、上皿1と上皿1から溢れた遊技球を溜めるための下皿とが上下二段に配置されている。
- (2) 上皿1の右側上部には球貸しボタン2が設けられており、球貸しボタン2の下方には、遊技球を、遊技盤Pへ打ち出す発射装置を操作するためのハンドル3が設けてある。

- (3) 遊技盤Pの略中央部には、略方形状の第1の液晶表示装置4が設けられており、この第1の液晶表示装置4の下方には、電動チューリップ6が設けられている。また、この電動チューリップ6の左右には、入賞口12、13がそれぞれ設けられている。さらに、前記電動チューリップ6の下方には、変動入賞装置Nが設けられており、この変動入賞装置Nの下方には、アウト口9が設けられている。また、第1の液晶表示装置4の左側には、通過ゲート10が設けられている。
- (4) 第1の液晶表示装置4は、液晶画面で構成された横並びに並んだ3桁の乱数表示部を有し、3桁の表示部の各々には、「一」、「二」、「三」、「四」、「五」、「六」、「七」、「八」、「九」の数字、「拉」、「麵」、「好」の漢字が表示可能に構成されている。
- (5) 電動チューリップ6は、遊技球略1個分の間隔を隔てて左右に配置されるとともに、この間隔を左右に拡大可能な左右一対のチューリップ花卉体61を有している。ハンドル3の操作によって発射装置から打ち出され、遊技盤の上方から落下してきた遊技球は、通常時においては、前記一対のチューリップ花卉体61に形成されている遊技球の略1個分の間隔を通して電動チューリップ6の内部に案内されるが、間隔の拡大時には、前記一対のチューリップ花卉体61が左右に拡開した状態で、受け止められて、電動チューリップ6の内部に案内可能に形成されている。
- (6) 電動チューリップ6の内部に遊技球が案内され、入賞すると、前記第1の液晶表示装置4が変動表示を開始するとともに、裏側に設置されている主基板等により形成された「乱数を用いた抽選手段（ソフトウェア処理）」により、当たりか否かが抽選される。そして、第1の液晶表示装置4には、所定の変動表示時間を経過した後に、抽選の結果に応じた図柄の組合せが停止表示される。
- (7) 変動入賞装置Nは、その中央位置に、盤面とほぼ平行に形成された横長形状の大入賞口7を有し、この大入賞口7の前面には、大入賞口7を塞ぐための

ガイド扉 7 1 が形成されている。このガイド扉 7 1 は、通常時は大入賞口 7 を塞ぐように閉止した状態が維持されるが、大当たり時には、「所定時間」及び「所定回数」だけ、下端を軸として手前側に倒れるように移動することにより、大入賞口 7 を開放した状態に維持するように形成されている。

このガイド扉 7 1 は、大入賞口 7 を閉止した状態では、遊技球が大入賞口 7 に入球するのは困難であるのに対し、大入賞口 7 を開放した状態では、手前側に倒れ込んだガイド扉 7 1 の内側によって遊技球を大入賞口 7 の内部に案内するようになっている。

- (8) さらに、大入賞口 7 を形成する変動入賞装置 N においては、装置前カバー N-1 と後基板 N-2 との間に装置各部材が介設されている。

装置前カバー N-1 の大入賞口 7 にはガイド扉 7 1 が扉軸 7 1 3 にて支持されており、ソレノイド 7 5 の作動によりガイド扉 7 1 が開放されると上方を向く扉裏面中央には左右端面が斜めの中央ガイド 7 1 2 が突設されており、開放されたガイド扉 7 1 の扉裏面に達した遊技球を大入賞口 7 の左右に分岐案内するようにしている。

ガイド扉 7 1 の後方には左右に特定領域 8 を構成する球通過孔と非特定領域 8 1 を構成する球通過孔とが形成されており、特定領域 8 の上方には開閉自在なシャッタ 7 2 が配設されている。シャッタ 7 2 はその後方に配設したソレノイド 7 4 のプランジャ 7 4 1 とブラケット 7 4 2 を介して連動連結されており、ソレノイド 7 4 の作動によりシャッタ 7 2 が左右摺動して特定領域 8 を開閉するように構成されている。しかも、シャッタ 7 2 はガイド扉 7 1 が開放した場合は特定領域 8 を開放し、特定領域 8 に遊技球が入ったら特定領域 8 を閉塞する。したがって、その後の大入賞口 7 に入る遊技球はすべて誘導板 7 3 から非特定領域 8 1 に入る。

特定領域 8 と非特定領域 8 1 との間には特定領域側に仕切り土手を有した誘導板 7 3 が配設されている。

非特定領域 8 1 の右端側には、遊技球を特定領域 8 方向に反発させるための当て板 7 6 が立設されている。

- (9) 大入賞口 7 の奥方には、右側に「非特定領域 8 1」が設けられ、左側には「特定領域 8」が設けられている。
- (10) この変動入賞装置 N の左右両側には、一対の下部入賞口 1 4、1 5 が設けられている。
- (11) 第 2 の液晶表示装置 5 は、7 セグメントの LED からなり、「5」、「6」、「7」の三種類の数字を表示可能に形成され、前記通過ゲート 1 0 を遊技球が通過することを条件に変動を開始し、前記第 1 の液晶表示装置 4 の抽選とは別個の抽選結果に基づいて、所定時間経過後に特定の数字を停止表示するように形成されている。

図 1

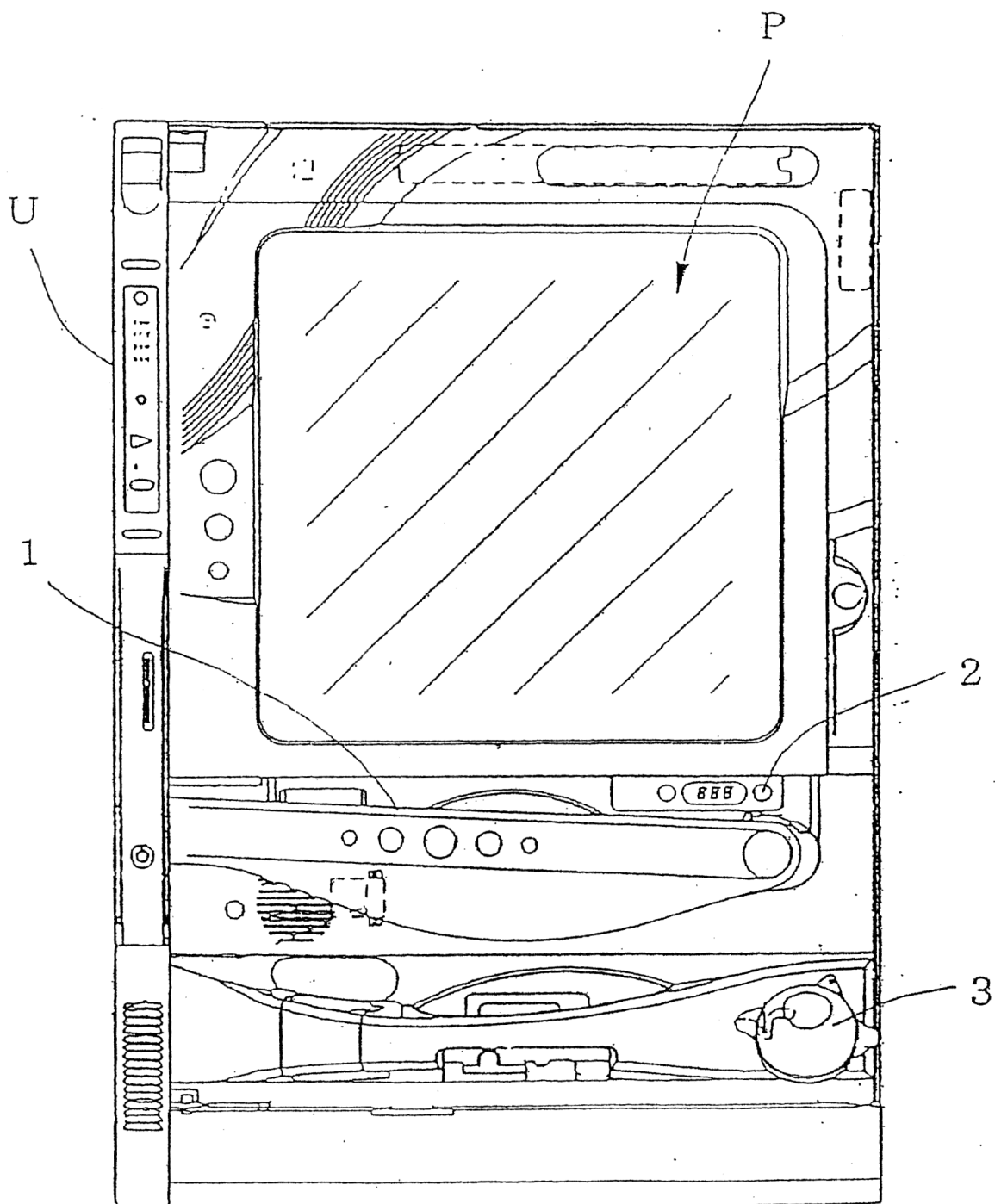


図 2

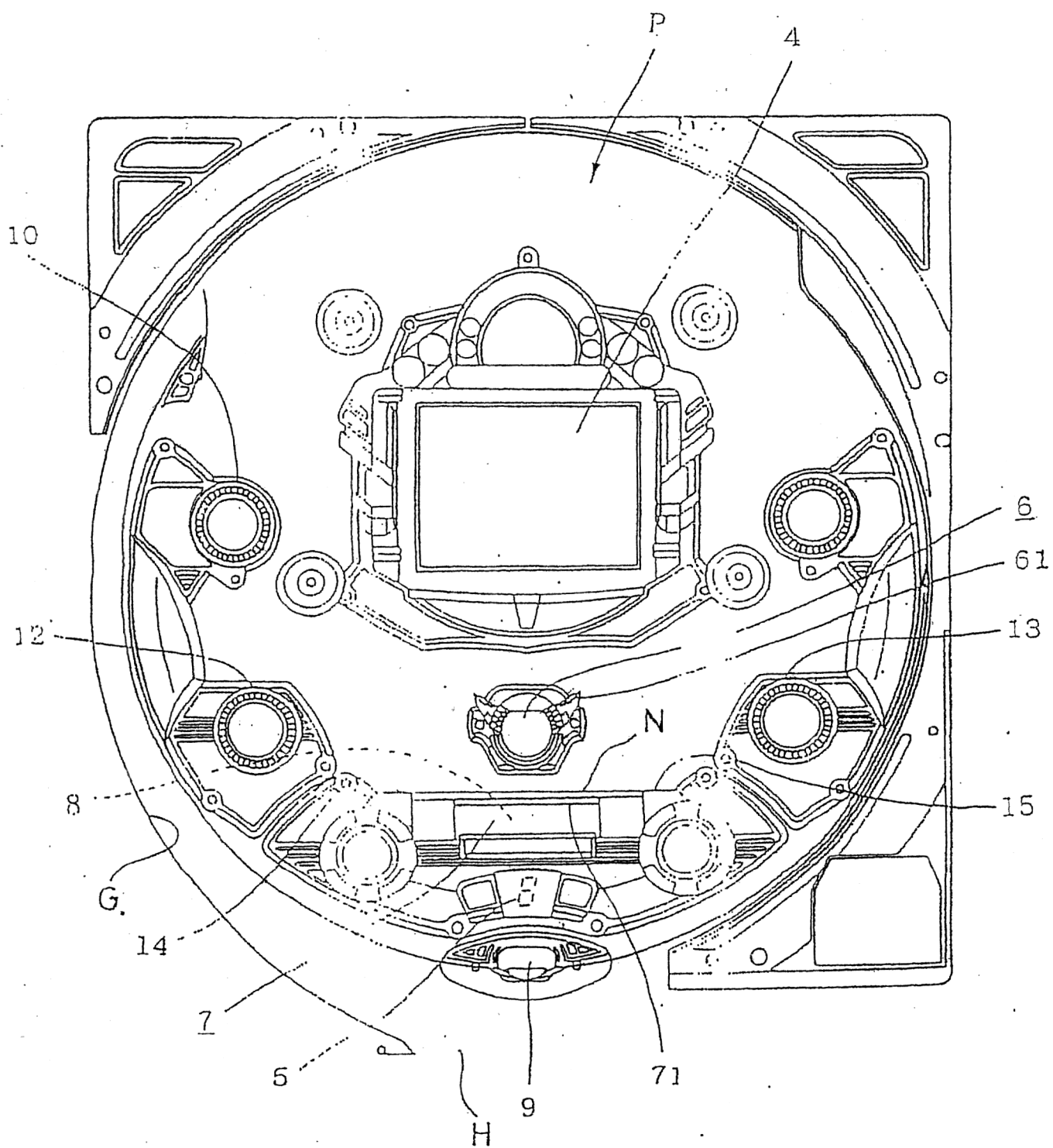


図 3

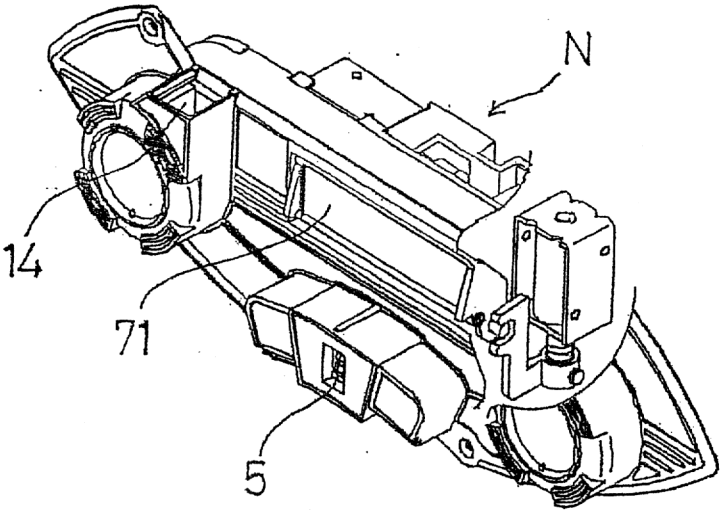


図 4

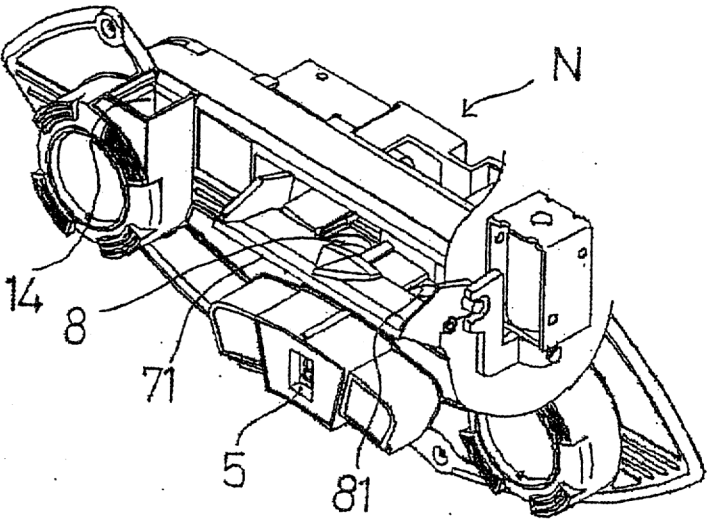


図 5-1

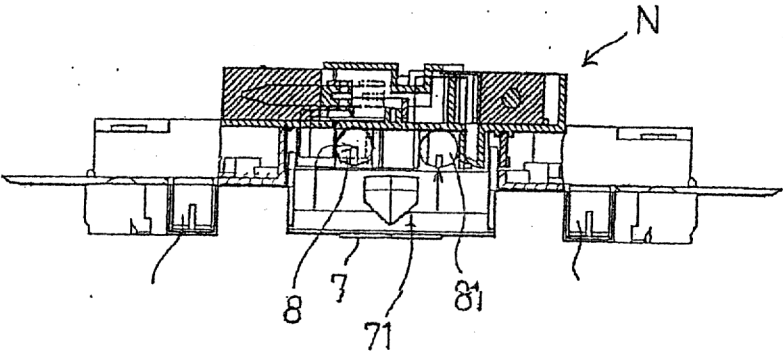


図 5-2

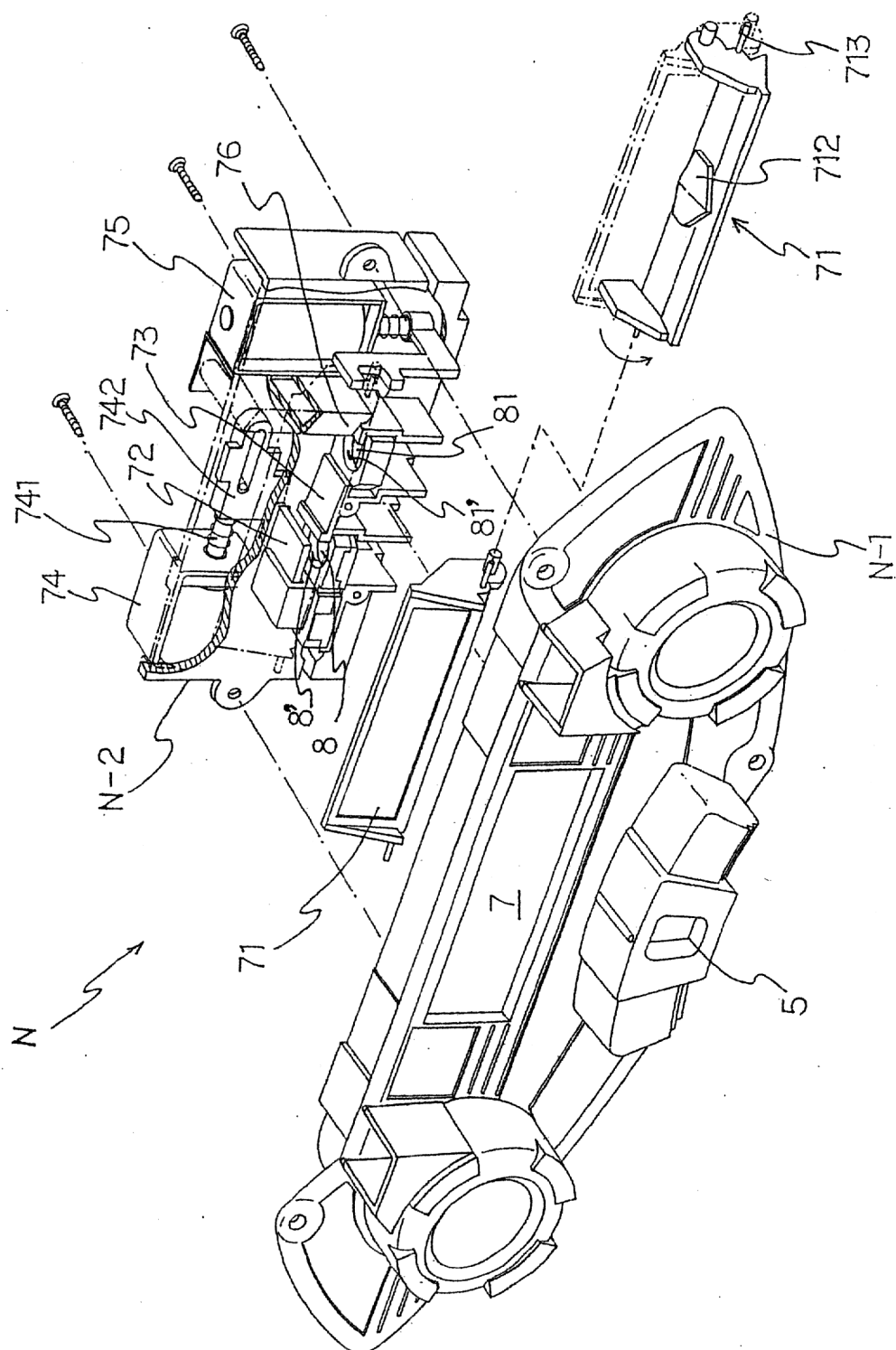
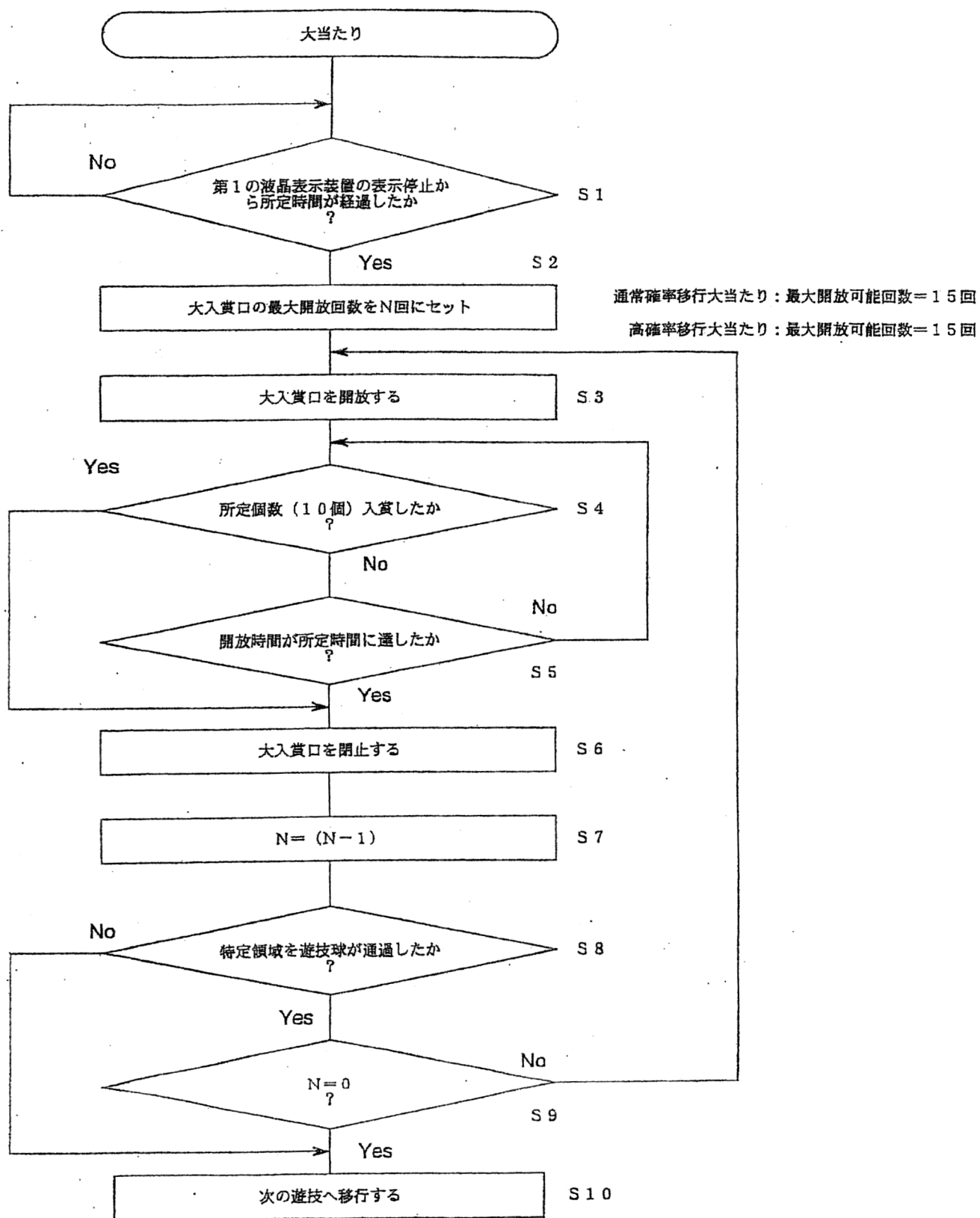


図 6



ロ 号 方 法 目 録

次に示すパチンコホールにおける別紙ロ号物件目録記載のパチンコ遊技台の運用方法

(別紙ロ号物件目録記載の番号及び符合を示す場合がある。)

運用方法の説明

1 概略

パチンコホールにおける営業の開始から営業の終了まで、次に示す4つの遊技状態の1つから他の遊技状態に順次移行することで、4つの遊技状態が交互に出現するように継続して運用する。各遊技状態の詳細は、後述するが、その概要は次のとおりである。

① 「通常確率の通常遊技状態」

「大当たり」か否かの第2の抽選を行う際の「大当たり」の当選確率が通常確率に設定されている通常遊技状態をいう。なお、通常遊技状態とは、後述する大当たり遊技状態以外の遊技状態を意味する。また、電源投入時における最初の遊技状態（パチンコホールの営業開始時）は、「通常確率の通常遊技状態」である。

② 「高確率の通常遊技状態」

「大当たり」か否かの第2の抽選を行う際の大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に設定されている通常遊技状態をいう。

③ 「通常確率移行大当たり遊技状態」

「大当たり」の遊技状態であって、次に移行する遊技状態が「通常確率の通常遊技状態」と決定されている遊技状態をいう。

④ 「高確率移行大当たり遊技状態」

「大当たり」の遊技状態であって、次に移行する遊技状態が「高確率の通常

遊技状態」と決定されている遊技状態をいう。

2 遊技球の発射

次に、上記の遊技状態の具体的内容及び各遊技状態がどのように移行するのかを遊技の流れに沿って説明する。なお、電源投入時における遊技状態は、先に説明したように①「通常確率の通常遊技状態」であり、特に断りのない限り、この遊技状態は、他の遊技状態に移行していない。

- (1) 遊技者がプリペイドカードユニットUにプリペイドカードを挿入し、球貸しボタン2を押すと、上皿1に所定数の遊技球が払い出される。
- (2) 遊技者が発射装置のハンドル3を操作し、遊技球を1個ずつ遊技盤Pにめがけて打ち出す。
- (3) 遊技盤Pの頂部付近にめがけて打ち出された遊技球は、遊技盤Pの頂部へ到達しないものを除き、遊技盤Pの上に形成された多数の釘により、その流下方向に様々な変化が与えられながら、下部のアウト口9の方向へ自然落下していく。なお、頂部へ達しないで発射装置へ向かって戻ってきた遊技球は、ガイドレールGの途中に設けられた回収口Hへ回収され、下皿へ戻される。
- (4) 発射された遊技球が、下部入賞口12～15のいずれかに入賞すると、10個の賞球が上皿に払い出される。
- (5) 発射された遊技球が電動チューリップ6に入賞すると、5個の賞球が上皿1に払い出される。

3 通常遊技状態における第1の抽選

- (1) 通常遊技状態において発射された遊技球が、通過ゲート10を通過すると、第2の液晶表示装置5の変動表示が開始されるとともに第1の抽選が実行され、「当たり」又は「ハズレ」のいずれかが決定される。抽選の結果が当たりである確率は、 $1/1.111$ ($\equiv 135/150$) に設定されている。
- (2) 第1の抽選と同時に、第2の液晶表示装置5の変動が開始され、所定時間（通常確率時は約29秒、高確率時は約5.1秒）経過後に変動が停止し、前記第

1の抽選の結果に基づいて特定の数字が停止表示される。第1の抽選の結果が当たりであれば、「7」が停止表示され、抽選の結果が「ハズレ」であれば、「5」又は「6」が停止表示される。

- (3) 停止表示された数字が「7」の場合（第1の抽選の結果が「当たり」である場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61の間隔が所定時間（通常確率時は約0.2秒間、高確率時は約4.0秒間）だけ開成する（花卉体61の間隔が広がる）。

停止表示された数字が「7」以外の数字（「5」又は「6」）である場合（第1の抽選の結果が「ハズレ」の場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61が開成することはない（花卉体61の間隔が広がることはない）。

4 第2の抽選及び乱飾表示（通常遊技状態）

- (1) ①「通常確率の通常遊技状態」又は②「高確率の通常遊技状態」において、電動チューリップ6に遊技球が入賞すると、乱数を用いた第2の抽選が実行され、「通常大当たり」（この当たりによって、③「通常確率移行大当たり遊技状態」に移行する）、「確変大当たり」（この当たりによって④「高確率移行大当たり遊技状態」に移行する）又は「ハズレ」（これによって、「通常確率の通常遊技状態」を維持する）のいずれかが決定される。

通常確率の場合、第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、「635/637」、「大当たり」となる確率が「 $2/637 (= 1/318.5)$ 」と設定されている。さらに、「大当たり」のうち、「通常大当たり」又は「確変大当たり」になる確率はそれぞれ、「 $2/637$ 」の更に「 $6/12$ 」になるように設定されている。

高確率の場合、第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、「626/637」、「大当たり」となる確率が「 $11/637 (= 1/57.9)$ 」と設定されている。さらに、「大当たり」のうち、「通常大当たり」又は「確変大当

たり」になる確率はそれぞれ、「1 1 / 6 3 7」の更に「6 / 1 2」になるように設定されている。

- (2) 第2の抽選と同時に、前記したように賞球5個が払い出されるとともに、第1の液晶表示装置4の変動表示が開始され、所定時間（通常確率時、高確率時とも約9.0秒又は5.4秒）経過後に変動表示が停止し、第2の抽選結果に従って次のように特定の図柄の組合せを停止表示させる。

ア 第2の抽選の結果が「大当たり」であれば、第1の液晶表示装置4に「一・一・一」、「二・二・二」、「三・三・三」、「四・四・四」、「五・五・五」、「六・六・六」、「七・七・七」、「八・八・八」、「九・九・九」、「拉・拉・拉」、「麵・麵・麵」、「好・好・好」の12通りのうちの1つを、「通常大当たり」又は「確変大当たり」のいずれかの第2の抽選結果に対応した図柄の組合せとして揃えて停止表示させる。

イ 上記「大当たり」のうち、「通常大当たり」となる図柄の組合せは、「一・一・一」、「二・二・二」、「四・四・四」、「六・六・六」、「八・八・八」、「九・九・九」の6通りである。

また、上記「大当たり」のうち、「確変大当たり」となる図柄の組合せは、「三・三・三」、「五・五・五」、「七・七・七」、「拉・拉・拉」、「麵・麵・麵」、「好・好・好」の6通りである。

ウ 第2の抽選の結果が「ハズレ」であれば、上記アの12通りの図柄の組合せ以外の図柄の組合せが停止表示される（例えば「一・一・好」、「二・三・麵」等）。

5 大当たり遊技状態

「大当たり」（「通常大当たり」又は「確変大当たり」の場合）

第1の液晶表示装置4に、「通常大当たり」の組合せが停止表示された場合又は「確変大当たり」の組合せが停止表示された場合には、「通常大当たり」の遊技状態すなわち③「通常確率移行大当たり遊技状態」へ、又は、「確変大

当たり」の遊技状態すなわち④「高確率移行大当たり遊技状態」へそれぞれ移行する。この場合、図6のフローに示すような順序で処理が行われる。なお、③「通常確率移行大当たり遊技状態」と④「高確率移行大当たり遊技状態」（「通常大当たり」と「確変大当たり」）とで異なる点がほとんどないため、区別しないで説明する。

ア 大入賞口7の最大開放回数が15回に設定される（S2）。

イ 変動入賞装置Nのガイド扉71が手前側に倒れ込んで、大入賞口7を開放し、遊技球の入賞を可能とする（S3）。変動入賞装置Nのガイド扉71は、通常は、図3に示すように、直立した状態を維持していることから、奥に形成されている大入賞口7に遊技球が入球することはない。ここで、図4に示すように、ガイド扉71が手前側に倒れ込んで大入賞口7を開放することにより、それまでは入球不可能であった大入賞口7に、初めて遊技球が入球可能になる。なお、大入賞口7に遊技球が入賞すると、1個の遊技球の入球に対して15個の賞球が上皿1に払い出される。

また、ガイド扉71が手前側に倒れ込むことにより、ガイド扉71の裏面（倒れ込んだときの上面）が遊技球を誘導し遊技球が大入賞口7に入球しやすくなるが、遊技盤Pを流下する遊技球は釘によりその流下方向に様々な変化が与えられることから、遊技盤Pの頂部めがけて発射された遊技球の全てが、大入賞口7に入球するとは限らない。この点は、他の入賞口12～14と同様である。

ウ 大入賞口7に入賞した遊技球の個数が所定個数（10個）に達したか否かが判定される（S4）。入賞した遊技球数が所定の個数に達していないと判定された場合には、次のステップ（S5）に進む。一方、入賞した遊技球が所定の個数に達したと判定された場合には、先のステップ（S6）に進む。

エ 前のステップ（S4）で、入賞した遊技球数が所定の個数に達していないと判定された場合には、大入賞口7の開放時間が所定時間（約29秒）に達

したかが判定される（S 5）。開放時間が所定時間に達していないと判定された場合には、前のステップ（S 4）に戻る。一方、開放時間が所定時間に達したと判定された場合には、次のステップ（S 6）に進む。

オ 以前のステップ（S 4）で遊技球が入賞した個数が予め定められた所定個数に達したと判定された場合及び前のステップ（S 5）で開放時間が所定時間に達したと判定された場合には、手前側に倒れ込んでいたガイド扉 7 1 を元の状態に戻すことにより、大入賞口 7 を閉止し、大入賞口 7 への遊技球の入賞を不可能とする（S 6）。

上記ウ～オは、ガイド扉 7 1 の 1 回の開放についての流れを説明したものであるが、この流れを網羅的に説明すると、開放したガイド扉 7 1 は、入賞した遊技球が所定個数に達したか又は大入賞口 7 の開放時間が所定の開放時間に達するかのいずれかの条件のうち、早く達成された条件に従い、閉止する。したがって、ガイド扉 7 1 の開放から所定時間が経過していなくとも、大入賞口 7 に遊技球が所定個数入賞すればガイド扉 7 1 は閉止するし、大入賞口 7 に入賞した遊技球が所定個数に達していなくとも、ガイド扉 7 1 の開放から所定時間が経過すれば、ガイド扉 7 1 は、閉止するように制御されている。したがって、実際には、大入賞口 7 に入球した遊技球が 1 0 個に達しないうちに、所定時間の経過によりガイド扉 7 1 が閉止してしまうこともある。

カ 前のステップ（S 5）で、ガイド扉 7 1 を元の位置に戻し、大入賞口 7 を閉止すると、以前のステップ（S 2）で設定した大入賞口 7 の最大開放回数（1 5 回）から、「1 回」を減算する（S 7）。すなわち、この処理は、先に説明したイ～オ「大入賞口の開放～大入賞口の閉止」の動作をもって、大入賞口 7 の 1 回の開放とカウントし、予め設定された最大開放可能な回数から実際に開放した回数を減算することを意味している（ $N = (N - 1)$ ）。

キ 次に、先に説明したイ～オ「大入賞口の開放～大入賞口の閉止」の動作中に、大入賞口 7 に入賞した遊技球のうち、特定領域 8 を通過した遊技球があ

ったか否かが判定される（Ｓ８）。特定領域８を通過した遊技球があった場合には、次のステップ（Ｓ９）に進む。一方、特定領域８を通過した遊技球がなかったと判定された場合（非特定領域８１のみを遊技球が通過したと判定された場合）には、ステップ（Ｓ１０）に進む。

ク 前のステップ（Ｓ８）で、特定領域８を通過した遊技球があったと判定された場合には、以前のステップ（Ｓ７）で行われた、最大開放可能な回数から実際の開放した回数を減算した結果が「０」であるか否かが判定される（Ｓ９）。

減算の結果が「０」でないと判定された場合には、以前に説明したステップ（Ｓ３）まで戻る。一方、減算の結果が「０」であると判定された場合には、次のステップ（Ｓ１０）に進む。

ケ 先に説明したステップ（Ｓ８）において特定領域８を通過した遊技球がなかったと判定された場合及び先に説明したステップ（Ｓ９）において減算の結果が「０」であると判定された場合（ガイド扉７１の開放回数が最大開放可能回数に達した場合）には、大当たりから、通常遊技に戻る（移行する）（Ｓ１０）。

ただし実際には、変動入賞装置Ｎの構造上、遊技球は次のように導かれる。すなわち、ガイド扉７１が開放して扉裏面の中央ガイド７１２により左右に振り分けられ、左側に振り分けられた遊技球は直接、右側に振り分けられた遊技球は同時に当て板７６に当たって反発して、遊技盤正面左側の特定領域８に導かれる。この際シャッタ７２は、ソレノイド７４の作動により当然特定領域８を開放している。したがって、大入賞口７に入賞した遊技球は必然的に特定領域８に誘導され、確実に特定領域８を通過する。

換言すれば、大入賞口７に入賞しながら特定領域８を通過する遊技球がなかったと判断される可能性は、大入賞口７に遊技球が複数個入賞する限りにおいて限りなく０に近い。

コ 上記カ～ケは、ガイド扉 7 1 が 1 回の大当たりで、最大何回開放するのかについての説明であるが、この流れを網羅的に説明すると、1 回の大当たりで、最大 15 回のガイド扉 7 1 の開放が可能であるが、1 回の開放が終了した後に再びガイド扉 7 1 が開放するためには、ガイド扉 7 1 が閉止する前に大入賞口 7 に入球した遊技球のうちいずれかの遊技球が、大入賞口 7 の特定領域 8 を通過する必要がある。

したがって、ガイド扉 7 1 の開放は、1 回の大当たりで、最大 15 回可能であるが、ガイド扉 7 1 が開放している間に、大入賞口 7 内の特定領域 8 を遊技球が通過しない限り、次回のガイド扉 7 1 の開放は行われない。

したがって、ガイド扉 7 1 が最大開放回数だけ開放するか否かは、大入賞口 7 の特定領域 8 に遊技球が入球するか否かに係っている。

6 「大当たり」の遊技状態を脱して次の遊技状態へ移行する場合

(1) ③「通常確率移行大当たり遊技状態」を脱すると次の遊技状態である①「通常確率の通常遊技状態」に移行する。この場合には、先に説明した「3 通常遊技状態における第 1 の抽選」に戻り、以降、先に説明した条件での遊技を継続する。

(2) ④「高確率移行大当たり遊技状態」を脱すると次の遊技状態である②「高確率の通常遊技状態」へ移行する。この場合には、上記と同様に、「3 通常遊技状態における第 1 の抽選」に戻り、以降の遊技が継続される。

7 「ハズレ」の場合（すなわち①「通常確率の通常遊技状態」又は②「高確率の通常遊技状態」の場合）

第 1 の液晶表示装置 4 に、「通常大当たり」の組合せ又は「確変大当たり」の組合せのいずれの組合せも表示されなかった場合、すなわち「ハズレ」の場合には、「3 通常遊技状態における第 1 の抽選」に戻り、「通常確率の通常遊技状態（直前の通常遊技状態）」で、遊技を継続する。

8 ①「通常確率の通常遊技状態」と②「高確率の通常遊技状態」とは次の点で異

なる。

- (1) 発射された遊技球が、通過ゲート10を通過すると、第2の液晶表示装置5の変動表示が開始されるとともに抽選が行われ、所定時間経過後に変動が停止し、特定の数字が停止表示される。①「通常確率の通常遊技状態」では、所定時間が約29秒であったものが、②「高確率の通常遊技状態」では約5.1秒に短縮されている。
 - (2) 第2の液晶表示装置5に停止表示された数字が「7」の場合（第1の抽選の結果が「当たり」である場合）には、電動チューリップ6の一对のチューリップ花卉体61の間隔が所定時間だけ開成される。①「通常確率の通常遊技状態」では所定時間が約0.2秒であったものが、②「高確率の通常遊技状態」では約4.0秒に延長される。
 - (3) 第2の抽選の結果が「ハズレ」となる確率は、①「通常確率の通常遊技状態」では「635／637」であるが、②「高確率の通常遊技状態」では「626／637」に減少し、「大当たり」となる確率は、①「通常確率の通常遊技状態」では「2／637」であるが、②「高確率の通常遊技状態」では「11／637」と増大する。
- 9 「通常確率移行大当たり遊技状態」から移行した「通常確率の通常遊技状態」及び「高確率移行大当たり遊技状態」から移行した「高確率の通常遊技状態」の異同は、次のとおりである。

	通常遊技状態	通常大当たり後（通常確率 の通常遊技状態）	確変大当たり後（高確率 の通常遊技状態）
「大当たり」の確率	2 / 637 (1 / 318.5)	2 / 637 (1 / 318.5)	11 / 637 (1 / 57.9)
「ハズレ」の確率	635 / 637	635 / 637	626 / 637
第1の液晶表示装置の変 動開始～停止までの時間	約9.0秒又は 5.4秒	約9.0秒又は 5.4秒	約9.0秒又は 5.4秒
第2の液晶表示装置の変 動開始～停止までの時間	約2.9秒	約2.9秒	約5.1秒
電動チューリップの開成 時間	約0.2秒	約0.2秒	約4.0秒