

【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-1 デジパチタイプ（旧第1種）

【技術内容】

デジパチタイプとはスタート（始動入賞口）と図柄表示装置（液晶や役物など）、可動入賞装置（主にアタッカー）を備え、スタートへの入賞を起点に図柄や役物による抽選が行なわれ、大当たりになった際にはアタッカーが規定回数開放する機種を指す。ゲームのルールは適宜決定できることであるが、主に以下の1~4のゲーム内容を有しているパチンコ機を指す。

【図1】 デジパチタイプ（旧第1種）のゲーム内容

1	遊技球がスタートに入賞すると、図柄表示装置が変動開始し、一定時間の経過又は押しボタンスイッチの押し下げによってその変動表示が停止する。
2	その表示結果が特定の図柄の組合わせとなったとき、可動入賞装置が設定された開放パターンに基づいて開放作動される。
3	可動入賞装置の開放作動中に、可動入賞装置内に形成される継続領域に玉が入賞したときには、当該回の開放作動終了後に続いて新たな回の開放作動（継続作動）を行う。
4	以降、開放作動中に玉が継続領域に入賞することを条件として、設定回数範囲の開放作動を繰り返し行う。

出典：本標準技術集のために作成

なお、可動入賞装置の開放制御については、一つの例として、開放時間制限と入賞個数制限が付され、いずれかの制限に達した時点で、開閉作動が停止される。

（旧規則では、「条件装置が作動することとなる図柄の組合せが表示された場合（大当たり）における第1種特別電動役物の1回の作動による大入賞口の入口の開放等の時間は、30秒間を超えるものでないこととし、また、当該大入賞口の入口の開放等は、おおむね10個の遊技球の入賞により終了するものであること。」と定められていた。）

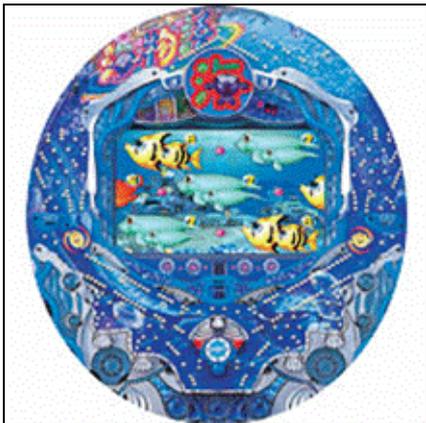
2004年7月の規則改正により、種別は撤廃されたが、それ以前は当ジャンルの機種を「第1種」と称していた。

現在では、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」内の「別表第四 ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格」、「(1)性能に関する規格」の「へ 特別電動役物、条件装置及び特別図柄表示装置の性能に関する規格」において、「(へ) 特別電動役物に係る最大入賞数は、おおむね10個を超えるものでないこと。」、「(ト) 役物連続作動装置が作動していない場合において、特別電動役物の1回の作動による大入賞口の開放等の時間は、通じて1.8秒間を超えないあらかじめ定められたものであること。」、「(チ) 役物連続作動装置が作動している場合において、特別電動役物の1回の作動による大入賞口の開放等の時間は、通じて30秒間を超えるものでないこと。」と定められている。

なお、大入賞口における1回の開閉動作をラウンドと称され、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」内の「別表第四 ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格」の「(1)性能に関する規格」の「ト 役物連続作動装置の性能に関する規格」において、「(ニ) 役物連続作動装置の1回の作動により特別電動役物が連続して作動する回数の合計は、16回を超えるものでないこと。」とされているため、最大ラウンド数は16となる。

なお、初のデジパチタイプは「フィーバー<sup>※</sup>」（三共）である。

【図2】 デジパチタイプの代表例



出典：(右) パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ>パチンコ・パチスロ機種情報>機種名検索 (パチンコ) さ行>CR  
スーパー海物語<sup>※3</sup> 5 5 W」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/crsuperumimonogatarim55w/crsuperumimonogatarim55w.html>

検索日：2007年1月18日

#### 【出典機種】

CRスーパー海物語<sup>※3</sup>M 5 5 W：株式会社三洋物産

また、過去の現金機には、大当たり終了後に保留の特賞確率をアップさせ、保留内での連荘を誘発させた保留連荘機と呼ばれるものや大当たり確率の高いモードに移行することによって、短時間で次回の大当たりが発生する数珠連荘機と呼ばれるものなどがあった。

#### 【参考資料】

パチンコビレッジ用語辞典 デジパチ項

関連項目「トップページ>用語辞典>た行>デジパチ」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/jiten/index.html>

検索日：2007年1月8日

電子政府の総合窓口 法令データ提供システム 遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則項

[http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX\\_OPT=1&H\\_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%8a%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H\\_NAME\\_YOMI=%82%a0&H\\_NO\\_GENGO=H&H\\_NO\\_YEAR=&H\\_NO\\_TYPE=2&H\\_NO\\_NO=&H\\_FILE\\_NAME=S60F30301000004&H\\_RYAKU=1&H\\_CTG=1&H\\_YOMI\\_GUN=1&H\\_CTG\\_GUN=1](http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX_OPT=1&H_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%8a%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H_NAME_YOMI=%82%a0&H_NO_GENGO=H&H_NO_YEAR=&H_NO_TYPE=2&H_NO_NO=&H_FILE_NAME=S60F30301000004&H_RYAKU=1&H_CTG=1&H_YOMI_GUN=1&H_CTG_GUN=1)

「トップページ>サイトマップ>法令データ提供システム>法令索引検索>遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」

検索日：2007年1月27日

刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、  
発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、180～181頁

- ※1 「海物語」：株式会社三洋物産の登録商標
- ※2 「フィーバー」：株式会社三共の登録商標
- ※3 「スーパー海物語」：株式会社三洋物産の登録商標

【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-2 ハネモノタイプ（旧第2種）

【技術内容】

ハネモノタイプとは「飛行機タイプ」や「平台」とも呼ばれ、スタート（始動入賞口）と可動入賞装置（主に羽根）を備え、スタートへの入賞を起点に、特定箇所（主にVゾーン）への入賞が発生すれば大当たりとなり、可動入賞装置が規定回数開放する機種を指す。ゲームのルールは適宜決定できることであるが、主に以下の1~4のゲーム内容を有している機種を指す。

【図1】 ハネモノタイプ（旧第2種）のゲーム内容

1	遊技球が始動入賞口に入賞すると、可動入賞装置が第1の開閉パターンに基づいて開閉作動される。
2	第1の開閉パターンに基づく開閉動作中に、可動入賞装置内に形成される継続領域に球が入賞したときには、可動入賞装置が第2の開閉パターンに基づいて開閉作動される。
3	可動入賞装置の開閉作動中に、上記継続領域に玉が入賞したときには、当該回の開閉作動を直ちに終了した後、続いて次回の第2の開閉パターンに基づく開閉作動（継続作動）を行う。
4	以降、開閉作動中に玉が継続領域に入賞することを条件として、設定回数範囲の開放作動を繰り返し行う。

出典：本標準技術集のために作成

可動入賞装置の開放制御については、一つの例として、第1の開閉パターンでは、回数制限（2回まで）が付される。第2の開閉パターンでは、回数制限（18回まで）と入賞個数制限が付され、いずれかの制限に達した時点で、開閉作動が停止される。また、第2の開閉パターンによる可動入賞装置の開放を「ラウンド」と称し、ラウンド数の抽選が行なわれる「ラウンド振り分け」タイプも存在する。

（旧規則においては、「1の第2種始動口（羽根が開放する始動口を指す）への遊技球の入賞による大入賞口（センター役物を指す）の入口（羽根を指す）の開放等の回数は、2回を超えるものでないこと。この場合において、当該第2種特別電動役物の作動の時間は、2.5秒間を超えるものでないこと。」「第2種特別電動役物（羽根を指す）の1回の作動（役物連続作動装置が作動している場合に限る。）による大入賞口の入口の開放等の回数は、18回を超えるものでないこと。この場合において、当該第2種特別電動役物の1回の作動の時間は、30秒間を超えるものでないこととし、また、当該第2種特別電動役物の1回の作動は、おおむね10個の遊技球の入賞により終了するものであること。」と定められていた。）

2004年7月の規則改正により、種別は撤廃されたが、それ以前は当ジャンルの機種を「第2種」と称していた。現在のハネモノタイプでは、上記による特賞（大当たり）だけでなく、デジパチタイプのような特賞を搭載した機種も多い。

【図2】パチンコ初のハネモノタイプ（左）とハネモノタイプの例（右）



出典：（左）刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、出典箇所：182頁  
（右）株式会社大一商会ホームページ  
関連項目「トップページ>DAI I CHI 777>機種情報>パチンコ>2004 レレレにおまかせ※1！」

<http://d777.jp/machine/pachinko/rerere/key/index.html>

検索日：2007年1月18日

#### 【出典機種】

ゼロタイガー※2：株式会社平和

レレレにおまかせ※1：株式会社大一商会

#### 【参考資料】

パチンコビレッジ用語辞典 ハネモノ項

関連項目「トップページ>用語辞典>は行>はねもの」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/jiten/index.html>

検索日：2007年1月8日

刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、182～183頁

※1「レレレにおまかせ」：株式会社大一商会の登録商標

※2「ゼロタイガー」：株式会社平和の登録商標

【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-3 権利モノタイプ（旧第3種）

【技術内容】

権利モノタイプとは、始動入賞口と可動入賞装置（主にアタッカー）、特別入賞装置（権利発生用アタッカーなど）を備え、以下の1~4のゲーム内容を有している機種を呼ぶ。なお、ゲームのルールは適宜決定できることである。

【図1】 権利モノタイプ（第3種）のゲーム内容

1	特別入賞装置内の特定領域へ玉が入賞すると権利発生状態となる。
2	権利発生状態中に、玉が始動入賞口に入賞すると、可動入賞装置が設定された開閉パターンに基づいて開放作動される。
3	以降、権利発生状態中に、玉が始動入賞口に入賞することを条件として、開放作動を繰り返し行う。
4	権利発生状態は、権利発生状態中に再度遊技球が特定領域に入賞したこと、又は始動入賞口に所定個数の遊技球が入賞したことによって消滅する。

出典：本標準技術集のために作成

ただし、権利の発生前や消滅後においては、たとえ始動入賞があったとしても、可動入賞装置は一切開放作動されない。権利には1回、2回、3回の3種類（2-5-1-2：権利消化参照）があり、1998年にリリースされた「カリブ6」（藤商事）のように権利回数変動する機種もある。

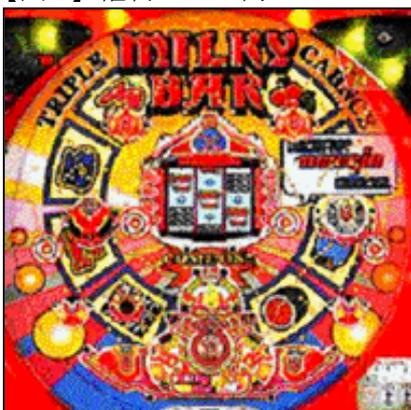
なお、可動入賞装置の開閉パターンについては、一つの例として、開放時間制限及び入賞個数制限が付され、いずれかの制限に達した時点で、開閉作動が停止される。

（旧規則では、「第3種特別電動役物の1回の作動による大入賞口の入口の開放等の時間は、10秒間を超えるものでないこととし、また、当該大入賞口の入口の開放等は、おおむね10個の遊技球の入賞により終了するものであること。」と定められていた。）

2004年7月の規則改正により、種別は撤廃されたが、それ以前は当ジャンルの機種を「第3種」と称していた。

また、大当たり中は右打ちで消化する機種が多い。

【図2】 権利モノの例



出典：株式会社ニューギンホームページ

関連項目「トップページ>機種紹介>1995年以前>ミルキーバー※1」

[http://www.newgin.co.jp/pub/machine/milky\\_bar/index.html](http://www.newgin.co.jp/pub/machine/milky_bar/index.html)

検索日：2007年1月18日

**【出典機種】**

ミルキーバー※1：株式会社ニューギン

**【参考資料】**

刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、  
発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、200～207頁

刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 '99」、発行年月日：1999年2月9日、編集人：成澤浩一、  
発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、200～201頁

※1「ミルキーバー」：株式会社ニューギンの登録商標

【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-4 電役タイプ (旧電役)

【技術内容】

電役とは、スタート (始動入賞口) と図柄表示装置 (液晶やドットなど)、可動入賞装置 (アタッカー) を備え、第1種、第2種、第3種に属さない電動式役物を有し、以下の1~4のゲーム内容を有している機種を呼ぶ。なお、ゲームのルールは適宜決定できることである。

【図1】 電役 (一般電役、普通電役) のゲーム内容

1	玉が始動入賞口に入賞すると、図柄表示装置が変動開始し、一定時間の経過又は押しボタンスイッチの押し下げによってその変動表示が停止する。
2	その表示結果が特定図柄の組合わせとなったときに可動入賞装置や電動チューリップが設定された開放パターンに基づいて開放作動される。
3	可動入賞装置および電動チューリップの開放作動中に、可動入賞装置内に形成される継続領域に玉が入賞したときには、当該回の開放作動終了後に続いて新たな回の開放作動 (継続作動) を行う。
4	以降、開放作動中に玉が継続領域に入賞することを条件として、設定回数範囲の開放作動を繰り返し行う。

出典：本標準技術集のために作成

なお、可動入賞装置の開放制御については、基本例として、開放時間制限と入賞個数制限が付され、いずれかの制限に達した時点で、開放作動が停止される。

(旧規則では、「普通電動役物の1回の作動による入賞口の入口の開放等の時間は、6秒間を超えるものでないこととし、また、当該入賞口の入口の開放等は、おおむね10個の遊技球の入賞により終了するものであること。」と定められていた。)

種別撤廃以前の電役の代表例としては、「オックス2」(サンセイ) や「ナナシー\*1」(豊丸) などが挙げられる。現行機では電役に似た仕組みを持つ「CRダンスブレイク\*2EH」(西陣)、「満願チューリップ\*3」(大和工業) などがある。

【図1】 電役の機種の例 (左) と現行電役タイプの例 (右)



出典：(左) 刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、出典箇所：241頁

：(右) パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ>パチンコ・パチスロ機種情報>機種名検索 (パチンコ) た行>ダンスブレイク<sup>※2</sup>EH」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/crdansebreakh/crdansebreakh.html>

検索日：2007年2月6日

#### 【出典機種】

(左) オークス2：株式会社サンセイアールアンドディ

(右) ダンスブレイク<sup>※2</sup>EH：株式会社西陣

#### 【参考資料】

パチンコビレッジ用語辞典

関連項目「トップページ>用語辞典>あ行>一般電役」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/jiten/index.html>

検索日：2007年1月5日

刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2001」、発行年月日：2001年2月9日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、240～241頁

※1 「ナナシー」：豊丸産業株式会社の登録商標

※2 「ダンスブレイク」：株式会社ソフィアの登録商標

※3 「満願チューリップ」：大和工業株式会社の登録商標

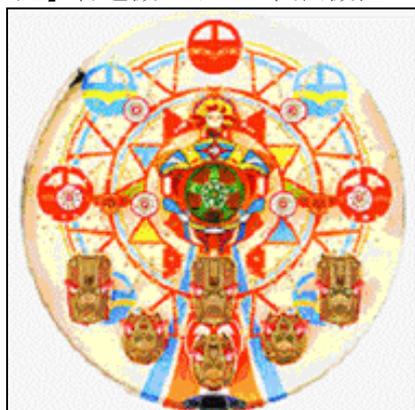
【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-5 普通機タイプ（旧普通機）

【技術内容】

特賞（大当たり）が存在せず、玉がチューリップ等の役物へ入賞することでのみ、出玉を獲得する機種。多くはチューリップ（3-4-3-3：チューリップ参照）や他の役物が連動して動作する（3-4-3-4：連動装置参照）。なお、ゲームのルールは適宜決定できることである。

【図 1】 普通機タイプの代表機種



(C)KYORAKU

出典：（左）パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ＞パチンコ・パチスロ機種情報＞機種名検索（パチンコ）は行＞CR  
ぱちんこスカイボート\*1Z 1」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/crskyboatz1/crskyboatz1.html>

検索日：2007年1月18日

：（右）パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ＞パチンコ・パチスロ機種情報＞機種名検索（パチンコ）は行＞CR  
チューリップ8」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/tulip8/tulip8.html>

検索日：2007年1月18日

【出典機種】

（左）CRぱちんこスカイボート\*1Z 1：京楽産業、株式会社

（右）CRチューリップ8：株式会社ニューギン

過去には、釘を極端に曲げることで、解放された特定の役物への入賞を防ぎ、その役物に遊技球が誘導される形で、隣接する役物への入賞を容易にすることが可能な機種が存在した。このような機種は、特定の役物へ1発の遊技球が入賞することで、店舗が定めた数量の出玉を獲得することが可能であったため、「一発台」と呼ばれた。また、チューリップ等、役物の解放作動の連動を複雑にすることで、一定の数量の出玉を獲得することを可能とする機種も存在した。

しかしながら、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の「遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」内の「別表第四 ぱちんこ遊技機に係る技術上の規格」の「(2) 構造に関する規格」の「ホ 遊技くぎ等の構造に関する規格」において、「(ロ) 遊技くぎ及び風車は、遊技板におおむね垂直に打ち込まれているものであること。」とされているため、極端な釘曲げによる調整は認められていない。

【参考資料】

パチンコビレッジ用語辞典 普通機項

関連項目「トップページ>用語辞典>は行>普通機」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/jiten/index.html>

検索日：2007年1月8日

電子政府の総合窓口 法令データ提供システム 遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則項

関連項目「トップページ>サイトマップ>法令データ提供システム>法令索引検索>遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」

[http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX\\_OPT=1&H\\_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%c9%8a%d6%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H\\_NAME\\_YOMI=%82%a0&H\\_NO\\_GENGO=H&H\\_NO\\_YEAR=&H\\_NO\\_TYPE=2&H\\_NO\\_NO=&H\\_FILE\\_NAME=S60F30301000004&H\\_RYAKU=1&H\\_CTG=1&H\\_YOMI\\_GUN=1&H\\_CTG\\_GUN=1](http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX_OPT=1&H_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%c9%8a%d6%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H_NAME_YOMI=%82%a0&H_NO_GENGO=H&H_NO_YEAR=&H_NO_TYPE=2&H_NO_NO=&H_FILE_NAME=S60F30301000004&H_RYAKU=1&H_CTG=1&H_YOMI_GUN=1&H_CTG_GUN=1)

検索日：2007年1月27日

※1「スカイボート」：京楽産業、株式会社の登録商標

【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-6 融合（複合）タイプ

【技術内容】

融合タイプとは、旧第1種と旧第2種の遊技方法が融合した機種を指す。2004年7月1日に施行された「遊技機の認定及び形式の検定等に関する規則」により、遊技機の種別が撤廃された。種別の撤廃によって、遊技機開発の自由度が高まり、旧第1種と旧第2種の遊技方法を融合させた、新たなタイプの遊技機が登場した。なお、ゲームのルールは適宜決定できることである。

【図1】パチンコ初の融合タイプ



液晶表示を変動させる始動口に遊技球が入賞することによって、特賞抽選が行われる。

これに加えて、小当たりに当選することで、役物上部に設置された電動チューリップ型のアタッカーが開放される。アタッカー開放中に遊技球がこれに入賞し、役物右側に設置された回転体の特定領域（Vゾーン）へ入賞することで、特賞が発生する。

デジパチタイプのゲーム性に加えて、Vゾーンへの入賞という、ハネモノタイプのゲーム性を併せ持ち、特賞発生に2通りのルートが存在することとなる。

出典：パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ>パチンコ・パチスロ機種情報>機種名検索（パチンコ）は行>CR  
花火師勘太<sup>\*1</sup>2SP」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/crhanabisikanta2sp/crhanabisikanta2sp.html>

検索日：2007年1月18日

【出典機種】

CR花火師勘太<sup>\*1</sup>2SP：マルホン工業株式会社

【参考資料】

刊行物名：「パチンコ必勝ガイドパチンコ年鑑 2006」、発行年月日：2006年1月22日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所 株式会社白夜書房発行、127頁

電子政府の総合窓口 法令データ提供システム 遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則項  
関連項目「トップページ>サイトマップ>法令データ提供システム>法令索引検索>遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則」

[http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX\\_OPT=1&H\\_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%c9%8a%d6%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H\\_NAME\\_YOMI=%82%a0&H\\_NO\\_GENGO=H&H\\_NO\\_YEAR=&H\\_NO\\_TYPE=2&H\\_NO\\_NO=&H\\_FILE\\_NAME=S60F30301000004&H\\_RYAKU=1&H\\_CTG=1&H\\_YOMI\\_GUN=1&H\\_CTG\\_GUN=1](http://law.e-gov.go.jp/cgi-bin/idxselect.cgi?IDX_OPT=1&H_NAME=%97%56%8b%5a%8b%40%82%cc%94%46%92%e8%8b%79%82%d1%8c%5e%8e%ae%82%cc%8c%9f%92%e8%93%99%82%c9%8a%d6%82%b7%82%e9%8b%4b%91%a5&H_NAME_YOMI=%82%a0&H_NO_GENGO=H&H_NO_YEAR=&H_NO_TYPE=2&H_NO_NO=&H_FILE_NAME=S60F30301000004&H_RYAKU=1&H_CTG=1&H_YOMI_GUN=1&H_CTG_GUN=1)

検索日：2007年1月27日

※1「花火師勘太」：マルホン工業株式会社の登録商標

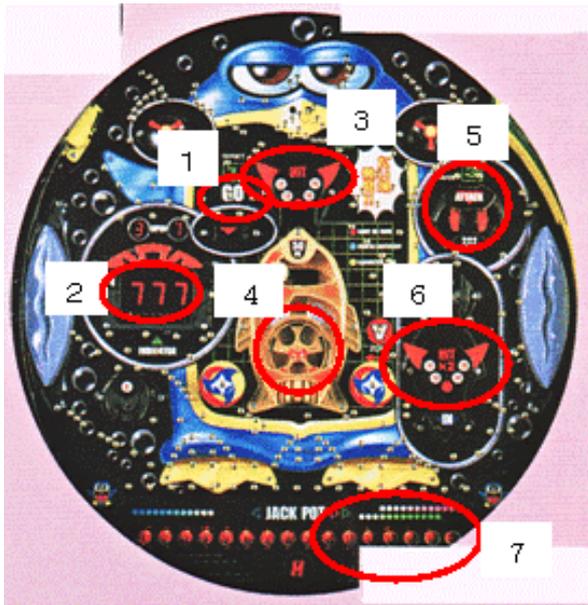
【技術分類】 2-2-4 パチンコルール／遊技ルール／種別

【技術名称】 2-2-4-7 アレパチタイプ

【技術内容】

アレンジボール遊技機のパチンコ版をアレパチ<sup>※1</sup>と呼ぶ。ゲームのルールは適宜決定できることであるが、アレパチ<sup>※1</sup>は玉 16 発で 1 ゲームとなり、玉を盤面に打ち出し、盤面下部のポケットに入った箇所のランプが点灯、4 連続点灯で 1 点、特定の 4 連続点灯は JP (ジャックポット) として 3 点となり、1 点につき 16 個の賞球が払い出される 1 ゲームの最高得点は 10 点、大当たりは最高 14 ラウンドとなる。なお、「アレパチ<sup>※1</sup>」という呼称はタイヨーエレクトリック社の登録商標である。

【図 1】アレパチ<sup>※1</sup>の遊技手順の例



1 のチャッカーに玉が通過すると、2 のデジタルが変動、デジタルに「3」もしくは「7」が揃えば、3 の電動チューリップが開放する。

その後、3 の電動チューリップに玉を入れると、4 の回転体による振り分けが行なわれ、「V」表示のポケットに入れば大当たりとなる。

大当たり中は右打ちを行ない、5 のチャッカーを通過すると 6 の電動チューリップが開放、電動チューリップに玉が入ると得点が 2 倍になる。以降、7 のポケットによる得点が加算され (1 ゲーム最高 10 点)、出玉を獲得する。

出典：刊行物名：「パチンコ必勝ガイド爆裂年鑑 2003」、発行年月日：2003 年 1 月 27 日、編集人：成澤浩一、発行人：末井昭、発行所：株式会社白夜書房発行、出典箇所：191 頁を元に改変

【図 2】アレパチ<sup>※1</sup>の得点算出方法の例



出典：タイヨーエレクトリック株式会社ホームページ

関連項目「トップページ>製品紹介>次世代遊技機「アレパチ<sup>※1</sup>」

<http://www.taiyoelec.co.jp/products/arepachi/arepachi.html>

検索日：2007 年 1 月 18 日

【出典機種】

CRアレパッチン<sup>※2</sup>：タイヨーエレクトリック株式会社

【図 3】アレパチ<sup>※1</sup>の代表機種



出典：パチンコビレッジ機種情報

関連項目「トップページ>パチンコ・パチスロ機種情報>機種名検索（パチンコ）あ行>CR  
アレパチ連発おはな<sup>※3</sup>」

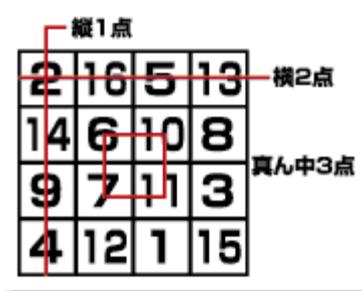
<http://www.pachinkovillage.ne.jp/2001mac/craprenpatsuohanav/craprenpatsuohanav.html>

検索日：2007年2月10日

【出典機種】

CRアレパチ連発おはな<sup>※3</sup>：タイヨーエレクトリック株式会社

【図 4】アレパチ<sup>※1</sup>の元となったアレンジボール遊技機と遊技方法



1：1枚のメダルを投入口に入れると、循環式の装置に16個の玉が送り込まれる。

2：16個の玉を打ち出し、盤面下部のポケットに入ることにより、センターパネルの番号が点灯する

3：点灯が揃えば得点になり、得点分だけメダルが払い出される。

出典：タイヨーエレクトリック株式会社ホームページ

関連項目「トップページ>製品紹介>次世代遊技機「アレパチ<sup>※1</sup>」>アレンジボールって何」

<http://www.taiyoelec.co.jp/products/arepachi/areball/areball.html>

検索日：2007年1月18日

【参考資料】

パチンコビレッジ用語辞典 アレパチ※1項

関連項目「トップページ>用語辞典>あ行>アレパチ※1」

<http://www.pachinkovillage.ne.jp/jiten/index.html>

ウィキペディア アレンジボール項

関連項目「トップページ>検索「アレンジボール」」

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%AC%E3%83%B3%E3%82%B8%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%AB>

検索日：2007年1月8日

※1「アレパチ」：タイヨーエレクトリック株式会社の登録商標

※2「アレパッチン」：タイヨーエレクトリック株式会社の登録商標

※3「連発おはな」：K P E株式会社の登録商標