

製品演出資料

# 悪代官赤鬼



本資料を無断でWEB等に転載すると著作権法に違反いたします。

本資料は、ホール様を対象とした遊技機の仕様説明などの商行為を補助する目的で作成されています。  
本資料に掲載された文言ならびに表現等を転用すると風営法または都道府県条例に抵触する恐れがあります。



豊丸産業株式会社





悪代官 × 役物機

= 新たなゲーム性

子両筈



# このスペック、クセになる!

お主も悪よのう

赤鬼ルーレット  
50%継続抽選

赤鬼モード 時短100回

大当りは全て  
16R: 1890個

赤鬼モード 時短100回

大当りは全て  
16R: 1890個

初回  
V図柄大当りで

16R: 1890個



右大入賞口の払い出し個数  
「悪」入賞が1R目となります



# 悪代官 悪鬼

左打ち!

## 通常時の遊び方



1 玉が「開スタート」に入賞するとドット表示が変動



2 ドットにシンボル図柄「!」表示で羽根開放



3 羽根に入賞した玉は役物振り分けへ



V図柄当り



数字図柄当り

役物下段「悪」入賞でドットが変動。  
「V」表示で大悪人ボーナス(V図柄当り)  
「数字図柄」表示でちよい悪人ボーナス(数字図柄当り)



1  
ココを狙って  
開いた口の中に  
玉を入れるのじゃ!!



4



# 赤鬼モード中の遊び方

右打ち!

大悪代官 赤鬼



3



1



1



玉が「ゲート」を通過すると、電チューが開放

2



電チューに入賞するとドットが変動。

3



ドットにシンボル図柄「!!」表示で羽根開放

4



羽根に入賞した玉は役物振り分けへ

5



3



役物下段「悪」入賞で大悪人ボーナス(V図柄当り)

2を犯って開いた口の中に玉を入れるのじゃ!!

ルーレットは止まれば総額でござる!

4



2



5





# ゲームフロー

## CR悪代官・赤鬼



※「悪」入賞が1R目になります





悪代官 赤鬼

# まるゆう PREMIUM



対象機種

悪代官X



## Change



シリーズ機の別スペックではなく、

ゲーム性の異なる機種へリユースできる!



TOYOMARU

# CR悪代官 赤鬼X

最恐の鬼スベック

初回V図柄大当り時

鬼アツ

## 16R大当り+赤鬼モード

モード継続50%抽選タイプ



V図柄大当り確率 1/17.0 電チュー 1/1.0

出玉 V図柄大当り 1,890個 (16R) 数字図柄大当り 252個 (3R)

賞球 4&3&6&14 赤鬼モード(時短) 100回

赤鬼モード突入率 初回V図柄大当り後 100% 赤鬼モード継続率 50%

# まるゆうプレミアム

異なるゲーム性のスベックに

## リユース可能!!

対象機種は裏面をご覧ください

まるゆう  
対象機種

TOYOMARU

# CR悪代官 DX

V図柄での大当り終了後  
時短10回のSTタイプ



V図柄大当り確率 1/6.02 電チュー 1/1.0

出玉 V図柄大当り 1,080個 (11R) 数字図柄大当り 216個 (3R)

賞球 4&3&5&6&12

悪巧みチャンス(時短) 10回 悪巧みチャンス突入率 V図柄大当り後 100%

# まるゆうプレミアム