

3 章 大当たり抽選（乱数判定）は自力ではない

乱数判定の鍵はホールコンピューターが握る

2 章で述べたように外部入力端子とホールコンピューターが接続される限り、この章で後述する今は無き名機アレジンやエキサイトのグループ判定方式と同様に、ホールコンピューターがグループ判定を行い大当たりグループに

判定されたグループの電圧を **100** パーセント上げることにより当たり番の台だけを順次、大当たり乱数にあてはめっていると云う事実は、トランス単位で形成されるグループの存在と、更にはこのグループに対し法則的な判定時期 (**G&AP 攻法**)が組み込まれているという事実が物語っている。

当たり乱数に当てはめるのは自力抽選ではなくホールコンピューターであるという事実は、ホールシステム各論 I の「**G & A P 攻法**」の核心である。

1. どのような状況で、いつグループ判定されるのか？
2. どのような状況で、いつ移動判定されるのか？
3. 連ちゃん中の次の当たり判定は？
4. いつどのような状況で判定されるのか？

という、肝心要の判定機能が法則化されていることを解析実証したことにより、大当たりの 100%が自力抽選ではなくホールコンピューターが仕掛け作り出していると結論づけることができます。

パチンコ関連誌等は、ホールコンピューターを抜きにした状況での乱数判定の解説をしています。

ホールコンピューター抜きでの乱数判定の解説としては正論であろうがホールコンピューター抜きの解説は、現在のパチンコでの本来の姿ではなく最も重要なグループの存在やグループ判定機能を取り上げない限り偽りの解説であると云われても仕方ない。

以下省略



4章 制御盤（当たり番）、グループ判定、移動判定

グループ判定と同時に当たり番の入っていた台が解除され当たり
ます。

これがグループ判定の初めの当たりです。

その後、当たり番はグループ内を台に向かって右回りで、その時点の
ロムの良い台に移動し、当たりを作り出していきます。

グループ判定中は打ち手のいない空き台の状態の台も同様に解除され
ています。空き台の場合、制御盤(当たり番)は最大で 20 分間を経過する
と移動或いは消滅します。

以下省略

グループ判定、移動判定、確変中及び権利中の次の当たり判定

判定にはグループ判定と移動判定及び確変中並びに権利中の判定があり
ます。



グループ判定されると当たり番の台はよく回り大当たりするが、その同じ時期のグループ内の他台の状況は極端に回らなくなる台が生じたり、ガセのスーパーリーチがかかったりしてハズれます。

このようにグループ判定時には、判定されたグループにも判定されなかったグループにも、ホール全体の台に回り具合に変化が生じたり、リーチ予告キャラ等が出現したりするなどリーチの集中やスーパーリーチが生じます。

従って、この判定時期にノーマルリーチさえかからない、或いはノーマルリーチが1回だけしかかからなかった台は次に来るグループ判定では低調であるということになる。

「ホールシステム各論 I の G&AP 攻法の判定時期を知ることにより、その台を打ち続けて良いのか台を変わるべきかを容易に判断することができるわけです。

制御番はコンマ 1 秒でも移動することから、同時期当たりもありますが移動



の多くは前述するように制御盤(当たり番)が解除される時期の順位付けのごとく移動します。

中略

グループ判定と移動判定には確たる判定時期があり、この時期以外には当たりません。

最重要 グループ内の当たり番の台にスーパーリーチがかかり当たろうとしている時には、必ず同グループ内の1台又は2台にハズレのスーパーリーチがかかる。従って、熱いスーパーリーチを外したら同グループの他台に当たりが入ったと意識し確認する。

以下省略



5章 3つのパターンのグループ構成とその見分け方

まず、パチンコホールのホールシステムは、大当たり判定システムは勿論、グループ構成についても以下の3つの構成のいずれかを採用していて、北海道から沖縄まですべてのホールが同一システムであり、このグループ構成を知らずして完全攻略は不可能だということを頭にたたみ込み、貴方の通うホールの構成を完全に把握して下さい。

整然と並んでいるパチンコ台は1シマ全台をとか1列全台を1つのトランスで稼働させることは出来ません。そこでトランス単位で、例えばトランスを1つの箱にたとえると、この1つの箱の中に4台又は5台或いは6台単位で収容(同じ配線)しています。

この1つの箱に収容されているのが5台なら、この5台が1つのグループを構成します。

全国のホールで採用されている最も多いのは基本5台構成で50%、次に基本4台構成で40%、基本6台で構成する店も10%程度有ります。



この各グループにホールコンピューターは、グループ判定の指令を出し、グループ判定されたグループではグループ内で大当たりが始まります。

グループ判定されている範囲内で移動判定の指令が出され、その時点で大当たりの資格を持つロムを有する台が右回りで移動当たりしていきます。

グループ構成には、

①並び構成②ケツ番構成③ケツ番のコンビ構成の3つの構成があります。

①の並び構成と②のケツ番構成は、地域によりかたよる事が多く例えば三重県や九州などではケツ番構成がほとんどで①の並び構成を確認した事が無く東京都内や大阪市内では並び構成を多く確認します。

その比率はケツ番構成、或いはホール内の一部にケツ番のコンビ構成を採用する店が圧倒的であり80%がケツ番構成、並び構成は20%程度です。



全体的にはケツ番構成が80%、並び構成が20%ですが敷地の狭い市街地のホールは並び構成が圧倒し、駐車場を持つ郊外店はケツ番構成が圧倒する。

1つの店で、このシマだけがケツ番構成で、他のシマは並び構成という店はありません。

入り口から手前側のシマがケツ番構成で、奥のシマはケツ番のコンビニ構成というホールはあるが、1つの店で、このシマはケツ番構成で他のシマは並び構成という店はなく並び構成かケツ番構成或いはケツ番構成とケツ番のコンビニ構成となっている。

以下省略

重要 市街地に多い並び構成の見分け方

グループ構成について理解できない方は、別売り「グループ構成の見分け方DVD」を参照して下さい。特に市街地に多い並び構成について詳細な解説をしています。



1 から 18 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 15 台

1 2 3 5 | 6 7 8 10 11 中仕切り 12 13 15 16 17 18
通路
37 36 35 33 | 32 31 30 28 27 中仕切り 26 25 23 22 21 20

20 から 37 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 15 台

以下省略

①並び構成

(全国構成率 約 20%、市街地では 50%強)

一般的にはその店の1番台が設置されている若い番号から、基本台数を通常 4 台又は 5 台で構成し、まれに 6 台で構成しています。台に向かって左側が若い番号の店が主流ですが、逆の店もありますから注意して下さい。

通常は、4 番と 9 番は使用しませんが、4 番と 9 番を使用する店では一概には云えませんが、並び構成及び後述するケツ番構成ともに 6 台で構成している事が多く、並び構成よりケツ番で構成している方が多く比較的渋いホールです。



但し、こんなホールもあります。

最大手のマ○ハ○の殆どのホールがケツ番構成です。マ○ハ○の一般的ホールは、4番9番アリで台番号も一般のホールとは異なり、台に向かって右から若い番号を採用し、1列20台、1シマ40台、4番9番アリですから10のグループで構成し1グループは4台で構成しています。

本書のザ・パチンコシリーズでは、一般的なシマ構成は「台に向かって左から若い番号、4番9番を使用しない」と記載していますが、これに対しこのチェーン店は意識的にカモフラージュしているのでは？と感じています。

4番、9番があろうと、台番号表示が台に向かって右からであろうが、その構成も機能も変わりません。

4番9番アリではあるが良く出す店はマ○ハ○のように4台で構成しています。

1グループを少ない台数で構成しているということは、グループ内の移動が



早く、良く出ているように見える。客にとっても有利であり実際にも良く出している。

並び構成図A

1列が20台で1シマ40台の場合

50から73番台までの4と9を除外した1列20台



例えば、構成図Aは1列20台、2列で40台のシマで基本5台の並び構成なら台に向かって左端から

15番～20番、21番～26番、27番～32番、33番～38番、
片側も15～20の向かい側の73～68を同位置で区切ります。

73番～68番、67番～62番、61番～56番、55番～50番、
(4と9を使用する店もありますが、通常は4と9は使用しません)というように各々5台の8グループで構成しています。



基本 4 台の並び構成なら 以下省略

並び構成図 B 並び構成図 C 以下省略

8 台まで接続可能なトランス登場 以下省略

②ケツ番構成

(全国構成率 約 80%、ケツ番のコンビ構成含む)

ケツ番とは、台番号の下一桁のことです。

以下省略

駐車場を持つ郊外店はケツ番構成が圧倒

台番号が 5 番ならケツ番 5、512 番ならケツ番 2、1357 番ならケツ番は 7 番
となります。



少々品位に欠ける名称ですが、この構成が実戦攻略において最高の舞台となります。

ケツ番構成のシマでは機種が異なっても、たとえ 1 機種ごとに異なる機種が並んでいても、又片側がパチスロであっても片側のパチンコ台と同ケツ番同士が同グループとなります。

並び構成もケツ番構成も基本台数は 4 台又は 5 台、或いは 6 台で構成されていますが店の構造上の問題から、例えば片側だけ 2 台少ないと 1 又は 2 グループだけ 3 台等の基本外の台数で構成することになります。

以下省略



ケツ番構成図 A

1 列が 20 台で 1 シマ 40 台の場合

1 から 25 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 20 台



26 から 60 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 20 台

台に向かって左側が若い番号の店が主流です。逆の店もありますが逆であっても同様です。

また、上図は 25 の向い側が 26 ですが通路を隔てた隣のシマに 26 と続いている店もありますが、この場合の 26 は、まったく異なるシマになります。

上図でケツ番 3 番のグループは 3 番、13 番、23 番の計 3 台と、向かい 33 番と、53 番の 2 台の合計 5 台が同グループとなります。



ケツ番 0 番のグループは、片側に 10 番と 20 番の計 2 台、片側に 30 番と、50 番、60 番の計 3 台の合計 5 台となり、ケツ番 0 番のグループからケツ番 8 番のグループまでの 1 シマ 8 グループとなります。

1 列 20 台、1 シマ 40 台のシマ構成が一般的で最も多く見られるのは 1 シマにケツ番 4 番と 9 番を外した 0 番から 8 番までのグループが各 5 台ずつ、きっちり収まるからです。以下省略

ケツ番構成図 B ケツ番構成図 C ケツ番構成図 D

以下省略

ケツ番のコンビ構成 スロットはコンビ構成で全国同一

1 列が 10 台程度、1 シマ 20 台前後の少ない台数のシマでのケツ番構成では、ひとつのケツ番だけで構成するとすれば 1 グループが 2 台あるいは 3 台となるため他のケツ番とコンビで構成しています。



このコンビは配線が同じであるわけですから、完全な同グループであるわけです。この構成をケツ番のコンビ構成といいます。

幼稚というかマンネリというべきか、このコンビの組み合わせも北海道から沖縄まで同一です。

以下省略

ケツ番のコンビ構成は、どの状況のシマで構成されるのか。

4グループが4台構成、残りの4グループが3台構成までは(1シマ28台までのシマ) コンビ構成ではなく、通常のケツ番構成を採用しています。

立地条件的に全体的にコジマリしたホール、奥行きが狭い等のホールでの1シマ28台以下のシマは、ケツ番のコンビ構成と考えて良いでしょう。

以下省略



コンビ構成の組み合わせは、

0番＝5番、1番＝7番、2番＝8番、3番＝6番、

4番、9番のあるシマでは4番＝9番がコンビとなります。

以下省略

肝心要のグループ構成の見分け方 その1

最も判りやすい方法は、グループ全体の好調度から判断

例えば夕方の6時の時点で、1400回転等の大ハマリ台と同じケツ番の台が
全体的にハマッていればケツ番構成。

中略

グループ単位でハマリ回転数と当たり回数をチェックすることによりケツ番構成なのか否かを見極める。同時に不調グループであれば一切手を出さない。



1400 回転だから「そろそろ出そうだから」は最も無駄な試みとなります。

グループ全体が低調であるということはグループ判定自体が少なく、2 時間も 3 時間もグループ判定されなかったグループでありグループ判定されても、その移動率は 2 台程度と極端に低くグループ判定されている時間も極端に短い。

夕方の 6 時ですから好不調が歴然としている。

以下省略

グループ構成の見分け方 その 2

大当たり終了直後の移動の仕方で判断する。

同時期に複数のグループが判定されたり、それ以前に判定されたりしているグループがあると移動が複雑に見えます。従って、自台の台番号に関連する台だけを観察します。

中略



読者の多くが左の台にも右の台にも、自台にも同じ時期にスーパーリーチやミッション系或いはノーマルリーチの集中が発生し、その内の1台に大当たりが発生したりすることにより「並び構成」なんだと早合点してしまっています。

中略

市街地以外はケツ番構成の採用が圧倒しています。

グループ構成を確認するときは、まず並び構成は頭から除外してケツ番構成を前提にチェックして下さい。下記をケツ番構成として説明すると

中略

上記以外の構成は無い。

どの構成を採用するかは、その店の立地条件や営業方針により異なります。

飛び石構成とかタスキ構成はありません。

以下省略



6章 回り具合の意味と死に台

死に台の有無

2005年以前までは、4台トランスを使用していたため4台構成までは電圧の不足による死に台はなかったが5台構成では1台が、6台構成では2台が死に台となっていました。最近では殆どのホールで8台トランスを使用するようになったため死に台はなくなりました。

以下省略

回り具合の意味

回りとはスタートチャッカーへの入賞率及び回り具合を指します。

スタートチャッカーへの入賞率は、磁力が左右していてホールコンピーターが操作する次のグループ判定に対しての好不調度に比例する。



但し、好不調台に限らず同グループ内に当たりが発生しようとしている時(全判定時期=G&AP 攻法)は、同グループの他台は一時的に極端に回らなくなる。回り具合は、あくまで次のグループ判定の終了までを単位として考えて下さい。

何故なら、そのグループ判定が終了するとロムの優劣が逆転する台が生じる可能性があるからであり、特に好調グループでは、そのグループ判定で9連ちゃん一気など好調だった台の回り具合は、その次のグループ判定に対しては回りが悪くなる場合が多い。

これは好調周期(9回前後)を消化し終え遊び周期(9回前後)に突入したからです。

この好調台が一周期一気(9回前後)等の当たりを獲得している間に、遊び周期を消化し終えた台が変わって台頭し回りが良くなります。

中略



遊び周期に突入しても好調グループ内の 1 台であれば、次のグループ判定は早い。

好調グループのグループ判定は長く、状況によっては 2 時間も 3 時間もグループ内移動を繰り返し、好調周期の台が連ちゃんしている間に遊び周期の当たりを拾うため、不調グループに比して 9 回の遊び周期を圧倒的早期に消化する。

好調グループではこれを繰り返すため、そのホールの出し率や稼働率にもよりますが閉店時にはグループ内の 4 台中の 3 台、或いは 5 台中 3 台が、好調な当たり回数を獲得します。

以下省略

不調時の入賞具合

1. スタートチャッカーの上部で左右にウロウロする状態。
2. 玉が踊る、跳ねる。
3. スタートチャッカーに寄り付かない。



好調時の入賞具合

中略

如何に好調な台であってもグループ内の他台に当たる直前は極端に回りが悪くなり、その当たりの直後や自台に当たる時及びグループ判定から外れた時に回り具合は回復する。

中略

今、自台に当たり番(制御盤)があるか否かについて、また今、当たっている同グループの他台の当たり番が居座っているか又は移動しているかについては、同グループ内の他台及び自台の大当たり中から、

特に自台の大当たりからは、ほぼ100%、同グループ内の他台の当たりからでも70%程度わかるようになりました。これを当たり番確認攻法(ホールシステム各論2)といいます。

中略

連ちゃんが続くかどうか判断できずに打ったり、当たり番が居座っているのに時短終了と同時に止めてしまうことがなくなります。



同グループ内の他台に当たり番が移動してしまっている状況なら打たずに次の右回りの順番を待てばいいのであり、当たり番が移動していない状況なら単発であっても止めないで打ち続け、連ちゃんを獲得することが可能となります。

以下省略



7章 グループとロム

好不調はグループ内の各台のロムの周期次第

シマの設定が良く、グループ全体のロム周期が良いと、グループ判定は頻繁となり判定時間も長くグループ内移動も多い。

逆にシマの設定が低く、グループ全体のロム周期が低調であるとグループ判定が少なく移動も少ない。

ある日は好調グループがまったく無く、またある日は多くの好調なグループが出現するというようなシステムでは経営は成り立たない。

趣味と実益以上をご希望の読者には、より上位の内容である「ホールシステム総論(ホールシステム各論Ⅰ～Ⅲ)」(DVD付き冊子)をご購入されることをオススメします。

中略

常勝パチンカーになるために身に着けなければならない前述の知的攻略



法を網羅する吉野出版の「ホールシステム各論 1」DVD&解説冊子付を理解するためには、まずは本書を熟読し、ホールコンピューターが何をしているのかを知り、ホールコンピューターが操るグループの存在を知り、そのグループがケツ番構成なのか並び構成なのかを見極める知識を身につけることから始めます。

放出グループ 遊びグループ 回収グループ

以下省略

ロムの周期と大当たり回数周期

大当たりの回数周期は機種により異なりますが1回の周期は平均9回で、稀に10回以上の機種もあります。

ちなみに海シリーズは9回です。

大当たり回数周期には爆発周期、好調周期、遊び周期があります。



爆発周期や好調周期なら一気に9回前後を獲得し、遊び周期では店の稼働率にもよりますが9回の当たり消化に1日から3日程度かかります。極端に暇なホールなら1週間もかかるでしょう。

9回以上一気以外は遊び周期です。

たとえ5連ちゃんした台でも、時短後50回転以内(G&AP攻法の1サイクル)に当たりを引き戻さない場合は好調周期ではなく遊び周期です。

5連ちゃんしたからといって打ち続ければ、ある条件以外の80%の台では、その後どこまでハマルか底が知れない。

この当たりの回数周期を把握する事が重要な理由は、1周期ごとにハマリが待っているからである。

9回前後1周期一気の好調或いは爆発周期後、連続して好調周期を迎えることもあるが稀であり、好調或いは爆発周期の連チャンは9回前後で止まり、ハマリに突入するものと



考えていて下さい。

以下省略

周期の変り目のハマリと当たりごとのハマリ

以下省略

ロムの周期の読み方

中略

朝一に出た台が伸び悩むことが多いのは周期の残りを翌日に繰り越すからです。例えば、前日の閉店に近い時間帯で確変や連ちゃんモードに入り好調周期の多少の回数を残して閉店となった場合、翌日にその残りを繰り越すこととなります。

以下省略

朝一の狙い目は

以下省略

大当たり回数から見た狙い

以下省略



止め時又は休憩 以下省略

ロムの好不調期間 以下省略

好調周期台と爆発周期台の特徴

最重要 以下省略

遊び周期台が多い状況にあるグループ及び遊び周期台の特徴

以下省略



8 章 右回りの法則と大当たりの移動の仕組み

3 円前後の交換率のホールでは当たり番はグループ判定されて始めの当たり番の台が大当たりすると、その大当たりの終了と同時に、時短中、時短終了後 50 回転前後 (G&AP 打法の 1 サイクル) 又は発生直後及び権利中や

確変中の次の当たりに入るまでの間に今当たっていた台も含め同グループ内のいずれかの台に移動しグループ判定中であれば大当たりします。

中略

等価ホールの殆どはホルコン設定ではなく、機種単位、グループ単位、角台単位でその日その日で設定を変えています。これは違法設定です。

基本的には再当たり、移動当たり共に 3 円前後の交換率のホールと比して等価で支払う分、余分に打

以下省略



右回りの法則

当たり番は右回りで移動する。

この右回りの法則は電流の流れであり、ケツ番、並び構成ともに間違いない事実です。

すぐ右に移動するということではなく移動の動きが右回りで動くという意味です。

右回りの法則で飛ばされた場合は、そのグループ判定のその時点では、飛ばされた台より低位のロムであり、状況によってはグループ内の最低位のロムだという事になります。

もともと、他台が当たりを消化し終わった次の2周り目まで待てば消化し終わったロムを持つ台は、その当たり回数にもよりますが、当たり始めた時よりは低位となる可能性があるわけですから自台が上位となる可能性が出てきて、当たり番が回ってくる可能性はありますが、回ってこなかった場合は即



止め時となります。

2 周りしても、尚かつ飛ばされるという事は、かなり低位のロムであるということになるからです。

ケツ番構成では 1 シマを右回りで移動します。

並び構成では並んで構成されるグループ内を右回りで移動します。

1 から 25 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 20 台



26 から 60 番台までの 4 と 9 を除外した 1 列 20 台



例えば上図で、20番が大当たりしたとすれば、次に最も確率が高いのは右回りの法則の順番だけで言えば30番であり次いで50番、60番、10番の順になります。

以下省略

並び構成では、例えば5台構成の場合

1 2 3 5 6 左記の場合、6の当たりの後は、1側に戻ります。

6から5に移動した場合は、1 2 3は飛ばされたと考えて下さい。

勝つための基本は

以下省略



9章 勝てる攻略 ケツ番追い攻法 (当たり番追い攻法)

ケツ番追い攻法は知識攻法の最高峰のものであり吉野出版の営業戦略からは、ここで取り上げるべきではないが吉野出版の知識攻法を知って頂くために敢えて掲載しています。

吉野出版の知識攻法「ホールシステム各論□」に掲載する **G&AP** 攻法の判定時期を知るまでは、勝ちまくるところまではいかないでしょうが「ケツ番追い攻法」は判定時期を知らなくてもグループ構成さえ把握していれば知識攻法の妙味を十分に味わうことができます。

そして、このケツ番追い攻法は吉野出版の知識攻法「ホールシステム各論 **3**」に掲載する大当たり回数周期の仕組み、好調グループ及び好調台の好調度の推移の法則、好調周期台はグループにどんな影響を及ぼしているか、遊び周期台はどのような経過で好調周期台となるか、継続か交換か等々を知ってしまえば面白いように稼げるはずです。

中略



一般のパチンコファンはグループの存在さえ知らず、ましてや向かい側の列の異なる機種に同グループの台があることなど夢にも思っていない。一般客は人気機種側に片寄り片側の機種には興味を持ちません。ここに絶好の舞台が苦もなく待っています。

以下省略

ケツ番追い攻法(当たり番追い攻法)

パチンカーは、なぜか新機種に群がる。1時間近くも台が空くのを待って打っている人もいます。知的攻略を持たない無知無策のパチンカーであるわけですから無理ありませんが満席のほとんどノーチャンスのシマで打つことほどバカなことはない。

ホールコンピューターは、毎日どんなヒマなシマにも好調グループを最低1グループはつくり出しています。打ち手が少ないため大当たりの移動が目立たないだけである。



わずかな打ち手しかいないヒマなシマにも 20 回以上の当たりを獲得している台があります。

その台のグループに満席なシマのように打ち手がいなかったのに 20 回以上の当たりを獲得しているということは好調グループそのものであるわけです。

ここに宝が眠っている。

以下省略

ケツ番追い攻法(当たり番追い攻法)実戦

1 列が人気機種で片側の 1 列が人気薄の場合、不人気機種側はほとんど客が付いていません。こんなシマがベストですが 10 人程度しか打ち手がいなければ 1 シマが同機種のシマでもかまいません。



例えば、ケツ番 3 番に大当たりが発生し、その当たりが終了し時短が終わりかけているにもかかわらず同グループのどの台にも移動当たりが発生していない状況で空き台があれば、そのグループが舞台になります。

以下省略

射幸心を煽る機能 逆利用攻略法

2 時間も 3 時間もヤッキーになって打ち込んだ後、空き台となり、直後に他の人が打つと 1~2 回のリーチで大当たりしてしまうことが、しばしばというより結構頻繁にあることを読者も何度か経験し目撃したことがあると思います。

以下省略

空き打ち

自台を打っている時に空き打ちをする場合は、

以下省略



10章 パチスロの攻め方

中略

設定のあるパチスロは回転数重視

パチンコではグループ内のロム周期の優劣をふまえて打つ時期を重視し、回転数は目安程度でよいが設定のあるパチスロでは回転数を重視し、かつグループ内のロム周期の優劣をもふまえて攻める。

以下省略

パチスロのグループ構成は ケツ番のコンビ構成。

パチンコにおいても、1列10台前後で1シマ20台前後のケツ番構成のシマでは、5章のグループ構成で説明するように下記と同様のコンビでグループを構成していますが、**パチスロでは、全シマをコンビで構成しています。**

以下省略



11章 実戦 Q&A

ここでは「ホールシステム総論(各論□からⅢ)」の内容に関する Q&A については掲載していません。

Q3 前日、良く当たったが当たりのほとんどが単発当たりでした。この台の今日の調子はダメになるのでしょうか？

A この状況は、ほぼ確実に好調台となります。単発であっても、頻繁な当たりがあったということは前日のこのグループは好調であったと考えられます。

好調グループの中の 1 台であったわけです。遊び周期を消化しきった時点で好調周期を迎える可能性の高い台です。

Q4 朝一の同グループ内の単発当たり台はハマルか？

A モーニング当たりは、遠隔と同じです。グループ判定による当たりではありませんから高確率でハマります。



その当たりが同グループの他台に移動するグループ判定された当たりであれば好調台となる可能性はあります。

Q5 朝一確変当たり台は当日の好調台になるか？

A 高確率で優秀台となるが、次のグループ判定で右回りの法則でとばされて、当たり番が回ってこなければ周期変わりの可能性が高い。

この時点で前日からの当たり回数から、周期をチェックして下さい。

周期は **9** 回又は **9** 回前後の倍数で計算して下さい。

Q12 案内書をご郵送頂きありがとうございました。

前向きに購入を検討していますがG&AP攻法についてお聞きしたいことがあります。メールさせて頂きました。この打法の手順は何手順ですか又、投資金額はどの位で判別できるのですか。



この打法を使いこなす事が出来るか不安な部分がありますが難易度は初心者でも大丈夫でしょうか。お手数掛けますが以上の件教えて下さい。

A 案内書でもご説明いたしていますが他社の販売するようないい加減なセット打法ではありませんから手順というものは有りせん。判定がない時は100%当たりません。

この判定はあらかじめ決められた時間帯に定期的確実に行われます。この判定がいつあるのかを知り待ち伏せをする、これを応用して当たりを獲得する等の事ができるのが各論 I のG&AP攻法です。極端に言えば判定のある時だけ打てばいいのです。

私の手法はセット打法ではなく、知識攻法ですから知って攻めきる手法です。当たり番確認攻法も、その他の攻法も手順はありません。

Q14 こんにちは先日貴社の案内をもらいましたが2点程確認したいことがあります。随分前にザ.パチンコ.2を購入したのですが、確かにいわれるような現象が確認できました。



ただ、グループ内で朝からずっと死んでいた台(=グループ判定されなかった?)が突然爆発することがありますが、これはどう説明できるのでしょうか? はまり台が突然エース台になるしくみを教えて下さい。

納得できたら今回の商品の購入を考えたいと思います。以上よろしく御願います。

A 死に台の爆発については、本年1月に会員宛に発表した「爆発台の見分け方とその打ち時」(各論Ⅱ,Ⅲ)を知ることで貴方の疑問のすべてが解決されると思います。

簡単に説明しますとパチンコ台はトランス単位の1つの箱の中に納まっています。

その中で極端に良いロムの台があると他の台は制御されます。

周期変わり以外の遊び周期台は、この好調台に引っ張られることにより程ほどでは有るが当たり回数を得ますが周期変わり台は好調台が腹いっぱいになり低位置となることにより、これと入れ替わります。

入れ替わりは、拾ってもらっていた遊び周期台が、遊び周期を消化した場合は、この台にも可能性が生まれます。



周期変わり台は、必ずしもロムが低調であるわけではありません。

早くいえば順番待ちをしているわけです。

Q15 先日質問の返信ありがとうございました。ケツ番追いで攻めています
が台に座り1回転目にリーチが来る事が多々あります。台をあき状態にし、打
ち出しすると1回転目でリーチがきて当たり、はずれがはっきりするみたいで
すが1回転目のリーチは、台選びに関係しているのでしょうか？

A ケツ番で攻めていると言うことは、常に判定中のグループを攻めているわ
けですからありえます。

他で考えられることは、空き打ち或いはG&AP攻法のメインやサブで打ち
始めたものと思います。

偶然、判定時期に打ち始めたということです。

G&AP 攻法を取得すれば、その意味が良くわかります。



Q17 1 回当たった後、極端に回りが悪くなったら玉を交換して次を狙ったほうが良いでしょうか？

A エース台確保中とか、持ち玉等の要素があり一概に言えません。 が、グループ判定中に極端に回りが悪くなったということは当たり番が移動してきます。

グループ内で当たろうとしている台があると同グループ内の他台は、その判定時期の 30 秒間だけ極端に回らなくなります。

当たり番は移動しているわけですが間違いなくグループ判定中です。

グループ判定中であると云うことは、引き戻しもあるということです。従って、その台がその日好調が予想される台であるなら時短後 150 回転前後まで打つのが無難でしょう。

もし、その台が不調台であると予想され持ち玉も少なければ、同グループの他台に右回りで当たりが生じるか否かを確認しながら様子見程度に次の当たりの順番を待ち右回りの法則からとばされるようなら止めます。

但し、グループ内の設定が極端に悪いときはグループ内に当たりが生じなくてもサブ及びメイン時はもちろん普段も回りが悪い。



Q23 グループ判定されるとリーチの集中があるとありますが、どの台にもいえますか？又、どのような状況でのスーパーリーチが良いのですか？

A グループ判定中でもグループ内の全台にリーチが集中するとは限りません。例えば、グループ内が電気ポットの保温状況にあるとします。

グループ判定されることにより温度が上昇しますが、その上昇度はその時点のロムの状況により様々で、当たり番となっている台やロムの好調期にある台はリーチが集中したり、スーパーリーチに発展したり、当たり番の台だけが沸騰状態となって大当たりするというように解釈して下さい。

G&AP 攻法の判定時期に発生するリーチです。以外のリーチの **90%**は外れます。

Q25 店全体の設定が悪いのか、どの台で打っても回りが悪いのですが？

A いつもそうなら、一般の店より基本設定の低い勝てない店です。回りの悪い状態が **1** 時間続き、その間にグループ内に当たりが生まれず、すなわちグループ判定されていないとすれば、その台は勿論、そのグループ全体のロムの周期が悪いからです。



通常、グループ内に当たりが生じようとする時は、他の台は回りが悪くなりますが、グループ全体のロムの周期が悪いと、判定時にグループ内に当たりが生じないのに回りが悪い状況が続きます。当然ですが等価ホールなら回りは悪くなります。



12章 その他の戦略ポイント

ケツ番 追い打法 (当たり番 追い打法) で攻めるなら、打ち手の少ない不人気のケツ番構成の、できれば連ちゃん要素の高い機種 シマやグループを攻める。

2 バタバタ回りの台は低調期。

一時的にバタバタと良く回り、以外はあまり回らない。この状況をくりかえす台は不調台。どの台もそんな回り方をすると云われればその通りであるが、どこが違うかは、回る、回らないが妙にはっきりしていて、この状況をコンスタントにくりかえす台。

都合の良い時だけ回り、都合の悪い(当たる要素のある)時は回らない台。要するに **G&AP** 攻法の判定範囲で回らなくなり、判定範囲前後だけ良く回る。これをくりかえす台。

この間省略

16. 右回りの法則から目を離すな！ 右回りの法則はグループ内の台の優劣、



ロムの好不調を教えてください。

17. 回りから判断する攻め方

判定時に自台の回りが極端に悪くなった時は、ほぼ **100%**の確率で同グループの他台に当たりが有ります。従って、打ち手のいる台に当たりが生じなければ、空き台に当たり番があります。

即座にこれを攻めます。基本的に判定時に極端に回らなくなる台は当たり番の台ではありません。攻めた時この状況が生じたら即捨て。

18. 最も上手な攻め方。

最近の新機種ブームにより人気機種では満席状態の店が多いようですが、このようなシマでは優秀台を確保していなければ勝てません。

優秀台を確保するまでの資金稼ぎとして、9章に説明する「勝つ攻略、ケツ番追い攻法」で、並び構成のホールでも良いが、できれば攻めやすいケツ番構成の人気の無い1シマに5~10人程度しか打ち手のいないシマを右



回りの法則をふまえて攻めて下さい。

簡単に当たりをキャッチできるはずですが。これに「G&AP攻法」の判定の範囲と当たり番確認打法を踏まえて攻めれば、これぞ勝ち方の真髄といえるでしょう。

