

說 明 書

機具名稱	中文: 魁!!男塾																						
	原文: OTOKOJUKU																						
遊 戲 流 程	1. 投入代幣。 2. 押分，按下啟動桿。 3. 轉輪轉動後，按各輪停止鍵。 4. 停止的圖案橫線斜線如有相同連線即為中獎。 5. 中獎時比照各連線圖案之中獎枚數表給予獎勵枚數。																						
遊 戲 說 明	1. 每枚代幣 1 分，最多可投 53 枚代幣，遊戲中則不可投幣。 2. 押分(每次押 3 分)，按下啟動桿，啟動遊戲後，按各輪停止鍵。 3. 當相同圖案連成一線時(僅含斜線及橫線)，遊戲機會依各圖案代表比率給獎，最低獎可免再投幣再玩一次。 4. 當前兩個轉輪停止時，有 2 個「7」出現時，螢幕會閃爍預告可能中大獎，中大獎機率為 1/260。 5. 中大獎螢幕會出現順押（由左至右）或逆押（由右至左），依指示操作按鍵可連續中獎多次。 6. 中獎枚表如下： <table><thead><tr><th>圖 示</th><th>中獎枚數連線圖案</th><th>中獎枚數</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td>藍 7 藍 7 藍 7</td><td>250 枚</td></tr><tr><td></td><td>Bar Bar Bar</td><td>67 枚</td></tr><tr><td></td><td>銅鐘 銅鐘 銅鐘</td><td>9 枚</td></tr><tr><td></td><td>西瓜 西瓜 西瓜</td><td>3 枚</td></tr><tr><td></td><td>櫻桃 — —</td><td>3 枚</td></tr><tr><td></td><td>再 再 再</td><td>再玩一次</td></tr></tbody></table> 7. 本機為單機遊戲機台，不具有網際網路功能，無法上網連線。 註:本遊戲共有 16 種不同的框體，各框體種類圖案如附件。		圖 示	中獎枚數連線圖案	中獎枚數		藍 7 藍 7 藍 7	250 枚		Bar Bar Bar	67 枚		銅鐘 銅鐘 銅鐘	9 枚		西瓜 西瓜 西瓜	3 枚		櫻桃 — —	3 枚		再 再 再	再玩一次
圖 示	中獎枚數連線圖案	中獎枚數																					
	藍 7 藍 7 藍 7	250 枚																					
	Bar Bar Bar	67 枚																					
	銅鐘 銅鐘 銅鐘	9 枚																					
	西瓜 西瓜 西瓜	3 枚																					
	櫻桃 — —	3 枚																					
	再 再 再	再玩一次																					
圖 片 介 紹	 長 47.5cm 高 81.5cm 寬 40cm 重量 42kg																						

機具名稱

中文：魁!!男塾

原文：OTOKOJUKU

本機心將搭配以下框體：

圖 片
介 紹



MAY-H-01



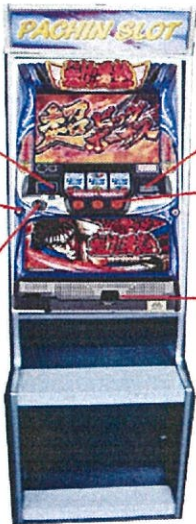
MAY-H-02



MAY-L-01



MAY-L-02

機具名稱	中文: 魁!!男塾 原文: OTOKOJUKU
圖 片 介 紹	本機心將搭配以下框體:
	  押分鍵 退代幣鍵 啟動桿 投代幣口 停止鍵 退代幣口
	MAY-H-03 MAY-C-01
	  押分鍵 退代幣鍵 啟動桿 投代幣口 停止鍵 退代幣口 押分鍵 退代幣鍵 啟動桿 投代幣口 停止鍵 退代幣口 大賞燈
	MAY-D-01 MAY-D-02

機具名稱	中文: 魁!!男塾 原文: OTOKOJUKU 本機心將搭配以下框體:
圖 片 介 紹	
	BIG-01 BIG-02
	
	BIG-03 BIG-04

機具名稱	中文：魁!!男塾 原文：OTOKOJUKU
圖 片 介 紹	本機心將搭配以下框體：
	 
	STAR-A-01 STAR-A-02
	 
	KEEL-01 KEEL-02