

2010

概要版

パチンコ維新

めざまめよパチンカー



パチンコ **秘中の秘** パチスロ

ザ・パチンコシリーズ最新版

逆算理論からの

奇跡

著者 吉野大観

2010パチンコ維新 各章の概略ポイント

パチンコ業界が公表する大当たりの「完全抽選確率方式」や各機種
「大当たり確率」は、並びやケツ番で構成するグループが存在し、大
当たりが、そのグループ内だけで発生移動している限り成立しない。

著者はコンピューターや機器の専門家ではありません。本書の内容は
すべて実戦での大当たりからたどり着いた逆算理論です。

著者の逆算理論は以下のような疑問を大当たりの動きから逆算分析する
ことから成り立っています。一部を紹介すると

1. 同じ時間帯(30秒~1分)にホール全体の台の、ある台には大当たり
が発生し、ある台にはスーパーリーチが、ある台にはリーチの集中や
キャラ出現だけ等が一斉に発生するのは何故?

歴然とした判定時間があるのは何故?

2. 同じ釘なのに急に極端に回らなくなるのは何故?急に極端に回らな
くなった同時間に、同グループの台に大当たりが発生するのは何故?

3. 大当たりの移動発生が同グループの台の時短終了と同時に移動した



り、1の判定時間にしか移動しないのは何故？

4. 全国のスロットのグループ構成がケツ番のコンビ構成なのは何故？

5. 好調な台は良く入賞(回る)し、低調な台の入賞率が低いのは何故？

6. 同じ釘なのに好調で良く入賞し、大当たりを多く獲得した台が途中から急に入賞率(回り)が低くなり、さっぱり当らなくなるのは何故？

入賞具合は釘ではなく明らかに磁力の影響であるが、この磁力を操っているのは何者？

7. 等価ホールの入賞率(回り)が3円前後の交換率のホールと比べて低いのは何故。どこのホールも角台ばかりが良く出るのは何故？

読者はこの逆算理論から、実際にグループの存在を知ることで、この業界が公表する全てについて疑わざるを得なくなるでしょう。

本書の内容は吉野大観独自の理論です。

メカニク的には間違っている部分もあるでしょうが、全国全ホールの大当たりの動きは、確実にこの逆算理論どおりに動いています。

目次

序章. めざめよ パチンカー 無知無策では勝てない

1章. 釘の良し悪しは、大当りには無関係



釘師に取ってかわったホールコンピューター

2章. 大当たりをつなぐ外部入力端子

3章. 大当たり抽選は自力ではない。

乱数判定の鍵はホールコンピューターが握る。

今は無き名機アレジンからの逆算理論

4章. 制御版

グループ判定、移動判定、確変中及び権利中の次当たり判定

5章. 三つのパターンのグループ構成と見分け方

グループ構成①並び構成②ケツ番構成③ケツ番のコンビ構成

6章. 回り具合の意味と死に台

7章. グループとロム グループの好不調はロムの周期次第

ロムの大当たり回数周期 ロム周期の読み方と好不調期間

8章. 右回りの法則と大当たりの移動の仕組み

9章. 勝てる攻略 ケツ番追い打法と空き打ち

10章. パチスロの攻め方

11章. 実戦Q&A

12章. その他の戦略ポイント

13章. 吉野出版商品のご案内と入門編、皆伝編の内容概略

終章. パチンコ業界は如何に対抗するか

ここでは各章のポイントをランダムにピックアップしています。



1章 釘の良し悪しは大当りには無関係

- ① 同じ釘なのに、当たる時に急に回りだすのは、何故？
- ② 同じ釘なのに、同グループ内の1台に当たろうとしている時は、極端に回らなくなるのは何故？
- ③ 同じ釘なのに、午前中は回りが悪かったのに午後になって良く回りだしたのは何故？
- ④ 権利物の、台の上部のチューリップに入賞させることにより、デジタルを回す仕組みの台で判定時期にだけ良く入賞するのは何故？

これらはすべて好調度と磁力が比例し、これをホールコンピューターが判定時期に合わせて操っているからです。

好調であればスタートチャッカーに引き込む磁力が強く、不調であれば磁力は弱い。

玉がスタートチャッカー上部でウロウロする状況や、はねられる状況は引き込む磁力が弱い状態であり、不調な状況というわけです。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

2章 大当たりをつなぐ外部入力端子

外部入力端子はホールコンピューターと接続することにより大当たり判定用に使用します。パチンコファンが中古台を買いこみ自宅で遊ぶ



同様に、各攻略会社もホール以外でホールコンピューターの無い自社ビル内等でオート入力端子を使用し様々な打方のデータを取り、データ上、最善のものを攻略法として登場させ販売していますが、ホールコンピューター

並びにホールコンピューターが指令を出すトランス単位のグループを無視した、このようなデータ攻略法はどこまでいっても無根拠であり不確実な攻略法といえます。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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ていると云う事実は、ト



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、

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

どのような状況で、いつグループ判定されるのか？

1. どのような状況で、いつ移動判定されるのか？
2. 連ちゃん中の次の当たり判定は？
3. 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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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レます。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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構成となっている。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください

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

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。



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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

最大手のマ〇ハ〇の殆どのホールがケツ番構成です。マ〇ハ〇の一般的ホールは、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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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

並び構成図B

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

8台まで接続可能なトランス登場

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。



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と続け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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

ケツ番構成図B ケツ番構成図C ケツ番構成図D

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。



コンビ構成の組み合わせは、

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。



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ュ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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。



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台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、[以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。](#)

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

[以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。](#)

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。

[以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。](#)

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



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といいます。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

放出グループ 遊びグループ 回収グループ

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

この大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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

周期の変り目のハマリと当たりごとのハマリ

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

ロムの周期の読み方

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

朝一の狙い目は

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

大当たり回数から見た狙い

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

止め時又は休憩

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

ロムの好不調期間

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

好調周期台と爆発周期台の特徴

最重要

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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

以下は 2010「パチンコ維新」をご参照ください。



8章 右回りの法則と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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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、余分に打たせ

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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いません。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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は 2010 「パチンコ維新」をご参照ください。

空き打ち

自台を打っている時に空き打ちをする場合は、

以下は 2010 「パチンコ維新」をご参照ください。

10 章 パチスロの攻め方

以下は 2010 「パチンコ維新」をご参照ください。

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。

以下は 2010 「パチンコ維新」をご参照ください。

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



以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

11章 実戦 Q&A

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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なケツ番構成の、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。

以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。

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が無い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。



以下は2010「パチンコ維新」をご参照ください。



簡単に当たりをキャッチできるはずですが。
逆算から暴く 隠し続ける真実の
ホールシステム

2010 パチンコ維新 7章までの漫画挿入
解説版 305項 吉野大観著

書店税込価格 1,260円

全国有名書店で絶賛発売中！

ネット注文ならアマゾン他 吉野大観で検
索

おもしろい!!わかりやすい! 「2010パチンコ維新」7章までの漫画挿入解説版です。難解なグループ構成を主に解り易いマンガで解説しています。

楽しく勉強しながらしっかり真髓を理解できます。

