

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2009-165808  
(P2009-165808A)

(43) 公開日 平成21年7月30日(2009.7.30)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F 5/02 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/02 B	2 C 0 8 2
<b>A 6 3 F 5/00 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/00 B	
<b>A 6 3 F 5/04 (2006.01)</b>	A 6 3 F 5/04 5 0 1 A	

審査請求 未請求 請求項の数 16 O L (全 39 頁)

(21) 出願番号 特願2008-70223 (P2008-70223)  
 (22) 出願日 平成20年3月18日 (2008. 3. 18)  
 (31) 優先権主張番号 61/020508  
 (32) 優先日 平成20年1月11日 (2008. 1. 11)  
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 598098526  
 アルゼ株式会社  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 (74) 代理人 100089196  
 弁理士 梶 良之  
 (74) 代理人 100104226  
 弁理士 須原 誠  
 (72) 発明者 長野 博之  
 東京都江東区有明3丁目1番地25  
 Fターム(参考) 2C082 AA08

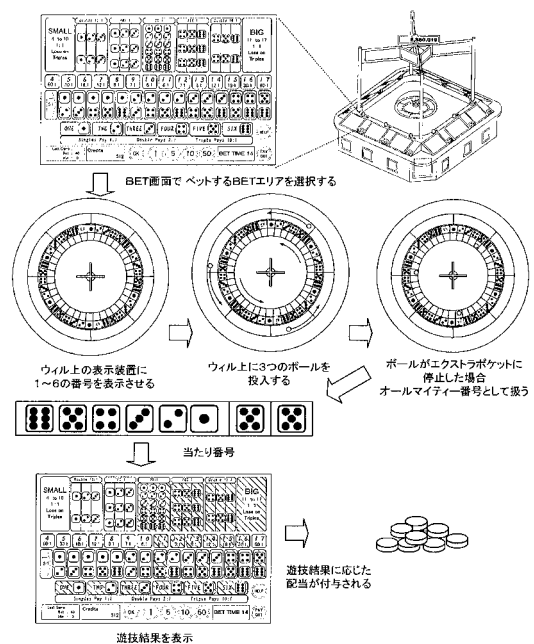
(54) 【発明の名称】 エクストラポケットを有するルーレットを使用してダイスゲームを実行する遊技装置及びその遊技装置が実行する遊技方法

(57) 【要約】

【課題】 プレイヤーの遊技意欲を増加させることが可能な遊技装置を提供する。

【解決手段】 本遊技機 1 は、 1 ~ 6 の識別情報を用いてゲームを繰り返し行う遊技装置であり、 1 ~ 6 の識別情報に対応した各 B E T エリアにベットされた B E T エリア及びベットしたクレジットを記憶させ、 1 ~ 6 の識別情報が付与された複数のナンバーポケット 2 3 及び特典情報が付与されたエクストラポケット印 7 5 を含むポケットが配置されたウィル 2 2 上にボール 2 7 を転動させ、 ボール 2 7 がエクストラポケット印 7 5 を含むポケットに収納された場合、 特典情報に基づく特典を付与し、 ボール 2 7 が複数配置されたポケットのいずれかに収納され、 収納された識別情報とベットされた B E T エリアとが一致した場合、 一致した B E T エリアに定められたオッズとベットしたクレジットとに基づいて配当を付与するようにプログラムされている。

【選択図】 図 1



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、

1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィルト、

前記ウィルト上をそれぞれ転動するとともに前記ポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、

前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報及び前記エクストラポケットに付与された前記特典情報を検出する当選情報検出装置と、

前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、

以下(a1)～(a4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。

(a1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、

(a2)前記ボールを前記ウィルト上に転動させ、

(a3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、前記当選情報検出装置によって検出した前記特典情報に基づく特典を付与し、

(a4)前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

## 【請求項 2】

請求項1に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個である。

## 【請求項 3】

請求項1に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーである。

## 【請求項 4】

1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、

1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び1～6の識別情報を兼ね備えるエクストラポケットが配置されたウィルトと、

前記ウィルト上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及び前記エクストラポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、

前記ボールが収納された前記ナンバーポケット又は前記エクストラポケットに付与された前記識別情報を検出する当選情報検出装置と、

前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、

以下(b1)～(b4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。

(b1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、

(b2)前記ボールを前記ウィルト上に転動させ、

(b3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、1～6の全てを識別情報として検出し、

(b4)前記ボールが前記ナンバーポケットおよび前記エクストラポケットの少なくとも1つに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前

10

20

30

40

50

記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【請求項 5】

請求項 4 に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは 36 個であり、前記エクストラポケットは 2 個である。

【請求項 6】

請求項 4 に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーである。

【請求項 7】

1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、

1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットが配置されたウィルと、

前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及びエクストラポケットのいずれかに収納されるボールと、

前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報又は前記エクストラポケットに付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、

前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、

以下(c1)～(c4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。

(c1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、

(c2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、

(c3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、

(c4)前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【請求項 8】

請求項 7 に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは、36 個であり、前記エクストラポケットは 2 個である。

【請求項 9】

請求項 7 に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーである。

【請求項 10】

1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、

前記識別情報及びエクストラポケット印を表示する表示装置を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、

前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、

前記ボールが収納されたナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報および前記エクストラポケット印を検出する当選情報検出装置と、

前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、

以下(d1)～(d5)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。

(d1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、

、

10

20

30

40

50

(d2) 各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、

(d3) 前記ボールを前記ウィル上に転動させ、

(d4) 前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記エクストラポケット印を検出した場合、1～6の全てを識別情報として検出し、

(d5) 前記ボールが複数配置された前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【請求項11】

10

請求項10に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーである。

【請求項12】

1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、

前記識別情報及び特典情報が付与されたエクストラポケット印を表示する表示装置を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、

前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納されるボールと、

前記ナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報又はエクストラポケット印に付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、

20

前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、

以下(e1)～(e5)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。

(e1) 前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、

(e2) 各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、

(e3) 前記ボールを前記ウィル上に転動させ、

30

(e4) 前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、

(e5) 前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【請求項13】

請求項12に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーである。

【請求項14】

40

1～6の識別情報を用いてゲームを繰り返し行うゲームのプレイ方法であり、

前記識別情報に対応したベット領域にベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶させるステップと、

1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィル上にボールを転動させるステップと、

前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、前記特典情報に基づく特典を付与し、

前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、収納された前記識別情報とベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与するステップと

50

を含むことを特徴とするゲームのプレイ方法。

【請求項 15】

請求項 14 に記載のゲームのプレイ方法であって、前記ナンバーポケットは 36 個であり、前記エクストラポケットは 2 個である。

【請求項 16】

請求項 14 に記載のゲームのプレイ方法であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーである。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技装置、及びその遊技装置が実行する遊技方法に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、ダイスを使ったゲームは種類も多く、カードゲームやルーレットゲームやスロットゲームと並び根強い人気を誇っている。例えば、特許文献 1 には、3つダイスを使って、ダイスの出目の数や組み合わせを当てるシックポー・ゲームを実行するゲーム装置が記載されている。

【0003】

しかしながら、スロットマシンの様にゲーム装置として開発しようとした場合、六面体のダイスは、ダイスを振る動作、ダイスの出目の読み取り、及びダイスの回収等に複雑な機構を必要とし、開発に多くのコストがかかる。また、ダイスを使ったゲームを実行するためにビデオゲームにしてしまうと、臨場感がなくなり単調なものになってしまう場合がある。

【0004】

一方で、ルーレットゲームは、通常、回転するウィルに投げられた球がどこに落ちるかを当てるゲームである。カジノなどでもゲームの代表とも言える著名なゲームであり、ルールが簡単であるため愛好者も多い。例えば、特許文献 2、及び特許文献 3 には、マス目状に配列されたベットボードを用いてこれからベットする数字を予想し、チップのベットを行うルーレットゲーム機が開示されている。

【0005】

【特許文献 1】米国特許出願公開第 2007 / 0018406 号明細書

【特許文献 2】米国特許出願公開第 2005 / 0032570 号明細書

【特許文献 3】米国特許出願公開第 2006 / 0094493 号明細書

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

そこで、本発明では、ルーレットゲームで使用されるウィルをダイスゲームに利用することにより、開発にかかるコストを削減すると共に、ルーレットゲームの臨場感そのまま、プレイヤーの遊技意欲を増加させることが可能な遊技装置及びそのプレイ方法を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段及び効果】

【0007】

本発明は、1~6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、1~6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ回転するとともに前記ポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報及び前記エクストラポケットに付与された前記特典情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(a1)~(a4)のように動作するようプログラ

10

20

30

40

50

ムされたコントローラとを有する遊技装置である。(a1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(a2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(a3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、前記当選情報検出装置によって検出した前記特典情報に基づく特典を付与し、(a4)前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【0008】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報に基づく特典を付与し、特典情報と、端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、様々な特典(配当、ボーナスゲーム等)をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

20

【0009】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0010】

上記の構成によれば、ポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0011】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

30

【0012】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

【0013】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び1～6の識別情報を兼ね備えるエクストラポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及び前記エクストラポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、前記ボールが収納された前記ナンバーポケット又は前記エクストラポケットに付与された前記識別情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(b1)～(b4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置である。(b1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(b2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(b3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、1～6の全てを識別情報として検出し、(b4)前記ボ

40

50

ールが前記ナンバーポケットおよび前記エクストラポケットの少なくとも1つに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【0014】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、1～6の全てを識別情報として検出し、検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、エクストラポケットを1～6識別情報を持つオールマイティーとして扱うという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

【0015】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

20

【0016】

上記の構成によれば、ナンバーポケットと、エクストラポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0017】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーであってもよい。

【0018】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

30

【0019】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及びエクストラポケットのいずれかに収納されるボールと、前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報又は前記エクストラポケットに付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(c1)～(c4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置である。(c1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(c2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(c3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、(c4)前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場

40

50

合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【0020】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、新たに複数のボールをウィル上に転動させ、検出した識別情報と端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、通常のゲームよりも多いボールを使用してゲームを行うことができるという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

【0021】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは、36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0022】

上記の構成によれば、ナンバーポケットと、エクストラポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

20

【0023】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0024】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

30

【0025】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、前記識別情報及びエクストラポケット印を表示する表示装置を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、前記ボールが収納されたナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報および前記エクストラポケット印を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(d1)～(d5)のように動作するようプログラムされたコントローラと

40

を有する遊技装置である。(d1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(d2)各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、(d3)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(d4)前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記エクストラポケット印を検出した場合、1～6の全てを識別情報として検出し、(d5)前記ボールが複数配置された前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づ

50



づいて配当を付与する。

【0026】

上記の構成によれば、各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示することができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、1～6の全てを識別情報として検出し、検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、エクストラポケットを1～6識別情報を持つオールマイティーとして扱うという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

【0027】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーであってもよい。

【0028】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

20

【0029】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、前記識別情報及び特典情報が付与されたエクストラポケット印を表示する表示装置を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納されるボールと、前記ナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報又はエクストラポケット印に付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(e1)～(e5)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置。(e1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(e2)各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、(e3)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(e4)前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、(e5)前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

30

40

【0030】

上記の構成によれば、各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに表示することができる。また、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、新たに複数のボールをウィル上に転動させ、検出した識別情報と端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくす

50

ることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、通常のゲームよりも多いボールを使用してゲームを行うことができるという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

【0031】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーであってもよい。

【0032】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

10

【0033】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを繰り返し行うゲームのプレイ方法であり、前記識別情報に対応したベット領域にベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶させるステップと、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィル上にボールを転動させるステップと、前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、前記特典情報に基づく特典を付与し、前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、収納された前記識別情報とベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与するステップとを含むゲームのプレイ方法である。なお、プレイ方法とは、遊技装置が実行する遊技方法であり、換言すれば、遊技装置の制御方法と同義である。

20

【0034】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いたゲームのプレイ方法を行うことができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報に基づく特典を付与し、特典情報と、端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚でゲームを行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、様々な特典（配当、ボーナスゲーム等）をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

30

【0035】

また、本発明は、上記に記載のゲームのプレイ方法であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

40

【0036】

上記の構成によれば、ポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができる。開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0037】

また、本発明は、上記に記載のゲームのプレイ方法であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーであってもよい。

【0038】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボール

50

の組合せに応じたベット領域を有するシックポーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0039】

(実施の形態)

本発明に係る遊技装置及びその遊技装置が実行する遊技方法の実施形態を説明する。

【0040】

図1に示すように、遊技装置は、1～6の識別情報に対応したベット領域にベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶させる段階と、各表示装置に1～6の識別番号をランダムに決定表示する段階と、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィル上にボールを転動させる段階と、ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、特典情報に基づく特典を付与し、ボールが複数配置されたポケットのいずれかに収納され、収納された識別情報とベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する段階と、を備えたプレイ方法を実行する。

10

【0041】

上記のプレイ方法を実行する遊技装置99は、図2に示すように、端末装置101と、本ゲームを実行するウィル部100と、コントローラ102とを有している。端末装置101は、遊技価値を受け付けるベット受付部103と、ベットの対象となるベット領域部104と、配当を払い出す配当付与部105を配置するように構成されている。尚、端末装置101は、ベット領域部104を表示する画像表示装置、ベット操作をするタッチパネルとを有している。

20

【0042】

(コントローラ102の構成)

コントローラ102は、端末装置101からプレイヤーがベットしたベット領域及び遊技価値の情報を記憶する記憶部107と、ベット形態に対応した配当倍率を記憶するオッズ記憶部115を有している。

30

【0043】

また、コントローラ102は、ウィル部100にボールを転動させるボール転動開始部108と、ウィル部に表示する1～6の識別情報及び特典情報が付与されたエクストラポケット印を決定する表示番号決定部109、ウィル部100で当たりとなった番号を判定する当選番号検出装置としての当たり番号判定部110を有している。また、当たりとなった番号と記憶部107で記憶したベット領域とが一致しているか否かを判定するベット当たり判定部111と、エクストラポケット印を判定するエクストラポケット判定部112と、プレイヤーへ払い戻す配当の計算をする配当計算部114と、特典を付与する特典部113とを有している。

【0044】

上記のコントローラ102は、ハードウェアにより形成されていてもよいし、必要に応じてソフトウェアにより形成されていてもよい。

40

【0045】

(コントローラ102の動作)

上記の構成において、ゲームコントローラ102の動作を説明する。各端末装置101において、ベット受付部103は、遊技価値を受け付ける。そして、プレイヤーが前記遊技価値を選定したベット領域部104にベットすると、記憶部107においてプレイヤーがベットした遊技価値及びベット領域の情報を記憶する。所定のベット受付期間終了を前後して、ボール転動開始部108からの信号によりウィル部100にボールが転動される。また、表示番号決定部109において、ウィル部100に表示される識別番号及びエク

50

ストラポケット印が決定される。その後、当たり番号判定部 110 が、ウィル部 100 において転動されたボールが停止した番号を判定する。その後、エクストラポケット判定部でボールが停止したウィル部 100 にエクストラポケット印があれば、特典部 113 で特典を付与する。そして、ベット当たり判定部 111 が、前記当たり番号判定部 110 で判定した番号と記憶部 107 で記憶したベット領域とが一致するか否かを判定し、一致していれば、配当計算部 114 が特典部 113 で付与された特典を踏まえて、オッズ記憶部 115 に記憶されたベット形態に対応した支払いオッズに基づきベットしたベット領域に対応した配当を計算する。そして、配当計算部 114 で計算された配当分の遊技価値が、配当付与部 105 から払い出しが行われる。

【0046】

( 端末装置の表示状態 )

上記の遊技装置 99 において、端末装置 101 に表示される状態について説明する。

【0047】

プレイヤーは、端末装置 101 の画像表示装置に表示されたベット領域部 104 に基づきベットする。ベット期間終了後、ボール転動開始部 108 からボールが、ウィル部 100 に投入される。そして、エクストラポケット判定部でボールが停止したウィル部 100 にエクストラポケット印があれば、特典部 113 で特典を付与したことを画像表示装置で報知する。また、ベット当たり判定部 111 が、前記当たり番号判定部 110 で判定した番号と一致するベット領域が当たりとなったことを報知するための表示又は文字が、画像表示装置に表示される。その後、払い戻しがあれば、画像表示装置は、払い戻し枚数分の増加した遊技価値を表示する。これで、ゲームが終わり、次のゲームのベットを受け付けるためにベット領域部 104 が表示される。

【0048】

( 機械構成：概略構成 )

上記の遊技装置 99 を遊技機 1 に適用した場合について具体的に説明する。図 3 は、本実施形態に係る遊技機 1 の概略構成を示す外観斜視図である。遊技機 1 は、筐体 2 とルーレット装置 3 とステーション 4 と電光表示部 5 とを備えている。筐体 2 は、ルーレット装置 3 やステーション 4、電光表示部 5 等を所定位置に固定していると共に、内部に設けられた電子基板等の機器を保護している。なお、本実施形態において実行するゲームは、3 つのボールを使用し、3 つのボールの組合せに応じたベット領域としての B E T エリア 57・58・59・60A・60B・61・62・63 を有するシックポー ( Sic Bo ) である。

【0049】

これによれば、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

【0050】

なお、本実施例では、実行するゲームを、シックポーとして説明しているが、これに限らず、クラップス等のダイスを使ったゲームであればよい。

【0051】

ルーレット装置 3 は、図 2 のウィル部 100 に相当し、筐体 2 の上面の略中央部に配置されている。ステーション 4 は、図 2 の端末装置 101 に相当し、ルーレット装置 3 の周囲に配置されている。具体的には、12 個のステーション 4 がルーレット装置 3 を取り囲むように配置されている。ステーション 4 は、プレイヤーのベット操作を受け付けるためのベット受付部 103 であると共に、クレジットを払い出す配当付与部 105 である。ベット操作とは、ルーレット装置 3 の当籤番号を予想したプレイヤーが、予想した当籤番号に対応する番号等の内容を入力する操作である。

【0052】

電光表示部 5 は、情報表示機 15 を備えている。情報表示機 15 は、電光表示部 5 の頂上部に設けられている。これにより、情報表示機 15 は、ステーション 4 で遊技する全て

10

20

30

40

50

のプレイヤーから表示内容を認視可能にされている。

【0053】

また、遊技機1は、サーバ13を備えている。サーバ13は、図2のコントローラ102に相当する。サーバ13は、筐体2のコーナー部12に配置されている。サーバ13は、コーナー部12の内部空間に収容されている。コーナー部12の内部空間は、認証キー付きのコーナー扉14により開閉可能にされている。コーナー扉14は、プレイヤーによるサーバ13の操作を防止するため、通常時においては施錠されている。一方、サーバ13の操作時においては、認証キーの操作によりコーナー扉14が開放される。これにより、筐体2の外部からサーバ13が操作されることによって、遊技機1の各種設定が可能となる。

10

【0054】

(機械構成：ルーレット装置3)

ルーレット装置3の構成について図4を用いて説明する。図4は本実施形態に係るルーレット装置3の平面図である。ルーレット装置3は、筐体2に固定された枠体21と、枠体21の内側に配置されたウィル22とを有している。ルーレット装置3の上方全体は、図3に示すように、半球状の透明アクリル製のカバー部材28により覆われている。

【0055】

図4に示すように、ウィル22は、枠体21の内部に収納されていると共に、上面が外部に露出されている。ウィル22は、回転中心軸が鉛直方向に一致するように水平配置されていると共に、中心点が回転中心となるように回転自在に支持されている。ウィル22は、多数のナンバーポケット23(本実施形態では計38個)を有している。ナンバーポケット23は、ウィル22の上面の外周部において円環状に配置されている。各ナンバーポケット23は、それぞれ3つのボール27を収容可能なサイズ及び深さで凹状に形成されている。

20

【0056】

上記の構成によれば、ナンバーポケットの合計が38個としていることにより、本遊技機1を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0057】

さらに、ウィル22は、各ナンバーポケット23に対応した表示装置としての番号表示板25を有している。番号表示板25は、ナンバーポケット23と同数に設定されている。番号表示板25は、ダイスの出目を表した絵柄で「1」～「6」の各数字及びエクストラポケット印としての「EX」の絵柄を表示可能としている。各番号表示板25は、各ナンバーポケット23の外周側にそれぞれ配置されている。これにより、ナンバーポケット23は、番号表示板25の「1」～「6」及び「EX」の内、いずれかの数字を表すダイスの出目を表した絵柄及びエクストラポケット印75を表した絵柄を表示することができる状態にされている。ここで、エクストラポケット印75とは、本遊技機1で実行されるゲームで、様々な特典を付与するトリガーとしての役割を果たすものである。

30

【0058】

これによれば、各番号表示板25に1～6の識別番号及びエクストラポケット印75をランダムに表示することができる。これにより、プレイヤーに新たなエンターテインメント性を提供することができる。

40

【0059】

また、上記のウィル22が中心部に配置された枠体21は、外周部からウィル22方向に向けて小さな角度で下方に傾斜されている。枠体21は、ガイド壁29を備えている。ガイド壁29は、枠体21の外周部とウィル22との間に配置されている。ガイド壁29は、投入されたボール27を遠心力に抗してガイドすることによりボール27を転動させる。

【0060】

また、枠体21は、ボール投入口35を備えている。ボール投入口35は、ウィル22

50

側に開口されている。ボール投入口 35 は、枠体 21 の内部に設けられた図示しないボール投入装置に連絡されている。図 2 に示すボール転動開始部 108 としてのボール投入装置は、ボール投入口 35 からウィル 22 上に複数のボール 27 を投入するようになっている。

#### 【0061】

さらに、ルーレット装置 3 は、図 6 の当たり判定装置 86 及び図示しないボール回収装置を備えている。当たり判定装置 86 及びボール回収装置は、ウィル 22 の下方に配置されている。当たり番号判定部 110 及びエクストラポケット判定部 112 としての当たり判定装置 86 は、ボール 27 が収容されたナンバーポケット 23 に対応する番号表示板 25 に表示された絵柄の記号（「1～6」・「EX」）を判定するための装置である。この当たり判定装置 86 は、複数のボール 27 がナンバーポケット 23 に収容された場合には、収容されたボールの数だけの番号表示板 25 に表示された絵柄の記号を判定する。さらに、ルーレット装置 3 は、図示しないボール回収装置を備えている。ボール回収装置は、ルーレット遊技の終了後にウィル 22 上のボール 27 を回収するための装置である。尚、ボール投入装置、当たり判定装置 86、ボール回収装置については既に公知であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

10

#### 【0062】

以上のように構成にされたルーレット装置 3 は、ボール投入装置により 3 つのボール 27 が枠体 21 上に投入されると、ボール 27 の遠心力に抗してガイド壁 29 がガイドすることによりボール 27 を転動させる。そして、ボール 27 の回転速度が弱まることにより、遠心力が減少すると、ボール 27 は、枠体 21 の斜面を転がり落ちることにより内側に移動し、回転するウィル 22 に至る。そして、ウィル 22 に転がって来たボール 27 は、さらに回転するウィル 22 の外側の番号表示板 25 上を歩いていくずれかのナンバーポケット 23 に収納される。その結果、ボール 27 を収容したナンバーポケット 23 に対応する番号表示板 25 に表示された絵柄が当たり判定装置 86 により判定されることにより、当選番号又は特典を付与するか、が決定される。

20

#### 【0063】

（機械構成：サーバ 13）

図 3 及び図 6 に示すサーバ 13 は、筐体 2 の壁面に開口された空間内に設置されている。サーバ 13 は、各ステーション 4 と接続されている。サーバ 13 は、各ステーション 4 に命令信号を送信することにより、各ステーション 4 を主導的に制御し、遊技を進行させる。また、サーバ 13 は、遊技機 1 の遊技に関する制御の他に、遊技機 1 のメンテナンスを行う。

30

#### 【0064】

サーバ 13 には、液晶ディスプレイ 32 及びキーボード 33 が接続されている。液晶ディスプレイ 32 は、メニュー画面（図示せず）やメンテナンス画面（図示せず）を表示する。また、キーボード 33 は、複数のキーが配置された操作手段である。液晶ディスプレイ 32 にメニュー画面やメンテナンス画面が表示された状態で、保守員によりキーボード 33 が操作されることによって、遊技機 1 における各種設定の他、メンテナンス作業が可能になっている。なお、後述するが、サーバ制御用 CPU 81 が、第 1 ゲーム実行処理プログラムを実行するか第 2 ゲーム実行処理プログラムするかの設定は、液晶ディスプレイ 32 のメンテナンス画面が表示された状態で、キーボード 33 により操作することで可能となる。

40

#### 【0065】

（機械構成：ステーション 4）

図 3 に示すように、ステーション 4 は、メダル投入口 6 とコントロール部 7 と画像表示装置 8 とを有している。メダル投入口 6 は、貨幣や遊技に使用するチップやメダル等の遊技価値を投入するために用いられる。コントロール部 7 は、コントロールボタン等の複数の操作部品を備えている。これらの操作部品は、プレイヤーが所定の指示を入力するために用いられる。画像表示装置 8 は、ゲームに係る画像を表示すると共に、プレイヤーのベット

50

操作を受け付ける B E T 画面 5 0 を表示する。これにより、画像表示装置 8 は、プレイヤーに画像や B E T 画面 5 0 を見せながら、タッチパネル 5 6 やコントロール部 7 等の操作を可能にしている。

【 0 0 6 6 】

コントロール部 7 は、画像表示装置 8 の側部に配置されている。コントロール部 7 は、プレイヤーにより操作される各ボタンを備えている。具体的には、コントロール部 7 は、ゲームに参加するための参加ボタン 6 8 と、ゲームを終了させる終了ボタン 6 9 と、ベットを全解除する解除ボタン 7 0 とを備えている。参加ボタン 6 8 と終了ボタン 6 9 と解除ボタン 7 0 とは、ステーション 4 に対向する位置から見て、左側から順に配置されている。

【 0 0 6 7 】

画像表示装置 8 は、タッチパネル 5 6 が前面に取り付けられた所謂タッチパネル方式の液晶ディスプレイである。液晶画面上に表示されたアイコンを指等で押圧することによりその選択が可能となっている。

【 0 0 6 8 】

また、各ステーション 4 は、メダル払出口 9 とスピーカ 1 0 と W I N ランプ 1 1 とを有している。メダル払出口 9 は、筐体 2 の側面に配置されている。スピーカ 1 0 は、画像表示装置 8 の右上に配置されている。W I N ランプ 1 1 は、スピーカ 1 0 の側方に配置されている。スピーカ 1 0 は、遊技に関係する音楽や効果音等を出力するために用いられる。W I N ランプ 1 1 は、ステーション 4 においてベットした B E T エリアが当籤した場合に点灯される。

【 0 0 6 9 】

尚、W I N ランプ 1 1 は、設置された全てのステーション 4 (本実施形態では 1 2 台) から視認可能な位置に設けられている。これにより、W I N ランプ 1 1 は、同一の遊技機 1 において遊技中の他のプレイヤーに対して点灯状態を容易に確認することを可能にしている。

【 0 0 7 0 】

メダル投入口 6 の内部には、メダルセンサ (図示せず) が設けられている。メダルセンサは、メダル投入口 6 に投入されたメダルを識別すると共に、投入されたメダルをカウントする。また、メダル払出口 9 は、ホッパー (図示せず) に連絡されている。ホッパーは、所定枚数のメダルをメダル払出口 9 から払い出す。

【 0 0 7 1 】

(電気構成：サーバ 1 3 )

図 6 は遊技機 1 の制御系を模式的に示すブロック図である。図 6 に示すように、遊技機 1 は、サーバ 1 3 とサーバ 1 3 に接続された複数 (本実施形態では 1 2 台) のステーション 4 とを有している。サーバ 1 3 は、ルーレット装置 3 と電光表示部 5 とに接続されている。尚、ステーション 4 の制御系に関しては後に詳細に説明する。

【 0 0 7 2 】

また、サーバ 1 3 は、サーバ 1 3 の全体の制御を行う演算装置及び制御装置としてのサーバ制御用 C P U 8 1、R O M 8 2、及び R A M 8 3 と、サーバ制御用 C P U 8 1 に接続されたタイマー 8 4 と、液晶駆動回路 8 5 を介して接続された液晶ディスプレイ 3 2 と、キーボード 3 3 とを備えている。

【 0 0 7 3 】

サーバ制御用 C P U 8 1 は、各ステーション 4 から供給される入力信号と、R O M 8 2 及び R A M 8 3 に記憶されたデータやプログラムとに基づいて、各種の処理を実行する。これにより、サーバ制御用 C P U 8 1 は、各種の処理の実行結果に基づいてステーション 4 に命令信号を送信することにより、各ステーション 4 を主導的に制御し、遊技を進行させる。さらに、サーバ制御用 C P U 8 1 は、ルーレット装置 3 に備えられた駆動モータを駆動させることによりボール 2 7 の発射やウィル 2 2 の回転を行う。さらに、当たり番号判定部 1 1 0 としてのサーバ制御用 C P U 8 1 は、当たり判定装置 8 6 を制御することによりボールの落下位置に基づいて当選番号の判定を行う。そして、ベット当たり判定部 1

10

20

30

40

50

11としてのサーバ制御用CPU81は、得られた当選番号と、各ステーション4から送信されたベット情報とに基づいて、ベットされたチップの当選判定を行う。そして、配当計算部114としてのサーバ制御用CPU81は、各ステーション4において払い出されるクレジット数を計算する。

【0074】

また、サーバ制御用CPU81は、当たり判定装置86において、エクストラポケット印75を検出した場合は、サーバ13での設定に応じて後述する特典を付与する特典部113として機能する。

【0075】

更に、サーバ制御用CPU81は、後述する表示番号決定テーブルを使用して番号表示板25に表示される絵柄(「1」～「6」のダイスの出目の絵柄及びエクストラポケット印75を表す絵柄)を抽籤して決定する。即ち、図2の表示番号決定部109に相当する。

10

【0076】

ROM82は、例えば、半導体メモリ等により構成されている。ROM82は、遊技機1の基本的な機能を実現させるためのプログラム(例えば、後述する第1ゲーム遊技実行処理・第2ゲーム実行処理を実行するプログラム、表示番号決定処理を実行するプログラム、)や、図8に示す遊技に対する配当倍率(チップ一枚あたりの当籤に対するクレジットの払い出し数)を決定する支払いオッズテーブルや、図11に示す表示番号抽籤テーブル、その他各ステーション4を主導的に制御するためのプログラム等を記憶する。なお、ROM82は、図2に示すオッズ記憶部115に相当する。

20

【0077】

RAM83は、各ステーション4から供給されるチップのベット情報、センサにより判定されたルーレット装置3の当籤番号、及びサーバ制御用CPU81により実行された処理の結果に関するデータ等を一時的に記憶する。なお、RAM83は、図2に示すベット領域及び遊技価値記憶部107に相当する。

【0078】

さらに、サーバ制御用CPU81には、時間計測を行うタイマー84が接続されている。タイマー84の時間情報は、サーバ制御用CPU81に送信される。サーバ制御用CPU81は、タイマー84の時間情報に基づいてウィル22の回転動作やボール27の投入を行う。

30

【0079】

また、サーバ制御用CPU81には、電光表示部5が接続されている。サーバ制御用CPU81は、LED等の発光手段の発光を制御することにより電飾による演出を行うと共に、電光表示部5に対して所定の文字やタイマー84の時間情報等の表示を行う。

【0080】

また、ROM82には、BET画面50を用いたルーレット遊技に関する支払いオッズに対応した記憶エリアが設けられている。記憶エリアには、配当管理テーブルの格納形態でベット形態や支払いオッズのデータが記憶されている。配当管理テーブルの具体的内容は後述する。

40

【0081】

また、RAM83には、現在遊技中のプレイヤーのベット情報が記憶されるベット情報記憶エリアが設けられている。ベット情報記憶エリアには、ステーション管理テーブルの格納形態でベット情報や参加対象等のデータが記憶されている。ステーション管理テーブルの具体的内容は後述する。さらに、RAM83には、当たり判定装置86により判定されたルーレット装置3の当籤番号を記憶した当籤番号記憶エリア等が設けられている。尚、ベット情報とは、例えば、BET画面50において指定したBETエリア、並びにベットしたチップの枚数(ベット数)、ベット形態等のステーション4を用いて行ったベットに関する情報である。

【0082】

50



(電気構成：ステーション４)

次に、ステーション４の制御系に係る構成について説明する。図７は本実施形態に係るステーション４の制御系を模式的に示すブロック図である。尚、１２台設けられたステーション４は基本的に同じ構成を有しており、１台のステーション４を例にして説明する。

【００８３】

ステーション４は、ステーション制御部９０、及びいくつかの周辺装置により構成されている。ステーション制御部９０は、ステーション制御用ＣＰＵ９１と、ＲＯＭ９２と、ＲＡＭ９３とを有している。ＲＯＭ９２は、例えば、半導体メモリ等により構成されている。ＲＯＭ９２は、ステーション４の基本的な機能を実現させるためのプログラム、その他ステーション４の制御上必要な各種のプログラム（例えば、ステーション側ゲーム実行処理を実行するプログラム）、データテーブル等を格納している。また、ＲＡＭ９３は、ステーション制御用ＣＰＵ９１で演算された各種データ、プレイヤーの現在所有する（ステーション４に貯留された）クレジット数、プレイヤーによるチップのベット状況等を一時的に記憶しておくメモリである。

10

【００８４】

また、ステーション制御用ＣＰＵ９１は、コントロール部７に設けられた参加ボタン６８、終了ボタン６９、解除ボタン７０にそれぞれ接続されている。ステーション制御用ＣＰＵ９１は、各ボタンの押下等により出力される操作信号に基づき、対応する各種の動作を実行すべく制御を行う。具体的には、プレイヤーの操作が入力されたことを受けてコントロール部７から供給される入力信号、並びに、ＲＯＭ９２、ＲＡＭ９３に記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果を上記したサーバ制御用ＣＰＵ８１に送信する。一方、ステーション制御用ＣＰＵ９１は、サーバ制御用ＣＰＵ８１からの命令信号を受信し、ステーション４を構成する周辺機器を制御し、ステーション４において遊技を進行させる。また、ステーション制御用ＣＰＵ９１は、処理の内容によっては、プレイヤーの操作が入力されたことを受けてコントロール部７から供給される入力信号、及び、ＲＯＭ９２とＲＡＭ９３とに記憶されたデータやプログラムに基づいて、各種の処理を実行し、その結果に基づいて、ステーション４を構成する周辺機器を制御し、ステーション４において遊技を進行させる。

20

【００８５】

また、ステーション制御用ＣＰＵ９１には、ホッパー９４が接続されている。ホッパー９４は、ステーション制御用ＣＰＵ９１からの命令信号により、所定枚数のメダルをメダル払出口９から払い出す。さらに、ステーション制御用ＣＰＵ９１には、液晶駆動回路９５を介して画像表示装置８が接続されている。この液晶駆動回路９５は、プログラムＲＯＭ、画像ＲＯＭ、画像制御ＣＰＵ、ワークＲＡＭ、ＶＤＰ（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）及びビデオＲＡＭなどで構成されている。そして、プログラムＲＯＭには、画像表示装置８での表示に関する画像制御用プログラムや各種選択テーブルが格納されている。

30

【００８６】

また、画像ＲＯＭには、例えば、画像表示装置８で表示される画像を形成するためのドットデータが格納されている。画像制御ＣＰＵは、ステーション制御用ＣＰＵ９１で設定されたパラメータに基づき、プログラムＲＯＭ内に予め記憶された画像制御プログラムに従い、画像ＲＯＭ内に予め記憶されたドットデータの中から画像表示装置８に表示する画像の決定を行うものである。また、ワークＲＡＭは、前記画像制御プログラムを画像制御ＣＰＵで実行するときの一時記憶手段として構成される。また、ＶＤＰは、画像制御ＣＰＵで決定された表示内容に応じた画像を形成し、画像表示装置８に出力するものである。尚、ビデオＲＡＭは、ＶＤＰで画像を形成するときの一時記憶手段として構成される。

40

【００８７】

また、画像表示装置８の前面には、タッチパネル５６が取り付けられている。タッチパネル５６の操作情報は、ステーション制御用ＣＰＵ９１に対して送信される。タッチパネル５６においては、ＢＥＴ画面５０においてプレイヤーのチップのベット操作が行われる。

50

具体的には、テーブル式ベッティングボード 5 1 内の各 B E T エリア 5 7 ・ 5 8 ・ 5 9 ・ 6 0 A ・ 6 0 B ・ 6 1 ・ 6 2 ・ 6 3 の選択、単位 B E T ボタン 5 2 A ・ 5 2 B ・ 5 2 C ・ 5 2 D の操作、B E T 確定ボタン 4 7 の操作、払い戻しボタン 4 8 の操作、ヘルプボタン 4 9 の操作等においてタッチパネル 5 6 の操作が行われ、その情報がステーション制御用 C P U 9 1 に送信される。そして、その情報に基づいて R A M 9 3 に現在のプレイヤーのベット情報 ( B E T 画面 5 0 において指定した B E T エリア、並びにベットしたチップの枚数 ) が随時記憶される。さらに、そのベット情報は、サーバ制御用 C P U 8 1 に対して送信され、 R A M 8 3 のベット情報記憶エリアに記憶される。

【 0 0 8 8 】

さらに、音出力回路 9 6 及びスピーカ 1 0 は、ステーション制御用 C P U 9 1 に接続されている。スピーカ 1 0 は、音出力回路 9 6 からの出力信号に基づき各種演出を行う際に各種の効果音を発生するものである。

10

【 0 0 8 9 】

また、ステーション制御用 C P U 9 1 にメダルセンサ 9 7 が接続されている。メダルセンサ 9 7 は、メダル投入口 6 から投入されたメダルを検出するとともに、投入されたメダルを演算し、その結果をステーション制御用 C P U 9 1 に対して送信する。そして、ステーション制御用 C P U 9 1 は、送信された信号に基づいて R A M 9 3 に記憶されたプレイヤーの所有するクレジット数を増加させる。更に、図 5 に示すように、B E T 画面 5 0 上のクレジット数表示部 5 4 にクレジット数を表示させる。

20

【 0 0 9 0 】

また、ステーション制御用 C P U 9 1 には、W I N ランプ 1 1 が接続されている。ステーション制御用 C P U 9 1 は、B E T 画面 5 0 でベットしたチップが当籤した場合に、W I N ランプ 1 1 を所定の色で点灯させる。

【 0 0 9 1 】

( データテーブル : 支払いオッズテーブル ( P A Y O U T O D D S T A B L E ) )

次に、図 8 に示すベット形態 ( B e t T y p e ) に対応する支払いオッズ ( P A Y O U T O D D S ) について説明する。ベット形態に対応する支払いオッズを決定する支払いオッズテーブルは、サーバ 1 3 の R O M 8 2 に格納されている。ベット形態に対応する支払いオッズは、ベット形態欄と支払いオッズ欄とを有している。ベット形態欄には、“スモール・ベット”や“スペシフィック・ダブル”や“スペシフィック・トリプル”等のベット形態を示すデータが格納されている。ベット形態の詳細については後述する。支払いオッズ欄には、“1 : 1 ”や“1 0 : 1 ”、“1 8 0 : 1 ”等の配当倍率を示すデータがベット形態に対応付けて格納されている。これにより、例えば、“スペシフィック・ダブル”のベット形態でベットされた場合には、1 枚のベットに対して 1 0 枚の払い出しの当選となる。また、各ベット形態に対する支払いオッズは、図 8 の支払いオッズテーブルに示すように、ボール 2 7 がウィル 2 2 上を転がりナンバーポケット 2 3 に納まる確率に基づいた値に設定されている。尚、「支払いオッズ」とは、当選に対するクレジットの払い出し数のことである。また、「当選」とは、賞の成立を意味する。

30

【 0 0 9 2 】

( データテーブル : 表示番号抽籤テーブル )

次に、図 1 1 に示す表示番号抽籤テーブルについて説明する。表示番号抽籤テーブルは、サーバ 1 3 の R O M 8 2 に格納されている。各番号表示板 2 5 に表示されるダイスの目で表現した「1」～「6」及びエクストラポケット印 7 5 を表す表示番号に、対応する表示番号決定確率を示す表示番号抽籤テーブルは、表示番号欄と表示番号決定確率欄とを有している。表示番号欄には、ダイスの目で表現した「1」～「6」の数字及びエクストラポケット印 7 5 を表す図柄を示すデータが格納されている。表示番号決定確率欄には、「1」～「6」の数字を示すダイスの絵柄が番号表示板 2 5 に表示される確率を「6 分の 1 の値」とし、エクストラポケット印 7 5 の「E X」の絵柄が番号表示板 2 5 に表示される確率を「3 8 分の 1」としたデータが各表示番号に対応付けて格納されている。これにより、後述する表示番号決定処理が実行された場合には、表示番号抽籤テーブルに基づいて

40

50

、各番号表示板 25 に表示するために、「1」～「6」及び「EX」の表示番号の中から 1 つの表示番号を所定の確率で抽出し決定し、番号表示板 25 に、決定した表示番号を表示させることができる。

#### 【0093】

(データテーブル：ステーション管理テーブル)

次に、図示しないステーション管理テーブルについて説明する。ステーション管理テーブルのデータは、サーバ 13 の RAM 83 に格納されている。ステーション管理テーブルは、ステーション欄と、ベット形態欄及びベット数欄を備えたベット情報欄と、参加対象欄とを有している。ステーション欄は、各ステーション 4 に固有の機台番号のデータを格納している。ベット形態欄は、上述のベット形態のデータを格納している。ベット数欄は、「20」等のベットされた枚数を格納している。参加対象欄は、配当が付与される可能性のある参加対象であるか否かを示すデータを格納している。尚、参加対象欄の「1」は、参加対象に設定されたことを示し、「0」は、参加対象に設定されていないことを示す。

10

#### 【0094】

(画像表示装置 8 の表示状態)

先ず、図 5 に基づいて画像表示装置 8 に表示される BET 画面 50 について説明する。BET 画面 50 に表示される各種 BET エリアを表示するテーブル式ベッティングボード 51 には、番号表示板 25 に表示されたダイスの出目に対応した「1」～「6」を示すダイスの絵柄、ダイスの絵柄の組み合わせ及び番号表示板 25 に表示されたダイスの出目の合計数字等が配列表示されている。なお、各 BET エリアは、図 2 に示すベット領域部 104 に相当する。

20

#### 【0095】

また、BET 画面 50 の下方には、BET 確定ボタン 47、単位 BET ボタン (1 BET ボタン 52A、5 BET ボタン 52B、10 BET ボタン 52C、50 BET ボタン 52D)、払い戻し結果表示部 53、クレジット数表示部 54、BET タイマーカウント 55、払い戻しボタン 48、ヘルプボタン 49 が表示されている。

#### 【0096】

また、単位 BET ボタンは、プレイヤーが指定したテーブル式ベッティングボード 51 内の BET エリア 57・58・59・60A・60B・61・62・63 (ダイスの絵柄、ダイスの絵柄の組み合わせ及び番号表示板 25 に表示されたダイスの出目の合計数字上) にベットするチップ数を選定する為のボタンである。単位 BET ボタンは 1 BET ボタン 52A、5 BET ボタン 52B、10 BET ボタン 52C、50 BET ボタン 52D の四種類からなる。プレイヤーは、先ず、ベットする各 BET エリアを指等で画面を直接押すことにより、カーソル 65 で指定する。その状態で、1 BET ボタン 52A を押下すると、プレイヤーはチップを 1 枚毎 (1 BET ボタン 52A を指等で押す毎に「1」「2」「3」・・・の順にベット枚数が増加) にベットする。また、5 BET ボタン 52B を押下すると、チップを 5 枚単位 (5 BET ボタン 52B を指等で押す毎に「5」「10」「15」・・・の順にベット枚数が増加) でベットする。また、10 BET ボタン 52C を押下すると、チップを 10 枚単位 (10 BET ボタン 52C を指等で押す毎に「10」「20」「30」・・・の順にベット枚数が増加) でベットする。更に、50 BET ボタン 52D を押下すると、チップを 50 枚単位 (50 BET ボタン 52D を指等で押す毎に「50」「100」「150」・・・の順にベット枚数が増加) でベットすることが可能である。従って、多量のチップをベットする際にも、その操作を簡略化することができる。

30

40

#### 【0097】

また、払い戻し結果表示部 53 は、前回のゲームにおけるプレイヤーのチップのベット枚数、及び払い戻しのクレジット数が表示される。ここで、払い戻しクレジット数よりベット枚数を引いた数が、前回のゲームによりプレイヤーが新たに獲得したクレジット数である。

50

## 【 0 0 9 8 】

更に、クレジット数表示部 5 4 は、現在のプレイヤーが所有するクレジット数が表示される。このクレジット数は、チップをベットした際にはそのベット枚数（チップ一枚につき 1 クレジット）に応じて減少する。また、ベットした番号が当たりとなり、クレジットの払い戻しが行なわれた場合には、払い戻し枚数分のクレジット数が増加する。尚、プレイヤーが所有するクレジット数が 0 となった場合には、遊技終了となる。

## 【 0 0 9 9 】

また、BET タイマーカウント 5 5 は、プレイヤーがベットすることが可能な残り時間を表示するものであり、ベット期間の開始時よりカウントの数字が徐々に小さくなっていく。そして、その数字が「0」になったときに現在のゲームにおけるベット可能な時間が終了する。また、BET タイマーカウント 5 5 が特定の数字（本実施形態では、10 の数字）まで達した場合に、ウィル 2 2 のボール投入装置よりボール 2 7 がウィル 2 2 内に投入される。

10

## 【 0 1 0 0 】

また、テーブル式ベッティングボード 5 1 上には、現在プレイヤーが選定している BET エリアを示すカーソル 6 5 が表示される、また、現時点までにおいてベットしたチップの枚数と BET エリアを示すチップマーク 6 6 が表示され、チップマーク 6 6 上に表示された数字が、チップのベット枚数を示す。例えば、図 5 に示すようにカーソル 6 5 内に示されたダイスの「1」と「2」の組み合わせのマスに置かれた「7」のチップマーク 6 6 は、当選番号として「1」と「2」の組み合わせに 7 枚のチップをベットしていることを示している。このように 2 つの数字の組み合わせについてベットする方法は「ペア・マッチ」と呼ばれるベット形態である。

20

## 【 0 1 0 1 】

このように構成された BET 画面 5 0 でプレイヤーが一般的なベットをする際には、まず、ベットを行う BET エリア 5 7・5 8・5 9・6 0 A・6 0 B・6 1・6 2・6 3 を画面上で指定して直接指により押圧する。その結果、カーソル 6 5 が指定した BET エリアに移動する。その後、単位 BET ボタンの各単位ボタン（1 BET ボタン 5 2 A、5 BET ボタン 5 2 B、10 BET ボタン 5 2 C、50 BET ボタン 5 2 D）を押下することにより、その単位数分のチップが指定された BET エリアにベットされる。例えば、10 BET ボタン 5 2 C を 4 回、5 BET ボタン 5 2 B を 1 回、1 BET ボタン 5 2 A を 3 回

30

## 【 0 1 0 2 】

BET 確定ボタン 4 7 は、画像表示装置 8 によるベット操作の後にベットを確定する際に押下されるボタンである。そして、ベットが確定され、且つ、遊技中にルーレット装置 3 においてボール 2 7 が納まったナンバーポケット 2 3 に対応する番号表示板 2 5 に記載された数字に対応した BET エリアにベットしていた場合に当籤となる。当籤した場合には、ベットしたチップの枚数と当籤した BET エリアに応じた支払いオッズとに基づいて計算されたクレジットが、プレイヤーの現在所有するクレジットに加算される。尚、ベット操作については後に詳細に説明する。

40

## 【 0 1 0 3 】

払い戻しボタン 4 8 は、通常、ゲーム終了時に押下されるボタンである。払い戻しボタン 4 8 が押下されると、ゲーム等によって獲得した現在プレイヤーが所有するクレジットに応じたメダル（通常は 1 クレジットに対してメダル 1 枚）がメダル払出口 9 から払い戻される。ヘルプボタン 4 9 は、ゲームの操作方法等が不明な場合に押下されるボタンである。ヘルプボタン 4 9 が押下されると、その直後に画像表示装置 8 上に各種の操作情報を示したヘルプ画面が表示される。

## 【 0 1 0 4 】

（ベット形態（Bet Type）及びベット形態に対応する支払いオッズ）

次に、図 5 及び図 8 を用いてベット形態及びベット形態に対応する支払いオッズについて説明する。図 5 に示すようにダイスの「1」と「2」の組み合わせのマスに置かれた「

50

7」のチップマーク66は、当選番号としての「1」と「2」の組み合わせに7枚のチップをベットしていることを示している。このようにBETエリア58内に表示された2つの当選番号の数字の組み合わせについてベットする方法は、「ペア・マッチ(Pair Match)」と呼ばれるベット形態である。これは、図8に示すように支払いオッズは5:1である。例えば、「3と5」の「ペア・マッチ」にベットしたとすると、3つのボール27がウィル22上に転がされ、最低2つが5と3を出した場合が当たりとなる。当選番号が4、3、5を出した場合、ベットしたチップの5倍が支払われることになる。「ペア・マッチ」は、1個の組み合わせにのみ勝ち賞金が支払われる。つまり、当選番号が3、5、5となった場合には、1個の組み合わせについて支払われます。逆に、もし2つ以上の「ペア・マッチ」についてベットした場合で、当選番号が該当ベットに出た場合、それぞれの組み合わせに対して支払われることになる。

10

**【0105】**

他にベット形態としては、BETエリア57内に表示された、1つの数字についてベットする方法である「ナンバーズ・ベット(Numbers Bet)」がある。これは、ベットした当選番号と3つの当選番号がいくつ一致したかに応じて支払いオッズが変わる。3つの当選番号の内、1つ一致していた場合、図8に示すように支払いオッズは1:1である。2つ一致していた場合、支払いオッズは2:1である。3つ全て一致していた場合、オッズは10:1となる。例えば、4の数字にベットした場合、3つの当選番号の内1つの当選番号だけが4である場合、4の数字にベットされたチップは1:1で払い戻される。また、3つの当選番号の内2つの当選番号が4である場合、4の数字にベットされたチップは2:1で払い戻される。また、3つの当選番号が全て4である場合、4の数字にベットされたチップは10:1で払い戻される。

20

**【0106】**

また、BETエリア59内に表示された、3つの当選番号の合計数についてベットする方法である「スペシフィック・トータル(Specific Total)」がある。これは、3つの当選番号の合計が3または18の場合は負けとなる。この2つの番号はテーブル上にBETエリアがない。それぞれの結果は、図8に示すように異なった支払いオッズを示す。例えば、4又は17の場合、60:1が支払いオッズとなる。5又は16の場合、30:1。6又は15の場合、18:1。7又は14の場合、12:1。8又は13の場合、8:1。9又は12の場合、7:1。10又は11の場合、6:1となる。

30

**【0107】**

また、BETエリア61内に表示された、3つの当選番号のうち同じ2つの当選番号についてベットする方法である「スペシフィック・ダブル(Specific Double)」がある。この場合、図8に示すように支払いオッズは10:1となる。また、もし3つの当選番号がすべて同じで、それがプレイヤーがBETした数字であった場合でも、「スペシフィック・ダブル」と見なされる。

**【0108】**

また、BETエリア62内に表示された、3つの同じ当選番号についてベットする方法である「スペシフィック・トリプル(Specific Triple)」がある。この場合、図8に示すように支払いオッズは180:1と高配当となる。

40

**【0109】**

また、BETエリア63内に表示された、3つの当選番号がすべて同じであることについてベットする方法である「エニー・トリプル(Any Triple)」がある。この場合、図8に示すように支払いオッズは30:1となる。

**【0110】**

また、BETエリア60A・60B内に表示された、3つの当選番号の合計数の範囲についてベットする方法である「スモール・ベット(Small Bet)」(BETエリア60A)及び「ビッグ・ベット(Big Bet)」(BETエリア60B)がある。これは、図8に示すように支払いオッズは常に1:1である。「ビッグ・ベット」は当選番号の合計が11~17の間(11 to 17)、「スモール・ベット」は当選番号の合計が4~10の間(4

50

to 17) にベットするものである。もっとも、全ての「ビッグ・ベット」又は「スモール・ベット」のベットについて、当選番号の組み合わせが「エニー・トリプル」の場合、支払いは行われず負けとなる。

【0111】

(処理動作)

次に、遊技機1におけるサーバ制御用CPU81が実行するサーバ側の第1ゲーム実行処理プログラム、第2ゲーム実行処理プログラム及びステーション4側のステーション制御用CPU91が実行するステーション側のゲーム実行処理プログラム等に基づいて動作を説明する。尚、以降に説明する図9、図10、図12及び図15のフローチャートで示される各プログラムは、サーバ13が備えているROM82やRAM83、又はステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、サーバ制御用CPU81又はステーション制御用CPU91により実行される。なお、サーバ制御用CPU81が、第1ゲーム実行処理プログラムを実行するか第2ゲーム実行処理プログラムするかは、遊技店の保守員が、液晶ディスプレイ32のメンテナンス画面が表示された状態で、キーボード33により操作することで設定することができる。

10

【0112】

(サーバー側の制御系の動作1：第1ゲーム実行処理)

遊技機1で実行される第1ゲーム実行処理について図9に基づき説明する。図9は遊技機1における第1ゲーム実行処理プログラムのフローチャートである。

【0113】

遊技機1で、第1ゲーム実行処理を実行するように設定されている場合、いずれかのステーション4の参加ボタン68が押圧されることにより、遊技機1における第1ゲーム実行処理が実行され、プレイヤーが任意のBETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63にベット可能な受入期間であるベット期間が開始される(A1)。ベット期間が開始されると、プレイヤーがベットすることが可能な期間の残り時間を表示する電光表示部5及びBETタイマーカウント55において、時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、ゲームに参加するプレイヤーは、この電光表示部5及びBETタイマーカウント55内の数字が「0」になるまでの間に(ベット期間中)、自分が予想するBETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63に自分のチップをベットすることができる(図5参照)。

20

30

【0114】

そして、ベット期間の開始(A1)から、所定時間の値が経過したか否かが判定され(A2)、経過していない場合には(A2:NO)、所定の時間の値が経過するまでA2を繰り返す。一方、所定の時間の値が経過していれば(A2:YES)、ボール投入装置を駆動させ、ウィル22内部に3つのボール27を投入する(A3)。

【0115】

次に、ベット期間が終了したか否かが判断される(A4)。ここでベット期間は、電光表示部5及びBETタイマーカウント55によって表示されており、ベット期間開始時(A1)より時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、「0」になったときに現在のゲームにおけるベット期間が終了する。なお、ベット期間は、A3で3つのボール27が投入されて、ボール27がガイド壁29に沿って転動している間に終了するように調整されている。

40

【0116】

ここで、ベット期間終了前においては(A4:NO)、ベット期間の終了まで、継続してベットの受付を行う。一方、ベット期間が終了した場合(A4:YES)には、全てのステーション4のステーション制御部90に、ベット終了信号が出力され、各ステーション4の画像表示装置8には、ベット期間が終了した旨の画像が表示され、タッチパネル56でのベット操作が禁止される。そして、サーバ制御用CPU81は、ベット終了信号を全てのステーション4に対して出力した後、各ステーション4においてプレイヤーが行ったベット情報(指定したBETエリア及び指定したBETエリアにベットしたチップの枚

50

数)を受信したか否かを判定する(A5)、受信しない場合は、A5を繰り返すことで受信待ちとなる(A5:NO)。一方、ベット情報を受信した場合は(A5:YES)、受信したベット情報をRAM83に記憶するベット情報受信処理が行われる(A6)。ここで、ステーション4においてBETエリアにベットがされていない場合には、ベット情報として、BETエリアの指定がない旨の情報と、ベットしたチップの枚数が「0」という情報を受信する。

**【0117】**

次に、後述する表示番号決定処理を実行する(A7)。これは、番号表示板25に、ダイスの出目の数字を表した絵柄である「1」～「6」の各数字又は「EX」のエクストラポケット印75のいずれかを抽籤で表示させる処理である。これにより、ナンバーポケット23は、番号表示板25の「1」～「6」、「EX」の内、いずれか一の文字を表す絵柄を表示した状態になる。

10

**【0118】**

そして、A3において投入された3つのボール27は、上記処理が行われている間、ガイド壁29に沿ってウィル22上を転動し、その後、回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体21の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転するウィル22に至る。そして、ボール27は、ウィル22に転がり、更に回転するウィル22の外側の番号表示板25上を通過していずれかのナンバーポケット23に納まり、停止する。そして、3つのボール27が納まったナンバーポケット23に対応する番号表示板25に表示された絵柄が示す数字(「1」～「6」のいずれか)又はエクストラポケット印75が当選番号として扱

20

**【0119】**

続いて、当選番号判定処理が実行される。これは、ボール27がナンバーポケット23に収納された後、サーバ制御用CPU81が、当たり判定装置86を駆動させ、3つのボール27が、どの絵柄を示すナンバーポケット23に収容されたかを判定する(A8)。収容されたナンバーポケット23の番号表示板25が示す数字またはエクストラポケット印75を当選番号としてRAM83に記憶させる。

**【0120】**

そして、当たり判定装置86が、エクストラポケット印75を当選番号として検出したか否かが判定される(A9)。検出しない場合は(A9:NO)、A11の処理に移行する。一方、エクストラポケット印75を検出した場合(A9:YES)、当たり判定装置86は、エクストラポケット印75に収容されたボール27の当選番号として1～6の全ての数字を検出したものと判定する(A10)。即ち、エクストラポケット印75が表示されたナンバーポケット23にボール27が収容された場合、1～6の数字全てを当選番号として扱うオールマイティーの特典が付与されることになる。そして、1～6の数字全てを当選番号としてRAM83に記憶させる。

30

**【0121】**

続いて、A6において記憶した各ステーション4のベット情報と、A8及びA10において記憶した当選番号とを読み出す(A11)。そして、ベット情報と当選番号とに基づいて、各ステーション4においてベットしたチップが当選しているか否かの判定を行う(A12)。そこで、当選していれば(A12:YES)、サーバ制御用CPU81は、それぞれの配当計算処理を実行する(A13)。配当計算処理では、当たりチップをステーション4ごとに認識し、ROM82に記憶された各BETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63に対する支払いオッズ(チップ一枚あたりに払い出されるクレジット数)を示す支払いオッズテーブルを用いて(図8参照)、各ステーション4に払い出されるクレジットの配当額の合計を計算する。一方、ステーション4においてベットしたチップが当選していないと判定された場合には(A12:NO)、A14へと移行する。

40

**【0122】**

その後、A13での配当計算処理に基づくクレジットの払い出し情報、及び当選番号の

50

決定に伴うBET画面50の表示の変更に係る情報、を全てのステーション4に送信する遊技結果送信処理を実行する(A14)。ステーション4にクレジットを払い出す際には、サーバ13から、当たりとなったステーション4のステーション制御部90に、配当額に相当するクレジットデータが送信される。そして、このクレジットデータは、該当するステーション4のRAM93に加算される。

【0123】

そして、ウィル22の下方に設けられたボール回収装置を駆動し、ウィル22上の3つのボール27を回収する(A15)。回収された3つのボール27は次回以降のゲームにおいて再度ウィル22上に投入されることとなる。その後、A1に戻り、次のゲームへと移行する。

【0124】

(サーバー側の制御系の動作2：表示番号決定処理)

以下、図9・図5の第1ゲーム実行処理または第2ゲーム実行処理中に実行される表示番号決定処理について図10に基づき説明する。尚、図10は遊技機1における表示番号決定処理プログラムのフローチャートである。

【0125】

表示番号決定処理が実行された場合、サーバ制御用CPU81は、ROM82に記憶された表示番号抽籤テーブル(図11参照)を読み出す(B1)。次に、読み出された表示番号抽籤テーブルに基づいて、ダイスの目で表現した「1」～「6」の表示番号及びエクストラポケット印75を表現した「EX」の絵柄の中から1つの数字又は絵柄を、図11に示す表示番号決定確率に基づいて抽籤し決定する(B2)。なお、本実施形態においては、各番号表示板25に「1」～「6」のうち、1つの表示番号が決定される確率(表示番号決定確率)を、各表示番号とも6分の1の値に設定し、「EX」が決定される確率(表示番号決定確率)を、38分の1の値に設定しているが、これに限らず、任意に設定しても良いし、ランダムに変動させても良い。そして、ナンバーポケット23の番号表示板25に、B2で決定した表示番号を表示させる(B3)。これで、一旦、表示番号決定処理が終了する。

【0126】

(ステーション側の制御系の動作1：ステーション側ゲーム実行処理)

ステーション4におけるステーション側ゲーム実行処理について図12に基づき説明する。図12はステーション側ゲーム実行処理におけるプログラムのフローチャートである。これらフローチャートで示されるプログラムはステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、ステーション制御用CPU91により実行される。

【0127】

先ず、参加ボタン68がプレイヤーによって押圧された場合、ステーション制御用CPU91は、画像表示装置8にBET画面50を表示させる。そして、ステーション4におけるステーション側ゲーム実行処理が実行される。

【0128】

BET画面50が表示された場合には、プレイヤーは、BET画面50上のタッチパネル56で任意のBETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63にベット可能な受入期間であるベット期間が開始される(C1)。ベット期間が開始されると、プレイヤーがベットすることが可能な期間の残り時間を表示するBETタイマーカウント55において、時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、ゲームに参加するプレイヤーは、このBETタイマーカウント55内の数字が「0」になるまでの間に(ベット期間中)、自分が予想するBETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63に自分のチップをベットすることができる(図5参照)。即ち、BET画面50によるチップのベット処理を行う(C2)。尚、BET画面50によるベット処理(C2)については、後に詳細に説明する。

【0129】

続いて、ベット期間が終了したか否かが判断される(C3)。ここで、ベット期間は、

10

20

30

40

50



B E Tタイマーカウント55によって表示されており、ベット期間開始時(C1)より時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、「0」になったときに現在のゲームにおけるベット期間が終了する。そして、ベット期間終了前においては(C3:NO)、ベット期間の終了まで、継続してベットの受付を行う。一方、ベット期間が終了した場合(C3:YES)には、C2のベット処理において行われたベット情報(「指定したBETエリア」、「指定したベット数」)の結果をサーバ13のサーバ制御用CPU81に送信する(C4)。尚、前述したように、遊技機1のサーバ制御用CPU81は、ベット情報受信処理により、C4において送信されたベット情報をRAM83内に格納する。また、サーバ制御用CPU81に送信されるベット情報は、C2のベット処理においてRAM93に記憶される。

10

**【0130】**

その後、遊技機1では、ウィル22で遊技が開始され、当たり判定装置86によってボール27が落下した当選番号が検出される。そして、配当計算処理に基づくクレジットの払い出し情報、及び当選番号の決定に伴うBET画面50の表示の変更に係る情報(遊技結果のデータ)を受信したか否かが判定される(C5)。そして、受信していない場合は(C5:NO)、受信待ちとなる。一方、受信した場合には(C5:YES)、受信した遊技結果のデータを、RAM93に記憶する遊技結果受信処理が行われる(C6)。

**【0131】**

続いて、C5で受信した遊技結果データに基づき画像表示装置8に、当選番号の決定に伴う遊技結果を表示させる(C7)。具体的には、図13に示すように当選番号が「5」、「5」及び「1~6」の場合、当選したBETエリア57の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」のナンバーズ・ベットを点滅表示させる。また、BETエリア58の「1」及び「5」と、「2」及び「5」と、「3」及び「5」と、「4」及び「5」と、「6」及び「5」のペア・マッチを点滅表示させる。また、BETエリア59の「11」、「12」、「13」、「14」、「15」、「16」のスペシフィック・トータルを点滅表示させる。同様にBETエリア60Aのビッグ・ベット、BETエリア61のスペシフィック・ダブル、BETエリア62のスペシフィック・トリプル、BETエリア63のエニー・トリプルを点滅表示させる。

20

**【0132】**

また、C5で受信した遊技結果のデータに基づいて、クレジットの払出処理が行われ、プレイヤーの現在所有するクレジットが加算される(C8)。そして、RAM93の所有クレジット数記憶エリアに記憶されるクレジット数に変更され、同時に、画像表示装置8に表示される前回のゲームのクレジットの収支を示す払い戻し結果表示部53及び現在のクレジット数を示すクレジット数表示部54が更新される。また、払い戻し結果表示部53、クレジット数表示部54を確認することによりプレイヤーは現在の所有クレジット数等を知ることができる。上述した処理終了後、ステーション4におけるステーション側ゲーム実行処理プログラムを終了する。

30

**【0133】**

(ステーション側の制御系の動作2:ベット処理)

続いて、BET画面(図5参照)によるベット処理について説明する。BET画面50におけるベット処理を行う各プログラムはステーション4が備えているROM92やRAM93に記憶されており、ステーション制御用CPU91により実行される。

40

**【0134】**

先ず、BET画面50は、BETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63を表示したテーブル式ベットボード51を表示し、プレイヤーはテーブル式ベットボード51に基づいてチップのベットを行う。

**【0135】**

選定されたBETエリアに、ベットを行う際のチップのベット数を設定する。プレイヤーは、単位BETボタンの各単位ボタン(1BETボタン52A、5BETボタン52B、10BETボタン52C、50BETボタン52D)を押下することにより、その単位

50

数分のチップが指定されたBETエリアにベットされる。そして、テーブル式ベッティングボード51上には、現時点までにおいてベットしたチップの枚数とBETエリアを示すチップマーク66が表示され、チップマーク66上に表示された数字により、チップのベット枚数が示される(図5参照)。尚、上記処理によるベット情報(「指定したBETエリア」、「指定したベット数」)はRAM93のベット情報記憶エリアに随時記憶される。

#### 【0136】

次に、ステーション制御用CPU91によりBET確定ボタン47が押下されたか否かが判断される。BET確定ボタン47は、一連のベット操作を確定する際に押下されるボタンである。

10

#### 【0137】

そして、BET確定ボタン47が押下された場合には、ベットが確定される。ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまではベット操作を行うことはできない。また、ベットが確定された後、遊技が開始されたウィル22において3つのボール27が納まったナンバーポケット23に対応する番号表示板25に表示された絵柄に対応するBETエリアにベットしていた場合に当選となる。当選となった場合には、ベットしたチップの枚数に応じたクレジットが、プレイヤーの現在所有するクレジットに加算される。

#### 【0138】

そして、BET確定ボタン47が押下されない場合には、続いてベット可能な時間が終了しているか否かが判断される。ベット可能な時間は、BET画面50下方に設けられたBETタイマーカウント55により表示される。BETタイマーカウント55は、プレイヤーがベットすることが可能な残り時間を表示するカウントであり、ゲーム開始時より数字が徐々に減り始める。そして、「0」になったときにベット時間が終了する。

20

#### 【0139】

ベット可能な時間が終了していない場合、即ちBETタイマーカウント55が「0」になっていない場合には、再度ベット処理が可能となる。そして、当該処理を繰り返し行うことにより、テーブル式ベッティングボード51の複数箇所に対してベット処理を行うことが可能となっている。

#### 【0140】

一方、ベット可能な時間が終了した場合には、現在のベット状況によりベットが確定される。ベットが確定された後は、BET画面50によるベット処理のプログラムを終了し、ステーション4のメイン処理プログラムに戻る。尚、ベットが確定された後は、次のゲームが開始されるまではベット操作を行うことはできない。

30

#### 【0141】

これによれば、番号表示板25に1~6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示することができる。また、ボール27が、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、1~6の全てを識別情報として検出し、検出した識別情報とステーション4でベットされたBETエリアとに基づいてクレジットを付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、エクストラポケットを1~6識別情報を持つオールマイティーとして扱うという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

40

#### 【0142】

(サーバー側の制御系の動作3:第2ゲーム実行処理)

遊技機1で実行される第2ゲーム実行処理について図15に基づき説明する。図15は遊技機1における第1ゲーム実行処理プログラムのフローチャートである。

#### 【0143】

遊技機1で、第2ゲーム実行処理を実行するように設定されている場合、いずれかのス

50

ステーション 4 の参加ボタン 6 8 が押圧されることにより、遊技機 1 における第 2 ゲーム実行処理が実行され、プレイヤーが任意の B E T エリア 5 7 ・ 5 8 ・ 5 9 ・ 6 0 A ・ 6 0 B ・ 6 1 ・ 6 2 ・ 6 3 にベット可能な受入期間であるベット期間が開始される ( D 1 ) 。ベット期間が開始されると、プレイヤーがベットすることが可能な期間の残り時間を表示する電光表示部 5 及び B E T タイマーカウント 5 5 において、時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、ゲームに参加するプレイヤーは、この電光表示部 5 及び B E T タイマーカウント 5 5 内の数字が「 0 」になるまでの間に ( ベット期間中 ) 、自分が予想する B E T エリア 5 7 ・ 5 8 ・ 5 9 ・ 6 0 A ・ 6 0 B ・ 6 1 ・ 6 2 ・ 6 3 に自分のチップをベットすることができる ( 図 5 参照 ) 。

【 0 1 4 4 】

そして、ベット期間の開始 ( D 1 ) から、所定時間の値が経過したか否かが判定され ( D 2 ) 、経過していない場合には ( D 2 : N O ) 、所定の時間の値が経過するまで D 2 を繰り返す。一方、所定の時間の値が経過していれば ( D 2 : Y E S ) 、ボール投入装置を駆動させ、ウィル 2 2 内部に 3 つのボール 2 7 を投入する ( D 3 ) 。

【 0 1 4 5 】

次に、ベット期間が終了したか否かが判断される ( D 4 ) 。ここでベット期間は、電光表示部 5 及び B E T タイマーカウント 5 5 によって表示されており、ベット期間開始時 ( D 1 ) より時間の経過と共に数字が小さくなり始める。そして、「 0 」になったときに現在のゲームにおけるベット期間が終了する。なお、ベット期間は、 D 3 で 3 つのボール 2 7 が投入されて、ボール 2 7 がガイド壁 2 9 に沿って転動している間に終了するように調整されている。

【 0 1 4 6 】

ここで、ベット期間終了前においては ( D 4 : N O ) 、ベット期間の終了まで、継続してベットの受付を行う。一方、ベット期間が終了した場合 ( D 4 : Y E S ) には、全てのステーション 4 のステーション制御部 9 0 に、ベット終了信号が出力され、各ステーション 4 の画像表示装置 8 には、ベット期間が終了した旨の画像が表示され、タッチパネル 5 6 でのベット操作が禁止される。そして、サーバ制御用 C P U 8 1 は、ベット終了信号を全てのステーション 4 に対して出力した後、各ステーション 4 においてプレイヤーが行ったベット情報 ( 指定した B E T エリア及び指定した B E T エリアにベットしたチップの枚数 ) を受信したか否かを判定する ( D 5 ) 、受信しない場合は、 D 5 を繰り返すことで受信待ちとなる ( D 5 : N O ) 。一方、ベット情報を受信した場合は ( D 5 : Y E S ) 、受信したベット情報を R A M 8 3 に記憶するベット情報受信処理が行われる ( D 6 ) 。ここで、ステーション 4 において B E T エリアにベットがされていない場合には、ベット情報として、 B E T エリアの指定がない旨の情報と、ベットしたチップの枚数が「 0 」という情報を受信する。

【 0 1 4 7 】

次に、前述した表示番号決定処理を実行する ( D 7 ) 。これは、番号表示板 2 5 に、ダイスの出目の数字を表した絵柄である「 1 」～「 6 」の各数字又は「 E X 」のエクストラポケット印 7 5 のいずれかを抽籤で表示させる処理である。これにより、ナンバーポケット 2 3 は、番号表示板 2 5 の「 1 」～「 6 」、「 E X 」の内、いずれか一の文字を表す絵柄を表示した状態になる。なお、かかる表示番号決定処理は、第 1 ゲーム実行処理におけるものと同じである。

【 0 1 4 8 】

そして、 D 3 において投入された 3 つのボール 2 7 は、上記処理が行われている間、ガイド壁 2 9 に沿ってウィル 2 2 上を転動し、その後、回転速度が弱まり遠心力を失っていくと、枠体 2 1 の斜面を転がり落ちて内側へと向かい、回転するウィル 2 2 に至る。そして、ボール 2 7 は、ウィル 2 2 に転がり、更に回転するウィル 2 2 の外側の番号表示板 2 5 上を通過していずれかのナンバーポケット 2 3 に納まり、停止する。そして、 3 つのボール 2 7 が納まったナンバーポケット 2 3 に対応する番号表示板 2 5 に表示された絵柄が示す数字 ( 「 1 」～「 6 」のいずれか ) 又はエクストラポケット印 7 5 が当選番号として扱

10

20

30

40

50

われることになる。

【0149】

続いて、当選番号判定処理が実行される。これは、ボール27がナンバーポケット23に収納された後、サーバ制御用CPU81が、当たり判定装置86を駆動させ、3つのボール27が、どの絵柄を示すナンバーポケット23に収容されたかを判定する(D8)。収容されたナンバーポケット23の番号表示板25が示す数字またはエクストラポケット印75を当選番号としてRAM83に記憶させる。

【0150】

そして、当たり判定装置86が、エクストラポケット印75を当選番号として検出したか否かが判定される(D9)。検出しない場合は(D9:NO)、D11の処理に移行する。一方、エクストラポケット印75を検出した場合(D9:YES)、ボール投入装置を駆動させ、ウィル22内部に新たに2つのボール27を投入する(D10)。即ち、エクストラポケット印75が表示されたナンバーポケット23にボール27が収容された場合、結果的に1つのボール27が増え、合計4つのボールを使用したゲームを行うことになる。当選番号が4つになるという特典が付与されることになる。そして、当たり判定装置86が、新たな2つのボール27が収容されたナンバーポケット23の番号表示板25が示す数字またはエクストラポケット印75を当選番号としてRAM83に記憶させる。

10

【0151】

なお、更に、エクストラポケット印75にボール27が収容された場合は、D10の処理が再度繰り返され、投入されるボール27がその都度増えることになる。

20

【0152】

続いて、D6において記憶した各ステーション4のベット情報と、D8及びD10において記憶した当選番号とを読み出す(D11)。そして、ベット情報と当選番号とに基づいて、各ステーション4においてベットしたチップが当選しているか否かの判定を行う(D12)。そこで、当選していれば(D12:YES)、サーバ制御用CPU81は、それぞれの配当計算処理を実行する(D13)。配当計算処理では、当たりチップをステーション4ごとに認識し、ROM82に記憶された各BETエリア57・58・59・60A・60B・61・62・63に対する支払いオッズ(チップ一枚あたりに払い出されるクレジット数)を示す支払いオッズテーブルを用いて(図8参照)、各ステーション4に払い出されるクレジットの配当額の合計を計算する。一方、ステーション4においてベットしたチップが当選していないと判定された場合には(D12:NO)、D14へと移行する。

30

【0153】

その後、D13での配当計算処理に基づくクレジットの払い出し情報、及び当選番号の決定に伴うBET画面50の表示の変更に係る情報、を全てのステーション4に送信する遊技結果送信処理を実行する(D14)。ステーション4にクレジットを払い出す際には、サーバ13から、当たりとなったステーション4のステーション制御部90に、配当額に相当するクレジットデータが送信される。そして、このクレジットデータは、該当するステーション4のRAM93に加算される。

【0154】

また、ステーション4のBET画面50では、図14および図16に示すように、例えば、当選番号が「5」、「5」、「4」及び「5」の場合、当選したBETエリア57の「4」、「5」のナンバーズ・ベットを点滅表示させる。また、BETエリア58の「4」及び「5」のペア・マッチを点滅表示させる。同様にBETエリア61のスペシフィック・ダブル、BETエリア62のスペシフィック・トリプル、BETエリア63のエニー・トリプルを点滅表示させる。

40

【0155】

そして、ウィル22の下方に設けられたボール回収装置を駆動し、ウィル22上のボール27を回収する(A15)。回収されたボール27は次回以降のゲームにおいて再度ウィル22上に投入されることとなる。その後、D1に戻り、次回のゲームへと移行する。

50

## 【 0 1 5 6 】

なお、第2ゲーム実行処理にともなう、表示番号決定処理、ステーション側ゲーム実行処理及びベット処理は、第1ゲーム実行処理の場合と同様であるため説明を省略する。

## 【 0 1 5 7 】

これによれば、番号表示板25に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに表示することができる。また、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィル22に投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボール27が、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、新たに2つのボールをウィル22上に転動させ、検出した1～6の識別情報とステーション4でベットされたBETエリアとに基づいてクレジットを付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、通常のゲームよりも多いボールを使用してゲームを行うことができるという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

## 【 0 1 5 8 】

(本実施の形態の概要)

本発明は、1～6の識別情報を用いてゲーム(ルーレット)を実行する遊技装置(遊技機1)であって、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット(ナンバーポケット23)及び特典情報が付与されたエクストラポケット(エクストラポケット印75)を含むポケットが配置されたウィル(ウィル22)と、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記ポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボール(ボール27)と、前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報及び前記エクストラポケットに付与された前記特典情報を検出する当選情報検出装置(当たり判定装置86等)と、前記識別番号に対応したベット領域(BET画面50、テーブル式ベッティングボード51等)を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置(ステーション4)と、以下(a1)～(a4)のように動作するようプログラムされたコントローラ(サーバ制御用CPU81等)とを有する遊技装置である。(a1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(a2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(a3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、前記当選情報検出装置によって検出した前記特典情報に基づく特典を付与し、(a4)前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

20

30

## 【 0 1 5 9 】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報に基づく特典を付与し、特典情報と、端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、様々な特典(配当、ボーナスゲーム等)をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

40

## 【 0 1 6 0 】

50

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0161】

上記の構成によれば、ポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0162】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0163】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

【0164】

更に、本発明は、1~6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、1~6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び1~6の識別情報を兼ね備えるエクストラポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及び前記エクストラポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、前記ボールが収納された前記ナンバーポケット又は前記エクストラポケットに付与された前記識別情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(b1)~(b4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置である。(b1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(b2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(b3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、1~6の全てを識別情報として検出し、(b4)前記ボールが前記ナンバーポケットおよび前記エクストラポケットの少なくとも1つに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

【0165】

上記の構成によれば、各面に1~6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、1~6の全てを識別情報として検出し、検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、エクストラポケットを1~6識別情報を持つオールマイティーとして扱うという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

【0166】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0167】

10

20

30

40

50

上記の構成によれば、ナンバーポケットと、エクストラポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

【0168】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0169】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

10

【0170】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケット及びエクストラポケットのいずれかに収納されるボールと、前記ナンバーポケットに付与された前記識別情報又は前記エクストラポケットに付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(c1)～(c4)のように動作するようプログラムされたコントローラとを有する遊技装置である。(c1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(c2)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(c3)前記ボールが前記エクストラポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、(c4)前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

20

30

【0171】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、新たに複数のボールをウィル上に転動させ、検出した識別情報と端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、通常のゲームよりも多いボールを使用してゲームを行うことができるという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

40

【0172】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、前記ナンバーポケットは、36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0173】

上記の構成によれば、ナンバーポケットと、エクストラポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

50

。

【0174】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0175】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

10

【0176】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、前記識別情報及びエクストラポケット印を表示する表示装置（番号表示板25等）を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納される少なくとも1つのボールと、前記ボールが収納されたナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報および前記エクストラポケット印を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下（d1）～（d5）のように動作するようプログラムされたコントローラと

20

を有する遊技装置である。（d1）前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、（d2）各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、（d3）前記ボールを前記ウィル上に転動させ、（d4）前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記エクストラポケット印を検出した場合、1～6の全てを識別情報として検出し、（d5）前記ボールが複数配置された前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

30

【0177】

上記の構成によれば、各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示することができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、1～6の全てを識別情報として検出し、検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常ダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、エクストラポケットを1～6識別情報を持つオールマイティーとして扱うという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

40

【0178】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0179】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供する

50



ことができる。

【0180】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを実行する遊技装置であって、前記識別情報及び特典情報が付与されたエクストラポケット印を表示する表示装置を備えた複数のナンバーポケットが配置されたウィルと、前記ウィル上をそれぞれ転動するとともに前記複数のナンバーポケットのいずれかに収納されるボールと、前記ナンバーポケットに備えられた前記表示装置に表示された前記識別情報又はエクストラポケット印に付与された特典情報を検出する当選情報検出装置と、前記識別番号に対応したベット領域を複数有し、前記ベット領域に対する遊技価値のベットを受け付けると共に、前記ベット領域に定められたオッズに基づいた配当を付与する端末装置と、以下(e1)～(e5)のように動作するようプログラムされたコントローラと

10

を有する遊技装置。(e1)前記端末装置においてベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶し、(e2)各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに決定表示し、(e3)前記ボールを前記ウィル上に転動させ、(e4)前記ボールが前記エクストラポケット印が表示されたナンバーポケットに収納され、前記特典情報を検出した場合、新たに複数のボールを前記ウィル上に転動させ、(e5)前記新たな複数のボールが前記ナンバーポケットのいずれかに収納され、前記当選情報検出装置によって検出した前記識別情報と前記端末装置でベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与する。

20

【0181】

上記の構成によれば、各表示装置に1～6の識別番号及びエクストラポケット印をランダムに表示することができる。また、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いることができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報として、新たに複数のボールをウィル上に転動させ、検出した識別情報と端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚で行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、通常のゲームよりも多いボールを使用してゲームを行うことができるという特典をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

30

【0182】

また、本発明は、上記に記載の遊技装置であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーであってよい。

【0183】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックポーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックポーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

40

【0184】

更に、本発明は、1～6の識別情報を用いてゲームを繰り返し行うゲームのプレイ方法であり、前記識別情報に対応したベット領域にベットされたベット領域及びベットした遊技価値を記憶させるステップと、1～6の識別情報が付与された複数のナンバーポケット及び特典情報が付与されたエクストラポケットを含むポケットが配置されたウィル上にボールを転動させるステップと、前記ボールが前記エクストラポケットに収納された場合、

50

前記特典情報に基づく特典を付与し、前記ボールが複数配置された前記ポケットのいずれかに収納され、収納された前記識別情報とベットされたベット領域とが一致した場合、一致したベット領域に定められたオッズと前記ベットした遊技価値とに基づいて配当を付与するステップとを含むゲームのプレイ方法である。

【0185】

上記の構成によれば、各面に1～6の数字が示された正六面体のダイスを用いたゲームを実行する場合に、ダイスの代わりに、回転するウィルに投げられたボールがどこに落ちるかを当てるルーレットを、用いたゲームのプレイ方法を行うことができる。また、ボールが、エクストラポケットに収納された場合、特典情報に基づく特典を付与し、特典情報と、端末装置でベットされたベット領域とに基づいて配当を付与することができる。これにより、ルーレットゲームに慣れたプレイヤーが、ダイスを用いたゲームを、ルーレットゲームと同じ感覚でゲームを行うことができる場合がある。また、遊技店としては、ルーレットゲームのプレイヤーを、ダイスを用いたゲームに、参加させやすくすることができる場合がある。更に、通常のダイスを使ったゲームにはない、エクストラポケットを用いて、様々な特典（配当、ボーナスゲーム等）をプレイヤーに与えることができ、新たなエンターテインメント性を提供することができる。

10

【0186】

また、本発明は、上記に記載のゲームのプレイ方法であって、前記ナンバーポケットは36個であり、前記エクストラポケットは2個であってもよい。

【0187】

上記の構成によれば、ポケットの合計が38個となる。これにより、本遊技装置を制作するために、ポケットを38個有する既存のルーレットゲーム装置を流用することができ、開発期間の短縮及びコストダウンを行うことができる。

20

【0188】

また、本発明は、上記に記載のゲームのプレイ方法であって、実行するゲームは、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーであってもよい。

【0189】

上記の構成によれば、本遊技装置において、3つのボールを使用し、前記3つのボールの組合せに応じたベット領域を有するシックボーのゲームを実行することができる。そして、通常、小型のダイスを用いてゲームを実行するシックボーに、ルーレットゲームで用いられる大型のウィルを用いることで、多人数のプレイヤーが注目しやすいゲームを提供することができる。

30

【0190】

以上の詳細な説明では、本発明をより容易に理解できるように、特徴的部分を中心に説明したが、本発明は、以上の詳細な説明に記載する実施形態に限定されず、その他の実施形態にも適用することができ、その適用範囲は可能な限り広く解釈されるべきである。また、本明細書において用いた用語及び語法は、本発明を的確に説明するために用いたものであり、本発明の解釈を制限するために用いたものではない。また、当業者であれば、本明細書に記載された発明の概念から、本発明の概念に含まれる他の構成、システム、方法等を推考することは容易であると思われる。従って、請求の範囲の記載は、本発明の技術的思想を逸脱しない範囲で均等な構成を含むものであるとみなされるべきである。また、要約書の目的は、特許庁及び一般的な公共機関や、特許、法律用語又は専門用語に精通していない本技術分野に属する技術者等が本出願の技術的な内容及びその本質を簡易な調査で速やかに判断し得るようにするものである。従って、要約書は、請求の範囲の記載により評価されるべき発明の範囲を限定することを意図したものではない。また、本発明の目的及び本発明の効果を十分に理解するために、すでに開示されている文献等を十分に参酌することが望まれる。

40

【0191】

以上の詳細な説明は、コンピュータ又はコンピュータネットワーク上で実行される処理

50

を含むものである。以上の説明及び表現は、当業者が最も効率的に理解することを目的として記載している。本明細書では、1の結果を導き出すために用いられる各ステップや、所定の処理機能を備えたブロックは、自己矛盾がない処理として理解されるべきである。また、各ステップや各ブロックでは、電氣的又は磁氣的な信号の送受信、記録等が行われる。各ステップや各ブロックにおける処理では、このような信号を、ビット、値、シンボル、文字、用語、数字等で表現しているが、これらは単に説明上便利であるために用いたものであることに留意する必要がある。また、各ステップや各ブロックにおける処理は、人間の行動と共通する表現で記載される場合があるが、本明細書で説明する処理は、原則的に各種の装置により実行されるものである。また、各ステップや各ブロックのために要求されるその他の構成は、以上の説明から自明になるものである。

10

【図面の簡単な説明】

【0192】

【図1】第1ゲーム実行処理に係る本遊技機のプレイ方法を示す説明図である。

【図2】遊技装置のブロック図である。

【図3】遊技機の外観を示す斜視図である。

【図4】ルーレット装置の平面図である。

【図5】BET画面の説明図である。

【図6】遊技機の制御系を模式的に示すブロック図である。

【図7】ステーションの制御系を模式的に示すブロック図である。

【図8】支払いオッズテーブルを示す図である。

20

【図9】第1ゲーム実行処理プログラムのフローチャートである。

【図10】表示番号決定処理プログラムのフローチャートである。

【図11】表示番号抽籤テーブルを示す図である。

【図12】ステーション側ゲーム実行処理プログラムのフローチャートである。

【図13】第1ゲーム実行処理に係る遊技結果を示す図である。

【図14】第2ゲーム実行処理に係る本遊技機のプレイ方法を示す説明図である。

【図15】第2ゲーム実行処理プログラムのフローチャートである。

【図16】第2ゲーム実行処理に係る遊技結果を示す図である。

【符号の説明】

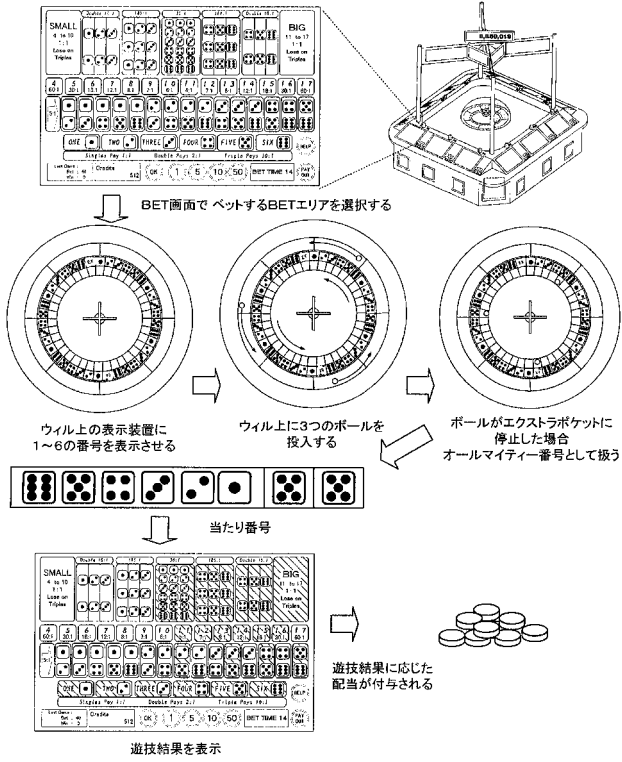
【0193】

30

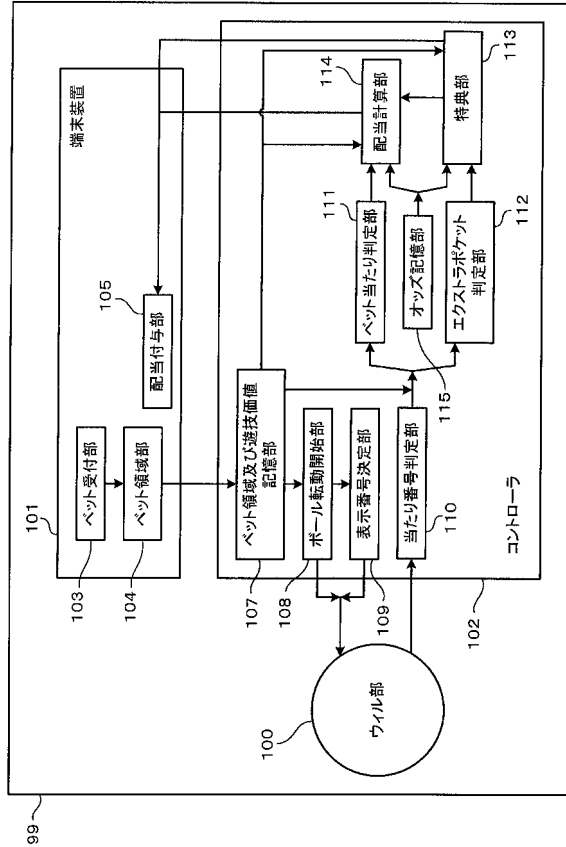
- 1 遊技機
- 4 ステーション
- 22 ウィル
- 23 ナンバーポケット
- 25 番号表示板
- 27 ボール
- 50 BET画面
- 51 テーブル式ベッティングボード
- 75 エクストラポケット印
- 81 サーバ制御用CPU
- 86 当たり判定装置

40

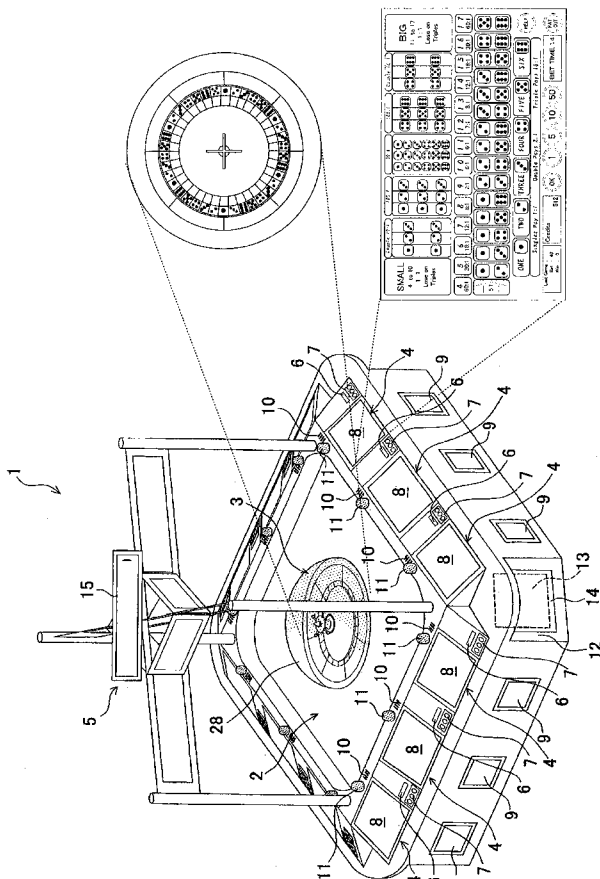
【図1】



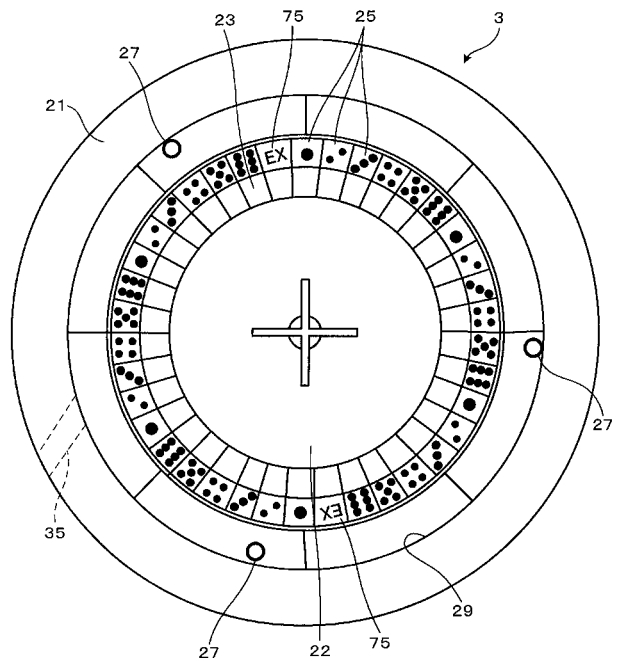
【図2】



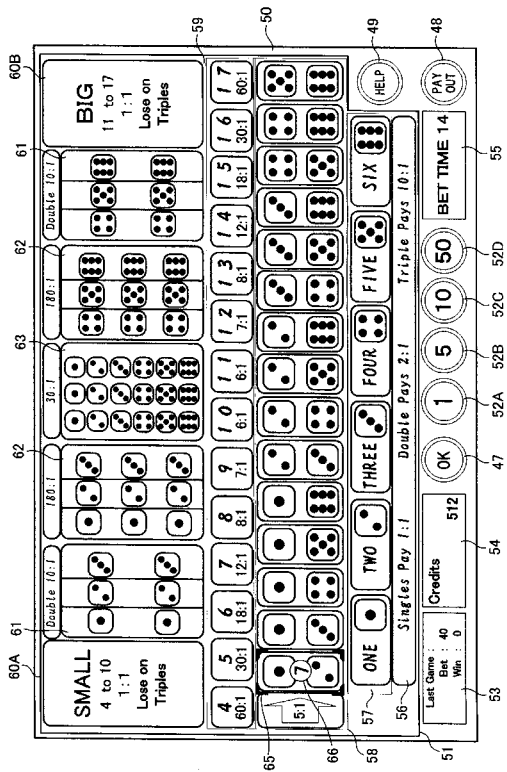
【図3】



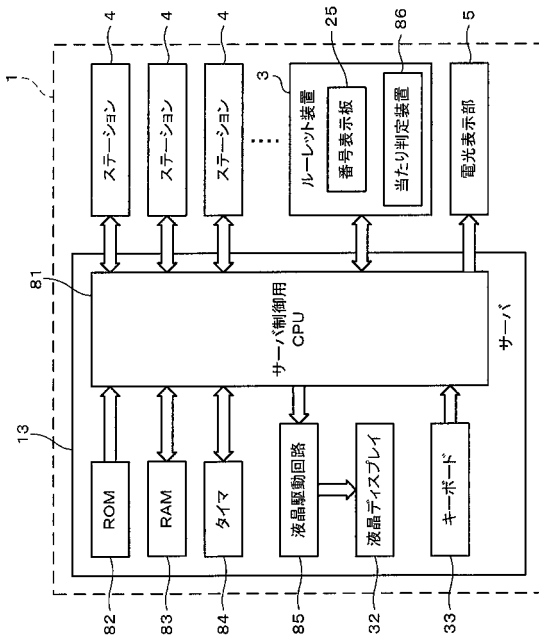
【図4】



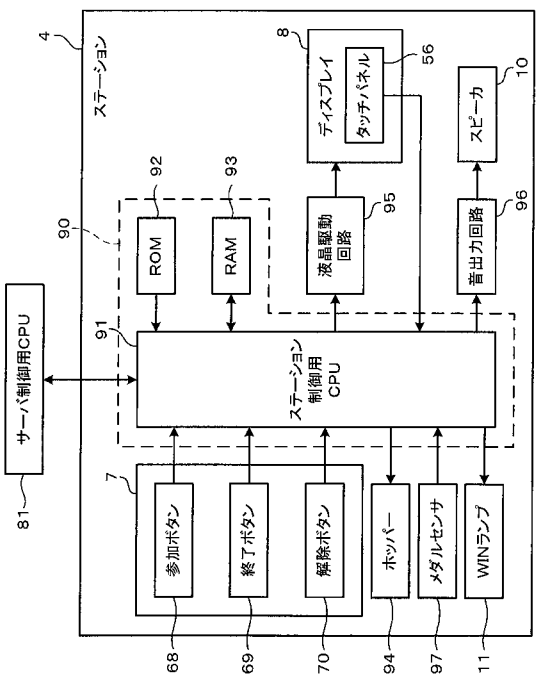
【図5】



【図6】



【図7】

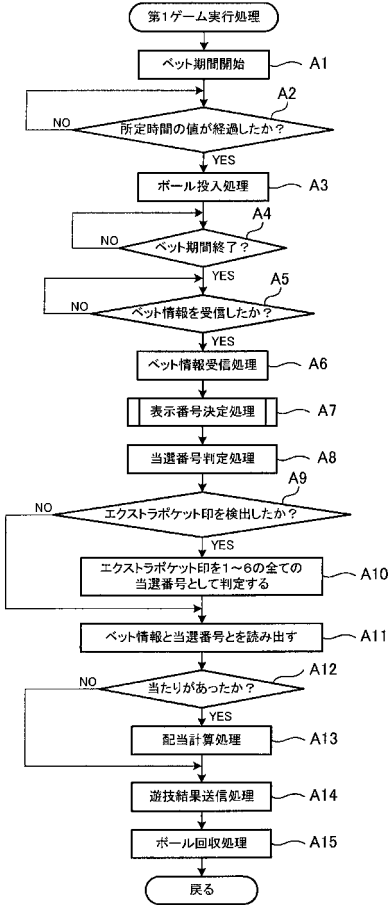


【図8】

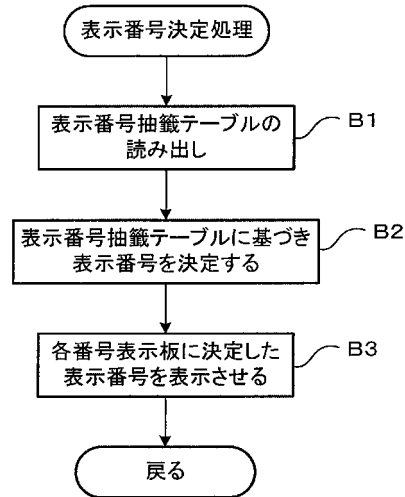
PAY OUT ODDS TABLE

BET TYPE	PAY OUT ODDS
Small Bet (Under 11)	1 : 1
Specific Double	10 : 1
Specific Triple	180 : 1
Any Triple	30 : 1
Big Bet (over 10)	1 : 1
Total = 4	60 : 1
Total = 5	30 : 1
Total = 6	18 : 1
Total = 7	12 : 1
Total = 8	8 : 1
Total = 9	7 : 1
Total = 10	6 : 1
Total = 11	6 : 1
Total = 12	7 : 1
Total = 13	8 : 1
Total = 14	12 : 1
Total = 15	18 : 1
Total = 16	30 : 1
Total = 17	60 : 1
Pair Match	5 : 1
Numbers - Single	1 : 1
Numbers - Double	2 : 1
Numbers - Triple	10 : 1

【 図 9 】



【 図 1 0 】

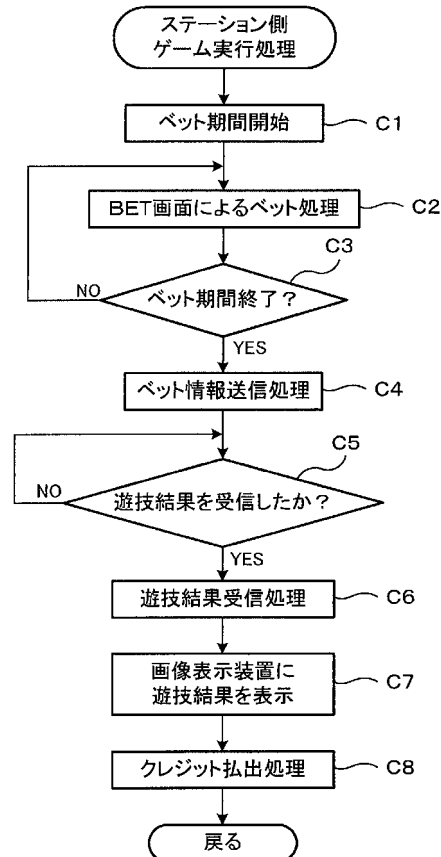


【 図 1 1 】

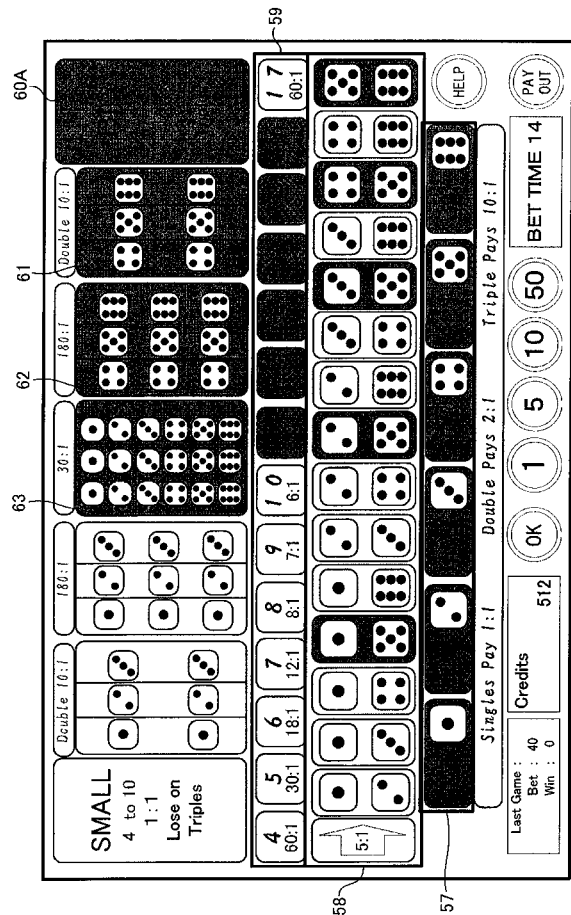
表示番号抽籤テーブル

表示番号	表示番号決定確率
	1/6
	1/6
	1/6
	1/6
	1/6
	1/6
EX	1/38

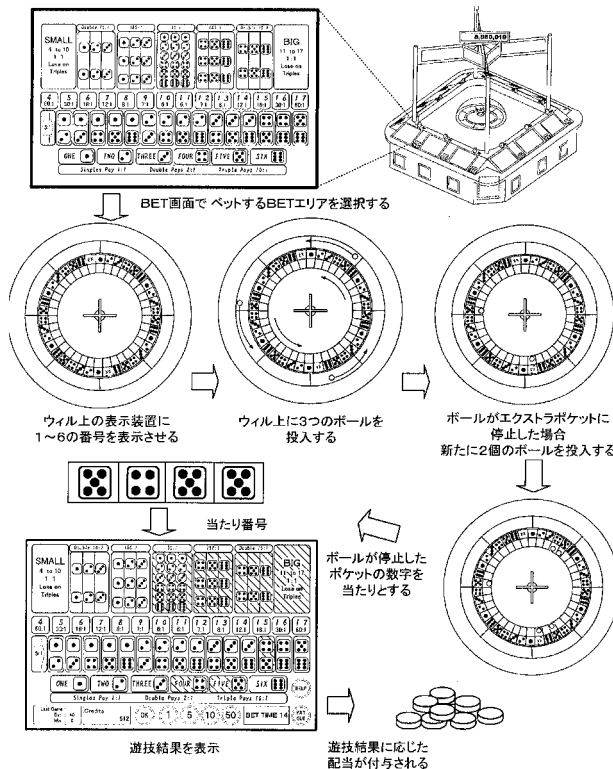
【 図 1 2 】



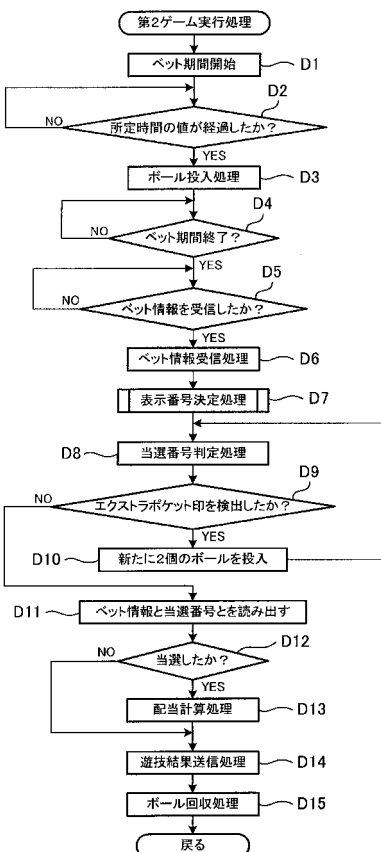
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

