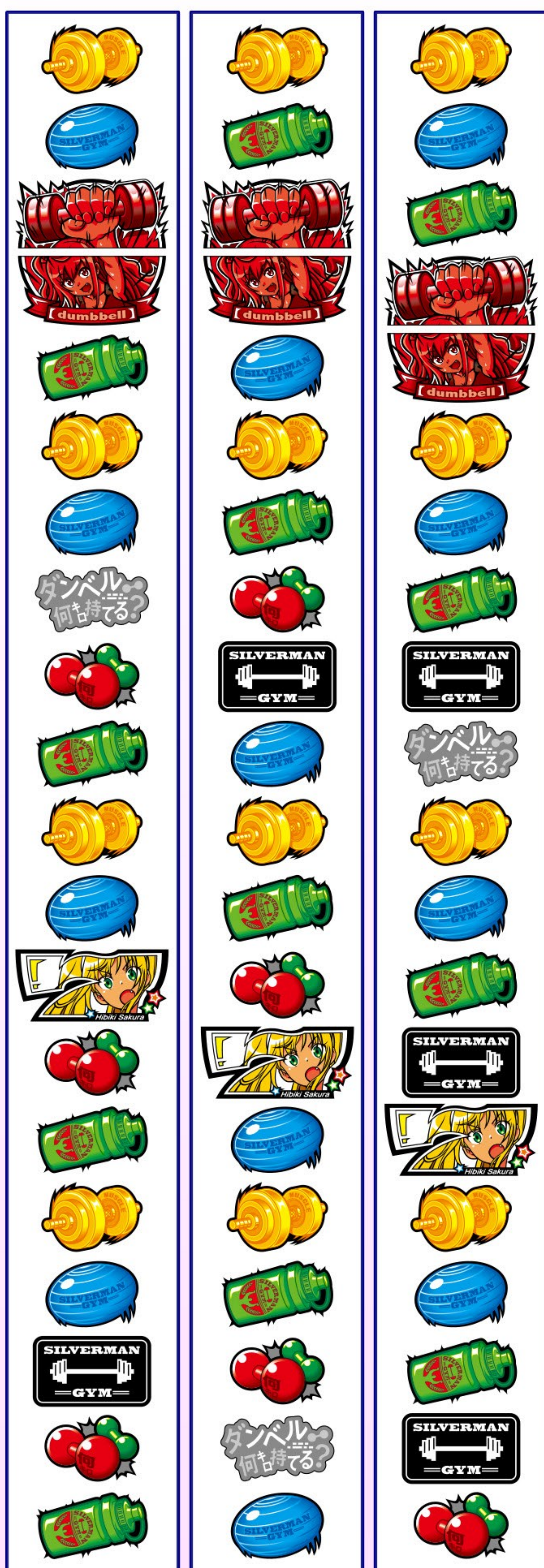


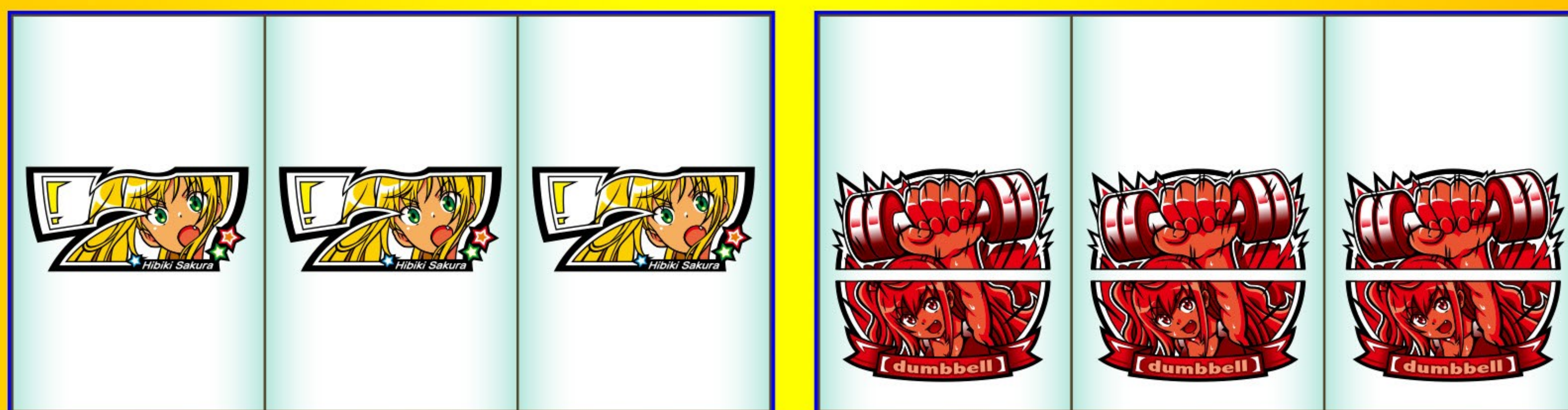
ルール配列



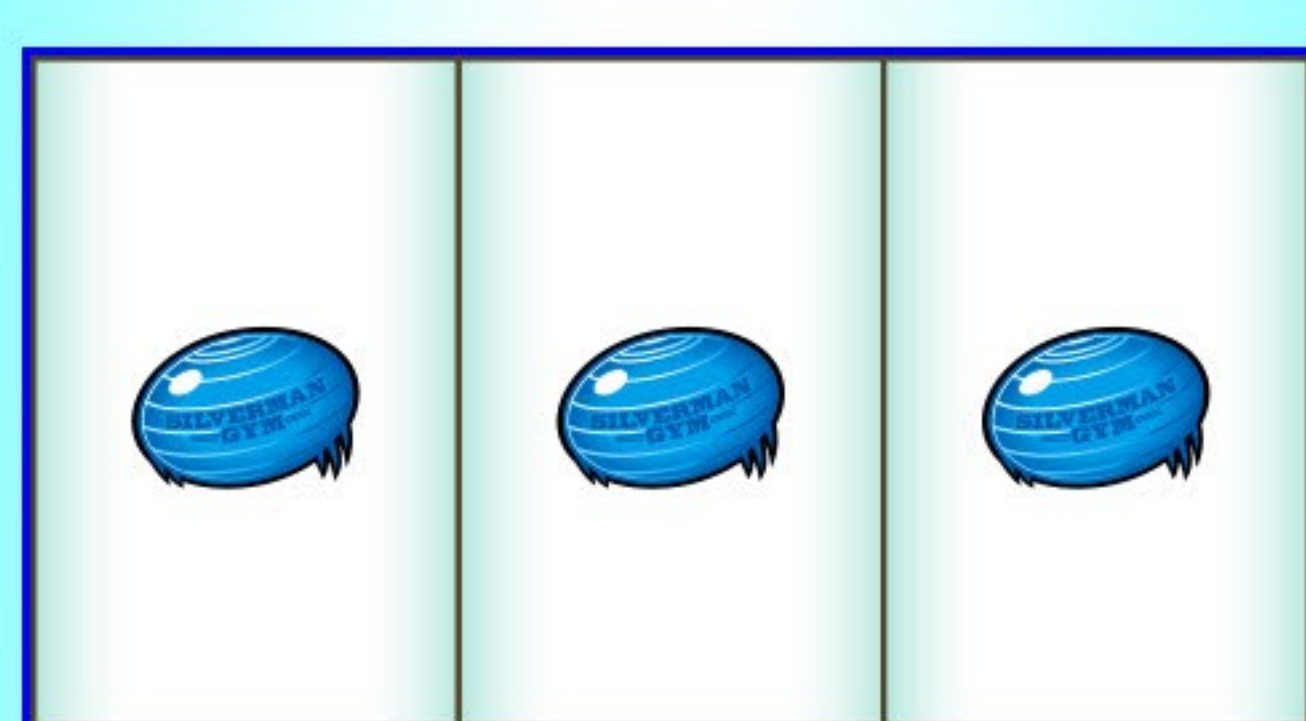
スペック表

設定	CZ	AT
1	1/ 247	1/ 591
2	1/ 245	1/ 576
3	1/ 244	1/ 546
4	1/ 242	1/ 532
5	1/ 240	1/ 512
6	1/ 239	1/ 504

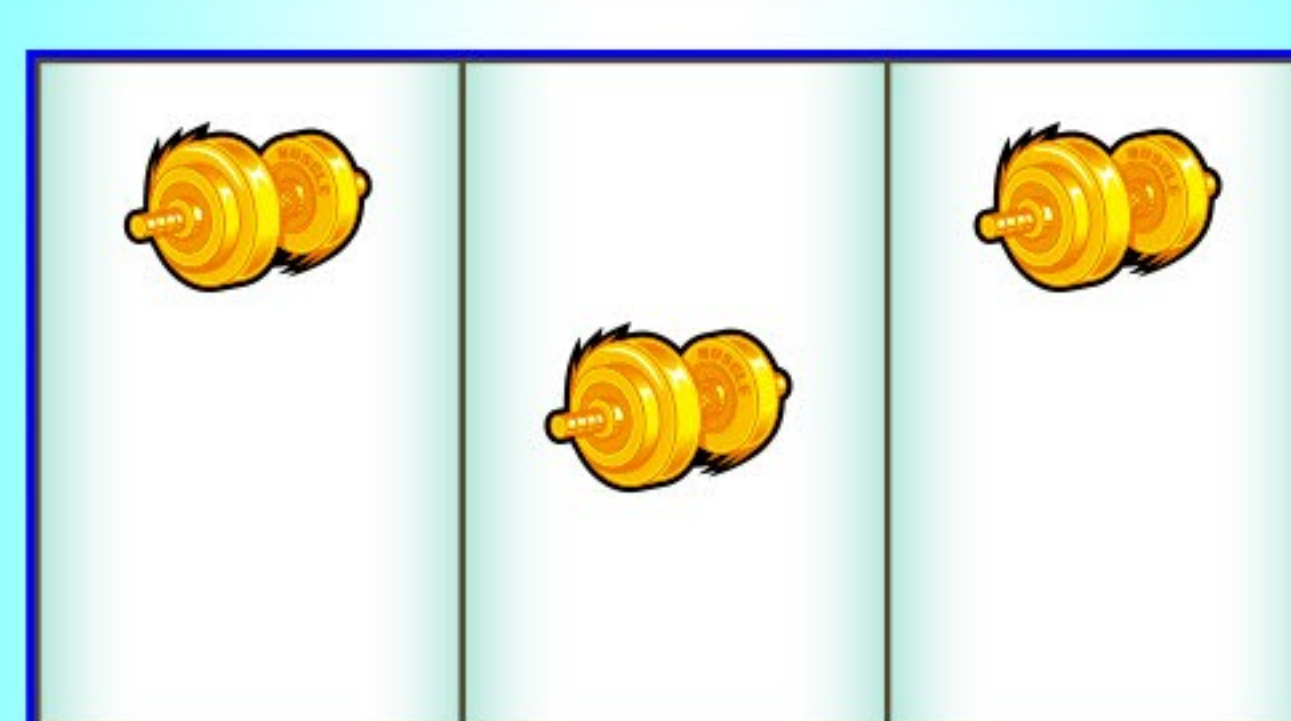
配当



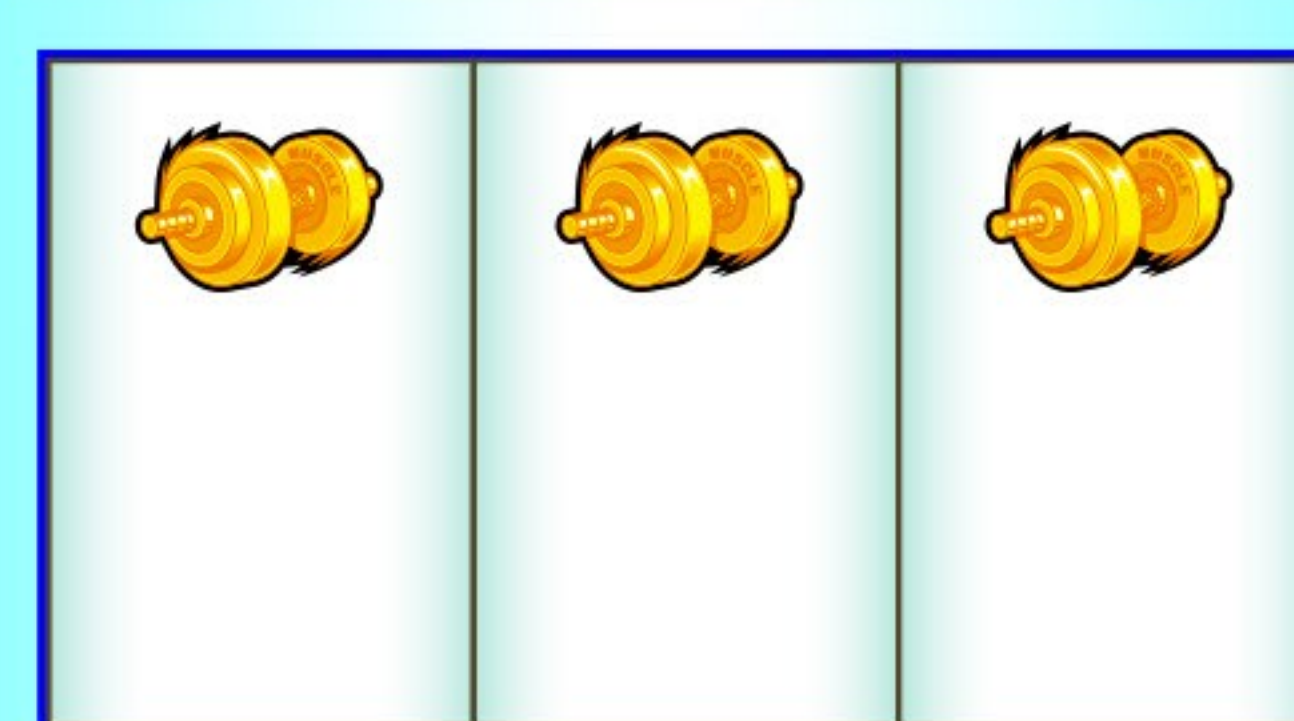
SPECIAL CHANCE



リプレイ



ベル (3枚)



ベル(15枚)

レア役



弱チェリー (リプレイ)



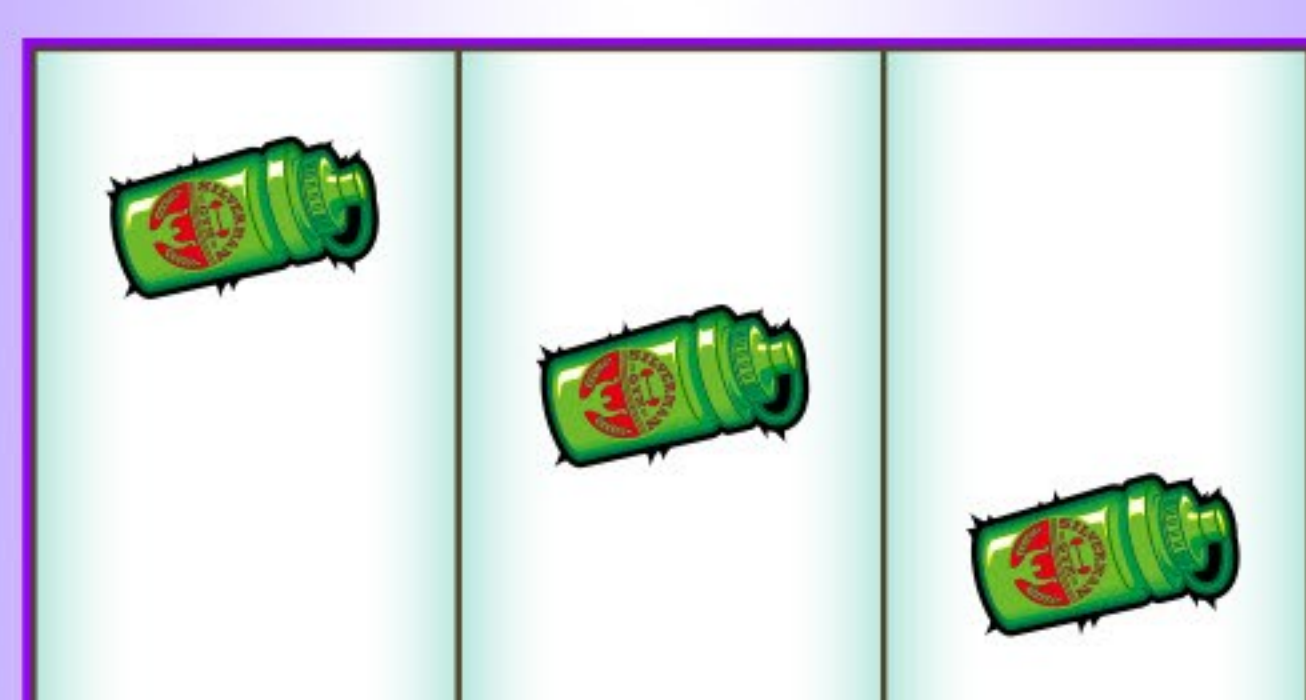
弱チェリー(1枚)

★ = or or



強チェリー

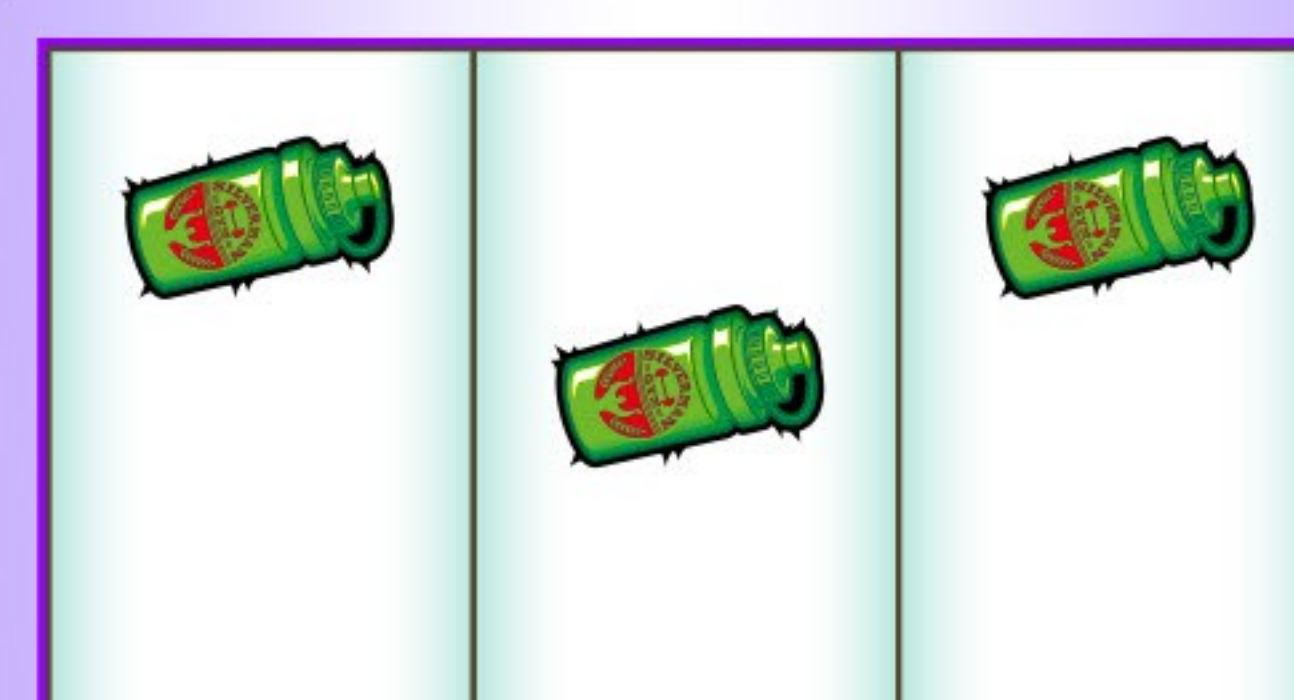
(リプレイ)



スイカ
(リプレイ)



弱チャンス目 (リプレイ)

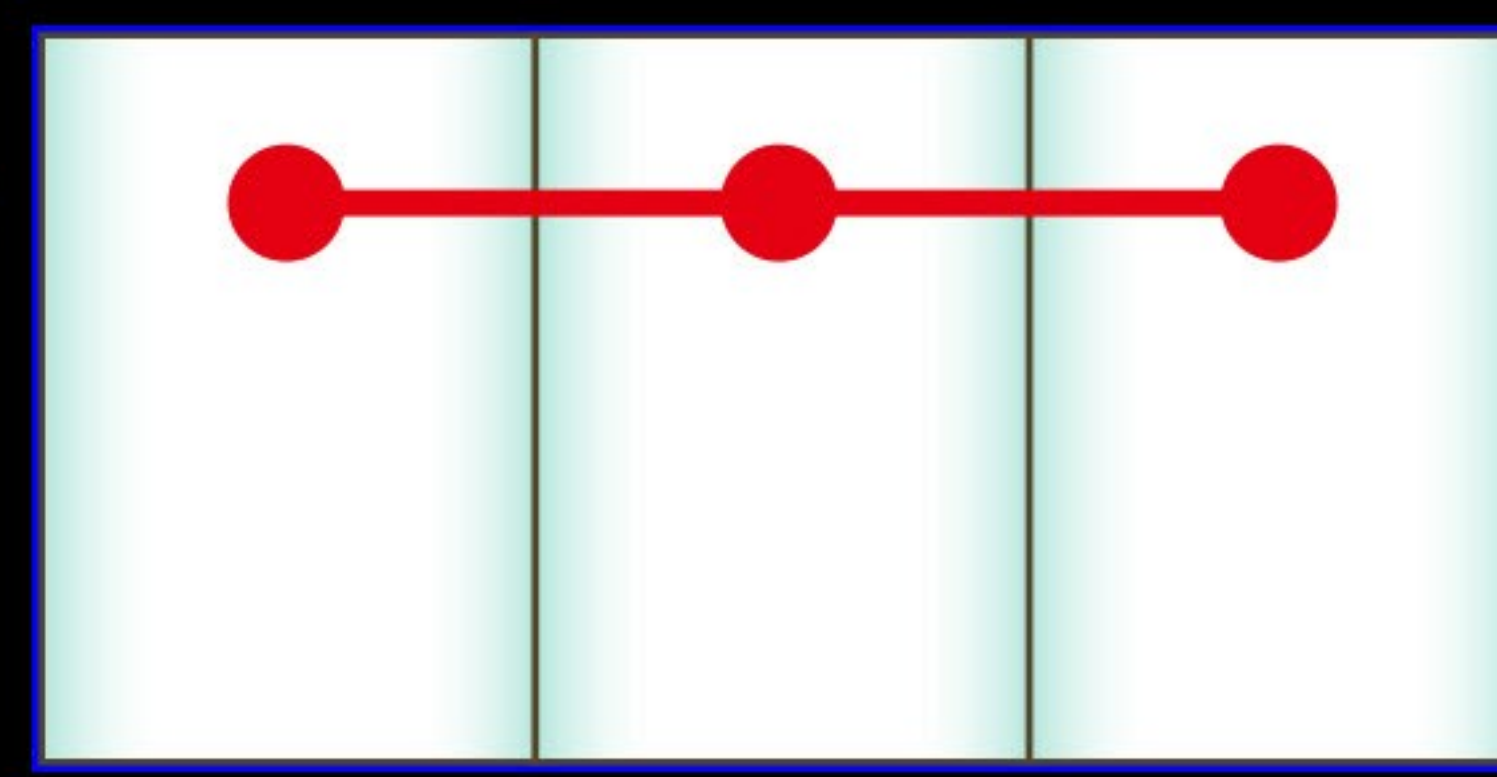


強チャンス目 (リプレイ)



有効ライン

1ライン



※本配当は、見た目の図柄組み合わせの一部です。

コンプリート機能搭載機

**1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。**

押し順ナビには必ず従ってください
押し順ナビ非発生時は左押し推奨

ズドン告知発生で
レア役のチャンス



通常時
も!?



CZ中
も!?



AT中
も!?

あらゆる
状態で
チャンス

通常時

商店街ステージ



基本ステージ

学校ステージ



道場ステージ



チートデイのチャンス

神社ステージ



CZのチャンス

焼肉屋ステージ



CZ前兆!?

プロテインBAR
ステージ



チートデイ濃厚!?

チートデイ



摂取カロリー加算ゾーン

CZ MUSCLE ZONE



※CZ前半/後半合算の成功期待度

継続ゲーム数

10G+α

成功期待度

約40%

前半



小役で後半発展のチャンス

後半



アームレスリング



筋肉道



マッスルブッシュ

AT ダンベル何キロ持てる?
BONUS

純増

約8.5枚/G



ゲーム数上乗せ型AT

継続ゲーム数

30G+α



3つのゲーム性から選択可能

上位ATフロー

V-STOCK
上乗せゾーン



ゴールデンタイム

純増

約8.5枚/G

毎ゲーム
V-STOCK抽選

上位
AT



金肉BONUS

純増

約8.5枚/G

差枚数上乗せ型AT

上位
CZ



ライジングアッパー
チャレンジ

ゴールデンタイム
の大チャンス

成功
期待度

約56%

ゴールデンチャレンジ



ゴールデンタイムの大チャンス

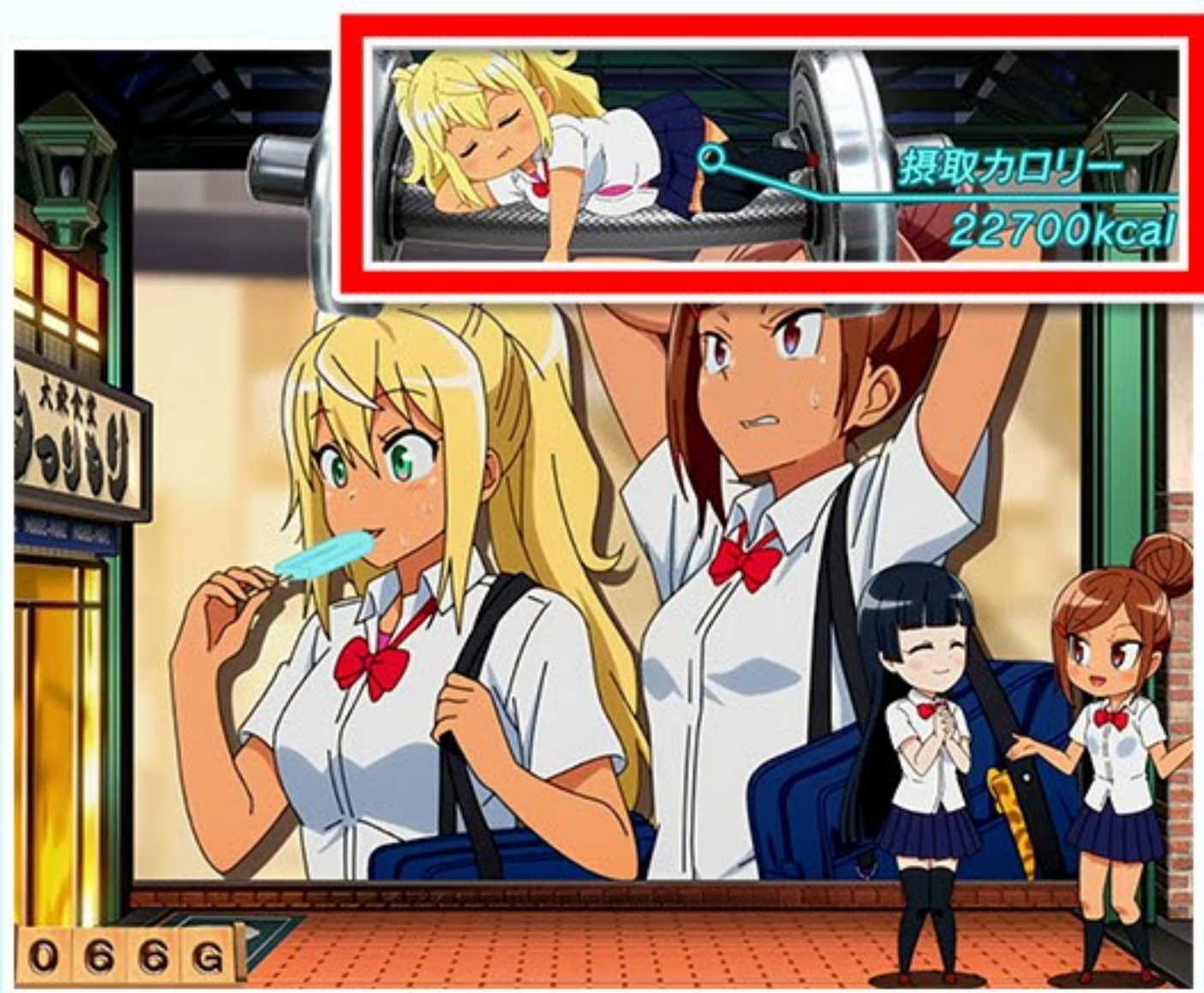
成功期待度

約56%

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

摂取カロリーによるCZ抽選



液晶右上の摂取カロリーが
10000kcal毎にCZのチャンス

摂取カロリーはリプレイで加算抽選
レア役で期待度アップ

道場ステージ

主な突入契機

- ・通常時の
リプレイ、スイカ
- ・AT終了時
の一部

など



リプレイでチートデイ突入のチャンス
スイカ、弱チェリー、弱チャンス目で期待度アップ

プロテインBAR ステージ

主な突入契機

- ・CZ終了時
- ・AT終了時の一部

など



チートデイ濃厚!?

リプレイでチートデイの継続ゲーム数加算抽選
レア役で期待度アップ

摂取カロリー加算ゾーン

チートデイ

主な突入契機

- ・通常時のリプレイ、
弱チェリー、
弱チャンス目
- ・道場ステージ
中のリプレイ、
スイカ、弱チェリー、
弱チャンス目
- ・プロテイン
BAR終了時

など



小役で摂取カロリー加算抽選
レア役で期待度アップ



**おかわり発生で
継続!?**

神社ステージ

主な突入契機

通常時の規定ゲーム数消化時の一部

など



100G毎に抽選!?



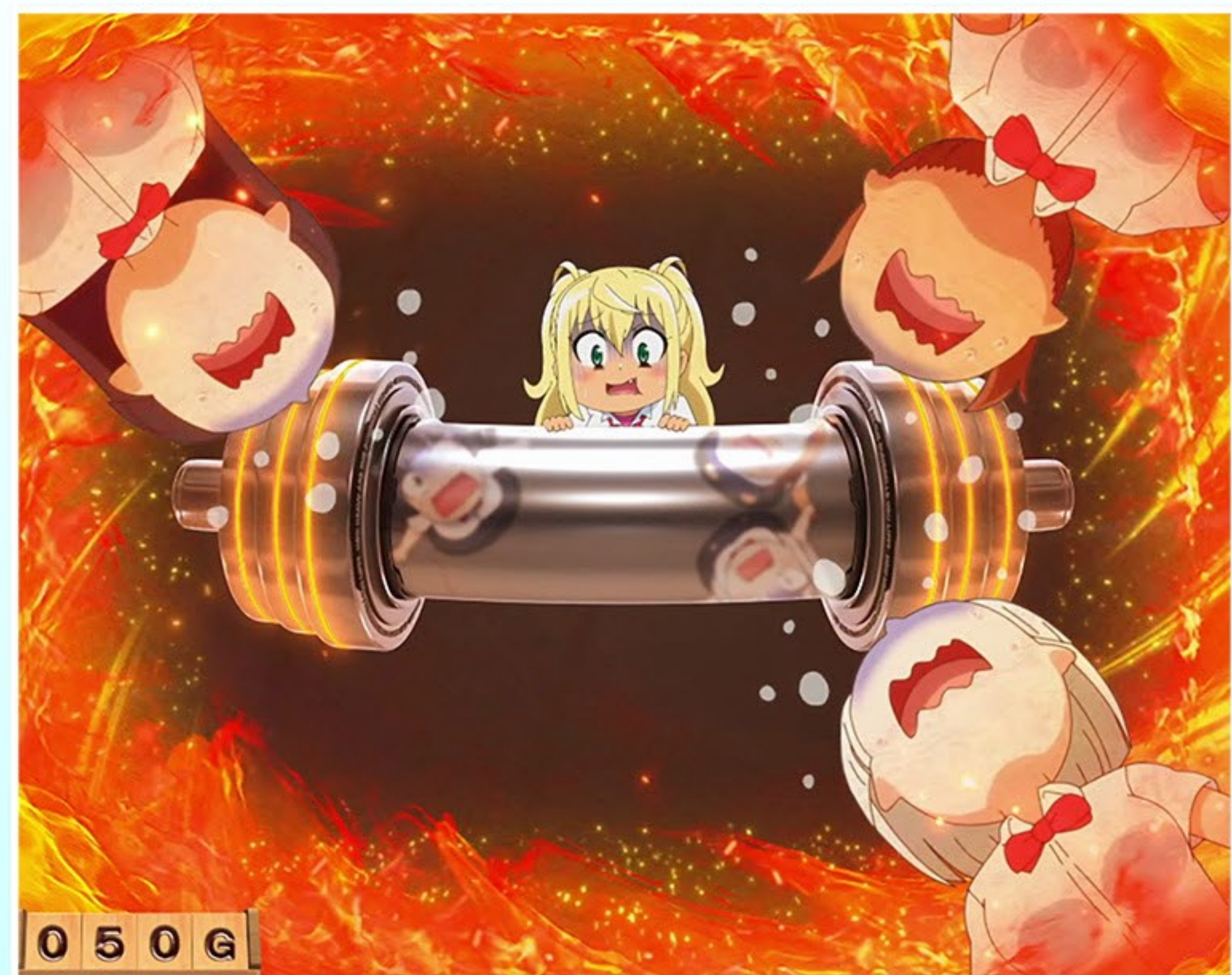
リプレイでCZ or AT突入抽選
レア役で期待度アップ

焼肉屋ステージ

主な突入契機

- ・摂取カロリーの
規定到達時の一部

など



ランクアップ発生で期待度アップ
ひびき落下でCZ濃厚!?

check

チートデイ突入時のタイトルが赤なら
ロング継続に期待。30G以上継続で…!?



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機

- ・摂収カロリーの規定到達時の一部
- ・通常時の強チェリー、強チャンス目の一部
- ・通常時の規定ゲーム数消化時の一部
- ・神社ステージ中のリプレイ、レア役の一部
- ・焼肉屋ステージ成功時

など

継続ゲーム数

10G+α

成功期待度

約40%

※CZ前半／後半合算の成功期待度



前半パート



後半パート
発展期待度

約77%

小役成立で後半パート発展のチャンス レア役で期待度アップ

後半パート

3つの演出 いずれかに発展

アームレスリング

成功期待度

約42%

メーターUPで
期待度アップ



筋肉道

成功期待度

約55%

中リールに
ブチあげ目を狙え!



マッスルプッシュ

成功期待度

約85%

ボタン連打で
押し込め!



演出成功でAT濃厚!? レア役で期待度アップ

check

CZの一部で強CZに突入することも…!? AT当選で…!?



コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

主な突入契機

- ・神社ステージ中のリプレイ、レア役の一部
- ・CZ成功時
- ・通常時の規定ゲーム数消化時の一部 など

純増

約8.5枚/G

継続

ゲーム数

30G+α

ゲーム数上乘せ型AT



好きな告知タイプを選択可能

レア役 or
レア役チャンス
成功で



ゲーム数上乘せ or 上位CZ獲得のチャンス

チャンス告知



レース勝利でゲーム数上乘せ or
上位CZ獲得のチャンス

最終告知



バトル勝利でゲーム数上乘せ or
上位CZ獲得のチャンス

一発告知



告知発生でゲーム数上乘せ or
上位CZ獲得のチャンス

※上位CZ…ゴールデンチャレンジ

check



or



狙え発生で
ゲーム数上乘せのチャンス



※チャンス告知で発生

check

継続ゲーム数が
120G到達で…!?



上位CZ ゴールデンチャレンジ

主な突入契機

- ・AT終了時の一部

など

成功
期待度

約56%



ブチあげ目の停止数が多いほどチャンス
演出成功でゴールデンタイム濃厚!?

check

消化中はレア役以上の成立で大チャンス
全リールにブチあげ目が停止すれば…!?



※ゴールデンチャレンジ・ライジングアッパーチャレンジ共通

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

V-STOCK
上乗せゾーン

ゴールデンタイム

純増 約8.5枚/G

主な突入契機

- ・チートデイの一部
- ・CZ当選時の一部
- ・上位CZ成功時

など

継続ゲーム数

5G

平均V-STOCK
個数

約4個

ゴールデンタイム
GOLDEN TIME

毎ゲーム V-STOCK抽選

レア役ならV-STOCK濃厚!?

上位
AT

金肉BONUS

純増 約8.5枚/G

主な突入契機

- ・ゴールデンタイム終了時

など

差枚数管理型AT

V-STOCKの数だけ
+100枚以上の上乗せが発生!?

レア役で差枚数上乗せ抽選
狙え発生で
差枚数上乗せのチャンス

上乗せ発生時は+100枚以上!?

上位
CZ

ライジングアッパーチャレンジ

主な突入契機

- ・上位AT終了時

など

成功期待度

約56%

ライジングアッパー
チャレンジ

ブチあげ目の停止数が多いほどチャンス
演出成功でゴールデンタイム濃厚!?

check

ゴールデンタイム中はV-STOCK獲得が倍になることも…!?

倍

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。