

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成23年3月17日(2011.3.17)

【公開番号】特開2008-43492(P2008-43492A)

【公開日】平成20年2月28日(2008.2.28)

【年通号数】公開・登録公報2008-008

【出願番号】特願2006-221095(P2006-221095)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

【手続補正書】

【提出日】平成23年1月21日(2011.1.21)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関する制御を行う制御基板と、
該制御基板を内部に収容する基板ユニットとを備えた遊技機において、
該基板ユニットは、
当該基板ユニットを封止する封止部材と、
変色可能な流体を収容する流体収容部材とを備え、
該封止部材によって前記基板ユニットが封止されている状態を解除した場合に前記流体
が変色するようにした
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、
前記基板ユニットは、第 1 部材と第 2 部材との内側に前記制御基板を収容するものであ
り、
前記基板ユニットの第 1 部材は、前記流体収容部材を収容する第 1 領域と、前記封止部
材を収容する第 2 領域とを有し、
前記封止部材は、前記第 2 部材に係止する係止爪を備え、
前記流体収容部材は、弾性を有し、前記第 1 領域に収容されている状態において前記第
2 領域に収容されている前記封止部材をその係止爪の突出方向に付勢するものであり、
前記基板ユニットには、前記第 1 領域と当該第 1 領域の外側とを連通させる穴が設けら
れ、前記封止部材によって前記基板ユニットが封止されている状態を解除した場合に前記
流体収容部材が破れ、前記流体が前記穴を通じて当該流体収容部材の外部に流出すること
を特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

この発明は、パチンコ機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の代表例として例えばパチンコ機がある。このパチンコ機は、例えば、当該パチンコ機の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠と、この外枠の正面視での左端側を開閉軸として外枠に対して開閉可能に支持される内枠と、この内枠の略中央に形成された開口に遊技領域が位置するように取り付けられる遊技盤と、この内枠の正面視での左端側を開閉軸として内枠に対して開閉可能に支持され、遊技領域を視認するための視認窓を有する前面扉とを備えている。

【0003】

また、パチンコ機は、その裏面側に、遊技を制御する制御基板を備えている。具体的には、制御基板は、透明な基板ケースに収容されている。また、この基板ケースには、このケースを封止するための封止機構を備えている。この封止機構は所定箇所を破壊しない限り開封できない構造となっており、複数回の開封を許容するべくこの封止機構を複数個有しており、その複数個の封止機構を個別に使用することにより、開封した回数を判別できるようになっている。つまり、封止機構の破壊数が基板ケースの開封回数であり、その開封回数に基づいて不正開封の有無が確認でき、全ての封止機構を破壊するまで基板ケースを利用することができることから、不正開封防止と基板ケースの有効利用とが図られている（例えば、特許文献1参照）。

【特許文献1】特開2005-74217号公報（第12-14頁，第7-11図）

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、このような構成を有する従来例の場合には、次のような問題がある。

すなわち、従来のパチンコ機では、前述したように、基板ケースの封止機構の所定箇所を破壊（例えば、切断破壊）することで基板ケースを開封可能となるのであるが、当該所定箇所の破壊の有無が判り難いという問題がある。例えば、基板ケースは透明樹脂製のケース部品であり、その透明ケースの封止機構の所定箇所を切断破壊していても一見しただけでは見つけ難い場合が多い。

【0005】

また、不正行為目的で基板ケースの封止機構が破壊されていた場合に、この破壊痕跡を見落としてしまうことは、すなわち不正行為がされた制御基板の発見を見落とすこととなるので、容易で確実に発見できることが望まれる。

【0006】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであって、基板ケースの封止機構の破壊痕跡を容易で確実に発見できる遊技機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】

【0007】

この発明は、このような目的を達成するために、次のような構成をとる。

すなわち、請求項1に記載の発明は、

遊技に関する制御を行う制御基板と、

該制御基板を内部に収容する基板ユニットとを備えた遊技機において、

該基板ユニットは、

当該基板ユニットを封止する封止部材と、

変色可能な流体を収容する流体収容部材とを備え、

該封止部材によって前記基板ユニットが封止されている状態を解除した場合に前記流体が変色するようにした

ことを特徴とするものである。

【発明の効果】

【0008】

この発明に係る遊技機によれば、基板ユニット（例えば基板ケース）の封止部材（封止機構）の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

なお、本明細書は、次のような遊技機に係る発明も開示している。

【0010】

（０）所定の遊技に関する制御を司る制御基板を内部に收容する收容ケースを備えた遊技機において、

前記收容ケースは、第１ケース体と第２ケース体とを備え、前記第１ケース体と前記第２ケース体とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に前記制御基板を收容するものであり、前記第１ケース体および前記第２ケース体を封止する封止手段を備え、

前記封止手段は、その所定箇所たる第１部位が破断されることにより前記第１ケース体および前記第２ケース体の封止が解除されるものであり、前記第１部位内に有色液体が密閉收容された流体收容部を備え、前記第１部位の破壊によって前記流体收容部から有色液体が流出して前記收容ケースに付着するものである

ことを特徴とする遊技機。

前記（０）に記載の発明によれば、遊技機は、所定の遊技に関する制御を司る制御基板を内部に收容する收容ケースを備えている。この收容ケースは、第１ケース体と第２ケース体とを備え、第１ケース体と第２ケース体とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に制御基板を收容するものであり、第１ケース体および第２ケース体を封止する封止手段を備えている。この封止手段は、その所定箇所たる第１部位が破断されることにより第１ケース体および第２ケース体の封止が解除されるものである。さらに、この封止手段は、第１部位内に有色液体が密閉收容された流体收容部を備えている。封止手段の第１部位を破壊することで、流体收容部から有色液体が流出して收容ケースに付着する。したがって、收容ケースの封止手段の封止を解除した場合には、流体收容部から流出した有色液体が收容ケースに付着しており、その有色液体の付着によって封止手段の破壊の有無を一見して判別でき、收容ケース（例えば基板ケース）の封止手段（封止機構）の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。

（１）所定の遊技に関する制御を司る制御基板を内部に收容する收容ケースを備えた遊技機において、

前記收容ケースは、第１ケース体と第２ケース体とを備え、前記第１ケース体と前記第２ケース体とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に前記制御基板を收容するものであり、前記第１ケース体および前記第２ケース体を封止する封止手段を備え、

前記封止手段は、

前記第１ケース体の所定箇所に形成された収納穴部と、

前記収納穴部の底側に設けられた、有色液体を内部に密閉收容しつつ外装が柔軟性のある流体收容部材と、

前記収納穴部での前記流体收容部材上に当該収納穴部から脱落防止に設けられ、前記第２ケース体と係止する係止部材と、

を備え、

前記収納穴部は、前記流体收容部材の内部の液体を出させるために当該流体收容部材に突き刺す突き刺し部材が挿入される貫通孔を備えており、

前記流体收容部材への前記突き刺し部材の突き刺しによって当該流体收容部材が破れて前記流体收容部から有色液体が流出して前記收容ケースに有色液体が付着するとともに、前記第１ケース体および前記第２ケース体の封止が解除される

ことを特徴とする遊技機。

【0011】

前記（１）に記載の発明によれば、遊技機は、所定の遊技に関する制御を司る制御基板

を内部に收容する收容ケースを備えている。この收容ケースは、第1ケース体と第2ケース体とを備え、第1ケース体と第2ケース体とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に制御基板を收容するものであり、第1ケース体および第2ケース体を封止する封止手段を備えている。この封止手段は収納穴部と流体收容部材と係止部材とを備えている。収納穴部は、第1ケース体の所定箇所に形成されている。流体收容部材は、有色液体を内部に密閉收容しつつ外装が柔軟性のあるものであり、収納穴部の底側に設けられている。係止部材は、収納穴部での流体收容部材上に当該収納穴部から脱落防止に設けられ、第2ケース体と係止する。収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入され、この突き刺し部材が流体收容部材に突き刺され、流体收容部材が破られてこの流体收容部材から有色液体が流出し、この流体收容部材からの液体の喪失によって係止部材の引っ張りが失われ、第1ケース体および第2ケース体の封止が解除される。また、その流出した液体の一部が收容ケースの貫通孔周りの少なくとも一部に付着する。したがって、收容ケースの封止手段の封止を解除した場合には、流体收容部材から流出した有色液体が收容ケースの貫通孔周りの少なくとも一部に付着しており、封止手段の破壊の有無が一見して判別でき、收容ケース（例えば基板ケース）の封止手段の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。また、收容ケースの如何なる箇所も破壊することなく、封止手段の封止を解除できる。つまり、收容ケース（例えば基板ケース）を誤破壊することなく封止解除できる。

【0012】

（2） 前記（1）に記載の遊技機において、

前記係止部材は、前記収納穴部での前記流体收容部材上に当該収納穴部から脱落防止に設けられ、かつ、当該収納穴部の深さ方向に所定範囲内で移動可能であり、

前記封止手段は、前記第1ケース体と前記第2ケース体とを合わせる過程で前記係止部材が押し下げられ、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた後に前記係止部材の押し下げが解除されて引っ張ってこの係止部材が前記第2ケース体と係止されることで、前記第2ケース体が前記第1ケース体から離れることを阻止するものである

ことを特徴とする遊技機。

【0013】

前記（2）に記載の発明によれば、係止部材は、収納穴部での流体收容部材上に当該収納穴部から脱落防止に設けられ、かつ、当該収納穴部の深さ方向に所定範囲内で移動可能なものである。この封止手段は、第1ケース体と第2ケース体とを合わせる過程で係止部材が押し下げられ、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた後に係止部材の押し下げが解除されて引っ張ってこの係止部材が第2ケース体と係止されることで、第2ケース体が第1ケース体から離れることを阻止する。収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入され、この突き刺し部材が流体收容部材に突き刺され、流体收容部材の内部の液体が流出する。そして、この流体收容部材からの液体の喪失によって係止部材の引っ張りが失われ、第1ケース体および第2ケース体の封止が解除される。したがって、收容ケースの如何なる箇所も破壊することなく、封止手段の封止を解除できる。つまり、收容ケース（例えば基板ケース）を誤破壊することなく封止解除できる。

【0014】

（3） 前記（1）または（2）に記載の遊技機において、

前記収納穴部に挿入される、上部が開口した有底中空箱状の挿入部材を備え、

前記流体收容部材は、前記挿入部材の中空底側に設けられ、

前記係止部材は、前記挿入部材の中空部分での前記流体收容部材上に当該挿入部材から脱落防止に設けられ、かつ、当該挿入部材への挿入方向に所定範囲内で移動可能なものであり、

前記挿入部材は、前記収納穴部の前記貫通孔に連設するように、前記突き刺し部材の挿入される貫通孔を備え、

前記挿入部材と前記流体收容部材と前記係止部材とをユニット化した封止ユニットとしている

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 5 】

前記（３）に記載の発明によれば、挿入部材は、収納穴部に挿入され、上部が開口した有底中空箱状のものである。流体収容部材は、挿入部材の中空底側に設けられる。係止部材は、挿入部材の中空部分での流体収容部材上に当該挿入部材から脱落防止に設けられ、かつ、当該挿入部材への挿入方向に所定範囲内で移動可能なものである。挿入部材には、収納穴部の貫通孔に連設するように、突き刺し部材の挿入される貫通孔を備えている。さらに、挿入部材と流体収容部材と係止部材とをユニット化した封止ユニットとしている。したがって、挿入部材の中空底側から順に流体収容部材と係止部材とを設けてユニット化しているので、このユニット単位で第１ケース体の収納穴部に装着でき、取り扱い性に優れている。

【 0 0 1 6 】

（４） 前記（１）または（２）に記載の遊技機において、

前記第１ケース体での前記収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部が透明であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 7 】

前記（４）に記載の発明によれば、第１ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。したがって、収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部から有色液体が流出し、その収納穴部の内周の少なくとも一部に有色液体が付着するので、その収納穴部の内周への有色液体の付着を第１ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことを判別し易くできる。また、収納穴部の内周への有色液体の付着を除去することを困難とすることができ、封止手段の破壊痕跡として適しており、不正抑止効果がある。

【 0 0 1 8 】

（５） 前記（３）に記載の遊技機において、

前記第１ケース体での前記収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部が透明であり、
前記第１ケース体のその透明箇所と対向する、前記挿入部材での箇所も透明であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 1 9 】

前記（５）に記載の発明によれば、第１ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。また、第１ケース体のその透明箇所と対向する、挿入部材での箇所も透明となっている。したがって、収納穴部および挿入部材の連設する各貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部から有色液体が流出し、その挿入部材の内周の少なくとも一部に有色液体が付着するので、その挿入部材の内周への有色液体の付着を第１ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことを判別し易くできる。また、挿入部材の内周への有色液体の付着を除去することを困難とすることができ、封止手段の破壊痕跡として適しており、不正抑止効果がある。

【 0 0 2 0 】

（６） 前記（４）に記載の遊技機において、

前記流体収容部材内の液体は、空気に触れると変色する液体であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 1 】

前記（６）に記載の発明によれば、第１ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。流体収容部材は、空気に触れると変色する液体を密閉収容している。したがって、収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部から有色液体が流出し、その液体が空気に触れて変色して収納穴部の内周に付着するので、その収納穴部の内周に付着した液体の変色を第１ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容部材に密閉収容されているときの液体の色と、流体収容部材が破られて流出した液体が空気に触れて変色したその色との違いを視認することで、明確に封止手段が

解除されたことを判別できる。

【 0 0 2 2 】

(7) 前記 (5) に記載の遊技機において、
前記流体収容部材内の液体は、空気に触れると変色する液体を密閉収容している
ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 3 】

前記 (7) に記載の発明によれば、第 1 ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。また、第 1 ケース体のその透明箇所と対向する、挿入部材での箇所も透明となっている。流体収容部材は、空気に触れると変色する液体を密閉収容している。したがって、収納穴部および挿入部材の連設する各貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部から有色液体が流出し、その液体が空気に触れて変色して挿入部材の内周に付着するので、その挿入部材の内周に付着した液体の変色を第 1 ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容部材に密閉収容されているときの液体の色と、流体収容部材が破られて流出した液体が空気に触れて変色したその色との違いを視認することで、明確に封止手段が解除されたことを判別できる。

【 0 0 2 4 】

(8) 前記 (4) に記載の遊技機において、
前記流体収容部材は、前記有色液体に替えて、空気に触れると固化する液体を密閉収容している
ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 5 】

前記 (8) に記載の発明によれば、第 1 ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。流体収容部材は、空気に触れると固化する液体を密閉収容している。したがって、収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて収納穴部の内周などに固化するので、その収納穴部の内周などでの固化物を第 1 ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。

【 0 0 2 6 】

(9) 前記 (5) に記載の遊技機において、
前記流体収容部材は、前記有色液体に替えて、空気に触れると固化する液体を密閉収容している
ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 7 】

前記 (9) に記載の発明によれば、第 1 ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。また、第 1 ケース体のその透明箇所と対向する、挿入部材での箇所も透明となっている。流体収容部材は、空気に触れると固化する液体を密閉収容している。したがって、収納穴部および挿入部材の連設する各貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材に突き刺され、流体収容部材の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて挿入部材の内周などで固化するので、その挿入部材の内周などでの固化物を第 1 ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。

【 0 0 2 8 】

(1 0) 前記 (1) から (9) のいずれか一つに記載の遊技機において、
前記流体収容部材は、前記液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある袋体であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 2 9 】

前記 (1 0) に記載の発明によれば、流体収容部材は、前記液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある袋体である。したがって、係止部材の押下により挿入部材または収納穴部の内周形状に合うように弾性変形し、その押下解除によって弾性変形がその押下解

除分だけ解除され、係止部材の機能を確保できるだけでなく、突き刺し部材による突き刺しにより破れることができ、好適な流体収容部材を実現できる。

【 0 0 3 0 】

(1 1) 前記 (4) に記載の遊技機において、

前記流体収容部材は、前記有色液体に替えて、第 1 流体を密閉収容する第 1 袋体と、前記第 1 流体とは種類の異なる第 2 流体を密閉収容しつつ、前記第 1 袋体を収容する第 2 袋体と、を備え、第 1 流体と第 2 流体とを分離して密閉収容するものであり、

前記第 1 袋体が破られて流出した第 1 流体と前記第 2 袋体も破られて流出した第 2 流体とが化学反応することで有色化あるいは変色した第 3 流体が生成されるものである

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 1 】

前記 (1 1) に記載の発明によれば、第 1 ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。流体収容部材は、流体としての第 1 流体を密閉収容する第 1 袋体と、流体としての、第 1 流体とは種類の異なる第 2 流体を密閉収容しつつ、第 1 袋体を収容する第 2 袋体と、を備え、第 1 流体と第 2 流体とを分離して密閉収容するものであり、第 1 袋体が破られて流出した第 1 流体と、第 2 袋体も破られて流出した第 2 流体とが化学反応することで有色化あるいは変色した第 3 流体が生成される。したがって、収納穴部の貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材の第 1 袋体および第 2 袋体に突き刺され、流体収容部材の内部の第 1 流体および第 2 流体が流出し、それらの流体が化学反応して有色化あるいは変色した第 3 流体が収納穴部の内周に付着するので、その収納穴部の内周に付着した第 3 流体を第 1 ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容部材に密閉収容されているときの第 1 流体および第 2 流体の色と、流体収容部材が破られて流出した第 1 流体および第 2 流体の化学反応後の第 3 流体の有色化あるいは変色との違いを視認することで、明確に封止手段が解除されたことを判別できる。

【 0 0 3 2 】

(1 2) 前記 (5) に記載の遊技機において、

前記流体収容部材は、前記有色液体に替えて、第 1 流体を密閉収容する第 1 袋体と、前記第 1 流体とは種類の異なる第 2 流体を密閉収容しつつ、前記第 1 袋体を収容する第 2 袋体と、を備え、第 1 流体と第 2 流体とを分離して密閉収容するものであり、

前記第 1 袋体が破られて流出した第 1 流体と前記第 2 袋体も破られて流出した第 2 流体とが化学反応することで有色化あるいは変色した第 3 流体が生成されるものである

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 3 】

前記 (1 2) に記載の発明によれば、第 1 ケース体での収納穴部の周囲箇所の少なくとも一部は透明となっている。また、第 1 ケース体のその透明箇所と対向する、挿入部材の箇所も透明となっている。流体収容部材は、流体としての第 1 流体を密閉収容する第 1 袋体と、流体としての、第 1 流体とは種類の異なる第 2 流体を密閉収容しつつ、第 1 袋体を収容する第 2 袋体と、を備え、第 1 流体と第 2 流体とを分離して密閉収容するものであり、第 1 袋体が破られて流出した第 1 流体と、第 2 袋体も破られて流出した第 2 流体とが化学反応することで有色化あるいは変色した第 3 流体が生成される。したがって、収納穴部および挿入部材の連設する各貫通孔に突き刺し部材が挿入されて流体収容部材の第 1 袋体および第 2 袋体に突き刺され、流体収容部材の内部の第 1 流体および第 2 流体が流出し、それらの流体が化学反応して有色化あるいは変色した第 3 流体が挿入部材の内周に付着するので、その挿入部材の内周に付着した第 3 流体を第 1 ケース体の外部から視認することができ、封止手段が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容部材に密閉収容されているときの第 1 流体および第 2 流体の色と、流体収容部材が破られて流出した第 1 流体および第 2 流体の化学反応後の第 3 流体の有色化あるいは変色との違いを視認することで、明確に封止手段が解除されたことを判別できる。

【 0 0 3 4 】

(1 3) 前記 (1) から (1 2) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記第 1 ケース体と前記第 2 ケース体とは、互いにスライド可能であり、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた位置にてスライドが停止する構成としており、

前記封止手段は、前記第 1 ケース体と前記第 2 ケース体とを合わせるスライド過程で前記係止部材が押し下げられ、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた後に前記係止部材の押し下げが解除されて出っ張ってこの係止部材が前記第 2 ケース体と係止されることで、前記第 2 ケース体が前記第 1 ケース体から離れる方向にスライドすることを阻止するものである

ことを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 5 】

前記 (1 3) に記載の発明によれば、第 1 ケース体と第 2 ケース体とは、互いにスライド可能であり、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた位置にてスライドが停止する。封止手段は、第 1 ケース体と第 2 ケース体とを合わせるスライド過程で係止部材が押し下げられ、これらのケース体を閉鎖状態に合わせた後に係止部材の押し下げが解除されて出っ張ってこの係止部材が第 2 ケース体と係止されることで、第 2 ケース体が第 1 ケース体から離れる方向にスライドすることを阻止するものである。したがって、第 1 ケース体と第 2 ケース体とで簡単に収容ケースを閉鎖させて封止させることができる。

【 0 0 3 6 】

(1 4) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 3) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はパチンコ機であることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 7 】

前記 (1 4) に記載の遊技機によれば、基板ケースを誤破壊することなく封止解除できるパチンコ機を提供できる。なお、パチンコ機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて遊技用媒体としての球を所定の遊技領域に発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（または作動ゲートを通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報（図柄等）が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞手段（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【 0 0 3 8 】

(1 5) 前記 (0) に記載の遊技機、または、前記 (1) から (1 3) のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機。

【 0 0 3 9 】

前記 (1 5) に記載の遊技機によれば、基板ケースを誤破壊することなく封止解除できるスロットマシンを提供できる。なお、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技用媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【 0 0 4 0 】

【 0 0 4 1 】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の各種の実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。

【実施例 1】

【 0 0 4 2 】

実施例 1 のパチンコ機を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 2 は、パチンコ機 1 0 の遊技盤 3 0 の正面図であり、図 3 は、パチンコ機 1 0 の裏面図である。図 4 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。図 5 は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示内容を示す説明図である。

【 0 0 4 3 】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成し遊技場（ホール）の遊技島に固定される外枠 1 1 と、この外枠 1 1 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸として外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 と、この内枠 1 2 の一側部（例えば正面視での左側部）を開閉軸として内枠 1 2 に対して開閉自在に取り付けられる前面枠セット 1 4 とを備えている。

【 0 0 4 4 】

外枠 1 1 は、木製の板材により全体として正面視で矩形状に構成され、小ネジ等の離脱可能な締結具により各板材が組み付けられている。本実施の形態では、例えば、外枠 1 1 の上下方向の外寸は 8 0 9 mm（内寸 7 7 1 mm）、左右方向の外寸は 5 1 8 mm（内寸 4 8 0 mm）となっている。なお、外枠 1 1 は樹脂やアルミニウム等の軽金属などにより構成されていてもよい。

【 0 0 4 5 】

図 1 に示すように、内枠 1 2 は、大別すると、その外形を形成する主要部材としての樹脂ベース（図示省略）と、この樹脂ベースの前面側で片開き自在な前面枠セット 1 4 と、樹脂ベース（図示省略）に取り付けられる遊技盤 3 0（図 2 参照）とを備えている。

【 0 0 4 6 】

具体的には、樹脂ベース（図示省略）は、正面視で、その外形が略矩形状で、かつ、その略中央箇所を開口中心とする開口部（後述する遊技領域 3 0 a（図 2 参照）と同等の大きさの開口）が形成された板状部材としている。

【 0 0 4 7 】

前面枠セット 1 4 は、正面視左側で上下方向の開閉軸を軸心にして当該内枠 1 2 に対して開閉自在に取り付けられている。言い換えれば、前面枠セット 1 4 は、樹脂ベース（図示省略）に対して開閉自在となっている。

【 0 0 4 8 】

遊技盤 3 0（図 2 参照）は、その遊技領域 3 0 a を樹脂ベース（図示省略）の開口部に位置させるようにして当該樹脂ベースに着脱自在に取り付けられる。

【 0 0 4 9 】

ここで、もう少し詳細に前面枠セット 1 4 について説明する。

【 0 0 5 0 】

前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、内枠 1 2 に対して開閉可能に取り付けられており、内枠 1 2 と同様、パチンコ機 1 0 の正面からみて左側に上下に延びる開閉軸を軸心にして前方側に開放できるようになっている。

【 0 0 5 1 】

前面枠セット 1 4 は、図 1 に示すように、その前面視すると、最下部に位置する下皿ユニット 1 3 と、この下皿ユニット 1 3 の上側に位置する上皿ユニット 2 1 と、この上皿ユニット 2 1 の上側に位置するガラス枠部 2 3 とを備えている。

【 0 0 5 2 】

下皿ユニット 1 3 は、図 1 に示すように、前面枠セット 1 4 の最下部箇所に位置するように、ネジ等の締結具により固定されている。この下皿ユニット 1 3 は、その前面側に、下皿 1 5 と球抜きレバー 1 7 と遊技球発射ハンドル 1 8 とを備えている。球受皿としての下皿 1 5 は、下皿ユニット 1 3 のほぼ中央部に設けられており、排出口 1 6 より排出された遊技球が下皿 1 5 内に貯留可能になっている。球抜きレバー 1 7 は、下皿 1 5 内の遊技球を抜く（排出する）ためのものであり、この球抜きレバー 1 7 を図 1 で左側に移動させることにより、下皿 1 5 の底面の所定箇所が開口され、下皿 1 5 内に貯留された遊技球を

下皿１５の底面の開口部分を通して下方向外部に抜くことができる。遊技球発射ハンドル１８は、下皿１５よりも右方で手前側に突出して配設されている。遊技者による遊技球発射ハンドル１８の操作に応じて、遊技球発射装置３８によって遊技球が後述する遊技盤３０の方へ打ち込まれるようになっている。遊技球発射装置３８は、例えば、遊技球発射ハンドル１８と発射装置２２９（図４参照）などで構成されている。音出力部２４は、前面枠セット１４の正面視で上部の左右２箇所、その前面枠セット１４の内部あるいは背面箇所に設けられたスピーカからの音を出力するための出力口である。

【００５３】

上皿ユニット２１は、図１に示すように、前面枠セット１４の下部箇所（前述の下皿１５の上方位位置）に位置するように、ネジ等の締結具により固定されており、遊技球の受皿としての上皿１９を備えている。ここで、上皿１９は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射装置３８の方へ導出するための球受皿である。

【００５４】

ガラス枠部２３は、図１に示すように、上皿ユニット２１の上側に形成された窓部１０１と、この窓部１０１の周囲に設けられた各種の電飾部とを備えている。

【００５５】

つまり、前面枠セット１４には、図１に示すように、前述した上皿ユニット２１の上側に、遊技盤３０の遊技領域３０ａ（図２参照）のほとんどを外部から視認することができるよう略縦長楕円形状の窓部１０１が形成されている。詳しくは、窓部１０１は、略縦長楕円形状で中央が空洞となっており、その空洞部分を略縦長楕円形状等のガラス板１３７で覆うように、図示省略のガラスユニットが前面枠セット１４の裏面側に取り付けられたものである。図示省略のガラスユニットは、二枚のガラス板１３７を前後方向に近設させて並べた二重ガラス構造としている。なお、窓部１０１の前記略中央部が直線状になるようにし、ガラス板１３７もその形状に合わせるようにしてもよい。また、ガラス板１３７は、ガラスに限定されず、所定の強度がある透明板であればその材質などは問わない。

【００５６】

加えて、前面枠セット１４は、図１に示すように、その前面側で窓部１０１の周囲（例えば、上箇所、左箇所、右箇所など）に各種の電飾部を備えている。これらの電飾部は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯、点滅のように発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部１０１の周縁でその左箇所及び右箇所には、ＬＥＤ等を内蔵した左側電飾部及び右側電飾部がそれぞれに設けられ、窓部１０１の周縁でその上箇所（パチンコ機１０の最上部）には、同じくＬＥＤ等を内蔵した上側電飾部が設けられている。

【００５７】

本パチンコ機１０では、左側電飾部、右側電飾部および上側電飾部は、大当たりランプとして機能し、大当たり時に点灯や点滅を行うことにより、大当たり中であることを報知する。その他、本パチンコ機１０のコーナー部には、賞球払出し中に点灯する賞球ランプ１０５と、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ１０６とが備えられている。また、窓部１０１の周縁で右斜め下箇所には、内枠１２表面や遊技盤３０表面等の一部を視認できるよう透明樹脂からなる小窓１０７が設けられている。この小窓１０７の所定箇所を平面状としているので、遊技盤３０の右下隅部に貼り付けられた証紙などを、小窓１０７の当該平面状箇所から機械で好適に読み取ることができる。

【００５８】

また、窓部１０１の下方には貸球操作部１２０が配設されており、貸球操作部１２０には球貸しボタン１２１と返却ボタン１２２とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置された図示しないカードユニット（球貸しユニット）に紙幣やカード（例えばプリペイドカード）等を投入した状態で貸球操作部１２０が操作されると、その操作に応じて遊技球の貸出が行われる。球貸しボタン１２１は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１９に供給される。返却ボタン１２２は、カードユニットに挿入され

たカード等の返却を求める際に操作される。なお、貸球操作部 120 にさらに度数表示部（図示省略）を設けるようにしてもよい。この度数表示部（図示省略）は、カード等の残額情報を表示するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 120 が不要となる。故に、貸球操作部 120 の設置部分に、飾りシール等が付されるようになっている。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との貸球操作部の共通化が図れる。

【0059】

遊技盤 30 は、図 2 に示すように、正面視で四角形状の合板よりなり、その周縁部が内枠 12 の樹脂ベース（図示省略）の裏側に当接した状態で取付されており、この遊技盤 30 の前面側の略中央部分たる遊技領域 30a が樹脂ベースの略楕円形状の図 1 に示した窓部 101（ガラス板 137）を通じて内枠 12 の前面側から視認可能な状態となっている。

【0060】

次に、図 2 を用いて遊技盤 30 の構成を説明する。遊技盤 30 は、一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33a、33b（例えば作動チャッカ）、第 2 の始動口 34（例えばスルーゲート）、可変表示装置ユニット 35 等を備えている。これらの一般入賞口 31、可変入賞装置 32、第 1 の始動口 33a、33b（例えば作動チャッカ）、第 2 の始動口 34（例えばスルーゲート）、可変表示装置ユニット 35 等は、遊技盤 30 における、ルータ加工によって形成された各貫通穴にそれぞれに配設され、遊技盤 30 前面側から木ネジ等により取り付けられている。前述の一般入賞口 31、可変入賞装置 32 および第 1 の始動口 33a、33b に遊技球が入球し、当該入球が後述する検出スイッチ（入賞口スイッチ、カウントスイッチ、作動口スイッチ）で検出され、この検出スイッチの出力に基づいて、上皿 19（または下皿 15）へ所定数の賞品球が払い出される。なお、前述したように、上部側の第 1 の始動口 33a には作動口スイッチ（通過検出スイッチ）が設けられ、この第 1 の始動口 33a への入球をその作動口スイッチにより検出されるようになっている。また、下部側の第 1 の始動口 33b にも作動口スイッチ（通過検出スイッチ）が設けられ、この第 1 の始動口 33b への入球をその作動口スイッチにより検出されるようになっている。すなわち、上部側の第 1 の始動口 33a への遊技球の入球または下部側の第 1 の始動口 33b への遊技球の入球のどちらの場合にも、それが始動入賞であることに変わりはない。なお、上部側の第 1 の始動口 33a と下部側の第 1 の始動口 33b とは、図 2 に示すように、単一の始動入賞装置 33 で構成されている。

【0061】

その他に、図 2 に示すように、遊技盤 30 にはアウト口 36 が設けられており、各種入賞装置等に入球しなかった遊技球はこのアウト口 36 を通って図示しない球排出路の方へと案内されるようになっている。遊技盤 30 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車 37 等の各種部材（役物）が配設されている。

【0062】

可変表示装置ユニット 35 は、第 1 の始動口 33a、33b への入賞をトリガとして、識別情報としての第 1 図柄（例えば特別図柄）を変動表示する第 1 図柄表示装置 40 と、第 2 の始動口 34 の通過をトリガとして、第 2 図柄（例えば普通図柄）を変動表示する第 2 図柄表示装置 41 と、第 1 の始動口 33a、33b への入賞をトリガとして、第 3 図柄（例えば装飾図柄）を変動表示する第 3 図柄表示装置 42 とを備えている。

【0063】

第 1 図柄表示装置 40 は、例えば、複数個（本実施例では 2 個）の 2 色発光タイプの LED（発光ダイオード）40a、40b と、この LED 40a、40b での変動表示の保留数を示す保留ランプ 40c とを備えている。この LED 40a、40b は、例えば、赤色と青色に発光可能なものである。第 1 図柄表示装置 40 は、各 LED 40a、40b の発光色を交互に変更させることで、第 1 図柄（本実施例では各 LED 40a、40b の発

光色態様)の変動表示状態を発生させ、例えば、両方のLED40a, 40bが赤色発光状態で停止すると確変大当り(特定当り)を示し、両方のLED40a, 40bが青色発光状態で停止すると通常大当り(非特定当り)を示し、両方のLED40a, 40bが互いに異なる色の発光状態で停止すると外れを示す。

【0064】

なお、この第1図柄表示装置40として、少なくとも3色以上の発光が可能なタイプの単一のLEDを採用してもよく、各色の発光を交互などに行うようにすることで、第1図柄の変動表示状態を発生させ、LEDが第1の色の発光状態で停止すると確変大当り(特定当り)を示し、LEDが第2の色の発光状態で停止すると通常大当り(非特定当り)を示し、LEDが第3の色の発光状態で停止すると外れを示すようにしてもよい。なお、上述した第1図柄表示装置40が本発明における識別情報変動表示手段に相当する。

【0065】

第2図柄表示装置41は、第2図柄用としての例えば「」が描かれた表示部41aと、第2図柄用としての例えば「x」が描かれた表示部41bと、保留ランプ41cとを有し、遊技球が第2の始動口34を通過する毎に例えば表示部41a, 41bによる表示図柄(普通図柄)が変動し、その変動表示が所定図柄で停止した場合に下部側の第1の始動口33bが所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。遊技球が第2の始動口34を通過した回数は最大4回まで保留され、その保留回数が保留ランプ41cにて点灯表示されるようになっている。なお、表示部41a, 41bは、その内部にLED(発光ダイオード)を有しており、このLEDの発光(あるいはランプの点灯)を切り換えることにより変動表示される構成としている。なお、上述した第2図柄表示装置41が本発明における普通識別情報変動表示手段に相当する。

【0066】

第3図柄表示装置42は、例えば液晶表示装置で構成されており、後述する表示制御装置45により表示内容が制御される。第3図柄表示装置42には、例えば後述する図5に示すように、左、中及び右の3つの装飾図柄列L, M, Rが表示される。各装飾図柄列L, M, Rは複数の装飾図柄によって構成されており、これら装飾図柄が装飾図柄列L, M, R毎にスクロールされるようにして第3図柄表示装置42に可変表示されるようになっている。なお本実施の形態では、第3図柄表示装置42(液晶表示装置)は、例えば、11インチサイズの大型の液晶ディスプレイを備える。可変表示装置ユニット35には、第3図柄表示装置42を囲むようにしてセンターフレーム47が配設されている。なお、上述した第3図柄表示装置42が本発明における装飾識別情報(図柄)変動表示手段に相当し、上述した表示制御装置45が本発明における表示制御手段に相当する。

【0067】

図2に示すように、可変入賞装置32は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉状態になっており、大当たりの際に遊技球が入賞しやすい開状態と通常の開状態とに繰り返し作動されるものである。このように、大当たりの際に可変入賞装置32が開状態と通常の開状態とに繰り返し作動される状態は、特別遊技状態(例えば、大当たり状態)と呼ばれ、可変入賞装置32に多数の遊技球が入球(入賞)し、その入賞に対して大量の遊技球が賞球払い出しされることから、遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【0068】

より詳しくは、第1の始動口33a, 33bに対し遊技球が入賞すると第1図柄表示装置40の2個のLED40a, 40bが変動表示され、その変動停止後のLED40a, 40bの表示が予め設定した発光態様の組合せとなった場合に特別遊技状態が発生する。例えば、両方のLED40a, 40bが赤色発光状態で停止するという発光態様の場合には、確変大当り(特定当り)の特別遊技状態に当選したことを示し、両方のLED40a, 40bが青色発光状態で停止するという発光態様の場合には、通常大当り(非特定当り)の特別遊技状態に当選したことを示し、両方のLED40a, 40bが互いに異なる色の発光状態で停止するという発光態様の場合には外れ(特別遊技状態に落選したこと)を示す。

【 0 0 6 9 】

そして、可変入賞装置 3 2 は、その大入賞口 3 2 a が所定の開放状態となり、遊技球が入賞しやすい状態（大当たり状態）になるよう構成されている。具体的には、当該開放状態についての所定時間の経過又は所定個数の入賞を 1 ラウンドとして、可変入賞装置 3 2 の大入賞口 3 2 a が所定回数（ラウンド数）繰り返し開放される。遊技球が第 1 の始動口 3 3 a , 3 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され、その保留回数が保留ランプ 4 0 c にて点灯表示されるようになっている。なお、保留ランプ 4 0 c は、第 3 図柄表示装置 4 2 の表示画面の一部で保留表示等される構成等であっても良い。

【 0 0 7 0 】

また、遊技盤 3 0 には、図 2 に示すように、遊技球発射装置 3 8（図 3 参照）から発射された遊技球を遊技盤 3 0 上部へ案内するための複数本のレール 5 1 , 5 2 が取り付けられており、遊技球発射ハンドル 1 8 の回動操作に伴い発射された遊技球は複数本のレール 5 1 , 5 2 の後述する球案内通路 4 9 を通じて所定の遊技領域 3 0 a に案内されるようになっている。複数本のレール 5 1 , 5 2 は長尺状をなすステンレス製の金属帯状部材であり、内外二重に遊技盤 3 0 に取り付けられている。内レール 5 1 は、遊技盤 3 0 の上部から右側までを除いて略半円状に形成されている。外レール 5 2 は、一部（主に左側部）が内レール 5 1 に向かい合うようにして形成されている。かかる場合、内レール 5 1 と外レール 5 2 とにより誘導レールが構成され、これら各レール 5 1 , 5 2 が所定間隔を隔てて並行する部分（向かって左側の部分）により球案内通路 4 9 が形成されている。なお、球案内通路 4 9 は、遊技盤 3 0 との当接面を有した溝状、すなわち手前側を開放した溝状に形成されている。

【 0 0 7 1 】

内レール 5 1 の先端部分（図 2 の左上部）には戻り球防止部材 5 3 が取着されている。これにより、一旦、内レール 5 1 及び外レール 5 2 間の球案内通路 4 9 から遊技盤 3 0 の上部へと案内された遊技球が再度球案内通路 4 9 内に戻ってしまうといった事態が防止されるようになっている。また、遊技盤 3 0 が内枠 1 2 に取り付けられた状態において、外レール 5 2 における、遊技球の最大飛翔部分に対応する位置（図 2 の右上部：外レール 5 2 の先端部に相当する部位）には、内枠 1 2 に設けられた返しゴム（図示省略）が位置するようになっている。従って、所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム（図示省略）に当たって跳ね返されるようになっている。外レール 5 2 は、長尺状をなすステンレス製の金属帯としているので、遊技球の飛翔をより滑らかなものとする、つまり遊技球の摩擦抵抗を少なくすることができる。

【 0 0 7 2 】

なお、遊技盤 3 0 の右下隅部は、証紙（例えば製造番号が記載されている）等のシール（図 2 の S 1）やプレートを貼着するためのスペースとなっている。遊技盤 3 0 の右下隅部に、証紙等のシール（図 2 の S 1）を貼着することで、遊技盤 3 0 と証紙との一義性を持たせることができる。

【 0 0 7 3 】

次に、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 0 a について説明する。遊技領域 3 0 a は、図 2 に示すように、内レール 5 1 と外レール 5 2 との内周部（内外レール）により略縦長円形状に区画形成されており、特に本実施の形態では、遊技盤 3 0 の盤面上に区画される当該遊技領域 3 0 a が従来よりもはるかに大きく構成されている。本実施の形態では、外レール 5 2 の最上部地点から遊技盤 3 0 下部までの間の距離は 4 4 5 mm（従来品よりも 5 8 mm 長い）、外レール 5 2 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 3 5 mm（従来品よりも 5 0 mm 長い）となっている。また、内レール 5 1 の極左位置から内レール 5 1 の極右位置までの間の距離は 4 1 8 mm となっている。

【 0 0 7 4 】

本実施の形態では、遊技領域 3 0 a を、パチンコ機 1 0 の正面から見て、内レール 5 1 及び外レール 5 2 によって囲まれる領域のうち、内外レール 5 1 , 5 2 の並行部分である誘導レールの領域を除いた領域としている。従って、遊技領域 3 0 a と言った場合には誘

導レール部分は含まないため、遊技領域 30 a の向かって左側限界位置は外レール 52 によってではなく内レール 51 によって特定される。同様に、遊技領域 30 a の向かって右側限界位置は内レール 51 によって特定される。また、遊技領域 30 a の下側限界位置は遊技盤 30 の下端位置によって特定される。また、遊技領域 30 a の上側限界位置は外レール 52 によって特定される。

【0075】

従って、本実施の形態では、例えば、遊技領域 30 a の幅（左右方向の最大幅）は、418mm であり、遊技領域 30 a の高さ（上下方向の最大幅）は、475mm であり、縦長楕円形状となっている。

【0076】

なお、詳しい図面の開示は省略するが、遊技球発射装置 38 には、前面枠セット 14 側の球出口（上皿 19 の最下流部より通じる球出口）から遊技球が 1 つずつ供給される。

【0077】

次に、パチンコ機 10 の背面の構成について説明する。図 3 に示すように、パチンコ機 10 は、その背面（実際には内枠 12 及び遊技盤 30 の背面）において、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして又は前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給するための遊技球供給装置（払出機構部 352）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。本実施の形態では、各種制御基板を 2 つの取付台に分けて搭載して 2 つの制御基板ユニットを構成し、それら制御基板ユニットを個別に内枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に装着するようにしている。この場合、後述する図 4 に示した主制御装置 261 とサブ制御装置 262 とを一方の取付台（図示省略）に搭載してユニット化すると共に、図 3 に示した払出制御装置 311、発射制御装置 312 及び電源装置 313 他方の取付台（図示省略）に搭載してユニット化している。ここでは便宜上、前者のユニットを「第 1 制御基板ユニット 201」と称し、後者のユニットを「第 2 制御基板ユニット 202」と称することとする。

【0078】

また、払出機構部 352 及び保護カバーも 1 ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそのユニットを「裏パックユニット 203」と称する。各ユニット 201～203 の詳細な構成については後述する。

【0079】

第 1 制御基板ユニット 201、第 2 制御基板ユニット 202 及び裏パックユニット 203 は、ユニット単位で何ら工具等を用いずに着脱できるよう構成されており、さらにこれに加え、一部に支軸部を設けて内枠 12 又は遊技盤 30 の裏面に対して開閉できる構成となっている。これは、各ユニット 201～203 やその他構成が前後に重ねて配置されても、隠れた構成等を容易に確認することを可能とするための工夫でもある。

【0080】

また、遊技盤 30 の裏面には、各種入賞口などの遊技球の通過を検出するための入賞感知機構などが設けられている。具体的には、遊技盤 30 表側の一般入賞口 31 に対応する位置には入賞口スイッチが設けられ、可変入賞装置 32 にはカウントスイッチが設けられている。カウントスイッチは入賞球をカウントするスイッチである。また、第 1 の始動口 33a、33b に対応する位置には作動口スイッチがそれぞれ設けられ、第 1 の始動口 33a、33b への遊技球の入球を当該作動口スイッチで検出される。第 2 の始動口 34 に対応する位置にはゲートスイッチが設けられ、第 2 の始動口 34 への遊技球の通過を当該作動口スイッチで検出される。なお、上述した作動口スイッチが本発明における入賞検出手段に相当する。

【0081】

入賞口スイッチ及びゲートスイッチは、図示しない電気配線を通じて盤面接続基板（図示省略）に接続され、さらにこの盤面接続基板が後述する主制御装置 261 内の主制御基板 261a（図 4 参照）に接続されている。また、カウントスイッチは大入賞口中継端子基板（図示省略）に接続され、さらにこの大入賞口中継端子基板（図示省略）がやはり主

制御基板 261a に接続されている。これに対し、作動口スイッチは中継基板を介さずに直接に主制御基板 261a に接続されている。

【0082】

その他図示は省略するが、可変入賞装置 32 には、大入賞口 32a を開放するための大入賞口ソレノイドが設けられ、下部側の第 1 の始動口 33b には、電動役物を開放するための作動口ソレノイドが設けられている。

【0083】

上記入賞感知機構にて各々検出された検出結果は、後述する主制御装置 261 内の主制御基板 261a に取り込まれ、該主制御基板 261a よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御基板 311a に送信される。そして、該払出制御基板 311a の出力により所定数の遊技球の払出が実施される。

【0084】

第 1 制御基板ユニット 201 は、主制御装置 261 とサブ制御装置 262 とを備えている。ここで、主制御装置 261 は、図 4 に示すように、主たる制御を司る CPU 501 と、遊技プログラムを記憶した ROM 502 と、遊技の進行に応じた必要なデータを記憶する RAM 503 と、各種機器との連絡をとる入出力ポート 505 と、各種抽選の際に用いられる乱数発生器（図示省略）と、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路（図示省略）などを含む主制御基板 261a を具備しており、この主制御基板 261a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 263（被包手段）に収容されて構成されている。なお、基板ボックス 263 は、略直方体形状のボックスベース 265 と、このボックスベース 265 の開口部 265a を覆うボックスカバー 267 とを備えている。

【0085】

また、サブ制御装置 262 は、例えば主制御装置 261 内の主制御基板 261a からの指示に従い音声やランプ表示の制御や表示制御装置 45 の制御を司る CPU 551 や、その他 ROM 552、RAM 553、バスライン 554 及び入出力ポート 555 等を含むサブ制御基板 262a を具備しており、このサブ制御基板 262a が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス（図示省略）に収容されて構成されている。サブ制御装置 262 上には電源中継基板（図示省略）が搭載されており、後述する電源基板より供給される電源がこの電源中継基板（図示省略）を介してサブ制御装置 262 および表示制御装置 45 に出力されるようになっている。

【0086】

第 2 制御基板ユニット 202 は横長形状をなす取付台（図示省略）を有し、この取付台に払出制御装置 311、発射制御装置 312、電源装置 313 及びカードユニット接続基板 314 が搭載されている。払出制御装置 311 は制御の中枢をなす CPU や、その他 ROM、RAM、各種ポート等を含む制御基板を具備しており、発射制御装置 312 は発射制御基板を具備しており、電源装置 313 は電源制御基板を具備している。払出制御装置 311 の払出制御基板 311a は、賞品球や貸出球の払出を制御する。また、発射制御装置 312 の発射制御基板により、遊技者による遊技球発射ハンドル 18 の操作に従い発射装置 229（図 4 参照）の制御が行われ、電源装置 313 の電源基板により、各種制御装置等で要する所定の電源電圧が生成され出力される。本実施例の発射装置 229 は、発射ソレノイド（図示省略）への通電／非通電に従って進退自在な発射槌部（図示省略）で遊技球を打ちつけて発射させるソレノイド式発射部品を採用しているが、それ以外の発射装置 229 としては、発射モータの駆動に従って動作する発射杵で遊技球を打ちつけて発射させる機械式発射部品や、電磁場を発生させることで遊技球を発射させる電磁式発射部品など種々のタイプのものが採用できる。カードユニット接続基板 314 は、パチンコ機前面の貸球操作部 120（図 1 参照）及び図示しないカードユニットに電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれを払出制御装置 311 に出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 19 に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板 314 は不要である。

【 0 0 8 7 】

上記払出制御装置 3 1 1、発射制御装置 3 1 2、電源装置 3 1 3 及びカードユニット接続基板 3 1 4 は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックスにそれぞれ収容されて構成されている。特に、払出制御装置 3 1 1 では、前述した主制御装置 2 6 1 と同様、基板ボックス（被包手段）を構成するボックススペース（図示省略）とボックスカバー（図示省略）とが封印ユニット（封印手段）によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス 2 6 3 が封印されている。

【 0 0 8 8 】

払出制御装置 3 1 1 には状態復帰スイッチ（図示省略）が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ（図示省略）が押下されると、払出モータ 3 5 8 a（図 4 参照）がゆっくり正回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られるようになっている。

【 0 0 8 9 】

また、電源監視基板 2 6 1 b には R A M 消去スイッチ 3 2 3 が設けられている。本パチンコ機 1 0 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、通常手順で（例えばホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、R A M 消去スイッチ 3 2 3 を押しながら電源を投入することとしている。

【 0 0 9 0 】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。裏パックユニット 2 0 3 は、図 3 に示すように、樹脂成形された裏パック 3 5 1 と遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。

【 0 0 9 1 】

裏パックユニット 2 0 3 は、その最上部に上方に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備（遊技島設備）から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに下り傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。ケースレール 3 5 7 の最下流部には、払出装置 3 5 8 が設けられ、払出モータ 3 5 8 a 等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払い出された遊技球は払出通路（図示省略）等を通じて前記上皿 1 9 に供給される。

【 0 0 9 2 】

また、タンクレール 3 5 6 には、当該タンクレール 3 5 6 に振動を付加するためのパイププレート 3 6 0 が設けられている。例えば、パイププレート 3 6 0 が例えば 2 本のネジでタンクレール 3 5 6 に締結されて取り付けられるようになっている。さらに、パイププレート 3 6 0 は、タンクレール 3 5 6 に面接触するのではなく、当該 2 本のネジの部分で接触するようになっており、パイププレート 3 6 0 による振動がより効果的にタンクレール 3 5 6 に伝わるようになっている。従って、仮にタンクレール 3 5 6 付近で球詰まりが生じた際、パイププレート 3 6 0 が駆動されることで球詰まりが解消されるようになっている。

【 0 0 9 3 】

払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板（図示省略）が設置されると共に、外部より主電源を取り込むための電源スイッチ基板 3 8 2 が設置されている。電源スイッチ基板 3 8 2 には、電圧変換器を介して例えば交流 2 4 V の主電源が供給され、電源スイッチ 3 8 2 a の切替操作により電源 O N 又は電源 O F F とされるようになっている。

【 0 0 9 4 】

タンク 3 5 5 から払出通路（図示省略）に至るまでの払出機構部 3 5 2 は何れも導電性を有する樹脂材料（例えば導電性ポリカーボネート樹脂）にて成形され、その一部にてアースされている。これにより、遊技球の帯電によるノイズの発生が抑制されるようになっ

ている。

【0095】

なお、図3に示すように、内枠12の右上側には、内枠12が外枠11に対して開かれたことを検出する内枠開検出スイッチ388が設けられている。内枠12が開かれると、内枠開検出スイッチ388からホール内（パチンコ店内）用コンピュータへ出力されるようになっている。

【0096】

次に、本パチンコ機10の電氣的構成について、図4を用いて説明する。本パチンコ機10は、主制御装置261と、払出制御装置311と、発射制御装置312と、サブ制御装置262と、表示制御装置45と、電源装置313などを備えている。以下に、これらの装置を個別に詳細に説明する。

【0097】

パチンコ機10の主制御装置261には、演算装置である1チップマイコンとしてのCPU501が搭載されている。CPU501には、該CPU501により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM502と、そのROM502内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM503と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【0098】

RAM503は、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM503には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【0099】

つまり、停電などの発生により電源が切断された場合において、主制御装置261のCPU501は、通常処理を最後までを実行するので、RAM503は、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のカウンタ用バッファや保留球格納エリアの内容を記憶保持するだけでよく、電源の再入時にパチンコ機10の状態を電源切断前の状態に復帰させることができる。具体的には、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）における通常処理の途中の遊技情報についての各レジスタやI/O等の値を記憶しておくための専用のバックアップエリアをRAM503に設ける必要がない。なお、CPU501のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路542から出力される停電信号S1が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI割込み処理）が即座に実行される。

【0100】

かかるROM502及びRAM503を内蔵したCPU501には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン504を介して入出力ポート505が接続されている。入出力ポート505には、後述するRAM消去スイッチ回路543、払出制御装置311、発射制御装置312、サブ制御装置262、第1図柄表示装置40、第2図柄表示装置41や、その他図示しないスイッチ群などが接続されている。また、主制御装置261は、第1図柄表示装置40における第1図柄の変動表示と、第2図柄表示装置41における第2図柄の変動表示とを制御する機能を備えている。

【0101】

また、払出制御装置311は、払出モータ358aにより賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置であるCPU511は、そのCPU511により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM512と、ワークメモリ等として使用されるRAM513とを備えている。

【0102】

払出制御装置311のRAM513は、前述した主制御装置261のRAM503と同様に、パチンコ機10の電源のオフ後においても電源装置313からバックアップ電圧が供給されてデータが保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM513には、

各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアを備えている。

【0103】

R A M 5 1 3 は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機 1 0 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時の状態に関する情報を記憶保持する。つまり、この R A M 5 1 3 の記憶保持は、N M I 割込み処理と払出制御処理の後半部分のステップとによって電源切断時に実行され、逆に R A M 5 1 3 の記憶情報の復帰は、電源入時の復電処理において実行される。

【0104】

かかる R O M 5 1 2 及び R A M 5 1 3 を内蔵した C P U 5 1 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 5 1 4 を介して入出力ポート 5 1 5 が接続されている。入出力ポート 5 1 5 には、主制御装置 2 6 1、発射制御装置 3 1 2、払出モータ 3 5 8 a などがそれぞれ接続されている。

【0105】

図 4 に示すように、発射制御装置 3 1 2 は、発射装置 2 2 9 による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置 2 2 9 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、発射制御装置 3 1 2 は、払出制御装置 3 1 1 からのカードユニット接続信号 S 4（前述したカードユニットがパチンコ機 1 0 に接続されている場合に出力される信号である）と、遊技者が遊技球発射ハンドル 1 8 をタッチしている場合に出力されるタッチ検出信号 S 5 と、遊技球発射ハンドル 1 8 に設けられている、発射を停止させるための発射停止スイッチ 1 8 a が操作されていない場合に出力される発射維持信号 S 6 との全てが入力されていることを条件に、発射許可信号 S 7 を主制御装置 2 6 1 に出力する。

【0106】

すなわち、発射許可信号 S 7 が O N（ハイレベル）である期間は発射許可状態であり、発射許可信号 S 7 が O F F（ローレベル）である期間は発射不許可状態である。つまり、主制御装置 2 6 1 は、入力される発射許可信号 S 7 が O N（ハイレベル）である期間において、遊技球を発射する発射ソレノイド（図示省略）の制御を行う発射制御信号 S 8（パルス信号）と、発射レール 4 0 1 に遊技球を送る球送りソレノイドの制御を行う球送り制御信号 S 9（パルス信号）とを、発射制御装置 3 1 2 に所定の繰り返し周期で繰り返し出力する。発射制御装置 3 1 2 は、発射制御信号 S 8 及び球送り制御信号 S 9 に基づいて発射装置 2 2 9 を駆動制御し、遊技球発射ハンドル 1 8 の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。逆に、主制御装置 2 6 1 は、入力される発射許可信号 S 7 が O F F（ローレベル）である期間においては、発射制御信号 S 8 及び球送り制御信号 S 9 を発射制御装置 3 1 2 に出力せず、発射装置 2 2 9 によって遊技球が発射されることはない。

【0107】

表示制御装置 4 5 は、第 3 図柄表示装置 4 2 における第 3 図柄（装飾図柄）の変動表示を制御するものである。この表示制御装置 4 5 は、C P U 5 2 1 と、R O M（プログラム R O M）5 2 2 と、ワーク R A M 5 2 3 と、ビデオ R A M 5 2 4 と、キャラクタ R O M 5 2 5 と、画像コントローラ 5 2 6 と、入力ポート 5 2 7 と、出力ポート 5 2 9 と、バスライン 5 3 0、5 3 1 とを備えている。入力ポート 5 2 7 の入力にはサブ制御装置 2 6 2 の出力が接続され、入力ポート 5 2 7 には、C P U 5 2 1、R O M 5 2 2、ワーク R A M 5 2 3、画像コントローラ 5 2 6 が接続されている。また、画像コントローラ 5 2 6 にはバスライン 5 3 1 を介して出力ポート 5 2 9 が接続されており、その出力ポート 5 2 9 の出力には液晶表示装置である第 3 図柄表示装置 4 2 が接続されている。

【0108】

表示制御装置 4 5 の C P U 5 2 1 は、主制御装置 2 6 1 からの各種コマンドがサブ制御装置 2 6 2 で編集等されて送信される各種コマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 4 2 での装飾図柄表示を制御する。R O M 5 2 2 は、その C P U 5 2 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、ワーク R A M 5 2 3 は、C P U 5 2 1 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【 0 1 0 9 】

ビデオRAM 524は、第3図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するためのメモリであり、このビデオRAM 524の内容を書き替えることにより、第3図柄表示装置42の表示内容が変更される。キャラクタROM 525は、第3図柄表示装置42に表示される装飾図柄などのキャラクタデータを記憶するためのメモリである。画像コントローラ526は、CPU 521、ビデオRAM 524、出力ポート529のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、ビデオRAM 524に記憶される表示データを、キャラクタROM 525から所定のタイミングで読み出して第3図柄表示装置42に表示させるものである。

【 0 1 1 0 】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給するための電源部541とを備えている。電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動するための+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源(+12V電源、+5V電源等)が供給される。

【 0 1 1 1 】

図4に示すように、主制御装置261は、透明樹脂材料等よりなる基板ボックス263内に、主制御基板261aと、この主制御基板261aとは別体の電源監視基板261bとを備えている。電源監視基板261bは、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。

【 0 1 1 2 】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU 501及び払出制御装置311のCPU 511の各NMI端子へ停電信号S1を出力するための回路である。停電監視回路542は、電源部541で交流24ボルトの電圧を監視し、この電圧が24ボルト未満になった時間が例えば20ミリ秒を超えた場合に停電(電源断)の発生と判断して、停電信号S1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号S1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理(NMI割込み処理)を実行する。

【 0 1 1 3 】

なお、電源部541は、電源部541で監視している交流5ボルトが5ボルト未満となった時間が20ミリ秒を越えた後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【 0 1 1 4 】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM 503及び払出制御装置311のRAM 513のバックアップデータをクリアするための回路である。RAM消去スイッチ323が押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号S2を主制御基板261aに出力する。RAM消去スイッチ323が押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると(停電解消による電源入を含む)、主制御装置261においてRAM 503のデータがクリアされ、払出制御装置311は主制御装置261からの初期化コマンドを受けるとRAM 513のデータがクリアされる。

【 0 1 1 5 】

ところで、第3図柄表示装置42(液晶表示装置)には、図5に示すように、左・中・

右の３つの装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが設定されており、装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒ毎に上装飾図柄、中装飾図柄、下装飾図柄の３個ずつの装飾図柄が変動表示される。本実施の形態では、一連の図柄は、「０」～「９」の数字を各々付した主装飾図柄ＳＺと、菱形状の絵図柄からなる副装飾図柄ＦＺとにより構成されており、数字の昇順又は降順に主装飾図柄ＳＺが表示されると共に各主装飾図柄ＳＺの間に副装飾図柄ＦＺが配されて一連の装飾図柄列Ｌ，Ｍ，Ｒが構成されている。そして、周期性を持って主装飾図柄ＳＺと副装飾図柄ＦＺが上から下へと変動表示されるようになっている。

【０１１６】

かかる場合、左装飾図柄列Ｌにおいては、上記一連の装飾図柄が降順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が減る順）に表示され、中装飾図柄列Ｍ及び右装飾図柄列Ｒにおいては、同じく上記一連の装飾図柄が昇順（すなわち、主装飾図柄ＳＺの番号が増える順）に表示される。そして、左装飾図柄列Ｌ 右装飾図柄列Ｒ 中装飾図柄列Ｍの順に変動表示が停止し、その停止時に第３図柄表示装置４２上の５つの有効ライン、すなわち上ラインＬ１、中ラインＬ２、下ラインＬ３、右上がりラインＬ４、左上がりラインＬ５の何れかで主装飾図柄ＳＺが大当たり図柄の組合せ（本実施の形態では、同一の主装飾図柄ＳＺの組合せ）で揃えば大当たりとして特別遊技動画が表示されるようになっている。

【０１１７】

続いて、本実施例のパチンコ機１０のさらなる特徴部分について図６～図１５を用いて説明する。

【０１１８】

図６は、基板ボックス２６３の閉じた状態の平面図である。図７は、基板ボックス２６３の閉じる途中の状態を示す平面図である。図８は、基板ボックス２６３の封印部２７０の箇所を示す部分斜視図である。図９は、封印ユニット２７１を基板ボックス２６３の収納穴２６６に挿入することを示す図である。図１０（ａ）は、封印ユニット２７１の係止爪２７７が突出した状態の断面図であり、図１０（ｂ）は、封印ユニット２７１の係止爪２７７が押下された状態の断面図である。図１１（ａ）～（ｃ）は、基板ボックス２６３を封印する過程を示す図である。図１２（ａ）は、封印ユニット２７１の流体収容袋体２７５を破る様子を示す一部断面図であり、図１２（ｂ）は、流体収容袋体２７５から流出した有色液体が基板ボックス２６３に付着している様子を示す一部断面図である。

【０１１９】

図６，図７に示すように、基板ボックス２６３は、その内部に、所定の遊技に関する制御を司る主制御基板２６１ａを収容している。主制御基板２６１ａは、パチンコ機１０を統括制御しており、始動入賞に基づく遊技内容処理や遊技球の払出など種々の制御を行っている。

【０１２０】

基板ボックス２６３は、図６，図７に示すように、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを備え、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを合わせることで、その内部に形成される内部空間内に、主制御基板２６１ａを収容するものである。

【０１２１】

本実施例では、図７，図８に示すように、ボックスベース２６５は、例えば、その外形が平面視で略直方体形状で、主制御基板２６１ａが挿入される開口部２６５ａを有する有底箱形状となっている。また、ボックスカバー２６７は、ボックスベース２６５の開口部２６５ａを覆うためのものである。ボックスベース２６５およびボックスカバー２６７は、透明樹脂成型品としている。

【０１２２】

図７，図８に示すように、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とは、互いに（相対的に）スライド可能であり、ボックスベース２６５の開口部２６５ａをボックスカバー２６７で閉塞した状態に合わせた位置にて、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とのスライドが停止する構成としている。

【０１２３】

具体的には、図 7 , 図 8 に示すように、ボックスベース 2 6 5 は、その開口部 2 6 5 a の幅方向両辺に、略コノ字状の案内溝 2 6 5 b がそれぞれ形成されている。また、ボックスカバー 2 6 7 は、その幅方向両辺に、案内溝 2 6 5 b に挿入される挿入レール 2 6 7 a がそれぞれ形成されている。

【 0 1 2 4 】

まず、ボックスベース 2 6 5 の開口部 2 6 5 a の幅方向両辺での案内溝 2 6 5 b に、ボックスカバー 2 6 7 の幅方向両辺の挿入レール 2 6 7 a をそれぞれ挿入させた状態で、ボックスベース 2 6 5 の開口部 2 6 5 a をボックスカバー 2 6 7 で閉塞するようにこのボックスカバー 2 6 7 をボックスベース 2 6 5 にスライド移動させる。

【 0 1 2 5 】

そして、図 6 ~ 図 8 に示すように、ボックスカバー 2 6 7 の挿入レール 2 6 7 a の挿入先端側が、ボックスベース 2 6 5 の案内溝 2 6 5 b での後述する封印部 2 7 0 側の端部位置 E 1 (行き止まり位置) に達すると、ボックスベース 2 6 5 の開口部 2 6 5 a をボックスカバー 2 6 7 で閉塞した状態となり、しかも、後述する係止爪 2 7 7 がボックスカバー 2 6 7 に係止され、開封できない状態にもなっている。

【 0 1 2 6 】

さらに、この基板ボックス 2 6 3 は、図 6 ~ 図 8 に示すように、ボックスベース 2 6 5 およびボックスカバー 2 6 7 を封印する封印部 2 7 0 を備えている。つまり、ボックスベース 2 6 5 とボックスカバー 2 6 7 とは、封印部 2 7 0 によって開封不能にされ、これにより基板ボックス 2 6 3 が封印されている。

【 0 1 2 7 】

封印部 2 7 0 は、図 6 ~ 図 1 0 に示すように、ボックスベース 2 6 5 の所定箇所に形成された収納穴 2 6 6 と、この収納穴 2 6 6 に挿入される封印ユニット 2 7 1 とを備えている。

【 0 1 2 8 】

この封印ユニット 2 7 1 は、この収納穴 2 6 6 に挿入される、上部が開口した有底中空箱状の中空箱体 2 7 3 と、この中空箱体 2 7 3 の中空底側に設けられた、所定の流体 (例えば、有色液体) を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある流体収容袋体 2 7 5 (図 1 0 参照) と、中空箱体 2 7 3 での流体収容袋体 2 7 5 上に当該中空箱体 2 7 3 から脱落防止に設けられ、ボックスカバー 2 6 7 と係止する係止爪 2 7 7 と、を備えている。つまり、この封印ユニット 2 7 1 は、図 9 , 図 1 0 に示すように、中空箱体 2 7 3 と流体収容袋体 2 7 5 と係止爪 2 7 7 とをユニット化したものである。

【 0 1 2 9 】

流体収容袋体 2 7 5 は、図 1 0 , 図 1 2 に示すように、内部の有色液体を密閉収容した、外装が柔軟性のある袋体 (バルーン) であり、後述する突き刺し針 2 8 0 が突き刺されることで破れる部材である。

【 0 1 3 0 】

流体収容袋体 2 7 5 の内部に密閉収容される有色液体としては、例えば油性インクを採用している。また、この有色液体としては、赤色、黒色、青色など種々の色のものを採用してもよいし、蛍光色のものを採用してもよい。流体収容袋体 2 7 5 は、その内部の有色液体が外部から見えない袋体としてもよいし、透明あるいは半透明の袋体とすることで見える袋体としてもよい。

【 0 1 3 1 】

係止爪 2 7 7 は、図 1 0 に示すように、中空箱体 2 7 3 への挿入方向に所定範囲内で移動可能となっている。具体的には、係止爪 2 7 7 は、その外周部での対向両外面の所定箇所に、中空箱体 2 7 3 への挿入方向 (係止爪 2 7 7 の移動方向とも言える) に長い窪み部 2 7 8 がそれぞれ形成されている。また、中空箱体 2 7 3 は、その内周部での対向両内面の所定箇所に、係止爪 2 7 7 の窪み部 2 7 8 に挿入される突出部 2 7 4 がそれぞれ形成されている。

【 0 1 3 2 】

また、収納穴 266 は、流体収容袋体 275 の内部の流体を出させるためにこの流体収容袋体 275 に突き刺す突き刺し針 280 が挿入される第 1 操作孔 265c を備えている。

【0133】

中空箱体 273 は、収納穴 266 の第 1 操作孔 265c に連設するように、突き刺し針 280 の挿入される第 2 操作孔 273a を備えている。また、中空箱体 273 は、透明な部材（例えば、透明樹脂成型品）としている。

【0134】

なお、上述した主制御基板 261a が本発明における制御基板に相当し、上述した基板ボックス 263 が本発明における収容ケースに相当し、上述したボックスベース 265 が本発明における第 1 ケース体に相当し、上述したボックスカバー 267 が本発明における第 2 ケース体に相当し、上述した封印部 270 が本発明における封止手段に相当し、上述した収納穴 266 が本発明における収納穴部に相当し、上述した流体収容袋体 275 が本発明における流体収容部材に相当し、上述した係止爪 277 が本発明における係止部に相当し、上述した突き刺し針 280 が本発明における突き刺し部材に相当し、上述した第 1 操作孔 265c が本発明における収納穴部の貫通孔に相当し、上述した中空箱体 273 が本発明における挿入部材に相当し、上述した第 2 操作孔 273a が本発明における挿入部材の貫通孔に相当し、上述した封印ユニット 271 が本発明における封止ユニットに相当する。

【0135】

ここで、封印部 270 による基板ボックス 263 の封印手順などについて説明する。

【0136】

ボックスベース 265 の開口部 265a を介して主制御基板 261a を挿入し、このボックスベース 265 の内側の所定箇所に主制御基板 261a を取り付けける。

【0137】

そして、図 9 に二点鎖線矢印で示すように、ボックスベース 265 の 4 つの収納穴 266 のうちで未使用の収納穴 266、つまり、後述する有色液体が付着していない収納穴 266 に、封印ユニット 271 を挿入する。なお、封印ユニット 271 を先に挿入しておいてから、ボックスベース 265 に主制御基板 261a を取り付けてもよい。

【0138】

そして、図 7 に示すように、ボックスベース 265 の開口部 265a を閉塞するようにボックスカバー 267 を、ボックスベース 265 にスライド装着させていく。

【0139】

図 11(a) では、ボックスカバー 267 は、ボックスベース 265 の封印部 270 の手前位置までスライド装着されている。ボックスカバー 267 を引き続きスライドさせていくと、封印部 270 の係止爪 277 の先端側である傾斜面 277a にボックスカバー 267 の先端部分が接触し、この係止爪 277 を下方方向に押下し始め、さらに、スライドさせることで、さらに係止爪 277 が下方方向に押下される。その様子を図 11(b) に示す。図 11(b) に示すように、係止爪 277 が下方方向に押下されている分だけ流体収容袋体 275 が圧縮されていることがわかる。

【0140】

引き続きボックスカバー 267 をスライドさせていくと、ボックスカバー 267 の先端部分が係止爪 277 を越えた位置に移動し、このとき係止爪 277 の押下が開放され、つまり、流体収容袋体 275 を圧縮させていた力が消滅し、この流体収容袋体 275 が元の形状に戻ろうとして係止爪 277 を押し上げる。つまり、係止爪 277 は、図 11(c) に示すように、出っ張った状態となる。図 11(c) に示すように、係止爪 277 がボックスカバー 267 と係止されることで、ボックスカバー 267 がボックスベース 265 から離れる方向に、つまり、ボックスカバー 267 を開ける方向にスライドすることが阻止される。

【0141】

なお、図 9 に示すように、ボックスベース 265 の案内溝 265b は、その封印部 270 側の端部位置で行き止まりとなっているため、ボックスカバー 267 をそれ以上スライドさせることはできないし、図 11(c) に示すように、戻し方向にスライド移動させようとしても、係止爪 277 の存在によりこの戻し方向へのスライドもできないようになっているので、ボックスベース 265 とボックスカバー 267 とが開封不能となっている。

【0142】

次に、基板ボックス 263 の開封手順などについて説明する。

【0143】

図 12(a) に示すように、ボックスベース 265 の第 1 操作孔 265c に突き刺し針 280 を挿入し、さらに、中空箱体 273 の第 2 操作孔 273a に挿入し、流体収容袋体 275 に突き刺す。

【0144】

突き刺し針 280 の突き刺しにより、流体収容袋体 275 が破れて、その内部から有色液体が流出する。この流出した有色液体は、図 12(b) に示すように、中空箱体 273 の中空内側や第 2 操作孔 273a の内側の箇所、さらに、ボックスベース 265 の第 1 操作孔 265c の内側やボックスベース 265 の外側の箇所などに付着する（図 12 での付着液 FL を参照）。

【0145】

図 12(b) に示すように、流体収容袋体 275 から有色液体が流出することでそれ自体が収縮してしまい、係止爪 277 の押し上げ力が消失し、係止爪 277 が引っ込んだ状態となることから、ボックスカバー 267 の戻し方向へのスライドが可能、ボックスカバー 267 を開けるようにスライドが可能となり、封印が解除される。

【0146】

本実施例では、例えば 4 つの収納穴 266 が設けられた構成となっており、図 8，図 9 に示すように、ボックスベース 265 の 4 つの収納穴 266 のうちで未使用の収容穴に、封印ユニット 271 を挿入した状態で、ボックスベース 265 の開口部 265a を閉塞するようにボックスカバー 267 をスライド移動させることで、ボックスベース 265 とボックスカバー 267 とが開封不能とされるようになっている。封印部 270 による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度開封・封印処理を行うこと自体は可能である。

【0147】

すなわち、4 つの収納穴 266 のうちで未使用の収容穴に、封印ユニット 271 を挿入した状態で、ボックスベース 265 の開口部 265a を閉塞するようにボックスカバー 267 をスライド移動させることにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板 261a の不具合などにより基板ボックス 263 を開封する場合には、突き刺し針 280 によって流体収容袋体 275 を破り、有色液体を流出させる（この破裂された流体収容袋体 275 からの有色液体は当然に基板ボックス 263 に付着（図 12 での付着液 FL を参照）し、破裂跡、つまり破裂痕跡が残った状態となっている）ことで、係止爪 277 の押し上げを解除し、ボックスカバー 267 のスライド移動を可能とすることで、係止爪 277 による封印を解除する。

【0148】

その後、再度封印処理する場合は他の収容穴に封印ユニット 271 を挿入して基板ボックス 263 を閉じる。基板ボックス 263 の開封を行った旨の履歴（流体収容袋体 275 の破裂による基板ボックス 263 への有色液体の付着）を当該基板ボックス 263 に残しており、基板ボックス 263 を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

【0149】

また仮に、有色液体の付着した中空箱体 273 に封印ユニット 271 が挿入されている場合には、流体収容袋体 275 が破れていないのに、中空箱体 273 に有色液体が付着していることを視認できることから、封印ユニット 271 を不正に挿入しているのではない

かという疑念や、基板ボックス 263 への不正行為があったのではないかという疑念を持つことができ、このような場合でも不正行為の発見に寄与する。

【0150】

上述したように、本実施例 1 のパチンコ機 10 によれば、主制御基板 261a を内部に収容する基板ボックス 263 は、ボックスベース 265 とボックスカバー 267 とを備え、ボックスベース 265 とボックスカバー 267 とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に主制御基板 261a を収容するものであり、ボックスベース 265 およびボックスカバー 267 を封印する封印部 270 を備え、この封印部 270 は、ボックスベース 265 の所定箇所に形成された収納穴 266 と、この収納穴 266 に挿入される、上部が開口した有底中空箱状の中空箱体 273 を備え、この中空箱体 273 の中空底側に設けられた、有色液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある流体収容袋体 275 と、中空箱体 273 の中空部分での流体収容袋体 275 上に当該中空箱体 273 から脱落防止に設けられ、ボックスカバー 267 と係止する係止爪 277 と、を備え、収納穴 266 は、流体収容袋体 275 の内部の流体を出させるために当該流体収容袋体 275 に突き刺す突き刺し針 280 が挿入される第 1 操作孔 265c を備え、係止爪 277 は、中空箱体 273 への挿入方向に所定範囲内で移動可能なものであり、中空箱体 273 は、収納穴 266 の第 1 操作孔 265c に連設するように、突き刺し針 280 の挿入される第 2 操作孔 273a を備え、中空箱体 273 と流体収容袋体 275 と係止爪 277 とをユニット化した封印ユニット 271 としており、流体収容袋体 275 への突き刺し針 280 の突き刺しによって流体収容袋体 275 が破れてこの流体収容袋体 275 から有色液体が流出して基板ボックス 263 に有色液体が付着するとともに、ボックスベース 265 およびボックスカバー 267 の封印が解除されるので、基板ボックス 263 の封印部 270 の封印を解除した場合には、流体収容袋体 275 から流出した有色液体が基板ボックス 263 の第 1 操作孔 265c や第 2 操作孔 273a の周りの少なくとも一部に付着しており、封印部 270 の破壊の有無が一見して判別でき、基板ボックス 263 (例えば基板ケース) の封印部 270 の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。

【0151】

また、ボックスベース 265 および中空箱体 273 が透明であり、流体収容袋体 275 は有色液体を密閉収容しているので、基板ボックス 263 の封印部 270 の封印を解除した場合、つまり、収納穴 266 および中空箱体 273 の連設する第 1 操作孔 265c および第 2 操作孔 273a に突き刺し針 280 が挿入されて流体収容袋体 275 に突き刺され、流体収容袋体 275 の内部の有色液体を流出させた場合には、流体収容袋体 275 から流出した有色液体が基板ボックス 263 の中空箱体 273 の内周にも付着しており、その中空箱体 273 の内周などへの有色液体の付着をボックスベース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 の破壊の有無が一見して判別でき、基板ボックス 263 (例えば基板ケース) の封印部 270 の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。

【0152】

また、基板ボックス 263 の如何なる箇所も破壊することなく、封印部 270 の封印を解除できる。つまり、基板ボックス 263 (例えば基板ケース) を誤破壊することなく封印解除できる。また、中空箱体 273 の中空底側から順に流体収容袋体 275 と係止爪 277 とを設けてユニット化した封印ユニット 271 としているので、このユニット単位でボックスベース 265 の収納穴 266 に装着でき、取り扱い性に優れている。

【0153】

また、流体収容袋体 275 は、有色液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある袋体としているので、係止爪 277 の押下により中空箱体 273 または収納穴 266 の内周形状に合うように弾性変形し、その押下解除によって弾性変形がその押下解除分だけ解除され、係止爪 277 の機能を確保できるだけでなく、突き刺し針 280 による突き刺しにより破れることができ、好適な流体収容部材を実現できる。

【0154】

また、ボックスベース 265 とボックスカバー 267 とは、互いにスライド可能であり

、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを閉鎖状態に合わせた位置にてスライドが停止する構成としており、封印部２７０は、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを合わせるスライド過程で係止爪２７７が押し下げられ、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを閉鎖状態に合わせた後に係止爪２７７の押し下げが解除されて出っ張ってこの係止爪２７７がボックスカバー２６７と係止されることで、ボックスカバー２６７がボックスベース２６５から離れる方向にスライドすることを阻止するものであるので、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とで簡単に基板ボックス２６３を閉鎖させて封印させることができる。

【実施例２】

【０１５５】

次に、実施例２のパチンコ機１０の封印部２７０について図１３を用いて説明する。

【０１５６】

図１３（ａ）は、実施例２の封印部２７０の流体収容袋体２７５を破る様子を示す一部断面図であり、図１３（ｂ）は、実施例２の流体収容袋体２７５から流出した有色液体が基板ボックス２６３に付着している様子を示す一部断面図である。

【０１５７】

前述した実施例１では、封印ユニット２７１をボックスベース２６５の収納穴２６６に挿入していたが、本実施例２では、ボックスベース２６５の収納穴２６６に流体収容袋体２７５と係止爪２７７とを直接に設けている構成、つまり、実施例１での中空箱体２７３を不採用としている点が、前述の実施例１とは相違する。実施例２の封印部２７０について、以下に説明する。

【０１５８】

実施例２の封印部２７０は、ボックスベース２６５の所定箇所に形成された収納穴２６６と、この収納穴２６６の底側に設けられた、有色液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある流体収容袋体２７５と、収納穴２６６での流体収容袋体２７５上に当該収納穴２６６から脱落防止に設けられ、ボックスカバー２６７と係止する係止爪２７７と、を備えている。

【０１５９】

収納穴２６６は、流体収容袋体２７５の内部の有色液体を出させるために当該流体収容袋体２７５に突き刺す突き刺し針２８０が挿入される第１操作孔２６５ｃを備えている。

【０１６０】

ボックスベース２６５およびボックスカバー２６７は、透明樹脂成型品としている。

【０１６１】

上述したように、本実施例２のパチンコ機１０によれば、主制御基板２６１ａを内部に収容する基板ボックス２６３は、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを備え、ボックスベース２６５とボックスカバー２６７とを合わせることでその内部に形成される内部空間内に主制御基板２６１ａを収容するものであり、ボックスベース２６５およびボックスカバー２６７を封印する封印部２７０を備え、この封印部２７０は、ボックスベース２６５の所定箇所に形成された収納穴２６６と、この収納穴２６６の底側に設けられた、有色液体を内部に密閉収容しつつ外装が柔軟性のある流体収容袋体２７５と、収納穴２６６での流体収容袋体２７５上に当該収納穴２６６から脱落防止に設けられ、ボックスカバー２６７と係止する係止爪２７７と、を備え、収納穴２６６は、流体収容袋体２７５の内部の有色液体を出させるために当該流体収容袋体２７５に突き刺す突き刺し針２８０が挿入される第１操作孔２６５ｃを備えており、流体収容袋体２７５への突き刺し針２８０の突き刺しによって流体収容袋体２７５が破れてこの流体収容袋体２７５から有色液体が流出して基板ボックス２６３に有色液体が付着するとともに、ボックスベース２６５およびボックスカバー２６７の封印が解除されるので、基板ボックス２６３の封印部２７０の封印を解除した場合には、流体収容袋体２７５から流出した有色液体が基板ボックス２６３の第１操作孔２６５ｃや第２操作孔２７３ａの周りの少なくとも一部に付着しており、封印部２７０の破壊の有無が一見して判別でき、基板ボックス２６３（例えば基板ケー

ス)の封印部270の破壊痕跡を容易で確実に発見できる。

【0162】

また、ボックスベース265が透明であり、流体収容袋体275は有色液体を密閉収容しているので、収納穴266の第1操作孔265cに突き刺し針280が挿入されて流体収容袋体275に突き刺され、流体収容袋体275の内部の有色液体が流出し、その収納穴266の内周に有色液体が付着する(図13での付着液FLを参照)ので、その収納穴266の内周への有色液体の付着をボックスベース265の外部から視認することができ、封印部270が解除されたことを判別し易くできる。

【0163】

【0164】

また、係止爪277は、収納穴266での流体収容袋体275上に当該収納穴266から脱落防止に設けられ、かつ、当該収納穴266の深さ方向に所定範囲内で移動可能であり、封印部270は、ボックスベース265とボックスカバー267とを合わせる過程で係止爪277が押し下げられ、これらのボックスベース265およびボックスカバー267を閉鎖状態に合わせた後に係止爪277の押し下げが解除されて出張ってこの係止爪277がボックスカバー267と係止されることで、ボックスカバー267がボックスベース265から離れることを阻止するものであるので、基板ボックス263の如何なる箇所も破壊することなく、封印部270の封印を解除できる。つまり、基板ボックス263(例えば基板ケース)を誤破壊することなく封印解除できる。

【0165】

この発明は、上記実施形態に限られることはなく、下記のように変形実施することができる。

【0166】

(1)上述した各実施例では、図12,図13に示すように、ボックスベース265に収納穴266を設け、係止爪277でボックスカバー267が係止されるようにしているが、ボックスカバー267に設け収納穴266を設け、係止爪277でボックスベース265が係止されるようにしてもよい。

【0167】

(2)上述した各実施例では、基板ボックス263(収容ケース)としてはボックスベース265とボックスカバー267とがスライド装着されるものを採用しているが、スライド装着以外のタイプのものを採用してもよい。

【0168】

(3)上述した各実施例では、流体収容袋体275は有色液体を密閉収容しているが、空気に触れると変色する液体を採用してもよい。

【0169】

空気に触れると変色する液体としては、例えば、空気に触れることで酸化して変色する染料などが挙げられる。

【0170】

例えば、実施例1の構成に上記変色する液体を採用した場合には、収納穴266および中空箱体273の連設する第1操作孔265c,第2操作孔273aに突き刺し針280が挿入されて流体収容袋体275に突き刺され、流体収容袋体275の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて変色して中空箱体273の内周に付着するので、その中空箱体273の内周に付着した液体の変色をボックスベース265の外部から視認することができ、封印部270が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容袋体275に密閉収容されているときの液体の色と、流体収容袋体275が破られて流出した液体が空気に触れて変色したその色との違いを視認することで、明確に封印部270が解除されたことを判別できる。

【0171】

例えば、実施例2の構成に上記変色する液体を採用した場合には、収納穴266の第1操作孔265cに突き刺し針280が挿入されて流体収容袋体275に突き刺され、流体

収容袋体 275 の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて変色して収納穴 266 の内周に付着するので、その収納穴 266 の内周に付着した液体の変色をボックススペース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容袋体 275 に密閉収容されているときの液体の色と、流体収容袋対が破られて流出した液体が空気に触れて変色したその色との違いを視認することで、明確に封印部 270 が解除されたことを判別できる。

【0172】

(4) 上述した各実施例では、流体収容袋体 275 は有色液体を密閉収容しているが、空気に触れると固化する液体を採用してもよい。

【0173】

空気に触れると固化する液体としては、例えば、リノキシニスとアルコールと染料との混合液などが挙げられる。

【0174】

例えば、実施例 1 の構成に上記固化する液体を採用した場合には、収納穴 266 および中空箱体 273 の連設する第 1 操作孔 265c, 第 2 操作孔 273a に突き刺し針 280 が挿入されて流体収容袋体 275 に突き刺され、流体収容袋体 275 の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて中空箱体 273 の内周などで固化するので、その中空箱体 273 の内周などでの固化物をボックススペース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 が解除されたことをさらに判別し易くできる。

【0175】

例えば、実施例 2 の構成に上記固化する液体を採用した場合には、収納穴 266 の第 1 操作孔 265c に突き刺し針 280 が挿入されて流体収容袋体 275 に突き刺され、流体収容袋体 275 の内部の液体が流出し、その液体が空気に触れて収納穴 266 の内周などで固化するので、その収納穴 266 の内周などでの固化物をボックススペース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 が解除されたことをさらに判別し易くできる。

【0176】

(5) 上述した各実施例では、流体収容袋体 275 は有色液体を密閉収容しているが、以下のような構造で図 14 に示す流体収容袋体 275 を採用してもよい。

【0177】

例えば、この変形例での流体収容袋体 275 (流体収容部材) は、図 14 に示すように、流体としての第 1 流体を密閉収容する第 1 袋体 275a と、流体としての、第 1 流体とは種類の異なる第 2 流体を密閉収容しつつ、第 1 袋体 275a を収容する第 2 袋体 275b と、を備え、第 1 流体と第 2 流体とを分離して密閉収容するものであり、第 1 袋体 275a が破られて流出した第 1 流体と、第 2 袋体 275b も破られて流出した第 2 流体とが化学反応することで、有色化あるいは変色した第 3 流体が生成されるものが挙げられる。つまり、第 1 袋体 275a と第 2 袋体 275b とからなる二重袋体を採用する。

【0178】

第 1 流体としては、例えば、過酸化水素水 (活性化剤) と触媒との混合液など、第 2 流体としては、例えば、活性シュウ酸エステルと蛍光物質 (例えばルミノール) との混合液など、第 3 流体としては、例えば、ジオキセタンジオンとルミノールとの混合液など、が挙げられる。例えば、第 1 流体としての過酸化水素水 (活性化剤) と触媒との混合液と、第 2 流体としての活性シュウ酸エステルと蛍光物質 (例えばルミノール) との混合液との化学変化によって、第 3 流体としてのジオキセタンジオンとルミノールとの混合液が生成される。

【0179】

例えば、実施例 1 の封印ユニット 271 に上記二重袋体を採用した場合には、収納穴 266 および中空箱体 273 の連設する第 1 操作孔 265c, 第 2 操作孔 273a に突き刺し針 280 が挿入されて流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275a および第 2 袋体 275b に突き刺され、流体収容袋体 275 の内部の第 1 流体および第 2 流体が流出し、それらの流体が化学反応して有色化あるいは変色した第 3 流体が中空箱体 273 の内周などに付着

するので、その中空箱体 273 の内周などに付着した第 3 流体をボックススペース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275 a および第 2 袋体 275 b に密閉収容されているときの第 1 流体および第 2 流体の色と、流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275 a および第 2 袋体 275 b が破られて流出した第 1 流体および第 2 流体の化学反応後の第 3 流体の有色化あるいは変色との違いを視認することで、明確に封印部 270 が解除されたことを判別できる。

【0180】

例えば、実施例 2 の収納穴 266 内の流体収容袋体 275 として上記二重袋体を採用した場合には、収納穴 266 の第 1 操作孔 265 c に突き刺し針 280 が挿入されて流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275 a および第 2 袋体 275 b に突き刺され、流体収容袋体 275 の内部の第 1 流体および第 2 流体が流出し、それらの流体が化学反応して有色化あるいは変色した第 3 流体が収納穴 266 の内周などに付着するので、その収納穴 266 の内周などに付着した第 3 流体をボックススペース 265 の外部から視認することができ、封印部 270 が解除されたことをさらに判別し易くできる。つまり、流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275 a および第 2 袋体 275 b に密閉収容されているときの第 1 流体および第 2 流体の色と、流体収容袋体 275 の第 1 袋体 275 a および第 2 袋体 275 b が破られて流出した第 1 流体および第 2 流体の化学反応後の第 3 流体の有色化あるいは変色との違いを視認することで、明確に封印部 270 が解除されたことを判別できる。

【0181】

(6) 従来の基板ケースでの封印を解除するために当該基板ケースでの所定箇所を破壊するという構成下において、その所定箇所の内部に、上述した流体収容袋体 275 を設けるようにし、当該箇所の破壊により、その封印が解除されるだけでなく、この流体収容袋体 275 から有色液体が流出し基板ボックス 263 に付着し、この付着を視認することで、封印解除を発見できるようにしてもよい。

【0182】

(7) 本発明を各種（例えば第一種、第三種など）の遊技機に実施してもよいし、上記実施例とは異なるタイプのパチンコ機等にも実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される。）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞されることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。また、球が所定の入賞口に入ることによって特別遊技状態となるパチンコ機として実施してもよい。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機等の各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【0183】

なお、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する可変表示手段を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の遊技球の投入後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、あるいは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に有利な大当たり状態が発生させられ、遊技者には、下部の受け皿に多量の球が払い出されるものである。

【産業上の利用可能性】

【0184】

以上のように、この発明は、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に適している。

【図面の簡単な説明】

【0185】

【図 1】本発明の実施例のパチンコ機の概略正面図である。

- 【図 2】遊技盤の構成を示す正面図である。
- 【図 3】パチンコ機の構成を示す背面図である。
- 【図 4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 5】第 3 図柄表示装置の表示内容を示す説明図である。
- 【図 6】実施例 1 での基板ボックスの閉じた状態の平面図である。
- 【図 7】実施例 1 での基板ボックスの閉じる途中の状態を示す平面図である。
- 【図 8】基板ボックスの封印部の箇所を示す部分斜視図である。
- 【図 9】封印ユニットを基板ボックスの収納穴に挿入することを示す図である。
- 【図 10】(a) は封印ユニットの係止爪が突出した状態の断面図、(b) は封印ユニットの係止爪が押下された状態の断面図である。
- 【図 11】(a) ~ (c) は、基板ボックスを封印する過程を示す図である。
- 【図 12】(a) は、封印ユニットの流体収容袋体を破る様子を示す一部断面図であり、(b) は、流体収容袋体から流出した有色液体が基板ボックスに付着している様子を示す一部断面図である。
- 【図 13】(a) は、実施例 2 の封印部の流体収容袋体を破る様子を示す一部断面図であり、(b) は、実施例 2 の流体収容袋体から流出した有色液体が基板ボックスに付着している様子を示す一部断面図である。
- 【図 14】変形例の流体収容袋体を示す断面図である。
- 【符号の説明】
- 【0186】
- 261 a ... 主制御基板 (制御基板)
 - 263 ... 基盤ボックス (収容ケース)
 - 265 ... ボックスベース (第 1 ケース体)
 - 265 a ... 第 1 操作孔 (貫通孔)
 - 267 ... ボックスカバー (第 2 ケース体)
 - 266 ... 収納穴 (収納穴部)
 - 270 ... 封印部 (封止手段)
 - 271 ... 封印ユニット (封止ユニット)
 - 273 ... 中空箱体 (挿入部材)
 - 273 a ... 第 2 操作孔 (貫通孔)
 - 275 ... 流体収容袋体 (流体収容部材)
 - 277 ... 係止爪 (係止部)
 - 280 ... 突き刺し針 (突き刺し部材)