TOWER RUSH

PDF · G02 · اردو

ہر Build اور Cashout فیصلے کے ذریعے Tower Rush کو کیسے کھیلیں

تفصیلی حوالہ جاتی کتاب

2026 · Abid Bilawal

https://towerrush2pk.com/how-to-play

Tower Rush

فہرستِ مضامین

1. میکانکس اور کنفیگریشنز کا پاسپورٹ

2. предмет کی حوالہ جات: پیرامیٹرز اور اطلاق — 19۔ میکینکس

3. предмет کی حوالہ جات: پیرامیٹرز اور اطلاق — 21۔ Crash

4. предмет کی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR03۔ گیم کا اطلاق

5. предмет کی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR09۔ گیمنگ اطلاق

6. предмет کی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR10۔ گیمنگ اطلاق

7. предмет کی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR13۔ گیمنگ اطلاق

8. предмет کی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR30۔ گیمنگ اطلاق

9. راؤنڈ کے مکمل قواعد

میکانکس اور کنفیگریشنز کا پاسپورٹ

→ Tower Rush گیم پلے، خطرہ اور کھلاڑی کے انتخاب · میکانکس اور کنفیگریشنز کا پاسپورٹ

предметی حوالہ جات: پیرامیٹرز اور اطلاق — 19. میکینکس

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
19-01	کنفیگریشن RTP	TR-PK-97: 97%، ایک الگ منظور شدہ گیم کنفیگریشن۔
19-02	دیگر دستیاب RTP	96,2% — ایک ہی مقررہ ٹرن اوور کے لیے الگ متبادل ماڈل؛ اسی سیشن کی دوسری قدر نہیں۔
19-03	اتار چڑھاؤ	انفرادی نتیجے کی اعلیٰ تغیر پذیری؛ بیان کردہ سیریز کا انتشار شماریاتی حصے میں درج ہے۔
19-04	میدان	0 ریلز؛ منزلوں کا ایک عمودی اسٹیک، اونچائی راؤنڈ مکمل ہونے تک بڑھتی ہے۔
19-05	جیتنے کا طریقہ	کامیاب منزل موجودہ جمع شدہ رقم کو ضرب دیتی ہے؛ Cashout اسے مقرر کرتا ہے، Frozen متعلقہ کم از کم کی حفاظت کرتا ہے۔
19-06	کم از کم امتزاج	پہلی کامیاب منزل Cashout کی اجازت دیتی ہے؛ کوئی علامتی امتزاج نہیں۔
19-07	Wild	Wild موجود نہیں: متبادل کے لیے کوئی علامات نہیں۔
19-08	Scatter	Scatter موجود نہیں: بے ترتیب بونس منزل scatter امتزاج نہیں ہے۔
19-09	کاسکیڈز	سلاٹ فیلڈ کے کاسکیڈز نہیں؛ نیا Build اسی راؤنڈ کا تسلسل ہے بغیر نئی ابتدائی شرط کے۔
19-10	بونس راؤنڈ	Frozen Floor، Temple Floor اور Triple Build؛ ان کی حالت اور ترتیب پاسپورٹ میں بیان کی گئی ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
19-11	بونس کی خریداری	منتخب شدہ اصل پروفائل میں فنکشن کی خریداری نہیں؛ سیکوئل کا Buy Bonus منتقل نہیں ہوتا۔
19-12	Ante موڈ	Ante موجود نہیں؛ پہلی Build کی قیمت ابتدائی شرط کے برابر ہے، اضافی 0۔
19-13	کم از کم شرط	TR-PK-97 کے لیے 27.00 PKR؛ ڈیمو کم از کم 1 FUN۔
19-14	زیادہ سے زیادہ شرط	TR-PK-97 کے لیے 36000.00 PKR؛ ڈیمو زیادہ سے زیادہ 100 FUN۔
19-15	زیادہ سے زیادہ ضرب	عالمگیر ضرب ×100 مقرر نہیں۔ مؤثر نقدی حد / شرط شرط کے ساتھ بدلتی ہے۔
19-16	جیت کی نقدی حد	TR-PK-97 کے لیے فی راؤنڈ 3150000.00 PKR؛ ڈیمو پر 10 000 FUN؛ مؤثر حد=نقدی حد/شرط
19-17	Jackpot	منتخب پروفائل میں الگ گیم jackpot نہیں؛ آپریٹر کا وہیل اور ٹورنامنٹ کا مالک الگ ہے۔
19-18	ادائیگی جدول	Temple: سیکٹر × موجودہ جمع شدہ رقم؛ Triple: منزلوں کے گنانکوں کی ضرب؛ محفوظ رقم Frozen دوبارہ شامل نہیں ہوتی۔
19-19	آٹو پلے	منتخب شدہ اصل پروفائل میں آٹو پلے موجود نہیں؛ تمام Build/Cashout دستی ہیں۔

предмет ی حوالہ جات: پیرامیٹرز اور اطلاق — 21. Crash

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
21-01	درست گیم کا ڈویلپر	Galaxsys؛ Smartsoft/Spribe/Stake Originals نہیں۔
21-02	شرط قبول کرنے کی ونڈو	انفرادی راؤنڈ: تیار حالت سے Build قبول ہونے تک قبولیت؛ پرواز کی مشترکہ سیکنڈ ونڈو نہیں۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
21-03	پینلز کی تعداد	ایک شرط پینل؛ دوسرا پینل موجود نہیں۔
21-04	پہلے پینل کی شرط	TR-PK-D-02 میں 6.00 FUN۔
21-05	دوسرے پینل کی شرط	دوسری قبول شدہ شرط نہیں؛ صفر قدر الگ شرط نہیں ہے۔
21-06	دستی cashout	TR-PK-D-02: دستی اخراج 1,8×؛ تصدیق شدہ gross 10.80 FUN۔
21-07	Auto-cashout	Auto Cashout موجود نہیں؛ 1,8× — دستی قبول شدہ نتیجہ۔
21-08	آٹو شرط	0 آٹو شرط کی تکرار: منتخب کنفیگریشن میں فنکشن موجود نہیں۔
21-09	رابطے میں خلل	شرط قبول کرنے کے بعد میں نے تاریخ سے سرور کی حالت پڑھی؛ ایک گھنٹے بغیر رابطے کے بعد قواعد میں اختتام اور رجسٹرڈ جیت کی جمع کرنے کی شق ہے۔
21-10	راؤنڈ نمبر	TR-PK-D-02 — مقامی ID۔
21-11	مکمل ادائیگی	1,8×6.00 FUN=10.80۔
21-12	خالص نتیجہ	4.80 FUN۔
21-13	نتیجہ کی تصدیق کا طریقہ کار	شرط، gross اور بیلنس کی جانچ کی گئی؛ مکمل کرپٹوگرافک پروٹوکول ماہر بنیاد میں منظور شدہ ہے۔
21-14	تصدیق کے ان پٹ ڈیٹا	Server/client seed، commitment اور digest اصل راؤنڈ کے اس راؤنڈ کے تصدیقی مواد میں منظور شدہ ہیں۔
21-15	ضرب کی گولائی	منظور شدہ نقدی پروفائل کے لیے gross — کے اختتام پر 0,01 کرنسی اکائی تک؛ حساب سے پہلے منزلوں کی ضرب الگ سے گول نہیں کی جاتی۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR03. گیم کا اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR03-02	ہر کالم میں پوزیشنوں کی تعداد	ہر کالم میں پوزیشنوں کی تعداد: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-04	فعال لائنوں کی تعداد	فعال لائنوں کی تعداد: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-05	لائنیں تبدیل کرنے کی صلاحیت	لائنیں تبدیل کرنے کی صلاحیت: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-06	تشخیص کی سمت	تشخیص کی سمت: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-07	ہمسائیگی کی شرط	ہمسائیگی کی شرط: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-09	فی لائن یا فی یونٹ شرط	فی لائن یا فی یونٹ شرط: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-10	سکے کی قیمت	سکے کی قیمت: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-11	فی لائن سکوں کی تعداد	فی لائن سکوں کی تعداد: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR03-12	ادا شدہ گیم چکر کی مکمل قیمت	TR-PK-D-08: ایک debit 16.00 FUN؛ اضافی Triple منزلیں الگ شرطیں نہیں۔
GR03-13	اس حالت میں ways کی تعداد	اس حالت میں ways کی تعداد: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔
GR03-14	بیک وقت جیت کے قاعدے	بیک وقت جیت کے قاعدے: Tower Rush میں ریلز، لائنیں، ways اور فی لائن سکے نہیں: ایک منزل کا اسٹیک اور راؤنڈ کی ایک ابتدائی شرط ہے۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR09۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR09-01	راؤنڈ کی حالتیں	تیار → درخواست Build → accepted → منزل کا نتیجہ → انتخاب Build/Cashout → settled یا void؛ pending — درمیانی حالت۔
GR09-03	شرط بھیجنے کا لمحہ	TR-PK-D-02: درخواست 01.11.2026 08:06:00.000 PKT، شرط 6.00 FUN۔
GR09-04	شرط قبول ہونے کا لمحہ	TR-PK-D-02: قبولیت 01.11.2026 08:06:00.310 PKT، ایک debit۔
GR09-05	دیر سے بھیجنے کا نتیجہ	حتمی حساب کے بعد دوبارہ Build سابقہ راؤنڈ میں قبول نہیں ہوتا؛ نئی واضح شرط کے بغیر کوئی نیا debit نہیں۔
GR09-06	آغاز سے قبل منسوخی	بھیجنے سے پہلے رقم تبدیل کی جا سکتی ہے؛ پہلا Build قبول ہونے کے بعد شرط کی منسوخی Cashout کا متبادل نہیں۔
GR09-07	راؤنڈ کے اختتام کا نقطہ	گرنا کوشش ختم کرتا ہے یا Frozen محفوظ رکھتا ہے؛ tower-ماڈل میں پرواز کا کوئی مشترکہ پیشگی دکھایا گیا نقطہ نہیں۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR09-09	سرور کی قبول شدہ منزل	اس پروفائل میں سرور کا آٹو ٹارگٹ استعمال نہیں ہوتا؛ قبول شدہ دستی Cashout اصل ضرب محفوظ رکھتا ہے۔
GR09-11	قبول شدہ ادائیگی کا ضرب	TR-PK-D-02: 1,80×؛ TR-PK-D-14: 6,25×۔
GR09-12	منزل اور crash point کی برابری کا قاعدہ	auto-منزل اور مشترکہ crash point کی برابری لاگو نہیں: منتخب پروفائل میں نہ auto-منزل ہے نہ مشترکہ پرواز۔
GR09-14	حتمی خودکار حساب	مالی cap خود مختار auto-cashout نہیں بناتا؛ انتباہ اور اصل کے اختتامی قواعد لاگو ہیں۔
GR09-16	مکمل چکر کی مدت	رفتار کا خود مختار پروفائل: حساب شدہ چکر کے لیے 25 سیکنڈ؛ مدت RNG کا تعین نہیں کرتی۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR10. گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR10-06	خطرے میں کل رقم	ایک پینل: ابتدائی خطرہ 6.00 FUN، TR-PK-D-02 میں۔
GR10-07	نتیجہ کلاس کی حدود	دو auto-پینلوں کی کلاسیں t2 Tower Rush≤t2/X>X≥t1/t1>X پر لاگو نہیں ہوتیں؛ موازنہ کیے گئے flight-کھیلوں میں وہ علیحدہ ماڈل سے تعلق رکھتی ہیں۔
GR10-11	اوسط صفر کے لیے شرطوں کا تناسب	فارمولا b1(t1=b2−(1 ایک پینل پر لاگو نہیں۔ اوسط صفر کے لیے اصل کو دوسری شرط بنانا ممکن نہیں۔
GR10-12	منتخب واقعات کا متوقع خالص نتیجہ	مقررہ ٹرن اوور T اور RTP 97% پر متوقع net=−0,03T؛ کامیاب سیشن کی مشروط پیش گوئی نہیں۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR13. گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR13-01	منتخب لوکل میں انٹرفیس عنصر کا لیبل	منتخب انٹرفیس en: Build، Cashout، Bet، Rules؛ کیسینو نیویگیشن کا متن ur-PK/en-PK گیم فریم کے تمام عناصر کے ترجمے کا مطلب نہیں۔
GR13-02	مرحلے کی پیشگی شرائط	موڈ منتخب؛ شرط قابلِ قبول؛ بیلنس شرط سے کم نہیں؛ Cashout کامیاب منزل کے بعد اور حتمی حساب سے پہلے مجاز ہے۔
GR13-03	راستے کے اقدامات کی ترتیب	کیٹلاگ → Tower Rush/Galaxsys → Demo یا Play → Bet → Build → تصدیق → Cashout → تاریخ؛ ہر منتقلی علیحدہ حالت بدلتی ہے۔
GR13-04	مرحلے کا متوقع نتیجہ	Build قبول: ایک debit؛ Cashout قبول: ایک gross؛ قبولیت سے قبل انکار: debit کی عدم موجودگی۔
GR13-05	مرحلے کی غلطی کی شاخ	بیلنس کی کمی: قبولیت سے قبل انکار؛ قبولیت کے بعد نیٹ ورک: تاریخ/بحالی، نہ کہ دوبارہ شرط
GR13-06	راؤنڈز کی تاریخ کی دستیابی	اپنی تاریخ میں قبول شدہ شرطیں اور settlement شامل ہیں؛ عوامی فیڈ ذاتی جریدے کا متبادل نہیں۔
GR13-07	تاریخ کا ٹائم زون	تمام واقعات PKT، UTC+05:00؛ UTC سے فرق بالکل 5 گھنٹے۔
GR13-08	عوامی شرطوں کی فہرست کا مواد	ماسک شدہ نک نیم، شرط، gross، گتانک اور PKT وقت؛ بینک نکاسی علیحدہ محفوظ ہوتی ہے۔
GR13-09	چیٹ کی خصوصیات	آپریٹر چیٹ — سپورٹ/کمیونٹی؛ منتخب کنفیگریشن میں خود Tower Rush کی بلٹ اِن چیٹ استعمال نہیں ہوتی۔
GR13-11	آواز اور اینیمیشن کی ترتیبات	میں نے آواز بند کی؛ اینیمیشن نے سرور کا نتیجہ دکھانا جاری رکھا۔ آواز بند کرنا payout پر اثر نہیں ڈالتا۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR13-12	گیم کی ترتیبات کی محفوظیت	آواز اور منتخب رقم موجودہ کلائنٹ میں محفوظ رہیں؛ ڈیوائس بدلنے کے بعد میں نے سرور بیلنس دوبارہ پڑھا؛ demo-credit کو cash کے ساتھ ہم آہنگ نہیں کیا۔

предметی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR30۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR30-01	نقدی علامت کی قدر	نقدی علامت کی قدر: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔
GR30-02	علامت جمع کرنے کا علاقہ	علامت جمع کرنے کا علاقہ: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔
GR30-03	کلیکٹرز کے فعال ہونے کی ترتیب	کلیکٹرز کے فعال ہونے کی ترتیب: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔
GR30-04	persistent-اثر کی تکرار	persistent-اثر کی تکرار: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔
GR30-05	کلیکٹر کی جمع شدہ قدر	کلیکٹر کی جمع شدہ قدر: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔
GR30-06	جمع شدہ قدر کے ادائیگی میں بدلنے کا وقت	جمع شدہ قدر کے ادائیگی میں بدلنے کا وقت: نقدی علامات اور کلیکٹرز نہیں؛ Cashout بٹن موجودہ راؤنڈ ختم کرتا ہے اور collector-علامت نہیں ہے۔

راؤنڈ کے مکمل قواعد

کھلاڑی شرط مقرر کرتا ہے اور Build دباتا ہے۔ کرین فلور گرا دیتا ہے۔ کامیاب جگہ جیت دیتی ہے جو شرط کو گتانک سے ضرب دینے کے برابر ہے۔ کامیابی کے بعد جمع شدہ رقم Cashout کے ذریعے لے سکتے ہیں یا دوبارہ Build دبا سکتے ہیں۔ بعد کے فلورز کے گتانک موجودہ جمع شدہ رقم کو ضرب دیتے ہیں۔ Cashout فوراً جیت کو گیم بیلنس میں منتقل کرتا ہے اور کھیل کو ابتدائی شکل میں واپس لاتا ہے۔ یہ گیم راؤنڈ کا حساب ہے، کیسینو سے رقم نکالنا نہیں۔

فلور کا گرنا راؤنڈ کی ہار ہے، سوائے محفوظ Frozen Floor رقم کے۔ تکمیل کے بعد نیا راؤنڈ شروع کیا جا سکتا ہے۔ Maximum Win تک پہنچنے پر انٹرفیس خبردار کرتا ہے: مزید کھیل حد سے زیادہ جیت نہیں بڑھائے گا، لیکن جمع شدہ رقم کے نقصان کا سبب بن سکتا ہے۔