TOWER RUSH

PDF · G10 · اردو

Tower Rush بونس کی کم از کم حدیں، محفوظ رقوم اور پے آؤٹ قواعد

تفصیلی حوالہ جاتی کتاب

2026 · Abid Bilawal

https://towerrush2pk.com/features

فہرستِ مضامین

1. میکانکس اور کنفیگریشنز کا پاسپورٹ

2. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR04۔ گیم کا اطلاق

3. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR05۔ گیم کا اطلاق

4. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR06۔ گیم کا اطلاق

5. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR07۔ گیمنگ اطلاق

6. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR08۔ گیمنگ اطلاق

7. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR26۔ گیمنگ اطلاق

8. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR27۔ گیمنگ اطلاق

9. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR28۔ گیمنگ اطلاق

10. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR29۔ گیمنگ اطلاق

11. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR31۔ گیمنگ اطلاق

12. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR32۔ گیمنگ اطلاق

13. предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR33۔ گیمنگ اطلاق

14. بونس فلورز

Tower Rush

میکانکس اور کنفیگریشنز کا پاسپورٹ

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

предмет حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR04. گیم کا اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR04-01	علامت کی کلید اور نام	علامت کی کلید اور نام: سلاٹ علامات/wild/paytable-کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-02	علامت کا کردار	علامت کا کردار: سلاٹ علامات/wild/paytable-کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-03	paytable کی سطر میں علامات کی تعداد	paytable کی سطر میں علامات کی تعداد: سلاٹ علامات/wild/paytable-کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-05	paytable گنانک کی بنیاد	paytable گنانک کی بنیاد: سلاٹ علامات/wild/paytable-کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-06	گیم واقعے یا مرکب چکر کی مکمل ادائیگی	TR-PK-D-14: gross 68.75 FUN؛ تحفظ gross 27.50 FUN میں شامل ہے۔
GR04-08	وقت کے ساتھ wild کا رویہ	وقت کے ساتھ wild کا رویہ: سلاٹ علامات/wild/paytable-کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR04-09	wild کے اپنے ضرب کا قاعدہ	wild کے اپنے ضرب کا قاعدہ: سلاٹ علامات/wild/paytable- کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-12	multiplier-علامت کے اطلاق کا دائرہ	multiplier-علامت کے اطلاق کا دائرہ: سلاٹ علامات/wild/paytable- کمبینیشنز نہیں۔ منزل ٹاور کی حالت ہے، Temple موجودہ رقم کو ضرب دیتا ہے؛ تین فنکشنز کے قواعد الگ بیان کیے گئے ہیں۔
GR04-13	ضربوں کے امتزاج کا قاعدہ	TR-PK-D-08: گتانک 2×1,25×1,2=3؛ شرط 16.00 FUN، gross 48.00 FUN۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR05۔ گیم کا اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR05-04	حذف ہونے والی پوزیشنیں	حذف ہونے والی پوزیشنیں: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔
GR05-05	حذف کے بعد میدان کی بھرائی	حذف کے بعد میدان کی بھرائی: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔
GR05-06	ہر کیسکیڈ کی بنیادی ادائیگی	ہر کیسکیڈ کی بنیادی ادائیگی: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔
GR05-07	اس کیسکیڈ کا ضرب	اس کیسکیڈ کا ضرب: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR05-09	زنجیر ختم ہونے کی وجہ	زنجیر ختم ہونے کی وجہ: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔
GR05-10	زنجیر کی ادا شدہ کٹوتیوں کی تعداد	زنجیر کی ادا شدہ کٹوتیوں کی تعداد: سلاٹ گرڈ کو حذف اور بھرنے والے کیسکیڈز نہیں؛ Triple Build پہلے سے ادا شدہ ایک راؤنڈ میں منزلیں شامل کرتا ہے۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR06۔ گیم کا اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR06-02	خصوصیت حاصل کرنے کا طریقہ	Frozen، Temple اور Triple کامیاب تعیناتی کے بعد بے ترتیب طور پر آتے ہیں؛ الگ خریداری لاگو نہیں۔
GR06-03	مفت چالوں کی ابتدائی تعداد	مفت چالوں کی ابتدائی تعداد: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-04	دوبارہ دی گئی چالوں کی تعداد	دوبارہ دی گئی چالوں کی تعداد: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-05	دوبارہ شروع ہونے کی شرط	دوبارہ شروع ہونے کی شرط: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-06	استعمال شدہ چالوں کی تعداد	استعمال شدہ چالوں کی تعداد: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR06-07	چالوں کے درمیان ضرب کی حالت	چالوں کے درمیان ضرب کی حالت: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-08	خصوصیت کی مقررہ شرط	TR-PK-D-14: ابتدائی شرط 11.00 FUN پورے چکر کے لیے محفوظ
GR06-09	respin کا ابتدائی کاؤنٹر	respin کا ابتدائی کاؤنٹر: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-10	respin کاؤنٹر ری سیٹ کی شرط	respin کاؤنٹر ری سیٹ کی شرط: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-11	جمع شدہ روکی گئی علامات	جمع شدہ روکی گئی علامات: سلاٹ FS/respin/hold-and-win نہیں۔ Triple Build تین اضافی منزلیں دیتا ہے، تین ادا شدہ یا مفت اسپن نہیں۔
GR06-13	خصوصیت ختم ہونے کی وجہ	Cashout، Frozen کو مدنظر رکھتے ہوئے گرنا، ضابطے کا ٹائم آؤٹ یا منسوخی؛ ہر حالت کا ایک حتمی حساب ہے۔
GR06-14	خصوصیت جمع ہونے کا وقت	Frozen محفوظ حق کو مقرر کرتا ہے؛ حتمی credit بعد میں زیادہ Cashout آنے پر اسے دہراتا نہیں۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR07. گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR07-02	حاصل کیے جانے والے فنکشن کا نام	حاصل کیے جانے والے فنکشن کا نام: منتخب شدہ اصل پروفائل میں فنکشن کی خریداری اور ante موجود نہیں؛ سیکوئل کے بٹن ایسا موڈ نہیں بناتے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR07-03	بنیادی شرحوں میں خریداری کی قیمت	بنیادی شرحوں میں خریداری کی قیمت: منتخب شدہ اصل پروفائل میں فنکشن کی خریداری اور ante موجود نہیں؛ سیکوئل کے بٹن ایسا موڈ نہیں بناتے۔
GR07-07	خریداری اور ante کی مطابقت	خریداری اور ante کی مطابقت: منتخب شدہ اصل پروفائل میں فنکشن کی خریداری اور ante موجود نہیں؛ سیکوئل کے بٹن ایسا موڈ نہیں بناتے۔
GR07-09	موڈ کی زیادہ سے زیادہ جیت کی بنیاد	موڈ کی زیادہ سے زیادہ جیت کی بنیاد: منتخب شدہ اصل پروفائل میں فنکشن کی خریداری اور ante موجود نہیں؛ سیکوئل کے بٹن ایسا موڈ نہیں بناتے۔
GR07-11	زیادہ سے زیادہ تک پہنچنے پر رویہ	Maximum Win تک پہنچنے پر انٹرفیس خبردار کرتا ہے: جاری رکھنا مالی حد کو نہیں بڑھاتا، لیکن جمع شدہ رقم کے ضائع ہونے کا سبب بن سکتا ہے۔ اصل کو خودکار تکمیل سے منسوب نہیں کیا گیا۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR08۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR08-02	jackpot کی سطح	jackpot کی سطح: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔
GR08-03	jackpot میں شرکت کی شرط	jackpot میں شرکت کی شرط: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔
GR08-04	شرکت کی قیمت	شرکت کی قیمت: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔
GR08-05	مقررہ jackpot کی بنیاد	مقررہ jackpot کی بنیاد: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR08-06	ترقی پسند فنڈ کا اسنیپ شاٹ	ترقی پسند فنڈ کا اسنیپ شاٹ: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔
GR08-07	جیت کے بعد فنڈ کی ری سیٹ	جیت کے بعد فنڈ کی ری سیٹ: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔
GR08-08	jackpot کا مجموعی cap سے تعلق	jackpot کا مجموعی cap سے تعلق: Original میں کوئی گیمنگ jackpot نہیں؛ علیحدہ فنڈ T-PK-01 jackpot کی جیت نہیں ہے۔

предмет ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR26۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR26-03	فریم پر گیم اسٹیٹ کا مرحلہ	TR-PK-D-14: حتمی فریم Cashout 68.75 FUN؛ 27.50 FUN کی حفاظت دوسرا کریڈٹ نہیں۔ فریم، اس کی تفصیل اور عددی پیرامیٹرز ایپی سوڈ کے مواد میں منظور شدہ ہیں۔

предмет ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR27۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR27-01	اضافی قطار کی وابستگی	اضافی قطار کی وابستگی: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-02	فعال پوزیشنوں کا ماسک	فعال پوزیشنوں کا ماسک: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-03	بڑی علامت کا سائز	بڑی علامت کا سائز: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR27-04	تشخیص میں بڑی علامت کا وزن	تشخیص میں بڑی علامت کا وزن: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-05	علامت کے ٹوٹنے یا پھیلنے کا قاعدہ	علامت کے ٹوٹنے یا پھیلنے کا قاعدہ: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-06	جیتنے والی کمبی نیشن سے باہر ہٹانے کا قاعدہ	جیتنے والی کمبی نیشن سے باہر ہٹانے کا قاعدہ: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-07	فیلڈ پر اثرات کی ترتیب	فیلڈ پر اثرات کی ترتیب: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔
GR27-08	ڈھکے ہوئے ریلز کی کم از کم تعداد	ڈھکے ہوئے ریلز کی کم از کم تعداد: کوئی سلاٹ گرڈ، اضافی قطاریں، بڑی علامات اور ways نہیں؛ عمودی برج پر کوآرڈینیٹ ماسک لاگو نہیں ہوتا۔

предмет‌ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR28. گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR28-01	نشان زدہ خلیوں کا مجموعہ	نشان زدہ خلیوں کا مجموعہ: خلیوں کے ضارب موجود نہیں؛ راؤنڈ کا موجودہ ضارب اور محفوظ رقم Frozen غیر موجود میٹرکس سے الگ رکھی جاتی ہے۔
GR28-02	انفرادی خلیے کا ضارب	انفرادی خلیے کا ضارب: خلیوں کے ضارب موجود نہیں؛ راؤنڈ کا موجودہ ضارب اور محفوظ رقم Frozen غیر موجود میٹرکس سے الگ رکھی جاتی ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR28-03	خلیے کے ضارب کی تبدیلی کا قاعدہ	خلیے کے ضارب کی تبدیلی کا قاعدہ: خلیوں کے ضارب موجود نہیں؛ راؤنڈ کا موجودہ ضارب اور محفوظ رقم Frozen غیر موجود میٹرکس سے الگ رکھی جاتی ہے۔
GR28-04	خلیے کے نشانات صاف ہونے کا واقعہ	خلیے کے نشانات صاف ہونے کا واقعہ: خلیوں کے ضارب موجود نہیں؛ راؤنڈ کا موجودہ ضارب اور محفوظ رقم Frozen غیر موجود میٹرکس سے الگ رکھی جاتی ہے۔
GR28-05	ادائیگی میں خلیوں کو شامل کرنے کا قاعدہ	ادائیگی میں خلیوں کو شامل کرنے کا قاعدہ: خلیوں کے ضارب موجود نہیں؛ راؤنڈ کا موجودہ ضارب اور محفوظ رقم Frozen غیر موجود میٹرکس سے الگ رکھی جاتی ہے۔

предметی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR29۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR29-01	گیم اسٹور کی اکائی	گیم اسٹور کی اکائی: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔
GR29-02	واقعے سے اسٹور میں اضافہ	واقعے سے اسٹور میں اضافہ: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔
GR29-03	اسٹور کی موجودہ حالت	اسٹور کی موجودہ حالت: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔
GR29-04	جمع کرنے کے مرحلے کی حد اور انعام	جمع کرنے کے مرحلے کی حد اور انعام: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR29-05	جمع شدہ انعام کے اجرا کا وقت	جمع شدہ انعام کے اجرا کا وقت: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔
GR29-06	چارج خرچ کرنے اور منتقل کرنے کا قاعدہ	چارج خرچ کرنے اور منتقل کرنے کا قاعدہ: انعام کی حدوں والا علامات/چابیوں کا اسٹور نہیں؛ فلورز کی تعداد اور راؤنڈ کی موجودہ رقم کو من مانی چارج پیمانے سے نہیں بدلا جاتا۔

предмет ی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR31۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR31-01	فنکشن منتخب کرنے کے قابلِ قبول اختیارات	فنکشن منتخب کرنے کے قابلِ قبول اختیارات: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔
GR31-02	فنکشن کا منتخب شدہ موڈ	فنکشن کا منتخب شدہ موڈ: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔
GR31-03	اعلیٰ موڈ میں منتقلی کی شرط	اعلیٰ موڈ میں منتقلی کی شرط: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔
GR31-04	منتقلی پر باقی چالوں کی منتقلی	منتقلی پر باقی چالوں کی منتقلی: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔
GR31-05	منتقلی پر جمع شدہ حالت کی منتقلی	منتقلی پر جمع شدہ حالت کی منتقلی: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR31-06	فنکشن کی ضمانت شدہ ابتدائی ترکیب	فنکشن کی ضمانت شدہ ابتدائی ترکیب: سلاٹ فنکشنز کے انتخاب/upgrade کا مینو موجود نہیں؛ بے ترتیب Frozen/Temple/Triple خریدے جانے والے لیول نہیں ہیں۔

предметی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR32۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR32-01	تبادلے یا gamble کی پیشکش کی شرط	کامیاب فلور کے بعد میں Cashout یا Build جاری رکھنے کا انتخاب کرتا ہوں؛ FS کو فنکشن میں بدلنے کا الگ سلاٹ مینو نہیں ہے۔
GR32-02	خطرے میں انعام کا حجم	TR-PK-D-14: حفاظت سے زائد 41.25 FUN خطرے میں۔
GR32-03	انعام کا محفوظ حصہ	کامیاب اخراج کے gross میں 27.50 FUN حفاظت شامل ہیں۔
GR32-04	تبادلے کا تجویز کردہ نتیجہ	جاری رکھنا موجودہ رقم میں اضافے کی اجازت دیتا ہے؛ مستقبل کے ضارب کی ضمانت نہیں، نقد کو FS میں بامعاوضہ تبدیل کرنا نہیں ہے۔
GR32-05	تبادلے کے مرحلے کا فیصلہ اور نتیجہ	میں نے Cashout 68.75 FUN منتخب کیا؛ شرط 11.00 FUN؛ net 57.75 FUN؛ حفاظت کا دوسرا کریڈٹ نہیں۔

предметی حوالہ: پیرامیٹرز اور اطلاق — GR33۔ گیمنگ اطلاق

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR33-01	jackpot کے آغاز کا مرحلہ	jackpot کے آغاز کا مرحلہ: منتخب شدہ اصل پروفائل میں Jackpot- مراحل اور jackpot- اضافی ادائیگیاں نہیں؛ عمومی نقدی cap عام راؤنڈ پر لاگو ہوتا ہے۔

ID	وصف	قدر، شرائط اور نتیجہ
GR33-02	مشترکہ -jackpotفنڈ کا دائرہ	مشترکہ -jackpotفنڈ کا دائرہ: منتخب شدہ اصل پروفائل میں -Jackpotمراحل اور -jackpot اضافی ادائیگیاں نہیں؛ عمومی نقدی cap عام راؤنڈ پر لاگو ہوتا ہے۔
GR33-03	RTP میں jackpot شامل کرنے کا قاعدہ	RTP میں jackpot شامل کرنے کا قاعدہ: منتخب شدہ اصل پروفائل میں -Jackpotمراحل اور -jackpotاضافی ادائیگیاں نہیں؛ عمومی نقدی cap عام راؤنڈ پر لاگو ہوتا ہے۔

بونس فلورز

تمام بونس فلورز پہلے عام دکھتے ہیں؛ قسم کامیاب جگہ کے بعد ظاہر ہوتی ہے۔ وہ بے ترتیب راؤنڈ میں آتے ہیں۔

- Frozen Floor فوراً جمع شدہ جیت کو مقرر کرتا ہے، جو بعد کی ہار پر بھی برقرار رہتی ہے۔ اگر کھلاڑی جاری رکھے، زیادہ حاصل کرے اور بڑی رقم لے، تو بڑی رقم جمع ہوتی ہے، دونوں رقم ایک ساتھ نہیں۔ قواعد کی مثال: x5 پر مقرر کرنا، x10 تک جاری رکھنا اور Cashout دیتے ہیں شرط × 10۔ Frozen Floor راؤنڈ میں صرف ایک بار ممکن ہے؛ اس کے بعد نئے بونس نہیں دیے جاتے۔ Frozen Bonus session کے بعد فلورز یا x1.5 اور زیادہ دیتے ہیں، یا x0 کے ساتھ گرتے ہیں؛ Frozen Bonus session کی حالت کی حدود درج قواعد سے متعین ہوتی ہیں۔
- Temple Floor 10 سیکٹرز کے پہیے کا ایک خودکار چکر شروع کرتا ہے: x1.5، x1.5، x2، x2، x3، x3، x5، x5، x7، Frozen Floor۔ آنے والا ضارب موجودہ جیت کو ضرب دیتا ہے؛ آخری سیکٹر موجودہ رقم کو منجمد کرتا ہے۔ چکر کے بعد جاری رکھا جا سکتا ہے۔ Temple Floor راؤنڈ میں کئی بار آ سکتا ہے۔ سیکٹرز کے آنے کے امکانات پہیے کے الگ پیرامیٹرز ہیں۔
- Triple Build خودکار طور پر تین اضافی فلورز شامل کرتا ہے۔ ہر ایک کا گنانک x1 سے کم نہیں۔ راؤنڈ میں کئی بار ممکن ہے۔ SlotCatalog «3 floors instead of 1» بیان کرتا ہے، جبکہ قواعد «three additional floors» کہتے ہیں؛ دونوں عبارتیں میکانکس کی متعلقہ تفصیل سے منسلک رکھتے ہوئے محفوظ ہیں۔