Tower Rush-এর নিয়ম ও রাউন্ডের ফলাফল

প্রকাশক: Ariful Hosain

সূচিপত্র

1. 2। রাউন্ড মেকানিক্স
2. 14। মেকানিক্স, নগদ অবস্থা এবং ডেমো
3. 19। যান্ত্রিক পাসপোর্ট
4. 21। বাজি গ্রহণ এবং Cashout
5. GR03। প্রতিটি কলামে অবস্থানের সংখ্যা
6. GR04। প্রতীকের কী এবং নাম
7. GR05। অপসারণযোগ্য অবস্থান
8. GR09. রাউন্ডের অবস্থা
9. GR13. নির্বাচিত লোকেলে ইন্টারফেস উপাদানের লেবেল
10. GR26. ফ্রেমে গেম-অবস্থার পর্যায়
11. GR34. একসাথে ঘটে যাওয়া থামার শর্তের অগ্রাধিকার

2। রাউন্ড মেকানিক্স

অফিসিয়াল ডেমোর নিয়ম এবং এক্সপোর্ট করা PDF অনুযায়ী:

1. বাজির পরিমাণ লিখুন এবং **Build** চাপুন (সংরক্ষিত রুশ ইন্টারফেস Parimatch-এ «নির্মাণ»)। ক্রেন প্রথম তলা নামায়। সফলভাবে স্থাপনের ক্ষেত্রে সম্ভাব্য পরিশোধ বাজি × তলার গুণক।
2. সফল তলার পর **Cashout** রাউন্ড শেষ করে সঞ্চিত পরিশোধ গেম ব্যালেন্সে স্থানান্তর করে। ইন্টারফেস প্রারম্ভিক দৃশ্যে ফিরে যায়। **Build** চাপলে একই রাউন্ড চলতে থাকে এবং পরবর্তী তলা নামে।
3. প্রতিটি সফলভাবে স্থাপিত সাধারণ তলা ইতিমধ্যে সঞ্চিত পরিশোধকে তার গুণক দিয়ে গুণ করে। বাজি S এবং গুণক $m_1 \ldots m_n$ এর জন্য লক করার সময় পরিশোধ হবে $S \times m_1 \times \ldots \times m_n$, প্রযোজ্য সিলিংসহ। নিয়ম তলার সংখ্যার সীমা নির্ধারণ করে না।
4. ধসে পড়লে রাউন্ড শেষ হয়, সঞ্চিত অর্থ হারিয়ে যায় এবং নতুন রাউন্ড উপলব্ধ। Frozen Floor দ্বারা সুরক্ষিত অর্থের জন্য ব্যতিক্রম রয়েছে।

5. ডেমোতে বাজির পরিমাণ 1 থেকে 100 FUN, জয়ের সীমা 10 000 FUN। সীমায় পৌঁছালে বিজ্ঞপ্তি দেখা যায়। প্রযুক্তিগতভাবে নির্মাণ চালিয়ে যাওয়া সম্ভব, কিন্তু পরিশোধ আর বাড়ে না, এবং সঞ্চিত ফলাফল রাউন্ডের নিয়ম অনুযায়ী হারানো এখনও সম্ভব। সর্বোচ্চ ডেমো বাজিতে সিলিং বাজির 100× সমান। নিয়ম নির্ধারণ করে ঠিক পরম সীমা FUN।

নিয়ন্ত্রণ এবং ইন্টারফেস। ডেমোতে বাজি ক্ষেত্র, **ALL IN**, **x2**, **CASHOUT**, **BUILD**, ডেমো ব্যালেন্স এবং FUN সূচক, সময় এবং রাউন্ডের ID দেখা যায়। উইজেট **Net Position** এবং **Bonus Floors / Winning Odds** ব্যাখ্যা দেখায়। উপলব্ধ ডেস্কটপ কনফিগারেশনে Home → Settings → Sound / Rules মেনু, PDF-এ নিয়মের এক্সপোর্ট, Players / History / Top প্যানেল এবং Player ID, BetFUN, WinFUN, Bet Time কলাম রয়েছে। মোবাইল সংরক্ষিত সংস্করণে মৌলিক বোতাম এবং Players / History / Top প্যানেল রয়েছে। ইতিহাস এবং লাইভ তালিকা ডেমোর অবস্থা প্রতিফলিত করে। সম্ভাবনা, RTP এবং প্রকৃত অর্থের পরিশোধের তথ্য ডেটাবেসের সংশ্লিষ্ট বিভাগে বিবেচিত হয়।

ভিজ্যুয়াল থিম। গেম দৃশ্যে ক্রেনে ঝুলন্ত তলা থেকে টাওয়ার নির্মাণ দেখানো হয়। স্প্ল্যাশ স্ক্রিনে — হলুদ-নীল লোগো, ক্রেনের হুক এবং নির্মাণ চিহ্ন। SlotCatalog শহুরে ভবন নির্মাণ, টাওয়ারের গোড়ায় সবুজ প্যাভিলিয়ন, ভিন্ন তলা নকশা এবং শব্দসহযোগ বর্ণনা করে। তৃতীয় পক্ষের কার্ডের গ্যালারিতে স্টার্ট স্ক্রিন এবং গেম স্ক্রিনের বৈচিত্র্য রয়েছে।

14। মেকানিক্স, নগদ অবস্থা এবং ডেমো

19। যান্ত্রিক পাসপোর্ট

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
19-01	কনফিগারেশন RTP	OP-01 TR-BDT-OP-01: 96,69%; Stake মূল কার্ড 97,00%; অফিসিয়াল demo 96,17–97% তার নিজস্ব ক্ষেত্রের পরিসীমা হিসেবে থাকে।
19-02	অন্য উপলব্ধ RTP	Galaxsys কার্ড 96,2–97,6%; SlotCatalog পাঠ 96,12–97%; পৃথক পরিসীমা খেলোয়াড়ের সেটিং নয়।
19-03	অস্থিরতা	ঝুঁকি টাওয়ারের অগ্রগতি এবং Frozen সুরক্ষা দ্বারা নির্ধারিত হয়; সঠিক অস্থিরতা সূচক একটি RTP থেকে গণনা করা হয় না। অভিজ্ঞতামূলক ভ্যারিয়েন্স জার্নাল অনুসারে দেওয়া।
19-04	ক্ষেত্র	একটি টাওয়ার, ধারাবাহিকভাবে স্থাপিত মেঝে; রিল গ্রিড, লাইন এবং ways নেই।
19-05	জয়ের পদ্ধতি	Cashout সফলভাবে স্থাপিত মেঝের সহগের গুণফল নির্ধারণ করে; Frozen পূর্বে সঞ্চিত পরিমাণ রক্ষা করে।
19-06	সর্বনিম্ন সমন্বয়	প্রথম সফলভাবে স্থাপিত মেঝে একটি প্রাপ্য সঞ্চিত পেআউট তৈরি করে; সহগ ×1 এর কম হতে পারে।
19-07	Wild	Wild স্থাপিত মেকানিক্সে অনুপস্থিত; মেঝে স্লট-প্রতীক প্রতিস্থাপন করে না।
19-08	Scatter	Scatter অনুপস্থিত; Temple, Frozen এবং Triple Build scatter-সমন্বয় হিসেবে গণ্য হয় না।
19-09	ক্যাসকেড	প্রতীক অপসারণ এবং রিল পুনরায় পূরণ সহ ক্যাসকেড নেই; অতিরিক্ত মেঝে Triple Build একই অর্থপ্রদত্ত চক্রের অন্তর্গত।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
19-10	বোনাস রাউন্ড	Frozen Floor; Temple Floor; Triple Build — একই টাওয়ারের ভিতরে এলোমেলো মেঝে, 2 বিভাগের শর্তাবলী সহ।
19-11	বোনাস ক্রয়	বোনাস মেঝে কেনা বর্ণিত নিয়মে অন্তর্ভুক্ত নয়; Temple/Frozen/Triple Build-এর জন্য অতিরিক্ত ডেবিট নেই।
19-12	Ante-মোড	বর্ণিত কনফিগারেশনে Ante-অতিরিক্ত অর্থ প্রযোজ্য নয়; চক্রের প্রদত্ত মূল্য গৃহীত বাজির সমান।
19-13	সর্বনিম্ন বাজি	Official demo 1 FUN; অর্থের BDT-কার্ডে 10 BDT, ক্যাশ সর্বনিম্ন থেকে পৃথক।
19-14	সর্বোচ্চ বাজি	Official demo 100 FUN; অর্থের BDT-কার্ড 1 000 BDT, বিনিময় হার অনুসারে FUN থেকে BDT-এ স্থানান্তর ছাড়া।
19-15	সর্বোচ্চ গুণক	demo-তে পরম ক্যাপ 10 000 FUN: 1 FUN-এ এটি ×10 000, 100 FUN-এ ×100; এটি থেকে যেকোনো বাজির জন্য সার্বজনীন ×100 অনুসরণ করে না।
19-16	অর্থের জয়ের সীমা	Demo 10 000 FUN প্রতি রাউন্ডে; OP-01 160 000,00 BDT তার অর্থের কনফিগারেশনের প্রতি রাউন্ডে। সম্পূর্ণ সূত্র OP-01: G=q2(min(S×⌈m;160 000,00 BDT)); q2 ক্যাপের পরে প্রযোজ্য।
19-17	Jackpot	গেমে progressive jackpot Casino Guru-এ No হিসেবে চিহ্নিত; B2B-টুল Jackpot এই Tower Rush-এর ফাংশন হয়ে যায় না।
19-18	পেআউট টেবিল	পেআউট মেঝের ক্রম এবং বিশেষ নিয়ম দ্বারা নির্ধারিত হয়; স্লট-paytable প্রতীক×সংখ্যা প্রযোজ্য নয়।
19-19	অটোপ্লে	প্রধান এপিসোডগুলি Build/Cashout-এ ম্যানুয়ালি সম্পাদিত; ALL IN এবং x2 বোতাম স্বয়ংক্রিয় বাজি সিরিজ নয়।

21। বাজি গ্রহণ এবং Cashout

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
21-01	সঠিক গেমের ডেভেলপার	Galaxsys, original Tower Rush।
21-02	বাজি গ্রহণের উইন্ডো	প্রতীক্ষা অবস্থায় Build পরে পৃথক গ্রহণ; সকল খেলোয়াড়ের জন্য সাধারণ countdown-ফ্লাইট নেই।
21-03	প্যানেলের সংখ্যা	টাওয়ারে একটি সক্রিয় বাজি; পাবলিক Players তালিকা লেখকের দ্বিতীয় প্যানেল নয়।
21-04	প্রথম প্যানেলের বাজি	380,00 BDT এ OP-01।
21-05	দ্বিতীয় প্যানেলের বাজি	এই টাওয়ারে দ্বিতীয় একসাথে গৃহীত বাজি предусмотрено নয়; দ্বিতীয় প্যানেলের পরিমাণ তৈরি হয় না।
21-06	ম্যানুয়াল ক্যাশআউট	সফল মেঝের পরে আমি Cashout চাপেছি এবং সার্ভার-নিশ্চিত ফলাফল ব্যবহার করেছি, বিলম্বিত অ্যানিমেশন নয়।
21-07	অটো-ক্যাশআউট	প্রধান প্রোফাইলে নির্ধারিত স্বয়ংক্রিয় লক্ষ্য নেই: মেঝের মধ্যে সহগ কমতে পারে, তাই সাধারণ ক্রমবর্ধমান ক্র্যাশ অ্যালগরিদম এখানে স্থানান্তরিত হয় না।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
21-08	অটোবেট	প্রধান রুট ম্যানুয়াল; বাজি x2 পরিবর্তন auto-bet এর সমান নয়।
21-09	সংযোগ বিচ্ছেদ	গ্রহণের আগে কোনো বাজি নেই; গ্রহণের পরে পুনরুদ্ধার একই round_id ব্যবহার করে; এক ঘণ্টা নিষ্ক্রিয়তার পরে মূল স্বয়ংক্রিয় সমাপ্তির নিয়ম প্রযোজ্য।
21-10	রাউন্ড নম্বর	স্থানীয় round_id OP-01-R01...OP-01-R13; রাউন্ড শনাক্তকরণ জার্নাল দ্বারা নিশ্চিত।
21-11	সম্পূর্ণ পেআউট	G=5 149,00 BDT সেশনের জন্য; প্রতিটি gross সারি-ভিত্তিক জার্নালে দেওয়া।
21-12	নেট ফলাফল	net=209,00 BDT = G−T; বাহ্যিক উত্তোলন গেমের net-এ অন্তর্ভুক্ত নয়।
21-13	ফলাফল যাচাইয়ের পদ্ধতি	গৃহীত বাজি, নিয়ম, নিজস্ব ইতিহাস এবং একক ক্রেডিটের তুলনা; ক্রিপ্টোগ্রাফিক পুনরুৎপাদন সম্পূর্ণ প্রোটোকল ব্যবহার করে।
21-14	যাচাইয়ের ইনপুট ডেটা	SlotCatalog থেকে Key/Salt/Hash Code — যাচাইয়ের ইন্টারফেস ইনপুট; সিরিয়ালাইজেশন, আউটকামে রূপান্তর, seed এবং SHA-প্রোটোকল ক্রিপ্টোগ্রাফিক পদ্ধতির অন্তর্গত।
21-15	গুণক রাউন্ডিং	অর্থ BDT চূড়ান্ত গুণফলের পরে 0,01 পর্যন্ত নিচের দিকে রাউন্ড করা হয়েছে; দৃশ্যমান সহগ সঠিক settlement পরিমাণ প্রতিস্থাপন করেনি।

GR03। প্রতিটি কলামে অবস্থানের সংখ্যা

ক্ষেত্র: GR03-02, GR03-04, GR03-05, GR03-06, GR03-07, GR03-09, GR03-10, GR03-11, GR03-12, GR03-13, GR03-14।

Tower Rush স্লট নয়: রিল কলাম, লাইন, ways, প্রতীকের সন্নিকটতা, coins-per-line বা line-bet নেই। নতুন টাওয়ারের শুরুতে একটি Build সম্পূর্ণ গৃহীত বাজি ডেবিট করে; পরবর্তী মেঝে লাইন প্রতি মূল্য বা অতিরিক্ত অর্থপ্রদত্ত চক্র তৈরি করে না।

GR04। প্রতীকের কী এবং নাম

ক্ষেত্র: GR04-01, GR04-02, GR04-03, GR04-05, GR04-06, GR04-08, GR04-09, GR04-12, GR04-13।

এখানে একই স্লট-প্রতীকের সংখ্যা, Wild এবং Scatter অনুসারে পেআউট নেই। মেঝে বর্তমান যোগফলের সহগ বহন করে, Frozen/Temple/Triple Build — টাওয়ার অনুক্রমের নিয়ম। এগুলিকে স্বাধীন প্রতীকী জয় হিসেবে যোগ বা Wild গুণ করা যায় না।

GR05। অপসারণযোগ্য অবস্থান

ক্ষেত্র: GR05-04, GR05-05, GR05-06, GR05-07, GR05-09, GR05-10।

ক্যাসকেড ডিলিট এবং পজিশন টপ-আপ নেই। Triple Build একই প্যারেন্ট রাউন্ডে স্বয়ংক্রিয়ভাবে তিনটি অতিরিক্ত ফ্লোর স্থাপন করে, তিনটি নতুন debit ছাড়াই। চূড়ান্ত gross একবার টাওয়ারের ফলাফল অনুযায়ী জমা হয়।

GR09. রাউন্ডের অবস্থা

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR09-01	রাউন্ডের অবস্থা	বাজির অপেক্ষা → Build/acceptance → ফ্লোর স্থাপন → Build/Cashout নির্বাচন → ধস বা settlement → নতুন পৃথক রাউন্ড।
GR09-03	বাজি পাঠানোর মুহূর্ত	ACC-01: Build পাঠানো হয়েছে 10:00:00,000 UTC+06:00; বোতাম চাপার সময় উত্তর থেকে আলাদা।
GR09-04	বাজি গ্রহণের মুহূর্ত	ACC-01: গৃহীত 10:00:00,142; debit 100 FUN কেবল acceptance-এর পরে, দৃশ্যমান ক্লিকের ভিত্তিতে নয়।
GR09-05	দেরিতে পাঠানোর ফলাফল	server collapse-এর পরে দেরিতে আসা Cashout ACC-LATE-01 প্রত্যাখ্যাত; ক্ষতি পূর্বে গৃহীত বাজি 100 FUN-এর, অতিরিক্ত debit নেই।
GR09-06	শুরুর আগে বাতিল	অপাঠানো ইনপুট বাতিল করলে কোনো বাজি তৈরি হয় না। ইতিমধ্যে গৃহীত প্রথম টাওয়ার-বাজি রাউন্ডের নিয়মে বন্ধ হয়, ফর্ম বাতিলের রিফান্ডে নয়।
GR09-07	রাউন্ড সমাপ্তির বিন্দু	টাওয়ার নির্দিষ্ট ধস/নিশ্চিত Cashout-এ শেষ হয়; সব খেলোয়াড়ের জন্য স্থায়ী সাধারণ X ফ্লাইট-পয়েন্ট নেই।
GR09-09	সার্ভার-গৃহীত লক্ষ্য	মূল প্রোফাইলে auto-target নেই; বর্তমান সার্ভার যোগফলের জন্য সিদ্ধান্ত Cashout গৃহীত, অন্য খেলার সম্পাদনাযোগ্য লক্ষ্য-ক্ষেত্র নয়।
GR09-11	গৃহীত পরিশোধ গুণক	ACC-01: বাজি 100 FUN, ফ্লোর×1,6 এবং×1,45 → গৃহীত মোট×2,32 → gross232 FUN.
GR09-12	লক্ষ্য = crash point সমতার নিয়ম	«লক্ষ্য=মোট crash point» এখানে পরিশোধ নির্ধারণ করে না: সার্ভার-গ্রহণের ক্রম Build/Cashout এবং ফ্লোরের ফলাফল প্রযোজ্য।
GR09-14	সর্বোচ্চ স্বয়ংক্রিয় হিসাব	Demo-cap10 000 FUN যোগফল সীমাবদ্ধ করে, কিন্তু টাওয়ার স্বয়ংক্রিয়ভাবে বন্ধ করে না; 1 ঘণ্টা নিষ্ক্রিয়তার পরে মূল স্বয়ং-সমাপ্তি বিধি প্রযোজ্য।
GR09-16	সম্পূর্ণ চক্রের সময়কাল	অর্থ-জার্নালে চক্রের শুরুগুলোর মধ্যে 46 s, এর মধ্যে ক্রিয়া/অ্যানিমেশন/settlement30 s এবং বিরতি 16 s; ব্যবহারকারীর ক্ষেত্রে ভিন্ন হতে পারে।

GR13. নির্বাচিত লোকেলে ইন্টারফেস উপাদানের লেবেল

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR13-01	নির্বাচিত লোকেলে ইন্টারফেস উপাদানের লেবেল	English: Build/Cashout/Rules; সংরক্ষিত রুশ Parimatch: Строй/Вывод; সম্পাদনায় Bangla লেবেল server game_id পরিবর্তন করে না।
GR13-02	ধাপের পূর্বশর্ত	Build-এর জন্য বৈধ ব্যালেন্স ও idle অবস্থা দরকার; Cashout-এর জন্য ইতিমধ্যে গৃহীত বাজি এবং সফল ফ্লোরের পরে উপলব্ধ সার্ভার যোগফল দরকার।
GR13-03	পথের ক্রিয়ার ক্রম	R01 original খুঁজুন; R02 অফিসিয়াল demo; R03 অর্থ-মোড; R04 নিবন্ধন; R05 লগইন; R09 Build acceptance; R10 Cashout; R11 ইতিহাস; R12 টপ-আপ/বাহ্যিক উইথড্র; R13 পুনরুদ্ধার; R14 সীমা — ধাপগুলো নিচে ব্যাখ্যা করা হয়েছে।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR13-04	ধাপের প্রত্যাশিত ফলাফল	নিশ্চিত Build-এর পরে একটি debit; Cashout-এর পরে একটি gross; Rules খোলার পরে ব্যালেন্স অপরিবর্তিত ছিল।
GR13-05	ধাপের ত্রুটি শাখা	ভুল আকার: ক্রিয়া গ্রহণ করা হয়নি, debit0; গ্রহণের পরে টাইমআউট: পূর্বের round_id অনুরোধ করুন, Build পুনরাবৃত্তি করবেন না; GEO-প্রত্যাখ্যান: পথ থামান।
GR13-06	রাউন্ড ইতিহাসের প্রাপ্যতা	demo-তে Players/History/Top; অপারেটরের নিজস্ব ইতিহাস অর্থ-ওয়ালেটের সাথে যুক্ত। নির্বাচিত এক্সপোর্টের গভীরতা 12–14 চক্র অনির্দিষ্টকালীন সংরক্ষণ হিসেবে ঘোষিত নয়।
GR13-07	ইতিহাসের টাইমজোন	অর্থ-OP সময়গুলো Asia/Dhaka UTC+06:00; মূল 22:00… ক্যাপচার-লেবেল সংশ্লিষ্ট উপকরণের ফরম্যাটে সংরক্ষিত।
GR13-08	সর্বজনীন বাজি তালিকার গঠন	Player ID, BetFUN, WinFUN, Bet Time — মূল কলাম; অন্য খেলোয়াড়দের ছদ্মনাম প্রকৃত ব্যক্তি হিসেবে চিহ্নিত নয়।
GR13-09	চ্যাট ফাংশন	Chat প্যানেল — চালু থাকলে B2B/অপারেটরের টুল; মূল স্বতন্ত্র টাওয়ার বাধ্যতামূলক চ্যাট ছাড়াই কাজ করেছে।
GR13-11	শব্দ ও অ্যানিমেশন সেটিংস	demo-তে Home→Settings→Sound/Rules; আমি শব্দ বন্ধ করেছি। শব্দ ও অ্যানিমেশন বন্ধ করা গৃহীত ফলাফল পরিবর্তন করেনি।
GR13-12	গেম সেটিংস সংরক্ষণ	শব্দ একই ব্রাউজার পরিবেশে সংরক্ষিত হয়েছে; নতুন অপারেটর mode-এ মুদ্রা ও বাজি যাচাই দরকার ছিল, FUN-সেটিংস অর্থ হিসেবে স্থানান্তর নয়।

GR26. ফ্রেমে গেম-অবস্থার পর্যায়

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR26-03	ফ্রেমে গেম-অবস্থার পর্যায়	official mobile22 ফ্রেম:04:28: সক্রিয় টাওয়ার, balance99 680 FUN, Cashout215,6 FUN চূড়ান্ত settlement-এর আগেও; বোতামের যোগফল বাহ্যিক পরিশোধ নয়। debit-পরবর্তী ফ্রেম ও final credit-পরবর্তী ফ্রেমের পর্যায় ভিন্ন।

GR34. একসাথে ঘটে যাওয়া থামার শর্তের অগ্রাধিকার

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR34-01	একসাথে ঘটে যাওয়া থামার শর্তের অগ্রাধিকার	Tower Rush-এ cap যোগফল সীমিত করে, কিন্তু রাউন্ড শেষ করে না; ধস/Cashout নিয়মে সেটি বন্ধ করে। ব্যক্তিগত time/stop-loss ইতিমধ্যে গৃহীত বাজির হিসাবের পরে পরবর্তী বাজি নিষিদ্ধ করে। নেটওয়ার্ক-অপেক্ষায় প্রথমে গৃহীত টাওয়ার পুনরুদ্ধার হয়।
GR34-02	হিসাব পুনরায় পাওয়ার নিয়ম	একই event_id gross একবার প্রয়োগ হয়: INC-N01 ইতিহাস পুনরায় পড়ায় 1 080 FUN বাড়েনি এবং debit100 FUN পুনরাবৃত্তি হয়নি।
GR34-03	চক্রের চূড়ান্ত সমাপ্তির শর্ত	হিসাবের অপেক্ষায় কোনো খোলা Build, অসমাপ্ত পরিশোধ বা বাধ্যতামূলক সন্তান-স্থাপন Triple Build নেই; কেবল এর পরে চক্র settled এবং নতুন অর্থপ্রদত্ত debit অনুমোদিত।

ID	অ্যাট্রিবিউট	মান ও পরিধি
GR34-04	সংরক্ষিত ফাংশনে বাজি পরিবর্তন প্রয়োগের নিয়ম	গৃহীত টাওয়ারের বাজি শুরুতেই নির্ধারিত; ক্ষেত্র পরিবর্তন পরবর্তী নতুন চক্রের জন্য, বর্তমানের Frozen/Temple পুনর্মূল্যায়ন করে না।

সম্পর্কিত নথি

- Tower Rush-এর বোনাস ফ্লোর ও ফিচারের ফলাফল
- Tower Rush-এর ন্যায্যতা পরীক্ষা ও রাউন্ড যাচাই
- Tower Rush-এর লোডিং, নেটওয়ার্ক ও সেশনের সমস্যা