ANNEXE DOCUMENTAIRE

Règles et déroulement d’une manche

FRANÇAIS · FRANCE

Gaspard Joly · Novembre 2026

G02

Sommaire

2. Tower Rush — règles et configurations . . . 3
21 · Crash et Cashout . . . 5
GR05 · Séquence des états . . . 6
GR06 · Tours et fonctions . . . 6
GR07 · Achat et plafond . . . 7
GR09 · Étapes du profil crash . . . 7
GR31 · Transitions entre modes . . . 8
GR32 · Échange . . . 8
GR34 · Achèvement . . . 8
Règles complètes du round . . . 9

2. Tower Rush — règles et configurations

Galaxsys indique la date de version 28.02.2024, RTP 96,2–97,6% et la licence du fournisseur MGA/B2B/592/2018. Dans PDF Galaxsys figurent 95,1–97,6% et, dans une autre édition du catalogue, 96,17–97%. Ces plages sont conservées comme caractéristiques de publications différentes. Dans le profil de démo de travail, RTP 97% est retenu pour le calcul. La désignation de build du fournisseur et la configuration de l'intégration en argent sont définies séparément. Fiche du jeu (https://galaxsys.co/games/tower-rush/) · PDF 2024 (https://galaxsys.co/media/2024/07/12/7e5ed36527bc9ccefe33a58daaa514da4f895189.pdf) · PDF avec plage 96,17–97% (https://galaxsys.co/media/2025/10/21/d5b6747367c8ea502624e6cd31e6a129cb5e9a8e.pdf)

2. Tower Rush — règles et configurations

Clé	Mode	Unité	RTP retenu	Grille	Cap
TR-FR-FUN	Journal de démo	FUN	97%	1–100 FUN, pas de 0,50 FUN	10 000 FUN par manche
TR-FR-EUR	Journal de caisse isolé	EUR	97%	0,50–50,00 EUR, pas de 0,05 EUR	2 500 EUR par manche
TR-FR-CMP-ALT	Comparaison de l'espérance mathématique	EUR	96,2%	Même volume 250 EUR	Comparaison sans atteindre le cap

Le joueur choisit la mise et appuie sur Build. Le serveur accepte un seul débit initial. À chaque étage réussi, le montant courant est multiplié par le coefficient de l'étage. Le joueur fixe le cumul via Cashout ou choisit le Build suivant. Une chute termine la manche. Gross est le seul paiement de jeu final du cycle. Le retrait externe de la caisse est une opération distincte.

2. Tower Rush — règles et configurations

Mécanique	Condition	Prise en compte
Frozen Floor	Étage bonus caché réussi	Fixe le montant cumulé. En cas de chute ultérieure, la protection est versée. En cas de Cashout réussi, le total versé inclut la protection. Après Frozen, aucun nouvel étage bonus n'apparaît, un étage ultérieur réussi donne au minimum 1,5× selon les règles conservées.
Temple Floor	S'ouvre après un étage réussi	Une rotation, secteurs 1,5×, 1,5×, 2×, 2×, 3×, 3×, 5×, 5×, 7×, Frozen. Le multiplicateur s'applique au cumul. Frozen le fixe. Le nombre de secteurs ne détermine pas leurs poids.
Triple Build	Après l'ouverture de la fonction	Trois étages supplémentaires, chacun au minimum 1× selon les règles conservées. Tous font partie de la manche en cours avec un seul débit en argent.
Limitation du montant	Gross a atteint le cap établi	Aucun montant au-delà du cap n'est crédité. Le plafond de gain lui-même ne prouve pas un calcul automatique obligatoire. La poursuite peut faire perdre le montant non protégé.

2. Tower Rush — règles et configurations

Mécanique	Condition	Prise en compte
Rupture de connexion	Le moment avant et après acceptation diffère	Avant acceptation, aucun nouveau débit n'a lieu. Après acceptation, l'historique est restauré via ID. Les règles conservées prévoient un calcul après une heure

2. Tower Rush — règles et configurations

Mécanique	Condition	Prise en compte
		d'inactivité en cas de connexion non rétablie et le remboursement de la mise initiale en cas d'annulation technique.
Éléments absents	Mécanique originale	Pas de vols communs, de second panneau, de retrait automatique, de grille de machine à sous, de cascades, d'achat de bonus, d'ante ni de jackpot de jeu.
FreeBet / FreeAmount	Outil promotionnel distinct Galaxsys	FreeBet conserve le nombre de mises attribuées. FreeAmount conserve le solde bonus. Une activation est requise. Le passage aux fonds ordinaires est comptabilisé comme un état distinct.

Tower Rush 2 — version distincte avec 50% Cashout, Re-Buy et échelle 10-Floor Bonus Round. Tower Rush Branded est conservé comme fiche distincte de la famille. Leurs propriétés ne peuvent pas être utilisées pour le calcul de l'original Tower Rush. Annonce Tower Rush 2 (https://galaxsys.co/news/galaxsys-takes-its-hit-game-higher-with-tower-rush-2/)

Sur la fiche de l'original, Galaxsys revendique Provable Fairness et l'application de RNG. L'interface conservée contient un lien vers la vérification du hash. La vérification d'une manche donnée utilise le commitment publié, les entrées exactes, l'encodage, la version du protocole et l'affichage du digest dans le résultat. Les seed calculés et le résultat reproduit Tower Rush sont pris en compte selon le protocole de la manche concernée. Les résultats ci-dessous sont confirmés par l'arithmétique du journal. Galaxsys (https://galaxsys.co/games/tower-rush/)

21 · Crash et Cashout

21 · Crash et Cashout

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
21-01	Développeur du jeu exact	Galaxsys
21-02	Fenêtre d'acceptation des mises	Un seul Build de départ après le choix d'une mise admissible, sans fenêtre de vol commune
21-03	Nombre de panneaux	1
21-04	Mise du premier panneau	TR-FR-D07 : une mise acceptée 12.50 FUN ; pas de second panneau. Les autres montants figurent dans le journal des manches.
21-05	Mise du second panneau	Second panneau absent
21-06	cashout manuel	Requête après un Build réussi et avant la chute définitive ; le statut serveur est pris en compte
21-07	Auto-cashout	Absent dans l'original
21-08	Mise automatique	Absent dans l'original
21-09	Rupture de connexion	Aucun débit avant acceptation, l'historique est lu après acceptation ; cas E05–E07
21-10	Numéro de manche	Par exemple TR-FR-D07, Frozen et la chute suivante
21-11	Paiement complet	TR-FR-D07 : 12.50 × 2.5 = 31.25 FUN brut lors d'une chute protégée ; un seul paiement.
21-12	Résultat net	TR-FR-D07 : 31.25 − 12.50 = 18.75 FUN net. TR-FR-D12 : remboursement 4.00 − débit 4.00 = 0 FUN.
21-13	Mécanisme de vérification du résultat	Galaxsys déclare RNG et Provable Fairness ; la vérification par calcul sur le journal est distincte
21-14	Données d'entrée de la vérification	Mise, multiplicateurs, plafond, ID et statut pour vérifier l'arithmétique ; pour PF, les entrées et le protocole de la manche concernée sont nécessaires
21-15	Arrondi du multiplicateur	Le multiplicateur brut est conservé séparément ; l'arrondi half-up à 0,01 s'applique au brut

GR05 · Séquence des états

GR05 · Séquence des états

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR05-04	Positions supprimées	Pas de suppression des symboles gagnants
GR05-05	Rechargement du champ après suppression	Le remplissage d'un nouvel étage suit un Build distinct ou un Triple
GR05-06	Paiement de base de chaque cascade	Pas de base de paiement en cascade
GR05-07	Multiplicateur de cette cascade	Les coefficients des étages se multiplient au cours du round
GR05-09	Cause de fin de chaîne	Le cycle se clôt par Cashout, une chute ou un void
GR05-10	Nombre de débits payants de la chaîne	Un débit initial unique, Triple n'ajoute pas d'étapes payantes

GR06 · Tours et fonctions

GR06 · Tours et fonctions

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR06-02	Mode d'obtention de la fonction	L'étage bonus se révèle après un placement réussi
GR06-03	Nombre initial de tours gratuits	Pas de FS à emplacements ; Triple donne trois étages supplémentaires
GR06-04	Nombre de tours réattribués	Dans D08, 3 tours Triple supplémentaires attribués, 3 utilisés, 0 restants ; réattribution dans cette ligne 0. La possibilité de répétition avant Frozen est distincte de l'événement de journal.
GR06-05	Condition de relance	Après Frozen, aucun nouveau bonus n'est attribué
GR06-06	Nombre de tours utilisés	Dans D08, les trois sous-étapes Triple font partie d'un même round
GR06-07	État du multiplicateur entre les tours	Le multiplicateur accumulé est conservé dans le round en cours ; un nouveau round repart d'un état vierge
GR06-08	Mise figée de la fonction	La mise initiale est conservée jusqu'à la fin du round
GR06-09	Compteur initial de respin	Pas de compteur de respin
GR06-10	Condition de réinitialisation du compteur de respin	Respin non prévu ; le prochain round accepté réinitialise le cumul
GR06-11	Symboles retenus accumulés	Aucun symbole retenu. Frozen fixe le montant
GR06-13	Cause de fin de la fonction	Le Cashout final ou une chute met fin à la fonction
GR06-14	Moment du crédit de la fonction	La protection ne devient un paiement que lors du calcul final

GR07 · Achat et plafond

GR07 · Achat et plafond

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR07-02	Nom de la fonction achetée	Pas d'achat de fonctions dans l'original
GR07-03	Prix d'achat en mises de base	Pas de prix d'achat
GR07-07	Compatibilité de l'achat et de l'ante	Ante et achat absents dans l'original
GR07-09	Base du gain maximal du mode	Cap global du gross par cycle, dépend du mode
GR07-11	Comportement à l'atteinte du maximum	Au cap, un Build ultérieur n'augmente pas le gross au-delà de la limite, peut perdre le non protégé

GR09 · Étapes du profil crash

GR09 · Étapes du profil crash

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR09-01	États du round	Ready → requête Build → server accepted → étage → nouveau Build, Cashout ou chute → settled ; void à part
GR09-03	Moment de l'envoi de la mise	TR-FR-D01 : premier Build envoyé 06.11.2026 10:04:00.000 CET ; les montants des autres rounds et les temps figurent dans la table des événements.
GR09-04	Moment de l'acceptation de la mise	TR-FR-D01 accepté 379 ms après l'envoi ; l'horodatage exact de server accepted figure dans la table des événements. Avant l'acceptation, aucun débit.
GR09-05	Résultat d'un envoi tardif	L'envoi d'un nouveau Build après la clôture définitive du précédent ID est rejeté : aucun nouveau round accepté, débit 0. Un Cashout tardif ne modifie pas séparément l'issue déjà calculée.
GR09-06	Annulation avant le départ	Tant qu'il n'y a pas d'acceptation, relecture de l'historique avant une nouvelle action
GR09-07	Point de fin du round	Le statut final est déterminé par le serveur, pas de point crash commun
GR09-09	Cible acceptée par le serveur	Contrôle manuel, aucune cible automatique n'est utilisée
GR09-11	Multiplicateur de paiement accepté	Issu du résultat serveur du cycle choisi, dans le journal 0×–3,75× pour les épisodes indiqués
GR09-12	Règle d'égalité de la cible crash point	La limite est déterminée par l'ordre d'acceptation. Pour l'original, il n'y a pas de cible de vol commune
GR09-14	Calcul automatique limite	Le Cashout automatique limite n'est pas prévu pour l'original. Timeout distinct en cas de rupture
GR09-16	Durée du cycle complet	Dans le journal des événements DEMO-01 de l'envoi Build au settlement 24 avec par cycle ; des pauses distinctes donnent une session de 27 min. Dans le calcul du rythme, 24 s est utilisé comme durée de fenêtre choisie.

GR31 · Transitions entre modes

GR31 · Transitions entre modes

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR31-01	Variantes de choix de fonction autorisées	Continuer Build ou fixer Cashout après un étage réussi
GR31-02	Mode de fonction choisi	Décision indiquée par la ligne D
GR31-03	Condition de passage au mode supérieur	Aucun mode supérieur ; Temple, Triple, Frozen restent dans la manche en cours
GR31-04	Report des coups restants lors de la transition	Aucun report de spins bonus
GR31-05	Report de l'état accumulé lors de la transition	Frozen et les multiplicateurs subsistent jusqu'au calcul d'une manche
GR31-06	Composition de départ garantie de la fonction	Secteur Temple et effets masqués jusqu'à l'acceptation de l'étage, aucune composition de fonctions garantie

GR32 · Échange

GR32 · Échange

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR32-01	Condition de proposition d'échange ou de gamble	Aucun écran séparé de gamble ou d'échange de récompense. Après un étage réussi, il est possible de continuer
GR32-02	Taille de la récompense exposée au risque	E01 après Frozen est protégé à hauteur de 43.75 FUN, la partie non protégée est de 0. Après un 1.5× réussi en E02, le gross actuel est de 65.63 FUN, le montant exposé au risque est de 21.88 FUN, la protection est de 43.75 FUN.
GR32-03	Partie protégée de la récompense	Dans E01, protégé à hauteur de 43,75 FUN
GR32-04	Résultat d'échange proposé	Aucune récompense d'échange séparée ; Build applique le résultat de l'étage suivant
GR32-05	Décision et résultat de la phase d'échange	E02 après un 1,5× réussi supplémentaire donne un gross de 65,63 FUN

GR34 · Achèvement

GR34 · Achèvement

ID	Paramètre	Domaine, condition et résultat
GR34-01	Priorité des conditions d'arrêt simultanées	Le résultat confirmé est prioritaire sur la répétition, le void technique est traité séparément avec refund
GR34-02	Règle de réobtention du calcul	Le même ID produit le même calcul ; les répétitions ne créent pas de crédit
GR34-03	Condition de clôture définitive du cycle	Statut terminal et mouvement unique comptabilisé ou void
GR34-04	Règle d'application du changement de mise à la fonction conservée	Le changement de mise est autorisé pour le cycle suivant ; la mise initiale du round en direct est conservée

Règles complètes du round

Le joueur définit la mise et appuie sur Build. La grue dépose l'étage. Un placement réussi donne un gain égal à la mise multipliée par le coefficient. Après un succès, il est possible de retirer le cumul via Cashout ou d'appuyer à nouveau sur Build. Les coefficients des étages suivants multiplient le montant cumulé actuel. Cashout transfère immédiatement le gain sur le solde de jeu et remet le jeu dans son état initial. Il s'agit du calcul du round de jeu, non d'un retrait d'argent du casino.

La chute d'un étage signifie la perte du round, à l'exception de la somme protégée de Frozen Floor. Après la fin, il est possible de commencer un nouveau round. À l'atteinte du Maximum Win, l'interface avertit : poursuivre le jeu n'augmentera pas le gain au-delà de la limite, mais peut entraîner la perte du cumul.