

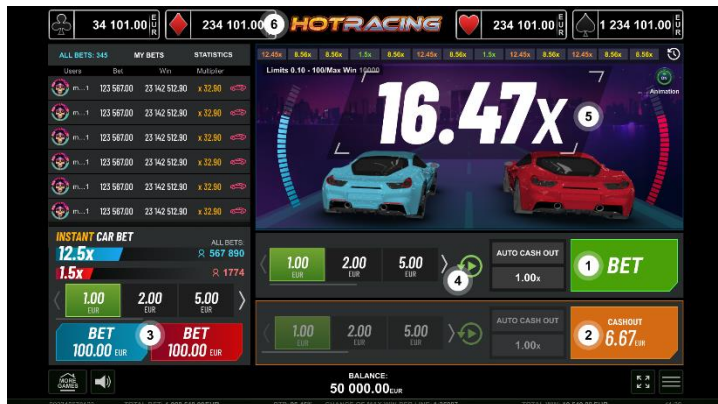
Hot Racing help_FR

Hot Racing

Introduction

Hot Racing est un jeu de nouvelle génération basé sur un algorithme Provably Fair. Le joueur mise sur une valeur de multiplicateur croissante et se lance dans une course de voiture passionnante. Lorsque la séquence commence, la valeur du multiplicateur augmente. Si vous n'encaissez pas avant que la ou les voitures terminent la course, votre mise est perdue. Le gain est calculé en multipliant le montant de la mise du joueur par la valeur du multiplicateur.

Pour jouer à Hot Racing, c'est très simple:



1. Placez une mise ou deux et attendez que le jeu commence.
2. Appuyez sur le bouton "Encaisser" pendant la partie et le montant affiché sera le vôtre.
3. Placez une mise supplémentaire sur la voiture gagnante.
4. Démarrez le mode de Jeu automatique, et choisissez le nombre de parties avec le multiplicateur. Lorsque le multiplicateur défini est atteint, le jeu vous permet automatiquement d'encaisser.
5. Observez le multiplicateur de gain – il augmente jusqu'à ce que le jeu s'arrête.
6. Gardez à l'œil la valeur de niveau des Jackpot Cards.

Comment Miser

- En démarrant le jeu pour la première fois, le bouton de la mise la plus basse est toujours sélectionné par défaut.
- Pour placer une mise, appuyez sur l'un des boutons "Mise".
- Avant le début de la partie, pendant la phase de "Mise", le joueur peut placer jusqu'à 2 mises simultanément et encaisser son argent juste avant la fin de la partie.




- Les mises sur le multiplicateur peuvent être annulées à tout moment pendant la phase "Fin des Mises". La phase "Fin des Mises" se poursuit jusqu'à ce que le feu de circulation apparaisse à l'écran.
- La Mise Supplémentaire est une mise additionnelle différente de la mise du jeu principal. Le joueur peut décider de placer une mise supplémentaire ou non lors de chaque séquence. Il peut placer sa mise sur la voiture gagnante de son choix où le coefficient multiplicateur RNG a été préalablement fourni.
- Lorsque le joueur démarre le mode de Jeu automatique, il peut choisir combien de parties seront jouées. De plus, le joueur peut configurer manuellement tous les paramètres supplémentaires à partir de la section "Paramètres du Jeu Auto" dans le menu "Paramètres".
- À l'aide du bouton "Paramètres", le joueur accède à un écran où il peut modifier son avatar; configurer tout paramètres supplémentaire du Jeu Auto; choisir sa valeur qui peut être saisie manuellement ou aléatoirement sur chaque nouvelle partie (en savoir plus sur [Provably Fair](#)); et ouvrir la page d'aide.






Commandes du Jeu





Les champs suivants apparaissent à l'écran:

- **"Solde"** – affiche le solde du joueur. Si des mises (principales et/ou supplémentaires) sont placés, le montant des mises est soustrait du solde immédiatement après la mise elle-même.
- **"Gain"** – ce champ apparaît lorsque le joueur encaisse, et disparaît à la fin de la partie. Il affiche le montant gagné, y compris le gain de la mise supplémentaire. Les gains sont ajoutés au solde pendant la phase de "Mise".


Les boutons et sections suivants apparaissent à l'écran:

Bouton	Nom	Description
	Mise	Lorsque l'un ou les deux boutons "Mise" sont activés, une mise est effectuée et le ou les boutons changent en "Annuler". Pendant la phase de "Mise à Jour du Coefficient", il se transforme en "Encaisser".
	Mise	Lorsqu'il est activé, le joueur mise sur la voiture bleue.
	Mise	Lorsqu'il est activé, le joueur mise sur la voiture rouge.

	Annuler	<p>Ce bouton donne au joueur la possibilité d'annuler la ou les mises effectuées. Les deux mises ne peuvent être annulées que pendant la phase de "Mise". Le joueur peut annuler sa mise en cliquant sur l'un des autres montants de mise que celui qu'il a déjà sélectionnée ou en cliquant sur le bouton "Jeu Auto". Lorsque vous activez les boutons "Mise", la ou les voitures se mettent à bouger et ces boutons se transforment en boutons "Annuler". Le bouton "Annuler" est inactif pendant la phase "Fin des Mises" et il devient actif pendant la phase "Start".</p>
	Encaisser	<p>Lorsque le bouton "Encaisser" est activé avant le début de la partie, une nouvelle fenêtre s'ouvre et le joueur peut choisir la valeur du multiplicateur. Si le joueur appuie dessus pendant la partie, il gagne le montant affiché. Si le joueur n'encaisse pas et que la partie se termine, le bouton change en "Mise" et le montant de la mise est perdu. Si une mise échoue (à cause d'un rejet du serveur par exemple), toutes les mises échoueront, y compris la mise supplémentaire.</p>
	Paramètres	<p>Lorsqu'il est activé, le joueur peut modifier sa photo d'avatar et activer/désactiver la Musique d'ambiance.</p>
	Aide	<p>“L’Aide” se situe à l’intérieur du menu “Paramètres”. Une fois activé, ce bouton ouvre le fichier d’aide.</p>
	Paramètres du Jeu Auto	<p>“Paramètres du Jeu Auto” se situe à l’intérieur du menu “Paramètres”. De là, le joueur peut définir les conditions du Jeu Auto.</p>

	Paramètres de Provably Fair	<p>Le menu "Paramètres de Provably Fair" se trouve dans le menu "Paramètres". Ici, le joueur peut entrer sa valeur manuellement ou obtenir une valeur aléatoire à chaque séquence.</p> <p>La valeur manuelle (jusqu'à 20 caractères et chiffres latins) peut être définie en appuyant sur le bouton "Modifier". La fenêtre contextuelle "Modifier la Valeur" s'ouvre et le joueur peut saisir sa propre configuration. Il doit ensuite appuyer sur le bouton "Enregistrer". Dans le cas contraire, la valeur n'est pas sauvegardée et la dernière valeur choisie est restaurée. La valeur manuelle enregistrée reste la même à chaque séquence jusqu'à ce que le joueur la change ou bascule vers la génération de valeurs aléatoires.</p> <p>La valeur aléatoire (20 caractères aléatoires) est définie par défaut chaque fois que le joueur entre dans le jeu. Lors de l'entrée dans le jeu, la valeur aléatoire et la valeur dans la saisie manuelle sont les mêmes.</p> <p>Le joueur peut vérifier l'équité à 100% de chaque séquence en appuyant sur l'icône "✓", en face des résultats dans "Mes Mises".</p>
	Provably Fair	La fenêtre "Provably Fair" s'ouvre lorsque le joueur appuie sur "Mes mises", "Plus gros gains", "Multiplicateur du coefficient" et les archives "Mon historique de mises" du menu. Il contient des informations sur le numéro de la partie, le coefficient, la date, la valeur du serveur, jusqu'aux 3 joueurs ayant placé des mises et leurs valeurs de client.
	Jeu Auto	Lorsque le bouton "Jeu Auto" est actionné, le jeu passe en mode Jeu Auto et le joueur se voit offrir la possibilité de définir le nombre de parties qu'il va jouer.
	Arrêt Auto	Lorsque le bouton "Arrêt Auto" est actionné, le mode "Jeu Auto" s'arrête. Ce bouton est actif uniquement lorsque le jeu est en mode Jeu Auto. Le joueur doit arrêter la fonction Jeu automatique si le solde est augmenté / diminué d'une certaine valeur et si le gain unique dépasse une certaine valeur.

	Toutes les Mises	"Toutes les Mises" se situe sur le côté gauche de l'interface de jeu et affiche toutes les mises des joueurs pour la partie en cours (2 mises principales + 1 mise supplémentaire par joueur). Le joueur peut également voir le décompte de toutes les mises.
	Mes Mises	"Mes Mises" se situe à côté de "Toutes les Mises". Il montre l'historique des mises et des versements du joueur pour la journée en cours.
	Statistiques	"Statistiques" informe le joueur sur ses plus gros gains, les prix élevés et les plus grands multiplicateurs de séquences.
	Historique des Coefficients	"Historique des Coefficients" affiche l'historique des coefficients des mises principales et des mises supplémentaires. L'icône "horloge" affiche les principaux coefficients du jeu et l'icône "voiture" – les coefficients des mises supplémentaires. Les deux coefficients sont affichés et le coefficient gagnant est souligné. Dans le cas où le joueur appuie sur les enregistrements des coefficients du jeu principal, la fenêtre <u>Provably Fair</u> s'ouvre. En cliquant sur les enregistrements des coefficients des mises supplémentaires, le menu se ferme.
	Contrôle du son	En activant le bouton, le son du jeu est placé sur marche/arrêt en fonction de sa condition précédente.
	Contrôle de la taille de l'écran	Lors de l'activation du bouton, la taille de l'écran augmente ou diminue en fonction de son statut actuel. Le bouton est uniquement actif sur les appareils mobiles.
	Menu	En cliquant sur le bouton "Menu", le joueur accède au menu "Paramètres".

	Sortie	<p>En activant ce bouton, le joueur quitte le jeu. Le bouton est inactif lorsqu'au moins 1 mise (principale ou supplémentaire) est placée:</p> <ul style="list-style-type: none"> • si une mise supplémentaire est effectuée, il devient inactif immédiatement; • s'il n'y a pas de mise supplémentaire, il est désactivé pendant la phase "Fin des Mises". Ce bouton est actif lorsqu'il n'y a pas de mises placées; les mises du joueur sont rejetées par le serveur; le dernier paiement est effectué si une mise supplémentaire n'a pas été placée; si une mise supplémentaire a été placée ou si certaines des mises principales n'ont pas été encaissées pendant la phase de Fin.
---	--------	---

Au bas de l'écran de jeu, le joueur peut également voir le numéro de la partie et l'horloge.

Règles

- Le multiplicateur de gain commence à 1x et commence à augmenter jusqu'à 1 million tandis que le joueur est autorisé à encaisser à tout moment en multipliant sa mise par le montant à l'écran.
- Le joueur doit appuyer sur le bouton "Encaisser" pour quitter la partie. Si le joueur attend trop longtemps pour encaisser et que l'augmentation du multiplicateur s'arrête, il perd le montant qu'il a misé.
- Le gain du joueur est le montant de sa mise multiplié par le Multiplicateur de paiement.
- Le gain des mises supplémentaires du joueur est le montant des mises supplémentaires multiplié par le coefficient de la voiture gagnante.
- Résultat des multiplicateurs – Le jeu utilise 1 valeur de l'opérateur (disponible publiquement) + 3 valeurs venues des 3 premiers joueurs ayant placé une mise afin de générer un total approximatif du résultat. Le joueur est en mesure de vérifier le résultat après la séquence.
- Mise supplémentaire – Utilise un Générateur de Nombre Aléatoire (GNA) pour générer le résultat.
- Tout dysfonctionnement annule tous les paiements et jeux en cours.
- Mise Min/Max:

Fonction Jackpot Cards

Jackpot Cards est une fonction déclenchée de manière aléatoire disponible dans n'importe quel jeu qui la contient.

Jackpot Cards est une fonction du jeu à quatre niveaux. Chaque niveau du est illustré par une famille de cartes:

- TRÈFLES – 1^{er} niveau (la valeur la plus basse);
- CARREAUX – 2^e niveau;
- CŒURS – 3^e niveau;
- PIQUES – 4^e niveau, le plus élevé.

La valeur et la devise de chaque niveau **Jackpot Cards** sont affichées à la droite de leur famille de cartes correspondante.

Les contributions à chaque niveau sont calculées en fonction d'un pourcentage de la mise du joueur. Aucune somme n'est déduite de la mise du joueur.

- **DÉCLENCHEMENT**

La fonction **Jackpot Cards** peut être déclenchée au hasard à la fin de chaque partie et tous les gains qui en résultent sont encaissés. Lorsque **Jackpot Cards** est déclenché, le joueur reçoit automatiquement l'un des niveaux de la fonction.

Jackpot Cards se joue par-dessus le jeu de base et ne met pas fin au jeu de base. Le jeu **Jackpot Cards** peut être minimisé en cliquant n'importe où à l'extérieur de celui-ci, permettant au joueur de placer des mises dans le jeu de base même lorsque la fonction est active. Le jeu **Jackpot Cards** peut être terminé ultérieurement à la discrétion du joueur.

- **RÈGLES ET COMMANDES**

Une fois la fonction déclenchée, le joueur est emmené vers la fonction **Jackpot Cards** où une sélection de 12 cartes face cachée s'affiche. Le joueur sélectionne des cartes à l'écran jusqu'à révéler 3 symboles de cartes identiques. Le niveau de **Jackpot Cards** accordé est celui correspondant au symbole révélé. Le montant du gain correspond à la somme accumulée au moment de la révélation du dernier symbole identique. Pour mettre fin à **Jackpot Cards**, le joueur peut appuyer sur le bouton "Encaisser", ce qui ajoute les gains de la fonction à son solde total.

Le joueur a une chance raisonnable de gagner le niveau le plus élevé de la fonction avec n'importe laquelle des mises de qualification à chaque fois qu'il participe à la fonction **Jackpot Cards**. Toutefois, plus la mise de qualification est élevée pendant le jeu de base, plus grande est la chance de participer à la fonction et de remporter l'un des niveaux.

Mises de qualification:

- **CONNEXION INTERNET LENTE ET DÉCONNEXION**

Une connexion Internet lente risque de provoquer des retards et d'afficher des valeurs de récompenses obsolètes.

La fonction **Jackpot Cards** permet une récupération en cas de déconnexion.

- **LES GAGNANTS**

Si l'un des montants de **Jackpot Cards** est accordé, tous les joueurs en train de jouer à la fonction **Jackpot Cards** recevront une notification sur leur écran les informant de l'événement.

Interruptions du Jeu

- **Récupération Complète du Jeu**

En cas d'interruption du jeu causée par une perte de connexion, la partie en cours reprendra automatiquement lors de la prochaine connexion du joueur. La partie reprendra dans l'état où elle était au moment de l'interruption.

- **Annulation**

En cas d'annulation de partie indépendamment de la volonté du joueur, le moment de l'annulation est considéré comme la fin de la partie. Les fonds accumulés seront automatiquement reversés au joueur. Le bouton Jeu Auto est désactivé.

Jeu Responsable

- **Comment utiliser la fonction de jeu automatique**

Lorsque le bouton "Jeu Automatique" est actionné, le jeu passe en mode automatique pendant une fourchette limitée de nombre de parties. Pendant le Jeu Automatique, le nombre restant de parties est décompté à côté du bouton "Arrêt Automatique" et une fois qu'il atteint zéro, la fonction Jeu Automatique prend automatiquement fin. Le joueur peut à tout moment désactiver la fonction Jeu Automatique en appuyant sur le bouton "Arrêt Automatique" ou le bouton affichant les parties restantes.