**Инструкция по настройке**

**CASINO SCAM BOT**

**слит - @KILLAPROJECT**

Подключение бота

Переходим в телеграмм бота t.me/BotFather

Прописываем команду /newbot  
Далее необходимо ввести Имя бота, а затем USERNAME

Готово первый бот создан.  
Но нам понадобиться 2 бота

1 – Бот для воркеров  
2 – Казино бот

К этому мы вернемся попозже , сначала будем настраивать бота для воркеров.  
   
Переходим в файл ticket\_config.  
В 15 строку вставляем Токен полученый от BotFather

Далее переходим в бота t.me/getmyid\_bot

Пишем любое сообщение.



Копируем цифры в первой строке (Пример: 1430410573)

Вставляем их в 17 строчку БЕЗ КОВЫЧЕК  
В 18 строчку надо вставить ID Сапорта если он есть, если нет вставить туда свой ID

Далее нам надо создать канал для выплат.  
После создание пишем в канал любое сообщение и пересылаем его в GET MY ID BOT





Теперь копируем цифры из нижней строчке вместе с минусом.  
Вставляем в 19 строчку.  
  
Теперь создаём чат воркеров.  
После создания идём в настройки, жмём на себя -> Изменить права и включаем анонимность.  
Пишем любое смс в чат, пересылаем его в GET MY ID BOT.  
Теперь копируем цифры из нижней строчке вместе с минусом.  
Вставляем в 20 строчку.  
  
В 22 строчке указываем username бота воркеров.  
 В 24 строчке Ссылку на мануалы  
в 25 строчке Ссылку на канал с залётами  
В 26 строчке Ссылку на новостной канал  
В 27 строчке указываем название проекта  
В 28 строчке дату основания.  
  
ГОТОВО БОТ ВОРКЕРОВ НАСТРОЕН!

***Переходим к настройке CASINO БОТА***В 16 строчку вставляем уже полученный токен от бота воркеров  
  
Далее создаём нового бота, для мамонтов.  
Токен от бота вставляем в 17 строку

В 19 строку ID Админа, который мы уже вписывал в tiket\_config  
 В 20 строку ID Саппорта, который мы уже вписывал в tiket\_config  
В 21 строку ID канала с выплатами, который мы уже вписывал в tiket\_config  
В 22 строчку пишем USERNAME Технической поддержки бота.  
  
В 24 строчку надо вписать номер киви без +  
В 25 вписываем TOKEN киви кошелька  
  
  
  
***КОНЕЦ***