## Alice’s Mad Fortune

Alice’s Mad Fortune е 3x5, видео слот с 10 реда, включващ основна игра с разширяващи се wilds, wild бонус scatters, приключенски бонус за повторно завъртане и множество опции за купуване на бонус. Действителното изплащане се равнява на сбора от динамичните стойности от таблицата с печалби, съответстващи на всяка спечелена линия. Добавят се едновременни или съвпадащи печалби. Играта се базира на Общия Залог.

По време на основната игра символът Алиса е разширяващ се wild. При попадане на барабана, ако разширяващата се Алиса създаде печалби, тогава символът Алиса веднага ще се разшири, за да запълни целия барабан. Алиса замества всички символи с изключение на Бонус Символа и всички специални бонус символи с герои. Ако не създаде печалба за играча, Алиса няма да се разшири.

По време на основната игра Чешърският Котарак замества всички символи с изключение на Бонус Символа и специалните бонус символи с герои. При победа на Чешърски Котарак, Чешърският Котарак ще даде случаен множител от 2x или 3x. Ако повече от един Чешърски Котарак е на печеливша линия, произволните множители на всеки котарак се сумират.

По време на основната игра бонус символът Сребърен Бял Заек, бонус символът Шапкар и бонус символът Гъсеница са wild и заместват всички символи с изключение на Чешърския Котарак.

3 Бонус символа на екрана задействат приключенския бонус за повторни завъртания с всички scatters, останали на дъската за приключенски бонус за повторни завъртания.

Допълнителните Бонус символи Шапкар, Гъсеница и Сребърен Бял Заек заместват Бонус символите. Освен това, при задействане на бонуса, Бонус Символът ще се преобразува в символи на редовна карта с множители на печалба от 1x до 10x, докато Бонус символите на герои ще се преобразуват в множители на печалба от 1x до 10x и ще изпълняват функциите си след първото завъртане на бонуса. “Множители на печалби” в бонуса са суми на печалби, показани като кратно на сумата, която играчът е заложил в основната игра. Например, ако бонусът се задейства при основен залог от 2, символ, преобразуващ се в множител на печалба от x4, ще представлява печалба от 8 за този символ.

Редовни Бонус символи, появяват се само на барабани 2, 3 и 4.

Бонус символите Шапкар и Гъсеница се появяват само на барабани 3 и 4.

Бонус символът Сребърен Бял Заек се появява само на барабани 2 и 4.

Символите Чешърски Котарак и Wild Алиса се появяват само на барабани 2, 3 и 4.

## Колекционерски предмети

По време на основната игра, попадането на Чешърския Котарак, Шапкаря и Гъсеницата натрупва точки в съответните им броячи (съответно брояч на Златния Чешърски Котарак, брояч на Златния Шапкар и брояч на Златната Гъсеница). Когато се натрупат достатъчно точки във всяка от колекциите, броят на златните пръстени в тази колекция на герой се увеличава с един. При попадане на символ със златен герой по време на бонуса, съответният символ на Златната Функция се използва в приключенския бонус за повторни завъртания, за да се създаде функция на героя при всяко завъртане, когато броят на Златните пръстени за съответния герой е по-голям от 0. Всеки път, когато се използва функцията, колекцията се намалява с 1. В случай на повторно задействане на брояча на повторните завъртания, златните символи задействат собствените си функции безплатно, вместо да намаляват брояча с 1.

Играта съхранява всяка колекция от символи, в която се играе сума на залога. Когато броячът на колекцията достигне максималното си ниво, той няма да натрупва повече точки, докато не бъде намален под максималното си ниво по време на повторните завъртания.

Златни и Сребърни Герои

Сребърните символи изпълняват функциите си, след като се появят на дъската или когато броят на повторните завъртания се рестартира на 3, когато на дъската се появят нови символи.

Златните Функции изпълняват своята функция, след като се появят на дъската, всеки път, когато броят на повторните завъртания се рестартира на 3 без разходи за пръстен от колекцията, и когато по време на всяко следващо завъртане остане поне един пръстен от колекцията за този герой.

Когато броячът на Златната колекция достигне 0, съответният златен герои на барабаните ще задейства функцията си само при повторни завъртания, тъй като те нямат разход на брояча.

## Приключенски Бонус за повторни завъртания

3 бонус scatter символа активират бонуса. Когато бонусът започне, редовните бонус символи на карти ще разкрият множители на печалбите и всички scatters Бонуси за Функция, които са попаднали, ще задействат функцията си след първото завъртане.

Играта ще започне, като всички празни позиции на символи се завъртят повторно 3 пъти. Ако поне един допълнителен символ попадне на позиция на барабана, повторните завъртания се рестартират на 3. Символите със Сребърни Герои ще задействат техните функции след всички рестартирания на завъртания, както и при завъртането, в което са се появили първоначално. Златните Символи ще активират тяхната функция при завъртането, където първоначално се появили, след всички рестартирания на завъртания без разходи за брояча, както и след всички други следващи завъртания на цена от една колекция златен пръстен, докато броят на колекциите достигне 0.

В случай на едновременно задействане на няколко функции, активирането на функциите ще се подреди последователно в следния ред: Сребърен Бял Заек, Гъсеница, Златна Гъсеница, Чешърски Котарак, Златен Чешърски Котарак, Шапкар, Златен Шапкар, Сребърна Алиса, Кралица, Гъба.

Освен това Сребърната Алиса може да задейства или повторно да задейства функциите на всеки от героите на екрана, Чешърският Котарак, Шапкарят, Гъсеницата, Златният Чешърски Котарак, Златният Шапкар и Златната Гъсеница.

Символи на карти и символи на функции, различни от злато и сребро, ще заспят, след като се появят и изпълнят функцията си. Символите, които са в спящ режим, или нямат функция, или няма да задействат първоначалната си функция отново, освен ако Алиса не събуди символа, за да го задейства, в който случай той ще заспи отново, след като изпълни отново функцията.

Бонусът приключва, когато повторните завъртания достигнат 0 или когато всички празни позиции са запълнени със символи. Възможните символи, които могат да се появят в бонуса и техните функции са следните:

Карти

* Награждава от 1 до 10x

ЧЕШЪРСКИ КОТАРАК

* Награждава от 1 до 10x. Произволно Избира от 1 до 100% от символите на екрана и удвоява стойностите им

Гъсеница

* Награждава от 1 до 10x. Увеличава стойностите на всички други символи от +1 до +5

Шапкар

* Награждава от 1 до 10x. Събира стойностите на всички други символи и ги добавя към своята

Гъба

* Награждава от 1 до 10x. Разкрива цял допълнителен ред от позиции за символи

Кралица

* Награждава от 1 до 10x. Унищожава всички символи на карти, събира стойностите им и отваря позиции за нови символи

СРЕБЪРЕН Бял Заек

* Награждава от 1 до 10x. Увеличава броя на повторните завъртания с 1. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират

СРЕБЪРНА Алиса

* Награждава от 1 до 10x. Взаимодейства с най-малко 1 герой до 100% от героите, като изпълнява тяхната функция(и) отново. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират

ЗЛАТЕН Чешърски Котарак

* Награждава от 1 до 10x. Произволно Избира от 1 до 100% от символите на екрана и удвоява стойностите им. Функцията се задейства отново всеки път, когато броят на повторните завъртания се рестартира. Също така се задейства отново при всички други повторни завъртания, докато остане най-малко един златен пръстен

ЗЛАТЕН Шапкар

* Награждава от 1 до 10x. Събира стойностите на всички други символи и ги добавя към своята. Функцията се задейства отново всеки път, когато броят на повторните завъртания се рестартира. Също така се задейства отново при всички други повторни завъртания, докато остане най-малко един златен пръстен

ЗЛАТНА Гъсеница

* Награждава от 1 до 10x. Увеличава стойностите на всички други символи от +1 до +5. Функцията се задейства отново всеки път, когато броят на повторните завъртания се рестартира. Също така се задейства отново при всички други повторни завъртания, докато остане най-малко един златен пръстен

Сребърен бял заек, Сребърна Алиса, Златен Чешърски Котарак, Златен Шапкар, Златна Гъсеница и Гъба могат да се появят максимум по един на бонус. Всички други символи могат да се появяват няколко пъти на различни барабани.

## Купуване на Бонус

Щракнете върху чашата чай “купуване на бонус” и изберете една от 4 опции за купуване на бонус. 3 бонус scatters задействат бонуса.

Купуване на Бонус за 4 Повторни Завъртания

* Бонусът гарантира 1 Златен герой в началото на бонуса
* Бонусът започва с 4 първоначални завъртания, които се рестартират на 4 всеки път, когато поне един допълнителен символ се появи по време на бонуса
* Всички Пръстени от Колекцията от Златни Герои са настроени на 5

Купуване на Бонус за 3 Повторни Завъртания

* Бонусът гарантира 1 Златен герой в началото на бонуса
* Бонусът започва с 3 първоначални завъртания, които се рестартират на 3 всеки път, когато поне един допълнителен символ се появи по време на бонуса
* С са настроени на 3

Купуване на Бонус за 2 Повторни Завъртания

* Бонусът гарантира 1 Златен герой в началото на бонуса
* 2 Първоначални завъртания, които се рестартират на 2 всеки път, когато поне един допълнителен символ се появи по време на бонуса
* Всички Пръстени от Колекцията от Златни Герои са настроени на 2

Купуване на Бонус за 1 Повторно Завъртане

* 1 Първоначално завъртане, което се рестартира на 1 всеки път, когато поне един допълнителен символ се появи по време на бонуса
* Всички Пръстени от Колекцията от Златни Герои са настроени на 0.

Златен символ, с изключение на Златен Чешърски Котарак, се действа като scatter символ в купуване на бонус.  
Оставащите златни пръстени не се прехвърлят за следващата игра.

Функцията за покупка може да не е налична на всички пазари.

Функцията за покупка може да има лимити за залози на някои пазари.

## Праг за Максимална Печалба

Максималната печалба по време на бонуса е ограничена до 50 000 пъти по основния залог. Ако бонусът достигне тази сума, максималната печалба от 50 000 пъти по залога се присъжда на играча и бонусът приключва.

## RTP (Възвращаемост на играча)

Теоретичният RTP на основната игра е 94,00%. RTP на опции за купуване на бонус 1, 2, 3 и 4 са съответно 94,06%, 94,16%, 93,97% и 93,82%.

**БОНУС НАЧАЛО ИЗКАЧАЩ ПРОЗОРЕЦ**

|  |
| --- |
| ЗЛАТНА ГЪСЕНИЦА |
| Задейства се отново автоматично при рестартиране на повторно завъртане и всяко следващо завъртане, при което остава най-малко 1 златен пръстен |

|  |
| --- |
| ЗЛАТЕН ШАПКАР |
| Задейства се отново автоматично при рестартиране на повторно завъртане и всяко следващо завъртане, при което остава най-малко 1 златен пръстен |

|  |
| --- |
| ЗЛАТЕН ЧЕШЪРСКИ КОТАРАК |
| Задейства се отново автоматично при рестартиране на повторно завъртане и всяко следващо завъртане, при което остава най-малко 1 златен пръстен |
| СРЕБЪРНА ГЪСЕНИЦА |

Увеличава стойностите на всички други символи. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират

|  |
| --- |
| СРЕБЪРЕН ШАПКАР |
| Събира стойностите на всички други символи и ги добавя към своята. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират |

|  |
| --- |
| СРЕБЪРЕН ЧЕШЪРСКИ КОТАРАК |
| Избира на случаен принцип до 7 символа и удвоява стойностите им. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират |

|  |
| --- |
| КРАЛИЦА |
| Унищожава всички символи на карти, събира стойностите им и отваря позиции за нови символи |

|  |
| --- |
| СРЕБЪРНА АЛИСА |
| Взаимодейства с най-малко 1 герой до 100% от героите, като изпълнява тяхната функция(и) отново. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират |

|  |
| --- |
| СРЕБЪРЕН БЯЛ ЗАЕК |
| Увеличава броя на повторните завъртания с 1. Случва се всеки път, когато повторните завъртания се рестартират |

|  |
| --- |
| ГЪБА |
| Разкрива цял допълнителен ред от позиции за символи |

|  |
| --- |
| ШАПКАР |
| Събира стойностите на всички други символи и ги добавя към своята |

|  |
| --- |
| ГЪСЕНИЦА |
| Увеличава стойностите на всички други символи |

|  |
| --- |
| ЧЕШЪРСКИ КОТАРАК |
| Произволно Избира от 1 до 100% от символите на екрана и удвоява стойностите им |