## Alice’s Mad Fortune

Alice’s Mad Fortune on 3x5, 10-linjainen videokolikkopeli, jossa peruspelin lisäksi laajentuvat wildsit, wild bonus scrattersit, seikkailullinen uudelleenpyöräytysbonus sekä moninkertaiset ostobonusvaihtoehdot. Todellinen voitonmaksu vastaa dynaamisen maksutaulukon arvoja vastaten jokaisen linjan voittoa. Samanaikaiset voitot lasketaan yhteen. Pelin pelaaminen perustuu Kokonaispanokseen.

Peruspelin aikana Alice-symboli on laajentuva wild. Kun sellainen pysähtyy rullalle, laajentuva Alice luo voiton, jonka jälkeen se laajenee välittömästi täyttämään koko rullan. Alice-vaihdot kaikille symboleille paitsi Bonussymboli ja erikoisbonussymbolihahmoille. Mikäli näistä ei muodostu pelaajalle voittoa, Alice ei laajene.

Peruspelin aikana Irvikissa vaihtuu kaikkiin symboleihin lukuun ottamatta Bonussymbolia ja erikoisbonussymbolihahmoja. Kun voitto tulee Irvikissalla, se palkitsee satunnaisella kerroinhella 2x tai 3x. Jos voittolinjalla on useampi kuin yksi Irvikissa, satunnaiskerroin jokaisesta kissasta lisätään yhteen.

Peruspelin aikana Valkohopeajäniksen bonussymboli, Hatuntekijän bonussymboli ja Toukkan bonussymboli ovat wildejä ja vaihtuvat mihin tahansa muihin symboleihin lukuun ottamatta Irvikissaa.

Kolme bonussymbolia näytöllä käynnistää uudelleenpyöräytysseikkailu-bonuspelin, jossa kaikki scattersit jätetään laudalle seikkailu-uudelleenpyöräytysbonusta varten.

Hatuntekijä, Toukka ja Valkohopeajänis —Bonussymbolit vaihtuvat bonussymboleiksi. Lisäksi, kun bonus käynnistyy, Bonussymbolit vaihtuvat normaaleihin korttisymboleihin voittokertoimilla 1x - 10x, kun taas hahmobonussymbolit vaihtuvat voittokertoimiin 1x - 10x ja toteuttavat ominaisuuksiaan ensimmäisen bonuspyöräytyksen jälkeen. Bonuksen ”voittokertoimet” ovat voittosummia, jotka näytetään moninkertaisina siihen määrään nähden, jonka pelaaja panostaa peruspelissä. Jos bonus käynnistyy esimerkiksi peruspanoksen ollessa 2, symboli muuttaa voittokertoimeksi 4x, on voittosumma 8 tälle symbolille.

Normaalit Bonussymbolit ilmestyvät ainoastaan rullille 2, 3 ja 4.

Hatuntekijä- ja Toukka-bonussymbolit ilmestyvät ainoastaan rullille 3 ja 4.

Valkohopeajänis-bonussymboli ilmestyy ainoastaan rullille 2 ja 4.

Irvikissa ja Wild Alice -symbolit ilmestyvät ainoastaan rullille 2, 3 ja 4.

## Kerättävät

Peruspelin aikana Irvikissan, Hatuntekijän ja Toukan pysähtymiset keräävät pisteitä vastaaviin mittareihin (vastaavat Kultainen Irvikissa -mittari, Kultainen Hatuntekijä -mittari ja Kultainen Toukka -mittarit). Kun kussakin kerättävässä on tarpeeksi pisteitä kerättynä, kyseisen hahmon kerättyjen kultasormusten määrään lisätään yksi. Kun kultaisen hahmon symboli pysähtyy bonuksen aikana, vastaavaa Kultaominaisuussymbolia käytetään seikkailu-uudelleenpyöräytysbonuksessa hahmo-ominaisuuden luontiin jokaisessa pyöräytyksessä, jotta vastaavan hahmon kultasormusten määrä on enemmän kuin nolla. Joka kerta, kun ominaisuutta käytetään, kerättävien mittarista vähennetään yksi. Uudelleenpyöräytysmittarin uudelleen käynnistyksen tapauksessa kultasymbolit käynnistävät oman ominaisuutensa ilmaiseksi vähentämättä mittaria yhdellä.

Peli tallentaa jokaisen kerättävän symbolin sen mukaan, millä panoksella peliä on pelattu. Kun kerättävien mittari saavuttaa enimmäistason, se ei enää kerää pisteitä niin kauan, kunnes enimmäistaso alittuu uudelleenpyöräytysten myötä.

Kulta- ja Hopeahahmot

Hopeasymbolit toimivat omien ominaisuuksiensa mukaan laudalle tullessaan tai uudelleenpyöräytyslaskurin palautuessa kolmeen ja uuden symbolin tullessa laudalle.

Kultaominaisuudet toimivat omien ominaisuuksiensa mukaan laudalle tullessaan, koska tahansa uudelleenpyöräytyslaskurin palautuessa kolmeen kerättävien sormusten kustannuksella sekä jokaisen seuraavan pyöräytyksen aikana, jolloin kyseisellä hahmolla on vähintään yksi kerättävä sormus jäljellä.

Kun kultainen kerättävien mittari saavuttaa nollan, vastaava kultainen hahmo rullalla käynnistää ainoastaan sen ominaisuuden uudelleenpyöräytyksen uudelleen käynnistyksissä, koska niillä ei ole mittarikustannuksia.

## Seikkailu-uudelleenpyöräytysbonus

Kolme bonus scatter -symbolia käynnistää bonuksen. Kun bonus käynnistyy, tavalliset korttibonussymbolit paljastavat voittokertoimet ja mikä tahansa pysähtynyt ominaisuusbonusscatter käynnistää ominaisuutensa ensimmäisen pyöräytyksen jälkeen.

Peli käynnistyy kolmella tyhjien symbolipaikkojen uudelleenpyöräytyksellä. Jos vähintään yksi lisäsymboli pysähtyy rulla-asentoon, uudelleenpyöräytysten määrä palautuu kolmeksi. Hopeahahmosymbolit käynnistävät ominaisuutensa kaikkien palautuspyöräytysten sekä pyöräytysten, johon ne alun perin pysähtyivät, jälkeen. Kultasymbolit käynnistävät ominaisuutensa pyöräytyksellä, jolla ne alun perin pysähtyivät, kaikkien mittarikustannuksettomien palautuspyöräytysten jälkeen sekä kaikkien muiden peräkkäisten pyöräytysten jälkeen, joiden kustannus on yksi kerätty kultasormus, kunnes kerättyjen määrä on nollassa.

Monen ominaisuuden käynnistyttyä samanaikaisesti, ominaisuuksien toimintajärjestys on seuraava: Valkohopeajänis, Toukka, Kultainen Toukka, Irvikissa, Kultainen Irvikissa, Hatuntekijä, Kultainen Hatuntekijä, Hopeinen Alice, Kuningatar, Sieni.

Lisäksi Hopeinen Alice voi käynnistää tai käynnistää uudelleen minkä tahansa näytöllä olevan hahmon, irvikissa, hatuntekijä, toukka, kultainen irvikissa, kultainen hatuntekijä ja kultainen toukka, ominaisuudet.

Kortti- ja muut ominaisuussymbolit kuin kulta ja hopea nukahtavat pysähtymisen ja ominaisuutensa suorittamisen jälkeen. Nukkuvilla symboleilla ei ole ominaisuutta eivätkä ne aloita ominaisuutensa käynnistämistä, ellei Alice herätä symbolia käynnistymään, jolloin se nukahtaa uudelleen ominaisuutensa käyttämisen jälkeen.

Bonus päättyy, kun uudelleenpyöräytykset menevät nollille tai kun kaikki tyhjät paikat on täytetty symboleilla. Symbolit, jotka voivat pysähtyä bonuksessa ja niiden ominaisuudet ovat:

Kortit

* Palkitsee 1-10x

Irvikissa

* Palkitsee 1-10x. Valitsee satunnaisesti 1-100 % näytöllä olevista symboleista ja tuplaa niiden määrän

Toukka

* Palkitsee 1-10x. Nostaa kaikkien muiden symbolien arvoa +1 - +5

Hatuntekijä

* Palkitsee 1-10x. Kerää kaikkien muiden symbolien arvot ja lisää ne omaansa

Sieni

* Palkitsee 1-10x. Paljastaa rivin symbolipaikkoja

Kuningatar

* Palkitsee 1-10x. Poistaa kaikki korttisymbolit keräten niiden arvot ja avaa paikat uusille symboleille

VALKOHOPEAJÄNIS

* Palkitsee 1-10x. Lisää uudelleenpyöräytysten määrää yhdellä. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat

HOPEINEN ALICE

* Palkitsee 1-10x. Vuorovaikuttaa vähintään yhden hahmon kanssa 100 %:iin asti hahmoista ja suorittaa heidän ominaisuutensa uudelleen. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat

Kultainen irvikissa

* Palkitsee 1-10x. Valitsee satunnaisesti 1-100 % näytöllä olevista symboleista ja tuplaa niiden määrän. Ominaisuus käynnistyy uudelleen joka kerta, kun uudelleenpyöräytyslaskuri palautuu. Käynnistyy uudelleen myös kaikilla muilla uudelleenpyöräytyksillä, kun vähintään yksi kultasormus on jäljellä

KULTAINEN hatuntekijä

* Palkitsee 1-10x. Kerää kaikkien muiden symbolien arvot ja lisää ne omaansa. Ominaisuus käynnistyy uudelleen joka kerta, kun uudelleenpyöräytyslaskuri palautuu. Käynnistyy uudelleen myös kaikilla muilla uudelleenpyöräytyksillä, kun vähintään yksi kultasormus on jäljellä

KULTAINEN toukka

* Palkitsee 1-10x. Nostaa kaikkien muiden symbolien arvoa +1 - +5. Ominaisuus käynnistyy uudelleen joka kerta, kun uudelleenpyöräytyslaskuri palautuu. Käynnistyy uudelleen myös kaikilla muilla uudelleenpyöräytyksillä, kun vähintään yksi kultasormus on jäljellä

 Valkohopeajänis, Hopeinen Alice, Kultainen Irvikissa, Kultainen Hatuntekijä, Kultainen Toukka ja Sieni voivat ilmestyä enintään kerran bonusta kohden. Muut symbolit voivat ilmestyä useita kertoja eri rullilla.

## Ostobonus

Napsauta Ostobonus-teekuppia ja valitse yksi neljästä Ostobonus-vaihtoehdosta. Kolme bonusscattersia käynnistää bonuksen.

Neljän uudelleenpyöräytyksen Ostobonus

* Bonus takaa yhden kultaisen hahmon bonuksen alussa
* Bonus alkaa neljällä aloituspyöräytyksellä, joka palautuu neljään joka kerta, kun vähintään yksi lisäsymboli pysähtyy bonuksen aikana.
* Kaikkien kultahahmojen kerättävät sormukset asetetaan viiteen

Kolmen uudelleenpyöräytyksen Ostobonus

* Bonus takaa yhden kultaisen hahmon bonuksen alussa
* Bonus alkaa kolmella aloituspyöräytyksellä, joka palautuu kolmeen joka kerta, kun vähintään yksi lisäsymboli pysähtyy bonuksen aikana.
* Kaikkien kultahahmojen kerättävät sormukset asetetaan kolmeen

Kahden uudelleenpyöräytyksen Ostobonus

* Bonus takaa yhden kultaisen hahmon bonuksen alussa
* Bonus alkaa kahdella aloituspyöräytyksellä, joka palautuu kahteen joka kerta, kun vähintään yksi lisäsymboli pysähtyy bonuksen aikana.
* Kaikkien kultahahmojen kerättävät sormukset asetetaan kahteen

Yhden uudelleenpyöräytyksen Ostobonus

* Bonus alkaa yhdellä aloituspyöräytyksellä, joka palautuu yhteen joka kerta, kun vähintään yksi lisäsymboli pysähtyy bonuksen aikana.
* Kaikkien kultahahmojen kerättävät sormukset asetetaan nollaan.

Kultasymbolit Kultaista Irvikissaa lukuun ottamatta toimivat scatter-symbolina ostobonuksessa.
Jäljellä olevat kultasormukset eivät siirry seuraavaan peliin.

Osto-ominaisuus ei välttämättä ole saatavilla kaikilla markkinoilla.

Osto-ominaisuudessa voi olla rajoituksia joillakin markkinoilla.

## Voiton enimmäisraja

Voiton enimmäisrajaksi bonuksen aikana on asetettu peruspanos 50 000-kertaisena. Jos bonus saavuttaa tämän määrän, 50 000 kertaa panos, pelaaja saa palkinnon ja bonus päättyy.

## RTP

Peruspelin teoreettinen RTP on 94,00 %. Ostobonusvaihtoehtojen 1, 2, 3 ja 4 RTP ovat vastaavasti 94,06 %, 94,16 %, 93,97 % ja 93,82 %.

**BONUKSEN KÄYNNISTYSPONNAHDUS**

|  |
| --- |
| KULTAINEN TOUKKA |
| Käynnistää automaattisesti uudelleenpyöräytyksen palautuksen ja joka toisen pyöräytyksen, jossa vähintään yksi kultasormus säilyy |

|  |
| --- |
| KULTAINEN HATUNTEKIJÄ |
| Käynnistää automaattisesti uudelleenpyöräytyksen palautuksen ja joka toisen pyöräytyksen, jossa vähintään yksi kultasormus säilyy |

|  |
| --- |
| KULTAINEN IRVIKISSA |
| Käynnistää automaattisesti uudelleenpyöräytyksen palautuksen ja joka toisen pyöräytyksen, jossa vähintään yksi kultasormus säilyy |
| HOPEINEN TOUKKA |

Lisää kaikkien muiden symbolien arvoa. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat

|  |
| --- |
| HOPEINEN HATUNTEKIJÄ |
| Kerää kaikkien muiden symbolien arvot ja lisää ne omaansa. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat |

|  |
| --- |
| HOPEINEN IRVIKISSA |
| Valitsee satunnaisesti enintään seitsemän symbolia ja tuplaa niiden määrän. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat |

|  |
| --- |
| KUNINGATAR |
| Poistaa kaikki korttisymbolit keräten niiden arvot ja avaa paikat uusille symboleille |

|  |
| --- |
| HOPEINEN ALICE |
| Vuorovaikuttaa vähintään yhden hahmon kanssa 100 %:iin asti hahmoista ja suorittaa heidän ominaisuutensa uudelleen. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat |

|  |
| --- |
| VALKOHOPEAJÄNIS |
| Lisää uudelleenpyöräytysten määrää yhdellä. Tapahtuu joka kerta, kun uudelleenpyöräytykset palautuvat |

|  |
| --- |
| SIENI |
| Paljastaa rivin symbolipaikkoja |

|  |
| --- |
| HATUNTEKIJÄ |
| Kerää kaikkien muiden symbolien arvot ja lisää ne omaansa |

|  |
| --- |
| TOUKKA |
| Lisää kaikkien muiden symboleiden arvoa |

|  |
| --- |
| IRVIKISSA |
| Valitsee satunnaisesti 1-100 % näytöllä olevista symboleista ja tuplaa niiden määrän |