

Pastaba: lošimo automato žaidimas „Barber Shop®“ toliau vadinamas „Barber Shop®“ arba „žaidimu“.

1. „Barber Shop®“ – tai lošimo automato žaidimas su 15 būgnų ir 25 fiksuotomis išmokų eilėmis. Šiame žaidime yra užfiksuojamųjų laimėjimų su pakartotiniais sukimais ir premijinis žaidimas su nemokamais sukimais. Teorinė grąža žaidėjui yra 97,0%.
2. Žaidimo raundas pradedamas veiksmo mygtuku. Žaidžiama taikant pasirinktą statymo lygį.
3. Žaidimo raundo metu statymų keisti negalima.
4. Jei pasirenkama žaisti automatiškai, automatinio žaidimo puslapyje nustatytas raundų skaičius sužaidžiamas automatiškai.
5. Papildomas sukimas įjungiamas, kai iš kairės į dešinę išmokos eilutėje iškrenta 3 ar daugiau vienodų simbolių. Visi simboliai, suaktyvinę pakartotinį sukimą, užfiksuojami, o likę būgnai sukami iš naujo. Bet koks papildomas toks pats simbolis toje pačioje išmokos eilutėje įjungia papildomą sukimą, iki kol nelieta laimėjimų arba visi būgnai užrakinami. Laikoma, kad visi pakartotiniai sukimai įeina į tą patį žaidimo raundą.
6. Visos žaidimo išmokos ir laimėjimai už derinius išmokami pagal išmokų lentelę.
7. Jei išmokų eilėje nuo kairiausiojo simbolio į dešinę yra keli laimingi deriniai, išmokama tik didžiausia išmoka.
8. Visi per žaidimo raundą gauti laimėjimai sudedami ir pateikiami žaidimo raundo pabaigoje.
9. Visi laimėjimai nurodomi ir išmokami pasirinkta valiuta.
10. Premijos simbolis – tai išsklaidytas simbolis, kuris gali pasirodyti bet kurioje būgno vietoje. Jei gaunami 5 arba daugiau premijos simbolių, skiriamas premijinis žaidimas su nemokamais sukimais. Laimėtų nemokamų sukimų skaičius nustatomas pagal išmokų lentelę.
11. Premijinio žaidimo metu galioja tas pats statymas, kuris buvo pasirinktas premijinio žaidimo suaktyvinimo momentu.
12. Sulig kiekvienu premijinio žaidimo nemokamų sukimų pakartotiniu sukimu daugiklis vienu lygiu padidinamas. Iš viso jis gali būti padidintas iki maksimalaus lygio.
13. „Inwinity Spin®“ – tai premijinio žaidimo funkcija, suteikianti žaidėjui neribotą nemokamų sukimų kiekį tol, kol bus pasiektas laimingas išmokos eilės derinys.
14. Jei įvyktų žaidimo gedimas, visi atitinkami statymai ir išmokos būtų anuliuoti.