

CARTAS ESPECIALES



HYPERBITCOINIZATION

¡La carta más especial y poderosa del juego!
Limpia todas las Cartas de Puntos Bitcoin de todos los jugadores que estén bajo ataque y restaura sus puntos. Si varios jugadores alcanzan 21 puntos o más al mismo tiempo, aquel que juegue la Hyperbitcoinization es el ganador.



BITCOIN CITADEL

Todas tus cartas de Bitcoin bajo ataque en tu cadena son limpiadas y vuelven a contar como puntos para tu puntuación nuevamente.



BOAT ACCIDENT

Todos los jugadores descartan las cartas que tienen y compran 5 nuevas cartas del mazo de manera simultánea.



DIRTY HACKER

Roba una Carta de Puntos Bitcoin del final de la cadena de otro jugador, asegurándote de que puedas conectarla a tu propia cadena.



NUMBER GO UP - DRAW 2

Minas dos cartas adicionales del mazo. Está subiendo para siempre, Laura, para siempre.



NYET SHITCOIN

"Carta Instantánea", la única carta que **puede ser utilizada en cualquier momento del juego.**

Protege contra ataques o efectos especiales de otras cartas, excepto contra "Hiperbitcoinization".



LASZLO'S PIZZA

Permite que **cambies una carta de tu mano por 2 de la mano de otro jugador**, sin ver sus cartas. Úsalo para obtener una ventaja o perturbar los planes de tus oponentes. No se puede utilizar si solo tienes la carta "LASZLO'S PIZZA" en manos.



HAPPY BIRTHDAY

¡Es tu cumpleaños! **Recibe una Carta de Puntos Bitcoin del final de la cadena de cada jugador como regalo.** Si no puedes conectarla en tu propia cadena, colócala en tu mano. Recuerda: ningún regalo puede ser dado si un jugador no tiene cartas de Bitcoin disponibles en la mesa.



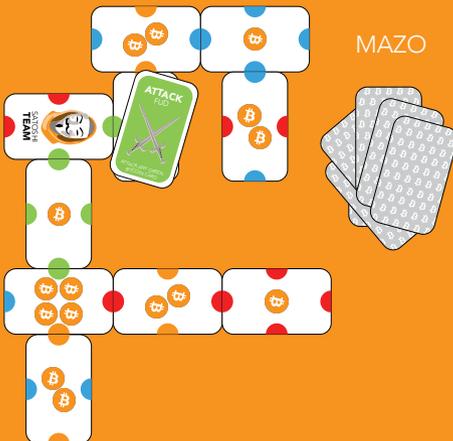
LOST KEYS

Si no tienes la llave, no tienes las monedas. Elige a un jugador para saltar su turno.

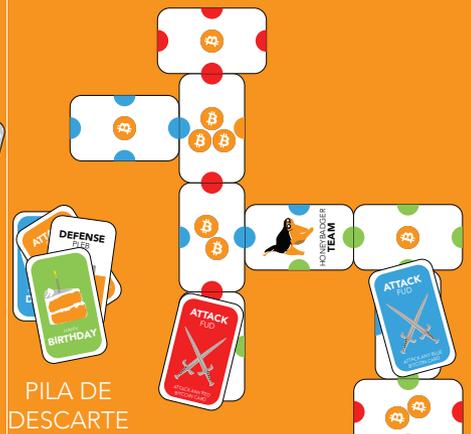
Después de jugar una carta especial, descártala en el centro de la mesa.

MESA DE JUEGO

JUGADOR 01
Puntuación: 15 Bitcoin



JUGADOR 02
Puntuación: 10 Bitcoin





SATOSHI DOMINOES

9+
idade

2-6
jogadores

15-25
tempo(min)

157
cartas

PERSONAJES ¡ELIGE TU EQUIPO!

SATOSHI



SCARCITY



HONEYBADGER



MAGIC MONEY



TACO PLEBS



LASER RAYS



CONTIENE 157 cartas, incluyendo:

- 84 cartas de puntos (48 cartas con valor de 1 BTC, 24 cartas con valor de 2 BTC, 10 cartas con valor de 3 BTC y 2 cartas con valor de 4 BTC).
- 16 cartas de ataque.
- 25 cartas de defensa.
- 26 cartas especiales.
- 6 cartas de personaje.



SatoshiDominoes.com/instructions

¡SE EL PRIMER JUGADOR EN ACUMULAR 21 BITCOINS Y GANA EL JUEGO!

• Cada jugador comienza con **1 carta de personaje** frente a ellos y **7 cartas en la mano** (los personajes no utilizados se guardan en la caja).

• **En tu turno, compra (mina) una carta del mazo** en el centro de la mesa. **Cada jugador puede usar hasta 3 cartas por ronda** para puntuar en su cadena, atacar, defender, usar cartas especiales o intercambiar cartas. Las cartas no se pueden cambiar una vez colocadas en la cadena. Al final de tu turno, **puedes tener un máximo de 7 cartas en la mano**. Si tienes más, debes descartar las cartas sobrantes en la pila de descarte.

• Si te quedas sin cartas en la mano, compra 5 cartas de la pila y continúa jugando hasta el final de tu turno. Si te quedas sin cartas al final de tu turno, compra 5 nuevas cartas y espera tu próximo turno. • **Intercambio de cartas:** los jugadores pueden descartar cualquier carta que no sea útil para su juego sin activar su efecto y **minar una nueva carta a cambio**. Esta acción cuenta como una jugada.

• Si el mazo se agota, las cartas descartadas se mezclan y vuelven al juego como un nuevo mazo. • Las cartas de Puntos Bitcoin no pueden superponerse unas a otras. Deben **conectarse parte superior con parte superior o parte superior con lado**, nunca de lado a lado, y siempre **unirse a los mismos colores**.

CARTAS DE PUNTOS BITCOIN

• El jugador **puntuá conectando cartas de Puntos Bitcoin del mismo color en su propia cadena**. Hay cartas de 1 BTC, 2 BTC, 3 BTC y 4 BTC.



ATTACK FUD

¡Ataca la cadena de un rival con la carta de Ataque FUD! **Colócala sobre una Carta de Puntos Bitcoin del mismo color que deseas atacar**, dejándola ahí para indicar que la carta está bajo ataque. Por ejemplo, para usar una carta de ataque roja, la carta atacada debe tener al menos uno de sus lados conectados de color rojo.

Las cartas atacadas dejan de contar como puntos para la puntuación del jugador atacado.

No se pueden robar, conectar a nuevas cartas ni utilizarse para ninguna otra función mientras estén bajo ataque.



DEFENSE PLEB

¡Defiende tus cartas atacadas con una carta de Defensa PLEB del mismo color que la carta de ataque! Por ejemplo, **una carta de defensa roja puede eliminar una carta de ataque roja**. La carta defendida vuelve a contar como puntos. Descarta las cartas de ataque y defensa en la pila de descarte. La carta de defensa Joker funciona para cualquier color de carta de ataque. **Cada carta de defensa elimina solo una carta de ataque**.