

CARTAS ESPECIAIS



HYPERBITCOINIZATION

A carta mais especial e poderosa do jogo!
Ela limpa todas as Cartas de Pontos Bitcoin de todos os jogadores que estão sob ataque e restaura seus pontos. Se vários jogadores alcançarem 21 pontos ou mais ao mesmo tempo, aquele que jogou a Hyperbitcoinization vence.



BITCOIN CITADEL

Todas as suas cartas de Bitcoin sob ataque em sua corrente são limpas e contam como pontos para a sua pontuação novamente.



BOAT ACCIDENT

Todos os jogadores descartam as cartas que possuem e compram 5 novas cartas do baralho simultaneamente.



DIRTY HACKER

Roube uma Carta de Pontos Bitcoin do final da corrente de outro jogador, garantindo que você possa conectá-la à sua própria cadeia.



NUMBER GO UP - DRAW 2

Minere duas cartas adicionais do baralho.
Está subindo para sempre, Laura, para sempre.



NYET SHITCOIN

"Carta Instantânea", a única carta que **pode ser usada a qualquer momento no jogo.** Ela protege contra ataques ou efeitos especiais de outras cartas, exceto contra a "Hyperbitcoinização".



LASZLO'S PIZZA

Permite que você **troque uma carta da sua mão por 2 cartas da mão de outro jogador**, sem ver as cartas dele. Não pode ser usado se você tiver apenas a carta "LASZLO'S PIZZA" na mão.



HAPPY BIRTHDAY

É o seu aniversário!
Receba uma Carta de Pontos Bitcoin do final da cadeia de cada jogador como presente. Se você não conseguir conectá-la em sua corrente, coloque na sua mão.
Lembre-se: nenhum presente pode ser dado se um jogador não tiver cartas de Bitcoin disponíveis na mesa.



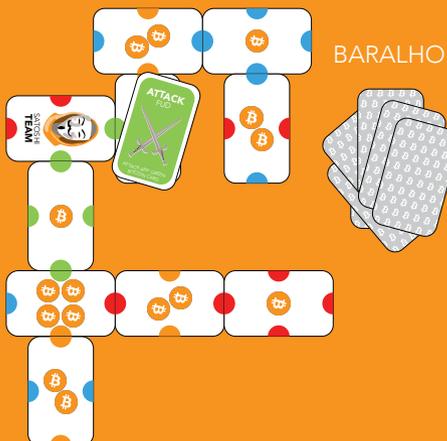
LOST KEYS

Se você não tem a chave, você não tem as moedas.
Escolha um jogador para pular a vez dele.

Após jogar uma carta especial, descarte-a no centro da mesa.

MESA DE JOGO

JOGADOR 01
Pontuação: 15 Bitcoin



JOGADOR 02
Pontuação: 10 Bitcoin





SATOSHI DOMINOES

9+
idade

2-6
jogadores

15-25
tempo(min)

157
cartas

PERSONAGENS ESCOLHA SEU TIME!

SATOSHI

HONEYBADGER

TACO PLEBS



SCARCITY

MAGIC MONEY

LASER RAYS



CONTÉM 157 cartas, incluindo:

- 84 cartas de pontos (48 cartas com valor de 1 BTC, 24 cartas com valor de 2 BTC, 10 cartas com valor de 3 BTC e 2 cartas com valor de 4 BTC).
- 16 cartas de ataque.
- 25 cartas de defesa.
- 26 cartas especiais.
- 6 cartas de personagem.



SatoshiDominoes.com/instructions

SEJA O PRIMEIRO JOGADOR A ACUMULAR 21 BITCOINS E VENÇA O JOGO!

- Cada jogador começa com **1 carta de personagem** à sua frente e **7 cartas na mão** (personagens não utilizados são guardados na caixa).
- **Na sua vez, compre (minere) uma carta do baralho** no centro da mesa. **Cada jogador pode usar até 3 cartas por rodada** para pontuar na sua corrente, atacar, defender, usar cartas especiais ou trocar cartas. As cartas não podem ser alteradas uma vez colocadas na corrente. No final da sua vez, **você pode segurar no máximo 7 cartas na mão**. Se tiver mais, você deve descartar as cartas excedentes no monte de descarte.

- Se ficar sem cartas na mão, compre 5 cartas do monte e continue jogando até o final da sua rodada. Se ficar sem cartas no final da sua rodada, compre 5 novas e aguarde a sua próxima vez.
- **Troca de cartas:** Os jogadores podem descartar qualquer carta que não seja útil a seus jogos sem ativar seu efeito e **minerar uma nova carta em troca**. Essa ação conta como uma jogada.
- Se o baralho acabar, as cartas descartadas são embaralhadas e retornam ao jogo em um novo monte.
- As cartas de Pontos Bitcoin não podem se sobrepor umas às outras. Elas devem se **conectar topo com topo ou topo com lado**, nunca de lado a lado, e sempre se unindo às mesmas cores.

CARTAS DE PONTOS BITCOIN

- **O jogador pontua conectando cartas de Pontos Bitcoin da mesma cor em sua própria corrente.** Cartas de 1 BTC, 2 BTC, 3 BTC e 4 BTC.



ATTACK FUD

Ataque a cadeia de um rival com a carta de Ataque FUD! **Coloque a carta de ataque sobre uma Carta de Pontos Bitcoin da mesma cor que você deseja atacar**, deixando-a lá para sinalizar que a carta está sob ataque. Por exemplo, para usar uma carta de ataque vermelha, a carta atacada deve ter pelo menos um de seus lados vermelho.

As cartas atacadas deixam de contar pontos para a pontuação do jogador atacado. Elas não podem ser roubadas, receber novas conexões ou ser usadas para qualquer outra função enquanto estiverem sob ataque.



DEFENSE PLEB

Defenda suas cartas atacadas com uma carta de Defense PLEB da mesma cor da carta de ataque. Por exemplo, **uma carta de defesa vermelha pode remover uma carta de ataque vermelha.** A carta defendida volta a contar pontos. Descarte as cartas de ataque e defesa no monte de descarte. A carta de defesa Joker funciona para qualquer cor de carta de ataque. **Cada carta de defesa limpa apenas uma carta de ataque.**