

## 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".



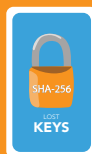
### LASZLO'S PIZZA

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.



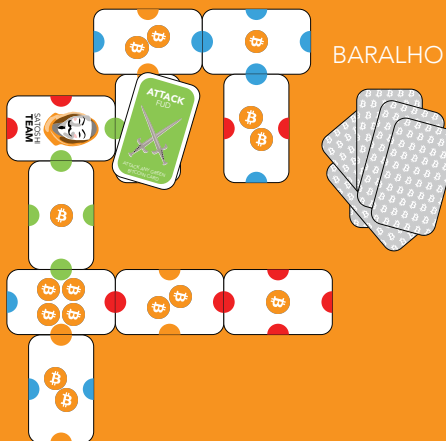
### LOST KEYS

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](https://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, **you 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.**