

## MAXIMALER VORTEIL durch den AIRDROP der BULL-TOKENS

 Hallo, Founder! Gestern haben wir eine unglaubliche Neuigkeit verkündet: Der AIRDROP ist WIEDER ONLINE möglich! Vor dem AIRDROP BULL solltet ihr aber ein paar einfache Schritte durchführen, damit die Verteilung der Tokens reibungslos verläuft!

### 1 SMART WALLET HERUNTERLADEN UND EINE WALLET ERSTELLEN

 Wie das geht, kann man hier lesen (<https://battlebulls.online/de/so-erstellen-sie-eine-smart-wallet-und-beginnen-damit-zu-arbeiten/>)

### 2 DIE SMART WALLET MIT SMART-COINS AUFFÜLLEN

Der SMART Coin ist der "Mutter-Coin", der für ALLE Transaktionen innerhalb des Netzwerkes SMART Blockchain erforderlich ist. Wir empfehlen, die Wallet mit mindestens 10.000 SMART-Coins aufzufüllen.

 Wie man SMART an der Börse MEXC kaufen und die Wallet auffüllen kann (<https://battlebulls.online/de/wie-kauft-man-smart-coins-auf-mexc-anmeldung-kyc-und-kauf/>)

### 3 SMART FÜR VORTEILHAFTE TRANSAKTIONEN EINFRIEREN

Durch das Einfrieren von SMART Coins auf der SMART Wallet könnt ihr wichtige Netzwerkressourcen wie Bandbreite und Energie erhalten, um alle Transaktionen innerhalb der SMART Blockchain und Transaktionen mit Smart Contracts, ohne zusätzliche Gebühren, durchzuführen.

Wir empfehlen, SMART in einem Verhältnis von 1 zu 10 einzufrieren, wobei 1 der Einfrierfaktor für die Bandbreite und 10 der Faktor für die Energie ist.

 Hier ist die Anleitung dazu (<https://youtu.be/DIE1UGS9tiA>)

### 4 DIE OBLIGATORISCHEN AUFGABEN FÜR AIRDROP ERFÜLLEN

Geht zum Bereich "Earn" und stellt sicher, dass alle für den AirDrop erforderlichen Aufgaben erledigt sind.

### 5 MINDESTENS 100.000 SPIEL-EUROS SAMMELN

Geht sicher, dass auf dem Guthaben "Earn per Hour" genug Spiel-Euros sind, um den AirDrop durchzuführen.

## 6 AIRDROP DURCHFÜHREN

📌 Die AIRDROP-Anleitung ist hier zu finden (<https://battlebulls.online/de/wie-sie-den-airdrop-mit-bull-token-durchfuehren-detailliert-erklart/>)

📌 Eure BULL-Tokens WARTEN AUF EUCH! Und vergesst nicht: Der AIRDROP IST ZEITLICH NICHT BEGRENZT!