Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Cartões de ajuda · frente · Folha 1/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 cópias (até 6 jogadores) · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Cartões de ajuda · verso (virar pela borda longa) · Folha 2/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 cópias (até 6 jogadores) · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

Sua vez

1. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e negociar.
2. **Jogue os dois dados** e ande. Se passar ou parar no Lançamento, receba **$150**.
3. **Resolva a casa:** compre ou leiloe, pague o aluguel, pegue uma carta, pague o imposto...
4. **Dupla?** Jogue de novo. Três duplas seguidas: vá para Problemas Legais.
5. **Passe os dados** para a esquerda.

Deve mais do que tem? Calcule antes: dinheiro + 50% das suas melhorias + hipotecas do que estiver livre. Se não der, falência. Se der, venda e hipoteque até pagar (ou peça um empréstimo ao Banco). Também dá para pagar um jogador com escrituras.

O Banco, na sua vez: empréstimo de até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas), recompra de escrituras a 70%, vitrine pelo preço de tabela e ofertas por hipotecadas de outros.

MUSIC TYCOON · AJUDA 1/2

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Cartões de ajuda · frente · Folha 3/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 cópias (até 6 jogadores) · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

Números-chave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Melhoria por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender melhoria	50% do custo
Hipoteca	50% do preço
Quitar hipoteca	+10%
Receber uma hipotecada	10% ao Banco
Sair de Problemas Legais	$50, passe ou dupla
Cobrar em Problemas Legais	metade para o fisco
Empréstimo do Banco	+10% · 2 voltas · máx. $1.000
Recompra do Banco	70% do preço
Peças do Banco	28 Salas · 12 Casas de Shows
Cantar	$150
Cantarolar / Que música é essa?	$100 para os dois

O artista assina com o Estúdio de Gravação: a partir daí, o bônus já vem incluído no aluguel.

MUSIC TYCOON · AJUDA 2/2

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Cartões de ajuda · verso (virar pela borda longa) · Folha 4/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 cópias (até 6 jogadores) · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica