EDIÇÃO INVENTADO

MUSIC TYCOON

Selos e artistas imaginários



MANUAL DE REGRAS

De 2 a 6 jogadores · a partir de 8 anos · 60–120 minutos

Bem-vindos ao estúdio!

No Music Tycoon vocês percorrem a cena musical de um mundo inventado: compram selos e estúdios, completam gêneros, constroem da Sala de Ensaio até a Casa de Shows e contratam artistas que recebem seu bônus a cada visita. E de vez em quando... é hora de cantar!

Objetivo. Ser o último jogador que não foi à falência. Em partidas com tempo ou rodadas limitadas, vence quem tiver o maior patrimônio no final.

Conteúdo

- 1 tabuleiro de 50 × 50 cm
- 28 escrituras: 22 selos e estúdios, 4 distribuidoras e 2 plataformas de streaming
- 31 cartas de Remix e 31 de Evento (6 são desafios musicais) + 2 em branco
- 252 notas: 36 de cada valor ($1, $5, $10, $20, $50, $100, $500), $24.696 no total
- 28 Salas (verdes) e 12 Casas de Shows (vermelhas)
- 8 peões, 8 cartões de ajuda e o balcão do Banco
- 2 dados comuns de seis faces (16 mm)
- Opcional: um timer de 45 s (ou o do celular) para os desafios

1 Preparação

1. Abra o tabuleiro. Embaralhe separadamente os montes de Remix e de Evento e coloque-os virados para baixo nos seus espaços no centro.
2. Escolham quem cuida **do Banco** (o banqueiro ou a banqueira): guarda as notas, as escrituras e as Salas no balcão do Banco. Pode jogar, mas sem misturar o próprio dinheiro com o do Banco.
3. Cada jogador escolhe um peão, coloca-o no Lançamento e recebe **$1.600**:

2 × $500 | 3 × $100 | 4 × $50 | 3 × $20 | 2 × $10 | 3 × $5 | 5 × $1 = $1.600

4. Cada jogador pega um cartão de ajuda.
5. **Rolagem de saída.** Cada jogador joga os dois dados uma vez, na ordem da mesa. Começa quem tirar o maior total; se houver empate no topo, só os empatados jogam de novo. Depois o jogo segue para a esquerda (no sentido horário).

De **2 a 6** jogadores. Com 5 ou 6, a partida passa de duas horas: usem o limite de rodadas ou de tempo (veja “Fim da partida”).

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 2 · Folha 2/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

2 O TABULEIRO

Lançamento	Receba **$150** toda vez que passar ou parar aqui.
Selos e estúdios	22 propriedades em 8 gêneros de 2 ou 3 casas. Preço de $40 a $420.
Distribuidoras	As 4 grandes gravadoras: Vinil Mundial Group, Cassete Imperial, Laser Discos Unidos, Cometa Music. Preço: $190.
Streaming	OndaPlay e Loop Music. Preço: $160.
Remix e Evento	Pegue a carta de cima, leia em voz alta e faça o que ela diz. Depois ela volta para o fundo do monte (o Passe livre legal você guarda até usar).
Impostos	Imposto de Produção: pague $130 ao Banco. Despesas de Turnê: pague $110 ao Banco.
Problemas Legais	Se você só parar aqui, está “de passagem” pelo saguão dos advogados: nada acontece.
Processado!	Vá direto para Problemas Legais. Não passe pelo Lançamento nem receba nada.
Backstage	Descanso: nada acontece (a não ser com a regra da casa do bolão).

Garagem **Indie** **Punk** **Hip-Hop** **Tropical** **Soul & Funk** **Eletrônica** **Lendas**

3 SUA VEZ

1. **Jogue os dois dados** e avance seu peão esse número de casas para a direita (no sentido anti-horário): a partir de Lançamento, no canto inferior esquerdo, pela fileira de baixo rumo a Problemas Legais.
2. **Resolva a casa** onde parou: comprar ou leiloar, pagar o aluguel, pegar uma carta, pagar o imposto...
3. **Dupla:** se os dois dados derem o mesmo número, jogue de novo ao terminar. **Três duplas seguidas** mandam você para Problemas Legais sem andar na terceira vez.
4. **Antes ou depois de jogar os dados** você pode construir, vender melhorias, hipotecar, quitar hipotecas e propor negócios.
5. Passe os dados para o jogador à sua esquerda.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 3 · Folha 3/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Fora da sua vez também. Como no clássico, qualquer um pode construir, vender melhorias, hipotecar ou quitar hipotecas entre as vezes, desde que a mesa esteja calma (não no meio de uma dívida ou de um desafio; durante um leilão, sim, menos com a escritura leiloada). Dá para fazer várias ações de uma vez (subir um gênero inteiro, quitar várias hipotecas…); no app elas viram um plano que você confirma de uma vez. Negócios, na sua vez ou durante um leilão.

4 Comprar e leiloar

Se você parar em um selo, estúdio, distribuidora ou plataforma **sem dono**, pode comprá-lo pelo preço do tabuleiro: pague ao Banco e pegue a escritura. Se você não quiser (ou não puder), **vai a leilão** entre todos, inclusive você: os lances são dados em rodízio **a partir do preço da escritura** (se estiver hipotecada, a partir da hipoteca), subindo de $5 em $5 no mínimo. Quem passa está fora. Vence o maior lance; se ninguém chegar ao preço, continua sem dono, à venda na vitrine do Banco. **Divisão:** o preço da escritura vai para o Banco e o que passar dele, para quem não quis comprá-la (se essa mesma pessoa ganhar, tudo para o Banco). **Leiloar a sua:** na sua vez você pode leiloar entre os outros uma escritura sem melhorias no gênero, com o lance inicial que escolher (a partir do preço): tudo o que for lançado **é seu**. Se estiver hipotecada, primeiro o Banco recebe o que custa levantar a hipoteca e o resto é seu; ela é entregue sem hipoteca. Enquanto o leilão dura, qualquer um pode hipotecar, vender melhorias, vender ao Banco, pedir um empréstimo ou negociar para juntar dinheiro, menos com a escritura leiloada. Quem está ganhando não pode gastar o dinheiro do seu lance.

5 Pagar aluguel

- **Selo ou estúdio sem melhorias:** o aluguel base da escritura; **o dobro** se o dono tiver o gênero inteiro.
- **Com melhorias:** o aluguel do nível construído. A partir do Estúdio de Gravação soma-se o **bônus do artista** (na escritura ele já vem somado, marcado com ★).
- Propriedades hipotecadas não cobram aluguel. Quem está em Problemas Legais continua cobrando, mas deixa metade para o fisco.

Distribuidoras do dono	**1**	**2**	**3**	**4**
Aluguel	$30	$60	$90	$150
Plataformas de streaming	**1**	**2**		
Paga	6 × dados	12 × dados		

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 4 · Folha 4/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Exemplo. Você tira 8 e para em OndaPlay, e o dono tem as duas plataformas: você paga 8 × 12 = $96.

6 Melhorias: da Sala de Ensaio à Casa de Shows

Quando você tem **um gênero inteiro** e nenhuma das casas dele está hipotecada, pode construir pagando ao Banco (na sua vez ou entre as vezes). A construção é **livre**: você melhora a casa que quiser, sem precisar ir por igual; todas as melhorias podem ir na mesma casa. Para vender, a mesma coisa. Se preferirem a construção escalonada do clássico, vejam «Regras da casa (opcionais)».

	1. Sala de Ensaio	Primeiro aumento de aluguel.	**1 Sala**
	2. Estúdio de Gravação	Grande aumento e o artista assina: o bônus dele é cobrado a cada visita.	**2 Salas**
	3. Estúdio de Produção	Aluguel alto.	**3 Salas**
	4. Casa de Shows	Aluguel máximo.	**1 Casa de Shows**

Cada nível custa o mesmo em todo um lado do tabuleiro: **$40 / $70 / $110 / $150** (lados Lançamento, Problemas Legais, Backstage e Processado!). Vender uma melhoria ao Banco devolve **50%** do custo.

Peças limitadas. O Banco só tem **28 Salas** e **12 Casas de Shows**. Cada nível de 1 a 3 ocupa uma Sala (uma casa com Estúdio de Gravação leva 2). Ao subir para Casa de Shows, devolva as 3 Salas e coloque uma peça vermelha. Se as peças acabarem, ninguém constrói até alguém vender. Para vender uma Casa de Shows são necessárias 3 Salas livres; se não houver, você desce até onde as Salas restantes permitirem (até 0) e recebe 50% de todos os níveis que tirar.

Algumas cartas barateiam sua próxima melhoria: deixe-as à vista até construir. As cartas de reparos cobram por nível construído e um extra por cada Casa de Shows.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 5 · Folha 5/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

7 TABELA DE PROPRIEDADES

Aluguel sem melhorias (o dobro com o gênero completo) e em cada nível. ★ = já inclui o bônus do artista. "Hip." = o que o Banco paga ao hipotecar.

Propriedade	Preço	Aluguel	🥁	🎤 ★	🎚 ★	🏟 ★	Melhoria	Hip.
Fita Caseira Records	$40	$5	$25	$90	$195	$305	$40	$20
Estúdio Porão	$50	$5	$30	$100	$210	$325	$40	$25
Discos Mariposa	$70	$5	$35	$110	$225	$340	$40	$35
Estúdio Bruma	$80	$5	$40	$120	$240	$360	$40	$40
Vinil Lunar	$90	$5	$45	$135	$260	$385	$40	$45
Selo Alfinete	$110	$10	$60	$175	$370	$560	$70	$55
Estúdio Ruído Branco	$120	$10	$60	$190	$390	$590	$70	$60
Jaqueta Rasgada Discos	$140	$10	$70	$215	$430	$640	$70	$70
Quebrada Beat Records	$160	$15	$75	$215	$425	$625	$70	$80
Estúdio da Esquina	$170	$15	$75	$230	$445	$650	$70	$85
Rima de Ouro Music	$190	$20	$85	$250	$485	$700	$70	$95

Propriedade (cont.)	Preço	Aluguel	🥁	🎤 ★	🎚 ★	🏟 ★	Melhoria	Hip.
Tumbao Discos	$210	$20	$115	$335	$690	$1.030	$110	$105
Estúdio Palmeira	$230	$25	$125	$365	$735	$1.095	$110	$115
Maré Alta Records	$250	$25	$135	$390	$780	$1.155	$110	$125
Veludo Records	$270	$30	$165	$465	$925	$1.360	$110	$135
Estúdio Cobre	$290	$30	$175	$495	$975	$1.435	$110	$145
Groove Imperial	$310	$35	$190	$520	$1.030	$1.505	$110	$155
Pulso Digital	$330	$40	$275	$770	$1.580	$2.360	$150	$165
Estúdio Neon	$350	$40	$295	$810	$1.655	$2.465	$150	$175
Fábrica de Synths	$370	$45	$310	$855	$1.735	$2.570	$150	$185
Estúdio Catedral	$390	$50	$250	$705	$1.405	$2.060	$150	$195
Coroa Records	$420	$55	$275	$760	$1.495	$2.190	$150	$210

Distribuidoras e streaming	Preço	Hip.
Vinil Mundial Group	$190	$95
Cassete Imperial	$190	$95
Laser Discos Unidos	$190	$95
Cometa Music	$190	$95
OndaPlay	$160	$80
Loop Music	$160	$80

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 6 · Folha 6/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

ARTISTAS (ASSINAM COM O ESTÚDIO DE GRAVAÇÃO)

- **Os Fios Soltos** +$10
- **Mina Distorção** +$10
- **Ana Polar** +$15
- **Duo Neblina** +$15
- **As Luas de Papel** +$20
- **Os Alfinetes Quebrados** +$20
- **Kaos Kiko** +$25
- **Fúria Cinza** +$30
- **MC Asfalto** +$30
- **Lírika Sul** +$35
- **Dom Cadência** +$40
- **La Sonora Cometa** +$40
- **Coco Malecón** +$45
- **Marisol Clave** +$50
- **Velvet Ramírez** +$55
- **Os Reis do Metal** +$60
- **Barão Groove** +$60
- **DJ Quilowatt** +$65
- **Neon Nádia** +$70
- **Circuito Ama** +$75
- **Orquestra Aurora** +$80
- **Estela Real** +$85

8 HIPOTECAS

Você pode hipotecar uma propriedade se o gênero dela não tiver melhorias: o Banco paga **50%** do preço (está na escritura) e você vira a escritura para baixo. Hipotecada, ela não cobra aluguel nem deixa construir no gênero. Para quitar, pague a hipoteca **mais 10%**.

> **Exemplo.** Fita Caseira Records custa $40. Ao hipotecar, você recebe $20; quitar custa $22.

9 NEGÓCIOS ENTRE JOGADORES

Na sua vez, você pode propor a outro jogador um negócio com propriedades, dinheiro e Passes livres legais, em qualquer combinação. Só se trocam propriedades de gêneros **sem melhorias** (venda as melhorias antes). As hipotecadas mudam de dono hipotecadas e **quem as recebe paga ao Banco 10% da hipoteca** na hora; se depois quitar, paga o normal (hipoteca + 10%). Se não tiver dinheiro para essa taxa, o negócio não vale.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 7 · Folha 7/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

ACORDOS AVANÇADOS

Uma troca também pode levar **acordos**, assinados ao aceitar (tudo ou nada) e que aceitam contraproposta:

- **Gênero inteiro:** um toque pede ou oferece tudo o que alguém tem de um gênero, com preço sugerido (tabela, prêmio por completar o grupo e aluguel esperado). Com melhorias, não.
- **Sociedade:** uma parte paga e recebe uma **% do aluguel** (10–90%) de casas da outra por algumas rodadas ou para sempre; divide-se quando o aluguel é pago de verdade. Pode ter **recompra**: o dono desfaz na vez dele pagando o combinado. Um título com sociedade só pode ir para o sócio; hipotecado, não rende nada.
- **Imunidade:** por algumas rodadas uma parte não paga aluguel em casas da outra.

As rodadas contam a partir da atual. Os acordos acabam ao vencer, se a casa mudar de dono ou se uma das partes falir. Máximo de 4 sociedades e 4 imunidades por jogador, uma sociedade por casa.

10 PROBLEMAS LEGAIS

Você entra pela casa Processado!, por uma carta ou por três duplas seguidas. Vai direto, sem receber pelo Lançamento. Para sair, no começo da sua vez:

- pague **$50** ao Banco e jogue normalmente, ou
- use um Passe livre legal (ele volta para o fundo do monte), ou
- jogue os dados: se tirar **dupla**, você sai e anda (sem jogar de novo). Na 3ª tentativa sem sucesso, pague $50 e ande o que tirou.

Enquanto estiver lá, você continua cobrando aluguel, construindo e fazendo negócios. Mas o **fisco** fica com metade de cada aluguel que você receber (no bolão do centro se jogarem com bolão; se não, para o Banco) até você sair.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 8 · Folha 8/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

11 O BANCO

Todo pagamento vai para o Banco ou sai dele. O caixa começa com **$24.696** (36 notas de cada valor). O Banco **nunca quebra**: se acabarem as notas de um valor, ele troca por outras; se acabarem todas, anota o que paga no balcão (ou num papel) como "emitido" e continua pagando. Os jogadores podem pedir troco ao Banco quando quiserem.

O guichê: vitrine, empréstimos, recompra e hipotecadas. O **guichê** do Banco abre na sua vez, com a mesa calma (para juntar dinheiro, também enquanto decide uma compra ou quando deve).

- **Vitrine.** O que ninguém compra (passou sem leilão ou o leilão ficou sem lances) e o que o Banco recompra fica à venda, sem hipoteca. Na sua vez você compra uma pelo **preço de tabela**. Cair numa delas oferece a compra de sempre.
- **Empréstimos.** Um de cada vez, em múltiplos de $50, até metade do valor das suas escrituras sem hipoteca e melhorias (máximo $1.000). Juros fixos de **10%** (pega $300, devolve $330); dá para devolver antes, tudo ou parte, sem desconto. Vence ao passar **2 vezes** pelo Lançamento: o Banco cobra do seu dinheiro e, se faltar, hipoteca e vende só o necessário; se nem assim der, você fica devendo ao Banco. O empréstimo desconta do patrimônio; se você falir, o Banco cobra primeiro o que puder.
- **Recompra.** O Banco compra na hora uma escritura sua por **70%** do preço: sem melhorias no grupo e sem hipoteca. Ela vai para a vitrine.
- **Comprar hipotecadas.** Na sua vez você oferece ao Banco um preço pela escritura hipotecada de outro (sem melhorias no grupo). O Banco aceita a partir do custo de quitar a hipoteca mais **20%** do preço; abaixo disso, pede esse mínimo. Se aceitar, o dono tem **até o fim da próxima vez** para quitar a hipoteca e ficar com ela; senão, você paga: hipoteca + 10% ao Banco e o resto ao dono, e a escritura passa para você sem hipoteca. Uma oferta por escritura e por jogador. Se alguém cuida do Banco, ele aceita, recusa ou contrapropõe (sem resposta em 35 s, ou se for parte, decide o automático).

12 DÍVIDAS E FALÊNCIA

Calcule antes se consegue pagar. O máximo que você pode juntar é: seu dinheiro + 50% de todas as suas melhorias + a hipoteca de tudo o que estiver livre. Se mesmo assim **não der**, não precisa vender nada: declare falência na hora.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 9 · Folha 9/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Se **der**, junte o dinheiro causando o menor estrago: primeiro hipoteque as propriedades avulsas (de gêneros que você não tem inteiros), depois distribuidoras e streaming, depois gêneros completos sem melhorias (o mais barato primeiro) e, só se precisar, venda melhorias, começando pelo gênero mais barato. Em cada passo, escolha a menor peça que cubra o que falta.

Ou peça ajuda ao Banco: um empréstimo ou a recompra de uma escritura (veja "O Banco").

Pagar negociando. Se você deve a um jogador, em vez de ir ao Banco pode oferecer escrituras (e dinheiro ou Passes) e dizer quanto da dívida elas cancelam. Ele aceita, recusa ou pede outras escrituras suas; no máximo 3 propostas e contrapropostas por dívida. Nada de gêneros com melhorias; quem recebe uma hipotecada paga 10% da hipoteca. Se não cobrir a dívida toda, o resto se paga como sempre.

Na falência, suas melhorias voltam ao Banco (recebendo 50%), e seu dinheiro, propriedades e Passes vão para quem você devia. Se for um jogador e ele receber hipotecadas, paga ao Banco 10% de cada hipoteca (se não tiver o suficiente, fica devendo). Se a dívida era com o Banco, **o Banco leiloa suas propriedades uma a uma** entre os demais, cada uma a partir do seu preço (as hipotecadas, a partir do que custa levantar a hipoteca, e são entregues sem hipoteca): tudo vai para o Banco e o que ninguém quiser fica sem dono, na vitrine do Banco. Você está fora da partida.

13 Desafios musicais

6 cartas (3 de Remix e 3 de Evento) pedem para fazer algo na mesa. Enquanto dura o desafio, nada mais acontece. Quem pega a carta sempre pode **passar**: aí não recebe nada. Nunca vale cantar a letra quando é para cantarolar.

Cantar

Cante um refrão em voz alta. Os outros votam ao mesmo tempo: polegar para cima ("Bravo!") ou para baixo. Se **pelo menos a metade** votar a favor, receba **$150** do Banco.

Cantarolar

Cantarole uma música conhecida, sem letra, por no máximo 45 segundos. Quem adivinhar primeiro (dizendo o título) e você recebem **$100** cada um. Se ninguém adivinhar, nada acontece.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 10 · Folha 10/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Que música é essa?

1. **Escolham a música.** Quem pegou a carta tapa os ouvidos ou sai um instante. Os outros escolhem uma música em segredo. O **DJ** é quem joga logo depois: ele sugere (pode usar as "Ideias para o DJ", logo adiante) e pode passar a função para outra pessoa.
2. **Solta o som!** O DJ cantarola, assobia, bate palmas ou toca a música, **sem letra**, por 45 s.
3. **Acertou?** Quem pegou a carta diz o título. Os outros votam (o DJ também). Se pelo menos a metade disser que sim (**empate conta como acerto**), quem adivinhou e o DJ recebem **$100** cada um.

Variante "sem pensar" (a do app com bots): em vez de escolher uma música, **a pessoa à sua direita cantarola uma das melodias da lista mais adiante** (escolhida ao acaso, por exemplo com os dados) e você adivinha. Se acertar, recebe $100. Útil com crianças ou quando a mesa fica sem ideias.

Ideias para o DJ

- Uma da sua infância
- Um hino de estádio
- A de casamento
- Uma de desenho animado
- Uma canção de Natal
- A música do verão
- Uma de comercial de TV
- A abertura de uma série
- Uma de filme
- Uma que os avós dançam
- Uma para chorar
- A que nunca falha no karaokê
- Uma de festa de formatura
- A das viagens de carro
- Uma que você odeia mas sabe de cor
- Uma canção de ninar
- O hino de um time
- Uma de balada
- Uma de programa de auditório
- A de aniversário

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 11 · Folha 11/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Músicas populares para cantarolar

- Parabéns pra Você
- Brilha, Brilha, Estrelinha
- Frei Martinho
- Bate o Sino
- Noite Feliz
- Hino à Alegria
- Für Elise
- Marcha Nupcial
- A Quinta de Beethoven
- O Cancã
- A Marcha Turca
- A música do Tetris
- Greensleeves
- Oh! Susana
- Seu Lobato Tinha um Sítio
- Rema, Rema, Rema o Barco
- A Ponte de Londres
- O Lago dos Cisnes
- O Danúbio Azul
- A Marcha Radetzky
- O Quebra-Nozes
- As Quatro Estações
- Canção de Ninar de Brahms
- A marcha de formatura

Melodias para a variante "sem pensar"

1. Hino à Alegria (Beethoven)
2. Für Elise (Beethoven)
3. Quinta Sinfonia (Beethoven)
4. Marcha Nupcial (Wagner)
5. Na Gruta do Rei da Montanha (Grieg)
6. A Manhã (Grieg)
7. Canção de Ninar (Brahms)
8. A Primavera (Vivaldi)
9. Pequena Serenata Noturna (Mozart)
10. Marcha Turca (Mozart)
11. Sinfonia nº 40 (Mozart)
12. Minueto em Sol (Bach)
13. Tocata e Fuga em Ré Menor (Bach)
14. Cancã (Offenbach)
15. Abertura de Guilherme Tell (Rossini)
16. Parabéns pra Você
17. Brilha, Brilha, Estrelinha
18. Frei Martinho
19. Greensleeves
20. Oh! Susana
21. Valsa da Despedida (Auld Lang Syne)
22. Amazing Grace (Maravilhosa Graça)
23. A Ponte de Londres
24. Mary Tinha um Carneirinho
25. Seu Lobato Tinha um Sítio
26. Rema, Rema, Rema o Barco
27. Korobeiniki (a do Tetris)
28. Bate o Sino (Jingle Bells)
29. Noite Feliz
30. Adeste Fideles (Cristãos, Vinde Todos)
31. Deck the Halls (Fa-lá-lá-lá-lá)
32. Nós Te Desejamos um Feliz Natal

Todas são de domínio público ou tradicionais. As músicas que a mesa escolher são só cantaroladas ou cantadas em casa; ninguém grava nem publica.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 12 · Folha 12/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

14 FIM DA PARTIDA

Vence o **último jogador que não foi à falência**.
Partida com limite. Antes de começar, vocês podem definir um tempo (60, 75 ou 90 minutos) ou um número de rodadas (15, 20, 30 ou 40). No final, vence o maior **patrimônio**: dinheiro + preço de cada propriedade (menos a hipoteca, se houver) + 50% do custo das melhorias.

15 REGRAS DA CASA (OPCIONAIS)

- **Valor do Lançamento:** 100, 150 (normal), 200, 250 ou 300.
- **Dinheiro inicial:** 1.200, 1.600 (normal), 2.000 ou 2.400.
- **Fiança de Problemas Legais:** 25, 50 (normal), 100 ou 150; e de 1 a 4 tentativas para tirar dupla.
- **Sem leilões** ou **sem negócios**, para partidas mais rápidas com crianças.
- **Construção escalonada** (a do clássico): num gênero, nenhuma casa pode ter mais de um nível de vantagem sobre outra, ao construir e ao vender.
- **Limite de negócios** (o app já vem com ele, em 2): no máximo 2 negócios fechados com a mesma pessoa numa mesma vez. Um a mais vale igual, mas quem fez a oferta final leva um **strike**; no terceiro vai para Problemas Legais e a contagem volta a zero (se era a vez dela e ainda não tinha jogado os dados, perde a jogada).
- **Melhorias sem limite** (sem contar as 28 + 12 peças: usem moedas ou o que tiverem à mão).
- **Bolão no Backstage:** impostos, fianças, multas de cartas e o fisco de Problemas Legais vão para um bolão no centro, e quem parar no Backstage leva tudo. Deixa a partida mais longa.
- **Desafios sempre “sem pensar”** (variante da melodia), ou sem desafios se ninguém quiser cantar: devolvam a carta para o fundo e peguem outra.

Os valores estão na moeda desta edição (fichas de turnê). Combinem as regras da casa antes de distribuir o dinheiro.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 13 · Folha 13/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

16 Perguntas frequentes e casos duvidosos

Recebo o Lançamento se parar exatamente na casa?
Sim, $150, igual a quando passa.

E se uma carta me fizer voltar e eu passar pelo Lançamento?
Não: só se recebe andando para a frente.

Fui mandado para Problemas Legais do outro lado do tabuleiro. Recebo ao passar pelo Lançamento?
Não. Você vai direto, sem percorrer o tabuleiro.

Estou em Problemas Legais. Recebo se pararem nas minhas propriedades?
Sim, mas o fisco fica com metade de cada aluguel até você sair. Você também pode construir, hipotecar e fazer negócios.

O aluguel dobra se eu tiver o gênero, mas uma casa estiver hipotecada?
Sim: o aluguel base dobra nas casas sem hipoteca enquanto o gênero for todo seu. A hipotecada não cobra.

Posso construir se uma casa do gênero estiver hipotecada?
Não. Quite a hipoteca antes.

Posso hipotecar com melhorias no gênero?
Não. Venda antes todas as melhorias do gênero.

Posso colocar todas as minhas melhorias numa só casa do gênero?
Pode: a construção é livre, então dá para levar uma casa até a Casa de Shows sem mexer nas outras. Com a regra da casa de construção escalonada, não.

A carta me manda para a distribuidora mais próxima e ela não tem dono.
Você pode comprá-la (ou ela vai a leilão). Se tiver dono, você paga o dobro do aluguel normal.

A carta me manda para o streaming mais próximo e ele tem dono.
Jogue os dados de novo e pague 12 vezes o resultado, tenha o dono uma ou duas plataformas.

Não sobraram Salas no Banco.
Você não pode construir até alguém vender ou subir para Casa de Shows (o que devolve 3 Salas). Se dois jogadores quiserem a última ao mesmo tempo, leva quem pediu primeiro.

Quando se cobra o aluguel?
Assim que o jogador para na casa. Peçam antes de o próximo jogar os dados: se ninguém lembrar, perdeu.

Os jogadores podem emprestar dinheiro entre si?
Entre jogadores, não: só se troca o que entra num negócio (dinheiro, propriedades e Passes), na hora. Empréstimo, só do Banco.

Num desafio, quem vota?
Todos menos quem canta ou adivinha; o DJ também. Com dois jogadores, o voto do outro decide.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 14 · Folha 14/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Posso vender um Passe livre legal?
Sim, num negócio, pelo preço que combinarem.

Perco a próxima vez e estou em Problemas Legais.
Nessa vez você não joga nem paga: na seguinte, continua de onde estava.

CRÉDITOS E AVISO LEGAL

Music Tycoon · Edição Inventado · regras v1.9. Ilustração cartoon 2D. Melodias de domínio público ou tradicionais.

Todos os nomes de selos, estúdios, artistas, distribuidoras, plataformas de streaming, rádios e programas são **paródias ou invenções fictícias**. Não têm relação com nenhuma marca, empresa ou pessoa real nem contam com seu apoio; qualquer semelhança é só uma piscadela bem-humorada. As marcas evocadas pertencem aos seus donos. Music Tycoon não é afiliado, patrocinado nem aprovado por nenhum outro jogo de compra e venda de propriedades; o sistema de jogo é próprio e os textos e o design são originais. Antes de comercializar: busca de marcas do nome comercial e dos nomes fictícios, dados do editor, marcação de segurança de brinquedos (CE / UKCA) e advertência de peças pequenas para menores de 3 anos.

MUSIC TYCOON · Edição Inventado · Manual de regras · página 15 · Folha 15/16
A5 + 3 mm · grampeado a cavalo, 16 páginas · Exportado em 2026-11-19 · RGB: converter para CMYK na gráfica

Referência rápida

Vez	Jogue, ande, resolva a casa. Dupla: de novo. Três duplas: Problemas Legais.
Lançamento	+$150 ao passar ou parar.
Comprar	Pelo preço do tabuleiro; se não, leilão a partir desse mesmo preço.
Aluguel	Base ×2 com o gênero. Distribuidoras $30/$60/$90/$150. Streaming 6×/12× dados.
Melhorias	Gênero completo, sem hipotecas; construção livre. Custo por lado $40/$70/$110/$150. Vender: 50%.
Peças	28 Salas · 12 Casas de Shows. Sem peças, não se constrói.
Hipoteca	50% do preço; quitar +10%; receber uma hipotecada: 10% ao Banco.
Problemas Legais	$50, Passe livre ou dupla (3 tentativas). Lá dentro você cobra, mas metade vai para o fisco.
Dívidas	Calcule antes: dinheiro + 50% das melhorias + hipotecas. Não dá? Falência. Dá para pagar um jogador com escrituras.
O Banco	Empréstimo até $1.000 (+10%, vence em 2 voltas). Recompra a 70%. Vitrine pelo preço de tabela. Hipotecadas de outros: oferta ao Banco.
Desafios	Cantar $150 · Cantarolar e Que música é essa? $100 cada um · 45 s sem letra.

MUSIC TYCOON

Todos os nomes são paródias fictícias. Edição Inventado.