Edición Inventado

MUSIC TYCOON

Sellos y artistas imaginarios



Reglamento

De 2 a 6 jugadores · a partir de 8 años · 60–120 minutos

¡Bienvenidos al estudio!

En Music Tycoon recorren la escena musical de un mundo inventado: compran sellos y estudios, completan géneros, construyen desde la Sala de Ensayo hasta la Sala de Conciertos y firman artistas que cobran su bono en cada visita. Y de vez en cuando… ¡toca cantar!

Objetivo. Ser el último jugador que no quiebra. En las partidas con tiempo o rondas limitadas gana quien tenga más patrimonio al final.

Contenido

- 1 tablero de 50 × 50 cm
- 28 contratos: 22 sellos y estudios, 4 distribuidoras y 2 plataformas de streaming
- 31 cartas de Remix y 31 de Evento (6 son retos musicales) + 2 en blanco
- 252 billetes: 36 de cada valor ($1, $5, $10, $20, $50, $100, $500), $24.696 en total
- 28 Salas (verdes) y 12 Salas de Conciertos (rojas)
- 8 fichas, 8 tarjetas de ayuda y el mostrador de la Banca
- 2 dados de seis caras (estándar, 16 mm)
- Opcional: un temporizador de 45 s (o el del celular) para los retos

1 Preparación

1. Abre el tablero. Baraja por separado los mazos de Remix y de Evento y déjalos boca abajo en sus casillas del centro.
2. Elijan quién lleva **la Banca** (banquero o banquera): guarda los billetes, los contratos y las Salas en el mostrador de la Banca. Puede jugar, pero sin mezclar su dinero con el de la Banca.
3. Cada jugador elige una ficha, la pone en Lanzamiento y recibe **$1.600**:

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

4. Cada jugador toma una tarjeta de ayuda.
5. **Tirada de salida.** Cada jugador tira los dos dados una vez, por orden alrededor de la mesa. Empieza quien saque el total más alto; si empatan en lo más alto, solo los empatados vuelven a tirar. Después se sigue hacia la izquierda (en el sentido de las agujas del reloj).

Se juega de **2 a 6**. Con 5 o 6 la partida pasa de las dos horas: usen el límite de rondas o de tiempo (ver «Fin de la partida»).

2 EL TABLERO

Lanzamiento	Cobras **$150** cada vez que pasas o caes aquí.
Sellos y estudios	22 propiedades en 8 géneros de 2 o 3 casillas. Precio de $40 a $420.
Distribuidoras	Las 4 grandes discográficas: Vinilo Mundial Group, Casete Imperial, Láser Discos Unidos, Cometa Music. Precio $190.
Streaming	OndaPlay y Bucle Music. Precio $160.
Remix y Evento	Roba la carta de arriba, léela en voz alta y haz lo que dice. Vuelve al fondo del mazo (el Pase libre legal te lo guardas hasta usarlo).
Impuestos	Impuesto de Producción: paga $130 a la Banca. Gastos de Gira: paga $110 a la Banca.
Problemas Legales	Si solo caes aquí, estás «de paso» por el pasillo de los abogados: no pasa nada.
¡Demanda!	Ve directo a Problemas Legales. No cobras Lanzamiento.
Backstage	Descanso: no pasa nada (salvo con la regla de la casa del bote).

Garaje **Indie** **Punk** **Hip-Hop** **Tropical** **Soul & Funk** **Electrónica** **Leyendas**

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 3 · Hoja 3/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

3 Tu turno

1. **Tira los dos dados** y avanza tu ficha ese número de casillas hacia la derecha (en sentido contrario a las agujas del reloj): desde Lanzamiento, abajo a la izquierda, se recorre la fila de abajo hacia Problemas Legales.
2. **Resuelve la casilla** donde caes: comprar o subastar, pagar la tarifa, robar carta, pagar el impuesto…
3. **Dobles:** si los dos dados salen iguales, vuelves a tirar al terminar. **Tres dobles seguidos** te mandan a Problemas Legales sin mover la tercera vez.
4. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y proponer tratos.
5. Pasa los dados al jugador de tu izquierda.

También fuera de tu turno. Como en el clásico, cualquiera puede construir, vender mejoras, hipotecar o levantar hipotecas entre turnos, mientras la mesa esté en calma (no en mitad de una deuda o un reto; durante una subasta, sí, salvo con el contrato subastado). Puedes hacer varias gestiones seguidas (subir todo un género, levantar varias hipotecas…); en la app se arman en un plan y se confirman juntas. Los tratos, en tu turno o durante una subasta.

4 Comprar y subastar

Si caes en un sello, estudio, distribuidora o plataforma **sin dueño**, puedes comprarlo al precio del tablero: paga a la Banca y toma su contrato. Si no quieres (o no puedes), **se subasta** entre todos, tú incluido: se puja por turnos **desde el precio del contrato** (si está hipotecado, desde su hipoteca), subiendo de $5 en $5 como mínimo. Quien pasa queda fuera. Gana la puja más alta; si nadie llega al precio, queda libre, a la venta en el escaparate de la Banca. **Reparto:** el precio del contrato es para la Banca y lo que se puje por encima, para quien no quiso comprarlo (si gana esa misma persona, todo para la Banca). **Subastar lo tuyo:** en tu turno puedes subastar un contrato sin mejoras en su género entre los demás, con el precio de salida que elijas (desde su precio): lo que se puje es **todo para ti**. Si está hipotecado, primero se paga a la Banca lo que cuesta levantar la hipoteca y el resto es tuyo; se entrega sin hipoteca. Mientras dura la subasta, cualquiera puede hipotecar, vender mejoras, venderle a la Banca, pedir un préstamo o negociar para reunir efectivo, salvo con el contrato subastado. Quien va ganando no puede gastar el efectivo de su puja.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 4 · Hoja 4/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

5 PAGAR TARIFAS

- **Sello o estudio sin mejoras:** la tarifa base del contrato; **el doble** si el dueño tiene todo el género.
- **Con mejoras:** la tarifa del nivel construido. Desde el Estudio de Grabación se suma el **bono del artista** (en el contrato ya va sumado, marcado con ★).
- Las propiedades hipotecadas no cobran. Quien está en Problemas Legales sí cobra, pero deja la mitad al fisco.

Distribuidoras del dueño	**1**	**2**	**3**	**4**
Tarifa	$30	$60	$90	$150
Plataformas de streaming	**1**	**2**		
Paga	6 × dados	12 × dados		

Ejemplo. Caes con un 8 en OndaPlay y su dueño tiene las dos plataformas: pagas 8 × 12 = $96.

6 MEJORAS: DE LA SALA DE ENSAYO A LA SALA DE CONCIERTOS

Cuando tienes **todo un género** y ninguna de sus casillas está hipotecada, puedes construir pagando a la Banca (en tu turno o entre turnos). La construcción es **libre**: subes la casilla que quieras, sin ir a la par; todas las mejoras pueden ir a la misma. Para vender, igual. Si prefieren la construcción escalonada del clásico, está en «Reglas de la casa (opcionales)».

	1. Sala de Ensayo	Primera subida de tarifa.	**1 Sala**
	2. Estudio de Grabación	Gran subida y el artista firma: su bono se cobra en cada visita.	**2 Salas**
	3. Estudio de Producción	Tarifa alta.	**3 Salas**
	4. Sala de Conciertos	Tarifa máxima.	**1 Conciertos**

Cada nivel cuesta lo mismo en todo un lado del tablero: **$40 / $70 / $110 / $150** (lado de Lanzamiento, de Problemas Legales, de Backstage y de ¡Demanda!). Vender una mejora a la Banca devuelve el **50 %** de su coste.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 5 · Hoja 5/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Piezas limitadas. La Banca solo tiene **28 Salas** y **12 Salas de Conciertos**. Cada nivel del 1 al 3 ocupa una Sala (una casilla en Estudio de Grabación lleva 2). Al subir a Sala de Conciertos devuelves sus 3 Salas y pones una pieza roja. Si no quedan piezas, no se puede construir hasta que alguien venda. Para vender una Sala de Conciertos hacen falta 3 Salas libres; si no las hay, bajas hasta las que queden (incluso a 0) y cobras el 50 % de todos los niveles que quitas.

Algunas cartas abaratan tu próxima mejora: guárdalas a la vista hasta que construyas. Las cartas de reparaciones cobran por cada nivel construido y un extra por cada Sala de Conciertos.

7 TABLA DE PROPIEDADES

Tarifa sin mejoras (el doble con el género completo) y con cada nivel. ★ = ya incluye el bono del artista. «Hip.» = lo que paga la Banca al hipotecar.

Propiedad	Precio	Tarifa	🥁	🎤★	🎛★	🏟★	Mejora	Hip.
Cinta Casera Records	$40	$5	$25	$90	$195	$305	$40	$20
Estudio El Sótano	$50	$5	$30	$100	$210	$325	$40	$25
Discos Polilla	$70	$5	$35	$110	$225	$340	$40	$35
Estudio Bruma	$80	$5	$40	$120	$240	$360	$40	$40
Vinilo Lunar	$90	$5	$45	$135	$260	$385	$40	$45
Sello Alfiler	$110	$10	$60	$175	$370	$560	$70	$55
Estudio Ruido Blanco	$120	$10	$60	$190	$390	$590	$70	$60
Chaqueta Rota Discos	$140	$10	$70	$215	$430	$640	$70	$70
Barrio Beat Records	$160	$15	$75	$215	$425	$625	$70	$80
Estudio La Esquina	$170	$15	$75	$230	$445	$650	$70	$85
Rima de Oro Music	$190	$20	$85	$250	$485	$700	$70	$95

Propiedad (sigue)	Precio	Tarifa	🥁	🎤★	🎛★	🏟★	Mejora	Hip.
Tumbao Discos	$210	$20	$115	$335	$690	$1.030	$110	$105
Estudio Palmera	$230	$25	$125	$365	$735	$1.095	$110	$115
Marea Alta Records	$250	$25	$135	$390	$780	$1.155	$110	$125
Terciopelo Records	$270	$30	$165	$465	$925	$1.360	$110	$135
Estudio 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
Estudio Neón	$350	$40	$295	$810	$1.655	$2.465	$150	$175
Fábrica de Sintes	$370	$45	$310	$855	$1.735	$2.570	$150	$185
Estudio Catedral	$390	$50	$250	$705	$1.405	$2.060	$150	$195
Corona Records	$420	$55	$275	$760	$1.495	$2.190	$150	$210

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 6 · Hoja 6/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Distribuidoras y streaming	Precio	Hip.
Vinilo Mundial Group	$190	$95
Casete Imperial	$190	$95
Láser Discos Unidos	$190	$95
Cometa Music	$190	$95
OndaPlay	$160	$80
Bucle Music	$160	$80

ARTISTAS (FIRMAN CON EL ESTUDIO DE GRABACIÓN)

- **Los Cables Sueltos** +$10
- **Mina Distorsión** +$10
- **Ana Polar** +$15
- **Dúo Niebla** +$15
- **Las Lunas de Papel** +$20
- **Los Alfileres Rotos** +$20
- **Kaos Kiko** +$25
- **Furia Gris** +$30
- **MC Asfalto** +$30
- **Lírika Sur** +$35
- **Don Cadencia** +$40
- **La Sonora Cometa** +$40
- **Coco Malecón** +$45
- **Marisol Clave** +$50
- **Velvet Ramírez** +$55
- **Los Reyes del Cobre** +$60
- **Barón Groove** +$60
- **DJ Kilovatio** +$65
- **Neón Nadia** +$70
- **Circuito Ama** +$75
- **Orquesta Aurora** +$80
- **Estela Real** +$85

8 HIPOTECAS

Puedes hipotecar una propiedad si no hay mejoras en su género: la Banca te paga el **50 %** de su precio (lo pone en el contrato) y das la vuelta al contrato, boca abajo. Hipotecada no cobra tarifa ni deja construir en su género. Para levantarla pagas la hipoteca **más un 10 %**.

> **Ejemplo.** Cinta Casera Records cuesta $40. Al hipotecarla cobras $20; levantarla cuesta $22.

9 TRATOS ENTRE JUGADORES

En tu turno puedes proponer a otro jugador un trato con propiedades, dinero y Pases libres legales, en cualquier combinación. Solo se cambian propiedades de géneros **sin mejoras** (vende antes las mejoras). Las hipotecadas cambian de dueño hipotecadas y **quien las recibe paga a la Banca el 10 % de la hipoteca** en ese momento; si después la levanta, paga lo normal (hipoteca + 10 %). Si no tendrá efectivo para esa tasa, el trato no vale.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 7 · Hoja 7/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Acuerdos avanzados

Un trato puede llevar también **acuerdos**, que se firman al aceptarlo (todo o nada) y se pueden contraofertar:

- **Todo un género:** un toque pide u ofrece todo lo que alguien tiene de un género, con un precio sugerido (lista, prima por completar el grupo y alquiler esperado). Con mejoras, no.
- **Sociedad:** una parte paga y cobra un **% del alquiler** (10–90 %) de unas casillas de la otra durante unas rondas o para siempre; se reparte cuando el alquiler se paga de verdad. Puede llevar **recompra**: el dueño la deshace en su turno pagando lo pactado. Un título con sociedad solo se puede dar a su socio; hipotecado no reparte nada.
- **Inmunidad:** durante unas rondas una parte no paga alquiler en unas casillas de la otra.

Las rondas cuentan desde la actual. Los acuerdos acaban al caducar, si la casilla cambia de dueño o si una de las partes quiebra. Máximo 4 sociedades y 4 inmunidades por jugador, una sociedad por casilla.

10 Problemas legales

Entras por la casilla ¡Demanda!, por una carta o por tres dobles seguidos. Vas directo, sin cobrar Lanzamiento. Para salir, al empezar tu turno:

- paga **$50** a la Banca y tira normal, o
- usa un Pase libre legal (vuelve al fondo de su mazo), o
- tira: si sacas **dobles**, sales y avanzas (sin volver a tirar). Al 3.º intento fallido pagas $50 y avanzas lo que sacaste.

Mientras estás dentro sigues cobrando tarifas, construyendo y haciendo tratos. Pero el **fisco** se queda la mitad de cada tarifa que cobres (al bote del centro si juegan con bote; si no, a la Banca) hasta que salgas.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 8 · Hoja 8/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

11 LA BANCA

Todo pago va a la Banca o sale de ella. La caja empieza con **$24.696** (36 billetes de cada valor). La Banca **nunca quiebra**: si se le acaban los billetes de un valor, cambia por otros; si se acaban todos, apunta lo que paga en el mostrador (o en un papel) como «emitido» y sigue pagando. Los jugadores pueden pedir cambio a la Banca cuando quieran.

La ventanilla: escaparate, préstamos, recompra e hipotecadas. La **ventanilla** de la Banca abre en tu turno, con la mesa en calma (para reunir efectivo, también mientras decides una compra o si debes).

- **Escaparate.** Lo que nadie compra (se pasa sin subastar o la subasta queda sin pujas) y lo que la Banca recompra queda a la venta, sin hipoteca. En tu turno compras uno a su **precio de lista**. Caer en uno ofrece la compra de siempre.
- **Préstamos.** Uno a la vez, en múltiplos de $50, hasta la mitad del valor de tus contratos sin hipotecar y tus mejoras (máximo $1.000). Interés fijo del **10 %** (pides $300, devuelves $330); puedes devolver antes, todo o en parte, sin descuento. Vence al pasar **2 veces** por Lanzamiento: la Banca cobra sola de tu efectivo y, si no alcanza, hipoteca y vende lo justo; si ni así, debes a la Banca. El préstamo resta de tu patrimonio; si quiebras, la Banca cobra primero lo que pueda.
- **Recompra.** La Banca te compra al instante un contrato por el **70 %** de su precio: sin mejoras en su grupo y sin hipotecar. Pasa a su escaparate.
- **Comprar hipotecadas.** En tu turno ofreces a la Banca un precio por el contrato hipotecado de otro (sin mejoras en su grupo). La Banca acepta desde lo que cuesta levantar la hipoteca más el **20 %** del precio; por debajo, pide ese mínimo. Si acepta, el dueño tiene **hasta el final de su próximo turno** para levantar la hipoteca y quedárselo; si no, pagas: la hipoteca + 10 % a la Banca y el resto al dueño, y el contrato pasa a ti sin hipoteca. Una oferta por contrato y una por jugador. Si una persona lleva la Banca, ella acepta, rechaza o contraoferta (si no contesta en 35 s, decide la automática; si es parte, también).

12 DEUDAS Y BANCARROTA

Calcula antes si puedes pagar. Lo máximo que puedes reunir es: tu efectivo + el 50 % de todas tus mejoras + la hipoteca de todo lo que tengas libre. Si con eso **no llegas**, no hace falta vender nada: te declaras en bancarrota ya.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 9 · Hoja 9/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Si **sí llegas**, reúne el dinero haciendo el menor daño: primero hipoteca las propiedades sueltas (de géneros que no tienes enteros), luego distribuidoras y streaming, luego géneros completos sin mejoras (el más barato primero) y, solo si hace falta, vende mejoras empezando por el género más barato. Elige en cada paso la pieza más pequeña que cubra lo que falta.
O pide ayuda a la Banca: un préstamo o la recompra de un contrato (ver «La Banca»).
Pagar negociando. Si le debes a un jugador, en vez de ir a la Banca puedes ofrecerle contratos (y efectivo o Pases) y decir cuánto de la deuda cancelan. Acepta, rechaza o te pide otros contratos tuyos; como mucho 3 propuestas y contraofertas por deuda. Nada de géneros con mejoras; quien recibe uno hipotecado paga el 10 % de la hipoteca. Si no cubre toda la deuda, el resto se paga como siempre.
En bancarrota tus mejoras vuelven a la Banca (cobrando el 50 %), y tu efectivo, propiedades y Pases pasan a quien le debías. Si es un jugador y recibe hipotecadas, paga a la Banca el 10 % de cada hipoteca (si no le alcanza, queda a deber). Si la deuda era con la Banca, **la Banca subasta tus propiedades una a una** entre los demás, desde el precio de cada contrato (las hipotecadas, desde lo que cuesta levantar la hipoteca, y se entregan sin hipoteca): todo lo recaudado es para la Banca y lo que nadie quiera queda libre, en el escaparate de la Banca. Quedas fuera de la partida.

13 Retos musicales

6 cartas (3 de Remix y 3 de Evento) piden hacer algo en la mesa. Mientras dura el reto no se juega a nada más. Quien roba la carta siempre puede **pasar**: entonces no cobra nada. Nunca vale cantar la letra cuando hay que tararear.

Cantar

Cantas un estribillo en voz alta. Los demás votan a la vez: pulgar arriba («¡Bravo!») o abajo. Si **al menos la mitad** vota a favor, cobras **$150** de la Banca.

Tararear

Tarareas una canción conocida, sin letra, durante 45 segundos como mucho. Quien la adivine primero (diciendo el título) y tú cobran **$100** cada uno. Si nadie la adivina, nada.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 10 · Hoja 10/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

¿Qué canción es?

1. **Elijan la canción.** Quien robó se tapa los oídos o sale un momento. Los demás eligen en secreto una canción. El **DJ** es quien juega justo después: propone (puede usar las «Ideas para el DJ», un poco más adelante) y puede ceder el puesto a otro.
2. **¡A sonar!** El DJ la tararea, silba, da palmas o la toca, **sin letra**, durante 45 s.
3. **¿Acertó?** Quien robó dice el título. Votan los demás (el DJ también). Si al menos la mitad dice que sí, **el empate cuenta como acierto**, y quien adivina y el DJ cobran **$100** cada uno.

Variante «sin pensar» (la de la app con bots): en vez de elegir canción, **la persona a tu derecha tararea una de las melodías de la lista que viene después** (la escoge al azar, por ejemplo con los dados) y tú la adivinas. Si aciertas, cobras $100. Útil con niños o si a la mesa no se le ocurre nada.

Ideas para el DJ

- Una de tu infancia
- Un himno de estadio
- La de una boda
- Una de dibujos animados
- Un villancico
- La canción del verano
- Una de anuncio de la tele
- La sintonía de una serie
- Una de película
- Una que bailan los abuelos
- Una para llorar
- La que no falla en el karaoke
- Una de fiesta de fin de curso
- La de los viajes en coche
- Una que odias pero te sabes
- Una canción de cuna
- El himno de un equipo
- Una de discoteca
- Una de un concurso de la tele
- La de un cumpleaños

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 11 · Hoja 11/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Canciones populares para tararear

- Cumpleaños feliz
- Estrellita, ¿dónde estás?
- Martinillo
- Jingle Bells
- Noche de paz
- Himno de la alegría
- Para Elisa
- Marcha nupcial
- La quinta de Beethoven
- El cancán
- La marcha turca
- La del Tetris
- Greensleeves
- Oh! Susana
- En la granja del viejo MacDonald
- Rema, rema, rema tu bote
- El puente de Londres
- El lago de los cisnes
- El Danubio azul
- La marcha Radetzky
- El cascanueces
- Las cuatro estaciones
- La canción de cuna de Brahms
- La marcha de graduación

Melodías para la variante «sin pensar»

1. Himno de la alegría (Beethoven)
2. Para Elisa (Beethoven)
3. Quinta sinfonía (Beethoven)
4. Marcha nupcial (Wagner)
5. En la gruta del rey de la montaña (Grieg)
6. La mañana (Grieg)
7. Canción de cuna (Brahms)
8. La primavera (Vivaldi)
9. Pequeña serenata nocturna (Mozart)
10. Marcha turca (Mozart)
11. Sinfonía n.º 40 (Mozart)
12. Minueto en sol (Bach)
13. Tocata y fuga en re menor (Bach)
14. Cancán (Offenbach)
15. Obertura de Guillermo Tell (Rossini)
16. Cumpleaños feliz
17. Estrellita, ¿dónde estás?
18. Martinillo
19. Greensleeves
20. Oh! Susana
21. Canción de la despedida (Auld Lang Syne)
22. Sublime gracia (Amazing Grace)
23. El puente de Londres
24. María tenía un corderito
25. En la granja del viejo MacDonald
26. Rema, rema, rema tu bote
27. Korobéiniki (la del Tetris)
28. Navidad, Navidad (Jingle Bells)
29. Noche de paz
30. Adeste fideles (Venid, fieles)
31. Deck the Halls (Fa la la la la)
32. Os deseamos feliz Navidad (We Wish You a Merry Christmas)

Todas son de dominio público o tradicionales. Las canciones que elija la mesa solo se tararean o se cantan en casa; nadie las graba ni las publica.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 12 · Hoja 12/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

14 Fin de la partida

Gana el **último jugador que no ha quebrado**.
Partida con límite. Antes de empezar pueden fijar un tiempo (60, 75 o 90 minutos) o un número de rondas (15, 20, 30 o 40). Al terminar, gana el mayor **patrimonio**: efectivo + precio de cada propiedad (menos la hipoteca si la tiene) + el 50 % de lo que costaron las mejoras.

15 Reglas de la casa (opcionales)

- **Cobro de Lanzamiento:** 100, 150 (normal), 200, 250 o 300.
- **Dinero inicial:** 1.200, 1.600 (normal), 2.000 o 2.400.
- **Fianza de Problemas Legales:** 25, 50 (normal), 100 o 150; y de 1 a 4 intentos para sacar dobles.
- **Sin subastas** o **sin tratos**, para partidas más rápidas con niños.
- **Construcción escalonada** (la del clásico): en un género ninguna casilla puede llevar más de un nivel de ventaja a otra, al construir y al vender.
- **Tope de tratos** (la app lo trae puesto, en 2): como mucho 2 tratos cerrados con la misma persona en un mismo turno. Uno de más vale igual, pero quien hizo la oferta final se lleva un **strike**; al tercero va a Problemas Legales y su cuenta vuelve a cero (si era su turno y aún no había tirado, pierde la tirada).
- **Mejoras sin límite** (sin contar las 28 + 12 piezas: usen monedas o lo que tengan).
- **Bote en Backstage:** impuestos, fianzas, multas de cartas y el fisco de Problemas Legales van a un bote en el centro y se lo lleva quien cae en Backstage. Alarga la partida.
- **Retos siempre «sin pensar»** (variante de la melodía), o retos fuera si nadie quiere cantar: devuelvan la carta al fondo y roben otra.

Las cantidades van en la moneda de esta edición (fichas de gira). Acuerden las reglas de la casa antes de repartir el dinero.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 13 · Hoja 13/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

16 Preguntas frecuentes y casos dudosos

¿Cobro Lanzamiento si caigo justo en la casilla?
Sí, $150, igual que al pasar.

¿Y si una carta me hace retroceder y paso por Lanzamiento?
No: solo se cobra avanzando.

Me mandan a Problemas Legales desde el otro lado del tablero. ¿Cobro al pasar por Lanzamiento?
No. Vas directo, sin recorrer el tablero.

Estoy en Problemas Legales. ¿Me pagan si caen en mis propiedades?
Sí, pero el fisco se queda la mitad de cada tarifa hasta que salgas. También puedes construir, hipotecar y hacer tratos.

¿Tarifa doble si tengo el género pero una casilla está hipotecada?
Sí: la tarifa base se dobla en las casillas sin hipotecar mientras el género sea entero tuyo. La hipotecada no cobra.

¿Puedo construir si una casilla del género está hipotecada?
No. Levanta antes la hipoteca.

¿Puedo hipotecar con mejoras en el género?
No. Vende antes todas las mejoras del género.

¿Puedo poner todas mis mejoras en una sola casilla del género?
Sí: la construcción es libre, así que puedes subir una casilla hasta la Sala de Conciertos sin tocar las demás. Con la regla de la casa de construcción escalonada, no.

La carta me manda a la distribuidora más cercana y no tiene dueño.
Puedes comprarla (o se subasta). Si tiene dueño, pagas el doble de la tarifa normal.

La carta me manda al streaming más cercano y tiene dueño.
Tira los dados otra vez y paga 12 veces lo que salga, tenga el dueño una o dos plataformas.

No quedan Salas en la Banca.
No puedes construir hasta que alguien venda o suba a Sala de Conciertos (que devuelve 3 Salas). Si dos jugadores quieren la última a la vez, se la lleva quien la pidió primero.

¿Cuándo se cobra la tarifa?
En cuanto el jugador cae. Pídanla antes de que el siguiente tire los dados: si nadie se acuerda, se pierde.

¿Se puede prestar dinero entre jugadores?
Entre jugadores, no: solo se intercambia lo que entra en un trato (dinero, propiedades y Pases) en el momento. Préstamos, solo de la Banca.

En un reto, ¿quién vota?
Todos menos quien canta o adivina; también el DJ. Con dos jugadores, el voto del otro decide.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 14 · Hoja 14/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

¿Puedo vender un Pase libre legal?
Sí, en un trato, al precio que acuerden.

Pierdo el próximo turno y estoy en Problemas Legales.
Ese turno no tiras ni pagas: el siguiente sigues donde estabas.

CRÉDITOS Y AVISO LEGAL

Music Tycoon · Edición Inventado · reglas v1.9. Ilustración cartoon 2D. Melodías de dominio público o tradicionales.

Todos los nombres de sellos, estudios, artistas, distribuidoras, plataformas de streaming, emisoras y programas son **parodias o invenciones ficticias**. No tienen relación con ninguna marca, empresa o persona real ni cuentan con su respaldo; cualquier parecido busca solo el guiño humorístico. Las marcas que se evocan pertenecen a sus dueños. Music Tycoon no está afiliado, patrocinado ni aprobado por ningún otro juego de compraventa de propiedades; el sistema de juego es propio y los textos y diseños son originales.
Antes de comercializar: búsqueda de marcas del nombre comercial y de los nombres ficticios, datos del editor, marcado de seguridad de juguetes (CE / UKCA) y advertencia de piezas pequeñas para menores de 3 años.

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Reglamento · página 15 · Hoja 15/16
A5 + 3 mm · grapado a caballete, 16 páginas · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Referencia rápida

Turno	Tira, avanza, resuelve la casilla. Dobles: otra vez. Tres dobles: Problemas Legales.
Lanzamiento	+$150 al pasar o caer.
Comprar	Al precio del tablero; si no, subasta desde ese mismo precio.
Tarifas	Base ×2 con el género. Distribuidoras $30/$60/$90/$150. Streaming 6×/12× dados.
Mejoras	Género completo, sin hipotecas; construyes libre. Coste por lado $40/$70/$110/$150. Vender: 50 %.
Piezas	28 Salas · 12 Salas de Conciertos. Sin piezas, no se construye.
Hipoteca	50 % del precio; levantar +10 %; recibir una hipotecada: 10 % a la Banca.
Problemas Legales	$50, Pase libre o dobles (3 intentos). Dentro cobras, pero la mitad va al fisco.
Deudas	Calcula antes: efectivo + 50 % de mejoras + hipotecas. ¿No llega? Bancarrota. A un jugador puedes pagarle con contratos.
La Banca	Préstamo hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas). Recompra al 70 %. Escaparate a precio de lista. Hipotecadas de otros: oferta a la Banca.
Retos	Cantar $150 · Tararear y ¿Qué canción es? $100 cada uno · 45 s sin letra.

MUSIC TYCOON

Todos los nombres son parodias ficticias. Edición Inventado.