Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Tarjetas de ayuda · frente · Hoja 1/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 copias (hasta 6 jugadores) · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Tarjetas de ayuda · dorso (volteo por el borde largo) · Hoja 2/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 copias (hasta 6 jugadores) · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

Tu turno

1. **Antes o después de tirar** puedes construir, vender mejoras, hipotecar, levantar hipotecas y negociar.
2. **Tira los dos dados** y avanza. Si pasas o caes en Lanzamiento cobras **$150**.
3. **Resuelve la casilla:** compra o subasta, paga la tarifa, roba carta, paga el impuesto…
4. **¿Dobles?** Vuelves a tirar. Tres dobles seguidos: a Problemas Legales.
5. **Pasa los dados** a la izquierda.

¿Debes más de lo que tienes? Calcula antes: efectivo + 50 % de tus mejoras + hipotecas de lo libre. Si no llega, bancarrota. Si llega, vende e hipoteca hasta pagar (o pide un préstamo a la Banca). A un jugador también puedes pagarle con contratos.

La Banca, en tu turno: préstamo de hasta $1.000 (+10 %, vence en 2 vueltas), recompra de contratos al 70 %, escaparate a precio de lista y ofertas por hipotecadas de otros.

MUSIC TYCOON · AYUDA 1/2

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Tarjetas de ayuda · frente · Hoja 3/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 copias (hasta 6 jugadores) · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

Números clave

Distribuidoras (1/2/3/4)	$30 / $60 / $90 / $150
Streaming (1/2)	6× / 12× dados
Mejora por lado	$40 / $70 / $110 / $150
Vender mejora	50 % del coste
Hipoteca	50 % del precio
Levantar hipoteca	+10 %
Recibir una hipotecada	10 % a la Banca
Salir de Problemas Legales	$50, pase o dobles
Cobrar en Problemas Legales	la mitad al fisco
Préstamo de la Banca	+10 % · 2 vueltas · máx. $1.000
Recompra de la Banca	70 % del precio
Piezas de la Banca	28 Salas · 12 Conciertos
Cantar	$150
Tararear / ¿Qué canción es?	$100 a los dos

El artista firma con el Estudio de Grabación: desde ahí su bono va incluido en la tarifa.

MUSIC TYCOON · AYUDA 2/2

MUSIC TYCOON · Edición Inventado · Tarjetas de ayuda · dorso (volteo por el borde largo) · Hoja 4/4
89 × 127 mm + 3 mm · 8 copias (hasta 6 jugadores) · Exportado 2026-11-19 · RGB: convertir a CMYK en imprenta