

Scroll Race

Carrera #2



Un juego creado y diseñado por NehNah Studio

www.nehnaah.com

Número de registro: 59/232830.9/21

Tipografía: NaeNae (disponible en nuestra web)

Instrucciones

Scroll Race es un sencillo juego de carreras... pero en el que solo tendrás que mover un dedo. En él, tendrás que demostrar tu agudeza visual y tu rapidez haciendo scroll para para ganar la partida.

El objetivo: llegar a una de las páginas de meta antes que nadie, siguiendo las indicaciones y poniendo a prueba tu rapidez al elegir el camino. ¡Que se note que no te gana nadie dándole al pulgar!

CÓMO SE JUEGA

Todos los jugadores deben comenzar la partida en la **página de inicio** (página 5). Una vez allí, es necesario elegir quién dirá en voz alta la primera página a la que llegar haciendo scroll. A partir de ahí... ¡a correr!

En cada página, encontrarás tres números que son tres caminos hasta las seis posibles metas que hay a lo largo del juego. En cada meta, en cambio, encontrarás solo dos números para escoger, para que te sea más rápido retomar la partida si deseas seguir jugando al modo largo.

El primer jugador que diga en voz alta con qué número de página hay que continuar la carrera, será quien dirija al resto hacia ese mismo lugar.

De esta forma, quien sea más rápido viajando por las páginas, y diciendo por qué camino continuar, tendrá más probabilidades de llegar primero a meta.

MODOS DE JUEGO

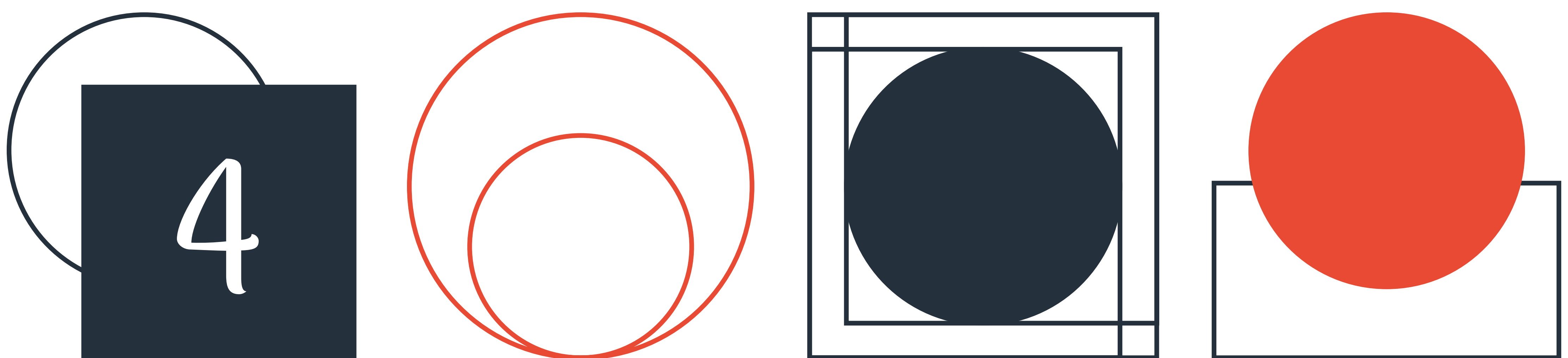
MODO CORTO: La primera persona que llegue a una de las metas que hay en el juego, y diga en alto «¡Meta!», ganará la partida.

MODO LARGO: La primera persona que llegue a dos metas de diferente color, y diga «¡Meta!», ganará la partida. En el modo largo hay seis metas posibles: tres de color gris y tres de color naranja. Cuando se llegue a la primera meta del un color, todos los jugadores deberán retomar la partida contando hasta cinco y eligiendo rápidamente uno de los dos números por los cuales es posible seguir jugando. Hay seis metas, tres de color naranja y tres de color gris. Cuando se llegue a la primera meta del color que sea, todos los jugadores deben retomar el juego contando hasta cinco y eligiendo rápidamente uno de los dos números que aparecen, por los cuales es posible continuar la carrera.



3

¡Comienza en
la página 5!

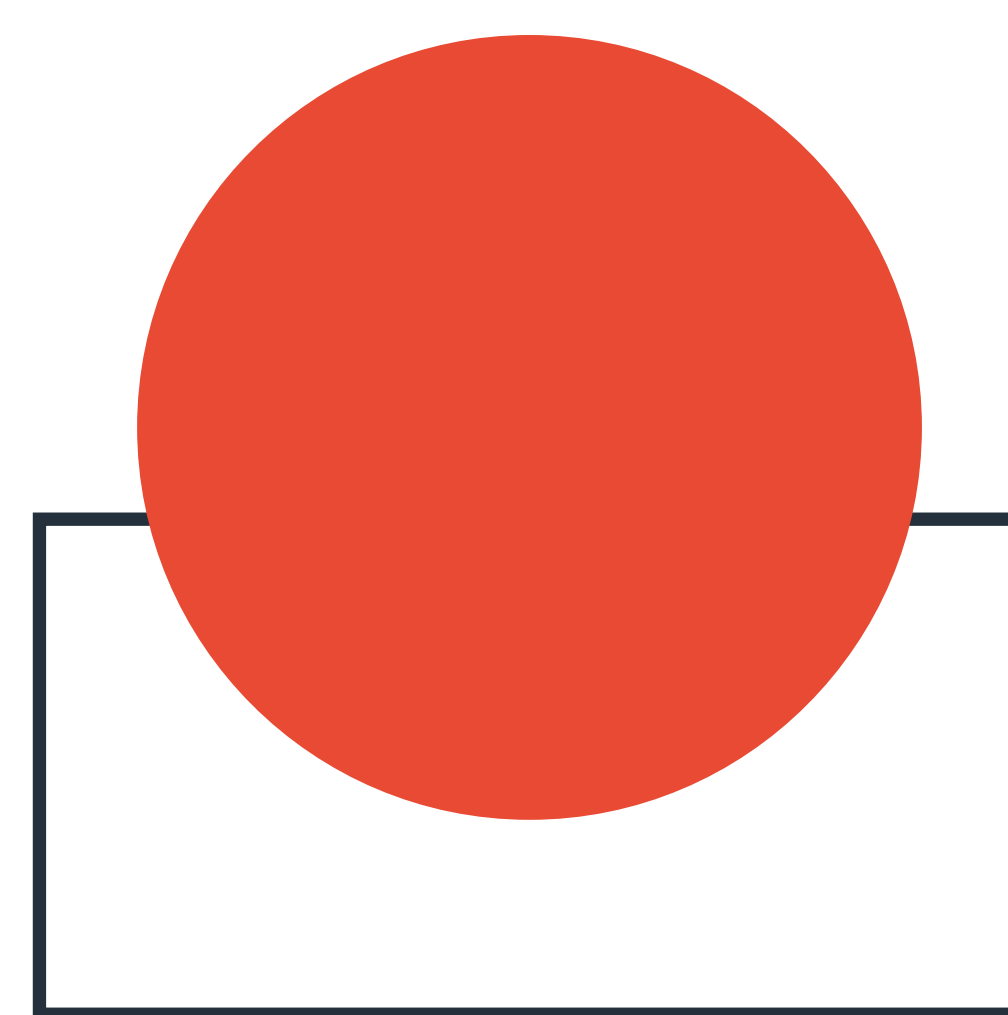
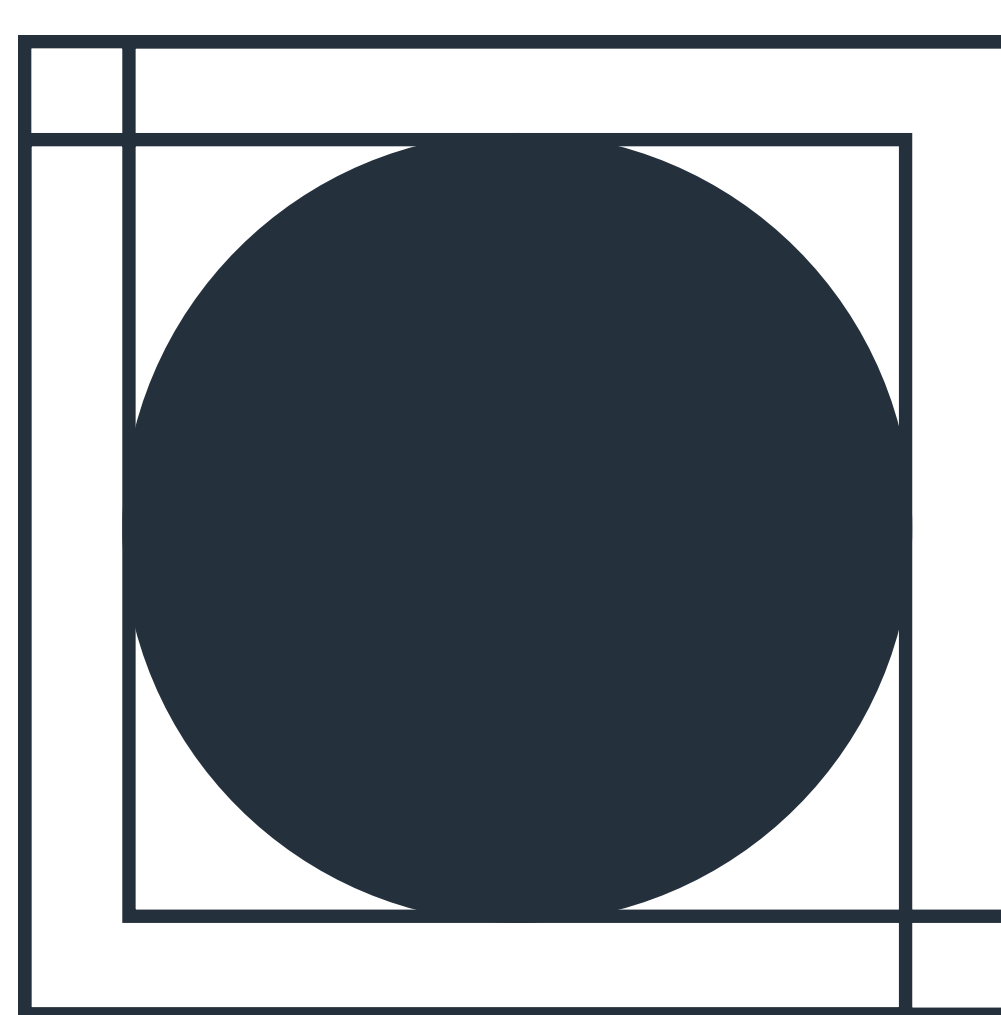
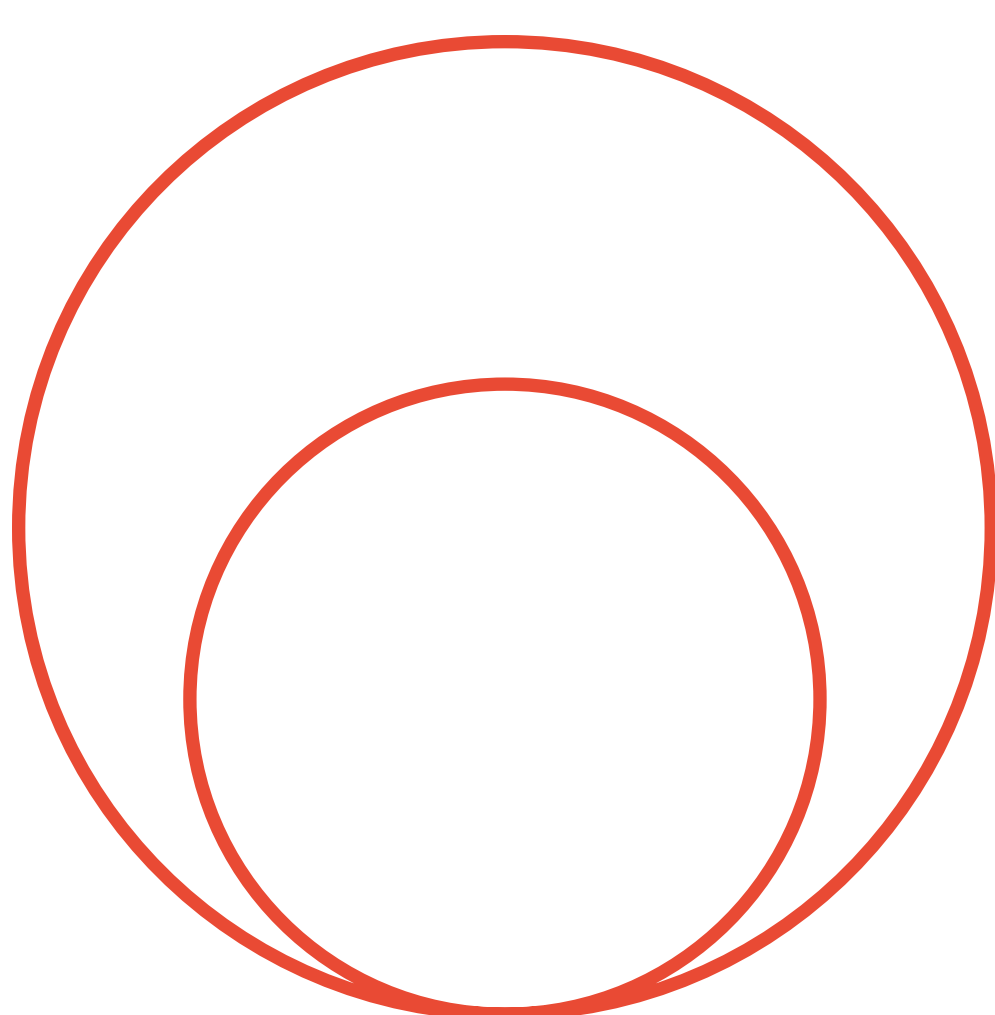


Inicio

Elegid a alguien que inicie la partida. Tras contar hasta cinco, para que todo el mundo tenga el mismo tiempo para reaccionar, esa persona debe elegir un número de página, de entre los tres que aparecen abajo, por el que se pone en marcha el juego. Quien llegue hasta ella primero, deberá elegir un nuevo número de página para poder continuar la carrera. Este proceso se repetirá hasta que la persona más rápida llegue a meta.



*¡Buena
carrera!*



35

27

44

7



30

16

7

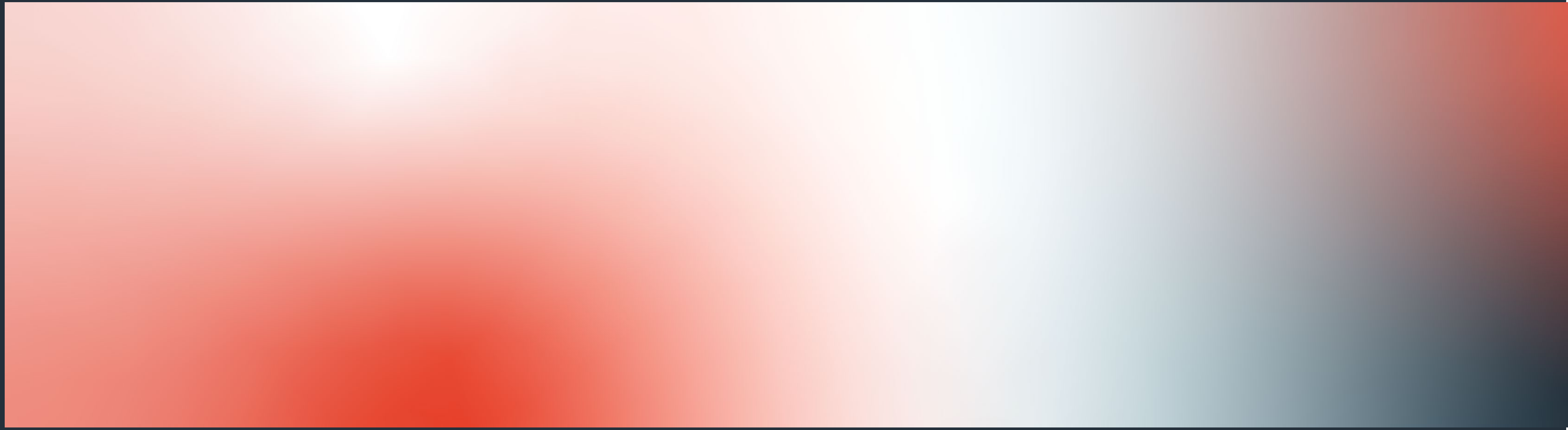
9

28

39

50

10



38

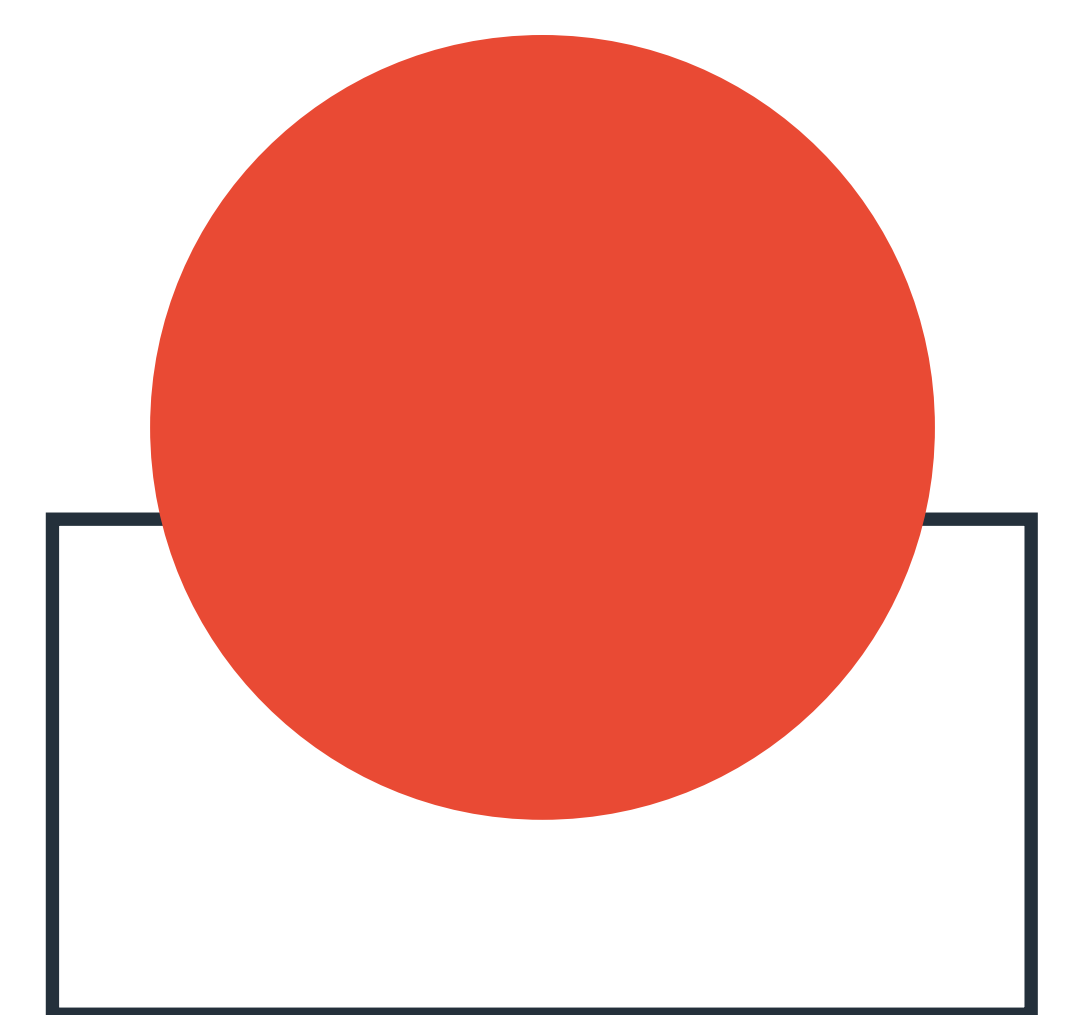
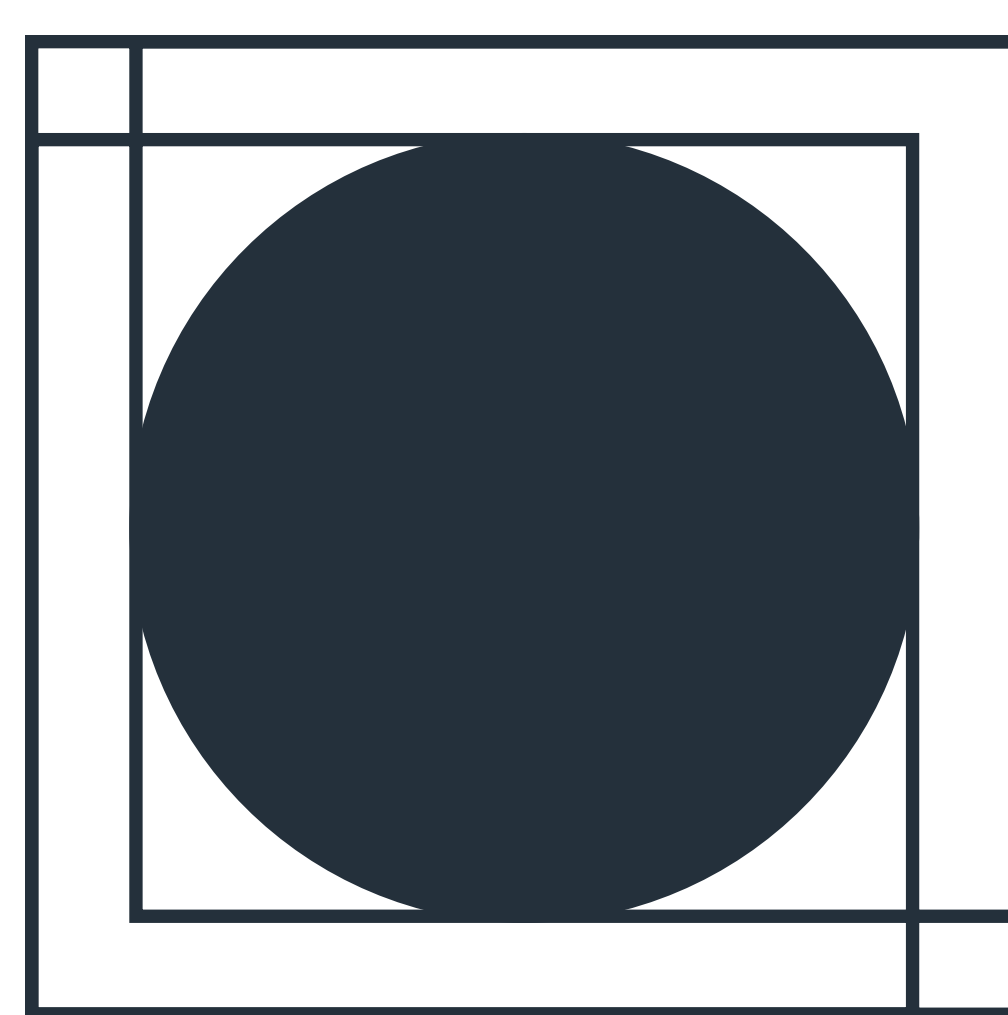
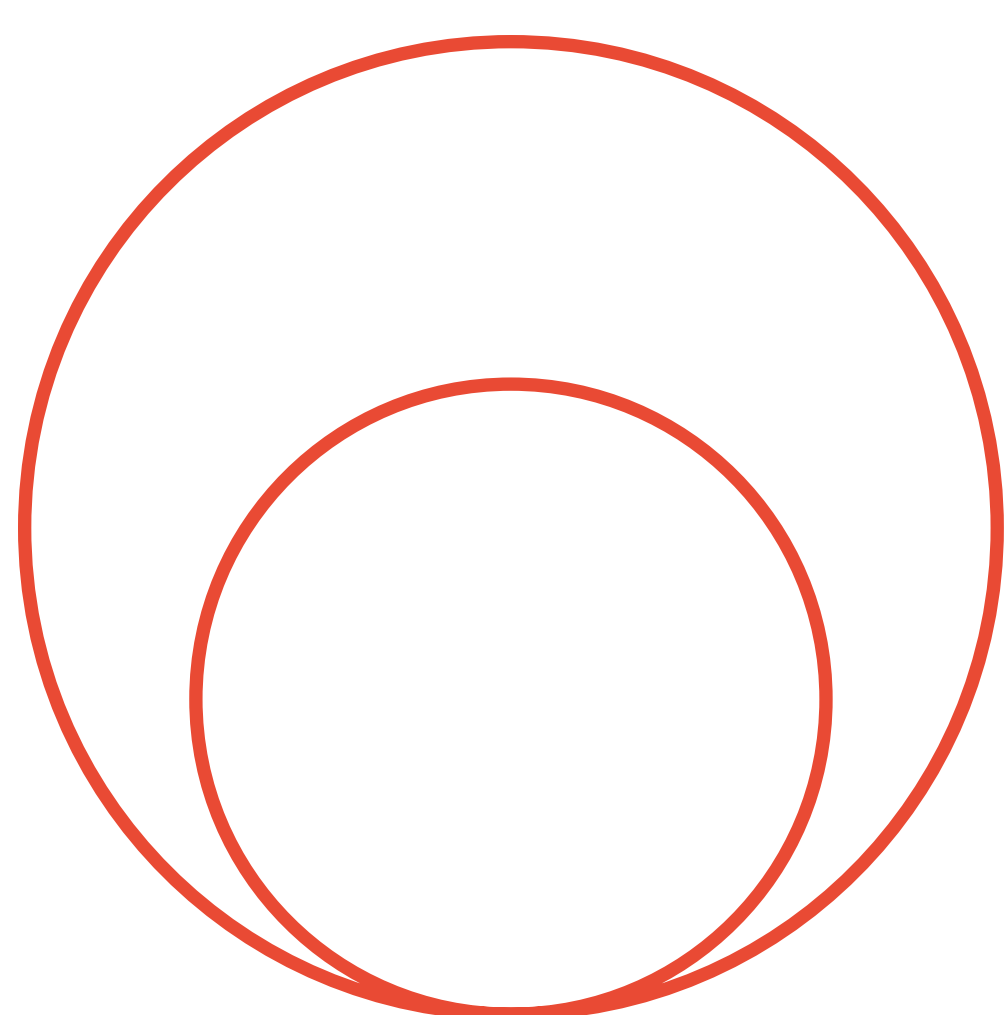
43

54



11

¿Dónde estará
la meta?



Ni se te ocurra
hacer trampas

13

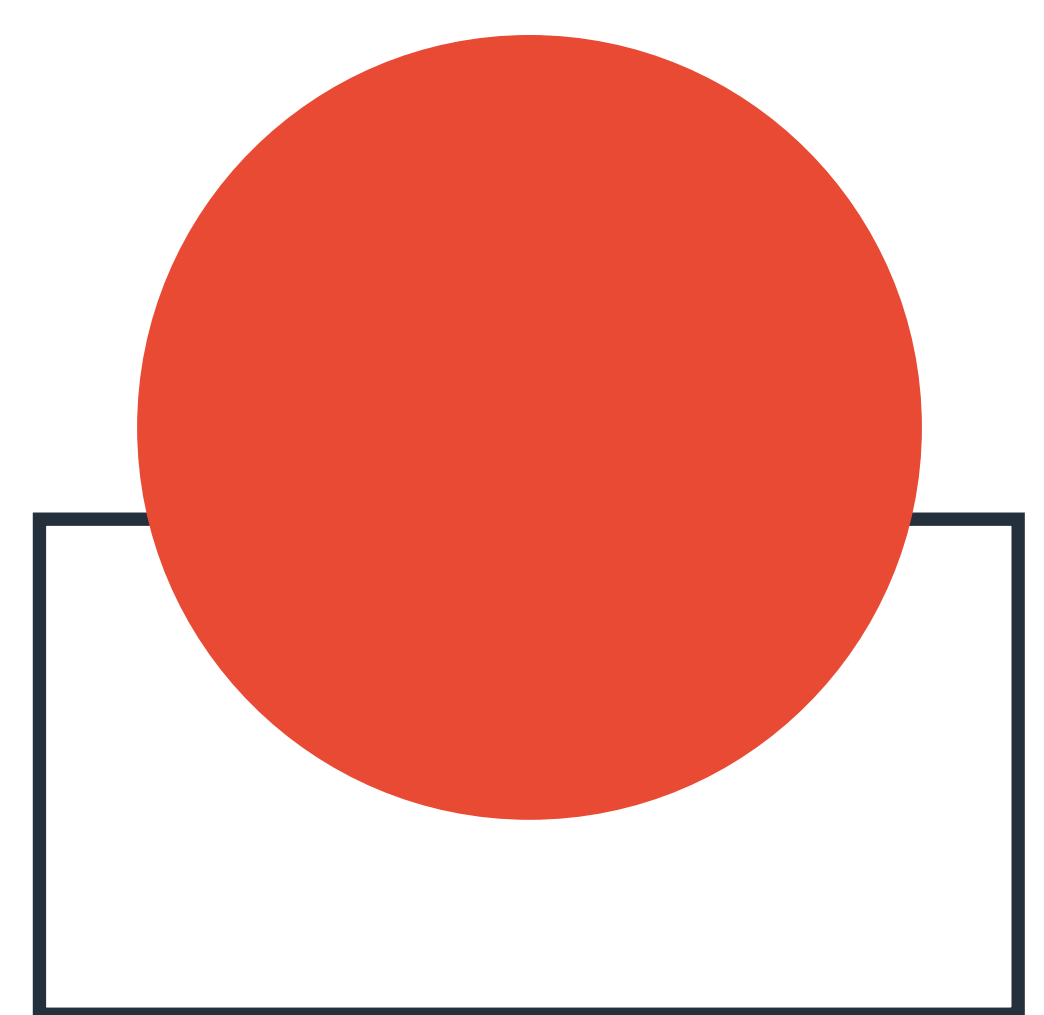
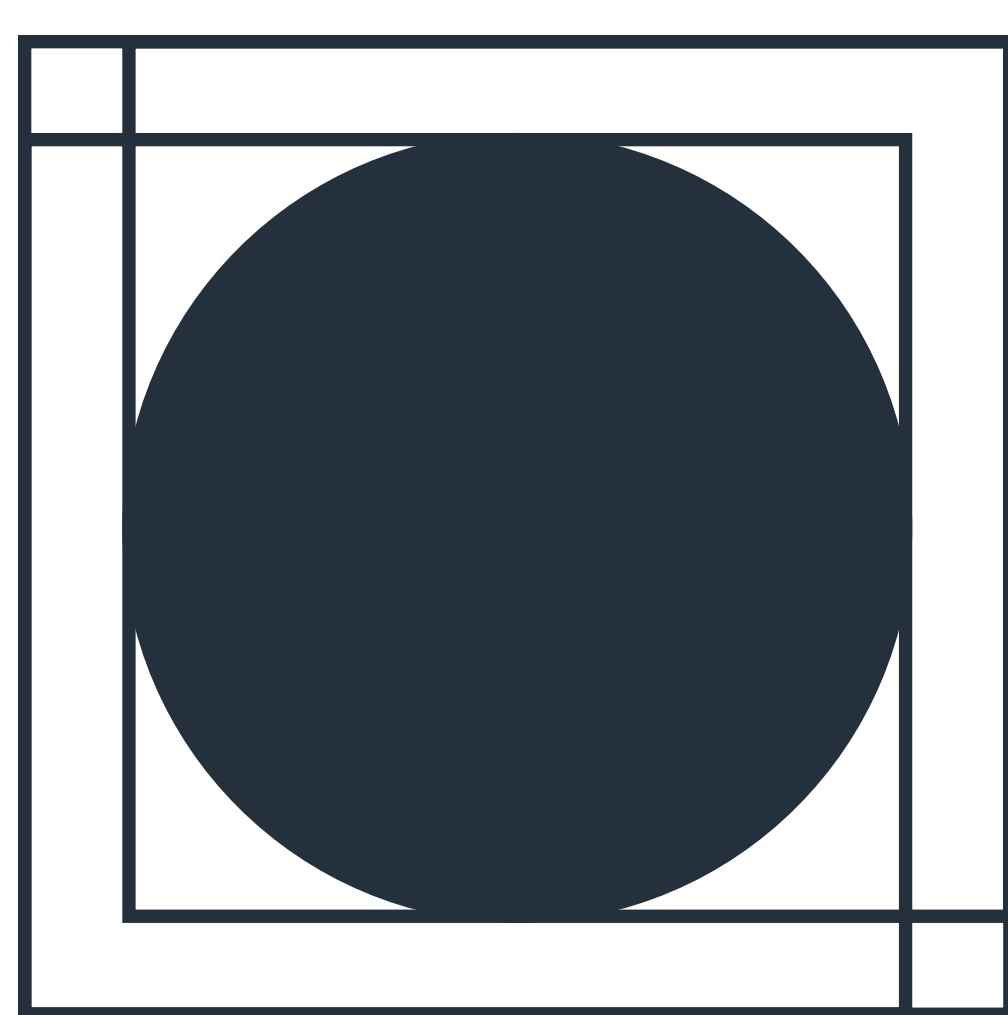
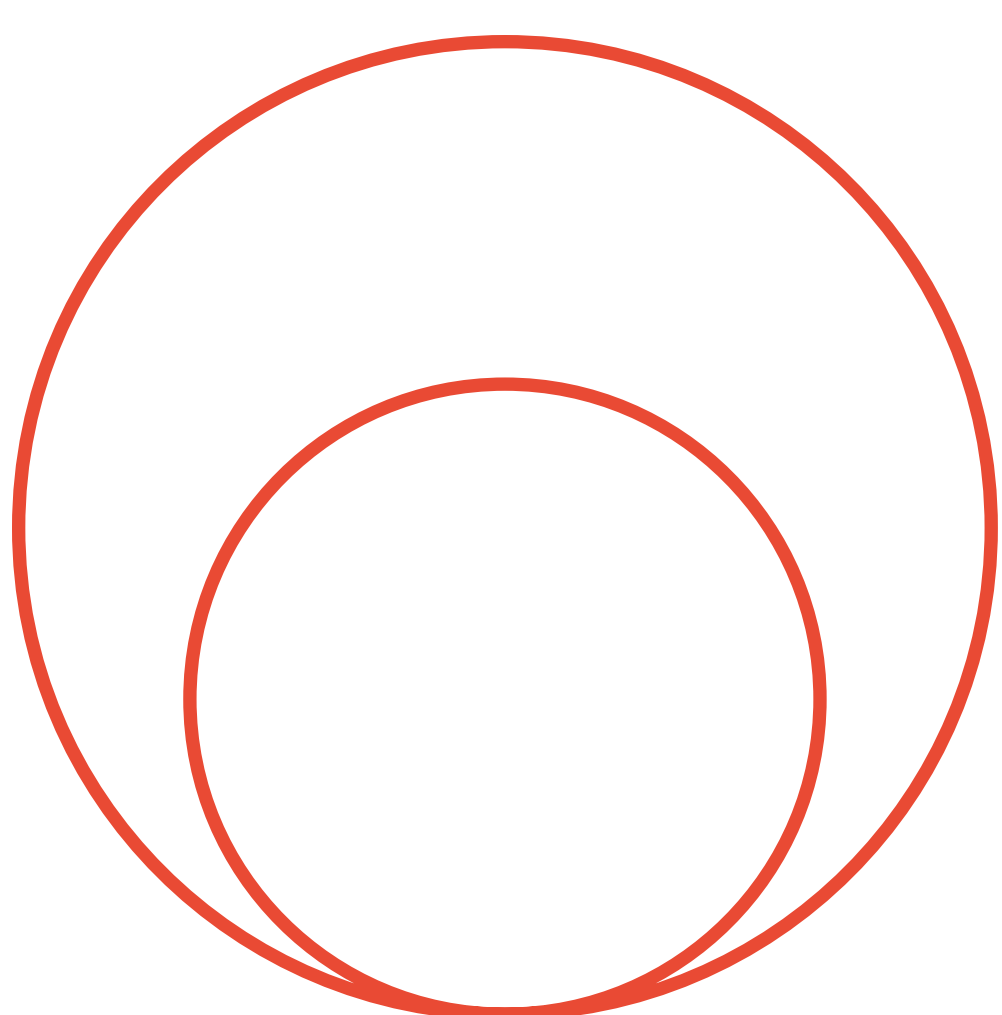
26

34

61

14

¿Ya te has
perdido?





25

32

59



16

21

30

10

17

75

42

62

18

¿Ya has
ganado?

19



50

48

46



20

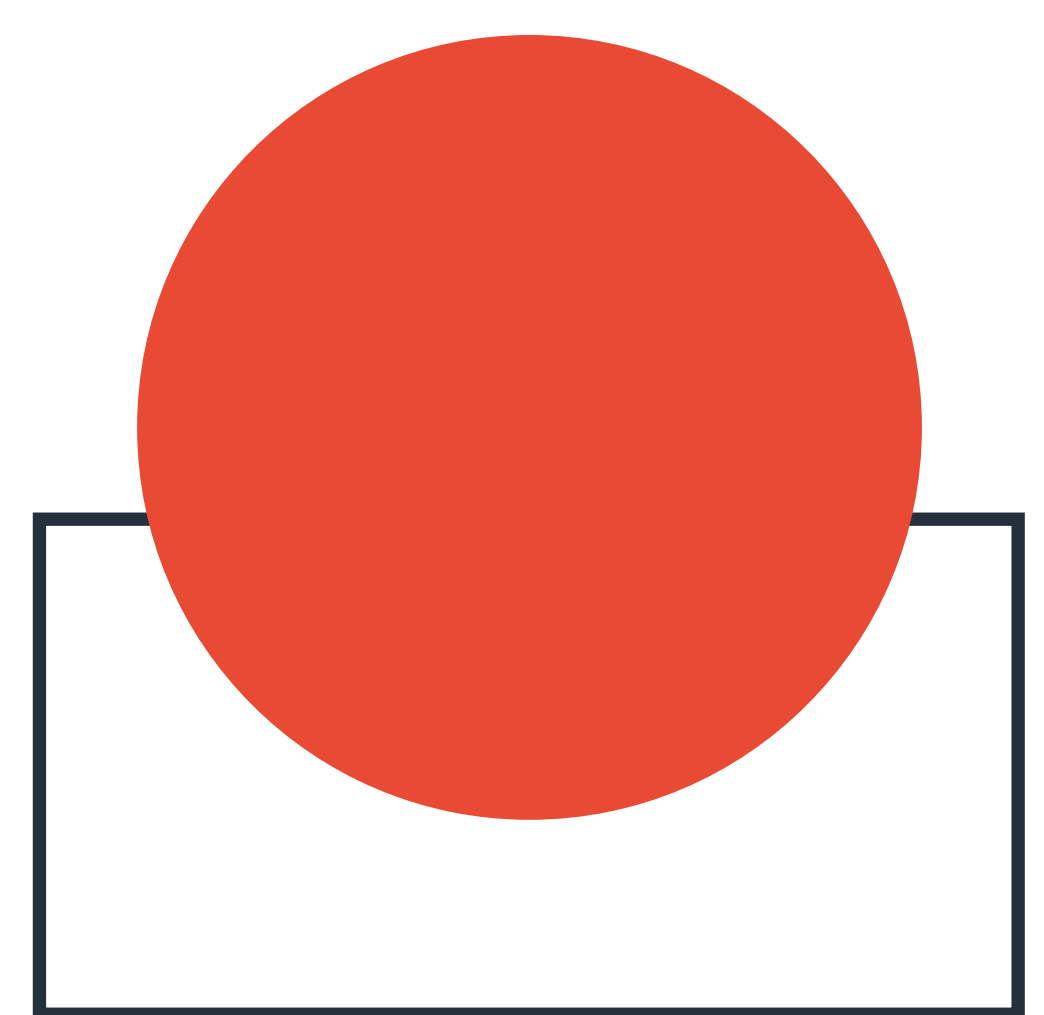
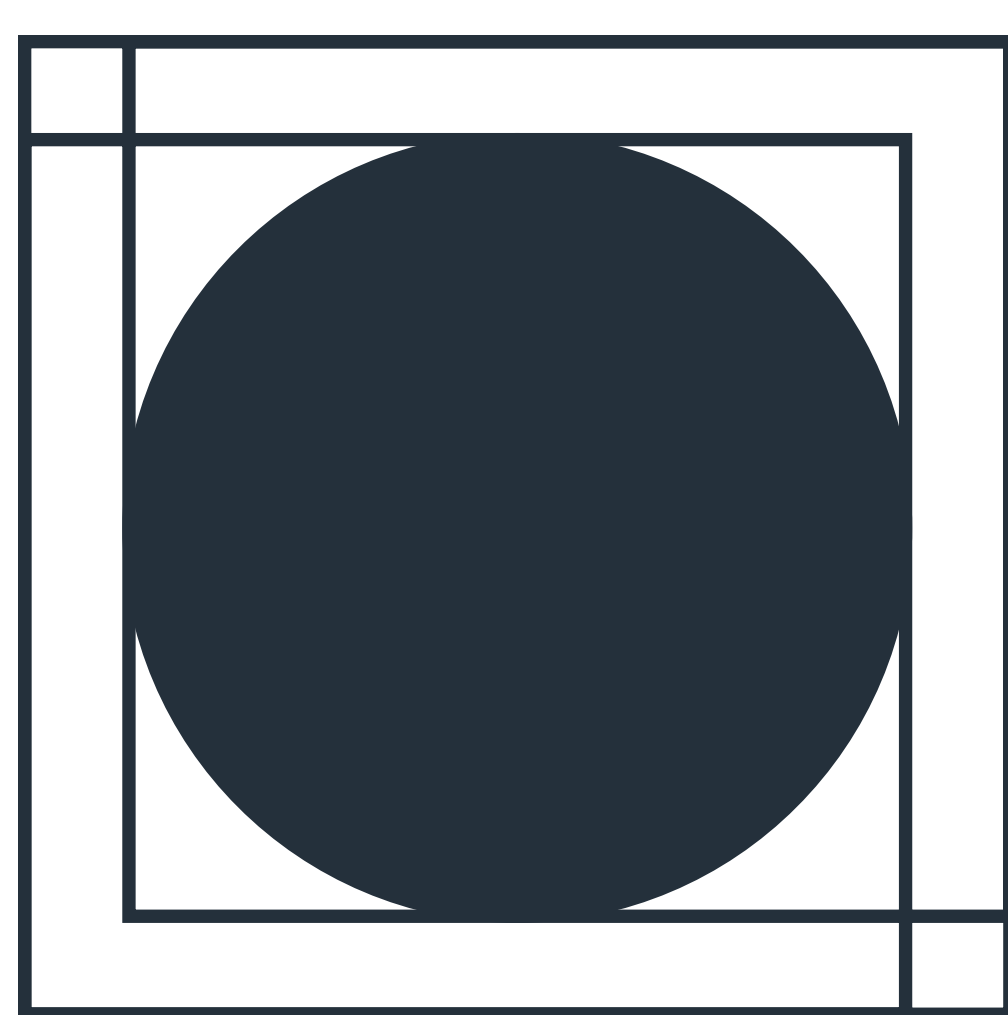
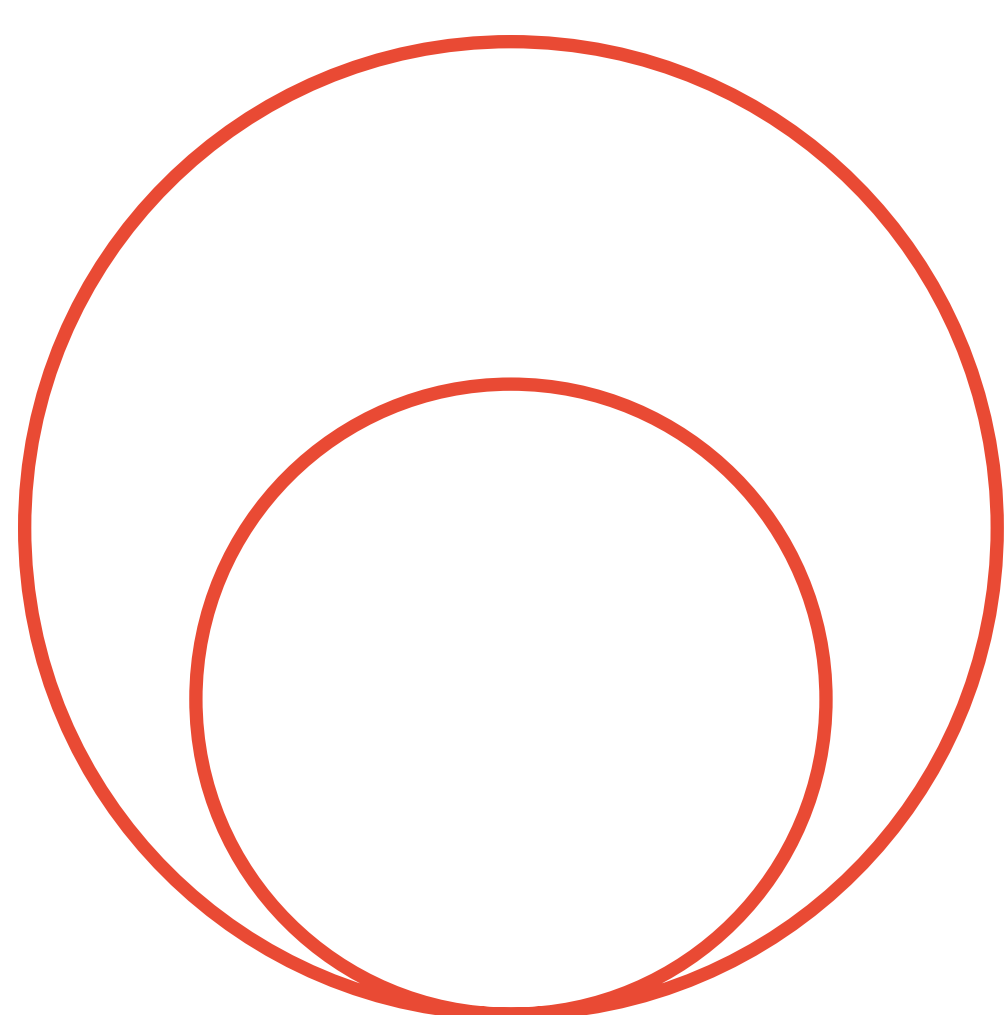
7

53

25

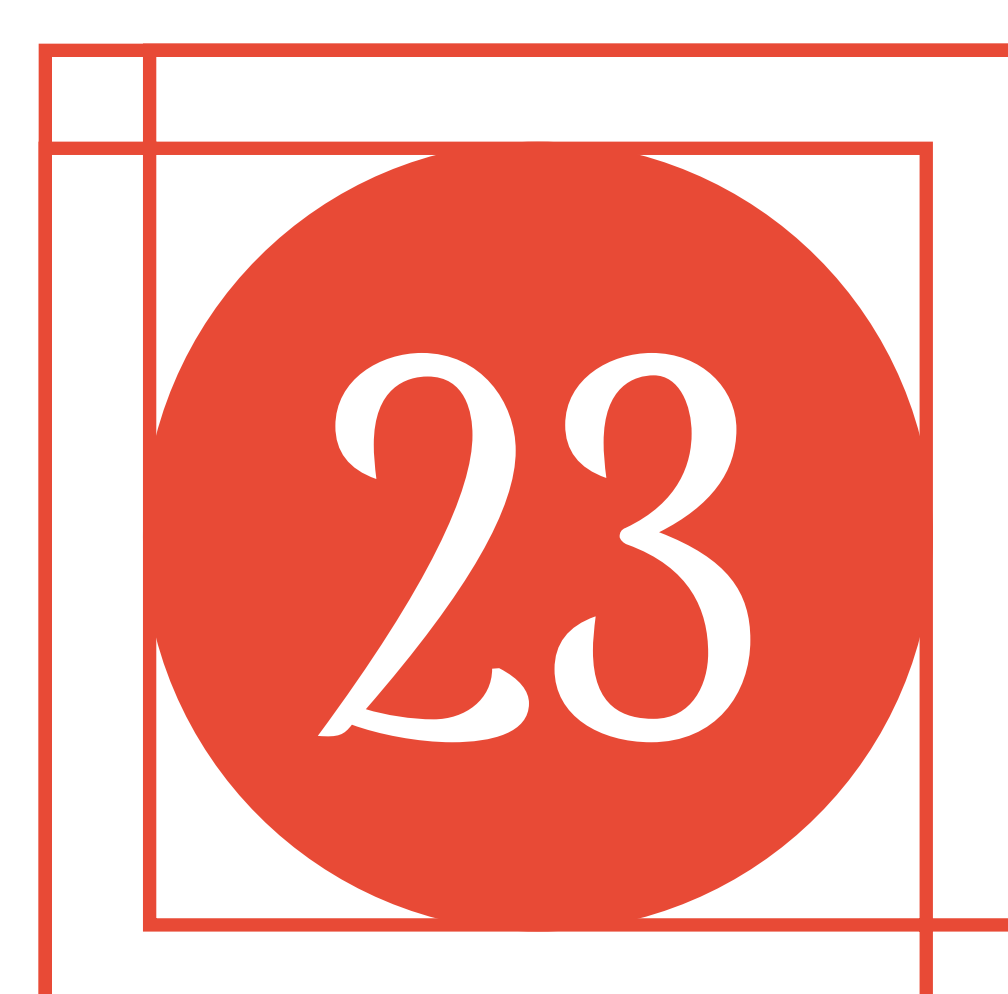
21

Se huele
la meta...



¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



58

47

35

24

46

60

73

25

17

57

93

26

64

70

37

27

9

35

41

28

*¡Date prisa...
o no ganas!*

29

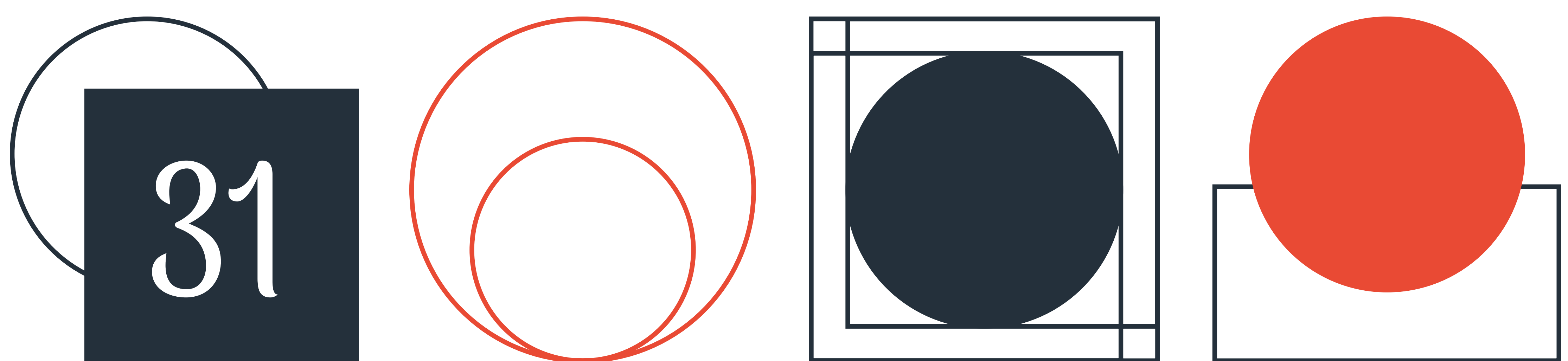
11

66

27

30

Esto no se
termina nunca.





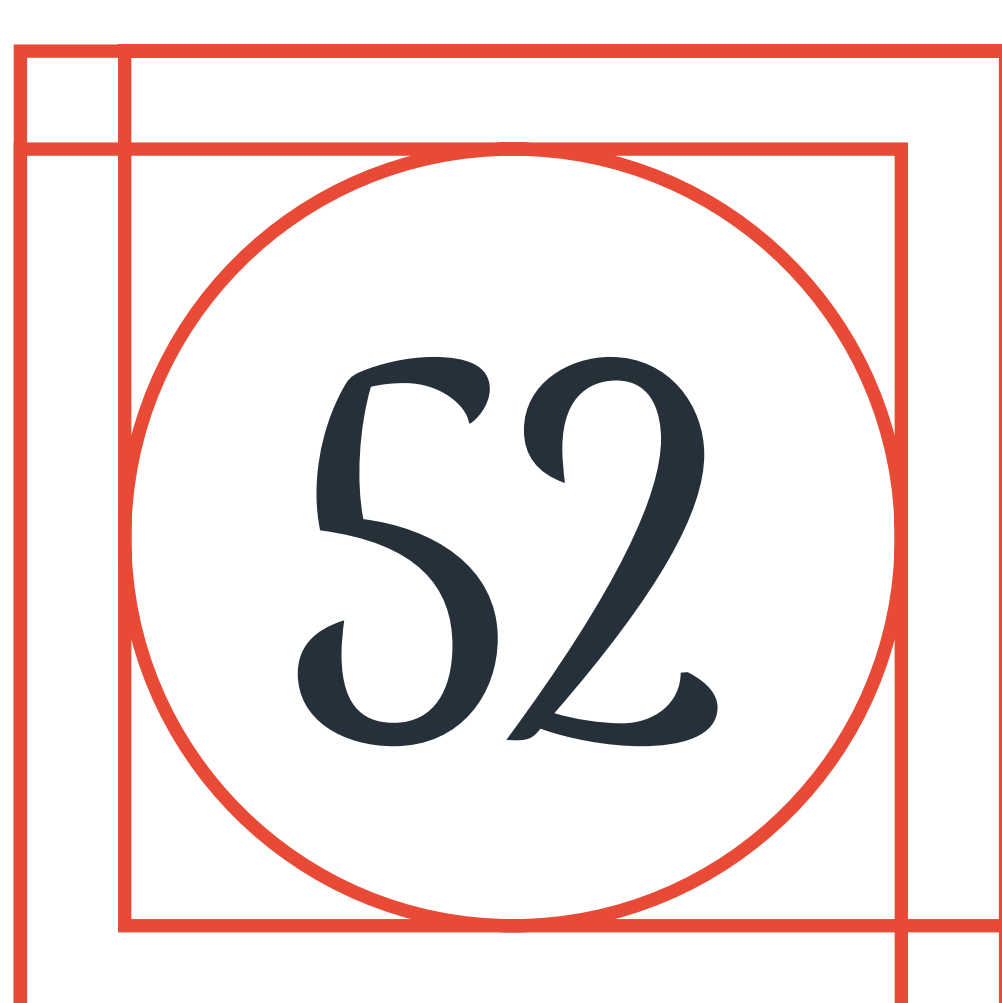
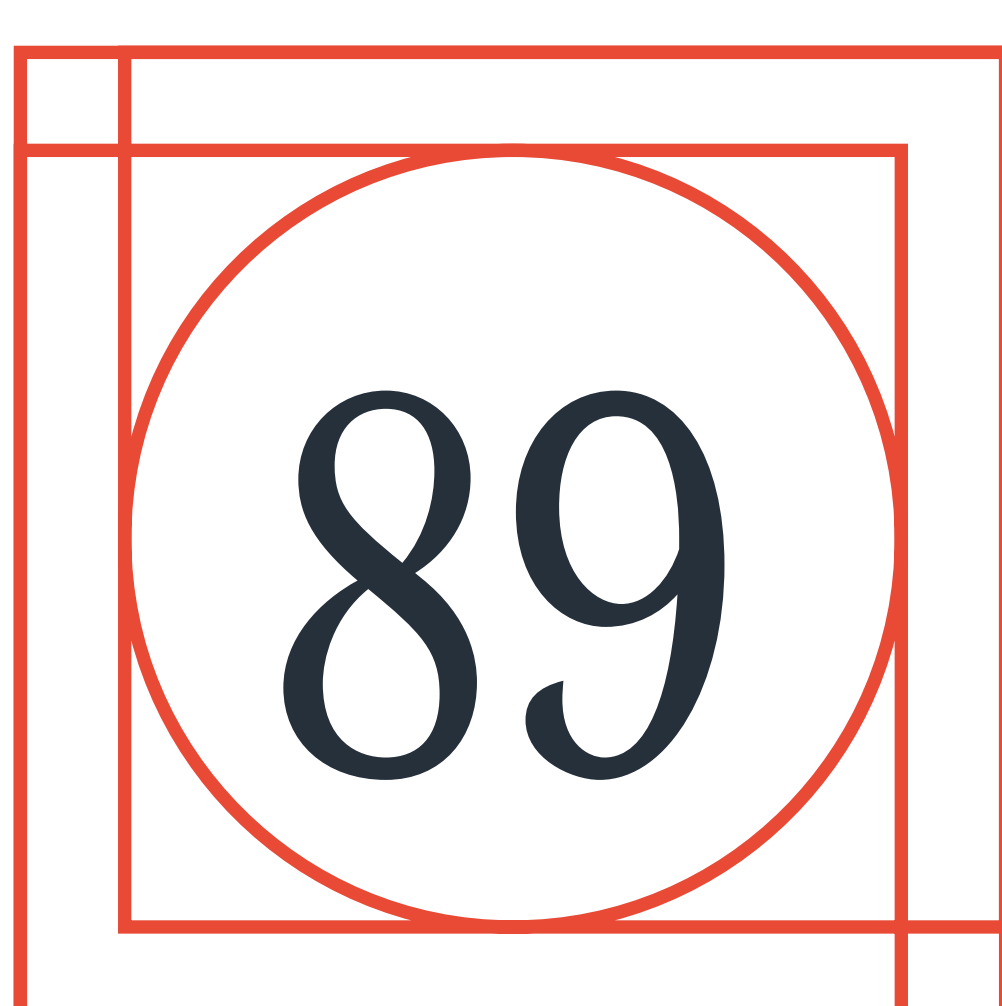
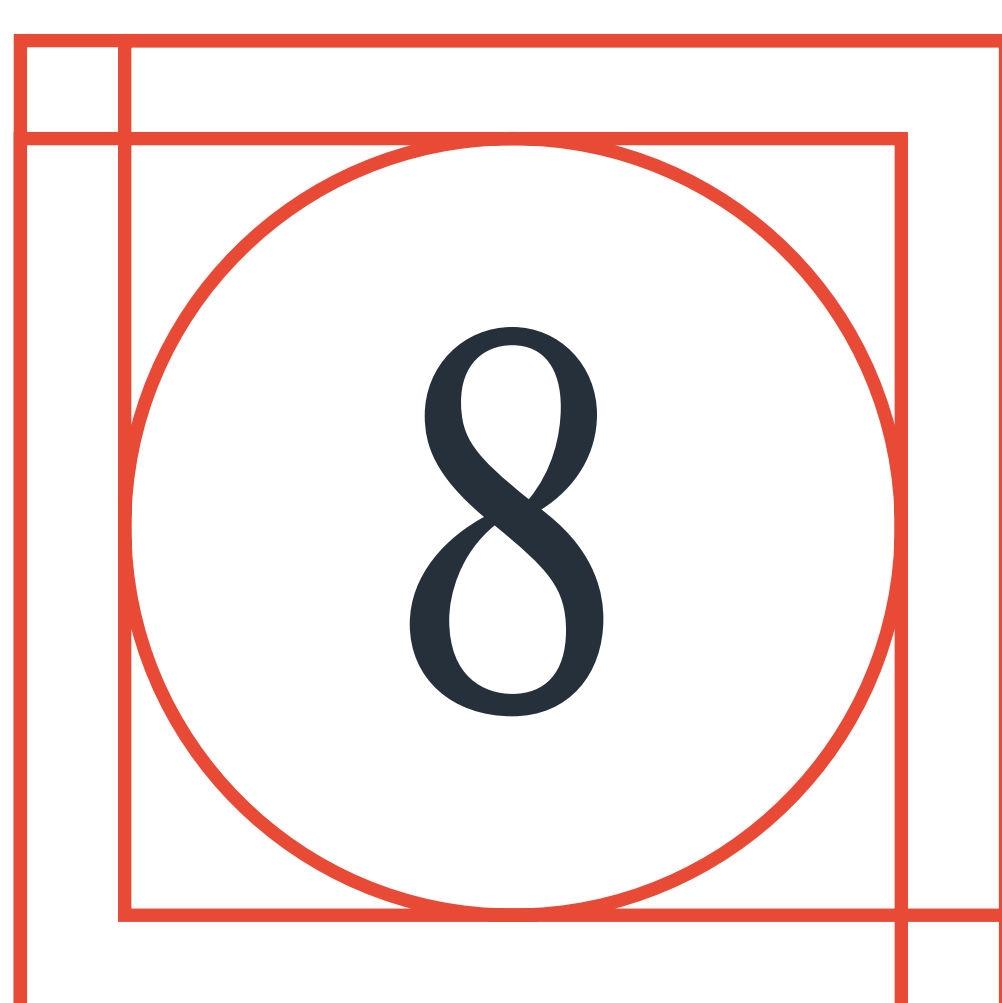
21

63

70



32



49

23

66

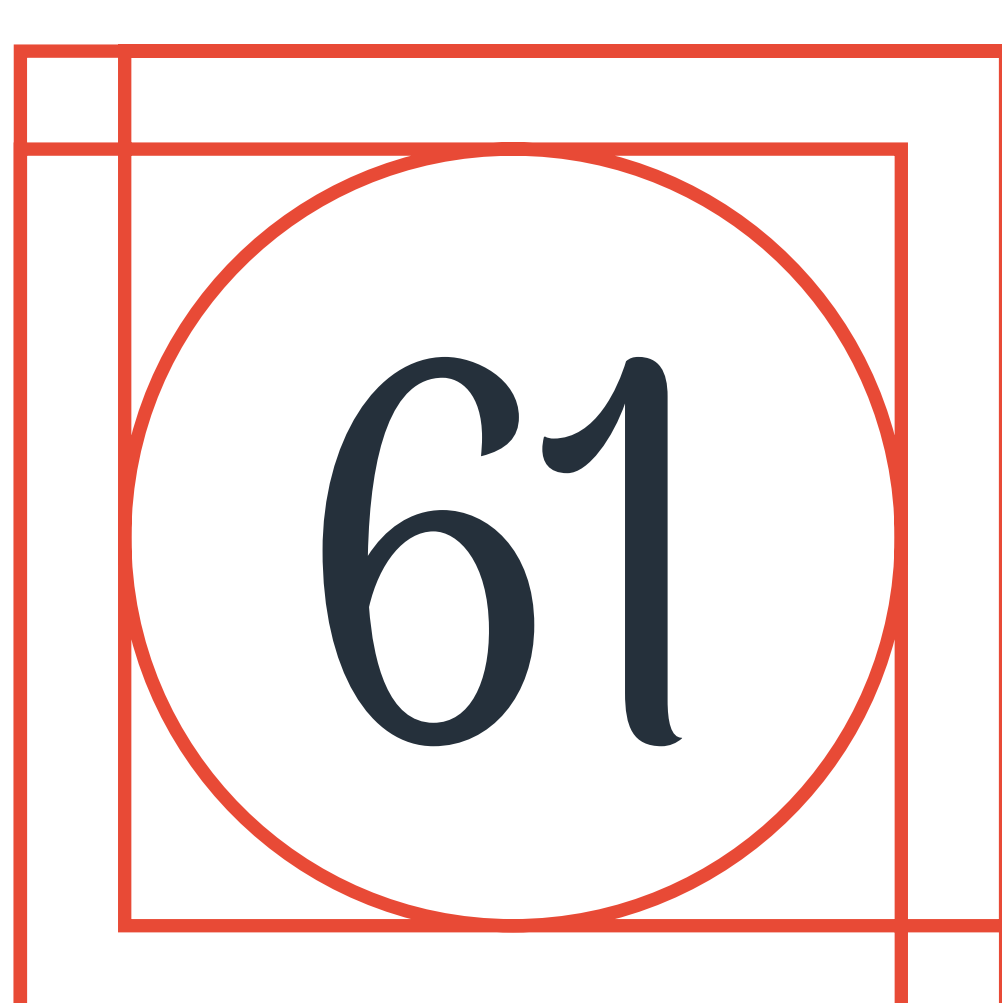
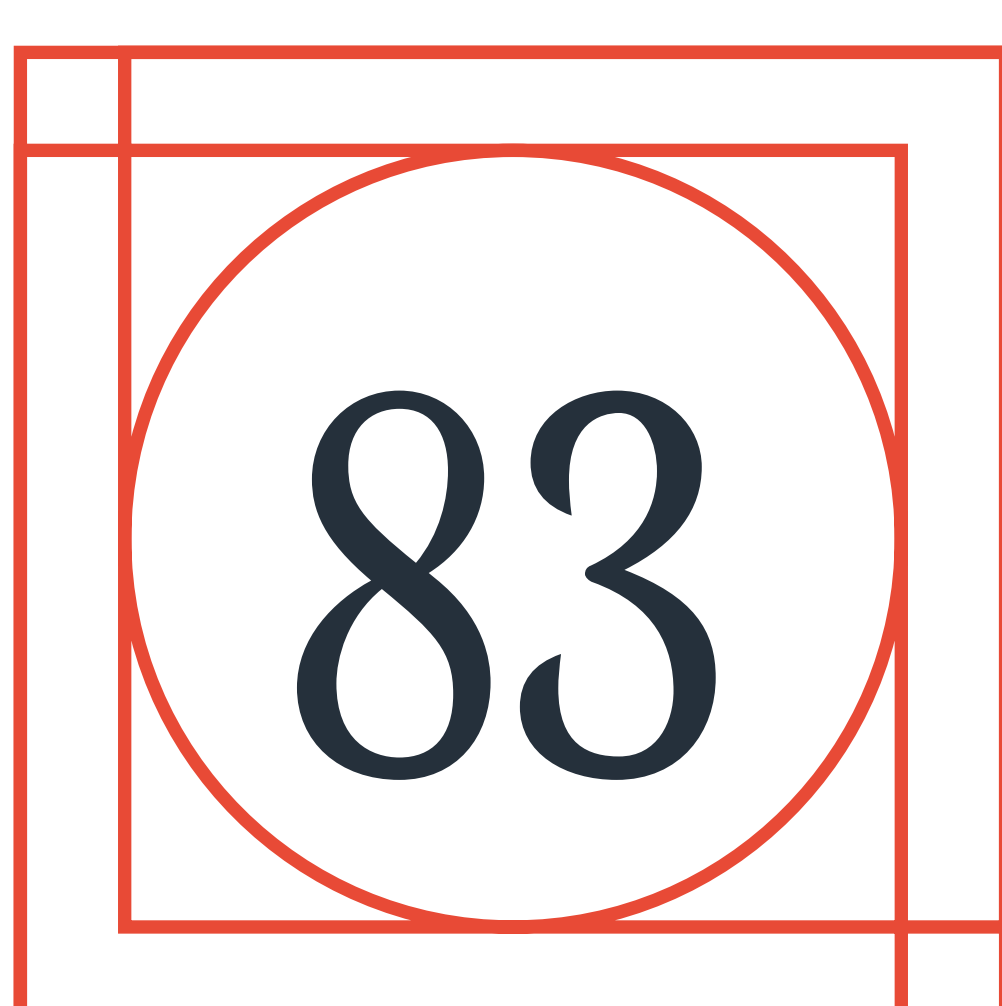
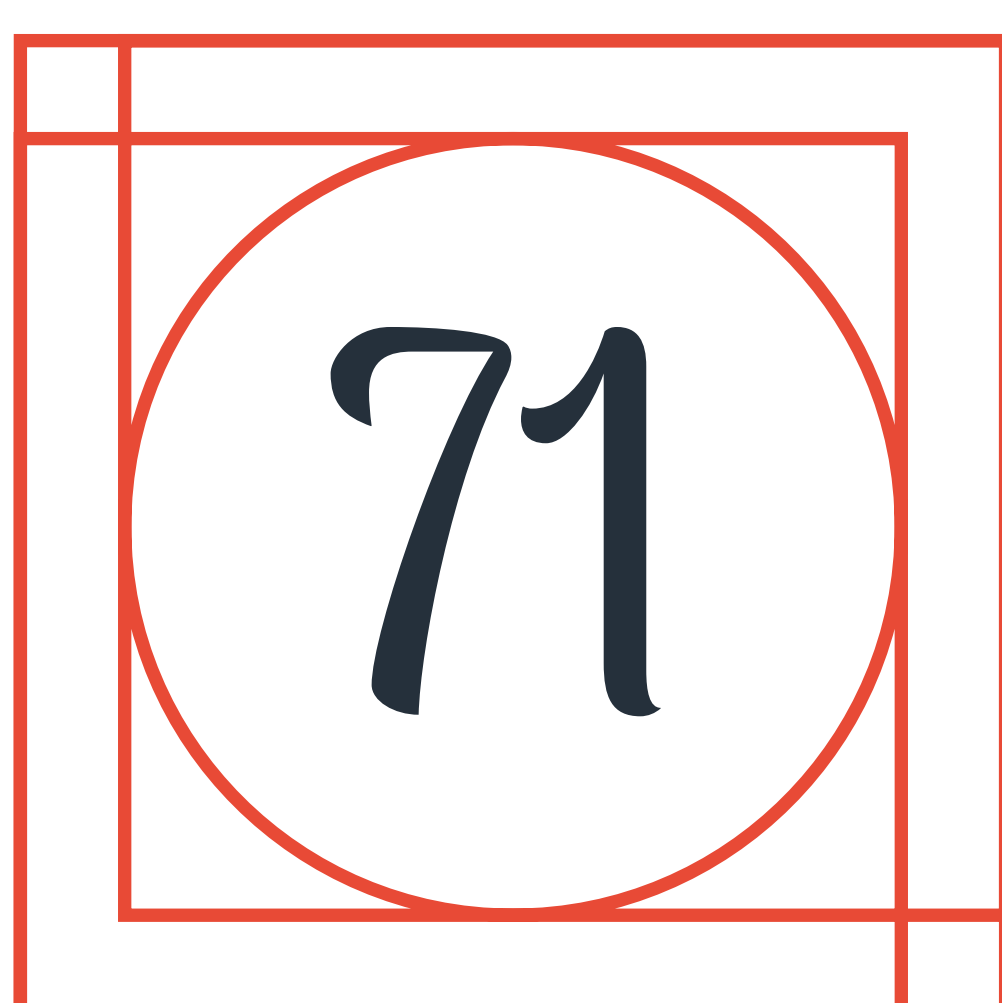
34

20

58

77

35





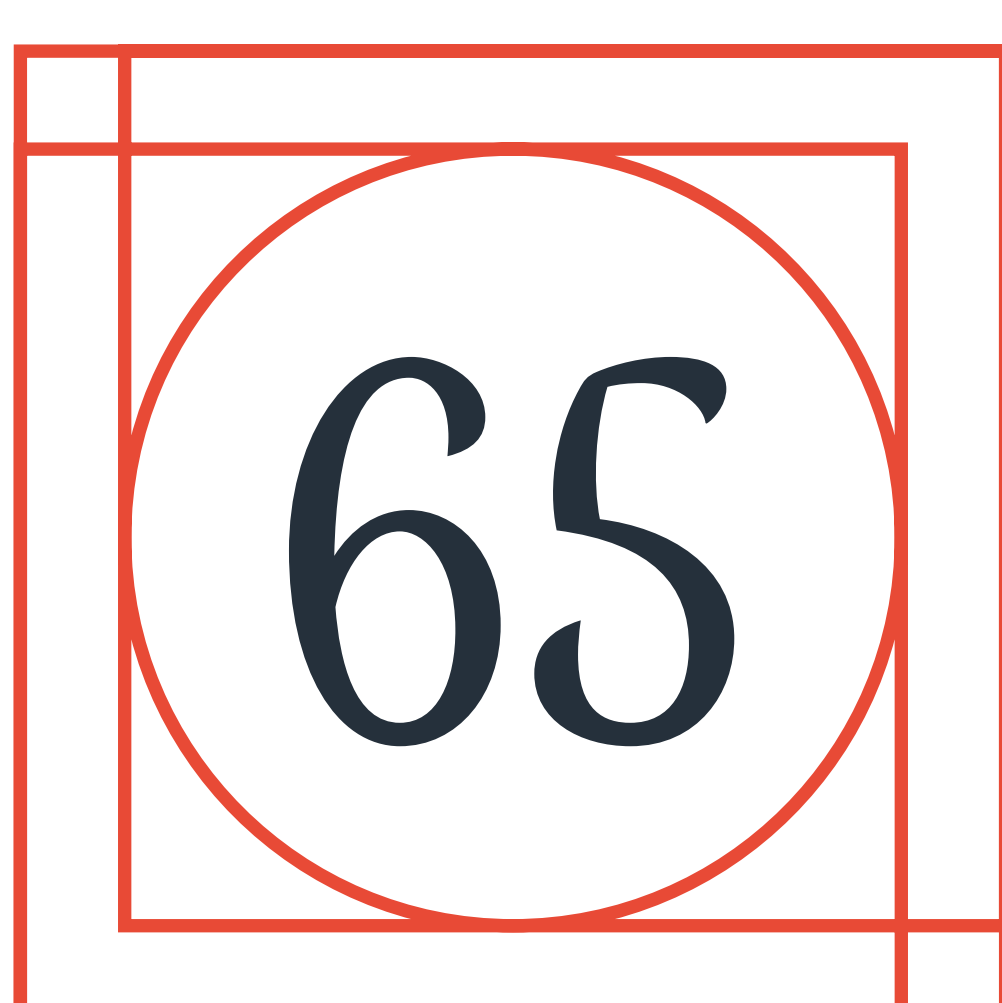
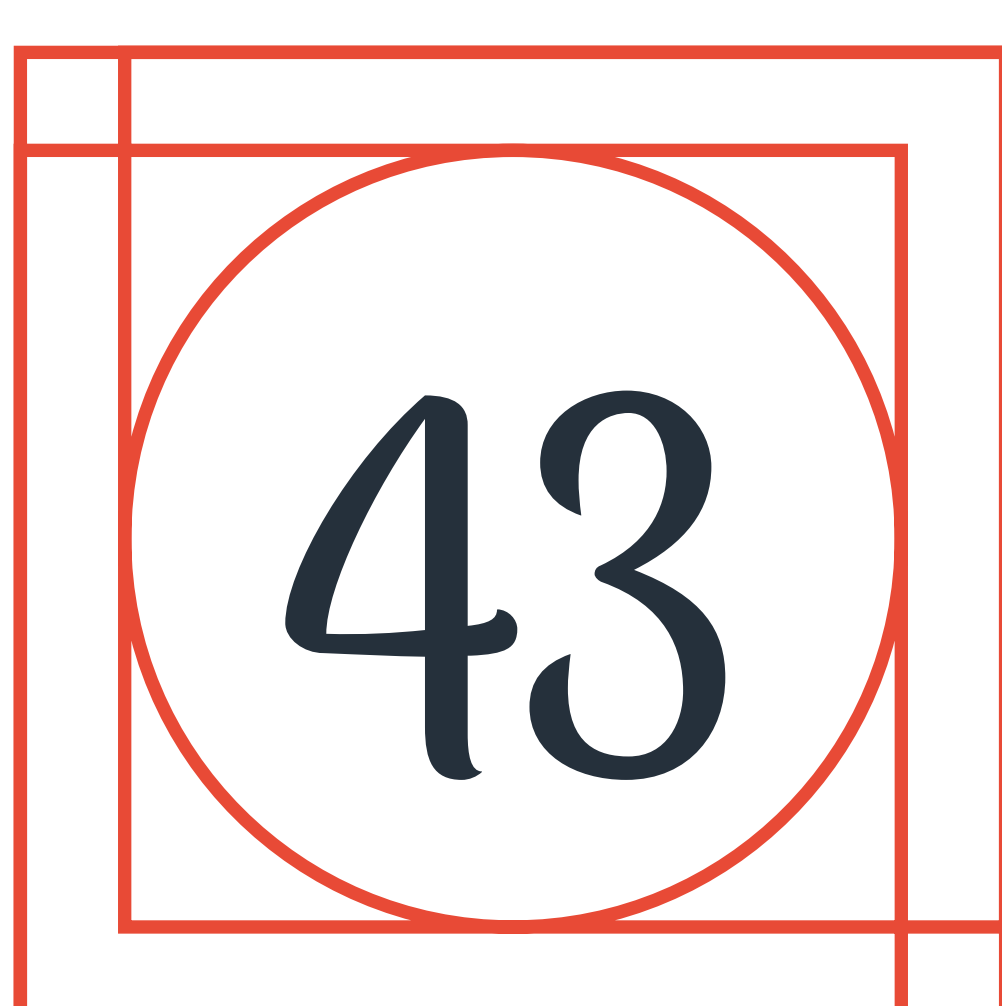
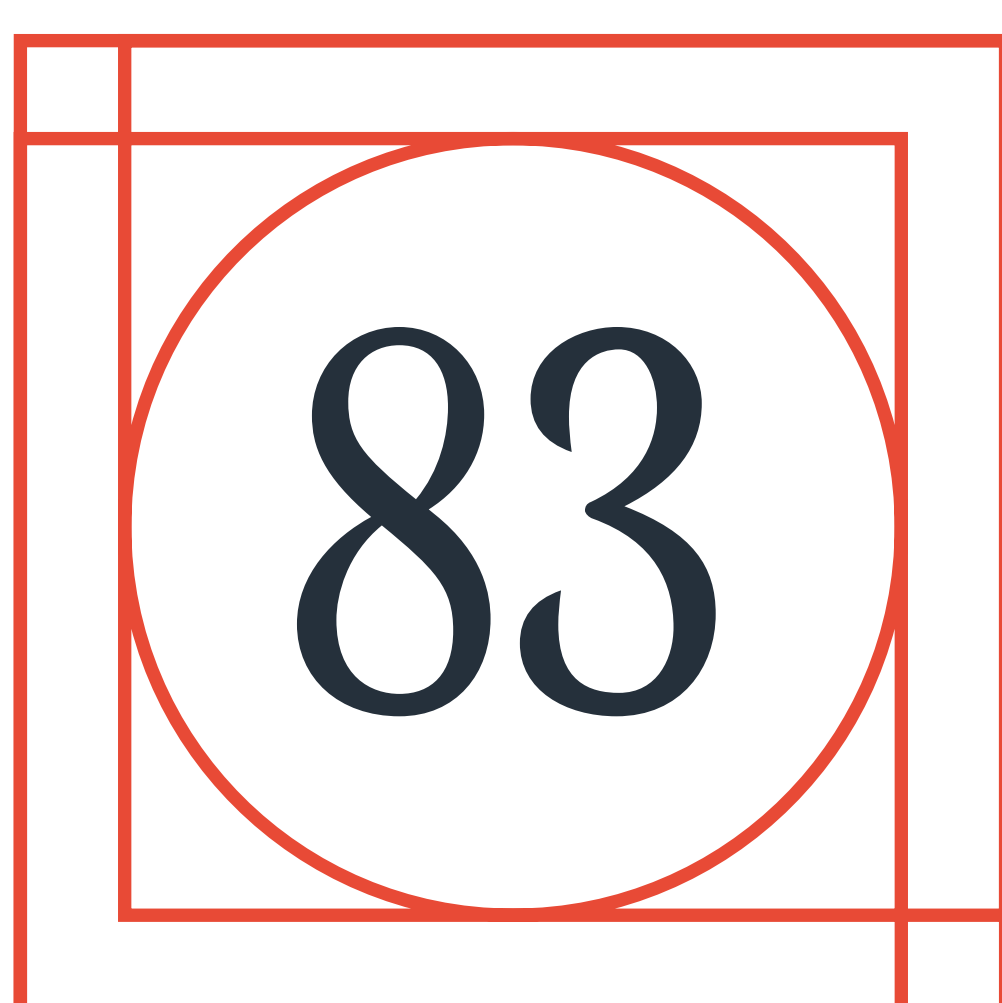
96

51

48



37



34

63

44

39

¿Ganas o
te ganan?

40



¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



59



66



41

45

63

58

42

62

35

50

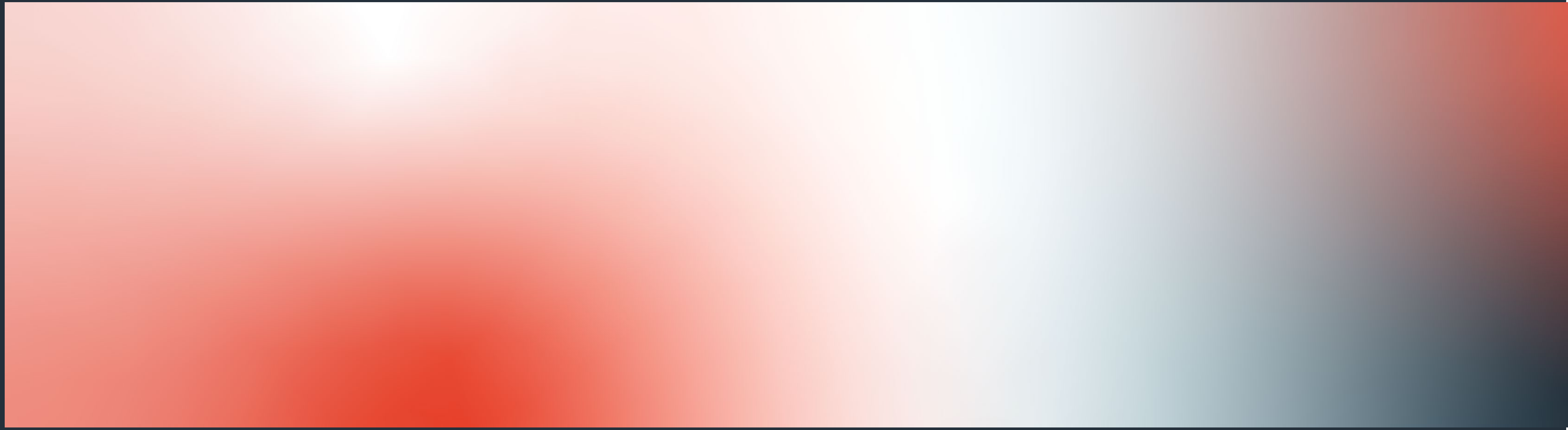
43

75

91

60

44



73

63

37



45

69

23

84

46



67

42

81



47

18

59

79

48

*Vas por la
mitad del libro.*

49

82

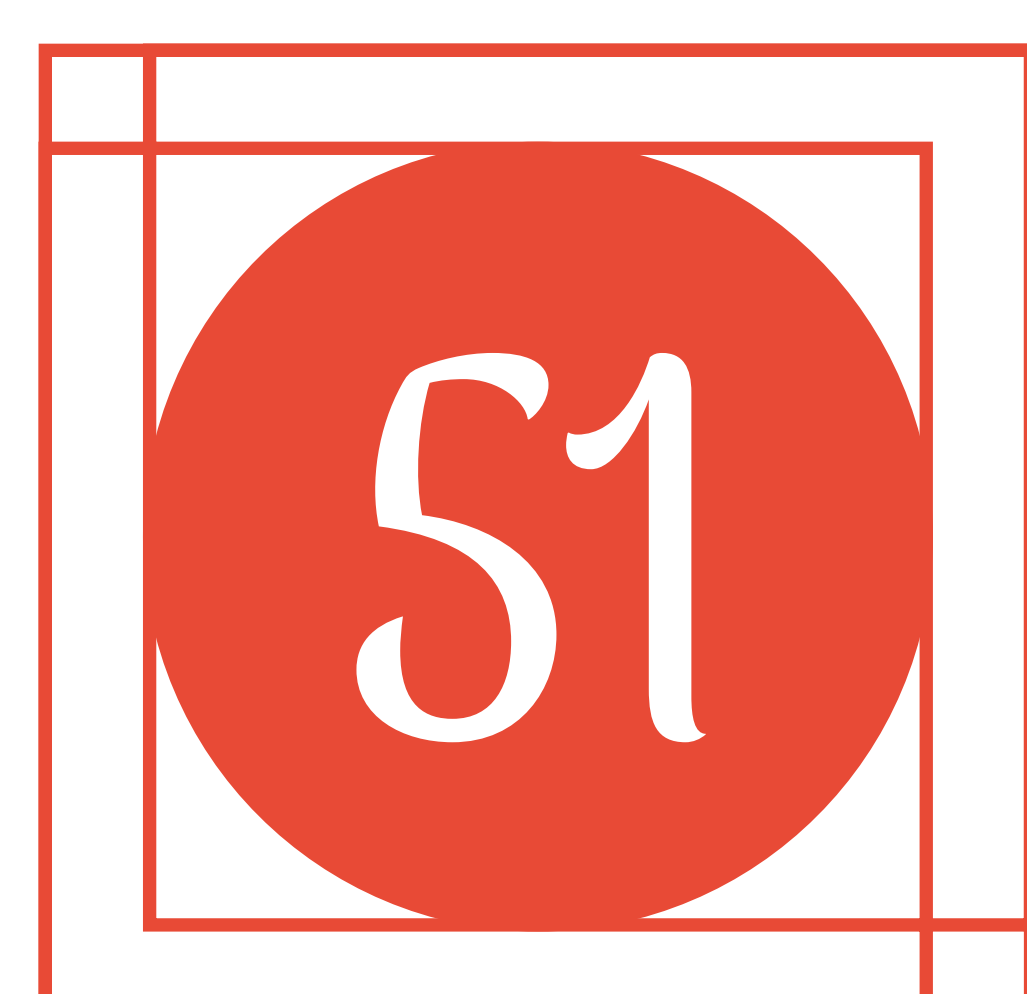
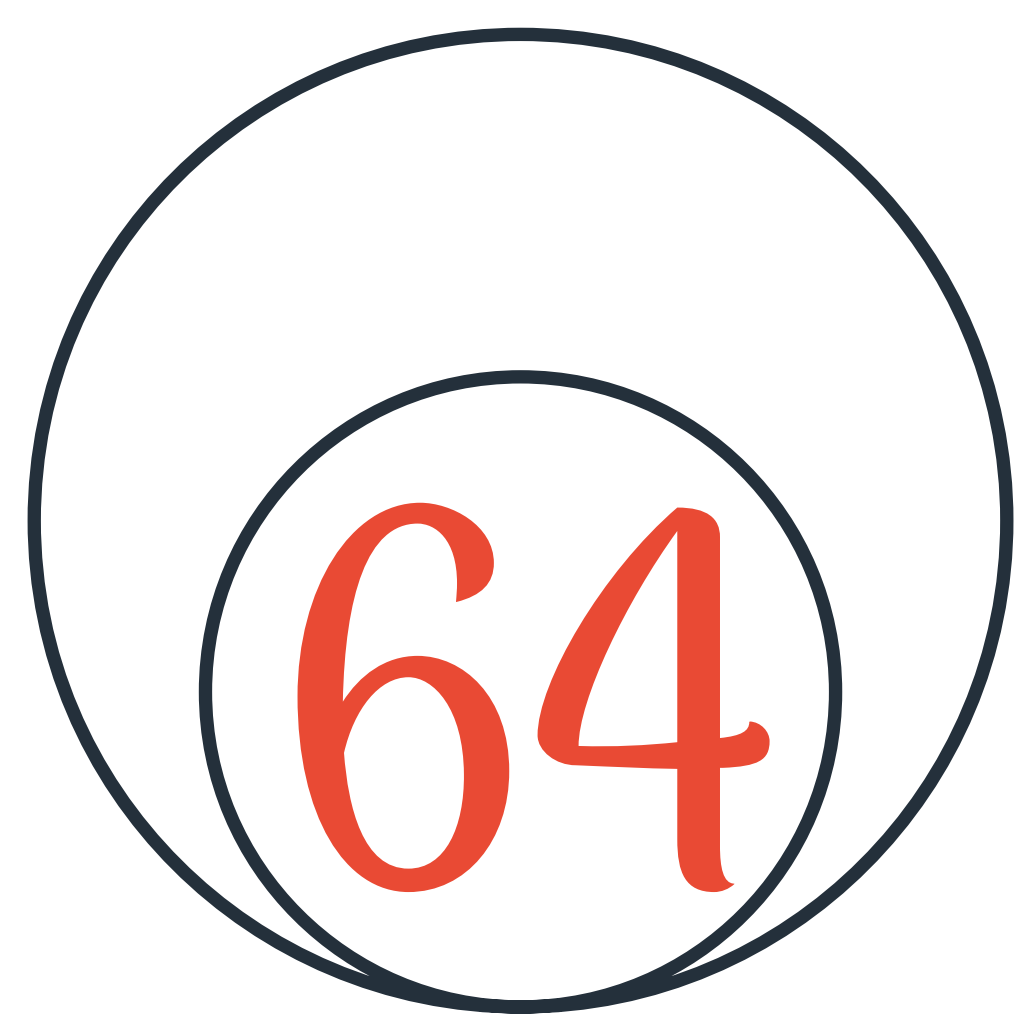
63

74

50

¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



58

85

14

52

73

86

47

53

73

46

63

54

21

59

42

55



41

77

86



56

9

70

37

57



97

55

44



58

83

10

76

59

90

33

72

60

11

45

34

61

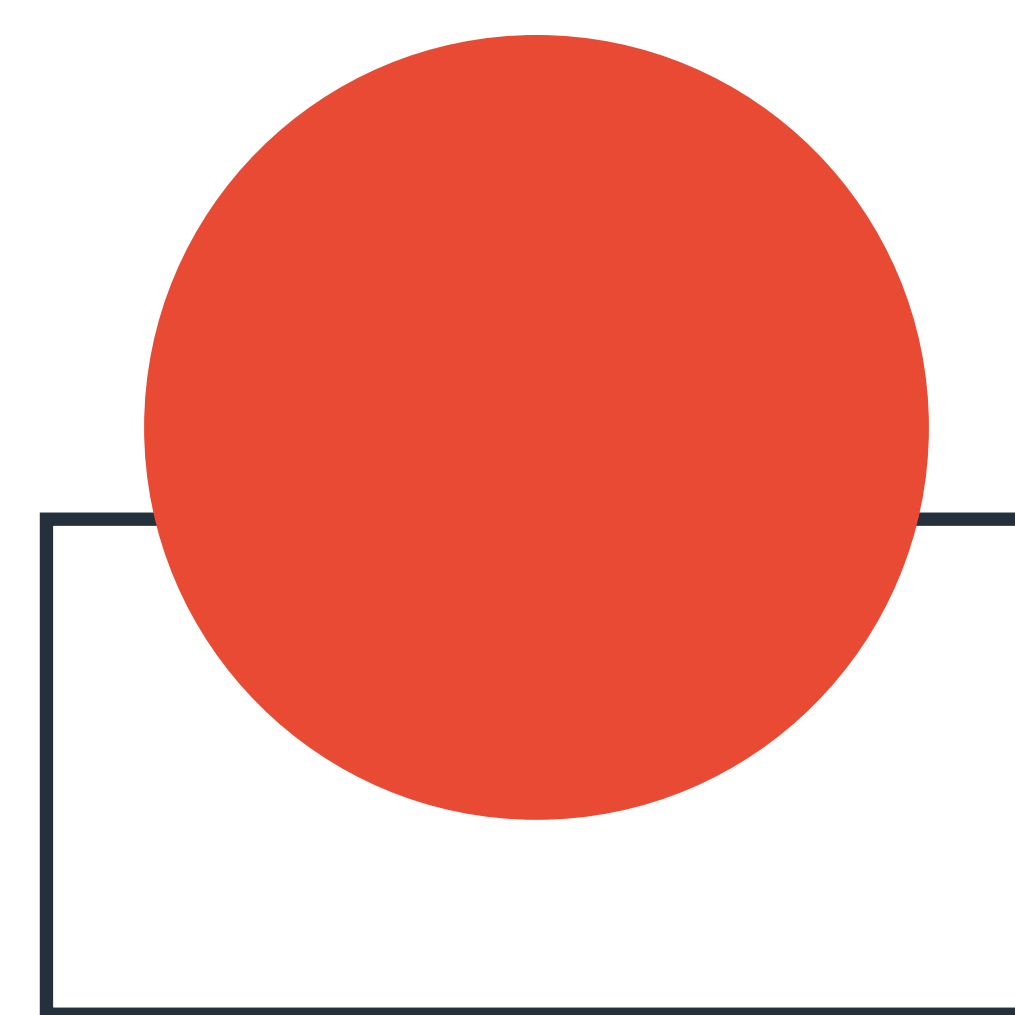
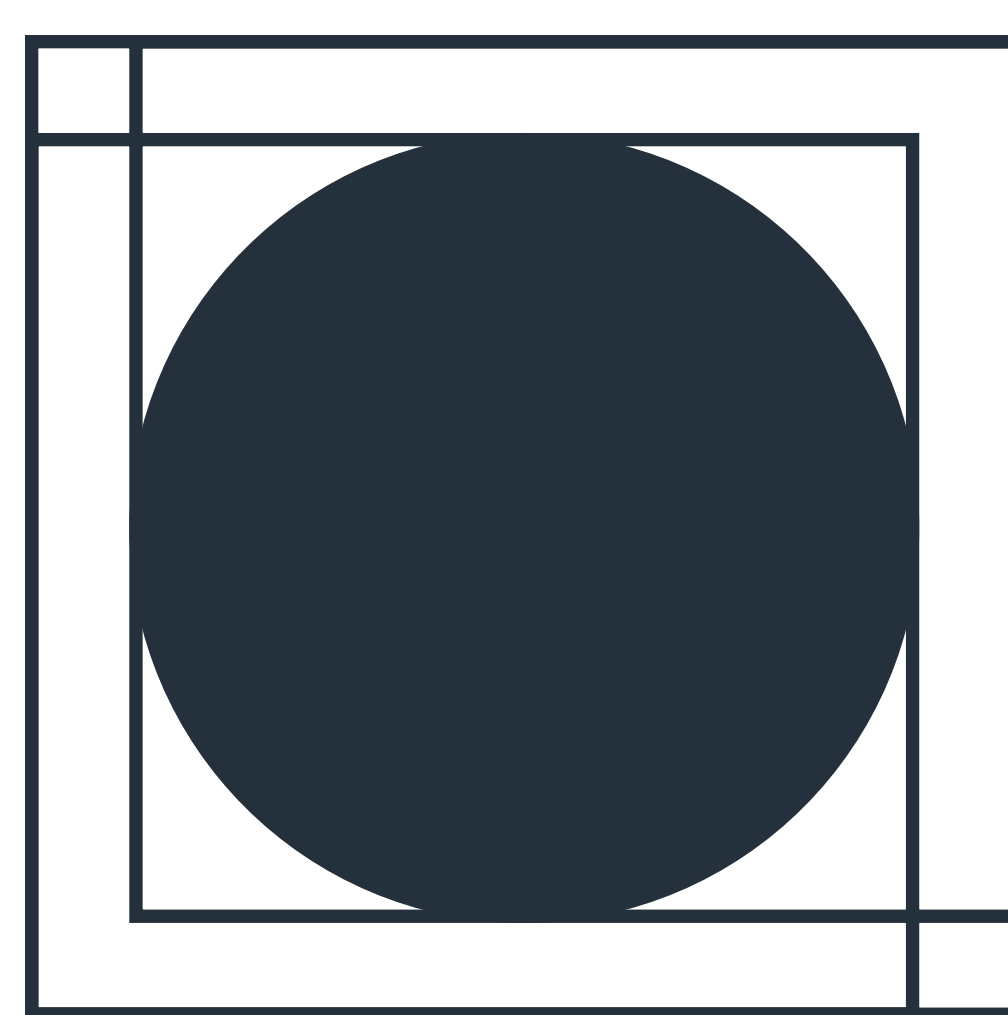
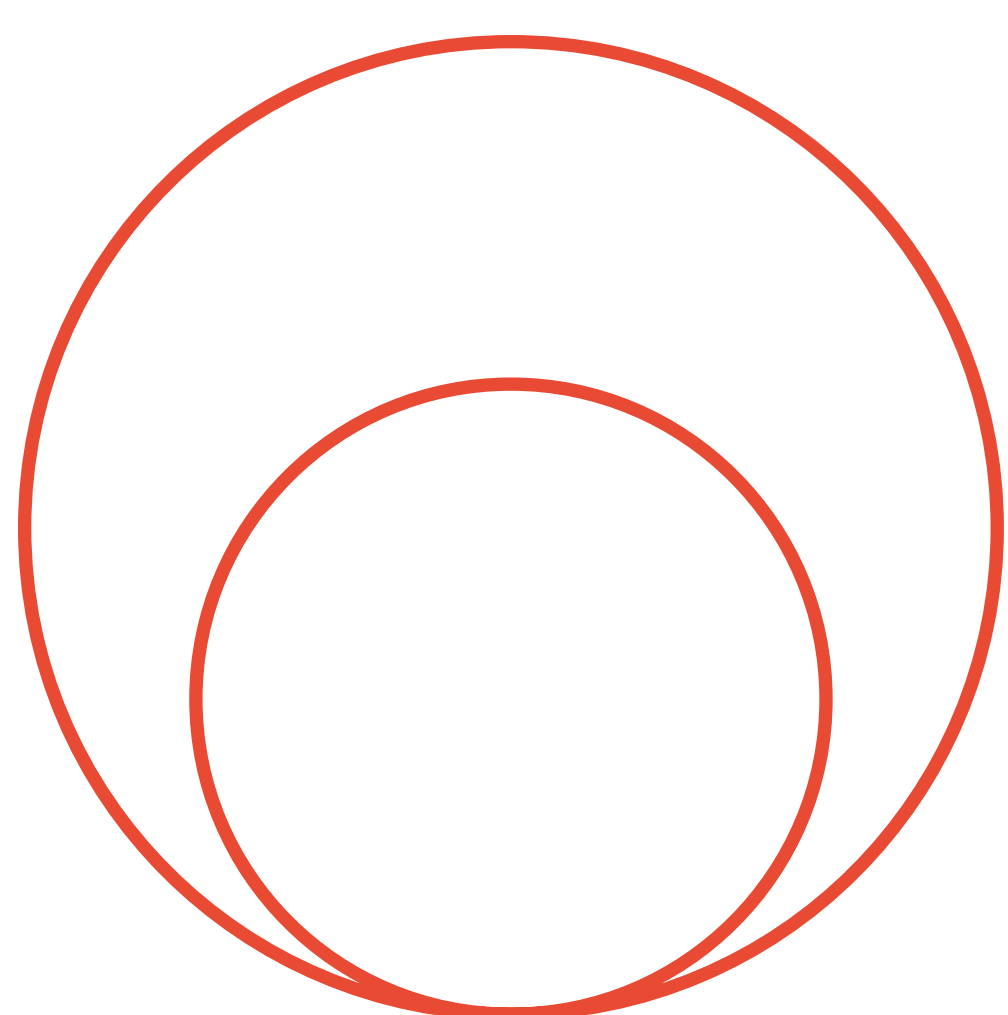
82

75

9

62

Tic, tac,
tic, tac...



58

87

23

64



74

56

51



65

71

20

33

66

14

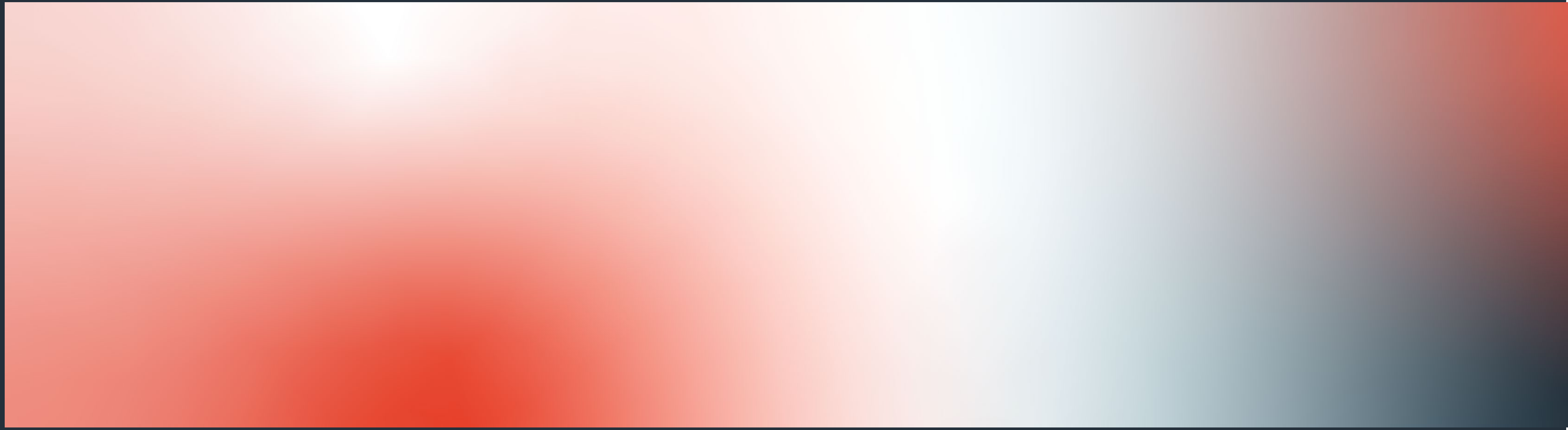
57

25

67

Esta página
es de relleno.

68



41

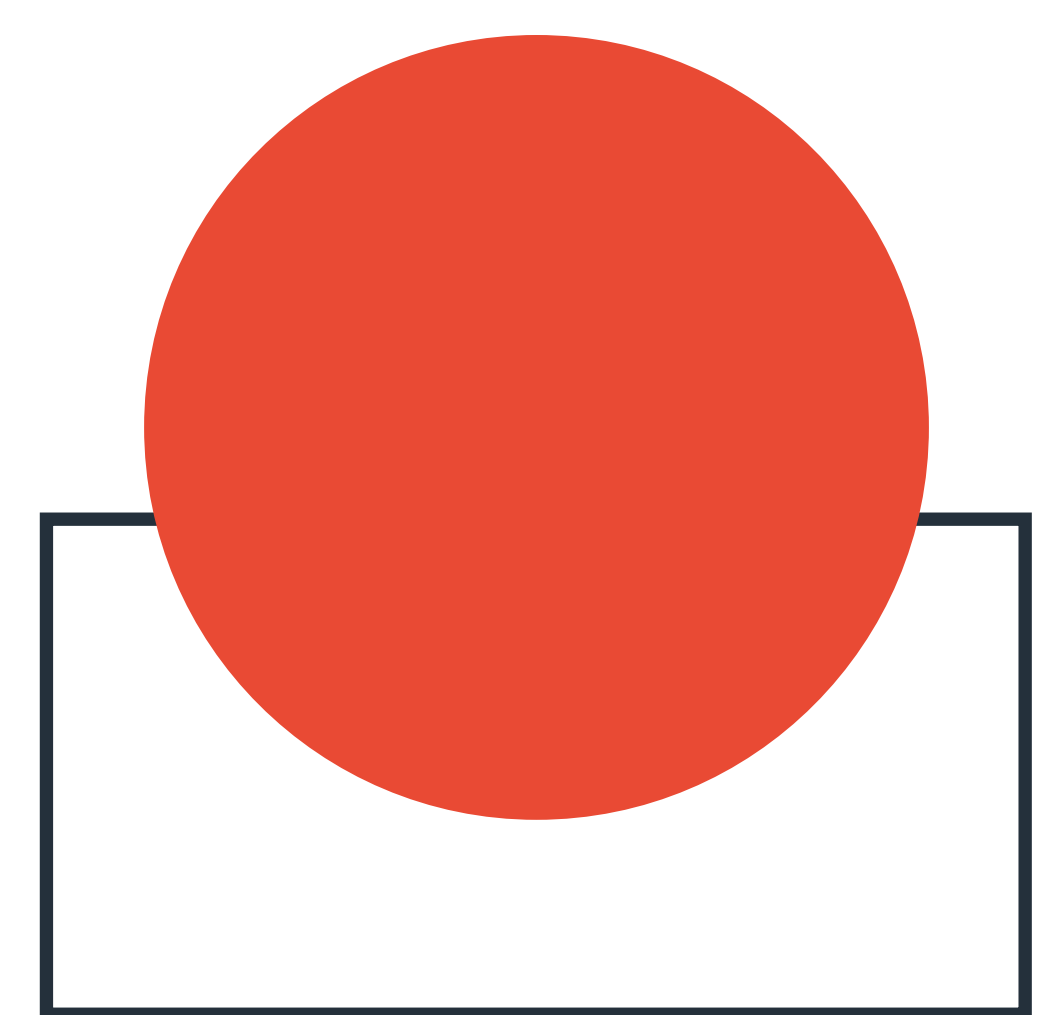
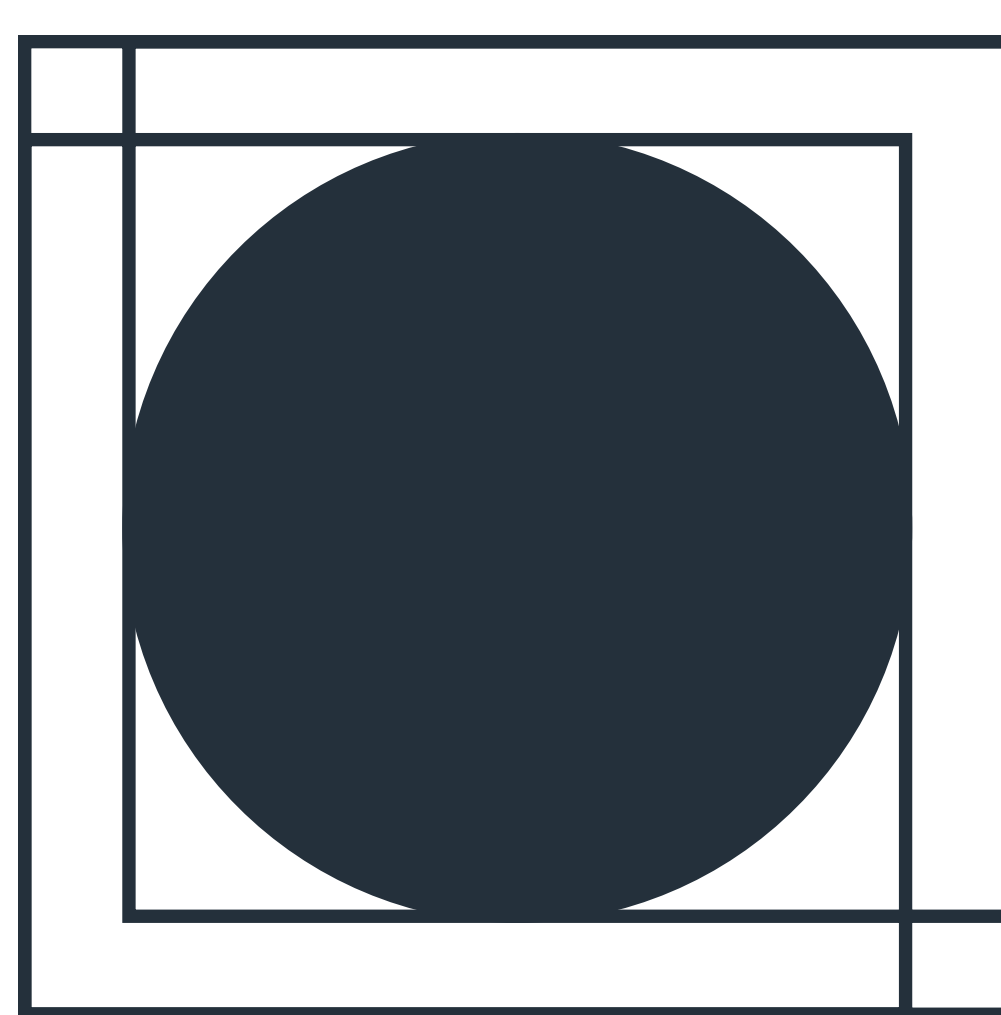
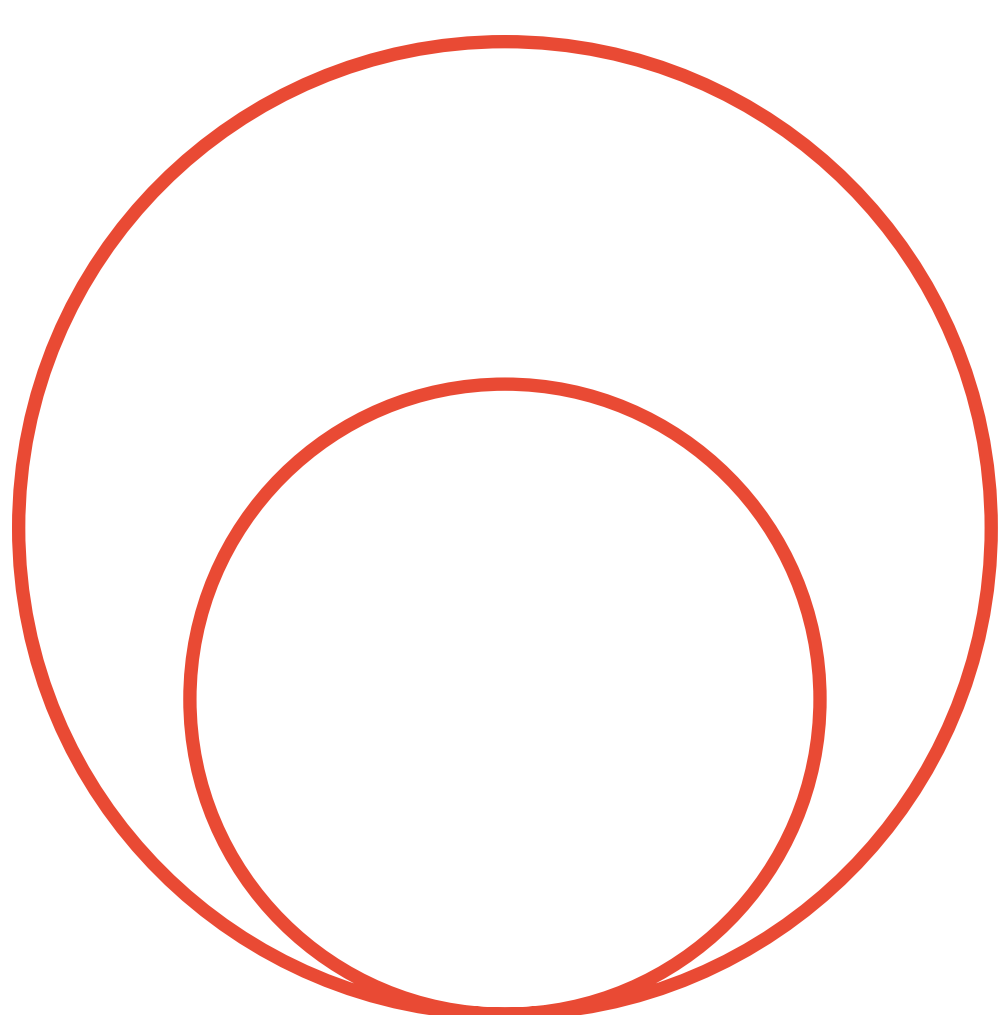
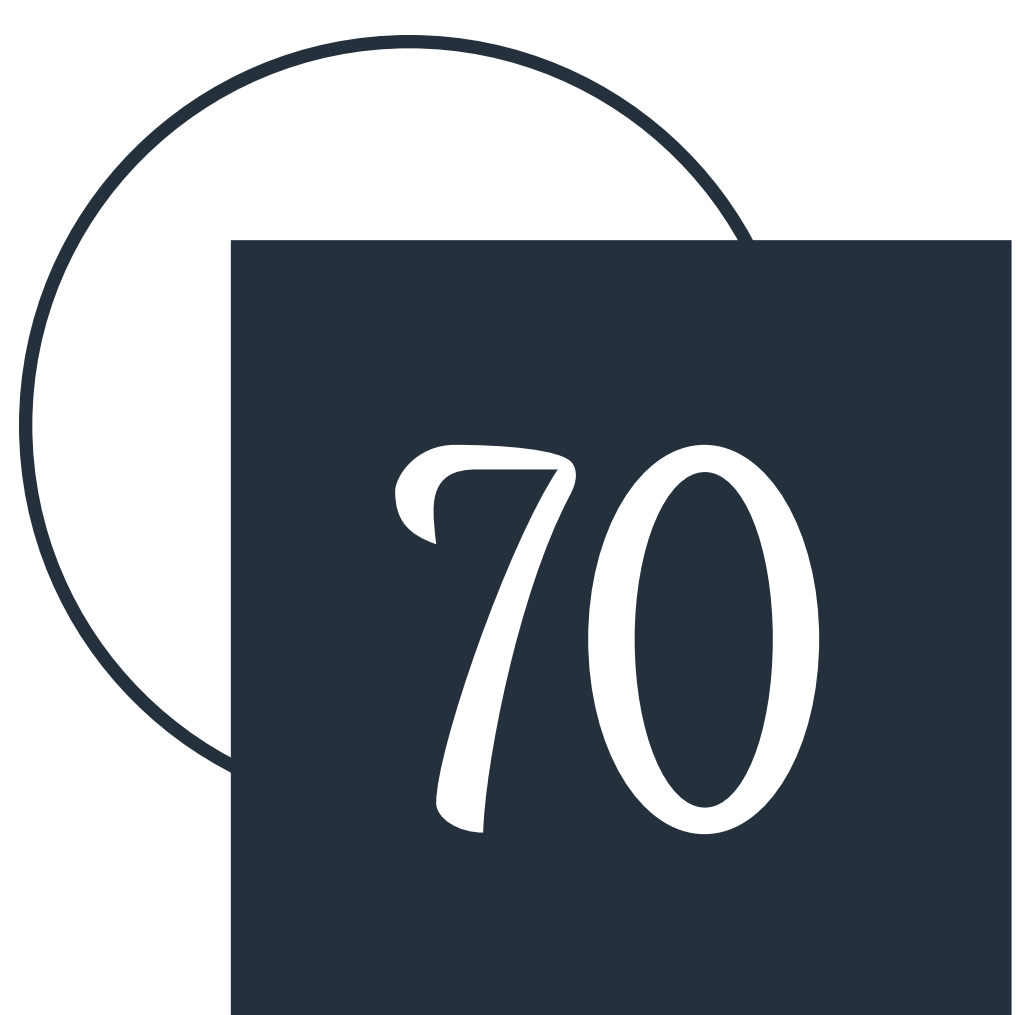
77

56



69

Otra página
inútil.





92

38

51



71

62

39

89

72



¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



67



98



73

*Computer
says no.*

74

96

65

29

75

26

58

17

76



97

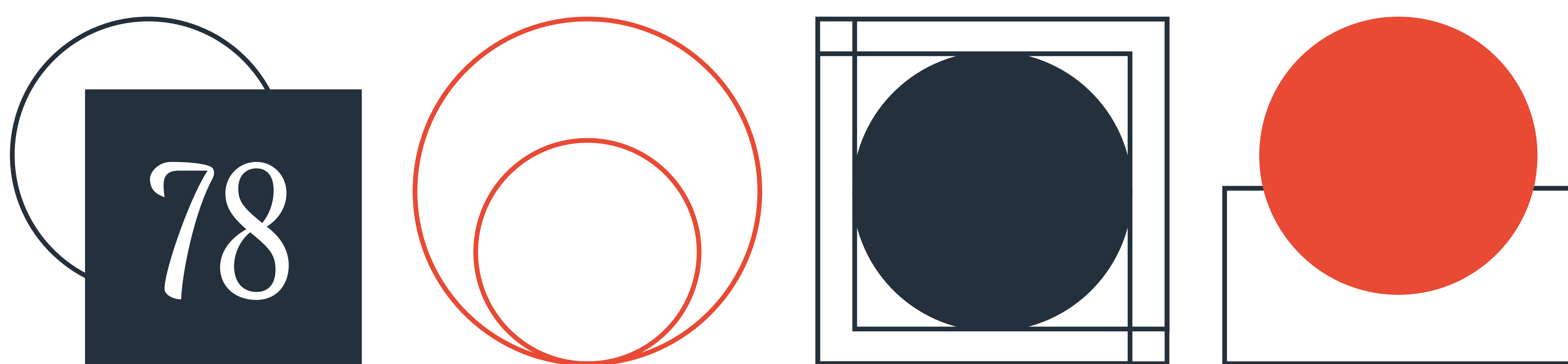
44

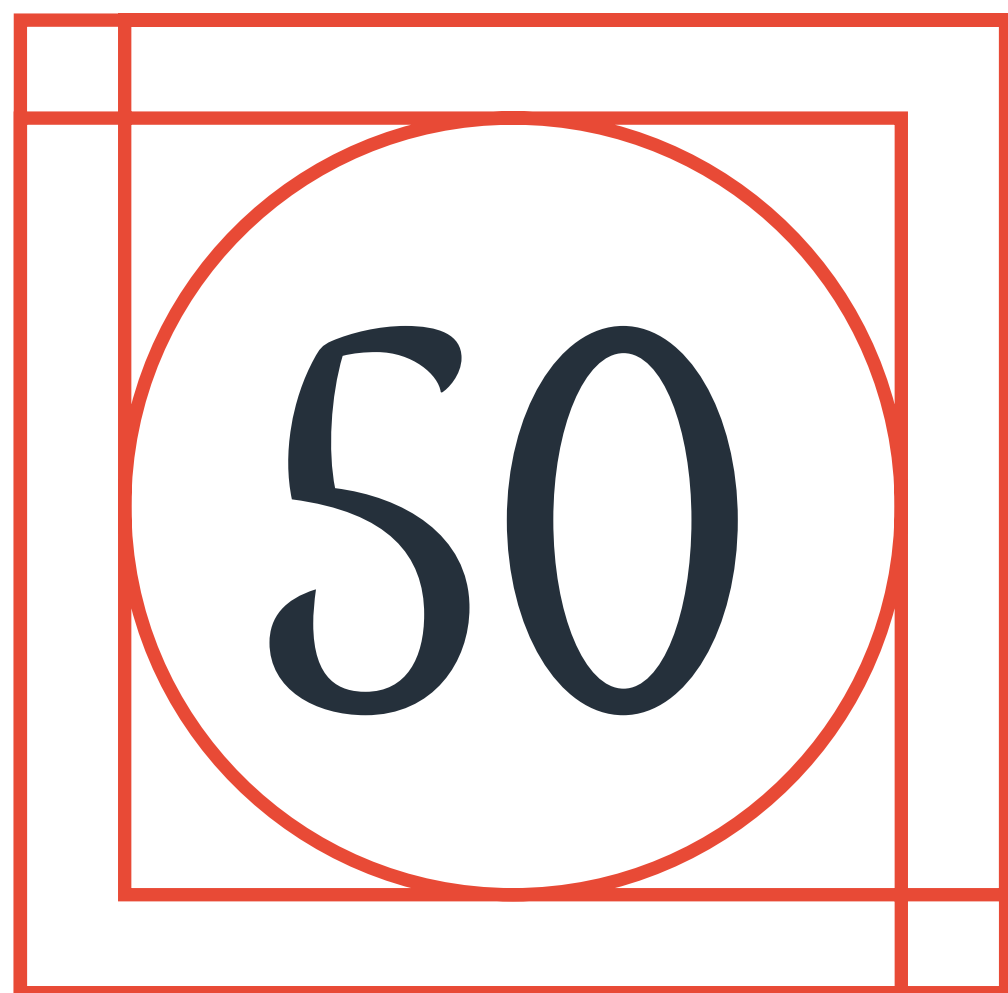
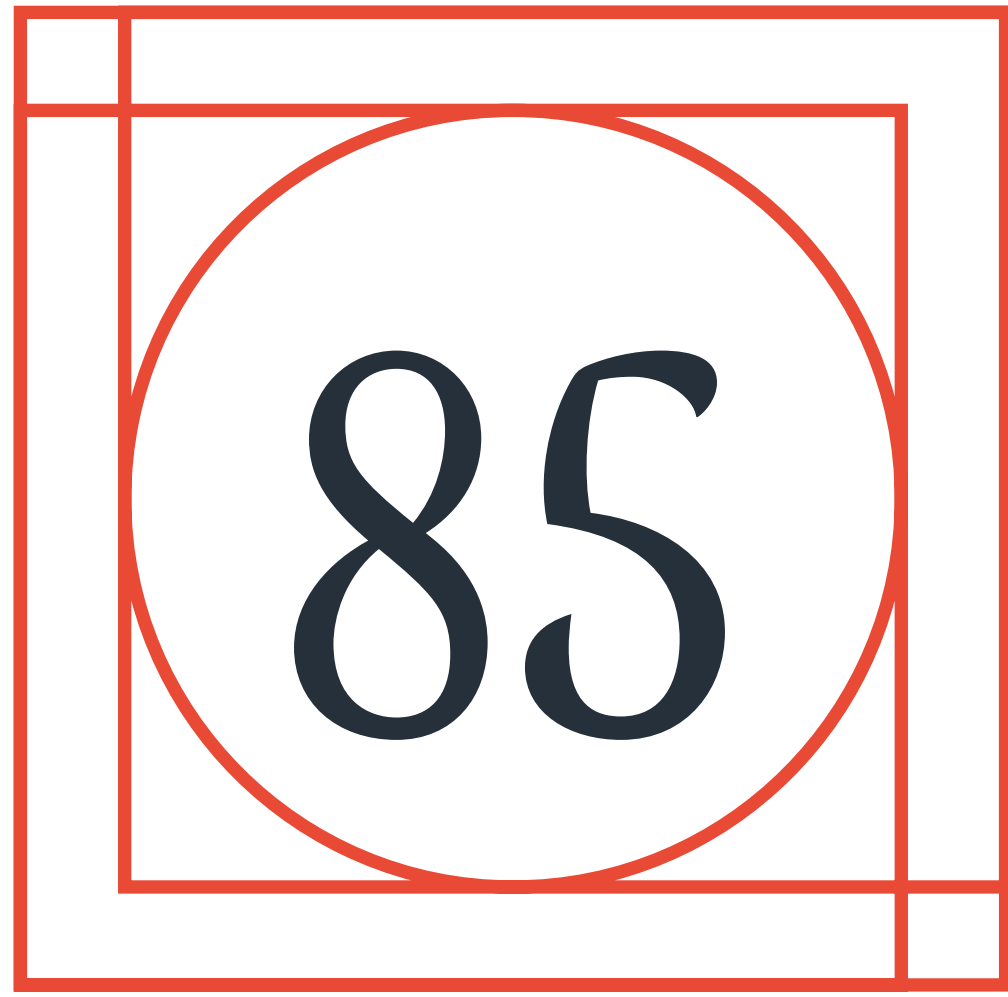
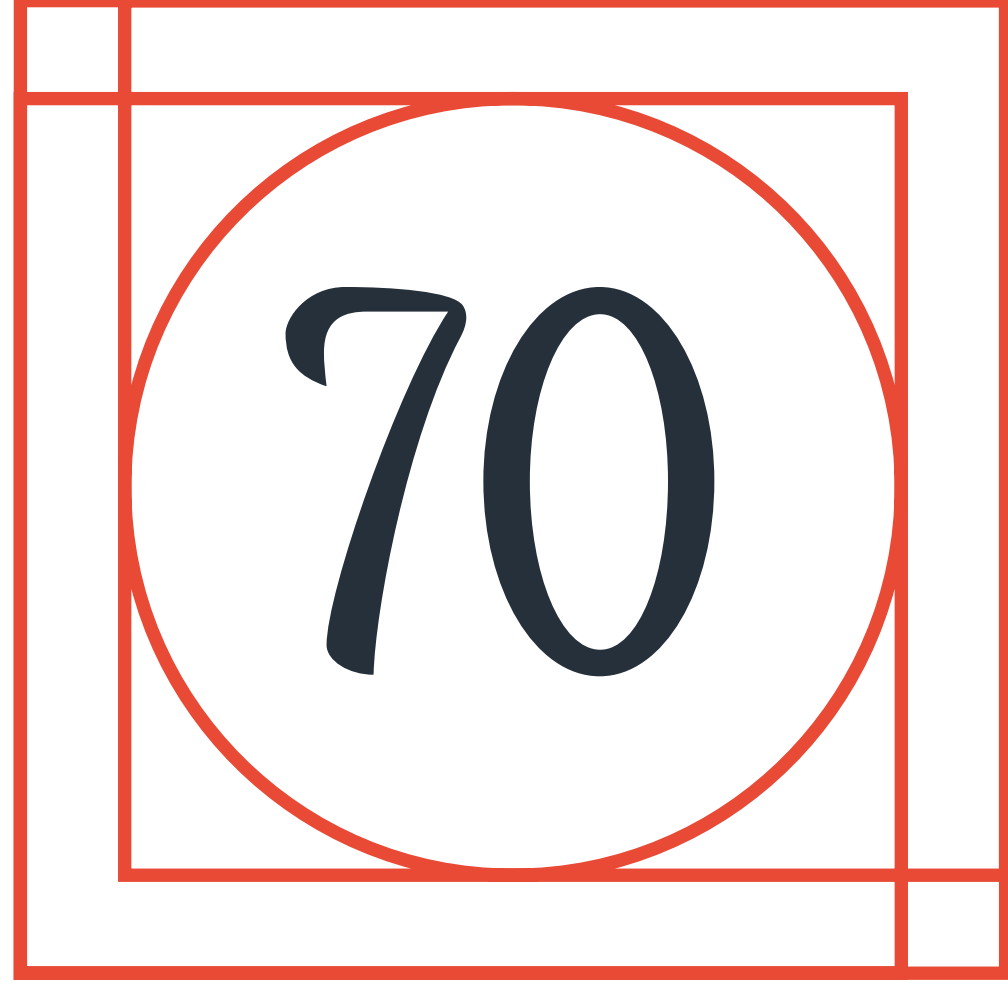
87



77

La meta está
en tu corazón.





Se acababan
las páginas.

80

16

53

90

81

96

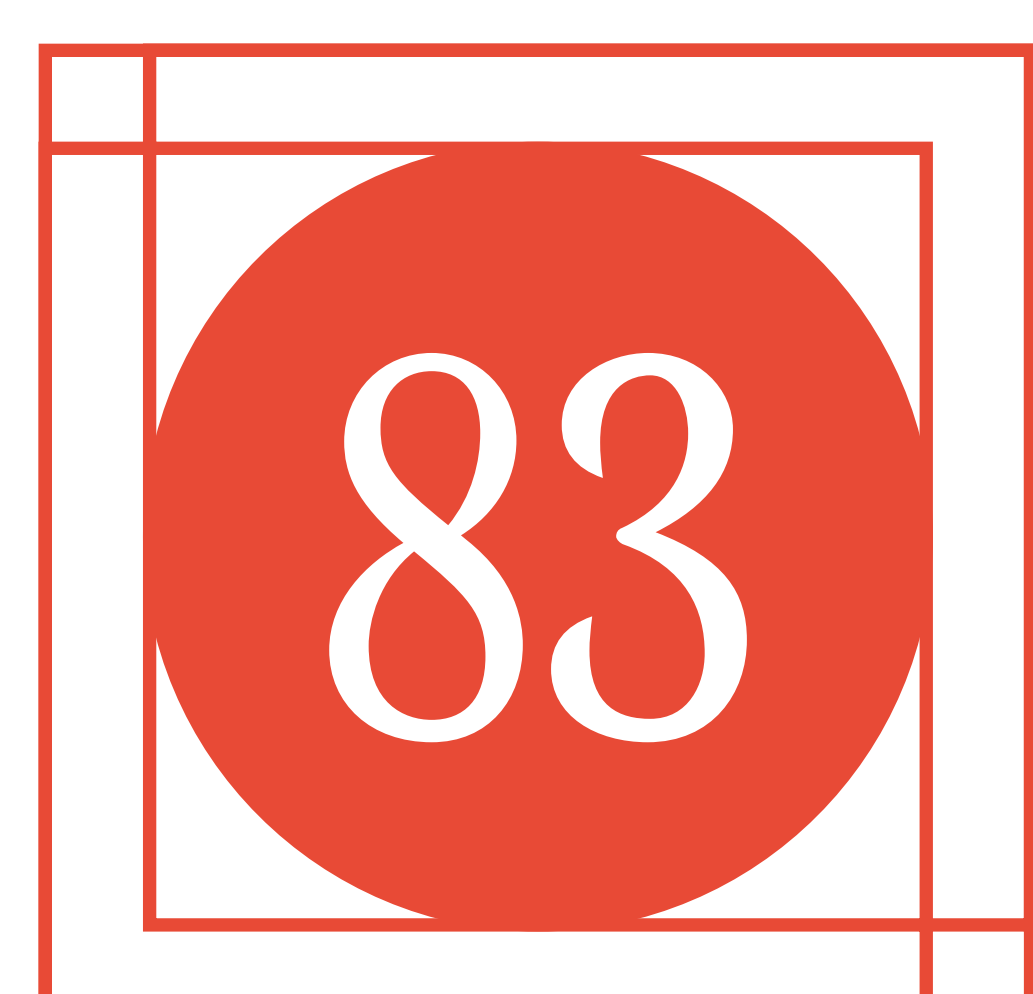
84

60

82

¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



Me da que no
vas a ganhar...

84

63

59

78

85

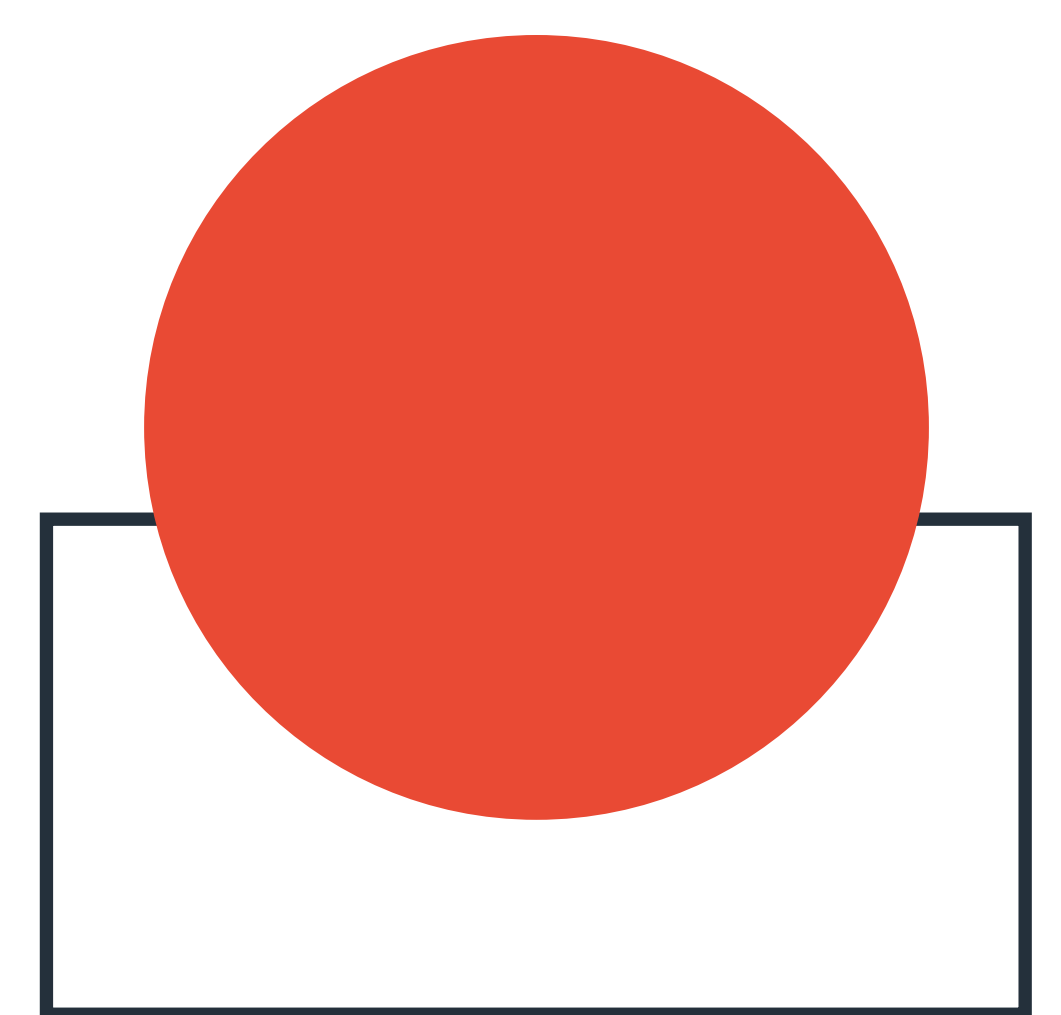
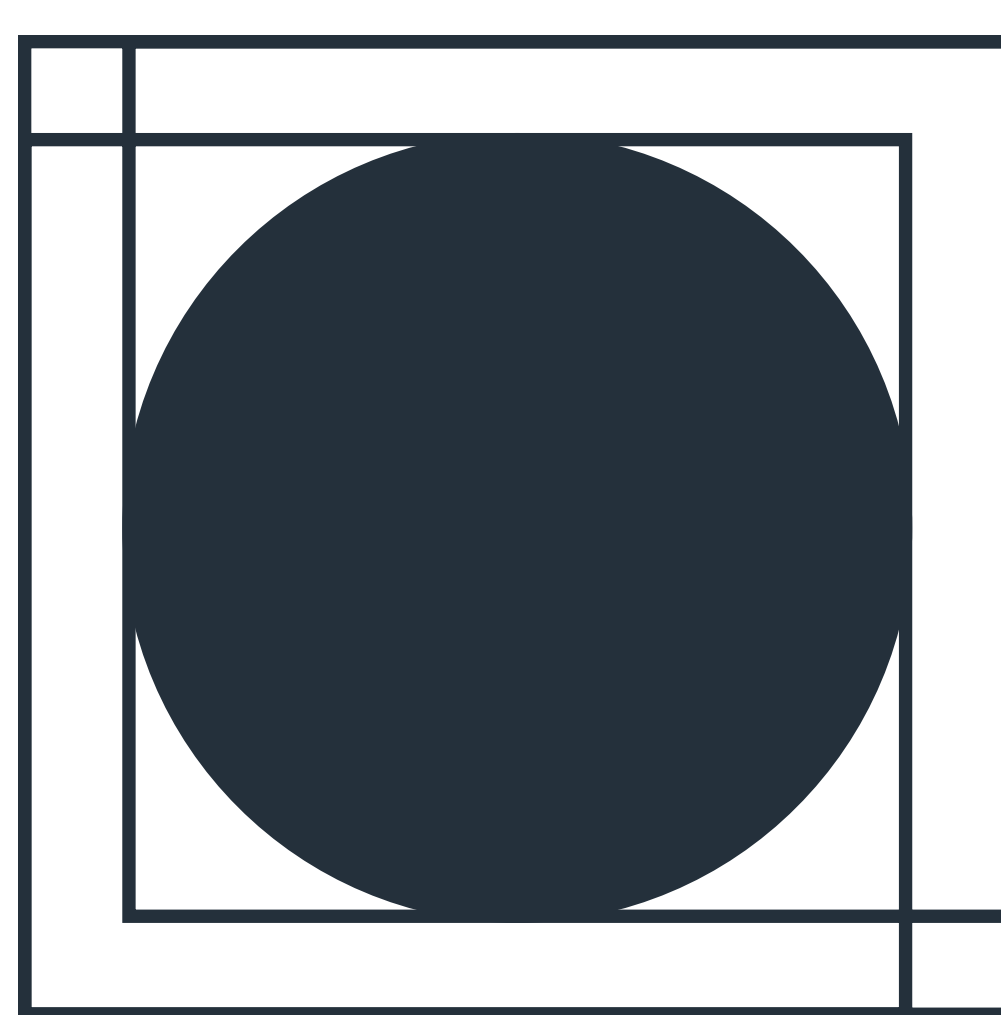
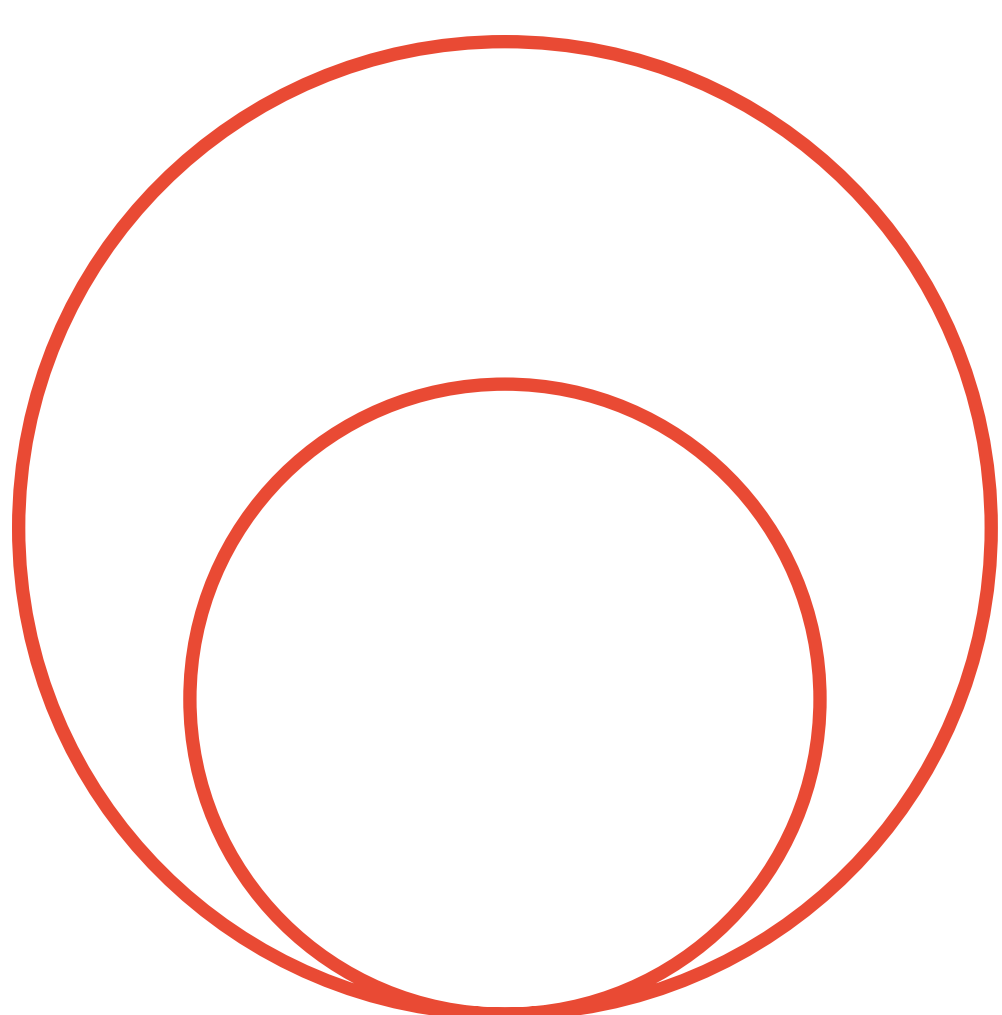
76

62

54

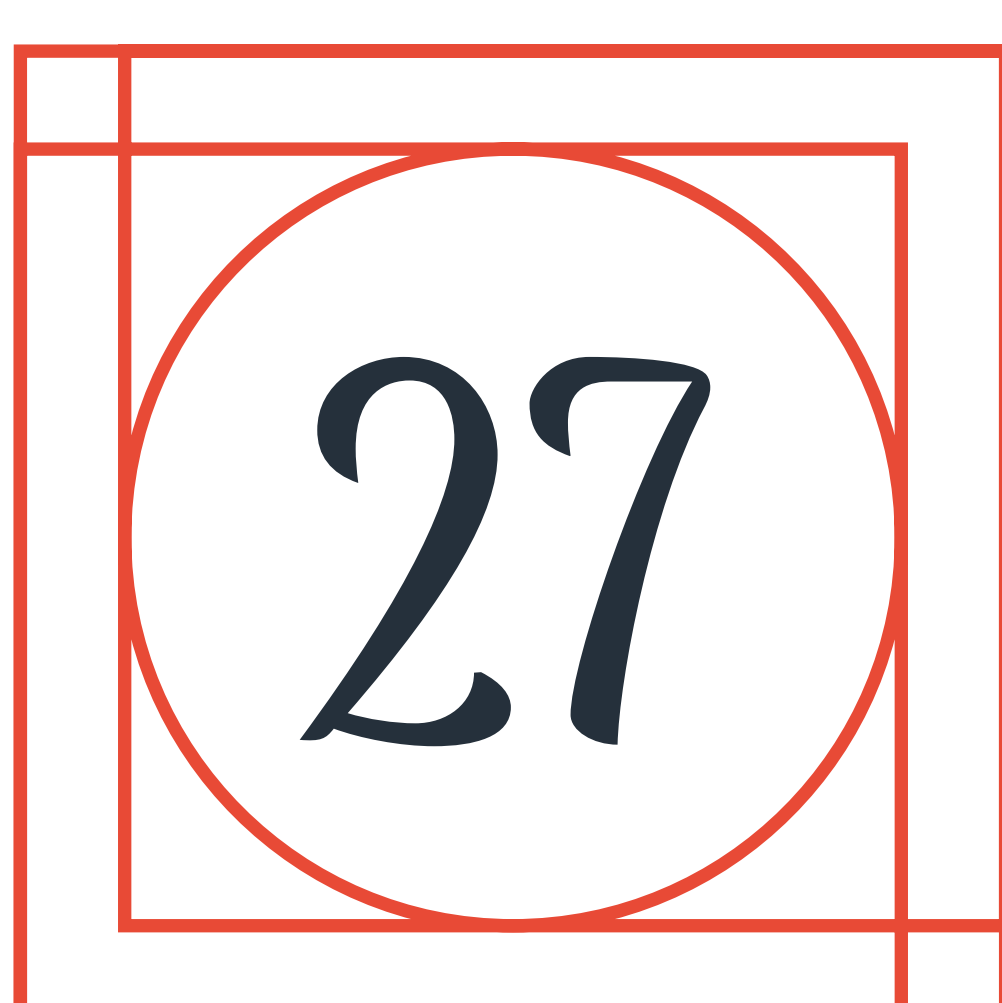
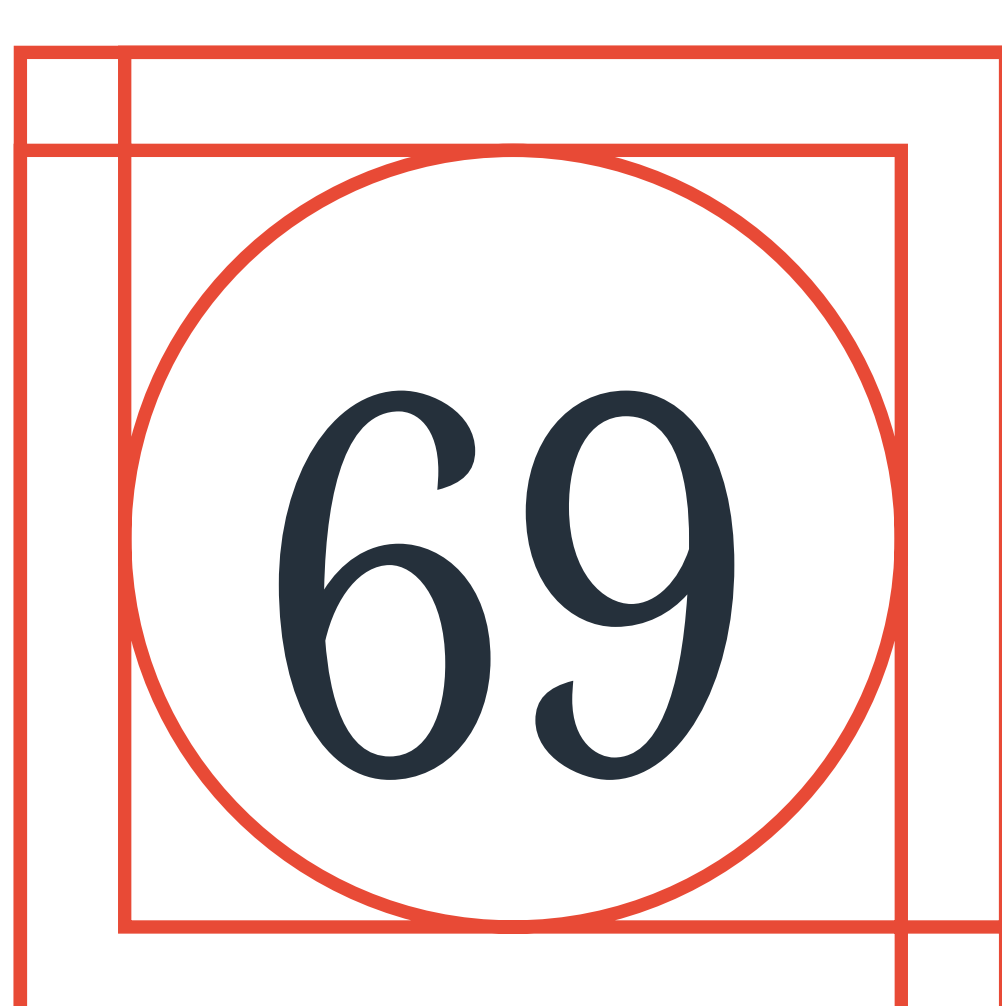
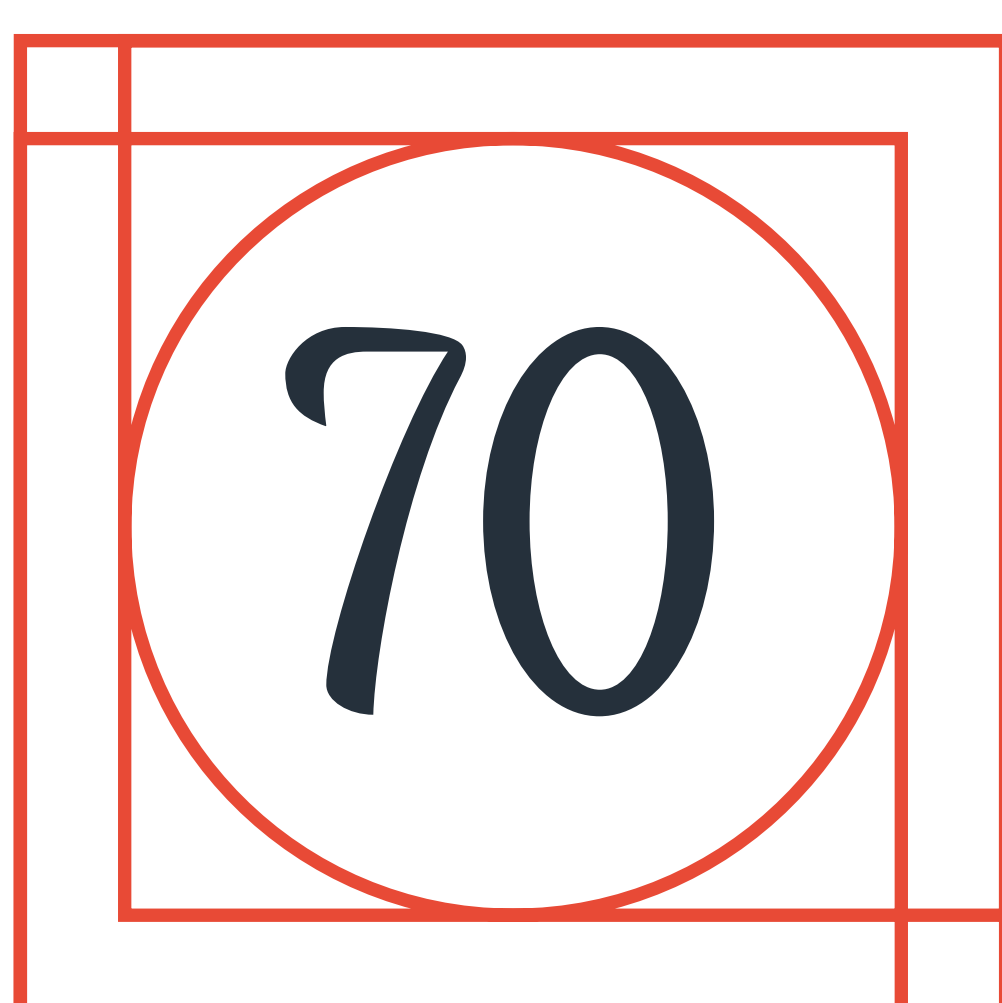
86

Esta página es
para despistar.

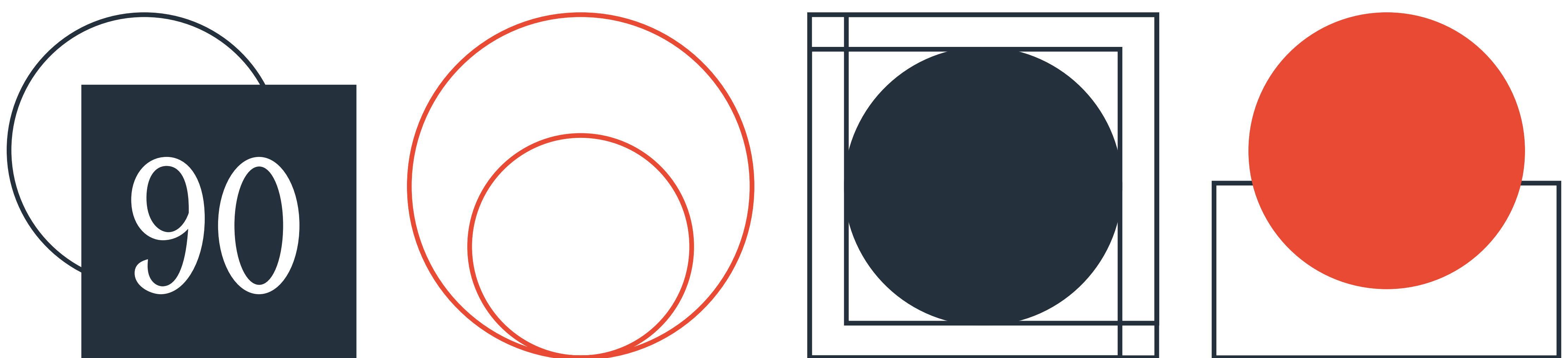


*Se vende ático
con vistas.*





Otro hueco
inútil por aquí.



86

98

49

91



89

60

78



92

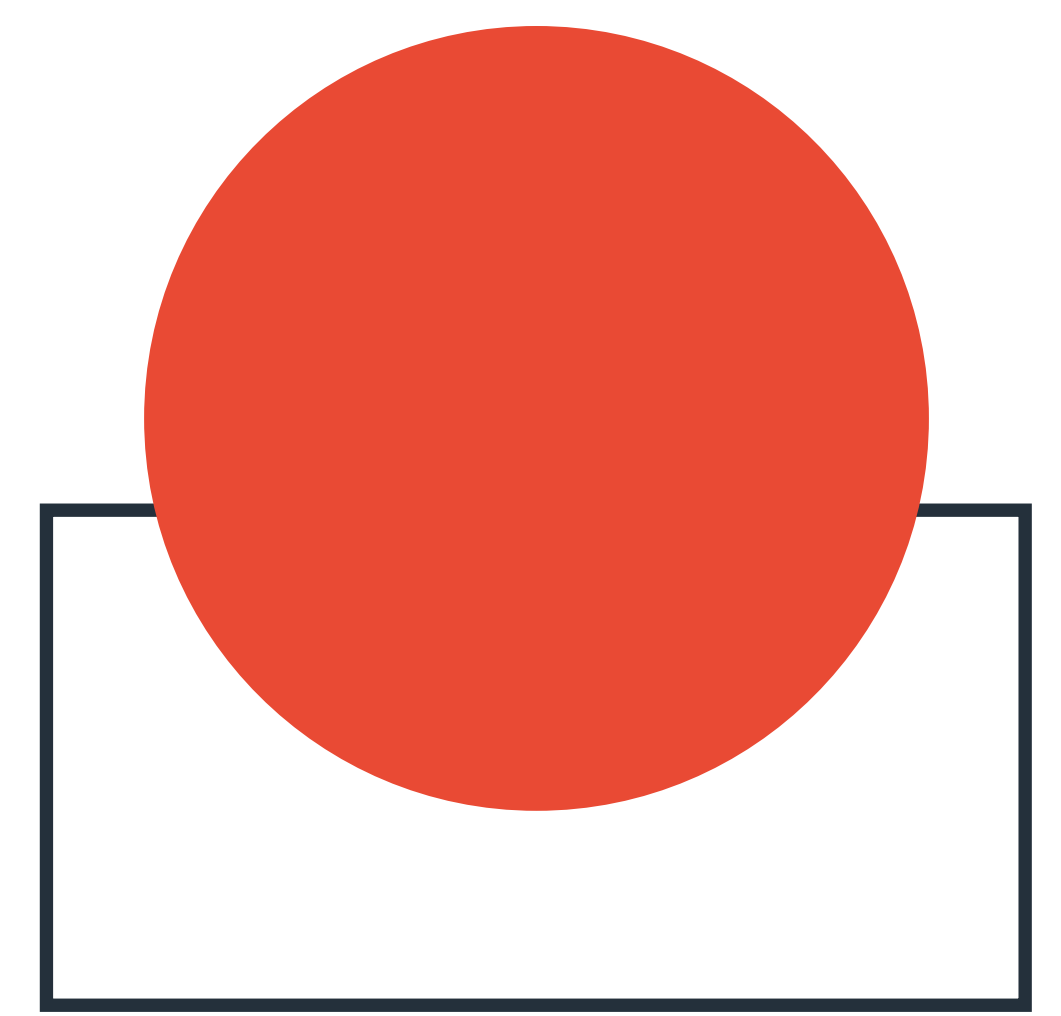
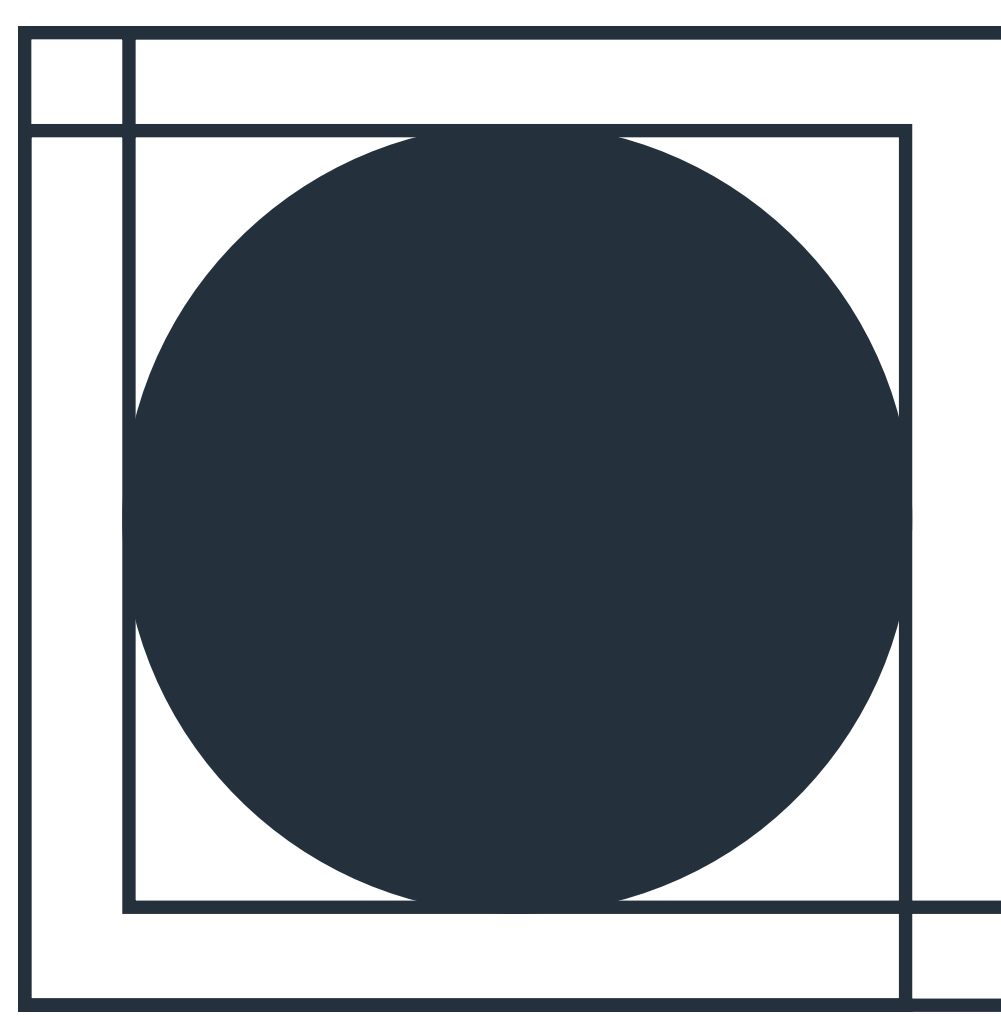
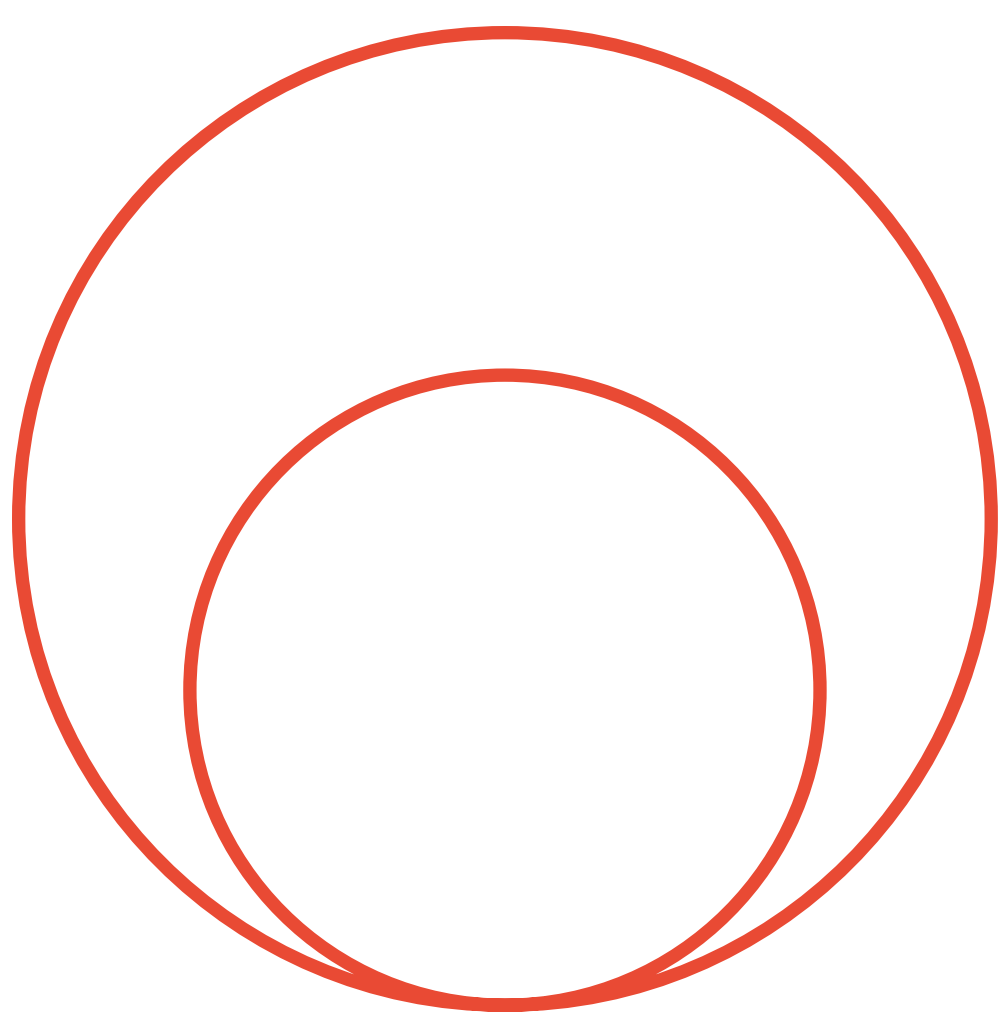
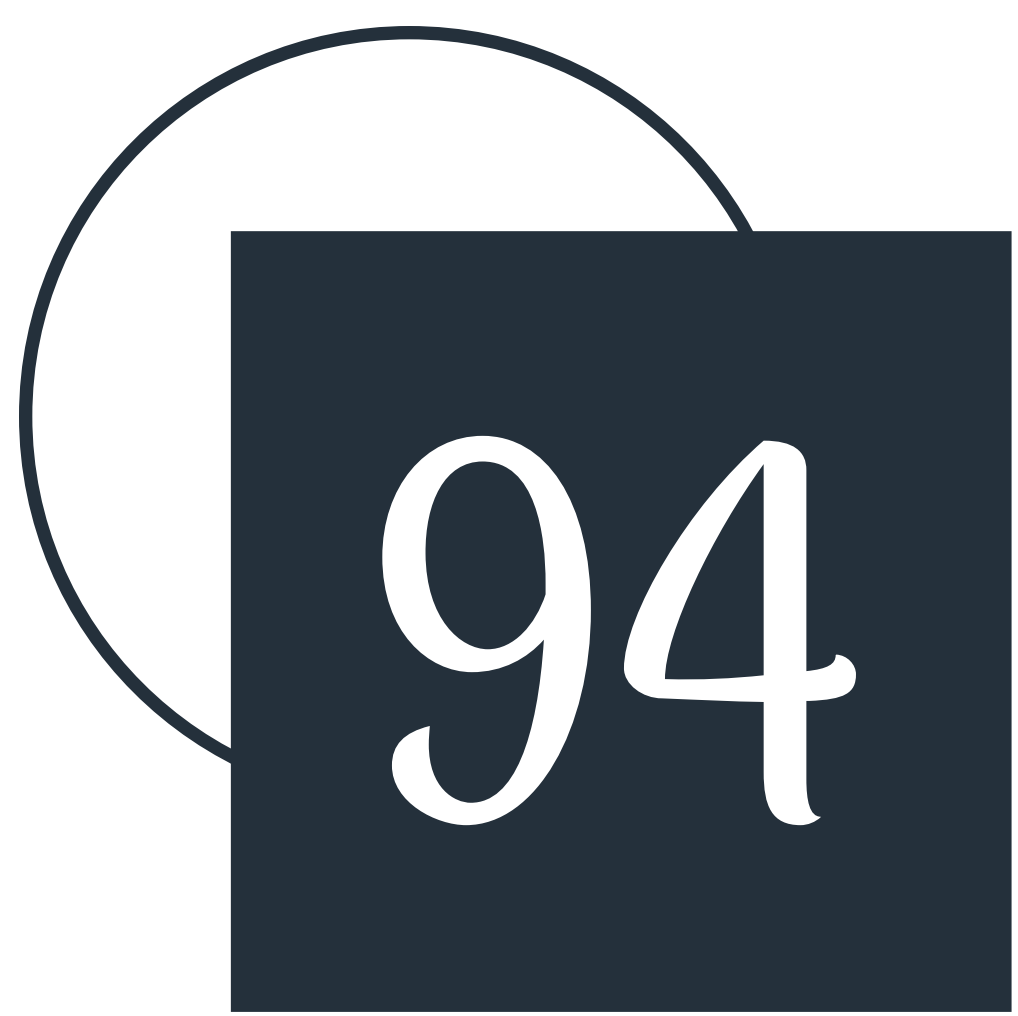
79

66

52

93

¿Te duele
el dedo?



Llegar al final
no es ganar.

95

82

71

76

96



¡META!

Para continuar en modo largo,
elige una de estas dos páginas:



36



93



97



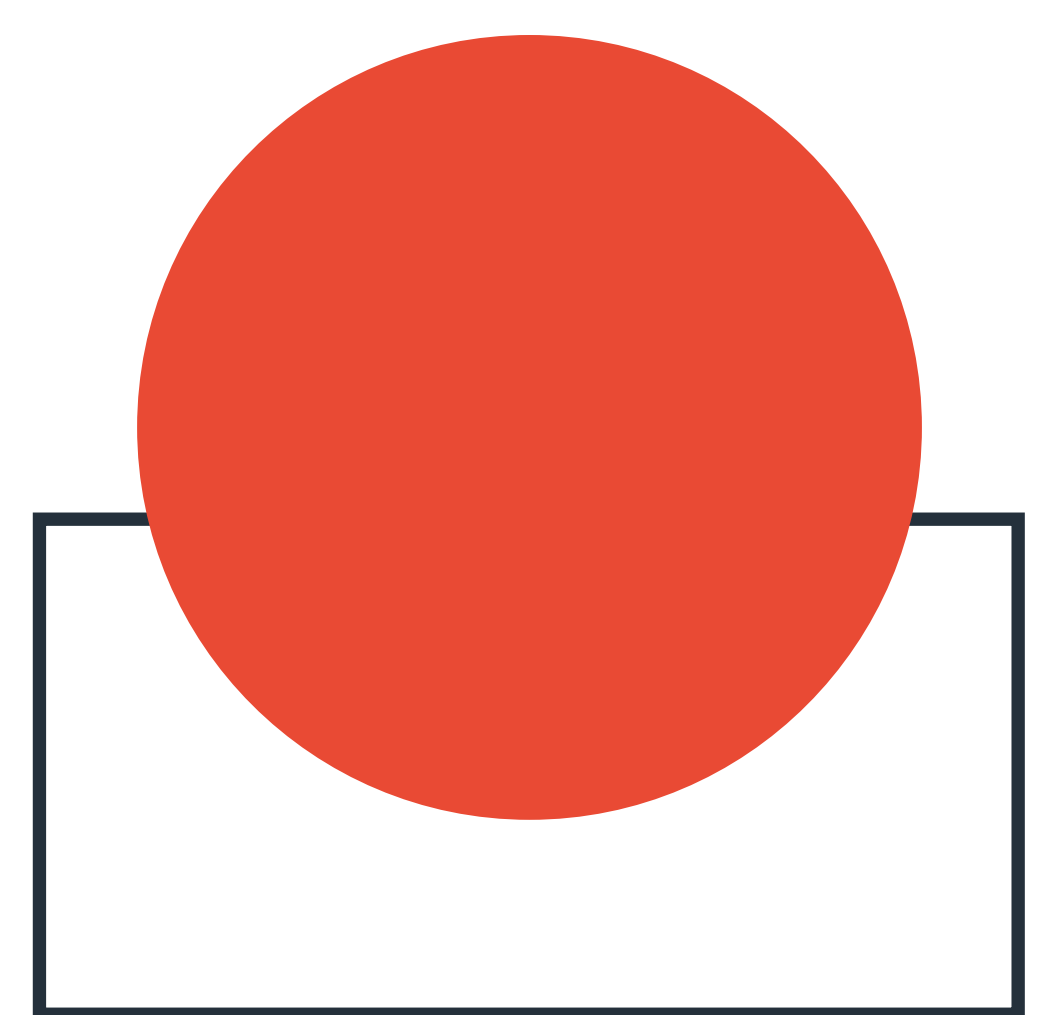
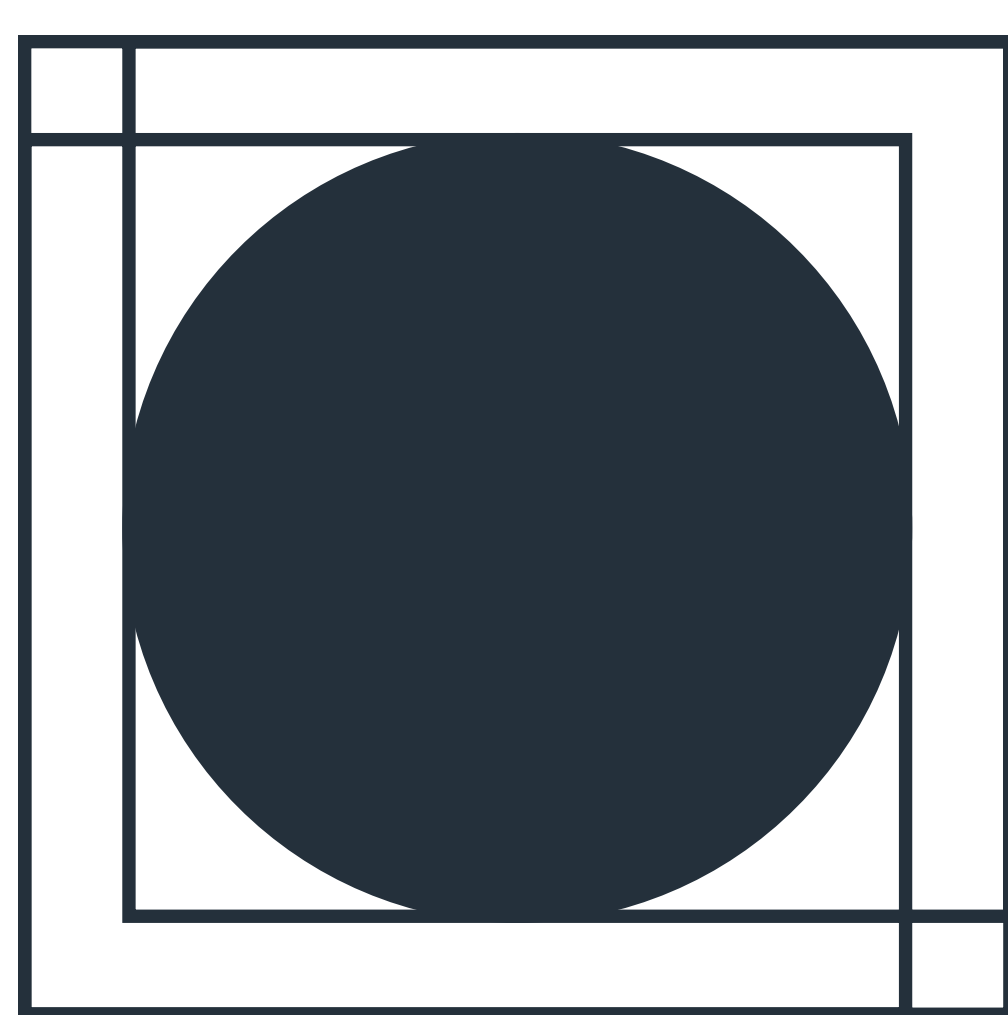
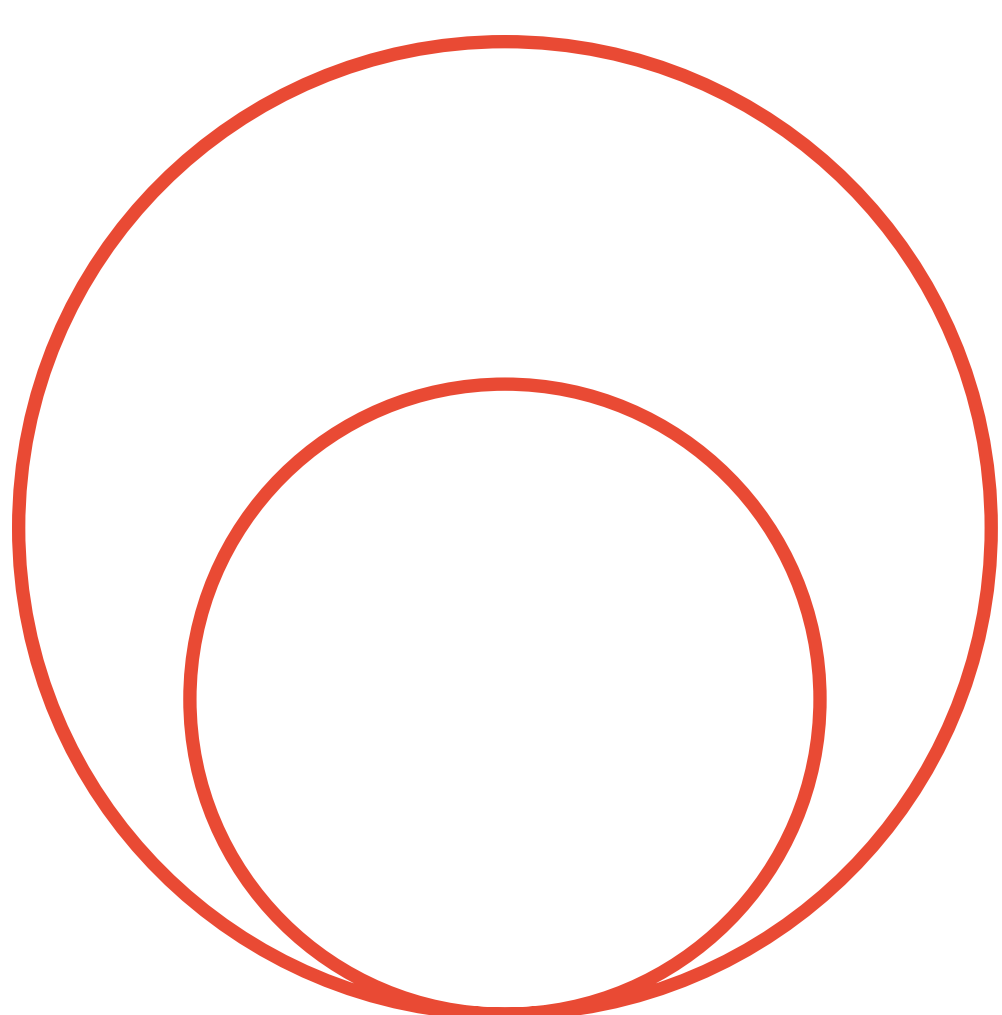
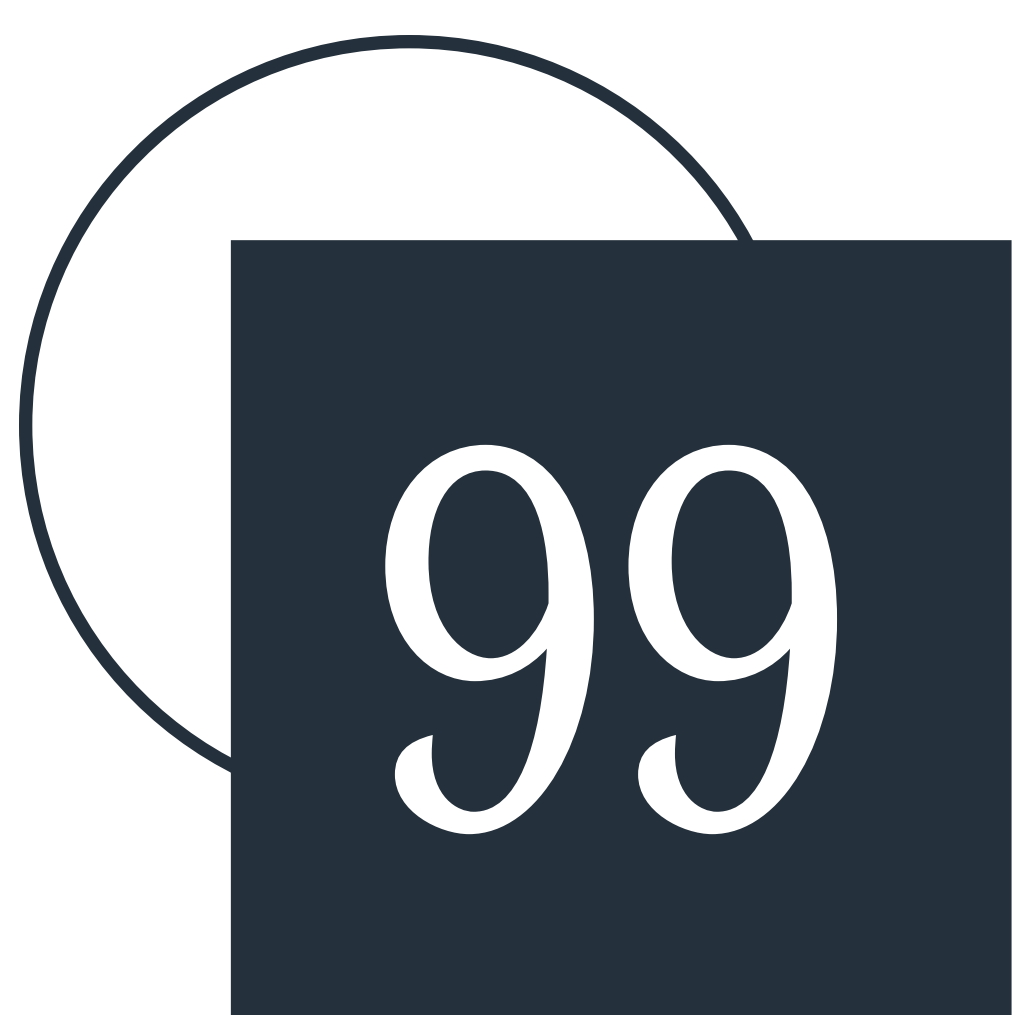
50

67

90

98

Aviso:
penúltima
página.



¡Hasta aquí
hemos llegado!

100