

NINTENDO DS™

MARIO PARTY DS™

The cover art for Mario Party DS is a vibrant, colorful scene. In the foreground, Mario, wearing his iconic red cap and blue overalls, is smiling and pointing towards the viewer. Behind him, Luigi is also smiling. The background is filled with various characters and elements: a large, golden piano keyboard is visible, along with a large, golden coin. There are also several musical notes floating in the air. The overall atmosphere is festive and celebratory.

NTR-A8TP-FRA

MODE D'EMPLOI
(CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES
SUR LA SANTE ET LA SECURITE)

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



JEU TELECHARGEMENT UNE CARTE SANS FIL DS
CE JEU PERMET DES PARTIES EN MULTIJOUEUR
SANS FIL TELECHARGEES A PARTIR D'UNE CARTE DS.



Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Merci d'avoir choisi MARIO PARTY™ pour les consoles de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : lisez attentivement les informations importantes sur la santé et la sécurité incluses dans ce mode d'emploi avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Des informations importantes sur la garantie et le service consommateurs se trouvent dans le dépliant de classification par âge, garantie du logiciel et coordonnées inclus avec ce logiciel. Conservez ces documents pour référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec les consoles de jeu Nintendo DS.

IMPORTANT : utiliser un appareil illégal avec votre Nintendo DS peut rendre ce jeu inutilisable.



Table des matières



☆ L'histoire	5
☆ Personnages	6
☆ Utiliser l'écran tactile	8
☆ Avant de commencer	9
☆ Commandes	12
☆ Modes de jeu	14
☆ Informations à l'écran	15
☆ Déroulement du jeu	16
☆ Mode Aventure (1 joueur)	23
☆ Mode Fête (1 à 4 joueurs)	24
☆ Plateaux de jeu	27
☆ Mode Mini-Jeux (1 à 4 joueurs)	30
☆ Mode Puzzle (1 à 2 joueurs)	35
☆ Téléchargement DS (2 à 4 joueurs)	36
☆ Musée	40
☆ Liste des Mini-Jeux	42



L'histoire



Notre histoire commence par une belle nuit étoilée, alors que cinq lueurs zèbrent le firmament. Par le plus grand des hasards, l'une d'entre elles vient s'écraser aux pieds de Mario. Il s'en est fallu de peu... Le lendemain, notre héros fait part de sa découverte à ses amis. Incroyable ! C'est un Cristal Céleste !

Mais notre joyeuse troupe n'est pas au bout de ses surprises. Peu de temps après, tout le monde reçoit cette mystérieuse invitation : "Chers amis ! J'ai décidé d'organiser une boum pour m'excuser d'être aussi méchant. J'ai préparé un buffet qui n'attend que vous. Poutous enflammés ! - Bowser."

Arrivés au Château de Bowser, Mario et ses amis sont accueillis par un fabuleux banquet. Chacun se poulèche les babines ! Pourtant, quelque chose cloche... Bowser serait-il devenu doux comme un agneau ? Bien sûr que non : notre équipe vient de tomber dans un piège !

Grâce au pouvoir du Minigrigri, son nouveau sceptre magique, Bowser fait rétrécir Mario et ses amis pour s'emparer du Cristal Céleste. Rétrécie et chassée à l'autre bout du monde, notre fine équipe est au plus mal !

Mais rien ne saurait démoraliser ces petits héros. Ils doivent récupérer les Cristaux Célestes, vaincre Bowser et retrouver leur taille normale ! Une formidable aventure se profile à l'horizon... Bowser n'a qu'à bien se tenir !

Personnages



Mario



Luigi



Yoshi



Toad



Peach



Daisy



Wario



Waluigi



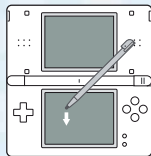
Utiliser l'écran tactile



Le stylet peut être utilisé de deux façons.

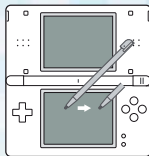
Toucher

Touchez légèrement l'écran tactile avec la pointe du stylet.



Glisser

Tout en gardant le stylet en contact avec l'écran tactile, faites-le glisser.



★ Informations importantes sur l'écran tactile

- Utilisez uniquement les stylets Nintendo DS officiels (NTR-004 pour la Nintendo DS, USG-004 pour la Nintendo DS Lite) pour toucher l'écran tactile.
- N'utilisez pas de stylets rayés ou cassés.
- N'exercez pas de force excessive sur l'écran tactile pour le frotter ou le toucher.
- Ne touchez pas l'écran tactile avec vos ongles.
- Ne rayez pas l'écran supérieur avec le stylet ou tout autre objet.
- Ne laissez pas tomber de liquide, poussière et autres corps étrangers sur l'écran tactile.
- Si vous utilisez un film protecteur pour l'écran tactile, suivez attentivement les instructions du mode d'emploi de ce dernier et placez-le sur l'écran en vous assurant qu'il n'y ait aucune bulle d'air et autre corps étranger sous la surface du film.



Avant de commencer



Assurez-vous que la console Nintendo DS™ est éteinte et insérez fermement la carte DS MARIO PARTY™ DS dans le port carte DS jusqu'à entendre un clic.

L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité apparaît lorsque vous allumez la console. Après l'avoir lu, touchez l'écran tactile.

Touchez le panneau MARIO PARTY DS dans le **menu principal Nintendo DS** ou appuyez sur le bouton A pour démarrer le jeu. L'écran titre apparaît.

NOTE: lorsque la console Nintendo DS est en **mode automatique**, vous pouvez ignorer l'étape précédente. Veuillez vous référer au mode d'emploi Nintendo DS pour plus de détails.

Pour en savoir plus concernant les commandes du jeu, veuillez consulter les pages 12 et 13.

ATTENTION - SANTÉ ET SÉCURITÉ

AVANT DE JOUER, LISEZ LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS POUR DES INFORMATIONS IMPORTANTES SUR VOTRE SANTÉ ET SÉCURITÉ. POUR OBTENIR UN EXEMPLAIRE SUPPLÉMENTAIRE CORRESPONDANT À VOTRE RÉGION, CONTACTEZ-NOUS À L'ADRESSE SUIVANTE : www.nintendo.com/healthandsafety/
Touchez l'écran tactile pour continuer.



La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Nintendo DS. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si la console Nintendo DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de la console Nintendo DS. Reportez-vous au mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour de plus amples informations.

Dans ce manuel, les photos d'écran entourées de **bleu** correspondent à l'écran supérieur. Les photos d'écran entourées de **rouge** correspondent à l'écran tactile.



★ Sauvegarde des données

En temps normal, votre progression est sauvegardée automatiquement après chaque tour (consultez la page 16 pour en savoir plus concernant les tours). Toutefois, la progression n'est pas sauvegardée lorsque vous jouez en **Téléchargement DS**. Seuls les Mini-Jeux débloqués sont sauvegardés.

🕒 Ecran de choix du fichier

En touchant l'écran tactile à l'**écran titre**, vous accédez à l'**écran de choix du fichier**. MARIO PARTY DS propose deux emplacements pour sauvegarder vos données. Pour sélectionner un fichier de sauvegarde, touchez le panneau de votre choix à l'aide du stylet ou sélectionnez-le avec la manette **+** et le bouton A. Touchez le bouton OK sur l'écran tactile ou appuyez sur le bouton A pour accéder au **menu principal**.



Les options suivantes sont disponibles à l'**écran de choix du fichier** :

- ★ **RETOUR** Permet de retourner à l'**écran titre**.
- ★ **COPIER** Copie le fichier sélectionné vers le second emplacement de sauvegarde.
- ★ **EFFACER** Efface le fichier de sauvegarde sélectionné.



En sélectionnant un fichier de sauvegarde vide, vous accédez à l'**écran de saisie du surnom**. Sélectionnez les lettres avec le stylet ou la manette **+**. Vous pouvez modifier le jeu de caractères en appuyant sur le bouton Y ou en touchant les icônes à gauche sur l'écran tactile.

NOTE: vous pouvez réinitialiser les données de sauvegarde en maintenant les boutons A, B, X, Y, L et R enfoncés pendant le démarrage du jeu.

Les données de sauvegardes réinitialisées sont effacées définitivement.



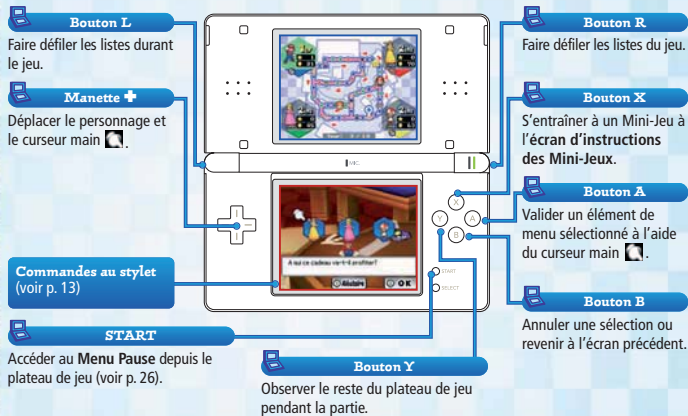
★ Test du micro

Sélectionnez un fichier de sauvegarde à l'**écran de choix du fichier** pour accéder au **menu principal**. Plusieurs modes de jeu sont disponibles (voir p. 14) ainsi que diverses options. De plus, vous pouvez tester le micro de votre console en touchant le bouton TEST DU MICRO en bas sur l'écran tactile. Parlez en direction du micro DS pour vérifier que votre voix est perçue correctement.



Commandes

Fonctions des boutons



Si vous fermez la Nintendo DS pendant une partie, la console entre en **mode veille** pour économiser de l'énergie. Rouvrez la console pour sortir du **mode veille** et reprendre le jeu. Le **mode veille** est désactivé lorsque vous jouez avec plusieurs consoles Nintendo DS en **Téléchargement DS**. Il est également désactivé durant les Mini-Jeux qui utilisent le micro.

Commandes au stylet (écrans de menu)

Il existe différentes façons d'utiliser le stylet durant le jeu. Il permet par exemple de sélectionner des éléments du menu ou des objets. Touchez un élément de menu avec le stylet pour voir sa description sur l'écran supérieur. Vous pouvez ensuite toucher à nouveau l'élément du menu ou toucher le bouton OK pour valider votre sélection et accéder à l'écran suivant. Touchez le bouton RETOUR pour retourner à l'écran précédent.



Commandes au stylet (plateau de jeu)

Touchez l'icône puis touchez les flèches qui s'affichent pour déplacer la caméra et observer la totalité du plateau de jeu sur l'écran tactile (voir p. 15).

Touchez l'icône pour voir les objets que vous transportez. Touchez le Bloc Dé pour déterminer le nombre de cases de votre déplacement.

NOTE: certains Mini-Jeux se jouent avec les boutons, d'autres avec le stylet.



Curseur main et stylet

Appuyez sur la manette le bouton A ou le bouton B sur un écran de menu pour afficher le curseur main . Dans ce manuel, le terme "sélectionner" désigne une action qui peut être effectuée de deux façons différentes. Vous pouvez utiliser le stylet pour sélectionner un élément du menu et toucher le bouton OK, ou déplacer le curseur main sur un élément du menu et appuyer sur le bouton A. Lorsque les boutons A, B, X et Y apparaissent sur un écran de menu, vous pouvez appuyer sur un bouton pour effectuer l'action correspondante.



★ Réinitialisation

Maintenez les boutons START, SELECT, L et R enfoncés pour retourner à l'écran titre.

Modes de jeu

Menu principal

Voici les différents modes disponibles dans MARIO PARTY DS. Sélectionnez l'icône du mode de votre choix en utilisant la manette **+** ou le stylet pour voir sa description sur l'écran supérieur.



MODE AVENTURE

Embarquez dans une grande aventure en solo qui vous amènera à visiter chaque plateau de jeu (voir p. 23).

MODE FÊTE

Jouez sur l'un des cinq plateaux disponibles (voir p. 24).

MODE MINI-JEUX

Découvrez les Mini-Jeux débloqués en **Mode Aventure**, en **Mode Fête** ou en **Mode Extras** sous un nouveau jour. De nombreuses épreuves vous attendent dans ce mode palpitant (voir p. 30).

MODE PUZZLE

Creusez-vous les méninges en tentant de résoudre ces puzzles ! Certains proviennent d'anciens épisodes de Mario Party tandis que d'autres ont été conçus spécialement pour MARIO PARTY DS (voir p. 35) !

TELECHARGEMENT DS

Le **Téléchargement DS** vous permet d'envoyer les modes de jeu suivants vers d'autres Nintendo DS pour jouer avec vos amis. Une seule carte de jeu suffit pour profiter de ces modes (voir p. 36).

Mode Fête (2 à 4 joueurs)

Mode Mini-Jeux (2 à 4 joueurs)

Mode Puzzle (2 joueurs)

Mode Extras (2 joueurs)

MUSÉE

Admirez les objets de votre collection, consultez les records obtenus aux Mini-Jeux et écoutez les sons et les musiques du jeu (voir p. 40).

Pour jouer en multijoueur, sélectionnez **TELECHARGEMENT DS** (voir p. 36) et attendez que tous les joueurs aient rejoint la partie. Le jeu est alors envoyé vers les autres consoles. Vous pouvez ensuite sélectionner le mode de votre choix.

Informations à l'écran

Une fois sur le plateau de jeu, une carte du plateau s'affiche sur l'écran supérieur. Vous y trouvez les panneaux des joueurs et bien d'autres informations. Le personnage dont c'est le tour apparaît sur l'écran tactile. L'ordre du tour est déterminé par les Blocs Dés au début de la partie.

Le personnage qui joue en premier durant le tour

Le personnage qui joue en troisième durant le tour

Piège (voir p. 20)

Le personnage qui joue en deuxième durant le tour

Le Bric-à-Brac (voir p. 19)

Le personnage qui joue en dernier durant le tour

Le personnage dont c'est actuellement le tour



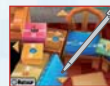
Panneau du joueur



- ☆ Classement actuel
- ☆ Nombre d'Étoiles
- ☆ Nombre de pièces
- ☆ Bleu (J1) / Rouge (J2) / Vert (J3) / Jaune (J4)
- ☆ Objets (voir p. 19) et pièges (voir p. 20)

La couleur du panneau du joueur dépend de la case (voir p. 18) sur laquelle il atterrit. Si le joueur atterrit sur une Case Verte, une Case Amitié ou une Case Duel, son panneau sera de couleur verte.

Touchez l'icône  ou appuyez sur le bouton Y...



... pour observer le reste du plateau de jeu en utilisant la manette **+** ou le stylet.



Déroulement du jeu



Le joueur qui possède le plus grand nombre d'Etoiles à la fin de la partie est déclaré vainqueur. Une bonne connaissance des règles du jeu est un atout précieux pour remporter la victoire.

Le premier joueur (ou la première équipe) frappe le Bloc Dé et se déplace en fonction du nombre obtenu. Les objets (voir p. 19) et les pièges peuvent être utilisés avant de frapper le Bloc Dé.

Différents événements peuvent survenir selon la case sur laquelle le joueur atterrit (voir p. 18).

Lorsque tous les joueurs se sont déplacés, un Mini-Jeu (voir p. 21) commence.

La partie prend fin lorsque tous les tours ont été joués. Vous pouvez modifier le nombre de tours en touchant le bouton PARAMETRES (en Mode Aventure, une partie se déroule en 10 tours).

Le tour prend fin lorsque tous les joueurs se sont déplacés et ont joué au Mini-Jeu.

Tour suivant



Comme son nom l'indique, la Folie des 5 derniers tours (voir p. 22) se déclenche lorsqu'il ne reste plus que cinq tours à jouer !

Des Etoiles Bonus sont attribuées en fin de partie durant le **Mode Fête** lorsque l'option ETOILES BONUS est réglée sur AVEC à l'écran de réglage des paramètres. Tout joueur qui répond aux critères d'attribution obtient une Etoile supplémentaire. A chaque partie, trois Etoiles Bonus sont sélectionnées automatiquement parmi les six de cette liste.

☆ **Etoile Mini-Jeu** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant remporté le plus de Mini-Jeux.

☆ **Etoile Objets** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant utilisé le plus d'objets.

☆ **Etoile Verte** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant visité le plus de Cases Vertes.

☆ **Etoile Marathon** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant traversé le plus grand nombre de cases.

☆ **Etoile Maudite** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant posé le plus grand nombre de pièges.

☆ **Etoile Amitié** : Attribuée au(x) joueur(s) ayant visité le plus de Cases Amitié.

Devenez une Superstar !

☆ Points Mario Party

Lorsque vous jouez en solo, vous recevez des POINTS MARIO PARTY (POINTS MP) en fonction de votre classement final, de vos performances durant les Mini-Jeux et de divers paramètres. En récupérant un certain nombre de Points Mario Party, vous obtenez des figurines et des trophées que vous pouvez ensuite admirer au Musée (voir p. 40).





Cases



Case Bleue : Vous recevez 3 pièces en atterrissant sur une Case Bleue.



Case Rouge : Vous perdez 3 pièces en atterrissant sur une Case Rouge.



Case Verte : Atterrir sur une Case Verte déclenche divers événements insolites en fonction du plateau sur lequel vous jouez.



Case Amitié : Lorsque vous atterrissez sur une Case Amitié, vous devez choisir un joueur qui deviendra votre ami. Chacun de vous reçoit alors 5 pièces.



Case Duel : Lorsque vous atterrissez sur une Case Duel, vous devez choisir un joueur à défier parmi les adversaires sur le plateau. Vous participez alors à un Mini-Jeu Duel sélectionné au hasard par la Roulette des Mini-Jeux.



Case Bowser : Bowser fait des siennes lorsque vous atterrissez sur l'une de ces cases !

Zones particulières du plateau de jeu



★ Zone des Pièges

Vous pouvez récupérer un piège (voir p. 20) en passant par cette zone.



★ Bric-à-Brac

Une boutique où vous pouvez acheter différents objets (voir p. 19).



★ Embranchement

Sélectionnez une flèche pour choisir votre route. Vous pouvez observer le reste du plateau lorsque vous vous trouvez à un embranchement.



★ Emplacement d'Etoile

C'est ici que vous pouvez obtenir des Etoiles. Les conditions pour obtenir une Etoile varient en fonction du plateau.

NOTE : ces quatre zones ne sont pas considérées comme des cases. Elles ne sont pas prises en compte dans votre déplacement.



Liste des objets



Au Bric-à-Brac, vous pouvez utiliser les pièces que vous avez récoltées pour acheter des objets. Vous ne pouvez pas transporter plus de trois objets, pièges compris. Si vous voulez récupérer un nouvel objet mais que vous en possédez déjà trois, vous aurez la possibilité de vous débarrasser de l'un d'entre eux. Vous pouvez utiliser un objet avant de frapper le Bloc Dé. Vous trouverez leur description ci-dessous.



Dé Double :

Permet de frapper deux Blocs Dés à la suite.



Dé Triple :

Permet de frapper trois Blocs Dés à la suite.



Dé Ralenti :

Limite le résultat du Bloc Dé à un chiffre compris entre 1 et 5.



Dé Téléporteur :

Téléporte le joueur sur une case du plateau choisie au hasard. Il s'agit toujours d'une Case Bleue inoccupée.



Vol à la Tire :

Dérobe un objet au hasard à l'un de vos adversaires.



Raccourci :

Permet de rejoindre instantanément l'Etoile.



Radar à Blocs :

Fait apparaître un Bloc Caché sur la prochaine case où vous atterrissez.



Sac Surprise :

Permet d'obtenir un Raccourci, un Radar à Blocs et un Dé Triple. Vous perdez tous les autres objets en votre possession.



Pièges



Les pièges sont des objets particuliers que vous pouvez poser sur les cases du plateau. Ils possèdent des effets variés et se déclenchent lorsqu'un joueur atterrit sur leur case. Vous ne pouvez pas porter plus de trois pièges et objets (voir p. 19). Si vous récupérez un autre piège alors que votre inventaire est plein, vous aurez la possibilité de vous débarrasser d'un objet. Les pièges peuvent être placés avant de frapper le Bloc Dé. Vous trouverez leur description ci-dessous.



Piège 10 pièces : Ce piège vous permet de dérober 10 pièces à l'adversaire qui le déclenche.



Piège 20 pièces : Ce piège vous permet de dérober 20 pièces à l'adversaire qui le déclenche.



Piège Echange : L'adversaire qui déclenche ce piège échange son total de pièces avec vous.



Piège 1 Etoile : Ce piège vous permet de dérober 1 Etoile à l'adversaire qui le déclenche.



Piège 2 Etoiles : Ce piège vous permet de dérober 2 Etoiles à l'adversaire qui le déclenche.



Piège Inversion : L'adversaire qui déclenche ce piège échange sa position avec vous.



Bloc Etoiles : Le veinard qui active ce piège peut frapper un Bloc Etoiles numéroté de 1 à 3 pour obtenir jusqu'à 3 Etoiles.



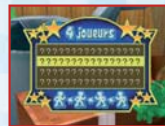
Bloc Pièces : Le veinard qui active ce piège peut frapper un Bloc Pièces le plus rapidement possible pour récupérer des pièces.



C'est l'heure de jouer à un Mini-Jeu !



Le type de Mini-Jeu dépend de la couleur des cases sur lesquelles les joueurs ont atterri durant le tour. Les joueurs qui atterrissent sur des Cases Vertes, des Cases Duel ou des Cases Amitié se voient assigner une couleur bleue ou rouge au hasard. Le joueur ou l'équipe qui remporte un Mini-Jeu récupère des pièces.



Mini-Jeux 4 joueurs (tous les joueurs se trouvent sur des cases de même couleur)



Les quatre joueurs s'affrontent.

Mini-Jeux 1 VS 3 (l'un des joueurs possède une couleur différente des autres)



Un joueur affronte les trois autres.



Mini-Jeux 2 VS 2 (deux joueurs se trouvent sur des cases de même couleur)



Deux équipes de deux joueurs s'affrontent.

- Parfois, un Mini-Jeu Combat se déclenche. Chaque joueur parie alors une certaine somme d'argent. La somme totale est redistribuée à la fin du Mini-Jeu en fonction des performances obtenues. Le nombre de pièces pariées dépend du nombre de tours qui ont été joués.
- En Match 2 Equipes, la couleur des cases où les joueurs atterrissent n'a aucune incidence sur le type de Mini-Jeu. Les Mini-Jeux 1 VS 3 et les Mini-Jeux Combat ne sont pas disponibles en Match 2 Equipes.

☆ Ecrans d'instructions des Mini-Jeux

L'écran d'instructions des Mini-Jeux est affiché avant chaque Mini-Jeu. Le curseur main  n'est pas disponible sur cet écran. Vous pouvez obtenir des informations et des astuces concernant le Mini-Jeu en appuyant sur gauche et droite sur la manette  ou en touchant les boutons REGLES DU JEU et ASTUCES avec le stylet.

Appuyez sur le bouton X ou touchez le bouton ENTRAÎNEMENT pour vous entraîner au Mini-Jeu.

Appuyez sur le bouton A ou touchez le bouton COMMENCER pour commencer à jouer.

En Téléchargement DS (voir p. 36), le joueur qui possède la console hôte ne peut pas lancer la partie avant que les joueurs possédant les consoles clients aient appuyé sur le bouton A ou touché le bouton OK.

NOTE : vous pouvez appuyer sur START au cours d'un Mini-Jeu pour mettre le jeu en pause. Vous accédez alors à l'écran d'instructions des Mini-Jeux. Vous pouvez revenir au Mini-Jeu en appuyant sur le bouton B, en touchant le bouton RETOUR ou en appuyant à nouveau sur START.



🎮 La Folie des 5 derniers tours !

Lorsqu'il ne reste plus que cinq tours à jouer, Bowser apparaît et demande au joueur en dernière position de lancer la Roulette de la Folie des 5 derniers tours. Celui-ci peut alors récupérer des pièces ou des Etoiles selon le résultat de la Roulette. Suite à cet événement, toutes les Cases Amitié du plateau se transforment en Cases Duel.



Mode Aventure (1 joueur)

Ce mode vous propose de participer à une grande aventure en solo qui vous amènera à visiter chaque plateau du jeu. A chaque chapitre, le joueur qui a amassé le plus d'Etoiles au terme des 10 tours est élu Superstar et obtient le privilège d'affronter le boss lors d'un Mini-Jeu. Voici les options disponibles en **Mode Aventure**.

🎮 Menu Aventure

- ★ **NOUVELLE PARTIE** Parcourez le **Mode Aventure** depuis le début.
- ★ **CHARGER UNE PARTIE** Si vous possédez des données sauvegardées, vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous vous êtes arrêté.



Si l'option CHARGER UNE PARTIE est disponible mais que vous décidez tout de même de commencer une nouvelle partie, les données de la partie précédente seront perdues.

Les données sont effacées définitivement.

🎮 Choix du personnage

Sélectionnez le personnage que vous désirez incarner.

🎮 Gamme de Mini-Jeu

Vous pouvez sélectionner une gamme de Mini-Jeux pour définir le type de Mini-Jeux qui apparaît à la fin de chaque tour.

- ★ **TOUS** N'importe quel Mini-Jeu est susceptible d'apparaître.
- ★ **DEBUTANT** Seuls les Mini-Jeux les plus faciles d'accès sont susceptibles d'apparaître.
- ★ **SANS MICRO** Tous les Mini-Jeux sont susceptibles d'apparaître à l'exception de ceux qui utilisent le micro.



🎮 Valider les paramètres

La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.



Mode Fête (1 à 4 joueurs)



Le **Mode Fête** permet à un maximum de quatre joueurs de s'affronter sur le plateau de leur choix. Voici les options disponibles en **Mode Fête**.

Menu Fête

★ NOUVELLE PARTIE

Le **Mode Fête** permet à un maximum de quatre joueurs de s'affronter sur le plateau de leur choix.

★ CHARGER UNE PARTIE

Si vous possédez des données sauvegardées, vous pouvez reprendre la partie à l'endroit où vous vous êtes arrêté.

Si l'option **CHARGER UNE PARTIE** est disponible mais que vous décidez tout de même de commencer une nouvelle partie, les données de la partie précédente seront perdues.

Les données sont effacées définitivement.

Choix du jeu

Trois types d'affrontements sont disponibles dans ce mode.

★ COMBAT ROYAL

Quatre joueurs s'affrontent pour tenter de remporter la victoire.

★ MATCH 2 EQUIPES

Deux équipes de deux joueurs livrent bataille.

★ DUEL

Deux joueurs s'affrontent en duel.

COMMENT JOUER

Sélectionnez **COMMENT JOUER** voir une présentation des règles de Mario Party.

Choix du personnage

Commencez par sélectionner le personnage que vous désirez incarner et touchez OK. Sélectionnez ensuite le ou les joueurs contrôlés par l'ordinateur (ORDI) et touchez le bouton OK pour valider votre sélection. Si vous sélectionnez **ALEATOIRE**, les personnages restants seront choisis automatiquement. Une fois satisfait, touchez le bouton OK pour continuer.



En **Téléchargement DS**, le joueur qui possède la console hôte ne peut pas lancer la partie avant que les joueurs possédant les consoles clientes aient appuyé sur le bouton A ou touché le bouton OK.

Choix des équipes

Si vous avez sélectionné **MATCH 2 EQUIPES**, vous devez maintenant définir la composition des équipes. Sélectionnez les formations qui vous conviennent. Si vous sélectionnez **ALEATOIRE**, les équipes restantes seront choisies automatiquement.



Choix du plateau

Sélectionnez le plateau sur lequel vous désirez jouer. Pour de plus amples informations, veuillez consulter la section "Plateaux de jeu", p. 27-29.



Choix des paramètres

Cet écran vous permet de définir les paramètres et les règles du jeu.

★ PARAMETRES PAR DEFAUT

Jouer une partie en 10 tours avec les Etoiles Bonus activées et tous les Mini-Jeux.

★ PARAMETRES PRECEDENTS

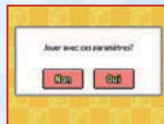
Utiliser les paramètres de la partie précédente.

Touchez le bouton **PARAMETRES** en bas de l'écran pour modifier les paramètres de la partie (voir p. 26).



Valider les paramètres

La question **JOUER AVEC CES PARAMETRES?** apparaît à l'écran. Sélectionnez **OUI** pour confirmer votre choix et commencer à jouer.



Modifier les paramètres

Touchez le bouton PARAMETRES à l'écran de choix des paramètres pour définir les paramètres suivants.

- ★ **TOURS** Jouez une partie en 10, 15, 20, 25 ou 30 tours.
- ★ **GAMME DE MINI-JEUX** Identique à GAMME DE MINI-JEUX en Mode **Aventure** (voir p. 23).
- ★ **ETOILES BONUS** Réglez ce paramètre sur **AVEC** pour décerner des Etoiles Bonus au terme d'une partie en **Mode Fête** (voir p. 17).
- ★ **NIVEAU DE L'ORDI** Réglez le niveau du joueur **ORDI** sur **FAIBLE**, **NORMAL** ou **FORT**. La difficulté **EXPERT** n'est pas disponible dès le départ. Seuls les meilleurs joueurs parviendront à la débloquer.
- ★ **HANDICAP** Donnez un coup de pouce aux joueurs de votre choix en leur attribuant des Etoiles d'office. Vous pouvez attribuer un maximum de 3 Etoiles à chaque personnage.



Menu Pause

Appuyez sur **START** au cours d'une partie pour mettre le jeu en pause et afficher un menu proposant les options suivantes :

GAMME DE MINI-JEUX Modifiez la gamme de Mini-Jeux utilisée pour cette partie.

NIVEAU DE L'ORDI Modifiez le niveau de l'ORDI comme indiqué ci-dessus.

LIRE LES REGLES
QUITTER

Consultez comment obtenir des Etoiles sur ce plateau.

Abandonnez la partie en cours. Vous pourrez reprendre le jeu à la fin du tour précédent, mais les données du tour actuel seront perdues.



Plateaux de jeu

Jardin de Wiggler

Arpentez le ravissant jardin de Wiggler en prenant garde à l'affreuse Plante Piranha qui a décidé de s'y installer. Chaque Etoile coûte 20 pièces.



Salle de Musique de Toadette

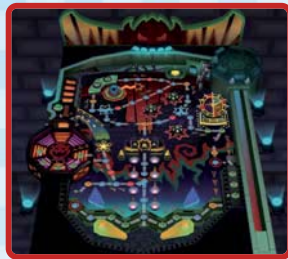
Explorez le charmant atelier de Toadette qui contient tous ses instruments de musique. Achetez des Etoiles auprès des Notes de Musique sur le plateau. Chaque note vous demandera une certaine somme en échange de son Etoile.





Statue de Pierre de DK

Donkey Kong a été changé en pierre et porte désormais ce plateau à bout de bras. Rejoignez la Source aux Etoiles pour acheter autant d'Etoiles que vos finances le permettent.



Flipper de Bowser

Traversez le Flipper de Bowser dans ce plateau riche en rebondissements ! Chaque Etoile coûte 20 pièces.



Etude de Kamek

Ce plateau vous transporte au cœur de l'intrigante bibliothèque de Kamek, où se trouvent d'incroyables grimoires magiques. L'Etoile est enfermée dans l'une des trois Lampes Magiques. Il vous faudra dépenser 10 pièces pour ouvrir une lampe et voir ce qu'elle contient.





Mode Mini-Jeux (1 à 4 joueurs)



Le **Mode Mini-Jeux** vous permet de découvrir les Mini-Jeux pratiqués durant le **Mode Aventure**, le **Mode Fête** ou le **Mode Extras** sous un nouveau jour. Six jeux variés sont disponibles pour vous amuser !

Jeu Libre (1 à 4 joueurs)

Exercez-vous à n'importe quel Mini-Jeu débloqué en réglant les paramètres comme vous l'entendez.

★ **Comment l'obtenir ?** Vous devez avoir participé à au moins un Mini-Jeu en **Mode Aventure**, en **Mode Fête** ou en **Mode Extras**.

NOMBRE DE JOUEURS

Choisissez entre 2 JOUEURS et 4 JOUEURS.

NOTE : l'option 2 JOUEURS n'est pas disponible quand vous jouez à trois joueurs ou plus en **Téléchargement DS**.

CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

NIVEAU DE L'ORDI

Identique à NIVEAU DE L'ORDI en **Mode Fête** (voir p. 26).

JOUER AUX MINI-JEUX

En **mode 2 joueurs**, vous avez le choix entre les Mini-Jeux DUEL ou BOSS. En **mode 4 joueurs**, vous avez le choix entre les Mini-Jeux 4 JOUEURS, 1 VS 3, 2 VS 2, COMBAT ou BOSS. Si vous sélectionnez des Mini-Jeux 1 VS 3 ou 2 VS 2, vous devez procéder au CHOIX DES EQUIPES (voir p. 25).

NOTE : les Mini-Jeux BOSS ne sont pas disponibles en **Téléchargement DS**.



Montée des Marches (1 à 4 joueurs)

Le premier joueur à obtenir le nombre de victoires requises remporte la partie.

★ **Comment l'obtenir ?** Vous devez avoir participé à au moins quatre Mini-Jeux dans chacune de ces catégories : 4 joueurs, 1 VS 3 et 2 VS 2. Les Mini-Jeux Bonus ne sont pas comptabilisés.



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

CHOIX DES PARAMETRES

Vous pouvez utiliser les PARAMETRES PAR DEFAULT, utiliser les paramètres de votre partie précédente en sélectionnant PARAMETRES PRECEDENTS ou modifier les règles à votre convenance en sélectionnant PARAMETRES.

PARAMETRES PAR DEFAULT Jouer avec les paramètres suivants : VICTOIRES REQUISES réglé sur 5, TYPE DE MINI-JEUX réglé sur ALEATOIRE et NIVEAU DE L'ORDI réglé sur NORMAL.

PARAMETRES PRECEDENTS Utiliser les paramètres de la partie précédente.

Touchez le bouton PARAMETRES en bas de l'écran tactile pour modifier les paramètres selon votre convenance.



VICTOIRES REQUISES Sélectionnez le nombre de victoires requises pour remporter la partie. Vous avez le choix entre 3, 5 et 7 victoires.

TYPE DE MINI-JEUX Jouez aux Mini-Jeux 4 JOUEURS, 1 VS 3, 2 VS 2 ou ALEATOIRE.

NIVEAU DE L'ORDI Identique à NIVEAU DE L'ORDI en **Mode Fête** (voir p. 26).

NOTE : si vous participez à des Mini-Jeux 1 VS 3 ou 2 VS 2, vous devrez procéder au CHOIX DES EQUIPES (voir p. 25).

La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

🎮 Coupe du Combattant (1 à 4 joueurs)

Ce tournoi vous demande de sélectionner cinq Mini-Jeux au début de la partie. Le joueur qui remporte le plus grand nombre de victoires est déclaré vainqueur.

★ **Comment l'obtenir ?** Vous devez avoir participé à cinq Mini-Jeux 4 joueurs ou Combat (les Mini-Jeux Bonus ne sont pas comptabilisés).



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).



NIVEAU DE L'ORDI

Identique à NIVEAU DE L'ORDI en **Mode Fête** (voir p. 26).

OPTIONS DE LA COUPE DU COMBATTANT

Sélectionnez cinq Mini-Jeux parmi les Mini-Jeux 4 joueurs et les Mini-Jeux Combat obtenus jusqu'à présent.



Sélectionnez ALEATOIRE pour définir les Mini-Jeux au hasard. Si vous désirez jouer à un Mini-Jeu en particulier et choisir les autres aléatoirement, sélectionnez l'icône  à droite du Mini-Jeu de votre choix et réglez-la sur .

Lorsque vous sélectionnez l'option ALEATOIRE, seuls les Mini-Jeux dont l'icône est réglée sur  peuvent être choisis au hasard.

La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

🎮 Scores en Pagaille (1 à 4 joueurs)

Participez à dix Mini-Jeux et marquez des points en fonction de vos performances. Le joueur qui possède le plus de points au terme de la partie remporte la victoire.

★ **Comment l'obtenir ?** Vous devez avoir joué à ces dix Mini-Jeux pour débloquent Scores en Pagaille.



- 1 Les Dieux de la Rampe
- 2 Dominos Barjots
- 3 Cerise sur le Marteau
- 4 La Brosse des Maths
- 5 Brise Mine

- 6 Bac aux Whomp
- 7 Tunnel Champêtre
- 8 Kart Attaque
- 9 Penderie en Folie
- 10 Les Rois de la Régate

CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

NIVEAU DE L'ORDI

Identique à NIVEAU DE L'ORDI en **Mode Fête** (voir p. 26).

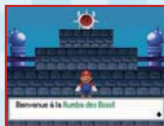
La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

Les scores ne sont pas sauvegardés dans le mode **Scores en Pagaille**.

Rumba des Boss (1 joueur)

Affrontez tous les boss du jeu à la suite. Tentez d'établir un nouveau record en les terrassant le plus rapidement possible.

★ **Comment l'obtenir ?** Terminez le **Mode Aventure** avec n'importe quel personnage.



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

INSTRUCTIONS DU MINI-JEU BOSS

Vous pouvez choisir de consulter ou non l'**écran d'instruction des Mini-Jeux** avant chaque combat contre un boss.

La question **JOUER AVEC CES PARAMETRES?** apparaît à l'écran. Sélectionnez **OUI** pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

Fous de la Fusée (1 à 4 joueurs)

Le premier joueur à rejoindre la fusée en bâtissant un pont remporte la partie. A chaque tour, les joueurs s'affrontent pour tenter de remporter un morceau de pont.

★ **Comment l'obtenir ?** Vous devez avoir participé aux Mini-Jeux suivants.

- La Brosse des Maths
- Mèche Rebelle
- Crampes & Crampons
- La Tour de Mise
- Atterrissage Corsé



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

NIVEAU DE L'ORDI

Identique à NIVEAU DE L'ORDI en **Mode Fête** (voir p. 26).

La question **JOUER AVEC CES PARAMETRES?** apparaît à l'écran. Sélectionnez **OUI** pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

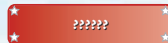
Mode Puzzle (1 à 2 joueurs)

Profitez des puzzles classiques tirés des précédents épisodes de Mario Party et découvrez un nouveau puzzle en remplissant certaines conditions. Deux joueurs peuvent s'affronter sur un puzzle avec une seule carte DS grâce au **Téléchargement DS**. Le **Mode Puzzle** propose deux catégories de puzzles :



PUZZLES VARIÉS

Choisissez votre puzzle favori parmi ces 5 classiques tirés de la série des Mario Party.



Cette mystérieuse catégorie renferme un nouveau Mini-Jeu composé de deux modes. Parviendrez-vous à remplir les conditions nécessaires pour le débloquer ?

Sélectionner un puzzle

Suivez les étapes ci-dessous pour jouer à l'un des cinq classiques tirés de la série des Mario Party.



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

CHOIX DU PUZZLE

Choisissez un puzzle.

★ LES PUZZLES

Vous pouvez jouer à l'un des 5 puzzles présentés à droite. Pour une explication détaillée des règles, consultez l'**écran d'instructions des Mini-Jeux** du puzzle correspondant.

- Thwompuzzle
- Claustro Bob-omb
- Puzzle en Chaîne
- Blocs Etoilés
- Magnepuzzle



Téléchargement DS (2 à 4 joueurs)



Le **Téléchargement DS** permet à des joueurs qui ne possèdent pas MARIO PARTY DS de télécharger un mode de jeu depuis une console Nintendo DS dotée d'une carte de jeu MARIO PARTY DS. Suivez les étapes ci-dessous pour jouer en multijoueur grâce au **Téléchargement DS**. Veuillez consulter la section communication sans fil DS (jeu une carte) (voir p. 45 – 46) avant d'utiliser le **Téléchargement DS**.



Organiser une partie multijoueur



La console Nintendo DS qui contient la carte de jeu est appelée **console hôte**. Les consoles qui n'en possèdent pas sont appelées **consoles clientes**.

CONSOLE HOTE



Sélectionnez TELECHARGEMENT DS pour chercher d'autres joueurs.



Lorsque tous les joueurs sont présents, sélectionnez OK.

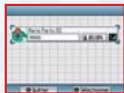


Patiencez jusqu'à ce que le téléchargement vers les consoles clientes soit terminé.

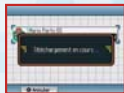
CONSOLES CLIENTES



Touchez TELECHARGEMENT DS dans le menu principal Nintendo DS.



A l'écran de sélection du jeu, sélectionnez le panneau MARIO PARTY DS.



Patiencez jusqu'à la fin du téléchargement.

NOTE : la progression n'est pas sauvegardée en Téléchargement DS. Seuls les nouveaux Mini-Jeux débloqués sont sauvegardés.



Choix du mode



Lorsque le téléchargement est terminé, l'écran de choix du mode apparaît. Toutes les sélections sont effectuées depuis la console Nintendo DS de l'hôte à l'exception du CHOIX DU PERSONNAGE.

Partie à deux joueurs

Si vous jouez à deux joueurs, vous avez le choix entre le **Mode Fête**, le **Mode Mini-Jeux**, le **Mode Puzzle** et le **Mode Extras**. Touchez l'icône de chaque mode pour voir sa description sur l'écran supérieur.

Les Mini-Jeux supplémentaires du **Mode Extras** sont uniquement disponibles lorsque vous jouez à deux :

Piège à la Ligne Deux joueurs doivent coopérer pour vaincre l'équipe ORDI (voir p. 38).

Duel au Soleil Deux joueurs se livrent un duel sans merci (voir p. 39).



Partie à trois ou quatre joueurs

Si vous jouez à trois ou quatre joueurs, vous avez le choix entre le **Mode Fête** et le **Mode Mini-Jeux**. L'option **DUEL** du **Mode Fête** n'est pas disponible lorsque vous jouez à plus de deux joueurs.



Choix du personnage

Lorsque tous les joueurs ont sélectionné leur personnage en Téléchargement DS, l'hôte peut continuer en touchant le bouton OK.

Erreurs de communication

En cas d'erreur de communication, le jeu est interrompu et l'écran affiché à droite apparaît sur la console hôte. Touchez le bouton OK pour retourner au menu principal (voir p. 14).



Piège à la Ligne (2 joueurs contre 2 joueurs ORDI)

Une équipe de deux joueurs affronte une équipe contrôlée par l'ORDI. Frappez le Bloc Dé pour vous déplacer et tentez d'emprisonner vos adversaires avant la fin des 10 tours.



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Fête** (voir p. 24).

CHOIX DES PARAMETRES

Ici, vous pouvez définir les paramètres de cette partie.

PARAMETRES PAR DEFAUT PARAMETRES PRECEDENTS

Jouer une partie avec tous les Mini-Jeux.

Utiliser les paramètres de la partie précédente.

Le bouton PARAMETRES vous permet de modifier la GAMME DE MINI-JEUX (voir p. 23) et le NIVEAU DE L'ORDI (voir p. 26).

La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

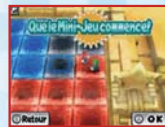
Règles de Piège à la Ligne

Ce jeu se déroule dans une arène comprenant 6 x 5 blocs. Vos adversaires sautent de bloc en bloc tandis que votre équipe trace des lignes au sol à chacun de vos déplacements. Les joueurs se déplacent en fonction du résultat de leur Bloc Dé. L'objectif est d'emprisonner vos adversaires grâce aux lignes d'une longueur de 3 blocs tracées par vos personnages. Vous aurez l'occasion de participer à trois Mini-Jeux 2 VS 2 durant la partie. L'équipe qui remporte un Mini-Jeu gagne le droit de frapper un Dé Double au tour suivant.



Duel au Soleil (1 contre 1)

Ce jeu permet à deux joueurs de s'affronter. Les joueurs se déplacent en fonction du résultat de leur Bloc Dé. Toutes les cases que vous traversez prennent votre couleur. Des Etoiles et des Blocs Dés sont dissimulés sous certaines cases. L'objectif de **Duel au Soleil** est de marquer plus de points que l'adversaire en étendant votre territoire et en récupérant des Etoiles.



CHOIX DU PERSONNAGE

Identique à CHOIX DU PERSONNAGE en **Mode Aventure** (voir p. 23).

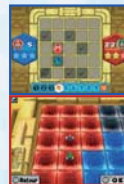
GAMME DE MINI-JEUX

Identique à GAMME DE MINI-JEUX en **Mode Aventure** (voir p. 23).

La question JOUER AVEC CES PARAMETRES? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI pour confirmer votre choix et commencer à jouer.

Règles de Duel au Soleil

Le jeu se déroule dans une arène de 5 x 5 cases. Après avoir défini l'ordre du tour, les joueurs se déplacent en frappant leur Bloc Dé. Les cases que vous traversez prennent votre couleur. Des Blocs Dés et des Etoiles sont dissimulés sous certaines cases. Si vous atterrissez sur la même case que l'adversaire, un Mini-Jeu Duel commence. Si vous remportez le Mini-Jeu, vous pourrez dérober une Etoile à votre adversaire et la case où vous vous trouvez devient de votre couleur. Chaque case vaut 1 point, tandis que les Etoiles valent 5 points. Le joueur qui possède le plus de points au terme des 10 tours est déclaré vainqueur.



Symboles à l'écran supérieur

-  Indique une case qui a déjà été visitée.
-  Indique une case où se trouvait un Bloc Dé.



Musée



Ici, vous pouvez admirer les prix et les récompenses récupérés durant le jeu ainsi que les records obtenus aux Mini-Jeux.

Collection

Ici, vous pouvez admirer les figurines, les trophées et les Badges obtenus en remplissant certaines conditions durant le mode solo.

FIGURINES

ELEMENTS DE DECOR

TROPHEES DE BOSS

Sélectionnez une catégorie pour admirer les fabuleux trophées récupérés en jouant à MARIO PARTY DS.

Badges

Admirez les Badges que vous avez récupérés durant le jeu. En choisissant EQUIPER, le Badge sélectionné sera affiché à droite de vos Points Mario Party.

Histoire

Visionnez les séquences cinématiques obtenues jusqu'à présent. Sélectionnez LECTURE pour visionner une cinématique. Appuyez sur START pour arrêter une cinématique et retourner à l'écran de sélection.

Records

Ici, vous pouvez consulter les records obtenus à chaque Mini-Jeu. Les records sont divisés en quatre catégories : MEILLEURS SCORES, SCORES EN PAGAILLE, RUMBA DES BOSS et SCORES DES PUZZLES. Pour savoir comment modifier l'affichage des informations, consultez la section "Naviguer dans les listes" p. 41. Le record est affiché sur l'écran supérieur lorsque vous sélectionnez un Mini-Jeu ou une catégorie.



Faites glisser la boule jaune à droite et à gauche ou appuyez sur le bouton L ou le bouton R pour vous rapprocher ou vous éloigner de l'objet.



Juke-Box

Ici, vous pourrez écouter des sons et des musiques après avoir rempli certaines conditions.

MUSIQUE

Cette section est divisée en trois catégories : HISTOIRE, JEUX et DIVERS. Sélectionnez une musique et appuyez sur LECTURE pour l'écouter. Sélectionnez STOP pour arrêter la lecture.



VOIX DES PERSONNAGES

Le jeu propose huit personnages. Chaque personnage possède cinq voix différentes. Pour écouter la voix d'un personnage, sélectionnez un élément de la liste et appuyez sur LECTURE. Sélectionnez STOP pour arrêter la lecture.

Gamme de Mini-Jeux

Cette option vous permet de consulter la liste exacte des Mini-Jeux compris dans chaque gamme. Trois gammes sont disponibles : TOUS, DEBUTANTS et SANS MICRO. Les Mini-Jeux sont regroupés en catégories.



Naviguer dans les listes

Ces instructions vous permettront de naviguer plus facilement dans les listes du jeu. Vous pouvez également naviguer dans les listes et sélectionner des éléments à l'aide du stylet.



Appuyez sur droite et gauche sur la manette **+** pour changer de catégorie. Appuyez sur haut ou bas pour sélectionner les différentes options.



Utilisez les boutons L et R pour faire défiler les listes page par page.





Liste des Mini-Jeux



Mini-Jeux 4 joueurs

☆ Goomba Ranger	☆ Atterrissage Corsé
☆ Les Dieux de la Rampe	☆ Pioche & Pêche
☆ Défilé Filou	☆ Bac aux Whomp
☆ Safari Futé	☆ Mario Machines
☆ Tunnel Champêtre	☆ Les Fous du Volcan
☆ La Brosse des Maths	☆ La Piste aux Etoiles
☆ Dominos Barjots	☆ Haricot Tragique
☆ Cerise sur le Marteau	☆ Chat-Boo
☆ Trait pour Trait	☆ Ménage Sauvage
☆ Crampes & Crampons	☆ Circuit Désintégré
☆ Cible Epreuve	☆ Mousse-Pousse
☆ L'Appel de la Futaie	☆ Bonbon Glouton
☆ Kart Attaque	☆ Les Sous du Ressac
☆ Rallye du Rivage	☆ Les Rois de la Régate
☆ Brise Mine	☆ Escalade Horaire
☆ Courant Alternatif	
☆ Fières Chandelles	



- Ces Mini-Jeux appartiennent à la gamme Débutant.
- Ces Mini-Jeux n'appartiennent pas à la gamme Sans Micro.
- Ces Mini-Jeux Bonus vous permettent de gagner des pièces supplémentaires.

Mini-Jeux 1 VS 3

☆ Le Retour du Jet d'Eau	
☆ Tiens le Bon Boo	
☆ Burger Dingue	
☆ Wagon Frisson	
☆ Casino Fatal	
☆ Lampe Pêtoche	
☆ Rodéo Coin Coin	
☆ Peluches & Embûches	
☆ Sur le Gril	
☆ Luge & Grabuge	
☆ Agrippe-sous	
☆ Moustache Givrée	

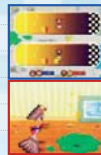


Mini-Jeux Combat

☆ Piège en Haute Mer	
☆ Accord Astral	
☆ Mèche Rebelle	
☆ 3e Guerre Joviale	
☆ La Tour de Mise	

Mini-Jeux 2 VS 2

☆ Les 24h du Champ	
☆ Copie Double	
☆ Cartes Mémoire	
☆ Dédale Glacial	
☆ Galerie Dare Dare	
☆ Luigi les Bons Tuyaux	
☆ Cooking Mario	
☆ Penderie en Folie	
☆ Mots et Merveilles	
☆ Cagnotte Wings	
☆ Trempe à la Criée	
☆ Droit Obus	
☆ Handball Brutal	



Mini-Jeux Boss

☆ Désherbant Gagnant
☆ Mélodie Marteau
☆ En Sort et en Os
☆ Tranches & Tranchées
☆ Blocs Epiques

Mini-Jeux Duel

☆ Goomba Ranger	☆ Les Fous du Volcan
☆ Les Dieux de la Rampe	☆ La Piste aux Étoiles
☆ Safari Futé	☆ Ménage Sauvage
☆ Tunnel Champêtre	☆ Circuit Désintégré
☆ La Brosse des Maths	☆ Mousse-Pousse
☆ Dominos Barjots	☆ Bonbon Glouton
☆ Cerise sur le Marteau	☆ Les Sous du Ressac
☆ Trait pour Trait	☆ Les Rois de la Régate
☆ Crampes & Crampons	☆ Escalade Horaire
☆ Cible Éprouvante	☆ Cooking Mario
☆ L'Appel de la Futaie	☆ Penderie en Folie
☆ Kart Attaque	☆ Trempe à la Criée

☆ Rallye du Rivage

☆ Brise Mine

☆ Courant Alternatif

☆ Fières Chandelles

☆ Atterrissage Corsé

☆ Pioche & Pêche

☆ Bac aux Whomp

☆ Mario Machines

Mini-Jeux Puzzles

☆ Thwompuzzle

☆ Claustro Bob-omb

☆ Puzzle en Chaîne

☆ Blocs Étoilés

☆ Magnepuzzle

☆ Déluge Delta

JANCI



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS MARIO PARTY DS	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur **MODE MANUEL**, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le **MODE AUTOMATIQUE** est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau **MARIO PARTY DS**.
4. Suivez les instructions de la page 36.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
NOTE : vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en **MODE MANUEL**.
Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
2. Touchez le panneau **TELECHARGEMENT DS**. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau **MARIO PARTY DS**.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez **OUI** pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 36.

- ☆ Ces Mini-Jeux appartiennent à la gamme Débutant.
- ☆ Ces Mini-Jeux n'appartiennent pas à la gamme Sans Micro.
- ☆ Ces Mini-Jeux Bonus vous permettent de gagner des pièces supplémentaires.

Précautions à suivre


Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués sur l'illustration, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.

Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.



Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.

Crédits

Game Director

Kouji Matsuura

Planning Director

Yuka Sasaki

Planning

Shinichi Nakata

Shinichi Toda

Fumihisa Sato

Satoru Yokota

Katsutomo Tanaka

Syuuichiro Nishiyama

Tatsumitsu Watanabe

Yukiko Nakata

Noriyuki Saeki

Tsukasa Kuwahara

Yoshikazu Takahashi

Satoru Imamura

Mari Yoshida

Akio Takahashi

Satoru Tsuji

Suguru Takashima

Shigeru Okita

Program Director

Hideki Nishimoto

Program

Tetsuharu Takashima

Syun Hakamada

Hidenori Miyawaki

Atsushi Takeda

Yoshiyuki Uchiyama

Jyunichi Sato

Tsutomu Kawamoto

Takeshi Kawamoto

Takanori Kikuchi

Akira Ohashi

Satoru Yoshida

Hiroyuki Kito

Seigen Ojima

Kayoko Adachi

Takashi Iwanaga

Akihiro Terada

Satoshi Sakaguchi

Takayuki Hanamasu

Izumi Fukuda

Takahiro Matsumoto

Visual Director

Akihiro Shibata

Graphic Design

Syuji Kitani

Mari Matsuda

Norie Iwakuma

Masako Funaki

Susumu Kuribayashi

Youko Kawana

Hiromi Ito

Ikumi Kozaki

Mari Tanaka

Hiromi Kobayashi

Hidemitsu Hashimoto

Megumi Okazaki

Saori Tsutsui

Takahito Tatezawa

Hirota Nakayama

Tadashi Miura

Syouichi Kawamura

Keisuke Yonaha

Takeshi Sanao

Manabu Yamamoto

Yuko Okazaki

Makoto Eguchi

Yoshinori Ikeshita

Yasuhiro Ando

Chiharu Yoshizaki

Hiroshi Okajima

Hiroyuki Seki

Original Character Design

Shigeru Miyamoto

Hiroji Kiyotake

Sound Producer

Osamu Narita

Sound Director

Ichiro Shimakura

Music

Hironobu Yahata

Shinya Ohtouge

Sound Effect

Kouji Mizuguchi

Keisuke Fukuhira

Sound Support

Koji Kondo

Keita Hoshi

Shohei Bando

Shiho Yonemoto



Nintendo®

IMPRIME DANS L'UE