

NINTENDO DS™

NTR-A2DP-EIP

The cover art for New Super Mario Bros. on the Nintendo DS. It features Luigi and Mario jumping through the air. To the left, a Piranha Plant is on a pipe. Above it, a Lakitu is on a cloud. To the right, a Koopa is on a brick block with a question mark. Below the title, a Goomba is on a pipe and a Toad is on the ground. The background is a bright blue sky with a yellow sun and green hills.

**New** SUPER MARIO BROS.

MANUAL DE INSTRUCCIONES MANUAL DE INSTRUÇÕES  
MANUALE DI ISTRUZIONI

(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)  
(CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)  
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA SALUTE E LA SICUREZZA)

*This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.*



Thank you for selecting the NEW SUPER MARIO BROS.™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

**IMPORTANTE:** Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

**IMPORTANTE:** Por favor, lê com atenção a informação importante sobre saúde e segurança incluída neste manual antes de usares o teu Nintendo DS, o Cartão de Jogo, Cartucho de Jogo, ou acessório. Por favor, lê por completo este manual de instruções para garantiremos um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informação importante relativa à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia do Software e Informação de Contacto. Guarda sempre estes documentos para futura referência.

**IMPORTANTE:** prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

Este Cartão de Jogo apenas funcionará com os sistemas Nintendo DS.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

**IMPORTANTE:** El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

**IMPORTANTE:** A utilização de um dispositivo ilegal com o sistema Nintendo DS pode tornar impossível a execução deste jogo.

**IMPORTANTE:** l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.

© 2006 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

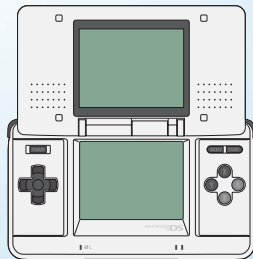
## CONTENTS

<b>Español</b> . . . . .	<b>6</b>
<b>Português</b> . . . . .	<b>40</b>
<b>Italiano</b> . . . . .	<b>74</b>

## Índice

• Los controles . . . . .	8	Mega Mario . . . . .	25
• Cómo empezar . . . . .	10	Mini Mario . . . . .	26
• Elige un modo . . . . .	11	Mario Koopa . . . . .	26
• Las opciones . . . . .	12	<b>Mario vs. Luigi (dos jugadores)</b> . . . . .	27
<b>Mario (un jugador)</b> . . . . .	13	• Mario vs. Luigi: cómo empezar . . . . .	27
• Peach está en peligro . . . . .	13	• Conexión . . . . .	27
• Mario: cómo empezar . . . . .	14	• Configuración de las reglas de la partida . . . . .	29
• Elige un archivo . . . . .	14	• Las pantallas . . . . .	30
• Las pantallas . . . . .	15	<b>Minijuegos (de 1 a 4 jugadores)</b> . . . . .	31
• La pantalla del mapa . . . . .	15	• Minijuegos . . . . .	31
• La pantalla de juego . . . . .	17	• Multijugador . . . . .	31
• Puntos intermedios y metas . . . . .	18	• 1 jugador . . . . .	33
• Fin de la partida . . . . .	18	• Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta) . . . . .	34
• El menú de pausa . . . . .	19	• Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta) . . . . .	35
• Guardar y el modo de espera . . . . .	19		
• Objetos especiales . . . . .	20		
• Los movimientos . . . . .	21		
• Movimientos básicos de Mario . . . . .	21		
• Estados de Mario . . . . .	24		

Pantalla superior



Pantalla inferior

En este manual de instrucciones, las imágenes tomadas de la pantalla superior de la consola Nintendo DS™ están enmarcadas en verde y las de la pantalla táctil en amarillo.

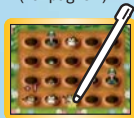


# Los controles

## Pantalla táctil

### Controles táctiles

- Elegir el mundo al que quieras viajar (ver pág. 15)
- Usar el objeto guardado (ver pág. 17)
- Controles de los minijuegos (ver pág. 31)




## + Panel de Control

- Desplazarse
- Entrar por tuberías y puertas
- Reparar por cuerdas y lianas

## Micrófono



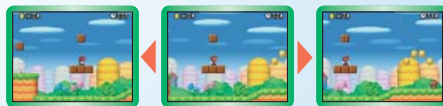
### Controles en los menús

- Seleccionar + Panel de Control o pantalla táctil (con esta última confirmarás automáticamente)
- Confirmar Botón A o pantalla táctil
- Cancelar Botón B o 

La pantalla táctil y el micrófono se usan solo en los minijuegos (ver pág. 31).

Para saber más sobre los movimientos, consulta las páginas 21 - 26.

## Botones L y R



Puedes mover la **pantalla del mapa** (ver pág. 15) y la **pantalla de juego** (ver pág. 17) hacia la izquierda o la derecha con los Botones L y R.

## START

- Abrir y cerrar el **menú de pausa** (ver pág. 19)
- Abrir y cerrar el **menú de pausa** de los minijuegos (ver pág. 31)

## Botones A, B, X o Y

- Botón Y o Botón X + derecha o izquierda en el + Panel de Control: acelerar
  - Botón B o Botón A: saltar o nadar
- Consulta la página 12 para obtener más información sobre cómo cambiar las funciones de los botones.

## Cómo detener la partida

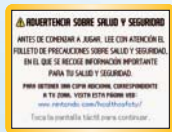
Para activar el **modo de espera** (pág. 19), cierra la consola en cualquier momento durante una partida de un jugador (el **modo de espera** no funciona en partidas multi-jugador). Abre la consola para retomar la partida. Si la consola se apaga durante el **modo de espera**, seguirás jugando desde el último punto en que hayas guardado.

La consola puede permanecer en **modo de espera** alrededor de una semana si la batería está completamente cargada. Si el indicador de encendido se pone rojo, significa que casi no queda batería y hay que recargarla cuanto antes. La duración del **modo de espera** depende del nivel de carga de la batería, el tipo de juego y la temperatura de la consola. Si la consola se apaga mientras está en **modo de espera**, perderás tu progreso.

## Cómo empezar

Asegúrate de que la consola Nintendo DS esté apagada. Inserta la tarjeta de NEW SUPER MARIO BROS.™ en la ranura para tarjetas, ajústala hasta que oigas un clic y enciende la consola.

Lee el contenido de la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** y toca la pantalla inferior o bien pulsa un botón para pasar a la **pantalla del menú de Nintendo DS**.



Toca el panel NEW SUPER MARIO BROS. en la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

Si tu consola está configurada en el MODO AUTOMÁTICO, no aparecerá la **pantalla del menú de Nintendo DS**. Consulta el manual de Nintendo DS para obtener más información.



El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DS para obtener más información.

## ELIGE UN MODO

Elige el modo al que quieras jugar entre uno de los cuatro disponibles en el **menú principal**. Pulsa arriba o abajo en el **+ Panel de Control** para elegir uno y confirma con el Botón A. También puedes seleccionar un modo a través de la pantalla táctil. Pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

### MARIO VS. LUIGI (dos jugadores)

Una partida de dos jugadores en la que tú y otro jugador competiréis con Mario y Luigi para conseguir las estrellas (ver pág. 27).

### OPCIONES

Configura el sonido y los controles (ver pág. 12).



### MARIO (un jugador)

Una partida de un jugador en la que controlarás a Mario y completarás niveles para rescatar a la princesa Peach (ver pág. 14).

### MINIJUEGOS (de 1 a 4 jugadores)

Una selección de minijuegos para hasta cuatro jugadores (ver pág. 31).

## Las opciones

En esta pantalla podrás modificar las opciones de sonido y los controles. Usa el lápiz táctil o el **+** Panel de Control para elegir las opciones del menú y hacer los cambios. Pulsa el Botón B para confirmar y volver al **menú principal**.

### SONIDO

Elige la configuración que prefieras.

Toca ACEPTAR o pulsa el Botón B para guardar la configuración y volver al **menú principal**.



### CONTROLES

Elige la configuración que prefieras.



Cuando en el manual se haga referencia a SALTAR y ACELERAR, ten presente la configuración que hayas elegido en la opción CONTROLES.

## MARIO (un jugador)

### Peach está en peligro

#### ¡Últimas noticias!

¡Han secuestrado a la Princesa Peach! Mientras estaba de paseo con Mario, la querida soberana del Reino Champiñón fue secuestrada por un asaltante desconocido. ¿Cómo ha podido suceder?



Princesa Peach

Según testigos presenciales, el paseo transcurría sin mayores incidentes cuando, de repente, unas siniestras nubes comenzaron a lanzar rayos sobre el Castillo Peach. Nuestro héroe bigotudo salió disparado, dispuesto a averiguar lo que ocurría. ¡Para cuando volvió al camino, la princesa se había esfumado!

¿Quién es el responsable del secuestro de la Princesa Peach?

¿Quién está detrás del ataque al Castillo Peach?

¿Están ambos incidentes relacionados?

¿Sigue Bowser convencido de que la Princesa Peach es su madre?

¡Parece que Mario va a necesitar todos los champiñones grandes que pueda encontrar para solucionar este embrollo!



Mario



Bowsy

## Mario: cómo empezar

### ELIGE UN ARCHIVO

Para empezar una nueva partida, elige un archivo NUEVO con el lápiz táctil o bien usando el **+** Panel de Control y confirmando con el Botón A. Para continuar una partida empezada, selecciona el archivo que corresponda (ver pág. 19).

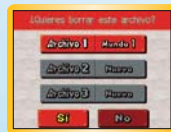
#### COPIAR

Escoge el archivo que quieras copiar y el archivo que quieras sobrescribir.



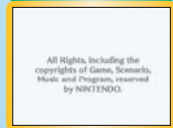
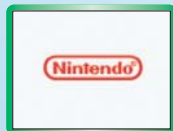
#### BORRAR

Elige el archivo que quieras borrar.



Cuando veas las pantallas mostradas a la derecha, pulsa los botones A, B, X, Y, L y R al mismo tiempo para borrar todos los datos guardados en la tarjeta DS.

**¡CUIDADO!** Los datos que borres o que sobrescribas se perderán y no podrás recuperarlos.



## Las pantallas

### 1 La pantalla del mapa

Usa el **+** Panel de Control para desplazar a Mario por el mapa. Pulsa el Botón A para empezar el nivel sobre el que se encuentra Mario. Completa un nivel para poder pasar al siguiente y completa el castillo para pasar al siguiente mundo.

#### Número del nivel y monedas estrella

Estos son el número del nivel y el número de monedas estrella recogidas en el mismo. Si parpadean, significa que Mario ha encontrado todas las monedas, pero que no ha alcanzado la meta (ver pág. 18).

El número total de monedas estrella encontradas en todos los niveles (ver pág. 20).

#### Mapa del mundo

Para viajar a otro mundo, solo tendrás que tocar el que quieras en este mapa. No podrás viajar a mundos coloreados en negro.



#### Niveles

- Niveles accesibles
- Niveles completados
- Niveles inaccesibles

#### Objeto guardado

(ver pág. 17)

#### Vidas restantes

(ver pág. 17)

#### Barra de progreso

(ver pág. 17)



## Torres / Castillos



Al final de cada torre, Mario se enfrentará a Bowser y, al final de cada castillo, a un enemigo final. Podrás guardar la partida (ver pág. 19) cuando completes una torre o un castillo.




## Carteles de monedas estrella



Paga el número de monedas estrella que muestra el cartel para que desaparezcan y te dejen pasar. Podrás guardar la partida cuando te hayas gastado las monedas estrella necesarias (ver pág. 19).

## Bloques ? voladores / Hermano Martillo



Si ves un bloque ? volador o un Hermano Martillo en una casilla de la **pantalla del mapa**, significa que el bloque o este personaje aparecerán en algún lugar de dicho nivel. Busca el icono  en el mapa de progreso para saber dónde se encuentran.



## Casa champiñón



En el camino, te encontrarás con casas champiñón en las que podrás conseguir objetos. Golpea los bloques o los paneles para hacerte con ellos. En la casa champiñón verde ganarás vidas, pero ten cuidado: si golpeas el bloque con la carta Bowser, terminará el minijuego. Te quedarás con las vidas que hayas conseguido hasta entonces, pero no podrás golpear más bloques.



## 2

## La pantalla de juego

### Monedas encontradas

(ver pág. 20)

### Número del nivel

### Barra de progreso

El icono de Mario muestra el progreso en el nivel actual. Cuanto más a la derecha esté, más cerca estarás de la meta.

### PUNTOS

Este es el total de puntos obtenidos. Conseguirás puntos golpeando bloques y eliminando enemigos.



### Monedas estrella

Aquí verás cuántas monedas estrella has encontrado en el nivel actual. En cada nivel hay tres monedas.

### Tiempo

Si no llegas a la meta antes de que se agote el tiempo, perderás una vida (ver pág. 18).

### Vidas

Si Mario cae por un agujero o es golpeado por un enemigo, perderá una vida. Si pierde todas las vidas, se acabará la partida (ver pág. 18).

### Objeto guardado

Si Mario recoge un objeto cuando ya está transformado (ver pág. 24), este pasará a estar disponible en la reserva de la pantalla táctil. Para usarlo, tócalo y caerá en la **pantalla de juego**.



3

## Puntos intermedios y metas

### Puntos intermedios



Cuando alcances la mitad de un nivel, aparecerá una bandera en la **pantalla de juego** y verás una señal en el medio de la barra de progreso. Si vuelves a jugar a ese nivel, empezarás desde el punto intermedio; pero, si juegas primero en otro nivel y después vuelves a este, tendrás que empezar desde el principio.



**Nota:** no todos los niveles tienen puntos intermedios.

### Metas



Cada nivel tiene una meta al final. Cuando llegues a ella, salta lo más alto que puedas; cuánto más alto te agarres al asta, más puntos conseguirás.

4

## Fin de la partida



Si Mario cae por un agujero o entra en contacto con un enemigo, perderá una vida. Si pierde todas las vidas, la partida terminará y tendrás que empezar desde el último punto en el que guardaste. Cuando esto ocurra, elige CONTINUAR o SALIR.



5

## El menú de pausa

Pulsa START en el mapa o en la **pantalla de juego** para hacer una pausa y abrir el **menú de pausa**. Elige la opción del menú que quieras con el **+** Panel de Control y confirma con el Botón A.

### SEGUIR

Cierra el **menú de pausa** y reanuda la partida.

### OPCIONES

Ajusta las opciones de sonido y los controles (ver pág. 12).



### VOLVER AL MAPA

Abandona la **pantalla de juego** y vuelve a la **pantalla del mapa**. Esta opción solo está disponible en el **menú de pausa** de la **pantalla de juego**.

### SALIR

Sal sin guardar y vuelve a la **pantalla del título**.

6

## Guardar y el modo de espera

Siempre que completes una torre, un castillo o que pagues monedas estrella para abrir una nueva ruta (ver pág. 16), verás una pantalla como esta donde podrás seleccionar SÍ para guardar la partida. En el resto de los casos, deberás servirte del **modo de espera** (ver pág. 9) para detener la partida.



Cada nivel está plagado de objetos especiales. En esta lista se recogen algunos de ellos:

### Bloque ?



Golpea los bloques ? para conseguir objetos o monedas.

### Moneda



Consigue 100 para obtener una vida extra.

### Estrella



Atrapa una para volverte invencible durante unos segundos. También correrás más rápido y saltarás más alto.

### Champiñón de vida extra



Atrapa uno de estos para conseguir una vida extra.

### Muelles giratorios



Salta sobre alguno para salir volando en un salto giratorio. Pulsa abajo en el + Panel de Control para caer en picado ejecutando un ataque perforador.

### Ladrillo



Puede que encuentres monedas al romper ladrillos.

### Moneda estrella



Consigue monedas estrella y podrás desbloquear nuevos niveles (ver pág. 16).

### Aro rojo y moneda



Pasa a través del aro rojo para que aparezcan monedas rojas durante unos segundos. Si consigues atrapar las 8 monedas, aparecerá un objeto.



### Bloque interruptor



Salta sobre los bloques interruptores P para transformar ladrillos en monedas y viceversa.



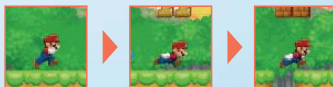
Los bloques interruptores ! transforman los bloques de líneas discontinuas en bloques sólidos y los bloques interruptores ? tienen efectos diferentes dependiendo del lugar en el que se encuentren.

### Caminar



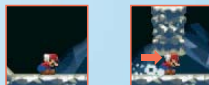
Pulsa izquierda o derecha en el + Panel de Control para que Mario camine.

### Acelerar



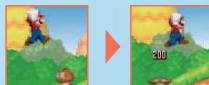
Mantén pulsado el botón asignado a esta acción mientras pulsas izquierda o derecha en el + Panel de Control para acelerar. Cuando acelera, Mario puede salvar espacios de un bloque de ancho sin caerse.

### Agacharse



Mantén pulsado abajo en el + Panel de Control para que Mario se agache. Si lo haces mientras Mario acelera, se deslizará un poco al tiempo que se mantiene agachado.

### Saltar y aplastar



Pulsa el botón asignado a esta acción para saltar. Púlsalo y suéltalo rápidamente para dar saltos cortos y mantenlo pulsado para ejecutar saltos largos. La forma más fácil de atacar a los enemigos es saltar sobre ellos. Si pulsas el botón de salto justo cuando aterrizas sobre el enemigo, saltarás más alto de lo normal.

### Golpear bloques desde abajo



Salta cuando te encuentres debajo de un bloque para golpearlo o romperlo. Cuando golpees un bloque desde abajo, atacarás a los enemigos que se encuentren sobre él.

### Salto bomba



Pulsa abajo en el **+** Panel de Control para dar un salto bomba. Sirve para atacar a los enemigos desde arriba y para romper ladrillos (esto último solo se puede hacer cuando Mario está transformado).

### Salto de pared



Mientras te deslices por una pared, pulsa el **+** Panel de Control en la dirección de esta y luego pulsa el botón de salto para darle una patada a la pared e impulsarte en dirección contraria.

### Salto doble



Salta mientras aceleras y vuelve a pulsar el botón de salto justo cuando Mario toca el suelo para dar saltos dobles e incluso triples.

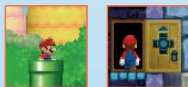
### Deslizarse



Pulsa abajo en el **+** Panel de Control en una pendiente para deslizarte. Mario eliminará a los enemigos que se encuentre durante el descenso.

### Entrar por tuberías y puertas

Pulsa el **+** Panel de Control en la dirección de la tubería para entrar en ella.



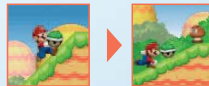
Pulsa arriba en el **+** Panel de Control para pasar por las puertas.

### Nadar



Una vez en el agua, mantén pulsado izquierda o derecha en el **+** Panel de Control y pulsa el botón de salto para nadar.

### Recoger y soltar objetos



Ataca a enemigos con caparazón para que se escondan en él y pulsa el botón de acelerar para recogerlo. Suelta el botón para dejar caer el caparazón. Los enemigos con caparazón son los únicos que puedes recoger.

### Subir a las rejillas



Pulsa arriba en el **+** Panel de Control para agarrarte a una rejilla. Después pulsa arriba, abajo, izquierda o derecha en el **+** Panel de Control para moverte por esta. Pulsa el botón de salto para dejarte caer.

### Deslizarse por las paredes



Pulsa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control para deslizarte lentamente por las paredes. Mario podrá dar saltos cortos mientras se desliza por una pared.

### Colgarse



Pulsa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control para desplazarte cuando estés agarrado a un saliente. Pulsa arriba en el **+** Panel de Control para encaramarte.

### Balancearse



Pulsa arriba en el **+** Panel de Control para trepar por cuerdas y lianas. Pulsa izquierda y derecha en el **+** Panel de Control para balancearte. Pulsa el botón de salto para dejarte caer.

## Golpear las rejillas



Pulsa el botón de acelerar para golpear la rejilla y atacar a los enemigos que haya al otro lado.

## Girar paneles rotatorios



Pulsa el botón de acelerar para girar los paneles rotatorios de las rejillas y pasar al otro lado.

2

## Estados de Mario

### Súper Mario

Mario aumenta su tamaño y su fuerza cuando recoge un Súper Champiñón. Si entra en contacto con un enemigo, volverá a su forma inicial.



### Mario

Es Mario en su forma inicial. Si entra en contacto con un enemigo o se cae por un agujero, perderá una vida.

### Mario de fuego

Pulsa el botón de acelerar para lanzar bolas de fuego.

3

## Mega Mario



Podrás encontrar champiñones grandes en los bloques ? y en los bloques ? voladores. También los encontrarás en algunas casas champiñón. Recoge un champiñón grande y Mario se transformará temporalmente en un gigante que arrasará con todo lo que se interponga en su camino, ya sean enemigos, bloques o incluso tuberías.



### Mega contador

Este contador mide la cantidad de daños provocados por Mega Mario en bloques, tuberías, etc. Dependiendo del nivel que marque el mega contador, Mario recibirá una cantidad de champiñones de vidas extra al volver a su estado normal.

4

**Mini Mario**

Atrapa un champiñón pequeño para que Mario se encoja hasta alcanzar el tamaño de una pulga. Con esta nueva forma, Mario podrá entrar en tuberías pequeñas y pasar por atajos estrechos. Además, es tan pequeño que podrá correr sobre la superficie del agua. Sin embargo, si entra en contacto con algún enemigo, perderá una vida.



5

**Mario Koopa**

Si Mario consigue un caparazón azul especial, se transformará en Mario Koopa. Pulsa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control mientras aceleras para que Mario se meta dentro del caparazón y arrolle a los enemigos. Si entra en contacto con un enemigo mientras no esté dentro del caparazón, volverá a su estado de Súper Mario.

**Acelerar con el caparazón**

Golpea a los enemigos mientras aceleras para arrollarlos. Si Mario choca contra paredes o bloques, rebotará en dirección opuesta. Para detenerte, suelta el botón de acelerar.

**MARIO VS. LUIGI (dos jugadores)****Mario vs. Luigi: cómo empezar**

Las estrellas aparecerán en cualquier lugar del escenario. Corre y atrápalas antes de que lo haga tu rival.

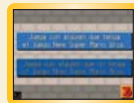
1

**Conexión**

Antes de empezar una partida, consulta las páginas 34 – 36.

**Jugadores con tarjetas DS****Jugar con alguien que tenga una tarjeta de NEW SUPER MARIO BROS. (juego multijugador: J1, J2)**

Toca el panel superior para seleccionarlo o bien elígelo usando el **+** Panel de Control y confirmando con el Botón A.



Si eliges a MARIO, serás el jugador 1 y, si eliges a LUIGI, el jugador 2.

**Jugar con alguien que no tenga una tarjeta de NEW SUPER MARIO BROS. (descarga DS: J1)**

Toca el panel inferior para seleccionarlo o bien elígelo usando el **+** Panel de Control y confirmando con el Botón A.



Independientemente del personaje que elijas, serás el jugador 1.





### Los dos jugadores no pueden controlar al mismo personaje.

Cuando se establezca la comunicación y hayas elegido a un rival, selecciona SÍ.



Pasa a la siguiente página (a partir de aquí, el jugador 1 elegirá las distintas opciones).

## Jugadores sin tarjeta DS

### Descarga DS: J2

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, elige DESCARGA DS y toca el panel NEW SUPER MARIO BROS.



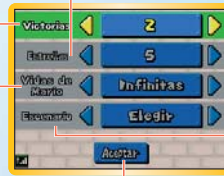
## 2

## Configuración de las reglas de la partida

Ajusta las reglas de la partida con el + Panel de Control y confirma tus selecciones.

### VICTORIAS

Elige el número de victorias necesarias para ganar la partida.



### ESTRELLAS

Escoge el número de estrellas (ver pág. 30) necesarias para vencer.

### VIDAS DE MARIO

Decide el número de vidas que tendrán Mario (o Luigi, para el otro jugador).

### ESCENARIO

Puedes ELEGIR el escenario o jugar en uno AL AZAR.

Toca ACEPTAR cuando hayas acabado.



¡Que empiece el duelo!

Si has decidido ELEGIR el escenario, tendrás que hacerlo después de configurar las opciones.



Este es el número de vidas y de estrellas de Mario.

### Estrellas

Recógelas para ganar.

### Barra de progreso

Úsala para localizar a Mario, a Luigi y a las estrellas.



Este es el número de vidas y de estrellas de Luigi.

### Monedas

Aquí verás el número de monedas que tienes. En cuanto consigas ocho, aparecerá un objeto y el contador volverá a cero.



Los movimientos básicos son los mismos que en las partidas de un jugador.

### Cómo robar estrellas




Hay varias formas de robarte estrellas a tu rival, pero él puede hacer lo mismo contigo, así que... ¡ten cuidado! Las estrellas robadas pueden ser recogidas por cualquier jugador.

- Salta sobre tu rival.
- Golpéalo con una bola de fuego o acelerando como Mario Koopa.
- Si es alcanzado por un enemigo, cae por un agujero o es aplastado por un pared, etc.

## MINIJUEGOS (de 1 a 4 jugadores)

### Minijuegos

En NEW SUPER MARIO BROS. hay minijuegos MULTIJUGADOR y minijuegos de 1 JUGADOR. Toca  para seguir. En los minijuegos usarás el lápiz táctil y el micrófono. Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta las páginas 34 - 36.



### MULTIJUGADOR

#### Jugadores con tarjetas DS

##### Jugador que configura las reglas (juego multitarjeta: J1)

Si eliges CREAR UN GRUPO,



toca EMPEZAR cuando aparezcan los jugadores con los que quieras jugar.



##### Jugador que no configura las reglas (juego multitarjeta: J2 - J4)

Si eliges UNIRSE A UN GRUPO,



selecciona el grupo al que quieras unirte (el nombre del jugador 1).

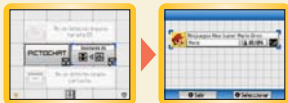


Pasa a la siguiente página (el jugador 1 configurará las reglas).

## Jugadores sin tarjetas DS

### Descarga DS: J2 - J4

En la **pantalla del menú de Nintendo DS**, elige DESCARGA DS y toca el panel MINIJUEGOS NEW SUPER MARIO BROS.



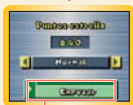
## AL AZAR

Aquí se preseleccionarán de forma aleatoria una serie de minijuegos del tipo que hayas escogido. Al final de cada minijuego, se asignarán puntos a los jugadores. Ganará el que más puntos tenga cuando se haya terminado de jugar a todos los minijuegos.

Elige el tipo y el número de minijuegos. Pulsa **START** para abrir el **menú de configuración**.



En esta pantalla podrás ajustar el nivel de dificultad de los juegos que permitan esta opción.



¡Toca aquí para empezar!

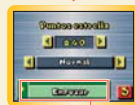
## ELEGIR

Si seleccionas ELEGIR, jugarás a los minijuegos de uno en uno y el que menos puntos gane elegirá el siguiente. Al final de cada minijuego, los jugadores recibirán los puntos que les correspondan. Ganará el primero que consiga 200 puntos.

Elige el tipo y el minijuego al que quieras jugar.



Aquí podrás ajustar el número de puntos estrella que se concederán y, en algunos juegos, también la dificultad.



## 2

## 1 JUGADOR

Toca el icono de un minijuego para ver las instrucciones de juego y los récords (estos se guardan automáticamente). Toca **START** para volver a la **pantalla de selección de minijuegos** o bien toca la pantalla táctil para empezar a jugar.



Pulsa **START** para ajustar las opciones.



EMPEZAR

## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

### Equipo necesario

Consolas Nintendo DS .....	1 por jugador
Tarjetas DS de NEW SUPER MARIO BROS. ....	1

### Instrucciones para la conexión

#### Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel NEW SUPER MARIO BROS. con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 27 y 31.

#### Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel NEW SUPER MARIO BROS. con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca **SÍ** para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 27 y 31.

## Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

### Equipo necesario


Consolas Nintendo DS .....	1 por jugador
Tarjetas DS de NEW SUPER MARIO BROS. ....	1 por jugador

### Instrucciones para la conexión

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.
2. Enciende todas las consolas. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel NEW SUPER MARIO BROS. con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de las páginas 27 y 31.

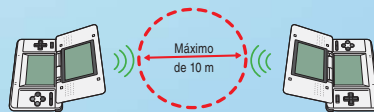
### Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la **pantalla del menú de Nintendo DS** o en una **pantalla de juego**.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

#### **Sigue los siguientes consejos:**

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.

## Notas

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



PRINTED IN THE EU