

MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

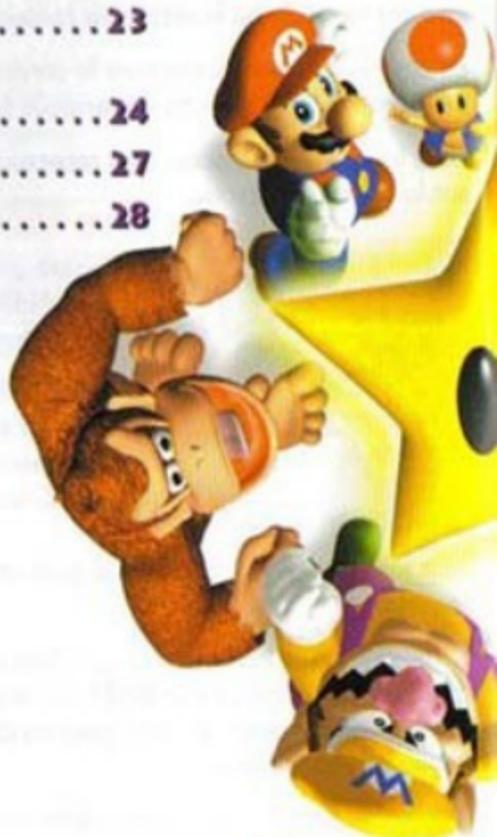


Scanné par Corrigo  
<http://www.emulation64.fr>



# SOMMAIRE

HISTOIRE .....	5
PERSONNAGES .....	6
MANIPULATION .....	8
BIENVENUE AU VILLAGE CHAMPIGNON .....	10
JOUER AUX JEUX DE PLATEAU ....	12
DESCRIPTION DES PLATEAUX D'AVENTURE .....	18
ÎLE DES MINI-JEUX .....	20
STADE DES MINI-JEUX .....	22
SAUVEGARDER .....	23
LES MAISONS DU VILLAGE CHAMPIGNON .....	24
DESCRIPTION DES OBJETS .....	27
MINI-JEUX .....	28



# HISTOIRE

MARIO REGARDA AUTOUR DE LUI. C'ÉTAIT UNE SUPER IDÉE D'ORGANISER UNE MÉGA FÊTE! ÇA FAISAIT BIEN LONGTEMPS QU'ILS SE CONNAISSAIENT. TOUS SES AMIS ÉTAIENT LÀ: LUIGI, PEACH, TOAD, YOSHI, - ET MÊME WARIO ET DONKEY KONG. ILS RIGOLÈRENT BIEN EN ÉVOQUANT TOUTES LES AVENTURES QU'ILS AVAIENT TRAVERSÉES ENSEMBLE. MAIS MAINTENANT, QUE POUVAIENT-ILS BIEN FAIRE?

ILS EN VINRENT À PARLER DE LEURS RÊVES À PROPOS DU FUTUR. ET LÀ, TERRIBLE! ILS PENSAIENT TOUS À LA MÊME CHOSE...

DEVENIR LA SUPERSTAR LA PLUS COOL DU MONDE, LE PROTECTEUR DE CHACUN!

MARIO DEMANDA: "LEQUEL D'ENTRE NOUS EST LA SUPERSTAR?"

"C'EST MOI! C'EST MOI!" RÉPONDIRENT-ILS TOUS À L'UNISSON. COMME CHACUN VOULAIT ÊTRE LE MEILLEUR, ILS NE PURENT ÊTRE D'ACCORD. ILS AVAIENT DONC BESOIN DE SE PROUVER L'UN À L'AUTRE QUI ÉTAIT VRAIMENT LE NUMÉRO UN, LA PLUS GRANDE DES SUPERSTARS.

SOUDAIN, TOAD EUT UNE IDÉE. UNE SUPERSTAR... C'EST BIEN QUELQU'UN QUI VIENT EN AIDE À CEUX QUI SONT EN DANGER?

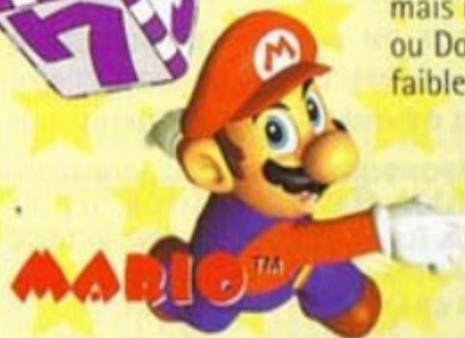
ILS ÉTAIENT TOUS BIEN D'ACCORD AVEC LUI. ALORS TOAD LEUR RÉVÉLA L'EXISTENCE D'UN TUYAU WARP, DANS LE VILLAGE CHAMPIGNON, PERMETTANT D'ACCÉDER À N'IMPORTE QUEL ENDROIT. IL DEVAIT CERTAINEMENT SE TROUVER DES GENS DE L'AUTRE CÔTÉ QUI AVAIENT BESOIN DE LEUR AIDE.

ILS SE MIRENT TOUS À COURIR VENTRE À TERRE VERS LE VILLAGE CHAMPIGNON POUR SAUTER DANS LE TUYAU WARP. MAIS AUCUN D'ENTRE EUX NE SOUPÇONNAIT LES TRÉPIDANTES AVENTURES QUI LES ATTENDAIENT DE L'AUTRE CÔTÉ...



# PERSONNAGES

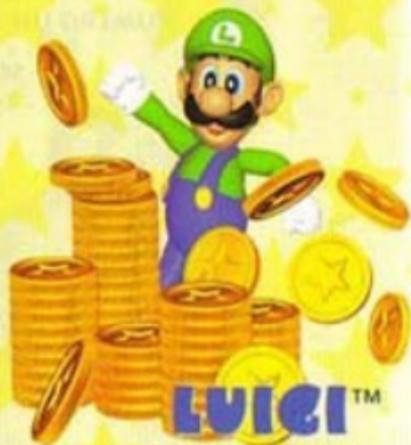
Tous ces personnages veulent être la Méga Superstar. Choisissez celui qui vous semble le plus capable d'accéder à ce titre grandiose et aidez-le – ou la – à y parvenir.



**MARIO™**

C'est sûr, Mario est un super champion, mais il est loin d'être aussi fort que Wario ou Donkey Kong. Pourra-t-il surpasser ses faiblesses pour devenir la Mega Superstar?

Le petit frère de Mario a-t-il les qualités nécessaires pour devenir la Mega Superstar? Il est, c'est vrai, plus intelligent que Mario, mais son ingéniosité ne lui suffira peut-être pas pour triompher de ces épreuves.



**LUIGI™**



**PEACH**

La Princesse Toadstool est l'ennemie ancestral de Bowser. Sa bravoure incontestable lui permettra sûrement de régner en tant que Superstar.





## DONKEY KONG™

DK est certainement le plus costaud de tous ses amis. S'il y a des épreuves de force, ce gorille les gagnera haut la main.

Il est certainement plus malicieux que ses opposants et très fort aussi. Mais se peut-il qu'il soit destiné à être la Superstar?



## YOSHI™

## VARIO™



Yoshi accompagne Mario dans toutes ses aventures depuis qu'il est tout petit. Débordant d'énergie et très expérimenté, Yoshi possède certainement des qualités extraordinaires pour être la Superstar.



# MANIPULATION

## START

Utilisez **START** pour activer la pause et afficher les menus de pause.



## BOUTON R

Le bouton R fait apparaître la carte "vue de dessus".



## BOUTONS C

Pendant les explications du fonctionnement des mini-jeux, appuyez sur les boutons C pour passer d'un écran d'explication à l'autre.

## BOUTON A

Appuyez sur le bouton A pour sélectionner et lancer les dés.

## STICK ANALOGIQUE

Utilisez le Stick analogique pour faire défiler les cartes et pour déplacer le curseur et les menus de sélection.

## BOUTON B

Appuyez sur le bouton B pour annuler ou pour revenir au menu précédent. Dans certains cas il vous servira aussi à afficher la carte "vue de dessus".



# DÉROULEMENT DES JEUX DE PLATEAUX

Le but de Mario Party est d'amasser le plus d'Etoiles pendant votre parcours dans les différents plateaux d'aventure. Pour gagner il faut avoir le plus d'Etoiles possible, que vous pourrez acheter à Toad.

Sélectionnez le nombre de joueurs,  
le plateau de jeu et le nombre de tours.

Vous pourrez  
acheter des objets  
utilisables pendant le  
jeu dans le Village  
Champignon.

Répétez  
ces phases jusqu'à  
ce que le nombre  
de tours soit  
épuisé.

Déterminez l'ordre des tours.

Le joueur 1 frappe le Bloc-dé.

Un événement se passera en fonction  
de la case sur laquelle atterrit le joueur.

Les joueurs 2, 3 et 4 jouent leur tour.

Une fois que tous les joueurs ont terminé  
leur tour, un mini-jeu peut commencer.

Utilisez les pièces  
et les Etoiles que vous  
avez récupérées pendant  
les jeux pour acheter  
des objets.

Après avoir épuisé le nombre de tours  
déterminés, un classement est établi  
pour définir qui est vraiment la Superstar.

En plus des plateaux de jeux pour quatre joueurs,  
il y a aussi une île de mini-jeux pour un joueur  
seul et un stade de mini-jeux pour s'entraîner!



# BIENVENUE AU VILLAGE CHAMPIGNON

Vous pouvez accéder au Village Champignon en appuyant sur START pendant l'affichage de l'écran titre. Voici une brève explication de tout ce que vous pourrez y faire. Vous commencerez vos aventures avec 300 pièces placées dans la banque, vous pourrez donc commencer vos achats tout de suite. Quand vous vous trouvez dans une de ces zones, à l'exception du Tuyau Warp et du radeau, appuyez sur B pour sortir.

C'est là que sont conservés vos pièces et vos objets.

Entrez dans cette maison pour effacer toutes les sauvegardes ou pour changer les réglages son.

Banque Champignon

Maison des Options

Tuyau Warp

Boutique Champignon

Radeau

Vous pourrez y acheter des objets avec vos pièces.

Maison des mini-jeux

Faites un tour sur le radeau pour accéder à l'île des mini-jeux et pour jouer seul.

Vous pouvez acheter ici des mini-jeux avec vos pièces pour y jouer par la suite.

## Le Tuyau Warp

Ce tuyau débouche sur les cartes des plateaux d'aventure où vous pourrez commencer une partie.

## CONTINUER LA DERNIERE PARTIE

Si il y a des données enregistrées, cette option est affichée. En choisissant cette option, vous pourrez continuer la dernière partie.

## DEPART POUR L'AVENTURE

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie. Mais si une partie est déjà sauvegardée elle sera alors effacée.

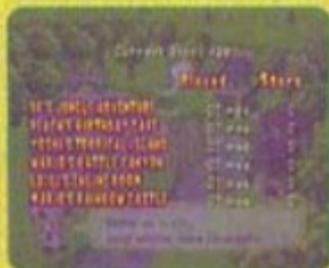
## EXPLICATION DES REGLES

Toad vous expliquera les règles du jeu. Il est fortement conseillé de les écouter au moins une fois.



## Ecran Bonus du Village Champignon

En appuyant sur START à l'écran du Village Champignon, vous pourrez consulter le nombre de pièces et d'objets que vous possédez et voir les résultats des jeux auxquels vous avez déjà participé.



A l'écran d'affichage des objets, les objets listés en blanc pourront être utilisés pendant le prochain plateau d'aventure. Les objets listés en noir ne pourront pas être utilisés.

# JOUER SUR LES PLATEAUX AVENTURE

## Tuyau Warp

Pour commencer votre première partie, sélectionnez le Tuyau Warp et choisissez "commencer l'aventure".

## Nombre de joueurs

Il y a toujours 4 personnages par partie. Définissez combien de joueurs vont participer (entre 1 et 4). S'il y a moins de quatre joueurs l'ordinateur contrôlera ceux qui manquent.



## Choix des personnages

Une fois que vous avez déterminé le nombre de joueurs, utilisez le curseur pour sélectionner un personnage. Vous devrez aussi choisir quels personnages seront contrôlés par l'ordinateur.



## Choix du niveau de l'ordinateur

S'il y a des personnages contrôlés par l'ordinateur, vous devez leur assigner un niveau de compétence parmi trois niveaux de difficulté: "facile", "moyen" et "difficile".

Vous pouvez choisir tous leurs niveaux de compétence en même temps ou un par un.





## Choix de la carte et du nombre de tours



Choisissez sur quel plateau d'aventure vous voulez jouer. Ensuite, définissez le nombre de tours de jeu parmi les trois possibilités proposées.



Jeu court

..... 20 tours (à peu près 1 heure de jeu)

Jeu standard

..... 35 tours (entre 1 et 2 heures de jeu)

Jeu long

..... 50 tours (entre 2 et 3 heures de jeu)



## Choix de l'ordre des tours



Au début du jeu, les personnages frappent les Blocs-dé pour déterminer l'ordre des tours. Le joueur qui obtient le plus haut score commence en premier.



## Bloc-dé:

Les personnages frappent les Blocs-dés pour déterminer le nombre de cases qu'ils pourront parcourir sur le plateau. Les résultats du bloc-dé vont de 1 à 10.

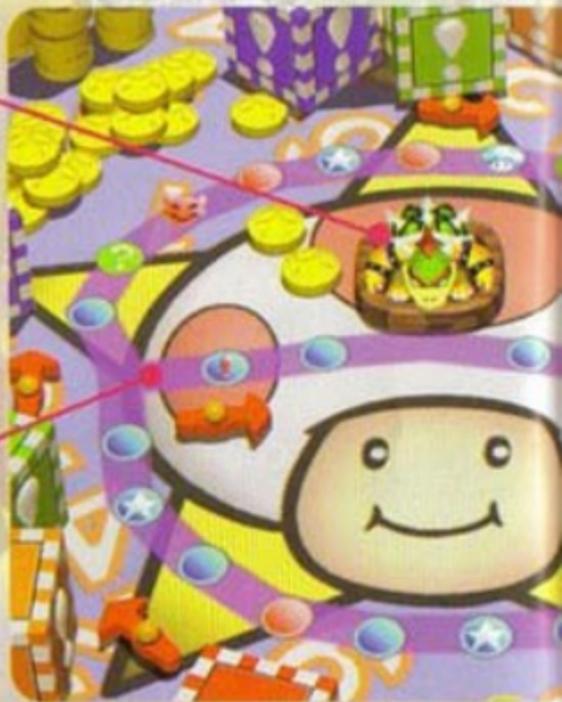


### Bowser

L'ennemi ancestral de Mario est là pour semer la pagaille. Il risque d'utiliser ses tours diaboliques pour voler et vendre les objets inutiles des joueurs.

### Jonctions

Quand vous arrivez à cet endroit, déplacez le Stick analogique pour choisir la direction dans laquelle vous voulez aller.



## TYPE DE CASES

Selon la case sur laquelle se termine le déplacement d'un personnage, différents événements peuvent se produire.



**Case bleue**  +3  
Vous gagnez trois pièces. (+6 pendant les 5 derniers tours)



**Case rouge**  -3  
Vous perdez trois pièces. (-6 pendant les 5 derniers tours)



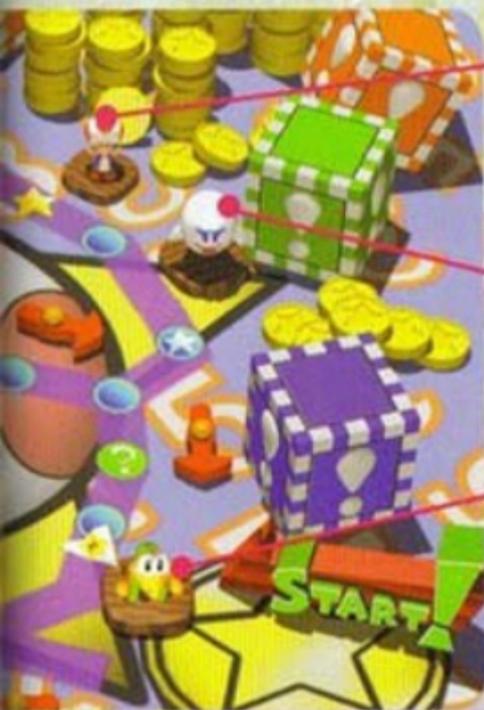
**Case mini-jeu**  
Un mini-jeu solo commence pour le joueur qui se trouve dessus.



**Case Bleue**  
Lance une loterie pour le joueur.

Cette carte sert à expliquer les plateaux d'aventure. Vous ne pourrez pas jouer sur cette carte.

**NOTE:** Les emplacements de Bowser et autres personnages ne sont pas des cases en soit. Ces personnages provoquent certains événements quand on passe devant eux. Les joueurs recommencent à bouger une fois que ces événements se sont produits.



Toad

Il vous échangera 1 Etoile contre 20 pièces. L'emplacement de Toad changera peut-être une fois qu'il aura vendu une Etoile à un joueur.

Boo

Boo pourra voler des Etoiles ou des pièces aux autres joueurs, mais le vol d'une Etoile coûtera 50 pièces.

Koopa Troopa

En tant que guide il vous expliquera l'organisation des plateaux sur lesquels vous allez jouer. Pendant le jeu il donnera 10 pièces à chaque joueur passant devant lui. Pendant les 5 derniers tours il en donnera 20.



Case

Différents événements peuvent se produire si l'on atterrit sur cette case.



Case Bowser rouge

Quand un personnage finit son déplacement sur cette case, Bowser apparaît pour semer la pagaille.



Case Champignon Bleu

Un Bloc-dé apparaît au dessus de la tête du personnage. Si un champignon rouge apparaît après avoir frappé le bloc, le joueur rejoue une fois. Mais si c'est un champignon vénéneux qui apparaît, le joueur perdra un tour. Les joueurs qui ont perdu un tour participeront quand même aux mini-jeux.

## BATAILLE DANS LES MINI-JEU

Quand tous les personnages ont terminé leurs déplacements, un mini-jeu commence. Le type de mini-jeu dépend des cases sur lesquelles se trouvent les personnages. Les cases  sont définies comme rouges ou bleues par l'ordinateur avant le début d'un mini-jeu.

### Ecran d'explication des mini-jeux

Avant qu'un mini-jeu ne commence, un écran comme celui montré à droite apparaît. Vous pourrez y lire les règles du mini-jeu. Lisez les conseils de jeu et la manipulation avec les boutons C droite ou gauche.



### Mini-jeux 4 joueurs



Ces jeux ont des buts différents, qui vont de vaincre les autres joueurs à un travail d'équipe pour gagner des pièces.

### Mini-jeux 1 contre 3



Ces jeux sont souvent à l'avantage d'un des joueurs.

### Mini-jeux 2 contre 2



Deux personnages forment une équipe et affrontent une autre équipe de deux.

### Résultats

Les résultats des mini-jeux sont convertis en pièces. Le nombre de pièces à gagner diffère de jeux en jeux. Soit tous les joueurs gagnent des pièces, soit une seule équipe en gagne, soit un seul joueur en gagne ou en vole aux autres.



## QUI EST LA SUPERSTAR

### Résultat final

Après le dernier tour de jeu, les gagnants des trois prix annexes sont déterminés et reçoivent une Etoile en bonus. La Super Etoile est ensuite décernée à celui qui a le plus d'Etoiles et de pièces. Si deux participants ont le même nombre d'Etoiles et de pièces, le gagnant est déterminé au hasard.



### Total de pièces

Après la proclamation du vainqueur, les Etoiles et les pièces gagnées pendant le jeu seront déposées à la banque. Mais les Etoiles et les pièces gagnées par les personnages contrôlés par l'ordinateur n'y seront pas déposées.

### Menu Pause

Vous pouvez sélectionner les différentes options à partir de cet écran.



### Reglages manette

Vous pouvez changer le réglage du contrôle des personnages en choisissant un personnage et en assignant son contrôle soit à un joueur soit à l'ordinateur. Utilisez cette option pour sortir du jeu ou pour permettre à d'autres joueurs d'y participer.

### Reglages des mini-jeux

Déterminez l'affichage des écrans d'explication des mini-jeu. Sélectionnez "voir écrans d'aide" tant que vous n'êtes pas habitués aux mini-jeux.

### Sauvegarde des réglages

- Ne pas sauvegarder
- Sauver après ce tour
- Sauver à chaque tour

Le jeu est positionné de cette façon au début. La sauvegarde sera effectuée après le tour des réglages. La sauvegarde aura lieu après chaque tour.

### Quitter

Cela vous permet de quitter la partie pendant son déroulement.

### Retour

Vous permet de revenir dans le jeu.

# DESCRIPTION DES PLATEAUX D'AVENTURE



## La jungle de DK

Explorez les ruines de la jungle. Mais des Whomps et des portes vous bloqueront le chemin, vous ne pourrez les passer qu'en échange de pièces.

## Le gâteau d'anniversaire de Peach

Jouez sur la crème de ce gigantesque gâteau d'anniversaire. Semez framboises, nappages et autres sucreries pour barrer le chemin de vos adversaires et vous emparer de leurs Etoiles.



## L'île tropicale de Yoshi

Allez bronzer dans les îles du Sud où vivent les petits Yoshis. Vous pourrez passer d'une île à l'autre mais en vous acquittant du droit de passage des Twomps.



## Le ravin guerrier de Wario

Ce plateau est un véritable champ de bataille. Les joueurs servent de boulets de canon et sont tirés vers d'autres îles quand ils passent devant des Bob-bombes. Mais la seule façon d'accéder à l'île de Bowser et de se faire transporter par le Maskass volant.



## La salle des machines de Luigi

Ce plateau est situé au milieu d'une étrange et gigantesque machine. Des portes en acier bloquent les passages, empêchant les joueurs d'accéder à tous les chemins. A la fin de chaque tour les portes bougent pour bloquer d'autres chemins.

## Le château arc-en-ciel de Mario

Explorez ce château magique qui flotte sur un nuage. Le chemin est sans intersections et mène droit au château. Dès qu'il est atteint Toad et Bowser intervertissent alors leur place.



Vous allez vraiment vous amuser en explorant ces plateaux, mais il y en a peut-être des cachés.

# ÎLE DES MINI-JEUX

L'île des mini-jeux est un mode particulier qui permet de jouer seul. Le but de ce mode est de remporter chacun des mini-jeux répartis dans neuf mondes pour accéder à la fin.

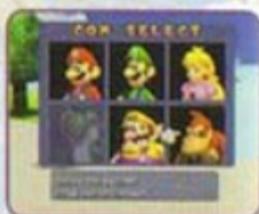
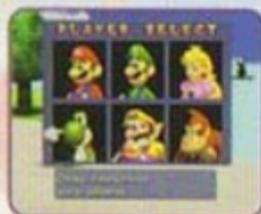
## Le radeau

Les joueurs ont accès à l'île des mini-jeux par le radeau qui se trouve dans le Village Champignon. En choisissant "nouvelle partie", vous commencer au début de l'île des mini-jeux. Si vous avez une sauvegarde, vous pouvez sélectionner "continuer" pour reprendre votre partie.



## Choix du personnage

Utilisez le Stick analogique pour sélectionner votre personnage. Ensuite sélectionnez votre partenaire pour un jeu 2 contre 2 ou un jeu à 4.



## Règles

Vous pouvez vous déplacer librement sur toutes les cases qui ne sont pas des mini-jeux. Vous gagnez une vie supplémentaire quand vous finissez un mini-jeu pour la première fois ou dès que vous avez ramassé 100 pièces. Mais vous perdez une vie quand vous échouez à un mini-jeu.



## Explication des cases



### Case de départ

Vous pouvez entrer et sortir de cette case librement. C'est de cette case que vous pourrez sauvegarder et retourner au Village Champignon.

### Cases Koopa Troopa

Vous pouvez entrer et sortir de ces cases librement. Elles servent à sauvegarder votre progression, appuyez sur A pour faire apparaître alors les menus de sauvegarde.

### Cases de mini-jeux

En arrivant sur ces cases, appuyez sur A pour débiter le mini-jeu. Les cases que vous n'avez pas encore visitées sont bleues, celles que vous avez finies sont jaunes. Quand vous gagnez le mini-jeu d'une case, vous pouvez accéder à la prochaine case. Mais vous pouvez aussi rejouer en appuyant sur A.

### Entrée de mini-carte

En appuyant sur A quand vous êtes sur une de ces cases, l'écran affichera une mini-carte qui vous permettra de vous déplacer dans les maisons ou les cavernes.

### Case arrivée

C'est la fin de votre parcours. Quand vous aurez remporté tous les mini-jeux, vous recevrez un prix spécial.



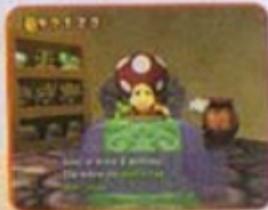
## Game Over

Le jeu se termine si vous n'avez plus de vies. Si vous sélectionnez "Continuer", vous pourrez recommencer de votre dernière sauvegarde. Si vous voulez quitter l'île des mini-jeux, sélectionnez "Retour au Village Champignon".

# STADE DES MINI-JEUX

## Boîte à malice

Le Stade des mini-jeux est une carte qui n'est constituée que de cases bleues et rouges. Il sert à mesurer l'aptitude des joueurs aux mini-jeux. Vous pouvez jouer sur la carte du Stade des mini-jeux en sélectionnant la boîte à malice dans la maison des mini-jeux.



## Réglages du jeu

Nombre de joueurs pour cette partie

Il y a toujours quatre personnages. Quand il n'y pas assez de joueurs, l'ordinateur contrôlera les personnages restants.

Choix du personnage

Choisissez quel personnage vous voulez contrôler. Vous choisirez aussi les personnages contrôlés par l'ordinateur (s'il y en a).

Réglage du handicap

Choisissez un nombre de pièces (10, 20, 30, 40 ou 50) que les joueurs auront pour commencer le jeu.

Réglage du niveau de l'ordinateur

Quand il y a des personnages contrôlés par l'ordinateur, vous devez choisir leur niveau de compétence. Sélectionnez "facile", "moyen" ou "difficile". Vous pouvez les régler tous en même temps ou un par un.

Confirmation finale

Choix du nombre de tours

Jeu court

10 tours

Jeu standard

20 tours

Jeu long

30 tours

22 → Aller dans le stade des mini-jeux

## Règles

Sur ce tableau il n'y a que des cases rouges, bleues et une seule case mini-jeu. Même si vous terminez votre déplacement sur une case rouge ou bleue vous ne gagnerez ni ne perdrez de pièces. Le gagnant est celui qui aura le plus de pièces gagnées au cours des mini-jeux. Après avoir fini le jeu, vous pourrez placer en banque les pièces que vous aurez gagnées. Vous pourrez aussi quitter en pleine partie, mais elle ne sera pas sauvegardée.



### Sauvegarde

Le jeu Mario Party est équipé d'une pile de sauvegarde vous permettant de sauvegarder les choses suivantes:

- Les Etoiles et les pièces conservées à la Banque Champignon
- Les objets achetés
- Les mini-jeux achetés
- Le nombre de plateaux aventure complétés
- Le nombre d'Etoiles gagnées sur les plateaux aventure
- Le dernier vainqueur
- Les réglages son

Note: quand vous sortez d'un immeuble du Village Champignon les données susnommées seront sauvegardées automatiquement.

De même, quand vous terminez un mini-jeu dans la maison des mini-jeux, les informations seront sauvegardées.

- Sauvegarder dans les plateaux aventure  
Vous pouvez sauvegarder une partie. Bien que les parties soient automatiquement sauvegardées quand vous finissez les réglages d'une partie.  
(Note: lisez la section "Menu pause" pour plus d'informations)
- Sauvegarder dans l'île des mini-jeux  
Vous pouvez sauvegarder les cases de mini-jeux que vous avez remportées, le nombre de pièces en votre possession et votre nombre de vies. Il est fortement conseillé de sauvegarder avant de retourner au Village Champignon.
- Vous ne pourrez jamais sauvegarder au milieu d'une partie dans le stade des mini-jeux.

# LES MAISONS DU VILLAGE CHAMPIGNON



## MAISON DES MINI-JEUX

Vous pouvez y acheter des mini-jeux que vous avez remportés à l'aide de vos pièces. Vous pouvez aussi jouer à ces mini-jeux. C'est aussi ici que se trouve la boîte à malice qui mène au stade des mini-jeux.

### Acheter des mini-jeux

Si vous placez votre curseur sur Puff et que vous appuyez sur A, la liste des mini-jeux sera affichée.

Déplacez le Stick vers la droite ou vers la gauche pour faire tourner les pages, et appuyez sur A pour faire apparaître le curseur. Déplacez le stick vers le haut ou vers le bas pour sélectionner un mini-jeu. Vous ne pourrez l'acheter que si vous avez assez de pièces.



### Jouer aux mini-jeux

Pour jouer aux mini-jeux, déplacez le curseur vers la boule de cristal et appuyez sur A. Vous ne pourrez jouer qu'aux Mini-jeux que vous avez achetés. Vous pourrez tout de même payer pour essayer un mini-jeu auquel vous avez joué dans un plateau aventure.



### A propos des modes

#### Jeu normal

Jouez aux mini-jeux que vous avez achetés.

Sélectionnez les options comme pour un plateau aventure.

#### Test jeu

Si vous avez joué à un mini-jeu au moins une fois sur un plateau aventure, en payant 10 pièces vous pourrez l'essayer.



## 1 Réglages du nombre de tours et choix des personnages

Sélectionnez le nombre de joueurs ainsi que leurs personnages. Ensuite déterminez quels sont les joueurs contrôlés par l'ordinateur et définissez leurs niveaux de difficulté (un par un, ou tous ensemble).



## 2 Réglages

Vous pouvez aussi définir les réglages suivants. Déplacez le stick vers le haut ou vers le bas pour bouger le curseur, ou de droite à gauche pour changer les réglages.



### Nombre de jeux

Choisissez entre 1, 3, 5 et 7.

### Choix des mini-jeux

Choisissez vous-même les mini-jeux, ou laissez l'ordinateur le faire à votre place. Vous devez choisir autant de mini-jeux que le nombre de parties désirées. Si vous n'avez pas acheté de mini-jeux, l'ordinateur ne pourra pas en choisir pour vous.

### Ecran d'explication des mini-jeux

Validez les explications des mini-jeux avec "Oui" ou "Non".

### Ecran des résultats

Validez l'apparition de l'écran des résultats à la fin d'une partie avec "Oui" ou "Non".

### Ecran des gagnants

Validez l'apparition de l'écran des gagnants avec "Oui" ou "Non".

## 3 Choix des mini-jeux

Choisissez les mini-jeux auxquels vous voulez jouer parmi ceux affichés à l'écran. En fonction des jeux choisis, des équipes seront formées. Le jeu débute après le choix des équipes.



## MAISON DES OPTIONS



Dans la maison des options, vous pouvez régler le niveau sonore du jeu et faire bien d'autres choses. Le nombre d'options possibles augmentera en fonction des objets que vous aurez achetés dans la Boutique Champignon.

### Effacer toutes les sauvegardes

Si vous sélectionnez Fun Gus vous pourrez effacer toutes les pièces que vous avez gagnées dans les modes aventure.



### Réglage sonore

Choisissez "Stéréo" ou "Mono" en fonction du réglage de votre télévision.



## BOUTIQUE CHAMPIGNON



Vous pourrez acheter ici des objets avec vos pièces. Les objets achetés sont gardés dans la Banque Champignon.



## BANQUE CHAMPIGNON



Les objets achetés dans la boutique, les pièces et les Etoiles amassées pendant le jeu sont conservés ici. Quand vous sélectionnez Porto sur la gauche, le coffre apparaît, vous permettant de choisir des objets pour votre prochaine partie. Il y a des objets qui ne peuvent être conservés ici.



# DESCRIPTION DES OBJETS

Il y a plusieurs types d'objets, et certains peuvent être utilisés pendant une partie. Il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un objet peut être utilisé. Vous ne pourrez jamais perdre un objet. Le coût de chaque objet est affiché entre parenthèses.

Ces objets apparaissent au hasard quand un personnage frappe un Bloc-dé

A utiliser dans un Plateau Aventure



Bloc Plus [ 🍀 x 200 ]

Recevez le nombre de pièces indiquées.



Bloc Moins [ 🍀 x 100 ]

Perdez le nombre de pièces indiquées.



Bloc Vitesse [ 🍀 x 200 ]

Un Bloc-dé qui ne comporte que les chiffres 8, 9 et 10.



Bloc Ralenti [ 🍀 x 100 ]

Un Bloc-dé qui ne comporte que les chiffres 1, 2 et 3.



Bloc Warp [ 🍀 x 200 ]

Il intervertit les places de deux joueurs.



Bloc Action [ 🍀 x 200 ]

Boo, Koopa Troopa ou Bowser apparaissent



Maskass Volant [ 🍀 x 200 ]

Vous ne pouvez jouer à ce jeu que dans la Maison des jeux. Il compte le nombre de tours complet que vous pouvez faire avec le stick en 10 secondes.

A utiliser dans la Maison des jeux



Juke Box [ 🍀 x 50 ]

Il vous permettra d'écouter les musiques du jeu.

A utiliser dans la Maison des Options



Perroquet Bavard [ 🍀 x 50 ]

En appuyant sur A ce perroquet imitera la voix d'un personnage.



Tirelire

C'est la tirelire de base avec laquelle vous commencez le jeu.

Tirelires



Bonne Chance [ 🍀 x 400 ]

Recevez 10 % en plus des pièces que vous avez gagnées pendant une partie.

Note: Il y a trois différents types de tirelire, mais on ne peut en utiliser qu'une à la fois.



Boîte Casino [ 🍀 x 300 ]

Quand vous gagnez le jeu, recevez deux fois plus de pièces. Mais si vous perdez, vous n'en recevrez que deux fois moins.



Balles de jeu [ 🍀 x 300 ]

Elles vous permettent de jouer à des mini-jeux dans la mini-maison, même si vous ne les avez pas trouvées pendant les plateaux aventure. On ne sait jamais quel jeu va sortir de cette balle.

Objets particuliers

# MINI-JEUX

## Jeux pour 4 joueurs

Trésor enfoui  
Trésors maritimes  
Gare à Bob-ombel!  
Chant-pignon  
Tailleur fou  
Lifting de Bowser  
Crève-ballons  
Saute-pièces  
Dingo-skate  
Déliro-caisses  
Plate-formes péril  
Champi-couleurs  
Sac miraculeux  
Balles-tampons  
Volte-face  
Bombes larguées!  
L'Orchestre  
Maskass a dit  
Prêts? Lancez!  
Clé-pas-touche!  
Course allumée  
Corde brûlante  
Marteau vole  
Course guidée

## Mini-jeux 1 contre 3

Laby-tuyaux  
Tape-gagne  
Bowling  
Casse-pièces  
Corde-raide  
Jeu de la grue  
Piranha poursuite  
Tir à la corde  
Bataille de pagaies  
Pluie-pognon

## Mini-jeux 2 contre 2

Luge endiablée  
Ski de dunes  
Bombsketball  
Course spéciale  
Plongée profonde

## Parties en solo

Jeu-mémo  
Jackpot  
Coquilla-jeu  
Fantômystère  
Lumière!  
Plantes piranhas  
Pilonna-jeux  
Bouscul'tours  
Tour-surprise  
Le Limbo

## TYPE DE MINI-JEU



**Jeux Bonus:** ce sont des jeux où vous pouvez gagner bien plus que les 10 pièces de base réservées au vainqueur. Même si vous êtes le dernier, vous ne perdez pas de pièces.



**Jeux Victoire:** vous gagnez des pièces seulement si vous êtes le vainqueur. Sinon vous perdez 5 pièces.



**Jeux Chanceux:** quand vous gagnez, vous recevez les pièces des autres joueurs. Quand vous perdez, vos pièces sont volées.



**Jeux 2 contre 2:** chaque membre de l'équipe gagnante reçoit 10 pièces. Les membres de l'équipe perdante perdent 10 pièces chacun.



**Jeux de Course:** seul le premier gagne 10 pièces, les autres ne reçoivent rien.



**Jeux de Points:** le joueur qui a le plus de points reçoit 10 pièces. Si plusieurs joueurs ont le même score, ils reçoivent le même nombre de pièces.



**Jeux de Survie:** le dernier joueur présent gagne les 10 pièces.

### Roulette

Le nom des mini-jeux est affiché en rouge et vert sur l'écran de la roulette. Si vous perdez un mini-jeu rouge, vous perdrez des pièces, mais vous n'en perdrez pas si c'est un vert.

