

INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUALE DI ISTRUZIONI



Scanné par Olex

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

## Table des Matières

Une étoile est née .....	53
Les protagonistes .....	54
Manipulation .....	55
Paramétrage du jeu .....	56
Données de jeu et sons .....	58
Paramétrage du Combat Royal .....	59
Objets .....	62
Jouer aux mini-jeux .....	63
Plateaux .....	65
Paramétrage des Cartes Duel .....	65
Cases des Cartes Duel .....	66
Combattre avec des potes .....	66
Les potes .....	67
Menu Pause .....	68
Jouer en Mode Aventure .....	68
Mini-jeux .....	69
Sauvegarder .....	71

## Une étoile est née

*A sa naissance, l'Etoile Millénaire tomba du ciel. Elle transporte Mario et ses amis dans une boîte et leur donne pour but de trouver les sept Timbres Etoile. Qui deviendra la plus grande Superstar de l'univers ?*



# Les protagonistes

## Mario™

Le toujours-souriant Mario adore utiliser les Champis Dorés. Son but cette fois est de devenir la plus grande Superstar de l'univers.



## Peach

Sa grâce dans les mini-jeux éblouit tout le monde, mais son penchant pour les Coffres Pillage révèle son caractère peu commode.



## Luigi

Il est astucieux dans les mini-jeux et sait utiliser les Clés Squelette pour prendre l'avantage lorsqu'il le faut.



## Wario™

Très fort dans les duels, Wario adore justement utiliser les Gants de Duel. Attention!



## Donkey Kong™

Pour les épreuves de force, DK n'a pas d'égal. Sa spécialité est le Champi Contraire, qui fait faire demi-tour à ses adversaires.



## Yoshi™

L'imprévisible Yoshi adore renverser la vapeur en utilisant les Blocs Chaos.



## Daisy

C'est sa première apparition dans la série des Mario Party, alors on l'applaudit bien fort! Ce garçon manqué ne peut être utilisé qu'en PARTY MODE (Mode fête).



## Waluigi

C'est aussi sa première apparition dans la série des Mario Party. Son esprit tortueux fait de lui un adversaire rusé. Il ne peut être utilisé qu'en PARTY MODE.



## Tumble

C'est un dé magique amené à la vie par l'Etoile Millénaire. Il aide et guide les joueurs.



## Etoile Millénaire

Tous les mille ans naît la plus magnifique des étoiles. Il est dit que celui qui la possédera sera la plus grande superstar de l'univers.



# Manipulation

Les fonctions des boutons peuvent aussi être affichés sur l'écran de jeu.

## START

Affiche l'écran de pause.  
Change les paramètres du jeu.

## BOUTON L

Asticoter les autres joueurs  
durant leur tour.

## BOUTON R

Faire défiler un plateau de jeu.  
Accéder au mode entraînement  
d'un mini-jeu.

## BOUTONS C

- ⊙ Voir les explications d'un objet.
- ⊙ Voir les règles d'un mini-jeu et explique les boutons pour ce jeu.

## STICK ANALOGIQUE

Déplacer le curseur.  
Faire des sélections.  
Se déplacer au-dessus de la carte.

## BOUTON A

Confirmer une sélection.  
Frapper le Bloc D.

## BOUTON Z

Afficher le plateau en entier.

## BOUTON B

Annuler une sélection.  
Retourner à l'écran précédent.  
Utiliser un objet.

## KIT VIBRATION N64

Ce jeu est compatible avec le kit vibration N64. Lisez bien le manuel d'instructions avant d'utiliser l'accessoire. Assurez-vous que la console est bien éteinte, avant d'insérer ou d'enlever le kit vibration.

# Paramétrage du jeu

## SELECTION DE FICHIER

Insérez la cartouche MARIO PARTY™ 3 dans la console et allumez-la. Sur l'écran de sélection de langage, choisissez une langue et appuyez sur A. Sur l'écran titre appuyez sur START pour accéder à l'écran de sélection de fichier (SELECT A FILE). Vous disposez de trois fichiers pour sauvegarder vos parties. Vous pouvez dupliquer ces fichiers ou les effacer.



★ FICHIER DE PARTIE SAUVEGARDEE

★ FICHIERS OUVERTS

★ NOM DE FICHIER

## Jouer pour la première fois

Les fichiers sont représentés par des boîtes. Vous pouvez les nommer (5 lettres maxi).

Changer un nom de fichier

Pour accéder à l'écran de nom de fichier, placez le curseur sur un nom de fichier et appuyez sur A.

Copier un fichier

Sélectionner COPY (copier) sur l'écran de sélection de fichier. Sélectionner le fichier en plaçant le curseur sur un fichier et en appuyant sur A. Choisissez ensuite un fichier vide et confirmez.

Effacer un fichier

Choisissez ERASE (effacer) sur l'écran de sélection de fichier. Sélectionner le fichier en plaçant le curseur sur un fichier et en appuyant sur A pour confirmer.

• Attention! Un fichier effacé l'est définitivement.

## ★ MODES DE JEU ★

Après avoir choisi un fichier, choisissez l'un des deux modes de jeu disponibles sur l'écran de sélection de mode (SELECT A MODE).

### PARTY MODE (mode fête)

Dans ce mode, vous pouvez choisir le nombre de tours, les handicaps, les cartes etc. Ce mode (PARTY MODE) inclut les plateaux BATTLE ROYAL MAP (carte combat royal) (jusqu'à 4 joueurs) et les cartes DUEL MAP (carte duel).

### STORY MODE (mode aventure)

Dans ce mode de jeu solo, suivez les instructions de l'Étoile Millénaire et terminez les cartes sélectionnées.

## ★ LA COUR DU CHÂTEAU ★

Cet écran apparaîtra quand vous aurez choisi un mode de jeu.

### CHÂTEAU CHAMPIGNON ★

Vous pouvez y changer les paramètres de jeu, écouter de la musique et d'autres trucs. Voir chapitre "Données de jeu et sons" pour plus d'informations.



### ★ AFFICHAGE DU MODE

Le mode que vous avez choisi sera affiché ici.

★ CANON

★ ASCENSEURS ÉTOILE

## ★ Canon ★

A tout moment de la partie, vous pouvez sauvegarder le jeu. Si vous avez une partie sauvegardée, choisissez le canon pour la reprendre au point de sauvegarde. Si vous désirez commencer une nouvelle partie en choisissant l'ascenseur bleu ou rouge, et que la sauvegarde automatique est activée, les données de l'ancienne partie seront automatiquement effacées et remplacées par celles de la nouvelle.

## Ascenseurs étoile

Empruntez les ascenseurs pour vous rendre sur les différents plateaux de jeu ou à la salle des mini-jeux.

### BATTLE ROYAL MAPS (cartes combat royal)

Participez à une partie (jusqu'à 4 joueurs).

### DUEL MAPS (cartes duel)

Choisissez une carte duel et affrontez un adversaire unique.

### MINI-GAME ROOM (salle mini-jeu)

Jouez aux mini-jeux que vous avez débloqués pendant une partie. Pour jouer à un mini-jeu, il faut obligatoirement l'avoir débloqué. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre "Mini-jeux".

### CONSULTER LES REGLES

Lorsque vous prenez l'ascenseur bleu ou rouge, on vous demandera si vous voulez voir les règles. Choisissez YES (oui) pour les consulter ou NO (non) pour passer au paramétrage de la partie.

- Conseil: Consultez les règles avant de jouer pour la première fois.

## Données de jeu et sons

### SALLE PRINCIPALE

Dans la Salle Principale du château, choisissez la salle où vous voulez aller et appuyez sur A. Appuyez sur B pour faire demi-tour vers la sortie.

### SALLE DES DONNEES

Vous pouvez y consulter les données de jeu.

#### Ordinateur Koopa (vert)

Consulter les records du PARTY MODE, les statistiques de chaque carte ou de chaque personnage.

#### Ordinateur Koopa (rouge)

Consulter les records des mini-jeux (MINI-GAME RECORDS).

### SALLE DES SONS

Dans cette salle, vous pouvez écouter les musiques du jeu, les voix ou changer les paramètres de sonorisation.

#### Boîte à musique de Toad

Écouter les musiques du jeu.

#### Boîte Perroquet

Écouter les voix des personnages.

#### Enceintes Champignons

Passer en STEREO ou MONO.  
Choisissez selon votre télévision.

# Paramétrage du Combat Royal

## NOMBRE DE JOUEURS

Chaque Combat Royal nécessite la participation de quatre personnages. S'il n'y a pas assez de joueurs humains, l'ordinateur contrôlera les personnages restants.



## PERSONNAGES

Utilisez le curseur pour choisir le personnage désiré et appuyez sur A pour confirmer. Choisissez également les personnages de l'ordinateur.



## NIVEAU D'APTITUDE DE L'ORDINATEUR

Choisissez le niveau des personnages de l'ordinateur parmi trois possibilités: EASY (facile), NORMAL et HARD (difficile). Chaque personnage peut posséder un niveau différent des autres (INDIVIDUAL) ou identique (ALL EQUAL).



## HANDICAP

Vous pouvez avantager certains personnages (HANDICAP) en leur permettant de commencer la partie avec un nombre donné d'étoiles (de 0 à 9). Si vous n'utilisez pas cette option (NO HANDICAP), tous les joueurs commenceront sans étoile.

## PLATEAUX DE JEU

Choisissez un plateau sur lequel jouer.

## NOMBRE DE TOURS

PARTIE COURTE 20 tours

PARTIE NORMALE 35 tours

PARTIE LONGUE 50 tours

PARTIE EN KIT. Choisissez entre 10 et 50 tours. Ce sera toujours un multiple de 5.



## MINI-JEU

Paramétrez les mini-jeux. Sélectionnez ALL (tous) pour pouvoir jouer à tous ou EASY (facile) pour ne jouer qu'aux faciles.



## PARAMETRES DES BONUS

Sélectionnez l'option BONUS pour la remise de trois bonus à la fin de la partie. Le vainqueur dans chaque catégorie gagnera une étoile supplémentaire. Si bonus est désactivé (NO BONUS), le vainqueur sera déterminé au nombre d'étoiles et de pièces gagnées durant la partie.



## DETERMINER L'ORDRE DES TOURS

Frappez un Bloc Dé au début de la partie pour déterminer l'ordre des tours des joueurs. Le joueur ayant obtenu le plus haut score commencera.







Il existe de nombreux types de cases sur les plateaux. D'un point de vue tactique, il est important de se rappeler les effets de ces cases.



## ★ Types de cases ★

A la fin de votre tour, différents effets peuvent se produire selon le type de case sur laquelle vous vous trouvez.



### Case Bleue

Gagnez trois pièces.



### Case Rouge

Perdez trois pièces.



### Case Bowser

Apparition de Bowser.  
(En général, c'est pas bon!)



### Case !

Un mini-jeu CHANCE TIME  
(temps de la chance) pour un  
seul joueur débutera.



### Case Bataille

Un mini-jeu bataille quatre  
joueurs débutera.

★ Frappez le Bloc Dé et déplacez-vous du nombre de cases indiqué (entre 1 et 10). ★

**1 CROISEMENT**

Lorsque vous arrivez à un croisement, utilisez le stick analogique pour choisir l'embranchement à prendre.

**2 ÉTOILE MILLENAIRE**

Elle vous vendra une étoile pour 20 pièces et changera d'endroit après la vente.

**3 BOUTIQUE**

Si vous possédez moins de trois objets et que vous possédez assez d'argent, vous pouvez acheter un objet chaque fois que vous passerez devant une boutique.

**★ BOO**

Boo peut voler des pièces ou une étoile à un joueur si un autre joueur le paye pour ça. Voler des pièces coûte 5 pièces et voler une étoile coûte 50 pièces. Si Boo veut vous dépouiller, martelez A le plus rapidement possible pour le chasser, ce qui limitera le nombre de pièces volées.

**★ PORTAILS**



Certains chemins sont fermés par une grille. Vous pouvez les emprunter si vous possédez un Clé Squelette pour déverrouiller les grilles.

- L'Étoile Millénaire et autres espaces spéciaux mentionnés ci-dessus ne comptent pas comme une case de déplacement. Une fois leur effet appliqué, vous continuerez à vous déplacer du nombre de cases restant sur le Bloc Dé.



**Case ?**

Déclenche un événement Action event. Cet événement sera différent selon les plateaux de jeu. Voir chapitre "Plateaux" pour plus de détails sur les Action event.



**Case Objet**

Déclenche un Mini-Jeu Objet un joueur. De temps en temps, Toad ou Bébé Bowser apparaîtront pour faire gagner un objet au joueur.



**Case Banque Koopa**

Vous devrez déposer 5 pièces chaque fois que vous passerez devant la Banque Koopa. Si vous finissez votre mouvement sur la case, vous remporterez la totalité des sommes possédées par la Banque Koopa (toutes les pièces déposées pendant cette partie).



**Case Maskash**

Déclenche un Mini-Jeu Maskash un joueur.

# Objets

Vous pouvez transporter trois objets maximum et les utiliser pendant la partie. Pour utiliser un objet, appuyez sur B avant de frapper le Bloc Dé.



## Objets vendus par Toad

### CHAMPI 5 pièces



Le Champi vous donne un Bloc Dé supplémentaire. Il annule aussi les effets des autres Champis.

### TEL. PORTABLE 5 pièces



Le Tel. Portable vous permet d'acheter un objet de n'importe quelle boutique, quel que soit l'endroit où vous vous trouvez. Idéal pour le shopping d'urgence.

### BLOC CHAOS 5 pièces



Le Bloc Chaos vous permet de changer de place avec un autre joueur choisi au hasard.

### GANTS DE DUEL 10 pièces



Les Gants de Duel vous permettent d'affronter un autre joueur dans un Mini-Jeu Duel.

### CHAMPI DORE 10 pièces



Ce Champi vous confère trois Bloc Dé supplémentaires. Il annule aussi les effets des autres Champis.

### REPOUSSE BOO 10 pièces



Cet aérosol vous permet de repousser Boo s'il vient vous voler. Chaque bombe est utilisable une seule fois.

### LAMPE MAGIQUE 20 pièces



Frottez la lampe et le Génie Champignon apparaîtra pour vous transporter sur la case de l'Étoile Millénaire.



## Objets vendus par Bébé Bowser

### CHAMPI POISON 5 pièces



Ce Champi limite le mouvement d'un joueur à trois cases maximum. Idéal pour ralentir un joueur.

### CHAMPI CONTRAIRE 5 pièces



Ce Champi change la direction dans laquelle se déplace un joueur.

### COFFRE PILLAGE 10 pièces



Cet objet réveille le brigand qui est en vous. Il vous permet de voler un objet choisi au hasard à un autre joueur.

### TEL. BOWSER 10 pièces



Ce portable vous permet d'appeler Bowser et de déclencher un Événement Bowser sur un autre joueur de votre choix.

### LAMPE DE CHANCE 10 pièces



Cette lampe appelle Jeanie la Fée Champignon. Jeanie déplacera l'Étoile Millénaire sur un autre espace.

### COSTUME BOWSER 10 pièces



Déguisez-vous en Bowser et volez 20 pièces à chaque personnage que vous croiserez durant votre tour. Hé hé !

### CLOCHE BOO 15 pièces



Cette cloche appelle Boo. Sur votre ordre, il volera des pièces ou une étoile à un autre joueur.



Objets communs vendus par Toad et Bébé Bowser

### CLE SQUELETTE

5 pièces



Cette clé déverrouille les grilles qui bloquent certains passages. Pour les amateurs de raccourcis.

### SAC A OBJETS

30 pièces



Ce sac très prisé vous donnera (au hasard) autant d'objets que vous pouvez porter.



## OBJETS RARES



Ces objets spéciaux se trouvent dans certains blocs cachés, Sacs à Objets ou événements spéciaux.

### CARTE BLEUE KOOPA



Cette carte bancaire vous permet de retirer (une seule fois) tout l'argent déposé à la Banque Koopa.

### CHARME DE CHANCE



Envoie un joueur dans la salle de Maskash pour lui faire risquer toutes ses pièces.

### BOÎTE DE TROC



Cette boîte vous permet d'échanger tous vos objets contre tous ceux d'un autre joueur.

### MONTRE WACKY



Pour avancer le temps ou le reculer. Cet objet très puissant permet de passer directement aux 5 derniers tours de la partie.

## Jouer aux Mini-Jeux

A la fin de chaque tour, quand tous les joueurs auront fini leur déplacement, un mini-jeu débutera. Le mini-jeu déclenché dépendra de la couleur des cases sur lesquelles se trouvent les joueurs. Les cases vertes seront considérées bleues ou rouges pour l'occasion.

**MINI-JEU 4 JOUEURS** (tous les joueurs sont sur des cases de même couleur)

C'est chacun pour soi! Battez les autres avant qu'ils ne vous battent.

**MINI-JEU 1 VS 3** (un joueur est sur une case de couleur différente)

Le joueur seul devra affronter les trois autres, alliés pour l'occasion.

**MINI-JEU 2 VS 2** (deux joueurs sont sur des cases de couleur identique)

Deux équipes de deux joueurs s'affrontent.

## LA ROULETTE MINI-JEU

La Roulette Mini-Jeu détermine quel mini-jeu va être joué. Les jeux qui n'ont pas encore été débloqués sont représentés par des "?????".

## ECRAN D'EXPLICATION DES MINI-JEUX



Cet écran vous permet de consulter les règles (GAME RULES), les fonctions de la manette ou de vous entraîner au mini-jeu (PRACTICE). Appuyez sur C ► pour voir les fonctions de la manette et obtenir des conseils de jeu. Appuyez sur R pour l'entraînement.

## RESULTATS DES MINI-JEUX

Des pièces seront données selon les résultats des mini-jeux. Le joueur ou l'équipe vainqueur recevra des pièces.

## LES CINQ DERNIERS TOURS

Lorsque vous atteignez les cinq derniers tours, les positions seront annoncées et les règles suivantes s'appliqueront :



La valeur des cases bleues et rouges double. Les cases bleues rapportent désormais 6 pièces et les cases rouges vous font perdre 6 pièces.



Quand deux joueurs ou plus atterrissent sur la même case, il fixent le nombre de pièces qu'ils veulent miser et s'affrontent dans un mini-jeu Duel.

Avec ces changements, un retour est toujours possible pour les derniers. N'abandonnez pas!

## DETERMINER LE VAINQUEUR



### RESULTATS FINAUX

A la fin du nombre de tours choisi, le jeu se termine. Si l'option BONUS a été choisie, des étoiles seront attribuées aux vainqueurs des différentes catégories.

#### ETOILE MINI-JEUX

Accordée au joueur qui a remporté le plus de pièces dans les mini-jeux.

#### ETOILE PIECES

Remise au joueur qui possède le plus de pièces.

#### ETOILE EVENEMENT

Donnée au joueur qui a atterri sur le plus de cases ?.

Après cela, le joueur qui possède le plus d'étoiles sera déclaré Superstar.

# Plateaux



## ACTION UN BOUTON



**ACTION TIME** (action un bouton) est un événement qui se produit sur le **BATTLE ROYAL MAP** (carte combat royal). Par exemple, sur le plateau Eaux Glagla (**CHILLY WATERS**), une boule de neige géante déboule et fait reculer les personnages sur son trajet. Cependant, si vous appuyez sur le bouton A au bon moment, vous pouvez sauter par-dessus.

## Paramétrage des Cartes Duel

### NOMBRE DE JOUEURS

Vous avez le choix entre "Deux joueurs" ou "contre l'ordinateur".

### PERSONNAGES

Servez-vous du curseur pour choisir votre personnage. Choisissez également le personnage de l'ordinateur.

### NIVEAU D'APTITUDE DE L'ORDINATEUR

Choisissez le niveau du personnage de l'ordinateur parmi trois possibilités: **EASY** (facile), **NORMAL** et **HARD** (difficile).

### HANDICAP

Vous pouvez avantager certains personnages (**HANDICAP**) en leur permettant de commencer la partie avec un nombre donné de morceaux de cœur. Si vous n'utilisez pas cette option (**NO HANDICAP**), tous les joueurs commenceront avec 5 morceaux de cœur.

### PLATEAUX DE JEU

Choisissez un plateau sur lequel jouer (**DUEL MAPS**): **GATE GUY** (Déviations), **ARROWHEAD** (Suivez la Flèche), **PIPES-QUEAK** (Tuyaux-Tri), **BLOWHARD** (Ventilator) et **MR. MOVER** (Tapis Rouland).

### NOMBRE DE TOURS

#### LITE PLAY (Partie courte)

20 tours

#### NORMAL PLAY (Partie normale)

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des deux joueurs perde tous ses morceaux de cœur.

### MINI-JEUX

Sélectionnez **ALL** (tous) pour pouvoir jouer à tous ou **EASY** (facile) pour ne jouer qu'aux faciles.

### DETERMINER L'ORDRE DES TOURS

Pour déterminer l'ordre des tours des joueurs au début de la partie, l'Etoile Millénaire tournera sur elle-même. Si elle s'arrête sur face, c'est le joueur 1 qui commence. Si elle s'arrête sur pile, c'est le joueur 2 qui commence.

### POTES

Placez votre pote soit devant, soit derrière vous.

# Cases des Cartes Duel

## CASES NORMALES

Ces cases appartiennent au premier joueur à s'arrêter dessus. Si vous vous arrêtez sur l'une de vos cases, vous gagnerez un nombre de pièces donné. Si vous atterrissez sur une case adverse, vous devez le payer. Les sommes gagnées ou perdues dépendent du tour.

### Nombre de pièces gagnées ou perdues

- ☐ Tours 1-5: 3 pièces
- ☐ Tours 6-10: 5 pièces

- ☐ Tours 11-15: 8 pièces
- ☐ Tours 16 et plus: 10 pièces

## CASE MINI-JEU

Déclenche un mini-jeu Duel. Le vainqueur remporte 10 pièces.

## CASE MASKASH

Maskash prendra toutes vos pièces et un mini-jeu Maskash commencera.

## CASE POWER UP

La puissance d'attaque et la force de vos potes double, mais leur salaire double aussi!

## CASE EVENEMENT

Un événement aléatoire se produira.

## CASE RETOUR

Vous fait vous déplacer à reculons d'un nombre de cases équivalent.

Lorsque vous repassez à votre point de départ, vous recevrez 10 pièces. Vous pourrez également engager un nouveau pote.

## BELLTOP

Bien qu'il n'ait pas de case propre, il apparaît néanmoins sur les plateaux de Duel. Chaque fois qu'un personnage passe devant Belltop, le chiffre sur sa cloche décroît. Lorsque ce chiffre atteint zéro, il appelle les personnages devant lui et déclenche un mini-jeu Duel. Le nombre de pièces qu'un joueur peut gagner dépend du tour.

☐ Tours 1-10: 20 pièces

☐ Tours 11-20: 30 pièces

☐ Tours 21 et plus: 40 pièces

# Combattre avec des potes

## REGLES DE COMBAT

Vous pouvez voyager avec 1 ou 2 potes à la fois. Cela dépend de combien de fonds vous disposez et de votre état de vulnérabilité. Réfléchissez bien où les placer (certains sont plus efficaces devant, d'autres, derrière).

## Quand un combat se produit

Si votre pote se trouve entre vous et votre adversaire lorsque vous croisez ce dernier, votre pote l'attaquera automatiquement. Il en va de même pour votre adversaire. Par contre, si votre pote ou le pote de votre adversaire ne sont pas placés à la bonne position, rien ne se passe.

## Encaisser des dégâts

Si votre pote ne se trouve pas entre l'attaquant (le pote adverse) et vous, c'est vous et non votre pote qui subirez des dégâts. C'est la même chose pour votre adversaire.

# Les potes

AP – Puissance d'Attaque / ST – Vitalité / SA – Salaire

**KOOPA**

AP 1/ST 2/SA 1



Il possède une bonne Vitalité et son salaire est peu élevé, ce qui en fait une bonne affaire. C'est le premier Pote de Mario.

**GOOMBA**

AP 2/ST 1/SA 2



Il a une bonne attaque mais peu de Vitalité. Ce pote agressif est le partenaire privilégié de Luigi.

**TOAD**

AP 1/ST 1/SA 1



Ses stats sont plutôt faibles, mais il vous permet de vous arrêter sur les cases ennemies sans payer! C'est le Pote n°1 de la Princesse Peach.

**BOB-OMB**

AP 1/ST 1/SA 3



Sa particularité est de sauter par-dessus les potes pour attaquer directement le personnage adverse. Ce Pote suit Wario comme son ombre.

**BOO**

AP 2/ST 1/SA 3



Quand il est attaqué, il peut contre-attaquer et infliger des dommages égaux à ceux qu'il a subis, après quoi il disparaît. C'est le meilleur pote de Yoshi.

**WHOMP**

AP 0/ST 4/SA 3



Son potentiel défensif est énorme, mais il n'attaque jamais. Whomp et DK forment un duo de costauds.

**SNIFIT**

AP 2/ST 2/SA 5



Au début d'un tour, Snifit peut vous donner jusqu'à quatre pièces. C'est le partenaire préféré de Daisy.

**PLANTE PIRANHA**

AP 3/ST 1/SA 5



Parfois, il lui arrive de trouver un Bloc Dé caché qui vous permet de parcourir jusqu'à trois cases supplémentaires. C'est la plante de Waluigi!

**CHAIN CHOMP**

AP 1/ST 2/SA 6



Avec son énorme mâchoire, il blesse tous les membres de l'équipe adverse d'une seule attaque. Ça fait mal!

**THWOMP**

AP 0/ST 2/SA 4



Il est si puissant qu'il peut aplatir les Potes adverses d'un coup. Cependant, il n'attaquera jamais le personnage ennemi.

**MR. BLIZZARD**

AP 1/ST 3/SA 2



Expert dans l'art du combat à distance, ce pote attaque l'adversaire le plus éloigné de lui.

**BEBE BOWSER**

AP 1/ST 1/SA 3



S'il arrive à se transformer en Bowser, il infligera triple dégâts. Sinon, son attaque échoue.



# Menu Pause

Allez sur l'écran de pause pour paramétrer les options suivantes.

## CONFIGURATION MANETTE



Changer la configuration de la manette et choisir diverses options. (Joueur humain: HMN, Ordinateur: COM)

## ECRAN D'EXPLICATION DES MINI-JEUX



Choisir d'activer ou désactiver les explications des mini-jeux avec SHOW (afficher) ou HIDE (masquer). Vous devriez choisir SHOW jusqu'à ce que vous connaissiez tous les mini-jeux.

## MINI-JEUX ORDINATEUR



Choisir de voir (SHOW COM) ou de ne pas voir (HIDE COM) les mini-jeux dans lesquels seuls des personnages contrôlés par l'ordinateur jouent.

## PARAMETRES MINI-JEUX



Choisir de jouer avec tous les mini-jeux (ALL) ou seulement les plus faciles d'entre eux (EASY).

## VITESSE DE DEPLACEMENT



Paramétrer la vitesse de déplacement de personnages sur la carte de jeu. Vous avez le choix entre SLOW (lent), NORMAL ou FAST (rapide).

## MESSAGES ORDINATEUR



Paramétrer la vitesse d'affichage des messages de l'ordinateur. Vous avez le choix entre SLOW (lent), NORMAL ou FAST (rapide).

## SAUVEGARDER PARAMETRES



- DONT SAVE (ne pas sauvegarder)  
C'est le paramètre choisi par défaut.
- THIS TURN (sauvegarder après ce tour)  
Sauvegarder après avoir terminé le tour en cours de jeu.
- EVERY TURN (sauvegarder après chaque tour)  
Sauvegarder à la fin de chaque tour.

## QUITTER



- Quitter la partie en cours et retourner dans la Cour du Château.
- Vous devriez toujours sauvegarder votre partie avant de quitter.

# Jouer en Mode Aventure

## Commencer le Mode Aventure

Commencez par choisir le Mode Aventure (STORY MODE) sur l'écran de sélection de mode. Ensuite, choisissez votre personnage parmi l'un des personnages disponibles, ainsi que l'un des trois niveaux de difficulté: EASY (facile), NORMAL ou HARD (difficile). Enfin, paramétrez les mini-jeux.

## Paramétrage du plateau de jeu

En STORY MODE, vous ne pouvez pas choisir les règles du jeu. Elles sont paramétrées comme ci-dessous:

BATTLE ROYAL MAP (Carte Combat Royal)

15 tours, Bonus, Pas de handicap

DUEL MAP (Carte Duel)

20 tours, Pas de handicap

## Victoire

Sur la BATTLE ROYAL MAP, vous devez terminer premier pour gagner. Sur les DUEL MAP, vous devez terminer avec plus de Morceaux de Cœur que votre adversaire pour gagner.

## Résultats

Quand vous aurez terminé un jeu de plateau, l'écran de résultat s'affichera. Vous devez gagner pour récupérer un Niveau Etoile.

### NIVEAUX ETOILE

Ton classement en Niveau Etoile dépend de ta performance. Il existe quatre Niveaux Etoile: S, A, B et C.

### RANG ETOILE

Après avoir terminé tous les plateaux de jeu, vous vous verrez décerner l'un des cinq Rangs Etoile. Le titre dépendra des Niveaux Etoile que vous aurez gagné.

## Sauvegarder

Vous pourrez sauvegarder après avoir terminé un plateau de jeu et vu les résultats de la partie. Une fois que vous aurez sauvegardé, vous ne pourrez plus jouer sur le plateau en question.

# Mini-jeux

## SALLE DES MINI-JEUX

Dans la salle des mini-jeux, vous pouvez jouer à tous les mini-jeux que vous aurez débloqués sur les plateaux de jeu.

### Aller à la salle des mini-jeux

Vous pouvez vous rendre à la salle des mini-jeux si vous êtes en PARTY MODE. Mais si vous n'avez jamais joué à un mini-jeu pendant une partie sur plateau, l'accès à la salle de mini-jeux sera bloqué.

## TROIS SALLES DE JEU

### SALLE DU LIBRE JEU

C'est la première salle où vous vous arrêterez en entrant dans la Salle des mini-jeux. Ici, vous pourrez jouer à tous les mini-jeux que vous aurez débloqués sur les plateaux de jeu.

### SALLE DE COMBAT

Entrez dans la Salle de combat pour concourir dans une série de mini-jeux choisis aléatoirement parmi les jeux que vous aurez débloqués sur les plateaux de jeu.

### SALLE MASKASH

C'est l'endroit où vous pourrez jouer aux mini-jeux Maskash. Vous recevrez 10 pièces en entrant. Essayez d'en gagner plus de 1000! Vous devrez remplir certaines conditions en STORY MODE pour pouvoir entrer dans cette pièce.

## ASCENSEUR ETOILE

Prenez l'Ascenseur Etoile Jaune pour accéder à la salle des mini-jeux. Configurez les paramètres suivants avant d'arriver.

## NOMBRE DE JOUEURS ET SELECTION DES PERSONNAGES

Choisissez le nombre de joueurs ainsi que les personnages désirés. S'il n'y a pas assez

de joueurs, choisissez les personnages qui seront contrôlés par l'ordinateur.

## NIVEAU DES PERSONNAGES CONTROLES PAR L'ORDINATEUR

S'il y a des personnages contrôlés par l'ordinateur, vous pouvez paramétrer leur niveau en choisissant entre EASY (facile), NORMAL ou HARD (difficile). Vous pouvez régler leur niveau individuellement (INDIVIDUAL) ou pour tous à la fois (ALL EQUAL).

## ★ INFORMATION LIBRE JEU ★

Toad vous guidera dans cette zone centrale de la salle des mini-jeux. Il vous permettra de jouer aux jeux que vous aurez débloqués, ainsi que de visualiser les records pour chaque jeu.

### ★ Libre jeu ★

Pour jouer aux mini-jeux stockés ici, commencez par sélectionner Toad et appuyez sur A. Choisissez l'option PLAY MINI-GAMES (jouer aux mini-jeux) dans le menu. Tous les mini-jeux que vous aurez débloqués seront montrés sous forme de livres rangés dans des étagères et classés par catégories. Vous pouvez lire les règles pour chaque mini-jeu avant de jouer et vous pouvez jouer à chaque jeu autant de fois que vous le désirez. C'est un bon moyen de vous entraîner.

## ★ SALLE DE COMBAT ★

Ouvrez la porte bleue pour entrer dans la Salle de Combat. Toad sera votre guide.

### ★ Combat aléatoire ★

C'est le lieu où vous pouvez tester votre maîtrise des mini-jeux. Toad vous en fera voir de toutes les couleurs en choisissant aléatoirement une série de mini-jeux.

## CHOIX NOMBRE DE VICTOIRES

Commencez par choisir le nombre de jeux que vous devrez gagner pour remporter le combat aléatoire (RANDOM BATTLE). Vous pouvez choisir entre 3, 5 et 7 victoires (3-WIN MATCH, 5-WIN MATCH, 7-WIN MATCH).

## TYPE DE MINI-JEU

Ensuite, choisissez le type de mini-jeu auquel vous voulez jouer. Utilisez le stick analogique pour constituer des équipes selon le type de

mini-jeu choisi. La partie continuera jusqu'à ce qu'un joueur gagne le nombre de parties nécessaires à la victoire.

## MINI-JEU DE COMBAT ALEATOIRE

Pour entrer dans la salle de combat, vous devez débloquer au moins trois jeux pendant une partie de plateau, dans l'une de ces catégories:

- Mini-jeux 4 joueurs (4-PLAYER GAME)
- Mini-jeux 1 vs 3 (1 VS 3 GAME)
- Mini-jeux 2 vs 2 (2 VS 2 GAME)
- Mini-jeux duel (1 VS 1 GAME)
- Mini-jeux de combat (B



Ouvrez la porte rouge pour entrer dans la salle du Maskash. Vous devez remplir certaines conditions en STORY MODE pour pouvoir entrer dans cette salle. Maskash y sera votre guide.



### Combat Maskash



C'est votre jour de chance? Dans ce cas, entrez dans la salle du Maskash. Dans le combat Maskash, réservé à un joueur, vous ne jouerez qu'à des mini-jeux Maskash. La seule chose dont vous aurez besoin est un maximum de chance.

### REGLES

Vous commencerez par recevoir 10 pièces. Si vous arrivez à gagner plus de 1000 pièces, la victoire sera vôtre. Si votre total de pièces atteint 0, vous aurez perdu. Une fois que le mini-jeu Maskash dans lequel vous allez jouer aura été déterminé, il vous restera à choisir le nombre de pièces avec lequel vous voulez jouer.



## Sauvegarder

Votre cartouche de jeu MARIO PARTY 3 possède une fonction de sauvegarde des données. Voici les types d'information que vous pouvez sauvegarder.

### SAUVEGARDER SUR UN PLATEAU DE JEU EN MODE FÊTE (PARTY MODE)

Vous pouvez sauvegarder à n'importe quel moment pendant une partie. Toutes les parties BATTLE ROYAL MAP et DUEL MAP peuvent être sauvegardées individuellement. Pour de plus amples informations concernant les sauvegardes, reportez-vous au chapitre "Menu Pause".

### APRES AVOIR TERMINE UN PLATEAU DE JEU EN MODE FÊTE (PARTY MODE)

Quand vous retournerez dans la Cour du Château après avoir terminé un plateau de jeu, les données suivantes seront sauvegardées automatiquement:

1. *Mini-jeux débloqués (Tous les MINI-GAME RECORDS correspondants seront également sauvegardés.)*
2. *Le nombre de fois qu'un plateau de jeu aura été joué, ainsi que les défaites/victoires pour chaque personnage.*
3. *Paramètres sonores*

### MODE AVENTURE (STORY MODE)

Vous pouvez choisir de sauvegarder ou pas une fois que vous aurez terminé un plateau de jeu individuel. Vous pouvez accéder à l'option de sauvegarde dans le Menu Pause. Les données du STORY MODE et du PARTY MODE sont sauvegardées séparément.

### MINI-JEUX

Si vous accomplissez un nouveau record mini-jeu (MINI-GAME RECORDS) pendant une partie dans la salle des mini-jeux, ces records seront sauvegardés automatiquement si le joueur change de salle ou retourne dans la Cour du Château.