

Instructions

Mario Party-e

De 2 à 4 joueurs/ 6 ans ou plus

BUT

Soyez le premier joueur à utiliser une carte Superstar

POUR COMMENCER

Série de base de cartes Mario Party-e (64 cartes au total)

Une série de base de cartes Mario Party-e comprend les éléments suivants:

24 **cartes Pièces** vertes

12 **cartes Objet** violettes (4 *cartes Chaussures de Superstar*, 4 *cartes Habits de Superstar*, et 4 *cartes Chapeau de Superstar*)

4 **cartes Superstar** arc-en-ciel

5 **cartes Blocage** bleues

4 **cartes Recherche** roses

10 cartes **Chaos** rouges

5 cartes **Duel** jaunes

Nombre de Joueurs

Le nombre de cartes utilisées pour chaque partie dépend du nombre de joueurs.

Pour une *partie à deux*, utilisez 58 cartes. Retirez deux cartes de chaque groupe de cartes Superstar (*Chaussures de Superstar*, *Habits de Superstar*, et *Chapeau de Superstar*) de la série de base.

Pour une *partie à trois*, utilisez 61 cartes. Retirez une carte de chaque groupe de cartes Superstar (*Chaussures de Superstar*, *Habits de Superstar*, et *Chapeau de Superstar*) de la série de base.

Pour une *partie à quatre*, utilisez toutes les cartes de base. Pour que plus de quatre personnes puissent jouer, utilisez une deuxième série de base de cartes Mario Party-e. Assurez-vous que vous avez bien retiré le nombre de cartes Superstar indiquées selon le nombre de joueurs. Les joueurs peuvent décider avec combien de cartes *Objet* jouer.

Secteurs de Jeu et Termes

Chaque joueur dispose de quatre secteurs de jeu.

Main:

Une Main fait référence aux cartes que chaque joueur tient dans ses mains. Un joueur ne peut avoir que 5 cartes, avant et après son tour. Vous pouvez, bien sûr, regarder vos cartes, mais vous n'avez pas le droit de regarder la Main de votre adversaire.

Cartes En-jeu:

Les cartes En-jeu sont les cartes qui sont placées face-imprimée devant chaque joueur. Les cartes En-jeu sont soit des cartes Pièces, soit des cartes Superstar.

Le Jeu:

Le jeu est la pile de cartes placées face-cachée et qui n'ont pas encore été utilisées. Chaque joueur tire une carte du Jeu lorsqu'il prend son tour.

Pile de Rebut:

La Pile de Rebut est la pile de cartes placées face-cachée, qui ont déjà été utilisées. Tous les joueurs peuvent regarder les cartes mises au Rebut à n'importe quel moment.

Nintendo e-Reader

Pour profiter au maximum de votre jeu Mario Party-e, assurez-vous que vous avez un Nintendo e-Reader à disposition. *Scannez les cartes e-Challenge et testez vos aptitudes dans les 11 mini-jeux. Vous devrez faire preuve de rapidité, de talent, de coordination, et même de chance, pour pouvoir finir premier.

Pour plus de renseignements concernant l'utilisation du e-Reader, veuillez consulter le manuel d'instruction qui accompagne le e-Reader.

* Il est possible de jouer à Mario Party-e avec ou sans e-Reader (vendu séparément).

Conseils de Jeu

1. Mélangez les cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur. Ces cartes s'appellent la Main et ne peuvent être vues que par le joueur.
2. Placez toutes les cartes restantes face-cachée au centre de la table. Cette pile sera le Jeu.
3. Le plus jeune des joueurs joue le premier et les tours s'enchaîneront dans le sens des aiguilles d'une montre (de gauche à droite).

A votre tour

1. Tirez une carte du Jeu.
2. Choisissez une carte à utiliser ou à mettre au rebut.
.Si vous utilisez une carte Pièce ou Objet, placez-la face-imprimée devant vous. La carte est à présent En-jeu. (Note: Vous aurez besoin de 2 cartes Pièces En-jeu pour pouvoir utiliser une carte Objet).

.Si vous choisissez tout autre carte, placez-la face-imprimée sur la table et suivez les instructions qui figurent sur la carte. Après avoir suivi les instructions, placez la carte face-imprimée sur la Pile de Rebut.

.Si vous n'avez pas de carte qui puisse être utilisée, jetez une carte, face-imprimée, sur la Pile de Rebut.

3. Les tours s'enchaîneront dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que quelqu'un place une carte Superstar En-jeu pour remporter la partie.

Règles de la Main

Chaque joueur ne peut avoir que 5 cartes dans sa Main avant et après son tour.

Chaque joueur doit Tirer une carte et Jouer ou mettre une carte au Rebut à chaque tour.

LORSQUE LE JEU EST ÉPUISÉ, REDISTRIBUEZ LES CARTES DE REBUT ET PLACEZ-LES FACE-CACHÉE POUR CRÉER UN NOUVEAU JEU.

POUR GAGNER

Pour remporter la partie, soyez le premier joueur à placer une carte Superstar En-jeu.

Avant d'utiliser une carte Superstar, vous devrez avoir mis chacune des trois différentes cartes Superstar En-jeu (1 carte Chaussures de Superstar, 1 carte Habits de Superstar et 1 carte Chapeau de Superstar).

TYPES DE CARTES

Cartes Pièces

Avant de pouvoir être utilisées, certaines cartes requièrent des cartes Pièces qui doivent être En-jeu. La petite icône de pièce qui se trouve sur la carte sur le point d'être utilisée détermine le nombre nécessaire de cartes Pièces à mettre En-jeu. Placez les cartes Pièces à mettre En-jeu face-imprimée sur la Pile de Rebut avant d'utiliser la carte. Il n'y a pas de nombre limite de cartes Pièces qu'un joueur peut avoir En-jeu.

Indication: les cartes Pièces doivent être les premières à être mises En-jeu.

Cartes Objet

Il y a trois types de cartes Objet: Chaussures de Superstar, Habits de Superstar et Chapeau de Superstar. Chaque carte Objet requiert 2 cartes Pièces En-jeu. Avant d'utiliser une carte Objet, il vous faudra d'abord placer 2 cartes Pièces En-jeu face-imprimée sur la Pile de Rebut.

Chacun des 3 types de cartes Objet doit être En-jeu avant qu'une carte Superstar puisse être utilisée afin de remporter la partie.

Cartes Superstar

Mettez cette carte En-jeu afin de remporter la partie!

Vous pouvez aussi utiliser une carte Superstar afin de prendre 1 carte Objet des cartes En-jeu de votre adversaire et de l'ajouter à vos propre cartes En-jeu.

Cartes Blocage

Vous pouvez utiliser une carte Blocage pour empêcher un adversaire de prendre vos cartes En-jeu ou des cartes de votre Main.

Les cartes Blocage SUPER MARIO, SUPER LUIGI et DONKEY KONG permettent au joueur de faire une contre-attaque. Attention, la contre-attaque vous coûtera une carte Pièces En-jeu de plus.

Après avoir utilisé une carte Blocage, tirez une carte du Jeu afin de garder une Main de 5 cartes. Vous pouvez mettre une carte Blocage au *Rebut* pendant votre tour sans que cela ne vous coûte de carte Pièce.

Cartes Recherche

Une carte Recherche vous permet de prendre des cartes du Jeu ou de la pile de Rebut et de les échanger contre des cartes de votre Main. Toutes les cartes Recherche requièrent des cartes Pièces En-jeu pour jouer, sauf pour la carte LAKITU.

Cartes Chaos

Vous pouvez utiliser une carte Chaos pour prendre ou échanger des cartes En-jeu ou des cartes de la Main d'autres joueurs. La carte YOSHI requiert 2 cartes Pièces En-jeu. Si vous n'avez pas assez de cartes Pièces En-jeu pour jouer, vous pouvez participer à un Mini-Game Free-Challenge sur votre e-Reader.

Cartes Duel

Vous pouvez utiliser une carte Duel pour affronter un autre joueur dans un Mini-Game (en utilisant un e-reader et un Game Boy Advance) et remporter des cartes En-jeu ou des cartes de Main. Les cartes SUPERMARIO et SUPERWALUIGI requièrent des cartes Pièces En-jeu pour pouvoir jouer. Si vous ne possédez pas le e-Reader, la victoire peut être décidée à pile ou face.

CARTES e-CHALLENGE (11 total)

Les cartes e-Challenge vous permettront de participer à un Mini-Game sur un Game Boy Advance si vous possédez un e-Reader. Il y a trois types de cartes e-Challenge: les cartes Free Challenge, les cartes Wonder Challenge et les cartes Duel Challenge.

Cartes Free Challenge (4 au total)

Les cartes Free Challenge permettent à un joueur de prendre des cartes ou de les échanger avec un autre joueur, ou de faire cela avec les piles de Rebut ou de Jeu, selon la carte spécifique. Toutes les cartes Free Challenge exigent que le joueur utilise des cartes Pièces En-jeu. Il vous faudra d'abord placer le nombre de cartes Pièces nécessaire, face-imprimée, sur la pile de Rebut, puis suivez les instructions qui figurent sur la carte.

Si vous *n'avez pas* le nombre requis de cartes Pièces mais vous voudriez utiliser votre carte, vous pouvez déclarer un "Free Challenge" et jouer au Mini-Game sur le e-Reader. Allumez le Game Boy Advance, introduisez le e-Reader, puis accédez à l'écran Scan Card. Scannez les deux côtés de la carte et suivez les instructions qui figurent sur l'écran. (Consultez le manuel d'instructions de votre e-Reader pour plus de renseignements).

Si vous remportez le Mini-Game sur e-Reader, vous pourrez utiliser la carte en suivant les instructions qui figurent sur cette carte. Si vous êtes vaincu au Mini-Game sur e-Reader, il vous faudra mettre la carte au Rebut sans pouvoir profiter de ses effets.

NOTE: Si un joueur a assez de cartes Pièces En-jeu, il devra utiliser ses cartes Pièces et ne pourra pas participer au Free Challenge sur e-Reader.

****** Se référer à la p. 15 pour consulter les instructions concernant les Mini-Games.***

Cartes Wonder Challenge (2 au total)

Les cartes Wonder Challenge offrent au joueur la possibilité de jouer à la roulette avec le Game Boy Advance et le e-Reader et de laisser le résultat à la chance. Scannez la carte et suivez les instructions pour jouer.

Si vous n'avez pas le e-Reader, utilisez la carte en suivant les instructions qui se trouvent sur celle-ci.

****** Se référer à la p.19 pour consulter les instructions concernant les Mini-Games.***

Cartes Duel Challenge (5 au total)

Vous pouvez utiliser les cartes Duel Challenge pour affronter un autre joueur afin de remporter des cartes En-jeu ou des cartes de sa Main. Le joueur qui utilise sa carte Duel choisira quel joueur il veut affronter.

NOTE: Les cartes SUPER WARIO et SUPER LUIGI requièrent des cartes Pièces pour être utilisées. Le Challenger devra d'abord placer le nombre requis de cartes Pièces

face-imprimée sur la pile de Rebut. Suivez les instructions qui figurent sur la carte après avoir fini le duel.

Si aucun des joueurs ne possède le e-Reader, l'issue du duel peut être déterminée à pile ou face. Le joueur qui utilise la carte Duel choisira l'adversaire qu'il veut affronter. Le joueur lancera une pièce en l'air et son adversaire choisira pile ou face. Le côté sur lequel la pièce retombera déterminera le gagnant du duel. Suivez les instructions qui figurent sur la carte après avoir fini le duel.

*****Se référer à la p.20 pour consulter les instructions concernant les Mini-Games.**

INSTRUCTIONS CONCERNANT LES MINI-GAMES

Free Challenge

Carte PRINCESS PEACH

Mario à la pêche!

Description du jeu: Mario doit attraper le poisson que lui demande la Princesse Peach sans toucher le mauvais poisson. Appuyez sur le bouton A pour abaisser la main magique. Si vous touchez le mauvais poisson vous avez perdu. Si vous attrapez le poisson que la Princesse Peach vous demande, vous remportez la partie.

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour abaisser la main magique.

Carte GRACEFUL PRINCESS PEACH

Le maillet de Mario

Description du jeu: Appuyez sur le bouton A lorsque les numéros clignotent pour déterminer le nombre de goombas à frapper. Frappez sur les goombas lorsqu'ils sortent des tuyaux en faisant attention à ne pas toucher Luigi. Éliminez tous les goombas avant qu'ils n'attrapent la princesse!

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour actionner le maillet.

Carte DAISY

Le rodéo de Daisy!

Description du jeu: Faites en sorte que Daisy reste sur la scelle de la machine à rodéo de Bowser en pressant les boutons L, R ou B lorsqu'ils apparaissent sur l'écran. Restez en scelle 10 secondes pour remporter la partie. Si vous échouez deux fois de suite, vous avez perdu.

Comment jouer: Appuyez sur les boutons qui s'affichent pour que Daisy reste en scelle.

Carte YOSHI

Nourrissez Yoshi à toute vitesse!

Description du jeu: Pendant que les Pièces et les Shy Guys tournent, utilisez le bouton A pour attraper les Pièces d'un coup de langue de Yoshi. Attrapez 2 Pièces en trois coups ou moins pour remporter la partie. Calculez scrupuleusement votre coup de langue, certaines Pièces valent deux fois plus!

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour que Yoshi tire la langue.

Wonder Challenge

Carte LAKITU

La chance de Lakitu

Description du jeu: Appuyez sur le bouton A pour arrêter la roulette. Lorsqu'elle s'arrête, suivez les instructions qui figurent sur l'écran.

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour arrêter ou ralentir la roulette.

Carte BOWSER

Horroulette de Bowser

Description du jeu: Appuyez sur le bouton A pour arrêter la roulette. Lorsqu'elle s'arrête, suivez les instructions qui figurent sur l'écran.

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour arrêter ou ralentir la roulette.

Duel Challenge

Carte BIG BOO

L'éclair de BOO

Description du Jeu: Mario doit s'échapper de la maison hantée sans se faire attraper par Boo. Lorsque Mario court, Boo le poursuit. Lorsque Mario s'arrête, Boo recule. Le joueur qui s'approche le plus de la porte, ou celui qui obtient le meilleur temps remporte la partie.

Comment jouer: Appuyez sur le bouton A ou B de façon répétitive pour faire courir Mario.

Carte WALUIGI

La bombe à retardement va exploser!

Description du jeu: Le joueur n°1 enclenche la bombe en appuyant sur les interrupteurs dans l'ordre de 01 à 16. Le temps qu'il prendra pour enclencher les 16 interrupteurs sera enregistré sur le chronomètre. Le joueur n°2 doit alors désactiver tous les interrupteurs avant que le chronomètre n'arrive à zéro. Tout numéro incorrect vous coûtera un temps précieux, alors soyez vigilants! Si la bombe explose, le joueur n°1 remporte la partie. Si la bombe est désactivée, le joueur n°2 a gagné.

Comment jouer: Appuyez sur le bouton + pour déplacer Mario.

Carte SUPER WALUIGI
Le règne de Waluigi

Description du jeu: Dirigez Mario à travers l'écran, en récoltant des pièces et en évitant les marteaux de Waluigi. Vous recevrez 1 point pour chaque pièce jaune et 5 points pour chaque pièce rouge. Votre tour finit lorsque le temps est écoulé ou lorsque Mario est touché par un marteau. Le joueur qui obtient le meilleur score a gagné.
Comment jouer: Appuyez sur le bouton + pour déplacer Mario.

Carte WARIO
Le bluff de Wario

Description du jeu: Conduisez Wario et sa voiture jusqu'au bord de la falaise sans les faire tomber. Le joueur qui s'approche le plus près du bord sera le vainqueur.
Comment jouer: Appuyez sur le bouton A pour accélérer et B pour freiner.

Carte SUPER WARIO
Explosion du Ballon!

Description du jeu: Challenger et adversaire font tour à tour gonfler un ballon dirigeable de Wario jusqu'à ce qu'il explose. Faites-le grossir autant que possible sans le faire exploser. Le joueur qui fait exploser le ballon a perdu la partie.
Comment jouer: Maintenez le bouton A enfoncé (3 secondes d'affilée maximum) pour remplir le ballon.

QUESTIONS ET RÉPONSES

1. Quand mon adversaire utilise une carte qui touche tous les joueurs, telle que BOB-OMB, ai-je le droit de me servir d'une carte Blocage?

Réponse: **Non.** Vous pouvez seulement utiliser une carte Blocage lorsque votre adversaire se sert d'une carte qui vous est directement destinée.

2. Lorsque mon adversaire utilise des cartes Duel telles que SUPER WARIO, ai-je le droit d'utiliser des cartes de Blocage telles que MARIO et DONKEY KONG, même après avoir perdu le duel?

Réponse: **Non.** Vous avez uniquement le droit d'utiliser des cartes de Blocage avant que le duel ne commence.

3. Lorsque j'ai essayé de prendre la Main de mon adversaire, il a utilisé une carte Blocage DONKEY KONG pour me contrer et il a pris les cartes de ma Main. Puis-je utiliser SUPER MARIO pour prendre des cartes à mon adversaire?

Réponse: **Oui.** Vous pouvez utiliser des cartes Blocage contre des cartes Blocage.

4. Mon adversaire a essayé de prendre mes cartes En-jeu, et j'ai envie d'utiliser SUPER MARIO et d'ajouter 1 carte Pièce En-jeu pour prendre la Main de mon adversaire ou ses cartes En-jeu. Puis-je regarder les cartes de la main de mon adversaire avant même de prendre l'une de ses cartes En-jeu?

Réponse: **Non**. Vous devez annoncer quelles cartes, En-jeu ou de Main, vous allez prendre en utilisant la carte SUPER MARIO. Après avoir utilisé la carte, vous ne pourrez plus changer de choix.

5. GRACEFUL PRINCESS PEACH peut être utilisée pour prendre une carte du Jeu ou de la pile de Rebut. Ai-je le droit de prendre une carte de la pile de Rebut après avoir regardé le Jeu?

Réponse: **Non**. Vous devez annoncer quelles cartes, de Jeu ou de Rebut, vous allez rechercher avant d'utiliser la carte GRACEFUL PRINCESS PEACH. Après avoir utilisé la carte, vous ne pouvez plus changer de choix.

6. J'ai défié mon adversaire dans un Mini-Game en utilisant la carte BIG BOO mais il a utilisé SUPER MARIO pour défendre ses cartes Pièces. En plus, il a ajouté 1 carte Pièce En-jeu pour prendre ma carte En-jeu. Puis-je encore jouer au Mini-Game pour les empêcher de prendre ma carte En-jeu?

Réponse: **Non**. Vous ne pouvez pas participer au Mini-Game. Votre carte BIG BOO n'est plus opérationnelle car votre adversaire a utilisé une carte Blocage. Vous pouvez uniquement le contrer en utilisant une autre carte Blocage.

7. Si un e-Reader est utilisé dans la partie, puis-je décider de ne pas l'utiliser.

Réponse: **Non**. Si un e-Reader est disponible et a déjà été utilisé une fois au cours de la partie, il doit être utilisé pour tous les e-Challenges.

8. Puis-je mettre la même carte Objet En-jeu plus d'une fois?

Réponse: **Oui**. Bien que vous n'ayez besoin que d'une de chacune des cartes Objet pour remporter la partie, vous pouvez avoir plus d'une carte Chaussures de Superstar, Habits de Superstar ou Chapeau de Superstar En-jeu. Il est bon d'avoir des cartes Objet En-jeu en plus au cas où un autre joueur en prend une.