

1 Información importante

## Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

## Inicio

5 Introducción

6 Menú principal

7 Guardar y borrar datos

## Controles

8 Pantalla de juego 1

9 Pantalla de juego 2

10 Controles básicos 1

11 Controles básicos 2

12 Técnicas de golf

## Competir

13 Juego local

14 Amigos/Comunidades

## Internet

15 Torneos

## Club Castillo

16 Información del club Castillo

## Caseta de Toad

17 Información sobre la caseta

## Miniclase de golf

18 Información útil

## Contacto

19 Información de contacto

Gracias por adquirir Mario Golf™: World Tour para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del manual.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.

- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS™ XL.

### Información sobre salud y seguridad

#### IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME y

luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

### Selección de idioma

Este programa está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso. El idioma del programa dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Para obtener información acerca de cómo cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

### Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):

[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch  
(Australia):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):

[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

## Advertencias

Nintendo® otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus

programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola Nintendo 3DS o sus programas, cualquier modificación técnica, ya sea existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS, puede hacer que tu consola Nintendo 3DS deje de funcionar de forma permanente y derivar en la supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales.

© 2014 Nintendo Co., Ltd. /  
CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AJ3P-EUR-00

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii™, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code, etcétera.

### Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de publicar y crear contenidos:
  - no incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono;
  - no incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente,

incómodo u ofensivo;

- no vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos);
- no incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales;
- no incluyas contenido que atente contra la moral pública.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Con este programa puedes conectarte a internet para competir y ver las clasificaciones, descargar contenido adicional ¡y muchas cosas más! También puedes recibir notificaciones acerca de los diferentes torneos a través de SpotPass™. Para obtener más información, consulta las páginas pertinentes.

### Acerca de Nintendo Network



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos programas y contenidos adicionales, intercambiar vídeos, enviar mensajes... ¡y muchas cosas más!

Las siguientes funciones se pueden restringir mediante el control parental.

- Compra de productos o servicios a través de Nintendo eShop, etc.
- Comunicación con otros usuarios a través de internet
- Comunicación con otros usuarios a través de StreetPass™
- Registro de nuevos amigos
- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.



Mario Golf: World Tour es un juego de golf en el que podrás jugar como uno de los personajes de la serie Mario™ o con tu propio Mii.

Demuestra tu destreza en varios recorridos con diferentes niveles de dificultad, disfruta con amigos o con jugadores de todo el mundo a través del juego en línea ¡y mucho más! También podrás participar en torneos en línea, en los que podrás enviar tus resultados a través de internet y medirte a otros jugadores.

### Importante



Los datos adicionales necesarios para el juego en línea con este programa se guardarán en la tarjeta SD. Ten en cuenta que no podrás participar en torneos o encuentros si no tienes una tarjeta SD insertada en tu consola Nintendo 3DS.





## Mario Golf

### Individual

Disfruta de diferentes desafíos y modalidades de juego de manera individual.

### Encuentros

Compite contra tus amigos o contra otros jugadores de todo el mundo a través de internet o mediante el modo de juego local.

### Torneos

Conéctate a internet para participar en torneos.

## Club Castillo (pág. 16)

¡Únete con tu propio Mii a este club y disfruta de la experiencia del golf! Aquí también podrás mejorar tu técnica con clases prácticas.

## Caseta (pág. 17)

En la caseta de Toad puedes consultar tus récords, los tutoriales y el glosario de golf. También puedes adquirir contenido adicional.

## Ajustes

Aquí puedes cambiar los diferentes ajustes del juego. También puedes modificar la configuración de StreetPass y SpotPass.

- ◆ La configuración de StreetPass solo aparecerá aquí una vez que hayas activado esta función en el club Castillo.



### Guardar datos

Tu progreso se guardará de forma automática al final de cada ronda o en determinados momentos del juego.

- ◆ Solo se podrá crear un archivo de guardado.
- ◆ Los datos adicionales necesarios para el juego en línea se guardarán en la tarjeta SD.

### Borrar todos los datos

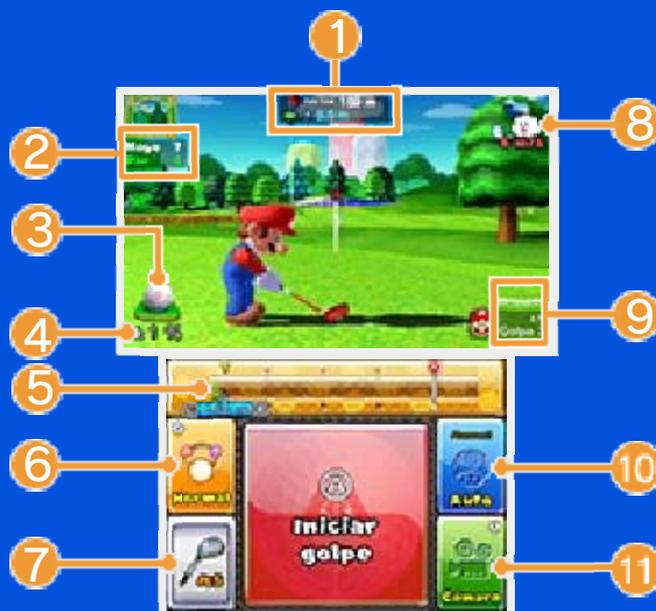
Para borrar todos los datos, inicia el juego y mantén pulsados  $\textcircled{A} + \textcircled{B} + \textcircled{X} + \textcircled{Y}$  antes de que se muestre la pantalla del título.

- ◆ Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.



## Pantalla de golpe



### 1 Ubicación del hoyo

La distancia al hoyo se muestra en la parte superior. Justo debajo se indica la diferencia de altura entre tu posición actual y el hoyo.

### 2 Número de hoyo y par

### 3 Información de la bola

Muestra el punto de impacto y cómo reposa la bola en el terreno (el lie).

### 4 Porcentaje de error al golpear

Indica el margen de error que puede afectar al alcance previsto para tu golpe.

### 5 Medidor de golpe

Usa **L** o **R** para ajustar la marca

de alcance.

## 6 Cambiar el tipo de golpe

Puedes elegir entre normal, de potencia o especiales.

- ◆ Los golpes de potencia y los golpes especiales no se mostrarán si no están disponibles.
- ◆ Cuando te acerques al green podrás seleccionar la opción Approach, que ralentiza el movimiento del medidor de golpe.

## 7 Selector de palos

## 8 Dirección y velocidad del viento

## 9 Puntuación actual y número de golpes

## 10 Cambiar el tipo de swing

Cambia entre automático y manual. Cuando utilices el swing manual, podrás precisar manualmente en qué momento del swing haces contacto con la bola, realizar un golpe con efecto, etc. (pág. 10).

## 11 Cambiar la perspectiva

Pulsa ⊗ para ver distintas perspectivas.

Usa ◎ para mover la cámara, comprobar dónde se espera que caiga la bola y obtener una panorámica de toda la zona.



## Pantalla de putt



### 1 Condiciones del green

La bola tenderá a rodar en la misma dirección en la que se mueven las líneas, que indican la inclinación del terreno. Cuanto más despacio vaya la bola, más afectada se verá por la inclinación.

### 2 Cambiar el tipo de putt

Elige entre largo, medio y corto.

## Pantalla de menú de pausa

Antes de golpear la bola o hacer un putt, pulsa **START** para abrir el menú de pausa, donde podrás consultar tu tarjeta de campo, el reglamento y llevar a cabo otras acciones, como Retirarte. Si decides retirarte de un hoyo, podrás recibir una penalización. Por ejemplo, se anotará en tu tarjeta un número de golpes igual a tres veces el par de ese hoyo. Esta penalización puede variar según el modo de juego.



## Golpear la bola

Los controles variarán dependiendo de si utilizas el swing manual o el automático. Cuando utilices el swing automático, solo tendrás que ajustar la potencia del golpe. Cuando utilices el swing manual, una vez que hayas ajustado la potencia del golpe, deberás precisar el impacto del swing. Una vez configurado el impacto, podrás añadir efectos tocando, por ejemplo, Topspin o Backspin en la pantalla táctil o pulsando los botones que se indican más adelante antes de que el palo de golf entre en contacto con la bola.



### 1. Antes de golpear la bola

Comprueba las condiciones del terreno y elige qué palo quieres utilizar. Después comprueba la trayectoria de la bola, ajusta la dirección del golpe y, a continuación, toca INICIAR GOLPE.



- ◆ La trayectoria de la bola tiene en cuenta la inclinación del terreno, pero no las condiciones del viento ni el punto de impacto.

Podrás ocultar la trayectoria de la bola si seleccionas NO antes de empezar una ronda en algunos de los modos.

Elegir el palo	+
Ajustar la dirección del golpe	+ / ○
Iniciar el golpe	Ⓐ

- ◆ Solo podrás usar ○ para ajustar la dirección del golpe cuando la perspectiva de la cámara sea la predeterminada.
- ◆ Pulsar Ⓐ no iniciará el golpe hasta que no vuelvas a la perspectiva predeterminada.

## 2. Ajusta la potencia

Cuando inicies el golpe, el indicador se expandirá desde el centro de la bola hasta el borde de su circunferencia. Toca el panel de golpe en la pantalla táctil o pulsa Ⓐ para ajustar la potencia. Cuando el indicador esté cerca del borde, el golpe será más fuerte y tendrá un mayor alcance.



Panel de golpe

Ajustar la potencia



Marcar el punto de impacto



### 3. Ajusta el impacto del swing

Toca el panel o pulsa los botones que se indican más adelante para ajustar el impacto del swing y el punto de impacto. Cuanto más se aproxime el swing a la marca del indicador de "Momento justo", más preciso será tu golpe.



Momento justo

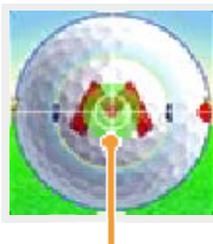
Cuando calcules el momento de impacto del swing, el lugar del panel en el que toques determinará el punto de impacto en la bola, la curva de su trayectoria y su altura. Justo después, puedes tocar el panel de efectos (Topspin, Backspin, etc.) para añadirle un efecto.



Punto de impacto

- ◆ Toca en la parte derecha para que la bola se curve hacia la izquierda, o toca en la parte izquierda para que la bola se curve hacia la derecha.
- ◆ Toca en la parte inferior para hacer que la bola gane más altura de la que se muestra en el indicador de trayectoria, o toca en la parte superior para hacer que lleve menos altura.

Si el momento de impacto de tu swing no coincide con el que se muestra en el medidor de golpe, este no será muy acertado. Puedes comprobar cuál es el mejor momento en el medidor de golpe de la pantalla táctil antes de confirmar el impacto del swing y el punto de impacto.



Momento del impacto

Marcar el punto de  
impacto



Ajustar el impacto del  
swing



El tipo de efecto variará en función del botón que hayas pulsado para el impacto del swing y del que hayas pulsado justo después de haberlo

confirmado. Las combinaciones siguientes muestran qué botón puedes pulsar luego para conseguir un tipo de efecto en particular. Esta función solo está disponible en el swing manual.

Topspin	Ⓐ→Ⓐ
Súper topspin	Ⓐ→Ⓑ
Backspin	Ⓑ→Ⓑ
Súper backspin	Ⓑ→Ⓐ



## Hacer un putt

Los controles básicos son los mismos que los que se utilizan para un golpe normal.



### 1. Antes de hacer un putt

Comprueba las condiciones del green, ajusta la dirección del putt, elige el tipo de putt que quieras utilizar (corto, medio o largo) y, a continuación, toca PUTT.



Cambiar el tipo de putt	Ⓨ
Ajustar la dirección del putt	⊕ / ○
Iniciar el putt	Ⓐ



- ◆ Solo podrás usar ○ para ajustar la dirección del putt cuando la perspectiva de la cámara sea la predeterminada.
- ◆ Pulsar Ⓐ no iniciará el putt hasta que no vuelvas a la perspectiva predeterminada.



### 2. Ajusta la potencia

Toca el panel de golpe o pulsa Ⓐ para ajustar la potencia y realizar el putt.

Ajustar la potencia

(A)

## Otros controles

Mostrar el menú de  
pausa

START

Mover/Seleccionar

+ / ○

Confirmar

(A)

Cancelar

(B)

Al utilizar este programa, tendrás que mover la consola Nintendo 3DS a tu alrededor cuando estés en la pantalla de golpe o en la pantalla de putt. Asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Si no tienes cuidado al usar la consola, puedes causar lesiones o daños materiales.



## Comprobar el terreno

Dependiendo de la inclinación del terreno, una vez que la bola llegue al suelo, rodará hacia la izquierda o hacia la derecha, o quizá no alcance la distancia prevista. Asegúrate de examinar tu entorno y cambiar la perspectiva de la cámara para comprobar las condiciones del terreno alrededor de tu objetivo.



## Situación de la bola y lie

Cuando la bola cae en un rough, búnker, etc., el siguiente golpe puede carecer de la fuerza necesaria. Cuanto mayor sea el porcentaje que aparezca en pantalla, mayor margen de error tendrá el alcance previsto. El medidor de golpe también será más corto de lo habitual. Intenta que la bola caiga en la calle para evitar estos inconvenientes.





## Dirección y velocidad del viento

El viento puede hacer que el golpe se desvíe hacia la izquierda o hacia la derecha, y también puede afectar a su alcance. Cuanto más alta sea la trayectoria de la bola, más se verá afectada por el viento. Puedes contrarrestar su efecto si, por ejemplo, diriges tu golpe hacia la derecha cuando el viento sopla hacia la izquierda.



## Punto de impacto de la bola

Ajusta el punto de impacto para hacer que la trayectoria de la bola describa una curva hacia la izquierda o hacia la derecha, o para modificar su altura.



Para obtener más información,  
dirígete a la caseta de Toad en  
el menú principal y selecciona  
TUTORIALES.



## Competir en modo local (Juego local)

Pueden participar un máximo de cuatro jugadores y cada uno debe tener una copia del programa.



### Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador

## Instrucciones para la conexión

El conjunto de jugadores reunidos para jugar una ronda se denomina grupo. Para jugar en grupo, primero es necesario que un jugador cree uno y que otros se unan. Si quieres crear el tuyo propio, selecciona CREAR GRUPO. En caso de que quieras participar en un grupo de otro usuario, elige uno que esté disponible y únete. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

## Modo de espera

Aunque se cierre la consola Nintendo 3DS, este programa no entrará en modo de espera durante

el juego local y el juego en línea.



### Lista de amigos (Internet)

Crea un grupo y establece las reglas de la competición, o únete a un grupo creado por un amigo y juega con un máximo de tres jugadores más. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

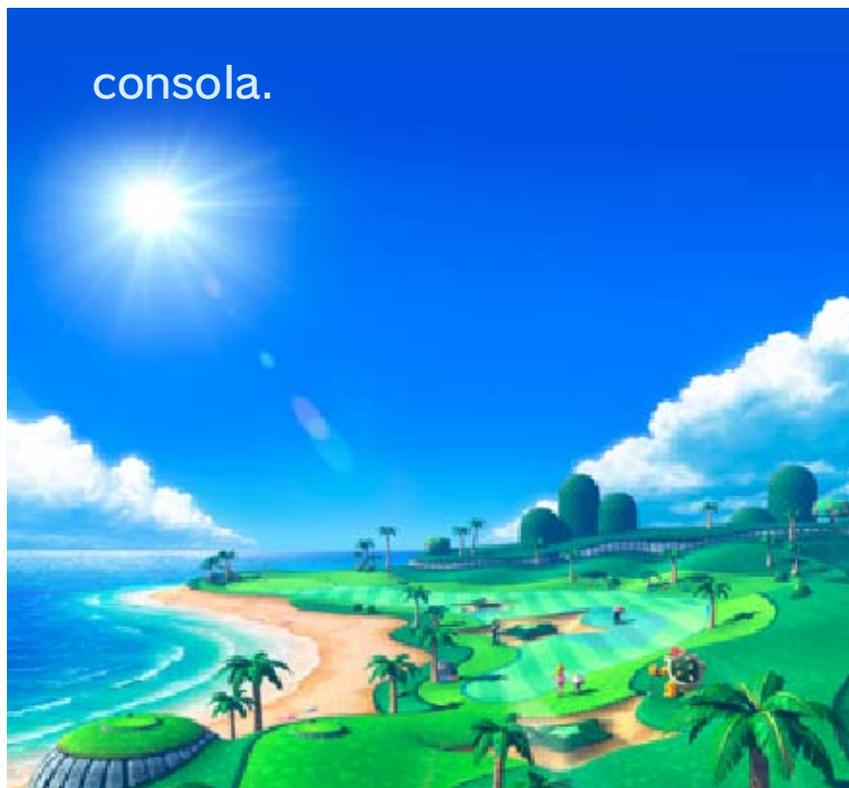
- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

### Comunidades (Internet)

Busca un grupo en una comunidad para jugar con hasta tres jugadores más. Cada jugador puede crear un máximo de dos comunidades a la vez. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la

consola.



## 15 Torneos

En este modo, podrás enviar tus resultados a través de internet para competir contra jugadores de todo el mundo. Los ganadores podrán conseguir trofeos y otros premios.

- ◆ Antes de participar en torneos, tendrás que activar SpotPass para poder recibir notificaciones de los torneos disponibles.
- ◆ El plazo de inscripción de cada torneo dependerá de los ajustes de fecha y hora que tengas configurados en tu consola Nintendo 3DS. Cambiar estos ajustes puede hacer que se muestre un plazo equivocado.
- ◆ Para participar en ciertos torneos (como, por ejemplo, aquellos que incluyen en su nombre la palabra "descargable") es necesario adquirir contenido adicional en la caseta de Toad.

**Recibir notificaciones de torneos (SpotPass) **

Podrás recibir notificaciones de torneos aunque no estés jugando. También recibirás notificaciones si tu consola Nintendo 3DS entra en modo de espera. Detectará puntos de acceso inalámbrico y recibirá datos de forma automática.

- ◆ Los datos recibidos a través de SpotPass se guardarán en la

tarjeta SD. Por lo tanto, se recomienda no extraer la tarjeta SD de la consola en ningún momento.

Antes de usar SpotPass, tienes que:

- Aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.
- Establecer una conexión a internet.
- Insertar una tarjeta SD en la consola Nintendo 3DS.

Para obtener más información acerca de estos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.



### Activar SpotPass

Podrás configurar SpotPass la primera vez que juegues. Más adelante, podrás activar SpotPass en cualquier momento seleccionando SÍ al lado de SpotPass en la sección Ajustes del menú principal.



### Desactivar SpotPass

Para desactivar SpotPass, selecciona NO al lado de SpotPass en la sección Ajustes del menú principal.

**Participar en Mario Open  
(Internet)** 

Aquí encontrarás torneos oficiales para este juego. Para poder

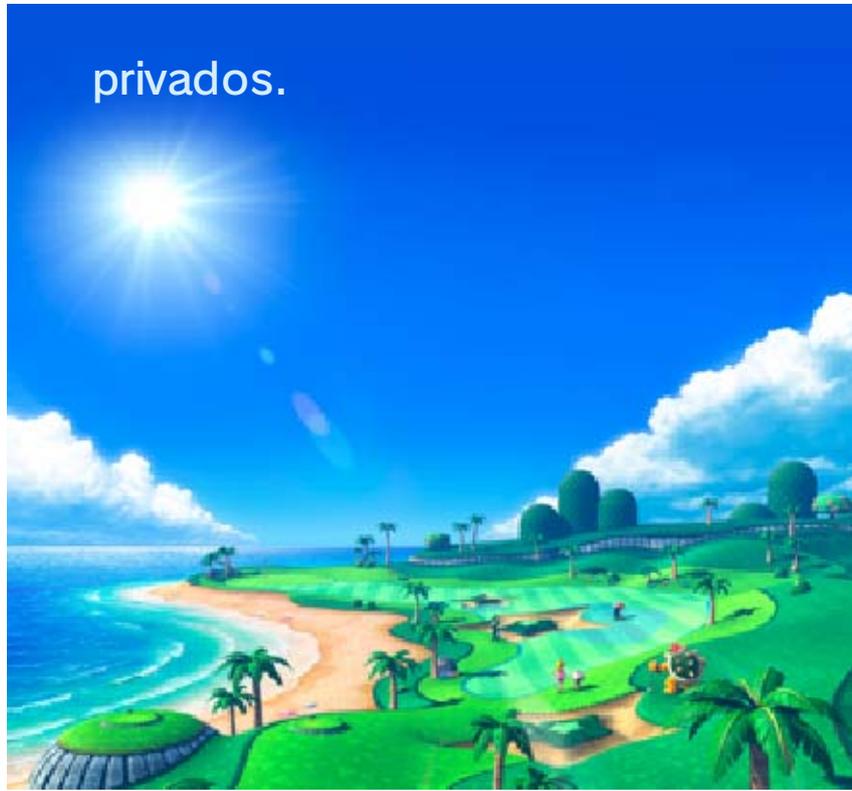
participar, deberás cumplir los requisitos de cada torneo y tener activado SpotPass para recibir notificaciones de Mario Open. Para obtener más información acerca de los torneos, consulta el sitio web de Nintendo.

## Participar en torneos privados (Internet)

Los jugadores podrán organizar sus propios torneos y crear requisitos y reglas de participación, así como participar en torneos organizados por otros. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

- ◆ No podrás cambiar las reglas de un torneo que hayas organizado ni eliminarlo hasta que no haya terminado.
- ◆ Los ganadores no recibirán trofeos, y no habrá notificaciones de SpotPass para los torneos

privados.



El club Castillo es el club de golf más prestigioso del Reino Champiñón. Al hacerte socio, podrás mejorar tus dotes de golfista y aprender nuevas técnicas.



## Interactuar con los Mii de otros jugadores (StreetPass)

Cuando dos consolas Nintendo 3DS con StreetPass activado se encuentren cerca una de otra, intercambiarán datos de personajes Mii.

Para usar esta función, todos los jugadores deben activar StreetPass en el programa en su consola Nintendo 3DS.



### Activar StreetPass

Podrás activar StreetPass en este programa cuando hables por primera vez con Toad en el mostrador de la parte izquierda del vestíbulo.

Después, podrás cambiar la configuración de StreetPass en cualquier momento en la sección Ajustes del menú principal.



### Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, selecciona NO al lado de StreetPass

en la sección Ajustes del menú principal.

### Calcular tu hándicap

Juega una ronda de práctica en uno de los recorridos del club Castillo para averiguar cuál es tu hándicap. Una vez que lo hayas calculado, podrás participar en clasificatorias y, más adelante, en campeonatos del recorrido.

### Participar en los grandes torneos (Internet)

En los grandes torneos podrás demostrar tus habilidades frente a jugadores de todo el mundo. Para participar en algunos de ellos, tendrás que haber alcanzado los mejores puestos en otros torneos.

- ◆ Al igual que en Mario Open, podrás recibir notificaciones de torneos a través de SpotPass y los ganadores podrán conseguir trofeos y otros premios.
- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

## Personalizar tu Mii



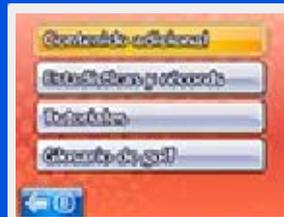
Podrás cambiar el aspecto de tu Mii y su salud si abres el menú Opciones en el club Castillo.

Para hacerte con nuevo equipamiento tendrás que completar rondas en el club Castillo y en otros lugares.

También podrás comprarlo con las monedas que consigas jugando.



Aquí puedes comprobar las estadísticas de juego, ver los tutoriales y acceder al glosario de golf. También puedes adquirir contenido adicional en línea.



## Adquirir contenido adicional (Internet)

Conéctate a internet para adquirir contenido adicional.

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.



### Instrucciones para adquirir contenido adicional

1. Selecciona CASETA en el menú principal.
2. Selecciona CONTENIDO ADICIONAL y, a continuación, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla y elige el contenido que quieras adquirir.



### Precauciones sobre el contenido adicional

- Puedes consultar los contenidos adicionales descargados en la sección "Movimientos de la cuenta" de Nintendo eShop.

- No es posible reembolsar contenidos adicionales adquiridos ni intercambiarlos por otros productos o servicios.
- Todo contenido adicional adquirido podrá descargarse de nuevo en el futuro sin coste adicional.
- ◆ Este contenido adicional podría dejar de estar disponible para su descarga si el servicio correspondiente es interrumpido o suspendido, o bien si borras tu cuenta de Nintendo eShop. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de Nintendo eShop.
- Los contenidos adicionales se guardarán en la tarjeta SD.
- Los contenidos adicionales solo son compatibles con la consola Nintendo 3DS utilizada para adquirirlos y no se pueden utilizar en otras consolas.



### Cómo añadir saldo

Para adquirir contenido adicional, deberás disponer de saldo suficiente en tu cuenta de Nintendo eShop. Si no dispones del saldo necesario, se te ofrecerá la posibilidad de añadir más mediante la opción AÑADIR FONDOS. Puedes añadir fondos a tu cuenta mediante:

- una Nintendo eShop Card;
- un código de activación de

- Nintendo eShop; o bien
- una tarjeta de crédito
- ◆ Puedes guardar los datos de tu tarjeta de crédito en la consola, de modo que no necesites introducirlos cada vez que quieras añadir saldo.
- ◆ Puedes borrar los datos de tu tarjeta de crédito en cualquier momento mediante la opción CONFIGURACIÓN/OTROS de Nintendo eShop.



## Rondas

Una ronda equivale habitualmente a un recorrido de 18 hoyos.

## Grupos

Un grupo es un conjunto de un máximo de cuatro jugadores que participan en una ronda.

## Número de golpes

La puntuación se establece al comparar el número de golpes empleados por el jugador para acabar un hoyo o una ronda con el número de golpes predeterminado para terminar ese hoyo o ronda. Es mejor acabar un hoyo en el menor número de golpes posible.

Eagle	Completar un hoyo con dos golpes bajo par.
Birdie	Completar un hoyo con un golpe bajo par.
Par	Número de golpes requerido para completar un hoyo. También significa completar un hoyo en ese número de golpes.

Bogey

Completar un hoyo con un golpe sobre el par.

Doble bogey

Completar un hoyo con dos golpes sobre el par.

### Fuera de límites/Obstáculo de agua/Injugable



Cuando una bola cae fuera del recorrido, se considera fuera de límites. El jugador debe realizar otro golpe desde la posición anterior y recibirá un golpe de penalidad.

Una bola puede caer en una zona de agua profunda. Esto se denomina obstáculo de agua. También puede caer en una zona desde la que es imposible realizar un golpe, lo que hace que se considere injugable. En estos casos, el siguiente golpe podrá realizarse desde una posición cercana y se añadirá un golpe de penalidad a la puntuación del jugador.



Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)