

1 Informations importantes

## Introduction

2 Présentation du jeu

3 Modes de jeu

## Commencer à jouer

4 Menu principal

5 Sauvegarde des données

## Commandes

6 Commandes de base

7 Service

8 Renvoi

## Types de frappe

9 Frappes et commandes

## Un joueur

10 Jouer seul

## Multijoueur local

11 Communication sans fil

## Multijoueur en ligne

12 Jouer via Internet

## StreetPass

13 Modes de jeu

14 Paramétrer StreetPass

## Extra

15 Mii et options de jeu

## Le score au tennis

16 Règles à retenir

## Informations de contact

17 Nous contacter

Merci d'avoir choisi  
MARIO TENNIS™ OPEN pour  
Nintendo 3DS™.

Ce logiciel ne peut être utilisé  
qu'avec une console Nintendo 3DS  
en version européenne ou  
australienne.

Veuillez lire ce mode d'emploi  
attentivement avant d'utiliser ce  
logiciel. Si de jeunes enfants  
utilisent ce logiciel, un adulte doit  
leur expliquer en détail le contenu  
du mode d'emploi.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez  
également lire le mode d'emploi de  
votre console Nintendo 3DS. Vous y  
trouverez des conseils pour profiter  
au mieux de vos logiciels.


- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf  
indication contraire, le terme  
« Nintendo 3DS » désigne à la  
fois la console Nintendo 3DS et  
la console Nintendo 3DS XL.

## Informations sur la santé et la sécurité

### IMPORTANT

L'application Informations sur la  
santé et la sécurité, accessible  
depuis le menu HOME, contient  
d'importantes informations sur la  
santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône 

dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  HOME pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

### Précautions concernant le partage d'informations

Lorsque vous partagez des contenus avec d'autres utilisateurs, ne téléchargez, n'échangez et n'envoyez aucun contenu qui serait illégal ou insultant, ou susceptible d'enfreindre les droits d'un tiers. N'incluez aucune information personnelle, et assurez-vous d'obtenir les droits et autorisations nécessaires des tiers concernés.

### Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour

ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais. Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

### Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

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

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

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

OFLC (Nouvelle-Zélande) :  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

### Attention

Lorsque vous téléchargez ou utilisez ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) et que vous payez tous frais applicables, vous obtenez une licence personnelle, non exclusive et révocable vous autorisant à

utiliser ce logiciel sur votre console Nintendo 3DS. Cette utilisation est régie par le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite. Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas destinés à être utilisés avec des dispositifs non autorisés ou des accessoires non licenciés par Nintendo®. Cela peut être illégal et annuler toute garantie, et constitue un manquement à vos obligations aux termes du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation de tels dispositifs et accessoires peut vous amener à vous blesser ou à blesser autrui, ainsi qu'entraîner des dysfonctionnements ou des pannes de la console Nintendo 3DS ou des services s'y rapportant. Nintendo (ainsi que les distributeurs et les fabricants sous licence de Nintendo) ne peut être tenu responsable d'aucun dommage ni d'aucune perte résultant de l'utilisation de tels dispositifs ou accessoires non licenciés.

Ce logiciel Nintendo, son mode d'emploi ou toute autre documentation écrite accompagnant ce logiciel sont protégés par les lois nationales et

internationales sur la propriété intellectuelle. La mise à disposition de ce document ne vous confère aucune licence ou autre droit de propriété sur celui-ci.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande aux fournisseurs de contenu logiciel Nintendo 3DS de la respecter également. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la directive sur le commerce électronique dans l'Union européenne et aux autres lois applicables, nous avons pour politique, lorsque les circonstances l'exigent et à notre seule discrétion, de retirer tout logiciel Nintendo 3DS qui enfreindrait les droits de propriété intellectuelle d'autrui. Si vous estimez que vos droits de propriété intellectuelle ont été enfreints, consultez le texte complet vous informant de vos recours sur le site : [ippolicy.nintendo-europe.com](http://ippolicy.nintendo-europe.com)

Pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande, visitez le site : [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

© 2012 Nintendo Co., Ltd./  
CAMELOT

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.  
Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

Powered by  mobiclip

QR Code est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED au Japon et dans d'autres pays.

Le lecteur QR Code (QR Code reader) utilise des éléments logiciels appartenant aux entreprises Information Systems Products Co., Ltd. et Institute of Super Compression Technologies, Inc.

CTR-P-AGAP-EUR-1









MARIO TENNIS OPEN est un jeu de tennis dans lequel vous incarnez un ensemble de personnages issus de l'univers Mario. Vous pouvez participer à des tournois et jouer avec vos amis, les joueurs de votre région ainsi que les Mii™ rencontrés via StreetPass™ grâce à la communication sans fil. Des jeux spéciaux dérivés du tennis vous attendent également pour tester vos réflexes !



Plusieurs modes de jeu sont disponibles. Ceux marqués des symboles ci-dessous sont jouables grâce à la communication sans fil locale.

- Mode multijoueur local  (p. 11)
- Mode téléchargement  (p. 11)
- Internet  (p. 12)
- StreetPass  (p. 13-14)



## Modes de jeu

### Tournoi



Éliminez plusieurs adversaires à la suite pour remporter la coupe.

### Exhibition









Choisissez les joueurs, un court, le nombre de sets à jouer, etc.

### Jeux spéciaux



Quatre jeux spéciaux sont disponibles.

- Défi anneaux    
- Super Mario Tennis  
- Échanges galactiques
- Halte aux plantes

### Types de match






Les matchs sont jouables en simple (un contre un) ou en double (deux contre deux).



Un joueur (p. 10)	Tous les modes de jeu sont disponibles.
Multijoueur local (p. 11)	Participez à des matchs d'exhibition accueillant jusqu'à quatre joueurs, via le mode multijoueur local ou le mode téléchargement.
Multijoueur en ligne (p. 12)	Participez à des matchs d'exhibition avec vos amis (jusqu'à quatre joueurs) ou avec des joueurs de votre région, via Internet.
StreetPass (p. 13-14)	Participez à des matchs et jouez au Défi anneaux avec les Mii rencontrés via StreetPass.
Extra (p. 15)	Changez de Mii et modifiez les options de jeu.



Choisir	
Valider	
Annuler	

◆ Vous pouvez également réaliser ces opérations sur l'écran tactile.

### Mode veille



Fermez la console Nintendo 3DS pendant une partie pour activer le mode veille et économiser de l'énergie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.



Les informations relatives à votre partie, telles que les résultats des matchs, sont sauvegardées automatiquement à la fin de chaque match ainsi qu'à divers moments du jeu.

Trois fichiers de sauvegarde sont disponibles. Le rang et les points obtenus en matchs aléatoires (p. 12) sont comptabilisés indépendamment pour chacun de ces fichiers.

- ◆ Votre progression dans les tournois est automatiquement sauvegardée après chaque match remporté. Vous pouvez sauvegarder votre progression en cours de match depuis le menu de pause (p. 6) en sélectionnant l'icône Sauvegarder, puis en touchant OUI. Vous reprendrez alors votre match depuis ce point.

### Effacer les données de sauvegarde



Choisissez un fichier puis touchez EFFACER pour effacer les données de sauvegarde qui y sont associées.

- ◆ **Faites attention, les données effacées ne peuvent pas être récupérées.**



## Données Mii

Vous avez la possibilité de jouer avec le Mii qui s'affiche sur votre fichier de sauvegarde. Il sera également utilisé par StreetPass (p. 13-14). Vous pouvez changer de Mii dans le menu Extra (p. 15).

- ◆ Pour créer un Mii, utilisez l'éditeur Mii accessible depuis le menu HOME.



## Données StreetPass

Les données reçues via StreetPass sont sauvegardées sur la carte de jeu/carte SD.

- Évitez d'éteindre ou de réinitialiser la console, de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde, et ne saisissez pas les contacteurs. Vous risquez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.





## Se déplacer


Utilisez  pour déplacer le personnage.

## Frapper la balle

Utilisez les boutons de la console ou ceux du panneau de commande, affichés sur l'écran tactile, pour que le personnage arme sa frappe et renvoie la balle (p. 8-9).



Panneau de commande

Au départ, trois boutons sont affichés. Appuyez sur  pour tour à tour inverser les trois boutons, passer à six boutons, et revenir aux trois boutons tels qu'affichés par défaut.




## Mode direct

Mettez la console Nintendo 3DS en position verticale pour placer la

caméra derrière votre personnage et profiter d'une vue immersive.

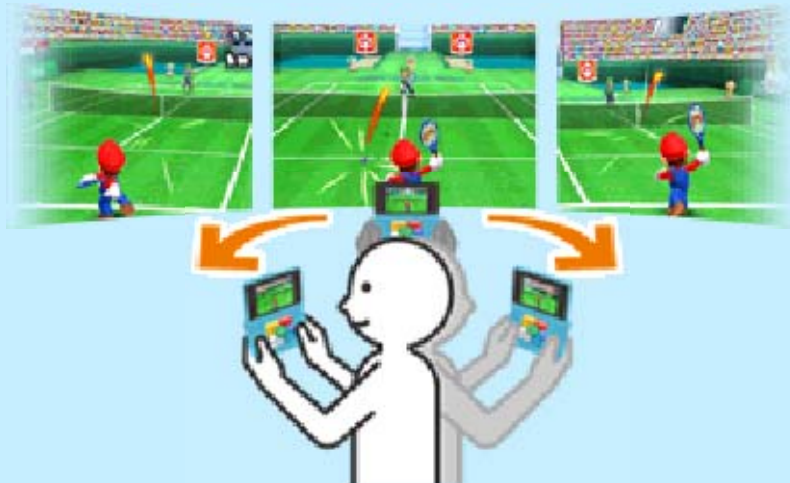


Votre personnage se déplace automatiquement vers la balle. Ce mode est conseillé aux joueurs débutants.

- ◆ Vous pouvez également utiliser  pour déplacer votre personnage.

## Viser

En mode direct, votre personnage renvoie la balle dans la direction à laquelle il fait face. Déplacez votre console vers la gauche ou la droite pour viser.



- ◆ Le mode direct n'est pas compatible avec l'affichage 3D de la console.

Ce logiciel nécessite de déplacer la console pour effectuer certaines actions. Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous et tenez fermement la console à deux mains.






## Menu de pause

Appuyez sur **START** avant de servir pour ouvrir le menu de pause et consulter diverses informations telles que les règles, les commandes, ou pour sauvegarder la partie.





## Commandes

- 1 Utilisez  pour déplacer votre personnage le long de la ligne de service.
  - 2 Touchez un bouton du panneau de commande pour lancer la balle. 
  - 3 Touchez l'un des boutons à nouveau pour frapper. 
- ◆ Touchez AUTO (p. 9) une seule fois sur le panneau de commande pour servir.

Touchez un bouton du panneau de commande lorsque la balle est à sa position la plus élevée pour effectuer un service puissant. « PARFAIT ! » s'affiche si votre timing est optimal.

## Trajectoire



Le service s'effectue

en diagonale vers le carré de service opposé (■). Lorsque vous êtes à la position ①, vous servez en direction du carré de service ①.



Si la balle n'atteint pas le carré de service opposé, le service est annoncé faute. Si vous ratez votre service deux fois d'affilée, vous commettez une double faute et le point revient à l'adversaire.

- ◆ Si la balle touche le filet avant d'atteindre le carré de service opposé, la balle est annoncée let et le point est rejoué en entier.



## Renvoyer le service

Vous devez renvoyer le service après que la balle a touché le sol dans votre carré de service. Si vous renvoyez la balle avant qu'elle ne touche le sol, la balle est annoncée faute et le point revient à l'adversaire.

## Provocation





Appuyez sur **A** pendant que votre adversaire prépare son coup pour le provoquer. Si vous réalisez votre provocation en entier, votre personnage scintille en rouge et sa prochaine frappe est alors un peu plus puissante.








## Commandes

- 1** Essayez d'anticiper là où la balle va vous être renvoyée, et déplacez-y votre personnage avec .



- 2** Touchez un bouton sur le panneau de commande pour armer votre frappe.


- 3** Votre personnage frappe automatiquement la balle lorsqu'elle arrive à sa hauteur. Utilisez  pour changer la trajectoire de la balle.



### Mode direct



- Laissez votre personnage se déplacer seul vers la balle, ou utilisez  pour le diriger vous-même.
- La direction de la caméra détermine la trajectoire de la balle.

### Faute et surface de jeu



Si vous

renvoyez la balle hors des limites du court, elle est annoncée faute et le point revient à l'adversaire. Les limites du court sont différentes pour les matchs de simple ou de double. Les zones ■ sont uniquement utilisées en double.





Une couleur est associée à chaque type de frappe sur le panneau de commande. Cette couleur est également visible dans la traînée laissée par la balle après chaque frappe.

### Auto (X)

Le personnage choisit automatiquement le type de frappe approprié.

- ◆ Dans le cas d'une frappe chance (voir ci-dessous), le personnage choisit le type de frappe approprié, mais sa puissance est alors un peu réduite.

### Lift (A)



Balle haute tournant sur elle-même de l'arrière vers l'avant. Elle est rapide et possède un fort rebond.

### Plat (Y)

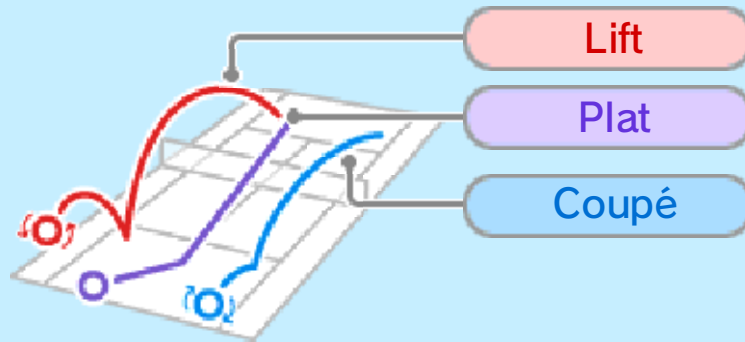


C'est la frappe la plus rapide. Elle ne donne pas d'effet à la balle.

### Coupé (B)



Balle basse tournant sur elle-même de l'avant vers l'arrière. Elle est lente et possède un faible rebond.



Lob (A) → (B)

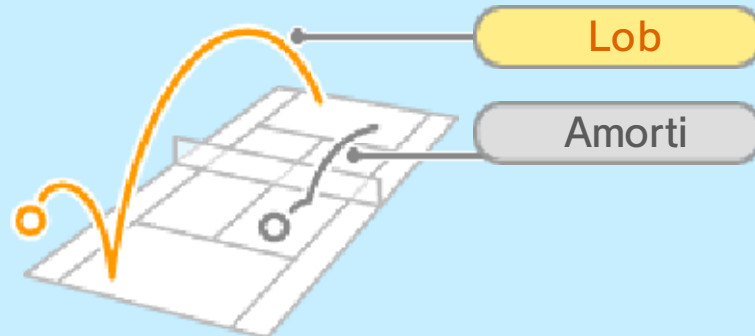


Frappe visant à faire passer la balle au-dessus de l'adversaire.

Amorti (B) → (A)



Permet d'envoyer la balle près du filet avec un très faible rebond.



Sauvetage (R)

Appuyez sur (R) lorsque la balle est un peu trop éloignée de votre personnage pour qu'il bondisse et tente de la réceptionner.





## Frappe chargée

Entrez une commande avant que la balle ne soit à la hauteur de votre personnage pour qu'il charge sa frappe et réalise un coup puissant.



- ◆ Le déplacement de votre personnage est limité lorsqu'il charge sa frappe. Vous pouvez annuler une charge en appuyant sur **L**.



## Frappe chance

Pendant un match, des marques colorées apparaissent sur le court. Placez-vous sur une de ces « zones chance »



Zone chance

et effectuez la frappe dont la couleur correspond à celle de la zone pour décupler l'efficacité de votre coup.

Appuyez sur **Y** dans une zone chance violette pour effectuer un smash puissant.





10

## Jouer seul

Les modes Tournoi, Exhibition et Jeux spéciaux sont disponibles.



En mode multijoueur local, vous pouvez jouer jusqu'à quatre aux modes Exhibition et Défi anneaux, et à deux au jeu spécial Super Mario Tennis. Un des joueurs possédant un exemplaire du logiciel MARIO TENNIS OPEN crée un groupe ou salon que les autres joueurs doivent rejoindre pour jouer.

- ◆ Les joueurs ne possédant pas d'exemplaire de MARIO TENNIS OPEN rejoignent la partie via le mode téléchargement (📶📺).
- ◆ Les joueurs ne possédant pas d'exemplaire de MARIO TENNIS OPEN ont un choix de personnages et de courts limité.



### Équipement nécessaire :

- une console Nintendo 3DS par joueur ;
- au moins un exemplaire du logiciel MARIO TENNIS OPEN.



### Créer un salon

Joueur possédant un

## exemplaire du logiciel

**1** Depuis le menu principal, choisissez **MULTIJOUEUR LOCAL**, puis **CRÉER UN SALON**.



**2** Lorsque le nom de tous les joueurs est affiché, touchez **SUITE**.



Icône d'ajout d'ami

**3** Suivez les instructions à l'écran.

- ◆ Le joueur qui a créé le salon choisit les règles et le type de jeu.

### Enregistrer un ami



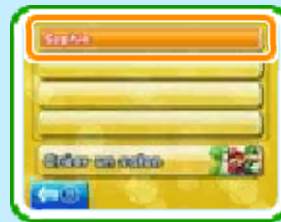
Enregistrez-vous l'un l'autre sur vos consoles Nintendo 3DS pour pouvoir jouer ensemble via Internet (p. 12). La liste d'amis est accessible depuis le menu **HOME**.



Rejoindre un salon

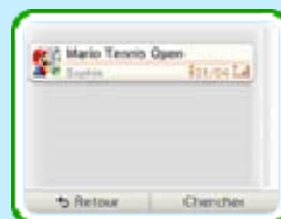
## Joueurs possédant un exemplaire du logiciel (mode multijoueur local)

- 1 Depuis le menu principal, choisissez **MULTIJOUEUR LOCAL**, puis sélectionnez le salon à rejoindre.
- 2 Suivez les instructions à l'écran.



## Joueurs ne possédant pas d'exemplaire du logiciel (mode téléchargement)

- 1 Dans le menu HOME, sélectionnez l'icône du mode téléchargement puis touchez **DÉMARRER**.
  - 2 Touchez le logo Nintendo 3DS.
- ◆ Touchez le panneau de ce logiciel pour commencer le téléchargement.
- 3 Attendez que la partie commence.
    - ◆ Une mise à jour de la console peut être nécessaire. Suivez les instructions à l'écran pour





effectuer la mise à jour.  
Pendant la mise à jour, si vous recevez un message vous informant que la connexion a échoué, continuez l'opération de mise à jour depuis les paramètres de la console.  
Pour plus d'informations sur les mises à jour, consultez le mode d'emploi de la console.



## 12 Jouer via Internet

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.

Le logo Nintendo Network est présent sur l'emballage des logiciels compatibles avec le Nintendo Network.

### À propos du Nintendo Network



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger de nouveaux logiciels, d'échanger des vidéos et des messages, et bien plus encore !



## Se connecter à Internet

En connectant votre console Nintendo 3DS à Internet, vous pouvez défier d'autres joueurs en ligne, ainsi que consulter votre classement par rapport à vos amis et aux autres joueurs de votre région.

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

Lors d'un match en ligne, la connexion est interrompue si vous ne servez pas en moins de 30 secondes.



## Entre amis

Jouez jusqu'à quatre avec vos amis. Suivez les instructions à l'écran pour créer ou rejoindre un salon.

### Liste d'amis

Utilisez la liste (😊) accessible depuis le menu HOME pour ajouter et gérer des amis.

- ◆ Pour plus d'informations sur la liste d'amis, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS.



## Aléatoire

Affrontez les joueurs de votre région en match simple. Consultez le classement pour comparer votre niveau à celui des autres. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie.

## Niveau

Le niveau des joueurs est exprimé en points. Chaque joueur commence avec 2 000 points. Marquer des points pendant le match fait augmenter ce nombre ; en perdre le fait diminuer.



- ◆ Vous affronterez des adversaires ayant un niveau proche du vôtre. Si la connexion est interrompue en cours de match, le niveau des joueurs est ajusté en fonction des points gagnés ou perdus.
- ◆ Vous pouvez empêcher les interactions en ligne via la fonction de contrôle parental. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.





## Jouer avec StreetPass

Les utilisateurs ayant activé StreetPass pour MARIO TENNIS OPEN peuvent échanger des informations relatives aux joueurs et aux Mii, et ainsi accéder à deux modes de jeu distincts.

- ◆ Chaque joueur doit avoir activé StreetPass pour ce logiciel sur sa console.



## Match StreetPass

Affrontez les Mii rencontrés via StreetPass en simple. Vous recevez des pièces en cas de victoire. Enchaînez les victoires pour obtenir plus de pièces.



## Défi anneaux

Coopérez avec les Mii rencontrés via StreetPass pour relever le Défi anneaux et obtenez des pièces selon votre score. Lorsque vous rencontrez à nouveau le même Mii, le joueur reçoit le nombre de pièces que vous avez gagnées.

### Les pièces



Les pièces vous permettent d'acheter des articles dans la boutique du menu Extra (p. 15).



Avant d'activer StreetPass, vous devez accepter les termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité.


- ◆ Pour plus d'informations sur le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et la politique de confidentialité, consultez le mode d'emploi de la console.

### Activer StreetPass

Il vous est proposé d'activer StreetPass la première fois que vous démarrez le jeu. Suivez les instructions à l'écran pour activer StreetPass pour MARIO TENNIS OPEN sur la console Nintendo 3DS.

- ◆ Vous pouvez suspendre l'utilisation de StreetPass par ce logiciel à tout moment depuis le menu principal en sélectionnant STREETPASS puis PARAMÈTRES.

### Lors d'une rencontre StreetPass

L'icône  s'affiche à l'écran de choix du fichier lorsque vous avez effectué une rencontre StreetPass.



### Désactiver StreetPass



Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez GESTION DES DONNÉES puis STREETPASS dans les paramètres de la console. Touchez l'icône du logiciel, puis sélectionnez DÉACTIVER STREETPASS.

- ◆ Vous pouvez restreindre l'utilisation de StreetPass via la fonction de contrôle parental. Pour plus de détails, consultez le mode d'emploi de la console.



## 15 Mii et options de jeu

Le menu Extra vous permet de modifier certains éléments du jeu.

### Boutique

Achetez des vêtements et des accessoires pour votre Mii avec les pièces obtenues en cours de jeu.

### Vestiaire

Changez l'équipement de votre Mii.

### Commentaire

Entrez le commentaire utilisé lors des rencontres StreetPass.

### Mii

Choisissez le Mii que vous voulez utiliser.

### Statistiques

Consultez votre position dans les classements, vos résultats en mode multijoueur, etc.

- Seuls vos amis ayant déjà disputé au moins un match aléatoire apparaissent dans les classements.
- Les joueurs n'ayant pas pris part à un match aléatoire pendant plus de 30 jours n'apparaissent plus dans les classements.
- Le classement mensuel est établi selon les résultats obtenus par les joueurs lors des 30 derniers jours.

## Options

Gyros-cope	Si vous choisissez NON, tenir la console verticalement n'enclenche pas le mode direct.
Main dominante	Choisissez si votre personnage est gaucher ou droitier.
Leçon de tennis	Revoyez la leçon de tennis qui s'affiche la première fois que vous jouez au jeu.



## 16 Règles à retenir

Au tennis, le score se compte en points, en jeux et en sets.

### Jeu et set

Généralement, un jeu se remporte en gagnant quatre points, et un set en gagnant six jeux. Dans un match en un set, le premier joueur qui gagne le set remporte le match ; dans un match en trois sets, le premier joueur qui gagne deux sets remporte le match, et ainsi de suite.

Set					
Jeu	Jeu	Jeu	Jeu	Jeu	Jeu
4 pts	4 pts	4 pts	4 pts	4 pts	4 pts

◆ Un set se remporte avec deux jeux d'écart.

### Points

Les points sont annoncés comme suit.

0 point : 0  
1 point : 15  
2 points : 30  
3 points : 40



## En cas d'égalité

### Égalité et avantage



Lorsque les joueurs ont tous deux marqué trois points (le score affiche 40-40), on annonce une « égalité ». Le premier qui marque alors deux points d'affilée remporte le jeu. En situation d'égalité, on dit que le premier joueur qui marque un point obtient l'« avantage » (Av.).

### Jeu décisif



Lorsque les joueurs ont remporté le même nombre de jeux et n'arrivent pas à se départager en fin de set, ils participent à un jeu décisif.

Par exemple, dans un set de six jeux, le jeu décisif commence lorsque les joueurs ont remporté six jeux chacun.

Le premier joueur qui marque sept points remporte le jeu décisif, et donc le set.

- ◆ Si les joueurs marquent tous deux six points lors d'un jeu décisif (le score affiche 6-6), cela équivaut à une égalité, et celui qui parvient à obtenir deux points d'avance sur son adversaire l'emporte.



Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)