

NINTENDO DS™

NTR-A8TP-NOE

MARIO PARTY DS™

The cover art for Mario Party DS features a vibrant, colorful scene. In the foreground, Mario is playing a pink piano on a large keyboard that is part of a stage. Luigi is behind him, also playing. To the left, a Piranha Plant is on a golden platform. In the background, Princess Peach is visible, along with various musical instruments like a trumpet and a saxophone. The scene is filled with floating musical notes and a bright, festive atmosphere.

SPIELANLEITUNG

(ENTHÄLT WICHTIGE GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE)

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



DRAHTLOSES EINZELKARTE-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, DIE VON EINER EINZIGEN DS-KARTE HERUNTERGELADEN WERDEN.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Wir freuen uns, dass du dich für die MARIO PARTY™-Karte für dein Nintendo DS™-System entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die in dieser Spielanleitung enthaltenen Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Wichtige Gewährleistungs- und Service-Informationen findest du in dem Faltblatt für Altersbeschränkungen, Software-Gewährleistungen und Kontaktinformationen. Hebe diese Dokumente zum Nachschlagen gut auf.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS-Systemen.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit deinem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

Inhalt

Die Geschichte	5
Charaktere	6
Verwendung des Touchscreens	8
Spielstart	9
Steuerung	12
Spielmodi	14
Die Spielanzeige	15
So funktioniert das Spiel	16
Abenteuer (1 Spieler)	23
Party-Modus (1 – 4 Spieler)	24
Die Spielbretter	27
Minispiel-Modus (1 – 4 Spieler)	30
Knobel-Modus (1 – 2 Spieler)	35
DS-Download-Spiel (2 – 4 Spieler)	36
Galerie	40
Minispiel-Listen	42

Die Geschichte

Es geschah in einer dunklen Nacht... Fünf Sternschnuppen schossen über das Firmament und landeten irgendwo am Horizont. Nur eine fiel direkt vor Marios Füße. Am nächsten Morgen erzählt Mario seinen Freunden von dem Fund. Es ist ein Himmelskristall!

Just in diesem Augenblick fällt den Freunden eine Einladung von Bowser in die Hände:

„Hey! Ich schmeiße eine große Bowser-Party, damit ihr mir meine Übeltaten verzeiht! Für feinste Fressalien ist gesorgt! Kommt vorbei und macht euch ran! Euer Bowser.“

Mario und Co. statten Bowsers Burg einen Besuch ab, und siehe da – wahre Berge von erlesenen Leckereien! Ein Gratis-Festschmaus ist doch das Größte... Oder ist es zu schön, um wahr zu sein? Natürlich ist es das – schon sitzen Mario und seine Freunde in Bowsers Falle!

Mit seiner mächtigen neuen Mikromi-Rute schrumpft Bowser unsere Helden auf Taschenformat zusammen und schnappt sich den Himmelskristall, den Mario gefunden hat. Klein wie Kekskrümel werden die Freunde ans Ende der Welt verschleppt – ein schöner Schlamassel für Mario und Co.!

Für unsere kleinen Helden bleibt nur eines zu tun: Die Himmelskristalle finden, Bowser das Handwerk legen und wieder zu alter Größe zurückfinden!

Auf Zwergenfüßchen machen sich unsere Freunde auf in ein Riesenabenteuer...

Charaktere



Mario



Luigi



Yoshi



Toad



Peach



Daisy



Wario



Waluigi



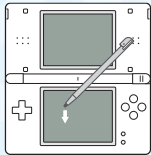
Verwendung des Touchscreens



Der Touchpen kann auf die folgenden zwei Arten verwendet werden.

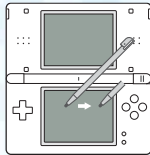
Berühren

Berühre den Touchscreen leicht mit dem Touchpen. Dies bezeichnet man als „Berühren“.



Führen

Berühre den Touchscreen leicht mit dem Touchpen und führe ihn über den Bildschirm. Dies bezeichnet man als „Führen“.



★ Wichtige Hinweise für die Verwendung des Touchscreens

- Verwende nur einen von Nintendo lizenzierten Touchpen (NTR-004 für den Nintendo DS, USG-004 für den Nintendo DS Lite).
- Verwende keinen beschädigten oder verbogenen Touchpen.
- Berühre den Touchscreen nur vorsichtig mit dem Touchpen und wende keine Kraft an. Führe zudem keine schabenden oder reibenden Bewegungen mit dem Touchpen auf dem Touchscreen aus.
- Berühre den Touchscreen nicht mit den Fingernägeln.
- Reibe weder mit dem Touchpen noch mit anderen Gegenständen über den oberen Bildschirm.
- Lass Schmutz, Unrat, Lebensmittel, Flüssigkeiten oder andere ungeeignete Objekte nicht mit dem Touchscreen in Berührung kommen.
- Falls du den Touchscreen mit einer im Handel erhältlichen Schutzfolie beklebst, lies die Gebrauchsanleitung der Folie sorgfältig durch und stelle sicher, dass sich weder Schmutz noch Luftblasen zwischen Touchscreen und Folie befinden.



Spielstart



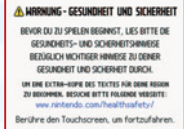
Schiebe die MARIO PARTY™ DS-Karte bei ausgeschaltetem Nintendo DS™-System in den Kartenschlitz, bis sie hörbar einrastet.

Schalte das Nintendo DS-System ein, damit der abgebildete **Gesundheits- und Sicherheitsbildschirm** angezeigt wird. Lies die enthaltenen Informationen sorgfältig durch und berühre anschließend den Touchscreen.

Berühre auf dem nun angezeigten **DS-Menübildschirm** entweder die MARIO PARTY DS-Schaltfläche oder drücke den A-Knopf, um das Spiel zu starten und den **Titelbildschirm** anzuzeigen.

HINWEIS: Ist der **Auto-Modus** deines DS-Systems aktiviert, so ist dieser Schritt nicht erforderlich. Bitte lies die DS-Bedienungsanleitung, um weitere Informationen zu erhalten.

Um mehr über die Steuerung des Spiels zu erfahren, siehe S. 12–13.



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

HINWEIS: In dieser Anleitung zeigen Bildschirmfotos mit einem **blauen** Rahmen den oberen Bildschirm und Bildschirmfotos mit einem **roten** Rahmen den Touchscreen.



☆ Speichern

Dein Spielfortschritt wird nach jeder Runde (siehe S. 16) abgespeichert. Bei **DS-Download-Spiel**-Partien wird der Spielfortschritt nicht gespeichert, sondern nur die freigespielten Minispiele.

🕒 Dateiauswahl

Berühre den Touchscreen, während der **Titelbildschirm** angezeigt wird, um die **Dateiauswahl** anzuzeigen. In **MARIO PARTY DS** kannst du zwei getrennte Speicherdateien anlegen. Um eine Speicherdatei zu öffnen, wähle die entsprechende Schaltfläche durch Berühren mit dem Touchpen oder mithilfe des Steuerkreuzes und des A-Knopfs. Berühre anschließend entweder O.K. oder drücke den A-Knopf, um ins **Hauptmenü** zu gelangen.



In der **Dateiauswahl** stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- ★ **ZURÜCK** Führt dich zum **Titelbildschirm** zurück.
- ★ **KOPIEREN** Lässt dich eine Spieldatei auf den anderen Speicherplatz kopieren.
- ★ **LÖSCHEN** Lässt dich die gewählte Spieldatei löschen.



Wählst du eine leere Speicherdatei aus, wird die **Namenseingabe** angezeigt. Wähle hier mithilfe des Touchpens oder des Steuerkreuzes Buchstaben und Zeichen aus. Drückst du den Y-Knopf oder berührst du eines der links auf dem Touchscreen angezeigten Symbole, kannst du aus verschiedenen Zeichengruppen wählen.

HINWEIS: Hältst du während des Spielstarts den A-, B-, X- und Y-Knopf sowie die L- und R-Tasten gedrückt, kannst du sämtliche Spieldateien löschen.

ACHTUNG: Gelöschte Daten können in keinem Fall wiederhergestellt werden.



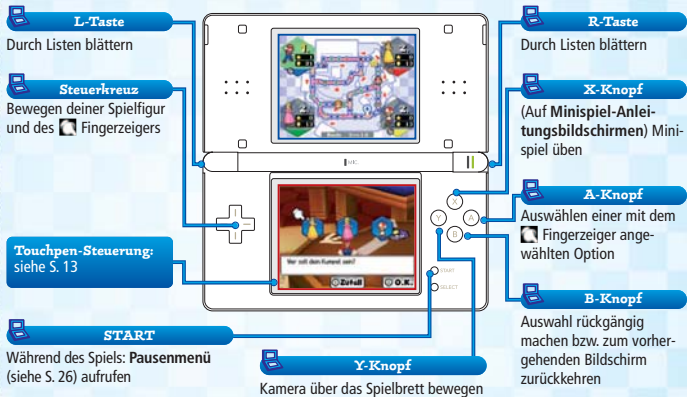
☆ Mikro-Test

Wähle in der **Dateiauswahl** eine Speicherdatei aus, damit das **Hauptmenü** mit allen Spielmodi (siehe S. 14) angezeigt wird. Mithilfe der Option **MIKRO-TEST** kannst du die Empfindlichkeit des DS-Mikrofons prüfen. Wähle die Option aus und sprich in Richtung des Mikrofons, um festzustellen, ob deine Stimme die richtige Lautstärke zum Spielen hat.



Steuerung

Knöpfe und Tasten



Schließt du das Nintendo DS-System während des Spiels, schaltet das System in den **Standby-Modus**. Öffnest du das System wieder, wird der **Standby-Modus** beendet und das Spiel läuft weiter. Bei **DS-Download-Spiel-Partien** sowie Minispielen, die das DS-Mikrofon verwenden, ist der **Standby-Modus** nicht verfügbar.

Touchpen-Steuerung (in Menübildschirmen)

Während des Spiels kannst du mit dem Touchpen viele verschiedene Aktionen ausführen, etwa das Anwählen von Menüoptionen oder das Berühren von Schaltflächen. Berührst du einen Menüpunkt mit dem Touchpen, wird auf dem oberen Bildschirm eine Erklärung angezeigt. Um die Auswahl zu bestätigen, kannst du entweder O.K. auswählen oder die gewählte Schaltfläche ein zweites Mal berühren. Wähle **ZURÜCK** aus, um zum vorangehenden Bildschirm zurückzukehren.



Touchpen-Steuerung (auf den Spielbrettern)

Berühre und anschließend die eingeblendeten Pfeile, um das gesamte Spielbrett auf dem Touchscreen zu überfliegen (siehe S. 15). Berühre , um die Items zu sehen, die du mit dir führst. Berühre den Würfel-Block, um eine Zahl zu würfeln.

HINWEIS: Manche Minispiele werden mithilfe der Knöpfe und Tasten, andere mithilfe des Touchpens gesteuert.



Fingerzeiger und Touchpen

In Menüs lässt du durch Drücken des A-Knopfs, des B-Knopfs oder des Steuerkreuzes den Fingerzeiger erscheinen. Wirst du in der vorliegenden Anleitung aufgefordert, etwas „auszuwählen“, so bedeutet dies sowohl das Wählen von Optionen durch den Touchpen mit anschließendem Berühren von O.K. als auch das Bewegen des Fingerzeigers auf die gewünschte Option mit anschließendem Drücken des A-Knopfs. Werden in Menüs Symbole für den A-, B-, X- oder Y-Knopf angezeigt, so kannst du die entsprechende Option durch Drücken des entsprechenden Knopfs auswählen.



☆ Zurücksetzen

Drückst du gleichzeitig **START**, **SELECT**, **L-** und **R-Taste**, so gelangst du zum **Titelbildschirm** zurück.

Spielmodi

Hauptmenü

In MARIO PARTY DS stehen dir die unten aufgeführten Spielmodi zur Verfügung. Wähle mithilfe des Steuerkreuzes oder des Touchpens eine Spielmodus-Schaltfläche an, um auf dem oberen Bildschirm eine kurze Erläuterung dazu zu lesen.



ABENTEUER

In diesem Spielmodus machst du dich im Alleingang auf die Reise über alle fünf Spielbretter (siehe S. 23).

PARTY-MODUS

Hier trittst du auf einem Spielbrett deiner Wahl zu einer einzelnen Partie an (siehe S. 24).

MINISPIEL-MODUS

Hier kannst du jedes Minispiel spielen, das du im Abenteuer, im Party-Modus und im Extra-Modus freigeschaltet hast (siehe S. 30).

KNOBEL-MODUS

Hier kannst du dich an klassischen und neuen Mario Party-Knobelspielen versuchen (siehe S. 35).

DS-DOWNLOAD-SPIEL

Hier kannst du die folgenden Spielmodi auf andere Nintendo DS-Systeme herunterladen und MARIO PARTY DS mit deinen Freunden auf nur einer DS-Karte spielen (siehe S. 36):

Party-Modus (2–4 Spieler)

Minispiel-Modus (2–4 Spieler)

Knobel-Modus (2 Spieler)

Extra-Modus (2 Spieler)

GALERIE

Hier kannst du dir die Preise und Belohnungen ansehen, die du bisher erspielt hast, und dir Musik aus dem Spiel anhören (siehe S. 40).

Möchtest du Mehrspieler-Partien spielen, so wähle zunächst **DS-Download-Spiel** (siehe S. 36) aus und warte dann, bis sämtliche Spieler dem Spiel beigetreten sind. Sobald alle Downloads beendet sind, kannst du den gewünschten Spielmodus auswählen.

Die Spielanzeige

Während des Spiels wird auf dem oberen Bildschirm eine Karte des gesamten Spielbretts angezeigt. Zusätzlich siehst du dort auch die Info-Anzeigen aller Spieler und weitere hilfreiche Angaben. Auf dem Touchscreen siehst du den Spieler, der gerade am Zug ist.

Spieler, der als Erster zieht

Spieler, der als Zweiter zieht

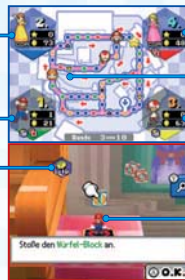
Item-Shop (siehe S. 19)

Spieler, der als Dritter zieht

Spieler, der als Letzter zieht

Trick-Feld (siehe S. 20)

Spieler am Zug



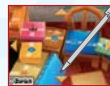
Info-Anzeige



- ★ Aktuelle Platzierung
- ★ Sternenzähler
- ★ Münzenzähler
- ★ Spielerfarben:
Blau (SP1) / Rot (SP2) / Grün (SP3) / Gelb (SP4)
- ★ Items (siehe S. 19) und Trick-Felder (siehe S. 20)

Die Hintergrundfarbe der Info-Anzeige ändert sich je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler gerade steht (siehe S. 18). Steht der Spieler auf einem Ereignis-Feld, einem Kumpel-Feld oder einem Duell-Feld, färbt sich die Info-Anzeige grün.

Berühre oder drücke den Y-Knopf...



...und schon kannst du mithilfe des Steuerkreuzes oder des Touchpens das gesamte Spielbrett überfliegen.



So funktioniert das Spiel



Wer am Ende der letzten Runde die meisten Sterne gesammelt hat, gewinnt die Partie. Lies dir genau durch, wie das Spiel abläuft, dann ist dir der Sieg so gut wie sicher!

Der erste Spieler (bzw. Team) stößt den Würfel-Block an und zieht genau die Anzahl Felder, die der Block zeigt. Vor dem Anstoßen des Würfel-Blocks können Items (siehe S. 19) oder Trick-Felder (siehe S. 20) eingesetzt werden.

Je nachdem, auf welchem Feld der Spieler landet, passieren verschiedene Dinge (siehe S. 18). (In einer Runde zieht jeder Spieler einmal.)

Nachdem jeder Spieler gezogen ist, beginnt ein Minispiel (siehe S. 21).

Sobald die vor dem Spiel im **Optionsmenü** festgelegte Anzahl Runden gespielt wurde, endet die Partie. Im **Abenteuer** dauert jede Partie zehn Runden.

Sobald jeder Spieler gezogen ist und ein Minispiel gespielt wurde, ist die Runde zu Ende.

Nächste Runde



Wenn nur noch fünf Runden zu spielen sind, geht die Partie in die heiße Phase: Die finalen Fünf (siehe S. 22) beginnen!

Im **Party-Modus** werden am Ende einer Partie Bonus-Sterne verliehen, wenn du diese im **Optionsmenü** aktiviert hast. Der oder die Spieler, die während der Partie bestimmte Voraussetzungen erfüllt haben, erhalten je einen zusätzlichen Stern. In jeder Partie werden drei Bonus-Sterne zufällig aus den folgenden sechs gewählt:

- ☆ **Minispiel-Stern:** Für die meisten Minispiel-Siege.
- ☆ **Item-Stern:** Für die meisten eingesetzten Items.
- ☆ **Ereignis-Stern:** Für die meisten besuchten Ereignis-Felder.
- ☆ **Wander-Stern:** Für die meisten zurückgelegten Felder.
- ☆ **Trick-Stern:** Für die meisten platzierten Trick-Felder.
- ☆ **Kumpel-Stern:** Für die meisten besuchten Kumpel-Felder.

Werde der Superstar!!!

☆ Mario Party-Punkte

In jeder Einspieler-Partie erhältst du **MARIO PARTY-PUNKTE (MP-PUNKTE)** für gute Platzierungen, Minispiel-Erfolge und viele andere Leistungen. Sobald du genug Mario Party-Punkte gesammelt hast, erhältst du Trophäen, Figuren und viele andere Preise, die du in der **Galerie** (siehe S. 40) betrachten kannst.





Felder



Blaues Feld Landest du auf einem Blauen Feld, erhältst du drei Münzen.



Rotes Feld Wenn du auf einem Roten Feld landest, verlierst du drei Münzen.



Ereignis-Feld Diese grünen Felder lösen je nach Spielbrett verschiedene Ereignisse aus – gute wie böse.



Kumpel-Feld Landest du auf einem gelben Kumpel-Feld, musst du einen Mitspieler bestimmen, der dein Kumpel sein soll. Anschließend erhalten du und dein Kumpel jeweils fünf Münzen.



Duell-Feld Landest du auf einem Duell-Feld, musst du einen deiner Mitspieler als Rivalen in einem Duell-Minispiel auswählen. Das Duell-Minispiel wird zufällig durch das Minispiel-Roulette bestimmt.



Bowser-Feld Landet ein Spieler auf diesen Feldern, erscheint Bowser und sorgt für Chaos.

Besondere Spielbrett-Zonen



★ Trick-Feld-Punkt

Wenn du durch diese Zone läufst, erhältst du ein Trick-Feld (siehe S. 20).



★ Item-Shop

Hier kannst du zahlreiche Items (siehe S. 19) erwerben.



★ Weggabelung

Hier bestimmst du, welchen Weg du einschlägst. Du kannst an Weggabelungen auch das gesamte Spielbrett überblicken.



★ Sternenquelle

Hier erhältst du je nach Spielbrett einen oder mehrere Sterne. Die Bedingungen, die du dafür erfüllen musst, hängen vom Spielbrett ab, auf dem du dich befindest.

HINWEIS: Diese vier Zonen zählen nicht als Felder. Wenn du dich durch sie hindurch bewegst, verringert sich deine Würfelzahl nicht.



Items



Betrittst du einen Item-Shop, kannst du deine gesammelten Münzen gegen Items eintauschen. Du kannst insgesamt drei Items (einschließlich Trick-Felder) mit dir tragen. Bevor du ein viertes Item mitnehmen kannst, musst du zunächst eines der anderen drei wegwerfen. Items werden vor dem Anstoßen des Würfel-Blocks eingesetzt. Im Folgenden findest du eine Beschreibung aller Items:



Zweimal-Block

Lässt dich zwei Würfel-Blöcke hintereinander anstoßen.



Dreimal-Block

Lässt dich zwei Würfel-Blöcke hintereinander anstoßen.



Halb-Block

Beschränkt die Zahlen auf dem Würfel-Block auf 1 bis 5.



Tele-Block

Teleportiert dich vor dem Würfeln. Du landest dabei stets auf einem Blauen Feld, auf dem kein Mitspieler steht.



Schnapptasche

Lässt dich ein zufällig ausgewähltes Item von einem Konkurrenten deiner Wahl stibitzen.



Sternenröhre

Bringt dich ohne Umwege zum Stern.



Block-Detektor

Bewirkt, dass du in diesem Zug auf jeden Fall einen versteckten Block findest.



Wundertasche

Lässt dich all deine Items verlieren und schenkt dir dafür eine Sternröhre, einen Block-Detektor und einen Dreimal-Block.



Trick-Felder



Trick-Felder sind ganz besondere Mechanismen, die auf Spielbrett-Feldern platziert werden. Wenn ein Spieler auf einem aufgestellten Trick-Feld landet, passieren allerlei Dinge. Du kannst nur drei Trick-Felder und Items (siehe S. 19) auf einmal mit dir herumtragen – wenn du ein weiteres Trick-Feld mitnehmen möchtest, musst du zuerst etwas anderes wegwerfen. Trick-Felder werden vor dem Anstoßen des Würfel-Blocks platziert. Im Folgenden findest du eine Beschreibung aller Trick-Felder:



10-Münz-Trick-Feld

Wer auf diesem Trick-Feld landet, muss 10 Münzen an dich zahlen.



20-Münz-Trick-Feld

Wer auf diesem Trick-Feld landet, zahlt 20 Münzen an dich.



Münztausch-Trick-Feld

Landet ein Rivale auf diesem Trick-Feld, werden eure Münzenkonten vertauscht.



1-Stern-Trick-Feld

Der nächste Spieler, der auf diesem Trick-Feld landet, muss dir einen Stern schenken.



2-Stern-Trick-Feld

Der nächste Spieler, der auf diesem Trick-Feld landet, muss zwei Sterne an dich abgeben.



Platztausch-Trick-Feld

Tritt ein Mitspieler auf dieses Trick-Feld, so tauscht er mit dir die Plätze.



Sternen-Block

Wer das Glück hat, auf diesem Trick-Feld zu landen, darf einen besonderen Würfel-Block anstoßen, um bis zu drei Sterne auf einmal zu erhalten.



Münzen-Block

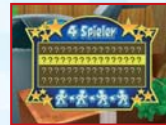
Wer auf dieses Trick-Feld tritt, darf in einer bestimmten Zeit aus einem Block so viele Münzen stoßen, wie er nur kann.



Zeit für Minispiele!



Je nach Farbe der Felder, auf denen alle Spieler am Ende einer Runde stehen, beginnt eine andere Art Minispiel. Die Spieler, die auf Ereignis-Feldern, auf Duell-Feldern oder auf Kumpel-Feldern stehen, erhalten zufällig die Farbe Blau oder Rot. Der Spieler oder das Team, das die Minispiele gewinnt, erhält eine bestimmte Anzahl Münzen.



4-Spieler-Minispiele (wenn alle auf derselben Farbe stehen)



Alle Spieler treten gegeneinander an.

1-Vs.-3-Minispiele (wenn nur einer auf einer anderen Farbe steht)



Ein Spieler nimmt es allein mit den anderen drei auf.


2-Vs.-2-Minispiele (wenn je zwei auf derselben Farbe stehen)



Zwei Zweierteam spielen gegeneinander.

- Manchmal treten alle Spieler in einem Kampf-Minispiel gegeneinander an. Hier setzt jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Münzen, die nach Ende des Minispiels je nach Leistung neu verteilt werden. Je mehr Runden in der Partie schon gespielt wurden, desto mehr Münzen stehen dabei auf dem Spiel.
- In einem **Duell** hat die Farbe, auf der ein Spieler steht, keinen Einfluss auf die Art der Minispiele. In **Duellen** werden auch keine 1-Vs.-3-Minispiele oder Kampf-Minispiele gespielt.

☆ Minispiel-Anleitungsbildschirme

Vor jedem Minispiel wird ein **Minispiel-Anleitungsbildschirm** eingeblendet. Der  Fingerzeiger wird auf diesen Bildschirmen nicht angezeigt. Mithilfe von Rechts und Links auf dem Steuerkreuz oder durch Berühren von **REGELN** und **TIPPS** mit dem Touchpen erfährst du wertvolle Informationen zum bevorstehenden Minispiel.

Drücke den X-Knopf oder berühre ÜBEN, um vor Beginn des Minispiels eine Übungsrunde einzulegen.

Drücke den A-Knopf oder berühre LOS!, um das Minispiel zu starten.

Bei **DS-Download-Spiel-Partien** (siehe S. 36) kann der Spieler mit dem **Gastgeber-System** das Minispiel erst dann beginnen, wenn auf allen **Gast-Systemen** der A-Knopf gedrückt oder O.K. ausgewählt wurde.



HINWEIS: Du kannst ein laufendes Minispiel durch Drücken von **START** pausieren und den **Minispiel-Anleitungsbildschirm** aufrufen. Durch Drücken von **START** oder des **B-Knopfs** bzw. durch Berühren von **ZURÜCK** gelangst du zum Minispiel zurück.

🎯 Die finalen Fünf!

Sobald die letzten fünf Runden der Partie beginnen, erscheint Bowser und lässt den letztplatzierten Spieler das Roulette stoppen: Mit etwas Glück kann dieser Münzen oder Sterne gewinnen. Sobald Bowser wieder verschwindet, werden alle Kumpel-Felder auf dem Spielbrett zu Duell-Feldern.



Abenteurer (1 Spieler)

In diesem Spielmodus machst du dich alleine auf die Reise über alle Spielbretter. Wer in einer Partie innerhalb von zehn Runden die meisten Sterne sammelt, wird der Superstar und darf dem Spielbrett-Boss gegenüberreten. Beginnst du ein **Abenteurer**, hast du zunächst folgende Auswahlmöglichkeiten:

🎮 Abenteurer-Menü

★ **NEUES SPIEL** Beginne ein neues **Abenteurer**.

★ **SPIEL LADEN** Setze ein zuvor gespeichertes **Abenteurer** fort.

Wenn du ein neues Spiel beginnst, während die Option **SPIEL LADEN** verfügbar ist, so werden die vorhandenen Spieldaten der unterbrochenen Partie beim nächsten Speichern gelöscht.

ACHTUNG: Gelöschte Daten können in keinem Fall wiederhergestellt werden.

🎮 Spieler wählen

Hier wählst du den Charakter, den du in diesem **Abenteurer** spielen möchtest.

🎮 Minispiel-Paket

Hier legst du fest, welche Arten Minispiele am Ende jeder Runde gespielt werden sollen:

★ **ALLE** Alle Minispiele kommen vor.

★ **EINFACHE** Nur einfache, schnell zugängliche Minispiele kommen vor.

★ **OHNE MIKRO** Es kommen nur Minispiele vor, die das DS-Mikrofon nicht verwenden.

🎮 Einstellungen bestätigen

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.





Party-Modus (1-4 Spieler)



Im **Party-Modus** treten bis zu vier Konkurrenten auf einem Spielbrett deiner Wahl an. Beginnst du ein **Party-Modus**-Spiel, hast du zunächst folgende Auswahlmöglichkeiten:

Party-Menü

- ★ **NEUES SPIEL** Beginne eine neue Party mit bis zu vier Teilnehmern.
- ★ **SPIEL LADEN** Hast du zuvor bereits ein **Party-Modus**-Spiel gespeichert, so kannst du dieses hier fortsetzen.

Wenn du ein neues Spiel beginnst, während die Option **SPIEL LADEN** verfügbar ist, so werden die vorhandenen Spieldaten der unterbrochenen Partie beim nächsten Speichern gelöscht.

ACHTUNG: Gelöschte Daten können in keinem Fall wiederhergestellt werden.

Spiel wählen

 Hier kannst du zwischen drei Spielmodi wählen:

- ★ **JEDER GEGEN JEDEN** Vier Spieler kämpfen um die Spitze.
- ★ **ZWEIERTEAMS** Zwei Teams mit je zwei Spielern treten gegeneinander an.
- ★ **DUELL** Ein Zweikampf zwischen zwei Rivalen.

Wähle **SPIELANLEITUNG** aus, um eine ausführliche Erläuterung des Spielablaufs anzuschauen.

Spieler wählen

Hier wählst du zunächst deinen eigenen Charakter und bestätigst deine Wahl durch Berühren von O.K. Wähle als Nächstes die computer-gesteuerten Rivalen (COM) und bestätige erneut mithilfe von O.K. Wählst du **ZUFALL**, so erfolgt die Charakterwahl automatisch. Bist du mit der Auswahl zufrieden, fahre durch Wählen von O.K. fort.



Bei **DS-Download-Spiel**-Partien kann der Gastgeber erst dann O.K. auswählen, wenn alle Gast-Systeme ihren Charakter ausgewählt haben.

Teams einteilen

Spielst du eine **Zweierteams**-Partie, musst du vor Spielbeginn die Teilnehmer in Teams aufteilen. Wähle die gewünschte Kombination aus. Mithilfe der Option **ZUFALL** kannst du die Teams auch automatisch einteilen lassen.



Spielbrett wählen

Hier wählst du das Spielbrett, auf dem die Party steigen soll. Um mehr über die Spielbretter zu erfahren, lies bitte im Abschnitt „Die Spielbretter“ auf S. 27 – 29 weiter.



Regeln wählen

Auf diesem Bildschirm legst du die Regeln der bevorstehenden Partie fest.

- ★ **STANDARDREGELN** Spiele eine Partie über zehn Runden mit Bonus-Sternen und allen Minispielen.
- ★ **LETZTES SPIEL** Spiele eine Partie mit denselben Einstellungen wie beim letzten Mal.

Durch Berühren der **OPTIONEN**-Schaltfläche unten auf dem Touchscreen kannst du verschiedene Spieleinstellungen deinem Geschmack anpassen (siehe S. 26).



Einstellungen bestätigen

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.



📌 Einstellungen ändern

Wähle in der **Regelauswahl** OPTIONEN, um die folgenden Einstellungen anzupassen:

- ★ **RUNDEN** Lege die Anzahl der gespielten Runden in Fünfschritten von 10 bis 30 fest.
- ★ **MINISPIEL-PAKET** Diese Option entspricht der MINISPIEL-PAKET-Auswahl im **Abenteuer** (siehe S. 23).
- ★ **BONUS-STERNE** Schaltest du diese Option EIN, werden am Ende der Partie Bonus-Sterne verliehen (siehe S. 17).
- ★ **COM-SPIELSTÄRKE** Hier kannst du festlegen, wie die COM-Gegner spielen: SCHWACH, NORMAL oder STARK. Die Spielstärke EXTREM ist zu Beginn noch nicht wählbar – nur echte Veteranen werden diese Herausforderung freischalten können.
- ★ **STERNEN-VORSPRUNG** Wenn du möchtest, kannst du bestimmte Spieler mit einem Vorsprung von bis zu drei Sternen ins Rennen schicken. Wähle hier aus, wem du wie viele Sterne mitgeben möchtest.



🌟 Pausenmenü

Auf den Spielbrettern kannst du die Partie durch Drücken von START pausieren und ein Menü mit den folgenden Optionen öffnen:

- MINISPIEL-PAKET** Hier kannst du ein anderes Minispiel-Paket wählen.
- COM-SPIELSTÄRKE** Hier bestimmst du, wie gekonnt deine COM-Rivalen agieren (siehe oben).

ANLEITUNG AUFHÖREN

Hier erfährst du genau, wie du auf dem aktuellen Spielbrett an Sterne gelangst. Hiermit beendest du die laufende Partie. Die Spieldaten bis einschließlich der zuletzt abgeschlossenen Runde werden gespeichert, angefangene Runden gehen hingegen verloren.



Die Spielbretter



Wigglers Gartenlaube

Wigglers lieblicher Blumengarten wurde von einer garstigen Piranha-Pflanze überwuchert! Kannst du den Schädling ausjäten? Du erhältst Sterne, indem du sie gegen je 20 Münzen eintauschst.



Toadettes Musikstube

Beweise deinen Geschmack für Musik in Toadettes zauberndem Atelier voller fantastischer Instrumente. Du kannst Sterne sammeln, indem du den Noten auf dem Spielbrett Münzen schenkst. Jede Note gibt ihren Stern für unterschiedlich viele Münzen preis.





DKs Steinstatue

Donkey Kong wurde zu Stein verwandelt und hält dieses farbenprächige Dschungel-Spielbrett empor. Erreiche die Sternenquelle, um deine Münzen gegen so viele Sterne auf einmal einzutauschen, wie du dir leisten kannst.



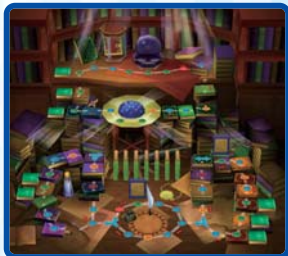
Bowsers Flippertisch

Bowsers eigener Flipperautomat bildet die Kulisse für dieses neonleuchtende Spielbrett. Lass dich nicht blenden! Du erhältst Sterne, indem du jeden einzelnen gegen 20 Münzen eintauschst.



Kameks Bücherkabinett

Tief in Kameks verwunschener Bücherstube irrst du durch seine faszinierende Sammlung magischer Werke. Eine der drei Schatzlampen birgt einen Stern. Für zehn Münzen darfst du eine Lampe öffnen – ob du den richtigen Griff getan hast?





Minispiel-Modus (1–4 Spieler)



Im **Minispiel-Modus** kannst du jedes Minispiel spielen, das du im **Abenteurer**, im **Party-Modus** oder im **Extra-Modus** freigeschaltet hast. Es stehen sechs verschiedene Spielmodi zur Auswahl!

Einzelspiel (1–4 Spieler)

Hier hast du die freie Wahl zwischen allen Minispielen, die du bereits im Spiel gespielt hast. Unten erfährst du, wie du eine **Einzelspiel**-Partie beginnst.

★ **Zum Freispiel:** Du musst mindestens ein Minispiel im **Abenteurer**, im **Party-Modus** oder im **Extra-Modus** freigespielt haben.

MINISPIEL-KATEGORIE WÄHLEN

Hier wählst du zwischen Minispielen für **ZWEI SPIELER** oder **VIER SPIELER** aus.

HINWEIS: Spielst du eine **DS-Download-Spiel**-Partie mit mehr als einem Mitspieler, steht die Option **ZWEI SPIELER** nicht zur Verfügung.

SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

COM-SPIELSTÄRKE

Die Wahl der COM-Spielstärke funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 26).

MINISPIEL-AUSWAHL

In **Zweispiel-Partien** kannst du zwischen **DUELL-** und **BOSS-Minispielen** wählen. In **Vierspieler-Partien** stehen Minispiele der Kategorien **4 SPIELER**, **1 VS. 3**, **2 VS. 2** und **BOSS** zur Verfügung. Wählst du ein **1-Vs.-3-** oder **2-Vs.-2-Minispiel** aus, musst du die Team-Einteilung vornehmen (siehe S. 25).

HINWEIS: Bei **DS-Download-Spiel**-Partien stehen keine Boss-Minispiele zur Auswahl.



Kletterkampf (1–4 Spieler)

In diesem Turnier geht es nach oben – wer zuerst 3, 5 bzw. 7 Siege verbuchen kann, gewinnt die Partie.

★ Zum Freispiel:

Um mitklettern zu dürfen, musst du mindestens vier Minispiele der folgenden Kategorien freigespielt haben: **4 Spieler**, **1 Vs. 3** und **2 Vs. 2**. Du musst keine Bonus-Minispiele gespielt haben, um den **Kletterkampf** zu spielen.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

REGELN WÄHLEN

Hier stehen folgende Optionen zur Auswahl:

STANDARDREGELN

Spiele eine Partie mit fünf **GEWINNRUNDEN**, zufälligem **MINISPIEL-GENRE** und **COM-SPIELSTÄRKE** auf **NORMAL**.

LETZTES SPIEL

Spiele eine Partie mit denselben Einstellungen wie beim letzten Mal.

Durch Berühren der **OPTIONEN**-Schaltfläche unten auf dem Touchscreen kannst du verschiedene Spieleinstellungen deinem Geschmack anpassen.



GEWINNRUNDEN

Hier legst du fest, wie viele Minispiel-Siege erforderlich sind, um den **Kletterkampf** zu gewinnen: **3**, **5** oder **7**.

MINISPIEL-GENRE

Hier legst du die Art der vorkommenden Minispiele fest: **4 SPIELER**, **1 VS. 3**, **2 VS. 2** oder **ZUFALL**.

COM-SPIELSTÄRKE

Die Wahl der COM-Spielstärke funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 26).

HINWEIS: Wählst du ein **1-Vs.-3-** oder **2-Vs.-2-Minispiel** aus, musst du die Team-Einteilung vornehmen (siehe S. 25).

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

Wahl-Pokal (1–4 Spieler)

In diesem Turnier wählst du fünf Minispiele aus und versuchst, so viele wie möglich davon zu gewinnen.

★ Zum Freispiel:

Um im **Wahl-Pokal** mitzumachen, musst du mindestens fünf 4-Spieler- und Kampf-Minispiele (außer Bonus-Minispielen) freigespielt haben.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).



COM-SPIELSTÄRKE


Die Wahl der COM-Spielstärke funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 26).

GEWÄHLTE MINISPIELE

Hier wählst du fünf aus all den 4-Spieler- und Kampf-Minispielen aus, die du bisher freigespielt hast.



Wähle **ZUFALL** aus, um die Liste automatisch zu füllen. Möchtest du ein gewähltes Minispiel beibehalten und den Rest der Liste neu auswürfeln lassen, wähle das -Symbol rechts von dem Minispiel und schalte es auf .

Wählst du anschließend **ZUFALL**, so werden nur die Minispiele mit -Symbol neu bestimmt.

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELLEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

Punktejagd (1–4 Spieler)

Hier trittst du in zehn Minispielen hintereinander an und sammelst Punkte, die auf deiner Leistung im Vergleich zur Konkurrenz basieren. Wer am Ende der Partie die meisten Punkte gesammelt hat, ist Sieger.

★ Zum Freispiel:

Um mitzujagen, musst du folgende zehn Minispiele freigeschaltet haben.



- 1 Geländer-Gleiter
- 2 Holzbrett-Hüpfer
- 3 Kirschenkatapulte
- 4 Magnet-Athleten
- 5 Minen-Megathlon

- 6 Bauchkletsch-Box
- 7 Hecken-Hatz
- 8 Pedal-Profis
- 9 Kleiderbügel-Gleitfahrt
- 10 Rempel-Regatta

SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

COM-SPIELSTÄRKE

Die Wahl der COM-Spielstärke funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 26).

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELLEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

HINWEIS: Die Minispiel-Leistungen, die du in der **Punktejagd** erzielst, werden nicht gespeichert.

Boss-Parade (1 Spieler)

Hier trittst in allen Boss-Minispielen hintereinander an. Sei schnell und versuche, eine unschlagbare Bestzeit aufzustellen!

★ **Zum Freispiel:** Schließe das **Abenteuer** erfolgreich ab.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

BOSS-ANLEITUNGEN

Hier legst du fest, ob du vor jedem Boss-Kampf den **Minispiel-Anleitungsbildschirm** ansehen möchtest.

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

Raum-Randale (1 – 4 Spieler)

Wer zuerst aus den richtigen Brückenteilen einen Weg zur Rakete baut, ist Sieger! Gewinne Minispiele, um dir Brückenteile zu sichern.

★ **Zum Freispiel:** Du musst folgende fünf Minispiele freigeschaltet haben:

- **Magnet-Athleten**
- **Luntenrunde**
- **Torschuss-Tumult**
- **Glücksgriff gefällig?**
- **Garagen-Gleiter**



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

COM-SPIELSTÄRKE

Die Wahl der COM-Spielstärke funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 26).

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.



Knobel-Modus (1–2 Spieler)



Versuche dich an klassischen Knobel-Minispielen aus der Mario Party-Reihe oder schalte ein völlig neues Minispiel frei, indem du eine bestimmte Bedingung erfüllst. Über **DS-Download-Spiel** kannst du mit einer einzigen MARIO PARTY DS-Karte zu zweit spielen. Es stehen folgende Optionen zur Wahl.



★ KNOBEL-ALLERLEI

Hier hast du die freie Wahl zwischen fünf cleveren Klassikern aus der Mario Party-Reihe.



Diese geheimnisvolle Kategorie enthält ein ganz neues Knobel-Minispiel mit zwei verschiedenen Spielmodi. Du kannst es freischalten, indem du eine bestimmte Bedingung erfüllst. Ob du es schaffst?

Wahl eines Knobel-Minispiels

Hier erfährst du, wie du einen der fünf Mario Party-Klassiker spielen kannst.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

SPIEL WÄHLEN

Hier kannst du das Knobel-Minispiel aussuchen, das du spielen möchtest.

★ DIE KNOBEL-MINISPIELE

Dies sind die Knobel-Minispiele, aus denen du in dieser Kategorie wählen kannst. Auf dem **Minispiel-Anleitungsbildschirm**, der vor Spielbeginn angezeigt wird, erfährst du genau, wie du das entsprechende Knobel-Minispiel spielst.

- **Steinblocks Schacht**
- **Bob-omb-Gebombe**
- **Lagerhalter**
- **Sternstapler**
- **Kullerkoller**

DS-Download-Spiel (2–4 Spieler)

Über **DS-Download-Spiel** kannst du verschiedene Spielmodi auf DS-Systeme ohne MARIO PARTY DS-Karte herunterladen und gemeinsam mit Freunden spielen. Folge den unten aufgeführten Schritten, um eine Mehrspieler-Partie über **DS-Download-Spiel** zu beginnen. Bitte lies vor der Einrichtung einer Partie über **DS-Download-Spiel** den Abschnitt „Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)“ auf S. 45–46 genau durch.

So richtest du DS-Download-Spiel ein

Das Nintendo DS-System mit MARIO PARTY DS-Karte wird als **Gastgeber-System** bezeichnet. Die DS-Systeme ohne DS-Karte werden **Gast-Systeme** genannt.

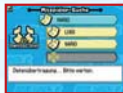
GASTGEBER-SYSTEM



Wähle DS-DOWNLOAD-SPIEL aus, um nach Mitspielern zu suchen.



Werden 1–3 Mitspieler angezeigt, so berühre O.K.



Warte, bis der Download auf das/die Gast-System(e) abgeschlossen ist.

GAST-SYSTEM(E)



Wähle auf dem DS-Menübildschirm DS-DOWNLOAD-SPIEL aus.



Wähle in der **Spielauswahl** MARIO PARTY DS aus.



Warte, bis der Download abgeschlossen ist.

HINWEIS: In **DS-Download-Spiel**-Partien wird dein Spielfortschritt nicht gespeichert. Freigeschaltete Minispiele hingegen werden gespeichert.

Modus wählen

Sobald die Datenübertragung abgeschlossen ist, erscheint der **Spielmodus-Auswahlbildschirm**. Alle Einstellungen mit Ausnahme der Spielerwahl werden auf dem Gastgeber-System getroffen.

Zweispielers-Partien

Spielst du mit einem Mitspieler, stehen **Party-Modus**, **Minispiel-Modus** und **Extra-Modus** zur Auswahl. Berühre eine der Schaltflächen einmal, damit auf dem oberen Bildschirm eine kurze Erklärung angezeigt wird. Die zwei Minispiele im **Extra-Modus** sind nur in Zweispielers-Partien verfügbar:

Fänger & Federn Hier treten zwei Spieler als Team an (siehe S. 38).

Buntes Duell Hier wetteifern zwei Spieler gegeneinander (siehe S. 39).



Drei- und Vierspieler-Partien

Spielst du mit zwei oder drei Mitspielern, kannst du zwischen **Party-Modus** und **Minispiel-Modus** wählen. Spielst du mit mehr als einem Mitspieler, steht im **Party-Modus** der Spielmodus **DUELL** nicht zur Verfügung.



Spieler wählen

Spielst du über **DS-Download-Spiel**, so müssen zuerst alle Gast-Systeme ihren Charakter gewählt haben, bevor der Gastgeber durch Berühren von O.K. fortfahren kann.

Verbindungsfehler

Sollte es zu einem Verbindungsfehler kommen, wird das Spiel unterbrochen und der abgebildete Bildschirm erscheint auf dem Gastgeber-System. Wähle O.K., um zum **Hauptmenü** (siehe S. 14) zurückzukehren.



Fänger & Federn (2 Spieler gegen 2 COM-Spieler)

Hier machst du dich mit einem Partner auf die Jagd nach den COM-Gegnern. Stoßt die Würfel-Blöcke an, bewegt euch auf dem Spielbrett und versucht, das Gegner-Team innerhalb von zehn Runden einzufangen.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Party-Modus** (siehe S. 24).

REGELN WÄHLEN

Hier kannst du Spielregeln und -optionen einstellen.

STANDARDREGELN

Alle Minispiele kommen vor.

LETZTES SPIEL

Spiele eine Partie mit denselben Einstellungen wie beim letzten Mal.

Durch Berühren der OPTIONEN-Schaltfläche unten auf dem Touchscreen kannst du MINISPIEL-PAKET (siehe S. 23) und COM-SPIELSTÄRKE (siehe S. 26) anpassen.

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

Fänger & Federn-Spielregeln

Eine **Fänger & Federn**-Partie spielt sich auf einem 6 x 5 Blöcke großen Spielbrett ab. Du und dein Partner zeichnet Linien zwischen den Blöcken, eure Gegner hüpfen von Block zu Block, jeder so weit, wie der Würfel-Block anzeigt. Um zu gewinnen, müsst ihr beide COM-Gegner mit euren Federstrichen vollständig einschließen. In jeder Partie werden insgesamt drei 2-Vs.-2-Minispiele gespielt – das Siegerteam darf anschließend Zweimal-Blöcke anstoßen und hat so in der folgenden Runde einen großen Bewegungsvorteil.



Buntes Duell (2 Spieler gegeneinander)

Hier treten zwei Spieler zum Zweikampf gegeneinander an. Alle Felder, die du passierst, nehmen deine Farbe an. Auf bestimmten Feldern erscheinen auch Sterne. Ziel im **Bunten Duell** ist es, durch Einfärben von Feldern und Finden von Sternen mehr Punkte als der Gegenspieler zu sammeln.



SPIELER WÄHLEN

Die Spielerwahl funktioniert genau wie im **Abenteuer** (siehe S. 23).

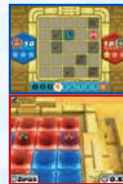
MINISPIEL-PAKET

Diese Option entspricht der MINISPIEL-PAKET-Auswahl im **Abenteuer** (siehe S. 23).

Die Frage **MÖCHTEST DU MIT DIESEN EINSTELLUNGEN SPIELEN?** erscheint auf dem Bildschirm. Wähle **JA**, wenn du mit den Einstellungen zufrieden bist, damit das Spiel beginnt.

Buntes Duell-Spielregeln

Nachdem die Zugreihenfolge feststeht, stoßen beide Spieler Würfel-Blöcke an und bewegen sich entsprechend weit über das Spielfeld. Felder, die du berührst, nehmen deine Farbe an, und je nachdem, wo du landest, kannst du sogar zusätzliche Würfel-Blöcke und Sterne entdecken. Landen beide Spieler auf demselben Feld, beginnt ein Duell-Minispiel – besiegst du deinen Gegenspieler, so kannst du dir das Feld und unter Umständen sogar einen Stern schnappen. Jedes Feld zählt einen Punkt, jeder Stern fünf – wer nach zehn Runden die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie!



Symbole auf dem oberen Bildschirm

- Felder, auf denen schon jemand gelandet ist.
- Felder, auf denen ein Stern entdeckt

Felder, auf denen Würfel-Blöcke erschienen sind.



Galerie



Hier sind all die Preise und Belohnungen ausgestellt, die du während des Spielens gesammelt hast. Zusätzlich kannst du hier auch alle Leistungen betrachten, die in Minispielen aufgestellt wurden.

Sammlung

Hier kannst du allerlei Figuren, Trophäen und Orden bewundern, die du für das Erfüllen gewisser Bedingungen in Einspieler-Partien erhalten hast:

CHARAKTER-FIGUREN

BRETT-REQUISITEN

BOSS-TROPHÄEN

Wähle eine der Schaltflächen aus, um dir die tollen Preise anzusehen, die du in MARIO PARTY DS erspielt hast.



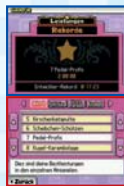
Durch Verschieben der gelben Kugel oder mithilfe von L- bzw. R-Taste siehst du dir ein Objekt aus der Nähe oder aus der Ferne an.

Orden

Hier kannst du all die Orden betrachten, die du bisher gesammelt hast. Mithilfe von ORDEN WÄHLEN kannst du dir einen Orden aussuchen, der neben deinen Mario Party-Punkten angezeigt wird.

Geschichte

Hier kannst du alle Abenteuer-Zwischensequenzen betrachten, die du bereits gesehen hast. Während eine Sequenz läuft, gelangst du durch Drücken von START zur Sequenz-Auswahl zurück.



Leistungen

Hier siehst du deine Leistungen in allen Minispielen. Es stehen vier Kategorien zur Auswahl: REKORDE, PUNKTEJAGD, BOSS-PARADE und KNOBEL. Um mehr zum Durchsuchen deiner Leistungen zu erfahren, lies bitte im Abschnitt „Steuerung auf Listenbildschirmen“ auf S. 41 weiter. Wählst du ein Minispiel oder eine Kategorie aus, so erscheinen deine Leistungen auf dem oberen Bildschirm.

Sound-Test

Erfüllst du bestimmte Bedingungen, kannst du dir hier Musik und Stimmen aus dem Spiel anhören.

MUSIK

Hier stehen drei Kategorien zur Verfügung: GESCHICHTE, MINISPIELE und DIES & DAS. Wähle einen Titel aus und wähle ABSPIELEN, um dir das Stück anzuhören. Mithilfe von STOP beendest du die Wiedergabe.

STIMMEN

Du kannst dir fünf verschiedene Ausrufe aller acht Charaktere anhören. Wähle einen Eintrag aus und wähle ABSPIELEN, um dir eine Stimme anzuhören. Mithilfe von STOP beendest du die Wiedergabe.



Minispiel-Pakete

Hier kannst du dir genau ansehen, welche Minispiele in welchem Minispiel-Paket enthalten sind. Die drei Minispiel-Pakete sind ALLE, EINFACHE und OHNE MIKRO, und die Minispiele sind jeweils nach Kategorien geordnet.



Steuerung auf Listenbildschirmen

Hier erfährst du, wie du noch schneller auf Listenbildschirmen suchen kannst. Du kannst auch mithilfe des Touchpens Listen durchsuchen und Optionen wählen.



Drücke Links und Rechts auf dem Steuerkreuz, um zwischen Kategorien zu wechseln, und wähle die verschiedenen Optionen durch Drücken von Oben und Unten an.



Drücke die L- bzw. R-Taste, um Listen seitenweise zu durchblättern.







































Minispiel-Listen



4-Spieler-Minispiele

- | | |
|---|---|
| ☆ Gumba-Gewimmel  | ☆ Garagen-Gleiter  |
| ☆ Geländer-Gleiter  | ☆ Fang oder Fehlgriff?  |
| ☆ Kleider-Kärtchen  | ☆ Bauchklatsch-Box  |
| ☆ Kornfeld-Knipserei  | ☆ Aufzieh-Derby  |
| ☆ Hecken-Hatz  | ☆ Krater-Kletterei  |
| ☆ Magnet-Athleten  | ☆ Posen-Parade  |
| ☆ Holzbrett-Hüpfer  | ☆ Freifall-Formenwahl  |
| ☆ Kirschenkatapulte  | ☆ In Buu Huus Bann  |
| ☆ Klötzchen-Künstler  | ☆ Flusen auf der Flucht  |
| ☆ Torschuss-Tumult  | ☆ Tückische Neonbrücke  |
| ☆ Scheibchen-Schützen  | ☆ Seifensurfen  |
| ☆ Die Leier lockt  | ☆ Bonbon, bitte!  |
| ☆ Pedal-Profis  | ☆ Strandgut-Schnapper  |
| ☆ Kugel-Karambolage  | ☆ Rempel-Regatta  |
| ☆ Minen-Megathlon  | ☆ Tick-Tack-Turm  |
| ☆ Platinen-Parcours   | |
| ☆ Kerzen-Kettenlauf   | |









1-Vs.-3-Minispiele

- ☆ Tellerspüler-Trio 
- ☆ Buu Huu, wo bist du? 
- ☆ Fließband-Futter 
- ☆ Zweigeteilte Zugjagd 
- ☆ Scheibchen-Schikane 
- ☆ Flucht im Finstern 
- ☆ Quietsche-Quartett 
- ☆ Plüschfiguren-Panik 
- ☆ Grillgut-Kraxler 
- ☆ Pistenflitzer 
- ☆ Schatz-Stibitzen  
- ☆ Fröstelnde Freunde  



Kampf-Minispiele






- ☆ Cheep-Cheep-Strudel 
- ☆ Sternenschnapper 
- ☆ Luntenrunde  
- ☆ Globaler Gipfelkampf  
- ☆ Glücksgriff gefällig? 




2-Vs.-2-Minispiele

- ☆ Antriebs-Abstimmung 
- ☆ Zwillings-Zeichnen 
- ☆ Vollkontakt-Kartenklau 
- ☆ Eile im Eisfach 
- ☆ Teelöffel-Tunnel 
- ☆ Kletter-Komplizen 
- ☆ Rasante Reibe 
- ☆ Kleiderbügel-Gleitfahrt 
- ☆ Bücherturm-Team 
- ☆ Wilder Wedelflug  
- ☆ Wummps Wankelmut  
- ☆ Schlingende Schützen  
- ☆ Handball-Hektik 



Boss-Minispiele

- ☆ Die Wurzeln allen Übels 
- ☆ Im Takt der Hämmer 
- ☆ Ein zäher Knochen 
- ☆ Bücherei der Flüche 
- ☆ Bowsers Blockfinale 

-  Diese Minispiele gehören zum Minispiel-Paket EINFACHE.
-  Diese Minispiele erscheinen nicht, wenn das Minispiel-Paket OHNE MIKRO gewählt wurde.
-  Dies sind Bonus-Minispiele, in denen du zusätzliche Münzen gewinnen kannst.

Duell-Minispiele

☆ Gumba-Gewimmel		☆ Krater-Kletterei	
☆ Geländer-Gleiter		☆ Posen-Parade	
☆ Kornfeld-Knipserei		☆ Flusen auf der Flucht	
☆ Hecken-Hatz		☆ Tückische Neonbrücke	
☆ Magnet-Athleten		☆ Seifensurfen	
☆ Holzbrett-Hüpfer		☆ Bonbon, bitte!	
☆ Kirschenkatapulte		☆ Strandgut-Schnapper	
☆ Klötzchen-Künstler		☆ Rempel-Regatta	
☆ Torschuss-Tumult		☆ Tick-Tack-Turm	
☆ Scheibchen-Schützen		☆ Rasante Reibe	
☆ Die Leier lockt		☆ Kleiderbügel-Gleitfahrt	
☆ Pedal-Profis		☆ Wummps Wankelmut	

Knobel-Minispiele

☆ Kugel-Karambolage		☆ Steinblocks Schacht	
☆ Minen-Megathlon		☆ Bob-omb-Gebombe	
☆ Platinen-Parcours		☆ Lagerhalter	
☆ Kerzen-Kettenlauf		☆ Sternstapler	
☆ Garagen-Gleiter		☆ Kullerkoller	
☆ Fang oder Fehlgriff?		☆ Dreieck-Knochelei	
☆ Bauchklatsch-Box			
☆ Aufzieh-Derby			

MARIO PARTY DS



Drahtlose DS-Datenübertragung (Einzelkarte-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS her:

Erforderliche Bestandteile

- Nintendo DS-System Eines pro Spieler
- MARIO PARTY DS-Karte Eine

Erforderliche Schritte

Gastgeber-System

1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karte korrekt in den Kartenschlitz.
2. Schalte das Nintendo DS-System ein. Wenn als **Start-up-Modus** deines Nintendo DS-Systems der **MANUELLE MODUS** aktiviert ist, erscheint der **DS-Menübildschirm**. Sollte der **AUTO-MODUS** aktiviert sein, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die MARIO PARTY DS-Schaltfläche.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 36.


Gast-System

1. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **DS-Menübildschirm** wird eingeblendet.
HINWEIS: Vergewissere dich, dass im **Start-up-Modus** **MANUELLER MODUS** eingestellt ist. Um nähere Informationen zur Einstellung des **Start-up-Modus** zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung deines Nintendo DS-Systems.
2. Berühre die Schaltfläche **DS-DOWNLOAD-SPIEL**. Der **Spieleauswahlbildschirm** wird eingeblendet.
3. Berühre die MARIO PARTY DS-Schaltfläche.
4. Bestätige deine Wahl. Wähle **JA** aus, um die Spielinformationen vom Gastgeber herunterzuladen.
5. Folge den Anweisungen auf Seite 36.


- Diese Minispiele gehören zum Minispiel-Paket EINFACHE.
- Diese Minispiele erscheinen nicht, wenn das Minispiel-Paket OHNE MIKRO gewählt wurde.
- Dies sind Bonus-Minispiele, in denen du zusätzliche Münzen gewinnen kannst.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im **DS-Menübildschirm** oder im **Spielbildschirm** sichtbar. Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser. Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige angezeigt.



Für ein einwandfreies Ergebnis, beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.



Credits



Game Director

Kouji Matsuura

Planning Director

Yuka Sasaki

Planning

Shinichi Nakata

Shinichi Toda

Fumihisa Sato

Satoru Yokota

Katsutomo Tanaka

Syuuichiro Nishiya

Tatsumitsu Watanabe

Yukiko Nakata

Noriyuki Saeki

Tsukasa Kuwahara

Yoshikazu Takahashi

Satoru Imamura

Mari Yoshida

Akio Takahashi

Satoru Tsuji

Suguru Takashima

Shigeru Okita

Program Director

Hideki Nishimoto

Program

Tetsuharu Takashima

Syun Hakamada

Hidenori Miyawaki

Atsushi Takeda

Yoshiyuki Uchiyama

Jyunichi Sato

Tsutomu Kawamoto

Takeshi Kawamoto

Takanori Kikuchi

Akira Ohashi

Satoru Yoshida

Hiroyuki Kito

Seigen Ojima

Kayoko Adachi

Takashi Iwanaga

Akihiro Terada

Satoshi Sakaguchi

Takayuki Hanamasu

Izumi Fukuda

Takahiro Matsumoto

Visual Director

Akihiro Shibata

Graphic Design

Syuji Kitani

Mari Matsuda

Norie Iwakuma

Masako Funaki

Susumu Kuribayashi

Youko Kawana

Hiromi Ito

Ikumi Kozaki

Mari Tanaka

Hiromi Kobayashi

Hidemitsu Hashimoto

Megumi Okazaki

Saori Tsutsui

Takahito Tatezawa

Hirota Nakayama

Tadashi Miura

Shyouichi Kawamura

Keisuke Yonaha

Takeshi Sanao

Manabu Yamamoto

Yuko Okazaki

Makoto Eguchi

Yoshinori Ikeshita

Yasuhiro Ando

Chiharu Yoshizaki

Hiroshi Okajima

Hiroyuki Seki

Original Character Design

Shigeru Miyamoto

Hiroji Kiyotake

Sound Producer

Osamu Narita

Sound Director

Ichiro Shimakura

Music

Hironobu Yahata

Shinya Ohtouge

Sound Effect

Kouji Mizuguchi

Keisuke Fukuhira

Sound Support

Koji Kondo

Keita Hoshi

Shohei Bando

Shiho Yonemoto

Character Voice

Charles Martinet
 Sam Kelly
 Deanna Mustard
 Delores Rogers
 Nate Bihldorff
 Takashi Nagasako
 Katsumi Suzuki
 Motoki Takagi
 Kazumi Totaka
 Atsushi Masaki
 Sanae Susaki

Graphic Supervisors

Kanae Dohta
 Tsuyoshi Watanabe

CG Illustration

Yu Kitai
 Shigehisa Nakae

CG Illustration Supervisors

Wataru Yamaguchi
 Yusuke Nakano

Artwork

Yasuko Sugiyama

Manual Editing

Haruki Mitani

EUROPEAN LOCALISATION**European Localisation****Management**

Andy Fey
 Kim Weinefelt

English Text

Julian Chunovic
 Steven Grimm
 Ann Lin
 Scot Ritchey

Translation French

Tristan Gomez

Translation German

Michael Hussinger

Translation Italian

Marco Morbin

Translation Spanish

Ainhoa Bernad

Validation and Testing Team**Special Thanks**

Hajime Takahashi
 Naoki Takami
 Masahiro Takeguchi
 Mitsuo Hasunuma
 Osamu Tsujikawa
 All Nintendo
 All Hudson
 Super Mario Club

Coordination

Nagako Ikuta

Senior Director

Kenji Kikuchi

Supervisors

Shigeru Miyamoto
 Takashi Tezuka

Associate Producers

Tomoyoshi Yamane
 Miyuki Hirose

Producers

Hiroshi Sato
 Atsushi Ikeda

Senior Producer

Shinji Hatano

Executive Producers

Satoru Iwata
 Hidetoshi Endo

NOE Manual**Localisation and Layout**

Adrian Michalski
 Silke Sczyrba
 Peter Swietochowski
 Jens Peppel
 Yumie Yamane
 Celine Giebel
 Monika Humpe
 Petra Becker
 Panayiota Ioannou
 Sandra Bialys
 Kathrin Grieser
 Sascha Nickel
 Ursula Lipinski
 Jan Muhl
 Jasmina Libonati
 Manfred Anton
 Wojciech Sitarski
 Oleg Sdarskij
 Martin Heyne
 Christopher Caël
 Michael Hussiger

**Notizen**



Nintendo®

PRINTED IN THE EU