

NINTENDO DS™

MARIO PARTY DS™

NTR-A8TP-ESP

MANUAL DE INSTRUCCIONES
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



JUEGO CON UNA TARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR UNA VEZ DESCARGADO DE UNA TARJETA DE JUEGO.



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

Gracias por adquirir MARIO PARTY™ para Nintendo DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El folleto sobre clasificación por edades, garantía e información de contacto que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

Índice

★ La historia	5
★ Los personajes	6
★ Nociones sobre el uso del lápiz táctil	8
★ Preparativos	9
★ Controles	12
★ Modos de juego	14
★ Pantalla de juego	15
★ Dinámica del juego	16
★ Modo Historia (1 jugador)	23
★ Modo Fiesta (1 – 4 jugadores)	24
★ Los tableros de juego	27
★ Modo Minijuegos (1 – 4 jugadores)	30
★ Modo Puzles (1 – 2 jugadores)	35
★ Descarga DS (2 – 4 jugadores)	36
★ Galería	40
★ Listados de minijuegos	42

La historia

La aventura de Mario y compañía comienza una noche, casi de madrugada. Cinco objetos brillantes cruzan el cielo y caen en la tierra... ¡Y uno justo a los pies de Mario! Al día siguiente, Mario se lo enseña a los demás: ¡es un cristal celeste!

En ese momento, reciben una nueva sorpresa...
“¡Eh, vosotros! Voy a celebrar un fiestorro para pedir perdón por molestar siempre. He preparado un banquete con muchas cosas ricas para vosotros. ¡Venid a hincharos! – Bowser”

Mario y compañía salen disparados hacia el castillo de Bowser, donde les espera un opíparo festín. ¿Quién se resistiría? ¡No hay nada como comida gratis! ¿Habrá truco? ¡Pues claro! ¡Es una trampa!

Bowser reduce a Mario y sus amigos con el Encogetor, el último ingenio salido de su malvada mente, y se apodera del cristal de Mario. ¡Diminutos! ¡Expulsados a tierras lejanas! ¡Qué desastre para Mario y sus amigos!

¡Nuestros minihéroes se han propuesto encontrar los otros cuatro cristales, vencer a Bowser y volver a la normalidad! Están a punto de embarcarse en una gran aventura para derrotar a Bowser...

Los personajes



Mario



Luigi



Yoshi



Toad



Peach



Daisy



Wario



Waluigi



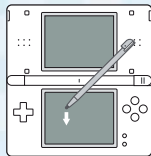
Nociones sobre el uso del lápiz táctil



El lápiz táctil se puede usar de dos maneras distintas:

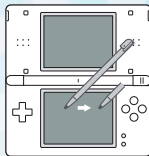
Tocar

Consiste en dar ligeros toques en la pantalla con el lápiz táctil.



Deslizar

Consiste en realizar trazos suaves con el lápiz presionando ligeramente la pantalla.



★ Notas importantes sobre la pantalla táctil

- Usa únicamente el lápiz táctil autorizado por Nintendo (NTR-004 para la consola Nintendo DS y USG-004 para la consola Nintendo DS Lite).
- No utilices el lápiz táctil si está roto.
- No rayes ni ejerzas demasiada presión sobre la pantalla táctil.
- No toques la pantalla táctil con las uñas.
- No rayes la pantalla superior con el lápiz táctil ni con ningún otro objeto.
- No ensucies la pantalla táctil con restos de comida, líquidos u otras sustancias.
- Si quieres usar un protector en la pantalla táctil, lee el manual del protector antes de colocarlo. Colócalo solo en la pantalla táctil y procura no dejar burbujas de aire ni restos de suciedad entre el protector y la pantalla.



Preparativos



Comprueba que la consola Nintendo DS™ esté apagada e inserta la tarjeta de MARIO PARTY™ DS en la ranura para tarjetas de Nintendo DS hasta el fondo. A continuación, enciende la consola.

Aparecerá la **pantalla de advertencia sobre salud y seguridad** que se muestra a la derecha. Lee el mensaje y toca la pantalla táctil para proseguir.



Una vez en la pantalla del **menú de Nintendo DS**, toca el panel MARIO PARTY DS o pulsa el Botón A para acceder a la **pantalla del título**.

NOTA: Si la consola Nintendo DS está configurada en **modo automático**, podrás saltarte el paso anterior, ya que el juego se cargará automáticamente. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información.



En las págs. 12 y 13 encontrarás más información sobre los controles del juego.

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. En este juego, puedes elegir entre inglés, alemán, francés, español e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. (Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés.) Para cambiar el idioma del juego, deberás modificar el que está configurado en tu consola. Consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS para obtener más información.

En este manual, las capturas enmarcadas en **azul** se corresponden con la pantalla superior, mientras que las enmarcadas en **rojo** se corresponden con la pantalla táctil.



★ Guardado de los datos

El progreso de tu partida se guarda de manera automática tras cada ronda (ver pág. 16). En las sesiones **multi-jugador** no se guardará el progreso de la partida, solo los datos de los minijuegos desbloqueados.

🕒 Pantalla de selección de archivos

Si tocas la pantalla táctil cuando se muestre la **pantalla del título**, accederás a la **pantalla de selección de archivos**. En MARIO PARTY DS dispones de dos archivos de guardado. Para abrir un archivo debes seleccionar el panel correspondiente con el lápiz táctil o con el **+** Panel de Control y el Botón A. Toca, a continuación, **ACEPTAR** en la pantalla táctil o pulsa el Botón A para abrir el **menú principal**.



En la **pantalla de selección de archivos** verás las siguientes opciones:

- ★ **ATRÁS** Permite volver a la **pantalla del título**.
- ★ **COPIAR** Copia la partida seleccionada en el otro archivo de guardado.
- ★ **BORRAR** Borra el archivo de guardado seleccionado.



Si seleccionas un archivo sin datos, aparecerá la **pantalla de introducción del nombre**. Elige los caracteres de uno en uno con el lápiz táctil o con el **+** Panel de Control. Puedes cambiar de teclado pulsando el Botón Y o tocando los iconos que aparecen en la parte izquierda de la pantalla táctil.

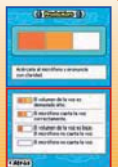
NOTA: Para borrar todos los datos de guardado, pulsa a la vez los Botones A, B, X, Y, L y R al inicio del juego.

Ten en cuenta que al hacer esto, los datos de guardado se borrarán y no los podrás recuperar.



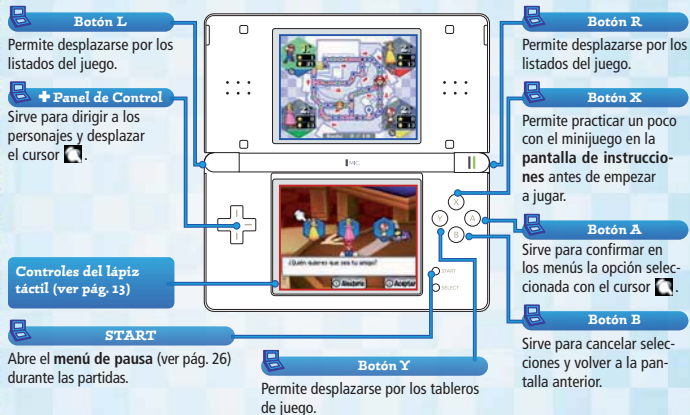
★ Prueba de micrófono

Selecciona un archivo de guardado en la **pantalla de selección de archivos** para acceder al **menú principal**, donde podrás elegir el modo de juego (ver pág. 14) entre otras opciones. También podrás hacer una prueba de micrófono si seleccionas la opción **PRUEBA MICRO** que aparece en la parte inferior de la pantalla táctil. Acércate al micrófono y pronuncia con claridad para comprobar si la consola capta tu voz correctamente.



Controles

Funciones de los botones



Si cierras la consola Nintendo DS mientras está encendida, se activará el **modo de espera** y el consumo de energía será menor. El **modo de espera** se desactivará cuando abras de nuevo la consola. El **modo de espera** no se activará, sin embargo, durante las sesiones **multijugador** o en los minijuegos en los que se use el micrófono.

Controles del lápiz táctil (menús)

Durante las partidas podrás usar el lápiz táctil para elegir opciones del menú o seleccionar objetos, entre otras funciones. Si tocas algún elemento de un menú con el lápiz táctil, aparecerá una explicación en la pantalla superior. A continuación, puedes seleccionar la opción ACEPTAR o bien tocar de nuevo el elemento para confirmar la selección y pasar a la pantalla siguiente. Toca la opción ATRÁS para volver a la pantalla anterior.



Controles del lápiz táctil (tableros)

Toca el icono y usa las flechas que aparecen en pantalla para desplazarte. De esta manera podrás ver todo el tablero de juego en la pantalla táctil (ver pág. 15).

Toca el icono para ver los objetos que tienes. Toca el dado para que gire y se muestre un número.

NOTA: En ciertos minijuegos controlarás a los personajes mediante los botones, mientras que en otros tendrás que utilizar el lápiz táctil.



Cursor y lápiz táctil

Si pulsas el **+ Panel de Control**, el **Botón A** o el **Botón B** en los menús, aparecerá el cursor . En este manual, el término "seleccionar" puede referirse tanto al uso del lápiz táctil para elegir opciones en los menús y confirmar, luego, la selección con la opción ACEPTAR, como al uso del cursor en los menús para señalar opciones y confirmar la selección con el **Botón A**. En algunos menús aparecen los Botones A, B, X e Y. Pulsa uno u otro dependiendo de la opción que quieras seleccionar.



Reinicio del juego

Si pulsas de manera simultánea START, SELECT y los Botones L y R, volverás a la pantalla del título.

Modos de juego

Menú principal

En MARIO PARTY DS puedes elegir entre varios modos de juego. Selecciona uno de los iconos de modo con el **+** Panel de Control o con el lápiz táctil para ver una explicación breve en la pantalla superior.



MODO HISTORIA

Inicia una aventura en solitario y explora los distintos tableros de juego (ver pág. 23).

MODO FIESTA

Elige uno de los cinco tableros de juego disponibles y pásatelo en grande (ver pág. 24).

MODO MINIJUEGOS

Disfruta una y otra vez con los minijuegos que hayas desbloqueado en el **modo Historia**, el **modo Fiesta** o en **Extras**. Descubre mil y una formas de jugar (ver pág. 30).

MODO PUZZLES

Pon a prueba tus reflejos con novedosos puzzles y los grandes clásicos de Mario Party (ver pág. 35).

DESCARGA DS

Diviértete con tus amigos y MARIO PARTY DS usando solo una tarjeta. Gracias a la **Descarga DS**, los modos de juego que se mencionan a continuación podrán descargarse en otras consolas Nintendo DS (ver pág. 36).

Modo Fiesta (2-4 jugadores)

Modo Minijuegos (2-4 jugadores)

Modo Puzzles (2 jugadores)

Extras (2 jugadores)

GALERÍA

Echa un vistazo a tus colecciones, consulta tus récords en los distintos minijuegos y deléitate con la música del juego (ver pág. 40).

Para jugar con más de dos amigos, tendrás que seleccionar primero la opción **DESCARGA DS** (ver pág. 36) y esperar a que los demás acepten tu invitación. Cuando acabe la descarga, podrás elegir el modo de juego que desees.

Pantalla de juego

En la pantalla superior se mostrará un mapa completo del tablero en el que estás jugando, así como el panel de estado y algunos otros datos de los demás jugadores. La pantalla táctil se centra en el personaje que se está moviendo en ese momento.

Jugador que mueve en primer lugar

Jugador que mueve en tercer lugar

Hechizo (ver pág. 20)

Jugador que mueve en segundo lugar

Tienda de objetos (ver pág. 19)

Jugador que mueve en último lugar

Jugador que mueve actualmente



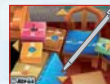
Panel de estado



- ★ Puesto
- ★ Número de estrellas
- ★ Número de monedas
- ★ Azul (J1) / Rojo (J2) / Verde (J3) / Amarillo (J4)
- ★ Objetos (ver pág. 19) y hechizos (ver pág. 20)

El color de fondo del panel de estado cambia según la casilla en la que está el personaje (ver pág. 18). Si el personaje se detiene en una casilla verde, una casilla de amistad o una casilla de duelo, el fondo se volverá verde.

Icono o Botón Y



Si tocas este icono o botón podrás desplazarte por el tablero con el **+** Panel de Control o el lápiz táctil.



Dinámica del juego



Ganará el jugador que tenga más estrellas al final de la partida. Entender la dinámica del juego es el primer paso para alzarse con la victoria.

El primer jugador (o equipo) debe golpear el dado y moverse el número de casillas correspondiente al número obtenido. Se pueden usar objetos y hechizos antes de golpearlo (ver págs. 19 y 20).

Lo que ocurra a continuación dependerá de la casilla en la que se detenga el personaje (ver pág. 18).

Una vez que todos los personajes se hayan movido, comenzará un minijuego (ver pág. 21).

Cuando se acabe el número de rondas establecido en la opción AJUSTES, se terminará la partida. En el **modo Historia**, las partidas tienen una duración de 10 rondas.

Una
ronda

La ronda acabará cuando todos los personajes hayan movido y haya concluido el minijuego.



Cuando solo queden 5 rondas, comenzará el... ¡caos final! (ver pág. 22).

Si se activa la opción ESTRELLAS DE BONIFICACIÓN en el **menú de ajustes**, se concederán estrellas al finalizar la partida en el **modo Fiesta**. Los jugadores que hayan cumplido ciertas condiciones a lo largo de la partida recibirán una estrella adicional. En cada partida se seleccionarán automáticamente 3 estrellas de bonificación de la lista siguiente.

- ☆ **Estrella Minijuegos:** Se concede a quienes hayan ganado el mayor número de minijuegos.
- ☆ **Estrella Objetos:** Se concede a quienes hayan usado el mayor número de objetos.
- ☆ **Estrella Verde:** Para quienes hayan caído más veces en casillas verdes.
- ☆ **Estrella Fugaz:** Se concede a quienes hayan recorrido el mayor número de casillas.
- ☆ **Estrella Hechizos:** Se concede a quienes hayan lanzado el mayor número de hechizos.
- ☆ **Estrella Amistad:** Para quienes hayan caído más veces en casillas de amistad.

¡Conviértete en una superestrella!

☆ Puntos Mario Party

En las sesiones para un jugador, recibirás PUNTOS MARIO PARTY (PUNTOS MP) dependiendo del puesto en el que hayas acabado en cada modo y tus resultados en los minijuegos, entre otros factores. Cuando acumules cierta cantidad de puntos Mario Party, conseguirás estatuas y otros objetos que podrás ver en la **Galería** (ver pág. 40).





Las casillas



Casilla azul Recibirás 3 monedas si caes en una casilla azul.



Casilla roja Perderás 3 monedas si caes en una casilla roja.



Casilla verde Si caes en una casilla verde te puede pasar de todo... ¡bueno o malo!



Casilla de amistad Si caes en una de estas, puedes compartir tu suerte con otro jugador. Recibiréis 5 monedas por cabeza.



Casilla duelo Si caes en una casilla duelo, deberás elegir a otro jugador y medirte con él en un minijuego seleccionado de forma aleatoria en la ruleta de los minijuegos.



Casilla de Bowser Si caes en una de estas, ¡Bowser hará cualquier cosa para fastidiarte!

Zonas especiales del tablero



★ Zona de hechizos

Puedes obtener un hechizo si pasas por esta zona (ver pág. 20).



★ Tienda de objetos

Aquí puedes comprar objetos de lo más diverso (ver pág. 19).



★ Cruces

En estos puntos puedes ver una panorámica de todo el tablero. Elige una flecha para indicar la dirección que quieres seguir.



★ Casilla estrellada

En esta sección podrías conseguir estrellas. Todo depende de las condiciones de cada tablero.

NOTA: Estas cuatro zonas no se consideran como casillas propiamente dichas, así que no se tendrán en cuenta a efectos de desplazamiento por el tablero.



Los objetos



En las tiendas de objetos podrás comprar objetos con las monedas que hayas conseguido. Puedes llevar un máximo de tres objetos, incluyendo hechizos. Si ya tienes tres pero quieres conseguir uno nuevo, se te preguntará cuál quieres descartar para hacerle sitio. Puedes usar tus objetos antes de golpear el dado. A continuación, se describen brevemente los objetos que puedes adquirir.



Dos dados

Permite usar dos dados.



Tres dados

Permite usar tres dados.



Dado lento

Permite usar un dado numerado del 1 al 5.



Dado de transporte

Te teletransporta a un lugar elegido al azar. La casilla en la que caerás será siempre una casilla azul en la que no haya ningún rival.



Bolsa ladrona

Roba un objeto aleatorio al rival que elijas.



Tubería de estrella

Te lleva directamente a la estrella.



Sensor de bloques

Cuando lo usas, aparecerá un bloque oculto en la casilla a la que vayas.



Bolsa sorpresa

Cuando abres esta bolsa, los objetos que tienes quedan descartados y recibes una tubería de estrella, un sensor de bloques y un tres dados.



Los hechizos



Los hechizos son objetos especiales que puedes colocar en las casillas del tablero. Cuando se cae en una casilla con un hechizo puede ocurrir cualquier cosa. Podrás llevar un máximo de tres objetos, hechizos incluidos (ver pág. 19), así que para poder hacerte con un hechizo tendrás que descartar primero algún otro objeto si tienes más de tres. Puedes usar los hechizos antes de golpear el dado. A continuación, verás una breve descripción de cada tipo de hechizo.



**Hechizo
-10 monedas**

Coloca este hechizo para obtener 10 monedas del rival que caiga en la casilla.



**Hechizo
-20 monedas**

Coloca este hechizo para obtener 20 monedas del rival que caiga en la casilla.



Intercambio de monedas

Cuando un rival caiga en la casilla con este hechizo, intercambiará sus monedas contigo.



**Hechizo
-1 estrella**

Coloca este hechizo para robarle una estrella al rival que caiga en la casilla.



**Hechizo
-2 estrellas**

Coloca este hechizo para robarle dos estrellas al rival que caiga en la casilla.



Intercambio de casillas

Intercambiarás casillas con el rival que caiga en la casilla con este hechizo.



Bloque de estrellas

Quien tenga la suerte de toparse con este hechizo podrá usar un dado numerado del 1 al 3 para recibir hasta tres estrellas.



Bloque de monedas

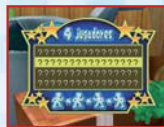
Quien caiga en este hechizo podrá golpear un bloque de monedas tantas veces como pueda en un tiempo determinado.



¡Llegan los minijuegos!



Se iniciará un minijuego u otro dependiendo de los colores de las casillas en las que caiga cada jugador. A aquellos jugadores que estén en casillas verdes, casillas duelo o casillas de amistad, se les asignará el color rojo o azul de manera aleatoria. El jugador (o el equipo) que se alce con la victoria ganará cierta cantidad de monedas.



Minijuego de 4 jugadores

(si todos caen en casillas del mismo color)



Todos los jugadores se enfrentan entre sí.

Minijuego de 1 contra 3

(si un jugador cae en una casilla de color diferente al resto)



Un jugador se enfrenta al resto.

Minijuego de 2 contra 2


(cuando dos jugadores caen en casillas del mismo color)



Se enfrentan dos equipos de dos jugadores.

- A veces, todos los jugadores se enfrentarán entre sí en una batalla. Cada jugador deberá arriesgar la misma cantidad de monedas y los premios dependerán del resultado en el minijuego. El número de monedas en juego dependerá del número de rondas transcurridas.
- En el modo **Batalla por parejas**, los minijuegos no se decidirán en función de los colores de las casillas. En esta modalidad no se incluyen los minijuegos de 1 contra 3 ni las batallas.

☆ Pantalla de instrucciones de los minijuegos

Antes de que dé comienzo un minijuego se mostrará la **pantalla de instrucciones**. El cursor  no aparece en esta pantalla. Pulsa izquierda o derecha en el **+** Panel de Control o usa el lápiz táctil para seleccionar las opciones REGLAS y CONSEJOS, y obtendrás información valiosa para triunfar en el minijuego.

Pulsa el Botón X o toca la opción PRACTICAR para hacerte una idea del minijuego.

Pulsa el Botón A o toca la opción COMENZAR para empezar el minijuego.

En las sesiones **multijugador** (ver pág. 36), el jugador que tenga la consola servidor tendrá que esperar a que todos los jugadores con consolas cliente pulsen el Botón A o toquen la opción ACEPTAR para empezar la partida.

NOTA: Si se pulsa START durante los minijuegos, el juego se detendrá y se mostrará la **pantalla de instrucciones**. Pulsa el Botón B, toca la opción ATRÁS o vuelve a pulsar START para retomar el minijuego.



🎮 ¡Caos final!

Quando solo queden 5 rondas, Bowser aparecerá y el jugador en última posición podrá girar la ruleta. Dependiendo de dónde se pare, recibirá monedas o estrellas. Todas las casillas de amistad del tablero se convertirán en casillas de duelo tras la aparición de Bowser.



Modo Historia (1 jugador)

En este modo, te embarcarás en una aventura en solitario y pasarás de un tablero a otro adentrándote cada vez más en la historia. En cada capítulo, el jugador que consiga más estrellas tras las 10 rondas se convertirá en la superestrella y podrá enfrentarse al enemigo final en un minijuego. Podrás elegir una de las siguientes opciones al iniciar el **modo Historia**:

🎮 Menú del modo Historia

- ★ **NUEVA PARTIDA** Comenzarás el **modo Historia** desde el principio.
- ★ **CARGAR PARTIDA** Si tienes datos guardados, podrás retomar la partida desde el punto en el que la guardaste por última vez.

Si la opción CARGAR PARTIDA está disponible pero decides comenzar una partida nueva, los datos de guardado de la partida anterior se borrarán.

Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos borrados.



🎮 Personajes

Selecciona el personaje que quieres encarnar.

🎮 Lotes de minijuegos

Puedes seleccionar el tipo de minijuegos que jugarás una vez que todos los participantes hayan completado su turno.

- ★ **TODOS** Cualquier tipo de minijuego
- ★ **SIMPLES** Solo los minijuegos fáciles
- ★ **SIN MICRO** Cualquier minijuego salvo los que requieran el uso del micrófono

🎮 Confirmación de ajustes

La pregunta ¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES? aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona SÍ para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.





Modo Fiesta (1-4 jugadores)



En el **modo Fiesta**, hasta cuatro jugadores pueden participar en el tablero elegido. Cuenta con las opciones que se explican a continuación.

Menú del modo Fiesta

- ★ **NUEVA PARTIDA** Inicia una partida para hasta cuatro jugadores en el tablero que se elija.
- ★ **CARGAR PARTIDA** Si tienes datos guardados, podrás retomar la partida desde el punto en el que la guardaste por última vez.

Si la opción **CARGAR PARTIDA** está disponible pero decides comenzar una partida nueva, los datos guardados de la partida anterior se borrarán.

Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos borrados.

★ **Batallas** Puedes elegir una de estas tres opciones:

- ★ **BATALLA REAL** Cuatro jugadores se disputarán la victoria.
- ★ **BATALLA POR PAREJAS** Dos equipos de dos jugadores se enfrentarán entre sí.
- ★ **BATALLA A DUELOS** Se iniciará un duelo entre dos jugadores.

CÓMO JUGAR

Selecciona **CÓMO JUGAR** para ver una explicación exhaustiva de la dinámica del juego.

Personajes

Selecciona, en primer lugar, el personaje que quieres encarnar y confirma con la opción **ACEPTAR**. Elige, a continuación, qué personajes serán controlados por la consola (CPU) y toca la opción **ACEPTAR** para confirmar. Si eliges **ALEATORIO**, el resto de los personajes serán escogidos al azar. Si estás de acuerdo con la selección, toca la opción **ACEPTAR** para continuar.



En las sesiones **multijugador**, el jugador que tenga la consola servidor no podrá seleccionar **ACEPTAR** hasta que los jugadores con consolas cliente hayan elegido su personaje.

Equipos

Si has elegido **BATALLA POR PAREJAS**, tendrás que indicar quiénes formarán los equipos que se enfrentarán entre sí. Si eliges **ALEATORIO**, los personajes serán asignados al azar.



Tableros

Esta opción te permite elegir un tablero de juego. Para obtener más información, consulta la sección "Los tableros" (ver págs. 27 – 29).



Reglas

En esta pantalla puedes elegir las reglas de juego y los ajustes.

- ★ **AJUSTES PREDETERMINADOS** Partida de 10 rondas, con la opción estrellas de bonificación activada y sin limitación de minijuegos.
- ★ **ANTERIORES AJUSTES** Comienza la partida con los mismos ajustes que la última vez que jugaste.

Selecciona **AJUSTES** en la parte inferior de la pantalla táctil para cambiar los ajustes del juego a tu gusto (ver pág. 26).



Confirmación de ajustes

La pregunta **¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES?** aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona **SÍ** para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.



Cambio de los ajustes

Selecciona la opción AJUSTES en la pantalla de selección de reglas para acceder a las siguientes opciones:

- ★ **RONDAS** Permite elegir el número de rondas. Siempre de 5 en 5, entre un mínimo de 10 y un máximo de 30.
- ★ **LOTES DE MINIJUEGOS** Su función es idéntica a la opción LOTES DE MINIJUEGOS del **modo Historia** (ver pág. 23).
- ★ **ESTRELLAS DE BONIFICACIÓN** Activa esta opción para que los jugadores obtengan estrellas de bonificación tras finalizar cada partida en el **modo Fiesta** (ver pág. 17).
- ★ **NIVEL CPU** Permite elegir entre tres niveles de dificultad para los jugadores controlados por la consola: FÁCIL, NORMAL y DIFÍCIL. El nivel MUY DIFÍCIL no está disponible desde el principio. Solo los jugadores más hábiles podrán desbloquearlo.
- ★ **VENTAJA** Permite proporcionar cierta ventaja inicial a algunos personajes, ya que podrás darles entre 1 y 3 estrellas extra al comenzar la partida. Indica qué personajes disfrutarán de esta ventaja y el número de estrellas que recibirán.



Menú de pausa

Pulsa START en cualquier tablero para detener el juego y acceder a un menú con las opciones siguientes:

- LOTES DE MINIJUEGOS** Permite cambiar el tipo de minijuegos de la partida.
- NIVEL CPU** Permite establecer el nivel de dificultad de los personajes controlados por la consola tal y como se ha descrito anteriormente.
- VER REGLAS** Permite determinar las reglas de obtención de estrellas.
- SALIR** Finaliza la partida en curso. Se guardarán los datos de la partida, exceptuando los de la ronda en curso.



Los tableros de juego

El jardín de Floruga

Explora el exuberante jardín de Floruga, en el que se ha instalado una horrorosa Planta Piraña. Puedes comprar estrellas por 20 monedas cada una.



El conservatorio de Toadette

Visita el encantador conservatorio de Toadette, que está lleno de instrumentos musicales. Consigue estrellas dándoles monedas a las notas musicales del tablero. Cada nota te pedirá una cantidad de monedas diferente a cambio de su estrella.





La estatua de DK

Donkey Kong se ha convertido en una estatua de piedra que sostiene este colorido tablero jungla. Llegas a la casilla estrellada para hacerte con tantas estrellas como se pueda permitir tu economía.



El pinball de Bowser

Atrévete con el pinball de Bowser en este apasionante tablero. Puedes conseguir estrellas a cambio de 20 monedas.



La biblioteca de Kamek

Adéntrate en la misteriosa biblioteca de Kamek, repleta de libros de magia. Uno de los tres cofres mágicos encierra una estrella. Por 10 monedas puedes abrirlos y ver qué hay dentro.





Modo Minijuegos (1-4 jugadores)



En este modo podrás disfrutar jugando con los minijuegos desbloqueados en el **modo Historia**, el **modo Fiesta** o en **Extras**. ¡En total hay 6 modalidades de juego diferentes!

Sala de juegos (1-4 jugadores)

Diviértete con los minijuegos desbloqueados, cambiando los ajustes como se explica a continuación.

★ Condiciones

Deberás haber jugado a un minijuego, al menos, en el **modo Historia**, el **modo Fiesta** o en **Extras**.

NÚMERO DE JUGADORES

Elige entre las opciones 2 JUGADORES y 4 JUGADORES.

NOTA: En las sesiones **multijugador** de tres o más jugadores, no podrás seleccionar la opción 2 JUGADORES.

PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Fiesta** (ver pág. 24).

NIVEL CPU

Es idéntica a la opción NIVEL CPU del **modo Fiesta** (ver pág. 26).

MINIJUEGOS

En los enfrentamientos de **2 jugadores** puedes elegir entre las opciones DUELO o ENEMIGO. En los enfrentamientos de **4 jugadores** puedes escoger entre los siguientes minijuegos: 4 JUGADORES, 1 CONTRA 3, 2 CONTRA 2, BATALLA o ENEMIGO. En los minijuegos 1 CONTRA 3 y 2 CONTRA 2, debe asignarse un equipo a cada jugador en la opción EQUIPOS (ver pág. 25).

NOTA: En las sesiones multijugador no podrás seleccionar minijuegos con enemigos finales.



Poco a poco (1-4 jugadores)

Esta opción te permite establecer el número de veces que hay que ganar (3, 5 o 7) para alzarse con la victoria final.

★ Condiciones

Para acceder al **modo Minijuegos**, deberás haber jugado a cuatro minijuegos, al menos, de cada una de estas categorías: 4 JUGADORES, 1 CONTRA 3 y 2 CONTRA 2. No hace falta jugar a minijuegos de bonificación para acceder a **Poco a poco**.



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Fiesta** (ver pág. 24).

REGLAS

En esta pantalla puedes elegir entre AJUSTES PREDETERMINADOS y ANTERIORES AJUSTES (la configuración de la última vez que jugaste), o bien cambiar las reglas de juego mediante la opción AJUSTES.

AJUSTES PREDETERMINADOS ANTERIORES AJUSTES

El N.º DE VICTORIAS está establecido en 5, el TIPO DE MINIJUEGO está configurado como ALEATORIO y el NIVEL DE LA CPU como NORMAL.

Comienza una partida con los mismos ajustes de la última vez que jugaste.

Selecciona AJUSTES en la parte inferior de la pantalla táctil para cambiar los ajustes del juego a tu gusto.



N.º DE VICTORIAS

Permite establecer si se necesita ganar 3, 5 o 7 veces para alzarse con la victoria final.

TIPO DE MINIJUEGO NIVEL CPU

Permite elegir entre 4 JUGADORES, 1 CONTRA 3, 2 CONTRA 2 o ALEATORIO.

Es idéntica a la opción NIVEL CPU del **modo Fiesta** (ver pág. 26).

NOTA: Cuando juegues a los minijuegos 1 CONTRA 3 y 2 CONTRA 2, debe asignarse un equipo a cada jugador en la opción EQUIPOS (ver pág. 25).

La pregunta **¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES?** aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona **SI** para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Torneo por victorias (1–4 jugadores)

En este torneo deberás elegir 5 minijuegos y tratar de obtener el mayor número posible de victorias.

★ Condiciones

Tendrás que haber jugado a 5 minijuegos, al menos, de 4 jugadores y Batalla (sin incluir minijuegos de bonificación).



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Fiesta** (ver pág. 24).

NIVEL CPU

Es idéntica a la opción NIVEL CPU del **modo Fiesta** (ver pág. 26).

EVENTOS

Elige aquí 5 minijuegos de entre los minijuegos de 4 jugadores y Batalla a los que hayas jugado.



Selecciona ALEATORIO para que los minijuegos se elijan al azar. Si quieres elegir uno o varios minijuegos concretos y dejar el resto al azar, selecciona a la derecha de los minijuegos que quieres incluir. El icono cambiará a .

Cuando elijas la opción ALEATORIO, dichos minijuegos se mantendrán. El resto, es decir, los marcados con , se asignarán al azar.

La pregunta ¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES? aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona SÍ para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Torneo por puntos (1–4 jugadores)

Mide tu habilidad frente al resto de jugadores en 10 minijuegos diferentes. Quien logre más puntos al finalizar el torneo será quien se alce con la victoria.

★ Condiciones

Para jugar al **Torneo por puntos** deberás haber jugado antes los siguientes 10 minijuegos:



1 Surf en la barandilla

2 Efecto dominó

3 Lanzamiento de cerezas

4 Al filo de la pizarra

5 Sacaminas

6 Rocoparedes

7 El rey de los setos

8 Autos a pedales

9 Percha deslizante

10 Confusión hinchable

PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Fiesta** (ver pág. 24).

NIVEL CPU

Es idéntica a la opción NIVEL CPU del **modo Fiesta** (ver pág. 26).

La pregunta ¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES? aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona SÍ para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Las puntuaciones obtenidas en los minijuegos del Torneo por puntos no se guardarán.

Enemigos finales (solo 1 jugador)

En esta modalidad podrás jugar a todos los minijuegos de enemigos finales uno tras otro. Trata de superarte acabando los minijuegos en el menor tiempo posible.

★ Condiciones

Para jugar, deberás haber superado el modo Historia.



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del modo Fiesta (ver pág. 24).

DESCRIPCIONES

Decide si se mostrará o no la pantalla de instrucciones en cada uno de los minijuegos.

La pregunta ¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES? aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona SÍ para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Carrera espacial (1-4 jugadores)

Ganará el primer jugador que logre construir un puente para llegar al cohete. En cada ronda, los jugadores se enfrentarán entre sí en un minijuego para lograr piezas del puente.

★ Condiciones

Deberás haber jugado a los 5 minijuegos siguientes:
• Al filo de la pizarra • Bomba caliente • Fútbol arriesgado • Vueltas de azar • Aterrizaje pringoso



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del modo Fiesta (ver pág. 24).

NIVEL CPU

Es idéntica a la opción NIVEL CPU del modo Fiesta (ver pág. 26).

La pregunta ¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES? aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona SÍ para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Modo Puzles (1-2 jugadores)

En este modo disfrutarás con grandes clásicos e incluso podrás desbloquear un nuevo puzle. Además, podrás jugar con un amigo en una sesión multijugador sin necesidad de ninguna tarjeta DS adicional. En el modo Puzles tienes la posibilidad de elegir entre las dos opciones siguientes.



★ COLECCIÓN DE PUZLES

Aquí encontrarás cinco puzles clásicos de la serie de Mario Party.

★ ??????

Esta misteriosa opción contiene un novedoso puzle con dos modos de juego. ¡A ver si descubres cómo desbloquearlo!

Selección de puzles

Para poder jugar a alguno de los cinco puzles clásicos de la serie de Mario Party, sigue los pasos que se muestran a continuación.



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del modo Fiesta (ver pág. 24).

PUZLES

Aquí podrás seleccionar el puzle que prefieras.

★ Puzles disponibles

Puedes jugar a cualquiera de los cinco puzles que se muestran a la derecha. Si quieres una explicación más detallada de las reglas y los controles, consulta la pantalla de instrucciones.

- Roca picuda al ataque
- Machaca Bob-omb
- Atrapabloques
- Estrella perdida
- Atracción nuclear



Descarga DS (2-4 jugadores)



El **modo Descarga DS** permite iniciar una sesión **multijugador** con otras consolas para jugar a alguno de los modos disponibles sin necesidad de tarjetas de MARIO PARTY DS adicionales. Sigue los pasos que se muestran a continuación para configurar una partida de este tipo. Antes de comenzar a configurar la partida **Descarga DS**, consulta la sección "Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)" en las pág. 45 y 46.



Configuración de Descarga DS



La consola Nintendo DS con la tarjeta DS insertada actuará de **consola servidor**. Las demás serán las **consolas cliente**.

CONSOLA
SERVIDOR



Selecciona DESCARGA DS para buscar otros jugadores.



Cuando aparezcan en pantalla de uno a tres jugadores, selecciona **ACEPTAR**.

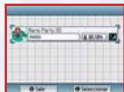


Espera a que se finalice la descarga en las consolas cliente.

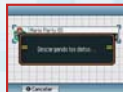
CONSOLA
CLIENTE



Toca DESCARGA DS en la pantalla del menú de Nintendo DS.



En la **pantalla de selección del juego**, selecciona el panel MARIO PARTY DS.



Espera a que se finalice la descarga.

NOTA: El progreso de la partida durante la sesión **multijugador** no se guardará, aunque sí se tendrá acceso a los minijuegos desbloqueados.



Modos de juego



Cuando se haya finalizado la descarga, aparecerá la **pantalla de modos de juego**. Salvo los **PERSONAJES**, las demás opciones se seleccionarán en la consola servidor.

Partidas de dos jugadores

En las partidas de dos jugadores, puedes elegir los siguientes modos: **Fiesta**, **Minijuegos**, **Puzles** y **Extras**. Toca una vez el icono del modo al que quieras jugar. En la pantalla superior se explicará brevemente en qué consiste el juego.

Los minijuegos de **Extras** solo están disponibles en las partidas de dos jugadores. Son los dos siguientes:

Jaula de tinta

Minijuego en el que ambos jugadores tendrán que cooperar (ver pág. 38)

Duelo en el desierto

Un enfrentamiento en toda regla entre los dos jugadores (ver pág. 39)

Partidas de 3 y 4 jugadores

En las partidas de 3 y 4 jugadores puedes optar entre el **modo Fiesta** o el **modo Minijuegos**. Ten en cuenta que en las partidas de más de dos jugadores, la opción **BATALLA A DUELOS** no estará disponible en el **modo Fiesta**.

Selección de personaje

Una vez que todos los jugadores hayan seleccionado su personaje, la consola servidor podrá dar inicio a la partida tocando la opción **ACEPTAR**.

Errores de conexión

Si se produce un error de conexión, se interrumpirá la partida y aparecerá la pantalla de la derecha en la consola servidor. Toca **ACEPTAR** para volver al **menú principal** (ver pág. 14).



Jaula de tinta (2 jugadores contra 2 jugadores de la CPU)

Un equipo de dos jugadores se enfrenta a un par de oponentes controlados por la consola. Golpea los dados para moverte por el área de juego e intenta rodear a tus oponentes en diez turnos o menos.



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Fiesta** (ver pág. 24).

REGLAS

En esta pantalla se pueden seleccionar las reglas y la configuración de la partida.

AJUSTES PREDETERMINADOS

Como lote de minijuegos, aparecerá **TODOS**.

ANTERIORES AJUSTES Comienza una partida con los mismos ajustes de la última vez que jugaste. En AJUSTES podrás cambiar el **LOTE DE MINIJUEGOS** (ver pág. 23) y el **NIVEL CPU** (ver pág. 26).

La pregunta **¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES?** aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona **SÍ** para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Reglas de Jaula de tinta

La partida tiene lugar en un tablero de 6 x 5 casillas. Tienes que dibujar líneas entre las casillas y el equipo contrincante ha de saltar encima de ellas; cada uno se mueve dependiendo de los números de los dados. El objetivo es dibujar líneas de tres casillas con las que rodear a tus contrincantes. Aparecerán tres minijuegos de 2 contra 2 durante la partida. El equipo que gane el minijuego podrá golpear dos dados, por lo que contará con ventaja en el siguiente turno.



Duelo en el desierto (un jugador contra un jugador)

En este minijuego se enfrentan dos jugadores. Golpea los dados para avanzar por el tablero. Todas las casillas por las que pases se volverán de tu color. También aparecerán de vez en cuando estrellas. El objetivo de **Duelo en el desierto** es conseguir más puntos que tu contrincante, que se logran obteniendo casillas y estrellas.



PERSONAJES

Es idéntica a la opción PERSONAJES del **modo Historia** (ver pág. 23).

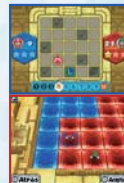
LOTES DE MINIJUEGOS

Su función es idéntica a la opción **LOTES DE MINIJUEGOS** del **modo Historia** (ver pág. 23).

La pregunta **¿QUIERES JUGAR CON ESTOS AJUSTES?** aparecerá tras establecer la configuración del juego. Selecciona **SÍ** para confirmar que todo es correcto y comenzar a jugar.

Reglas de Duelo en el desierto

La partida tiene lugar en un tablero de 5 x 5. Primero, se decidirá quién empieza. Cuando sea tu turno, podrás avanzar el número de casillas que indique tu dado tras golpearlo. Solamente cambiarán a tu color las casillas por las que pases. Al caer en algunas casillas, puede aparecer un dado de bonificación o una estrella. Si caes en la misma casilla que tu contrincante, tendrá lugar un minijuego de duelo. Si lo derrotas, podrás quitarle una de sus estrellas, además de la casilla en la que se encuentra. Cada casilla vale 1 punto, mientras que las estrellas valen 5. Después de 10 turnos, el jugador que haya obtenido más puntos será el ganador.



Símbolos de la pantalla superior

- Muestra la casilla en la que has caído.
- Muestra dónde han aparecido dados.
- Muestra dónde han aparecido estrellas.



Galería



Aquí podrás ver los premios y recompensas que hayas obtenido a lo largo de tus partidas, además de consultar los récords conseguidos en los diferentes minijuegos.

Colecciones

Aquí podrás ver todas las estatuas, trofeos y emblemas que hayas obtenido al cumplir ciertos requisitos durante las partidas para un jugador.

ESTATUAS

OBJETOS DE TABLEROS

TROFEOS DE ENEMIGOS

Selecciona una opción para ver los magníficos trofeos que has obtenido al jugar a MARIO PARTY DS.

Emblemas

Aquí puedes ver los emblemas que has conseguido. Si seleccionas USAR, se mostrará el emblema seleccionado a la derecha de tus puntos Mario Party.

Ver historia

Disfruta nuevamente de los vídeos desbloqueados. Selecciona REPRODUCIR para ver alguno. Durante la reproducción, puedes pulsar START para volver a la pantalla de selección de vídeo.

Ver récords

Aquí podrás ver los récords obtenidos en cada minijuego organizados en cuatro categorías: RÉCORDS, TORNEO POR PUNTOS, ENEMIGOS FINALES y PUZLE. En la sección "Desplazamiento por los listados" de la página 41 verás cómo cambiar la información que se muestra en pantalla. Si seleccionas un minijuego o una categoría, se mostrará el récord en la pantalla superior.



Mueve la pelota amarilla hacia la izquierda o hacia la derecha, o bien pulsa los Botones L o R, para agrandar y reducir la imagen respectivamente.



Reproducir sonido

Tras cumplir ciertos requisitos en el juego, podrás escuchar, en esta sección, tanto la música de fondo como las voces de los personajes.

MÚSICA

Se divide en tres categorías: HISTORIA, JUEGOS y VARIOS. Elige una canción y selecciona REPRODUCIR para escucharla. Selecciona PARAR para detener la reproducción.



VOCES

Hay un total de ocho voces, con cinco posibilidades diferentes para cada personaje. Para escuchar la voz de un personaje, elige un elemento de la lista y selecciona REPRODUCIR. Selecciona PARAR para detener la reproducción.




Lotes de minijuegos



Aquí podrás ver qué minijuegos tiene cada lote. Hay tres lotes de minijuegos disponibles: TODOS, SIMPLES y SIN MICRO. Los minijuegos se organizan en distintas categorías en cada uno de ellos.



Desplazamiento por los listados

Las siguientes instrucciones te ayudarán a desplazarte rápidamente por los listados. También puedes desplazarte y seleccionar elementos con el lápiz táctil.

  Pulsa izquierda y derecha en el  Panel de Control para cambiar de categoría, y arriba o abajo para desplazarte por las opciones disponibles.

  Pulsa el Botón L o R para pasar de una página a otra.





Listados de minijuegos



Minijuegos de 4 jugadores

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|---|
| ☆ Rancho de Goombas | ☆ Aterrizaje pringoso | |
| ☆ Surf en la barandilla | ☆ Saca el Cheep Cheep | ☆ |
| ☆ Vestidos para el éxito | ☆ Rocoparedes | ☆ |
| ☆ Fotogénicos | ☆ Carretera y cuerda | ☆ |
| ☆ El rey de los setos | ☆ Escalada en el cráter | |
| ☆ Al filo de la pizarra | ☆ Luces, cámara, ¡ritmo! | ☆ |
| ☆ Efecto dominó | ☆ Caída libre | ☆ |
| ☆ Lanzamiento de cerezas | ☆ Tú lo llevas | |
| ☆ Trazo a trazo | ☆ ¡Orden en la casa! | ☆ |
| ☆ Fútbol arriesgado | ☆ Recorrido cibernético | |
| ☆ Cuestión de puntería | ☆ Pastillas de surf | |
| ☆ La llamada del Goomba | ☆ Caramelos, por favor | ☆ |
| ☆ Autos a pedales | ☆ Locos de la marea | ☆ |
| ☆ Carrera de obstáculos | ☆ Confusión hinchable | ☆ |
| ☆ Sacaminas | ☆ Engranado engrasado | ☆ |
| ☆ Corto circuito | | ☆ |
| ☆ Apagón | | ☆ |



- ☆ Estos minijuegos están disponibles en el lote de minijuegos simples.
- ☆ Estos juegos no están disponibles en el lote de minijuegos sin micro.
- ☆ Estos son juegos de bonificación en los que puedes ganar monedas extra.

Minijuegos 1 contra 3

- ☆ Propulsión a chorro
- ☆ Se busca: Boo
- ☆ Atracón
- ☆ ¡Que te pilla el tren!
- ☆ Ataque de fichas
- ☆ Linternas cazadoras
- ☆ Patito salvaje
- ☆ Lluvia de peluches
- ☆ Rivalés al grill
- ☆ Bobsleigh primitivo
- ☆ Mangantes de calderilla
- ☆ Fresca ventisca



Minijuegos de batalla

- ☆ Cheep... ¡Ñam!
- ☆ Cazaestrellas
- ☆ Bomba caliente
- ☆ Batalla global
- ☆ Vueltas de azar

Minijuegos de 2 contra 2

- ☆ Terreno farragoso
- ☆ ¿Ves doble?
- ☆ Clases de memoria
- ☆ Laberinto bajo cero
- ☆ Zanja desesperada
- ☆ Fontaneros imposibles
- ☆ Cortapepinos
- ☆ Percha deslizante
- ☆ Leidos
- ☆ Pintores voladores
- ☆ Demolición
- ☆ Plaga de Bichacuos
- ☆ Manobol



Minijuegos de enemigos finales

- ☆ Semillas picantes
- ☆ El loco de los timbales
- ☆ Huesitos calientes
- ☆ Tromba de libros
- ☆ El truco final de Bowser

Minijuegos de duelo

☆ Rancho de Goombas	☆ Escalada en el cráter
☆ Surf en la barandilla	☆ Luces, cámara, ¡ritmo!
☆ Fotogénicos	☆ ¡Orden en la casa!
☆ El rey de los setos	☆ Recorrido cibernético
☆ Al filo de la pizarra	☆ Pastillas de surf
☆ Efecto dominó	☆ Caramelos, por favor
☆ Lanzamiento de cerezas	☆ Locos de la marea
☆ Trazo a trazo	☆ Confusión hinchable
☆ Fútbol arriesgado	☆ Engranado engrasado
☆ Cuestión de puntería	☆ Cortapepinos
☆ La llamada del Goomba	☆ Percha deslizante
☆ Autos a pedales	☆ Demolición

☆ Carrera de obstáculos

☆ Sacaminas

☆ Corto circuito

☆ Apagón

☆ Aterrizaje pringoso

☆ Saca el Cheep Cheep

☆ Rocoparedes

☆ Carretera y cuerda

Minijuegos de puzzle

☆ Roca picuda al ataque

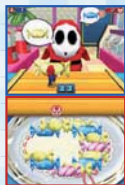
☆ Machaca Bob-omb




☆ Atrapabloques

☆ Estrella perdida

☆ Atracción nuclear

☆ Triángulos encadenados



-  Estos minijuegos están disponibles en el lote de minijuegos simple.
-  Estos juegos no están disponibles en el lote de minijuegos sin micro.
-  Estos son juegos de bonificación en los que puedes ganar monedas extra.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego con una tarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego con una tarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS	1 por jugador
Tarjetas DS de MARIO PARTY DS	1

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Si el **modo de inicio** de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.
3. Toca el panel MARIO PARTY DS con el lápiz táctil.
4. A continuación sigue las instrucciones de la página 36.

Consola cliente:


1. Enciende la consola. Se mostrará la **pantalla del menú de Nintendo DS**.

NOTA: asegúrate de que has configurado tu consola para que se inicie en M – MODO MANUAL cuando la enciendas. Para obtener más información sobre el **modo de inicio**, consulta el manual de instrucciones de tu consola Nintendo DS.

2. Toca DESCARGA DS con el lápiz táctil. Aparecerá la **pantalla de selección del juego**.
3. Toca el panel MARIO PARTY DS con el lápiz táctil.
4. Confirma tu elección y toca SÍ para descargar los datos desde la consola servidor.
5. A continuación sigue las instrucciones de la página 36.

Consejos para la conexión


Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

El icono  indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la pantalla del menú de Nintendo DS o en una pantalla de juego.

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono , que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.

Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).
- La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.
- Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.



Créditos

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

Syouichi 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 Nakaue

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

Virginia Paradés Gurrea

José Manuel Malagón

Christopher Caël

**Notas**



1829341M2

Nintendo®

PRINTED IN THE EU