

NINTENDO DS™

MARIO PARTY DS

NTR-A8TP-ITA

MANUALE DI ISTRUZIONI
(CONTIENE INFORMAZIONI IMPORTANTI PER
LA SALUTE E LA SICUREZZA)

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.



Grazie per aver scelto la scheda di gioco MARIO PARTY™ per le console della serie Nintendo DS™.

IMPORTANTE: prima di usare la console, le schede DS, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente le precauzioni per la salute e la sicurezza incluse nel presente manuale. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Consultare il libretto di informazioni su classificazione per età, garanzia del software e come contattarci per maggiori dettagli sul servizio informazioni e sulla garanzia. Conservare questi documenti come riferimento.

Questa scheda di gioco può essere utilizzata esclusivamente con le console della serie Nintendo DS.

IMPORTANTE: l'uso di dispositivi illegali con le console della serie Nintendo DS potrebbe impedire il funzionamento di questo gioco.



MODALITÀ WIRELESS CON UNA SCHEDA (DOWNLOAD DS)

QUESTO GIOCO SUPPORTA LA MODALITÀ WIRELESS PER PIÙ GIOCATORI CON UNA SOLA SCHEDA, TRAMITE DOWNLOAD.



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

Indice

★	Storia	5
★	Personaggi	6
★	Comandi fondamentali sul touch screen	8
★	Come iniziare	9
★	Comandi	12
★	Modalità di gioco	14
★	Schermo di gioco	15
★	Istruzioni di gioco	16
★	Modalità Storia (1 giocatore)	23
★	Modalità Party (1–4 giocatori)	24
★	Tabelloni	27
★	Modalità Minigiochi (1–4 giocatori)	30
★	Modalità Puzzle (1–2 giocatori)	35
★	Download DS (2–4 giocatori)	36
★	Galleria	40
★	Minigiochi	42

Storia

L'avventura di Mario e i suoi amici comincia in una notte scura... Cinque meteoriti si abbattono sulla Terra e uno cade ai piedi di Mario che, l'indomani, rivela a tutti quanti cosa ha trovato: si tratta di un Cristallo cosmico!

Ma, improvvisamente, ecco giungere un invito da parte di Bowser: "Ehi, tontoloni! Ho organizzato una grande festa per scusarmi di essere sempre così cattivo. Un sacco di cibi deliziosi vi aspettano. Forza, venite a trovarmi! - Bowser".

Mario e i suoi amici si recano al Castello di Bowser e trovano una tavola imbandita di ogni leccornia. Un pranzo gratis non si rifiuta mai, ma ci sarà da fidarsi?! Naturalmente no! Si tratta solo di una trappola...

Bowser rimpicciolisce Mario e gli altri grazie al suo nuovo Rimpicciolitore, si impossessa del loro Cristallo cosmico e li spedisce in un luogo lontano lontano. Mario e i suoi amici sono davvero nei guai fino al collo!

Una grande avventura attende i nostri minuscoli eroi! Per tornare alla normalità dovranno recuperare gli altri Cristalli cosmici e sconfiggere Bowser...

Personaggi



Mario



Luigi



Yoshi



Toad





Peach



Daisy



Wario



Waluigi



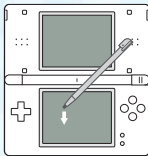
Comandi fondamentali sul touch screen



Con lo stilo puoi eseguire due diverse azioni.

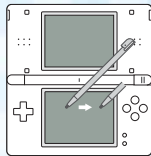
Tocca

Premi delicatamente lo stilo sul touch screen.



Fai scorrere

Sposta gentilmente lo stilo sul touch screen.



☆ Informazioni importanti sul touch screen

- Usa solo uno stilo studiato appositamente per le console Nintendo (NTR-004 per il Nintendo DS, USG-004 per il Nintendo DS Lite).
- Non usare uno stilo danneggiato.
- Non premere sul touch screen con troppa forza e non graffiarlo.
- Non usare le unghie al posto dello stilo sul touch screen.
- Non graffiare lo schermo superiore con lo stilo o con altri oggetti.
- Assicurati che sporco, polvere, briciole, liquidi o altri corpi estranei non cadano sul touch screen.
- Se utilizzi un foglio protettivo per touch screen, disponibile sul mercato, leggi attentamente le istruzioni allegate e fai in modo che polvere o bolle d'aria non restino intrappolate tra questo e il touch screen mentre lo applichi.



Come iniziare



Assicurati che la tua console Nintendo DS™ sia spenta, quindi inserisci la scheda di gioco MARIO PARTY™ DS nell'apposito alloggiamento e spingila finché non senti un click.

Dopo aver acceso la console, leggi le informazioni che appaiono sullo **schermo salute e sicurezza** (a destra), poi tocca il touch screen per proseguire.

Tocca il pannello MARIO PARTY DS nel **menu di sistema del Nintendo DS** oppure premi il pulsante A per avviare il gioco e visualizzare lo **schermo del titolo**.

NOTA: se la tua console Nintendo DS è impostata in **modalità automatica**, non sarà necessario effettuare quest'ultima operazione. Per ulteriori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.



Per ulteriori informazioni sui comandi di gioco, consulta le pagg. 12 – 13.

La lingua del gioco dipende da quella impostata nella console. In questo gioco puoi scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del gioco. Se, invece, la console è impostata su una lingua differente, la lingua del gioco sarà l'inglese. Puoi cambiare la lingua del gioco modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua nelle impostazioni di sistema, consulta il manuale di istruzioni della console.

Le immagini di questo manuale hanno il bordo **blu** se si riferiscono allo schermo superiore, mentre sono contornate in **rosso** se sono relative al touch screen.



☆ Salvataggio dati

I tuoi progressi di gioco verranno salvati automaticamente dopo ogni turno (per ulteriori informazioni sui turni, vedi pag.16). In **Download DS** verranno salvati i minigiochi che hai sbloccato, ma non i tuoi progressi di gioco.

🎮 Schermo di selezione file

Non appena toccherai lo **schermo del titolo** sul touch screen, apparirà lo **schermo di selezione file**. In MARIO PARTY DS hai a disposizione due file di salvataggio. Per aprirne uno, seleziona con lo stilo il pannello relativo oppure utilizza la pulsantiera **+** e il pulsante A. In seguito, tocca OK sul touch screen o premi il pulsante A per accedere al **menu principale**.



Lo schermo di selezione file mostra le seguenti opzioni:

- ★ **INDIETRO** Ritorni allo schermo del titolo.
- ★ **COPIA** Copi il file selezionato nel file di salvataggio vuoto.
- ★ **CANCELLA** Cancelli il file di salvataggio selezionato.



Quando selezioni un file di salvataggio vuoto, apparirà lo **schermo di inserimento nome**. Usa lo stilo o la pulsantiera **+** per inserire i caratteri. Premendo il pulsante Y o toccando le icone alla sinistra del touch screen, puoi selezionare un set di caratteri diverso.

NOTA: puoi cancellare tutti i dati salvati tenendo premuti contemporaneamente i pulsanti A, B, X, Y, L e R all'accensione del gioco.

ATTENZIONE: i dati cancellati non potranno più essere recuperati.



★ Prova microfono

Quando apri un file di salvataggio nello **schermo di selezione file**, apparirà il **menu principale**. Oltre a scegliere le modalità di gioco (vedi pag.14) e una serie di opzioni, potrai eseguire una prova del microfono toccando il pulsante PROVA MICROFONO alla base del touch screen. Parla verso il microfono DS per verificarne il corretto funzionamento.



Comandi

Comandi

Pulsante L

Scorri gli elenchi presenti nel gioco.

Pulsantiera +

Controlli il movimento dei personaggi e sposti il cursore a forma di dito .

Stilo
(vedi pag.13)

START

Accedi al **menu pausa** durante una partita (vedi pag. 26).

Pulsante Y

Premilo durante una partita per avere una panoramica del tabellone di gioco.


Pulsante R

Scorri gli elenchi presenti nel gioco.

Pulsante X

Premilo quando sei nello **schermo delle regole minigioco** per esercitarti con un minigioco.

Pulsante A

Confermi l'opzione che hai selezionato nei menu in cui appare il cursore a forma di dito .

Pulsante B

Annulla una selezione o ritorni allo schermo precedente.



Se chiudi il Nintendo DS durante una partita, la console entrerà in **modalità riposo** e risparmierà energia. Apri nuovamente il Nintendo DS per disattivare la **modalità riposo** e riprendere a giocare. La **modalità riposo** non è disponibile se giochi in **Download DS** o partecipi a minigiocchi che richiedono l'uso del microfono.

Stilo (menu)

Durante il gioco puoi utilizzare lo stilo per accedere a una serie di funzioni, ad esempio la selezione degli elementi dei menu o degli oggetti. Quando tocchi un elemento con lo stilo, sullo schermo superiore apparirà una spiegazione. A questo punto puoi toccare OK o l'elemento del menu selezionato per confermare la scelta e proseguire. Se vuoi tornare allo schermo precedente, tocca INDIETRO.






Stilo (tabelloni di gioco)

Tocca l'icona  e successivamente le frecce per avere una panoramica completa del tabellone di gioco sul touch screen (vedi pag.15).
Tocca l'icona  per vedere gli oggetti in tuo possesso. Tocca il dado per ottenere un numero.

NOTA: alcuni minigiocchi richiedono l'uso dei pulsanti, altri richiedono l'uso dello stilo.



Corsore a forma di dito e stilo

Quando premi la pulsantiera , il pulsante A o il pulsante B negli schermi dei menu, apparirà un cursore a forma di dito . In questo manuale, il termine "selezione" indica sia la scelta delle opzioni e la successiva conferma toccando OK con lo stilo, sia l'utilizzo del cursore a forma di dito  e la scelta del menu relativo premendo il pulsante A. In alcuni menu appaiono le icone dei pulsanti A, B, X e Y: se li premi, selezionerai l'opzione corrispondente.



Riavvia gioco

Se premi START, SELECT e i pulsanti L e R simultaneamente, tornerai allo schermo del titolo.

Modalità di gioco

Menu principale

In MARIO PARTY DS, puoi scegliere una delle seguenti modalità di gioco. Seleziona l'icona corrispondente con la pulsantiera **+** o lo stilo per visualizzare una breve descrizione sullo schermo superiore.



MODALITÀ STORIA

Lanciati in un'avventura per un solo giocatore e affronta i tabelloni uno dopo l'altro (vedi pag. 23).

MODALITÀ PARTY

Scegli uno dei 5 tabelloni a tua disposizione e affronta il computer (vedi pag. 24).

MODALITÀ MINIGIOCHI

Mettiti alla prova con i minigiochi che hai sbloccato in **Modalità Storia**, **Modalità Party** o **Modalità Extra**. Un sacco di sfide divertenti ti aspettano (vedi pag. 30)!

MODALITÀ PUZZLE

Divertiti con i classici minigiochi puzzle di Mario Party. Potrai anche cimentarti in nuove sfide (vedi pag. 35)!

DOWNLOAD DS

Con **Download DS** puoi scaricare le seguenti modalità di gioco su altre console Nintendo DS e affrontare i tuoi amici a MARIO PARTY DS utilizzando una sola scheda di gioco (vedi pag. 36).

Modalità Party (2-4 giocatori)

Modalità Minigiochi (2-4 giocatori)

Modalità Puzzle (2 giocatori)

Modalità Extra (2 giocatori)

GALLERIA

Dai un'occhiata alla tua collezione e ai record che hai stabilito nei minigiochi. Potrai anche ascoltare tutti i suoni presenti nel gioco (vedi pag. 40).

Per prendere parte al divertimento in più di 2 giocatori, è necessario selezionare **DOWNLOAD DS** (vedi pag. 36) e attendere che altri giocatori si uniscano alla sfida. Dopo aver scaricato il gioco, è possibile scegliere la modalità desiderata.



Schermo di gioco



Durante una partita, lo schermo superiore mostra una mappa del tabellone di gioco, i Pannelli Stato dei giocatori e altre informazioni. Sul touch screen appare il personaggio attualmente in gioco, in base all'ordine di partenza determinato dal lancio del dado.

Primo giocatore a muoversi durante ogni turno

Secondo giocatore a muoversi durante ogni turno

Terzo giocatore a muoversi durante ogni turno

Negozio (vedi pag. 19)

Trappola (vedi pag. 20)

Ultimo giocatore a muoversi durante ogni turno



Personaggio attualmente in gioco

Pannelli Stato



- ☆ Posizione
- ☆ Numero di Stelle
- ☆ Numero di gettoni
- ☆ Blu (G1) Rosso (G2) Verde (G3) Giallo (G4)
- ☆ Oggetti (vedi pag. 19) e trappole (vedi pag. 20)

Il colore di sfondo del Pannello Stato cambia in base allo spazio (vedi pag. 18) su cui si ferma il personaggio. Se il personaggio capita su uno Spazio Verde, uno Spazio Amicizia o uno Spazio Duello, il colore di sfondo sarà verde.

Tocca l'icona o premi il pulsante Y e...



... potrai effettuare una panoramica del tabellone utilizzando la pulsantiera o lo stilo.



Istruzioni di gioco



Il giocatore che conquista il maggior numero di Stelle vince la partita. Ricorda: il primo passo verso la vittoria consiste nel capire a fondo come funziona il gioco.

Il giocatore (o la squadra) che inizia colpisce il dado e si sposta del numero di spazi indicato. Prima di colpire il dado, puoi utilizzare un oggetto (vedi pag. 19) o una trappola.

Quando un giocatore si ferma su un determinato tipo di spazio, accadrà qualcosa di inaspettato (vedi pag. 18).

Quando tutti i giocatori hanno effettuato la loro mossa, partirà un minigioco (vedi pag. 21).

Il gioco termina quando si esauriscono tutti i turni scelti nelle IMPOSTAZIONI (in **Modalità Storia**, la vittoria viene assegnata dopo 10 turni).

Il turno si conclude quando tutti i giocatori si sono mossi e hanno preso parte al minigioco.

Turno successivo



Quando mancano 5 turni alla fine, i giocatori affronteranno gli sconvolgenti 5 turni finali (vedi pag. 22)!

Se decidi di attivare l'opzione **STELLE BONUS** nel **menu cambia impostazioni** in **Modalità Party**, alla fine della partita verranno assegnate delle Stelle Bonus. Quando un giocatore soddisfa determinati requisiti durante il gioco, ottiene una Stella supplementare. Al termine di ogni partita, 3 Stelle Bonus vengono automaticamente selezionate dal seguente elenco di 6.

- ☆ **Stella Minigioco:** viene assegnata a chi si aggiudica più minigiocchi.
- ☆ **Stella Oggetti:** viene assegnata a chi utilizza più oggetti.
- ☆ **Stella Verde:** viene assegnata a chi si ferma più volte negli Spazi Verdi.
- ☆ **Stella Galoppo:** viene assegnata a chi percorre più spazi.
- ☆ **Stella Trappola:** viene assegnata a chi nasconde più trappole.
- ☆ **Stella Amicizia:** viene assegnata a chi si ferma più volte negli Spazi Amicizia.

Diventa la Superstar!!!

☆ **Punti Mario Party**

Quando affronti una delle modalità per un solo giocatore, ottieni dei **PUNTI MARIO PARTY (PUNTI MP)** in base alla posizione raggiunta, al modo in cui affronti un minigioco e a una serie di altri fattori. Dopo aver conquistato un certo numero di Punti Mario Party, otterrai statue e distintivi che potrai vedere nella **Galleria** (vedi pag. 40).





Spazi



Spazio Blu Se ci finisci sopra, guadagnerai 3 gettoni.



Spazio Rosso Se ci capiti sopra, perderai 3 gettoni.



Spazio Verde Uno Spazio Verde nasconde un sacco di sorprese diverse a seconda del tabellone.



Spazio Amicizia Se raggiungi uno Spazio Amicizia, dovrai scegliere un altro giocatore che diventerà tuo amico ed entrambi riceverete 5 gettoni.



Spazio Duello Se capiti su questo spazio, dovrai scegliere un avversario e sfidarlo a un minigioco, che viene scelto casualmente dalla Ruota Minigiocchi.



Spazio Bowser Se ci finisci sopra apparirà Bowser e dovrai vedertela con lui!



Zone speciali del tabellone



★ Spazio Trappola

Quando lo attraversi, puoi ottenere una trappola (vedi pag. 20).



★ Negozio

Qui puoi comprare vari tipi di oggetti (vedi pag.19).



★ Bivi

Seleziona una freccia per decidere la direzione in cui vuoi andare. Da un bivio puoi anche effettuare una panoramica del tabellone.



★ Spazio Stella

Qui puoi acquistare le Stelle. A seconda del tabellone cambiano le modalità con cui vengono assegnate.

NOTA: queste 4 zone non valgono come spazi, quindi non vengono conteggiate.



Oggetti



Quando entri nel Negozio, puoi comprare una serie di oggetti utilizzando i gettoni che hai raccolto. Puoi portare un massimo di tre oggetti alla volta, trappole comprese; se vuoi acquistarne di più, dovrai scegliere un oggetto da buttare via. Puoi usare un oggetto prima di colpire il dado. Ecco una descrizione degli oggetti disponibili:



Dado Doppio

Ti permette di usare 2 dadi.



Dado Triplo

Ti permette di usare 3 dadi.



Mezzo dado

Il dado ha solo le facce da 1 a 5.



Dado Smaterializ- zante

Ti teletrasporta in un punto qualsiasi del tabellone. Capiterai sempre su uno Spazio Blu scelto a caso dove non ci sono avversari.



Ruborsa

Scegli un avversario e gli sottrai un oggetto a caso.



Tubo Stella

Raggiungi immediatamente la Stella.



Sensore Blocchi

Rivela un Blocco Nascosto nello spazio in cui ti dirigi.



Borsa Miracolosa

Quando apri questa borsa, perdi tutti gli oggetti in tuo possesso e ricevi un Tubo Stella, un Sensore Blocchi e un Dado Triplo.



Trappole



Le trappole sono oggetti speciali che puoi posizionare sul tabellone. Quando un giocatore finisce sopra una trappola, accadrà qualcosa di particolare. Puoi portare solo tre trappole alla volta, compresi gli oggetti (vedi pag. 19). Se ottieni un'altra trappola, devi prima scegliere un oggetto da buttare via. Puoi posizionare una trappola prima di colpire il dado. Ecco una descrizione delle trappole disponibili:



Trappola Gettoni
(x10)

Posiziona questa trappola per sottrarre 10 gettoni al primo avversario che ci finisce sopra.



Trappola Gettoni
(x20)

Posiziona questa trappola per sottrarre 20 gettoni al primo avversario che ci finisce sopra.



Trappola Scambio

Se un avversario attiva questa trappola, vi scambierete i gettoni.



Trappola Stella
(x1)

Posiziona questa trappola per sottrarre 1 Stella al primo avversario che ci finisce sopra.



Trappola Stella
(x2)

Posiziona questa trappola per sottrarre 2 Stelle al primo avversario che ci finisce sopra.



Trappola Spazio

Scambi il posto con il primo avversario che ci finisce sopra.



Blocco Stellare

Chi è così fortunato da attivare questa trappola può colpire un dado e ricevere fino a 3 Stelle.



Blocco Gettoni

Il giocatore che finisce su questa trappola può colpire più volte un blocco entro un limite di tempo prestabilito e ottenere quanti più gettoni possibili.



E ora... sotto con i minigiocchi!



A seconda del colore degli spazi su cui ogni giocatore si trova al termine di un turno, partirà la sfida a un minigioco. A chi raggiunge uno Spazio Verde, uno Spazio Amicizia o uno Spazio Duello verrà assegnato un colore a caso tra blu e rosso. Il giocatore o la squadra che si aggiudica il minigioco, ottiene un determinato numero di gettoni.



Minigiocchi per 4 giocatori

(tutti i giocatori si trovano su uno spazio dello stesso colore)



o



I giocatori si affrontano in una sfida tutti contro tutti.

Minigiocchi 1 contro 3

(un giocatore si trova su uno spazio di colore diverso rispetto agli altri)



o



Un giocatore affronta gli altri tre.

Minigiocchi 2 contro 2

(due coppie di giocatori si trovano su spazi di colore diverso)



Si affrontano due squadre di due giocatori.

- In alcuni casi i giocatori si sfideranno a un Minigioco Gara, in cui ognuno deve mettere in palio lo stesso numero di gettoni che verranno poi ridistribuiti in base alla posizione ottenuta da ciascuno al termine del minigioco. La quantità di gettoni in palio dipende dal numero di turni giocati fino a quel momento.
- In una Gara a 2 Squadre, la scelta dei minigiocchi non dipende dal colore dello spazio su cui si trovano i giocatori. Inoltre, non sono previsti minigiocchi 1 contro 3 o Minigiocchi Gara.



Modalità Storia (1 giocatore)



È la modalità per un solo giocatore, in cui si affrontano i tabelloni uno dopo l'altro in base allo svolgimento della storia. In ogni capitolo, il personaggio che conquista il maggior numero di Stelle entro 10 turni diventa la Superstar e può affrontare il boss nel minigioco finale. In **Modalità Storia**, puoi selezionare le seguenti opzioni:

Menu Storia

★ **NUOVO GIOCO** Inizia la **Modalità Storia** dal principio.

★ **CARICA GIOCO** Se sono presenti dei dati salvati, puoi continuare dal punto in cui ti sei fermato.

Se l'opzione **CARICA GIOCO** è disponibile, ma scegli di cominciare una nuova partita, **i dati salvati in precedenza andranno persi e non potrai più recuperarli**.



Scegli personaggio

Scegli il personaggio con cui desideri giocare.

Pacchetto Minigiochi

Puoi scegliere quali minigiochi affrontare al termine di ogni turno.

★ **TUTTI** Viene selezionato qualsiasi minigioco.

★ **SEMPLICI** Vengono selezionati solo minigiochi facili e intuitivi.

★ **SENZA MICROFONO** Viene selezionato qualsiasi minigioco, ad eccezione di quelli che richiedono l'uso del microfono.



Conferma impostazioni

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **SÌ** se vuoi confermare e iniziare il gioco.



Modalità Party (1-4 giocatori)



È la modalità a cui possono partecipare fino a 4 giocatori su un tabellone a scelta tra quelli disponibili. In **Modalità Party**, puoi selezionare le seguenti opzioni:

Menu Party

★ NUOVO GIOCO

In **Modalità Party** possono partecipare fino a 4 giocatori su un tabellone a scelta.

★ CARICA GIOCO

Se sono presenti dei dati salvati, puoi continuare dal punto in cui ti sei fermato.

Se l'opzione **CARICA GIOCO** è disponibile, ma scegli di cominciare una nuova partita, **i dati salvati in precedenza andranno persi e non potrai più recuperarli**.



Scegli Gara

Puoi scegliere una delle 3 gare a disposizione.

★ GRANDE GARA

Quattro giocatori si sfidano per conquistare la palma del migliore.

★ GARA A 2 SQUADRE

Si affrontano due squadre di due giocatori.

★ GARA DUELLO

Due giocatori si affrontano in singolar tenzone.

ISTRUZIONI

Seleziona **ISTRUZIONI** per avere una spiegazione dettagliata delle regole di gioco.

Scegli personaggio

Prima di tutto scegli il personaggio con cui desideri giocare e tocca **OK**, poi scegli i personaggi che verranno controllati dal computer (**COM**) e tocca **OK** per confermare. Con **CASUALE**, gli altri personaggi verranno selezionati automaticamente. Al termine, tocca **OK** per confermare e proseguire.



In **Download DS**, il giocatore della console principale non può selezionare **OK** fino a quando tutti i giocatori delle console secondarie non hanno scelto il personaggio.

Scegli squadre

Se hai selezionato GARA A 2 SQUADRE, devi assegnare ogni personaggio a una delle due squadre. Con CASUALE, i personaggi verranno assegnati automaticamente.



Scegli tabellone

Scegli il tabellone su cui vuoi giocare. Per ulteriori informazioni, consulta la sezione "Tabelloni" alle pagg. 27–29.

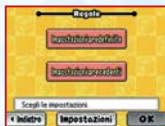


Regole

In questo schermo puoi selezionare le regole e le impostazioni di gioco.

★ IMPOSTAZIONI PREDEFINITE

Affronta una partita di 10 turni. L'opzione Stelle Bonus è attiva e il pacchetto minigiochi prevede tutti quelli disponibili.



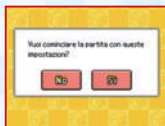
★ IMPOSTAZIONI PRECEDENTI

Inizia una partita con le ultime impostazioni selezionate.

Se selezioni IMPOSTAZIONI alla base del touch screen potrai personalizzare diverse impostazioni di gioco (vedi pag. 26).

Conferma impostazioni

Sullo schermo appare il messaggio VUOI COMINCIARE LA PARTITA CON QUESTE IMPOSTAZIONI? Premi SÌ se vuoi confermare e iniziare il gioco.



Cambia impostazioni

Scegli l'opzione IMPOSTAZIONI nello schermo regole per modificare le seguenti impostazioni di gioco:

★ TURNI

Scegli il numero di turni in multipli di 5, da un minimo di 10 a un massimo di 30.

★ PACCHETTO MINIGIOCHI

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Storia** (vedi pag. 23).

★ STELLE BONUS

Se selezioni SÌ, al termine di ogni partita della **Modalità Party** verranno assegnate le Stelle Bonus (vedi pag. 17).

★ LIVELLO COM

Puoi impostare il livello di abilità dei personaggi COM scegliendo tra FACILE, MEDIO e DIFFICILE. Il livello ESPERTO non è immediatamente disponibile e solo i più abili potranno sbloccarlo!

★ VANTAGGI

Puoi scegliere di avvantaggiare alcuni personaggi assegnando loro 1, 2 o 3 Stelle prima dell'inizio della partita.



Menu pausa

Se premi START durante il gioco, lo metterai in pausa e apparirà un menu con le seguenti opzioni:

PACCHETTO MINIGIOCHI

Cambi il pacchetto minigioco che hai scelto per la partita.

LIVELLO COM

Imposti il livello di abilità dei personaggi COM (vedi sopra).

VEDI REGOLE ABBANDONA

Leggi una descrizione relativa al tabellone scelto.

Abbandoni la partita. I dati di gioco del turno in corso non verranno salvati, a differenza di tutti quelli precedenti.





Tabelloni



Il Giardino di Torcibruco

Avventurati nel meraviglioso giardino di Torcibruco, diventato dimora di una famelica Pianta Piranha. Per ottenere una Stella avrai bisogno di 20 gettoni.



Il Concerto di Toadette

Esplora l'affascinante sala di Toadette, zeppa di strumenti musicali. Per ottenere le Stelle dovrai scambiare dei gettoni con le note musicali che incontrerai lungo il cammino. Ogni nota ti domanderà una quantità di gettoni diversa per consegnarti la sua Stella.





La Statua di Pietra di DK

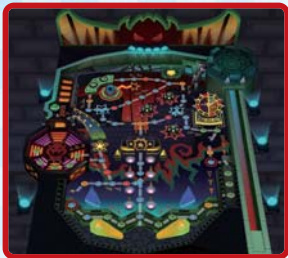
Donkey Kong è stato tramutato in pietra e la sua figura imponente domina questa giungla variopinta e lussureggiante. Raggiungi il Paradiso delle Stelle e in base ai gettoni che possiedi potrai acquistare tutte le Stelle che vuoi.



La Biblioteca di Kamek

In questo tabellone andrai a caccia dei misteri che avvolgono la biblioteca di Kamek e dei libri magici in essa custoditi. Uno dei tre scrigni magici contiene una Stella. Per aprirne uno e darci un'occhiata dovrai sborsare 10 gettoni.





Il Flipper di Bowser

Fatti strada nel roboante tabellone del flipper di Bowser. Per ottenere una Stella ti serviranno 20 gettoni.





Modalità Minigiocchi (1-4 giocatori)



In **Modalità Minigiocchi** puoi divertirti con tutti i minigiocchi che hai sbloccato nella **Modalità Storia**, **Modalità Party** o **Modalità Extra**. In totale ci sono 6 diverse opzioni di gioco!

Sala Minigiocchi (1-4 giocatori)

Puoi scegliere qualsiasi minigioco che hai già affrontato durante le tue partite, regolando alcune impostazioni.

★ Requisiti di gioco

Devi aver sbloccato almeno 1 minigioco in **Modalità Storia**, **Modalità Party** o **Modalità Extra**.

NUMERO DI GIOCATORI

Seleziona **GARA PER DUE GIOCATORI** o **GARA PER QUATTRO GIOCATORI**. **NOTA:** se stai giocando in **Download DS** con 3 o più giocatori, non puoi selezionare l'opzione **GARA PER DUE GIOCATORI**.

SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

LIVELLO COM

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 26).

CATEGORIE MINIGIOCHI

In **Gara per due giocatori** puoi scegliere la categoria **DUELLO** o **BOSS**. In **Gara per quattro giocatori** puoi scegliere la categoria **4 GIOCATORI**, **1 CONTRO 3**, **2 CONTRO 2**, **GARA** o **BOSS**. Se partecipi a minigiocchi **1 contro 3** o **2 contro 2** devi selezionare una squadra in **SCEGLI SQUADRE** (vedi pag. 25).

NOTA: in **Download DS** non puoi selezionare i minigiocchi della categoria boss.



Scala del Successo (1–4 giocatori)

Dai inizio alla sfida e scegli un limite di 3, 5 o 7 minigiochi da vincere per conquistare la gara.

★ Requisiti di gioco

Devi aver sbloccato almeno 4 minigiochi in ciascuna delle seguenti categorie: 4 giocatori, 1 contro 3 e 2 contro 2. I minigiochi bonus sono esclusi.



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

REGOLE

In questo schermo puoi scegliere tra **IMPOSTAZIONI PREDEFINITE**, **IMPOSTAZIONI PRECEDENTI** e **IMPOSTAZIONI**.

IMPOSTAZIONI PREDEFINITE

Il **LIMITE DI VITTORIE** è 5, il **TIPO DI MINIGIOCO** è CASUALE e il **LIVELLO COM** è MEDIO.

IMPOSTAZIONI PRECEDENTI

Inizia una partita con le ultime impostazioni selezionate.

Se selezioni **IMPOSTAZIONI** alla base del touch screen potrai personalizzare diverse impostazioni di gioco.



LIMITE DI VITTORIE

Scegli il numero di minigiochi necessario per vincere la gara tra 3, 5 o 7.

TIPO DI MINIGIOCO

Scegli tra 4 **GIOCATORI**, 1 **CONTRO 3**, 2 **CONTRO 2** o **CASUALE**.

LIVELLO COM

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 26).

NOTA: se partecipi a minigiochi 1 contro 3 o 2 contro 2 devi selezionare l'opzione **SCEGLI SQUADRE** (vedi pag. 25).

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **Sì** se vuoi confermare e iniziare il gioco.

Punta alla Coppa (1-4 giocatori)

In questa gara devi affrontare 5 minigiocchi scelti in anticipo e chi conquista più vittorie si aggiudica la sfida.

★ Requisiti di gioco

Devi aver sbloccato almeno 5 minigiocchi delle categorie 4 giocatori e Duello (esclusi i minigiocchi bonus).



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).



LIVELLO COM

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 26).

MINIGIOCHI DI PUNTA ALLA COPPA

Scegli 5 minigiocchi dalle categorie 4 giocatori e Duello tra quelli che hai sbloccato fino a quel momento.



Seleziona **CASUALE** per ottenere automaticamente un percorso di minigiocchi. Se vuoi mantenere un determinato minigioco e affidare al computer la scelta degli altri, seleziona l'icona  alla destra del minigioco che ti interessa e impostala su .

Quando selezioni **CASUALE**, cambieranno solo i minigiocchi con l'icona .

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **SÌ** se vuoi confermare e iniziare il gioco.

Arraffapunti (1-4 giocatori)

In questa gara devi affrontare i tuoi avversari in 10 minigiochi diversi. In base al risultato che ottieni in ognuno di essi, ti vengono assegnati dei punti: chi ne conquista di più, si aggiudica la vittoria.

★ **Requisiti di gioco** Devi aver sbloccato questi 10 minigiochi:



- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1 Salto dal Corrimano | 6 Caduta Womp |
| 2 Effetto Domino | 7 Cespugli Intricati |
| 3 Lancio della Ciliegia | 8 Pedali in Spalla |
| 4 Lavagniadi | 9 Appesi a un Filo |
| 5 Inchiostro da Sparo | 10 Acquascontro |

SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

LIVELLO COM

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 26).

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **SÌ** se vuoi confermare e iniziare il gioco.

NOTA: i record ottenuti ai minigiochi di Arraffapunti non verranno salvati.

Sfida ai Boss (1 giocatore)

Affronta i boss uno dopo l'altro. Cerca di vincere ogni minigioco nel minor tempo possibile.

★ Requisiti di gioco

Per sfidare i boss devi portare a termine la **Modalità Storia** con qualsiasi personaggio.



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

DESCRIZIONE

Puoi scegliere se vedere o meno lo **schermo di istruzioni minigiocchi** di ogni minigioco boss.

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **Sì** se vuoi confermare e iniziare il gioco.

Tutti al Razzo (1-4 giocatori)

Chi raggiunge il razzo collegando i pezzi di ponte prima di tutti conquista la vittoria. Per ottenere un pezzo, i giocatori devono sfidarsi a un minigioco.

★ Requisiti di gioco

Devi aver sbloccato questi 5 minigiocchi:
• **Lavagniad** • **Accorcchia la Miccia** • **Pallionate Mondiali** • **Incontro con la Fortuna** • **Occhio all'Atterraggio**



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

LIVELLO COM

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 26).

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **Sì** se vuoi confermare e iniziare il gioco.



Modalità Puzzle (1-2 giocatori)



Divertiti con i puzzle classici di Mario Party oppure metti alla prova con un rompicapo tutto nuovo, che potrai affrontare dopo aver soddisfatto determinati requisiti di gioco! Ma non è tutto: in **Download DS** potrai dar vita ad appassionanti sfide contro un avversario usando una sola scheda di gioco. In **Modalità Puzzle** puoi scegliere due diverse categorie:



★ MINIGIOCHI
★ PUZZLE ★

Scegli il tuo minigioco puzzle preferito tra i 5 classici disponibili.

★ ?????? ★

In questa misteriosa categoria si cela un nuovo minigioco puzzle con due modalità. Per sbloccarlo devi soddisfare determinate condizioni di gioco. Ce la farai?

Scegli un minigioco puzzle

Per partecipare a uno dei 5 classici minigiocchi puzzle di Mario Party, basta seguire queste semplici istruzioni:



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

SCEGLI PUZZLE

Scegli un minigioco puzzle.

★ I MINIGIOCHI PUZZLE

Puoi divertirti con tutti i minigiocchi che vedi nell'elenco a destra. Per una spiegazione più dettagliata delle regole e dei comandi di gioco, consulta lo **schermo di istruzioni minigiocchi** relativo ad ognuno di essi.

- **Blocchi Twomp**
- **Il pallottoliere**
- **Pezzo mancante**
- **Blocchi Stellari**
- **Pallapuzzle**

Download DS (2-4 giocatori)

Con **Download DS** le console Nintendo DS prive di una scheda di gioco MARIO PARTY DS possono scaricare una delle numerose modalità di gioco da una console Nintendo DS dotata di una scheda di gioco MARIO PARTY DS. Di seguito puoi trovare le istruzioni per avviare una partita in **Download DS**. Prima di impostare la modalità **Download DS** consulta la sezione relativa alla comunicazione wireless DS (con una scheda) (vedi le pagg. 45-46).

Impostazione Download DS

La console Nintendo DS dotata di scheda di gioco è la **console principale**, mentre quelle che ne sono prive sono le **console secondarie**.

CONSOLE
PRINCIPALE



Seleziona **DOWNLOAD DS** per cominciare la ricerca di altri giocatori.



Quando 1, 2 o 3 giocatori sono disponibili, seleziona **OK**.



Attendi la fine del download sulle console secondarie.

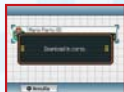
CONSOLE
SECONDARIA



Tocca **DOWNLOAD DS** nel menu di sistema.



Sullo **schermo selezione gioco**, seleziona il pannello **MARIO PARTY DS**.



Attendi la fine del download.

NOTA: in **Download DS** verranno salvati i minigiochi che hai sbloccato, ma non i tuoi progressi di gioco.



Scegli modalità



Al termine del download, apparirà lo **schermo scegli modalità**. Qualsiasi tipo di selezione avviene tramite la console principale, ad eccezione dell'opzione SCEGLI PERSONAGGIO.

Modalità per due giocatori

Nella modalità per due giocatori puoi scegliere tra **Modalità Party**, **Modalità Minigiochi**, **Modalità Puzzle** e **Modalità Extra**. Tocca l'icona corrispondente una volta e sullo schermo superiore apparirà una spiegazione relativa alla modalità scelta.

I due minigiochi della **Modalità Extra** sono disponibili solo nelle modalità per due giocatori:

Amici di Penna

I due giocatori devono collaborare per raggiungere la vittoria (vedi pag. 38).

Duello sotto il Sole

I due giocatori si affrontano in una sfida (vedi pag. 39).

Modalità per 3 e 4 giocatori

Nelle modalità per 3 e 4 giocatori, puoi scegliere tra **Modalità Party** o **Modalità Minigiochi**. Ricorda che in presenza di più di 2 giocatori, l'opzione GARA DUELLO della **Modalità Party** non è disponibile.



Scegli personaggio

In **Download DS**, la console principale può proseguire toccando OK solo dopo che ogni giocatore ha scelto un personaggio.

Errori di collegamento

Se si verifica un errore di collegamento, il gioco si interromperà e sulla console principale apparirà lo schermo a destra. Tocca OK per tornare al **menu principale** (vedi pag.14).



Amici di Penna (2 giocatori contro 2 personaggi COM)

Una squadra composta da due giocatori deve dare la caccia a una coppia di personaggi COM. Tu e il tuo compagno di gioco dovete colpire i dadi e muovervi lungo l'area di gioco per cercare di circondare gli avversari entro 10 turni.



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Party** (vedi pag. 24).

REGOLE

In questo schermo puoi selezionare le regole e le impostazioni di gioco.

IMPOSTAZIONI PREDEFINITE IMPOSTAZIONI PRECEDENTI

Il pacchetto minigiochi è impostato su TUTTI.

Inizia una partita con le ultime impostazioni selezionate.

Se selezioni **IMPOSTAZIONI** potrai personalizzare il **PACCHETTO MINIGIOCHI** (vedi pag. 23) e il **LIVELLO COM** (vedi pag. 26).

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **SI** se vuoi confermare e iniziare il gioco.

Regole di Amici di Penna

Il gioco si svolge su un'area a blocchi di dimensioni 6 x 5. La tua squadra deve tracciare delle linee tra i blocchi mentre gli avversari ci saltano sopra e ognuno si muove in base ai numeri ottenuti colpendo i dadi. Lo scopo del gioco consiste nel circondare gli avversari tracciando delle linee in grado di coprire 3 lati di un blocco. Nel corso della partita, potrete prendere parte a tre minigiochi 2 contro 2: la squadra che se ne aggiudica uno potrà colpire due dadi nel turno successivo e muoversi di un numero di spazi maggiore.



Duello sotto il Sole (un giocatore contro un giocatore)

Tu e l'avversario vi affrontate muovendovi in base al numero indicato dal dado. Ogni spazio che attraversi assume il tuo colore e diventa parte del tuo territorio. In alcuni casi puoi anche trovare una Stella o un dado nascosti! Lo scopo di **Duello sotto il Sole** consiste nell'ottenere più punti dell'avversario conquistando spazi e Stelle.



SCEGLI PERSONAGGIO

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Storia** (vedi pag. 23).

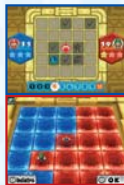
PACCHETTO MINIGIOCHI

Si tratta della stessa opzione disponibile in **Modalità Storia** (vedi pag. 23).

Sullo schermo appare il messaggio **VUOI GIOCARE CON QUESTE IMPOSTAZIONI?** Premi **SI** se vuoi confermare e iniziare il gioco.


Regole di Duello sotto il Sole

Il gioco si svolge su un'area di dimensioni 5 x 5. Dopo aver stabilito l'ordine di partenza, i giocatori colpiscono il dado e si spostano del numero di spazi indicato. Solo gli spazi che attraversi assumono il tuo colore e, a seconda dei casi, puoi riportare alla luce un dado o una Stella. Se capiti nello stesso spazio occupato dal tuo avversario partirà un minigioco duello; vincendolo potrai sottrargli lo spazio e, se ne è in possesso, anche una Stella. Ogni spazio vale 1 punto, mentre una Stella ne vale 5. Il giocatore che ottiene il miglior punteggio si aggiudica la vittoria.



Simboli dello schermo superiore

 Indica uno spazio sul quale si è fermato un giocatore.

 Indica uno spazio che nasconde un dado.

 Indica uno spazio che nasconde una Stella.

Galleria

Qui puoi controllare tutti gli oggetti e i premi che hai ottenuto nel corso del gioco, nonché i record stabiliti nei vari minigiocchi.

Collezione

Qui puoi vedere tutte le statuine, i trofei e i distintivi guadagnati affrontando l'avventura per un solo giocatore.

STATUINE

OGGETTI TABELLONI

TROFEI BOSS

Seleziona un'opzione per dare un'occhiata ai fantastici oggetti che hai conquistato giocando a MARIO PARTY DS.

Distintivi

Qui puoi controllare tutti i distintivi che hai raccolto. Con SELEZIONA DISTINTIVO puoi scegliere un nuovo distintivo che apparirà alla destra dei tuoi Punti Mario Party.

Storia

Riguarda i filmati che hai sbloccato nella **Modalità Storia**. Seleziona RIPRODUCI per vederne uno. Durante la riproduzione puoi premere START per tornare allo schermo di selezione filmati.

Record

Qui puoi controllare i record ottenuti in ogni minigioco. I record sono suddivisi in quattro categorie: RECORD, ARRAFFAPUNTI, SFIDA AI BOSS e PUZZLE. Per cambiare le informazioni visualizzate, consulta la sezione "Scorrimento elenchi" nella pagina successiva. Quando selezioni una categoria o un minigioco, il record viene visualizzato sullo schermo superiore.



Muovi il cursore giallo a sinistra o a destra oppure premi i pulsanti L o R per aumentare o diminuire le dimensioni dell'oggetto.



Ascolta suoni

Qui puoi ascoltare le musiche e le voci dei personaggi, ma solo dopo aver sbloccato alcuni elementi del gioco.

MUSICHE

Questa sezione si suddivide in tre categorie: STORIA, MINIGIOCHI e VARIE. Scegli una musica e seleziona RIPRODUCI per ascoltarla. Premi STOP per interrompere l'ascolto.

VOCI PERSONAGGI

Puoi selezionare 8 voci, ognuna con 5 varianti. Per ascoltarne una, scegli una delle opzioni presenti nell'elenco e seleziona RIPRODUCI. Premi STOP per interrompere l'ascolto.



Pacchetti Minigiocchi

Qui puoi controllare quali minigiocchi fanno parte di ogni pacchetto.

I pacchetti disponibili sono tre: TUTTI, SEMPLICI e SENZA MICROFONO e i minigiocchi sono raggruppati in categorie.



Scorrimento elenchi

Le seguenti istruzioni ti aiuteranno a capire come spostarti rapidamente lungo gli elenchi. Puoi scorrere gli elenchi e selezionare gli oggetti usando anche lo stilo.



Premi la pulsantiera **+** a destra e a sinistra per visualizzare le altre categorie e in alto o in basso per scorrere le opzioni disponibili.



Usa i pulsanti L e R per scorrere tra le pagine di un elenco.





Minigiocchi



Minigiocchi per 4 giocatori

- | | | | |
|--------------------------|--|--------------------------|--|
| ☆ A Prova di Cerchio | | ☆ Occhio all'Atterraggio | |
| ☆ Salto dal Corrimano | | ☆ Pesci in Faccia | |
| ☆ L'Abito è servito | | ☆ Caduta Womp | |
| ☆ Guarda l'Uccellino | | ☆ A tutta Molla | |
| ☆ Cespugli Intricati | | ☆ Vulcano Brontolone | |
| ☆ Lavagniadi | | ☆ A Ritmo di... Luci | |
| ☆ Effetto Domino | | ☆ Colpisci nel Segno | |
| ☆ Lancio della Ciliegia | | ☆ Si salvi chi Boo | |
| ☆ Disegna la Figura | | ☆ Via con la Polvere | |
| ☆ Pallonate Mondiali | | ☆ Cybersalti | |
| ☆ Bersaglio Grosso | | ☆ Surf Saponato | |
| ☆ Richiamo per Goomba | | ☆ Un Tippetto Goloso | |
| ☆ Pedali in Spalla | | ☆ Una Marea di Gettoni | |
| ☆ Questione d'Equilibrio | | ☆ Acquascontro | |
| ☆ Inchiostro da Sparo | | ☆ Piattaforme Birichine | |
| ☆ Ponti d'Oro | | | |
| ☆ Spegni la Candela | | | |



- Questi minigiocchi fanno parte del pacchetto minigiocchi semplici.
- Questi minigiocchi non fanno parte del pacchetto minigiocchi senza microfono.
- Questi sono minigiocchi bonus con i quali puoi ottenere gettoni extra.

Minigiocchi 1 contro 3

- ☆ Lindo e Pinto
- ☆ A Caccia di Boo 
- ☆ Hamburger Indigesti
- ☆ Mal di Treno 
- ☆ Attacco delle Fiches
- ☆ Acqua, Fuochino, Fuoco
- ☆ In Sella alla Paperella 
- ☆ Pupazzi da Legare
- ☆ Arrosto Roulant 
- ☆ Bob Art
- ☆ Gettoni a Go-Go  
- ☆ Raffiche di Gelo  



Minigiocchi 2 contro 2

- ☆ Giramento di Ruote
- ☆ Disegno, che passione 
- ☆ Memoria di Ferro 
- ☆ Pugni Bollenti
- ☆ Talpe alle Calcagna 
- ☆ Esploratori del Tubo 
- ☆ Fette Frenetiche 
- ☆ Appesi a un Filo
- ☆ Monte Libro 
- ☆ Volo Piumato  
- ☆ Soffia che ti passa  
- ☆ Tiro al Ragno
- ☆ Pallamanrovescio





Minigiocchi Gara




- ☆ In Bocca al... Pesce 
- ☆ Stella, dove sei? 
- ☆ Accorcia la Miccia  
- ☆ Lotta sul Mappamondo 
- ☆ Incontro con la Fortuna 

Minigiocchi Boss

- ☆ Semi molto piccanti
- ☆ Tamburi Battenti
- ☆ Tartossato
- ☆ In Volo tra i Libri
- ☆ Un Cubo di Guai

Minigiocchi Duello

☆ A Prova di Cerchio		☆ Vulcano Brontolone	
☆ Salto dal Corrimano		☆ A Ritmo di... Luci	
☆ Guarda l'Uccellino		☆ Via con la Polvere	
☆ Cespugli Intricati		☆ Cybersalti	
☆ Lavagnadi		☆ Surf Saponato	
☆ Effetto Domino		☆ Un Tipetto Goloso	
☆ Lancio della Ciliegia		☆ Una Marea di Gettoni	 
☆ Disegna la Figura		☆ Acquascontro	
☆ Pallonate Mondiali		☆ Piattaforme Birichine	
☆ Bersaglio Grosso		☆ Fette Frenetiche	
☆ Richiamo per Goomba		☆ Appesi a un Filo	
☆ Pedali in Spalla		☆ Soffia che ti passa	 
☆ Questione d'Equilibrio			
☆ Inchiostro da Sparo		Minigiocchi Puzzle	
☆ Ponti d'Oro	 	☆ Blocchi Twomp	
☆ Spegni la Candela	 	☆ Il pallottoliere	
☆ Occhio all'Atterraggio		☆ Pezzo mancante	
☆ Pesci in Faccia		☆ Blocchi Stellari	
☆ Caduta Womp		☆ Pallapuzzle	
☆ A tutta Molla		☆ Triangoli Rotanti	

-  Questi minigiocchi fanno parte del pacchetto minigiocchi semplici.
-  Questi minigiocchi non fanno parte del pacchetto minigiocchi senza microfono.
-  Questi sono minigiocchi bonus con i quali puoi ottenere gettoni extra.





Comunicazione wireless DS (con una scheda)



Di seguito si trovano le istruzioni dettagliate su come giocare in comunicazione wireless con una sola scheda di gioco.

Materiale necessario

Console Nintendo DS	Una per giocatore
Schede di gioco MARIO PARTY DS	Una

Istruzioni per il collegamento

Console principale:


1. Assicurati che tutte le console Nintendo DS siano spente, quindi inserisci la scheda di gioco nell'apposito alloggiamento della console principale.
2. Accendi la console. Se la **modalità di avvio** della console è impostata su MANUALE, apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS. Se è impostata su AUTOMATICA, passa direttamente al punto 4.
3. Tocca il pannello MARIO PARTY DS.
4. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 36.

Console secondaria:

1. Accendi la console: apparirà il **menu di sistema** della console Nintendo DS.
NOTA: assicurati che la **modalità di avvio** della console sia impostata su MANUALE. Per maggiori informazioni su come impostare la **modalità di avvio**, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo DS.
2. Tocca DOWNLOAD DS. Apparirà lo **schermo selezione gioco**.
3. Tocca il pannello MARIO PARTY DS.
4. Ti verrà chiesto di confermare la scelta. Tocca **Sì** per scaricare le informazioni di gioco dalla console principale.
5. Ora segui le istruzioni descritte a pagina 36.


Indicazioni generali per la comunicazione wireless

Questo paragrafo contiene importanti informazioni per sfruttare al meglio la comunicazione wireless.

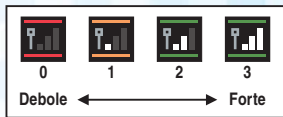
L'icona , che appare nel **menu di sistema** della console Nintendo DS e si può trovare in uno **schermo di gioco**, è il simbolo della comunicazione wireless. La presenza di questa icona indica che selezionando l'opzione ad essa associata si attiverà la **modalità wireless**.

NON usare questa funzione della console Nintendo DS nei luoghi in cui la comunicazione wireless è proibita (per es. negli ospedali, a bordo di aerei, ecc.). Per maggiori informazioni sull'uso della comunicazione wireless, consulta il Libretto di precauzioni per la salute e la sicurezza accluso alla console Nintendo DS.



L'icona , che appare durante la comunicazione wireless, indica l'intensità del segnale di ricezione. Ci sono quattro livelli: più il segnale è forte, più il gioco risulta fluido.

Quando è attiva la comunicazione wireless, il LED indicatore d'accensione lampeggia rapidamente.



Per una prestazione ottimale, osserva le seguenti regole:

- Comincia con una distanza tra le varie console uguale o inferiore ai 10 metri. Dopo l'inizio del gioco è possibile allontanarsi o avvicinarsi, facendo attenzione che l'indicatore dell'intensità corrisponda ad almeno due tacche, per garantire prestazioni ottimali.
- Mantieni le console a una distanza massima fra loro uguale o inferiore ai 20 metri.
- Le console devono, per quanto possibile, trovarsi una di fronte all'altra.
- Evita che tra le varie console Nintendo DS si frappongano persone o ostacoli di altro genere.
- Evita interferenze con altre apparecchiature. Se la comunicazione wireless risulta disturbata da altre apparecchiature (reti LAN, forni a microonde, telefoni cordless, computer), spostati o spegni l'apparecchiatura che crea l'interferenza.



Riconoscimenti



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

Hiroataka Nakayama

Tadashi Miura

Syouichi Kawamura

Keisuke Yonaha

Takeshi Sano

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
Tsuayoshi Watanabe

CG Illustration

Yu Kitai
Shigehisa Nakau

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 Swietochoowski
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
Marco Morbin
Christopher Caël

Copyrights of Game, Scenario and Program reserved by NINTENDO and HUDSON, except those
Copyrights owned by NINTENDO. Copyrights of all Characters and Music reserved by NINTENDO.

1829349M2



Nintendo®

PRINTED IN THE EU