



NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
WWW.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at **www.nintendo.com/games**, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit **www.nintendo.com/community**.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la Clientèle de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
ou appelez le 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site **www.nintendo.com/games**, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez **www.nintendo.com/community**.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

¿NECITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al Cliente de Nintendo
WWW.NINTENDO.COM
o llame al 1-800-255-3700

¿NECITAS AYUDA CON UN JUEGO?

Las páginas de juegos de Nintendo, en **www.nintendo.com/games**, incluyen instrucciones paso a paso, preguntas frecuentes y códigos para muchos de nuestros juegos. Si no encuentras tu respuesta, visita nuestros foros, donde podrás intercambiar consejos con otros jugadores en línea.

Para obtener más información sobre nuestros foros, visita **www.nintendo.com/community**.

Si no tienes acceso a nuestra página web, puedes encontrar consejos grabados para muchos de nuestros juegos a través del Power Line de Nintendo, llamando al (425) 885-7529. Esta puede ser una llamada de larga distancia, así que por favor, pide permiso a la persona encargada de pagar la factura del teléfono.



DONKEY KONG®
BARREL BLAST



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Ce Sceau Officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

El Sello Oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de video juegos, accesorios, video juegos, y productos relacionados.

Nintendo

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

64146A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition, should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendonitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feels dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

WARRANTY & SERVICE INFORMATION

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.



©2007 Nintendo/Paon. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. ©2007 Nintendo.

CONTENTS

CONTROLS	4
GETTING STARTED	5
GAME SCREEN AND RULES	9
ACTIONS	11
CANDY'S CHALLENGES	14
JUNGLE GRAND PRIX	15
ITEMS	17
BARRELS	19
ENEMIES	21

ABOUT UPDATING YOUR Wii SYSTEM

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu and, if necessary, a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



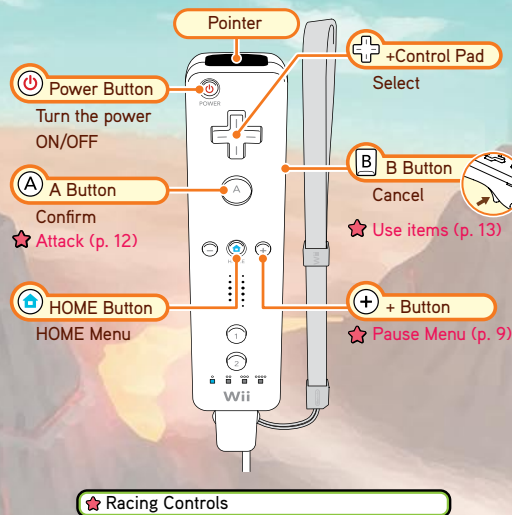
CONTROLS

This game is played with the Nunchuk inserted in the Wii Remote.

Holding Style



Wii REMOTE



NUNCHUK



You can change your attack and item settings in the Configuration portion of the Options menu. You can also change the settings for C (p. 8).

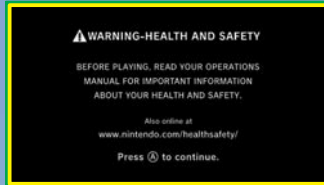
ACTION CONTROLS

	Accelerate	Alternately shake the Wii Remote and Nunchuk up and down.
	Move left	Shake the Nunchuk.
	Move right	Shake the Wii Remote.
	Jump	Pull up on the Wii Remote and Nunchuk.
	Hover	Alternately shake the Wii Remote and Nunchuk after a jump.

GETTING STARTED

- 1 Correctly insert the Donkey Kong: Barrel Blast Game Disc into the disc slot on the Wii console. The power on the Wii will turn ON. When the screen on the right displays, read it and press **A**.

**This screen will also display if you insert the disc after turning the power ON.*



- 2 Point to the Disc Channel in the Wii Menu and press **A**.



[Wii Menu]

- 3 When you see the Channel Preview Screen, select Start and press **A**.



[Channel Preview Screen]

- 4 Read the Wrist Strap Reminder Screen, then press **A**.



[Wrist Strap Reminder Screen]

WHEN PLAYING FOR THE FIRST TIME

Once the title screen appears, you will be asked to create a save file. If you want to create a save file, select Yes. You will need 22 blocks of free space on your Wii console to do so.

MAIN MENU

Once you're at the title screen, press **A** and **B** at the same time to access the main menu. Highlight the mode that you want to try with the pointer, **+**, or **○**, then press **A** to confirm. Choose Back to return to the title screen.



JUNGLE GRAND PRIX (pp. 15-16)

Compete against the CPU or a friend in a race for the cup! Up to four players can compete at once.



SINGLE RACE

Battle for first place in a single race. Up to four players can compete at once.

ABOUT Miis

If you have created Miis in the Mii Channel, you can use them as your icons in the race results. Check the Wii Operations Manual for information on how to create Miis in the Mii Channel. (Note that deleting the Mii from the Mii Channel will erase it from the race results as well.)

GETTING STARTED

TIME TRIAL

Choose a course and race against the clock. Once you beat a course, you can save and race against ghost data. (Ghosts are transparent characters that run the course exactly as you did in a past race.) The first ghost will reflect your first race, but it will update when you set a new time. (Note that there are no items in this mode.)



FREE RUN

There is no goal in Free Run. To leave this mode and return to the main menu, press **+** to access the Pause menu (p. 9), then choose Return to the Main Menu.



CRANKY'S FLIGHT SCHOOL

Let Cranky Kong teach you everything you need to know about barrel racing! Choose the lesson you want and press **A**, then use **+** or **-** to turn the pages.



SAVING

This game will auto-save at the end of each mode. You must have 22 or more blocks of free space in the Wii system memory to save the game.

CANDY'S CHALLENGES (p. 14)

Try to finish all of Candy Kong's challenges!



RECORDS

Check out your records and stats.



OPTIONS

Tinker with the game settings.

You can adjust Wii Remote settings such as volume and rumble in the HOME Menu. Simply press **+ to access it. Please check the Wii Operations Manual for more information.*



Items

Turn items on and off for Jungle Grand Prix and Single Race events.

Configuration

Change the button settings.

Dominant Hand

Choose your dominant hand. The controls (p. 11) are reversed for left-handed players. If you choose Left, hold the Wii Remote in your left hand and the Nunchuk in your right. Turn left with the Wii Remote and right with the Nunchuk.

Controls

Check the controls here. Go back with **A**.

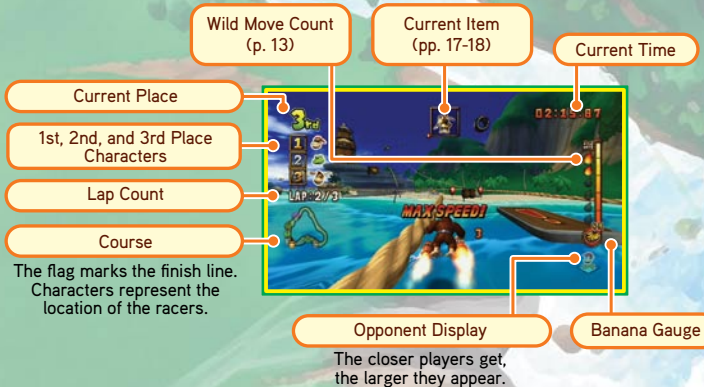
Back

Return to the main menu.

GAME SCREEN AND RULES

Control Donkey Kong and his friends as you race toward the goal, but keep an eye out for traps and enemies along the way!

GAME SCREEN



PAUSE MENU

If you press **+** during a race, the pause menu will appear.

Continue	Return to the race.
Retry	Restart the race from the beginning. (This will not appear in a Jungle Grand Prix race.)
Change Characters	End the race and return to the Character Select screen.
Change Cup (or Courses)	This will end the race and return to the Cup (or Course) Select screen.
Controls	Check the controls.
Return to the Main Menu	End the race and return to the main menu (p. 6).

BASIC RULES

Try to finish in first place as you move along the course by shaking the Wii Remote and Nunchuk. Each course has items hidden inside of balloons, and many also have special animals or vehicles that you can ride. Stay away from barrels (pp. 19-20) and enemies (p. 21) because your speed will drop if you hit them.



BANANAS

Collect bananas to add them to your Banana Gauge. If you grab 50 bananas, you will fill your Banana Gauge and earn one Wild Move.



Bananas

One Banana	Adds one banana to your Banana Gauge.
Five Bananas	Adds five bananas to your Banana Gauge.
Golden Banana	Adds 50 bananas to your Banana Gauge.

ACTIONS

You can perform a variety of actions while racing. Learn them all and use them wisely to win the race!

SPEED UP

Shake the Wii Remote and Nunchuk!

Alternately shake the Wii Remote and Nunchuk to increase your speed. Once you have reached Max Speed, you will hear a sound from the Wii Remote (p. 8) and see the words MAX SPEED appear on the screen. You can then stop shaking, as you will maintain that speed until you hit something.



TURN

Shake the Wii Remote or Nunchuk!

To turn left, shake the Nunchuk. To move right, shake the Wii Remote. (This will be reversed for left-handed players.) Use this skill to take curves and avoid hitting obstacles.



JUMP

Lift up the Wii Remote and Nunchuk!

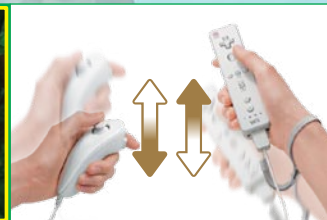
To jump, pull up on the Wii Remote and Nunchuk at the same time. Use this to avoid obstacles and reach things high above you.



MAINTAINING HEIGHT AFTER A JUMP

Shake the Wii Remote and Nunchuk after jumping!

You can maintain your height if you alternately shake the Wii Remote and Nunchuk after jumping.



ATTACK

Press A!

If you press **A** in front of a barrel (pp. 19-20) or enemy (p. 21), you will attack it. Note that there are some obstacles that cannot be attacked.

*You can change your attack settings in the Configuration portion of the Options menu.



USING ITEMS

You can use items by pressing **Z** or **B**.

**You can change your item settings in the Configuration portion of the Options menu (p. 8).*

Press **Z** or **B**!



WILD MOVES

Tilt and hold **○** until your character turns red, then release it to perform a Wild Move and get a huge burst of speed!

If you hit a barrel (pp. 19-20), enemy character (p. 21), or opponent while performing a Wild Move, you will thrust them aside and extend the life of your Wild Move. Note that there are some obstacles that cannot be pushed aside.

While **○ is tilted, you cannot attack (p. 12).*

Tilt and hold **○**, then release!



COMBOS

If you hit consecutive barrels or opponents during a Wild Move, it will create a combo and extend the life of your Wild Move.

Combo Count



CANDY'S CHALLENGES

Candy Kong will present you with a host of fun challenges, such as breaking barrels in a certain amount of time and finishing a race in a certain place.

CHOOSE A LEVEL

Choose Candy's Challenges from the main menu, then choose a Mii. Next, choose the level that you want to try. Initially, you will only be able to choose the first level, but new levels will open as you clear the challenges.



CHOOSE A CHALLENGE

If you decide to take on a challenge, the battle will begin. Race along the course and complete Candy's dare!



FINISHING

If you clear a challenge, the results screen will appear. If you cannot clear it, you will fail. You can retry challenges as many times as you like.



JUNGLE GRAND PRIX

Your final rank is determined by results from multiple courses in this mode. Choose Jungle Grand Prix from the main menu to begin the challenge!

CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS

Player 1 will decide how many racers there will be. To add more controllers, choose Add Wii Remotes. Next, select the Mii that you want to use and choose OK to access the Character Select screen. If you do not have any Miis on your Wii, you will need to choose a guest Mii. If you are racing for the first time after turning on your Wii, all players will need to select their Miis. If you want to change a registered Mii, choose Change on the Mii Confirmation screen.



**If there are more than two human players, you will only have four total racers instead of eight. Also, you will need a Wii Remote and Nunchuk for each human player.*

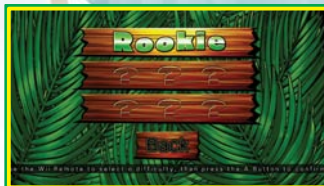
CHOOSE YOUR CHARACTER

Decide which character each player will use. Each racer has his or her own style, so choose the one that suits you best.



PICK A CLASS

Player 1 must pick a class to compete in.



PICK A CUP

Player 1 will choose which Cup the racers will be competing for. The type of Cup determines the courses and number of races. (The more Cups that are won, the more that you will be able to choose from.) The race will begin once a selection is made.

**Until a Cup has been chosen, you can go back to the main menu by pressing B while holding Z.*



RESULTS SCREEN

The Results screen appears when a race ends. When you are done reading it, press A to go to the next race. You will be given one of five grades -- from A+ (Best) to D (Worst) -- in the race results.

**You will also be graded in Single Race and Time Trial games.*



FINAL RESULTS

Once all of the races are complete, the Final Results will be displayed. Your ranking is determined by the number of points you earned in each race.

WHEN PLAYING WITH 2-4 PLAYERS

The screen will divide differently depending on the number of players competing, but the basic game play will be the same as when you are playing alone (p. 9).

Pressing + during a race will pull up the pause menu. The player who paused the game will control the menu.



ITEMS









Pop the balloons on the course to get the items inside. There are red and blue balloons, each containing different items.

RED BALLOONS

If characters from the Kong family take the items in the red balloons, their effect will be boosted.

**Kremling characters can also take items from red balloons, but the effect will not be boosted.*



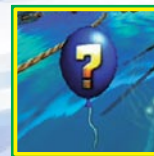
	Prop Monkey	Hops on the opponent in front of you and tosses out their bananas. (Boost: The effect will last longer.)
	Squawks	Hops on the opponent in front of you and prevents them from using Wild Moves. (Boost: The effect will last longer.)
	Quawks	Attacks the player in first place and slows him or her down. (Boost: Also makes the player drop all bananas.)
	Banana Fairy	Allows you to pick up bananas in a wide range. (Boost: The effect will last longer.)
	Blazing Banana	Places flaming bananas around the course. Players who hit them will slow down. (Boost: Throws out extra Blazing Bananas.)
	Tasty Melon	Makes you invincible for a short time. (Boost: The effect will last longer.)
	Crystal Coconut	Makes you invincible and grants you unlimited Wild Moves.
	Banana Bunch	Gives you 30 bananas.









**There are no boosts for the Crystal Coconut or Banana Bunch.*

BLUE BALLOONS

If characters from the Kremling gang take the items in the blue balloons, their effect will be boosted.

**Kong family characters can also take items from blue balloons, but the effect will not be boosted.*



	Mini-Necky	Chases and attacks the character behind you. (Boost: The targeted character will lose one Wild Move.)
	Whirlwind	Takes bananas from all the other characters. (Boost: Takes more bananas.)
	Backward Barrel	Gives you a barrel to throw at a character behind you. (Boost: The barrel will become a TNT Barrel (p. 20)).
	Mini-Zinger	Drops a swarm of Mini-Zingers on the course. Any character who touches them will slow down and must get rid of them by shaking the Wii Remote and Nunchuk. (Boost: The effect will last longer.)
	Pineapple Launcher	Attacks the character in front of you with a pineapple. (Boost: Two pineapples will be launched.)
	Wild Elixir	Gives you an extra Wild Move. (Boost: Gives you two Wild Moves.)
	Mega TNT Barrel	Launches powerful TNT Barrels at all other racers. Struck racers will lose their Wild Moves and slow down. In addition, their right and left directions might get reversed.
	Banana Bunch	Gives you 30 bananas.

**There are no boosts for the Mega TNT Barrel or Banana Bunch.*

BARRELS

You'll come across a variety of barrels on the course. Some will increase your speed, but others can slow you down. Use them wisely as you make your way through the course.

LAUNCHER BARREL

Sucks you in if you get close, then shoots you out at high speed.



SPINNING LAUNCHER BARREL

Sucks you in if you get close, then begins to spin. Once it reaches a certain angle, you will be shot out at high speed.



BARREL

Attack (p. 12) these to break them and earn a bonus (p. 21). If you run into one, your speed will drop.



IRON BARREL

These barrels are made of iron, and cannot normally be destroyed. Crashing into one will cause your speed to drop.



TNT BARREL

These explode on contact (including attacks) and cause your speed to drop. Make sure to maneuver your way around them.



BARREL CANNON

Releases barrels that spin onto the course. If you run into one, your speed will drop.



STYLE BARREL

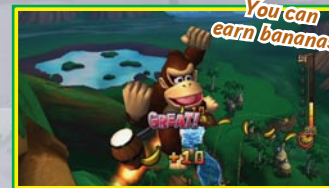
Sucks you in if you get close, then fires you into the air. When you see a command appear on the screen, move the Wii Remote in the indicated direction. If you are successful, you will earn bananas. If you complete four in a row, you will earn lots of bananas!



When you're shot out...



You can earn bananas!



Command

Move the Wii Remote in the indicated direction.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT L'INTÉGRALITÉ DU MODE D'EMPLOI DE LA Wii AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, VOTRE DISQUE DE JEU, OU VOS ACCESSOIRES Wii. CE MODE D'EMPLOI COMPREND D'IMPORTANTES INFORMATIONS SUR VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ: VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À VOS JEUX VIDÉO.

⚠️ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Troubles de la vue	Mouvements involontaires	Désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠️ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou toute autre gêne pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠️ ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséeux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entrez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATIONS LÉGALES IMPORTANTES

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

REV-E

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de douze (12) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.



CONTENU

CONTRÔLES	26
POUR COMMENCER	27
ÉCRAN DE JEU ET RÈGLES	31
ACTIONS	33
CANDY'S CHALLENGES	36
JUNGLE GRAND PRIX	37
OBJETS SPÉCIAUX	39
BARILS	41
ENNEMIS	43

À PROPOS DE LA MISE À JOUR DE VOTRE SYSTÈME Wii

Veillez noter que la première fois que vous insérez le disque de jeu dans la console Wii, elle vérifiera si vous avez la toute dernière version du menu Wii et, si nécessaire, un écran de mise à jour du système Wii apparaîtra. Appuyez sur OK pour continuer.



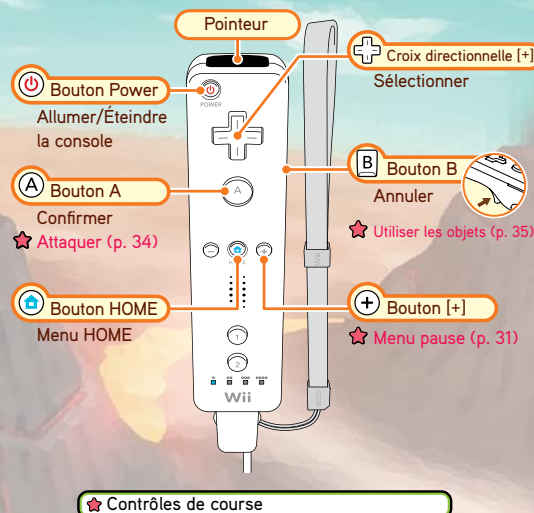
CONTRÔLES

Branchez le Nunchuk dans la télécommande Wii pour jouer à ce jeu.

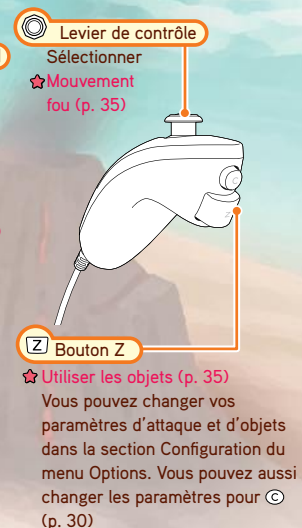
Style de contrôle



TÉLÉCOMMANDE Wii



NUNCHUK



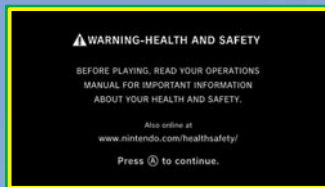
CONTRÔLES D'ACTION

	Accélérer	Secouez alternativement la télécommande Wii et le Nunchuk par en haut et en bas.
	Sauter	Tirez vers vous la télécommande Wii et le Nunchuk.
	Déplacer à gauche	Secouez le Nunchuk.
	Déplacer à droite	Secouez la télécommande Wii.
	Planer	Secouez alternativement la télécommande Wii et le Nunchuk après un saut.

POUR COMMENCER

- 1 Insérez le disque de jeu Donkey Kong: Barrel Blast dans la fente de jeu de la console Wii. La console Wii s'allumera. Lorsque l'écran de droite apparaît, lisez-le et appuyez sur **A**.

**Cet écran s'affichera aussi si vous insérez le disque après avoir allumé la console.*



- 2 Pointez vers la Chaîne de Disque dans le Menu Wii et appuyez sur **A**.



[Menu Wii]

- 3 Lorsque vous voyez l'écran d'aperçu de chaîne, sélectionnez Démarrer et appuyez sur **A**.

[Écran d'aperçu de chaîne]



- 4 Lisez l'écran concernant la dragonne, ensuite appuyez sur **A**.

[Écran concernant la dragonne]



LORSQUE VOUS JOUEZ POUR LA PREMIÈRE FOIS

Lorsque l'écran titre apparaît, on vous demandera de créer un fichier de sauvegarde. Si vous voulez créer un fichier de sauvegarde, sélectionnez Yes. Vous aurez besoin de 22 blocs de mémoire libre dans votre console Wii pour faire ceci.

MENU PRINCIPAL

Une fois que vous êtes rendu à l'écran titre, appuyez sur **A** et **B** en même temps pour accéder au menu principal. Soulignez le mode que vous désirez avec le pointeur, **+** ou **○**, ensuite appuyez sur **A** pour confirmer. Choisissez Back pour retourner à l'écran titre.



JUNGLER GRAND PRIX (pp. 37-38)

Affrontez le CPU ou un ami dans une course pour la coupe! Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en même temps.



SINGLE RACE

Battez-vous pour atteindre la première place dans une seule course. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en même temps.

À PROPOS DES Miis

Si vous avez créé des Miis dans la Chaîne Mii, vous pouvez les utiliser comme icône dans les résultats de course. Consultez le mode d'emploi de la console Wii pour plus d'information concernant la création des Miis dans la Chaîne Mii. (Veuillez noter que de supprimer le Mii dans la Chaîne Mii le supprimera de l'écran des résultats de la course aussi.)

POUR COMMENCER

TIME TRIAL

Choisissez un parcours et affrontez l'horloge. Une fois que vous complétez un parcours, vous pouvez sauvegarder et affronter votre information de fantôme (ghost data). (Les fantômes sont des personnages transparents qui exécutent le parcours exactement comme vous l'avez fait dernièrement.) Le premier fantôme reflétera votre première course, mais il sera mis à jours lorsque vous accomplissez un nouveau temps. (Notez qu'il n'y a pas d'objets spéciaux dans ce mode.)



FREE RUN

Il n'y a aucun but dans Free Run. Pour sortir de ce mode et retourner au menu principal, appuyez sur (+) pour accéder au menu Pause (p. 31), ensuite choisissez Return to the Main Menu.



CRANKY'S FLIGHT SCHOOL

Laissez Cranky Kong vous montrer tous ce que vous aurez besoin de savoir à propos des courses à baril ! Choisissez la leçon que vous voulez et appuyez sur (A), ensuite utilisez (+) ou (-) pour tourner les pages.



SAUVEGARDER

Ce jeu sauvegardera à la fin de chaque mode. Vous devez avoir au moins 22 blocs de mémoire libre disponible dans la console Wii pour sauvegarder votre jeu.

CANDY'S CHALLENGES (p. 36)

Essayez de compléter tous les défis que Candy Kong vous lance !



RECORDS

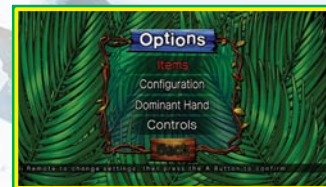
Vérifiez vos records et statistiques.



OPTIONS

Ajustez les paramètres du jeu.

**Vous pouvez ajuster les paramètres de la télécommande Wii (comme le volume et les vibrations) dans le menu Home. Appuyez simplement sur (+) pour accéder à celui-ci. Veuillez consulter le mode d'emploi de la Wii pour plus d'information.*

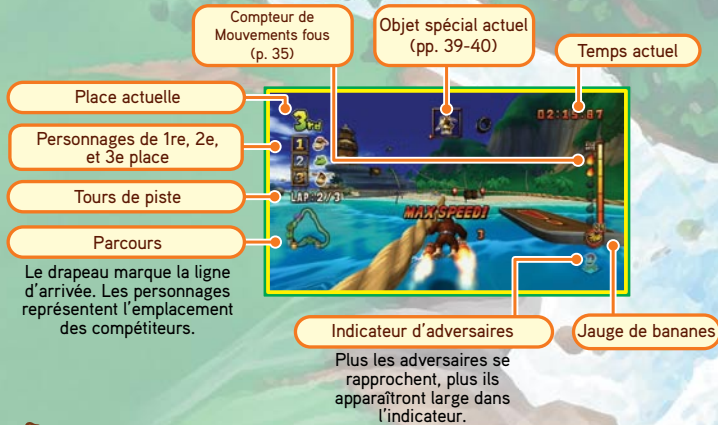


Items	Retournez au menu principal.
Configuration	Changer les paramètres des boutons.
Dominant Hand	Choisissez votre main dominante. Les contrôles sont renversés pour les joueurs gauchers. Si vous choisissez Left (gauche), tenez la télécommande Wii dans votre main gauche et le Nunchuk dans votre main droite. Tournez à gauche avec la télécommande Wii et à droite avec le Nunchuk.
Controls	Vérifiez les contrôles. Retournez en arrière avec (A).
Back	Retournez au menu principal.

ÉCRAN DE JEU ET RÈGLES

Contrôlez Donkey Kong et ses amis en fonçant vers le but, mais faites attention aux pièges et ennemis le long du chemin !

ÉCRAN DE JEU



MENU PAUSE

Si vous appuyez sur **+** pendant une course, le menu pause apparaîtra.

Continue	Retourner à la course.
Retry	Recommencer la course depuis le début. (Ceci n'apparaîtra pas dans une course de Jungle Grand Prix.)
Change Characters	Terminer la course et retourner à l'écran de sélection du personnage.
Change Cup (or Courses)	Terminer la course et retourner à l'écran de sélection de la coupe ou du parcours.
Controls	Vérifier les contrôles.
Return to the Main Menu	Terminer la course et retourner au menu principal (p. 28).

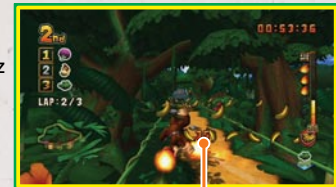
RÈGLES DE BASE

Essayez de finir en première place en fonçant à travers le parcours en secouant la télécommande Wii et le Nunchuk. Chaque parcours contient des objets spéciaux cachés à l'intérieur de ballons, et plusieurs contiennent aussi des animaux spéciaux ou des véhicules que vous pouvez piloter. N'approchez pas des barils (pp. 41-42) ni des ennemis (p. 43) car vous serez ralenti si vous les frappez.



BANANES

Collectionnez des bananes pour les ajouter à votre Jauge de bananes. Si vous récupérez 50 bananes, votre jauge sera remplie et vous recevrez un Mouvement fou (Wild Move).



Bananes

- Une banane Ajoute une banane à votre Jauge de bananes.
- Cinq bananes Ajoute cinq bananes à votre Jauge de bananes.
- Banane dorée Ajoute 50 bananes à votre Jauge de bananes.

ACTIONS

Vous pouvez exécuter une variété d'actions pendant une course. Apprenez-les toutes et utilisez-les sagement pour gagner la course !

ACCÉLÉRER

Secouez la télécommande Wii et le Nunchuk !

Secouez alternativement la télécommande Wii et le Nunchuk pour augmenter votre vitesse. Une fois que vous avez atteint la vitesse maximale, vous entendrez un son provenir de la télécommande Wii (p. 30) et vous verrez apparaître à l'écran les mots MAX SPEED. Vous pouvez à ce moment arrêter de secouer, en autant que vous maintenez cette vitesse sans frapper d'obstacles.



Secouez alternativement la télécommande Wii et le Nunchuk !

TOURNER

Pour tourner à gauche, secouez le Nunchuk. Pour tourner à droite, secouez la télécommande Wii. (Ceci sera renversé pour les joueurs gauchers.) Utilisez cette habileté pour prendre des courbes et éviter des obstacles.



Secouez le Nunchuk pour vous déplacer à gauche.

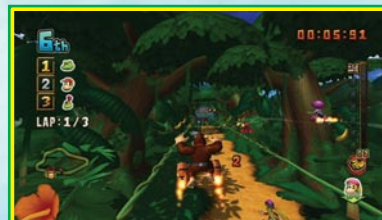


Secouez la télécommande Wii pour vous déplacer à droite.

SAUTER

Levez la télécommande Wii et le Nunchuk !

Pour sauter, levez la télécommande Wii et le Nunchuk en même temps. Utilisez ceci pour éviter des obstacles et atteindre des objets au dessus de vous.



GARDER LA HAUTEUR APRÈS UN SAUT

Secouez la télécommande Wii et le Nunchuk après un saut !

Vous pouvez maintenir votre hauteur si vous secouez alternativement la télécommande Wii et le Nunchuk après un saut.

Utilisez ceci pour recueillir certains groupes de bananes qui pendent en hauteur.



ATTAQUER

Appuyez sur A !

Si vous appuyez sur A devant un baril (pp. 41-42) ou un ennemi (p. 43), vous l'attaquerez. Notez bien que certains obstacles ne peuvent pas être attaqués.

*Vous pouvez changer vos paramètres d'attaque dans la section Configuration du menu Options.



UTILISER LES OBJETS SPÉCIAUX

Vous pouvez utiliser les objets spéciaux en appuyant sur **Z** ou **B**.

*Vous pouvez changer vos paramètres d'objets spéciaux dans la section Configuration du menu Options.



MOUVEMENTS FOUS

Inclinez et tenez **○** jusqu'à ce que votre personnage devienne rouge, ensuite relâchez-le pour exécuter un mouvement fou et recevoir une grande explosion de vitesse !

Si vous frappez un baril (pp. 41-42), un personnage ennemi (p. 43), ou un adversaire lorsque vous exécutez un Mouvement fou, vous les pousserez de côté et la vie de votre Mouvement fou sera étendue. Notez bien qu'il y a certains obstacles qui ne peuvent pas être poussés de côté.

*Lorsque **○** est incliné, vous ne pouvez pas attaquer (p. 34).



COMBINAISONS

Si vous frappez plusieurs barils ou adversaires consécutivement durant un Mouvement fou, ceci créera une combinaison.

Compteur des combinaisons



CANDY'S CHALLENGES

Candy Kong vous présentera plein de défis amusants, comme briser des barils dans un certain temps et finir la course en une place spécifique.

CHOISISSEZ UN PARCOURS

Choisissez Candy's Challenges à partir du menu principal, ensuite choisissez un Mii. Maintenant, choisissez le parcours que vous désirez essayer.

Au commencement, vous aurez seulement accès au premier parcours, mais des nouveaux parcours seront disponibles à mesure que vous complétez les défis.



CHOISISSEZ UN DÉFI

Si vous décidez d'entreprendre un défi, la bataille commencera. Coursez le long du parcours et complétez le défi de Candy !



FINIR

Si vous complétez un défi, l'écran de résultats apparaîtra. Si vous ne pouvez pas le compléter, vous échouerez. Vous pouvez essayer des défis autant de fois que vous le voulez.



JUNGLE GRAND PRIX

Votre classement final est déterminé par les résultats de multiples parcours dans ce mode. Choisissez Jungle Grand Prix à partir du menu principal pour entamer ce défi !

CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS

Joueur 1 décidera combien il y aura de joueurs. Pour ajouter plus de télécommandes, choisissez Add Wii Remotes. Ensuite, sélectionnez le Mii que vous désirez utiliser et choisissez OK pour accéder à l'écran de sélection de personnage. Si vous n'avez pas de Miis sur votre Wii, vous devrez choisir un Mii de visiteur. Si vous jouez pour la première fois après avoir allumé votre Wii, tous les joueurs devront choisir leur Mii. Si vous désirez changer le Mii déjà enregistré, choisissez Change sur l'écran de confirmation du Mii.

**S'il y a plus de deux joueurs humains, vous aurez seulement quatre compétiteurs au lieu de huit. De plus, vous aurez besoin d'une télécommande Wii et d'un Nunchuk par joueur humain.*



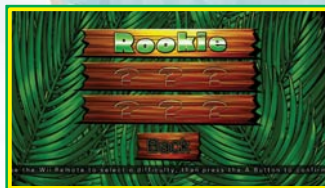
CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Décidez quel personnage chaque joueur utilisera. Chaque joueur possède son propre style, alors choisissez celui qui vous convient le mieux.



CHOISISSEZ UNE CLASSE

Joueur 1 doit choisir une classe dans laquelle il fera compétition.



CHOISISSEZ UNE COUPE

Joueur 1 choisira la coupe pour laquelle les joueurs feront compétition. Le type de coupe détermine les parcours et le nombre de courses. (Plus vous gagnez de coupes, plus vous aurez le choix.) La course commencera lorsque la sélection a été effectuée.

**Avant d'avoir choisi une coupe, vous pouvez retourner au menu principal en appuyant sur [B] tout en tenant [Z].*



ÉCRAN DES RÉSULTATS

L'écran des résultats apparaît lorsque la course est terminée. Lorsque vous avez fini de le consulter, appuyez sur [A] pour aller à la prochaine course.

Vous serez donné une de cinq marques – de A+ (Meilleur) à D (Pire) – dans les résultats de course.

**Vous serez aussi classé dans les parties de Single Race et Time Trial.*



RÉSULTATS FINAUX

Une fois que toutes les courses sont complètes, les résultats finaux apparaîtront. Votre classement est déterminé par le nombre de points que vous avez accumulé durant chaque course.

LORSQUE VOUS JOUEZ AVEC 2-4 JOUEURS

L'écran sera séparé différemment dépendant du nombre de joueurs qui s'affrontent, mais les techniques de base du jeu seront les mêmes que lorsque vous jouez à un joueur (p. 31). Appuyez sur [+] durant la course pour faire apparaître le menu de pause. Le joueur qui a pausé le jeu contrôlera le menu.



OBJETS SPÉCIAUX









Faites éclater les ballons sur le parcours pour obtenir les objets à l'intérieur. Il y a des ballons rouges et bleus, chacun contenant des objets spéciaux différents.

BALLONS ROUGES

Si un personnage membre de la famille Kong prend les objets contenus dans les ballons rouges, leur effet sera augmenté.

**Les personnages Kremling peuvent aussi prendre les objets dans les ballons rouges, mais leur effet ne sera pas augmenté.*



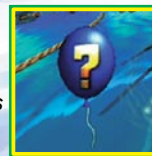
	Prop Monkey	Saute sur l'adversaire devant vous et lui enlève de ses bananes. (Augmenté: L'effet durera plus longtemps.)
	Squawks	Saute sur l'adversaire devant vous et les empêche d'utiliser leurs Mouvements fous. (Augmenté: L'effet durera plus longtemps.)
	Quawks	Attaque le joueur en première place et le ralentit. (Augmenté: Lui fait aussi échapper toutes ses bananes.)
	Banana Fairy	Vous permet d'obtenir des bananes d'une grande variété. (Augmenté: L'effet durera plus longtemps.)
	Blazing Banana	Place des bananes enflammées à travers le parcours. Les joueurs qui s'y frappent seront ralentis. (Augmenté: Lance plus de bananes enflammées.)
	Tasty Melon	Vous rend invincible pour une période de temps limitée. (Augmenté: L'effet durera plus longtemps.)
	Crystal Coconut	Vous rend invincible et vous donne des Mouvements fous illimités.
	Banana Bunch	Vous donne 30 bananes.



**Il n'y a pas d'augmentations pour la Crystal Coconut ou la Banana Bunch.*

BALLONS BLEUS

Si un personnage membre de l'équipe des Kremlings obtient les objets spéciaux dans les ballons bleus, leur effet sera augmenté.

**Les membres de la famille Kong peuvent aussi prendre les objets contenus dans les ballons bleus, mais leurs effets ne seront pas augmentés.*



	Mini-Necky	Pourchasse et attaque l'adversaire derrière vous. (Augmenté: L'adversaire cible perdra un Mouvement fou.)
	Whirlwind	Prend des bananes de tous les autres personnages. (Augmenté: Prend plus de bananes.)
	Backward Barrel	Vous donne un baril pour lancer vers un personnage derrière vous. (Augmenté: Le baril devient un baril de dynamite (TNT) (p. 42)).
	Mini-Zinger	Dépose un essaim de Mini-Zingers sur le parcours. N'importe quel personnage qui le touche sera ralenti et devra s'en débarrasser en secouant la télécommande Wii et le Nunchuk. (Augmenté: L'effet durera plus longtemps.)
	Pineapple Launcher	Attaque le personnage devant vous avec un ananas. (Augmenté: Deux ananas seront lancés.)
	Wild Elixir	Vous donne un Mouvement fou de plus. (Augmenté: Vous donne deux Mouvements fous de plus.)
	Mega TNT Barrel	Lance des barils explosifs et puissants sur les autres compétiteurs. Les adversaires frappés par ces barils perdront leurs Mouvements fous et seront ralentis. De plus, leurs directions droite et gauche pourraient être renversées.
	Banana Bunch	Vous donne 30 bananes.

**Il n'y a pas d'augmentations pour le Mega TNT Barrel ou la Banana Bunch.*

BARILS

Vous rencontrerez plusieurs sortes de barils sur le parcours. Certains augmentent votre vitesse, mais d'autres peuvent vous ralentir. Utilisez-les sagement en faisant votre chemin à travers le parcours.

LAUNCHER BARREL

Vous aspire si vous vous en approchez, ensuite il vous lance dans l'air à haute vitesse.



SPINNING LAUNCHER BARREL

Vous aspire si vous vous en approchez, ensuite il commence à tourner. Une fois qu'il a atteint un certain angle, vous serez lancé dans l'air à haute vitesse.



BARREL

Attaquez (p. 33) ces barils pour les détruire et recevoir une prime (p. 43). Si vous en frappez un, votre vitesse sera diminuée.



IRON BARREL

Ces barils sont fabriqués de fer, et ne peuvent pas être détruits normalement. Votre vitesse sera diminuée si vous entrez en collision avec un de ceux-ci.



TNT BARREL

Ces barils explosent sur contact (incluant les attaques) et diminuent votre vitesse. Essayez plutôt de les contourner.



BARREL CANNON

Libère des barils tournants sur le parcours. Si vous en frappez un, votre vitesse sera diminuée.



STYLE BARREL

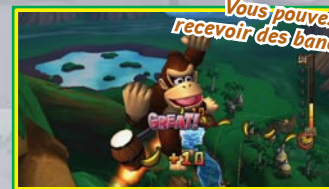
Vous aspire si vous vous en approchez, ensuite vous lance dans l'air. Lorsque vous voyez une commande apparaître à l'écran, bougez la télécommande Wii dans la direction indiquée. Si vous réussissez, vous recevrez des bananes. Si vous en complétez quatre de suite, vous recevrez beaucoup de bananes !



Lorsque vous êtes lancé...



Vous pouvez recevoir des bananes !



Commande



Bougez la télécommande Wii dans la direction indiquée.

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE TODO EL MANUAL DE OPERACIONES DEL Wii ANTES DE USAR SU SISTEMA, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO JUEGEN JUEGOS DE VIDEO.

⚠ AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, o con una historia de familia con dichos síntomas, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deben ver cómo sus hijos juegan videojuegos. Si su hijo o usted tienen alguno de los siguientes síntomas, detenga el juego y consulte con un médico:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juega videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

⚠ AVISO - Lesiones por Movimiento Repetitivo y Vista Cansada

Jugar video juegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome carpal tunnel, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ ATENCION - Enfermedad de Movimiento

Jugar video juegos puede causar enfermedad de movimiento en algunos jugadores. Si usted o sus hijos se sienten mareados o con náusea al jugar video juegos, dejen de jugar y descansen. No conduzca ni realice otra actividad pesada hasta sentirse mejor.

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a la tienda, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, pruebe nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) ES USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS A MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO**, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIDOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLICITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUENTES O INCIDENTALES; POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

CONTENIDO

CONTROLES	48
CÓMO EMPEZAR	49
PANTALLA DE JUEGO Y REGLAS	53
ACCIONES	55
CANDY'S CHALLENGES	58
JUNGLE GRAND PRIX	59
OBJETOS	61
BARRILES	63
ENEMIGOS	65

ACERCA DE LAS ACTUALIZACIONES DE TU SISTEMA WII

Por favor ten en mente que cuando primero insertes el Disco de Juegos dentro de la consola Wii, el Wii revisará si tienes el menú de sistema más reciente, y si lo es necesario, aparecerá una pantalla para actualizar el sistema Wii. Oprime "OK" para proceder.



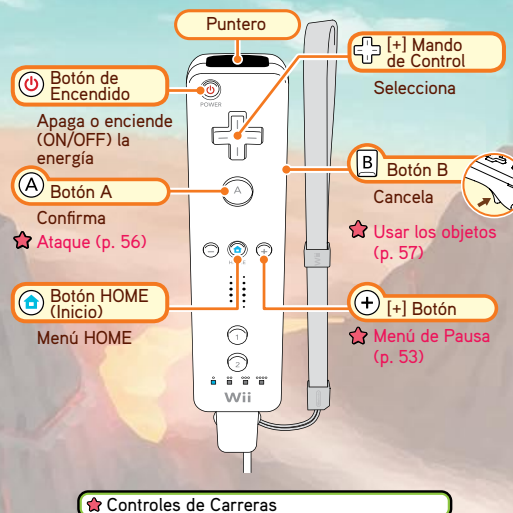
CONTROLES

Este juego se juega con el Nunchuk insertado dentro del Mando de Wii.

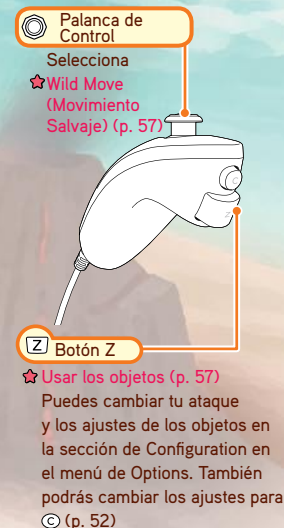
Forma de Sujetarlos



MANDO DE WII



NUNCHUK

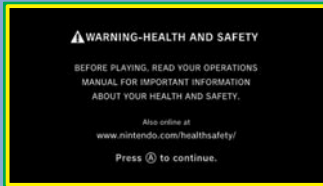


CONTROLES DE ACCIÓN

	Accelerate	Agita el Mando de Wii y el Nunchuk uno tras otro hacia arriba y hacia abajo.		Saltar	Levanta el Mando de Wii y el Nunchuk.
	Move a la izquierda	Agita el Nunchuk.		Flotar	Agita el Mando de Wii y el Nunchuk uno tras otro después de saltar.
	Move a la derecha	Agita el Control Remoto Wii.			

CÓMO EMPEZAR

- 1 Correctamente inserta el Disco de Juegos de Donkey Kong: Barrel Blast dentro de la ranura para discos de juego en la consola Wii. La energía del Wii se encenderá. Cuando la pantalla a la derecha se muestre, léela y oprime **A**.



**Esta pantalla también aparecerá si insertas el disco después de haber encendido la energía.*

- 2 Señala hacia el Canal Disco ubicado en el Menú Wii y oprime **A**.



[Menú Wii]

- 3 Cuando veas la Pantalla Preliminar del Canal, selecciona Comenzar y oprime **A**.



[Pantalla Preliminar del Canal]

- 4 Lee la Pantalla Recordatoria del uso de la Correa de Muñeca, luego oprime **A**.



[Pantalla Recordatoria del Uso de la Correa de Muñeca]

AL JUGAR POR PRIMER VEZ

Una vez que la pantalla de título aparezca, se te pedirá que crees un archivo de guardado. Si deseas crear un archivo de guardado, selecciona "Yes". Necesitarás 22 bloques de espacio libre en tu consola Wii para crearlo.

MENÚ PRINCIPAL

Una vez que te encuentres en la pantalla de título, oprime **A** y **B** simultáneamente para entrar al menú principal. Resalta el modo que desees usando el puntero, **+**, o **○**, luego oprime **A** para confirmar. Elige Back ("Atrás") para regresar a la pantalla de título.



JUNGLE GRAND PRIX (pp. 59-60)

¡Compite contra el CPU o contra un amigo en la carrera para la copa! Podrán competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.



SINGLE RACE

Compite por el primer lugar en esta carrera individual. Podrán competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

ACERCA DE LOS MiiS

Si ya creaste MiiS en el Canal Mii, podrás usarlos como tus íconos en los resultados de la carrera. Consulta el Manual de Operaciones del Wii para información en cómo crear MiiS en el Canal Mii. (Ten en mente que el borrar un Mii desde el Canal Mii también lo borrará de los resultados en las carreras.)

CÓMO EMPEZAR

TIME TRIAL

Elige un recorrido y compite contra el reloj. Una vez que le hayas ganado al reloj, podrás guardar y competir contra data de fantasma. (Fantasmas son personajes transparentes que corren la misma trayectoria que tu corriste en la previa carrera.) El primer fantasma se reflejará en tu primera carrera pero se actualizará cuando fijes un nuevo tiempo. (Ten en mente que este modo no tiene objetos.)



FREE RUN

Este modo no tiene ningún objetivo. Para abandonar este modo y regresar al menú principal, oprime (+) para entrar al menú de Pausa (p. 53), luego elige "Return to the Main Menu."



CRANKY'S FLIGHT SCHOOL

¡Permite que Cranky Kong te enseñe todo lo que necesitas aprender acerca de las carreras de barriles! Elige la lección que desees aprender y oprime (A), luego usa (+) o (-) para darle vuelta a las páginas.



CÓMO GUARDAR

Este juego se guarda automáticamente al final de cada modo. Tendrás que tener por lo menos 22 bloques libres o más en la memoria del sistema Wii para guardar los datos del juego.

CANDY'S CHALLENGES (p. 58)

¡Trata de completar todos los desafíos de Candy Kong!



RÉCORDS

Aquí revisas todos tus récords y estadísticas.



OPTIONS

Juega con los ajustes del juego.

* Podrás ajustar los ajustes del Mando de Wii como los del volumen y el de vibración a través del menú HOME. Simplemente oprime (B) para accederlo. Por favor consulta al Manual de Operaciones del Wii para información adicional.



Objects

Activa o desactiva los objetos para usarlos en la Jungle Grand Prix o en eventos de Single Race.

Configuration

Cambia los ajustes de los botones.

Dominant Hand

Escoge cual es tu mano dominante. Los controles (p. 55) se voltean para los jugadores zurdos. Si eliges la izquierda, sujeta el Mando de Wii en tu mano izquierda y el Nunchuk en la mano derecha. Da vuelta a la izquierda con el Mando de Wii y a la derecha con el Nunchuk.

Controls

Aquí puedes revisar los controles. Regresa con (A).

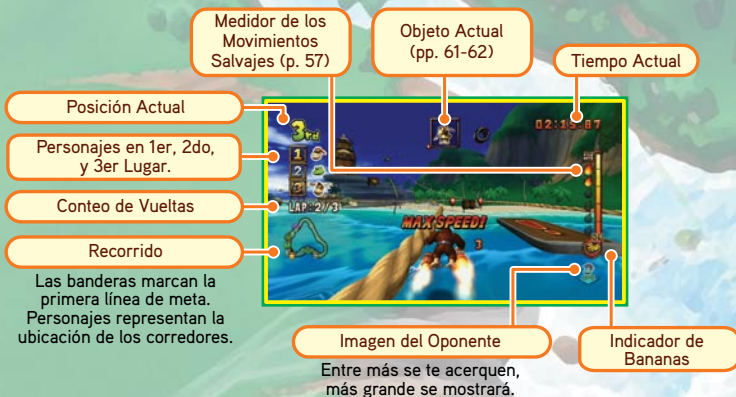
Back

Regresa al menú principal

PANTALLA DE JUEGO Y REGLAS

¡Controla a Donkey Kong y a sus amigos mientras que te acercas a la meta, pero ten cuidado con las trampas y los enemigos que se encuentran en el camino!

PANTALLA DE JUEGO



MENÚ DE PAUSA

El Menú de Pausa aparecerá si oprimes **+** durante la carrera.

Continue	Return to the race (Regresar a la carrera).
Retry	Inicia la carrera desde el principio. (Esto no aparecerá en una carrera en el modo de Jungle Grand Prix)
Change Characters	Finaliza la carrera para poder regresar a la pantalla de Selección de Personajes.
Change Cup (or Courses)	Esto finalizará la carrera y te regresará a la pantalla Cup Select (Selección de Copa) o de recorrido.
Controls	Checa los controles.
Return to the Main Menu	Finaliza la carrera y te regresa al menú principal (p. 50)

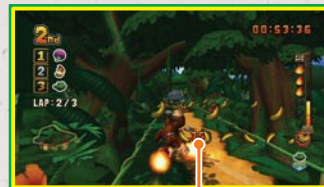
REGLAS BÁSICAS

Trata de terminar en primer lugar tras el transcurso de la carrera al agitar el Mando de Wii y el Nunchuk. Cada recorrido contiene objetos escondidos dentro de globos, y también pueden contener animales especiales o vehículos que puedas manejar. Aléjate de los barriles (pp. 63-64) y de los enemigos (p. 65) por que tu velocidad disminuirá si te tropiezas con ellos.



BANANAS

Recoge las bananas para añadirlas a tu Banana Gauge (Indicador de Bananas) y ganarte un Wild Move (Movimiento Salvaje).



Bananas

Una Banana	Le añade una banana a tu Banana Gauge (Indicador de Bananas).
Cinco Bananas	Le añade cinco bananas a tu Banana Gauge (Indicador de Bananas).
Banana de Oro	Le añade 50 bananas a tu Banana Gauge (Indicador de Bananas).

ACCIONES

Podrás ejecutar una gran variedad de acciones mientras que compites en la carrera. ¡Apréndetelas todas y úsalas con cuidado para ganar la carrera!

CÓMO ACELERAR

¡Agita el Mando de Wii y el Nunchuk!

Agita el Mando de Wii y el Nunchuk uno tras el otro para aumentar tu velocidad. Cuando alcances tu Velocidad Máxima (Max Speed), escucharás un sonido proveniente del Mando de Wii (p. 52) y verás las palabras "MAX SPEED" (Velocidad Máxima) aparecer en la pantalla. En este momento podrás dejar de agitar los controles, ya que mantendrás esta velocidad hasta que choques con algo.



CÓMO DAR LA VUELTA

Agita el Mando de Wii o el Nunchuk

Para dar vuelta a la izquierda, agita el Nunchuk. Para moverse a la derecha, agita el Mando de Wii. (Esto será al revés para jugadores zurdos.) Usa esta habilidad para tomar curvas y evitar pegarle a los obstáculos.



Agita el Nunchuk para moverte a la izquierda.



Agita el Mando de Wii para moverte a la derecha.

CÓMO SALTAR

¡Alza el Mando de Wii y el Nunchuk!

Para saltar, alza el Mando de Wii y el Nunchuk al mismo tiempo. Usa esta técnica para esquivar obstáculos y alcanzar objetos que estén por encima de ti.



CÓMO MANTENER LA ALTURA DESPUÉS DE SALTAR

¡Agita el Mando de Wii y el Nunchuk después de saltar!

Puedes mantener la altura si agitas el Mando de Wii y el Nunchuk uno tras otro después de saltar.

Usa esto para coleccionar ciertos grupos de bananas que cuelgan muy alto.



CÓMO ATACAR

¡Oprime A!

Si oprimes **A** en frente de un barril (pp. 63-64) o enemigo (p. 65), lo atacarás. Ten en mente que existen algunos obstáculos que no pueden ser atacados.

* Podrás cambiar los ajustes de ataque en la sección de Configuration en el menú de Options (p. 52).



CÓMO USAR LOS OBJETOS

Podrás usar objetos al oprimir
Z o B.


* Podrás cambiar los ajustes de ataque en la sección de Configuration en el menú de Options (p. 52).

¡Oprime Z o B!




WILD MOVES

¡Inclina y sujeta el , luego suéltalo!

¡Inclina y sujeta  hasta que tu personaje se vuelva rojo, luego suéltalo para ejecutar un Wild Move (Movimiento Salvaje) y obtener una gran explosión de velocidad!

Si chocas contra un barril (pp. 63-64), enemigo (p. 65), o contra un oponente mientras estés ejecutando un Wild Move, los empujarás hacia un lado y extenderás la vida de tu Wild Move. Ten en mente que existen algunos obstáculos que no se pueden empujar hacia un lado.

*No podrás atacar mientras que  esté inclinado (p. 56).



COMBOS

Si chocas con barriles o enemigos de manera consecutiva mientras que ejecutas un Wild Move, esto creará un combo y extenderá la vida de tu Wild Move.

Contador de Combos



CANDY'S CHALLENGES

Candy Kong te presentará con una gran cantidad de desafíos divertidos, como el de romper los barriles en un límite de tiempo y terminar una carrera en un cierto lugar.

CÓMO ELEGIR UN NIVEL

Elige los Desafíos de Candy desde el menú principal, luego elige un Mii. Después, elige el nivel que quieras tratar. Al principio, solamente podrás elegir el primer nivel, pero entre más desafíos ganes, más niveles se abrirán.



CÓMO ELEGIR UN DESAFÍO

Si decides enfrentarte a un desafío, la batalla comenzará. ¡Corre por el recorrido y completa el desafío de Candy!



AL TERMINAR

Si completas un desafío, aparecerá la pantalla de resultados. Si no lo completaste, perderás. Podrás tratar de pasar los desafíos cuantas veces desees.



JUNGLE GRAND PRIX

Tu rango final será determinado por los resultados de múltiples carreras en este modo. ¡Elige Jungle Grand Prix (Grand Prix de la Jungla) desde el menú principal para comenzar los retos!

ELIGE LA CANTIDAD DE JUGADORES

El jugador número 1 decidirá cuantas carreras habrá. Para añadir más controles, elige "Add Wii Remotes." Luego, selecciona al Mii que quieras usar y elige "OK" para acceder a la pantalla de "Character Select." Si no tienes ningún Mii en tu Wii, necesitarás elegir a un Mii invitado. Si estas corriendo por primera vez después de haber encendido la energía de tu consola Wii, todos los jugadores tendrán que elegir a sus Miis. Si deseas cambiar a un Mii registrado, elige "Change" en la pantalla de "Mii Confirmation."

**Si hay más de dos jugadores humanos, solamente tendrás un total de cuatro corredores en vez de ocho. Adicionalmente, necesitarás tener un Mando de Wii y un Nunchuk por cada persona.*



ELIGE A TU PERSONAJE

Decide cual personaje usará cada uno de los jugadores. Cada corredor(a) tiene su propio estilo, así que elige al que te parezca mejor.



ELIGE LA CATEGORÍA

El jugador 1 tendrá que elegir la categoría en la cual quiera competir.



ELIGE LA COPA

Jugador 1 escogerá para cual Copa quiere que los jugadores compitan. El tipo de Copa determina los recorridos y la cantidad de carreras. (Entre más Copas se ganen, más tendrás de donde escoger.) La carrera comenzará cuando se haga la selección.

Hasta que no se elija la Copa, podrás regresar al menú principal al oprimir **B mientras que sujetas **Z**.*



PANTALLA DE RESULTADOS

La Pantalla de Resultados aparecerá cuando la carrera termine. Cuando termines de leerla, oprime **A** para comenzar la próxima carrera. Se te calificará con una de cinco calificaciones – desde A+ (Mejor) hasta D (Peor) – el los resultados de la carrera.

**También se te calificará cuando participes en una Sigle Race (Carrera Individual) y en Time Trial (Pruebas Cronometradas).*



RESULTADOS FINALES

Quando se hallan completado todas la carreras, se mostrarán los "Final Results". Tu clasificación será determinada según la cantidad de puntos que te hayas ganado en cada carrera.

JUGANDO CON 2-4 JUGADORES

La pantalla se dividirá de diferentes maneras dependiendo el la cantidad de jugadores que estén participando en la carrera, pero se jugará de la misma manera que cuando estés jugando solo (p. 53). El oprimir **+** durante una carrera mostrará el menú de pausa. El jugador quien pause el juego controlará el menú.



OBJETOS









Revienta los globos que veas en el recorrido para obtener los objetos que se encuentran por dentro. Hay globos rojos y azules, cada uno contiene diferentes objetos.

GLOBOS ROJOS

Si los personajes de la familia Kong toman los objetos en los globos rojos, el efecto del objeto será aumentado.

**Personajes tipo Kremling también pueden tomar los objetos de los globos rojos, pero su efecto no se aumentará.*



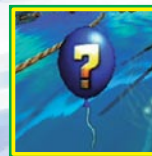
 Prop Monkey	Se sube con el enemigo en frente de ti y te avienta sus bananas. (Aumento: El efecto durará por más tiempo.)
 Squawks	Se sube con el enemigo en frente de ti y les impide que usen Wild Moves. (Aumento: El efecto durará por más tiempo.)
 Quawks	Ataca al jugador en primer lugar y disminuye su velocidad. (Aumento: También causa que los jugadores tiren todas sus bananas.)
 Banana Fairy	Te permite que recojas las bananas a largo alcance. (Aumento: El efecto durará por más tiempo.)
 Blazing Banana	Coloca las bananas flamantes por todo el recorrido. La velocidad de los jugadores quienes toquen estas bananas disminuirá. (Aumento: Lanza extra bananas flamantes.)
 Tasty Melon	Te hace invisible por un corto tiempo. (Aumento: El efecto durará por más tiempo.)
 Crystal Coconut	Te hace invisible y te otorga una cantidad ilimitada de Wild Moves.
 Banana Bunch	Te da 30 bananas.









** No hay ningún aumento para el Crystal Coconut o para el Banana Bunch.*

GLOBOS AZULES

Si los personajes de la pandilla de Kremling toman los objetos en los globos azules, su efecto será aumentado.

**Los personajes de la familia Kong también podrán tomar los objetos de los globos azules, pero su efecto no se aumentará.*



 Mini-Necky	Persigue y ataca al personaje por detrás de ti. (Aumento: El personaje de objetivo perderá uno de sus Wild Moves.)
 Whirlwind	Le roba las bananas a otros jugadores. (Aumento: Toma más bananas.)
 Backward Barrel	Te da un barril para lanzarlo al personaje por detrás de ti. (Aumento: El barril se convertirá en un TNT Barrel (Barril de Dinamita) (p. 64)).
 Mini-Zinger	Suelta un enjambre de Mini-Zingers por todo el recorrido. La velocidad de cualquier personaje de las toques disminuirá, y se las tendrán que quitar de encima agitando el Mando de Wii y el Nunchuk al mismo tiempo. (Aumento: El efecto durará por más tiempo.)
 Pineapple Launcher	Ataca al personaje en frente de ti con una piña. (Aumento: Se lanzarán dos piñas.)
 Wild Elixir	Te da un extra Wild Move. (Aumento: Te da dos Movimientos Salvajes.)
 Mega TNT Barrel	Lánzales un poderoso Barril de Dinamita a los otros corredores. Los corredores afectados perderán todos sus Wild Moves y su velocidad disminuirá. Adicionalmente, es posible que los controles para ir a la derecha o a la izquierda se inviertan.
 Banana Bunch	Te da 30 bananas.

** No hay ningún aumento para el Mega TNT Barrel o para el Banana Bunch.*

BARRILES

Te encontrarás con una variedad de diferentes barriles tras el transcurso de la carrera. Algunos aumentarán tu velocidad, pero otros pueden disminuirla. Úsalos cuidadosamente tras el transcurso de la carrera.

LAUNCHER BARREL

Te succiona si estás cerca de él, luego te dispara con gran velocidad.



SPINNING LAUNCHER BARREL

Te succiona si estás cerca de él, luego comienza a girar. Cuando se ponga en un cierto ángulo, te disparará con gran velocidad.



BARREL

Ataca (p. 56) a estos barriles para destrozarlos y ganarte un bonus (p. 56). Si chocas con uno, tu velocidad disminuirá.



IRON BARREL

Estos barriles están hechos de hierro, y normalmente no se pueden destruir. Choca con uno de ellos, y tu velocidad disminuirá.



TNT BARREL

Estos explotarán en contacto (incluye ataques) y causará que tu velocidad disminuya. Asegúrate de maniobrar tu coche alrededor de estos.



BARREL CANNON

Lanza barriles que rondan por el recorrido. Si chocas con uno de estos, tu velocidad disminuirá.



STYLE BARREL

Te succiona si estás cerca de él, luego te arroja al aire. Cuando veas que una orden aparece en la pantalla, mueve tu Mando de Wii en la dirección indicada. Si triunfas, te ganarás bananas. ¡Si completas cuatro consecutivamente, te ganarás un montón de bananas!



¡Cuando te arrojen...



Te podrás ganar muchas bananas!



Orden



Mueve el Mando de Wii en la dirección indicada.

