

MARIO PARTY 8



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

REV-E

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.



Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



This game is presented in Dolby Pro Logic II. To play games that carry the Dolby Pro Logic II logo in surround sound, you will need a Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic or Dolby Pro Logic IIx receiver. These receivers are sold separately.

© 2007 Nintendo. © 2007 HUDSON SOFT. Copyrights of all Characters and Music reserved by Nintendo. Copyrights of Game, Scenario and Program, except Copyrights owned by Nintendo, reserved by Nintendo and HUDSON. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo. All rights reserved.

TABLE OF CONTENTS

🍌	STORY AND CHARACTERS	4
🍌	CONTROLS	5
🍌	AROUND THE STAR CARNIVAL!	6
🍌	PARTY TENT	7
🍌	STAR BATTLE ARENA	18
🍌	MINIGAME TENT	19
🍌	EXTRAS ZONE	21
🍌	FUN BAZAAR	22

SYSTEM MENU UPDATE

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.



Miis JOIN THE PARTY!



Mario Party 8 uses Miis in three ways. If you don't have any of your own Miis, Mario Party 8 offers pre-made guest Miis for your use.

- You can mark your save file with a Mii's face.
- You can play as Miis in the Extras Zone minigames, using Miis stored in your Wii console or your Wii Remote, or the pre-made guest Miis.
- Your Wii console's Miis and the pre-made guest Miis will show up as spectators in certain locations and minigames.

See your *Wii Operations Manual: Channels and Settings* for more information about creating Miis in the Mii Channel.



STORY AND CHARACTERS

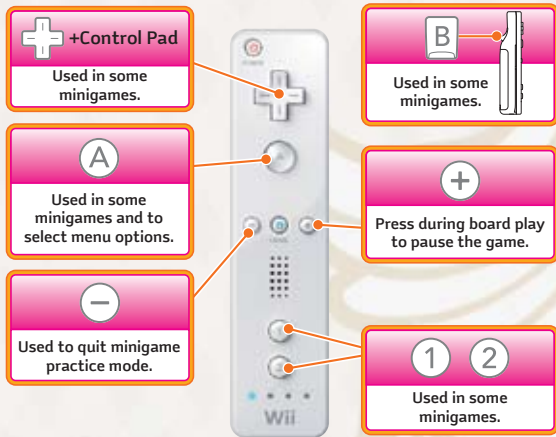
★ Crazy minigames! Board game lunacy! And more surprises than you can shake a Wii Remote at! Yes, the Star Carnival has rolled into town, and all of your favorite Mario characters are ready to party! And they can't wait to test their minigame mettle in the main event: the Star Battle! The winner is crowned the Superstar and wins a year's worth of candy! Who's going to take top honors at the Star Carnival?!



Blooper and Hammer Bro join the party only after you fulfill certain conditions in the game.

CONTROLS

PLAYING WITH THE WII REMOTE



HOW TO POINT AND SELECT

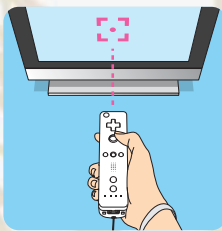
In this manual, “pointing” means using the Wii Remote to indicate a certain part of the screen. You can point whenever you see the finger pointer appear.

- To “select” something, first point at it then press **(A)**.



▲ Finger Pointer

- You’ll often use the Back Button on menus to return to a previous menu. To use it, point at the Back Button and press **(A)** to select it.



CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.
- Do not let go of the Wii Remote during game play.
- Dry your hands if they become moist.
- Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.
- Stay at least three feet from the television.

AROUND THE STAR CARNIVAL!

To explore the carnival, select the Play option from the Select File screen to go to the Play Choices screen. There are five areas on the carnival grounds:

PARTY TENT

Characters compete on party boards in three kinds of battles: Four characters compete in a Battle Royale (one to four players). They separate into two teams (one to four players) in a Tag Battle. Two characters face off (one or two players) in a Duel Battle.

STAR BATTLE ARENA

One player faces off against one opponent on each party board.

MINIGAME TENT

Players can enjoy several non-board challenges that draw upon minigames, or simply go straight to the minigames in Free Play Arcade.

EXTRAS ZONE

This area features eight minigames that you won’t see during party-board play. (You can play these games with your Miis.)

FUN BAZAAR

Use the Carnival Cards you earn to unlock minigames and other surprises. You can also view minigame records here.

ABOUT SAVED DATA

PARTY TENT

Battle Royale

Tag Battle

PARTY TENT

Duel Battle

STAR BATTLE ARENA

Your game saves to the last completed match.

IMPORTANT

If you have saved data, you will start where you left off. But if you start over again, **you will lose your previously saved data.**

PARTY TENT

When you start a new game in the Party Tent, you'll use the following procedure to choose the rules and settings for your party-board match. Player 1 controls all choices except the character selections.

SELECT BATTLE



BATTLE ROYALE

Four characters face off (one to four players)

TAG BATTLE

Two teams of two fight it out (one to four players)

DUEL BATTLE

Two characters battle (one or two players) (p. 16)

CONFIRM BATTLE RULES

You'll see the rules for a battle when you select it. Take a good look, especially if you're trying a new kind of battle for the first time, then confirm your selection.

Select Back to return to the previous screen.

SELECT PLAYERS



- One player
- Two players
- Three players
- Four players

SELECT CHARACTER



Each player will control a different finger pointer when choosing a character. Player 1 must choose any system-controlled (COM) characters. Player 1 must also select OK when everyone has finished with their selections.

RANDOM Player 1 can select this option to randomly assign characters to players who haven't chosen one yet.

SELECT TEAM

You must also choose teams when playing a Tag Battle. Each team has a unique team name, depending on which two characters are paired.

SELECT RULES (1)

The default rules are those shown to the left.



Number of Turns

You can select between 10 and 50 turns (in intervals of 5) (p. 9).

Bonus Stars

If you set this option to ON, then Bonus Stars will be awarded at the end of the game.

Minigame Sets

Choose one of the following two options:

ALL MINIGAMES SET

All party-board minigames can show up.

SIMPLE MINIGAME SET

Only the easy-to-play minigames will appear.

SELECT RULES (2)



COM Difficulty Settings

Choose a skill setting for any system-controlled characters (COM players) to make each an Easy, Normal, or Hard foe to beat.

Handicap Settings

In Battle Royale and Tag Battle, you can choose the Handicap setting for each character, giving each an advantage of Stars to start out with (0 to 3 Stars).

SELECT STAGE

Choose a party-board stage to play.

Review your selections, then select Start Game to continue.

Start the game!



GAME FLOW

Let's take a look at how the game is played. Some modes have different conditions for winning, but the general goal is to collect Stars and coins.

The first player or team hits the Dice Block and moves that many spaces forward. You can also use Candy before you move (p. 13).

ONE
TURN

The player will experience an event depending on the spaces he lands on (p. 11) or the Candy he uses.

The other players will repeat the above steps.

A minigame begins when all players and teams have finished moving (p. 15). (Not in a Duel Battle.)

The game ends when the players have fulfilled certain set conditions.

Once everyone has moved and the minigame has ended, the next turn will begin.

When the game is almost over, an event called Chump Charity will begin (p. 15).



If you have turned Bonus Stars ON, then those Stars will be awarded at the end of the game. (Not in a Duel Battle.)

- ◆ **MINIGAME STAR:** For the player or team who earned the most coins in minigames.
- ◆ **CANDY STAR:** For the player or team who used the most Candy.
- ◆ **GREEN STAR:** For the player or team who landed on the most Green Spaces.
- ◆ **RUNNING STAR:** For the player or team who advanced the most spaces.
- ◆ **SHOPPING STAR:** For the player or team who spent the most coins in shops.
- ◆ **RED STAR:** For the player or team who landed on the most Red Spaces.

THE WINNER IS ANNOUNCED!



THE GAME SCREEN

BATTLE ROYALE/DUEL BATTLE

Dice Block When your turn arrives, you must first use the Dice Block to determine how far you'll move. To hit the block, motion upward with the Wii Remote. You can move the number of spaces (1 to 10) that you roll. If you have Candy, you must first select the Dice Block icon to roll a number.



Status Panel for the player currently taking a turn.

Character currently taking a turn.



Status Panels for the characters awaiting their turns.

Candy

Path Map

Full Map

For more information, see Stage Controls (p. 12).

TAG BATTLE

In a Tag Battle, teams of two players each will compete on the board. Each player moves on their own, but their Stars, coins, and Candy are owned by both teammates.



**Status Panel:
Battle Royale/Duel Battle**



Status Panel: Tag Battle



- 1 **Current ranking**
A character's or team's rank is determined by the number of Stars owned, with coins used as a tie-breaker.
- 2 **Number of Stars**
- 3 **Number of coins**
- 4 **Current Candies**
- 5 **COM-controlled characters**
- 6 **Blue (P1), Red (P2), Green (P3), and Yellow (P4)**

In a Battle Royale, the panel's color changes to the color of the space you land on, which determines what kind of minigame everyone plays at the end of the turn (p. 15).



TYPES OF SPACES



BLUE SPACE

You'll receive three coins when you land on this space.



RED SPACE

You'll lose three coins when you land on this space.



GREEN SPACE

Landing on this space triggers a surprise event, which varies by board and location.



LUCKY SPACE

This triggers a very lucky event, which varies by board and location.



DK SPACE

Landing on this space triggers an event that helps you out. When it's finished, all of these spaces turn to Bowser spaces.



BOWSER SPACE

Landing on this space starts an event that hinders you. When it's finished, all of these spaces turn to DK spaces.



STAGE FEATURES



1 ? CANDY

You can get a free, random piece of Candy here.

2 CANDY SHOP

You can buy Candy here (p. 13).

◆ INTERSECTIONS

This is where the game path branches and you must choose in which direction to proceed (p. 12).



◆ STAR AREA

You can receive a Star here. The conditions to receive a Star vary by stage.

- The four stage features listed are not considered spaces, so they don't count against your Dice Block move total.



STAGE CONTROLS

In addition to hitting the Dice Block, you have several other options when your turn arrives. Select an icon to choose a turn option.



SELECT CANDY

You can choose to eat Candy before you use the Dice Block. The icon will appear only if you currently have Candy (p. 13).



VIEW PATHS

You can also view the path flow to see at a glance where you, other characters, and the Star are all on the board. If the path map doesn't fit on the screen, you can shift the map around by moving the Wii Remote while holding (A).



VIEW MAP

You can scroll around the board to see many more details by moving the Wii Remote while holding (A).



NAVIGATING INTERSECTIONS

To choose a direction to move at a branching path, you must select the direction on the screen. Before choosing, you can also survey the board by selecting the View Paths or View Map options.





Press **A** or **B**.



You can eat Candy before hitting the Dice Block to cause various effects. Players can hold three pieces of Candy each during Battle Royale, Duel Battles, and Star Battles, and one team can hold five pieces during Tag Battles. If you try to pick up more than that, you'll have to discard a piece of Candy.

If you eat any Candy wrapped in green, you'll need to throw a dart at a carnival wheel to determine which player you'll target or how many coins to take away from someone. When you see the wheel shown at left, hold the Wii Remote while pressing **A** or **B** and motion forward as if throwing a dart.

Red Candy - Affects the Dice Block



TWICE CANDY

This lets you hit two Dice Blocks.



THRICE CANDY

This lets you hit three Dice Blocks.



SLOWGO CANDY

This makes the dice show only 1 through 5 and slows the scrolling of numbers so you can get the one you want.

Green Candy - Makes Impact Before You Move



SPRINGO CANDY

Turns your legs into springs, so you can hop to a faraway rival as determined by a dart throw.



CASHZAP CANDY

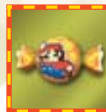
Releases lightning that reduces your opponent's or other team's coins by half.



VAMPIRE CANDY

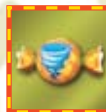
Turns you into a vampire bat that steals a number of coins from your opponents as determined by your dart throw.

Yellow Candy - Makes Impact While You Move



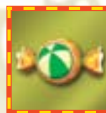
BITSIZE CANDY

Turns you into a pixelated character who collects three coins for every space traveled.



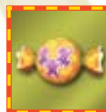
BLOWAY CANDY

Turns you into a tornado that sends every opponent you pass back to the start.



BOWLO CANDY

Turns you into a ball that bowls over every opponent you pass, stealing each one's coins. In Battle Royale and Tag Battle, you'll steal ten coins. In Duel Battle and Star Battle, you'll steal twenty coins.



WEEGLEE CANDY

Turns you into three tiny versions of your character that collectively steal one Candy from each opponent you pass.

Blue Candy - Makes Massive Impact While You Move



THWOMP CANDY

Transform into a Thwomp and squash every opponent you pass, reducing their coins by half.



BULLET CANDY

Transform into a Bullet Bill and hit three Dice Blocks, stealing one Star from each opponent you pass.



BOWSER CANDY

Transform into Bowser and hit two Dice Blocks, stealing two Stars from each opponent you pass.



DUELO CANDY

Burn with the passion for the duel! You will stop and duel the first opponent you encounter. If you win, you can steal coins or Stars with a spin of the wheel.



PARTY-BOARD MINIGAMES

In Battle Royale or a Tag Battle, players will compete in a minigame after everyone moves. Depending on the color of spaces that each player has landed on, a certain kind of minigame will start. The player or team who wins the minigame will get coins.

4-PLAYER MINIGAME (All land on same color.)



Four players compete against each other.

1-VS.-3 MINIGAME

(One character lands on a different color than the others.)



The character who landed on the different color competes against the other three.

2-VS.-2 MINIGAME

(Two characters land on one color; the other two land on another.)



In a Tag Battle, characters will compete only on their Tag teams.



- If you land on a space that is neither red nor blue, you'll be assigned a red or blue color randomly.
- There are no 1-Vs.-3 Minigames in a Tag Battle.
- You will occasionally bump into a Battle Minigame where you can wager coins as determined by a spin of the wheel.



CHUMP CHARITY

When you reach the last five turns in a Battle Royale or a Tag Battle, there will be a last-chance event with the following rules. Remember, it's not over 'til it's over!



ALL SPACES EXCEPT FOR THOSE THAT CHARACTERS ARE STANDING ON WILL HAVE COINS PLACED ON THEM.

Red Spaces get five coins and other spaces get one coin. These disappear when picked up, so it's first come, first served!

THE PLAYER IN LAST PLACE WILL RECEIVE THIRTY COINS OR A GREAT PIECE OF CANDY.



DUEL BATTLES

A Duel Battle is a short, fast-paced mode for one or two players. You can duel against a friend or against a COM player.

DUEL BATTLE SETTINGS

After choosing Duel Battle, you may adjust the following settings.

Select Players You can choose either P1 and COM or select P1 and P2.

Select Character

Select Rules Choose which set of minigames to use.

Select COM Difficulty If you chose P1 and COM, select difficulty for the COM player.

Select Stage Choose a party board to play on.

If the settings are okay, select Start Game.

Start the game!

DIFFERENCES FROM BATTLE ROYALE

Duel Battles are similar to Battle Royale, with the following exceptions:

- ◆ To win, a player must fulfill certain conditions that differ on each stage.
- ◆ The board size and path flow may be different, and certain locations on each stage may work differently.
- ◆ Players don't compete in minigames after they move on the board. Instead, certain board spaces trigger minigames (p. 17).
- ◆ When the game is nearly finished, there is a special bonus event that grants Candy or coins to the player in second place.
- ◆ If the game goes 30 turns without a winner, the match is declared a draw.

DUEL BATTLES: ADDITIONAL SPACES

In addition to Lucky Spaces, Duel Battle boards also feature the following exclusive spaces and areas:



VS. SPACE

Landing on this space will start a Duel Minigame. The winner will take coins from the loser.



CHALLENGE SPACE

Landing on this space starts a Challenge Minigame.



COIN AREA

When you pass through this area and hit the coin block, you will receive coins. (Passing through does not count against your Dice Block roll.)



STAR BATTLE ARENA

The Star Battle Arena is for one player only. You'll play against a COM-controlled character on each of a series of stages. If you make it to the very end, you will be dubbed the Superstar. The rules are similar to Duel Battles in the Party Tent (p. 16). Unlike Battle Royale and Tag Battles, your game is saved at the end of each stage, not at the end of each turn.



PAUSE MENU



Press **+** during a game to reach the Pause Screen. You can choose to quit a board or even change settings during game play.



PLAYER

You can change players from player-controlled to COM and back, or change COM difficulty. COM difficulty ranges from EASY to NORMAL to HARD (and to VERY HARD, after it has been unlocked).



COM MINIGAMES

You can choose to view or skip minigames that involve COM players.



MINIGAME SETS

You can change which group of minigames appear on the board here. Choose from All Minigames Set or Simple Minigames Set.



MESSAGE SPEED

You can change the message display speed from SLOW to NORMAL to FAST.

In the Pause Menu for the Star Battle, you can only change COM Minigames and Message Speed.

MINIGAME TENT



SETTINGS

One to four players can play minigames here that you have unlocked in other parts of the carnival. You'll need to configure the following settings:

Select Players

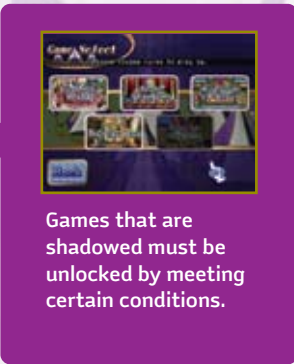
Select Character

Select Rules
(Set COM difficulty)

Select Game

If all settings are okay,
choose Start Game.

START GAME!



FIVE WAYS TO PLAY!

Press **+** while playing one of the five game modes (but not during a minigame) to exit and go back to the Game Select screen.

FREE PLAY ARCADE

Play any minigame you have encountered in the Party Tent or in a Star Battle here. Press **+** while playing a minigame to access the Pause Menu. Press **A** to restart the minigame. Press **-** to quit the game.



CROWN SHOWDOWN

Compete to be the first to tally 3, 5, or 7 wins in this competitive mode. Up to four people can play, or you can start a heated duel with only two. When you have four players, you will also need to choose the type of minigame you'll play.



Unlock It!

You will need to have unlocked at least one of each minigame in the following four categories: 4-Player Minigames, 1-Vs.-3 Minigames, 2-Vs.-2 Minigames, and Duel Minigames.

FLIP-OUT FRENZY

When you win a minigame, you can choose one of the panels that have not yet been claimed. When you choose a panel, all of the other panels in the same row and column will also be seized. To win you must finish with the most panels. Up to four players can play.



Unlock It!

You must have unlocked at least one 4-Player Minigame.



TIC-TAC DROP

Play Duel Minigames to determine who gets to drop balls of their own color into a grid. The first player to line up three balls of their own color wins. One or two players can play.



Unlock It!

You must have unlocked at least one Duel Minigame.

TEST FOR THE BEST

In this one-player mode, you'll play the following ten minigames, trying to get the best score you can. Your performance will be rated to determine your minigame level, which sends you ever higher in a hot-air balloon!



- ◆ Swing Kings
- ◆ Rotation Station
- ◆ Settle It in Court
- ◆ Saucer Swarm
- ◆ Kartastrophe
- ◆ Alpine Assault
- ◆ Surf's Way Up
- ◆ Snipe for the Picking
- ◆ Ion the Prize
- ◆ Pumper Cars

Unlock It!

You must unlock this mode in the Fun Bazaar.

EXTRAS ZONE

PLAY INTERESTING GAMES IN THE EXTRAS ZONE

Eight “extra-large” minigames appear only in the Extras Zone. Four of them are available from the beginning, and you can unlock the rest. Press **+** on the menu screen to exit a game mode and go back to the Play Choices screen. You can configure the following settings when you’re in the Extras Zone:

Select Players

Choose the number of players.

Select Character

Each player can choose to play as either a Mario Party 8 character or a Mii character. Select **OK** after you’ve selected the characters. If more than one player is playing, each person must select a character. Each player should select **OK** after choosing, then the next player can select a character.



Choose Minigames

The number of players and number of Wii Remotes required is different from game to game. For details, follow the setting screen which appears after you’ve selected each minigame.



Extras Zone - Navigation Notes

- Press **+** while playing a minigame to access the Pause Menu. Press **A** to restart the minigame. Press **-** to quit the game.
- Press **+** on the menu screen to exit a game mode and go back to the Play Choices screen.



FUN BAZAAR

Use your Carnival Cards earned from playing in other carnival areas to unlock playable characters, minigames, and other surprises. Or simply drop in to check the Records Board.

RECORDS BOARD

Look here for the best records on each minigame or for general information about the minigame sets.



MINIGAME WAGON

Trade your Carnival Cards for new minigames here. You will only be able to access the Minigame Wagon after completing the Star Battle.



CARNIVAL WAGON

Come here to see any Carnival Figures that you’ve purchased put on display or entered into a lively parade.



SURPRISE WAGON

Trade your Carnival Cards for various game items here. You will only be able to access the Surprise Wagon after completing the Star Battle.



CARNIVAL CALLOPE

Come here to listen to game sounds and music, as well as character voices.



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 nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez 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

REV-P

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'oeuvre pour une période de garantie (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'oeuvre 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'OEUVRE; 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.











Manufacturé sous licence de Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic et le symbole du double D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories.

Este juego se presenta con sonido Dolby Pro Logic II. Para poder disfrutar del sonido envolvente en los juegos que llevan el logotipo de Dolby Pro Logic II, necesitarás un receptor Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic o Dolby Pro Logic IIX. Dichos receptores se venden por separado.



TABLE DES MATIÈRES

	HISTOIRE ET PERSONNAGES	26
	COMMANDES	27
	VISITE DU CARNAVAL DES ÉTOILES! ...	28
	TENTE DE JEUX	29
	ARÈNE DE LA BATAILLE DES ÉTOILES ...	40
	TENTE DES MINIJEUX	41
	ZONE SUPPLÉMENTS	43
	BAZAR DU DIVERTISSEMENT	44

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Notez bien que lorsque vous insérez le Disque de Jeu dans la console pour la première fois, la Wii vérifiera automatiquement que vous avez le menu du système le plus récent et, si nécessaire, un écran de mise à jour du système Wii s'affichera. Appuyez sur OK pour continuer.



LES MIIS PARTICIPENT À LA FÊTE



Mario Party 8 utilise les Miis de trois manières différentes. Si vous n'avez pas créé vos propres Miis, Mario Party 8 vous offre des Miis précréés pour que vous puissiez les utiliser.

- Vous pouvez marquer votre fichier de sauvegarde à l'aide du visage d'un Mii.
- Vous pouvez jouer sous forme de Mii dans les minijeux de la Zone Suppléments, en utilisant les Miis sauvegardés sur votre console Wii ou dans votre Télécommande Wii, ou en utilisant les Miis précréés.
- Les Miis de votre console Wii et les Miis précréés serviront de spectateurs à certains endroits et dans certains minijeux.

Consultez le mode d'emploi de votre Wii: Chaînes et paramètres pour en savoir plus sur la manière de créer des Miis sur la Chaîne Mii.



HISTOIRE ET PERSONNAGES



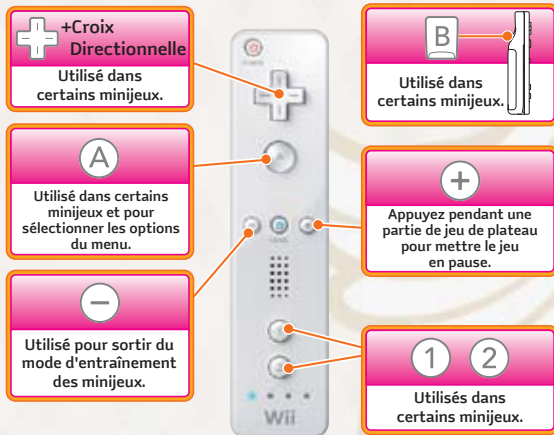
★ Des minijeux renversants! Un jeu de société hallucinant! Et des tas de surprises à faire trembler votre Télécommande Wii! Oui, le Carnaval des Étoiles est bien là et tous vos personnages préférés de Mario sont prêts à faire la fête! Ils sont tous impatients de mettre à l'oeuvre leur passion des minijeux dans l'épreuve principale: la Bataille des Étoiles! Le vainqueur remportera le titre de Superstar et recevra un an de bonbons! Qui sera couronné lors du Carnaval des Étoiles?!



Blooper et Hammer Bro ne participeront à la fête que lorsque vous aurez rempli certaines conditions dans le jeu.

COMMANDES

JOUER AVEC LA TÉLÉCOMMANDE WII



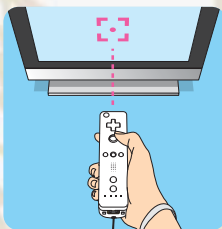
COMMENT POINTER ET SÉLECTIONNER

Dans ce manuel, « pointer » signifie utiliser la Télécommande Wii pour désigner une certaine partie de l'écran. Vous pouvez pointer sur n'importe quelle partie où le pointeur en forme de doigt apparaît.

- Pour « sélectionner » quelque chose, pointez d'abord dessus puis appuyez sur **A**.



- Vous utiliserez souvent le Bouton Back des menus pour revenir à un menu précédent. Pour l'utiliser, pointez le Bouton Back et appuyez **A** pour le sélectionner.



⚠ AVERTISSEMENT: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne pour éviter de causer tout dommage physique aux objets se trouvant autour de vous et à la Télécommande Wii ou des blessures à d'autres personnes au cas où vous lâchiez accidentellement la Télécommande au cours d'une partie.

Gardez aussi les recommandations suivantes à l'esprit:

- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie.
- Essayez-vous les mains si vous suez.
- Donnez-vous assez de place autour de vous
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii au cours d'une partie et assurez-vous qu'il n'y a rien ni personne dans les zones où vous jouez.
- Tenez-vous au moins à un mètre de la télévision.

VISITE DU CARNAVAL DES ÉTOILES!

Pour visiter le carnaval, sélectionnez l'option Play sur l'écran Select File pour accéder à l'écran Play Choices. Il y a cinq sections sur le site du carnaval:

TENTE DE JEUX

Les personnages s'affrontent sur des plateaux de jeu dans trois sortes de batailles: Quatre personnages s'affrontent en mode Bataille Suprême (un à quatre joueurs). Ils se répartissent en deux équipes (un à quatre joueurs) en mode Bataille Face à Face. Deux personnages s'affrontent (un ou deux joueurs) en mode Bataille en Duel.

ARÈNE DE LA BATAILLE DES ÉTOILES

Un joueur se mesure à un adversaire sur chacun des plateaux de jeu.

TENTE DES MINIJEUX

Les joueurs peuvent relever des défis basés sur les minijeux hors des plateaux de jeu ou simplement jouer directement à des minijeux en mode d'Arcade Libre.

ZONE SUPPLÉMENTS

Cette section comprend huit minijeux que vous ne verrez pas au cours des parties de jeu de plateau. (Vous pouvez jouer à ces jeux avec vos Miis.)

BAZAR DU DIVERTISSEMENT

Utilisez les Cartes de Carnaval que vous avez remportées pour déverrouiller des minijeux et d'autres surprises. Vous pouvez aussi y consulter vos résultats dans les minijeux.

DONNÉES SAUVEGARDÉES

TENTE DE JEUX Bataille Suprême Bataille face à face

Votre jeu est sauvegardé automatiquement après chaque tour.

TENTE DE JEUX Bataille en Duel **ARÈNE DE LA BATAILLE DES ÉTOILES**

Votre jeu est sauvegardé après le dernier match terminé.

IMPORTANT

Si vous avez des données sauvegardées, vous recommencerez là où vous vous étiez arrêté. Mais si vous recommencez du début, **vous perdrez vos données sauvegardées précédemment.**

TENTE DE JEUX

Lorsque vous commencez une nouvelle partie dans la Tente de Jeux, vous devez utiliser la procédure suivante pour choisir les règles et les paramètres pour votre match de plateau de jeu. Le joueur 1 contrôle toutes les sélections sauf la sélection des personnages.

SÉLECTION DE LA BATAILLE



- ◆ **BATAILLE SUPRÊME**
Quatre personnages s'affrontent (un à quatre joueurs)
- ◆ **BATAILLE FACE À FACE**
Deux équipes de deux s'affrontent (un à quatre joueurs)
- ◆ **BATAILLE EN DUEL**
Deux personnages s'affrontent (un ou deux joueurs) (p. 38)

CONFIRMATION DES RÈGLES DE BATAILLE

Vous verrez les règles de la bataille quand vous l'aurez sélectionnée. Lisez-les bien attentivement, surtout si c'est la première fois que vous essayez une nouvelle sorte de bataille, puis confirmez votre sélection.

Sélectionnez Back pour retourner à l'écran précédent.

SÉLECTION DES JOUEURS



- Un joueur
- Deux joueurs
- Trois joueurs
- Quatre joueurs

SÉLECTION DES PERSONNAGES



Chaque joueur contrôlera un pointeur différent pour choisir son personnage. Le Joueur 1 devra choisir les personnages contrôlés par l'ordinateur (COM). Le joueur 1 devra aussi sélectionner OK lorsque tout le monde aura terminé ses sélections.

- ◆ **HASARD** Le joueur 1 peut choisir cette option pour attribuer des personnages au hasard aux joueurs qui n'en ont pas encore choisis.

SÉLECTION DES ÉQUIPES

Vous devez aussi choisir des équipes pour le mode Bataille Face à Face. Chaque équipe aura un nom d'équipe spécial, selon le type d'association de personnages.

SÉLECTION DES RÈGLES (1)



Étoiles Bonus

Si cette option est activée (ON), les Étoiles Bonus seront attribuées à la fin de la partie.

Par défaut, les règles sont celles qui sont affichées sur la gauche.

Nombre de Tours Vous pouvez choisir entre 10 et 50 tours (par intervalles de 5) (p. 31).

Catégories de minijeu

- Choisissez l'une des deux options suivantes:
- ◆ **TOUTES LES CATÉGORIES DE MINJEUX**
Tous les minijeu des plateaux de jeu peuvent apparaître.
 - ◆ **CATÉGORIE DE MINJEUX SIMPLES**
Seuls les minijeu les plus faciles apparaîtront.

SÉLECTION DES RÈGLES (2)



Réglage de la difficulté du COM

Choisissez un niveau d'expertise pour chaque personnage contrôlé par le système (joueurs COM) pour que chaque adversaire soit Facile, Normal ou Difficile à battre.

Réglage du handicap

En mode Bataille Suprême et Bataille Face à Face, vous pourrez choisir un handicap pour chaque personnage, lui donnant ainsi l'avantage de commencer avec des Étoiles (entre 0 et 3 Étoiles).

SÉLECTION DU NIVEAU

Choisissez un niveau du plateau de jeu.

Réviser vos sélections, puis sélectionnez Start Game pour

Commencez la partie!



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Voyons comment jouer au jeu. Certains modes ont différentes conditions pour gagner, mais le but général est de récolter des Étoiles et des pièces.

Le premier joueur ou la première équipe devra toucher le Dé et avancera du nombre de cases indiqué. Vous pouvez aussi utiliser des Bonbons avant d'avancer (p. 35).

UN
TOUR

Il arrivera quelque chose au joueur en fonction de ce qui est indiqué sur la case (p. 33) ou du Bonbon qu'il utilise.

Les autres joueurs répèterons les étapes indiquées ci-dessus.

Un minijeu commence lorsque tous les joueurs et toutes les équipes se seront déplacés (p. 37). (Pas en Bataille en Duel.)

La partie finira quand les joueurs auront rempli certaines conditions précises.

Une fois que tout le monde se sera déplacé et que le minijeu sera fini, le tour suivant commencera.

Lorsque la partie sera presque finie, un événement qui s'appelle Pitié pour le Perdant commencera (p.37).



Si vous avez activé les Étoiles Bonus, ces Étoiles seront attribuées à la fin de la partie. (Pas en Bataille en Duel.)

- ◆ **ÉTOILE DE MINIJEU:** Pour le joueur ou l'équipe qui a remporté le plus de pièces au cours des minijeux.
- ◆ **ÉTOILE BONBON:** Pour le joueur ou l'équipe qui a utilisé le plus de Bonbons.
- ◆ **ÉTOILE VERTE:** Pour le joueur ou l'équipe qui s'est arrêté sur le plus de Cases Vertes.
- ◆ **ÉTOILE COURSE:** Pour le joueur ou l'équipe qui a avancé du plus grand nombre de cases.
- ◆ **ÉTOILE BOUTIQUE:** Pour le joueur ou l'équipe qui a dépensé le plus de pièces dans les boutiques.
- ◆ **ÉTOILE ROUGE:** Pour le joueur ou l'équipe qui s'est arrêté sur le plus de Cases Rouges.

LE VAINQUEUR EST ANNONCÉ!



LE VAINQUEUR EST ANNONCÉ!

BATAILLE SUPRÊME/BATAILLE EN DUEL

Dé



Lorsque c'est à vous de jouer, vous devez d'abord utiliser le Dé pour savoir de combien de cases vous devez avancer. Pour toucher le bloc, faites un mouvement vers l'avant avec la Télécommande Wii. Vous pouvez avancer du nombre de cases indiqué (de 1 à 10). Si vous avez des Bonbons, vous devez d'abord sélectionner l'icône du Dé pour obtenir un nombre.

Panneau de statut du joueur qui joue son tour.

Personnage qui joue son tour.



Panneaux de statut des personnages qui attendent leur tour.

Bonbons

Plan du parcours

Plan complet

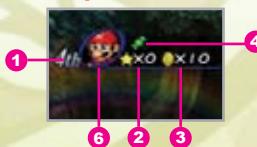
Pour en savoir plus, consultez les Contrôles des Niveaux (p. 34).

BATAILLE FACE À FACE

En mode Bataille Face à Face, des équipes de deux joueurs s'affronteront sur le plateau. Chaque joueur avancera seul, mais les Étoiles, les pièces et les Bonbons appartiendront aux deux coéquipiers.



Panneau de statut:
Bataille Suprême/Bataille en Duel



Panneau de statut:
Bataille Face à Face



1 Classement actuel

Le classement d'un personnage ou d'une équipe est déterminé par le nombre d'Étoiles en sa possession, les pièces servant à les départager en cas d'égalité.

2 Nombre d'Étoiles

3 Nombre de pièces

4 Bonbons

5 Personnages contrôlés par le COM

6 Bleu (P1), Rouge (P2), Vert (P3), et Jaune (P4)

En mode Bataille Suprême, la couleur du panneau prendra la même couleur que la case sur laquelle vous vous êtes arrêté, ce qui déterminera le type de minijeu auquel tout le monde jouera à la fin du tour (p. 37).



TYPES DE CASES



CASE BLEUE

Vous recevrez trois pièces lorsque vous vous arrêterez sur cette case.



CASE VERTE

Lorsque vous vous arrêterez sur l'une des ces cases, une surprise apparaîtra. Celle-ci dépendra du plateau de jeu et de l'endroit.



CASE CHANGE

Ce type de case fera apparaître un évènement heureux. Celui-ci variera selon le plateau et l'endroit.



CASE DK

Lorsque vous vous arrêterez sur l'une des ces cases, un évènement qui vous aidera apparaîtra. Ensuite, toutes ces cases se transformeront en cases Bowser.



CASE BOWSER

Lorsque vous vous arrêterez sur l'une des ces cases, un évènement qui vous embêtera apparaîtra. Ensuite, toutes ces cases se transformeront en cases DK.



ÉLÉMENTS DU NIVEAU



1 BONBONS ?

Vous permet de recevoir un Bonbon gratuit choisi au hasard.

2 BOUTIQUE DE BONBONS

Vous permet d'acheter des Bonbons (p. 35).

◆ INTERSECTIONS

Les endroits où le chemin se sépare et vous devez choisir dans quelle direction continuer (p. 34).



◆ ZONE ÉTOILE

Vous permet de recevoir une Étoile. Les conditions à remplir pour recevoir une Étoile varient selon le niveau.

- Les quatre éléments des niveaux listés ne représentent pas des cases et ne réduisent pas le nombre total de cases que vous pouvez parcourir, tel qu'indiqué pas le Dé.



CONTRÔLES DES NIVEAUX

En plus de toucher le Dé, vous avez d'autres options lorsque votre tour arrive. Sélectionnez une icône pour choisir une option.



🌀 SÉLECTION DE BONBONS

Vous pouvez décider de manger un Bonbon avant d'utiliser le Dé. L'icône n'apparaîtra que si vous avez des Bonbons (p. 35).



🌀 VOIR LE PARCOURS

Vous pouvez aussi consulter le parcours pour voir où vous vous trouvez et où les autres personnages et l'Étoile se trouvent. Si le plan du parcours ne s'affiche pas en entier sur l'écran, vous pouvez le déplacer et bougeant la Télécommande tout en maintenant (A) enfoncé.



🌀 CONSULTER LE PLAN

Vous pouvez parcourir le plateau pour en voir tous les détails en bougeant la Télécommande Wii tout en maintenant (A) enfoncé.



🌀 CONSULTER LES INTERSECTIONS

Pour choisir une direction dans laquelle avancer à une intersection, vous devez sélectionner cette direction sur l'écran. Avant de faire votre choix, vous pouvez examiner le plateau en sélectionnant les options View Paths ou View Map.

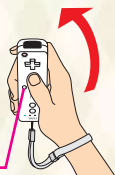




BONBONS



Appuyez sur **A** ou sur **B**.



Vous pouvez manger des Bonbons avant de toucher le Dé pour créer divers effets. Chaque joueur peut avoir trois Bonbons dans les modes Bataille Suprême, Bataille en Duel, et Bataille des Étoiles, et une équipe peut en avoir cinq en mode Bataille Face à Face. Si vous essayez d'en ramasser plus, vous devrez abandonner un Bonbon.

Si vous mangez un Bonbon enveloppé de vert, vous devrez jeter une fléchette sur une roue de carnaval pour savoir quel joueur embêter ou combien de pièces vous volerez à quelqu'un. Lorsque vous verrez la roue sur la gauche, tenez la Télécommande Wii tout en appuyant sur **A** ou **B** et en faisant un mouvement vers l'avant comme si jetiez une fléchette.

Bonbon Rouge – Affecte le Dé



BONBON DEUX FOIS

Vous permet de toucher deux Dés.



BONBONS TROIS FOIS

Vous permet de toucher trois Dés.



BONBON RALENTISSEMENT

Permet au Dé de n'afficher que les numéros de 1 à 5 et réduira la vitesse à laquelle les numéros défilent pour vous permettre de choisir celui que vous souhaitez.

Bonbon vert – Agit avant que vous n'avanciez



BONBON RESSORTS

Transforme vos jambes en ressorts pour que vous puissiez rejoindre à grands pas un adversaire choisi en jetant une fléchette.



BONBON CASHZAP

Lance des éclairs qui réduisent de moitié le nombre de pièces de votre adversaire ou des autres équipes.



BONBON VAMPIRE

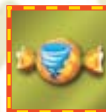
Vous transforme en chauve-souris vampire qui vole un certain nombre de pièces à votre adversaire choisi en jetant une flèche.

Bonbon Jaune – Agit pendant que vous avancez



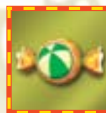
BONBON MINI

Vous transforme en un personnage apparaissant sous forme de pixels qui reçoit trois pièces par case passée.



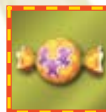
BONBON OURAGAN

Vous transforme en tornade qui renvoie chaque adversaire que vous passez au départ.



BONBON BOUBOULE

Vous transforme en une boule qui renverse chaque adversaire que vous passez, leur volant ainsi leurs pièces. En mode Bataille Suprême et Bataille Face à Face, vous leur volerez dix pièces. En mode Bataille en Duel et Bataille des Étoiles, vous leur volerez vingt pièces.



BONBON MULTI

Vous transforme en trois minuscules versions de votre personnage qui volent collectivement un Bonbon à chaque adversaire que vous passez.

Bonbon Bleu – Agit fortement pendant que vous avancez



BONBON ÉCRABOUILLE

Vous permet d'écrabouiller chaque adversaire que vous passez, réduisant ainsi de moitié leur nombre de pièces.



BONBON BALLE

Vous transforme en Bullet Bill pour toucher trois Dés, volant ainsi une Étoile à chaque adversaire que vous passez.



BONBON BOWSER

Vous transforme en Bowser pour toucher deux Dés, volant ainsi deux Étoiles à chaque adversaire que vous passez.



BONBON DUELO

Brûlez de passion pour le duel! Vous vous arrêterez et affronterez en duel le premier adversaire que vous rencontrerez. Si vous gagnez, vous pouvez voler des pièces ou des Étoiles en faisant tourner la roue.



MINIJEUX DE PLATEAU

En mode Bataille Suprême ou Bataille Face à Face, les joueurs s'affronteront dans un minijeu une fois que tout le monde se sera déplacé. Selon la couleur de la case sur laquelle chaque joueur s'est arrêté, un certain type de minijeu débutera. Le joueur ou l'équipe qui remportera le minijeu recevra des pièces.



MINIJEU À QUATRE JOUEURS

(Tous arrêtés sur la même couleur.)



Quatre joueurs jouent l'un contre l'autre.

MINIJEU À 1 CONTRE 3

(Un personnage s'arrête sur une couleur différente des autres.)



Le personnage qui s'est arrêté sur une couleur différente affrontera les trois autres.

MINIJEU À 2 CONTRE 2

(Deux personnages s'arrêtent sur une couleur; les deux autres sur une autre.)



En mode Bataille Face à Face, les personnages s'affronteront uniquement en équipe.



PITIÉ POUR LE PERDANT

Lorsque vous atteindrez les cinq derniers tours, en mode Bataille Suprême ou Bataille Face à Face, vous aurez une dernière chance grâce à un événement dont les règles sont les suivantes. Souvenez-vous bien que rien n'est jamais perdu!



DES PIÈCES SERONT POSÉES SUR TOUTES LES CASES, À L'EXCEPTION DE CELLES SUR LESQUELLES SE TROUVENT DES PERSONNAGES.

Les cases rouges recevront cinq pièces et les autres cases recevront une pièce. Celles-ci disparaîtront lorsqu'elles seront ramassées. Premier arrivé, premier servi!

LE JOUEUR QUI EST EN DERNIÈRE POSITION RECEVRA TRENTE PIÈCES OU UN BONBON FORMIDABLE.



BATAILLES EN DUEL

Le mode Bataille en Duel est un mode court et rapide pour un ou deux joueurs. Vous pouvez affronter un ami ou un joueur COM.

PARAMÈTRES DE BATAILLE EN DUEL

Après avoir choisi Bataille en Duel, vous pouvez régler les paramètres suivants.

Sélection des Joueurs

Vous pouvez choisir P1 et COM ou P1 et P2.

Sélection des Personnages

Sélection des Règles

Choisissez quelle catégorie de minijeu utiliser.

Sélection de la difficulté du COM

Si vous choisissez P1 et COM, sélectionnez la difficulté pour le joueur COM.

Sélection du Niveau

Choisissez un plateau de jeu sur lequel jouer.

Si les réglages sont corrects, sélectionnez Start Game.

Démarrez la partie!

DIFFÉRENCES AVEC BATAILLE SUPRÊME

Le mode Bataille en Duel est identique au mode Bataille Suprême, avec les exceptions suivantes:

◆ Pour gagner, un joueur doit remplir certaines conditions qui varieront selon les niveaux.

◆ La taille du plateau et le parcours pourront varier et certains endroits dans chaque niveau pourront fonctionner différemment.

◆ Les joueurs ne s'affrontent pas dans les minijeu après s'être déplacés sur le plateau. Certaines cases du plateau lancent des minijeu (p. 39).

◆ Lorsqu'une partie est presque terminée, un bonus spécial apparaît pour offrir des Bonbons ou des pièces au joueur qui se trouve en deuxième position.

◆ Si la partie atteint 30 tours sans qu'il n'y ait de gagnant, un match nul sera déclaré.

BATAILLES EN DUEL: CASES SUPPLÉMENTAIRES

En plus des Cases Chance, les plateaux du mode Bataille en Duel incluent aussi les cases et sections exclusives suivantes:



CASE VS.

Si vous vous arrêtez sur cette case, un Minijeu Duel commencera. Le vainqueur prendra des pièces au perdant.



CASE DÉFI

Si vous vous arrêtez sur cette case, un Minijeu Défi commencera.



SECTION PIÈCES

Lorsque vous traversez cette section et touchez le bloc de pièces, vous recevrez des pièces. (Cela ne réduira pas le nombre de cases indiqué par le Dé.)



ARÈNE DE LA BATAILLE DES ÉTOILES

L'Arène de la Bataille des Étoiles est seulement pour un joueur. Vous jouerez contre un personnage contrôlé par le COM dans chacune des séries de niveaux. Si vous arrivez à la fin, vous deviendrez une Superstar. Les règles sont identiques à celles du mode Bataille en Duel dans la Tente de Jeux (p. 38). Contrairement au mode Bataille Suprême et Bataille Face à Face, votre jeu sera sauvegardé à la fin de chaque niveau et non à la fin de chaque tour.



MENU PAUSE



Appuyez sur **+** pendant une partie pour accéder à l'écran de Pause. Vous pourrez choisir de quitter le plateau ou même de changer les paramètres au cours de la partie.



JOUEUR

Vous pouvez changer les personnages pour qu'ils soient contrôlés par les joueurs ou par le COM ou changer la difficulté du COM. La difficulté du COM peut changer de FACILE à NORMAL ou à DIFFICILE (et même à TRÈS DIFFICILE une fois que cette option a été déverrouillée).



MINIJEUX COM

Vous pouvez choisir de voir ou de passer les minijeux qui incluent des joueurs COM.

CATÉGORIES DE MINIJEUX

Vous pouvez modifier les groupes de minijeu qui apparaissent sur le plateau ici. Choisissez la Catégorie Tous les Minijeux ou la Catégorie Minijeux Simples.

VITESSE DES MESSAGES

Vous pouvez changer la vitesse d'affichage des messages de LENT à NORMAL ou à RAPIDE.

Dans le Menu Pause du mode Bataille des Étoiles, vous ne pouvez changer que les Minijeu COM et la vitesse des messages.

TENTE DES MINIJEU



PARAMÈTRES

Ici, entre un et quatre joueurs peuvent jouer aux minijeu que vous avez déverrouillés dans d'autres sections du carnaval. Il vous faudra reconfigurer les paramètres suivants:

Sélection des Joueurs

Sélection des Personnages

Sélection des Règles
(Réglage de la
Difficulté du COM)

Sélection du Jeu

Si tous les paramètres
sont corrects,
choisissez Start Game.

COMMENCEZ LA PARTIE!



Les jeux qui sont assombris doivent être déverrouillés en remplissant certaines conditions.



GINQ MANIÈRES DE JOUEUR!

Appuyez sur **+** dans l'un des cinq modes de jeu (mais pas au cours d'un minijeu) pour sortir et retourner à l'écran de sélection des jeux.

FREE PLAY ARCADE

Ici, vous pouvez jouer à n'importe quel minijeu auquel vous avez joué dans la Tente de Jeux ou en mode Bataille des Étoiles. Appuyez sur **+** au cours d'un minijeu pour accéder au Menu de Pause. Appuyez sur **A** pour redémarrer le minijeu. Appuyez sur **-** pour sortir du jeu.



CROWN SHOWDOWN

Soyez le premier à accumuler 3, 5, ou 7 victoires dans ce mode compétitif. Jusqu'à quatre personnes peuvent jouer, ou vous pouvez lancer un duel à deux. Si vous avez quatre joueurs, il vous faudra choisir le type de minijeu auquel vous allez jouer.



Déverrouillez-le!

Il vous faudra avoir déverrouillé au moins un de chaque minijeu dans les quatre catégories suivantes: Minijeu à 4 joueurs, Minijeu à 1 contre 3, Minijeu à 2 contre 2, Minijeu Duel.

FLIP-OUT FRENZY

Lorsque vous remporterez un minijeu, vous pourrez choisir l'un des panneaux qui n'ont pas été pris. Lorsque vous choisissez un panneau, tous les autres panneaux de la même rangée et de la même colonne seront aussi saisis. Pour gagner, vous devez finir avec le plus de panneaux. Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer.



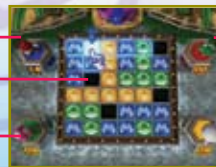
Déverrouillez-le!

Vous devrez avoir déverrouillé au moins un Minijeu à quatre joueur.

P1
Case imprenable

P1

P3



P2

P4

TIC-TAC DROP

Jouez à des Minijeu Duel pour déterminer qui laissera tomber des balles de sa propre couleur dans une grille. Le premier joueur à aligner trois balles de sa couleur aura gagné. Un ou deux joueurs peuvent jouer.



Déverrouillez-le!

Vous devez avoir déverrouillé au moins un Minijeu Duel.

TEST FOR THE BEST

Dans ce mode à un joueur vous jouerez aux dix minijeu suivants en essayant d'obtenir le meilleur score possible. Votre performance sera évaluée pour déterminer votre niveau de minijeu, ce qui vous propulsera toujours plus haut dans une montgolfière!



- ◆ Swing Kings
- ◆ Rotation Station
- ◆ Settle It in Court
- ◆ Saucer Swarm
- ◆ Kartastrophe
- ◆ Alpine Assault
- ◆ Surf's Way Up
- ◆ Snipe for the Picking
- ◆ Ion the Prize
- ◆ Pumper Cars

Déverrouillez-le!

Vous devez déverrouiller ce mode dans le Bazar du Divertissement.

ZONE SUPPLÉMENTS

JOUEZ À DES JEUX INTÉRESSANTS DANS LA ZONE SUPPLÉMENTS

Huit jeux « extra large » n'apparaissent que dans la Zone Suppléments. Quatre d'entre eux sont disponibles dès le début et vous pouvez déverrouiller les autres. Appuyez sur **+** sur l'écran de menu pour sortir d'un mode de jeu et retourner à l'écran de Choix de Jeux. Vous pouvez configurer les paramètres suivants dans la Zone Suppléments:

Sélection des Joueurs

Choisissez le nombre de joueurs.

Sélectionnez le Personnage

Chaque joueur peut choisir de jouer sous la forme d'un personnage de Mario Party 8 ou d'un personnage Mii. Sélectionnez OK après avoir sélectionné les personnages. Si plus d'un joueur joue, chaque personne doit sélectionner un personnage. Chaque joueur doit sélectionner OK après avoir choisi, puis le joueur suivant peut sélectionner son personnage.



Choisissez les Minijeux

Le nombre de joueurs et le nombre de Télécommandes Wii nécessaires variera selon le jeu. Pour en savoir plus, suivez l'écran de paramètres qui apparaîtra après que vous ayez sélectionné chaque minijeu.



Zone Suppléments - Notes de Navigation

- Appuyez sur **+** pendant que vous jouez à un minijeu pour accéder au Menu de Pause. Appuyez sur **A** pour redémarrer le minijeu. Appuyez sur **-** pour quitter la partie.
- Appuyez sur **+** sur l'écran de menu pour sortir d'un mode de jeu et retourner à l'écran de Choix de Jeux.



BAZAR DU DIVERTISSEMENT

Utilisez les Cartes de Carnaval que vous avez remportées en jouant dans d'autres sections du carnaval pour déverrouiller des personnages, des minijeu et d'autres surprises. Ou venez simplement consulter le Tableau des Résultats.

TABLEAU DES RÉSULTATS

Venez ici pour consulter les meilleurs scores pour chaque minijeu ou pour consulter des informations générales sur les catégories de minijeu.



WAGON DES MINIJEU

Ici, échangez vos Cartes de Carnaval contre de nouveaux minijeu. Vous ne pourrez accéder au Wagon des Minijeu qu'après avoir fini le mode Bataille des Étoiles.



WAGON DU CARNAVAL

Venez voir les Figurines du Carnaval que vous avez achetées défiler dans une parade amusante.



WAGON DES SURPRISES

Ici, échangez vos Cartes de Carnaval contre divers articles de jeu. Vous ne pourrez accéder au Wagon des Surprises qu'après avoir fini le mode Bataille des Étoiles.



SYMPHONIE DU CARNAVAL

Venez écouter les sons et la musique du jeu ainsi que les voix des personnages.



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.

REV-E

INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO DE REPARACIÓN

REV-P

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 reemplazar y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que no 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 INFRINGIROS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, 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.



Ce jeu est compatible Dolby Pro Logic II. Afin de pleinement exploiter les effets sonores des jeux ayant le logo Dolby Pro Logic II, vous aurez besoin d'un récepteur Dolby Pro Logic II, Dolby Pro Logic ou Dolby Pro Logic IIx. Ces récepteurs sont vendus séparément.

INDICE

	HISTORIA Y PERSONAJES	48
	CONTROLES	49
	¡ALREDEDOR DEL CARNAVAL ESTRELLA!	50
	CARPA DE FIESTA	51
	ARENA "STAR BATTLE"	62
	CARPA DE MINI JUEGOS	63
	ZONA DE EXTRAS	65
	BAZAR DE DIVERSION	66

ACTUALIZACION DEL MENU DE SISTEMA

Por favor ten en cuenta que al colocar primero el Disco en la consola Wii, el sistema verificará si tienes el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, aparecerá una pantalla de actualización del sistema Wii. Para continuar presiona ACEPTAR.



¡LOS MIIS SE UNEN A LA FIESTA!



Mario Party 8 emplea a los Miis de tres maneras. Si no tienes tus propios Miis, Mario Party 8 ofrece Miis prefabricados.

- Puedes marcar tu archivo de almacenamiento a la cara de un Mii.
- Puedes jugar como Mii en los mini juegos de las zona de extras, usando Miis almacenados en tu consola o Control Remoto Wii, o con los Miis prefabricados invitados.
- Los Miis de tu consola Wii y los Miis prefabricados invitados aparecerán como espectadores en ciertos lugares y mini juegos.

Revisa tu Manual de Operaciones del Wii: Canales y Configuración para obtener más información acerca de cómo crear Miis en el Canal Mii.

HISTORIA Y PERSONAJES

★ ¡Mini juegos increíbles! ¡locura de tablero! ¡y más sorpresas de las que puedas creer! ¡Sí, el "Carnaval Estrella" ha llegado al pueblo, y todos tus personajes favoritos de Mario están listos para la fiesta! ¡Y están entusiasmados por probar su resistencia de mini juegos en el evento principal: la "Batalla Estrella"! ¡El ganador es coronado "Superestrella" y recibe un suministro de caramelos por un año! ¡¿Quién recibirá los honores más altos en el "Carnaval Estrella"?!



Blooper y Hammer Bro solamente se unen a la fiesta después de haber cumplido ciertas condiciones en el juego.

CONTROLES

COMO JUGAR CON EL CONTROL REMOTO WII



COMO APUNTAR Y SELECCIONAR

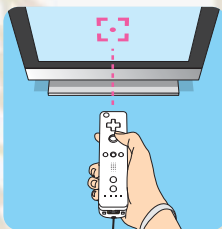
En este manual, “apuntar” quiere decir usar el Control Remoto Wii para indicar cierta parte de la pantalla. Puedes apuntar cada vez que veas aparecer el dedo puntero.

• Para “seleccionar” algo, primero apunta y luego oprime **A**.



▲ Dedo Puntero

• Regularmente tendrás que usar el botón de “volver” (back) de los menús, para volver al menú anterior. Para usarlo, apunta al botón de “volver” y oprime **A** para seleccionarlo.



PRECAUCION: USO DE LA CORREA DE MUÑECA

Por favor utiliza la correa de muñeca para prevenir lastimar a otras personas o dañar objetos alrededor o el Control Remoto Wii en caso soltaras accidentalmente el Control Remoto Wii durante el juego. Además recuerda lo siguiente:

- Asegúrate de que todos los jugadores se coloquen la correa de muñeca debidamente cuando sea su turno.
- No sueltes el Control Remoto Wii durante el juego.
- Sécate las manos si se llegaran a humedecer.
- Permite que haya el espacio adecuado a tu alrededor mientras estás jugando y asegúrate de que no haya personas ni objetos en las áreas por donde te vas a mover.
- Mantente por lo menos a tres pies del televisor.

ALREDEDOR DEL CARNAVAL ESTRELLA!

Para explorar el carnaval, selecciona la opción de “jugar” (play) en la pantalla de selección de archivo para acceder a la pantalla de “opciones de juego”. El carnaval tiene cinco áreas:

CARPA DE FIESTA

Los personajes compiten en tableros en tres tipos de batallas: Cuatro personajes compiten en “Batalla Royal” (de uno a cuatro jugadores). En “Batalla Escondite” se dividen en dos equipos (de uno a cuatro jugadores). En “Batalla Duelo” dos jugadores se enfrentan (de uno a dos jugadores).

ARENA DE LA BATALLA ESTRELLA

Un jugador se enfrenta a un rival en cada tablero.

CARPA DE MINI JUEGOS

Los jugadores pueden disfrutar varios desafíos no pertenecientes al tablero que son derivados de los mini juegos, o simplemente pueden ir directo a los mini juegos en el modo de Free Play Arcade (galería de juego libre).

ZONA DE EXTRAS

Esta área contiene ocho mini juegos que no están incluidos en el juego de tablero. (Puedes jugar estos juegos usando tus Miis.)

BAZAR DE DIVERSION

Puedes usar las “Carnival Cards” (cartas de carnaval) que hayas ganado para desbloquear mini juegos y otras sorpresas. Aquí también puedes ver records de los mini juegos.

ACERCA DE DATOS ALMACENADOS

CARPA DE FIESTA Batalla Royal Batalla escondite

Tu juego se guarda automáticamente al final de cada turno.

CARPA DE FIESTA Batalla duelo **ARENA DE LA BATALLA ESTRELLA**

Tu juego se guarda desde el último partido completado.

IMPORTANTE

Si tienes datos almacenados, vas a continuar desde donde te quedaste. Pero si empiezas otra vez, **perderás los datos previamente almacenados.**

CARPA DE FIESTA

Al comenzar un nuevo juego en la "carpa de fiesta", debes usar el siguiente procedimiento para elegir las reglas y configuración para tu partido de tablero. El jugador 1 controla todas las opciones excepto la de selección de personajes.

SELECCIONAR BATALLA



◆ **BATALLA ROYAL**
Se enfrentan cuatro personajes (de uno a cuatro jugadores)

◆ **BATALLA ESCONDITE**
Dos equipos de dos jugadores pelean entre sí (de uno a cuatro jugadores)

◆ **BATALLA DUELO**
Batalla entre dos personajes (de uno a dos jugadores) (p. 60)

CONFIRMAR REGLAS DE BATALLA

Una vez que selecciones esta opción podrás ver las reglas de batalla. léelas bien, especialmente si estás probando un nuevo tipo de batalla, después confirma tu selección.

SELECCIONAR JUGADORES



Elige "volver" para regresar a la pantalla anterior.

- Un jugador
- Dos jugadores
- Tres jugadores
- Cuatro jugadores

SELECCIONAR PERSONAJES



Cada jugador podrá controlar un dedo puntero al momento de elegir su personaje. El jugador 1 debe elegir a los personajes que serán controlados por el sistema (COM). El jugador 1 también debe seleccionar OK cuando todos hayan terminado de elegir.

◆ **ALEATORIO** El jugador 1 puede elegir esta opción para asignar personajes al azar a los jugadores que aun no hayan elegido uno.



ELEGIR EQUIPO

Para jugar una "Batalla Duelo" también se debe seleccionar equipos. Cada equipo tiene un nombre de equipo único, dependiendo de los dos personajes emparejados.

SELECCIONAR REGLAS (1)



Las reglas por defecto aparecen a la izquierda.

Número de turnos

Puedes elegir de 10 a 50 turnos (en intervalos de 5) (p. 60).

Conjuntos de mini juegos

Elige una de las siguientes dos opciones:

◆ **CONJUNTO DE TODOS LOS MINI JUEGOS**

Hará que aparezcan todos los juegos del tablero.

◆ **CONJUNTO DE MINI JUEGO SIMPLE**

Hará que solo aparezcan los mini juegos fáciles.

Estrellas "Bonus"

Si esta opción está encendida (ON), entonces las estrellas "Bonus" serán entregadas al final del juego.

SELECCIONAR (2) REGLAS



Configuración de Dificultad COM

Elige el nivel de habilidad de cualquier personaje controlado por el sistema (jugadores COM) para que sea "fácil", "normal" o "rival difícil de derrotar".

Configuración de Handicap

En Batalla Royal y Batalla Escondite, puedes elegir la configuración del handicap de cada personaje, dando estrellas de ventaja con que comenzar (de 0 a 3).

SELECCIONAR ETAPA

Elige una etapa del juego de tablero para empezar.

Verifica tu selección y luego elige "Empezar Juego" para continuar.

¡Comienza el juego!



CURSO DEL JUEGO

Veamos cómo se juega. Algunos modos tienen distintas condiciones para ganar, pero el objetivo general es recolectar Estrellas y Monedas.

El primer jugador o equipo golpea el bloque de dados y avanza los espacios respectivos. También puedes usar caramelos antes de mover (p. 57).

Al jugador le sucederá un evento dependiendo del espacio en el que caiga (p. 55) o del caramelo que utilice.

El resto de jugadores repetirán los mismos pasos.

Cuando todos los jugadores y equipos hayan concluido sus movimientos se iniciará un mini juego (p. 59). (No sucederá en las Batallas Duelo.)

El juego termina cuando los jugadores hayan cumplido ciertas condiciones establecidas.

UN TURNO

Una vez que todos hayan movido y el mini juego haya terminado se iniciará el siguiente turno.

Cuando el juego esté a punto de terminar, comenzará un evento llamado Chump Charity (caridad para bobos) (p. 15).



Si la opción de Estrellas Bonus ha sido activada (ON), estas estrellas serán entregadas al final del juego. (No sucederá en las Batallas Duelo.)

- ◆ **ESTRELLA MINIJUEGO:** Para el jugador o equipo que haya ganado más monedas en los mini juegos.
- ◆ **ESTRELLA CARAMELO:** Para el jugador o equipo que haya usado la mayor cantidad de caramelos.
- ◆ **ESTRELLA VERDE:** Para el jugador o equipo que haya caído en la mayor cantidad de espacios verdes.
- ◆ **ESTRELLA CORREDORA:** Para el jugador o equipo que haya avanzado la mayor cantidad de espacios.
- ◆ **ESTRELLA DE COMPRAS:** Para el jugador o equipo que haya gastado la mayor cantidad de monedas en tiendas.
- ◆ **ESTRELLA ROJA:** Para el jugador o equipo que haya caído en la mayor cantidad de espacios rojos.

¡EL GANADOR ES ANUNCIADO!



LA PANTALLA DE JUEGO

BATALLA ROYAL/BATALLA DUELO

Bloque de Dados Cuando sea tu turno, primero debes usar el Bloque de Dados para determinar cuanto te vas a mover. Para golpear el bloque, mueve hacia arriba con el Control Remoto Wii. Puedes mover el número de espacios que haya salido (de 1 a 10). Si tienes Caramelo, primero debes elegir el ícono de Bloque de Dados para sacar un número.



Panel de estatus del jugador durante su turno.

Personaje jugando un turno.



Panels de estatus de los personajes que están esperando su turno.

Caramelos

Mapa del camino

Mapa completo

Para más información, ver "Controles de Etapa" (p. 56).

BATALLA ESCONDITE

En la Batalla Escondite, equipos de dos jugadores compiten en el tablero. Cada jugador se mueve por sí solo, pero las estrellas, monedas y caramelos pertenecen a ambos jugadores.



Panel de Estatus: Batalla Royal/Batalla Duelo



Panel de Estatus: Batalla Escondite



- Ranking actual**
La clasificación de un personaje o equipo se determina por el número de estrellas que posea, y las monedas son usadas para resolver los empates.
- Número de Estrellas**
- Número de monedas**
- Caramelos actuales**
- Personajes controlados por COM**
- Azul (Jugador P1), Rojo (Jugador P2), Verde (Jugador P3), y Amarillo (Jugador P4).**

Durante una Batalla Royal, el color del panel cambiará al color del espacio en que hayas caído, lo cual determinará el tipo de mini juego que todos jugarán al final del turno (p. 59).



TIPOS DE ESPACIOS



ESPACIO AZUL

Si caes en este espacio recibirás tres monedas.



ESPACIO VERDE

Si caes en este espacio se activará un evento sorpresa, que variará dependiendo del tablero y la ubicación.



ESPACIO DE SUERTE

Este espacio activa un evento de suerte, que variará dependiendo del tablero y la ubicación.



ESPACIO DK

Si caes en este espacio se activará un evento que te ayudará. Cuando haya terminado, todos los espacios se convertirán en espacios Bowser.



ESPACIO BOWSER

Si caes en este espacio se activará un evento que te obstruirá. Cuando haya terminado, todos los espacios se convertirán en espacios DK.



CARACTERÍSTICAS DE LAS ETAPAS



1 ? CAMELOS

Aquí puedes obtener un caramelo gratis al azar.

2 TIENDA DE CAMELOS

Aquí puedes comprar caramelos (p. 57).

◆ INTERSECCIONES

Este es el lugar donde los caminos del juego se bifurcan y debes elegir en qué dirección continuar (p. 56).



◆ AREA DE ESTRELLA

Aquí puedes recibir una Estrella. Las condiciones para recibir una Estrella varían por etapa.

- Las cuatro características de etapas que están listadas no son consideradas espacios, por lo tanto no se toman en cuenta en el total de movida del bloque de dados.



CONTROLES DE ETAPAS

Cuando llega tu turno, tienes otras opciones además de golpear el bloque de dados. Selecciona un ícono para elegir una opción de turno.



ELEGIR CAMELOS

Puedes elegir comer caramelos antes de usar el bloque de dados. Este ícono aparecerá solamente si tienes caramelos en ese momento (p. 57).



VER CAMINOS

También puedes ver el curso de los caminos para saber en qué parte del tablero están ubicados tú, los otros personajes y la estrella. Si no puedes ver completamente el mapa de caminos en la pantalla, puedes moverlo usando el Control Remoto Wii mientras mantienes oprimido **A**.



VER MAPA

Si deseas desplazarte por el tablero para ver todos los detalles, puedes mover el Control Remoto Wii mientras mantienes oprimido **A**.



◆ NAVEGACIÓN DE INTERSECCIONES

Para elegir en qué dirección ir desde un punto de bifurcación, debes seleccionar la dirección en la pantalla. Antes de elegir, también puedes revisar el tablero seleccionando las opciones para ver caminos y mapa.





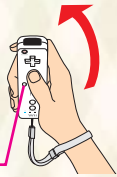
CARAMELOS



Antes de golpear el bloque de dados, puedes comer caramelos para causar distintos efectos. Los jugadores pueden llevar tres caramelos durante una Batalla Royal, Batallas Duelo y Batallas Estrella, y un equipo puede tener cinco caramelos durante las Batallas Escondite. Si intentas recoger más que el límite, tendrás que dejar un caramelo.



Oprime **A** o **B**.



Si comes algún caramelo que tenga una envoltura verde, tendrás que lanzar un dardo a una rueda de carnaval para determinar qué jugador será tu objetivo o cuántas monedas tomarás de alguien. Cuando veas la rueda que se muestra a la izquierda, sujeta el Control Remoto Wii mientras mantienes oprimido **A** o **B** y muévelo hacia adelante como si estuvieras tirando un dardo.

Caramelo rojo – Afecta el bloque de dados



CARAMELO DOBLE

Te permite golpear dos bloques de dados.



CARAMELO TRIPLE

Te permite golpear tres bloques de dados.



CARAMELO "SLOWGO"

Este caramelo hace que el dado solo muestre números del 1 al 5 y que se muevan despacio para que puedas obtener el que desees.

Caramelo verde – Causa un impacto antes de que te muevas



CARAMELO "SPRINGO"

Convierte tus piernas en resortes, para que puedas saltar hasta un rival lejano, determinado por un tiro de dardo.



CARAMELO "CASHZAP"

Lanza un rayo que reduce la mitad de las monedas de tu oponente o del otro equipo.



CARAMELO VAMPIRO

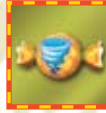
Te convierte en un vampiro que roba una cantidad de monedas de tus oponentes determinada por tu tiro de dardo.

Caramelo Amarillo – Causa un impacto mientras te mueves



CARAMELO BOCADO

Te convierte en un personaje "pixelado" que recoge tres monedas por cada espacio recorrido.



CARAMELO "BLOWAY"

Te convierte en un tornado que manda a cada rival que pases a la línea de partida.



CARAMELO "BOWLO"

Te convierte en una bola que rueda sobre todos los rivales que pases, y se roba sus monedas. En la Batalla Royal y Batalla Escondite, robarás diez monedas. En la Batalla Duelo y Batalla Estrella, robarás veinte monedas.



CARAMELO "WEEGLEE"

Te convierte en tres versiones pequeñas de tu personaje que robarán de manera colectiva un caramelo de cada rival que pases.

Caramelo Azul – Causa un gran impacto mientras te mueves



CARAMELO "THWOMP"

Transfórmate en un Thwomp y aplasta a cada rival que pases, reduciendo sus monedas a la mitad.



CARAMELO BALA

Transfórmate en una bala que golpea tres bloques de dados, robándole una estrella a cada rival que pases.



CARAMELO BOWSER

Transfórmate en Bowser y golpea dos bloques de dados, robándole dos estrellas a cada rival que pases.



CARAMELO DUELO

¡Arde con la pasión por el duelo! Vas a retar a un duelo al primer rival que encuentres. Si ganas, puedes robar monedas o estrellas haciendo girar la rueda.



MINIJUEGOS DE TABLERO

Después de que todos muevan en la Batalla Royal o la Batalla Escondite, los jugadores competirán en un mini juego. El juego que comience dependerá del color del espacio en el que cada jugador haya caído. El jugador o equipo que gane el mini juego obtendrá las monedas.



MINIJUEGO PARA 4 JUGADORES (Todos caen en el mismo color.)



Cuatro jugadores compiten entre sí.

MINIJUEGO 1-VS.-3 (Un personaje cae en un color distinto que los demás.)



El personaje que haya caído en un color distinto compite contra los otros tres.

MINIJUEGO 2-VS.-2 (Dos personajes caen en un mismo color; los demás caen en un color distinto.)



En una Batalla Escondite, los personajes competirán solamente en sus equipos de escondite.



CARIDAD PARA BOBOS

Cuando llegues a los últimos cinco turnos de una Batalla Royal o una Batalla Escondite, habrá un último evento que tendrá las siguientes reglas. Recuerda, ¡no termina hasta que termina!



SE PONDRAN MONEDAS EN TODOS LOS ESPACIOS, A EXCEPCION DE AQUELLOS QUE ESTÉN OCUPADOS POR UN PERSONAJE.

Los espacios rojos tendrán cinco monedas y los demás espacios una moneda. ¡Estas desaparecerán al ser recogidas, en orden de llegada!

EL JUGADOR QUE LLEGUE EN ÚLTIMO LUGAR RECIBIRÁ TREINTA MONEDAS O UN GRAN CAMELEO.



BATALLAS DUELO

Las Batallas Duelo son un modo de juego breve y rápido para uno o dos jugadores. Puedes enfrentarte en un duelo contra un amigo o un jugador COM.

CONFIGURACION DE BATALLA DUELO

Luego de elegir Batalla Duelo, podrás configurar los siguientes ajustes:

Seleccionar Jugadores Podrás elegir P1 y COM o elegir P1 y P2.

Seleccionar Personaje

Seleccionar Reglas Elige el conjunto de mini juegos que usar

Elegir la Dificultad COM Si eliges P1 y COM, tienes que seleccionar el nivel de dificultad para el jugador COM.

Seleccionar Etapa Elige el tablero que deseas jugar.

Si la configuración es correcta, selecciona "Comenzar Juego".

¡Comienza el juego!

DIFERENCIAS CON LA BATALLA ROYAL

Las Batallas Duelo son parecidas a la Batalla Royal, con las siguientes excepciones:

◆ Para ganar, un jugador debe cumplir ciertas condiciones que son diferentes en cada etapa.

◆ El tamaño del tablero y curso del camino pueden ser diferente, y ciertos lugares en cada etapa pueden funcionar de una manera distinta.

◆ Los jugadores no tienen que competir en mini juegos después de moverse en el tablero. En vez de esto, ciertos espacios en el tablero activan mini juegos (p. 61).

◆ Cuando el juego esté a punto de terminar, hay un evento "bonus" especial que otorga caramelos o monedas al jugador que esté en segundo lugar.

◆ Si el juego pasa los 30 turnos sin que haya un ganador, el partido es declarado empate.

BATALLAS DUELO - ESPACIOS ADICIONALES

Además de los espacios con suerte, los tableros de Batallas Duelo también incluyen los siguientes espacios y áreas exclusivas:



ESPACIO VS.

Si caes en este espacio se iniciará un mini juego de Duelo. El ganador se quedará con las monedas del perdedor.



ESPACIO DESAFIO

Si caes en este espacio se iniciará un mini juego de desafío.



AREA DE MONEDAS

Cuando pasas por esta área y golpeas el bloque de monedas, recibirás monedas. (Pasar por esta área no cuenta para tu tiro del Bloque de dados.)



ARENA "STAR BATTLE"

El "Star Battle Arena" es para un solo jugador. Tienes que jugar en una serie de etapas contra un personaje COM. Si llegas hasta el final, recibirás la Superestrella. Las reglas son similares a las de las Batallas Duelo en la Carpa de Fiesta (p. 60). A diferencia de la Batalla Royal y Batalla Escondite, tu juego es guardado al final de cada etapa, en vez de al final de cada turno.



MENU DE PAUSA



Para llegar a la pantalla de pausa, presiona **+** durante el juego. Puedes elegir abandonar el tablero e incluso puedes cambiar la configuración en medio del juego.



JUGADOR

Puedes hacer que los personajes sean controlados por un jugador o por COM, o cambiar el nivel de dificultad COM. La dificultad COM va de FACIL a NORMAL a DIFICIL (y hasta MUY DIFICIL, una vez desbloqueada).



MINIJUEGOS COM

Puedes elegir ver u obviar los mini juegos que incluyan jugadores COM.



CONJUNTOS DE MINIJUEGOS

Aquí puedes cambiar el grupo de mini juegos que aparecerá en el tablero. Elige el conjunto de todos los mini juegos o el conjunto de mini juegos simple.



VELOCIDAD DE MENSAJES

Puedes cambiar la velocidad en que aparecen los mensajes, de LENTO a NORMAL a RAPIDO.

En el menú de pausa de la Batalla Estrella, solo se puede modificar los mini juegos COM y la velocidad de mensajes.

CARPA DE MINIJUEGOS



CONFIGURACION

Seleccionar jugadores

Seleccionar personajes

Seleccionar reglas
(Establecer
dificultad COM)

Seleccionar juego

Si la configuración
está completa, elige
"Comenzar Juego"

¡COMIENZA EL JUEGO!

Aquí pueden jugar de uno a cuatro jugadores los mini juegos que han sido desbloqueados en otras partes del carnaval. Es necesario configurar los siguientes ajustes:



Los juegos que están subrayados deben ser desbloqueados al cumplir primero ciertas condiciones.



¡CINCO MANERAS DE JUGAR!

Para ir a la pantalla de selección de juego mientras estés jugando uno de los cinco modos de juego, presiona **+** (esto no funcionará en medio de un mini juego).

FREE PLAY ARCADE

Aquí puedes jugar cualquier mini juego que hayas encontrado en el Carpa de Fiesta o en Batalla Estrella. Oprime **+** mientras estés jugando un mini juego para acceder al menú de pausa. Oprime **A** para volver a empezar el mini juego. Oprime **-** para abandonar el juego.



CROWN SHOWDOWN

Compite para ver quien es el primero en ganar 3, 5 ó 7 veces en este modo competitivo. Pueden jugar hasta 4 personas, o puedes iniciar un duelo emocionante entre solo dos participantes. Si juegan cuatro jugadores, también tienes que elegir el tipo de mini juego que se va a jugar.



¡Desbloquéalo!

Debes desbloquear por lo menos uno de cada mini juego en las siguientes cuatro categorías: mini juegos para 4 jugadores, mini juegos 1-Vs.-3, mini juegos 2-Vs.-2 y mini juegos duelo.

FLIP-OUT FRENZY

Si ganas un mini juego, puedes elegir uno de los paneles que aún no hayan sido tomados. Cuando elijas un panel, también tomarás todos los otros paneles en la misma fila y columna. Para poder ganar tienes que terminar con la mayor cantidad de paneles. Pueden jugar hasta cuatro jugadores.



¡Desbloquéalo!

Tienes que haber desbloqueado por lo menos un mini juego para 4 jugadores.

P1
Espacio no tomado



P2

P3 P4

TIC-TAC DROP

Juega "mini juegos duelo" para determinar quien tirará bolas de su propio color sobre una cuadrícula. El primero en alinear tres bolas de su propio color será el ganador. Pueden jugar uno o dos jugadores.



¡Desbloquéalo!

Tienes que haber desbloqueado por lo menos un mini juego duelo.

TEST FOR THE BEST

En este modo para un solo jugador, debes jugar los siguientes diez mini juegos, e intentar obtener el mejor puntaje posible. ¡Tu actuación será evaluada para determinar tu nivel de mini juego, lo cual te lanzará aún más alto en un globo de aire caliente!



- ♦ Swing Kings
- ♦ Rotation Station
- ♦ Settle It in Court
- ♦ Saucer Swarm
- ♦ Kartastrophe
- ♦ Alpine Assault
- ♦ Surf's Way Up
- ♦ Snipe for the Picking
- ♦ Ion the Prize
- ♦ Pumper Cars

¡Desbloquéalo!

Tienes que desbloquear este modo en el Bazar de Diversión.

ZONA DE EXTRAS

JUEGA JUEGOS INTERESANTES EN LA ZONA DE EXTRAS

En las “zona de extras” solamente aparecen ocho juegos “extra grande”. Cuatro están disponibles desde el principio, y el resto pueden ser desbloqueados. Para salir del modo de juego y regresar a la pantalla de selecciones de juego, oprime **+** en la pantalla de menú. Cuando estés en la zona de extras, puedes configurar los siguientes ajustes:

Seleccionar jugadores

Elegir el número de jugadores.

Elegir personaje

Cada jugador puede elegir jugar como un personaje de Mario Party 8 ó un personaje Mii. Luego de seleccionar los personajes, elige OK. Si está jugando más de un jugador, cada uno debe elegir un personaje. Después de elegir, cada jugador debe seleccionar OK, para que el siguiente jugador pueda elegir su personaje.



Elegir mini juegos

El número de jugadores y Controles Remoto Wii requerido varía de un juego a otro. Para obtener detalles, sigue la pantalla de configuración que aparece luego de seleccionar cada mini juego.



Zona de extras – Notas de navegación

- Oprime **+**, mientras juegas un mini juego, para acceder al menú de pausa. Oprime **A** para reiniciar el mini juego. Oprime **-** para abandonar el mini juego.
- Oprime **+** en la pantalla de menú para salir de un modo de juego y regresar la pantalla de opciones de juego.



BAZAR DE DIVERSION

Usa las “cartas de carnaval” que hayas ganado al jugar otras áreas de carnaval para desbloquear personajes, mini juegos y otras sorpresas. O simplemente entra para revisar el tablón de records.

TABLON DE RECORDS

Mira aquí para encontrar los mejores puntajes de cada mini juego o para obtener información general acerca de los conjuntos de mini juegos.



VAGON DE MINIJUEGOS

Aquí puedes canjear tus “cartas de carnaval” a cambio de mini juegos. Solo podrás acceder al vagón de mini juegos después de haber completado la Batalla Estrella.



VAGON DE CARNAVAL

Aquí puedes ver una muestra o desfile de todas las figuras de carnaval que hayas comprado.



VAGON SORPRESA

Aquí puedes intercambiar tus cartas de carnaval por distintos artículos de juego. Solo podrás acceder al vagón sorpresa después de haber completado la Batalla Estrella.



ORGANO DE CARNAVAL

Aquí puedes escuchar sonidos y música del juego, además de las voces de los personajes.





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.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACION, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

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

¿NECESITAS 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.



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.

61606A



www.nintendo.com

PRINTED IN USA