

# Mario Party 6 FAQ (Spanish)

by Palen92

Updated on Feb 23, 2017

Mario Party 6 FAQ

Autor: Manel Palenzuela

Fecha: 18-22 Febrero 2017

## Información Legal

Esta guía es propiedad de Manel Palenzuela (Palen92/EX Palen). Por tanto, queda prohibida su reproducción parcial o total sin mi consentimiento. Se puede solicitar mi autorización para usar esta guía, pero debo ser citado como su autor original y BAJO NINGÚN CONCEPTO puede ser usada con fines lucrativos ni recibir ningún cambio en su formato y/o texto.

## Sobre esta guía

Esta guía va dedicada al principal foco de este juego: los minijuegos. Presentes en dos modos (casi) exclusivos además de jugar un papel importante en otros dos, es crucial saber jugarlos todos para conseguir no solo buenos resultados sino también encaminar una partida.

Mario Party 6 incorpora un total de 82 minijuegos, distribuidos en 9 categorías dependiendo de como se jueguen en los distintos modos o cuantos personajes participen. Las categorías son las siguientes:

**4 Jugadores:** la categoría más básica engloba un total de 23 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí para obtener la victoria. Se obtienen en el modo Partida Individual, y también al final de cada ronda del modo Fiesta, mediante una ruleta que escoge uno de entre cuatro minijuegos al azar.

**1vs3 Jugadores:** esta categoría engloba 11 minijuegos. En ella, un jugador luchará contra un grupo de tres jugadores por la victoria. En ciertas ocasiones el jugador individual se ve beneficiado y en otras es al revés, aunque todo depende del nivel de los jugadores y sus habilidades en según qué situaciones. Se obtienen en el modo Partida Individual, y también al final de cada ronda del modo Fiesta, mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

**1vs3 con micrófono:** estos minijuegos se encuentran en el modo Micrófono. Son 5 en total, y se pueden jugar también en el modo Fiesta cuando el micrófono esté activado y se den las circunstancias para un juego de 1vs3 con un jugador humano en condición de individual..

**2vs2 Jugadores:** esta categoría engloba 12 minijuegos. En ella, dos parejas de jugadores trabajarán en equipo para obtener la victoria. Se obtienen en el modo Partida Individual, y también al final de cada ronda del modo Fiesta, mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

**Batalla:** esta categoría engloba 6 minijuegos. En ella, cuatro jugadores lucharán entre sí, aunque esta vez es importante el orden en que queden los jugadores para repartir el bote. Se obtienen en el modo Fiesta; en alguna ocasión se anunciará una batalla cuando toque un minijuego de 4 Jugadores, se recogerá el bote y los jugadores seleccionarán por votación de entre tres minijuegos. La votación puede tener los siguientes resultados: un ganador con tres votos, un ganador con dos votos si los dos restantes reciben uno, y un ganador con cero votos en caso de que dos minijuegos empaten a dos votos cada uno.

**Duelo:** esta categoría engloba 15 minijuegos. En ella, dos jugadores se enfrentan cara a cara por la victoria en minijuegos que se desarrollan en tres posibles ambientes: la Noche Cerrada (siempre es de noche), el Espacio Exterior y el Almacén (estos dos siempre de día). Pueden obtenerse en el modo Fiesta, previa apuesta de monedas y/o estrellas, y también en el modo Partida Individual mediante una ruleta que escoge uno de entre tres minijuegos al azar.

**DK:** esta categoría engloba 3 minijuegos. En ella, los plátanos que recojamos se convertirán en monedas que ganaremos en base a un multiplicador escogido con anterioridad. Como en el caso anterior, DK decidirá jugar a uno de sus minijuegos como uno de los posibles efectos de caer en su casilla en una partida del modo Fiesta, también mediante una ruleta. Las casillas de DK solo aparecen de día (siendo casillas de Bowser por la noche), por lo que sus minijuegos son todos diurnos.

**Bowser:** esta categoría engloba 3 minijuegos. En ella, lo importante es no ser el perdedor, ya que el malogrado jugador será reducido a cenizas con una severa punición. Se obtienen cuando un jugador cae en la casilla de Bowser en el modo Fiesta y éste decide jugar a uno de sus minijuegos mediante una ruleta. Las casillas de Bowser solo aparecen de noche, por lo que sus minijuegos son todos nocturnos.

**Rarezas:** esta categoría engloba 4 minijuegos. Tres de ellos se obtienen al final del modo Partida Individual, uno en cada tablero, mientras que el último debe comprarse en el Banco de Estrellas. No tienen un patrón establecido: dos son de un solo jugador, otro puede ser individual o duelo y el otro es un dos contra dos. Esta categoría ha pasado a sustituir las zonas extra y los minijuegos de historia de sus predecesores.

Otros detalles importantes a tener en cuenta son los minijuegos de bonificación y los récords personales. Los primeros son minijuegos cuyo objetivo no es la victoria parcial, si no conseguir el mayor número posible de monedas. Irán escritos en dorado para diferenciarlos del resto. Los récords están disponibles en algunos minijuegos y sirven para medir nuestras habilidades. Dado que los récords iniciales son algo desorbitados, apuntaré mis propios récords como referencia.

Además, este juego pone un énfasis especial en la noche y el día. Muchos minijuegos pueden jugarse tanto de noche como de día solo con pequeños cambios estéticos, algunos son exclusivamente nocturnos o diurnos y en rara ocasión hay un cambio en la forma de jugar un minijuego de día o de noche. En el último caso, cada versión del minijuego tendrá su propia entrada, en el caso de los demás se mencionará su disponibilidad exclusiva para condiciones nocturnas o diurnas.

NOTA IMPORTANTE: Parece que, a pesar del tránsito entre noche y día en el modo Fiesta, en los minijuegos sólo son exclusivos los de DK para día y los de Bowser para noche. El resto sencillamente tiene diferencias entre noche y día, pero los que solo pueden jugarse en condiciones de día parece ser que se juegan en condiciones estándar que se aplican tanto para día como para noche. Aunque la siguiente lista establecerá que determinados minijuegos solo se juegan de día, en realidad se refiere a las condiciones en las que se desarrolla.

## 4 Jugadores

### Table of Contents

1. Información Legal
2. Sobre esta guía
3. 4 Jugadores
4. 1vs3 Jugadores
5. 1vs3 con micrófono
6. 2vs2 Jugadores
7. Batalla
8. Duelo
9. DK
10. Bowser
11. Rarezas
12. Otras Versiones
13. Créditos/Agradecimientos
14. Contacto

## Baile de las luces

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Los jugadores están sobre una cuadrícula con varias casillas que emiten luz. Cada cierto tiempo las casillas se iluminarán, una luz que va desapareciendo hasta volverse azul antes de disiparse por completo. El objetivo es caer con fuerza sobre una casilla iluminada, y cuantas más veces mejor. Si un jugador es aplastado por otro quedará aturrido unos segundos, y como hay casillas de sobra iluminadas a la vez es mejor evitar a cualquier enemigo de ser posible. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que haya caído sobre más casillas iluminadas será el ganador.

## Busca la diferencia

Controles: B/A/X para elegir un panel

Tres imágenes se muestran a la espalda de los jugadores, que están en una especie de escenario sobre plataformas individuales. Una de las imágenes será diferente de las otras, y los jugadores deben averiguar cuál. Una vez se muestran las cartas, los jugadores tienen 5 segundos para hacer una elección. Solo el primer jugador que elija tendrá opción a ver si su opción es correcta, si lo es gana un punto, y si no lo es será aplastado por Roca Picuda y se perderá la próxima ronda. Algunas diferencias son bastante claras, pero otras son muy sutiles y ello puede llevar a decisiones aceleradas y desacertadas. El primer jugador que consiga dos puntos será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

## Sonría, por favor

Controles: Control Stick para mover el objetivo, A para sacar la fotografía

Los jugadores deberán fotografiar el paisaje. El truco radica en los Goomba que aparecen y desaparecen, que otorgan puntos si se capturan en la foto. Durante el día también se pueden ver Shy Guy en rara ocasión, por la noche los invitados especiales son ovnis. Los jugadores tienen 10 segundos para tomar una foto, y después se procede al recuento de puntos, uno por cada Goomba y tres por cada Shy Guy u ovni. El jugador que acumule más puntos será el ganador.

## Todo lo que sube... (día)

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

En un cielo despejado, los jugadores deberán saltar sobre las nubes y los Paratroopa para alcanzar la mayor altura posible. Para saltar sobre los Paratroopa hay que bordearlos y aterrizar sobre su caparazón, si se golpean con la cabeza el jugador resultará aturrido. Por supuesto hay que evitar errar en la dirección del salto, caerse no es una ventaja. Al agotarse los 30 segundos de tiempo los jugadores se detendrán y aquél que esté a mayor altura será el ganador.

## Todo lo que sube... (noche)

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Como bien indica el nombre incompleto de este minijuego: todo lo que sube, baja. Durante el día se sube, y por la noche se baja. Aquí el objetivo es llegar abajo desde una distancia de 200 metros lo antes posible. Para ello hay que evitar los Paratroopa y las nubes moviéndose de lado a lado. No hay tiempo límite, el primer jugador que llegue al suelo será el ganador.

## Huida pedregosa

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Dentro de una lóbrega cueva, los jugadores observan con horror como una roca gigantesca aparece tras ellos y empieza a perseguirlos. La vista del juego hace que los jugadores corran hacia la pantalla, por lo que cualquier obstáculo es completamente invisible hasta momentos antes de que los jugadores lleguen a ellos. Esto complica una carrera ya de por sí complicada, con obstáculos que saltar y un estrecho puente que cruzar. Cualquier jugador que se quede rezagado, ya sea por tropezar u otra circunstancia, será aplastado por la roca y eliminado del juego. Por supuesto, si un jugador se cae del puente por cualquier razón también será eliminado. La huida sigue hasta una plataforma de madera que la roca no puede traspasar, por lo que se hundirá y terminará el minijuego. Cualquier jugador que logre cruzar la plataforma de madera ganará, pero si todos los jugadores son eliminados antes de que eso suceda el minijuego terminará en empate.

Este minijuego se juega siempre de día.

## Corto circuito

Controles: Control Stick para moverse

Un octágono con pequeñas secciones diferenciadas alberga esta carrera. El objetivo es completar una vuelta al octágono en el menor tiempo posible. En todas las secciones habrá Sparkys, en diverso número y con diferentes trayectorias, o algunos totalmente quietos. Tocarlos implica perder unos segundos por electrocución, pero también permiten que el jugador sea inmune unos momentos y eso puede aprovecharse en ciertas secciones. El primer jugador en completar la vuelta gana.

Récord personal: 21"56

## Tienes correo

Controles: Control Stick para moverse

En una especie de plaza, los jugadores deberán recoger tantas cartas del suelo como puedan. Para ello solo necesitan acercarse a ellas y las recogerán automáticamente. Después deberán dárselas al estresado Shy Guy que corretea desesperadamente por la plaza, algo que puede resultar más complicado de lo que parece. Cada carta entregada otorga un punto, pero hasta en un par de ocasiones unas cartas de amor rosas que otorgan tres puntos caerán a la plaza. Es fácil identificar cuando cae una carta de amor por el sonido especial que las precede. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más puntos será el ganador.

## Vuelo mareante

Controles: A/B/Y/X pulsar en orden

Por turnos, cada jugador saltará con su snowboard por un trampolín nevado y deberá girar sobre sí mismo en el aire antes de aterrizar. Para realizar los giros hay que pulsar los botones A, B, Y y X en este orden y repetirlo tantas veces como se pueda. Cada botón pulsado implica un giro de 90 grados, por lo que cada combinación implica un giro completo de 360 grados. Cuando haya saltado el último jugador, aquél que acumule más giros será el ganador.

Récord personal: 4230°

## Balsas traicioneras

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

los jugadores descienden de un puente al río, aterrizando sobre una balsa. A partir de este punto, más balsas descenderán por el río en dirección a la catarata, y los jugadores deberán saltar de balsa en balsa para evitar caer por la catarata. Algunas balsas tienen formas irregulares, otras tienen rodillos que echan a los jugadores y otras tienen enemigos que deben evitarse. Si un jugador se cae al agua será arrastrado hacia la catarata sin opción de salvarse, si no puede saltar a tiempo de una balsa se precipitará por la catarata, y si toca algún enemigo (Pinchón durante el día, Podoboo por la noche) será eliminado. No hay tiempo límite, por lo que la duración de este minijuego es inexacta. Cualquier jugador que alcance la plataforma final ganará. Cuando solo queda un jugador en pie la plataforma de meta se acerca casi de inmediato, pero aún y así es posible que ningún jugador gane.

## Ruedas con truco

Controles: Control Stick para manejar las ruedas derechas, Stick C para mover las ruedas izquierdas

Cada jugador controla un vehículo de seis ruedas, y deberán atravesar un circuito plagado de obstáculos. En la primera parte hay dos lados diferenciados, cada uno con tres Roco al principio en formación triangular, y luego dos Roca Picuda que aparecen de vez en cuando para aplastar a cualquier jugador que pasara por allí debajo. Una vez superada esta parte llegan las barreras giratorias. Hay una en cada lateral justo antes de entrar en la plataforma final, y una que bloquea el centro. Los controles no son sencillos, y esta última parte es bastante complicada por el poco tiempo de reacción que proporciona. El primer jugador en alcanzar la plataforma final será el ganador.

## El tesoro escondido

Controles: Control Stick para moverse, A para recuperar el tesoro

Cada jugador maneja una barca con una grúa en su parte frontal. En el subsuelo del área delimitada se encuentran ciertos tesoros que los jugadores deberán recuperar. Para ello, los jugadores rondarán por el área buscando una zona en la que vibre el mando, o en la que un signo de exclamación aparezca sobre el personaje si está desactivada. En esa zona, los jugadores deberán usar la grúa para recuperar el tesoro. Los jugadores pueden encontrarse tres tesoros: el convencional, con valor de un punto; el dorado, con valor de tres puntos; o una Bob-omb que los aturdirá unos segundos. Al agotarse los 45 segundos de tiempo límite, el jugador con más puntos será el ganador.

## Senda de la memoria

Controles: Control Stick para moverse

Un Shy Guy establecerá la ruta a seguir por la plataforma acristalada para llegar al otro lado, y los jugadores deberán replicarla a la perfección. Si pisan una casilla fuera de la ruta, se quebrará y el jugador caerá, siendo repescado por Lakitu y recolocado en la última casilla que acertó. No hay tiempo límite, por lo que es crucial pensarse cada movimiento dos veces antes que arriesgarse a perder unos segundos preciosos. El primer jugador que complete el trazado será el ganador.

## Villaverde

Controles: Control Stick para cambiar de dirección, A para avanzar, B para retroceder (sin cortar)

Cada jugador maneja un cortacésped, y el objetivo es conseguir cortar la mayor cantidad de césped posible. Los controles direccionales no son sencillos, por lo que hay que planificar rutas sin grandes cambios de dirección. El césped que corta cada jugador se almacena en sus respectivas cestas, y al agotarse los 30 segundos de tiempo se comparará cuánto césped ha cortado cada uno, marcado por la altura que tenga el montón de césped de su cesta. El jugador que tenga el montón más alto ganará.

## Cañonazos sin rencor

Controles: Control Stick para moverse, A para disparar, R para deslizarse a la derecha, L para deslizarse a la izquierda

Cada jugador maneja una máquina flotante armada con dos cañones, uno en cada lateral. El objetivo es golpear a los rivales disparando los cañones. La trayectoria del disparo se ve muy afectada por la posición de la máquina, razón por la cual hay comandos para inclinarla lateralmente y proporcionar un mejor ángulo de tiro. Cada disparo se efectúa desde un cañón, lo que significa que cada vez se dispara desde un lado. Un jugador que reciba un cañonazo quedará aturrido unos segundos. El primer jugador que logre golpear cinco veces a sus rivales ganará.

## Nota para uno mismo

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Tres grandes esferas representando notas musicales se mueven de lado a lado por encima de los jugadores, rebotando contra las paredes laterales. En cuanto empieza el juego, los jugadores deberán saltar y golpear las esferas para obtener puntos. Cada golpe emitirá un sonido y color característico para cada jugador, que denotará quién ha golpeado. Se puede saltar más alto de lo normal si se salta encima de otros jugadores, si bien los otros jugadores serán aplastados por unos momentos. Al agotarse los 30 segundos de tiempo el jugador que acumule más notas, el que haya golpeado las esferas más veces, ganará.

## Variedad con gusto

Controles: A/B/R/L escoger un botón

Cada jugador está en una plataforma con un pequeño interruptor. Cada ronda consta de 5 segundos, en la que cada jugador debe pulsar un botón a su libre elección. Dicha elección puede cambiarse en cualquier momento, si se pretende engañar a otros jugadores o si se decide en última instancia. Al final de la ronda, aquellos que hayan pulsado un botón que nadie más haya pulsado ascenderán un nivel, lo que significa que si cada jugador pulsa uno de los cuatro botones disponibles todos ascenderán un nivel. El primer jugador que logre ascender tres niveles será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Arriba y abajo

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Un juego de plataformas, distribuido en cuatro fases. La primera consiste en una plataforma de movimiento longitudinal y, más adelante, una de movimiento vertical en zigzag. La segunda tiene dos plataformas de movimiento vertical con pinchos entre medio, que habrá que saltar por encima, y dos plataformas más que describen un círculo. La tercera tiene cuatro líneas de varias plataformas de movimiento vertical, casi emulando una especie de escalera. La cuarta y última se compone de dos plataformas que describen un círculo con pinchos que preceden una plataforma fija, seguidas de tres plataformas pequeñas de movimiento vertical. Cualquier caída o impacto contra los pinchos supone ser recolocado al principio de la fase o en la última plataforma fija que el jugador haya pisado. El primer jugador en completar las cuatro fases será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Récord personal: 37"54

Blooper al acecho

Controles: Control Stick para cambiar de dirección, A para nadar

El barco en el que viajan los jugadores es atacado por un Blooper de gran tamaño, que además crea un remolino con la intención de capturar a los jugadores. El objetivo es intentar resistir sin ser capturado por Blooper, lo que sucederá si un jugador se le acerca demasiado o si toca uno de los tentáculos que a veces saca a relucir. Algunos objetos flotantes entrarán en el remolino, y habrá que esquivarlos o aturdirán a cualquier jugador contra el que impacten, impidiéndole nadar por unos momentos. El último jugador que quede en pie gana, o en su defecto todos los que resistan los 30 segundos de tiempo.

Coto de caza

Controles: A para soltar la jaula

Cada jugador sostiene una cuerda de una especie de jaula, cuya sombra está proyectada en el suelo. Con ella, cada jugador deberá capturar tantos Goomba como pueda, y recibirá puntos por cada uno que capture. Hay un par de Goomba dorados corriendo por ahí, son más rápidos y escurridizos que el resto pero otorgan tres puntos cada uno si se les captura. Los jugadores tienen un tiempo límite de 10 segundos para dejar caer su jaula. Una vez todas están en el suelo se deja salir a los Goomba para su recuento, y el jugador que acumule más puntos ganará.

Este minijuego se juega siempre de día.

Pobre de Pokey

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, B para dar un puñetazo, A-B para dar una patada

En mitad del desierto, unos cuantos Pokey surgen del suelo entre los jugadores. El objetivo será derrumbarlos a base de puñetazos y patadas, y los jugadores recibirán puntos por cada sección que derriben. A medida que pase el tiempo surgirán más del suelo, algunos con poco más de tres secciones pero algunos capaces de superar las diez. La patada es útil para alcanzar la cabeza de un Pokey, lo que permite derrumbar automáticamente todo su cuerpo y otorgar un succulento puñado de puntos de un solo golpe. Las escaleras que hay a espaldas de los jugadores sirven para que se pueda saltar más alto y apuntar a la cabeza con mayor facilidad. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más puntos será el ganador.

Veo, veo

Controles: A para abrir una caja

Cada jugador está a cargo de una cinta mecánica, provista de un escáner de rayos X que muestra lo que contiene. La caja del escáner tardará tres movimientos en llegar al jugador, por lo que hay que memorizar y localizar las cajas correctas para no abrir algo no deseado. Las cajas pueden estar vacías, lo que no mostrará nada en el escáner, o pueden contener monedas y bolsas de monedas. También pueden contener el clásico guante de boxeo con muelle que aturden al jugador que lo descubre por un turno, o pueden contener una Bob-omb que aturde al jugador que la abre por dos turnos.

Este minijuego se juega siempre de día.

Botón de muestra

Controles: B/A/Y/X/R/L pulsar según se muestre

En un green de golf, los jugadores forman una línea horizontal con un Shy Guy detrás de cada uno. El Shy Guy mostrará a cada jugador un botón a pulsar, si el jugador pulsa el botón correcto golpeará la bola, si falla el golpe será malo y pasarán unos segundos hasta que pueda repetirlo. El proceso se repite hasta que un jugador logre golpear su décima pelota, lo que le convertirá en el ganador.

Récord personal: 22"34

Quiero un hueso

Controles: A para arrojar un hueso

Cada jugador monta sobre un Chomp Cadenas, y deberá guiarlo a la meta a base de tirarle huesos. Para tirar los huesos los jugadores cuentan con una flecha direccional que va de lado a lado, pulsando A la flecha se detiene y se lanza un hueso en la dirección que indique. Hay muchos obstáculos que atravesar, por lo que es mejor planificar un par de tiros por adelantado, de lo contrario podemos perder unos segundos preciosos chocando contra un obstáculo (aunque el obstáculo queda destruido, y por tanto allana el camino). Los huesos pueden rebotar en estos obstáculos, también hay que tenerlo en cuenta. El primer jugador que logre cruzar la línea de meta a lomos de su Chomp Cadenas será el ganador.

Récord personal: 33"32

## 1vs3 Jugadores

---

Dinero fácil

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse

Los jugadores afrontan un largo tobogán, y deberán recoger las monedas que puedan hasta llegar abajo. Maniobrar en el serpenteante tobogán no es sencillo, por lo que hay que sacrificar algunas monedas en favor de seguir adelante. También hay Pinchones que eliminarán a cualquier miembro del grupo que los toque, pero el jugador individual solo quedará aturdido unos momentos gracias a que va en balsa.

Nadar sin parar

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para soltar una mina

Grupo: Control Stick para cambiar de dirección, A para nadar

El jugador individual está en tierra firme, mientras que los miembros del grupo nadan bajo el agua. El jugador individual va equipado con minas, que soltará en un intento de golpear a los miembros del grupo y eliminarlos. Los miembros del grupo disponen de unos medidores de aire que se vacían con el tiempo, para rellenarlos deben salir a la superficie a respirar y si se agotan del todo estando aún sumergidos saldrán a flote automáticamente, volviéndose un blanco fácil. El jugador individual ganará si logra eliminar al grupo; el grupo ganará si al menos uno de sus miembros resiste unos interminables 30 segundos.

Bolazos de nieve

Jugador individual: Control Stick para moverse, B para crear una bola de nieve, A para lanzarla

Grupo: Control Stick para moverse, B para crear una bola de nieve, A para lanzarla

Turno de una guerra de bolas de nieve. Para no estar en desventaja numérica, el jugador individual recibe la ayuda de cuatro Troncuí o Shy Guy, dependiendo de si se juega de día o de noche. Si un jugador o ayudante es golpeado por una bola de nieve quedará congelado al instante, proporcionando una especie de escudo. El jugador individual tiene 60 segundos para, junto a sus ayudantes, congelar a los miembros del grupo y alzarse con la victoria. El grupo necesita únicamente golpear al jugador individual para ganar, no es necesario que golpeen a los ayudantes (quitarlos de en medio puede ser un arma de doble filo).

¡Bola va!

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para golpear

Grupo: Control Stick para moverse, A para golpear

El jugador individual deberá conducir una bola pequeña hacia el final de la plataforma, mientras que el grupo está a cargo de una bola inmensa. El jugador individual no necesitará muchos golpes para hacer camino, pero el grupo necesitará coordinación para abrir un hueco lo bastante grande para que pase su bola. No hay tiempo límite, por lo que el primer bando que consiga llevar su bola al final de la plataforma será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Que no quede ni uno

Jugador individual: Control Stick para mover el eje horizontal, Stick C para mover el eje vertical

Grupo: Control Stick para moverse, A para saltar

El grupo está en un cuadrilátero cerrado, mientras el jugador individual maneja una unidad de energía en una plataforma elevada. Cada lado del cuadrilátero tiene un generador, y al cruzarse los rayos eléctricos horizontales y verticales crean una esfera de energía. El jugador deberá tocar con esa esfera a los miembros del grupo para eliminarlos, y éstos intentarán evitarlo moviéndose en todas direcciones. Tocar los rayos eléctricos implica una parálisis momentánea, por lo que saltar continuamente por encima puede traer nefastas consecuencias. El jugador individual ganará si elimina a todo el grupo; el grupo ganará si al menos uno de sus miembros se mantiene en pie después de 30 segundos.

Este minijuego se juega siempre de día.

Inflado de orgullo

Jugador individual: A para golpear

Grupo: A para saltar, A-A para caer con fuerza

El jugador individual va equipado con una maza para golpear un interruptor que insufla aire al globo que tiene a su espalda, mientras que cada miembro del grupo se erige sobre un interruptor individual que accionarán cayendo con fuerza para insuflar aire a su respectivo globo. La introducción deja bien clara que son necesarios varios golpes de martillo para insuflar el mismo aire que un salto coordinado de los miembros del grupo. El objetivo es reventar el globo, por lo que hay que insuflarle tanto aire como se pueda. No hay tiempo límite, así que el primer bando que consiga reventar su globo ganará.

## Miedo escénico

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: A para disparar

El jugador individual está sobre un escenario alargado, mientras que cada miembro del grupo maneja un cañón que se mueve automáticamente. Los miembros del grupo dispararán proyectiles al jugador individual en un intento de eliminarlo. Los miembros del grupo están uno detrás de otro y se mueven a distinto ritmo, lo que puede ocasionar que se disparen entre ellos y se queden aturcidos unos momentos. Si el grupo logra eliminar al jugador individual ganará; el jugador individual ganará si resiste 30 segundos en el escenario.

Este minijuego se juega siempre de día.

Cinta electrificada (día)

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para soltar un rayo

Grupo: Control Stick para moverse

Los miembros del grupo están sobre una especie de cinta mecánica en movimiento, y el jugador individual pilota una nube por encima de ellos. La nube va equipada con una máquina que deja caer rayos, y la cinta mecánica a veces presenta clavos. Los rayos se incrustarán en el suelo y no desaparecerán hasta llegar al final de la cinta, cualquier miembro del grupo que entre en contacto con ellos quedará eliminado, igual que con los clavos. El jugador individual ganará si elimina al grupo; el grupo ganará si al menos uno de sus miembros resiste 30 segundos.

Cinta electrificada (noche)

Jugador individual: Control Stick para moverse

Grupo: Control Stick para moverse, A para soltar un rayo

Hora de invertir los papeles, literalmente. El jugador individual se mueve por la cinta, que ahora está quieta y por tanto no presentará ningún obstáculo, y cada miembro del grupo pilota una nube por encima. Ahora es el grupo el que debe eliminar al jugador individual dejando caer rayos sobre la cinta. Esta vez los rayos desaparecen tras unos segundos, puesto que la cinta no está en movimiento para desplazarlos. El grupo ganará si elimina al jugador individual, el jugador individual ganará si resiste el envite durante 30 segundos.

Caja mágica

Jugador individual: Control Stick para ladear la caja

Grupo: Control Stick para moverse

Los miembros del grupo son absorbidos por una caja misteriosa que sostiene al jugador individual. Dentro de la caja, además de los miembros del grupo, hay cuatro obstáculos que actúan como paredes y un par de Pinchones. El jugador moverá la caja en todas direcciones con la intención de que los Pinchones impacten contra algún miembro del grupo y lo eliminen, y éstos tienen que hacer lo posible para impedirlo. El jugador individual ganará si elimina al grupo; el grupo ganará si al menos uno de sus miembros resiste 30 segundos.

Este minijuego se juega siempre de día.

Rayos y centellas

Jugador individual: A para disparar el láser, R para rotar a la derecha, L para rotar a la izquierda

Grupo: Control Stick para moverse

El jugador individual está a los mandos de una máquina dotada con un doble cañón láser, en el centro de una plataforma de forma irregular en la que también están los miembros del grupo. Las paredes de la plataforma permiten que el rayo láser rebote, pero su forma irregular hace que la trayectoria del láser sea difícil de predecir. Uno de los cañones está en la parte delantera de la máquina y el otro está justo detrás. Si el jugador individual logra golpear a todos los miembros del grupo con el láser ganará; el grupo ganará si al menos uno de sus miembros sigue en pie después de 30 segundos.

Este minijuego se juega siempre de día.

Limpiar sin parar

Jugador individual: Control Stick para moverse, A para limpiar

Grupo: Control Stick para moverse, A para limpiar

El jugador individual se encarga de limpiar una pequeña habitación mientras el grupo se encarga del gran salón. El objetivo es quitar el polvo de todos los muebles de la habitación y el salón. El grupo necesitará coordinación para encargarse de todos los muebles, y el jugador individual deberá darse prisa o la superioridad numérica jugará su baza. No hay tiempo límite, por lo que ganará el bando que deje su zona asignada como los chorros del oro.

## 1vs3 con micrófono

Palabras hirientes

Jugador con micrófono: "¡lanzallamas!", "¡misiles!", "¡bombardeo!", "¡láser!"

Grupo: Control Stick para moverse, A para disparar

El jugador individual maneja una inmensa nave, mientras el grupo maneja máquinas individuales con patas. El objetivo de este minijuego es derrotar al otro bando. El grupo cuenta con un pequeño cañón en sus máquinas, que no dispara muy frecuentemente y además no hace mucho daño, mientras que el jugador individual posee un arsenal a su disposición. Hay seis comandos disponibles: lanzallamas, que usa dos lanzallamas a corto alcance; misiles, que lanza seis misiles en todas direcciones; bombardeo, que lanza numerosas bombas al azar para atacar muchos puntos al mismo tiempo; láser, que dispara dos rayos láser justo enfrente de la nave; Bill Bala, que lanza un único proyectil teledirigido hacia un enemigo al azar; Goomba, que lanza un puñado de Goomba rodando por el asfalto. Estos dos últimos comandos solo están disponibles cuando se usa el micrófono, no cuando se emula el micrófono con el mando de Gamecube. Las máquinas individuales tienen 3 corazones de vida cada una, y cada golpe que reciben de cualquier arma del jugador individual les restará uno. Por su parte, el jugador individual dispone de 6 cristales de vida, que necesitan muchos golpes para ir volviéndose rojos y acabar desapareciendo. No hay tiempo límite, por lo que se pueden usar tantos intentos como haga falta para ser el único bando en pie y ganar.

Cierra el pico

Jugador con micrófono: "1", "2", "3", "4", "5", "6", "7", "8", "9"

Grupo: Control Stick para moverse

El grupo está en una plataforma cerrada, y el jugador individual está a cierta distancia. El jugador individual dará órdenes a los tres Shy Guy que rodean la plataforma para que lancen distintas armas a la plataforma, en un intento de eliminar al grupo. Los números 4, 8 y 9 disparan un Bill Bala e por uno de los carriles delimitados de la plataforma, el resto de números lanza una Bob-omb que persigue a los jugadores hasta volverse roja y estallar. Hay un comando secreto cuando se utiliza el micrófono directamente, 0, que arroja tres Roca Picuda a cualquier parte de la plataforma, pero los Shy Guy se detienen hasta que no desaparezcan y ello inhabilita el uso de más armas. Si el jugador elimina al grupo habrá ganado, pero el grupo conseguirá la victoria si al menos uno de sus miembros resiste 60 segundos sin ser alcanzado por ninguna arma.

El poder de la palabra

Jugador con micrófono: "¡adelante!", "¡atrás!", "¡derecha!", "¡izquierda!"

Grupo: Control Stick para mover el cursor, A para arrojar un pinchón

El grupo flota en nubes individuales a ambos lados de una plataforma que guía al jugador individual a un cofre. El jugador individual deberá cruzar la plataforma y llegar al cofre evitando los Pinchones que le arrojarán los miembros del grupo, diciendo la orden apropiada para moverse por las diferentes casillas de una en una. Si el jugador individual alcanza el cofre habrá ganado, pero si se cae de la plataforma, un Pinchón lo elimina o sencillamente se le agotan los 60 segundos de tiempo, la victoria será del grupo.

Rebaño obediente

Jugador con micrófono: "¡arriba!", "¡abajo!", "¡derecha!", "¡izquierda!", "¡fuera de ahí!"

Grupo: Control Stick para moverse, B para golpear

El jugador individual controla un rebaño de Goomba desde una plataforma elevada, y el grupo está con el rebaño intentando sacarlo del corral a puñetazos. El jugador individual puede mover el rebaño en todas direcciones, o en caso de no tener claro su próximo movimiento, puede hacer que los Goomba se dispersen. Hay un comando secreto cuando se utiliza el micrófono directamente, "Troncui", que hace que uno de los Troncui en los alledaños lance un proyectil a uno de los jugadores, que quedará aturdido unos segundos. Como el Troncui se irá después de atacar, este comando solo puede ser usado un total de tres veces en una partida, puesto que tal es el número de Troncui que hay. Si el grupo logra vaciar el corral habrá ganado, pero si el jugador individual logra mantener al menos un Goomba al agotarse los 30 segundos de tiempo, suya será la victoria.

Macedonia de palabras

Jugador con micrófono: "fresa", "manzana", "melón", "naranja", "uvas", "plátanos"

Grupo: Control Stick para moverse, A para saltar

El jugador individual observa desde su plataforma privilegiada a los miembros del grupo sobre la plataforma principal, formada por numerosas columnas que representan distintas frutas. El jugador individual nombrará una de ellas, cuyas columnas quedarán ligeramente resaltadas, y el resto de columnas se hundirán. El grupo deberá intentar posicionarse en una de las columnas que quede en pie, si lo logra las columnas reaparecerán y el ciclo se repetirá. Con el paso del tiempo, las columnas caen cada vez más rápido, dejando poco tiempo de reacción. Si todos los miembros del grupo se hunden el jugador individual ganará, pero el grupo logrará la victoria si al menos un miembro se mantiene en pie después de 72 segundos.

## 2vs2 Jugadores

---

Cosecha fructífera

Controles: B/A/Y/X/R/L pulsar según se indique

Cada pareja trata de sacar una zanahoria gigante tirando de su tallo. Al principio, por turnos, cada miembro de la pareja deberá pulsar el botón que se le indique, lo que hará que poco a poco la zanahoria salga del suelo. Una vez ha salido lo suficiente, ambos miembros deben pulsar repetidamente el botón que les indica para tirar al unísono y finalmente sacar la zanahoria del suelo, encestándola en la cesta que hay a sus espaldas. No hay límite de tiempo, pero aún y así grandes reflejos serán necesarios para acabar cuanto antes. La primera pareja que logre sacar la zanahoria del suelo ganará.

Hasta el último detalle

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Una especie de impresora con pantalla incorporada mostrará un dibujo, en el que luego hará zoom para establecer un patrón que ambas parejas deberán copiar en sus respectivas plataformas. Para ello, deberán caer con fuerza sobre los paneles para que cambien de color. La primera pareja que lo consiga dentro de los 20 segundos de tiempo recibirá un punto, y el proceso se repite hasta que una pareja consiga dos puntos, momento en que dicha pareja será nombrada la ganadora.

Este minijuego se juega siempre de día.

Carrera de rodillos

Controles: B para rodar hacia atrás, A para rodar hacia delante

Ambas parejas están sobre un par de rodillos, y Lakitu está en medio de ellas sujetando un par de imágenes. Cada ronda, Lakitu establecerá dos imágenes que las parejas deberán copiar en sus rodillos. La primera pareja en conseguirlo dentro de los 15 segundos de tiempo recibirá un punto, y el ciclo se repite. Si una pareja logra obtener tres puntos, será la ganadora.

Este minijuego se juega siempre de día.

Velocidad máxima

Controles: B/A pulsar repetidamente para avanzar

Cada pareja controla una plataforma que se acciona con palancas, como una vagoneta, solo que en este caso va sujeta a un carril que discurre por encima. Ambos miembros de la pareja deben pulsar repetidamente el botón indicado para avanzar lo más deprisa posible. Cada cierto tiempo habrá "puertas" que pueden o no cambiar el botón necesario para avanzar, si lo cambian harán que seguir pulsando el botón que antes era válido frene la vagoneta. La pareja que cruce la meta en primera posición será la ganadora.

Récord personal: 24"48

Brisa ligera

Controles: L-R alternar para mover el abanico

Cada pareja está a cargo de unos molinos de viento, que deberán hacer girar gracias a sus abanicos para producir electricidad que alimente la bahía. Los molinos empezarán a girar más y más rápido a medida que pase el tiempo, llenando un medidor que tiene cada equipo. Este medidor puede ser llenado por ambos extremos dependiendo de los esfuerzos de cada miembro. No hay tiempo límite, por lo que la primera pareja que consiga llenar su medidor será la ganadora.

Este minijuego se juega siempre de noche, pero a diferencia del resto de exclusivos éste sólo está disponible cuando las condiciones del tablero son nocturnas.

Taller robótico

Controles: A para saltar

Cada miembro de la pareja está sobre una plataforma con un interruptor sobre su cabeza y un rodillo giratorio detrás suyo. Por turnos, cada miembro de la pareja deberá golpear el interruptor y hacer que el rodillo se detenga sobre el panel iluminado para hacer descender la pieza correcta y poder construir el robot de abajo a arriba. Las partes del robot son cuatro: los pies, las piernas, el torso con brazos y finalmente la cabeza. No hay tiempo límite de ningún tipo, por lo que la pareja que finalice su robot en primer lugar será la ganadora.

Este minijuego se juega siempre de día.

¡Topo! (día)

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Cada pareja tiene sobre sus cabezas numerosas tuberías, de las cuales saldrán tanto Topos Monty como Plantas Piraña. El objetivo de las parejas será saltar para golpear los Topos Monty que puedan, y evitar tocar las Plantas Piraña porque les dejarán aturridos por un tiempo. Se obtiene un punto por cada topo golpeado, pero se vuelven tres si se trata de un topo dorado. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, la pareja que acumule más puntos ganará.

¡Topo! (noche)

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

En esta versión las tuberías no están encima de los jugadores, sino debajo. Debido a este cambio, ahora hay que caer con fuerza sobre los topos en vez de sencillamente saltar para golpearlos. El resto de normas se mantienen: un punto por cada topo golpeado, tres si es un topo dorado, tocar una Planta Piraña implica quedarse aturrido un tiempo. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, la pareja que acumule más puntos gana.

El dinero vuela

Controles: Control Stick para moverse

Cada miembro de la pareja flota sobre una nube individual, justo por encima de una especie de balanza catapulta. Uno de los miembros saltará sobre la plataforma, y el minijuego dará comienzo. El otro miembro de la pareja saltará sobre el otro plato de la balanza, empujando al primero hacia las nubes y más allá, donde aguarda un montón de monedas. Cuando ese miembro caiga sobre su plato, impulsará al otro miembro para que también recoja monedas. Al caer, volverá a lanzar al primer miembro, que a su vez volverá a lanzar al otro miembro una última vez. El otro miembro caerá ya fuera de la balanza, donde le espera su compañero, y el minijuego terminará.

Ojo que voy

Artillero: Control Stick para mover el cursor, A para disparar

Saltador: Control Stick para moverse, A para saltar



Cada miembro de la pareja se reparte los papeles al azar: uno estará al mando de un cañón, que disparará los Bill Bala que el otro miembro usará como puente para llegar a la plataforma del final. No es necesario disparar a todas las dianas, se puede dejar un par de espacios entre disparo y disparo para poder cruzar más deprisa, aunque no haya tiempo límite. Si el saltador cae, será repescado por Lakitu y recolocado en el Bill Bala desde el que saltó. La primera pareja que logre completar el trazado en primer lugar habrá ganado.

Obstáculo pétreo

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar B para dar un puñetazo, A-B para dar una patada

Un Shy Guy conduce un vehículo por una carretera costera, pero diferentes rocas bloquearán el paso. Cada vez que se encuentre un obstáculo, Shy Guy detendrá el coche y la pareja deberá bajar y destruir el obstáculo a base de puñetazos y patadas. Las patadas solo permiten golpes más altos, no más fuertes, por lo que solo son útiles cuando ambos miembros ataquen el mismo obstáculo. Si un miembro resulta golpeado o aplastado, necesitará unos segundos para recuperarse y poder montar en el coche. Habrá un total de cinco paradas en el camino: primero por un par de piedras, luego solo una, luego tres, luego un par de rocas más grandes y finalmente una roca inmensa. No hay tiempo límite, por lo que la primera pareja que alcance la línea de meta ganará.

Limpieza a domicilio

Jugador con el spray: Control Stick para moverse, A para aplicar el spray

Jugador con la bayeta: Control Stick para moverse, A para pasar la bayeta

Otra vez cada miembro de la pareja se reparte los papeles al azar: uno lleva el spray y otro la bayeta. El del spray deberá aplicar el spray en todas las ventanas sucias, y el de la bayeta deberá limpiar las ventanas sucias que hayan sido aplicadas. Para alcanzar las ventanas hay dos escaleras, una por cada lado, y las cornisas pueden presentar cubos que impiden el avance, por lo que habrá que bordearlos. No hay tiempo límite, así que la primera pareja que consiga limpiar todas las ventanas será la ganadora.

De las brasas al fuego

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Cada pareja está sobre una plataforma a cada lado de un torniquete. Dicho torniquete girará en el sentido de las agujas del reloj, y las parejas deberán saltar sobre él para seguir en el juego. Cabe mencionar que las plataformas están rodeadas de lava, por lo que una caída implica ser eliminado del juego. El torniquete irá incrementando el ritmo a medida que pase el tiempo, volviéndose cada vez más difícil saltarlo. Cualquier jugador que sea golpeado por el torniquete será eliminado. No hay tiempo límite, por lo que el minijuego durará hasta que una de las parejas sea eliminada por completo.

Este minijuego se juega siempre de día.

## Batalla

---

Puntería de primera

Controles: Control Stick para mover el cursor, A para disparar

Armados con pistolas de balines, los jugadores deberán disparar a los blancos para obtener la mayor puntuación posible. Los blancos otorgan 10, 30, 50 o 100 puntos, y por supuesto son más pequeños si dan más puntos. También hay blancos de Bowser, tan grandes como el mayor blanco de puntuación, y cualquier jugador que le dé perderá todos los puntos que haya acumulado. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más puntos será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Entomóviles

Controles: Control Stick para escoger vehículo, A para confirmar, B/A/Y/X/R/L según el vehículo indique

Por turnos, cada jugador deberá escoger uno de los cuatro automóviles disponibles. Una vez cada jugador haya escogido, la carrera dará comienzo. Cada vehículo se mueve de forma distinta, aunque en realidad es difícil decir si alguno presenta una ventaja o desventaja frente al resto. El más sencillo es el caracol, que extiende el cuello hasta cierto límite para luego volver a encogerlo y el jugador debe pulsar A para que el cuerpo avance hasta donde el cuello señala. El escarabajo también es sencillo, solo hay que pulsar el botón que indique cada vez para que avance lentamente pero a un alto ritmo. La mariquita requiere que el jugador presione 10 veces seguidas el botón indicado antes de avanzar un buen trecho. Por último, el saltamontes requiere una combinación de ocho botones para avanzar a saltos. Al no haber tiempo límite, el que cruce la línea de meta primero será el ganador, y el minijuego no acabará hasta que al menos tres de los jugadores lleguen a meta.

Sella que te sella

Controles: A para estampar a la derecha, B para estampar a la izquierda

Dos cintas mecánicas se mueven a distinta velocidad y en sentido opuesto a cada lado del jugador. Por ellas pasarán hojas de papel que el jugador deberá sellar cuando pasen a su altura, señalado por una marca. Hay que sellar el papel por el centro, hacerlo por un lateral no contará de cara al marcador. Al agotarse los 30 segundos de tiempo, el jugador que acumule más papeles sellados será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Sálvese quien pueda

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, B para dar un puñetazo, A-B para dar una patada

Los jugadores se citan en una balsa a medida que desciende por un río. El objetivo es echar de la balsa al resto de jugadores y ser el último que quede en pie. Para ello se pueden repartir puñetazos y patadas, que al menos dejarán al jugador aturdido pero también inmune un tiempo para evitar ensañamiento. También pueden ser aplastados si un jugador salta sobre ellos, limitando sus movimientos. A medida que la balsa descienda, empezarán a aparecer obstáculos y enemigos que

intentarán dificultar las cosas a los jugadores para mantenerse en pie. Si un jugador logra eliminar a la competencia ganará, o en su defecto cualquier jugador que quede en pie cuando la balsa llegue al final del recorrido.

No hagas el mono

Controles: Control Stick para escoger, A para confirmar

Diez Troncui camareros forman dos líneas en el restaurante. Los cinco de delante recibirán un trozo de tarta, y los cinco de detrás una bomba. Todos sellarán sus contenidos y después se dispersarán un rato por el restaurante para confundir a los jugadores, incluso otros Troncui transportarán cosas justo por delante para bloquear el contacto visual. Una vez han vuelto a la formación, cada jugador, por turnos, tiene 10 segundos para escoger un Troncui. Si su elección descubre un trozo de tarta, ese jugador se salva y vuelve a la cola. Si descubre una bomba, se activará y enviará al jugador y al pobre Troncui por los aires. Si los jugadores logran descubrir los cinco trozos de tarta los Troncui volverán para reponer e iniciar el ciclo otra vez hasta que solo quede un jugador en pie, que será el ganador.

Este minijuego se juega siempre de día.

Fijate bien

Controles: Control Stick para mover el brazo izquierdo, Stick C para mover el brazo derecho

Los jugadores van equipados con grandes guantes que deberán colocar en la posición que indica la pantalla. Al principio, la cuenta atrás previa dura los tres segundos que marca, y hay unos dos o tres segundos más para que los jugadores se coloquen en la pose correcta. A medida que los jugadores van pasando rondas el ritmo se acelera, la cuenta atrás va mucho más rápida y casi no hay tiempo para colocarse en posición. Un jugador que falle la colocación será eliminado, hasta que solo el vencedor quede en pie. No es raro ver empates porque más de un jugador es eliminado en las rondas relámpago del final, por lo que hay que aguantar hasta el límite si se quiere ganar.

Este minijuego se juega siempre de día.

## Duelo

---

No veo ni torta

Controles: Control Stick para moverse, A para encender una vela

Los jugadores están en esquinas diagonalmente opuestas de una habitación sin techo en la Noche Cerrada. El objetivo del minijuego es conseguir iluminar cinco de las velas repartidas por la habitación. Dado que al principio la luminosidad es escasa, los jugadores deberán ir con tiento, acelerando el paso a medida que otras velas se encienden y esclarecen un poco la vista. No hay tiempo límite, por lo que el primero que encienda cinco velas, al ritmo que sea, será el vencedor.

Maquinaria infalible

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

En el Almacén se ha montado una especie de circuito a base de mecanismos y ruedas dentadas en movimiento. Los jugadores deberán atravesar dicho circuito para llegar a la salida, con cualquier caída implicando la vuelta a la salida y la pérdida de unos segundos preciosos. De tanto en tanto, Roca Picuda, que está en la plataforma central, golpeará el suelo para que todos los mecanismos y ruedas dentadas inviertan su movimiento, momento en que los jugadores deberán estar atentos para no caer. El jugador que llegue primero a la salida antes de agotarse los 30 segundos de tiempo, gana.

No mires atrás

Controles: A repetidamente para alejarse del agujero negro

Un agujero negro se ha formado en el Espacio Exterior y está absorbiendo todo lo que encuentra, incluidos los jugadores. El objetivo es tratar de evitar ser absorbido por el agujero negro machacando el botón A para contrarrestar su fuerza de atracción, pues a medida que pase el tiempo ejercerá más fuerza y será más difícil mantenerse alejado. No hay tiempo límite, por lo que el jugador que logre evitar ser absorbido ganará.

Senda impredecible

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Cada jugador deberá atravesar una senda móvil colocada en el Almacén. La senda no es complicada, pero se balancea a ambos lados con frecuencia hasta el punto que es casi imposible cruzarla de un lado a otro en su inclinación máxima. Caerse del trazado significa perder un tiempo precioso mientras Lakitu nos rescata y nos recoloca, por lo que ir algo más despacio para evitar caídas puede no ser una mala estrategia. Hay un punto intermedio en la pista que evita perder demasiado tiempo en las recolocaciones, pero una vez más es mejor evitar caídas que minimizar daños. La senda puede hacerse bastante recta a base de saltos, pero cuidado con la inclinación. El primer jugador en llegar a la plataforma del final será el ganador.

Récord personal: 17"56

Sumo en el precipicio

Controles: Control Stick para mover las ruedas izquierdas, Stick C para mover las ruedas derechas

Los vehículos de "Ruedas con truco" están de vuelta. Cada jugador desciende a la arena desde un extremo, usando los dos accesos del Almacén, con Roca Picuda otra vez en el centro. Los jugadores deberán intentar empujarse fuera del ring, embistiendo sus vehículos. Cada pocos segundos, Roca Picuda golpeará el suelo y desplomará parte del ring, por lo que se vuelve más difícil resistir. El jugador que logre echar a su rival fuera del ring dentro de los 30 segundos de tiempo, ganará.

El baile de la O

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar, A-A para caer con fuerza

Una plataforma octogonal se ha colocado en el Almacén. Dicha plataforma tiene numerosas casillas, algunas marcadas con una O roja, otras con una X azul y otras en blanco. Antes de empezar, se puede ver claramente las marcas de las casillas, antes de que la plataforma gire y éstas se oscurezcan. Los jugadores deberán encontrar tres O cayendo con fuerza sobre las casillas que crean que las contienen, con cuidado de no caer sobre una X porque entonces le golpeará un relámpago que lo dejará aturdido unos segundos. Identificarlas es relativamente fácil, puesto que la plataforma solo gira 360 grados y por tanto las casillas, aunque oscurecidas, están en la misma posición que al principio. El primer jugador que consiga tres O dentro del larguísimo tiempo de 60 segundos, ganará.

Caída sin fin

Controles: Control Stick para elegir sogas, A para confirmar

La última visita al Almacén es la más simple. En la plataforma central que solía ocupar Roca Picuda se han colocado tres sogas, con un Shy Guy aguantando cada una. Los jugadores deberán elegir una de ellas en 10 segundos y precipitarse al vacío. A partir de aquí entra en juego el azar, pues solo una de las sogas llevaba a una plataforma. Si un jugador dio en el clavo vencerá, pero si ambos jugadores erraron uno de ellos será rescatado totalmente al azar y colocado en la plataforma. Uno de los minijuegos más injustos que existen, en mi humilde opinión.

Paseo por el espacio

Controles: Control Stick para moverse

Los jugadores flotan por el Espacio Exterior, intentando cruzar un campo de asteroides de diferentes formas y tamaños. Los jugadores deberán sortear todos los meteoritos a medida que se acercan a la meta. Si un jugador impacta con un meteorito quedará aturdido por unos segundos y el meteorito será eliminado de su camino, lo que a veces puede jugar en su favor. No hay tiempo límite, por lo que el primer jugador en cruzar la meta ganará.

Aterrizaje lunar

Controles: A para activar los cohetes

Los jugadores descienden de un cohete en el Espacio Exterior, equipados con cohetes para frenar su caída y aterrizar suavemente sobre un módulo lunar. El objetivo es aterrizar con el tiempo más cercano a 0.00, con la cuenta atrás empezando en 10 segundos. Los cohetes no paran en seco la caída, solo reducen la velocidad a la que los jugadores se acercan a la plataforma. El contador puede reflejar números negativos si el jugador se pasa de 0, pero la victoria se contabiliza en números absolutos por lo que se puede ganar pasándose del límite. El jugador que se acerque más a 0.00, por positivo o negativo, será el ganador.

Salto medido

Controles: A para saltar, A-A para caer con fuerza

Una serie de plataformas conectan con un cohete en el Espacio Exterior. Dichas plataformas se iluminarán por intervalos, circunstancia que los jugadores deberán aprovechar para caer con fuerza y ser teletransportados a la siguiente. Si un jugador falla al medir el salto y cae sobre la plataforma sin estar iluminada recibirá una descarga eléctrica que lo aturdirá unos momentos. Con cada plataforma que se avance el intervalo de iluminación será cada vez más rápido, pero como no hay tiempo límite los jugadores pueden pensarse la jugada dos veces. El primer jugador que logre llegar hasta la base del cohete será el ganador.

Asteroides por doquier

Controles: L para cambiarse al carril izquierdo, R para cambiarse al carril derecho

En nuestra última visita al Espacio Exterior podemos vislumbrar la figura de Júpiter al fondo, con una nube de asteroides justo delante. Los jugadores, a los mandos de una nave espacial, deberán esquivarlos moviéndose de lado a lado. Hay varios carriles, pero moverse entre ellos no es sencillo si se pretende cruzar varios. A medida que las naves avancen, más y más asteroides aparecerán. Si un jugador choca contra un asteroide será eliminado y otorgará la victoria al rival, pero si los 30 segundos de tiempo se agotan y ambos jugadores siguen en pie el resultado quedará en empate.

Fuera de aquí

Controles: Control Stick para moverse

En la plataforma de la Noche Cerrada los jugadores deberán esquivar las pasadas de varios Boo Rosados gaseosos. Los normales son de tamaño considerable, pero los grandes son capaces de ocupar un tercio de la plataforma o más. Esquivarlos no es sencillo no solo por su tamaño, también por aparecer en números: hasta media docena de tamaño normal y hasta tres de tamaño grande. Si un jugador es capturado por uno de los Boo Rosados otorgará la victoria a su rival, pero si ambos jugadores resisten el envite durante 30 segundos el resultado será empate.

¡Boonanza!

Controles: Control Stick para moverse

La plataforma de la Noche Cerrada cuenta ahora con dos corrales, uno en cada lateral. Aquí, la plataforma se llena de Boo Rosados que huyen de los jugadores. El objetivo es capturar el mayor número posible en el corral. Para ello, los jugadores deberán perseguirlos hasta guiarlos a la entrada de su corral, donde entrarán casi automáticamente. Al agotarse los 20 segundos de tiempo, el jugador que haya logrado cazar más Boo Rosados será el ganador.

Árbol o castigo

Controles: Control Stick para escoger árbol, A para confirmar

Cuatro árboles de distinta altura crecen en lo que parece ser un balcón en la Noche Cerrada. Los árboles se moverán durante unos segundos para recolocarse de manera aleatoria, y cada jugador deberá escoger uno en 10 segundos. Una vez ambos jugadores han elegido, proceden a escalar el árbol a saltos para comprobar su altura. Aquél que haya escogido el árbol más alto será el ganador.

Perdido y bien perdido

Controles: Control Stick para moverse, A para recoger una piedra preciosa

Una densa niebla nos recibe en nuestra última visita a la Noche Cerrada. En esta plataforma circular se esconden diferentes piedras preciosas. Los árboles de los alrededores darán pistas de donde se esconden, pues mirarán ese punto fijamente. Cuando los jugadores pasen sobre ese punto el mando vibrará, o un signo de exclamación aparecerá sobre sus cabezas si está desactivada, y deberán sacar la piedra preciosa del suelo. Una vez sacada la primera, los árboles se moverán unos momentos hasta indicar la localización de la próxima. No hay tiempo límite, por lo que los jugadores pueden actuar con tiento. El primer jugador que saque tres piedras preciosas será el ganador.

## DK

---

¿Cuántos plátanos?

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar

Los jugadores observan una piscina circular repleta de barriles. Los barriles contienen plátanos, y alguno puede contener racimos de cinco plátanos. Los jugadores deberán saltar encima de los barriles y cascar el mayor número de ellos. Si un jugador cae al agua será eliminado del juego, por lo que hay que intentar saltar de barril en barril e intentar llegar a tierra firme si se pretende continuar jugando. Cuando todos los jugadores hayan caído al agua, se hayan cascado todos los barriles o los 15 segundos de tiempo límite se hayan agotado, el minijuego terminará.

Plataneros

Controles: A repetidamente para zarandear el árbol, B para esquivar los martillos

Cada jugador deberá zarandear un árbol y recoger los plátanos o racimos que caigan de él. En ocasiones también caerán martillos que hay que esquivar, de lo contrario el jugador quedará aturcido unos segundos que le impedirán seguir zarandeando el árbol. Cuando se agoten los 15 segundos de tiempo límite, el minijuego terminará.

Caminos cruzados

Controles: Control Stick para elegir barril, A para confirmar

Los jugadores deberán escoger uno de entre los cinco posibles barriles en menos de 10 segundos. Una vez hayan escogido se meterán dentro, e iniciarán su trayecto en pos del mayor número de plátanos que puedan recoger. Los barriles avanzarán solos por donde les lleve su trazado, cruzando cada puente que encuentren. Si dos jugadores se encuentran en un puente, chocarán y retrocederán para seguir sus caminos anteriores, pero si un jugador ya está en el puente cuando otro intente cruzar deberá seguir recto. El minijuego terminará cuando todos los barriles lleguen al final.

## Bowser

---

Malas intenciones

Controles: Control Stick para moverse

Los jugadores están en un pequeño foso, al que Bowser arroja una gigantesca bola de pinchos. Los jugadores deberán esquivarla durante unos segundos, hasta que pierda velocidad. En ese instante, Bowser arrojará otras dos bolas que "reactivarán" la primera, dificultando las cosas a los jugadores. Cualquier jugador embestido por una bola será eliminado del juego. Cuando las tres bolas se frenen por completo el minijuego terminará, y cualquier jugador que quede en pie habrá ganado.

Mala orientación

Controles: Control Stick para moverse

Unas jaulas girando sobre sí mismas a velocidad endiablada descienden a los jugadores a un gran hall que tendrán que cruzar. Al estar mareados por tanto giro, los jugadores se moverán de forma errante. Habrá que figurarse cómo funcionan exactamente los controles para avanzar y bordear las cinco estatuas de Bowser hasta cruzar el hall por completo. Cualquier jugador que consiga cruzar el hall dentro de los 30 segundos de tiempo límite ganará, mientras que el resto serán calcinados por el fuego que exhalan las estatuas en todas direcciones.

Prefiero no ver

Controles: Control Stick para moverse

Los jugadores están sobre una plataforma flotante, a la que Bowser desciende con un poderoso salto que funde los plomos. Con la plataforma a oscuras, los jugadores deberán evitar que Bowser les toque o les alcance su aliento de fuego. La única luz disponible son unos focos auxiliares en los cuatro puntos cardinales de la plataforma, además de un foco que sigue a cada jugador. No es fácil ver a Bowser en la oscuridad, por lo que hay que estar atento a sus movimientos. Cualquier jugador al que Bowser toque, le alcance su aliento de fuego o simplemente se caiga de la plataforma será eliminado del juego. Cualquier jugador que aguante 30 segundos en la plataforma, ganará.

## Rarezas

---

Pánico

Controles: Control Stick para seleccionar, A para confirmar

Este minijuego debe ser comprado en el Banco de Estrellas. Aquí, Bowser predecirá el futuro del jugador. Para ello, el jugador debe escoger una cuerda de entre cuatro en un máximo de 10 segundos. Escoger cuerda sirve de bien poco, pues hay 17 posibles efectos. Sólo dos de ellos afectarán a Bowser, y otros dos serán beneficiosos para el jugador, pero el resto son infortunios de todas las variedades.

Estrella perdida

Controles: Control Stick (o cruceta direccional) para mover el cursor, A pulsar y mantener para llevar un bloque, A soltar para dejar un bloque, B para subir la pila un nivel

Una adaptación de los juegos de Puzzle League. Pilas de bloques ascienden desde el suelo, y el jugador debe juntar cinco o más para que desaparezcan. El objetivo es eliminar los bloques con estrellas de cada nivel para avanzar al siguiente, y evitar que la pila ascienda hasta cubrir la pantalla porque significará la derrota. Cada nivel tiene un tiempo límite, que se puede aumentar con bloques especiales de tiempo, y cuando la pila llegue muy alto parpadeará en rojo y quitará aún más tiempo. Este juego tiene un récord personal disponible, pero como va dividido en niveles y es además de un solo jugador suelo ignorarlo.

Estrella perdida (duelo)

Controles: Control Stick (o cruceta direccional) para mover el cursor, A pulsar y mantener para llevar un bloque, A soltar para dejar un bloque, B para subir la pila un nivel

Esta versión debe ser comprada en el Banco de Estrellas. Aquí, dos jugadores se enfrentan en el mismo minijuego de arriba. Además de todo lo ya mencionado, aquí aparecen dos tipos de bloque más: uno con flecha hacia arriba que al desaparecer hace que la próxima pila del rival sea de ladrillos que no se pueden juntar, y uno con flecha hacia abajo que arroja bloques ladrillo desde la parte superior de la pantalla del rival. Estos bloques pueden ser golpeados con el botón A y romperlos, pero por supuesto se pierde un tiempo valioso. El jugador que no consiga evitar que su pila cubra la pantalla habrá perdido.

Conejillo de Indias

Controles: Control Stick para moverse, R para vista superior

El jugador entra en una máquina creadora de laberintos. Serán cinco en total los laberintos que el jugador deberá completar en los 5 minutos de tiempo límite. El primero es más bien pequeño pero la cosa se va retorciendo en los siguientes, razón por la cual hay un botón de vista superior para que el jugador pueda orientarse algo mejor. Cada laberinto incluye además un personaje perdido, que son necesarios de encontrar para poder acceder al siguiente nivel. Al completar el último laberinto, el jugador recibe un rango especial de parte del Profesor Fesor, creador de la máquina.

Baloncesto callejero

Controles: Control Stick para moverse, A para saltar o tirar el balón, B para pasar el balón o quitarlo, X para pase alto

No podía faltar un deporte dos contra dos, y en esta ocasión le ha tocado al baloncesto. Las normas son las mismas que en la realidad, a excepción de las faltas, y la duración puede escogerse entre 1, 3 o 5 minutos. Como añadido, un jugador puede saltar encima de otro para chafarlo y dejarlo fuera de combate unos segundos. El equipo con más puntos al agotarse el tiempo será el vencedor.

## Otras Versiones

---

Esta guía fue escrita por mí en diciembre de 2015, originalmente en inglés.

Después de unirme a Gamefaqs fue debidamente traducida al castellano y modificada para cumplir con las nuevas normas y especificaciones.

## Créditos/Agradecimientos

---

A Gamefaqs, por guardar esta guía en su archivo

A ti, querido lector, por leerla

A todo el equipo de desarrolladores que hizo posible este juego

## Contacto

---

Ahora mismo la mejor manera de contactar conmigo es a través de un mensaje privado, ya que estaré por aquí bastante a menudo. Modificaré esta sección en el futuro si hubiera algún cambio.

This document is copyright Palen92 and hosted by VGM with permission.