

INSTRUCTION BOOKLET  
SPIELANLEITUNG  
MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
MANUALE DI ISTRUZIONI



Scanné par Corrigo  
<http://www.emulation64.fr>



# SOMMAIRE

La Légende du Pays Mario . . . . .	53	Jouer aux Mini-Jeux . . . . .	63
Présentation des personnages . . . . .	54	Déterminer la Super Star ! . . . . .	64
Manipulations . . . . .	55	Le Menu de Pause . . . . .	64
Le Centre d'Information . . . . .	56	Les Plateaux Aventures . . . . .	65
Choix des paramètres de jeu . . . . .	58	Pays Mini-Jeux . . . . .	66
Les Objets . . . . .	62	A propos des sauvegardes . . . . .	71

## LA LEGENDE DU PAYS MARIO

*La légende du Pays Mario remonte à bien longtemps...*

*Un jour Mario et ses amis ont créé un nouveau monde, ce monde s'appelait le Pays Mario.*

*Mais l'un d'entre eux n'était pas très satisfait de ce joli nom: le méchant Wario! Wario pensant être la Super Star voulait rebaptiser ce monde, Pays Wario !!*

*Tout en parlant, ils se sont interrogés: qui est donc la Super Star ici ?  
Puis la Princesse Toadstool parla:*

*«J'ai un nom parfait pour tout le monde!»*

*«Cool, la Princesse a résolu le problème!», ont-ils tous pensé...*

*«Le nom de ce monde sera...Pays Peach!!»*

*Et la dispute continua de plus belle...*

*A ce moment, une chose terrible frappa le Pays Mario*

*Sans crier gare, ni autre chose d'ailleurs, Bowser apparut et attaqua le Pays Mario!!!*

*Un gentil Koopa Troopa qui découvrit Bowser courut vers Mario et les autres.*

*Puis, Koopa cria à tue-tête:*

*«Le pays Mario est envahi par le grand méchant Bowser!!!»*

*Mais sa petite voix ne perçait pas le vacarme de la dispute.*

*Toad n'en pouvant plus, se fit entendre:*

*«Pourquoi ne pas donner à ce monde le nom de celui qui battra Bowser?!?!»*

*Mario et ses amis étaient tous d'accord pour relever le défi et libérer leur pays.*

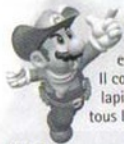
*Ils se ruèrent comme des fous au Pays Mario pour la bataille...*

*Voilà comment est née la fabuleuse légende du Pays Mario...*

*A vous de découvrir la suite !*

# PRESENTATION DES PERSONNAGES

Tout d'abord, prenons le temps de faire plus ample connaissance avec nos héros...



Notre héros!  
Son objet favori  
est le Champignon.  
Il court comme un  
lapin et est habile dans  
tous les jeux.

MARIO



Le vilain cousin  
de Mario, rusé  
et bagarreur, il  
affectionne tout  
particulièrement  
le gant de duel, il est  
passé maître dans l'art  
des duels Mini-Jeux.

WARIO

Le jeune frère  
de Mario, détermi-  
né et plein de  
talents. Il collectionne  
les clés squelettes.



LUIGI

La ravissante  
Princesse Toadstool  
remporte ses  
victoires avec classe  
et élégance.



PEACH

Ses grands yeux sont  
débordants d'énergie,  
il relève tous les défis.



YOSHI

Adeptes des épreuves  
de force, le puissant  
Donkey, viendra  
à bout de toutes  
les situations.



DONKEY KONG

# MANIPULATIONS

Voici les principales manipulations pour les différents écrans et Plateaux Aventures.

## BOUTON L

Se moquer des autres joueurs pendant leurs tours.

## START

Activer l'écran de Pause ou débiter les Mini-Jeux.

## BOUTON R

Activer la CARTE DU PLATEAU AVENTURE ou accéder au MODE D'ENTRAÎNEMENT DES MINI-JEUX.

## BOUTON C

Explications des règles du jeu et des manipulations.

## BOUTON A

Confirmer le choix ou toucher le dé.

## BOUTON B

Annuler une décision ou utiliser un objet.

## BOUTON Z

Voir l'intégralité de la CARTE DU PLATEAU AVENTURE.

## STICK MULTI-DIRECTIONNEL

Bouger le curseur, sélectionner le menu ou faire défiler la carte.

Les fonctions des boutons peuvent aussi être affichées à l'écran.

### Le Kit Vibration Nintendo<sup>64</sup>

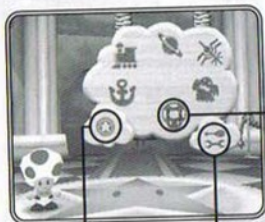
Ce jeu est compatible avec le Kit Vibration. Avant la première utilisation lire attentivement la notice. Assurez-vous que votre console soit éteinte avant de brancher le Kit Vibration.

# LE CENTRE D'INFORMATION

Appuyer sur START pendant l'écran de présentation pour accéder au CENTRE D'INFORMATION, aux portes du Pays Mario.

## LE PATEAU D'INFORMATION.

Le PATEAU D'INFORMATION regroupe les différents PATEAUX AVENTURES du jeu. Pour débiter un nouveau jeu, sélectionner un PATEAU AVENTURE et appuyer sur le Bouton A. En cas de sauvegarde, une note est agrafée au PATEAU D'INFORMATION. Si vous poursuivez votre sauvegarde jusqu'à la fin du niveau ou débutez une nouvelle partie et sauvegardez, votre première sauvegarde sera effacée.



### Pays des règles

Stop, une visite s'impose ! Très utile pour apprendre les règles de MARIO PARTY 2.

### Pays mini-jeux

Votre copain Woody vous vend les Mini-Jeux découverts pendant votre partie. Un terrain de jeu rigolo pour se livrer à toutes sortes de compétitions.

### Laboratoire option

Entrez dans le LABORATOIRE pour effacer vos données ou configurer les options sonores. (Se reporter au chapitre «Laboratoire Option» pour plus de détails.)



VOUS TROUVEREZ AUSSI  
LE MODE 1 JOUEUR, LA  
MONTAGNE MINI-JEUX  
AU PAYS MINI-JEUX.

## LABORATOIRE OPTION

Nous voici dans le Laboratoire de recherche du Prof. Fungi. Une technologie ultra moderne permet de régler les options du jeu !



### L'ordi du Prof

Vous pouvez y consulter les records de jeu de chaque PLATEAU AVENTURE.



### La Liste orange

La liste des différentes chansons du jeu.

### La Liste Bleue

Elle regroupe tous les sons du jeu.

### La Machine à sons

Permet de choisir entre un son STEREO ou MONO.

### Le vide-ordures

Cette poubelle géante permet d'effacer toutes les données du jeu. Attention aux mauvaises manipulations !



# CHOIX DES PARAMETRES DE JEU

Voici les étapes à respecter pour chaque jeu.



## Choix de la destination

La première étape consiste à choisir un pays dans le **PLATEAU D'INFORMATION**, valider en appuyant sur le Bouton A. Voir le chapitre «Plateau Aventure».



## Nombre de joueurs

Quatre personnages participent pour chaque jeu. Si vous êtes le seul joueur, les trois autres personnages seront joués par l'ordinateur. Mode de 1 à 4 joueurs.



## Choix des personnages

Après avoir choisi le nombre de joueurs, sélectionnez le personnage que chaque joueur contrôlera. S'il n'y a pas 4 joueurs, faites de même pour les personnages contrôlés par l'ordinateur.



## Niveau des personnages

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir le niveau de difficulté : facile (**EASY**), normal (**NORMAL**) ou difficile (**HARD**). Le choix du niveau de difficulté peut être attribué à tous les personnages ou individuellement.



### Déterminer le nombre de tours

Choisir l'une des trois possibilités suivantes :

★ JEU COURT 20 tours ★

★ JEU STANDARD 35 tours ★

★ JEU COMPLET 50 tours ★



### Choix du Bonus

Si l'option Bonus est activée, vous pourrez trouver des Blocs cachés et des Espaces Bleus dans les Plateaux Aventures. De même, à la fin de chaque Plateau Aventure, trois Bonus seront décernés, le vainqueur de chaque Bonus recevra une étoile.

★ L'Etoile Mini-Jeu : pour celui qui a collecté le plus de pièces dans les Mini-jeux. ★

★ L'Etoile Pièces : attribuée au joueur qui a gagné le plus de pièces sur le plateau entier. ★

★ L'Etoile Surprise : décernée au personnage ayant activé le plus d'Espaces? ★

Si vous sélectionnez NO BONUS, il n'y aura aucun Bloc caché pendant le jeu, ni de cérémonie officielle des Bonus à la fin ! Le vainqueur sera déterminé en fonction du nombre d'étoiles et de pièces collectées restant à la fin du jeu.



### Déterminer l'ordre des tours

Au début du jeu, chaque joueur touche le Bloc Dé pour déterminer l'ordre de passage. Le joueur avec le plus haut score commence en premier.



MAINTENANT, LAISSEZ-MOI VOUS EXPLIQUER  
LES RÈGLES DE BASE AU PAYS DES RÈGLES.  
(VOUS NE POUVEZ PAS JOUER SUR LE PAYS  
DES RÈGLES).



## LES TYPES D'ESPACES

Différentes situations se produisent sur les Plateaux de Jeu en fonction de l'endroit où vous vous arrêtez. Il y a huit types d'Espaces différents.



### Les Espaces Bleus

En vous arrêtant sur un Espace Bleu, vous recevrez 3 pièces.  
Si l'option Bonus est activée, un Bloc caché peut apparaître.



### Les Espaces !

Le Temps de la Chance Mini-Jeu débutera si vous vous arrêtez sur cet Espace.



### Les Espaces Rouges

Vous perdrez 3 pièces en vous arrêtant sur un Espace Rouge.



### Les Espaces ?

Différentes situations se produisent en fonction du PLATEAU AVENTURE joué.



## LE BLOC DÉ

Chaque joueur touche le Bloc Dé en fonction de l'ordre des tours et se déplace du nombre de cases correspondantes.

1  
Les jonctions

Lorsque vous arrivez à une intersection, bougez le stick multidirectionnel dans la direction où vous souhaitez vous rendre.

2  
Toad

Toad vous échangera 1 étoile contre 20 pièces. A chaque fois qu'une pièce est achetée, Toad change de place sur la carte.

3  
La Boutique

Vous pouvez acheter un objet lorsque vous passez devant la Boutique, seulement si vous avez assez de pièces et aucun objet déjà en votre possession.

4  
Bébé Bowser

Un des acolytes de Bowser, il vous volera 5 pièces à chaque fois que vous passerez devant lui. Un objet le transformera en Bowser, alors méfiance !

5  
Boo

Boo volera des pièces ou une Etoile au joueur de votre choix. Cela vous coûtera 5 pièces de voler des pièces et 50 pour une Etoile. Lorsque Boo vous vole des pièces, appuyez plusieurs fois, très vite, sur le Bouton A pour limiter la casse ! Seul le vol de pièces peut être limité.

**NOTE :** Ces 5 cas ne sont pas considérés comme Espace. Différentes situations se produisent lors de votre passage mais vous finirez vos mouvements une fois finis.



### Espace Objet

Un Mini-Jeu Objet 1 joueur débutera si vous vous arrêtez sur cet Espace. Les objets peuvent vous permettre d'effectuer un retour en force, alors ne loupez pas cette opportunité !



### La Banque Koopa

A chaque passage, vous devez déposer 5 pièces. En vous arrêtant sur cette case, vous récupérez toutes les pièces en stock.



### Espace Bowser

Bowser apparaît et cause des dégâts à quiconque s'arrête sur cet Espace.



### Espace Combat

Un Mini-Jeu Combat 4 joueurs débute lorsqu'un personnage s'arrête sur cet Espace.

# LES OBJETS


Tous les objets ci-dessous peuvent être utilisés pendant les Plateaux de Jeu. Ils sont tous très utiles mais vous ne pouvez en avoir qu'un à la fois.

Champignon

Prix  x 10



Permet de toucher deux fois de suite le dé au début de votre tour.

Champignon d'Or. Prix  x 20



Permet de toucher trois fois de suite le dé au début de votre tour.

Clé Squelette

Prix  x 10



Utiliser cet objet pour ouvrir les portes fermées dans les PLATEAUX AVENTURE. Utilisable juste devant une porte fermée.

Lampe Magique

Prix  x 30



Le génie champignon apparaît et vous emmène directement à Toad.

Coffre Butin

Prix  x 15



Utilisez le Coffre Butin pour voler l'objet d'un adversaire, vous ne pouvez pas choisir quel adversaire voler.

Cloche Boo

Accessible uniquement dans les Mini-jeux objets.



Utiliser la Cloche Boo pour appeler Boo.

Gant de Duel

Prix  x 15



Permet de provoquer un personnage en Duel Mini-Jeu.

Costume de Bowser

Accessible uniquement dans les Mini-jeux objets.



Enfilez le Costume Bowser et volez 20 pièces à chaque adversaire qui vous prennent pour Bowser. Si vous rencontrez un joueur sans pièce il ne se passera rien.

Bloc Téléport

Prix  x 15



Echange votre place avec celle d'un autre joueur. Cependant, vous ne pouvez pas choisir avec quel personnage.

Bombe Bowser

Accessible uniquement dans les Mini-jeux objets.



Bébé Bowser se transforme en Bowser. Il touchera 3 fois de suite le dé, se déplacera du nombre de cases correspondantes et volera TOUTES les pièces des adversaires sur son passage. Cet objet est utilisé automatiquement à la fin du tour dans lequel il est reçu.

# JOUER AUX MINI-JEUX

Un Mini-Jeu débute à la fin de chaque tour lorsque tous les joueurs ont effectué leur déplacement. Le type de Mini-Jeu varie en fonction de la couleur sur laquelle les personnages sont arrêtés. Avant que ne débute un Mini-Jeu, Les Espaces Verts changent au hasard entre les Espaces Bleus ou Rouges.



## ÉCRAN D'EXPLICATION DES MINI-JEUX

Utilisez l'écran d'explication pour accéder aux règles du jeu et aux manipulations du Mini-Jeu. Appuyer sur le Bouton C ► pour quelques conseils sur le jeu ainsi que les manipulations de base. Pour vous entraîner au Mini-Jeu, appuyez sur le Bouton R.

### Mini-Jeu 4 joueurs

(Tous les joueurs sont sur un espace de même couleur).



Des épreuves chacun pour soi où le dernier en jeu gagne.

### Mini-Jeu 1 contre 3

(Un joueur est sur un espace de couleur différente des autres).



Dans cette épreuve 1 contre 3, le joueur seul doit battre les autres personnages.

### Mini-Jeu 2 contre 2

(Deux joueurs sont sur un espace de même couleur).



Une bataille par équipe de deux où la coopération est exigée pour vaincre l'adversaire.

## L'ÉCRAN DES RÉSULTATS

Le gain de pièces à la fin du Mini-Jeu est déterminé en fonction des résultats. Le joueur ou l'équipe victorieuse reçoit 10 pièces chacun. Les pièces collectées pendant le Mini-Jeu s'ajoutent à la récompense.

## LES 5 DERNIERS TOURS

Lorsque vous entamez les 5 derniers tours, Toad apparaît et annonce le classement provisoire. Les règles se modifient pour ces derniers tours :

- 1 Les Espaces Bleus et Rouges valent le double ! Vous gagnez ou perdez 6 pièces.
- 2 Lorsque deux joueurs se retrouvent sur le même espace, leurs pièces sont mises en jeu dans un Duel Mini-Jeu.

# DETERMINER LA SUPER STAR

## L'ANNONCE DES RÉSULTATS FINAUX

Une fois le nombre de tours, sélectionné au départ, terminé le Jeu est fini. Si l'option Bonus a été activée, les gagnants de chaque catégorie sont annoncés et reçoivent une Etoile. (Voir le chapitre «Choix des paramètres de jeu»).

A la fin de la cérémonie, le joueur avec le plus d'Etoiles est déclaré SUPER STAR. Si plus d'un joueur a le même nombre d'Etoiles et de pièces, les joueurs seront départagés au dé, celui qui fait le plus haut score est déclaré SUPER STAR.



## LA COLLECTE DES PIÈCES

Une fois le jeu terminé, toutes les pièces collectées pendant le jeu sont déposées dans la Boîte à Pièces. De même, chaque Etoile rapporte 50 pièces supplémentaires dans la Boîte à Pièces.

## LE MENU DE PAUSE

Les paramètres suivants peuvent être ajuster avec le menu de Pause :

### Paramètres de contrôle

Pour changer les paramètres de contrôle d'un personnage, sélectionnez le personnage à modifier, puis choisissez soit un contrôle par ordinateur soit par un joueur. Vous pouvez aussi changer le niveau de difficulté du personnage. Cette option est utile lorsqu'un joueur veut quitter ou commencer une partie en cours.



### Paramètres des Mini-Jeux

Permet d'afficher ou de masquer les écrans d'explications avant de débiter un Mini-Jeu. Il est utile de lire les quelques conseils donnés avant d'être familiarisé avec tous les Mini-Jeux.

### Vitesse des textes

Pour effectuer des changements dans la vitesse de défilement des textes à l'écran. Choix rapide (FAST), normal (NORMAL) ou lent (SLOW).

### PARAMÈTRES DE SAUVEGARDE

- SAUVEGARDER APRÈS CHAQUE TOUR : sauve la progression du jeu après chaque tour.
- SAUVEGARDER APRÈS CE TOUR : sauve la progression du jeu après le tour en cours.
- NE PAS SAUVEGARDER : ne pas sauvegarder la progression du jeu.

**QUITTER LE JEU**

Permet de quitter le jeu en cours, pensez à sauvegarder avant !

**CONTINUER**

Pour retourner à la carte de PLATEAU AVENTURE et continuer le jeu en cours.

# LES PLATEAUX AVENTURES



## LE PAYS PIRATE

Devenez un pirate et cherchez un trésor enfoui dans les îles tropicales. Prenez garde aux canons du bateau qui vous tireront dessus si vous vous arrêtez sur un Espace ?...

## LE PAYS WESTERN

Transformez-vous en shérif d'une petite ville de l'Ouest et faites régner la paix. Prenez le train, lâchez la vapeur et renvoyez vos adversaires à la case départ !



## LE PAYS ESPACE

Faites partie des Forces de l'espace et à vous les Etoiles ! A chaque fois qu'un joueur passe au centre de la carte, le compte à rebours de la Parade Bowser est lancé. Si vous êtes pris au piège, vous perdez toutes vos pièces. Soyez prudent !

## LE PAYS MYSTÈRE

Mettez votre tenue d'archéologue et partez à la recherche d'anciens vestiges ! La carte est divisée en quatre anciennes reliques, vous en visiterez une à chaque fois que vous vous arrêterez sur un Espace ?. Vous pourrez lancer des sorts à vos adversaires pour les ralentir.



## LE PAYS HORREUR

Devenez un sorcier et visitez une forêt hantée, Hoooouuu !!! Tous les deux tours, la nuit tombe. Vous pourrez aussi permuter le jour et la nuit en vous arrêtant sur un Espace ?. Les Blocs Whomps bloqueront votre passage, ils ne peuvent pas se déplacer la nuit, alors choisissez bien votre itinéraire !

Y AURAIT-IL UN AUTRE PLATEAU AVENTURE CACHE ???  
A VOUS DE LE DECOUVRIR...

# LE PAYS MINI-JEU

Situé au cœur d'une forêt, un magnifique terrain de jeu où vous pourrez acheter et jouer aux Mini-Jeux déjà explorés sur les Plateaux Aventures. Vous pourrez aussi tester votre habileté en mode 1 joueur dans la Montagne Mini-Jeux.

## Woody

Il sera votre guide dans le Pays Mini-Jeux (MINI-GAME LAND). Vous pourrez lui acheter les Mini-Jeux des Plateaux Aventures.

## Le Parc Mini-jeux

Venez ici pour jouer aux Mini-Jeux achetés chez Woody. Il y a trois arbres, un par type de Mini-Jeu, les jeux achetés chez Woody se transforment en fruits.

## La Boîte à Pièces

Les pièces collectées durant la partie sont stockées ici.

## La Bottle à records

Ouvrez la bouteille pour consulter les records des courses Mini-Jeux.

## Le Stade Mini-Jeux

Une fois que vous avez acheté un nombre suffisant de Mini-Jeux à Woody, vous pourrez relever le challenge du Stade Mini-Jeux. Initialement, un seul mode est accessible, mais en achetant plus de Mini-Jeux, vous aurez accès à deux modes supplémentaires.

## La Montagne Mini-Jeux

Une fois que vous avez acheté un certain nombre de Mini-Jeux à Woody, vous pourrez accéder à la Montagne Mini-Jeux. C'est un mode spécial 1 joueur. La légende raconte, qu'un prix spécial est délivré à celui qui en viendra à bout le premier...

## Acheter des Mini-Jeux à Woody

Il existe trois couleurs différentes de fruits, une par type de Mini-Jeu. En choisissant un fruit, une liste des Mini-Jeux accessibles apparaîtra. Choisissez alors le Mini-Jeu que vous désirez acheter. Si vous n'avez pas assez de pièces, vous ne pourrez pas acheter de Mini-Jeux. On raconte, que d'autres types de Mini-Jeux peuvent être achetés dans certaines conditions...

## JOUER AUX MINI-JEUX

Cette partie vous explique comment jouer aux Mini-Jeux dans le Parc Mini-Jeux.



### Nombre de joueurs, choix des personnages

Choisir le nombre de joueurs et les personnages que les joueurs contrôleront. Lorsque vous utilisez des adversaires contrôlés par l'ordinateur, établissez le niveau de difficulté. Vous pouvez sélectionner le même niveau de difficulté pour tous les personnages ordinateurs ou individuellement. Choisir facile (EASY), normal (NORMAL), difficile (HARD) ou super difficile (SUPER HARD).

### Choix du Mini-Jeu

Sélectionnez l'arbre correspondant au type de Mini-Jeu que vous souhaitez jouer. En fonction du type de Mini-Jeu choisi, vous serez amené à former des équipes.



## LE STADE MINI-JEUX

Le combat pour la victoire est l'un des trois modes de compétition Mini-Jeu :



### Mode combat

Battez-vous pour la victoire dans les Mini-Jeux que vous avez achetés. Les Mini-Jeux sont sélectionnés au hasard par une roulette. Ce mode est accessible dès que le Stade Mini-Jeu est ouvert.



### Mode challenge

Jouez ce mode sur un Plateau Aventure spécial avec seulement trois types d'espace : Espace Bleus, Espace Rouges et Espace Mini-Jeu Combat. Vous pouvez aussi définir un handicap pour chaque joueur. Ce mode n'est pas accessible lors de la première ouverture des portes du Stade Mini-Jeux. Vous devez acheter plus de Mini-Jeux à Woody pour y avoir accès.



### Mode Duel

Un mode 2 joueurs permettant de se livrer en duel parmi tous les Mini-Jeux Duels. Ce mode n'est toujours pas accessible lors de la première ouverture des portes du Stade Mini-Jeux. Vous devez là aussi acheter plus de Mini-Jeux à Woody pour y avoir accès.



## LA COMPETITION DANS LE STADE MINI-JEUX

### CHOIX DU MODE



Sélectionner le mode auquel vous désirez jouer. Choisir ensuite le nombre de joueurs et les personnages à jouer. Si un personnage est joué par l'ordinateur, établir l'un des trois niveaux de difficulté en Mode Challenge (TRIAL) ou l'un des quatre niveaux de difficulté en Mode Combat (BATTLE) et Mode Duel (DUEL).



### CHOIX DU NOMBRE DE VICTOIRES

En MODE COMBAT et MODE DUEL, choisir le nombre de victoires pour remporter le match, 3, 5 ou 7 victoires.



### CHOIX DU TYPE DE MINI-JEU



Choisissez le type de Mini-Jeu que vous souhaitez jouer, en fonction du type choisi, vous devrez former des équipes. Pour cette action, utilisez le stick multidirectionnel. Le choix des Mini-Jeux se fera au hasard par une roulette.



### CHOIX DU JEU



Vous avez la possibilité de choisir les Mini-jeux auxquels vous souhaitez jouer ou laisser le hasard faire les choses.

## CHOIX DES HANDICAPS



Déterminez le nombre de pièces avec lesquelles chaque joueur débute la partie, 0, 10, 30, 40 ou 50 pièces.

## CHOIX DU NOMBRE DE TOURS ET CONFIRMATION DES PARAMÈTRES



- 10 tours: JEU COURT
- 20 tours: JEU STANDARD
- 30 tours: JEU COMPLET

La partie débutera après avoir confirmé ces paramètres.

## LES RÈGLES



Vous ne gagnez ni ne perdez de pièces lorsque vous vous arrêtez sur un Espace Bleus ou Rouges. Vous recevrez 10 pièces à chaque tour complet de plateau. La victoire ou la défaite est basée sur le nombre de pièces collectées dans les Mini-jeux. En fin de partie, toutes les pièces collectées seront déposées dans la Boîte à Pièces. Vous pouvez quitter en cours de partie mais vous ne pouvez pas sauvegarder.



## LA MONTAGNE MINI-JEUX

La montagne Mini-Jeu est un mode spécial un joueur. Vous aurez accès à la Montagne Mini-jeux, une fois qu'un certain nombre de jeux auront été acheté à Woody. Suivez les étapes ci-dessous pour commencer un nouveau jeu.

### Menu du Jeu

- ★ **Nouveau Jeu** choisissez NOUVEAU JEU pour commencer au début.
- ★ **Continuer** si vous avez une sauvegarde, l'option Continuer apparaîtra. Choisissez cette option pour poursuivre votre dernière sauvegarde. Si vous sélectionnez SAUVER ET QUITTER, l'option SAUVER ET QUITTER sera affichée. Utilisez cette option pour reprendre votre partie en cours. Lorsque vous reprenez votre partie en utilisant la note SAUVER ET QUITTER, le point de sauvegarde sera effacé.

### Choix des personnages et du parcours

En débutant une nouvelle partie vous devez sélectionner un personnage. Puis choisissez un personnage contrôlé par l'ordinateur comme partenaire dans les Mini-Jeux par équipe. La Montagne Mini-Jeux est composée de neuf mondes différents. Vous pouvez choisir l'un des trois parcours suivants :

★ **FACILE** ★  
Jusqu'au monde 3

★ **NORMAL** ★  
Jusqu'au monde 6

★ **DIFFICILE** ★  
Jusqu'au monde 9

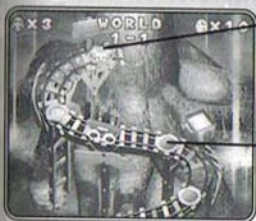
### Les règles

Sur la Montagne, appuyez sur le Bouton A pour avancer, vous ne pouvez pas reculer. Chaque Espace représente un Mini-Jeu différent. Faites de votre mieux pour arriver à la fin de chaque monde et pouvoir enfin sauvegarder. A chaque défaite vous perdrez une vie. En revanche, chaque Mini-Jeu terminé rapporte des pièces et un bonus spécial multiplie les gains pour chaque victoire consécutive.

Toutes les 100 pièces, vous gagnez une vie supplémentaire.

### Game over

Si vous ne parvenez pas à passer un Mini-Jeu lorsqu'il vous reste 0 vie, vous avez perdu. Vous pourrez alors recommencer au début du monde sur le dernier Espace sauvegarde visité. Sélectionnez QUITTER pour retourner au Pays Mini-Jeux.



### Espace Sauvegarde

Ces espaces sont situés au début de chaque monde. Une fois dessus, Toad vous demandera si vous souhaitez ou non sauvegarder votre progression. Choisir OUI pour sauver la progression.

### Espace Mini-Jeu

Une fois sur ces espaces, appuyez sur le Bouton A pour jouer au Mini-Jeu. Vous pouvez aussi appuyer sur START et choisir SAUVER ET QUITTER pour sauvegarder temporairement votre jeu.

## A propos des données sauvegardées dans la Montagne Mini-Jeux

★ **Espace Sauvegarde** Les données seront sauvegardées jusqu'à ce que vous finissiez la Montagne Mini-Jeux ou jusqu'à votre prochaine sauvegarde sur un Espace Sauvegarde.

★ **Option SAUVER ET QUITTER** Les données ne seront sauvegardées que temporairement. Lorsque vous reprendrez votre sauvegarde SAUVER ET QUITTER, les données seront alors effacées.

## A PROPOS DES SAUVEGARDES

Une mémoire est intégrée dans votre cartouche MARIO PARTY 2, vous pouvez sauvegarder les informations suivantes :

- Le nombre de pièces dans votre Boîte à Pièces.
- Les Mini-Jeux achetés à Woody (ainsi que le nombre de fois de joué et les meilleurs temps).
- Le nombre de fois que chaque Plateau Aventure a été joué.
- Les victoires et défaites de chaque personnage.
- Les paramètres sonores STEREO ou MONO.

**NOTE :** Lorsque vous finissez un plateau de jeu et retournez au CENTRE D'INFORMATION, les données ci-dessus sont automatiquement sauvegardées. De même, lorsque vous entrez ou quittez n'importe quel mode dans le Pays Mini-Jeux, vos données sont automatiquement enregistrées.

### Sauver sur un Plateau Aventure

En complément des informations ci-dessus, vous pouvez aussi sauvegarder dans un Plateau Aventure en court. Voir le chapitre «Menu de Pause» pour les explications de sauvegarde.

### Sauver dans la Montagne Mini-Jeux

Dans la Montagne Mini-Jeux, vous pouvez sauvegarder les Espaces Mini-Jeu achevés, les pièces collectées, les vies restantes et le nombre de victoires consécutives. Faites bien attention de sauvegarder sur les Espaces Sauvegarde avant de retourner au Pays Mini-Jeux. Voir ci-dessus pour les explications de sauvegarde.

**Vous ne pouvez pas sauvegarder votre progression dans le Stade Mini-Jeux.**