

MARIO PARTY 10

1 Informations importantes

Paramètres

2 Manettes et son

3 À propos des amiibo

4 Fonctions en ligne

5 Contrôle parental

Informations de base

6 Commandes

7 Nouveautés de Mario Party 10

8 Début du jeu et sauvegarde

Comment jouer

9 Bowser Party - Écran de jeu

10 Bowser Party - Comment jouer

11 Mario Party

12 amiibo Party - Utiliser des amiibo

13 | amiibo Party - Comment jouer

14 | Autres menus

Informations sur le produit

15 | Informations légales

16 | Informations de contact

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

Santé et sécurité

Lisez également le contenu de l'application Informations sur la santé et la sécurité , accessible depuis le menu Wii U. Elle contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console, dans les paramètres de la console .

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.
- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus [entre crochets].

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe) :

www.pegi.info

USK (Allemagne) :

www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie) :

www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :

www.classificationoffice.govt.nz

Russie :

minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Manettes compatibles

Ce logiciel peut être utilisé avec les manettes ci-dessous, une fois qu'elles sont synchronisées avec la console. Veuillez vous référer  pour plus de détails.



- ◆ Chaque utilisateur doit disposer d'une manette pour jouer en mode multijoueur.
- ◆ Il n'est pas possible d'utiliser plus d'un Wii U GamePad avec ce logiciel.
- ◆ Une télécommande Wii Plus peut être utilisée à la place d'une télécommande Wii.
- ◆ Un capteur Wii est nécessaire pour utiliser une télécommande Wii ou une télécommande Wii Plus. Pour plus d'informations sur le positionnement du capteur Wii, consultez le mode d'emploi Wii U.

Synchroniser une manette

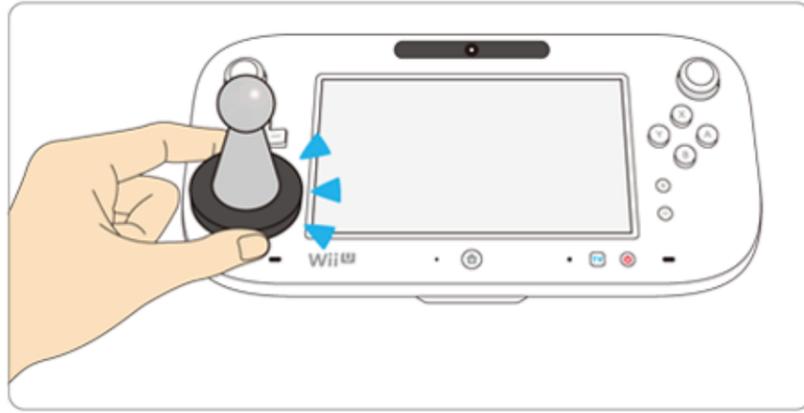
Pour synchroniser une manette avec la console, ouvrez le menu HOME, sélectionnez **PARAMÈTRES DES MANETTES** ⇒ **SYNCHRONISER**, puis suivez les instructions à l'écran.



Son surround

Ce logiciel est compatible avec le mode surround Linear PCM.

Pour utiliser ce mode audio, sélectionnez **TÉLÉVISEUR** puis **SURROUND** dans les paramètres de la console .



Ce logiciel est compatible avec les **amiibo**.
Touchez le point de contact NFC du
Wii U GamePad (☐) avec un accessoire amiibo™
compatible pour l'utiliser.

Les amiibo sont bien plus que des jouets. Grâce à la communication en champ proche (NFC), vous pouvez les connecter aux logiciels compatibles et les utiliser pendant vos parties. Pour plus d'informations, notamment sur les amiibo compatibles avec ce logiciel, consultez le site : <http://amiibo.nintendo.eu/>

- ◆ Un amiibo ne peut contenir les données de jeu que d'un seul logiciel à la fois. Pour créer de nouvelles données de jeu sur un amiibo qui contient déjà des données d'un autre logiciel, vous devez au préalable effacer les données existantes. Pour ce faire, accédez aux paramètres de la console  depuis le menu Wii U , puis choisissez PARAMÈTRES amiibo.
- ◆ Un amiibo peut être lu par plusieurs logiciels compatibles.
- ◆ Si les données contenues par votre amiibo sont corrompues et ne peuvent être restaurées, accédez aux paramètres de la console  depuis le menu Wii U, puis choisissez PARAMÈTRES amiibo et réinitialisez ses données.

Connectez la console à Internet pour utiliser la fonction suivante :

- Miiverse™

◆ Pour connecter votre console à Internet, consultez le guide de démarrage rapide Wii U.

La fonction de contrôle parental , accessible depuis le menu Wii U, permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès à certaines fonctions de la console.

L'accès aux fonctions ci-dessous peut être restreint :

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreint la possibilité en jeu de consulter et de publier des images sur Miiverse.
Miiverse	Restreint la publication et/ou la consultation des photos prises dans le studio photos  14 . Il est également possible de restreindre l'affichage de messages Miiverse avant le début d'une partie.



Commandes dans les menus

	Wii U GamePad	Télécommande Wii (Position verticale)
Choisir un élément	+ / L	+ / Pointer l'élément
Sélectionner un élément	A / Toucher l'élément	A
Retour	B	B
Changer de page	L / R ou ZL / ZR (si le menu s'étend sur plusieurs pages)	+ / - (si le menu s'étend sur plusieurs pages)



Commandes sur les plateaux de jeu

Commandes avec
une télécommande Wii

Dans chacun des modes de jeu de Mario Party™ 10, les joueurs se déplacent sur le plateau en utilisant la télécommande Wii tenue en position verticale.

Sélectionner le dé à lancer	Gauche/droite sur +, ou pointer un dé
Confirmer la sélection et lancer le dé	A

Faire grossir le dé et accélérer sa rotation	Secouer la télécommande Wii (une fois le dé choisi)
Voir le parcours	
Ouvrir le menu de pause	

 **Commandes avec le GamePad**

En mode Bowser Party  , le joueur qui incarne Bowser joue avec le GamePad. Par ailleurs, les joueurs se servent du GamePad pour utiliser leur amiibo en mode amiibo Party. 

◆ **Commandes en mode Bowser Party**

Lancer les dés	Lever le GamePad d'un coup sec en maintenant  et  enfoncés
Ouvrir le menu de pause	

  **Jouer avec des amiibo**

Vous pouvez utiliser un amiibo chaque fois que s'affiche une des icônes visibles sur les captures d'écran ci-dessous.

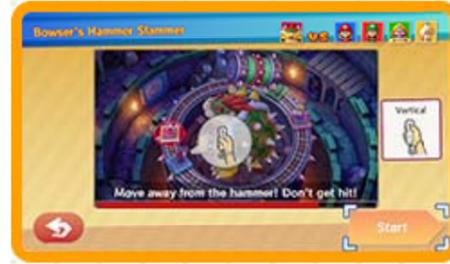
Tenez la base de l'amiibo sur le point de contact NFC () du GamePad pour accéder à différentes fonctions en jeu. 





Commandes dans les mini-jeux

Les mini-jeux font appel à différentes façons d'utiliser la télécommande Wii. Avant le début de chaque mini-jeu, une petite vidéo vous présente les instructions.



- ◆ Dans certains mini-jeux, il est nécessaire d'utiliser le GamePad.

Dans les jeux Mario Party, les joueurs lancent des dés pour avancer sur des plateaux de jeu sympathiques et amusants, tout en s'affrontant dans des mini-jeux.

Dans ce jeu-ci, vous avez trois modes de jeu pour vous amuser !



Bowser Party (1 à 5 joueurs)

9

Un joueur peut incarner Bowser, qui pourchasse l'équipe Mario (jusqu'à quatre joueurs) à travers le plateau, semant le chaos



pour essayer de les empêcher de finir le jeu. Les membres de l'équipe Mario collaborent pour surmonter les effrayants mini-jeux de Bowser et atteindre l'arrivée.



Mario Party (1 à 4 joueurs)

11

Tous embarqués à bord d'un même véhicule, les joueurs récupèrent des petites étoiles au fur et à mesure de leur progression à travers le



plateau de jeu. Le joueur qui a le plus de petites étoiles à la fin de la partie est désigné vainqueur.



amiibo Party (1 à 4 joueurs)

12

Utilisez un amiibo compatible avec ce jeu pour jouer une partie en mode amiibo Party ! Les joueurs se déplacent autour du plateau



et gagnent des pièces, qu'ils peuvent ensuite échanger contre des étoiles. Le joueur qui a le plus d'étoiles à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Mais aussi...

Depuis le menu principal, vous pouvez également utiliser un amiibo pour accéder aux bonus amiibo, aller jouer à des jeux bonus, ou bien aller dans le salon de Toad pour faire un tour à la boutique ou prendre des photos dans le studio photos.

Dans le menu principal, choisissez le mode de jeu auquel vous voulez jouer. En sélectionnant , vous pouvez voir tout ce qu'il est possible de faire avec les amiibo en jeu.



- ◆ Vous pouvez consulter ce mode d'emploi électronique en sélectionnant  dans le menu principal ou le menu de pause.



Jouer en mode Bowser Party ou Mario Party

Choisissez le nombre de joueurs, le personnage attribué à chacun, et le niveau de difficulté des personnages contrôlés par la console (ORDI). En mode Mario Party, vous pouvez également modifier le nombre total de joueurs qui participeront à la partie. Après avoir choisi un plateau de jeu, sélectionnez COMMENCER pour commencer la partie.

- ◆ Vous pouvez aussi modifier les options du jeu en sélectionnant  à l'écran de choix du plateau.



Sélection du plateau

Outre les différents plateaux de jeu proposés, vous pouvez aussi choisir de jouer en jeu libre ou vous lancer dans un défi des pièces (en mode Mario Party uniquement).

Jeu libre

Affrontez vos adversaires dans le mini-jeu de votre choix.

Défi des pièces

Mesurez-vous aux autres joueurs pour obtenir le plus de pièces possible dans les mini-jeux sélectionnés au hasard. (Vous pouvez choisir de jouer en 3, 5 ou 7 manches.)



Options du jeu

Vous pouvez accorder un avantage de départ à l'un ou l'autre des joueurs, sélectionner le véhicule qui transportera les joueurs sur



le plateau, et choisir le type de mini-jeux auxquels vous jouerez (parmi les sélections proposées). Les options disponibles dans ce menu peuvent varier en fonction du mode de jeu choisi.



Jouer en mode amiibo Party

Utilisez un amiibo compatible avec ce jeu dans le menu principal pour faire apparaître le mode amiibo Party.

Dans ce mode de jeu, les amiibo vous permettent de choisir vos personnages et le plateau de jeu.



Choix des joueurs et des personnages

Une fois le nombre de joueurs choisi, vous pouvez faire rejoindre la partie à des amiibo en utilisant le point NFC du GamePad. Dès lors qu'un joueur au moins utilise un amiibo, d'autres joueurs peuvent aussi se joindre à la partie sans amiibo, en sélectionnant l'un des personnages proposés. Cet écran vous permet également de choisir des joueurs ORDI et leur personnage, ainsi que le niveau de difficulté de chacun d'entre eux. Une fois vos choix terminés, touchez SUIVANT.

★ Choix du plateau

Utilisez vos amiibo et leurs jetons de plateau pour changer ou personnaliser le plateau de jeu. Une fois que le plateau vous convient, sélectionnez **COMMENCER** pour commencer la partie.

- ◆ Sélectionnez  pour modifier les options du jeu.



1 Quarts du plateau

Le plateau de jeu est divisé en quatre. Les événements qui se produiront en jeu changent selon le type de plateau choisi.

2 Jetons de plateau disponibles

Sélectionnez **UTILISER DES JETONS DE PLATEAU** puis tenez vos amiibo sur le point de contact NFC pour voir s'afficher la liste de tous les jetons de plateau sauvegardés sur ces amiibo. Vous pouvez alors utiliser n'importe lequel de ces jetons pour changer le quart du plateau sélectionné.

Sauvegarde des données

Votre progression en jeu est automatiquement sauvegardée à divers moments, et notamment à chaque fin de partie.

- ◆ Vous pouvez effacer les données de sauvegarde via la gestion des données dans les paramètres de la console , accessibles depuis le menu Wii U.
- ◆ Les jetons obtenus par un amiibo pendant le jeu sont sauvegardés sur cet amiibo au cours de la remise des prix qui a lieu à la fin de la partie.

En mode Bowser Party, Bowser et l'équipe Mario s'affrontent pour la victoire.



1 Équipe Mario

Les dés spéciaux  10 que possède l'équipe et le nombre de cœurs  de chaque joueur sont affichés en haut de l'écran. Ces cœurs représentent le nombre de coups que chaque joueur peut subir. Si un personnage perd tous ses cœurs, il est mis K.-O.

2 Joueur actuel et dés de l'équipe

En plus du dé normal, situé tout à gauche, l'équipe Mario peut collectivement posséder jusqu'à trois dés spéciaux.

3 Niveau de colère de Bowser

Le niveau de colère de Bowser peut varier au cours de la partie en fonction de la progression des autres joueurs sur le plateau. Lorsque l'avertissement « Bowser est en colère ! » s'affiche, les mini-jeux proposés seront plus favorables à Bowser.

4 Distance entre Bowser et l'équipe Mario



Voir le parcours

Si vous appuyez sur  avant de lancer le dé, vous pouvez observer le parcours qui vous attend et obtenir une description de chaque case.



5 Description de la case

6 Distance depuis la case actuelle



Règles et conditions de victoire

Les quatre joueurs de l'équipe Mario progressent à travers le plateau de jeu à bord d'un seul et même véhicule, tandis que Bowser les poursuit. Bowser gagne s'il réussit à mettre K.-O. tous ses adversaires avant qu'ils ne parviennent à l'arrivée, tandis que l'équipe Mario gagne si au moins l'un de ses membres atteint l'arrivée et obtient la super étoile.



Équipe Mario

Les joueurs de l'équipe Mario lancent un dé à tour de rôle pour faire avancer le véhicule de l'équipe du nombre de cases indiqué. Lorsque c'est à votre tour de jouer, choisissez tout d'abord le dé que vous allez lancer. Le dé se met à tourner sur lui-même lorsque vous le sélectionnez avec **(A)** ; pour lancer le dé, appuyez à nouveau sur **(A)**.

- ◆ Après avoir sélectionné le dé que vous allez lancer, vous pouvez changer sa taille et sa vitesse de rotation en secouant la télécommande Wii.



Types de dés

Au départ, vous ne pouvez utiliser que le dé normal. Vous pouvez gagner différents dés spéciaux au cours de votre progression sur le plateau de jeu, mais chaque dé spécial disparaît dès que vous l'utilisez.



Dé normal

Ses faces présentent les chiffres de 1 à 6.



Dé 1-2-3

Ses faces ne présentent que les chiffres 1, 2 et 3.



Dé 4-5-6

Ses faces ne présentent que les chiffres 4, 5 et 6.



Dé pipé 1-2-3

Ses faces ne présentent que les chiffres 1, 2 et 3, qui défilent lentement à tour de rôle.



Dé pipé

Ses faces présentent les chiffres de 1 à 6, qui défilent lentement à tour de rôle.



Cases

Différents événements se produisent en jeu en fonction de la case sur laquelle le véhicule de l'équipe Mario s'arrête. Le simple passage du véhicule à un certain endroit peut suffire à déclencher certains événements. Vous pouvez consulter une description de chacune des cases en utilisant l'option Voir parcours. 9



Bowser

Une fois que l'équipe Mario a terminé son déplacement, c'est au tour de Bowser de jouer. Bowser lance plusieurs dés à la fois, et avance automatiquement pour tenter de rattraper le véhicule de ses adversaires.



- ◆ Aucun événement ne se produit si Bowser s'arrête sur une case sans avoir réussi à rattraper l'équipe Mario.



Mini-jeux de Bowser

Lorsque Bowser rattrape l'équipe Mario, un mini-jeu de Bowser se déclenche, opposant les membres de l'équipe Mario à leur gigantesque ennemi. À la fin de ce mini-jeu, chacun des joueurs de l'équipe Mario peut perdre un ou plusieurs cœurs en fonction des résultats. Les joueurs qui ont perdu tous leurs cœurs sont mis K.-O.



Joueurs mis K.-O.

Les joueurs de l'équipe Mario qui ont été mis K.-O. tombent du véhicule et ne peuvent plus lancer de dé ni faire avancer leur équipe sur le plateau de jeu. En revanche, lorsque c'est à leur tour de jouer, ils peuvent gagner un dé spécial, utilisable ensuite par le reste de l'équipe.

- ◆ Les joueurs mis K.-O. peuvent récupérer des cœurs si l'un des membres de l'équipe Mario en gagne pour eux. Les joueurs qui récupèrent ainsi des cœurs rejoignent automatiquement les autres membres de l'équipe à bord du véhicule.

En mode Mario Party, tous les joueurs se déplacent sur le plateau de jeu à bord du même véhicule.



1 Informations sur les joueurs

La ligne supérieure indique les dés spéciaux que possède chaque joueur et sa position actuelle au classement, tandis que le nombre de petites étoiles  de chacun est affiché sur la ligne juste en-dessous.

2 Joueur actuel et dés en sa possession

En plus du dé normal, situé tout à gauche, chaque joueur peut posséder jusqu'à deux dés spéciaux.

3 Nombre de verrous sur la cage de Bowser

C'est le nombre de verrous qui retiennent Bowser enfermé. Si ce nombre atteint 0, Bowser s'échappera !



Règles et conditions de victoire

Progresser sur le plateau de jeu en récupérant des petites étoiles. La partie se termine lorsque les joueurs viennent à bout du boss final. Le joueur qui a le plus de petites étoiles est désigné vainqueur.



Étoiles bonus

Avant que la partie ne se termine, des étoiles bonus sont attribuées. Les joueurs qui ont rempli certaines conditions en jeu peuvent ainsi recevoir 10 petites étoiles en bonus.



Déplacement du véhicule

Le joueur dont c'est le tour lance un dé, et le véhicule avance du nombre de cases indiqué. Divers événements peuvent se produire en fonction de la case où le véhicule des joueurs s'arrête, ou lorsqu'il passe à certains endroits.

- ◆ Quand le véhicule atterrit sur une case ou passe à un endroit particulier, seul le joueur qui a lancé le dé va gagner ou perdre des petites étoiles ou un dé spécial. Il arrive cependant que ces effets s'appliquent à tous les joueurs dans certains cas, comme à l'arrivée dans la dernière ligne droite par exemple.



Types de dés

Outre le dé normal, il existe dans le mode Mario Party les dés spéciaux suivants :



Dé double

Il vous permet de lancer deux dés à la fois.



Dé 1-2-3

Ses faces ne présentent que les chiffres 1, 2 et 3.



Dé 4-5-6

Ses faces ne présentent que les chiffres 4, 5 et 6.



Dé 0-1

Ses faces ne présentent que les chiffres 0 et 1.

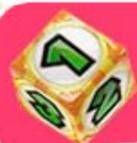


Dé pipé

Ses faces présentent les chiffres de 1 à 6, qui défilent lentement à tour de rôle.

- ◆ Lorsque le dé 0-1 s'arrête sur une face indiquant 0, le véhicule des joueurs ne bouge pas, mais le joueur

qui a lancé le dé ne bénéficie pas non plus de l'effet de la case où ils se trouvent.



Mini-jeux

Quand le véhicule des joueurs s'arrête sur une case mini-jeu (et à diverses autres occasions au cours de la partie), un mini-jeu commence.

Mini-jeu chacun pour soi	Chaque joueur reçoit un nombre de petites étoiles qui dépend de ses résultats au mini-jeu.
Mini-jeu combat	Tous les joueurs se voient confisquer des petites étoiles avant le début du mini-jeu. Cette cagnotte de petites étoiles est redistribuée aux joueurs en fonction de leurs résultats au mini-jeu.
Mini-jeu 2 VS 2	Les joueurs sont répartis en deux équipes de deux qui s'affrontent. L'équipe qui remporte la victoire gagne des petites étoiles.
Mini-jeu seul contre tous	Un joueur doit affronter une équipe composée de tous les autres joueurs. L'équipe qui remporte la victoire gagne des petites étoiles.



Batailles contre les boss

Dans les batailles contre les boss, tous les joueurs se battent ensemble contre le boss. Ils gagnent des points pour chaque attaque réussie contre le boss, et les résultats sont déterminés par le nombre total de points de chaque joueur à l'issue de la bataille. Une fois le boss vaincu, chaque

joueur reçoit des petites étoiles en fonction de ses résultats.



Quand Bowser s'échappe...

Chaque fois qu'un joueur lance le dé, un des verrous sur la cage de Bowser s'ouvrira si le chiffre indiqué par le dé correspond à celui affiché sur un verrou. Une fois tous les verrous ouverts, Bowser s'échappera de sa prison et volera la moitié de ses petites étoiles au joueur qui aura ouvert le dernier verrou. Il dispersera également des cases Bowser à divers endroits du plateau.



- ◆ Sur un des plateaux, vous trouverez un Toad emprisonné. Aidez-le à s'échapper !

Lorsque vous êtes dans le menu principal, tenez un amiibo sur le point de contact NFC pour faire apparaître le mode amiibo Party, qui vous offrira de nouvelles possibilités de jeu.

◆ **amiibo compatibles**

- Mario
 - Luigi
 - Peach
 - Toad
 - Yoshi
 - Wario
 - Harmonie
 - Donkey Kong
 - Bowser
- ◆ Si vous utilisez un amiibo pour la première fois, il vous sera demandé de choisir un propriétaire et un surnom, qui seront enregistrés dans les paramètres amiibo.



Quand vous utilisez un amiibo...

- Votre pion prend automatiquement l'apparence de l'amiibo.
- Vous pouvez changer la base du pion.
- Vous pouvez choisir d'activer un des jetons enregistrés sur votre amiibo. Vous pourrez alors utiliser ce jeton pendant la partie pour obtenir l'effet correspondant.
- Vous pouvez changer le plateau de jeu en sélectionnant le plateau thématique de votre amiibo, ou utiliser des jetons de plateau pour modifier les différents quarts du plateau de jeu. 



Sauvegarde d'objets sur les amiibo

En mode amiibo Party, vous pouvez sauvegarder sur votre amiibo des jetons et des bases.

◆ Vous pouvez jouer en utilisant un amiibo qui contient déjà des données d'un autre jeu, mais vous ne pourrez alors pas sauvegarder sur votre amiibo les objets obtenus au cours de la partie. Si vous souhaitez pouvoir les sauvegarder, vous devrez effacer les données de jeu précédentes. 

En mode amiibo Party, chaque joueur déplace son propre pion sur le plateau.



1 Informations sur les joueurs

Les joueurs peuvent voir leur position actuelle au classement, ainsi que le nombre d'étoiles ★ et de pièces ● qu'ils ont accumulées. Les dés spéciaux en possession des joueurs sont affichés en haut à droite de l'icône de chaque personnage.

2 Joueur actuel et dés en sa possession

En plus du dé normal, situé tout à gauche, chaque joueur peut posséder jusqu'à deux dés spéciaux.

3 Manche actuelle

À chaque manche, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion à tour de rôle. À partir de la seconde manche et jusqu'à la fin du jeu, les joueurs s'affrontent dans un mini-jeu au début de chaque manche.



Règles et conditions de victoire

Progresser autour du plateau de jeu en cherchant à récupérer des pièces et à les échanger contre des étoiles. La partie s'arrête à l'issue de la dixième manche. Le joueur qui a alors le plus d'étoiles a gagné. Si plusieurs joueurs ont le même nombre d'étoiles, c'est le joueur qui a le plus de pièces qui est déclaré vainqueur.



Déplacement des pions

Le joueur dont c'est le tour lance un dé, et son pion avance automatiquement du nombre de cases indiqué. Divers événements peuvent se produire en fonction de la case où il s'arrête, ou bien lorsque son pion passe à certains endroits.



Types de dés

Outre le dé normal, il existe dans le mode amiibo Party les dés spéciaux suivants :



Dé double

Il vous permet de lancer deux dés à la fois.



Dé 1-2-3

Ses faces ne présentent que les chiffres 1, 2 et 3.



Dé 4-5-6

Ses faces ne présentent que les chiffres 4, 5 et 6.



Dé pipé

Ses faces présentent les chiffres de 1 à 6, qui défilent lentement à tour de rôle.



Dé inversé

Il vous permet de reculer du nombre de cases indiqué par le dé.



Étoiles

Un joueur qui atteint l'emplacement d'une étoile peut obtenir une étoile en échange de 20 pièces. Dès qu'un joueur obtient l'étoile, une nouvelle étoile apparaît sur le plateau de jeu à un autre

emplacement. À partir de la huitième manche, les joueurs entrent dans la dernière ligne droite de la partie. Ils ont alors la possibilité d'échanger 40 pièces pour obtenir deux étoiles d'un coup lorsqu'ils passent par l'emplacement des étoiles.

Jetons

Chaque fois qu'un joueur obtient une étoile, un jeton apparaît à un emplacement aléatoire sur le plateau (et disparaît ensuite au bout d'un certain temps). Tout joueur qui passe par là peut conserver le jeton en le sauvegardant sur son amiibo.



Utiliser un jeton

Les joueurs qui possèdent un amiibo peuvent utiliser une fois seulement le jeton qu'ils ont choisi d'activer sur leur amiibo au début de la partie. Mais ils peuvent bien sûr utiliser également tout autre jeton obtenu au cours de la partie !

Mini-jeux

À partir de la deuxième manche, un mini-jeu commence au début de chaque manche.

- ◆ Les règles des mini-jeux en mode amiibo Party sont identiques à celles des mini-jeux du mode Mario Party.
- ◆ Si vous utilisez l'amiibo Bowser, tous les mini-jeux seront des mini-jeux de Bowser.
- ◆ Il ne peut pas y avoir plus d'un joueur à se joindre à la partie avec un amiibo Bowser.



Jeux bonus

<p>Badminton basique (1 à 4 joueurs)</p>	<p>Affrontez un autre joueur en simple, ou constituez des équipes pour disputer un match en double.</p>
<p>Chute de gemmes (1 à 2 joueurs)</p>	<p>Tentez d'établir un record en mode solo, ou confrontez-vous à un autre joueur en mode compétitif.</p>
<p>Défis de Bowser Jr. (1 joueur)</p>	<p>Affrontez Bowser Jr. dans des mini-jeux spéciaux.</p>
<p>Tournoi de mini-jeux (1 à 8 joueurs)</p>	<p>Défiez d'autres joueurs dans un tournoi de mini-jeux à élimination directe opposant 8 personnages. Celui qui arrivera jusqu'au bout sera déclaré vainqueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Même si 8 joueurs peuvent participer au tournoi, il ne peut y avoir que 4 joueurs à la fois à s'affronter dans un mini-jeu.
<p>Défi de Bowser (1 joueur)</p>	<p>Utilisez le GamePad pour jouer en tant que Bowser, et cherchez à mettre K.-O. les membres de l'équipe Mario. En jouant successivement aux dix mini-jeux, tentez de récupérer le plus de cœurs possible.</p>



Salon de Toad

★ Boutique

En jouant des parties et en réussissant des défis Mario Party, vous pouvez obtenir des points Mario Party. Ces points vous permettent ensuite de débloquer toutes sortes de contenus bonus dans la boutique.



★ Défis Mario Party

Remplissez différentes conditions tout en jouant pour remporter les défis Mario Party. Dans la liste des défis, vous pouvez vérifier votre progression, les conditions pour réussir chacun des défis, ainsi que le nombre de points Mario Party qu'il rapporte.

★ Studio photos

Sélectionnez les personnages et décors de votre choix, puis prenez-les en photo. (Des personnages et décors supplémentaires peuvent être débloqués dans la boutique, et vous pouvez aussi utiliser les amiibo compatibles.  12) Les photos que vous prenez peuvent être sauvegardées et consultées dans l'album. Vous pouvez les partager avec d'autres joueurs en les publiant sur Miiverse. En sélectionnant ALBUM puis VOIR LES PHOTOS PUBLIÉES SUR MIIVERSE, vous pouvez également admirer les photos publiées sur Miiverse par d'autres joueurs.

- ◆ Pour plus d'informations sur Miiverse, consultez la section Miiverse du mode d'emploi électronique Wii U. Vous pouvez consulter ce mode d'emploi depuis le menu Wii U en appuyant sur  pour ouvrir le menu HOME, puis en sélectionnant .
- ◆ Pour pouvoir utiliser ces fonctions en ligne, vous devez d'abord connecter votre console à Internet et effectuer le paramétrage de Miiverse.

Musiques

Vous pouvez écouter les musiques du jeu.

Crédits

Vous pouvez faire défiler la liste des personnes qui ont réalisé ce jeu.

Paramètre Miiverse

Vous pouvez choisir d'afficher ou non des messages Miiverse pendant les chargements.

Bonus amiibo

Chaque amiibo peut obtenir un bonus amiibo une fois par jour.

- ◆ Tenez un des amiibo compatibles  sur le point de contact NFC pour obtenir une base.
- ◆ Si vous utilisez n'importe quel autre amiibo, vous pouvez gagner des points Mario Party en tentant votre chance au grattage bonus.

IMPORTANT : ce logiciel, son mode d'emploi et toute documentation l'accompagnant sont protégés par le code de la propriété intellectuelle. Toute copie et/ou distribution non autorisée de ce logiciel peut donner lieu à des poursuites pénales et/ou civiles.

L'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisés permettant des modifications techniques de la console Wii U ou de ses logiciels pourrait rendre ce logiciel inutilisable. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour utiliser ce logiciel.

Ne peut être utilisé qu'avec la version européenne ou australienne de la console Wii U.

© 2015 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Wii U est une marque de Nintendo.



Logiciel Havok © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (ou ses concédants de licence). Tous droits réservés.

Ce logiciel est basé en partie sur le travail de l'IJG (Independent JPEG Group).

Assistance

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site :

support.nintendo.com