

Mario Party-e

Para uso con 2 a 4 jugadores/ 6 o más años de edad

OBJETIVO

Ser el primer jugador que juegue una carta de "Superstar."

PARA EMPEZAR

Mario Party-e Base Set (contiene 64 cartas en total)

Un "Base Set (arreglo básico)" de cartas de Mario Party-e contiene lo siguiente:

24 cartas "Coin (moneda)" verdes

12 cartas "Item (artículo)" moradas (4 cartas de "Superstar's Shoes," 4 cartas de "Superstar's Clothes" y 4 cartas de "Superstar's Hat")

4 cartas "Superstar (super-estrella)" con colores del arco iris

5 cartas "Blocker (bloqueador)" azules

4 cartas "Search (buscada)" rosadas

10 cartas "Chaos (caos)" rojas

5 cartas "Duel (duelo)" amarillas

Número de Jugadores

El número de cartas utilizadas en cada juego dependerá del número de personas que jueguen.

Para un juego de dos jugadores, utilice 58 cartas. Remueva dos cartas de cada tipo de las "Superstar Item" (Superstar's Shoes, Superstar's Clothes, Superstar's Hat) del arreglo básico.

Para un juego de tres jugadores, utilice 61 cartas. Remueva una carta de cada tipo de las "Superstar Item" (Superstar's Shoes, Superstar's Clothes, Superstar's Hat) del arreglo básico.

Para un juego de cuatro jugadores, utilice todas las 64 cartas en el arreglo básico. Puede añadir otro arreglo de cartas Mario Party-e si quiere jugar con más de cuatro jugadores. Asegúrese de remover cartas "Superstar Item" dependiendo en el número de jugadores. Los jugadores pueden decidir con cuantas cartas de este tipo quieren jugar.

Términos del Juego y Colocación de las Cartas

Cada jugador tiene que observar 4 áreas importantes.

Cartas de la mano:

Las cartas de la mano son las cartas mantenidas en las manos de cada jugador. Un jugador sólo puede mantener 5 cartas en su mano antes y después de su turno. Por supuesto que puede mirar las cartas en sus manos, pero no debe de observar las cartas en las manos de sus oponentes.

Cartas en uso:

Cartas en uso son las cartas que se ponen boca arriba en frente de cada jugador. Estas cartas en uso pueden ser de tipo "Coin" o "Superstar Item."

La baraja:

La baraja consiste de una pila de cartas mantenidas boca abajo que no han sido usadas en el juego. Cada jugador saca una carta de esta pila al empezar su turno.

Pila de cartas desechadas:

La pila de cartas desechadas consiste de una pila de cartas mantenidas boca arriba las cuales ya han sido usadas en el juego. Cualquier jugador puede mirar las cartas en la pila de cartas desechadas en cualquier momento.

Nintendo e-Reader

Asegúrese de tener un Nintendo e-Reader disponible para disfrutar todo lo que ofrece el juego de Mario Party-e.* Escanée cartas de e-Challenge para probar su valor en todos los 11 micro-juegos únicos. Necesita tener velocidad, habilidad, coordinación, y aún suerte para salir vencedor.

Consulte el instructivo que vino junto con el e-Reader para obtener información más detallada sobre el uso del e-Reader.

* Se puede jugar Mario Party-e con, o sin el e-Reader (Se vende por separado).

EL JUEGO

1. Mezcle las cartas y distribuya 5 cartas a cada jugador. Estas se llamarán sus cartas de la mano, y cada jugador sólo debe mirar las cartas que le correspondan.
2. Ponga las cartas que sobren boca abajo en una pila en el centro de la mesa. Esta pila será la baraja.
3. El juego empieza con el jugador de menor edad en el grupo y procederá de izquierda a derecha.

En Su Turno

1. Saque una carta de la baraja.
2. Escoja una carta para jugar o desechar:
 - Si juega Ud. una carta "Coin" o "Item," póngala boca arriba frente a Ud. Esta carta entonces estará en juego. (Nota: Hay que tener por lo menos dos cartas "Coin" en juego antes de jugar una carta "Item.")
 - Si escoje Ud. jugar cualquier otra carta, póngala boca arriba en la mesa y siga las instrucciones en la carta. Después de seguir las instrucciones, ponga la carta boca arriba en la pila de cartas desechadas.
 - Si no tiene Ud. una carta para jugar, deseche una carta y póngala boca arriba en la pila de cartas desechadas.

3. El juego continúa de izquierda a derecha hasta que alguien ponga una carta "Superstar" en juego para ganar el juego.

Reglas sobre cartas de la mano

Cada jugador debe tener 5 cartas en la mano antes y después de cada turno. Cada jugador debe sacar una carta de la baraja y jugar o desechar una carta durante cada turno.

DESPUES QUE SE ACABE LA BARAJA, VUELVA A MEZCLAR LA PILA DE CARTAS DESECHADAS Y PÓNGALA BOCA ABAJO PARA FORMAR UNA NUEVA BARAJA.

PARA GANAR EL JUEGO

Tiene que ser el primer jugador en poner en juego una carta "Superstar" para ganar el juego. Debe tener en juego una de cada una de las tres cartas "Superstar Item" (1 Superstar's Shoes, 1 Superstar's Clothes y 1 Superstar's Hat) antes de jugar una carta "Superstar."

TIPOS DE CARTAS

Cartas "Coin" (color verde)

Unas cartas requieren que cartas "Coin" se encuentren en juego antes de ser usadas. El icono de monedas en la carta le indicará cuantas cartas de tipo "Coin" debe tener en juego para poder jugarla. De acuerdo al número requerido, y antes de jugar su carta, ponga sus cartas "Coin" en juego boca arriba en la pila de cartas desechadas. No hay límite del número de cartas "Coin" que un jugador pueda tener en juego a la vez.

Sugerencia: cartas "Coin" deberían ser unas de las primeras cartas a ponerse en juego.

Cartas "Item" (color morado)

Hay tres tipos de cartas "Item:" Superstar's Shoes, Superstar's Clothes y Superstar's Hat. Cada carta "Item" requerirá que se encuentren dos cartas "Coin" en juego para poder ser jugada. Hay que poner dos cartas "Coin" boca arriba en la pila de cartas desechadas antes de jugar la carta "Item."

Cada uno de los tres tipos de cartas "Item" tienen que estar en juego para poder jugar una carta "Superstar" y para ganar el juego.

Cartas "Superstar" (colores de arco iris)

¡Ponga esta carta en juego para ganar el juego!

También puede Ud. usar una carta "Superstar" para tomar una carta "Item" de las cartas en juego de un oponente y añadirla a sus cartas en juego.

Cartas "Blocker" (color azul)

Puede usar una carta "Blocker" para prevenir que un oponente tome sus cartas en juego o de su mano.

=====

Las cartas "Blocker" de SUPER MARIO, SUPER LUIGI y DONKEY KONG permiten al jugador hacer una jugada contraria. Note que este tipo de jugada le costará adicionalmente una carta "Coin" en juego.

Después de jugar una carta "Blocker," tome una carta de la baraja para mantener 5 cartas en la mano. Puede desechar una carta "Blocker" durante su turno sin que le cueste una carta "Coin."

Cartas "Search" (color rosado)

Una carta "Search" le permite tomar cartas de la baraja o la pila de cartas desechadas y cambiarlas con las cartas de su mano. Todas las cartas "Search" requieren que cartas "Coin" estén en juego para usarlas, con excepción de la carta LAKITO.

Cartas "Chaos" (color rojo)

Puede usar una carta "Chaos" para tomar o intercambiar cartas en juego o de la mano con otros jugadores. La carta "YOSHI" requiere 2 cartas "Coin" en juego. Puede jugar un micro-juego de tipo "Free Challenge" (desafío gratis) en el e-Reader si no tiene cartas "Coin" suficientes cartas en juego.

Cartas "Duel" (color amarillo)

Puede usar una carta "Duel" para jugar un micro-juego contra otro jugador (usando un e-Reader y un Game Boy Advance) por cartas en juego o de la mano. Para jugar las cartas "SUPER WARIO" y "SUPER WALUIGI" se requieren cartas "Coin" en juego. Puede decidir el resultado por un tiro de moneda si no tiene el e-Reader.

CARTAS DE e-CHALLENGE (11 en total)

Cartas de e-Challenge le permiten jugar un micro-juego en un Game Boy Advance usando el e-Reader. Hay tres tipos de cartas de e-Challenge: cartas de "Free Challenge" (desafío gratis), cartas de "Wonder Challenge" (desafío de maravilla) y cartas de "Duel Challenge" (desafío de duelo).

Cartas de "Free Challenge" (desafío gratis) (4 en total)

Las cartas de "Free Challenge" permiten a un jugador tomar o intercambiar cartas con otro jugador, con la pila de cartas desechadas, o con la baraja, dependiendo de la carta. Todas las cartas "Free Challenge" requieren el uso de cartas "Coin" en juego. Debe poner el número de cartas "Coin" requeridas boca arriba encima de la pila de cartas desechadas y seguir las instrucciones impresas en la carta.

Puede declarar un "Free Challenge" (desafío gratis) y jugar el micro-juego en el e-Reader si no tiene las cartas "Coin" requeridas y todavía desea jugar la carta. Prenda el Game Boy Advance, inserte el e-Reader, y proceda a la pantalla de "Scan Card" (escanear cartas). Escanee los dos lados de la carta y siga las instrucciones que salen por la pantalla. (Consulte el instructivo de su e-Reader para más información).

Si gana el micro-juego en el e-Reader, podrá jugar la carta como se indica en las instrucciones de la carta. Si pierde el micro-juego en el e-Reader, tendrá que desechar la carta sin utilizar sus efectos.

NOTA: Tiene que usar las cartas "Coin" si el jugador tiene suficientes cartas "Coin" en juego, y no podrá jugar el "Free Challenge" (desafío gratis) en el e-Reader.

*** Revise la página 15 para más instrucciones sobre los micro-juegos.

"Wonder Challenge" (desafío de maravilla) (total 2)

Las cartas "Wonder Challenge" dan al jugador la oportunidad de jugar ruleta en el Game Boy Advance y el e-Reader para tomar un riesgo en el resultado. Escanee la carta y siga las instrucciones para jugar.

Siga las instrucciones en la carta para jugarla sólo si no tiene el e-Reader.

*** Revise la página 19 para instrucciones sobre los micro-juegos.

"Duel Challenge" (desafío de duelo) (total 5)

Las cartas "Duel Challenge" se pueden usar para batallar contra otro jugador y obtener cartas en juego o de la mano. El jugador que use la carta "Duel" seleccionará a cualquier otro jugador para hacer duelo.

NOTA: Las cartas SUPER WARIO y SUPER WALUIGI requieren el uso de cartas "Coin" en juego. El retador debe poner, boca arriba sobre la pila de cartas desechadas, el número de cartas "Coin" requeridas. Siga las instrucciones impresas en la carta después de completar el duelo.

Si ningún jugador tiene el e-Reader, se puede decidir el resultado del duelo por un tiro de moneda. El jugador que use la carta "Duel" seleccionará a un oponente para el duelo. Tirará entonces el jugador la moneda al aire, y el oponente indicará si quiere cara o cruz. La caída de la moneda decidirá el ganador del duelo. Siga las instrucciones impresas en la carta después de completar al duelo.

*** Revise la página 20 para instrucciones sobre los micro-juegos.

INSTRUCCIONES SOBRE MICRO-JUEGOS

"Free Challenge" (desafío gratis)

Carta "PRINCESS PEACH"

¡Pesca de Mario!

Descripción del Juego: Mario tiene que recoger todos peces que la princesa Peach le pide sin tocar los peces equivocados. Presione al botón A para bajar la mano mágica. Terminará el juego si toca el pez equivocado. Ganará el juego si recoge el pez que pide la princesa Peach.

Cómo Jugar: Presione el botón A para bajar la mano mágica.

Carta "GRACEFUL PRINCESS PEACH"

¡Martillo de Mario!

Descripción del Juego: Presione al botón A al salir los números para determinar cuantos Goombas tiene que pegar. Maje a los Goombas cuando emerjan del tubo. Tenga cuidado de no pegar a Luigi. Maje a todos los Goombas antes de que lleguen a la princesa.

Cómo Jugar: Presione el botón A para mover el mazo.

Carta "DAISY"

¡Rodeo de Daisy!

Descripción del Juego: Use los botones L, R, o B cuando aparezcan en la pantalla para mantener sentada a Daisy en la silla de la máquina de rodeo de Bowser. Manténgala sentada por 10 segundos para ganar el juego. Terminará el juego si marca mal dos veces seguidas.

Cómo Jugar: Presione los botones indicados para mantener a Daisy sentada.

Carta "YOSHI"

¡Alimentación Rápida de Yoshi!

Descripción del Juego: Use el botón A para tirar la lengua de Yoshi mientras las monedas y los "Shy Guys" estén girando. Obténgase dos monedas dentro de tres tiradas para ganar el juego.

Marque sus tiradas con cuidado porque algunas monedas cuentan por dos.

Cómo Jugar: Presione el botón A para sacar la lengua de Yoshi.

"Wonder Challenge" (desafío de maravilla)

Carta "LAKITU"

¡Suerte de Lakitu!

Descripción del Juego: Presione el botón A para parar de girar la rueda. Siga las instrucciones que salen al pararla.

Cómo Jugar: Presione el botón A para parar de girar o atrasar la rueda de ruleta.

Carta "BOWSER"

¡Bowser el Girador!

Descripción del Juego: Presione el botón A para parar de girar la rueda. Siga las instrucciones que salen al pararla.

Cómo Jugar: Presione el botón A para parar de girar o atrasar la rueda de ruleta.

"Duel Challenge" (desafío de duelo)

Carta "BIG BOO"

¡Rayo de Boo!

Descripción del Juego: Mario tiene que salir de la casa encantada sin que Boo le atrape. Cuando Mario corre, Boo le persigue. Cuando Mario para, Boo se encoge. Ganará el jugador que se acerque más a la puerta, o el que tenga el mejor tiempo.

Cómo Jugar: Presione los botones A y B rápidamente para hacer correr a Mario.

Carta "WALUIGI"

¡La Bomba de Reloj Hace "Tic"!

Descripción del Juego: El primer jugador arma la bomba al presionar las teclas marcadas en orden del 01 a 16. El tiempo que tome armar las 16 teclas se registra en el marcador de tiempo. El segundo jugador entonces tiene que desarmar las 16 teclas antes de que el marcador llegue a cero. Le costará tiempo precioso cada vez que el jugador toque una tecla incorrecta, pues tenga cuidado! Ganará el primer jugador si la bomba explota. Ganará el segundo jugador si logra desarmar la bomba.

Cómo Jugar: Presione el "+" control para escoger el número, y el botón A para empujar la tecla.

Carta "SUPER WALUIGI"

¡Reino de Waluigi!

Descripción del Juego: Dirija a Mario mientras cruza la pantalla coleccionando monedas y evitando los martillos de Waluigi. Ganará un punto por cada moneda amarilla y 5 puntos por cada moneda roja. El turno termina al acabar el tiempo en el marcador o cuando a Mario le pega un martillo. Ganará el jugador con más puntos.

Cómo Jugar: Presione el "+" control para mover a Mario.

Carta "WARIO"

¡Fanfarroneada de Wario!

Descripción del Juego: Maneje a Wario en su coche hacia el precipicio sin tirarlo. El jugador que se acerque más al borde del acantilado es el ganador.

Cómo Jugar: Presione el botón A para acelerar y el botón B para frenar.

Carta "SUPER WARIO"

¡Explota el Globo!

Descripción del Juego: El retador y su oponente toman turnos inflando el globo de Wario hasta que explote. Siga inflando para hacer el globo lo más grande posible sin reventarlo. El jugador que haga explotar el globo pierde el juego.

Cómo Jugar: Presione y mantenga presionado el botón A (por un máximo de 3 segundos en cada presión) para inflar el globo.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

1. ¿Puedo usar una carta "Blocker" (bloqueador) cuando mi oponente juegue una carta que afecte a todos, así como una de BOB-OMB?

Respuesta: No. Solamente se puede jugar cartas "Blocker" (bloqueador) cuando el oponente juegue una carta girada directamente contra Ud.

2. ¿Puedo usar una carta "Blocker" (bloqueador) como las de MARIO y DONKEY KONG después de perder el duelo cuando mi oponente juega una carta "Duel" (duelo) como una de SUPER WARIO?

Respuesta: No. Solamente puede jugar cartas "Blocker" (bloqueador) antes de empezar el duelo.

3. Cuando intenté tomar las cartas de mano de mi oponente, él usó una carta de DONKEY KONG "Blocker" (bloqueador) para pararme y tomar mis cartas de mano. ¿Puedo entonces utilizar SUPER MARIO para tomar cartas de mi oponente?

Respuesta: Sí. Puede usar cartas "Blocker" (bloqueador) contra otras cartas "Blocker."

4. Mi oponente intentó tomar mis cartas en juego, por lo tanto pienso usar SUPER MARIO y añadir una carta "Coin" en juego para tomar las cartas en juego o de la mano de mi oponente. ¿Puedo echar un vistazo a las cartas de la mano de mi oponente antes de tomar una de las cartas que tiene en juego?

Respuesta: No. Debe declarar cuales cartas, las de la mano o las que estén en juego, tomará Ud. al jugar la carta SUPER MARIO. No puede cambiar su decisión después de jugar la carta.

5. La carta GRACEFUL PRINCESS PEACH se puede usar para tomar una carta de la baraja o de la pila de cartas desechadas. ¿Puedo tomar una carta de la pila de cartas desechadas después de echar un vistazo en la baraja?

Respuesta: No. Debe declarar cuales cartas, las de la baraja o las que estén en juego, tomará Ud. al jugar la carta GRACEFUL PRINCESS PEACH. No puede cambiar su decisión después de jugar la carta.

6. Hice un desafío contra mi oponente con la carta BIG BOO, pero mi oponente usó la carta SUPER MARIO para defender sus cartas de "Coin." Además, añadió una de sus carta "Coin" en juego para tomar una carta en juego mía. ¿Todavía puedo jugar el micro-juego para prevenir que tome la carta en juego mía?

Respuesta: No. No puede jugar el micro-juego. Su carta de BIG BOO ya no tiene efecto porque su oponente jugó una carta "Blocker" (bloqueador). Solamente puede jugar una carta "Blocker" contra otras cartas "Blocker."

7. ¿Si el e-Reader está en uso con el juego, puedo dejar de usarlo?

Respuesta: No. Tiene que usar el e-Reader en todos los e-Challenge si está disponible y ha sido usado alguna vez en el juego.

8. ¿Puedo tener más de una de las mismas cartas "Item" (artículo) a la vez en juego?

Respuesta: Sí. Aunque para ganar el juego solamente requiere una carta "Item" de cada tipo, en el juego puede mantener más de una carta de Superstar's Shoes, Superstar's Clothes y Superstar's Hat en juego. Tal vez quiera mantener más de cada "Item" (artículo) en juego en caso de que un oponente tome una de ellas.