



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.**



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu Super Mario Kart™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

## TABLE DES MATIERES

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| INTRODUCTION .....                   | 2  |
| LES COMMANDES .....                  | 3  |
| SUR LA LIGNE DE DEPART.....          | 5  |
| REGLES DU GRAND PRIX.....            | 9  |
| L'ARME SECRETE DE LA VICTOIRE.....   | 18 |
| RAMASSEZ LES PIECES .....            | 19 |
| LES HUIT PILOTES.....                | 21 |
| TABLEAU DES PERFORMANCES.....        | 25 |
| LES CIRCUITS.....                    | 27 |
| TRACES DES DIFFERENTS CIRCUITS ..... | 29 |
| CONSEILS DE PROS.....                | 33 |



## INTRODUCTION

Salut à tous ! Merci d'avoir choisi Super Mario Kart. Je m'appelle Lakitu et je dirige cette course. Si vous avez besoin de moi, je ne suis pas loin !

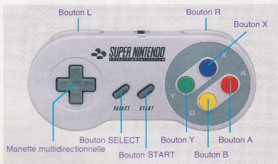
Les compétitions se déroulent sur des karts de course mono-places, dotés d'un châssis métallique. Vous avez le choix entre deux cylindrées : 50 cm<sup>3</sup> et 100 cm<sup>3</sup>. Tous les karts sont plus ou moins les mêmes, ce sont vraiment les pilotes qui font la différence. Chacun d'eux a ses points forts et ses faiblesses. Essayez-en plusieurs jusqu'à ce que vous ayez découvert celui qui vous convient le mieux !



Cette cartouche de jeu comporte une mémoire sauvegardée par pile qui enregistre les meilleurs temps réalisés en mode Time Trial et les victoires obtenues durant les Coupes. Attention : vous pouvez perdre des informations si vous mettez en marche et éteignez votre console de manière répétée.



# LES COMMANDES



**Bouton Y**  
Pour freiner.

**Bouton START**  
Pour interrompre la partie et valider les sélections.

**Bouton SELECT**  
Pour regarder ou non dans votre rétroviseur lorsque vous jouez seul.

**Manette multidirectionnelle**  
Pour diriger votre kart et déplacer le curseur sur les écrans de sélection.

**Bouton L**  
Pour faire sauter ou déraiper votre kart.



Vue générale de la course



Vue dans le rétroviseur

**Bouton R**

Pour faire sauter ou déraper votre kart.

**Bouton X**

Pour regarder ou non dans votre rétroviseur lorsque vous jouez seul (même fonction que le Bouton SELECT) et pour annuler ce que vous avez enregistré sur les écrans de sélection.

**Bouton A**

Pour utiliser les objets.

**Bouton B**

Pour accélérer et passer sur les écrans de sélection.



Mario



Donkey Kong Jr.

Appuyez sur le Bouton L ou R pour faire faire un petit saut à votre kart. Utilisez en même temps la manette multidirectionnelle pour dérapé (voir la section "L'arme secrète").



Luigi



## SUR LA LIGNE DE DEPART

Il est relativement facile d'apprendre à conduire un kart, mais il faut beaucoup de patience et de volonté pour devenir un pro et en maîtriser parfaitement toutes les finesses. Certains pilotes ont réussi à devenir des coureurs de Formule 1 mondialement connus. Pour commencer, introduisez la cartouche de jeu Super Mario Kart dans votre Super Nintendo et mettez la console en marche. Lorsque l'écran Titre s'affiche, appuyez sur le Bouton B et choisissez le mode de jeu.



Yoshi



En mode MARIO KART GP, vous pouvez choisir la cylindrée de votre kart (50 cm<sup>3</sup> ou 100 cm<sup>3</sup>). Les 100 cm<sup>3</sup> sont plus rapides et leurs pilotes sont aussi plus agressifs. Si vous débutez, faites quelques tours de chauffe avec un 50 cm<sup>3</sup>. Dans les autres modes, vous pilotez toujours un 100 cm<sup>3</sup>.

### 1P GAME (pour jouer seul)

- ▶ MARIO KART GP (Grand Prix de Mario)
- ▶ TIME TRIAL (Course contre la montre)

### 2P GAME (pour jouer à deux)

- ▶ MARIO KART GP (Grand Prix de Mario)
- ▶ MATCH RACE (Mode Course)
- ▶ BATTLE MODE (Mode Combat)

Utilisez la manette multi-directionnelle pour déplacer le curseur et faire vos choix. Appuyez sur le Bouton B pour valider. En cas d'erreur, appuyez sur le Bouton X pour annuler.



Toad



Bowser

## 1P GAME ► MARIO KART GP

Grand Prix de Mario - Vous courez contre sept autres pilotes.

## 1P GAME ► TIME TRIAL

Course contre la montre - Choisissez n'importe quel circuit pour vous entraîner ou tenter de battre le record. Les meilleurs chronos sont enregistrés, aussi faites de votre mieux !

## 2P GAME ► MARIO KART GP

Grand Prix de Mario - Huit karts se retrouvent sur la ligne de départ pour le Grand Prix : 2 joueurs se mesurent contre l'ordinateur qui dirige les 6 autres concurrents.

## 2P GAME ► MATCH RACE

Une course à deux, avec un autre joueur, sur le circuit de votre choix.

## 2P GAME ► BATTLE MODE

Mode Combat - 2 joueurs sur un circuit.... qui (devinez quoi ?) SE BATTENT !

## Choix du Pilote

Choisissez parmi les 8 pilotes disponibles.

Reportez-vous à la section "Les huit pilotes" pour plus d'informations. La sélection du circuit dépend du type de compétition choisi (voir "Les circuits").



## MARIO KART GP

- ▶ MUSHROOM CUP RACE (la Coupe des Champignons)
- ▶ FLOWER CUP RACE (la Coupe des Fleurs)
- ▶ STAR CUP RACE (la Coupe des Etoiles)

Choisissez la coupe à laquelle vous voulez participer. Chaque circuit comporte 5 pistes. Il existe également une Coupe Spéciale... mais celle-ci ne peut être choisie qu'une fois gagnées toutes les autres coupes dans la catégorie des 100 cm<sup>2</sup> !



## TIME TRIAL & MATCH RACE

Course contre la montre et Mode Course - Sélectionnez le circuit sur lequel vous voulez courir, ainsi que la coupe. Pour choisir la Coupe Spéciale, vous devez avoir gagné toutes les autres coupes dans la catégorie des 100 cm<sup>3</sup>. Si vous êtes en mode TIME TRIAL (Course contre la montre) les cinq meilleurs temps de chaque circuit sont indiqués.

## BATTLE MODE

Mode Combat - Choisissez un circuit parmi les quatre réservés à ce style de compétition.



Pour effacer le contenu de la mémoire sauvegardée et supprimer tous les records enregistrés sur votre cartouche de jeu, appuyez en même temps sur les boutons L, R, Y et A de la manette de jeu 1, lorsque l'écran Titre est affiché. Si vous ne désirez effacer que les meilleurs temps réalisés en mode TIME TRIAL (et conserver les informations concernant le Grand Prix), sélectionnez les chronos à supprimer, puis appuyez en même temps sur les boutons L, R, Y et A de la manette 1.



La Princesse



Koopa Troopa



# REGLES DU GRAND PRIX

## MARIO KART GP (1 Joueur)

Vous commencez le Grand Prix (MARIO KART GP) à la huitième place. La course commence dès que le signal de départ devient vert. Si vous emballez trop votre moteur avant que le signal ne devienne vert, vous êtes éliminé ! Faites des essais pour trouver la meilleure manière d'accélérer sur la ligne de départ. La moitié de l'écran montre la course vue du dessus et la position actuelle des pilotes. Pour regarder dans votre rétroviseur et voir ce qui se passe derrière vous, appuyez sur le Bouton X ou sur le Bouton SELECT. La partie inférieure droite de l'écran de la course indique la position que vous occupez.



Course vue du dessus/Vue dans le rétroviseur

Chaque course comporte 5 tours. Si vous franchissez la ligne d'arrivée parmi les 4 premiers, vous vous qualifiez pour la course suivante. Si vous êtes cinquième ou plus, vous perdez l'un de vos karts de rechange et devez recommencer la course. Dès que le kart vainqueur a franchi la ligne d'arrivée, les résultats s'affichent à gauche de l'écran.



- ▶ **Retry** (Recommencer)
- ▶ **End** (Terminer)

Chaque fois que vous choisissez "RETRY" (Recommencer) vous perdez l'un de vos karts de rechange. Comme vous disposez de 4 karts au début de la partie, vous pouvez recommencer 3 fois.

Si vous appuyez sur le Bouton START durant une course, la partie s'interrompt et vous pouvez choisir d'abandonner (GIVE UP) ou de reprendre la course (NO). Chaque fois que vous choisissez d'abandonner (GIVE UP), vous perdez l'un de vos karts de rechange.

## SYSTEME DE POINTS

Les pilotes qui se placent dans les quatre premiers reçoivent des points. A la fin de l'épreuve, le nombre total de points détermine le vainqueur.

| Position | 1er | 2ème | 3ème | 4ème |
|----------|-----|------|------|------|
| Points   | 9   | 6    | 3    | 1    |

x 5 COURSES

A partir de la cinquième place, les pilotes doivent recommencer (RETRY) ou abandonner la partie (END). Seuls les 4 premiers reçoivent des points.



Votre place à l'arrivée détermine votre position de départ dans la prochaine course. Par exemple, si vous arrivez second, vous partirez en deuxième position dans la course suivante.

# LES OBJETS SUR LA PISTE



## Turbo

Passez dessus pour bénéficier d'une accélération TURBO !



## Tremplin

Passez dessus pour sauter.



## Les points d'interrogation

Lorsque vous passez sur un point d'interrogation, vous ne savez jamais ce qui va arriver. Une série d'objets défile dans la petite fenêtre située dans la partie supérieure de l'écran, et vous obtenez celui qui s'immobilise. Appuyez sur le Bouton A pour l'utiliser. Lorsque vous passez sur un point d'interrogation, il devient rouge. Si vous avez déjà un objet, vous ne pouvez pas en prendre un second.



## LES OBJETS

**?** Appuyez sur le Bouton A pour utiliser l'objet que vous avez obtenu.



### La carapace verte

Utilisez la carapace verte pour tirer sur les karts de vos adversaires - un coup leur fait faire un tonneau ! Les carapaces vertes peuvent rebondir sur les obstacles, vous pouvez donc tirer également sur les bas-côtés. Mais attention, les carapaces vertes ne peuvent pas franchir l'eau.



### La carapace rouge

La carapace rouge ressemble beaucoup à la carapace verte mais elle fonctionne comme un missile à tête chercheuse ! Si vous avez un ennemi dans votre ligne de tir, employez la carapace rouge. A moins que vous ne soyez trop près ou trop loin, elle rate rarement sa cible.



### La peau de banane

Un kart fait un tonneau s'il passe sur une peau de banane.



### La plume

La plume vous permet de sauter beaucoup plus haut qu'avec les Boutons L ou R. Utilisez-la pour sauter au-dessus de vos adversaires ou pour franchir les obstacles.



## Le champignon

Le champignon vous permet d'obtenir une accélération momentanée. Il vous est même possible, si vous heurtez un adversaire alors que vous utilisez un champignon, de lui faire faire un tonneau !



## L'étoile

L'étoile vous rend momentanément invincible. Durant ce temps, votre vitesse augmente et vous êtes à l'abri des attaques. Si vous échouez dans l'eau ou la lave, ou bien si vous tombez d'un rebord, vous perdez votre invulnérabilité. L'étoile est un élément très utile.



## Les éclairs

Utilisez les éclairs et vous verrez une grande lueur apparaître. Aussitôt après, tous les autres pilotes deviennent plus petits pendant un certain temps. Profitez-en, car ils se déplacent alors plus lentement et sont plus vulnérables.



## La pièce de monnaie

Cet objet ajoute 2 pièces à votre total. Appuyez sur le Bouton A dès que vous obtenez une pièce. Ramassez-en autant que possible !



## Le fantôme

Le fantôme rend votre kart et vous-même invisibles. Il vous permet également de vous emparer de l'objet de votre adversaire.

**REMARQUE :** Les éclairs et les pièces apparaissent uniquement dans les modes Grand Prix (GP) et Course (MATCH RACE). Le fantôme apparaît uniquement dans les modes Combat (BATTLE MODE) et Course (MATCH RACE).

## MARIO KART GP (2 Joueurs)

Grand Prix de Mario - Lorsque vous jouez à deux, l'écran est divisé pour vous permettre de courir en même temps. Le pilote utilisant la manette 1 commence à la huitième place et celui qui a la manette 2 commence à la septième. Si l'un ou l'autre joueur termine dans les quatre premiers, les deux sont automatiquement sélectionnés pour la course suivante.

## TIME TRIAL (1 Joueur seulement)

Course contre la montre - Cette course est extrêmement intéressante pour s'entraîner. Il n'y a pas à se soucier des objets, ni des pièces... Il suffit de faire le tour du circuit... Votre cartouche de jeu sauvegarde les cinq meilleurs temps et les cinq premiers pilotes de chaque circuit ; vous pouvez concourir sur n'importe quelle piste et choisir n'importe quel pilote.



Mario Kart GP (2 Joueurs)



Time Trial (Course contre la montre)

Le temps réalisé durant une course contre la montre s'affiche à l'écran. Vous pouvez alors choisir de recommencer sur ce circuit ou sur un autre. Si vous choisissez REPLAY, vous pouvez voir votre dernière course. Si vous interrompez la partie ou si votre conduite est vraiment bizarre, l'option REPLAY n'apparaît pas.



## MATCH RACE (2 Joueurs)

Mode Course - Une lutte sans merci, contre votre adversaire, pour arriver le premier. Utilisez à bon escient les objets dont vous disposez pour réussir à monter sur la plus haute marche du podium.

## BATTLE MODE (2 Joueurs)

Mode Combat - Chaque joueur dispose de 3 ballons pour protéger son kart. Vous devez faire exploser les 3 ballons de votre adversaire, en utilisant les objets que vous obtenez en passant sur les points d'interrogation. Le perdant est celui qui n'a plus de ballon.



## Comment gagner en MODE COMBAT (BATTLE MODE)

- ☆ Regardez la couleur des obstacles sur l'écran de votre adversaire pour déterminer leur position.
- ☆ Utilisez les étoiles à votre avantage. Lorsque vous êtes invincible, vous pouvez toucher votre adversaire plusieurs fois.
- ☆ Vous pouvez éliminer les peaux de banane avec les carapaces.
- ☆ Gardez toujours un œil sur l'écran de votre adversaire.



En Mode Combat (Battle Mode) ou en Mode Course (Match Race), le compteur de gains/pertes peut indiquer jusqu'à 99 gains ou pertes. Il peut donc s'avérer judicieux, avant de commencer à jouer dans ces deux modes, d'établir une limite. Par exemple, le premier qui gagne trois courses est proclamé vainqueur. Si l'un des joueurs abandonne durant l'une des courses, cela fait match nul. Pour remettre le compteur à zéro, éteignez et remettez en marche la console. (Le bouton RESET ne permet pas de remettre ce compteur à zéro).



# L'ARME SECRETE DE LA VICTOIRE: LE DERAPAGE CONTROLE

## Utilisation des Boutons L et R

Essayez de prendre vos virages en utilisant les Boutons L et R. Si vous synchronisez bien vos actions, vous pouvez réussir un dérapage contrôlé. Vous découvrirez qu'il est possible (mais difficile) de prendre les virages en épingle à cheveux, tout en restant le pied collé au plancher !

**Bouton B + Manette multidirectionnelle + Bouton L ou R**



**Virage pris à la corde**

Si vos actions ne sont pas parfaitement synchronisées, vous risquez de sortir de la piste ou même de faire un tonneau ! Si vous sentez que vous perdez le contrôle, levez le pied ! (Cela s'applique aussi à la conduite "courante"). Les dérapages contrôlés sont très utiles en Mode Combat pour échapper à un adversaire qui vous talonne de près !



Réussissez un dérapage contrôlé !



## RAMASSEZ LES PIÈCES

Le sol est jonché de pièces. Ouvrez l'œil, et sachez, à tout moment, combien vous en avez. A chaque fois que vous ramassez une pièce (jusqu'à 10) votre kart va plus vite. Si un ennemi vous percute ou si vous faites un tonneau, vous perdez des pièces. De plus, Lakitu facture ses dépannages... Si vous n'avez pas d'argent et qu'un adversaire vous touche, vous faites un tonneau ! Aussi, assurez-vous d'avoir toujours un maximum de pièces !

Nombre  
de pièces

1-10

Vitesse  
maximum

Au-dessus de 10, les pièces ne comptent pas.

Au début de la course, le nombre de pièces dont vous disposez est déterminé par votre position de départ.

| Position de départ                   | Nombre |
|--------------------------------------|--------|
| 1 <sup>er</sup> et 2 <sup>ème</sup>  | 2      |
| 3 <sup>ème</sup> et 4 <sup>ème</sup> | 3      |
| 5 <sup>ème</sup> et 6 <sup>ème</sup> | 4      |
| 7 <sup>ème</sup> et 8 <sup>ème</sup> | 5      |



## Combien de pièces perdez-vous lorsque...?

|   |          |
|---|----------|
| Vous faites un tonneau à la suite d'une attaque | 4 pièces |
| Vous êtes remorqué par Lakitu                   | 2 pièces |
| Vous entrez en collision avec un kart adverse   | 1 pièce  |

Si vous n'avez plus de pièces, faites très attention à ne pas heurter les autres karts. S'il faut que vous soyez remorqué, et que vous n'avez plus d'argent, Lakitu prendra quand même soin de vous (hé, c'est un bon gars !).



Vous ne pouvez pas conserver vos pièces pour les courses suivantes. Vous devez recommencer à chaque fois. Rappelez-vous également que vous devez être en contact avec le sol pour pouvoir ramasser les pièces. Il vous est impossible de le faire si vous êtes, même légèrement, en l'air...



## LES 8 PILOTES

Il y a quatre catégories de pilotes. Lorsque vous jouez à deux, la compétition sera très serrée, si chaque joueur choisit le même type de conducteur !

### Les Frères



#### MARIO ET LUIGI Bonnes performances générales

Les Frères Mario (Mario Brothers) sont pratiquement aussi bon pilotes l'un que l'autre. L'amicale rivalité existant entre Mario et Luigi remonte à leur enfance. Vous pouvez vous attendre à une compétition très chaude entre eux. Lorsque Mario et Luigi sont dirigés par l'ordinateur, ils font tout pour vous bloquer le passage.

## Le Dragon et la Dame



### LA PRINCESSE & YOSHI

#### Accélération rapide

Au début, vous pouvez penser que la Princesse et Yoshi n'ont rien en commun (sauf leur amitié pour Mario). Mais, par la suite, vous vous apercevrez vite qu'ils ont le même style de conduite. Tous deux ont une super accélération. S'ils sont appelés à rivaliser avec vous, la Princesse lance des champignons venimeux sur votre passage et Yoshi utilise des œufs pour vous ralentir.

## Les Adversaires de Poids



### BOWSER ET DONKEY KONG JR Super vitesse de pointe

Depuis toujours, ces deux pilotes sont les ennemis jurés de Mario. Vu leur poids, leur accélération est assez faible, mais leur vitesse de pointe est élevée ! S'ils sont appelés à rivaliser avec vous, faites attention aux boules de feu de Bowser et aux peaux de bananes de Donkey Kong Jr. Ce sont vraiment des adversaires de poids ! Évitez-les !



## Les Petits

En raison de leur poids plume, ces "petits" sont excellents pour les débutants.



### KOOPA TROOPA & TOAD

#### Bonne conduite

Aucun de ces deux pilotes ne se fait remarquer par des qualités particulières. Ils sont, cependant, de bons pilotes et leur maîtrise dans les virages est supérieure à la moyenne. Ils ne dérapent pas facilement. Nous les conseillons aux débutants qui viennent juste de se lancer dans la compétition. S'ils rivalisent avec vous dans le Grand Prix, Koopa Troopa laisse tomber des carapaces sur la piste, et Toad y jette des champignons vénéreux.



## TABLEAU DES PERFORMANCES

| Caractéristiques<br>Pilotes                         | Accélération | Vitesse de pointe | CHOCO ISLAND<br>(Ile du Chocolat) |
|---|--------------|-------------------|-----------------------------------|
| MARIO & LUIGI<br>Bonnes performances générales      |              |                   |                                   |
| LA PRINCESSE & YOSHI<br>Accélération rapide         |              |                   |                                   |
| BOWSER & DONKEY KONG JR.<br>Super vitesse de pointe |              |                   |                                   |
| KOOPA TROOPA & TOAD<br>Bonne conduite               |              |                   |                                   |

- KOOPA TROOPA et TOAD ont une parfaite maîtrise de leur machine, alors que la PRINCESSE et YOSHI ont quelques difficultés avec le volant.
- Si KOOPA TROOPA ou TOAD entrent en collision avec les gigantesques BOWSER ou DONKEY KONG JR., ils seront projetés en l'air....

Ce tableau indique les meilleurs karts sur chaque piste. Essayez de choisir un kart satisfaisant pour l'ensemble des circuits.

## Classification



Le meilleur



Excellent



Moyen



Passable

|  | VANILLA LAKE<br>(Lac à la Vanille) | DONUT PLAINS<br>(Plaines de Beignets) | KOOPA BEACH<br>( Plage Koopa) | BATTLE MODE<br>(Mode Combat) |  |
|--|------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------|------------------------------|--|
|  |                                    |                                       |                               |                              |  |
|  |                                    |                                       |                               |                              |  |
|  |                                    |                                       |                               |                              |  |
|  |                                    |                                       |                               |                              |  |

Dans le Grand Prix, le kart qui vous précède et celui qui vous suit peuvent essayer de rendre votre course plus difficile en lançant des choses sur la piste. La meilleure manière de faire est de vous concentrer sur le fait d'éviter ces objets. Plus vous vous rapprochez du groupe de tête, plus les attaques deviennent intenses.



## LES CIRCUITS

### MUSHROOM CUP

(Coupe des Champignons)

#### MARIO CIRCUIT

Parcours 1

#### DONUT PLAINS

Parcours 1

#### GHOST VALLEY

Parcours 1

#### BOWSER CASTLE

Parcours 1

#### MARIO CIRCUIT

Parcours 2

### FLOWER CUP

(Coupe des Fleurs)

#### CHOCO ISLAND

Parcours 1

#### GHOST VALLEY

Parcours 2

#### DONUT PLAINS

Parcours 2

#### BOWSER CASTLE

Parcours 2

#### MARIO CIRCUIT

Parcours 3

## Caractéristiques des épreuves

#### MARIO CIRCUIT - Degré d'adhérence : 1

Circuit de Mario - Un circuit pavé, présentant une bonne adhérence. Faites attention aux tuyaux !



#### DONUT PLAINS - Degré d'adhérence : 2

Plaines de Beignets - Un circuit bien tranquille avec un magnifique étang. Votre chemin peut être obstrué par des tuyaux ou des marmottes.



#### GHOST VALLEY - Degré d'adhérence : 1

Vallée du Fantôme - Un circuit en bois, construit il y a bien longtemps. Il ne comporte pas d'obstacles particuliers, mais... attention aux trous !



Vos adversaires essaient de vous rendre la course aussi difficile que possible. Faites de votre mieux pour éviter leurs attaques.

Le "degré d'adhérence" change selon le parcours. Il y a 4 niveaux d'adhérence ; plus leur numéro est élevé, plus le circuit est glissant.

## STAR CUP

(Coupe des Etoiles)

**KOOPA BEACH**

Parcours 1

**CHOCO ISLAND**

Parcours 2

**VANILLA LAKE**

Parcours 1

**BOWSER CASTLE**

Parcours 3

**MARIO CIRCUIT**

Parcours 4

## SPECIAL CUP

(Coupe Spéciale)

La Coupe Spéciale est une compétition réservée aux pilotes de 100 cm<sup>3</sup>. Seuls les pilotes ayant remporté les trois autres coupes peuvent y prendre part.

### BOWSER CASTLE - Degré d'adhérence : 1

Château de Bowser - Un circuit de pierres posées sur un lit de lave. Faites attention ou vous risquez d'être pétrifié de temps en temps !



### CHOCO ISLAND - Degré d'adhérence : 3

Ile du Chocolat - Un circuit envahi par la poussière, en plein désert. Attention à la plante Piranha !!



### KOOPA BEACH - Degré d'adhérence : 3

Plage de Koopa - Un circuit construit sur la plage entourant une petite île. Les oisillons Flopping Cheep Cheep y font leurs nids....



### VANILLA LAKE - Degré d'adhérence : 4

Lac à la Vanille - Un circuit sur un lac gelé, parfaitement lisse. Evitez à tout prix les tuyaux et les trous qui y sont creusés.





# TRACE DES DIFFERENTS CIRCUITS

## MUSHROOM CUP RACE



MARIO CIRCUIT 1



DONUT PLAINS 1



GHOST VALLEY 1



BOWSER CASTLE 1



MARIO CIRCUIT 2

Dans la mesure du possible, évitez les flaques d'huile... elles vous font faire des tonneaux si vous passez dessus !

## FLOWER CUP RACE



CHOCO ISLAND 1



GHOST VALLEY 2



DONUT PLAINS 2



BOWSER CASTLE 2



MARIO CIRCUIT 3

Si une marmotte saute sur votre kart, appuyez plusieurs fois de suite sur le Bouton L ou R pour la faire tomber !

# STAR CUP RACE



KOOPA BEACH 1



CHOCO ISLAND 2



VANILLA LAKE 1



BOWSER CASTLE 3



MARIO CIRCUIT 4

L'eau bleu foncé qui entoure la plage de Koopa est très profonde. Faites attention !



## BATTLE MODE



Battle Course 1



Battle Course 2



Battle Course 3



Battle Course 4

Le circuit numéro 1 est un circuit d'entraînement.



## CONSEILS DE PROS

- ☆ Si vous dérapez dans un virage, décélérez pour reprendre le contrôle de votre kart.
- ☆ Ces karts ne peuvent pas faire marche arrière. Si vous devez remettre votre machine dans la bonne direction, utilisez les Boutons L et R pour sauter.
- ☆ Vous ne pouvez pas sauter au-dessus de certains obstacles (les peaux de banane par exemple). Utilisez une plume pour passer par-dessus.
- ☆ Si vous tombez dans l'eau, vous pouvez encore vous déplacer, mais plus lentement. N'ayez pas peur ! Je viendrai vous repêcher avec ma fidèle canne à pêche. Même si vous tombez du bord de la piste de la VALLEE DU FANTOME ou bien dans la lave, sur l'une des pistes du CHATEAU DE BOWSER, je vous mettrai rapidement à l'abri.
- ☆ Il est impossible de ramasser des objets, si vous ne touchez pas le sol.
- ☆ Si vous faites un bon chrono en mode TIME TRIAL, recommencez et tentez de battre votre propre record !
- ☆ Si vous n'allez pas dans la bonne direction, je foncerai sur l'écran pour vous avertir, avec un drapeau jaune portant une croix.
- ☆ Une compétition spéciale vous attend, si vous réussissez à obtenir le trophée de la Coupe Spéciale réservée aux 100 cm<sup>2</sup>.



[040355F]

**FRANCE SEULEMENT  
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS****Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)**

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au **16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.****BP 797****95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,  
appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55**.  
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[B440358] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**

**(16 1) 34 64 77 55**

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**

**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

**ou 24H sur 24,**

**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H**

(0493)

**Nintendo**

DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON