

1 Belangrijke informatie

Over het spel

2 Besturing

3 Om te beginnen

4 Opslaan en stoppen

Het spel spelen

5 Fields en Areas

6 Speciale soorten gevechten

Switch Menu

7 Switch Menu

8 Pokémon-info

In de steden

9 Stadsfaciliteiten

10 Two Player (twee spelers)

11 Shopscope

Ondersteuning

12 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor Super Pokémon™ Rumble voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je begint met spelen. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig te lezen en aan hen uit te leggen.


Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS-systeem als het Nintendo 3DS XL-systeem.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van derden beschikt.

Taalkeuze

De taal in het spel is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. Het spel ondersteunt vijf verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans en Italiaans. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die

automatisch gebruikt in het spel. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in het spel Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

COB (Australië):
www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):
www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Wanneer je deze software (inclusief mogelijk daartoe behorende digitale content of documentatie) downloadt of gebruikt, en de bijbehorende kosten hebt betaald, ontvang je een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie om deze software te gebruiken op je Nintendo 3DS-systeem. Het gebruik van deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst

voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of distributie is niet toegestaan. Je Nintendo 3DS-systeem en deze software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal, maakt de garantie ongeldig en maakt inbreuk op je verplichtingen onder de gebruikersovereenkomst. Het gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan bovendien leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Nintendo 3DS-systeem en de daarmee samenhangende diensten beschadigen en/of minder goed laten functioneren. Nintendo® (en door Nintendo gelicenseerde partijen of distributeurs) is niet verantwoordelijk voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het bezit van dit document biedt je geen licentie of ander

eigendomsrecht op dergelijk materiaal.

Nintendo respecteert de intellectuele eigendommen van anderen en vraagt leveranciers van Nintendo 3DS-software om hetzelfde te doen. In overeenstemming met de Digital Millennium Copyright Act in de VS, de richtlijn inzake elektronische handel in de EU en andere van toepassing zijnde wetgeving hebben we een beleid ingevoerd waarbij we Nintendo 3DS-software, indien we het nodig achten, verwijderen als deze de intellectuele eigendomsrechten van anderen lijkt te schenden. Als je denkt dat je intellectuele eigendomsrechten worden geschonden, kijk dan op de volgende website om ons volledige beleid te bekijken en je te informeren over de rechten die je hebt: ippolicy.nintendo-europe.com

Consumenten in Australië en Nieuw-Zeeland kunnen kijken op: support.nintendo.com

© 2011 Pokémon.

© 1995-2011 Nintendo Co., Ltd./
Creatures Inc./GAME FREAK inc.
Developed by Ambrella.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Powered by  **mobiclip**

CTR-P-ACCP-EUR

In Super Pokémon Rumble zul je gewoonlijk knoppen gebruiken om keuzes in het menu te selecteren en Pokémon te verplaatsen. Voor sommige functies kun je de stylus gebruiken.

Algemene besturing

Verplaatsen



Menukeuzes selecteren



Beslissen



Bekijken



Spreeken



Gebruik aanval Ⓐ



Bericht sturen



Vorige



Gebruik aanval Ⓑ



Toon Switch Menu (wisselmenu)



Toon Pause Menu (pauzemenue)

START

Toon HOME-menu



Besturing Switch Menu

Bekijk Pokémon-info



Registreer een
favoriet

R

Filter (filteren) en Sort
(sorteren)

START

3

Om te beginnen

Tik in het HOME-menu op het Super Pokémon Rumble-pictogram en daarna op OPENEN om het spel te beginnen. Het titelmenu zal weergegeven worden.

Titelmenu

Selecteer NEW GAME (nieuw spel) als je het spel voor de eerste keer speelt. Selecteer CONTINUE (verder spelen) als je al een opgeslagen spelbestand hebt. Wanneer het spel hervat wordt, zul je je aan de poort van een stad bevinden (p. 9).



4

Opslaan en stoppen

Je voortgang in het spel wordt automatisch opgeslagen op bepaalde punten.



Er is slechts één opgeslagen bestand. Schakel het Nintendo 3DS-systeem niet uit wanneer “Saving...” (bezig met opslaan) wordt weergegeven op het scherm. Als je wil stoppen met spelen, druk dan op **START** om het pauzemenu te tonen en kies SAVE AND QUIT (opslaan en stoppen) voordat je de software sluit of het systeem uitschakelt.

- ◆ Wanneer je verdergaat met het spel zul je bij de poort van een stad beginnen, ongeacht waar je was toen het spel werd opgeslagen.

Verwijderen van opgeslagen gegevens

Om opgeslagen gegevens te verwijderen, houd je **(A) + (B) + (X) + (Y)** tegelijk ingedrukt terwijl het spel wordt geladen.

- ◆ **Verwijderde opgeslagen gegevens kunnen niet worden hersteld.**

- Zet het systeem niet uit en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in het spel of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.

Elk field (veld) bevat meerdere kleinere areas (gebieden). Voltooi een gebied door te strijden met Pokémon die daar leven. Het is aan jou om bevriend te raken met steeds krachtigere Pokémon, zodat je kunt voldoen aan de eisen voor deelname aan de Battle Royale (p. 6) en verder kunt gaan met je avontuur. In velden tref je tevens steden (p. 9) aan, die centrale punten vormen in het verhaal.

Field



Loop naar de ingang van een gebied of een stad om deze binnen te gaan.

Area



Verken het gebied en vecht tegen andere Pokémon. Voltooi een gebied door de Boss (baas) te verslaan. Je zult de baas vinden aan het einde van dat gebied.

Launch Pad

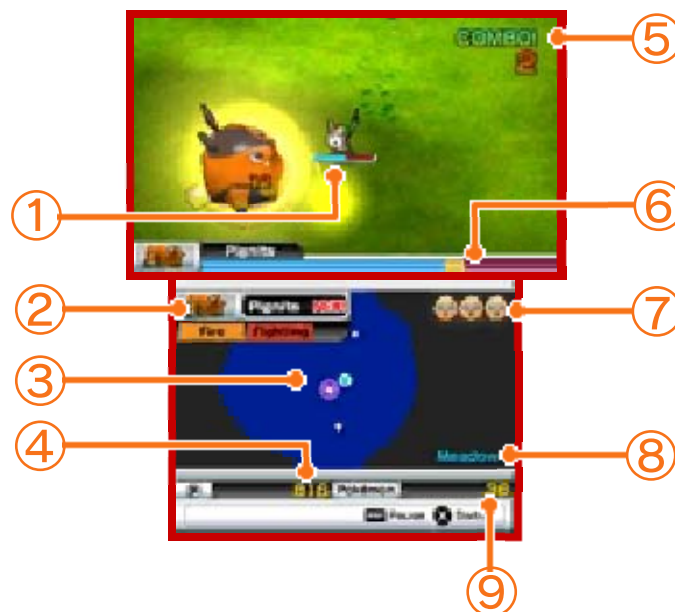
Spring op een Launch Pad (lanceerplatform) zoals hiernaast getoond om verder te gaan of naar een andere plaats te bewegen. Houd in gedachten dat lanceerplatformen je slechts van een enkele reis voorzien.



- ◆ Wanneer je de kleur en vorm van lanceerplatformen observeert, zul je merken dat er verschillende soorten zijn.

Spelschermen gebruiken

De informatie die wordt weergegeven op de schermen is afhankelijk van je locatie in het spel.



① HP-meter

De blauwgroene meter toont hoeveel HP (levenspunten) je












huidige Pokémon over heeft. Naarmate de Pokémon schade oploopt, gaat de meter naar beneden. Als de meter leegraakt, is de Pokémon verslagen.

② Informatie over vijanden

Dit toont de naam en het type van de Pokémon waartegen je vecht.

③ Mini-kaart

Op de mini-kaart kun je zien wat er om je heen gebeurt. De symbolen die weergegeven worden op de kaart zijn afhankelijk van je locatie in het spel.

-  Jouw Pokémon
-  Vijanden
-  Boss
-  Flauwgevallen Pokémon
-  Launch Pad
-  Uitgang
-  Tunnel
-  Faciliteit
-  Voltooid gebied
-  Onvoltooid gebied
-  Stad (Glowing Fountain [gloeifontein])

④ Huidige verzamelde (p. 9)

⑤ Combo

⑥ Baas HP-meter

Deze meter wordt getoond wanneer je vecht met een baas.

⑦ Wonder Keys

Het aantal Wonder Keys (wondersleutels) gaat met één naar beneden wanneer jouw Pokémon verslagen wordt. Wanneer alle wondersleutels verdwenen zijn, is het spel afgelopen.

⑧ Huidige locatie

⑨ Aantal bondgenoten

Moves en Types

Druk op **A** om de Move (aanval) te gebruiken die aan **A** is toegewezen of druk op **B** om de aanval te gebruiken die aan **B** is toegewezen. Sommige Pokémon kennen slechts één aanval, en elke aanval heeft een type. De schade die de aanval teweegbrengt hangt af van haar verhouding tot het type van de verdedigende Pokémon.



Raak bevriend met Pokémon

Wanneer een Pokémon die je hebt verslagen omvalt, kun je deze aanraken om vrienden te worden.



Verwissel Pokémon

Als je op **X** drukt verschijnt het Switch Menu (wisselmenu) (p. 7). Hier kun je de Pokémon zien die je

bestuurt (je huidige Pokémon). Met het wisselmenu kun je overschakelen naar een van je andere bevriende Pokémon.

Wonder Keys en Game Over

Wanneer je huidige Pokémon al zijn HP verliest, valt deze flauw en verlies je een wondersleutel 🗝️. Kies een andere Pokémon via het wisselmenu. Als je al je wondersleutels verliest of geen andere Pokémon hebt om in te zetten, is het spel afgelopen. Je zult dan teruggebracht worden naar een stad.

Combo

De combo geeft aan hoeveel Pokémon je op rij verslagen hebt. Hoe langer de combo, hoe gemakkelijker het wordt om je tegenstanders te verslaan. De combo eindigt wanneer je een tijdje geen Pokémon aanvalt.

6

Speciale soorten gevechten

Speciale regels gelden voor de volgende soorten gevechten. In deze gevechten zullen andere Pokémon je niet bevrienden, ook niet wanneer je hen verslaat.

Battle Royale

Je zult de strijd winnen wanneer je alle Pokémon in de arena verslaat



binnen de



tijdslimiet. Wanneer je een Pokémon verslaat, verschijnt 🎁. Raap deze op om meer tijd te krijgen.

- ◆ In een Battle Royale kun je niet van Pokémon wisselen tenzij je huidige Pokémon flauwvalt.

Team Battle

Selecteer in een Team Battle (teamgevecht) tot maximaal twee Pokémon naast je





huidige Pokémon en strijd dan in een team van drie. Je kunt niet van Pokémon wisselen tijdens het gevecht. Nadat je een zeker punt in het spel hebt bereikt, kun je Windup Energy  (opdraaienergie) krijgen wanneer je Pokémon verslaat. Zodra je genoeg opdraaienergie hebt, kun je op  drukken om voor beperkte tijd de krachtige Hyper Mode (hypermodus) te gebruiken.

Charge Battle

Laat een enorme groep van jouw Pokémon het in een Charge Battle (frontale aanval)



opnemen tegen een horde andere Pokémon. Blijf vlug op  drukken of roteer  om aanvalskracht op te bouwen. Als je team sterker blijkt dan de andere groep Pokémon, zul je winnen en naar de volgende groep gaan. Wanneer je team zwakker is, verlies je de frontale aanval en zul je je team moeten versterken en het opnieuw proberen.

7

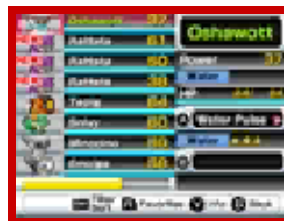
Switch Menu

Druk op ⊗ om het Switch Menu (wisselmenu) te tonen. In dit menu kun je je huidige Pokémon verwisselen of informatie bekijken over de Pokémon in je Collection (verzameling).

- ◆ Het spel wordt gepauzeerd wanneer je het wisselmenu bekijkt.

Scherm Switch Menu

De Pokémon in je verzameling zullen in een lijst getoond worden. Het Power-nummer duidt de totale kracht van elke Pokémon aan. Je kunt je huidige Pokémon verwisselen door een Pokémon uit de lijst te selecteren en op Ⓐ te drukken.



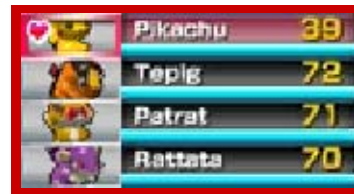
- ◆ Als je huidige Pokémon aangevallen wordt tijdens het verwisselen, zal deze handeling niet slagen.





Filter en Sort



Druk op in het wisselmenu om de lijst van Pokémon te filteren (Filter) of te sorteren (Sort) op naam, type, enzovoort.

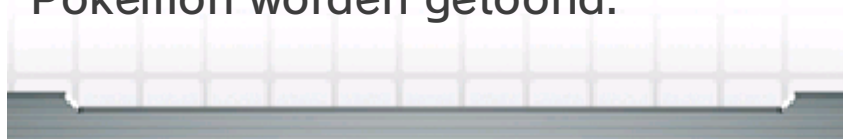
Favorites

Je kunt een
geselecteerde
Pokémon
registreren als een



| | |
|---|----|
|  Pikachu | 39 |
|  Tepig | 72 |
|  Patrat | 71 |
|  Rattata | 70 |

van je Favorites (favorieten) door in
het wisselmenu op  te drukken. Je
favoriete Pokémon zullen een  -
symbool hebben en bovenaan de
lijst onder je huidige geselecteerde
Pokémon worden getoond.



Druk op **Y** in het wisselmenu om gedetailleerde informatie over de geselecteerde Pokémon te bekijken.



① Power (kracht)

② Type

③ Huidige HP / Maximale HP

④ Aanvalsinfo

Toont naam en type van de op **A** en **B** geregistreerde aanvallen. Hoe meer ☆-symbolen de aanval heeft, hoe sterker deze is. Aanvallen met extra effecten zijn voorzien van een ►-symbool.

- ◆ Wanneer het aanvalstype overeenkomt met het type van de Pokémon, wordt de aanval gemarkeerd met één of meer ★-symbolen en is haar kracht groter dan normaal.

⑤ Effecten van Special Traits

⑥ Originele Toy Trainer

De naam die geregistreerd staat in

Mii™-maker wordt weergegeven als de naam van de originele Toy Trainer.

- ◆ Als je nog geen Mii-personage hebt gemaakt, wordt de gebruikersnaam die ingesteld is op het Nintendo 3DS-systeem weergegeven.

⑦ Attack / Defense

Attack staat voor aanvalskracht en Defense betekent verdedigingskracht. Hoe meer ○-symbolen de Pokémon hebben, hoe hoger hun aanvals- of verdedigingskracht.

⑧ Effecten van aanvallen

Als een aanval extra effecten heeft, zullen deze hier weergegeven worden.

Special Traits

Sommige Pokémon hebben Special Traits (speciale eigenschappen), en er bestaan vele verschillende soorten met effecten zoals het doen toenemen van een Pokémon's bewegingssnelheid of het beïnvloeden van een aanvalswerking.



- ◆ Namen van Pokémon met speciale eigenschappen worden in een andere kleur weergegeven.

De steden zijn de beginpunten van je avonturen. Je kunt de Launch Pads en tunnels gebruiken om naar verscheidene plaatsen te reizen. Steden hebben ook veel verschillende faciliteiten die je tijdens je reis kunnen helpen.

- ◆ Sommige faciliteiten zijn ook buiten de steden beschikbaar.
- ◆ Naarmate je verder komt in het spel, zullen er steeds meer faciliteiten beschikbaar worden.

Glowing Fountain

De Glowing Fountain (gloeifontein) herstelt de HP van al je Pokémon, inclusief Pokémon die waren flauwgevallen.





Move-a-majig

Bij de Move-a-majig (aanvalsapparaat) kun je 🟡 uitgeven om je huidige Pokémon een willekeurige aanval te leren. Als de Pokémon al twee aanvallen kent, zal je Pokémon er één moeten vergeten alvorens hij een nieuwe kan leren.



Over

Wanneer je vijanden verslaat of de Battle Royale champion (kampioen) wordt, zullen  verschijnen. Raak deze aan om ze op te rapen. Je kunt  uitgeven bij de Move-a-majig, Move Vendor, enzovoort.



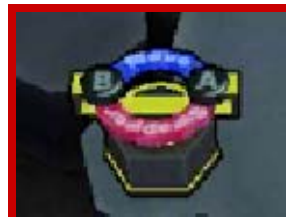
Move Vendor

Bij de Move Vendor (aanvalshandelaar) kun je  uitgeven om een specifieke aanval aan de huidige Pokémon te leren, mits deze daartoe in staat is. Elke aanvalshandelaar verkoopt een unieke aanval.



Move Swapper

Bij de Move Swapper (aanvalsverwisselaar) kun je  uitgeven om de aanvallen die geregistreerd staan op (A) en (B) te wisselen.



Collection

Bekijk bij Collection (verzameling) informatie over de Pokémon die je hebt ontmoet.



Verschillende soorten worden apart geregistreerd. Bevriende Pokémon zijn gemarkeerd.

Information

Bekijk Information (informatie) over het spel, zoals je totale speelduur of de hoeveelheid verslagen Pokémon. Beweeg naar links of rechts met  of  om door de pagina's te bladeren.



Release Point

Laat bij dit Release Point (vrijlatingspunt) bevriende Pokémon vrij. Druk op  om een vinkje te plaatsen bij de Pokémon die je wilt vrijlaten. Als je klaar bent met het selecteren van Pokémon, druk dan op  en er zal een bevestigingsbericht verschijnen. Selecteer YES (ja) om de Pokémon vrij te laten. Vrijgelaten Pokémon zullen soms als afscheidsgeschenk  of een andere Pokémon achterlaten.



Move School

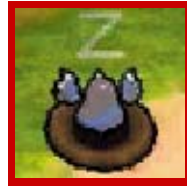
Bij de Move School (aanvalsacademie) kun je één van je Pokémon je huidige Pokémon een aanval



laten aanleren. Selecteer een aanval en daarna de Pokémon. Als je klaar bent met het selecteren van Pokémon, druk dan op Ⓑ en er zal een bevestigingsbericht verschijnen. Nadat je huidige Pokémon de aanval heeft geleerd, zal de andere Pokémon verdwijnen.

Tunnel

Bezoek Drilbur, die ervan houdt om op bepaalde plaatsen in het field (veld) te slapen. Drilbur zal een tunnel maken die je kunt gebruiken om heen en weer naar de stad te gaan.



Wachtwoorden invoeren

Spreek met Munna in Easterly Town om een wachtwoord in te voeren. Je kunt wachtwoorden invoeren door met de stylus op de cijfers van het toetsenbord te tikken. Als de ingevoerde wachtwoorden kloppen, verschijnen er ergens in het spel nieuwe Pokémon.



- ◆ Wachtwoorden worden onthuld buiten dit spel om. Bezoek de officiële website van Super Pokémon Rumble (www.pokemon.com/superrumble/) voor meer details. Houd er rekening mee dat deze dienst kan eindigen zonder voorafgaande kennisgeving.

10 Two Player (twee spelers)

Local Play

Deze software maakt het mogelijk om via Nintendo 3DS Local Play samen met een vriend in verschillende areas (gebieden) te spelen en vrienden te worden met meer Pokémon dan gewoonlijk. Maximaal twee spelers kunnen meedoen. Alle spelers hebben een exemplaar van de software nodig.



- ◆ Two-Player modus wordt beschikbaar nadat je de eerste Battle Royale hebt voltooid.
- ◆ In de Two-Player modus zal het spel niet gepauzeerd worden wanneer het Switch Menu (wisselmenu) wordt getoond.

Benodigheden:

- Eén Nintendo 3DS-systeem per speler
- Eén exemplaar van de software per speler

Instellen

- ① De host selecteert RECRUIT (rekruteren) en de speler die deelneemt (de gast) selecteert SEARCH FOR A PLAYER (zoeken naar een speler). Wanneer de communicatie slaagt, toont het scherm van de gast de naam van de host. Wanneer de gast de

naam van de host selecteert, zullen beide spelers naar de lobby voor Two-Player spelletjes doorgaan. De host gebruikt dan een lanceerplatform om een gebied te selecteren.

- ◆ Je kunt enkel naar gebieden gaan die je allebei hebt voltooid. Battle Royale arena's, teamgevechten en frontale aanvallen zijn niet beschikbaar.
- ② Wondersleutels worden gedeeld tussen jou en je vriend. Wanneer de HP van de Pokémon van een vriend 0 bereikt, kun je wat van zijn HP herstellen door er met je huidige Pokémon naast te gaan staan. Zelfs wanneer er geen wondersleutels over zijn, gaat het spel door zolang de huidige Pokémon van de speler nog steeds HP heeft. Flauwgevallen Pokémon zullen de eerste speler die hen bereikt bevrienden. Wanneer je een gebied hebt voltooid, keer je terug naar de lobby. Als je de Two-Player modus wilt verlaten, ga je naar de End Connection (verbinding verbreken) faciliteit.

Gift Exchange

Als jullie beiden het spel hebben voltooid, kunnen jij en je vriend Pokémon uitwisselen met behulp van de Gift Exchange (geschenkruil) in de Two-Player lobby. Pokémon die je weggeeft zullen niet langer in je Collection (verzameling) zitten.

StreetPass™ 

De Mii-personages van andere spelers kunnen een bezoek brengen aan jouw Toy Shop (speelgoedzaak) via



StreetPass. Je kunt dan de strijd aangaan met de Toy Pokémon-verzameling van andere spelers. Om deze functie te kunnen gebruiken moeten alle spelers StreetPass inschakelen voor deze software. Je spelernaam, Mii-naam en begroeting zullen gezien worden door andere gebruikers.

- ◆ Je kunt de StreetPass-functie beperken door middel van de functie voor ouderlijk toezicht. Kijk in de handleiding voor meer informatie.
- ◆ De Shopscope (koop-scoop) wordt beschikbaar nadat je de eerste Battle Royale hebt voltooid.

StreetPass inschakelen**Gebruik van StreetPass**

- ① Wanneer je de koop-scoop faciliteit gebruikt, zal het volgende menu verschijnen.



Je kunt StreetPass activeren in het instellingenmenu.

**Player Cards
(speler-
kaarten)**

Bekijk informatie over andere spelers die je passeert en vecht tegen hun verzamelingen.

**Check Toy
Shop
(bekijk de
speel-
goedzaak)**

Bekijk de huidige klanten. Om een nieuwe klant uit te nodigen naar je Toy Shop (speelgoedzaak), selecteer je  INVITE A CUSTOMER (nodig een klant uit). Dit kost 10 speelmunten die je verdiend hebt met je Nintendo 3DS-systeem. Je moet ten minste twee Mii-personages op je Nintendo 3DS-systeem hebben om klanten te kunnen uitnodigen.

Settings (instellingen)

Bekijk je verzameling, gebruik de stylus om je begroeting te bewerken en nog veel meer. Je kunt ook StreetPass in- of uitschakelen.

Return to Town (terug naar de stad)

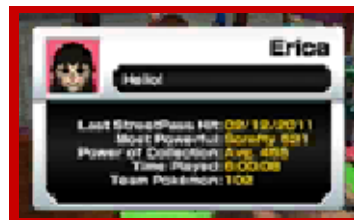
Verlaat de speelgoedzaak en keer terug naar de stad.

- ② Wanneer StreetPass succesvol is, kunnen klanten je



speelgoedzaak bezoeken en daar winkelen. Je zult 🟡 ontvangen wanneer ze bij je langskomen!

- ③ Zodra klanten je speelgoedzaak hebben bezocht, kun je informatie over



hen bekijken door PLAYER CARDS te selecteren in het speelgoedzaakmenu. Selecteer een kaart door op (A) te drukken en zo de verzameling van een klant te bekijken. Je kunt dan tegen zijn of haar Pokémon vechten.

- ◆ Er kunnen 30 Player Cards (spelerkaarten) opgeslagen worden. Naarmate je meer

spelers ontmoet, zullen oudere kaarten weggegooid worden, te beginnen met de oudste. Om te voorkomen dat ze worden weggegooid kun je ze beveiligen door op **R** te drukken.

- ④ Wanneer je een gevecht tegen een klant wint, kun je zijn of haar Pokémon



lenen. Deze Pokémon zal als een Helper Pokémon verschijnen aan de ingang van een gebied en je helpen tijdens je avontuur. De Pokémon vertrekt wanneer je het gebied hebt voltooid.

StreetPass uitschakelen

Selecteer STREETPASS SETTINGS (instellingen StreetPass) onder SETTINGS in het speelgoedzaakmenu. Wanneer je op **A** drukt, krijg je “Deactivate StreetPass for Super Pokémon Rumble?” (Deactiveer StreetPass voor Super Pokémon Rumble?) te zien. Selecteer YES (ja) om de StreetPass-communicatie te stoppen.



Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com