



TESTS

- [Game & Watch](#)
- [Atari 2600](#)
- [PC](#)
- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Virtual Boy](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)
- [DS](#)
- [Wii](#)

CODE ZONE

- [NES](#)
- [Game Boy](#)
- [Super NES](#)
- [Nintendo 64](#)
- [Game Boy Color](#)
- [Game Boy Advance](#)
- [Game Cube](#)

DIVERS

- [Boîtes des jeux](#)
- [Utilitaires PC](#)
- [Juke-Box](#)
- [Animations](#)
- [Lexique](#)
- [SMB, le film](#)
- [Collection perso](#)
- [Insolites](#)

SOLUCES

- [Super Mario World](#)
- [Yoshi's Island](#)
 - [Test](#)
 - [Bonus](#)
 - [Ennemis](#)
 - [Soluce](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)

M2-7: Billoloto le planqué...

En forme d'adieu au monde 2 avant le château final, ce stage crépusculaire possède tout un tas de petits recoins à fouiller pour en dégager tous les bonus. Et ce n'est pas parce que vous avez obtenu les 100% avant d'aborder l'ultime partie qu'il faut croire que cette dernière est sans intérêt. Sachez enfin que dès que vous lancez un gros œuf, tous les ennemis à l'écran seront transformés en étoiles...

La toute première fleur se situe au-dessus de l'endroit où vous débutez le niveau. Pour le rallier, prenez appui sur les blocs à œufs un peu plus loin et remontez sur la droite.



Allez alors à gauche et enfoncez le pilier, la première pièce rouge de niveau se trouvait en-dessous.

MARIO PEOPLE

- [Mario](#)
- [Luigi](#)
- [Peach](#)
- [Toad](#)
- [Yoshi](#)
- [Bowser](#)
- [Donkey Kong](#)
- [Wario](#)
- [Waluigi](#)
- [Ennemis](#)
- [Autres](#)

INTERACTIF

- [Qui est Mario86?](#)
- [Records perso](#)
- [Courier](#)
- [Livre d'or](#)
- [Liens](#)
- [Forum](#)
- [Contacts](#)

PARTENAIRES

- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Explosez le nuage à proximité et vous créez une passerelle. Empruntez-la et au bout, alignez les trois Shyguys volants pour récupérer les pièces rouges qu'ils transportaient.



À gauche de la passerelle que vous avez créée, se trouve un premier nuage qui libérera des étoiles. Vous verrez la porte verrouillée conduisant au Bonus Game juste à côté.



Peu après, vous devrez allumer un autre Shyguy volant pour vous emparer de sa pièce rouge.



Il y a encore une pièce rouge en continuant votre chemin sur la gauche, en-dessous de la clé (pas difficile à rallier).



Montez en haut de la roue après avoir éliminé les Shyguys et explosez le nuage qui se trouve au-dessus: il contient des étoiles. Ensuite, prenez la clé et rendez-vous au Bonus Game qui est une collecte de pièces.



Redescendez au début du niveau et prenez le chemin « normal ». Après les deux portails à sens unique, montez au-dessus du chemin et vous trouverez la deuxième fleur, en compagnie d'une pièce rouge, sous un pilier à enfoncer.



Il y a un interrupteur caché dans un nuage dans le premier monticule de blocs friables jaunes (au-dessus du petit bumper). Actionnez-le et vous ferez apparaître plein de pièces dans le second monticule, où se cache un autre nuage, qui contient cette fois des étoiles.





Avant de descendre, rebondissez sur le boulet de canon le plus haut pour atteindre une plate-forme en hauteur. Le nuage qui s'y trouve renfermait un 1UP.



Enfoncez ensuite les piliers, qui écrasèrent deux pièces rouges, et ralliez l'anneau de sauvegarde avant d'emprunter la porte.



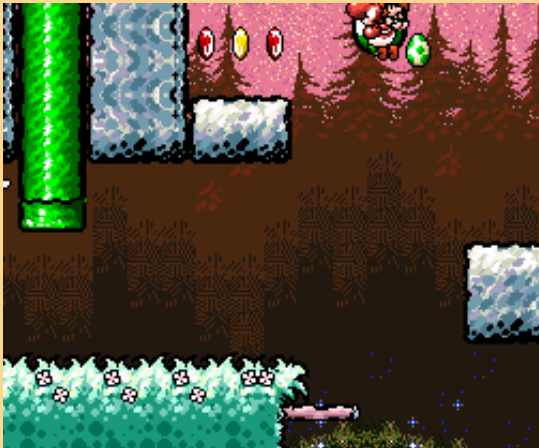
Dans ce nouveau passage, vous pourrez vous faire pas mal d'étoiles en lançant les œufs géants (que vous pourrez pondre en avalant un gros Shyguy) dans des zones où se trouvent pas mal d'ennemis.



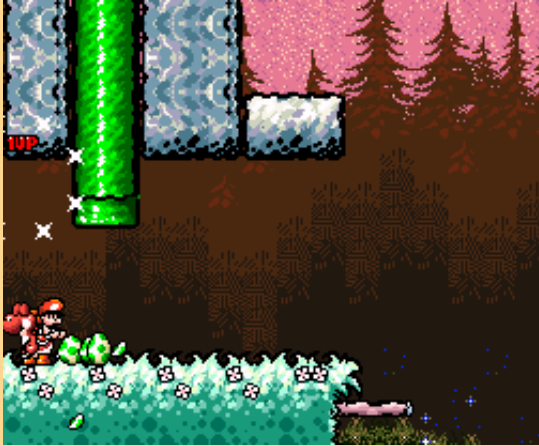
Il y a une fleur à récupérer au bout de ce passage. Pour libérer le passage, exterminiez le petit Bobo avec un gros œuf.



En sortant, vous déboucherez quasi immédiatement dans un passage aérien qui rappelle le [2-1](#). Tout en haut au bout de cette séquence, il y a deux pièces rouges, à attraper rapidement.



Avant de quitter ce passage, n'oubliez pas qu'un 1UP se cachait à côté du tuyau de sortie.



Dès que vous sortez du tuyau, allez enfoncer le troisième pilier, et vous gagnerez la douzième pièce rouge.



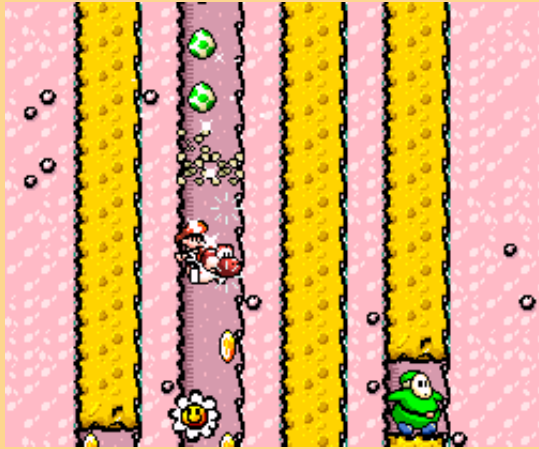
La pièce suivante se trouve un peu plus loin, encore sous un pilier qu'il faudra aplatis.



Utilisez ensuite le bumper pour atteindre les nuages sur votre droite, puis empruntez la route aérienne vers la gauche, de manière à arriver à une plate-forme où se trouve un interrupteur caché. Actionnez-le et suivez la flèche...



Vous allez déboucher dans une salle secrète où quatre chemins sont possibles. Prenez le second en partant de la gauche, c'est le seul qui contient un bonus (et ce n'est pas rien, puisque c'est la quatrième fleur!).



En ressortant de ce passage, vous trouverez deux nouvelles pièces rouges plus une troisième tenue par un Shyguy.



Remontez à droite grâce à l'escalier et enfoncez le poteau qui cachait encore une pièce rouge.



Quant au nuage au-dessus de l'escalier, il vous permettra peut-être de faire définitivement le plein d'étoiles, si ce n'est pas déjà fait.



Enfoncez l'immense pylône, qui se trouve à droite de l'escalier et à gauche de l'édifice taillé dans la pierre, jusqu'au bout, puisque la pièce rouge se trouvait tout en-dessous. Dans cet édifice se trouvent également les deux dernières pièces ainsi qu'une fleur rouge pour récupérer des étoiles (ou des pièces).



Ensuite, vous pouvez descendre sans vous soucier des nuages qui ne contiennent que des bonus insignifiants, mais avant de sortir, n'oubliez pas la dernière fleur, à viser avec un œuf.



Pour confirmer vos 100%, un anneau de sauvegarde se trouve à l'entrée de la dernière partie du niveau; cette dernière est en fait la cerise sur le gâteau, vous allez comprendre pourquoi.



La bulle vous transformera en voiture, ce dont vous ne profiterez qu'une seule fois de tout le jeu.



Sachez que pour éviter les ennemis, vous pouvez appuyer sur n'importe lequel des boutons colorés du paddle pour élever la garde au sol de votre engin.



Après avoir chopé la seconde bulle, c'est là que se trouve l'astuce, vous devez descendre à gauche, où se trouve un ascenseur jaune.



Après cela, touchez la borne qui vous rendra votre apparence traditionnelle, et utilisez le bumper pour sortir de là, mais sautez vraiment de toutes vos forces et le plus haut possible, car vous atteindrez alors une bulle qui vous transformera en hélicoptère.



Dès lors, vous n'aurez plus qu'à suivre le chemin dessiné par les pièces pour obtenir quatre vies tenues par des ballons.





[Niveau suivant >>](#)



Mario Museum est un site conçu et administré par [Mario86](#) et dont la seule volonté est d'apporter des informations sur les jeux Mario et de proposer quelques « goodies » en relation avec ces jeux pour illustrer et animer le site. **Mario Museum** est un site amateur et n'a aucun but commercial, n'a aucun lien avec Nintendo Inc. ni aucun autre site affilié à la marque ou aux sites officiels des jeux. Les images, sons et autres goodies, dont les propriétaires respectifs sont désignés dans ce site, ne sont pas fabriqués par Mario86, qui ne pourra en aucun cas être jugé responsable en cas de dommages causés par ces fichiers. La bannière « Mario Museum » et les noms « Code Zone » et « Koopa Klub » sont des noms réservés à Mario86. Reproduction interdite de ces noms et de cette bannière sans autorisation.

© 2001-2009 [Mario Museum](#). Tous droits réservés.