



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](#)
 - [Soluces](#)
 - [Intro](#)
 - [Monde 1](#)
 - [Monde 2](#)
 - [Niveau 1](#)
 - [Niveau 2](#)
 - [Niveau 3](#)
 - [Niveau 4](#)

M2-8: Château de Pouss'Pot.

Un superbe château pour clôturer ce monde 2, interminable et très varié, avec quelques petites énigmes sympas à résoudre. En revanche, ramener tous les bonus de ce niveau n'est pas très difficile, et c'est assez étonnant au vu du nombre de parties que contient ce stage. Malheureusement, le boss un peu facile vient gâcher ce superbe niveau.

En entrant dans le château, vous serez immédiatement confronté(e) à un lac de lave d'où émergent des poteaux. Sur deux d'entre eux se trouvent les premières pièces rouges, dont je vous conseillerai de vous préoccuper davantage que du Shyguy volant qui détient une vie, c'est très risqué.



Les trois pièces rouges suivantes se trouvent également au-dessus de la lave. Si vous êtes équipé de pas mal d'œufs, n'hésitez pas, c'est le moment!

MARIO PEOPLE

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

INTERACTIF

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

PARTENAIRES

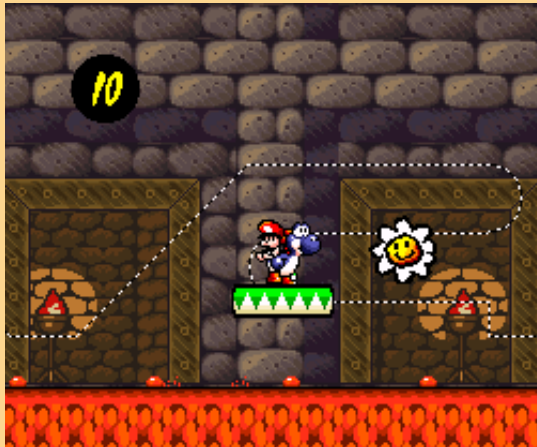
- [Génération SNES](#)
- [Nintendo Forever](#)
- [Switch SNES](#)
- [Championnat SMK](#)
- [Mario Universalis](#)
- [Collectosphere](#)
- [Adonf-JV](#)

W

- [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](#)



Empruntez ensuite la plate-forme verte téléguidée et restez-y sans bouger, et vous n'éprouverez aucune difficulté à vous saisir de la première fleur de ce château.



Après cela, vous devrez rapidement sauter d'ascenseur en ascenseur, et c'est au-dessus du jaune (celui qui descend le plus vite!) que se trouve la sixième pièce rouge.



Après cette pièce, avant de sortir (provisoirement) du château, vous pourrez franchir le premier anneau de sauvegarde d'un niveau qui en comporte bel et bien quatre!



Une fois dehors, empruntez la plate-forme fléchée pour rallier le tuyau tout en haut à gauche: il débouche dans une salle où le nuage, à exploser, contient une bulle vous transformant en train.



Suivez donc les rails et lors de la bifurcation, prenez la voie qui part le plus en haut. La seconde fleur est sur votre chemin.



En ressortant de cette salle, empruntez de nouveau la flèche volante et vous pourrez attraper trois pièces rouges.



Le tuyau qui se trouve au bout conduit aux égouts. Descendez tout en bas à gauche et vous émergerez dans un long corridor plein d'embûches. Explotez le premier nuage pour augmenter votre capital étoiles (3 seulement, c'est pourri...).



Faites très attention car outre les Shyguys bombardiers du plafond, il y a de fausses fleurs collées à ce dernier, qui se décrochent quand vous approchez. Pour les virer à distance, tirez-leur un œuf, tout simplement.



Après les deux fausses fleurs, il y en a une vraie à récupérer, en balançant un œuf bien sûr, car l'attaque rodéo vous propulserait dans le vide.



La dixième pièce rouge est sur le chemin peu après, mais prenez garde aux Shyguys du plafond quand même!



Le nuage suivant libérera 5 étoiles (c'est déjà mieux).



L'astuce qui suit est d'une affligeante banalité, puisqu'il suffit de pousser le vase pour qu'il se brise et délivre son contenu, qui est évidemment une clé.



Revenez dans les égouts, et avant d'en sortir, passez par en bas puisqu'il y a une pièce rouge dissimulée parmi les jaunes.



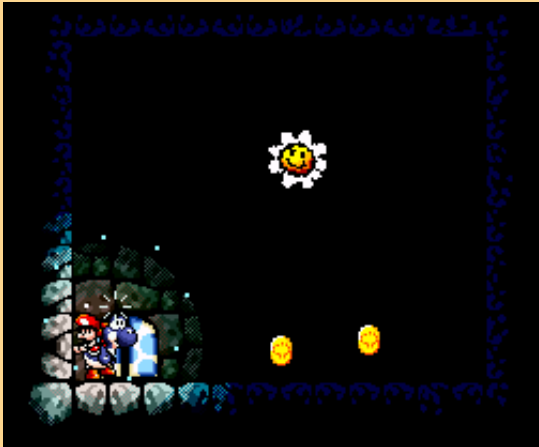
Revenu(e) dans la cave du château, vous aurez affaire à de curieuses bûches cloutées reliées par une chaîne à une roue fixée au plafond. Envoyez un œuf en direction de la roue pour faire remonter la bûche et passer. C'est facile, non?



Après coup, vous revoilà dans les égouts (où vous pourrez progresser grâce à la clé que vous avez ramenée du corridor piégé). Descendez à droite et visez au-dessus de la porte, un nuage contenant des étoiles s'y cachait.



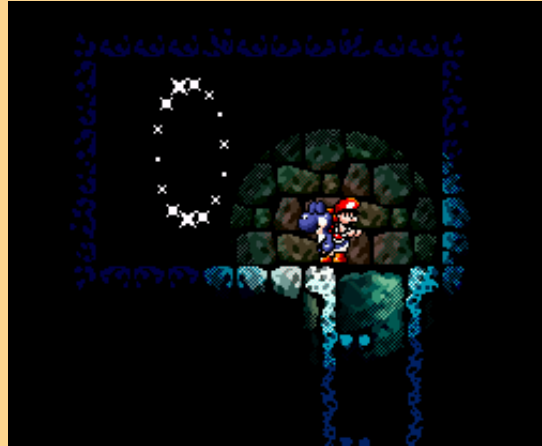
Après coup, rentrez dans la salle (très sombre) où deux Bélixi vous attendent; exterminiez-les comme je vous l'ai expliqué dans le niveau [1-4](#) et vous gagnerez une fleur.



Avant de songer à aller en haut à gauche de cette partie des égouts, montez encore à droite pour obtenir les douzième et treizième pièces rouges.



Cette fois, vous pouvez aller sauvegarder vos bonus à l'anneau étoilé que l'on repère bien dans le noir.



Vous revoilà dans la cave. Pour vous emparer de l'ultime fleur, vous devrez encore une fois faire remonter une bûche épineuse. Mais maintenant, vous devez savoir vous y prendre...



Ensuite, vous devrez monter à l'aide des boules fléchées, mais sachez qu'il y a trois pièces rouges à récupérer ainsi que deux vies bien cachées.



Détruisez les épines du mur de droite pour libérer un nuage (qui va s'enfuir rapidement sur la gauche), il contient la première vie.



Quant au second, il se trouvait dans un autre nuage caché par les épines, en bas à droite de la montée (c'est pas clair mais bon, y'a les screenshots pour mieux comprendre).



Une fois en haut, le mystère doit durer cinq secondes et pas plus, car il est vraiment facile à élucider, non? Si vous êtes vraiment trop nul(le), descendez au screenshot du dessous, alors... :(



Ben oui, quand on le voit on se dit que c'est tout bête hein? Il suffit de dégager les pics tout en haut pour faire apparaître un nuage qui renfermait la porte... bien sûr, le tuyau du dessous ne sert strictement à rien.



Dans l'avant-dernière partie du niveau (avec le superbe jardin en fond), il y a quatre pièces rouges à récupérer, mais surtout beaucoup de brigands voleurs de bébé cachés dans les rochers, alors prenez soin de les virer tous (attaque rodéo) pour être tranquille.





Devinez quoi? La clé qui ouvre la porte en bas à droite se cachait dans un vase à briser... en haut à gauche.



Vous noterez qu'il y a un *save ring* en haut du rocher central. Je vous conseille de vous en servir avant de vous occuper des brigands et de la clé, mais c'est vous qui voyez. Après coup, allez ouvrir la porte verrouillée.



En entrant dans la salle dont la porte était verrouillée, vous trouverez d'ailleurs un nouvel anneau de sauvegarde. Franchement, si vous venez d'utiliser le précédent après avoir récupéré la clé et fait le ménage, il ne sert à rien d'autre qu'à remplir votre compteur d'étoiles...



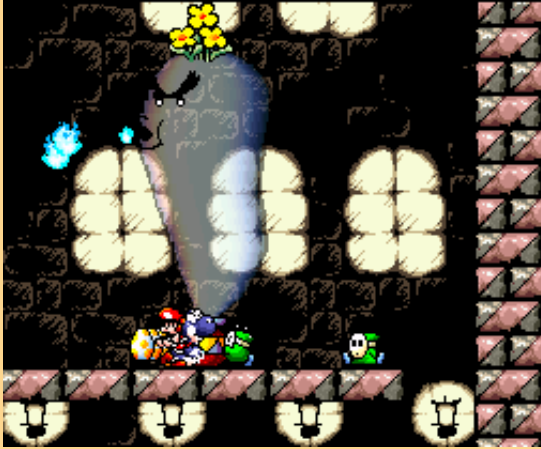
N'hésitez pas à briser les pots de fleurs qui sont accessibles dans cette antichambre du boss, ils contiennent quelques pièces jaunes (je sais, c'est pas extra).



Pouss'Pot est en fait un de ces superbes boss gélatineux et translucides dont le rendu graphique exceptionnel caractérise Yoshi's Island. Il sort d'un pot de fleurs poussé par deux Shyguys, et le but sera évidemment de le pousser vers le vide pour faire tomber les Shyguys puis lui-même...



Attention, quand il crache des flammes bleues, vous devrez les éviter, et dans ce cas, les Shyguys en profiteront pour faire avancer un peu le pot vers vous. Mais c'est un combat très facile et très rapide qui ne devrait pas vous poser de problème.



[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.