



### 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

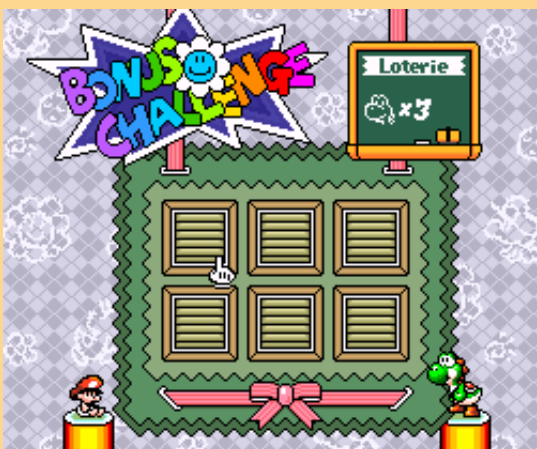
- [Boîtes des jeux](#)
- [Utilitaires PC](#)
- [Juke-Box](#)
- [Animations](#)
- [Lexique](#)
- [SMB, le film](#)
- [Collection perso](#)
- [Insolites](#)

### SOLUCES

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

### Bonus 3: Loterie d'objets.

Encore un Bonus Game sans intérêt assez aléatoire, d'où vous ne pourrez ramener qu'un objet dans le meilleur des cas, et sans avoir à faire fonctionner votre cerveau.



À l'instar du [Bonus 1](#), ce petit « jeu » propose quelques fenêtres, et vous devrez ouvrir l'une d'elles (au choix). Soit vous tomberez sur un objet (tant mieux) soit sur Kamek, et dans ce cas vous serez éjecté(e) purement et simplement du jeu.

### 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](#)

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



Mais la différence avec le premier Bonus Game, c'est qu'il ne s'agit pas d'un « quitte ou double » mais d'un « quitte ou quitte » dès que vous avez ouvert une fenêtre, puisque si vous avez toutefois la chance de ramener un item, vous verrez les autres fenêtres s'ouvrir (pour vous dégoûter de la nullité de l'objet que vous venez de gagner par rapport aux autres proposés?) et c'en sera fini. Vraiment un mini-jeu sans intérêt.



[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.

