



## 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](#)
      - [Niveau 1](#)
      - [Niveau 2](#)
      - [Niveau 3](#)
      - [Niveau 4](#)
      - [Niveau 5](#)

## M1-3: Grotte des Mini Piranhas.

Cette fois-ci, c'est un niveau un peu plus complexe auquel vous aurez affaire, puisqu'il est composé essentiellement d'une grotte certes très claire et pas très difficile, mais vous devrez commencer à jouer du paddle pour attraper certains items, notamment en fin de niveau.

D'emblée, juste avant d'entrer dans le tuyau, si vous avez au moins deux œufs, dégommez la plante de droite, ce qui fera apparaître un nuage. Explotez-le: il contenait une vie. Maintenant, vous pouvez vous engager dans ce stage!



Dans la grotte, négligez le rocher qui ne vous sera d'aucune utilité, et allez effectuer une attaque rodéo (saut + **Bas**) sur la caisse, ce qui libérera six étoiles.

## 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 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Monde 2](#)
- [Monde 3](#)
- [Monde 4](#)
- [Monde 5](#)
- [Monde 6](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Continuez votre chemin et enfoncez le pilier pour trouver une première pièce bien cachée.



Vous verrez quatre autres pièces juste après, au-dessus d'un creux avec des petites plantes sauteuses.



Il y a un petit passage secret qui vous permettra de récupérer une trentaine de pièces jaunes au-dessus de l'énorme rocher qui fait office de plafond au début. Pour marcher sur ce plafond, sautez depuis le second bloc à message vers la gauche et flottez pour rester très en hauteur et atteindre ce passage. Vous pourrez ressortir par une cheminée à proximité du premier bloc à message.



Revenez au second bloc à message et descendez dans la crevasse, au bout de la descente se trouvent deux pièces rouges et la première fleur.



Vous verrez, depuis cet endroit, un ensemble d'items identiques de l'autre côté du mur: pour le rejoindre, faites tout simplement le tour.



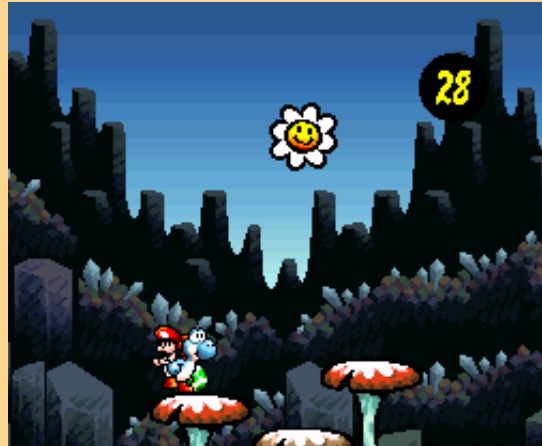
Vous aurez sans doute remarqué au passage un anneau de sauvegarde entre ces deux rassemblements de bonus.



Après ces items, restez en bas et poursuivez votre route vers la droite pour trouver quatre nouvelles pièces accompagnées d'un nuage qui devrait, si tout s'est bien passé, vous permettre d'en être déjà à 30 étoiles.



Remontez, et prenez appui sur les champignons pour attraper la troisième fleur ainsi que pour viser (et dégommer) les ballons qui retiennent une caisse remplie d'étoiles (ou de pièces si vous avez fait le plein) et le ballon qui tenait la clé. Celle-ci vous permettra d'accéder au bonus Game qui se trouvait juste au-dessus de la fleur n°2.



Ce bonus Game est un mini-jeu où vous devrez vous lancer un ballon, vous et votre adversaire, le perdant étant celui sur lequel le ballon éclatera. Pour pouvoir le lancer, vous devrez réussir la séquence de touches imposée par le jeu (facile pour les habitués qui n'auront même pas à regarder leur pad). Petite astuce: si vous avez repéré à quelle taille le ballon éclate, ne faites rien jusqu'à ce que vous sentiez que c'est le moment de faire vite votre séquence et de lancer le ballon à l'adversaire qui va s'en prendre plein la tronche avant même d'avoir pu commencer à composer la sienne!



Après vous être bien amusé(e) (et avoir récolté un objet, j'espère), revenez là où vous avez chopé la clé et écrasez-vous sur les pylônes en contrebas pour obtenir deux pièces rouges. Vous en trouverez d'ailleurs deux autres tout de suite après.



Quand vous arrivez aux blocs friables, visez tout en haut dans le coin à gauche, il y avait un nuage caché qui contenait une vie.



Toujours dans ces blocs friables, un peu plus loin, se trouve la quatrième fleur, franchement pas difficile à prendre!

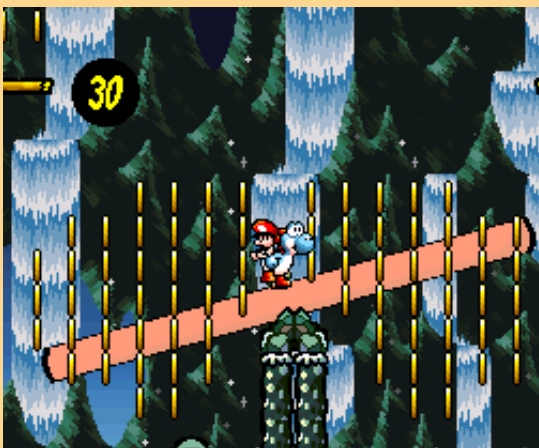


Enfoncez le pylône juste en-dessous pour faire apparaître un nuage que vous allez bien sûr vous charger de détruire proprement. Il contient un interrupteur, enfoncez-le et suivez la flèche rouge clignotante, en entrant dans le sol comme s'il s'agissait d'un tuyau.





Vous tomberez dans une salle secrète contenant plein de pièces, mais si vous en ratez quelques-unes, ne paniquez pas, d'abord vous pouvez réutiliser ce passage à l'infini et en plus, il n'y a aucune pièce rouge! De plus, vous pouvez sortir des deux côtés.



Enfin, les trois dernières pièces ainsi que la cinquième fleur se trouvent dans un passage en hauteur juste avant la sortie de la grotte. Pour l'atteindre, amenez le rocher en-dessous de la cheminée par laquelle vous passerez et grimpez dessus avant de sauter immédiatement (ne lambinez pas!).



Il n'y a plus rien à récupérer, sauf un ultime 1UP quand vous serez sorti(e): il est d'ailleurs tenu par un Shyguy volant, mais faites gaffe à la plante piranha tout près.



[Niveau suivant >>](#)



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.