



### 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](#)

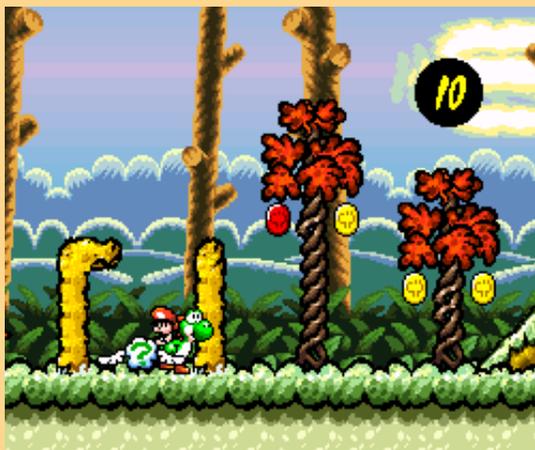
### SOLUCES

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

### M3-1: La Jungle des Chimpanzés.

Un premier niveau qui vous permet de faire connaissance avec un tout nouvel environnement, celui de la jungle. Vous aurez fort à faire entre la végétation luxuriante qui rend quasi invisibles pas mal d'objets, le terrain relativement accidenté et les singes, plaie constante de ce troisième monde finalement bien représenté ici.

Immédiatement, enfoncez le premier piquet. Un nuage s'y cachait, et renferme 5 étoiles. N'oubliez pas la première pièce rouge du niveau, juste à côté.



Un peu plus loin, en hauteur au-dessus d'un vaste précipice, se trouve un nuage à exploser, ce qui libérera la première fleur ensuite assez simple à récupérer.

### 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 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](#)



Continuez votre chemin et vous trouverez deux autres pièces rouges, l'une d'elles étant enfermée sous le pilier à enfoncer. Le nuage qui vole au-dessus contient 5 étoiles.



Les bonus ne sont vraiment pas difficiles à choper en ce début de niveau, comme en témoignent l'emplacement de la seconde fleur et de la quatrième pièce rouge.



Pour terminer cette première partie de niveau très relaxante, vous récolterez la cinquième pièce rouge. Après, c'est moins cool.



La pièce rouge qui suit n'est pas difficile à saisir, mais méfiez-vous quand même du singe qui va vous balancer une sorte d'obus explosif assez meurtrier.



Descendez ensuite vers le lac, mais n'oubliez pas de franchir l'anneau de sauvegarde au passage!



Une fois en bas, plongez et tant que Yoshi n'est pas réapparu à la surface, vous pouvez passer sous le rocher de gauche.



Après, vous n'avez plus qu'à remonter. Utilisez le bumper pour sauter tout en haut de façon rectiligne, et vous déboucherez dans un petit extra assez lucratif!



En effet, non seulement vous n'aurez rien à faire sauf rester sur les ascenseurs Donut qui s'écroulent, et aligner convenablement les Shyguys volants pour récolter un max de vies.



En revenant au lac, vous trouverez trois pièces rouges au-dessus de ce dernier, mais attention, les petites plates-formes qui émergent sont très casse-gueule.



Juste après la neuvième pièce se trouve la troisième fleur du niveau. Vous noterez que la pièce rouge suivante se trouve peu après sur la berge.



Sur la berge en question, aplatissez le pilier qui suit et vous vous ferez une nouvelle pièce. Le nuage à côté contient bien sûr des étoiles (au nombre de cinq, comme d'habitude).



Ensuite, entamez la montée en vous emparant d'une pastèque (pratique pour dégager les singes et les plantes), et n'oubliez pas la fleur suivante, que recelait un nuage contre la paroi.



Une fois arrivé(e) au terme de cette ascension, vos efforts seront récompensés par la douzième pièce rouge.



Attention, le passage qui suit peut paraître simple mais il serait prudent de bien faire gaffe à tout ce qui bouge, car les singes sont nombreux. Toutefois, ils ne vous empêcheront pas de prendre les deux pièces rouges suivantes.



La suivante est un peu plus risquée à prendre puisqu'elle est au-dessus d'un (petit) précipice, mais le mieux est d'attendre que les singes se soient barrés, c'est plus prudent.



Dans la troisième et dernière partie du niveau, il y a encore une pièce sous un pylône. La suivante n'est pas loin, mais vous devrez la prendre rapidement et prudemment à cause de plusieurs singes qui se balancent.



Les deux pièces qui suivent ne seront pas protégées par ces foutus macaques, mais faites gaffe en prenant la 19<sup>ème</sup> qui se trouve sous une balance.



L'ascenseur qui se trouve juste après cette balance vous permettra d'accéder à l'ultime fleur du niveau.



Quant à la dernière pièce, elle est juste avant la fin du niveau, mais encore une fois, méfiez-vous des primates qui se balancent.



[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.