



## **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](#)

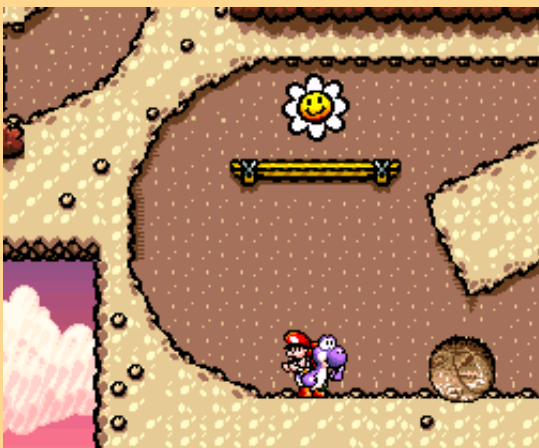
## **SOLUCES**

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

## **M4-5: Emportez ce Broie Tout.**

La particularité de ce niveau est que s'il est très facile à finir pour ceux qui ne veulent pas obtenir les 100%, il est très intéressant en ce qui concerne la collecte des bonus. En effet, vous disposerez au départ d'un rocher que vous devrez trimballer partout ou presque pour accéder à une bonne partie des items. Et tant que vous n'avez pas vos 20 pièces et 5 fleurs, ne le perdez jamais de vue!

Partons du principe que vous devez toujours pousser le rocher et donc le suivre. Au début, il est plus qu'évident que vous tomberez sur la première fleur, complètement inévitable.



Au bout de sa folle course-poursuite, le rocher va buter après des piquets et s'arrêter. Explotez déjà le nuage en hauteur, même s'il ne contient que trois petites étoiles.

## **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](#)

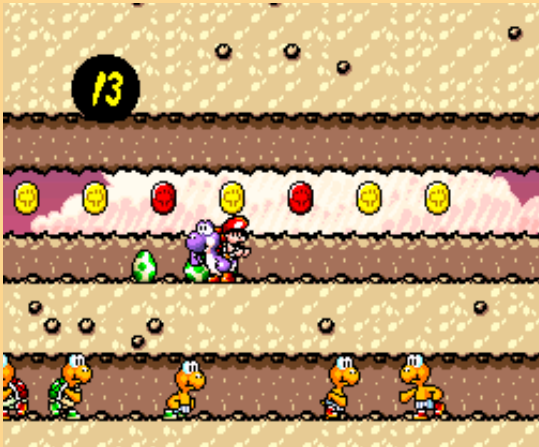
## **PARTENAIRES**

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

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



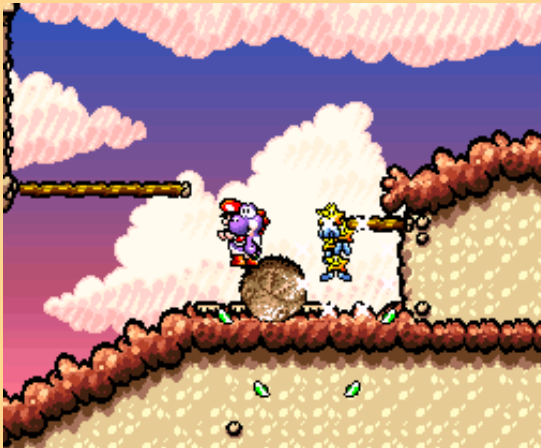
Continuez votre route sur la droite sans le rocher et descendez dans le fossé. En bas se trouve un passage où vous pourrez ramener les deux premières pièces rouges.



Ne négligez pas la carapace de Koopa avant de ressortir de là. Envoyez-la dans le couloir du dessous et suivez sa course vers la gauche, en éliminant toutes ses congénères, elle vous rapportera une vie supplémentaire.



Revenez libérer votre copain le rocher en enfonçant tous les piliers sur sa gauche. En le poussant, il fera apparaître un nuage qui contenait cinq étoiles.



Après avoir emmené le rocher vers la gauche, il sera de nouveau bloqué entre des piliers. Enfoncez seulement celui de droite puis créez la passerelle pour le faire progresser (sinon il tomberait dans le trou et ne serait pas récupérable). Vous remarquerez que la troisième pièce est à proximité.



Pousse légèrement votre rocher de façon à atteindre la plateforme en hauteur où se trouve la seconde fleur. Ensuite, faites-le briser les blocs friables jaunes pour descendre et obtenir la quatrième pièce. N'allez pas à droite, ça ne sert à rien.



Une fois en bas, poursuivez votre route, toujours avec le rocher, et vous verrez des blocs friables jaunes. Au-dessus vole un Shyguy qui tient une pièce mais n'ayez crainte, celui-ci ne s'enfuira pas. Peu après se trouve l'anneau de sauvegarde. Celui-ci ne sert à rien d'autre que vous faire gagner des étoiles, car si vous perdiez, en revenant ici vous perdriez le bénéfice de la position du rocher.



Un peu plus loin se trouve un nouveau nuage contenant cinq étoiles. Dès lors, ne prenez pas de risques inconsidérés car il n'y a plus aucune possibilité de se faire des étoiles d'ici la fin du niveau (sauf si vous en avez dans la boîte à bonus).



Continuez votre chemin et tâchez d'arrêter votre rocher de façon à grimper dans le passage rocheux en hauteur, puisqu'il y a trois pièces et une fleur à en ramener.



Un petit peu plus loin se trouve l'astuce « technique » du niveau. N'enfonchez surtout pas l'interrupteur et n'emprenez pas votre rocher au-delà de cet interrupteur, mais enfoncez les piliers de façon à ce qu'ils soient à la même hauteur que les blocs en pointillés. Dès lors, vous pouvez actionner l'interrupteur et pousser votre rocher qui ira jusqu'au bout!



Tout au bout du passage sous régime d'interrupteur, il y a deux nouvelles pièces. Mais ne lambinez pas, et prenez appui sur le rocher pour accéder à la porte qui se trouve au-dessus!



Ce passage secret vous permet de récupérer le rocher pour la seconde partie du stage, ainsi que la quatrième fleur, qui se cachait dans un nuage invisible enfoui sous les blocs friables (il fallait y amener le rocher pour le faire apparaître).



Après coup, n'oubliez pas votre rocher. Les trois pièces rouges qui suivent sont sur le chemin et ne poseront aucun problème.



Les deux suivantes non plus, du reste, puisqu'elles sont au sommet d'une petite colline. Et comme votre rocher dégomme tous les ennemis, c'est reposant.



Et voilà la seconde astuce du niveau. La course du rocher va définitivement s'arrêter contre ce mur, et vous devrez prendre appui sur votre allié pour passer derrière ce mur. Mais surtout, n'utilisez pas l'escalier que crée le nuage derrière vous, il ne ferait que de vous amener à la fin du niveau en contournant les bonus...





Car, cela ne vous aura pas échappé, les cinq dernières pièces rouges se trouvaient là. Pour les atteindre, écrasez-vous sur la forme beige qui va s'aplatir et s'étendre. Ensuite, allez sur sa droite et poussez-la vers la gauche pour aller chercher les pièces et dégager l'accès au tuyau.



Ce tuyau conduit à un passage où se cachait l'ultime fleur. Mais bien évidemment, il y a encore un petit truc sympa à faire car un base-balleur vous empêche d'aller la chercher normalement...



Le but du jeu est en fait de faire descendre le petit bumper et d'envoyer ensuite un œuf à votre adversaire. Comme cet imbécile va vous le renvoyer en vous visant, il vous suffit d'utiliser le bumper pour vous mettre à hauteur de la fleur qu'il shootera pour vous!



Au cas où vous n'y auriez pas pensé, on peut quand même l'obtenir sans avoir besoin de l'aide du base-balleur. Je tiens à le préciser pour ceux qui ne comprendraient pas ce que Yoshi fait de ce côté-là. En effet, le but du jeu consiste à franchir le petit précipice lorsque le base-balleur n'en est pas trop près et de rallier le côté où se trouve la fleur.



Enfin, avant de terminer le niveau, n'oubliez pas le 1UP qui se trouvait dans le nuage en sortant du tuyau.



[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.