



### **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](#)
    - [Monde 5](#)
    - [Monde 6](#)

### **M6-3: Bûches Tournoyantes.**

Un dernier stage aérien assez court de toute beauté, où vous aurez très rarement les pieds sur terre et où vous devrez faire preuve de beaucoup de patience et d'habileté face aux bûches tournoyantes omniprésentes (d'où le titre du niveau) ainsi qu'à la dernière apparition des fameuses boules de coton... soyez prudent(e)!

Tâchez d'avoir des œufs dès le début de ce niveau puisqu'il y a deux nuages dès que vous arrivez, et chacun contient cinq étoiles. Vous remarquerez que la première pièce rouge se trouve derrière la paroi qui suit.



Après avoir franchi une plate-forme où se baladent des petits mainates, vous trouverez la seconde pièce rouge au-dessus d'une nouvelle plate-forme.

### **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 1](#)
- [Niveau 2](#)
- [Niveau 3](#)
- [Niveau 4](#)
- [Niveau 5](#)
- [Niveau 6](#)
- [Niveau 7](#)
- [Niveau 8](#)
- [Bowser](#)
- [La fin](#)
- [Extra](#)
- [Bonus](#)
- [Insolites](#)
- [Super Mario 64](#)
- [Luigi's Mansion](#)
- [Super Mario Sunshine](#)



Peu après, vous entamez une zone où des champignons géants se substituent aux plates-formes rocheuses. La première fleur est située en hauteur, au-dessus d'une bûche tournante, juste avant une autre pièce rouge.



Le passage suivant, encore plus acrobatique, se déroule au-dessus du vide, et vous n'aurez que deux plates-formes mobiles et des bûches tournantes pour le franchir (ainsi que des Koopas volantes permettant de rebondir bien haut). Vous aurez cinq pièces rouges à ramener de ce passage.



Quand vous revenez sur les champignons, il y a une autre pièce rouge en contrebas, protégée par un Shyguy fantôme. Prenez bien soin de récupérer tous les œufs pour mitrailler les boules de coton qui envahissent le niveau à cet endroit-là.



Vers la fin du passage des boules de coton se trouvent plusieurs piliers. Enfoncez l'avant-dernier (de toute manière, c'est le seul que vous puissiez enfoncer) pour obtenir une nouvelle pièce.



Pour conclure cette première partie du niveau, débrouillez-vous pour récupérer un maximum d'étoiles de la caisse que vous devrez déloger de son bloc friable. N'oubliez pas la seconde fleur avant de continuer votre route!



La seconde partie commence en trombe avec un nuage à étoiles, un bloc à œufs, l'anneau de sauvegarde et la 11<sup>ème</sup> pièce rouge!



Il y a un passage secret inutile et assez bizarre juste après :  
utilisez une des deux bûches qui suivent la pièce rouge  
précédente pour flotter au-dessus de l'écran vers la droite. Quand  
vous arriverez à un gros rocher noir, si vous êtes toujours en haut  
de l'écran, vous tomberez dans une salle secrète.



Je tiens à préciser que celle-ci n'a pas vraiment d'intérêt vu qu'il  
n'y a que des pièces jaunes. Si vous prenez la porte de gauche,  
vous déboucherez dans une salle quasiment identique.



Revenons aux vrais bonus. Sous l' « entrée » de ce passage se trouvent deux autres pièces rouges et une fleur. Tâchez de l'attraper en flottant en-dessous de la bûche tournoyante.



Après avoir évité les rochers et les base-balleurs jaunes après la colline qui suit, vous trouverez deux nouvelles pièces rouges, dont une sur une bûche, ainsi que la quatrième fleur en l'air.



Un rocher bloque l'accès direct à la 16<sup>ème</sup> pièce mais une attaque rodéo suffira à l'en déloger. Au-dessus de la plate-forme suivante volent un nuage contenant cinq étoiles, la dernière fleur et une nouvelle pièce rouge.



Les 18<sup>ème</sup> et 19<sup>ème</sup> pièces rouges ne sont pas très loin. L'une est au-dessus du petit ressort, l'autre se trouve encore sous un rocher, mais maintenant vous savez comment la prendre.



Quant à la toute dernière pièce rouge, elle se situe au-dessus de la dernière bûche, juste avant la plate-forme de fin de niveau.



[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.