



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

Bonus 1: Cases à retourner.

Un premier Bonus Game qui vous permet de récupérer n'importe quel type d'objet mais aussi de vous faire des vies. C'est un peu le principe du « quitte ou double » puisque vous pouvez arrêter quand vous voulez, mais vous pouvez également tout perdre!



Ce niveau bonus, s'il est comme très souvent très aléatoire, permet toutefois de vous en aller dès que vous avez amassé suffisamment de bonus désirés avant que l'apparition imprévue de Kamek ne vous fasse tout perdre. Le principe est simple. Vous disposez de huit cartes, sous l'une d'elles se cache Kamek et sous les autres, soit des bonus soit des sbires de Kamek (ainsi vous ne gagnez rien mais vous pouvez continuer à jouer également). Vous pouvez choisir de quitter le jeu quand vous voulez avec la case EXIT au milieu, et sachez que découvrir Kamek vous fera perdre tous les objets gagnés auparavant.

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](#)



Il y a une petite astuce sympa avec ce Bonus Game. Si vous parvenez à retourner les sept premières cases sans retourner Kamek (c'est assez rare mais ça arrive), vous verrez la tortue sorcière surgir de derrière l'ultime carte et disparaître du jeu sur son balai magique. Dès lors, la dernière carte contient un bonus tout simplement exceptionnel, à savoir un pack de 10 vies supplémentaires (d'un seul coup!).



[Niveau suivant >>](#)



