



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](#)

Bonus 4: Cartes concordantes.

Enfin un stage bonus intelligent! Ce stage rappellera de bons souvenirs aux amateurs de Super Mario Bros. 3 puisqu'il s'agit d'une liste de cartes à retourner, le but étant de les rassembler paire par paire pour obtenir l'objet qu'elles contenaient. Un excellent exercice de mémoire.



Dès que le bonus commence, vous voyez s'afficher les sept paires d'objets pendant quelques instants. Tâchez dès lors d'en mémoriser un max (l'avantage de l'émulation, c'est qu'on peut tricher...) ou de repérer les objets qui vous intéressent (comme des loupes pour faire apparaître toutes les pièces rouges et nuages cachés d'un niveau, c'est comme ça que j'ai procédé pour faire apparaître toutes les pièces rouges de cette soluce).

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 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



Une fois que toutes les cartes sont retournées, vous pouvez commencer à regrouper deux par deux les objets dont vous avez mémorisé la position; sachez que tout objet acquis l'est définitivement et que vous êtes éliminé(e) dès que vous commettez deux erreurs. En revanche, si vous réussissez à réunir six paires (soit vous avez une excellente mémoire, soit beaucoup de chance, soit vous avez triché), les deux dernières cartes vous rapporteront tout simplement 10 vies.



[Niveau suivant >>](#)



