

INDICE

Introduzione	Pag. 3
Suggerimenti Per il Modo Semplice	Pag. 4
Suggerimenti per il Modo Regolare	Pag. 14
La Mappa dell'Isola di Scabb	Pag. 32
La Mappa dell'Isola di Phatt	Pag. 34
La Mappa dell'Isola di Booty.....	Pag. 36
Oggetti Utili	Pag. 38

INTRODUZIONE

Questo libro dei suggerimenti è suddiviso in sezioni, ognuna delle quali ha diverse informazioni che ti permettono di risolvere Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, con il minimo della frustrazione e con il massimo del divertimento.

Ecco cosa troverai:

La sezione dei Suggerimenti è quella che ti aiuterà di più se ti impelagherai in qualche difficile puzzle. Suddivisa in due sezioni, una per il Modo Semplice (Monkey 2 Semplice) e l'altra per il Modo Regolare. Ricerca, nella sezione appropriata del gioco, il punto in cui ti sei arenato, quindi usa la striscia decodificatrice rossa per leggere i suggerimenti.

Il primo suggerimento ti dà un minimo di informazioni, giusto per metterti sulla buona strada. Il secondo è più specifico, il terzo ancora di più e così via fino al suggerimento finale, che rivela l'intera soluzione.

La sezione delle Mappe, ti aiuta a trovare la via per Guybrush nelle isole dei Caraibi. Con la mappa delle isole sarai certo di non esserti dimenticato di alcuna località importante.

La Lista degli Oggetti Utili, è una lista di Oggetti che troverai nel gioco. Ti indicherà anche dove trovarli e come usarli.

Questa lista contiene le soluzioni della maggior parte dei puzzle del gioco, quindi non sprecare troppo tempo a leggerla se veramente intendi risolverli senza aiuto.

Usate questo libro degli indizi con cautela (come molte delle buone cose, è meglio a piccole dosi), ma soprattutto, divertitevi!

SUGGERIMENTI PER IL MODO SEMPLICE

Parte I: L'EMBARGO DI LARGO

BENVENUTI A WOODTICK

Come faccio a non essere assalito dal tipo sul ponte?

Non puoi. Qualsiasi cosa tu faccia, ti svuoterà le tasche.

Che cosa dico al falegname?

Sii cortese.

Lui ha delle informazioni utili sul tipo che ti ha assalito.

Che cosa faccio dal cartografo?

Ehi, sembra piuttosto simpatico, parlagli per un po'.

Chiedigli di Largo, di Scabb Island e di Big Whoop.

Serviti pure di alcune carte del mucchio vicino alla base dello schermo.

Come faccio a parlare con Marty il Pazzo, il tipo della lavanderia? Non sembra che capisca una parola di quello che dico.

Non farlo.

L'unica cosa che Marty capisce è la biancheria.

Che cosa dico ai tre Uomini di Bassa Morale?

Quasi tutto ciò che vuoi. Sono vecchi amici.

E' interessante parlargli, ma non hanno niente di cui tu hai bisogno.

Tutti vogliono liberarsi di Largo LaGrande, ma come?

Una bambola vudù potrebbe funzionare.

Vai a parlare con la Signora Vudù alla Casa Internazionale di Mojo.

Vive nella palude nella parte più orientale dell'isola.

Questo è un gran primo piano di Largo che sputa nel bar, è importante?

Sì, lo sputo è importante.

Ne hai bisogno per la Bambola Vudù.

Come faccio a prendere lo sputo sul muro?

Avrai bisogno di qualcosa per poterlo raccogliere.

Usa la carta che hai preso dal cartografo per raccoglierlo.
Dai la carta incrostata di sputo alla Signora Vudù come uno degli ingredienti della Bambola Vudù per Largo.

Come ci entro nella cucina del bar?
Parla con il barista.
Digli che vuoi un lavoro.

Di che cosa ho bisogno dalla cucina?
C'è un coltello sul tavolo della cucina.

Il gestore dell'Inn al Swamp Rot Inn non sembra molto amichevole. Come tratto con lui?
Se riuscirai a farlo allontanare dal suo banco, avrai via libera.
Ti sei mai chiesto che cosa succederebbe se quell'alligatore fosse libero?
Usa il coltello che hai rubato dalla cucina del bar e taglia la corda dell'alligatore.

Non sembra che ci sia niente d'interessante all'Inn.
Dai un'occhiata alla stanza al di sopra della piccola rampa di scale a sinistra.
E' la stanza di Largo.

LA BAMBOLA VUDU'

Sono alla palude. Cosa faccio adesso?
Hai bisogno di una barca.
La bara sembra... ehm, che regga la palude.
Entra nella bara e rema verso destra.
La Casa Internazionale di Mojo è all'interno del teschio gigante di legno. Rema fino dentro la bocca del teschio.

Che cosa dico alla Signora Vudù?
Tutto quello che vuoi. E' una vecchia amica. Parlane dei tuoi problemi con Largo e del tuo interesse su Big Whoop.
Chiedile come poter fare una bambola vudù di Largo.

Come mi procuro un campione dei capelli di Largo?
Dai un'altra occhiata alla sua stanza d'albergo.

Prendi il parrucchino sulla credenza.

Ho bisogno di un pezzo d'indumento di Largo.

Come me lo procuro?

Guardati intorno nella stanza.

C'è una maglietta bianca piegata sul suo letto. Prendila.

La Signora Vudù vuole qualche liquido del corpo di Largo. Disgustoso! Che cosa faccio?

Lo sputo andrà bene.

Il Bar Bloody Lip & Grill non ha una sputacchiera.

Vai al bar e chiedi al barista come vanno gli affari.

Guarda quando Largo entra e Sputa sulla parete. Usa il pezzo di carta che hai preso dal cartografo per raccogliere la sputacchiata verde.

Ho bisogno di un osso di uno degli antenati di Largo. Dove ne trovo uno?

Prova al cimitero nella parte sud-orientale dell'isola.

Ma prima avrai bisogno di una pala.

C'è una pala attaccata al cartello vicino al ponte di Woodtick.

Il parente di Largo è sepolto in cima alla collina.

Marco LaGrande è sepolto sotto la grande pietra tombale a sinistra in fondo. Usa la pala per disseppellire le ossa.

Ho preso la bambola. Dove trovo Largo?

Prova nella sua stanza d'albergo.

Largo se n'è andato con il mio ciuffo di barba di LeChuck. Come faccio a riaverlo?

Non puoi.

IN MARE COL CAPITANO DREAD

("DENARO, ECCO CIO' CHE VOGLIO, RAGAZZO!")

Ora che Largo è fuori scena, come sbrigo questa faccenda?

Avrai bisogno di noleggiare una nave.

Bart e Fink sono ancora accampati sulla spiaggia dove hai iniziato.

Potresti chiedere loro di raccomandarti qualcuno.

Vai a parlare con il Capitano Dread. Vive sulla penisola nella parte sud-occidentale dell'isola.

Come mi procuro il denaro per noleggiare la nave di Dread?

Devi procurarti un lavoro.

C'è un'occasione al Bar Bloody Lip.

Parla col barista. Digli che ti interessa un lavoro.

Non so cucinare. Che cosa faccio dopo aver avuto il lavoro in cucina?

Hai già abbastanza denaro nelle tue tasche da poter pagare Dread.

Non rimanere lì impalato! Schizza via dalla finestra!

Qual'è la mia meta di navigazione?

Non ha molta importanza. Eventualmente, visiterai tutte e tre le isole.

Gioca a testa e croce con la moneta a tre lati.

Parte II: I QUATTRO PEZZI DI MAPPA

NOTA: Puoi prendere i quattro pezzi di mappa in qualsiasi ordine.

INDIZI GENERALI

Dove sono localizzati i quattro pezzi di mappa?

Un pezzo di mappa è nella villa del Governatore Elaine Marley su Booty Island. Un altro è in esposizione nel negozio del vecchio commerciante su Booty Island.

Su Phatt Island, c'è un vecchio pirata in pensione, Rum Rogers, che nasconde uno dei pezzi nel sotterraneo.

Uno dei pezzi si trova in una cripta del cimitero di Scabb Island.

Quando scendo sul molo di Phatt Island vengo arrestato. Cosa posso fare?

Niente.

Come faccio ad uscire dalla cella di Phatt Island?

Dovrai prendere la chiave dalla bocca del cane, Walt.

Se tu avessi un osso, vedresti Walt venire da te.

C'è una bacchetta sotto il materasso. Usala con il tuo vicino di cella defunto. Dai l'osso a Walt, raccogli la chiave ed usa la chiave nella porta per uscire.

Sono al Grande Albero di Booty Island ed ho appena fatto il più strano dei sogni, ma non mi ricordo i dettagli importanti. Cosa dovrei fare?

Controlla la carta con cui hai raccolto lo sputo di Largo.

Le parole della canzone sono sulla carta. Ne hai bisogno solo nel Modo Regolare.

LA MAPPA DEL GOVERNATORE

La guardia non mi fa entrare nella Villa del Governatore di Booty Island. Come faccio a passare?

C'è una festa mascherata di Carnevale al momento.

A nessuno è permesso oltrepassare la guardiola senza un costume e un invito.

Dove trovo un invito per la festa?

Potresti provare a vincerne uno...al gioco della roulette.

C'è un casinò improvvisato in un vicolo vicino alla biblioteca di Phatt Island. Uno dei premi che puoi vincere è l'invito alla festa.

Non importa quale numero tu scelga. Vincerai sempre.

Dove trovo un costume?

E' meglio chiedere in un negozio di costumi.

Ce n'è uno nel Villaggio di Booty, su Booty Island.

Il ragazzo nel negozio non mi dà retta. Dice che tutti i costumi sono prenotati.

Cerca di convincerlo che hai la prenotazione per uno dei costumi.

Se gli dessi l'invito per la festa del Governatore, potrebbe essere più d'aiuto.

Questo costume è davvero stupido. Posso avere qualcosa di più... piratesco?

No.

Te lo devi tenere.

D'altra parte, sei molto attraente in rosa...

Finalmente, mi trovo all'interno della villa. Come mi procuro la mappa?

E' nascosta su una base piana.

Guarda l'arte sulla parete sopra il camino.

Avvicinati e staccala dal muro.

LA MAPPA DEL VECCHIO COMMERCIANTE

Sono nel negozio d'antichità. Dov'è la mappa?

Guardati attorno nel negozio.

Guarda nel pannello da esposizione.

Ho trovato la mappa. Come faccio a prenderla?

Di al vecchio commerciante che la vuoi comperare.

LA MAPPA DI RUM ROGERS

Dove trovo la casa di Rum?

Comincia con l'andare alla cascata prosciugata, nella parte nord-orientale di Phatt Island.

Sono ai piedi della cascata. Che cosa faccio adesso?

Attraversa la grande fessura vicino ai piedi della cascata.

Non c'è nessuno in casa. Ed ora?

Guardati attorno nella casa.

C'è una botola sul pavimento. Aprila.

Togli il pezzo di mappa dalla mano dello scheletro. Esci dai sotterranei attraverso l'apertura sulla sinistra.

LA MAPPA NELLA CRIPTA

Come faccio a sapere in quale cripta si trova la mappa?

E' l'unica con la quale funzionerà la tua chiave.

La chiave della cripta è appesa al muro nel retro del negozio Di Stan di Bare Usate.

Stan non mi dà il tempo di parlare, per chiedergli la chiave. Cosa posso fare?

Con Stan, i fatti funzionano più delle parole. Forse puoi trovare il modo di frenarlo. Per esempio, puoi rinchiuderlo in una delle sue bare ed inchiodarne il coperchio...

Hai bisogno del martello e dei chiodi del falegname di Woodtick. Vai nel negozio di Stan e fatti dare una dimostrazione. Quando si siede all'interno della bara, usa il martello e i chiodi con il coperchio per sigillarlo, quindi prendi la chiave.

Sono all'interno della cripta. Qual'è la bara di Rapp Scallion?

Rapp era un pirata filosofo eminente molto quotato. Puoi leggere tutto su di lui alla biblioteca.

Confronta le citazioni sulle pietre tombali con quelle nelle "Famose Citazioni dei Pirati" e quindi capirai dove si trova Rapp.

Ho trovato la bara di Rapp. Ora cosa dovrei fare?

Apri la bara e raccogli la mappa.

METTENDO INSIEME I PEZZI

Questa mappa è tutta in pezzi. Come faccio a trovare Big Whoop?

Chiedi a qualcuno che si intende di mappe.

Wally il cartografo potrebbe essere di aiuto. Vai da lui e dagli il pezzo di mappa.

Wally non mi aiuta a meno che non gli faccia un favore. Devo veramente farlo?

Sì, devi.

Aaaaaagh! Wally e la mia mappa sono spariti! Dove sono?

Il messaggio inciso sul banco di Wally dice tutto.

Dovrai scoprire dov'è andato LeChuck.

Potresti cominciare col controllare la grande cassa d'imbballaggio sulla riva della palude.

Usa la cassa d'imbballaggio per arrivare alla Fortezza di LeChuck.

Parte III: LA FORTEZZA DI LECHUCK

Questo posto è DAVVERO lugubre. Cosa dovrei fare prima?

Wally lo saprebbe. Forse sarebbe meglio cominciare a cercare Wally.

Dov'è Wally?

E' nei sotterranei. Si trova in cima alla scala, a destra della cassa d'imbballaggio.

Segui la scala su per il corridoio. Quando arrivi all'incrocio, cammina lungo il passaggio sulla destra. Non fare nessuna deviazione!

Continua sulla destra ed alla fine arriverai nei sotterranei.

Wally è nella cella.

Come trovo l'ufficio di LeChuck?

Vai all'incrocio. E' in fondo ad uno dei quattro passaggi.
E' nel retro del passaggio a sinistra.

Come faccio a passare attraverso quella porta enorme?

Lascia perdere le tue varie chiavi. Nessuna funzionerà nella porta.
Cosa divertente: LeChuck ha un cane enorme... ed un'enorme porta del cane. Attraversala per entrare nell'ufficio.

Sono nell'ufficio. E Adesso?

Prendi la chiave.

Sto girovagando nei sotterranei con Wally e sembra che non ci siano speranze.

Come faccio ad uscire da questa faccenda?

Chiedi aiuto a Wally.

Non posso vedere niente. Siamo morti, o solo persi nell'oscurità? E che cosa posso fare a riguardo?

Forse se accendessi un fiammifero, potresti accorgerti...
Ci sono dei fiammiferi nella borsa juju.

Parte IV: DINKY ISLAND

X INDICA IL PUNTO

Questo posto è molto meglio della Fortezza di LeChuck. Ma come trovo Big Whoop senza la mappa?

Non sei solo su questa spiaggia. Uno dei tuoi amici naufraghi conosce la risposta.

E non è Herman Toothrot. Il pappagallo conosce il luogo esatto e sarà lieto di dirtelo... ad un prezzo.

Cosa vuole il pappagallo? E come me lo procuro?

Aiuterebbe se ti dicessimo che il suo nome è "Polly"?

Questo pappagallo, come molti pappagalli, vuole dei crackers.

Troverai i crackers nel barile vicino alla distilleria.

Ho seguito le istruzioni e trovato la grande X! Come ci arrivo al tesoro?

Prima, scava.

Quando non puoi più scavare, usa la dinamite per aprirti la via.

Dove trovo la dinamite?

Ce n'è un pò nella scatola sulla riva dello stagno.

Togli la corda dalla scatola.

C'è un piede di porco sulla spiaggia. Usalo per forzare la scatola e prendere la dinamite.

Accendi la dinamite con i fiammiferi e gettala nella buca che hai scavato.

Il tesoro non è a portata di mano. Come ci metto le mani sopra?

Semplice. Dondolagli sopra e raccoglilo.

Usa il piede di porco con la corda. Quindi, lancia la corda sopra la tua testa, attorno alle aste attorcigliate.

Entro pochi secondi, Big Whoop sarà tuo!

I SOTTERRANEI DI BIG WHOOP

Mi sono perso ancora nel buio. Ed ho finito i fiammiferi...

Che ne dici di accendere l'interruttore?

E' situato in mezzo al muro posteriore.

Come faccio a far desistere LeChuck?

Potresti sempre combattere il fuoco con il fuoco... e costruire la tua bambola vudù.

Dopotutto, ne hai la ricetta vudù e hai la borsa juju della Signora Vudù.

Ho bisogno di qualcosa della testa...

Pochi ciuffetti della sua barba andrebbero bene.

Anzichè strapparglieli tu, perchè non lasci fare alla porta dell'ascensore.

Vai nell'ascensore. Quando lui ti segue, usa la leva per chiudere la sua barba nella porta.

L'ascensore non funziona. Ogni volta che ci entro e tento di chiudere la porta, traballa soltanto.

Avrai bisogno di alleggerirlo un pò. Porta solo 500 kg.

La bombola dell'elio vicino alla macchina del Grog, ti può essere utile.

Vai a prendere un palloncino da una scatola nel magazzino.

Avrai anche bisogno dei guanti chirurgici dell'infermeria.

Sono nel bidone della spazzatura.

Gonfia il palloncino ed i guanti con l'elio e sarai abbastanza leggero da manovrare l'ascensore.

Ho bisogno di qualcosa del tessuto...

Ciò significa che ti devi avvicinare abbastanza da toccarlo. Tenta di distrarlo.

Premi la levetta che restituisce le monete sulla macchina del Grog, ma non raccogliere la moneta.

Quando LeChuck si piega a raccoglierla, velocemente togliili le mutande.

... Di qualcosa del morto...

Se LeChuck è davvero tuo fratello, allora le ossa dei tuoi genitori funzioneranno.

I resti dei tuoi genitori sono nell'infermeria.

Papà non usa più la sua testa, quindi servitene pure.

... E di qualcosa del corpo.

LeChuck è uno che sbava molto, vero?

Quando appare, offrigli subito il bianco e pulito fazzoletto di Stan.

Questo non è facile come sembra, quindi continua a provare.

Ho gli ingredienti dei Quattro Ingredienti Base del Vudù. E Ora?

Se non hai una bambola, te ne devi procurare una.

Nel magazzino c'è una scatola piena di bambole.

Metti la bambola vudù nella borsa vudù con gli altri quattro ingredienti.

Non ho gli spilloni che mi ha dato la Signora Vudù. Posso usare qualcos'altro?

Sì. Qualcosa di appuntito.

Come la siringa nel cassetto dell'infermeria.

SUGGERIMENTI PER IL MODO REGOLARE

Parte I: L'EMBARGO DI LARGO

BENVENUTI A WOODTICK

Come faccio a non farmi assalire dal tipo sul ponte?

Non puoi. Qualsiasi cosa tu faccia, ti svuoterà le tasche.

Che cosa dico al falegname?

Sii cortese.

Lui ha qualche importante informazione sul tipo che ti ha assalito.

Che cosa faccio dal cartografo?

Ehi, sembra piuttosto simpatico. Parlagli per un po'.

Chiedigli di Largo, dell'Isola di Scabb e di Big Whoop.

Serviti pure con alcune delle carte nel mucchio vicino alla base dello schermo.

Il suo monocolo ti sarà d'aiuto.

Come mi procuro il monocolo del cartografo?

Stai in piedi vicino al suo banco e guarda Wally da vicino.

Quando si toglie la lente per strofinarsi gli occhi, raccoglila.

Come faccio a parlare con Mad Marty, il tipo della lavanderia? Non sembra capire una parola di quello che dico.

Non farlo.

La sola cosa che Marty capisce è la biancheria.

Che cosa dico ai tre Uomini di Bassa Morale?

Ciò che ti pare. Sono vecchi amici.

Ci si parla volentieri, ma non hanno molte informazioni.

Comunque, hanno qualcosa di cui hai bisogno.

Tenta di prendere il secchio appeso a sinistra in fondo.

Tutti si vogliono liberare di Largo LaGrande, ma come?

Una bambola vudù potrebbe funzionare.

Vai a parlare con la Signora Vudù alla Casa Internazionale di Mojo.

E' localizzata nella palude, sulla parte più orientale dell'isola.

Cosa faccio quando il barista mi chiede la Carta d'Identità?

Dovrai mostrargli qualcosa.

Gli andrà bene qualsiasi cosa, anche l'abbonamento alla biblioteca.

Puoi avere l'abbonamento alla Biblioteca sull'Isola di Phatt. Ovviamente, prima, dovrai fare qualcosa riguardo all'Embargo di Largo.

Questo è un magnifico primo piano di Largo mentre sputa nel bar. E' importante?

Sì, lo sputo è importante.

E dovrai ricordarti il colore del suo drink...

Come faccio a raccogliere lo sputo sulla parete?

Hai bisogno di qualcosa per poterlo raccogliere.

Usa la carta che hai preso dal cartografo, per raccogliere lo sputo sul muro.

Dai la carta incrostata di sputo alla Signora Vudù, come uno degli ingredienti per la bambola vudù di Largo.

Come ci entro nella cucina del bar?

Controlla le tre finestre a forma di arco a poppa della barca.

Puoi calarti dalla finestra nella cucina.

Di che cosa ho bisogno dalla cucina?

C'è un coltello sul tavolo della cucina. Servirà più a te che al cuoco.

Il gestore dell'Inn Swamp Rot Inn, non sembra troppo amichevole. Come tratto con lui?

Se riesci a farlo allontanare dal suo banco, avrai via libera.

Ti sei mai chiesto cosa succederebbe se quell'alligatore fosse libero?

Usa il coltello che hai rubato dalla cucina del bar e taglia la corda dell'alligatore.

Non sembra esserci niente d'interessante all'Inn.

Dai un'occhiata alla stanza sopra la rampa di scale a sinistra in fondo.

E' la stanza di Largo.

LA BAMBOLA VUDU'

Sono alla palude. Che cosa faccio adesso?

Avrai bisogno di un barca.

La bara sembra... ehm, che regga la palude.

Entra nella bara e rema verso destra.

La Casa Internazionale di Mojo è dentro il teschio gigante di legno. Per entrare, rema fino dentro la bocca del teschio.

Cosa dico alla Signora Vudù?

Trattala come una vecchia amica, visto che lo è.

Dille dei tuoi problemi con Largo e del tuo interesse su Big Whoop.

Chiedile come poter fare una bambola vudù di Largo.

Come mi procuro un campione dei capelli di Largo?

Dai un'altra occhiata alla sua stanza d'albergo.

Prendi il parrucchino sulla credenza.

Ho bisogno di un pezzo d'indumento di Largo. Come me lo procuro?

Se i suoi vestiti fossero sporchi, li porterebbe in lavanderia.

Trova il modo di sporcare i suoi vestiti.

Prendi il secchio dell'Uomo di Bassa Morale. Portalo alla palude e riempi di fango. Torna alla stanza d'albergo di Largo, usa il secchio di fango sullo stipite della porta, nasconditi dietro il paravento e aspetta. Largo entrerà nella stanza, il secchio di fango lo sporcherà, quindi si dirigerà alla lavanderia di Mad Marty. Vai a vedere mentre Largo consegna i suoi vestiti a Marty.

Mad Marty non mi dà la biancheria di Largo. Che cosa devo fare?

Hai bisogno dello scontrino della lavanderia di Largo.

E' probabilmente da qualche parte nella stanza dell'hotel di Largo.

Vai nella stanza di Largo e chiudi la porta dietro di te.

Lo scontrino può essere sul retro della porta.

Se lo scontrino non è sulla porta, torna alla lavanderia di Mad Marty e vedi se c'è Largo.

La Signora Vudù vuole qualche liquido del corpo di Largo.

Disgustoso! Che cosa faccio?

Lo sputo andrà bene.

Il Bar Bloody Lip & Grill non ha una sputacchiera.
Vai al bar e chiedi al barista come vanno gli affari.
Guarda Largo quando entra e sputa sul muro. Usa il pezzo di carta che
hai preso dal cartografo per raccogliere la sputacchiata verde.

Ho bisogno di un osso di uno degli antenati di Largo. Dove ne trovo uno?

Prova al cimitero nella parte sud-orientale dell'isola.

Ma prima, avrai bisogno di una pala.

C'è una pala attaccata al cartello vicino al ponte di Woodtick.

Il parente di Largo è sepolto in cima alla collina.

Marco LaGrande è sepolto sotto la grande pietra tombale a sinistra in
fondo. Usa la pala per disseppellire le sue ossa.

Ho la bambola. Dove trovo Largo?

Prova nella sua stanza d'albergo.

Largo se n'è andato con il ciuffo di barba di LeChuck. come faccio a riprenderlo.

Non puoi.

IN MARE COL CAPITANO DREAD

("DENARO, ECCO CIO' CHE VOGLIO, RAGAZZO.")

Ora che Largo è fuori scena, come faccio a lasciare quest'isola?

Avrai bisogno di noleggiare una nave.

Bart e Fink sono ancora accampati sulla spiaggia dove hai iniziato.

Potresti chiedere loro di raccomandarti qualcuno.

Vai a parlare con il Capitano Dread. Vive sulla penisola nella parte sud-
occidentale dell'isola.

Dread non mi porta da nessuna parte senza il suo portafortuna da navigazione.

Sono incastrato?

Hai bisogno dell'occhio di qualcuno che ha visto il mondo... o forse solo
del suo monocolo.

Come, forse, il monocolo di Wally.

Vai al negozio del cartografo, ruba il monocolo e dallo a Dread appena
ritorni.

Dove trovo il denaro per noleggiare la nave di Dread?

Veramente ti devi cercare un lavoro.

Sicuramente il cuoco del Bar Bloody Lip & Grill sembra aver bisogno di una vacanza...

Se il barista scoprisse che il cibo non è buono da mangiare (magari, perchè c'è un topo dentro), licenzierebbe il cuoco.

Cattura il topo che gironzola davanti alla Nave Lavanderia di Mad Marty, infilati in cucina e butta il topo nella minestra.

Come catturo il topo?

Devi costruire una trappola per topi.

Prendi la bacchetta sulla spiaggia della costa a nord, dello spago dal salone anteriore della Signora Vudù e una manciata di patatine al formaggio dalla ciotola di Pegbiter all'inn. Porta questa roba vicino alla scatola ai piedi degli Uomini di Bassa Morale e costruisci una trappola. Per costruire la trappola, prima apri la scatola e usa la bacchetta con la scatola per tenerla aperta. Quindi usa la corda con la bacchetta. Usa le patatine al formaggio con la scatola. Cammina verso la fine della corda e tirala quando il topo entra nella scatola per mangiare le patatine al formaggio. Apri la scatola e prendi il topo.

Come faccio a far licenziare il cuoco?

Accertati che il barista sappia che c'è qualcosa che non va con la minestra. Dopo aver preso e buttato il topo nella minestra, vai a parlare con il barista.

Chiedi al barista com'è la minestra e quando ti offre il lavoro di Bernard, accettalo.

Non so cucinare. Cosa faccio dopo aver ottenuto il lavoro in cucina?

Hai già abbastanza denaro in tasca da poter pagare Dread.

Non stare lì impalato. Esci dalla finestra.

Qual'è la mia prossima meta di navigazione?

Non ha molta importanza. Finalmente, visiterai tutte tre le isole.

Gioca a testa o croce con la moneta a tre facce.

Parte II: I QUATTRO PEZZI DI MAPPA

Nota: Puoi prendere i quattro pezzi di mappa in qualsiasi ordine.

INDIZI GENERALI

Dove sono situati i quattro pezzi di mappa?

Un pezzo di mappa è nella Villa del Governatore Elaine Marley sull'Isola di Booty.

Un altro è in esposizione nel negozio del vecchio commerciante su Booty Island.

Sull'isola di Phatt, c'è un vecchio in pensione, Rum Rogers, che nasconde uno dei pezzi nel sotterraneo.

Uno dei pezzi è in una cripta del cimitero dell'Isola di Scabb.

Quando scendo sul molo dell'Isola di Phatt mi arrestano. Cosa posso fare?

Niente.

Come faccio ad uscire dalla cella dell'Isola di Phatt.

Devi prendere la chiave dalla bocca del cane, Walt.

Se avessi un osso, vedresti il cane portarti la chiave.

C'è una bacchetta sotto il materasso. Usala con l'osso del tuo vicino di cella. Dai l'osso a Walt, raccogli la chiave e usa la chiave nella porta per uscire.

LA MAPPA DEL GOVERNATORE

La guardia non mi lascia entrare nella Villa del Governatore dell'Isola di Booty.

Come faccio a passare?

C'è una festa di Carnevale in corso.

A nessuno è permesso oltrepassare la guardiola senza un costume e l'invito.

Dove trovo un invito per la festa?

Dovresti provare a vincerne uno... al gioco della roulette.

C'è un casinò improvvisato in un vicolo vicino alla biblioteca dell'Isola di Phatt. Uno dei premi che puoi vincere è un invito alla festa.

Al casinò, il tipo davanti a me di sicuro sa come fare a vincere.

Qual'è il suo segreto?

E' un socio del Club degli Scommettitori.

Il Club è situato nel vicolo dall'altra parte della biblioteca.

Quando se ne va, seguilo fino al club per saperne di più.

Non riesco a convincere Bruno, il portiere, che sono un socio del club. Qual'è il trucco?

Segui il vincitore fino al club. Nasconditi dietro le casse d'imballaggio lì vicino e guarda da vicino quando Bruno fa il segnale con la mano.

Il primo numero dei segnali di Bruno e quello che dirai, non importa ciò che segue.

Dove trovo un costume?

E' meglio chiedere al negozio di costumi.

Ce n'è uno al Villaggio di Booty, sull'Isola di Booty.

Il ragazzo del negozio di costumi non mi dà retta. Dice che tutti i costumi sono prenotati.

Cerca di convincerlo che uno dei costumi è prenotato per te.

Se gli dessi l'invito per la festa del Governatore, sarebbe più d'aiuto.

Questo costume è davvero stupido. Posso averne uno un pò più... piratesco?

No.

Ti tieni quello che hai.

D'altra parte, sei molto attraente in rosa...

Finalmente, sono all'interno della villa. Come faccio a prendere la mappa?

E' nascosta a portata d'occhio.

Guarda l'arte sul muro sopra il camino.

Avvicinati e togliila dal muro.

Elaine è piuttosto infuriata. Come tratto con lei?

Discutendo e litigando non migliorerebbe la situazione.

Prova ad umiliarti.

Prova ad umiliarti ancora.

Come faccio a togliere il pezzo di mappa dalla scogliera?

In qualche modo dovrai estenderti...

Se solo tu avessi una canna da pesca.
C'è un pescatore sul molo dell'Isola di Phatt. Lui ha una bella canna da
pesca. Vantati col pescatore della tua abilità. Quando ti lancia una
sfida, accettala.

Come vinco la scommessa? Non ho ancora una canna da pesca.
Il mare non è l'unico posto dove puoi trovare i pesci.
Un'altra risorsa potrebbe essere la cucina di uno chef.
Vai sul retro della villa di Elaine ed entra.

Il cuoco continua a buttarmi fuori prima che io possa prendere il pesce. Che cosa
faccio?

Dovrai liberarti di lui.
Attira la sua attenzione fuori dalla cucina... con molto fracasso.
Spingi i bidoni della spazzatura per fare chiasso ed il cuoco uscirà.

Non posso tenere il cuoco lontano abbastanza da poter prendere il pesce.
E adesso?

Ecco un fesso per una selvaggia caccia all'oca.
Se continuerai a muoverti ti seguirà ovunque.
Spingi i bidoni, quindi immediatamente gira attorno alla casa verso
destra. Poi, dalla parte anteriore della villa, gira intorno verso destra e
ritorna sul retro della villa.
Corri in cucina e prendi il pesce prima che il cuoco ritorni.

Come mi arrampico sul Grande Albero?

Avrai bisogno di due pezzi di legno. C'è già un'asse lì.
C'è un remo attaccato al muro sopra il letto di Elaine.
Metti l'asse nel primo buco e salici sopra. Metti il remo nel secondo buco
e fai un altro passo. Girati e riusa l'asse nel terzo buco. Girati ancora e
usa nuovamente il remo e così via...

Ho appena fatto il più strano dei sogni, ma non me ne ricordo i dettagli. Cosa
dovrei fare?

Controlla la carta che hai usato per raccogliere lo sputo di Largo.
Le parole della canzone sono sulla carta. Ne avrai bisogno più tardi.

Il remo è rotto! Cosa faccio adesso?

Aggiustalo.

Non puoi aggiustarlo da solo, rivolgiti ad un professionista.
Il falegname di Woodtick può aggiustarlo.

Come faccio a trovare il pezzo di mappa in quel mucchio di carta?
Questo è un lavoro per qualcuno (o qualcosa) con l'esperienza adatta.
Qualcuno che possa fiutare gli oggetti di Elaine.
Qualcuno come, il cane di Elaine.
Vai a prendere il cane nel cortile di fronte alla villa e usalo per fiutare la mappa.

LA MAPPA DEL VECCHIO COMMERCIANTE

Il prezzo del vecchio commerciante è un pochino alto. Dove mi procuro tutto quel denaro?

Chiedigli se accetta uno scambio.

Come trovo la Mad Monkey?

Potresti cominciare col fare delle ricerche nella biblioteca dell'Isola di Phatt. Prova a cercare sotto la "D" per Disastri.
Puoi trovare le coordinate del relitto della Mad Monkey, nel libro "I Grandi Naufragi del Nostro Secolo."

Come ci arrivo alla Mad Monkey?

Dread non ti ci porterà. Dovrai noleggiare un'altra nave.
C'è un'altra nave disponibile sull'Isola di Booty.
Vai a parlare con il Capitano Capsize e chiedile di noleggiarti la sua nave.

Come faccio a raccogliere tanto denaro da noleggiare la nave di Kate?

Potresti vincere il campionato di una qualche gara... magari come il gran premio della gara di sputo sull'Isola di Booty.

Non sto avendo molto successo nella gara di sputo. Come faccio a vincere?

Imbroglia.
Ci sono tre cose che devi fare per boicottare la gara.
Potresti risistemare il campo a tuo vantaggio. Se non puoi battere il record, porta il record più vicino a te: sposta le bandierine.
Naturalmente, dovrai distrarre la folla.
Compra il clacson della nave dal vecchio commerciante.

Suona la tromba per distrarre la folla, quindi velocemente raccogli le bandierine e risistemale.
La chimica che altera lo sputo.
Hai bisogno di allenarti in qualche campionato di qualità del catarro.
Il barista sull'Isola di Scabb ha qualcosa che farà diventare il tuo sputo appiccicoso.
Mostra il tuo abbonamento (della biblioteca dell'Isola di Phatt) al barista del Bloody Lip e ordina un "Balena Blù" e un "Bimbo di Barbagialla."
Mischia i due drink e ne ricaverai uno verde. Poi, prima che tu sia sulla linea di partenza, usa la cannuccia sbirula con il drink verde.
Vai col vento!
E' meglio se il vento soffia verso destra.
Guardati attorno e vedi se riesci a trovare un segnamento (o qualcosa di equivalente).
Guarda la donna alla destra della folla. Premi "Ptooie!" quando la brezza solleva la sua sciarpa.

Questa targa dello sputo è così inutile come sembra?
Ogni cosa ha valore per qualcuno.
Portala dal vecchio commerciante.
Tutto ciò di cui lui ha bisogno è un po' di persuasione.

Sono sulla barca, proprio sopra la Mad Monkey.
Come faccio a prendere la polena?
Dovrai scendere e prenderla.
Quando trovi la testa, raccoglila solamente.
Per tornare in superficie, vai verso l'ancora e tira la corda. Kate ti tirerà su.

LA MAPPA DI RUM ROGERS

Dove trovo la casa di Rum?
Inizia con l'andare alla cascata nella parte nord-orientale dell'Isola di Phatt.

Il sentiero finisce in cima alla cascata. Cosa faccio ora?
C'è una pompa che controlla la cascata.
Devi fermare la cascata prima di poter procedere.
Prova ad usare una chiave-scimmia su quella pompa.

Ho bisogno di una chiave-scimmia.

Hai mai sentito il motto "l'attrezzo giusto per il lavoro giusto"?

Dimenticalo.

Così, se non riesci a trovare una chiave... trova una scimmia.

Jojo, si esibisce tutte le notti al Bar Bloody Lip & Grill sull'Isola di Scabb ed è una scimmia.

Come prendo Jojo?

Prova ad ipnotizzarlo.

Prima, hai bisogno di una banana.

C'è una banana nella busta gorilla, sullo scaffale della cella della Città di Phatt.

Vai al Bloody Lip ed usa la banana col metronomo in cima al piano.

Quando Jojo è ipnotizzato, prendilo.

Rum non mi lascia entrare in casa sua. Come lo convinco?

La gentilezza non sarà d'aiuto.

E neanche prenderlo troppo in giro.

Se continuerai a parlargli, alla fine ti sfiderà in una gara di bevuta.

Accetta la sfida.

Questo grog è troppo forte. Come posso vincere la gara di bevuta?

Bere non risolve mai niente.

Regola n.1: stare lontani dalla porcheria. Sostituirla con il simil-grog.

Come faccio a prendere il simil-grog?

Potresti cominciare a fare qualcosa riguardo quel manifesto di Ricercato nella Città di Phatt.

Kate Capsize sta distribuendo dei volantini con sopra la sua foto.

Prendi un volantino da Kate (al Villaggio di Booty, sull'Isola di Booty) ed usalo per ricoprire la tua foto sul manifesto. Nasconditi in modo che Kate non sappia che tu l'hai incastrata.

C'è una bottiglia di simil-grog nella busta color vaniglia (che contiene il bottino di Kate) sullo scaffale della cella della Città di Phatt.

Ho il simil-grog. Ora, come faccio a vincere la gara?

Quando Rum lascia la stanza per prendere il suo boccale di grog, muoviti velocemente! Usa il tuo boccale con la pianta sul muro posteriore della stanza. Usa il simil-grog con il boccale.

Ho vinto la gara. Non c'è niente d'interessante nella casa. E adesso?

In questo posto c'è più di quanto sembri. Dopotutto, Rum è un discendente del Sig. Rogers, uno dei quattro pirati che hanno diviso la mappa. Forse la botola nasconde il suo tesoro.

Hai bisogno dello specchio del negozio del vecchio commerciante dell'Isola di Booty.

Metti lo specchio nella cornice vuota dello specchio sulla parete posteriore e apri le persiane vicino alla porta.

Metti il cannocchiale della casa del Grande Albero nelle mani della statua di scimmia.

La luce riflessa risplende su un mattone sulla sinistra del muro e lascia una bruciatura. Premi il mattone con la bruciatura.

Il vecchio commerciante non vuole vendermi lo specchio.

Dovrai distrarre il pappagallo.

Un po' di pappa del pappagallo potrebbe funzionare. Ce n'è una busta sul ponte all'esterno della barca di Dread.

Compera il cartello di "Attenzione" dal vecchio commerciante, quindi usa la pappa del pappagallo sul gancio.

Quando il pappagallo si volta a guardare la busta di pappa, prendi lo specchio e compralo.

Continuo a cadere fuori dal seminterrato sulla spiaggia. Che cosa sto sbagliando?

Accertati di premere il mattone giusto per aprire la porta trappola.

Per trovare il mattone esatto, guarda gli indizi della domanda di due domande fa.

LA MAPPA DELLA CRIPTA

Come faccio a sapere in quale cripta si trova il pezzo di mappa?

E' l'unica in cui funzionerà la tua chiave.

La chiave della cripta è appesa sul muro posteriore del negozio di Bare di Seconda Mano di Stan.

Stan non mi dà il tempo di parlare, per chiedere della chiave. Cosa posso fare?

Con Stan, le azioni sono più efficaci delle parole. Forse puoi trovare il modo di fermarlo.

Per esempio, potresti chiuderlo dentro una delle sue bare usate...

Hai bisogno dei chiodi e del martello del falegname di Woodtick. Vai al

negozio di Stan e fatti dare una dimostrazione. Quando si siede dentro la bara, usa i chiodi ed il martello sul coperchio, quindi prendi la chiave.

Il falegname non mi fa toccare niente nel suo negozio. Come faccio a prendere ciò di cui ho bisogno?

C'è una gamba di legno appesa nel negozio del falegname.
Hai incontrato qualcuno che porta una gamba di legno.
Usa la sega (del vecchio commerciante) sulla gamba di legno dell'Uomo di Bassa Morale.
Mentre il falegname lavora, ruba i chiodi e il martello.

Sono all'interno della cripta. In quale bara è Rapp Scallion?

Rapp era un pirata filosofo eminente e quotato. Puoi leggere tutto su di lui alla biblioteca.
Confronta le citazioni sulle lapidi con quelle del testo "Famose Citazioni dei Pirati" e presto sarà chiaro in quale bara si trova Rapp.

Il libro è già stato ritirato. Ora cosa faccio?

Spegni il computer e vai a dormire.
Vai alla casa del Governatore di Phatt e prenditelo.

Come faccio a prendere il libro dal Governatore Phatt?

Dovrai scambiarlo velocemente con un altro.
Vai alla biblioteca e ritira un altro libro. Uno qualsiasi funzionerà.
Usa il tuo libro con il libro "Famose Citazioni dei Pirati."

Nella bara di Rapp non ci sono altro che delle ceneri. Allora che cosa faccio?

Se solo quelle ceneri potessero parlare...
Resuscitare le ceneri è un lavoro da esperti.
Sarebbe saggio visitare la Casa Internazionale di Mojo.
Prendi il barattolo etichettato "Cenere-per-Vita". E' sullo scaffale all'ingresso.

La memoria della Signora Vudù non è molto fervida. Cosa posso fare per rinfrescargliela?

La biblioteca dell'Isola di Phatt potrebbe avere le informazioni di cui lei ha bisogno. Guarda sotto "Ricette, Vudù."
Prendi dalla bibliotecaria "La Gioia della Strega" e portalo alla Signora

del Vudù.

Rapp non parla d'altro che della sua stupida taverna. Come faccio a cambiare soggetto?

Fai ciò che puoi per farlo rilassare.

Visto che non può prendersi cura della sua taverna, potresti offrirti al suo posto.

La taverna è sulla spiaggia sulla costa nord dell'isola.

Aprila con la chiave che ti dà Rapp. Spegni il gas e ritorna al cimitero.

Di a Rapp che aveva ragione: il gas era acceso, ma che tu l'hai spento.

METTENDO INSIEME I PEZZI

Questa mappa è tutta a pezzi. Non posso leggerla. Come faccio a trovare Big Whoop?

Chiedi a qualcuno che s'intende di mappe.

Wally il cartografo, potrebbe essere in grado d'aiutarti.

Vacci e dagli un pezzo di mappa.

Wally non riesce a vedere niente senza il suo monocolo!

Come può aiutarmi con la mappa?

Non ti senti in colpa per averlo derubato? Forse dovresti rimpiazzarlo.

Wally non è molto grosso, quindi dovresti cercare cose in miniatura.

Prova alla biblioteca sull'Isola di Phatt... No, non i libri!

Ragazzo, guarda i dettagli del piccolo faro!

Apri il faro e prendine la lente. Dalla a Wally. Ora, non ti senti meglio?

Aaaaaagh! Wally e la mia mappa sono spariti! Dove sono?

Il messaggio inciso sul banco di Wally dice tutto.

Devi scoprire dov'è andato a finire LeChuck.

Potresti iniziare a controllare la grande cassa d'imballaggio sulla riva della palude.

Usa la gabbia d'imballaggio per arrivare alla Fortezza di LeChuck.

Parte III: LA FORTEZZA DI LECHUCK

Questo posto è davvero lugubre. Cosa dovrei fare prima?

Wally lo saprebbe. E' meglio iniziare a cercare lui.

Dov'è Wally?

E' nei sotterranei. E' sopra le scale a destra della gabbia d'imballaggio. Segui le scale fino al corridoio. Quando arrivi agli incroci, cammina nel passaggio di fronte a destra. Non fare deviazioni! Continua verso destra e finalmente arriverai nei sotterranei. Wally è nella cella.

Come faccio a trovare l'ufficio di LeChuck?

Gli indizi possono essere trovati nelle parole della vecchia canzone dimenticata.

Ci sono delle parole di una canzone sulla carta incrostata nella tua tasca. Guardale.

Le parole sulle carta corrispondono all'ordine delle ossa sul pannello del muro, in linea con l'atrio.

Partendo dalla grande arcata (quella che fa da incrocio a diversi passaggi), inizia a camminare finchè non trovi un pannello sul quale le ossa appaiono nello stesso ordine delle prime tre ossa indicate nel primo verso della canzone. Premi il pannello e passaci attraverso.

Trova il pannello che combacia con le prime tre ossa del secondo verso, premilo ed attraversalo. E così via, con tutti i versi.

Se ti perdi, attraversa un pannello sbagliato o cammina solamente senza meta. Ti ritroverai all'incrocio.

Come faccio a passare attraverso quella porta enorme?

Non ti preoccupare delle tue chiavi. Nessuna funziona.

Cosa divertente: LeChuck ha un cane enorme... ed un'enorme porta del cane. Attraversala per arrivare nel suo ufficio.

Sono nell'ufficio. E adesso?

Prendi la chiave.

Sto girovagando nei sotterranei con Wally e sembra che non ci siano speranze.

Come faccio ad uscire da questa faccenda?

Controlla le tue tasche. Ci sono solo un paio di oggetti che sei in grado di raggiungere.

Ricorda, non ti chiamano Capitan Catarro per niente...

Usa il drink verde con la cannuccia sbirula per spegnere la candela.

Sistema la posizione degli scudi e della padella per l'angolazione giusta.

Per sistemarli, prima sputa sullo scudo di destra, quindi sputa sulla

padella. Ora tutto è sistemato. Per spegnere la candela, sputa ancora una volta sullo scudo di destra.

Non riesco a vedere niente. Siamo morti, o solo persi nell'oscurità? E cosa posso fare a riguardo?

Forse se accendessi un fiammifero, potresti accorgerti...

Ci sono dei fiammiferi nella borsa juju.

Parte IV: DINKY ISLAND

X INDICA IL PUNTO

Questo posto è molto meglio della Fortezza di LeChuck. Ma come trovo Big Whoop senza mappa?

Non sei solo su questa spiaggia. Uno dei tuoi amici naufraghi conosce la risposta.

E non è Herman Toothrot.

Il pappagallo ne conosce l'esatta posizione e sarà lieto di dirtela... ad un prezzo.

Che cosa vuole il pappagallo? E come me lo procuro?

Ti aiuterebbe se ti dicessimo che il suo nome è "Polly"?

Questo pappagallo, come molti pappagalli, vuole crackers.

C'è un cracker nel barile vicino la distilleria.

Uno non basta. Dove ne trovo altri?

Puoi fare altri due crackers quando trovi la miscela di crackers.

La miscela di crackers è in una borsa appesa ad un grande albero, all'interno dell'isola.

Prendi la bottiglia vuota sulla spiaggia. Rompila su un qualsiasi oggetto duro (una roccia o un tronco d'albero funzionano meglio). Usa l'orlo sbrecciato per aprire la borsa.

Dovrai usare acqua senza sale con la miscela di crackers.

Prendi il bicchiere per martini vuoto sulla spiaggia e riempilo nell'oceano. Fai passare l'acqua nella distillatrice per toglierne il sale.

Ora usa l'acqua distillata con il misto di crackers.

Ho seguito le istruzioni e trovato la grande X! Come faccio a prendere il tesoro?

Prima, scava.

Quando non puoi più scavare, usa la dinamite per aprirti la via.

Dove trovo la dinamite?

Ce n'è un po' nella scatola sulla costa dello stagno.

Togli la corda dalla scatola.

C'è un piede di porco sulla spiaggia. Usalo per aprire la scatola e prendere la dinamite.

Accendi la dinamite con i fiammiferi e buttala nel buco che hai scavato.

Il tesoro non è a portata di mano. Come faccio a prenderlo?

Semplice. Dondolagli sopra e raccoglilo.

Usa il piede di porco con la corda. Poi, lancia la corda sulle aste piegate sopra la tua testa. Entro pochi secondi Big Whoop sarà tuo!

I SOTTERRANEI DI BIG WHOOP

Mi sono perso ancora nel buio. Ed ho finito i fiammiferi...

Che ne dici di accendere l'interruttore?

E' situato in mezzo alla parete posteriore.

Come faccio a far desistere LeChuck?

Potresti sempre combattere il fuoco con il fuoco... e costruire una tua bambola vudù.

Dopotutto, hai la ricetta Vudù e hai la borsa juju della Signora Vudù.

Ho bisogno di qualcosa della testa...

Pochi ciuffi della sua barba funzionerebbero.

Invece di strapparglieli, perchè non lo lasci fare alla porta dell'ascensore? Vai nell'ascensore. Quando ti segue, usa la leva chiudendo la porta sulla sua barba.

L'ascensore non funziona. Quando entro e cerco di chiudere la porta, traballa.

Dovrai alleggerirlo un po'. Porta solo 500 kg.

La bombola d'elio vicino alla macchina del Grog può essere utile.

Vai a prendere il palloncino dentro la scatola nello sgabuzzino.

Hai anche bisogno dei guanti chirurgici dell'infermeria.

Sono nel bidone della spazzatura.

Gonfia il palloncino ed entrambi i guanti con l'elio e sarai abbastanza leggero da far funzionare l'ascensore.

Ho bisogno di qualcosa del tessuto...

Ciò significa che devi avvicinarti a tal punto da toccarlo.

Tenta di distrarlo.

Premi la levetta che restituisce le monete sulla macchina del Grog, ma non raccogliere la moneta.

Quando LeChuck si abbassa per raccogliere la moneta, velocemente togli la mutanda.

... Di qualcosa del morto...

Se LeChuck è veramente tuo fratello, allora le ossa dei tuoi genitori funzioneranno.

I resti dei tuoi sono nell'infermeria.

Papà non usa più la sua testa, quindi servitene pure.

...E di qualcosa del corpo.

Certo che LeChuck sbava di brutto, vero?

Quando appare, offrigli subito il fazzoletto bianco e pulito di Stan. Ciò non è facile come sembra, quindi continua a provare.

Ho gli ingredienti dei Quattro Ingredienti Base del Vudù. E adesso?

Se non hai una bambola devi procurartene una.

C'è una scatola di bambole nel magazzino.

Metti la bambola vudù nella borsa juju con gli altri quattro ingredienti.

Non ho gli spilloni che mi ha dato la Signora Vudù. C'è qualcos'altro che può funzionare?

Sì, qualcosa di appuntito.

Come, per esempio, la siringa nel cassetto dell'infermeria.

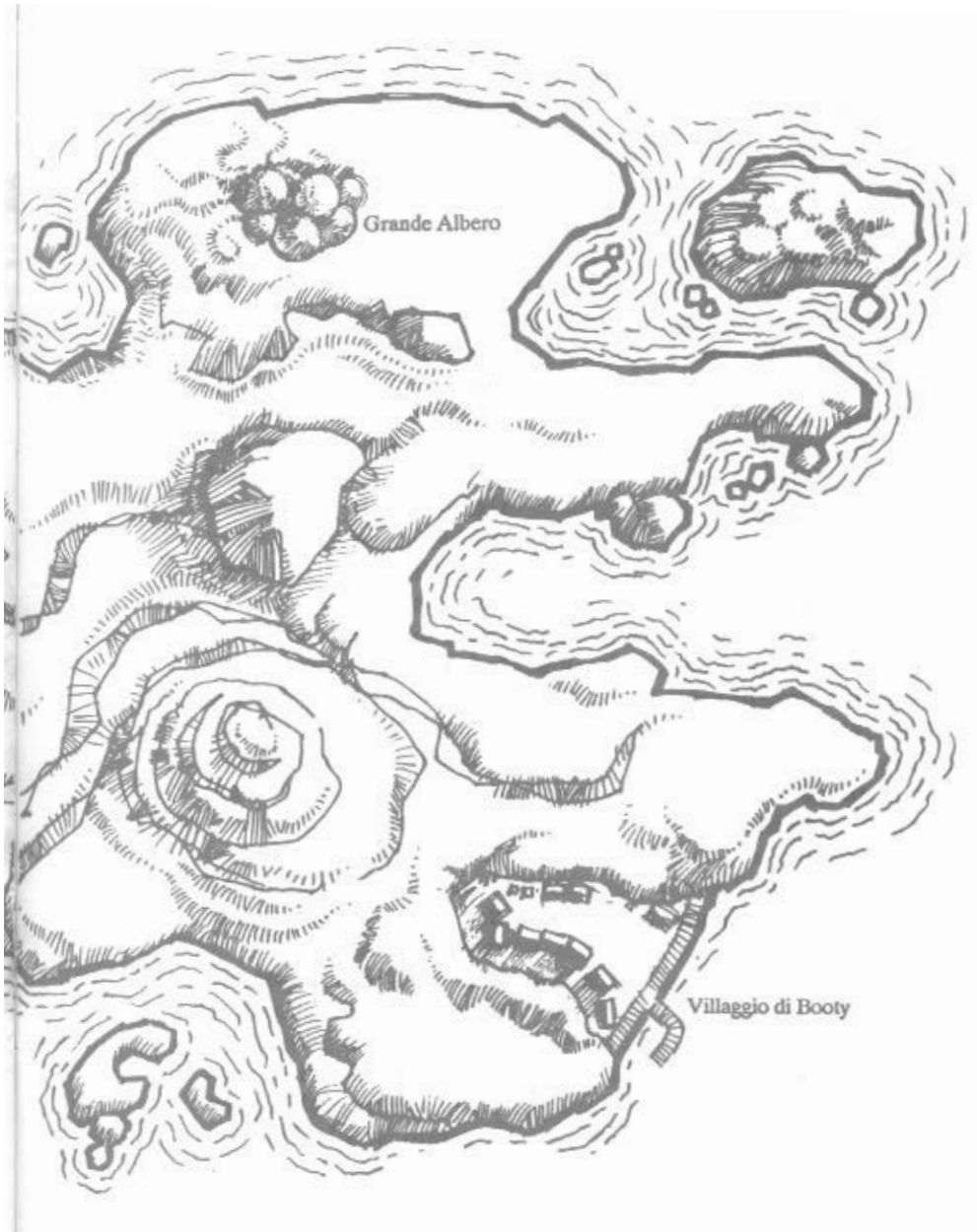












OGGETTI UTILI

SCABB ISLAND

WOODTICK

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Pala	Cartello del ponte di Woodtick	Nel cimitero per disseppellire le ossa di Marco LaGrande per la bambola vudù (e per Big Whoop, se lo trovi)
Bacchetta	Spiaggia	Usala con lo spago e la scatola per fare la trappola
Sputo colante	Bar Bloody Lip	Liquido per la bambola vudù di Largo.
Cocktail "Balena Blu"	Bar Bloody Lip	Usalo con il "Bimbo di Barbagialla" per fare il drink verde.
Cocktail "Bimbo di Barbagialla"	Bar Bloody Lip	Usalo con la "Balena Blu" per fare il drink verde.
Drink verde	Bar Bloody Lip	Usalo con la cannuccia sbirula prima della gara di sputo e per scappare dalla Fortezza di LeChuck.
Cannuccia sbirula	Bar Bloody Lip	Usala con il drink verde prima della gara di sputo sull'Isola di Booty e per scappare dalla Fortezza di LeChuck.
Metronomo	Bar Bloody Lip	Usa la banana col metronomo per ipnotizzare Jojo.
Jojo	Bar Bloody Lip	Usalo con la pompa della cascata sull'Isola di Phatt.
Denaro	Bar Bloody Lip	Dai il tuo guadagno da chef al Capitano Dread.
Coltello	Cucina Bloody Lip	Usalo sulla corda per liberare l'alligatore del gestore dell'Inn.
Vichyssoise	Cucina Bloody Lip	Usa il topo nella vichyssoise per fare licenziare il cuoco.
Monocolo	Cartografo	Dallo a Dread come nuovo por-

Carta	Cartografo	tafortuna da navigazione. Usala per pulire la sputacchiata di Largo sul muro del bar.
Chiodi e Martello	Falegname	usali sull'Isola di Booty per chiudere Stan dentro la bara.
Lucido per legno	Falegname	Usalo per pulire la gamba di legno dell'Uomo di Bassa Morale.
Pezzo da otto	Pirati alla Nave Lavanderia	Usalo per comperare la cera per il legno dal falegname.
Secchio	Nave Lavanderia	Usalo con il fango della palude e quindi sullo stipite della porta della stanza di Largo, per sporcargli i vestiti.
Scatola	Nave Lavanderia	Usala con lo spago, la bacchetta e le patatine al formaggio per costruire la trappola
Topo	Nave Lavanderia	Mettilo nella vichyssoise per fare licenziare il cuoco.
Candido reggiseno	Nave Lavanderia	Dallo alla Signora Vudù per la bambola di Largo.
Gamba di legno	Nave Lavanderia	Segala via all'Uomo di Bassa Morale per far uscire il falegname dal negozio. (così che tu possa rubare i chiodi e il martello)
Pegbiter l'alligatore	Swamp Rot Inn	Liberalo e il gestore lascerà l'Inn per cercarlo.
Patatine al formaggio Scontrino della lavanderia	Ciotola di Pegbiter al Swamp Rot Inn Stanza di Largo al Swamp Rot Inn	Usala come esca nella trappola del topo. Dallo a Marty il Pazzo per prendere i vestiti di Largo per la bambola vudù.
Parrucchino	Stanza di Largo al Swamp Rot Inn	Dallo alla Signora Vudù per la bambola di Largo.
Maglietta bianca, pulita e piegata	Stanza di Largo	Dalla alla Signora Vudù per la bambola di Largo.

LA PALUDE

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Bara galleggiante	Riva della palude	Usala come barca per arrivare al rifugio della Signora Vudù.
Cassa d'imballaggio	Riva della palude	Apri la gabbia ed entraci. TUP (Trasporti Universali Pirata) ti porta direttamente alla Fortezza di LeChuck.
Corda	Casa Internazionale di Mojo	Usalo con la scatola e la bacchetta per costruire la trappola.
Lista spesa vudù	Casa Internazionale	Lista degli articoli necessari per la bambola vudù.
Spilloni e bambola vudù	Casa Internazionale di Mojo	Ritorna nella stanza di Largo e usali assieme per scacciarlo dalla città.
"Big Whoop: Vero Tesoro o solo un Mito?"	Casa Internazionale di Mojo	Leggilo per sapere dei quattro pezzi di mappa.
Cenere-per-Vita	Casa Internazionale di Mojo	Usala con le ceneri nella cripta di Rapp Scallion per resuscitarlo.
Borsa juju	Casa Internazionale di Mojo	Usala con la bambola vudù ed altri ingredienti per fare la bambola vudù di LeChuck.
Fiammiferi	Dentro la borsa juju	Usali per illuminarti la via verso Dinky Island.

IL CIMITERO

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Oso disgustoso	Cimitero	Dallo alla Signora Vudù per la bambola di Largo.
Ceneri	Cripta di Rapp Scallion	Portane un campione alla Signora Vudù, quindi usale con la "Cenere-per-Vita" per resuscitare Rapp.
Chiave	Cripta di Rapp Scallion	Usala nella porta della taverna Steamin' Weenie.
Pezzo di mappa di Rapp	Cripta di Rapp Scallion	Prendila e corri!

IN MARE

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Mappa di Dread	Dal Capitano Dread	Usa questa mappa per mostrare al Capitano Dread ed a Kate dove vuoi andare.
Pappa del pappagallo	Nave di Dread	Usala nel negozio di antichità sull'Isola di Booty: compera il cartello Attenzione, quindi appendi la busta di pappa sul gancio per distrarre il pappagallo.
Polena della Mad Monkey	Fondo dell'Oceano	Barattala con il vecchio commerciante su Booty.

L'ISOLA DI PHATT

LA CITTA' DI PHATT

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Bacchetta	Cella della città di Phatt	Usala per prendere l'osso dal compagno di cella.
Osso	Cella della città di Phatt	Usalo per adescare Walt (il cane), per fare cadere la chiave della cella dalla sua bocca.
Chiave cella	Cella della città di Phatt	Usala nella porta della cella per liberare Guybrush (e Kate, nel Modo Regolare).
Busta grande	Cella della città di Phatt	Aprila per riprendere tutta la roba di Guybrush.
Busta gorilla	Cella della città di Phatt	Aprila per prendere la banana e l'organetto.
Busta color vaniglia	Cella della città di Phatt	Aprila per prendere il simil-grog.
Banana	Cella della città di Phatt	Usala col metronomo al Bar Bloody Lip & Grill per ipnotizzare Jojo.
Simil-grog	Cella della città di Phatt	Usalo nel boccale per battere rum nella gara di bevuta.

Abbonamento temporaneo	Biblioteca	Dallo al barista di Scabb come Carta d'Identità.
Lente del modellino	Biblioteca del faro	Apri il modellino del faro per prenderne la lente; più tardi dalla a Wally per rimpiazzare il monocolo rubato... ehm, preso in prestito
"La gioia della Strega"	Biblioteca	Chiedi alla bibliotecaria il libro e lei te lo darà. La Signora Vudù ne ha bisogno per preparare un intruglio con la Cenere-per-Vita.
"I Grand Naufragi del Nostro Secolo"	Biblioteca	Chiedi alla bibliotecaria il libro e lei te lo darà. Contiene le coordinate del naufragio della Mad Monkey.
Qualsiasi libro	Biblioteca	Usalo per rimpiazzare il libro "Famose Citazioni dei Pirati", nella villa del Governatore Phatt.
Invito	Vicolo del casinò	Mostralo al proprietario del negozio di costumi su Booty per farti dare il costume e alla guardia della villa per poterci entrare.
60 pezzi da otto	Vicolo del casinò	Beh, non si può avere tutto, no?
Poster di Guybrush ricercato	Fuori della prigione	Metti la foto di Kate sul poster per farla arrestare.
Canna da pesca	Pescatore sul molo	Usala per riprendere il pezzo di mappa sulla scogliera di Booty.

L'INTERNO DELL'ISOLA

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
"Famose Citazioni dei Pirati"	Camera da letto del Governatore Phatt	Leggi il libro per trovare la tomba di Rapp Scallion.
Pompa dell'acqua	Sommità della cascata	Usa Jojo con la pompa per fermare la cascata.
Botola	Casa di Rum	Aprila per arrivare al pezzo di mappa.
Boccale di grog	Casa di Rum	Usa il boccale con l'albero sul muro posteriore, quindi usa il

Persiane	Casa di Rum	simil-grog per vincere la gara. Aprila per far entrare la luce del sole. (Vedi "Specchio" più avanti per scoprire perchè ciò è importante).
Statua di scimmia	Fuori dalla casa di Rum	Metti il telescopio nelle mani della scimmia. (Vedi "Specchio" più avanti per scoprire perchè ciò è importante).
Pezzo di mappa di Rum	Seminterrato di Rum	Toglila dalle mani dello scheletro nella vasca da bagno. Lui di sicuro non ne ha più bisogno.

L'ISOLA DI BOOTY

VILLAGGIO DI BOOTY

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Volantino di Kate	Da Kate	Usalo per coprire il poster del "Ricercato" sull'isola di Phatt.
Costume	Negozi di costumi	Indossalo per entrare alla festa di Elaine.
Fazzoletto bianco, pulito	Negozi di Stan	Usalo per prendere un campione dello sputo di LeChuck e nel combattimento finale nei sotterranei.
Chiave della cripta	Negozi di Stan	Usala nella porta della tomba di Rapp Scallion, nel cimitero sull'Isola di Scabb.
Clacson della nave	Negozi di antichità	Usalo per distrarre gli spettatori alla gara di sputo, mentre sposti le bandierine.
Specchio	Negozi di antichità	Usalo nella cornice vuota dello specchio nella casa di Rum e apri le persiane vicino alla porta. Metti il telescopio nella mano della scimmia di fronte alla casa. Un raggio di luce verrà proiettato su un mattone

Vecchia sega lucida	Negoziò di antichità	alla sinistra del muro. Premi questo mattone per attivare la botola del seminterrato di Rum. Usala per rimuovere la gamba di legno dall'Uomo di Bassa Morale su Scabb.
Pezzo di mappa	Negoziò di antichità	Baratta la polena della Mad Monkey per averlo.
Targa di bronzo 6000 pezzi da otto	Gara di sputo Vecchio commerciante	Vendila al vecchio commerciante Usali per noleggiare la nave di Kate.

LA VILLA DEL GOVERNATORE MARLEY

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Pezzo di mappa	Sala da pranzo di Elaine	Toglilo dal muro...
Remo	Camera da letto di Elaine	Usalo alternativamente con l'asse, per arrampicarti sul Grande Albero.
Il cane Guybrush	Giardino della villa di Elaine	Usalo per fiutare il pezzo di mappa nascosto nel mucchio di mappe.
Bidoni della spazzatura	Dietro la villa	Spingili per far uscire il cuoco dalla cucina.
Pesce grasso	Cucina di Elaine	Mostralo al pescatore sul molo della città di Phatt per vincere la scommessa e la sua canna da pesca.

L'INTERNO DELL'ISOLA

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Asse	Grande Albero	Usala alternativamente con il remo per arrampicarti sul Grande Albero.
Carta con lo sputo	Grande Albero	Le parole (Guybrush le scriverà automaticamente) sono un'indizio per trovare l'ufficio di

Cannocchiale	Grande Albero	LeChuck. Usalo con la statua di scimmia a casa di Rum (vedi "Specchio" per scoprire perchè ciò è importante).
--------------	---------------	--

LA FORTEZZA DI LECHUCK

E DINKY ISLAND

Oggetto	Dove trovarlo	Come usarlo
Chiave della cella vudù	Ufficio di LeChuck	Afferrala e corri. Buona fortuna...
Pappagallo	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Nutrilo con crackers per scoprire il nascondiglio di Big Whoop.
Cracker	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Dallo al pappagallo.
Piede di porco	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Usalo per aprire la scatola vicino allo stagno.
Bicchiere da martini	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Riempilo con l'acqua del mare e usalo con la distillatrice.
Distillatrice di grog	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Usala per distillare l'acqua dell'oceano.
Bottiglia vuota	Spiaggia dell'Isola di Dinky	Rompila su qualsiasi superficie dura e usala per aprire il sacchetto appeso all'albero della giungla.
Miscela di cracker	Sacchetto appeso nella giungla	Usala con l'acqua distillata per fare i crackers per il pappagallo.
Corda	Sulla scatola nella giungla	Usala con il piede di porco per afferrare l'altro piedistallo (nella stanza di Big Whoop).
Dinamite	Scatola nella giungla	Usala con i fiammiferi per aprirti la strada.
Cabina telefonica	Nella giungla	Lascia che sia Guybrush a chiamare l'Hot-Line
Baule del tesoro	Sotterranei	Finisce spiacciato al suolo, ma il tesoro è intatto!

Biglietto E	Sotterranei	Dopo tutto quello che hai passato, persino un biglietto E sembra inutile. Inoltre questo non è rimborsabile.
Interruttore	Sotterranei	Accendilo per vedere dove stai andando.
Moneta Mutande	Macchina del grog LeChuck	Lascia che LeChuck la raccolga. Usale nella borsa juju per costruire la bambola di LeChuck.
Bambola vudù	Ripostiglio	Usala nella borsa juju per fare la bambola di LeChuck.
Palloncino	Ripostiglio	Gonfialo con l'elio per avere il controllo dell'ascensore (vedi guanti chirurgici).
Birra di radice	Ripostiglio	E' utile solo ne "Il Segreto di Monkey Island". Prova qualcosa d'altro.
Ciuffi di barba animati	Ascensore	Usali nella borsa juju per fare la bambola di LeChuck.
Teschio del morto	Infermeria	Usalo nella borsa juju per fare la bambola di LeChuck.
Guanti chirurgici	Infermeria	Gonfia i due guanti con l'elio per avere il controllo dell'ascensore (vedi palloncino).
Siringa ipodermica	Infermeria	Usala come sostituto degli spilloni nella bambola vudù di LeChuck.

“Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge”, i nomi dei personaggi, tutti gli altri nomi nel gioco, iMuse e Lucasfilm Games sono marchi depositati della LucasArts Entertainment Company.

™ e © 1991 Lucas. iMuse patent pending. Tutti i diritti riservati.