

# Solution de "Monkey Island 2 : Lechuck's Revenge"

Yann MORERE

20 mai 2002

## Résumé

Ce document contient la solution de Monkey Island 2. Elle ne contient que les actions indispensables pour finir le jeu. Vous pouvez bien sur trouver d'autres variantes à cette solution. Bon Jeu.

## Table des matières

1	L'embargo de Largo	3
2	Les quatres morceaux de carte	3
3	Le concours de crachat	5
4	La forteresse de Lechuck	6
5	L'île au trésor	6



## 1 L'embargo de Largo

Sur le pont: prenez la pelle accrochée sur le panneau et laissez-vous agresser par Largo. Allez chez Wally, le cartographe, prenez-lui une feuille de papier blanche et volez-lui son monocle quand il se frotte les yeux. Rendez-vous ensuite au bateau taverne et parlez avec le barman. A ce moment Largo va arriver et marquer son apparition par un gros crachat vert sur le mur. Utilisez la feuille de papier pour le récupérer. Sortez du bar et revenez-y par la petite fenêtre qui mène aux cuisines. Prenez le couteau puis allez à l'hôtel; là, coupez la corde de l'alligator et prenez-lui ses croquettes après avoir inspecté son bol.



Allez ensuite à la blanchisserie et prenez le sceau sous les trois pirates. Dirigez-vous vers la plage où vous trouvez un bâton et rendez-vous au cimetière. Allez tout au fond sur la petite colline, et servez-vous de votre pelle pour creuser la tombe du grand père de Largo afin de déterrer l'os. Ensuite, allez au marais, remplissez votre seau avec de la boue et utilisez le cercueil pour vous rendre chez Mojo la prêtresse vaudou (à droite).

A votre arrivée prenez la ficelle dans la première salle et allez parlez à Mojo pour avoir la liste des ingrédients afin qu'elle confectionne une poupée de Largo. Vous possédez déjà le crachat et l'os. Retournez à Woodstick et allez à l'hôtel dans la chambre de Largo. Une fois à l'intérieur prenez la perruque, fermez la porte et placez votre seau au-dessus. Après la scène animée, allez voir ce qui se passe à la blanchisserie. Revenez alors dans la chambre de Largo et prenez le ticket derrière la porte. Retournez à la blanchisserie et donnez le ticket à Marthy pour récupérer le soutien-gorge de Largo. Allez aux marais et donnez à Mojo tous les ingrédients: le crachat, l'os, la postiche et le soutien-gorge. Mojo vous donnera une poupée, des aiguilles et un livre en échange. Retournez dans la chambre de Largo et utilisez la poupée avec les aiguilles. Vous aurez alors sauvé la ville de l'embargo de Largo.

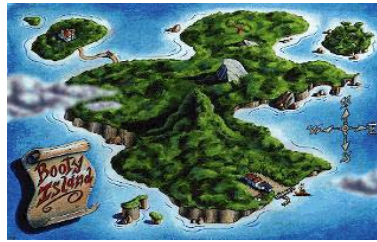
En route pour l'aventure Allez à la blanchisserie et ouvrez la boîte au sol pour y mettre les croquettes. Bloquez l'ouverture de la boîte avec le bâton et attachez y la ficelle. Vous n'avez plus qu'à attendre que le rat grignote les croquettes pour tirer sur la ficelle. Prenez donc le rat et utilisez-le dans la soupe de la cuisine du bateau taverne. Retournez voir le barman et commandez à manger. Une fois le cuisinier renvoyé, acceptez l'offre d'emploi et hop gagnez le mini jack pot de 450 pièces de huit. Allez à l'embarcadère et donnez le monocle de Wally ainsi que l'argent au capitaine Dread.

## 2 Les quatres morceaux de carte

Sur le bateau, prenez les graines de perroquet et demandez au capitaine d'aller sur Phatt. A votre arrivée vous vous retrouvez en prison. Une fois en cage prenez le bâton sous le matelas et utilisez-le avec l'os du squelette. Servez-vous de l'os



avec le chien pour lui piquer la clé. Utilisez cette dernière pour ouvrir la porte et prenez les deux enveloppes sur l'armoire. Ouvrez ces enveloppes pour retrouver votre inventaire et d'autres objets utiles pour la suite. Rendez-vous à la bibliothèque, ouvrez la maquette du phare et prenez la lentille.



Allez voir la bibliothécaire et inscrivez-vous. Vous obtenez alors une carte d'abonné provisoire. Profitez en pour emprunter des livres grâce au catalogue des tiroirs à fiche: le livre des désastres à la lettre D, celui des recettes Vaudou à la lettre R et un autre au hasard. Sortez et rendez-vous dans l'allée à gauche de la bibliothèque et observez la scène animée. Une fois que le joueur aura gagné, suivez-le dans l'allée et une fois qu'il sera parti frappez à la porte pour avoir le numéro suivant.

Le code pour obtenir ce numéro consiste à répéter le premier chiffre donné par la main qui apparaît. Une fois le numéro en poche retournez à la roue et utilisez le numéro pour gagner une invitation. Allez sur Booty, direction le magasin. Faites vos courses: la scie, la corne de brume, le panneau " Attention au perroquet " et la plume située sous le comptoir. Utilisez le sac de graines avec le crochet qui tenait le panneau et achetez le miroir. Allez chez le marchand de costumes, donnez lui l'invitation et prenez votre déguisement. Avant de vous rendre chez le gouverneur parlez à la dame qui distribue des prospectus et prenez en un.

Une fois devant la maison du gouverneur, allez derrière la maison et secouez la poubelle plusieurs fois afin d'énerver le cuisinier qui va sortir pour vous poursuivre. Semez-le en tournant autour de la maison et rentrez dans la cuisine pour prendre un gros poisson. Entrez désormais dans le manoir par la porte principale. Une fois, dans le salon prenez le 1er morceau de carte et sortez pour vous enfuir. Le jardinier et le chien vont vous en empêcher et vous amener à l'étage du manoir dans la chambre de Elaine Marley. Parlez-lui avec délicatesse même si elle lancera le morceau de carte par la fenêtre. Avant de sortir prenez la rame accrochée contre le mur et une fois dehors kidnappez le chien.

Ne cherchez pas à récupérer la carte elle va s'envoler quoi que vous fassiez. Retournez sur le ponton de Phatt et donnez le poisson au pêcheur, il s'avouera vaincu et vous donnera sa canne à pêche. Vous pouvez maintenant revenir à Booty pour aller à la falaise et récupérer la carte grâce à la canne à pêche.

Cette fois un oiseau va vous voler la carte, même si cela commence à devenir frustrant ne désespérez pas et rendez-vous à l'arbre géant, utilisez la rame dans le trou et montez dessus. La rame va se casser et vous allez assister à une scène animée. Allez faire réparer votre rame chez le charpentier de l'île de Scabb et retournez sur Booty pour l'utiliser à nouveau avec l'arbre géant. Utilisez la rame sur le premier trou et la planche sur le deuxième, montez sur la rame et prenez la planche pour la mettre dans le troisième trou et ainsi de suite.

Une fois au sommet allez prendre le télescope puis entrez dans la cabane. Utilisez le chien avec le tas de papier pour récupérer le premier morceau de carte. Duel au Grog Allez sur Scabb à la taverne, commandez une boisson jaune et une boisson bleue et mélangez-les. Utilisez-la banane sur le métronome et capturez le singe.





Rendez-vous à Phatt et utilisez le dépliant avec la tête de Kate sur votre avis de recherche. Sortez de cet écran et revenez juste après : Kate se fait arrêter.

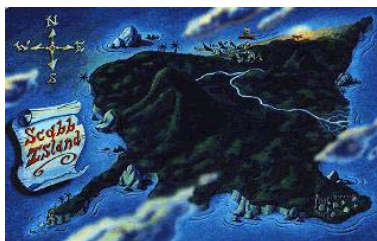
Allez en prison et utilisez la clé pour la délivrer. Profitez en pour lui prendre son enveloppe et la bouteille qui se trouve à l'intérieur. Allez aux chutes d'eau, montez derrière la cascade et utilisez le singe sur la pompe. Redescendez et passez dans le trou au milieu de la cascade. Une fois au cottage entrez dans la maison. Parlez au vieil homme et menacez le. Acceptez le défi et pendant que le vieux pirate va chercher un verre, videz le votre dans l'arbre et remplissez votre verre avec la bouteille de Kate. Une fois vainqueur utilisez le miroir dans le cadre, ressortez et ouvrez le volet. Utilisez-le télescope avec la statue, entrez à nouveau et appuyez sur la brique contre le mur de gauche au fond de la pièce. Une fois dans la cave, prenez le deuxième morceau de carte.

### 3 Le concours de crachat

Allez sur Booty, manifestez-vous pour participer au concours. Les débuts en tant que cracheurs amateur sont souvent difficile aussi il va falloir utiliser quelques astuces pour gagner : Utilisez la corne et déplacez les drapeaux pendant que l'arbitre sort de l'écran, ensuite buvez le mélange vert et préparez-vous à cracher. Attendez que le foulard de la dame du fond s'envole et crachez. Une fois vainqueur vendez votre prix, une plaque de bronze, chez le marchand. Lisez le livre des désastres et reprenez les coordonnées du Singe Fou.

Allez sur Booty parler à Kate et louez son bateau. Rendez-vous aux coordonnées du Singe Fou. Plongez, décrochez la tête du Singe et remontez grâce à l'ancre. Retournez au magasin et échangez votre tête de singe contre le morceau de carte. L'esprit tourmenté Allez à la blanchisserie de Scabb et coupez la jambe de bois du pirate avec la scie. Allez chez le menuisier et prenez son marteau et ses clous. Rendez-vous sur Booty chez Stan le vendeur de cercueil. Demandez à voir les cercueils et lorsqu'il fait une démonstration utilisez le marteau et les clous pour l'enfermer dedans.

Allez sur Phatt au manoir et dites au garde qu'il y a le feu dans la cuisine. Montez à l'étage et remplacez le livre posé sur le gouverneur par celui que vous avez pris au hasard.



Allez à Scabb au cimetière et ouvrez la crypte avec la clé. Entrez et lisez le livre. Ouvrez la tombe qui correspond à Rapp Scalion, prenez ses cendres et allez chez Mojo dans les marais. Dans la première pièce prenez le pot " Cendre de vies ", et

allez à droite donner à Mojo les cendres du mort Retournez au cimetière de Scabb et utilisez les cendres de vies sur les cendres de Rapp Scalion. Acceptez le marché, prenez la clé et rendez-vous sur la plage de Scabb à l'Auberge des Côtelettes.

Utilisez la clé de Rapp Scalion pour entrer, coupez le gaz. Retournez au cimetière et utilisez à nouveau les cendre de vie pour parler avec Rapp Scalion, il vous donnera le dernier morceau de carte. Allez voir Wally, donnez lui la lentille de la maquette du phare. Il va travailler sur la carte en échange d'une course chez Mojo. Allez donc chez Mojo et prenez le sac destiné à Wally, ouvrez-le et prenez la bombe d'amour ainsi que les allumettes. Retournez voir Wally, il a été capturé. Allez aux marais et entrez dans la grosse caisse qui est apparue.

## 4 La forteresse de Lechuck

Allez au fond à droite parler à Wally. Revenez en arrière et prenez le chemin ou il y a un panneau rempli de signes. Entrez à l'arrière plan, lisez le papier sur lequel il y avait le crachat de Largo et pousser la statue qui correspond à chaque strophe soit 4 statues en tout.



Il faut donc pousser les statues dans le même ordre que dans le poème et qui y sont disposés comme décrit dans les strophes (ne regardez que les 2 premiers vers sur les 3 que compose une strophe, la troisième est superflu). Après avoir poussé les bonnes statues vous trouverez une immense porte qu'il faudra ouvrir. Dans la salle du trône prenez la clé de la prison. Là vous êtes pris au piège. Ne vous inquiétez pas, ce n'est pas pour rien que vous avez gagné le concours de crachat : Buvez du liquide vert et crachez 2 fois sur le bouclier. La bougie va s'éteindre, craquez alors une allumette. Vous voilà projeté sur l'île au trésor.

## 5 L'île au trésor

Parlez à l'ermite. Sur la plage ramassez le verre de Martini, le pied de biche et la bouteille. Cassez la bouteille sur le rocher, remplissez le verre d'eau de mer (océan) et utilisez-le avec l'alambic pour dessaler l'eau. Ouvrez le baril avec le pied de biche, prenez le gâteau et donnez-le au perroquet.

Notez ce que le perroquet va vous dire et allez dans la jungle. Allez à gauche jusqu'au gros arbre. Utilisez le sac suspendu avec la bouteille et récupérez la boîte de gâteaux. Utilisez la boîte avec l'eau distillée et vous obtiendrez 2 gâteaux. Allez vers l'étendue d'eau à droite, prenez la corde et utilisez le pied de biche pour ouvrir la caisse. Prenez la dynamite et suivez la direction que le perroquet vous a donné. Une fois le perroquet retrouvé donnez-lui un autre gâteau, il vous indiquera une direction à suivre, allez y.

Quand vous aurez retrouvé le perroquet donnez-lui le dernier gâteau et prenez une fois encore la direction qu'il va vous indiquer. Utilisez la pelle sur le X, puis



---

allumez la dynamite avec les allumettes et jetez-la dans le trou. Une fois dans le trou utilisez votre barre avec la corde, et utilisez ensuite le nouvel objet crée sur les tiges au plafond. Dès que la scène animée est terminée, cherchez l'interrupteur vers la droite de l'écran.

LeChuck apparaît et vous envoie aléatoirement dans des salles grâce à sa poupée. Dès que vous rencontrez LeChuck proposez lui le mouchoir de Stan, il vous le rendra rempli. Dans la salle avec les caisses, ouvrez tout et prenez la poupée, le ballon et la bouteille de bière. Dans l'infirmierie, prenez les gants dans la poubelle, la seringue dans le tiroir et le crâne. Dans la pièce avec la machine à grog, gonflez les gants et le ballon à l'hélium, trifouillez la fente de monnaie pour faire tomber une pièce.



Quand LeChuck arrive, volez-lui son slip. Vous pouvez désormais prendre le trésor dans le couloir du début, aller à l'ascenseur et utiliser le levier pour monter. Attendez cependant que LeChuck apparaisse pour lui coincer sa barbe. Prenez alors la barbe. Vous avez désormais tous les ingrédients pour fabriquer votre propre kit vaudou anti LeChuck : Mettez dans le sac, la poupée, la barbe, le slip, le mouchoir usé et le crâne. Dès que vous retrouvez LeChuck, utilisez la seringue sur la poupée, poursuivez le et menacez le.

Fin.

