



# Solution de "The Curse Of Monkey Island"

Yann MORERE

31 octobre 2001

## **Résumé**

Ce document contient la solution de "The Curse Of Monkey Island". 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

<b>1</b>	<b>Version Simple</b>	<b>3</b>
1.1	Chapitre I . . . . .	3
1.2	Chapitre II . . . . .	3
1.3	Chapitre III . . . . .	6
1.4	Chapitre IV . . . . .	6
1.5	Chapitre V . . . . .	9
<b>2</b>	<b>Version Hard</b>	<b>10</b>
2.1	Chapitre Premier . . . . .	10
2.2	Chapitre Deux . . . . .	10
2.3	Chapitre Trois . . . . .	12
2.4	Chapitre Quatre . . . . .	16
2.5	Chapitre Cinq . . . . .	18



# 1 Version Simple

## 1.1 Chapitre I

Guybrush est retenu prisonnier dans la cale du navire de LeChuck, sous la surveillance d'un jeune pirate. Le fort dans lequel Elaine s'est abritée est attaqué. Guybrush ne peut apparemment rien faire, il est pris au piège : la seule porte est fermée à clef. Dans la salle du canon, ramassez le refouloir. Parlez au jeune pirate. Interrogez-le sur sa fausse barbe, son crochet et son bandeau, jusqu'à ce que vous le reconnaissiez : il s'agit de Wally ! Perturbez Wally en lui criant "Tu ne vauds rien comme pirate" et menacez-le jusqu'à ce qu'il craque. Ramassez le crochet en plastique de Wally. Utilisez le canon afin de couler les quatre barques à l'extérieur. Passez la tête par le hublot. Utilisez le crochet avec le refouloir pour obtenir une gaffe. Utilisez la gaffe avec les débris flottants pour récupérer un coutelas et le bras du squelette. Revenez au canon et utilisez le coutelas avec la corde de retenue du canon. Utilisez le canon. Guybrush se retrouve projeté hors de la salle, pour atterrir dans la cale du trésor. Ramassez le sac de jetons. Ramassez la bague de diamant. Utilisez la bague sur le hublot. L'eau emplit la cale et Guybrush remonte à la surface.



## 1.2 Chapitre II

Guybrush regagne la terre ferme et donne à Elaine la bague qu'il a trouvée dans la cale du trésor de LeChuck. Celle-ci est instantanément changée en statue en or. Guybrush l'abandonne momentanément sur la plage, devant le fort. Ramassez la braise sur le sable. Rendez-vous dans les marais. Lorsque Murray vous empêche de passer, répondez-lui que vous n'avez pas le temps de discuter. Pénétrez à l'intérieur de l'épave et tirez sur la langue de l'alligator. Parlez à Lady Vaudou. Choisissez "Vous avez su aménager cet endroit avec goût..." pour lui parler finalement d'Elaine. Une scène cinématique présente Guybrush qui retourne sur la plage, et qui découvre avec stupéfaction qu'Elaine n'est plus là ! Il revient ensuite aux côtés de Lady Vaudou. Demandez à Lady Vaudou comment annuler la malédiction qui s'est abattue sur Elaine, jusqu'à ce qu'elle vous parle de l'île du Sang, d'une carte, d'un navire, et de l'équipage dont vous aurez besoin pour vous rendre sur l'île du Sang. Ramassez l'aiguille à côté des poupées vaudou. Ramassez la colle. Utilisez le sac de jetons avec le distributeur de chewing-gums. Vous obtenez un paquet de chewing-gums. Allez au village. Entrez dans le théâtre en passant par les coulisses (porte sur le côté). Examinez le manteau du pirate, et ramassez les poux. Fouillez dans la poche du manteau, puis ramassez le gant. Prenez la baguette magique. Utilisez la baguette magique avec le

chapeau : vous obtenez un manuel de ventriloquie. Ramassez le manuel de ventriloquie. Examinez la malle de voyage et l'autocollant de l'île du sang. Allez chez le coiffeur. Utilisez les poux avec le peigne pour que Rottingham cède son fauteuil. Prenez place et utilisez le levier pour monter d'un cran. Ramassez le presse-papiers pour que McMutton quitte la pièce. A l'aide du levier placé sur le côté du fauteuil, grimpez le plus haut possible et emparez-vous de la paire de ciseaux. Revenez au village, vers le taillis et la fleur d'ipéca. Utilisez les ciseaux avec la fleur d'ipéca, afin de cueillir celle-ci. Utilisez les ciseaux avec le taillis pour vous frayer un chemin. Examinez le panneau "Traversée de serpent". Un serpent avale Guybrush. Ramassez tout ce que vous trouvez dans le ventre du serpent. Utilisez le sirop d'érable avec la fleur d'ipéca pour obtenir du sirop d'ipéca. Utilisez le sirop d'ipéca avec la tête du serpent pour le faire vomir. Guybrush est alors projeté dans les sables mouvants. Ramassez le roseau creux dans les sables mouvants. Ramassez l'épine sur la plante épineuse. Utilisez le roseau creux avec l'épine : vous obtenez une sarbacane. Utilisez le presse-papiers avec le ballon. Soufflez (perroquet dans l'interface action) sur le ballon pour qu'il se retrouve au-dessus de la liane providentielle. Utilisez la sarbacane avec le ballon pour que le presse-papiers tombe sur la branche et libère la liane. Guybrush peut alors sortir des sables mouvants et se rendre à la crique de Danger. Revenez au village, dans le restaurant de Barbeblonde. Lorsque le restaurateur vous demande si vous avez réservé, répondez "Bien sûr." (vous avez ramassé la réservation dans le ventre du serpent.) Ramassez un biscuit. Mangez le biscuit pour y trouver des asticots. Utilisez les asticots avec le poulet sur la table : vous trouverez une carte de membre. Ramassez la carte de membre. Poussez le client et découvrez un couteau planté dans son dos. Emparez-vous du couteau. Ramassez la tourtière et le coupe-biscuit. Revenez au village, passez sous l'arche. Vous voilà sur le terrain réservé au lancer de tronc. Utilisez le coupe-biscuit avec l'hévéa (n'importe lequel) pour obtenir une rustine en caoutchouc. Revenez à la Crique de Danger. Utilisez la rustine en caoutchouc avec la colle : vous obtenez une rustine de caoutchouc encollée. Utilisez la rustine de caoutchouc encollée avec l'énorme trou de la barque. Grimpez à bord de la barque pour vous rendre jusqu'au bateau pirate. Utilisez le couteau à pain pour scier la planche du bateau. Celle-ci flotte. Grimpez sur le pont du bateau pirate. Parlez à Fossey. Guybrush subira peut-être le supplice du goudron et des plumes. Retournez au restaurant de Barbeblonde. Il frappera Guybrush à la tête et l'amènera à bord du bateau pirate, dans les quartiers de LeChimp. Utilisez le manuel de ventriloquie avec LeChimp pour convaincre Fossey de quitter les lieux. Ramassez la carte du trésor sur la table de LeChimp. Ouvrez le hublot dans les quartiers de LeChimp et sautez. A l'aide de la planche qui flotte, regagnez la Crique de Danger. Retournez au théâtre en passant par les coulisses. Grimpez à l'étage, dans la salle des projecteurs. Actionnez le levier sur la tableau de bord pour allumer les projecteurs. Utilisez la carte du trésor et appuyez sur les boutons adéquats (les directions indiquées par la rose des vents correspondent aux huit boutons du panneau de contrôle) afin d'allumer les projecteurs. Un "X" doit apparaître au-dessus de la tombe de Yorick. Retournez dans les coulisses. Utilisez la graisse de poulet avec les boulets de canons de Slappy. Les boulets vont ainsi lui échapper des mains et il quittera la scène, humilié. Montez sur scène et ramassez la pelle. Guybrush va creuser et trouver la statue d'Elaine, puis l'emmener sur le navire de LeChimp. Retournez chez le barbier. Frappez Bill Coupe-Gorge dans le dos, pour le faire tousser. Frappez-le encore une fois, pour lui faire cracher son bonbon acidulé. Ramassez le bonbon acidulé. Allez chez Barbeblonde et donnez-lui le bonbon acidulé. Sa dent en or va se déchausser. Donnez un chewing-gum à Barbeblonde. Il commencera à faire des bulles. Utilisez votre aiguille pour faire éclater la bulle de chewing-gum. Mâchez un morceau de

chewing-gum. Ramassez la dent en or. Utilisez la dent en or avec le chewing-gum mâché. Respirez l'hélium contenu dans les ballons. Mâchez la dent en or dans le chewing-gum pour faire une bulle autour de la dent. La bulle va s'élever et passer par la fenêtre. Sortez du restaurant. Utilisez la tourtière avec la flaque de boue pour récupérer la dent en or. Retournez chez le barbier. Montrez la dent en or à Bill Coupe-Gorge. Celui-ci acceptera finalement de rejoindre votre équipage. Utilisez le gant avec VanHelgen. Il vous défiera en duel, dans lequel vous devrez choisir votre arme. Refermez l'étui à pistolet du milieu. Vous découvrez l'étui d'un banjo. Ouvrez-le et choisissez le banjo. Suivez le modèle de VanHelgen au banjo pour remporter le duel. VanHelgen s'oublie ensuite dans un long solo. Saisissez un pistolet dans son étui. Utilisez le pistolet avec le banjo de VanHelgen. Il acceptera de rejoindre votre équipage. Allez au terrain de lancer de tronc, puis sur la butte d'herbe. Utilisez le couteau à pain avec le chevalet de scieur pour amener le tonneau de rhum au pied de l'hévéa. Utilisez la braise avec la coulée de rhum pour produire une explosion. Le tronc de l'hévéa viendra se poser sur le tas de rondins. Retournez chez le barbier et demandez à McMutton de rejoindre votre équipage. Il vous lancera un défi au lancer de tronc. Acceptez, votre personnage utilisera le tronc d'hévéa, bien plus léger, et battra McMutton. McMutton sera des vôtres ! Allez au Beach Club de Brimstone. Montrez la carte de membre du club que vous avez trouvée chez Barbeblonde au garçon dans la cabane. Prenez trois serviettes dans le panier. Plongez les serviettes dans le seau à glace, afin d'obtenir des serviettes mouillées. Utilisez une serviette mouillée avec le garçon de la cabane pour le faire partir. Ramassez l'huile de cuisson dans la cabane. - Allez sur la plage et marchez sur le sable pour vous rendre compte à quel point il est brûlant. - Utilisez les serviettes mouillées sur le sable brûlant pour traverser sans vous brûler les pieds, et passez de l'autre côté. - Ramassez la timbale de Palido. - Allez au village et rendez une petite visite à Kenny, le marchand de limonade. - Echangez la timbale de Palido avec la timbale sans fond de Kenny. Demandez de la limonade et buvez-la; Kenny va ensuite s'en aller. Prenez la cruche de Kenny. Utilisez la cruche avec la cuve de teinture rouge pour la remplir. Retournez sur la plage de Brimstone et donnez la timbale sans fond à Palido. Versez le contenu de la cruche dans la timbale pour que la teinture rouge se déverse sur le corps de Palido. Il se retournera. Utilisez l'huile de cuisson sur la carte inscrite sur le dos de Palido. Celui-ci va peler. Pour ramasser la carte, retirez la peau brûlée du dos de Palido.



### 1.3 Chapitre III

Guybrush peut maintenant se rendre sur le pont du Concombre des mers pour se préparer au combat naval. L'équipage de Guybrush ne l'aidera pas et Rottingham va dérober la carte qui mène à l'île du sang. Haggis vous demande de choisir entre les combats navals faciles ou difficiles ; faites votre choix. Guybrush pourra toujours parler à McMutton par la suite, pour lui demander de l'aide ou lui demander de vous laisser prendre les choses en main. Vainquez les pirates en combat naval pour aborder leur vaisseau. Une fois à bord, Guybrush et le pirate entameront un combat d'insultes. Lorsque Guybrush remporte ce combat, il remplit la cale de son bateau avec les trésors de l'adversaire. Retournez au port de Puerto Pollo pour que Guybrush puisse acheter des canons plus puissants pour son Concombre des mers. Continuez d'affronter les pirates pour que votre Concombre des mers soit toujours plus redoutable et mémoriser un plus grand nombre d'insultes pour les répliques, jusqu'à ce que Guybrush puisse enfin affronter Rottingham. Attaquer Rottingham et abordez son vaisseau. Défiiez-le dans un combat d'insultes afin de récupérer la carte qui vous mènera à l'île du Sang.



### 1.4 Chapitre IV

Le navire met le cap sur l'île du Sang mais se retrouve au cœur d'une violente tempête. Le navire s'échoue finalement sur une plage de l'île du Sang. Elaine est projetée hors du navire. Lorsque Guybrush reprend connaissance, McMutton lui explique que l'équipage compte réparer le navire et retourner sans plus attendre à leur salon de coiffure sur l'île du Butin, et qu'ils n'aideront donc pas Guybrush à libérer Elaine. Parlez à McMutton de la lotion. Interrogez-le jusqu'à ce qu'il vous dise qu'il vous la donnera si vous trouvez du goudron ou un substitut, qui lui permettra de réparer la coque du navire. Ramassez le flacon sur le sable. Mordez le bouchon pour ouvrir la bouteille et récupérer le bouchon. Allez à l'hôtel, puis au comptoir du bar. Parlez à Bonnesoupe. Il vous expliquera qu'il a la gueule de bois et qu'il ne sera pas en mesure de vous parler, à moins que vous ne lui trouviez un remède pour sa gueule de bois. Ramassez le livre de recettes au bar et trouvez la recette pour guérir la gueule de bois : un œuf, un piment, et le poil d'un chien qui vous a mordu. Prenez le coussin sur l'un des tabourets au comptoir. Allez au moulin et ramassez un piment au pied du moulin. Approchez de la niche (derrière le cimetière). Ramassez le maillet et le burin. Donnez le biscuit véreux au chien. (En mode facile, ramassez les os factices et donnez-les au chien.). Le chien va alors mordre Guybrush. Ramassez les poils de chien puant. Rendez-vous sur la plage, à l'extérieur de l'hôtel. Utilisez le coussin avec le

rocher sur le sol. Utilisez ensuite le maillet avec l'hévéa pour secouer le tronc et faire tomber l'œuf. Celui-ci tombera sur le coussin et Guybrush les ramassera tous les deux. Retournez au bar de l'hôtel et donnez l'œuf, le piment, et les poils de chien à Bonnesoupe. Il préparera un cocktail contre la gueule de bois et donnera le reste à Guybrush. Parlez à Bonnesoupe de la bague perdue de l'île du Sang. Il finira peut-être par vous dire que le diamant a été vendu à des contrebandiers sur l'île du Crâne, et que la bague de fiançailles se trouve encore au doigt de sa tante, qui est enterrée dans la crypte de la famille Bonnesoupe. Demandez-lui comment faire pour pénétrer à l'intérieur de la crypte des Bonnesoupe. Il vous répondra que Guybrush doit mourir. Utilisez le burin avec le remède contre la gueule de bois. Parlez à Bonnesoupe et demandez-lui de vous servir à boire. Choisissez la boisson fruitée avec le parapluie. Guybrush prendra le parapluie. (en mode facile, toutes les boissons contiennent un parapluie.) Utilisez le remède contre la gueule de bois avec la boisson. Buvez la boisson corsée. Guybrush va trépasser et se retrouver dans la crypte de Stan. Utilisez le burin avec le cercueil de Guybrush pour l'ouvrir. Utilisez le burin avec le cercueil au centre de la pièce pour libérer Stan. Stan donne à Guybrush une carte de visite laminée et lui indique comment ouvrir la porte de la crypte. Ramassez les clous du cercueil de Guybrush. Retournez au bar de l'hôtel et parlez à Bonnesoupe. Demandez-lui pourquoi vous n'avez pas été enterré avec la tante de Bonnesoupe. Essayez de convaincre Bonnesoupe que Guybrush est un membre de la famille. Au départ, Bonnesoupe ne croira pas Guybrush, lui trouvant peu de ressemblance avec les autres membres de la famille. Montez à l'étage et rendez-vous dans le bureau. Utilisez le maillet avec le clou dans le mur pour faire tomber l'un des portraits dans le couloir. Allez dans le couloir et prenez le portrait. Utilisez le portrait avec la porte du bureau pour recouvrir le hublot. A l'aide des ciseaux, découpez le portrait. Allez dans le bureau et regardez par le hublot. Bonnesoupe arrive dans le couloir et regarde le portrait, en fait le visage de Guybrush ! Revenez dans le couloir et ramassez le clou. Utilisez la carte de visite laminée sur la porte au fond du couloir pour l'ouvrir. Dans la chambre d'hôte, faites descendre le lit Murphy. Vous découvrez un squelette. Utilisez les clous du cercueil avec le lit pour le maintenir au sol. Utilisez le clou du portrait avec le lit pour le maintenir au sol. Ramassez le livre que le squelette lisait. Il s'agit d'un livre évoquant l'histoire de la famille Bonnesoupe. Retournez au bar et parlez à Bonnesoupe. Demandez-lui "N'ai-je pas l'air d'un Bonnesoupe ?" Affirmez " Je pourrais parler des heures de la famille Bonnesoupe." Vous finirez par le convaincre et il accueillera Guybrush dans la famille. Demandez à Bonnesoupe de vous servir une autre boisson. Utilisez le remède contre la gueule de bois avec la boisson et buvez. Guybrush, encore une fois, va trépasser et sera enterré dans la crypte de la famille Bonnesoupe. Allez dans la pièce au fond de la crypte. Ramassez le pied-de-biche. Marchez jusqu'à la fente dans le mur. Murray va bondir et effrayer Guybrush. Ramassez Murray. Regardez par la fente dans le mur. Utilisez la colle avec le bras de squelette (dans l'inventaire) pour obtenir un bras de squelette enduit de colle. Utilisez le bras du squelette avec la lanterne dans la chambre de Mort pour vous en emparer. Quittez la chambre de Mort et posez la lanterne sur le couvercle du cercueil. Utilisez Murray avec la lanterne pour projeter son ombre sur le mur de la chambre de Mort et effrayer celui-ci. La porte de la crypte est maintenant ouverte. Quittez la crypte et retournez au bar de l'hôtel. Ouvrez la porte au fond du bar. Ramassez le magnet's de frigo et le certificat de décès dans le classeur de dossiers. Utilisez le burin avec le gros fromage pour obtenir un morceau de fromage. A l'extérieur de l'hôtel, utilisez le fromage avec le faitout. Allez au village cannibale ("mystérieuses lumières" sur le plan) et ramassez la crème de fèves. Ramassez le récipient gradué. Ramassez la vrille. Utilisez la vrille avec la crème de fèves pour obtenir un masque. Passez l'arche dans le

village cannibale. Vous voilà au pied du volcan, où Tête-de-Citron attend. Enfilez votre masque. Parlez à Tête-de-Citron. Celui-ci va finalement mener Guybrush sur l'autel, à la bouche du volcan. Guybrush sera témoin du sacrifice. Utilisez le fromage avec le cratère pour provoquer une éruption, ce qui fera fondre le fromage dans le faitout, à l'extérieur de l'hôtel. Retournez au barbecue et ramassez le faitout. Guybrush amènera ce faitout à Haggis, lequel le laissera prendre la lotion en échange du fromage fondu. Ramassez la lotion. Retournez au pied de la statue d'Elaine. Utilisez la lotion avec la bague au doigt d'Elaine. Retirez la bague maudite du doigt d'Elaine. La bague explose. Retournez dans la chambre d'hôte à l'hôtel. Utilisez le pied de biche avec le trou pour retirer les planches. Utilisez le pied-de-biche avec le lit pour le faire remonter. Le squelette va être projeté dans la crypte de la famille Bonnesoupe. La femme fantôme et son fiancé disparaissent, la bague de fiançailles tombe sur le sol. Ramassez-la. Retournez au bar, parlez à Bonnesoupe de l'île du Crâne. Il vous explique que depuis que le phare est cassé, le passeur ne va plus sur l'île du Sang. Guybrush doit donc le réparer. Utilisez le visage du portrait sur le miroir derrière le bar. Guybrush va s'emparer du miroir et Bonnesoupe aperçoit un visage, et croie que le miroir est toujours là. Ramassez la cruche sur le comptoir. Allez au moulin. Utilisez le parapluie avec les ailes du moulin pour grimper tout en haut. Utilisez la cruche avec le tonneau d'eau sucrée pour la remplir d'eau sucrée. Retournez à la clairière des lucioles. Posez la cruche pleine d'eau sucrée sur le tronc. Les lucioles vont entrer dans la cruche. Utilisez le burin avec le couvercle de la cruche. Utilisez le couvercle avec la cruche. Grimpez en haut du phare. Utilisez le miroir avec le miroir brisé. Utilisez la cruche remplie de lucioles avec le réverbère. Le phare est réparé. Retournez sur la plage et parlez au passeur. Il n'acceptera pas de vous emmener sur l'île du Crâne sans compas. Remplissez le récipient gradué avec de l'eau de mer. Utilisez le magnet's de frigo avec l'aiguille pour aimanter celle-ci. Utilisez l'aiguille avec le bouchon. Utilisez le bouchon avec le récipient gradué: vous obtenez un compas. Donnez le compas au passeur. Retournez au bar de l'hôtel et parlez à Madame Xima. Demandez-lui de vous dire l'avenir aux cartes. Elle sort une carte de mort. (en mode facile, elle tire immédiatement 5 cartes de mort.) Continuez de demander à Madame Xima de lire votre avenir dans les cartes jusqu'à ce qu'elle vous tire cinq cartes. Ramassez les cinq cartes de mort. Allez dans la crypte de Stan, devenue un bureau d'assurances, et dites-lui que vous avez besoin d'une police d'assurance. Lorsque Stan vous demande ce que vous avez à proposer en échange, donnez-lui la dent en or. Stan assurera alors Guybrush. Utilisez la police d'assurance avec Stan pour demander de l'argent. Guybrush lui montrera son certificat de décès. Stan donne alors à Guybrush une somme d'argent conséquente. Retournez voir le passeur et demandez-lui de vous emmener sur l'île du Crâne. Grimpez en haut de la falaise et demandez à O'Pied de vous faire descendre. Ce qu'il fera. Dans votre chute, ouvrez le parapluie. Vous vous retrouvez dans la grotte des contrebandiers. Parlez au roi André en choisissant tout d'abord "J'ai tellement d'argent que ça en devient presque gênant ..." Faites comprendre au Roi André que vous êtes venu récupérer le diamant de Bonnesoupe. Il vous proposera une partie de poker. Affrontez le roi André au poker. Lorsque le roi André obtient une main sans valeur, donnez-lui les cinq cartes de mort pour remporter la partie. Un combat s'ensuit et Guybrush parvient à récupérer le diamant. Utilisez le diamant avec la bague de fiançailles pour obtenir une bague non maudite. Retournez à la clairière avec Elaine et utilisez la bague non maudite avec le doigt d'Elaine. Elaine est débarrassée de la malédiction et reprend forme humaine. Alors que Guybrush lui explique ce qui s'est passé, une horde de quelettes de LeChuck attaque et les emmène à Big Whoop. LeChuck ligote Elaine et enferme Guybrush, en lui faisant part de ses desseins maléfiques.





## 1.5 Chapitre V

Parlez à LeChuck, de ses intentions d'épouser Elaine et du pouvoir de Big Whoop, jusqu'à ce que l'option "J'en ai assez" apparaisse. Choisissez cette réplique. LeChuck jette alors un sort sur Guybrush, lequel devient un tout petit garçon. Ouvrez la porte de la cabine. Guybrush va faire quelques pas et expliquer qu'il a besoin de quelque chose pour se remettre les idées en place, par exemple un remède contre la gueule de bois. Au carnaval de Big Whoop, parlez à Bulle-Toutou du jeu où il s'agit de deviner l'âge et le poids du participant. Défiez-le : il ne peut pas se douter de votre véritable âge. Lorsqu'il échoue, choisissez l'ancre comme prix. Ramassez l'ancre. Frappez Bulle-Toutou plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il vous morde. Guybrush récupérera ainsi des poils de Bulle-Toutou. Utilisez le flacon de crème à raser avec la tourtière pour obtenir une fausse tourte. Utilisez l'ancre avec la fausse tourte pour obtenir une grosse fausse tourte. Donnez la fausse grosse tourte au Rat des Quais, lequel va tirer sur le clown au stand des tartes à la crème. (dans la version facile, utilisez l'ancre avec l'une des tourtes déjà préparées pour obtenir le même résultat.) Ouvrez la barrière et regardez par le trou dans le stand. Rat des Quais enverra une tarte à la crème dans le visage de Guybrush, lequel récupère un peu de tarte meringuée. Allez voir le marchand de glaces et demandez-lui une boule de glace nature. Ramassez le moulin à poivre au stand de glaces. Utilisez le moulin à poivre avec la boule de glace. Utilisez les bouts de tarte meringuée avec la boule de glace. Utilisez les poils de chien avec la boule de glace. Mangez la glace au goût infecte. La malédiction de LeChuck prend fin et Guybrush retrouve sa taille normale. Il se précipite dans les montagnes russes pour sauver Elaine. Dans le diorama du pendu, dénouez la corde tombée pour vous en emparer. Dans le diorama de Roger Rhum, ramassez le tonneau de rhum. Dans le diorama de la salle des tortures, ouvrez la lanterne. Soufflez sur la flamme. Ramassez le flacon d'huile dans la lanterne. Utilisez le flacon d'huile avec la corde pour obtenir une corde inflammable. Utilisez la corde inflammable avec le tonneau de rhum : vous obtenez une bombe. Descendez au diorama du Singe géant des neiges. Utilisez la bombe avec le bras du singe géant. Attendez que LeChuck arrive. Lorsqu'il est là, utilisez le poivre avec LeChuck. LeChuck éternue, sa barbe enflammée allume la mèche, la bombe explose et c'est l'avalanche. LeChuck est enseveli. Guybrush s'en sort indemne. Il épouse Elaine.

The End.



## 2 Version Hard

Les instructions qui suivent concernent le mode difficile du jeu (Méga-Monkey).

### 2.1 Chapitre Premier

Guybrush est retenu prisonnier dans la cale du navire de LeChuck, sous la surveillance d'un jeune pirate. Le fort dans lequel Elaine s'est abritée est attaqué. Guybrush ne peut apparemment rien faire, il est pris au piège : la seule porte est fermée à clef. - Dans la salle du canon, ramassez le refouloir. - Parlez au jeune pirate. Interrogez-le sur sa fausse barbe, son crochet et son bandeau, jusqu'à ce que vous le - reconnaissez : il s'agit de Wally ! - Perturbez Wally en lui criant "Tu ne vauds rien comme pirate" et menacez-le jusqu'à ce qu'il craque. - Ramassez le crochet en plastique de Wally. - Utilisez le canon afin de couler les quatre barques à l'extérieur. - Passez la tête par le hublot. Utilisez le crochet avec le refouloir pour obtenir une gaffe. - Utilisez la gaffe avec les débris flottants pour récupérer un coutelas et le bras du squelette. - Revenez au canon et utilisez le coutelas avec la corde de retenue du canon. - Utilisez le canon. Guybrush se retrouve projeté hors de la salle, pour atterrir dans la cale du trésor. - Ramassez le sac de jetons. - Ramassez la bague de diamant. - Utilisez la bague sur le hublot. L'eau emplie la cale et Guybrush remonte à la surface.



### 2.2 Chapitre Deux

Guybrush regagne la terre ferme et donne à Elaine la bague qu'il a trouvé dans la cale du trésor de LeChuck. Celle-ci est instantanément changée en statue en or. Guybrush l'abandonne momentanément sur la plage, devant le fort. - Ramassez la braise sur le sable. - Rendez-vous dans les marais. Lorsque Murray vous empêche de passer, répondez-lui que vous n'avez pas le temps de discuter. - Pénétrez à l'intérieur de l'épave et tirez sur la langue

de l'alligator. - Parlez à Lady Vaudou. Choisissez "Vous avez su aménager cet endroit avec goût..." pour lui parler finalement d'Elaine. Une scène cinématique présente Guybrush qui retourne sur la plage, et qui découvre avec stupéfaction qu'Elaine n'est plus là! Il revient ensuite aux côtés de Lady Vaudou. - Demandez à Lady Vaudou comment annuler la malédiction qui s'est abattue sur Elaine, jusqu'à ce qu'elle vous parle de l'île du Sang, d'une carte, d'un navire, et de l'équipage dont vous aurez besoin pour vous rendre sur l'île du Sang. - Ramassez l'aiguille à côté des poupées vaudou. - Ramassez la colle. - Utilisez le sac de jetons avec le distributeur de chewing-gums. Vous obtenez un paquet de chewing-gums. - Allez au village. Entrez dans le théâtre en passant par les coulisses (porte sur le côté). - Examinez le manteau du pirate, et ramassez les poux. - Fouillez dans la poche du manteau, puis ramassez le gant. - Prenez la baguette magique. - Utilisez la baguette magique avec le chapeau : vous obtenez un manuel de ventriloquie. - Ramassez le manuel de ventriloquie. - Examinez la malle de voyage et l'autocollant de l'île du sang. - Allez chez le coiffeur. Utilisez les poux avec le peigne pour que Rottingham cède son fauteuil. - Prenez place et utilisez le levier pour monter d'un cran. - Ramassez le presse-papiers pour que McMutton quitte la pièce. - A l'aide du levier placé sur le côté du fauteuil, grimpez le plus haut possible et emparez-vous de la paire de ciseaux. - Revenez au village, vers le taillis et la fleur d'ipéca. - Utilisez les ciseaux avec la fleur d'ipéca, afin de cueillir celle-ci. - Utilisez les ciseaux avec le taillis pour vous frayer un chemin. - Examinez le panneau "Traversée de serpent". Un serpent avale Guybrush. - Ramassez tout ce que vous trouvez dans le ventre du serpent. - Utilisez le sirop d'érable avec la fleur d'ipéca pour obtenir du sirop d'ipéca. - Utilisez le sirop d'ipéca avec la tête du serpent pour le faire vomir. Guybrush est alors projeté dans les sables mouvants. - Ramassez le roseau creux dans les sables mouvants. - Ramassez l'épine sur la plante épineuse. - Utilisez le roseau creux avec l'épine : vous obtenez une sarbacane. - Utilisez le presse-papiers avec le ballon. - Soufflez (perroquet dans l'interface action) sur le ballon pour qu'il se retrouve au-dessus de la liane providentielle. - Utilisez la sarbacane avec le ballon pour que le presse-papiers tombe sur la branche et libère la liane. Guybrush peut alors sortir des sables mouvants et se rendre à la crique de Danger. - Revenez au village, dans le restaurant de Barbeblonde. Lorsque le restaurateur vous demande si vous avez réservé, répondez "Bien sûr." (vous avez ramassé la réservation dans le ventre du serpent.) - Ramassez un biscuit. - Mangez le biscuit pour y trouver des asticots. - Utilisez les asticots avec le poulet sur la table : vous trouverez une carte de membre. - Ramassez la carte de membre. - Poussez le client et découvrez un couteau planté dans son dos. - Emparez-vous du couteau. - Ramassez la tourtière et le coupe-biscuit. - Revenez au village, passez sous l'arche. Vous voilà sur le terrain réservé au lancer de tronc - Utilisez le coupe-biscuit avec l'hévéa (n'importe lequel) pour obtenir une rustine en caoutchouc. - Revenez à la Crique de Danger. - Utilisez la rustine en caoutchouc avec la colle : vous obtenez une rustine de caoutchouc encollée. - Utilisez la rustine de caoutchouc encollée avec l'énorme trou de la barque. - Grimpez à bord de la barque pour vous rendre jusqu'au bateau pirate. - Utilisez le couteau à pain pour scier la planche du bateau. Celle-ci flotte. - Grimpez sur le pont du bateau pirate. - Parlez à Fossey. Guybrush subira peut-être le supplice du goudron et des plumes. - Retournez au restaurant de Barbeblonde. Il frappera Guybrush à la tête et l'amènera à bord du bateau pirate, dans les quartiers de LeChimp. - Utilisez le manuel de ventriloquie avec LeChimp pour convaincre Fossey de quitter les lieux. - Ramassez la carte du trésor sur la table de LeChimp. - Ouvrez le hublot dans les quartiers de LeChimp et sautez. A l'aide de la planche qui flotte, regagnez la Crique de Danger. - Retournez au théâtre en passant par les coulisses. Grimpez à l'étage, dans la salle des projecteurs. - Actionnez le levier sur la

tableau de bord pour allumer les projecteurs. - Utilisez la carte du trésor et appuyez sur les boutons adéquats (les directions indiquées par la rose des vents correspondent aux huit boutons du panneau de contrôle) afin d'allumer les projecteurs. Un "X" doit apparaître au-dessus de la tombe de Yorick. - Retournez dans les coulisses. - Utilisez la graisse de poulet avec les boulets de canons de Slappy. Les boulets vont ainsi lui échapper des mains et il quittera la scène, humilié. - Montez sur scène et ramassez la pelle. Guybrush va creuser et trouver la statue d'Elaine, puis l'emmener sur le navire de LeChimp. - Retournez chez le barbier. Frappez Bill Coupe-Gorge dans le dos, pour le faire tousser. - Frappez-le encore une fois, pour lui faire cracher son bonbon acidulé. - Ramassez le bonbon acidulé. - Allez chez Barbeblonde et donnez-lui le bonbon acidulé. Sa dent en or va se déchausser. - Donnez un chewing-gum à Barbeblonde. Il commencera à faire des bulles. - Utilisez votre aiguille pour faire éclater la bulle de chewing-gum. - Mâchez un morceau de chewing-gum. - Ramassez la dent en or. - Utilisez la dent en or avec le chewing-gum mâché. - Respirez l'hélium contenu dans les ballons. - Mâchez la dent en or dans le chewing-gum pour faire une bulle autour de la dent. La bulle va s'élever et passer par la fenêtre. - Sortez du restaurant. Utilisez la tourtière avec la flaque de boue pour récupérer la dent en or. - Retournez chez le barbier. Montrez la dent en or à Bill Coupe-Gorge. Celui-ci acceptera finalement de rejoindre votre équipage. - Utilisez le gant avec VanHelgen. Il vous défiera en duel, dans lequel vous devrez choisir votre arme. - Refermez l'étui à pistolet du milieu. Vous découvrez l'étui d'un banjo. Ouvrez-le et choisissez le banjo. - Suivez le modèle de VanHelgen au banjo pour remporter le duel. VanHelgen s'oublie ensuite dans un long solo. - Saisissez un pistolet dans son étui. - Utilisez le pistolet avec le banjo de VanHelgen. Il acceptera de rejoindre votre équipage. - Allez au terrain de lancer de tronc, puis sur la butte d'herbe. Utilisez le couteau à pain avec le chevalet de scieur pour amener le tonneau de rhum au pied de l'hévéa. - Utilisez la braise avec la coulée de rhum pour produire une explosion. Le tronc de l'hévéa viendra se poser sur le tas de rondins. - Retournez chez le barbier et demandez à McMutton de rejoindre votre équipage. Il vous lancera un défi au lancer de tronc. Acceptez, votre personnage utilisera le tronc d'hévéa, bien plus léger, et battra McMutton. McMutton sera des vôtres! - Allez au Beach Club de Brimstone. Montrez la carte de membre du club que vous avez trouvée chez Barbeblonde au garçon dans la cabane. - Prenez trois serviettes dans le panier. - Plongez les serviettes dans le seau à glace, afin d'obtenir des serviettes mouillées. - Utilisez une serviette mouillée avec le garçon de la cabane pour le faire partir. - Ramassez l'huile de cuisson dans la cabane. - Allez sur la plage et marchez sur le sable pour vous rendre compte à quel point il est brûlant. - Utilisez les serviettes mouillées sur le sable brûlant pour traverser sans vous brûler les pieds, et passez de l'autre côté. - Ramassez la timbale de Palido. - Allez au village et rendez une petite visite à Kenny, le marchand de limonade. - Echangez la timbale de Palido avec la timbale sans fond de Kenny. - Demandez de la limonade et buvez-la; Kenny va ensuite s'en aller. - Prenez la cruche de Kenny. - Utilisez la cruche avec la cuve de teinture rouge pour la remplir. - Retournez sur la plage de Brimstone et donnez la timbale sans fond à Palido. - Versez le contenu de la cruche dans la timbale pour que la teinture rouge se déverse sur le corps de Palido. Il se retournera. - Utilisez l'huile de cuisson sur la carte inscrite sur le dos de Palido. Celui-ci va peler. - Pour ramasser la carte, retirez la peau brûlée du dos de Palido.

## 2.3 Chapitre Trois

Guybrush peut maintenant se rendre sur le pont du Concombre des mers pour se préparer au combat naval. L'équipage de Guybrush ne l'aidera pas et Rottingham va dérober



la carte qui mène à l'île du sang. - Haggis vous demande de choisir entre les combats navals faciles ou difficiles ; faites votre choix. Guybrush pourra toujours parler à McMutton par la suite, pour lui demander de l'aide ou lui demander de vous laisser prendre les choses en main. - Vainquez les pirates en combat naval pour aborder leur vaisseau. Une fois à bord, Guybrush et le pirate entameront un combat d'insultes. Lorsque Guybrush remporte ce combat, il remplit la cale de son bateau avec les trésors de l'adversaire.

Questions des pirates:	Réponses aux pirates:
Q: Aucun adversaire ne m'a jamais résisté!	R: Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer!
Q: Tu as autant d'allure qu'un singe en déshabillé!	R: Je ressemble tant que ça à ta petite amie?
Q: Comment fais-tu donc pour être aussi laid?	R: Sans compter tous tes rencards au lycée!
Q: Dans toutes les Caraïbes, mes exploits sont célébrés!	R: J'achète jamais en hyper-marché!
Q: Tremble moustique, je suis la terreur des océans!	R: On t'avais déjà dit que t'avais la même tête que Rantanplan?
Q: Tu préfères être enterré ou incinéré?	R: Si tu restes dans le coin, je préfère être fumigé!
Q: Je vais t'embrocher comme un dindonneau rôti!	R: Dans peu de temps, tu ne seras plus qu'une immonde bouillie!
Q: Tu restes muet devant mon sens de la répartie!	R: C'est pas possible, tu te rinces la bouche à l'ailloli!
Q: Je ferais la fête le jour où tu seras exterminé!	R: Tu devrais peut-être te mettre au décaféiné!
Q: Que le ciel me protège! Tu ressembles à un revenant!	R: Pour te conserver entier, je ne vois que le formol au piment!
Q: Je vais te mutiler, t'embrocher et te finir en fricassée!	R: Ton odeur me fait l'effet d'une bouche d'égout mal refermée!
Q: Tu as appris à manier le sabre dans une boîte de nuit?	R: Ton problème, c'est tu fais encore pipi au lit!
Q: Je te pourchasserai jour et nuit!	R: Sois beau joueur. Fais pas de chichis.
Q: En garde, mon ami!	R: Ca a déjà été dit et redit...
Q: Pour l'humanité, ta mort serait un soulagement.	R: Te tuer serait faire oeuvre d'assainissement!
Q: Quand il t'a vu naître, ton père a dû se sauver en hurlant!	R: Mon père, au moins, n'était pas un truand!
Q: Tu ne peux comparer ton esprit au mien pauvre idiot	R: Si tu l'utilises je vais vraiment avoir peur
Q: Je ne trouve pas de mot pour exprimer mon dégoût	R: Je peux t'aider à trouver les mots si tu veux

- Retournez au port de Puerto Pollo pour que Guybrush puisse acheter des canons plus puissants pour son Concombre des mers. - Continuez d'affronter les pirates pour que votre Concombre des mers soit toujours plus redoutable et mémoriser un plus grand nombre d'insultes pour les répliques, jusqu'à ce que Guybrush puisse enfin affronter Rottingham. - Attaquer Rottingham et abordez son vaisseau. Défiez-le dans un combat d'insultes afin de récupérer la carte qui vous mènera à l'île du Sang.

Questions à Rottingham:	Réponses à Rottingham:
Q: Aucun adversaire ne m'a jamais résisté!	R: Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer!
Q: Tu ferais vomir un troupeau de porcelets	R: Sans compter tous tes rencards au lycée!
Q: Avec des lèvres comme ça, ta place est au zoo de Cincinnati	R: Dans peu de temps, tu ne seras plus qu'une immonde bouillie!
Q: Ta mère en bikini à Brimstone!	R: Ca a déjà été dit et redit...
Q: Tu as le choix entre être décapité ou étripé...	R: Si tu restes dans le coin, je préfère être fumigé!
Q: Tu as autant de sex-appeal qu'un ouistiti!	R: Je ressemble tant que ça à ta petite amie?
Q: Ta carcasse va bientôt connaître le goût de l'océan.	R: Te tuer serait faire oeuvre d'assainissement.
Q: Je vais t'envoyer paître chez les otaries.	R: Tu te rinces la bouche à l'ailloli, c'est pas possible!
Q: Ton odeur offenserait l'appendice nasal d'un machabée.	R: Tu devrais peut-être te mettre au décaféiné.
Q: Les carottes sont cuites, fais ton testament!	R: Pour te conserver entier, je ne vois que le formol au piment.
Q: Je n'ai jamais perdu un match de rugby!	R: Ton problème, c'est que tu fais encore pipi au lit.
Q: Mon pauvre, tu fais honte à ta race et à tes glorieux ascendants!	R: Mon père au moins n'était pas un truand!
Q: Tu es la plus belle poule mouillée des cinq océans.	R: On t'a déjà dit que t'avais la même tête que Rantanplan?
Q: Mes proies, je les finis toujours avec un bouquet garni.	R: Sois beau joueur, fais pas de chichis.
Q: Après mon passage, les îles sont dépeuplées.	R: Ta mauvaise haleine a suffi à tous les étouffer.
Q: Mes compétences au sabre sont dûment attestées.	R: J'achète jamais en hyper-marché.
Q: Qu'est-ce qui t'impressionne le plus en moi, freluquet?	R: Ton odeur me fait l'effet d'une bouche d'égout mal refermée.



## 2.4 Chapitre Quatre

Le navire met le cap sur l'île du Sang mais se retrouve au cœur d'une violente tempête. Le navire s'échoue finalement sur une plage de l'île du Sang. Elaine est projetée hors du navire. Lorsque Guybrush reprend connaissance, McMutton lui explique que l'équipage compte réparer le navire et retourner sans plus attendre à leur salon de coiffure sur l'île du Butin, et qu'ils n'aideront donc pas Guybrush à libérer Elaine. - Parlez à McMutton de la lotion. Interrogez-le jusqu'à ce qu'il vous dise qu'il vous la donnera si vous trouvez du goudron ou un substitut, qui lui permettra de réparer la coque du navire. - Ramassez le flacon sur le sable. - Mordez le bouchon pour ouvrir la bouteille et récupérer le bouchon. - Allez à l'hôtel, puis au comptoir du bar. - Parlez à Bonnesoupe. Il vous expliquera qu'il a la gueule de bois et qu'il ne sera pas en mesure de vous parler, à moins que vous ne lui trouviez un remède pour sa gueule de bois. - Ramassez le livre de recettes au bar et trouvez la recette pour guérir la gueule de bois : un œuf, un piment, et le poil d'un chien qui vous a mordu. - Prenez le coussin sur l'un des tabourets au comptoir. - Allez au moulin et ramassez un piment au pied du moulin. - Approchez de la niche (derrière le cimetière). Ramassez le maillet et le burin. - Donnez le biscuit véreux au chien. (En mode facile, ramassez les os factices et donnez-les au chien.). Le chien va alors mordre Guybrush. - Ramassez les poils de chien puant. - Rendez-vous sur la plage, à l'extérieur de l'hôtel. Utilisez le coussin avec le rocher sur le sol. - Utilisez ensuite le maillet avec l'hévéa pour secouer le tronc et faire tomber l'œuf. Celui-ci tombera sur le coussin et Guybrush les ramassera tous les deux. - Retournez au bar de l'hôtel et donnez l'œuf, le piment, et les poils de chien à Bonnesoupe. Il préparera un cocktail contre la gueule de bois et donnera le reste à Guybrush. - Parlez à Bonnesoupe de la bague perdue de l'île du Sang. Il finira peut-être par vous dire que le diamant a été vendu à des contrebandiers sur l'île du Crâne, et que la bague de fiançailles se trouve encore au doigt de sa tante, qui est enterrée dans la crypte de la famille Bonnesoupe. Demandez-lui comment faire pour pénétrer à l'intérieur de la crypte des Bonnesoupe. Il vous répondra que Guybrush doit mourir. - Utilisez le burin avec le remède contre la gueule de bois. - Parlez à Bonnesoupe et demandez-lui de vous servir à boire. Choisissez la boisson fruitée avec le parapluie. Guybrush prendra le parapluie. (en mode facile, toutes les boissons contiennent un parapluie.) - Utilisez le remède contre la gueule de bois avec la boisson. - Buvez la boisson corsée. Guybrush va trépasser et se retrouver dans la crypte de Stan. - Utilisez le burin avec le cercueil de Guybrush pour l'ouvrir. - Utilisez le burin avec le cercueil au centre de la pièce pour libérer Stan. - Stan donne à Guybrush une carte de visite laminée et lui indique comment ouvrir la porte de la crypte. - Ramassez les clous du cercueil de Guybrush. - Retournez au bar de l'hôtel et parlez à Bonnesoupe. Demandez-lui pourquoi vous n'avez pas été enterré avec la tante de Bonnesoupe. - Essayez de convaincre Bonnesoupe que Guybrush est un membre de la famille. Au départ, Bonnesoupe ne croira pas Guybrush, lui trouvant peu de ressemblance avec les autres membres de la famille. - Montez à l'étage et rendez-vous dans le bureau. - Utilisez le maillet avec le clou dans le mur pour faire tomber l'un des portraits dans le couloir. - Allez dans le couloir et prenez le portrait. - Utilisez le portrait avec la porte du bureau pour recouvrir le hublot. - A l'aide des ciseaux, découpez le portrait. - Allez dans le bureau et regardez par le hublot. Bonnesoupe arrive dans le couloir et regarde le portrait, en fait le visage de Guybrush ! - Revenez dans le couloir et ramassez le clou. - Utilisez la carte de visite laminée sur la porte au fond du couloir pour l'ouvrir. - Dans la chambre d'hôte, faites descendre le lit Murphy. Vous découvrez un squelette. - Utilisez les clous du cercueil avec le lit pour le maintenir au sol. - Utilisez le clou du portrait avec le lit pour le maintenir au sol. - Ramassez le livre que le squelette lisait. Il s'agit d'un livre



évoquant l'histoire de la famille Bonnesoupe. - Retournez au bar et parlez à Bonnesoupe. - Demandez-lui "N'ai-je pas l'air d'un Bonnesoupe?" - Affirmez " Je pourrais parler des heures de la famille Bonnesoupe." Vous finirez par le convaincre et il accueillera Guybrush dans la famille. - Demandez à Bonnesoupe de vous servir une autre boisson. Utilisez le remède contre la gueule de bois avec la boisson et buvez. Guybrush, encore une fois, va trépasser et sera enterré dans la crypte de la famille Bonnesoupe. - Allez dans la pièce au fond de la crypte. Ramassez le pied-de-biche. - Marchez jusqu'à la fente dans le mur. Murray va bondir et effrayer Guybrush. Ramassez Murray. - Regardez par la fente dans le mur. - Utilisez la colle avec le bras de squelette (dans l'inventaire) pour obtenir un bras de squelette enduit de colle. - Utilisez le bras du squelette avec la lanterne dans la chambre de Mort pour vous en emparer. - Quittez la chambre de Mort et posez la lanterne sur le couvercle du cercueil. - Utilisez Murray avec la lanterne pour projeter son ombre sur le mur de la chambre de Mort et effrayer celui-ci. La porte de la crypte est maintenant ouverte. - Quittez la crypte et retournez au bar de l'hôtel. Ouvrez la porte au fond du bar. - Ramassez le magnet's de frigo et le certificat de décès dans le classeur de dossiers. - Utilisez le burin avec le gros fromage pour obtenir un morceau de fromage. - A l'extérieur de l'hôtel, utilisez le fromage avec le faitout. - Allez au village cannibale ("mystérieuses lumières" sur le plan) et ramassez la crème de fèves. - Ramassez le récipient gradué. - Ramassez la vrille. - Utilisez la vrille avec la crème de fèves pour obtenir un masque. - Passez l'arche dans le village cannibale. Vous voilà au pied du volcan, où Tête-de-Citron attend. Enflez votre masque. - Parlez à Tête-de-Citron. Celui-ci va finalement mener Guybrush sur l'autel, à la bouche du volcan. Guybrush sera témoin du sacrifice. - Utilisez le fromage avec le cratère pour provoquer une éruption, ce qui fera fondre le fromage dans le faitout, à l'extérieur de l'hôtel. - Retournez au barbecue et ramassez le faitout. Guybrush amènera ce faitout à Haggis, lequel le laissera prendre la lotion en échange du fromage fondu. - Ramassez la lotion. - Retournez au pied de la statue d'Elaine. Utilisez la lotion avec la bague au doigt d'Elaine. - Retirez la bague maudite du doigt d'Elaine. La bague explose. - Retournez dans la chambre d'hôte à l'hôtel. Utilisez le pied de biche avec le trou pour retirer les planches. - Utilisez le pied-de-biche avec le lit pour le faire remonter. Le squelette va être projeté dans la crypte de la famille Bonnesoupe. La femme fantôme et son fiancé disparaissent, la bague de fiançailles tombe sur le sol. Ramassez-la. - Retournez au bar, parlez à Bonnesoupe de l'île du Crâne. Il vous explique que depuis que le phare est cassé, le passeur ne va plus sur l'île du Sang. Guybrush doit donc le réparer. - Utilisez le visage du portrait sur le miroir derrière le bar. Guybrush va s'emparer du miroir et Bonnesoupe aperçoit un visage, et croit que le miroir est toujours là. - Ramassez la cruche sur le comptoir. - Allez au moulin. Utilisez le parapluie avec les ailes du moulin pour grimper tout en haut. - Utilisez la cruche avec le tonneau d'eau sucrée pour la remplir d'eau sucrée. - Retournez à la clairière des lucioles. Posez la cruche pleine d'eau sucrée sur le tronc. Les lucioles vont entrer dans la cruche. - Utilisez le burin avec le couvercle de la cruche. - Utilisez le couvercle avec la cruche. - Grimpez en haut du phare. Utilisez le miroir avec le miroir brisé. - Utilisez la cruche remplie de lucioles avec le réverbère. Le phare est réparé. - Retournez sur la plage et parlez au passeur. Il n'acceptera pas de vous emmener sur l'île du Crâne sans compas. - Remplissez le récipient gradué avec de l'eau de mer. - Utilisez le magnet's de frigo avec l'aiguille pour aimanter celle-ci. - Utilisez l'aiguille avec le bouchon. - Utilisez le bouchon avec le récipient gradué: vous obtenez un compas. - Donnez le compas au passeur. - Retournez au bar de l'hôtel et parlez à Madame Xima. Demandez-lui de vous dire l'avenir aux cartes. Elle sort une carte de mort. (en mode facile, elle tire immédiatement 5 cartes de mort.) - Continuez de demander à Madame Xima de

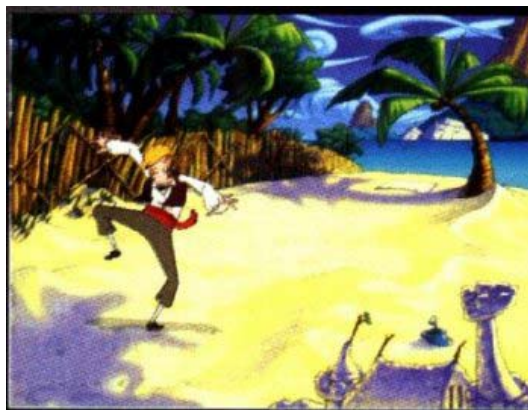
lire votre avenir dans les cartes jusqu'à ce qu'elle vous tire cinq cartes. Ramassez les cinq cartes de mort. - Allez dans la crypte de Stan, devenue un bureau d'assurances, et dites-lui que vous avez besoin d'une police d'assurance. - Lorsque Stan vous demande ce que vous avez à proposer en échange, donnez-lui la dent en or. Stan assurera alors Guybrush. - Utilisez la police d'assurance avec Stan pour demander de l'argent. Guybrush lui montrera son certificat de décès. Stan donne alors à Guybrush une somme d'argent conséquente. - Retournez voir le passeur et demandez-lui de vous emmener sur l'île du Crâne. - Grimpez en haut de la falaise et demandez à O'Pied de vous faire descendre. Ce qu'il fera. - Dans votre chute, ouvrez le parapluie. Vous vous retrouvez dans la grotte des contrebandiers. - Parlez au roi André en choisissant tout d'abord "J'ai tellement d'argent que ça en devient presque gênant ..." - Faites comprendre au Roi André que vous êtes venu récupérer le diamant de Bonnesoupe. Il vous proposera une partie de poker. - Affrontez le roi André au poker. Lorsque le roi André obtient une main sans valeur, donnez-lui les cinq cartes de mort pour remporter la partie. Un combat s'ensuit et Guybrush parvient à récupérer le diamant. - Utilisez le diamant avec la bague de fiançailles pour obtenir une bague non maudite. - Retournez à la clairière avec Elaine et utilisez la bague non maudite avec le doigt d'Elaine. Elaine est débarrassée de la malédiction et reprend forme humaine. Alors que Guybrush lui explique ce qui s'est passé, une horde de squelettes de LeChuck attaque et les emmène à Big Whoop. LeChuck ligote Elaine et enferme Guybrush, en lui faisant part de ses desseins maléfiques.



## 2.5 Chapitre Cinq

- Parlez à LeChuck, de ses intentions d'épouser Elaine et du pouvoir de Big Whoop, jusqu'à ce que l'option "J'en ai assez" apparaisse. Choisissez cette réplique. LeChuck jette alors un sort sur Guybrush, lequel devient un tout petit garçon. - Ouvrez la porte de la cabine. Guybrush va faire quelques pas et expliquer qu'il a besoin de quelque chose pour se remettre les idées en place, par exemple un remède contre la gueule de bois. - Au carnaval de Big Whoop, parlez à Bulle-Toutou du jeu où il s'agit de deviner l'âge et le poids du participant. Défiez-le : il ne peut pas se douter de votre véritable âge. Lorsqu'il échoue, choisissez l'ancre comme prix. Ramassez l'ancre. - Frappez Bulle-Toutou plusieurs fois, jusqu'à ce qu'il vous morde. Guybrush récupérera ainsi des poils de Bulle-Toutou. - Utilisez le flacon de crème à raser avec la tourtière pour obtenir une fausse tourte. - Utilisez l'ancre avec la fausse tourte pour obtenir une grosse fausse tourte. - Donnez la fausse grosse tourte au Rat des Quais, lequel va tirer sur le clown au stand des tartes à la crème. (dans la version facile, utilisez l'ancre avec l'une des tourtes déjà préparées pour

obtenir le même résultat.) - Ouvrez la barrière et regardez par le trou dans le stand. Rat des Quais enverra une tarte à la crème dans le visage de Guybrush, lequel récupère un peu de tarte meringuée. - Allez voir le marchand de glaces et demandez-lui une boule de glace nature. - Ramassez le moulin à poivre au stand de glaces. - Utilisez le moulin à poivre avec la boule de glace. - Utilisez les bouts de tarte meringuée avec la boule de glace. - Utilisez les poils de chien avec la boule de glace. - Mangez la glace au goût infecte. La malédiction de LeChuck prend fin et Guybrush retrouve sa taille normale. Il se précipite dans les montagnes russes pour sauver Elaine. - Dans le diorama du pendu, dénouez la corde tombée pour vous en emparer. - Dans le diorama de Roger Rhum, ramassez le tonneau de rhum. - Dans le diorama de la salle des tortures, ouvrez la lanterne. - Soufflez sur la flamme. - Ramassez le flacon d'huile dans la lanterne. - Utilisez le flacon d'huile avec la corde pour obtenir une corde inflammable. - Utilisez la corde inflammable avec le tonneau de rhum : vous obtenez une bombe. - Descendez au diorama du Singe géant des neiges. Utilisez la bombe avec le bras du singe géant. - Attendez que LeChuck arrive. Lorsqu'il est là, utilisez le poivre avec LeChuck. LeChuck éternue, sa barbe enflammée allume la mèche, la bombe explose et c'est l'avalanche. LeChuck est enseveli. Guybrush s'en sort indemne. Il épouse Elaine.



Fin.

