



Solution de "Escape from Monkey Island"

Yann MORERE

31 octobre 2001

Résumé

Ce document contient la solution de "Escape from 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

1	Sur le bateau	3
2	Chapitre 1	3
2.1	L'île de Méléé	3
2.2	En route pour l'île de Lucre	4
2.3	L'île de Lucre	4
3	Chapitre 2	6
3.1	Retour sur Lucre	6
3.2	L'Île de Jambalaya	7
3.3	L'Atoll Ondulé:	8
3.4	Retour sur Jambalaya	9
4	Chapitre 3: retour vers l'enfer	10
5	Chapitre 3+: Guybrush botte un gros..., un très gros, derrière...	11

1 Sur le bateau

Renversez le brasero en le poussant. Prenez un charbon ardent et tournez autour du mât puis jetez le charbon ardent vers le canon chargé.



2 Chapitre 1

2.1 L'île de Mêlée

Vous devez empêcher la destruction du manoir : Pour cela, dirigez-vous vers le port en bas, à droite de l'écran. Vous verrez, entre le gros distributeur vert de grog, et la capitaine du port, une chambre à air éclatée. Prenez-la.

Allez au "Scumm bar" et essayer de prendre les bretzels du marin ivre au fond de la salle. Parlez ensuite aux pirates qui jouent aux fléchettes. Demandez-leur pourquoi il y a tant de trous autour de la cible et défiez-les. Vous pourrez alors leur demander de tirer sur le ballon d'anniversaire du pirate ivre. Une fois le ballon éclaté, récupérez les bretzels.

Retournez au manoir du gouverneur. Allez juste à droite du manoir, près du cactus. Utilisez la chambre à air avec le cactus. Il se transforme en lance pierre géant. Donnez un bretzel à l'opérateur de la catapulte. Il sort de l'écran pour sa pause-déjeuner. Pendant ce temps, allez à l'arrière de la catapulte et tripatouillez les commandes de la catapulte. Vous avez sauvé la maison de votre femme.



2.2 En route pour l'île de Lucre

Une fois la catapulte neutralisée, vous devez trouver un bateau et réunir un équipage pour aller sur l'île de Lucre. Entrez dans la maison du gouverneur. Parlez un peu avec votre dulcinée. Prenez le contrat d'embauche pour un poste de fonctionnaire sur la commode où se trouve les porcelaines et donnez-le à Elaine pour qu'elle le signe.

Pour obtenir le sceau officiel de Mêlée, il suffit de parler avec Elaine et de lui dire que vous avez quelques problèmes pour trouver un bateau. Expliquez lui que vous n'êtes pas habilité à en réquisitionnez un. Elle vous prête alors le sceau.

Rendez-vous devant l'hôtel de ville de Mêlée, et parlez aux pirates au visage familier. Vous reconnaissez Otis et Carla, votre équipage du premier Monkey Island. Demandez-leur si vous n'avez pas fait un voyage vers l'île aux singes ensemble autrefois. Proposez-leur de se joindre à votre équipage et promettez-leur un poste de fonctionnaire pépère. Arrêtez la conversation et donnez leur le contrat d'embauche signé.

Retournez au Scumm bar et parlez à Ignace frometon, près de la cheminée. Demandez lui de rejoindre votre équipage. Insistez. Provoquez-le ensuite au bras d'insultes. Trouvez la réponse la plus percutante à chacune de ces attaques. Vous devez le battre sans problèmes. Vous avez désormais votre équipage en entier.

Pour obtenir un bateau, allez au port et montrez le sceau officiel de l'île de Mêlée à la capitaine du port. Elle comprendra que vous faites partie des grands de ce monde et vous donnera un bateau à rose.



2.3 L'île de Lucre

Une fois sur l'île de Lucre, allez au cabinet d'avocats et lisez la lettre. qu'ils vous remettent. Ensuite, entrez dans la banque et prenez le StupeurWare sur la table. Allez au guichet et réclamer l'héritage. Demandez à accéder à votre coffre personnel.

Après que le voleur ait tout volé, ramassez tous les objets se trouvant dans la pièce et dans le coffre ouvert (le sabre, les éponges, le mouchoir, la boîte à musique et la bouteille de grog).

Utilisez le sabre sur la charnière du bas de la porte. Utilisez ensuite le sabre brisé avec l'ouverture, puis utilisez toutes les éponges dans cette ouverture. Enfin, versez le grog sur les éponges. Vous croyez être libre mais vous allez faire un tour en prison sans toucher 20000.

Dans la prison, allez prendre la graisse de poulet à côté de la vierge de fer. Sortez de la prison et retournez à la banque. Vous verrez une plaque d'égout. Utilisez le sabre cassé sur la bouche d'égout. Examinez la plaque et notez les noms inscrits sur celle-ci.

Allez au palais de la prothèse et parlez à Dave Doubleborgne. Demandez lui le plus de prothèses gratuites. Quant il vous demande de lui raconter une histoire, répondez par les

prénoms qui se trouvent sur la bouche d'égout. Vous obtiendrez une peau synthétique.

Ressortez du magasin et utilisez la peau artificielle sur la bouche d'égout. Utilisez celle-ci comme un trampoline pour rentrer dans la banque. Une fois à l'intérieur de la banque, descendez par l'échelle et tirez sur la cordelette pour allumer la lumière. Remontez l'échelle et examinez l'ombre sur la gauche, vous allez trouver une prothèse nasale. L'inspecteur arrive et prend le nez. Ressortez par la fenêtre.

Pour trouver Lothar, il y a plusieurs choses à faire:

Votre premier but est de créer un parfum qui imitera l'odeur du mouchoir pour le faire sentir à Dave. Allez chez le vendeur de parfum et prenez l'eau de Cologne et un vaporisateur de parfum vide.

Vous devez maintenant mettre plusieurs ingrédients dans le flacon. Allez à l'échoppe des appâts. Utilisez le vaporisateur sur les appâts gratuits et prenez-en un autre. Allez chez le marchand de cannes et prenez de la sciure. Mettez aussi celle-ci dans le vaporisateur. Sortez de la ville de Lucre et allez devant le manoir d'Ozzie Mandrill. Ramassez la fleur et utilisez la dans le vaporisateur. Pour finir, allez dans les marais et utilisez le vaporisateur avec la flaque d'eau. Votre parfum est prêt.

Maintenant que vous avez le parfum, allez le faire sentir à Dave Doubleborgne au palais de la prothèse. Utilisez le vaporisateur sur Dave, il vous donne alors un nom avec trois initiales. Notez-les.

Examinez les commandes du système d'archivage. Il comporte trois boutons rotatifs à cinq faces. Chaque bouton coorespond à une initiale du nom donné par Dave. Vous devez trouver quelle image correspond à quelles lettres. Une manière simple d'y arriver est de suivre le code: LAPIN: lettres de A à D; PALMIER: lettres de E à H; CITROUILLE: lettres de I à M; SINGE: lettres de N à T; BANANE: lettres de U à Z . Quand vous avez le dossier, prenez-le, il va vous venez au repère de Lothar.

En sortant du magasin, passez devant l'échoppe des appâts et attrapez le canard. Allez ensuite voir les joueurs d'échecs sur le quai. Parlez au gros en premier et parlez lui de son adversaire. Il vous avouera que son ami en pince pour Brittany. Maintenant, déconcentrez-le : quant il soulève une pièce, dites lui une phrase pour le surprendre comme "oh, regarde là bas, c'est Kasparov."

Parlez à l'autre joueur et faites en autant : quant il soulève une pièce, parlez lui de Brittany. Regardez ensuite des amis de trente ans s'entredéchirés (mais vous devez avoir l'habitude).

Prenez le chrono de l'échiquier. Partez dans les marais noirs. Utilisez le chrono sur le radeau puis utilisez le radeau. Vous devez vous servir de l'heure que le chrono indique et les faire correspondre au dossier médical ce qui vous donne une direction (Est, Ouest, Nord ou Sud). Vous pouvez ainsi vous diriger dans les marais.

Vous arrivez à un portail. Un guybrush du futur vous accueille et vous donne une clef squelette. Posez lui une question et notez sa réponse. Il vous donne ensuite deux objets, notez bien ce qu'il vous donne et dans quel ordre il vous les donne. Demandez lui comment savoir s'il est vraiment vous. Il dit alors un nombre que vous devez noter. Ouvrez lui ensuite le portail avec la clef squelette. Il vous donne alors un quatrième objet et s'en va. Continuez votre chemin en suivant les instructions.

Vous revenez au portail. Vous êtes maintenant dans la position du Guybrush du futur. Donnez à l'autre Guybrush la clef suqelette. Il vous pose alors une question. Répondez comme vous aviez répondu tout à l'heure. Rendez lui ensuite les objets dans l'ordre. Il vous faut enfin répondre correctement à une dernière question. Donnez lui le même nombre qu'il vous a donné. Continuez votre chemin en suivant les indications. Vous arrivez enfin

au repère de Lothar Bouif.

Approchez vous de la cabane et plus précisément de la fenêtre, pour entendre la conversation. Une fois Ozzie parti, utilisez la graisse de poulet sur le paillason. Utilisez le canard sur la fenêtre.

Allez chez Ozzie Mandrill et utilisez l'eau de Cologne sur l'un des animaux empaillés d'Ozzie. Ozzie s'énerve et casse sa canne. Il doit donc en commander une autre chez le marchand de cannes.

Retournez au palais de la prothèse et faites jouer la boîte à musique pour Dave. Attention, vous devez aller très vite, le moindre dixième de seconde compte. Dès la boîte à musique ouverte, foncez près de la porte et examinez le panier contenant les prothèses. Il contient une main artificielle, prenez-la.

Dirigez vous vers l'échoppe des achats. Utilisez cette main artificielle sur le cirque des termites. Retournez chez le marchand de cannes et utilisez la main artificielle infestée de termites sur la canne posée contre le banc.

Allez de nouveau rendre visite à Ozzie et faites lui croire que vous savez qu'il a engagé Lothar. Il va partir aussitôt pour vérifier si le butin est toujours à sa place. Dès qu'il part, suivez-le dans la forêt.

Ozzie disparaît derrière une dune. Une fois qu'il est parti, allez derrière cette dune et cherchez le passage secret. Dans la cachette de Lothar, appuyez sur le bouton en bout de table et vous verrez le butin derrière une vitre.

Ressortez du repaire et utilisez l'appât gratuit sur le StupeurWare. Plongez dans les eaux profondes à droite. Utilisez le StupeurWare avec l'appât à l'intérieur sur les poissons bio-luminescents. Maintenant que vous y voyez plus clair, dirigez vous vers la grotte sur la gauche de l'écran.

Prenez le butin. Une petite vis tombe alors, prenez la aussi. Retournez voir l'inspecteur Canard et montrez lui la petite vis. Et hop, vous êtes libre.



3 Chapitre 2

3.1 Retour sur Lucre

Allez chez Lady vaudou. Bougez l'index de la grosse main pour faire apparaître votre vieille amie. Posez-lui des questions sur l'insulte suprême. Prenez les cadeaux de mariage dans le coffre et allez voir Meathook en haut à droite de la carte. Parlez-lui de la cire et prenez-lui un pinceau.

Rendez-vous au port. Regardez le retour de monnaie du distributeur de Grog. Prenez la pièce et utilisez-la dans la machine. Insistez sur la machine jusqu'à ce qu'elle vous donne votre bien. Prenez une des canettes tombées.

Dirgez vous maintenant vers le Scummar. Celui-ci a été totalement refait et s'appelle désormais le Lua bar. Entrez et allez parler au client. Ensuite, allez vous asseoir et appelez la serveuse. Commandez une seiche flambée. Un bateau enflammée va alors circulé sur le tapis mécanique.

Vous devez bloqué le bateau enflammé juste en dessous du tableau afin que la cire fonde. Pour cela, utilisez le pinceau dans le mécanisme de propulsion. Pour réussir à bloquer le tableau juste en dessous du tableau, servez vous du poteau à droite de l'écran comme point de repère; au moment où le bateau disparaît derrière ce poteau, mettez le pinceau. Si jamais vous avez loupé votre coup, attendez que le cuisinier enlève le pinceau et le repose sur la table. Vous pouvez alors recommencer.

Une fois que vous avez réussi à placer le bateau et que le cuisinier français est en train de réparer le mécanisme, foncez vers sa cuisine. Dans la cuisine, utilisez le grog avec la chaudière. Vous obtiendrez ainsi le cadeau bleu.

Retournez au port utilisez les boucles d'oreilles sur la figure de proue, de votre bateau rose. Mettez-lui ensuite le collier, donnez lui le stylo et finissez par le tableau. La figure de proue vous indique où se trouve l'insulte suprême : l'île de Jambalaya.



3.2 L'Île de Jambalaya

Allez voir la grande villa, c'est l'ancre de ce (très) chère Stan. Prenez la colle contre le mur de la maison. Parlez-lui pour obtenir un prospectus.

Retournez en ville et dirigez vous vers le Starboucaniers. Avant de rentrer, regardez par la fenêtre. Vous y voyez une tasse. Rentrez. Allez sur votre gauche, à l'endroit où doit se trouver la tasse. Prenez-la. Allez voir le responsable, derrière son bar et demandez lui qu'il vous la remplisse. Prenez un petit four sur le comptoir et régalez-vous. En fait, vous allez le recracher. Gardez-le. Allez voir la cliente et regardez son sac. Prenez la tasse qui se trouve à l'intérieur.

Ressortez du magasin et dirigez-vous vers la "micro-groguerie". Demandez au barman un grog léger. Puis demandez lui de faire une partie de lamantin mécanique. Une fois que vous êtes fait balancer, utilisez la colle avec le lamantin. Reparlez au barman et demandez-lui de refaire un tour de lamantin mécanique. Vous allez ainsi remporté un repas gratuit au Planet Threepwood.

Dirigez-vous vers le Planet Threepwood et parlez à Murray, votre vieux copain. Rentrez dans le planet Threepwood, et avant toutes choses, lisez le menu du jour. Allez ensuite parlez à la serveuse et commandez à manger et à boire grâce au ticket de repas gratuit. Quand la serveuse vous ramène la chope, appelez le pirate jovial pour avoir une caricature de vous. Répondez à ces questions n'importe comment, cela n'a pas d'importance. Appliquez la colle sur la caricature, et utilisez la caricature sur la tasse que vous aviez pris à la grosse cliente du Starboucaniers. Il ne vous reste plus qu'à substituer cette tasse avec celle que la serveuse vous a amenée. Vous obtenez la première partie de l'insulte suprême.

Attention, si vous êtes ressorti du Planet Threepwood avant d'avoir interverti les tasses, vous ne pouvez plus commandez à manger. Pour continuer l'histoire, il faut obtenir un autre ticket de repas gratuit. Pour cela, allez chez Stan et avant qu'il vous parle de multipropriété, buvez le café que vous avez pris au Starboucaniers. Vous ne vous endormirais pas pendant son discours assomant. Il vous donnera alors un ticket de repas gratuit pour la Planet Threepwood. Vous n'avez plus qu'à reproduire le schéma précédent.

Parlez au touriste qui se trouve au pied de la statue sur la place centrale du village. Posez-lui le plus de questions sur la statue. Retournez au port, et utilisez le canot qui se trouve à côté de votre bateau.



3.3 L'Atoll Ondulé:

Vous devez vous diriger vers l'Atoll Ondulé. En chemin, vous rencontrez un navire. Parlez avec le capitaine et continuez votre chemin vers l'Atoll Ondulé.

Allez au théâtre de marionette qui se trouve juste en face de là où vous êtes arrivé. Parlez à la marionette de LeChuck et demandez à parler à l'autre marionette. Demandez à la marionette qui vous ressemble de parler au marionnettiste. Insistez. Quand le marionnettiste est apparu, parlez-lui un peu et montrez-lui la carte de l'insulte suprême. Il s'enfuit en courant. Vous n'avez plus qu'à ramasser les marionnettes qu'il a laissées tomber.

Entrez maintenant dans l'école. Allez parlez à l'institutrice et inscrivez-vous au programme de transmogrification, et quand le cours est fini, ne répondez pas à la question comme l'attend la prof mais au contraire, répondez de manière à paraître la plus "pirate", c'est à dire en répondant le plus cruellement possible. Vous obtiendrez alors le bonnet d'âne.

En sortant de l'école, regardez sur la droite. Il y a une alarme à incendie. Actionnez-la. A ce moment, l'institutrice s'enfuit en courant. Rentrez dans l'école et dirigez-vous vers le coffre de jouets confisqués. Prenez le sifflet mais dépêchez-vous, Miss Rivers revient vite. De toute façon, vous pouvez répéter l'opération autant de fois qu'il le faudra.

Allez vers la plage où se trouve deux pirates. Après que la pirate soit partie, parlez avec le pirate qui a les perroquets sur l'épaule. Vous devez lui parler de l'insulte suprême, de son père et de ces perroquets. Il vous apprendra qu'un de ces perroquets dit toujours la vérité et que l'autre ment toujours. Attention, il faut déjà avoir parlé au touriste en bas de la statue sur l'île de Jambalaya pour continuer l'aventure.

Dirigez vous vers l'Est, sur la plage avec tous les rochers. Utilisez votre sifflet pour appelez les perroquets. Utilisez alors le grog doux sur un des deux perroquets. Un des deux ne tiendra plus sur ces pattes, vous pourrez alors les reconnaître facilement. Interrogez un des deux sur une question facile, et vous pouvez maintenant discerner celui qui dit la vérité. Demandez-lui dans quelle direction vous devez marcher pour trouver le chapeau. Continuez jusqu'à ce que le perroquet disant toujours la vérité ne répondent pas. Vous savez alors que c'est sous cette pierre que se trouve le chapeau.

Maintenant que vous savez où chercher, sortez les marionnettes et faites mumuse. Le capitaine va alors tiré un boulet vers vous et ainsi détruire le gros caillou. Vous récupérez la deuxième partie de l'insulte suprême.



3.4 Retour sur Jambalaya

Retournez sur Jambalaya et dirigez-vous vers le concours de plongeon. Parlez à Marco De Pollo et provoquez-le en duel. Il vous dira qu'il faut obtenir un certificat du jury. Allez voir le jury et vous obtiendrez ce certificat sans problème. Retournez défier Marco.

Marco va vous battre sans problème. Parlez aux trois juges pour savoir ce qu'il cloche. Le juge hippy va alors vous expliquez les différentes figures : Gauche: Alpha Monkey; Droite: Derbish Sabreur; Haut: quille; bas: tonneau de rhum. Il vous explique aussi qu'il faut reproduire les mouvements de Marco. Le deuxième juge vout dit que vous faites trop d'éclaboussures quand vous plongez. Le troisième voue avoue carrément qu'il est corrompu par Ozzie. Regardez la brochure de chez Stan et montrez-la au juge corrompu. Faites le chanter pour avoir un concours équitable.

Retournez voir Marco et utilisez le petit four maché de chez Starboucanniers avec la bouteille posée sur la table. Provoquez à nouveau Marco en duel. Notez bien les figures qu'il réalise et refaites exactement les mêmes. Avant de plongez, n'oubliez pas de mettre votre bonnet d'âne pour faire moins d'éclaboussures. Vous ferez alors match nul.

Une deuxième manche est alors organisée. Lors de cette revanche, faites ce que vous voulez. Marco se fera attaqué par les mouettes et vous gagnerez la troisième partie de l'insulte suprême.



4 Chapitre 3: retour vers l'enfer

Allez à la mine et prenez le ceuille-banane à l'extérieur de celle-ci. Retournez à la plage et cueillez toutes les bananes (il faut s'y reprendre en plusieurs fois). Allez ensuite au campement, et parlez à Herman. Posez lui le plus de questions possibles et lancez-lui la noix de coco. Il vous parle alors d'une bouteille de lait.

Rendez-vous ensuite à côté du lac de lave. Vous voyez deux singes joué avec une bouteille de fer. Dirigez-vous maintenant vers l'église maléfique de LeChuck. En rentrant dans l'église, retournez-vous tout de suite, et prenez les cymbales au-dessus de la porte grâce au ceuille-banane. Maintenant, allez parler au prêtre. Demandez-lui de faire un plongeon matrimonial.

Vous allez ainsi faire un tour en barque... Débrouillez-vous pour passez à côté de la bouteille de lait et utilisez le ceuille-banane à ce moment sur la bouteille. Laissez-vous portez par la lave pour revenir dans l'église. Ressortez de celle-ci.

Retournez-voir Herman et lancez-lui la bouteille de lait. Encore une fois, posez-lui plein de questions. Il doit vous parler d'un accordéon. Retournez sur la plage et donnez une banane à Timmy. Il va vous suivre désormais. Allez à la mine et rentrez dans celle-ci avec Timmy (redonnez lui une banane, si besoin est). Marchez jusqu'à la grande porte. Ouvrez le conduit de la grande porte et utilisez une banane avec, afin d'enfermer Timmy. Refermez le conduit et utilisez une banane avec l'ouverture. Timmy réussit alors à ouvrir la porte! Entrez et prenez la débrouissailleuse avec le ceuille-banane.

Ressortez et montez vers le panorama. Prenez une pierre et lancez-la d'abord dans la galerie à droite de la falaise. Dès que la boule a atteint et fait bougé une racine, lancez juste à ce moment une autre boule dans la galerie du milieu. Reproduisez ce système pour la troisième et quatrième boule que vous lancerez toutes les deux dans la galerie de gauche. Si vous y êtes arrivé, une boule arrive dans le lac de lave.

Retournez-voir le prêtre de l'église de LeChuck et demandez-lui de refaire un tour de plongeon matrimonial. Reprenez le canot et arrêtez vous dans la cavité que vous avez créé.

Allez au village et parlez à jojo junior, c'est le chef du village des singes. Posez-lui des questions sur son chapeau et apprenez le plus de chose possibles sur le Monkey Kombat. Vous allez devoir l'apprendre. Avant de ressortir du village, allez voir le singe qui joue de l'accordéon. Jouez des cymbales devant lui et il laissera tomber son accordéon pour prendre vos cymbales. Ramassez l'accordéon.

En sortant du village, allez voir les singes qui se baladent. Quant vous en rencontrez, parlez-lui et vous l'affronterez ainsi au Monkey Kombat. Un conseil: prenez un papier pour notez les enchaînements de cri et les positions qui dominent les autres. Au bout d'un

certain temps (plutôt long), vous devez être en mesure de les battre.

Quant Guybrush dit qu'il se sent assez fort pour défier Jojo, allez-y. Vous récupérerez le chapeau sans problème.

Retournez à la mare de lave, et utilisez la débrouissailleuse sur les herbes qui dépasse. Allez voir le palmier et donnez-lui un bon coup de pied. Utilisez-le pour traverser le fleuve de lave.

Retournez au campement voir Herman. Balancez-lui l'accordéon et il retrouve sa mémoire! Ecoutez son speech, il vous révèle qu'il est en vérité Horace Dorquemada Marley, le grand-père d'Elaine. Il vous donne aussi le quatrième ingrédient de l'insulte suprême, le sceau du gouverneur de l'île de Méléé.

Maintenant, vous pouvez aller à la tête de singe. Utilisez le ceuille-banane dans le nez de la statue. Utilisez le chapeau sur la tête de singe. Rentrez dans la tête de singe et utilisez le sceau dans l'emplacement évident.



5 Chapitre 3+: Guybrush botte un gros..., un très gros, derrière...

Maintenant que vous vous retrouvez dans le singe géant de l'Île au Singe, vous arrivez après une belle scène cinématique, sur un îlot où se trouvent trois tours dont une avec une conque géante.

Grand'pa Marley vous demande de la détruire mais il va d'abord falloir y grimper.

Ramassez donc la planche vraiment longue qui se situe complètement à droite de l'écran et utilisez la sur la petite tour. Ainsi il y a une planche sur chacune des tours.

Grimpez sur la petite tour et sautez sur la planche. Après être grimper comme un vrai singe, vous vous retrouvez sur la grande tour.

Utilisez le levier et admirez la scène cinématique avant de vous retrouver sur l'Île de Méléé.

Vous êtes prêt? Voici venu le temps du Monkey Kombat. (un hommage à Mortal Kombat). Vous allez donc devoir faire combattre votre singe géant contre la statue géante de LeChuck en utilisant les insultes apprises sur l'Île au Singe contre Jojo jr.

Vous allez vite remarquer que le combat peut durer très longtemps puisque les deux géants récupèrent toujours leur énergie. L'astuce consiste à utiliser la technique du singe reproducteur donc à adopter à chaque fois la même position que LeChuck et ainsi provoquer

des matchs nuls. Au bout d'un moment, il va vite en avoir marre et va se rebeller contre Ozzie Mandrill.

Voilà c'est fini, vous pouvez maintenant éteindre votre ordinateur et reprendre une activité normale comme laver votre voiture, parler avec une personne du sexe opposé,...



Fin.

