



## Monkey Island 2

### Le Chuck's Revenge

É proibida a reprodução total ou parcial deste documento. Ele está protegido pela lei de copyright e pertence ao Site:

**Pratas Dicas / Walkthrough**

A equipe **Pratas Dicas** está a sua disposição através do e-mail indicado no site. Qualquer dúvida entre em contato.





## INTRODUÇÃO

Este 2º jogo da série tem duas opções: MODO HARD ou MODO EASY (mais fácil).

Este Walkthrough é do MODO HARD (mais difícil).

# SCABB ISLAND



Após a sequência inicial você, o Pirata GUYBRUSH THREEPWOOD, está na cidade de WOODTICK, em uma ponte. Possui bastante dinheiro em seu Inventário e está à procura do tesouro BIG WHOOP.

Nesta ponte, tanto faz ir para a direita ou esquerda. O Pirata LARGO LaGRANDE ataca você e rouba a sua grana.



Desta ponte olhe a tabuleta que tem perto dela. Chegue perto e pegue a tabuleta. Com isto pegara uma pá. Vá para a direita e entrara no [MAPA DE SCABB ISLAND](#). Repare as localizações existentes: WOODTICK, PRAIA, PÂNTANO, CEMITÉRIO e PENÍNSULA.

## WOODTICK



Vamos conhecer um pouco esta cidade. A 1ª porta que tem a sua frente é a OFICINA. Abra a porta, entre e fale com SMITH todas as opções. Tente pegar alguma coisa e não consegue. Olhe tudo e saia.

Vá até o HATCH do navio e leia a placa que tem ali perto. Desça pela escada e estará no BAR. Fale com o barman e LARGO aparece.





**LARGO** pega uma bebida e dá uma cuspidinha na parede e sai. Volte a falar com o barman até todas as opções se esgotarem. Tente entrar na porta à esquerda (COZINHA) e o barman não permite. Saia do BAR.

Vá para outra porta e entre na CARTOGRAFIA. Fale com **WALLY** todas as opções. Olhe toda a sala e ache uma pilha de papel branco. Pegue um papel, observe bem os gestos de **WALLY** e saia.

Vá até o SHIP e veja 3 piratas (um com uma perna de pau) e uma LAVANDERIA.



Fale com **MARTY** todas as opções e depois com os 3 piratas. Faça um polimento na perna do pirata, ganhe uma moeda e saia.

Atravesse a estreita ponte indo para a POUSADA. Fale com o atendente e não conseguirá nada.

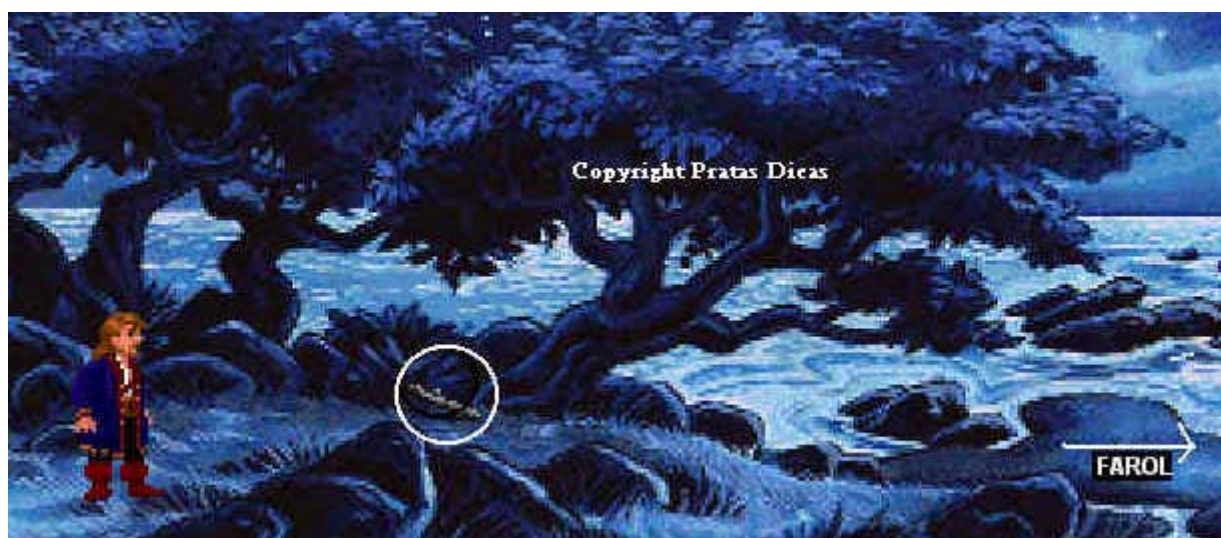


Observe o local, o jacaré na corda e tente entrar na porta à esquerda (QUARTO DE LARGO). O atendente não permite sua entrada, portanto nada a fazer por enquanto. Saia.

Retorne para perto do BAR e repare na janela. Entre por ela e dará na COZINHA. Tente falar com o cozinheiro sem sucesso. Repare uma faca em cima da mesa e pegue-a. Saia pela janela.

Ande pela ponte e entre no MAPA.

## PRAIA



Pegue um pedaço de pau que está no chão, perto da árvore e ande à direita. Fale um pouco com os piratas, leia a placa e veja a porta do farol trancada. Saia.



## PÂNTANO



Leia a placa que indica a INTERNATIONAL HOUSE OF MOJO e olhe o caixão. Use o caixão e entrara nele. Vá para a direita e entrara na HOUSE.

Olhe tudo e veja, perto da caveira uma corda. Pegue-a e caminhe para a direita.

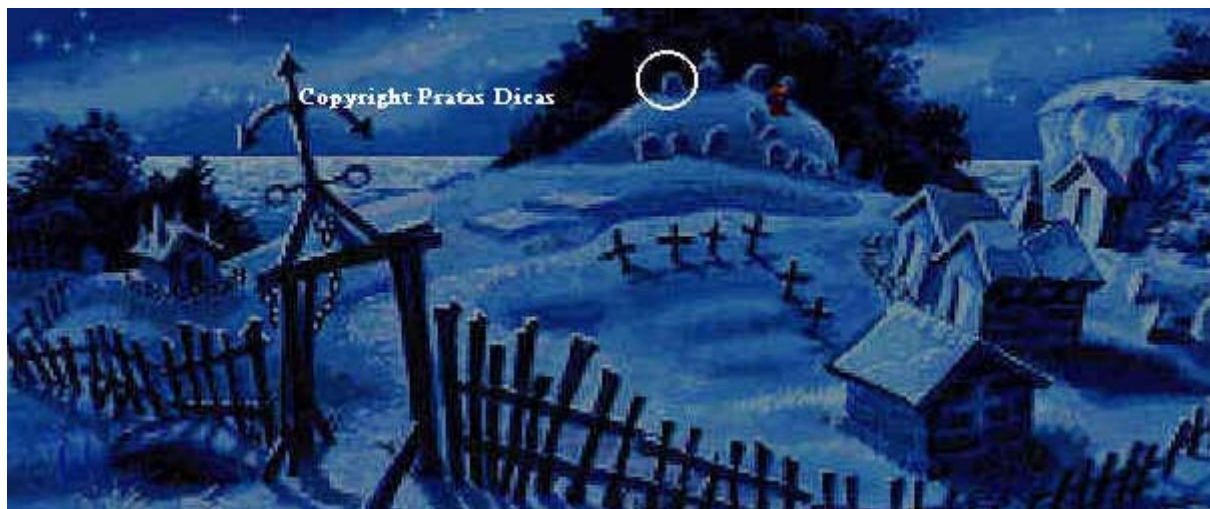


Encontre com LADY VOODOO e fale com ela todas as opções. Veja que ela necessita fazer uma boneca vodu para liquidar com LARGO. Ela pede 4 coisas de LARGO:

- uma peça de roupa, um pouco de cabelo, algo líquido de seu corpo e restos de um cadáver, de um antepassado de LARGO.

Receba de LADY VOODOO um papel com a lista completa. Retorne, entre no caixão e volte para o MAPA.

## CEMITÉRIO



Olhe tudo e vá lendo os túmulos. Deve achar um do parente de LARGO. Tente abrir a cripta e veja que ela está trancada.

Suba a montanha e leia o túmulo da esquerda. É do avô de LARGO. Use a pá na grama e pegue um osso. Conseguiu o *1º ITEM*. Saia do CEMITÉRIO e vá para o MAPA.

## PENÍNSULA



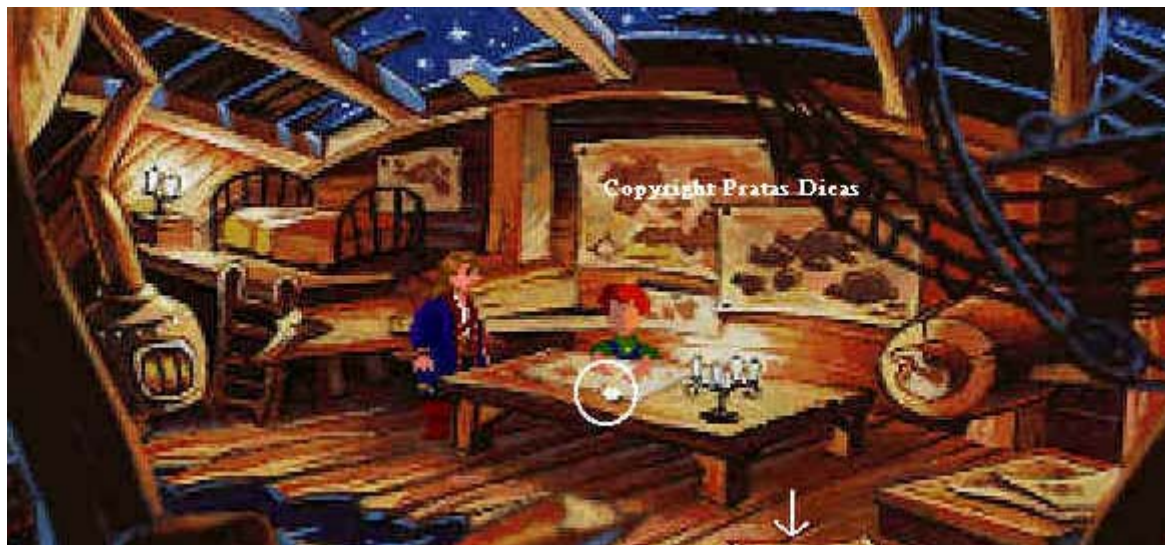
Entre no barco e fale com o **CAPITÃO DREAD**. Veja que para poder alugar um navio necessita levar para ele um "olho" de estimação, que ele perdeu. Saia.

## WOODTICK

Retorne até o **BAR** e use a folha de papel branco na cuspida de LARGO que está na parede. Conseguiu o *2º ITEM*.

Vá até a **CARTOGRAFIA** e repare que **WALLY** tira o monóculo e coloca-o em cima da mesa.

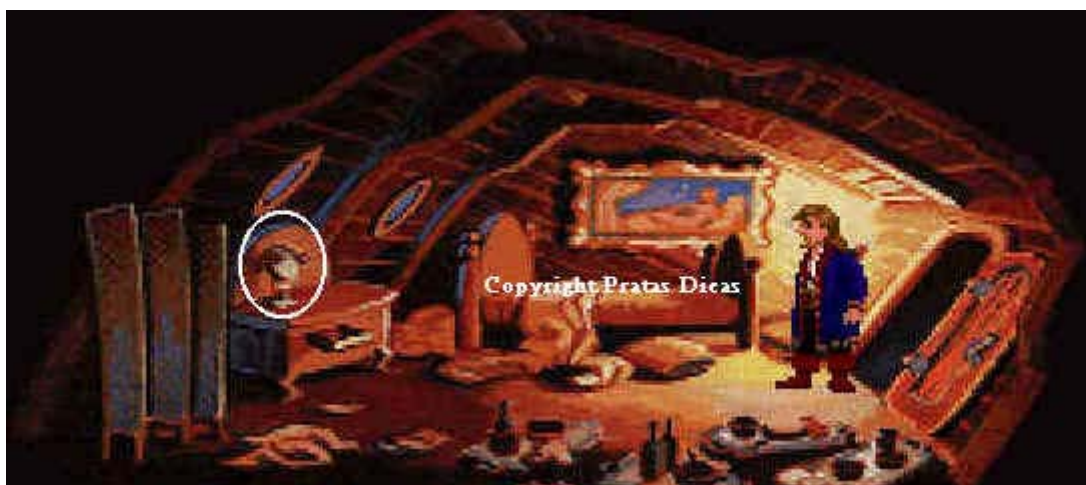




Fique esperto e pegue o monóculo, saindo em seguida.

Vá até a POUSADA e chegue perto da corda que prende o jacaré. Use a faca na corda e o jacaré foge. O atendente vai atrás dele, deixando o caminho livre para você.

Entre no QUARTO DE LARGO e deve ser rápido.



Pegue uma peruca que está na penteadeira. Conseguiu o 3º ITEM. Se LARGO aparecer, saia e dê uma volta, retornando em seguida, até conseguir pegar a peruca.

Vá até a LAVANDERIA e veja um balde, à esquerda dos piratas. Pegue o balde e saia. Vá para o MAPA.

## PÂNTANO

Use o balde na água do pântano, enchendo-o de barro. Retorne para o MAPA.

## WOODTICK

Vá para a POUSADA e entre no QUARTO DE LARGO. Assim que entrar, feche a porta e coloque nela o balde com o barro. Esconda-se atrás do biombo e aguarde.



Assista a sequência e quando LARGO sair todo sujo, saia atrás dele e vá para a LAVANDERIA. Escute a conversa entre LARGO e MARTY e saia.

Retorne para a POUSADA, entre no QUARTO DE LARGO e feche a porta. Pegue o ticket da lavanderia e saia.

Vá até a LAVANDERIA e dê o ticket para MARTY e receba dele a peça de roupa de LARGO (muito estranha!). Pronto, conseguiu o 4º ITEM. Vá para o MAPA.

## PÂNTANO



Use o caixão e retorne até a HOUSE. Fale com LADY VODOO e dê a ela os 4 itens. Assista a sequência e recebe dela a boneca vodu e alguns alfinetes.

Retorne, use o caixão e vá para o MAPA.

## WOODTICK

Vá para a POUSADA e para o QUARTO. LARGO deve estar lá. Seja rápido e use os alfinetes na boneca vodu. Assista a sequência e consegue expulsar LARGO da Ilha.

## PÂNTANO

Quando termina a sequência está conversando com LADY VODOO. Veja que necessita achar o BIG WHOOP e ganha dela um livro. Leia o livro e retorne, usando o caixão e indo para o MAPA.

## PENÍNSULA

Vá falar com o CAPITÃO DREAD e dê a ele o monóculo. Peça para alugar o barco e veja que tem que conseguir 20 moedas. Só tem uma. Retorne ao MAPA.

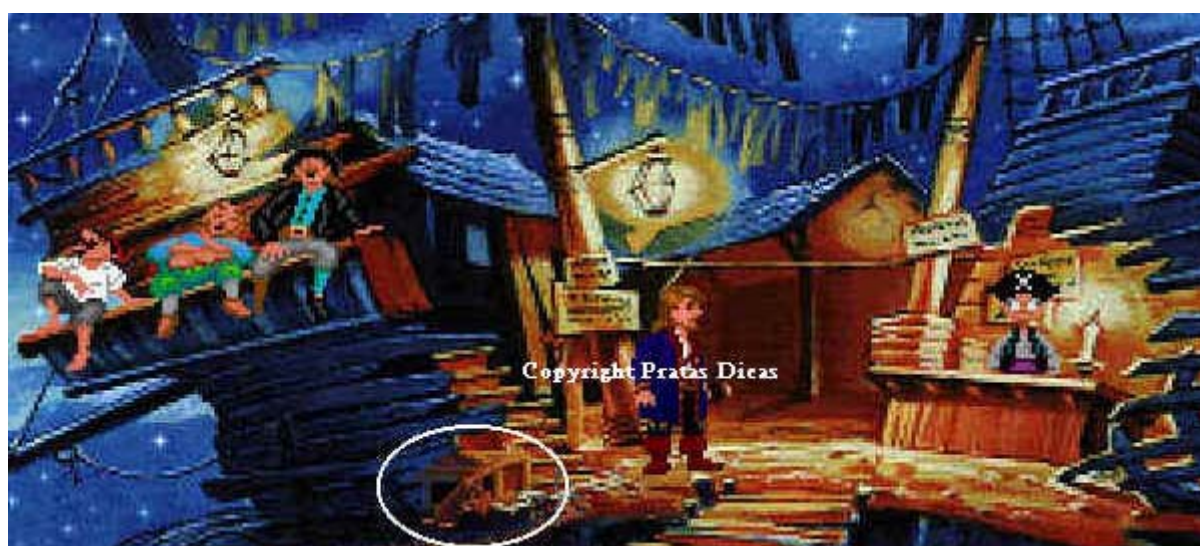
## WOODTICK

Entre na OFICINA e fale com SMITH. Com a moeda que tem, compre uma pasta para polir madeira e saia.

Vá até os 3 piratas e fique usando a pasta na perna de pau do pirata. Com isto consegue 19 moedas. Não é o suficiente, vai ter que arrumar um emprego.

Vá até a POUSADA e veja uma tigela no chão. Pegue de dentro dela uns pedaços de queijo e saia.

Retorne até os 3 piratas e veja uma caixa no chão. Abra a caixa e use nela o pedaço de pau que pegou na PRAIA. Use neste pau sua corda. Ponha dentro da caixa os pedaços de queijo.



Fique um pouquinho de lado e preparado para puxar a corda. Quando o rato entrar na caixa, puxe a corda, prendendo o rato lá dentro.

Abra a caixa e pegue o rato. Vá para a COZINHA, entrando pela janela. Se aproxime da panela que está no fogão e coloque o rato lá dentro. Saia pela janela.

Vá até o BAR e fale com o barman, perguntando pela comida. Ele vai até a COZINHA e despede o cozinheiro.

Você é convidado a trabalhar. Pergunte pelo salário e aceite o emprego, recebendo a grana antecipadamente. Saia da COZINHA pela janela e vá para o MAPA.

## PENÍNSULA

Fale com o CAPITÃO DREAD, pague pelo navio e passe para a

## FASE 2





Assista a sequência entre LARGO e LeCHUCK e estará navegando com o CAPITÃO DREAD. Ainda do lado de fora do navio, pegue um saco de comida de papagaio e entre para falar com o CAPITÃO DREAD.

Ele te mostra o MAPA DAS ILHAS e poderá escolher 3: BOOTY ISLAND, PHATT ISLAND e SCABB ISLAND (de onde veio).

## BOOTY ISLAND

Para achar o tesouro BIG WHOOP deve localizar um mapa que foi dividido em 4 pedaços, ficando cada pedaço com um Pirata: RAPP SCALLION, YOUNG LIND, MISTER ROGERS e CAPTAIN MARLEY. Vamos conhecer um pouco da Ilha.

### VILA



Converse com o velho AUGUSTUS DeWAAT e entre no COSTUME SHOP. Fale com o vendedor, olhe tudo e saia.

Vá até a pequena casa, abra a porta e entre no ANTIQUÁRIO. Fale com o vendedor e veja o que tem para vender aqui: pedaço do mapa em cima da mesa, chifre, placa de aviso e serrote. Será necessário comprar tudo isto mas por agora, não compre nada e saia.

Veja uma moça, CAPITAIN KATE CAPSIZE distribuindo folhetos. Fale com ela e ganhe um folheto com a foto dela. Veja que para alugar o barco necessita de 6.000 moedas.

Entre na loja do STAN, o vendedor de caixões. Fale com ele e repare que STAN entra no caixão quando faz a demonstração de venda. Repare também em uma chave dourada no painel atrás da mesa. Pegue um lenço de STAN e saia.

Observe a competição de cuspe, veja as bandeiras de 1º, 2º e 3º lugar e se desejar, tente competir para entrar no clima.

Da competição, se sair à direita ou do velho AUGUSTUS, se sair à esquerda, dará no MAPA DE BOOTY ISLAND. Repare as localizações existentes: VILA, ROCHEDO, QUIOSQUE, MANSÃO e ÁRVORE GRANDE. Passe pelos lugares para fazer um reconhecimento.

## QUIOSQUE

Aqui você encontra com um Guarda. Só passara por ele (para ter acesso à MANSÃO) se tiver o convite para a festa do Governador e uma fantasia. Retorne ao MAPA.

## VILA

Volte ao seu NAVIO, fale com CAPITÃO DREAD e escolha outra Ilha.

# PHATT ISLAND

Assim que chega nesta Ilha, é preso, levado para falar com o Governador e trancado na cela de uma prisão.





Dentro da cela, levante o colchão e pegue um pedaço de madeira. Jogue a madeira para o cachorro e veja o que acontece. Use a madeira no osso do esqueleto que está na cela ao lado. Pegue o osso e use-o no cachorro. Ele deixa a chave perto de você e sai.

Pegue a chave e use-a na porta da cela, abrindo-a. Vá até o armário e pegue 2 envelopes. Abra o envelope bege e recupere todas os seus objetos. Abra o envelope do GORILLA e pegue uma banana e um órgão. Saia da PRISÃO.

Entre à esquerda e dará no [MAPA DE PHATT ISLAND](#). Repare nas localizações: CAIS, MANSÃO, CATARATA e CASA DE CAMPO.

## CAIS



Entre na 1ª RUELA e assista a sequência do garoto RALPHIE ganhando no jogo da roleta. Observe os prêmios. É sua chance de ganhar o convite para a festa do Governador. Fale com o negociante e experimente o jogo. Claro que perdera. Veja que o garoto RALPHIE volta e torna a ganhar. Siga o garoto.

Entre na 2ª RUELA e assista a sequência. Veja como ele descobre a senha e recebe o número para ganhar na roleta.



A regra aqui é a seguinte. Repare que o homem da porta fala um número mas mostra com os dedos outro número. Sua resposta está exatamente nos números que ele mostra com os dedos.

Na hora da sua resposta escolha o número que representa os dedos. Deve acertar 3 vezes e com isto recebera o número para jogar na roleta. Este número varia de jogo para jogo. Anote o seu e saia.

Vá até a 1ª RUELA e peça para jogar novamente. Na hora da escolha, click na opção que recebeu anteriormente.

Assim, ganha facilmente. Escolha como prêmio o convite para a festa do Governador.

Ande pelo CAIS e converse com o PESCADOR. Deve dar a ele um peixe grande para conseguir a vara de pescar.

Entre na LIVRARIA e repare na maquete do farol.



Abra a maquete e pegue lá de dentro uma lente. Fale com a Sra. Atendente e responda algumas perguntas, obtendo um cartão temporário.

Chegue perto do gaveteiro e deve agora escolher 3 livros. Pode escolher 4 mas já tem um, que LADY VOODOO te deu.

Vá na gaveta "C-D" e escolha o livro "DISASTERS GREAT SHIPWRECKS OF OUR CENTURY", clicando na 3ª opção de frase.

Escolha a gaveta "P-Q-R" e selecione o livro "RECIPES, VOODOO THE JOY OF HEX". O 3º livro pode ser qualquer um. Escolhi "PIRATING PRIMER".

Retorne até a Sra. Atendente e fale com ela sobre os 3 livros. Receba os três e dê uma olhada em cada um. Saia e vá para o MAPA.



## MANSÃO



Abra o portão, a porta e entre. O Guarda impede você de subir a escada. Diga que a cozinha está pegando fogo e ele vai embora.

Suba a escada e entre no QUARTO DO GOVERNADOR.



O governador está dormindo. Observe tudo até achar o livro "FAMOUS PIRATE QUOTATION" que está no lado direito da cama. Pegue o livro "PIRATING PRIMER" (ou o que escolheu) e troque pelo do Governador. Leia o livro, saia da MANSÃO e vá para o MAPA.

## CAIS

Vá até seu cartaz de "procura-se" e use nele o folheto que recebeu da KATE CAPSIZE. Assista a sequência e ela é presa. Vá para o NAVIO.



# BOOTY ISLAND

## VILA

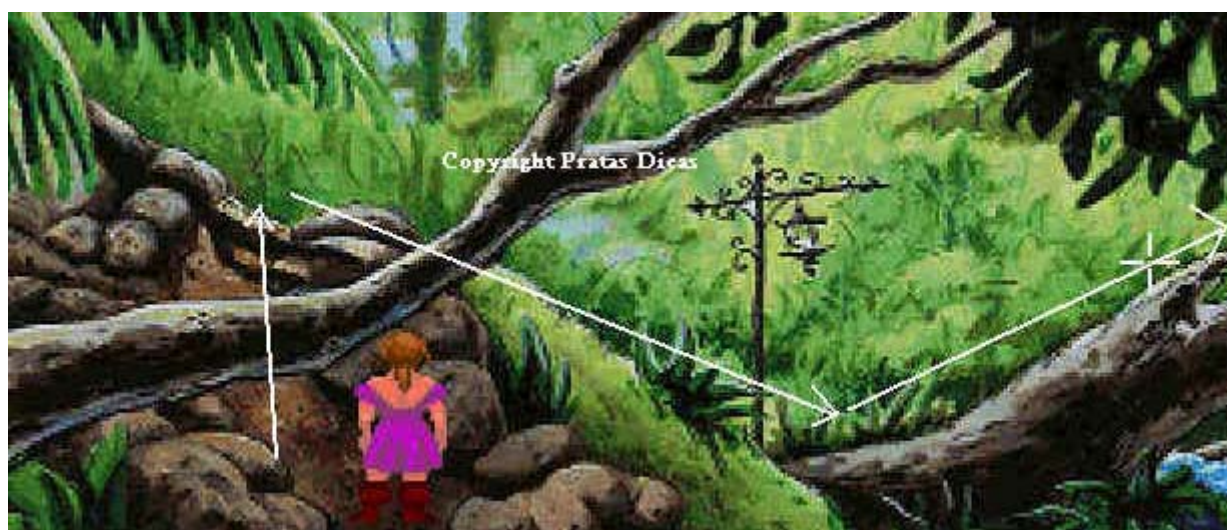
Entre no **COSTUME SHOP** e dê ao vendedor o convite da festa. Ganhara uma linda fantasia! Pegue o vestido e saia para o **MAPA**.

## QUIOSQUE



Fale com o Guarda e mostre a ele o convite para a festa. Vista sua fantasia e terá autorização para passar.

## MANSÃO



Siga o caminho para a direita e chegara na **MANSÃO**. Tente falar com o jardineiro e dê a volta pela casa, chegando na porta dos fundos.



Veja uma pilha de garrafas perto da porta. Tente pegar uma e o cozinheiro aparece e não deixa. Entre pela porta e repare a COZINHA. Veja um enorme peixe. Tente pegar e não consegue.

Vá novamente na pilha de garrafas e tente pegar uma. Quando o cozinheiro aparecer, corra em volta da casa que ele vai atrás de você.



Contorne a casa, entre na COZINHA, pegue o peixe, saia e vá para a porta da frente. Entre e estará no meio da festa.

Repare tudo e veja o mapa na parede. Pegue-o e saia da festa. Tente sair da MANSÃO e será impedido pelo cachorro e pelo jardineiro. Será levado na presença de ELAINE.



No QUARTO DE ELAINE fale com ela muitas vezes, seja o mais doce e apaixonado possível. Enquanto fala com ela, repare seu quarto e veja um remo na parede.

Quando ELAINE jogar o mapa pela janela, saia da casa e tente pegar o mapa algumas vezes. Veja que o vento leva o mapa para o ROCHEDO.

Entre novamente na casa e suba até o QUARTO. Pegue o remo na parede, saia da casa e pegue o cachorro. Saia para o MAPA, indo pelo caminho à esquerda.

## ROCHEDO



## PHATT ISLAND

### CAIS



Vá até o PESCADOR e dê para ele o peixe. Receba dele a vara de pescar.

Vá até a PRISÃO e pegue o envelope branco que está no armário. Abra-o e pegue uma garrafa de grog. Use a chave que está em seu Inventário e abra a cela, libertando KATE. Retorne ao NAVIO.

## BOOTY ISLAND

### VILA

Entre na VILA e vá para o MAPA.



## ROCHEDO

Olhe para baixo e use a vara de pescar no mapa. Quando estiver pegando o mapa, um pássaro passa, pega o mapa e leva-o para a ÁRVORE GRANDE. Saia para o MAPA.

## ÁRVORE GRANDE



Verifique que existe uma tábua na árvore. Suba na tábua e use no buraco mais próximo o remo que pegou no QUARTO DE ELAINE.

Suba no remo e ele quebra. Assista a sequência com seus pais e veja que você anota a música em um papel que ficara no seu Inventário. Após a sequência, pegue o remo quebrado e vá para o NAVIO.

## SCABB ISLAND

### WOODTICK

Vá até a OFICINA e dê para SMITH o remo quebrado. Ele conserta o remo e te devolve. Retorne para o NAVIO.

## BOOTY ISLAND

### VILA

Entre na VILA e vá para o MAPA.

## ÁRVORE GRANDE

Suba novamente na tábua da árvore e use o remo no buraco. Suba no remo e pegue a tábua. Use a tábua no outro buraco. Vá fazendo isto até chegar no topo.

Entre na CHOUPANA e veja o pássaro com uma pilha de mapas. Use o cachorro na pilha e ele achara o mapa para você. Finalmente, consegue o **1º PEDAÇO DO MAPA**.



Saia da choupana e olhe para a outra mais em cima. Veja um telescópio. Vá até lá e pegue-o. Desça da árvore e vá para o MAPA.

## VILA

Entre no ANTIQUÁRIO e veja, perto da porta, um serrote para vender. Compre-o por 25 moedas e saia. Vá para o NAVIO.

# SCABB ISLAND

## WOODTICK

Assista a sequência com LeCHUCK e LARGO e vá até os 3 piratas. Use o serrote na perna de pau e saia, indo para a OFICINA.





Agora, a OFICINA está vazia. Pegue o martelo que está na parede e uns pregos que estão logo abaixo. Saia e vá para o NAVIO.

## BOOTY ISLAND

### VILA

Vá até a loja de STAN e peça para ele te mostrar novamente o caixão.



Quando ele entrar dentro do caixão, use o martelo e os pregos, trancando STAN dentro do caixão.

Vá até o painel da parede e pegue a chave dourada. Use o martelo na caixa registradora e veja que ela está vazia. Saia e vá para o NAVIO.

# SCABB ISLAND

## CEMITÉRIO

Vá até a cripta e use a chave dourada nela. Entre na cripta e deve identificar o caixão de RAPP SCALLION.



Leia novamente o livro de citações de piratas famosos que pegou do QUARTO Do Governador e identifique a citação de RAPP. Esta citação varia a cada jogo.

Deve ler cada caixão até identificar o caixão de RAPP. O caixão varia a cada jogo. Abra o caixão e pegue lá de dentro um pouco de cinzas. Saia e vá para o MAPA.

## PÂNTANO

Use o caixão e vá para HOUSE. Olhe atentamente a estante da sala. Existe aí muitas jarras.





Deve achar a jarra que onde está escrito "ASH-2-LIFE", as cinzas de uma 2ª vida. Pegue a jarra e automaticamente vai falar com LADY VOODOO. Ela faz a magia nas cinzas e com a ajuda do livro que pegou na LIVRARIA, tudo funciona bem. Após ela te entregar a jarra com as cinzas, use o caixão, retorne e vá para o MAPA.

## CEMITÉRIO

Entre novamente na cripta e use a jarra com as cinzas no caixão. RAPP aparece. Fale com ele algumas vezes e para conseguir o mapa dele, deve ir até sua casa e desligar o gás. Recebe dele a chave da casa e saia do MAPA.

## PRAIA

Ande para a direita e vá até o FAROL. Abra a porta com a chave que RAPP te deu e entre.



Vá até o fogão e gire um dos botões, desligando o gás. Retorne e se desejar converse um pouco com os piratas. Saia e vá para o MAPA.

## CEMITÉRIO

Entre na cripta e fale novamente com RAPP usando a jarra nas cinzas. Diga a ele que desligou o gás e receba dele o 2º *PEDAÇO DO MAPA*. Saia, vá para o MAPA e para o NAVIO.

# BOOTY ISLAND

# VILA

**Assista outra sequência de LeCHUCK e LARGO. Entre no ANTIQUÁRIO e fale com o vendedor. Veja que para conseguir o mapa que ele tem, deve dar a ele a carranca de um navio, o MAD MONKEY, que afundou em algum lugar. Compre o chifre por 40 moedas e saia.**

**Vá até a competição e use o chifre. Conseguira distrair o animador. Vá até as bandeiras e mude-as de lugar. Peça para competir novamente e consegue ficar em 2º lugar. Não é o suficiente para ganhar o prêmio. Saia e vá para o NAVIO.**

# SCABB ISLAND

# WOODTICK

Vá até o BAR (será despedido) e fale com o barman. Peça uma bebida e agora, com o cartão da livraria, consegue comprar. Deve comprar 2 bebidas, a amarela e a azul. Ganha também um canudo de mola. Veja que o macaco está no piano. Vá até o piano e use a banana no metrônomo. Pegue o macaco e saia, indo para o NAVIO.

# BOOTY ISLAND

**VILA**

Vá até a competição e misture a bebida amarela com a azul, obtendo uma bebida verde. Mexa a bebida verde com o canudo de mola e ela fica mais grossa. Peça para competir novamente e de novo só consegue o 2º lugar. Mexa a bebida mais uma vez e volte a competir.

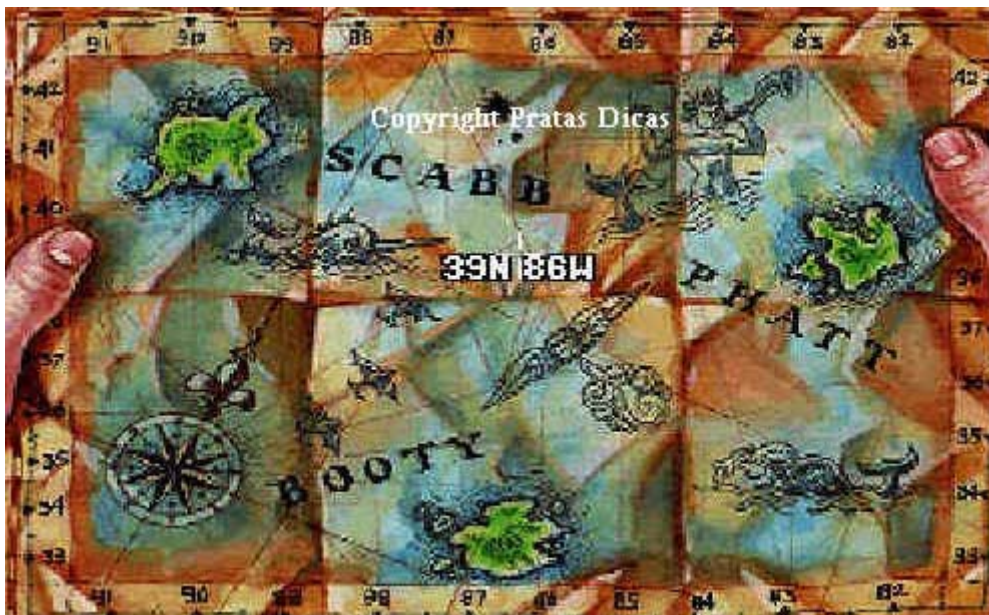




Agora, repare na moça da direita. Quando o lenço dela balançar, significa que tem vento. Nesta hora, cuspa (usando a 4ª opção - PTOOIO!). Conseguirá ganhar uma placa de presente.

Vá até o ANTIQUÁRIO e dê a placa para o vendedor. Insista com ele e venda a placa por 6.000 moedas. Agora, leia novamente o livro "DISASTERS GREAT SHIPWRECK OF OUR CENTURY" e anote a posição onde MAD MONKEY afundou. Esta posição muda a cada jogo. Anote sua posição.

Vá falar com CAPTAIN KATE e peça para alugar o barco. Pague as 6.000 moedas e olhe a posição no mapa que KATE te mostra.



## ALTO MAR

Quando chegar na posição, mergulhe e pegue a cabeça do macaco. Tente subir e não consegue.



Vá para a esquerda e use a âncora. Conseguirá subir sem problemas.

## VILA

Vá até o ANTIQUÁRIO e dê a cabeça de macaco para o vendedor. Receba dele o 3º *PEDAÇO DO MAPA*.

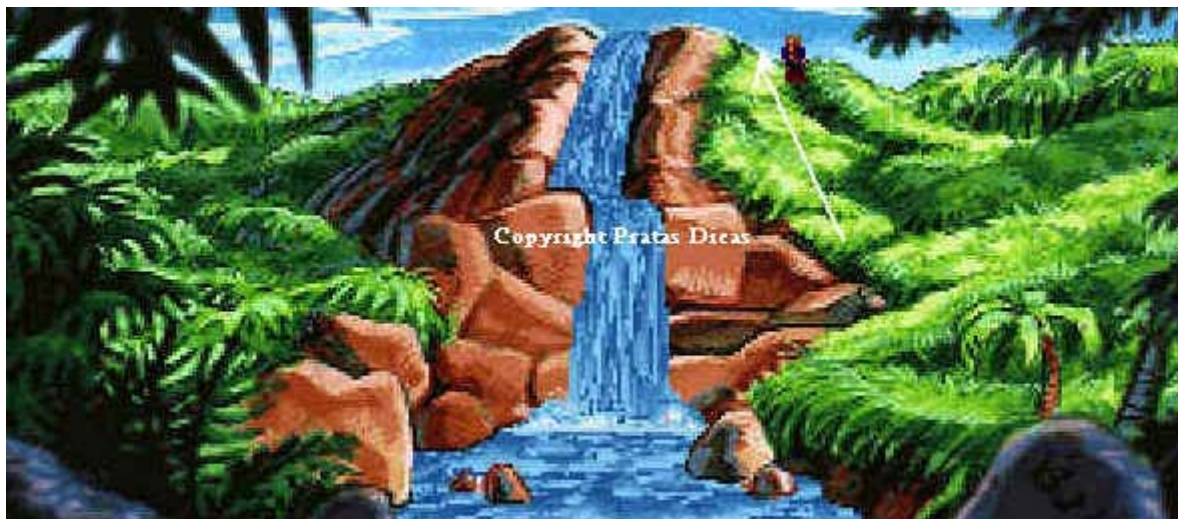
Compre agora o resto dos itens. Compre o cartaz que está atrás do papagaio por 5 moedas. Veja que aparece um prego. Use neste prego o saco de comida para papagaio. O papagaio muda de lado e consegue comprar o espelho por 15 moedas. Saia da loja e vá para o NAVIO.

# PHATT ISLAND

## CAIS

Assista nova sequência entre LeCHUCK e LARGO e vá para o MAPA.

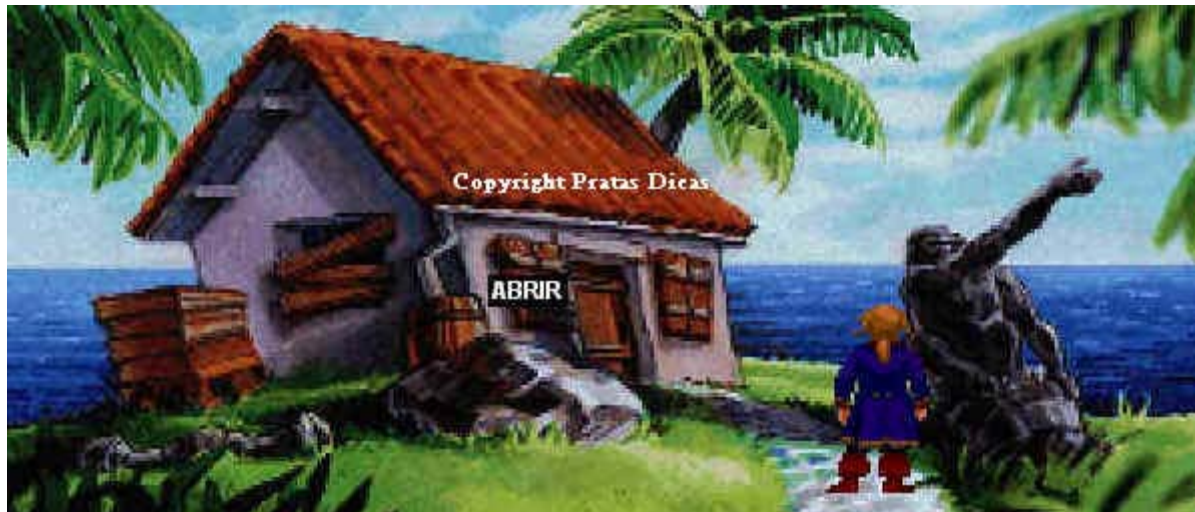
## CATARATA



Suba o morro e veja uma bomba. Use o macaco na bomba e a água vai parar. Retorne e veja que surgiu uma caverna. Entre por ela e siga o caminho.

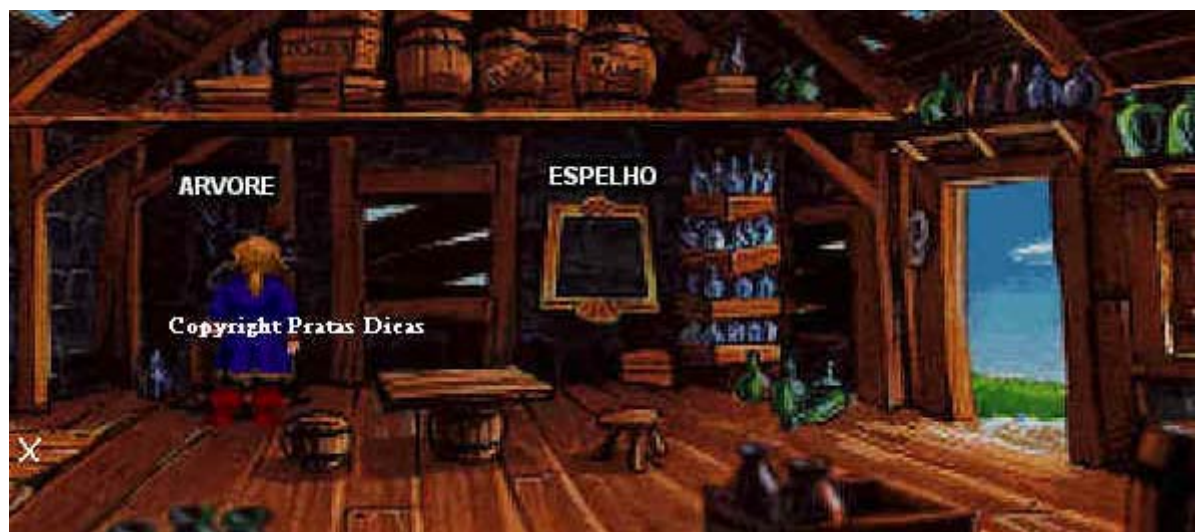


## CASA DE CAMPO



Observe a grande estátua e entre na casa. Fale com o velho e deve aceitar o desafio dele. Experimente a bebida e cairá duro no lado de fora.

Retorne e peça novamente para tentar. Quando o velho colocar a bebida em cima da mesa, pegue-a e use-a na árvore que tem no fundo da sala.



Use dentro da caneca a garrafa de grog. Desta vez consegue ganhar e deixa o velho estendido no chão.

Observe o local, a moldura do espelho e veja um alçapão no chão. Empurre o tijolo que tem na parede e cairá direto para o túnel.

Retorne e abra a janela do lado esquerdo da casa. Entre e use o espelho na moldura. Vá até a estátua e use nela o telescópio. O raio fará um caminho até o tijolo.

Entre e empurre novamente o tijolo. Agora cairá no PORÃO. Olhe o esqueleto e pegue o 4º PEDAÇO DO MAPA. Deve levar estes pedaços para o cartógrafo.

Saia, entre na caverna, chegando novamente na CATARATA. Saia e vá para o NAVIO.

# SCABB ISLAND

## WOODTICK

Veja outra sequência entre LeCHUCK e LARGO e vá falar com WALLY na CARTOGRAFIA. Dê para ele a lente que pegou na LIVRARIA. Dê também um dos pedaços do mapa.

Enquanto ele estiver olhando os 4 pedaços, deve ir ao PÂNTANO, fazer um favor a ele. Saia e vá para o MAPA.

## PÂNTANO

Use o caixão e vá falar com LADY VOODOO. Receba dela a sacola juju de WALLY. Olhe a sacola e aparecem dois itens no seu Inventário: uma bomba de amor e uma caixa de fósforos.

Use o caixão e retorne. Veja uma caixa às margens do pântano. Leia o destinatário e saia para o MAPA.

## WOODTICK

Entre na CARTOGRAFIA e veja que WALLY foi seqüestrado por LeCHUCK. Retorne ao MAPA.

## PÂNTANO



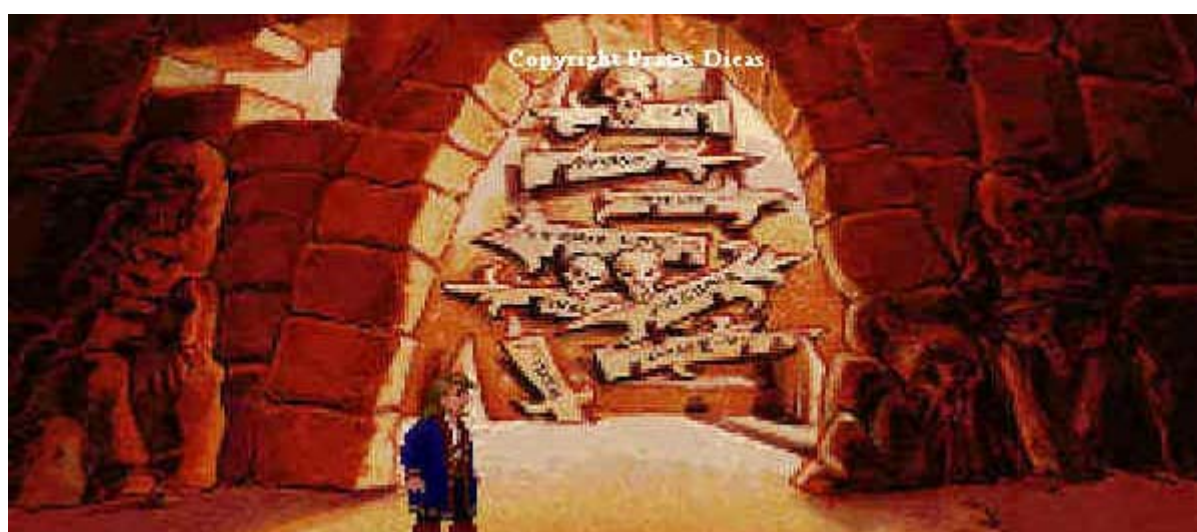
Vá até a caixa e abra-a. Use a caixa e assista a sequência, passando para a

## FASE 3





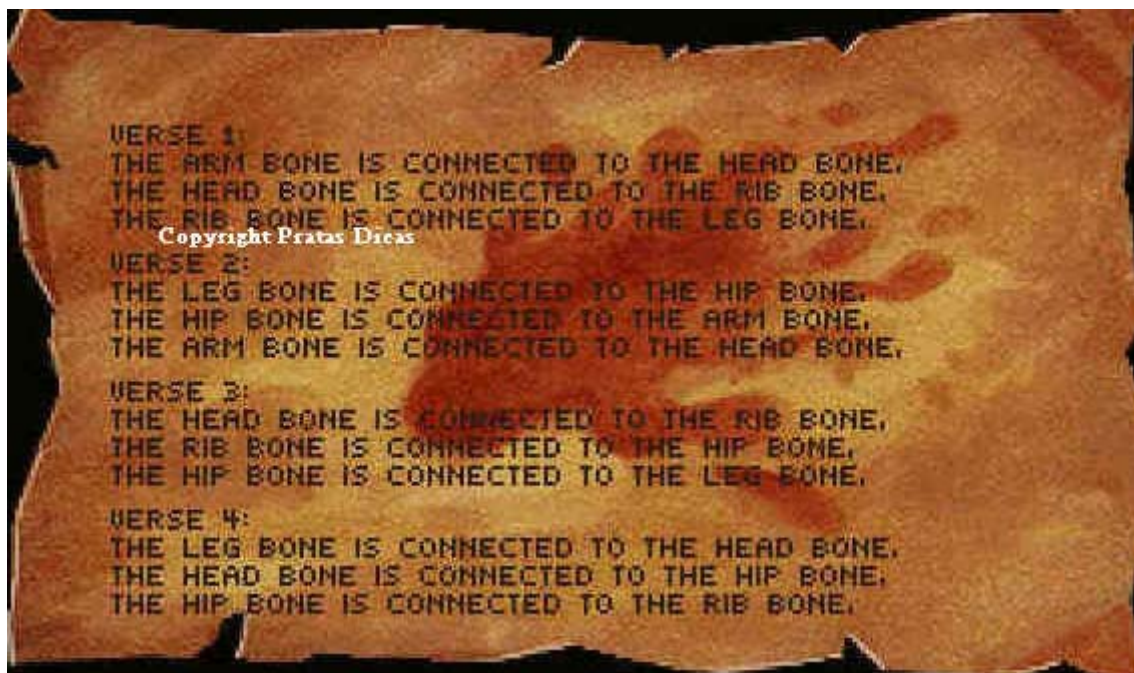
Você está no porão da FORTALEZA. Caminhe para a direita, suba uma escada e veja uma porta cheia de sinais de ossos.



Continue pela direita, passe por três painéis que estão na parede e continue indo pela direita até chegar na PRISÃO.

Vá até a cela e fale com WALLY todas as opções. Deve sair para procurar a chave da cela.

Retorne e pare em frente aos três painéis da parede. Deve resolver este PUZZLE. Para isto, leia a canção que copiou, aquela que seus pais cantaram e que está em seu Inventário.



Esta letra muda em cada jogo. De cada verso deve montar a sequência dos ossos. Monte a sua. No meu caso, ficou assim:

Verso 1 - ARM - HEAD - RIB	(braço-cabeça-costelas)
Verso 2 - LEG - HIP - ARM	(pés-bacia-braço)
Verso 3 - HEAD - RIB - HIP	(cabeça-costelas-bacia)
Verso 4 - LEG - HEAD - HIB	(pés-cabeça-costelas)

Após montar sua lista dos 4 versos, observe os três painéis da parede. Veja qual se encaixa no VERSO 1 (de cima para baixo).

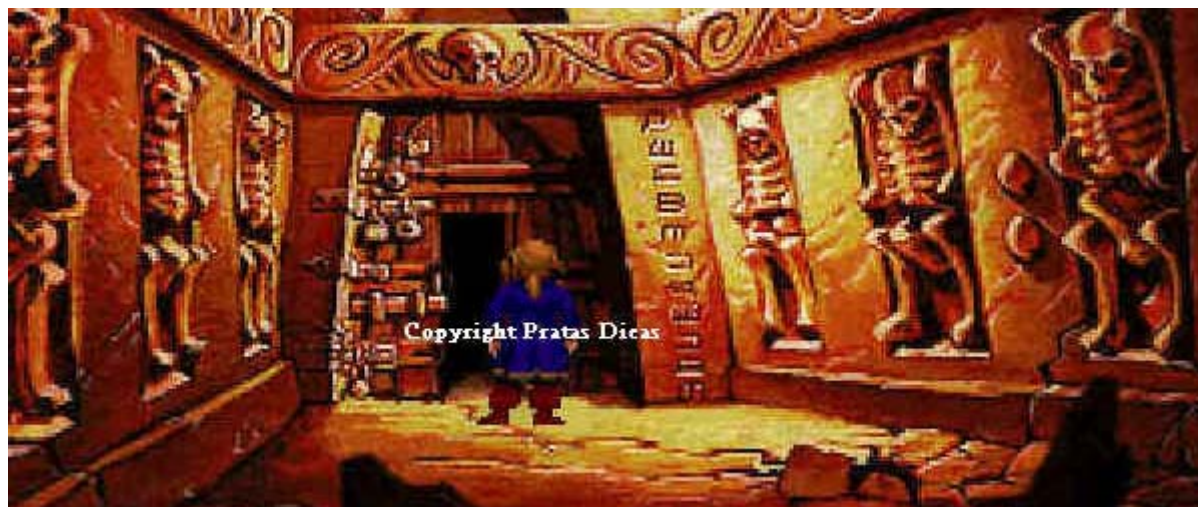
Se não tiver nenhum que combine vá até a parede com vários sinais de ossos. Entre pela lateral (esquerda ou direita) e ande pelos painéis até achar o que combina com seu 1º VERSO. Quando achar o painel correspondente, gire-o e entre por ele.





Agora deve achar o painel correspondente ao 2º VERSO. Gire-o e entre por ele. Faça isto até o 4º VERSO.

Quando girar e entrar pelo 4º painel, dará de frente para uma enorme porta de madeira.



Observe a porta e abra-a na parte central. Entre e logo verá a chave da cela. Pegue-a e cairá em uma armadilha.

Assista a sequência e acabara preso e pendurado ao lado de WALLY. Verifique que a única coisa que pode usar é a boca.



Use o canudo de mola na bebida verde. Veja que seus comandos da tela mudam. Poderá escolher só um (SQUIRT).

Deve escolher um alvo para cuspir. O alvo mais correto é o escudo que está na parede à direita. Cuspa nele algumas vezes e consegue apagar a vela.

Assista a sequência e estará na maior escuridão junto com WALLY. Use a caixa de fósforos e o local é iluminado. Outra fria???

Assista a sequência e passe para a **FASE 4**





Está desacordado na beira do mar. Levante e observe o local.



Veja a máquina de destilar bebida, o papagaio e fale com HERMAN TOOTHROT todas as opções.

Pegue uma garrafa que está perto da água e bata esta garrafa na pedra, quebrando-a.

Apanhe no chão uma taça de Martini e uma alavanca. Use a taça no mar e encha-a de água salgada. Use esta água na máquina e obterá água destilada.

Use a alavanca no barril e pegue uma bolacha. Dê a bolacha para o papagaio e anote o que ele fala: "HEAD DUE EAST FROM THE POND TO THE DINOSAUR".

Saia para a SELVA e na bifurcação vá para a direita. O correto aqui seria ir para a esquerda, mas deve se divertir um pouco.

Verá um lago e uma caixa. Não faça nada agora e continue pela direita, andando a esmo pela floresta até achar um telefone em uma árvore.





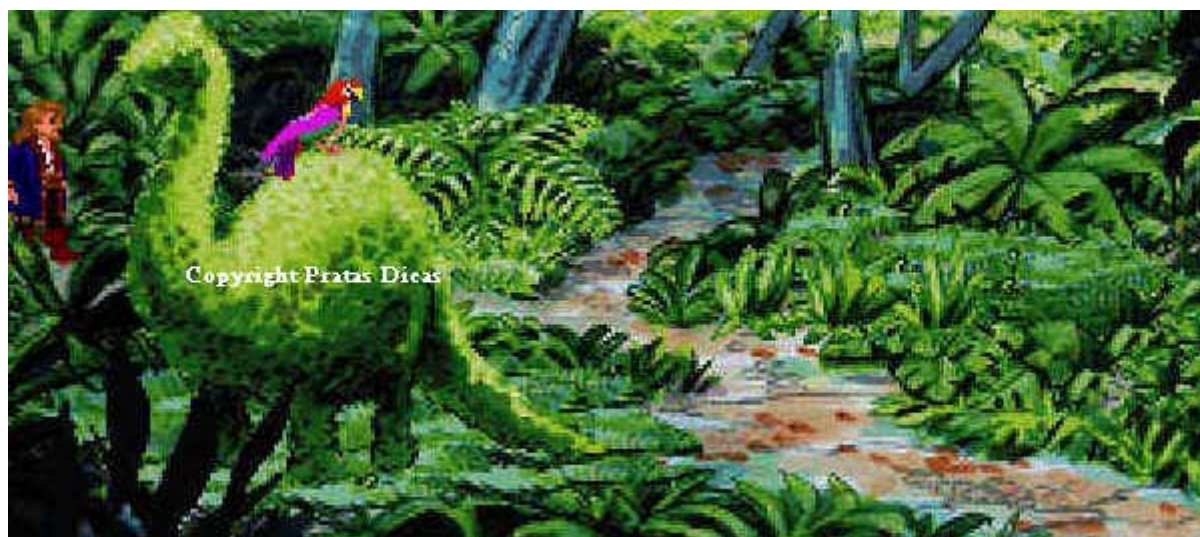
Use o telefone e peça ajuda para LUCAS FILMS (muito legal!). Saia da SELVA e retorne até a PRAIA.

Pronto, acabou a brincadeira. Vamos fazer o caminho certo. Volte a entrar na SELVA e na bifurcação vá para a esquerda 2 vezes.

Veja um saco pendurado na árvore. Use a garrafa quebrada no saco e pegue uma mistura de bolacha. Leia a mistura e use com ela a água destilada, obtendo 2 bolachas.

Agora, retorne sempre à direita até chegar novamente no LAGO. Pegue a corda que envolve a caixa e use a alavanca na caixa, abrindo-a. Pegue lá de dentro algumas bananas de dinamite.

Siga agora a direção dada pelo papagaio, 2 vezes para a direita, até chegar na árvore em forma de dinossauro.



O papagaio aparece. Dê a ele outra bolacha e anote outra direção: "HEAD NORTH FROM THE DINOSAUR TO THE PILE OF ROCKS".

Vá para cima 2 vezes e chegue perto das pedras. O papagaio aparece. Dê a ele a última bolacha e anote o que ele fala: "HEAD DUE EAST FROM THE ROCKS TO THE X".

Siga para a direita e chegara no grande "X". Use a pá no centro do "X" e fará um enorme buraco.



Use o fósforo com a banana de dinamite e coloque a banana de dinamite acesa no buraco. Tudo explode. Assista a sequência.

Está dentro do buraco, você de um lado e a mala com o tesouro de outro lado.



Use a alavanca com a corda e use ambos na barra de metal que está acima de sua cabeça. Assista a sequência e finalmente termina de contar sua longa história para ELAINE. Cairá para o fundo do buraco, ficando na escuridão.

Mexa o cursor na tela até localizar uma tomada. Use a tomada e ascenda a luz. Está em um PORÃO em companhia de LeCHUCK.

Assista a sequência e LeCHUCK ficará enviando você a vários compartimentos deste PORÃO. Deve ser rápido e pegar algumas coisas nestes compartimentos.





No HOSPITAL, chegue perto dos esqueletos e pegue a cabeça de seu "pai". Vá até perto da cama e abra a lata de lixo. Pegue lá de dentro 2 luvas de borracha. Abra a gaveta do armário e pegue uma seringa.



No compartimento cheio de CAIXAS, deve abrir 3 delas. Pegue uma cerveja, uma boneca vodu e um balão vazio.

Pronto, o que tinha que pegar era isto. Agora, quando LeCHUCK aparecer, seja rápido e use nele o lenço de STAN. LeCHUCK usa o lenço e te devolve ele sujo.

Quando chegar no compartimento de TRALHAS, observe a máquina de grog quebrada e um tanque de gás na parede.

Use no tanque de gás as 2 luvas e o balão, enchendo-os. Vá até a máquina de grog e use o compartimento de moedas. Uma moeda cai no chão.

Espere LeCHUCK aparecer e quando ele se virar para pegar a moeda, seja rápido e pegue a cueca dele.



Vá agora para a porta do elevador e use o botão na parede à esquerda. Entre no elevador e espere LeCHUCK aparecer. Use a alavanca que tem dentro do elevador e a porta fecha, tirando um pouco da barba dele. Pegue a barba de LeCHUCK e abra a porta, saindo do elevador.

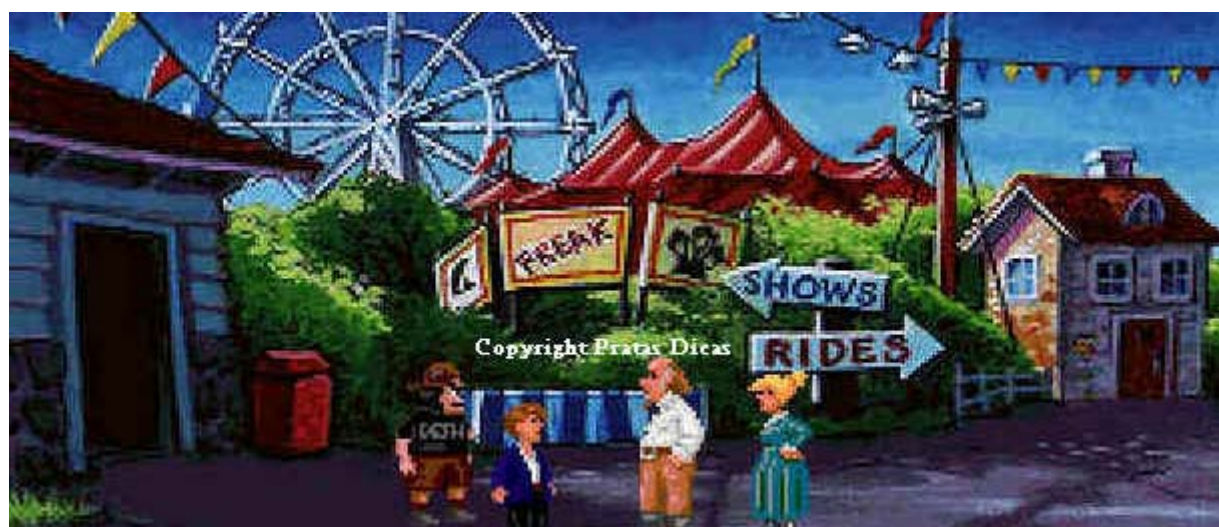




Neste novo ambiente, deve fazer uma boneca vodu de LeCHUCK. Ponha dentro do saco juju que está no seu Inventário a boneca de LeCHUCK, a barba, a cueca, o lenço usado e o crânio. Misture tudo e a boneca vodu ficará pronta.

Retorne ao elevador, use a alavanca e retorne ao PORÃO. Procure por LeCHUCK e quando estiver na presença dele, use a seringa na boneca. Ele vai correr de você.

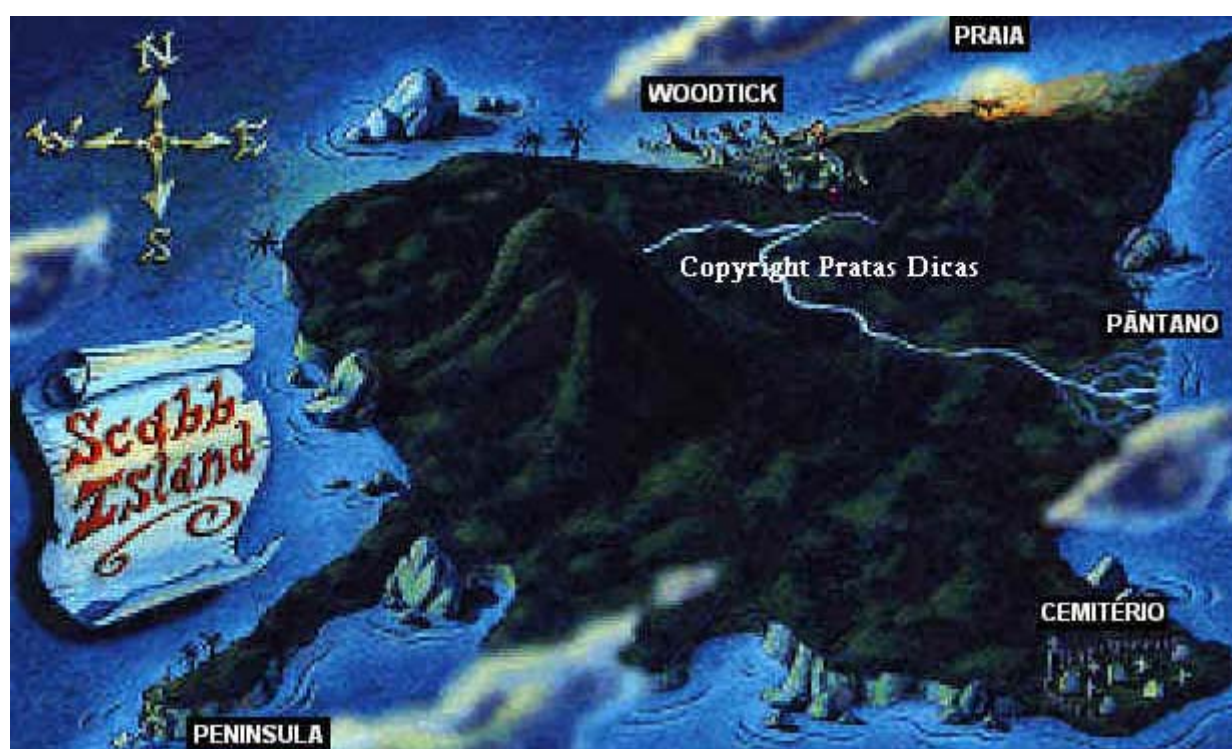
Vá atrás de LeCHUCK e assista a incrível sequência.



**Chegará ao GRANDE FINAL!!**

# Pratas Dicas Walkthrough

## MAPA DE SCABB ISLAND



[VOLTAR](#)



# MAPA DAS ILHAS



[VOLTAR](#)

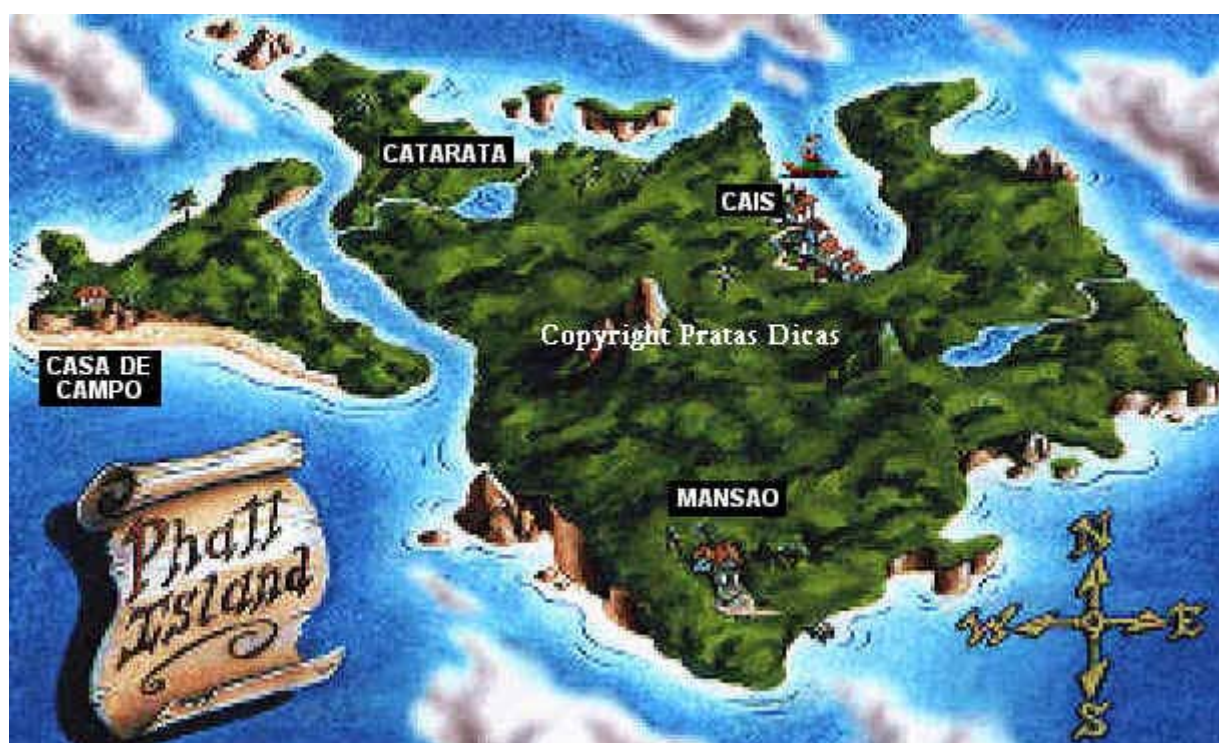
# MAPA DE BOOTY ISLAND



[VOLTAR](#)



# MAPA DE PHATT ISLAND



[VOLTAR](#)