

Dal diario di **Guybrush Threepwood**  
ai tempi di

# Escape from Monkey Island



## Soluzione in italiano

Soluzione tratta dalla raccolta di **monkeyislandsite.it**.  
[www.monkeyislandsite.it](http://www.monkeyislandsite.it)

### Attenzione agli spoiler

Le pagine seguenti rivelano gli enigmi e la conclusione dell'avventura. L'apertura in forma di diario è una cornice editoriale del sito.

Edizione PDF del 21 ottobre 2026 · Monkey Island Site

# Prima di partire

Questa edizione impagina il testo già conservato nella raccolta del Monkey Island Site, senza sostituirne il percorso di gioco. Le indicazioni possono riferirsi alle edizioni originali; localizzazione, comandi e alcuni dettagli possono variare nelle riedizioni.

Il testo storico è riproposto integralmente, con paragrafi e titoli per facilitarne la lettura. La riedizione PDF non costituisce un nuovo collaudo completo della soluzione.

## Indice

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Prima di partire                     | 2  |
| La soluzione della raccolta del sito | 4  |
| Fuga da Monkey Island                | 4  |
| ATTO I                               | 4  |
| Melee Island                         | 4  |
| Lucre Island                         | 4  |
| ATTO II                              | 5  |
| Melee Island                         | 5  |
| Jambalaya Island                     | 6  |
| ATTO III                             | 7  |
| Monkey Island                        | 7  |
| GORILLA ANSIOSO                      | 8  |
| SCIMMIA UBRIACA                      | 8  |
| SCIMMIA UBRIACA                      | 8  |
| ATTO III +                           | 8  |
| Melee Island                         | 9  |
| Provenienza e crediti                | 10 |

[Le voci dell'indice sono cliccabili.](#) Il sito di provenienza è indicato anche nel piè di pagina.

# La soluzione della raccolta del sito

## Fuga da Monkey Island

Dopo il filmato iniziale vi ritroverete legati al ponte della vostra nave, rovesciate il braciere, prendete un pezzo di carbone, giratevi di circa 180° e calciatelo verso il cannone carico.

## ATTO I

### Melee Island

Andate al negozio delle navi prendete la camera d'aria e parlate un po' con la grassona, tornate al villaggio, andate nella casa internazionale di Mojo tirate l'indice e parlate con Lady Voodoo. Dopo andate allo Scumm Bar, tentate di prendere le ciambelle dall'ubriaco, ma non ci riuscirete. Allora andate dai tiratori di freccette e sfidateli a colpire il palloncino dell'ubriaco; a quel punto potrete prendere le ciambelle di kudu. Andate alla villa, attaccate la camera d'aria al cactus, offrite le ciambelle al tizio della catapulta e manomettete i comandi di quest'ultima. Subito dopo entrate nella villa, prendete il contratto governativo di tutto riposo dal comò e fatelo firmare da Elaine; parlando sempre con Elaine ditele che non riuscite a ottenere una nave, lei vi darà un simbolo governativo di Melee.

Andate da Carla e Otis, parlateci un po' e poi date loro il contratto; andate allo Scumm Bar e sfidate Ignazio Formaggio a braccio di ferro, non sarà tanto difficile batterlo anche perché ci sono già tutti gli insulti e non dovrete trovarne altri. Infine andate al porto e date il simbolo governativo alla cicciona, ora potrete partire per Lucre Island.

### Lucre Island

Andate dai giudici e parlate con loro fino a ottenere la lettera di nonno Marley. Andate alla banca e chiedete alla cassiera di entrare nel caveau. Dopo il filmato prendete il fazzoletto, la spada, le tre spugne e, da dentro alla cassetta di sicurezza, il carillon e la bottiglia di grog. Usate la spada col cardine inferiore e, quando si rompe, usatela con la crepa. Nella crepa metteteci le tre spugne e inaffiatele col grog. Siete stati accusati ingiustamente, parlate con l'ispettore Canard e scoprite cosa dovrete fare per provare la vostra innocenza; poi prendete il grasso di pollo che sta per terra sulla sinistra. Andate al negozio di bastoni e raccogliete i trucioli lasciati da Ozzie, dalla boutique di Hugo prendete un vaporizzatore vuoto e la colonia.

Dal negozio di esche prendete un esca gratis e, quando uscite, l'anatra; andate dagli scacchisti e, prima col corpulento, poi col borbottante, parlate e distraeteli parlando di cibo o di Brittany, mentre stanno facendo una mossa, litigheranno e potrete prendere l'orologio. A casa di Ozzie raccogliete il fiore e nella palude del tempo usate il vaporizzatore con la pozzanghera; nel profumo fatto in casa metteteci anche l'esca, il fiore e i trucioli. Spruzzate il profumo fatto in casa sul tizio delle protesi che vi indicherà un nome (il nome cambia di partita in partita) che dovrete trovare con il macchinario di ricerca, ecco i simboli a quali lettere corrispondono: coniglio A-D, palma E-H, zucca I-M, scimmia N-S, banana T-Z (vengono incluse anche le lettere straniere). Segnatevi le indicazioni che troverete col macchinario, andate alla palude del tempo, salite sulla zattera, accendete il timer e seguite le indicazioni a secondo dell'orario.

Arriverete a un cancello dove ci sarà il Guybrush futuro dall'altra parte, segnatevi l'ordine in cui vi dà le cose e le frasi che vi dice, poi aprite il cancello con la chiave. Continuate il vostro cammino, al cancello troverete il Guybrush passato: dategli gli oggetti nello stesso ordine in cui li avete ricevuti (non parlategli, o causerete un paradosso) e dategli le stesse cose che vi sono state dette prima, in questo modo arriverete a casa di Pietro Nasodilegno, qui avvicinatevi alla finestra e ascoltate i discorsi tra lui e Ozzie. Poi usate il grasso di pollo sullo zerbino e l'anatra con la finestra. Tornate a Lucre Town e andate alla banca, lì vicino c'è una botola, apritela con la spada rotta e otterrete il coperchio. Esaminate il coperchio e segnatevi i nomi che vengono detti.

Andate al palazzo delle protesi e chiedete a Dave delle protesi per i vostri amici specificando che devono essere gratis, lui vi racconterà una storia, in essa inserite i nomi che avevate trovato sul coperchio, otterrete una pelle finta. Uscite e usate la pelle finta sulla botola, usate questo trampolino artigianale e vi ritroverete nella banca. Accendete le luci con la catenella vicino al bancone, risalite la scala andate verso sinistra e esaminate le illuminazioni, ora avete anche una prova, sempre nella banca prendete dal tavolino lo skipper-ware, se non l'avete preso prima. Andate al negozio di protesi usate il carillon con Dave e prendete dal cesto una mano finta; poi andate al negozio di esche, prendete un'altra esca gratis e usate la mano con le termiti. A casa di Ozzie usate l'eau de Le Chuck con uno qualsiasi degli animali, Ozzie si arrabbierà e romperà il bastone.

Andate al negozio di bastoni e usate le termiti con il bastone di Ozzie, tornate a casa dell'australiano e dategli che l'avete scoperto, inventatevi qualche cosa e seguitelo. Girate intorno alla roccia e troverete un passaggio segreto, entrateci e premete il pulsante sul tavolo: avete scoperto il bottino, ma non lo potrete prendere. Uscite dalla show-room e tuffatevi nelle acque profonde, mettete l'esca nello skipper-ware e appena arrivano dei pesci luminosi apritelo, ora avrete luce e potrete entrare nella caverna. Qui prendete il bottino e la vite d'ottone, tornate a Lucre Town e dateli all'Ispettore Canard, siete liberi!!!

## ATTO II

### Melee Island

Andate da Lady Voodoo e parlatele fino a che non vi tirerà fuori i regali dall'eredità del nonno. Poi andate al negozio di navi, esaminate la vaschetta di restituzione monete, prendete il quartino e usatelo con la macchina del grog. Il distributore vi ruberà i soldi e voi, da buoni pirati, picchiatelo e insultatelo fino a quando non butterà fuori un mucchio di bottiglie dal quale dovrete prenderne una. Andate a casa di Doppio Gancio e parlategli fino a che non vi dirà che il quarto regalo è una sua mappa e non sposterà un secchio, poi prendete il pennello che dentro il secchio. Andate al Lua Bar, sedetevi sullo sgabello di fronte al quadro, chiedete alla cameriera da mangiare e in ogni caso lei ordinerà un pesce pongo alla fiamma.

Quando vedete la barca infuocata sotto il dipinto, incastrate il pennello nei meccanismi delle barchette in modo da far fermare il fuoco sotto il quadro (suggerimento: provate a dare il comando quando vedete la barca sotto al totem). Correte in cucina e mettete il grog nel generatore di vapore per barchette la cera del dipinto si scioglierà e voi avrete anche il quarto regalo. Tornate alla vostra nave, fate indossare alla polena gli orecchini, la collana e la penna e datele il dipinto blu: scoprirete che l'insulto supremo si trova su Jambalaya Island.

# Jambalaya Island

Andate al Planet Threepwood e parlate col turista dell'insulto supremo, scoprirete che la testa di scimmia è una tazza del ristorante. Uscite e andate all'esterno della caffetteria bucanieri e provate a prendere la tazza, non ci riuscirete, quindi andate dentro e potrete prendere la tazza. Date la tazza al commesso che ve la riempirà, poi prendete un panino dal vassoio e provate a mangiarlo. Parlate con la turista dell'insulto supremo e scoprirete che l'uomo d'oro è un trofeo della gara di tuffi. Uscendo avvicinatevi alla statua e parlate col turista fino a scoprire che il cappello di bronzo è quello che è stato tolto alla statua e che il figlio di Tiny Lafitte abita all'atollo Knuttin.

Andate da Stan e prendete la colla poggiata sulla sinistra dell'edificio e uno dei volantini, poi bevete il grogoccino e parlate con Stan dell'offerta delle multiproprietà, grazie al grogoccino rimarrete svegli per tutto il discorso e Stan vi darà un buono per il Planet Threepwood. Tornate alla vostra nave e usate la barca a remi per arrivare all'atollo Knuttin (se vi ferma l'Ammiraglio Casaba, liquidatelo). Andate alla scuola di rieducazione pirati e chiedete a Miss Rivers di partecipare al corso, qui date tutte le risposte più "piratesche" (ad esempio prendere la spada e usarla per uccidere due duellanti), così otterrete un cappello da asino. Dirigetevi verso la spiaggia e parlate con Jumbo Lafitte fino a che vi dirà che è stato lui a togliere il cappello alla statua e l'ha seppellito sotto una roccia.

Tornate a Jambalaya e parlate un po' con Marco de Pollo, poi mettete il panino masticato nell'olio di cucciolo di foca e andate dai giudici e fatevi fare un certificato di idoneità. Ora potrete gareggiare con Marco De Pollo, facendo una figura barbina. Andate dal giudice scontroso e chiedetegli perché avete avuto un voto così basso, lui vi dirà che deve far vincere Marco De Pollo per mantenere la sua famiglia; esaminate il volantino e mostratelo al giudice, ora l'avete corrotto. Parlate col giudice saggio sempre chiedendogli perché avete avuto un voto basso, lui vi dirà che avete la testa piatta e fate troppi schizzi. Infine chiedete il motivo del voto basso al giudice hippie che vi dirà che voi dovete imitare le mosse di Marco de Pollo, indicandovi anche come si fanno queste mosse (es. giro di chiglia su, barile di rum giù, ecc.).

Segnatevi queste mosse e sfidate Marco De Pollo: segnatevi le mosse di De Pollo, indossate il cappello da asino e, mentre vi state per tuffare, premete i tasti direzione corrispondenti alle mosse che vi siete segnati. Ci sarà un pareggio e ora Marco De Pollo dovrà imitare le vostre mosse, sempre indossando il cappello da asino, mentre state per tuffarvi, premete tre tasti direzione a caso. De Pollo, grazie al panino che avete messo nel suo olio di foca, si farà disturbare nel tuffo dai gabbiani, perderà, lo prenderete un po' in giro e vincerete il trofeo. Andate al centro di Jambalaya e, se prima non avete preso da Stan il buono del Planet Threepwood, oppure l'avete sprecato inutilmente, potrete andare alla microgroggheria, usare la colla col manato meccanico e chiedere al barista di cavalcarlo.

Se avete sprecato sia il buono di Stan, sia quello che avete vinto col manato meccanico, non vi preoccupate, dovrete trovare fuori dalla microgroggheria un distributore di buoni per il Planet Threepwood. Andate alla caffetteria bucanieri, esaminate la borsa della spesa della turista e prendete la tazza. Andate al Planet Threepwood e ordinate qualcosa alla cameriera dicendo che avete un buono, quando siete seduti parlate col pirata gioviale e fatevi fare una caricatura con la tazza di scimmia. Spalmate di colla la caricatura e attaccatela sulla tazza della caffetteria. Scambiate la tazza di scimmia finta con quella vera e avrete anche la seconda parte dell'insulto supremo. Andate alla microgroggheria e parlate col barman fino a che non vi darà una tazza di grog leggero.

Tornate sull'atollo Knuttin e usate l'allarme antincendio sul lato della scuola, correte dentro e prendete dal baule il fischietto (se volete prendete anche le altre cose per farvi quattro risate). Andate alla spiaggia e parlate con Jumbo dei suoi pappagalli, muovetevi verso est e arriverete a una distesa di rocce. Usate il

fischietto, che poi non è altro che un richiamo per pappagalli e i due pappagalli di Jumbo si poggeranno sulla roccia più vicina. Date da bere il grog a uno dei pappagalli e parlateci facendogli una domanda di cui sapete la risposta. Se risponderà giusto saprete che è il pappagallo che dice sempre la verità, se risponderà sbagliato sarà quello che mente sempre. Ora i pappagalli si poseranno di nuovo sulla roccia e voi potrete distinguere quello che dice sempre la verità da quello che mente sempre visto che quello con cui avete parlato prima si dondola ubriaco.

Parlate quindi col pappagallo del quale sapete che dice sempre la verità chiedendogli da che parte si deve andare per trovare il cappello di Tiny, seguite le indicazioni fino a che il pappagallo non vi dirà che non dovrete andare da nessuna parte e avrete trovato la roccia giusta. Ora tornate alla baraccopoli pirata e parlate con i burattini, inizierete per forza con Le Chuck, parlategli fino a che non arriverà la scelta: "Ma se tu sei Barbarossa dove sei stato negli ultimi ottant'anni?". Selezionate questa scelta e potrete parlare con Guybrush, chiedetegli di parlare col burattinaio e lui, se insisterete, vi accontenterà. Col burattinaio chiudete subito il discorso (non parlategli dell'insulto supremo altrimenti tornerete da Le Chuck) e, abbastanza velocemente, andate all'inventario, prendete il dipinto blu e mostratelo al burattinaio. Lui scapperà spaventato e voi potrete prendere i burattini.

Tornate alla grande roccia e usate i burattini che alla fine si insulteranno, mentre quel deficiente di Casaba crederà che gli insulti siano rivolti a lui e vi sparerà col super cannone. Fortunatamente non colpirà voi ma la roccia quindi potrete prendere il cappello di bronzo e completare l'insulto supremo. Tornati su Melee Island troverete Ozzie e Le Chuck che vi spediranno su...

## ATTO III

### Monkey Island

Dopo un'iniziale momento di disperazione cominciate a mettervi in azione: andate al campeggio e prendete la noce di cocco da terra. Andate al canyon e prendete il raccoglibanana (ve lo ricordate?) che sta poggiato sul cactus all'estrema destra. Andate al campo di lava e guardate la lava, stando molto attenti al percorso compiuto dal tronco o dai tronchi in movimento. Andate alla Chiesa di Le Chuck, usate il raccoglibanana con gli scudi che stanno sopra il portone e parlate con Padre Rasputin fino a che non vi farà fare un giro sulla barca. Tenete pronto il raccoglibanana e seguite lo stesso percorso che avete visto prima in modo da liberarvi la strada verso la bottiglia di latte e quando sarete nei pressi di essa prendetela col raccoglibanana. Uscite dalla chiesa e andate al belvedere.

Prendete una pietra e lanciatela verso DESTRA, velocemente prendetene un'altra e, appena vedrete il rametto in alto a destra muoversi, lanciatela verso il CENTRO, prendetene un'altra ancora e, appena vedrete il rametto in alto a sinistra muoversi, lanciate la pietra verso SINISTRA. Infine prendete ancora un'altra pietra e, appena vedrete il rametto in basso al centro muoversi, lanciatelo verso SINISTRA, se tutto va bene, colpirete il fiume di lava. Tornate alla chiesa e fate un altro giro sul fiume di lava, parcheggiate la barca nell'insenatura, salite su e colpite la palma, ora avrete un comodo passaggio. Andate all'ex villaggio dei cannibali e parlate con Jojo jr, scoprirete che siete stati voi a uccidere suo padre e imparerete le basi del Monkey Kombat. Prima di iniziare a combattere andate dalla scimmia musicista, dategli gli scudi, dopo aver scoperto che sono dei cembali, e raccogliete la fisarmonica.

Tornate da Herman Toothroot lanciategli la noce di cocco fino a che non gli ritornerà una parte della memoria (se prima non gli avete lanciato niente gli tornerà al primo colpo), poi lanciategli la bottiglia di latte

fino a che non gli tornerà un'altra parte di memoria ed infine lanciategli la fisarmonica, così vedrete un filmato che vi spiegherà proprio tutto di Ozzie Mandrill. Parlate ancora con nonno Marley così vedrete un altro filmato e avrete un simbolo governativo di Melee Island. Tornate dall'altra parte dell'isola e avvicinatevi a quella scimmia che si muove sotto Monkey Town, sarà un ottimo terreno di allenamento per il Monkey Kombat. Dopo che avrete vinto qualche duello potrete affrontare Jojo jr e, quando la batterete, vi darà il cappello di bronzo. Purtroppo gli insulti cambiano di partita in partita e quindi dovrete trovarveli da soli, io posso solo darvi qualche aiuto.

Dovrete capire quali sono le due posizioni che battono un'altra e, per fare questo fatevi un piccolo schema tipo:

## GORILLA ANSIOSO

Batte:..... Perde:.....

## SCIMMIA UBRIACA

Ecc. Un aiutino: quando per una posizione ne avete trovato due con cui perde e una con cui vince quella che manca sarà l'unica rimasta. Esempio:

## SCIMMIA UBRIACA

Batte: Scimpanzé alla carica, Gorilla Ansioso. Perde: Babbuino penzolante,? In questo caso la posizione mancante sarà gibbone mutilato, la inserirete nello schema di scimmia ubriaca e, in quello di gibbone mutilato, metterete che batte scimmia ubriaca. In questo modo dopo pochi incontri avrete tutte le posizioni. Combattendo, inoltre, capirete quali sono le serie di versi per passare da una posizione all'altra, che dovrete anch'esse segnarvi. Vi posso aiutare dicendo che la serie per passare da una posizione all'altra è la stessa per fare il passaggio contrario. Inoltre per rimanere sulla stessa posizione basta ripetere per tre volte lo stesso verso (es. ack, ack, ack). Vi consiglio, però, di imparare tutti i modi per passare da un insulto all'altro perché poi vi serviranno ancora... Ora tornate sulla spiaggia e usate il raccogliabanane sul casco di banane tante volte fino a prenderlo tutto, date una banana a Timmy e andate al canyon.

Qui date un'altra banana alla scimmia ed entrate nella caverna, andate verso la porta sul fondo e mettete una banana dentro la ventola. Quando Timmy sarà dentro chiudete la ventola e usate una banana con la feritoia, Timmy aprirà la porta dall'interno e voi potrete entrare nel tubo e usare il raccogliabanane con la falciatrice incastrata tra i meccanismi in modo da poterla prendere. Andate al campo di lava e usate la falciatrice sulle erbacce che circondano il laghetto. Andate alla testa di scimmia, buttateci sopra il cappello di bronzo e usate il raccogliabanane col naso di scimmia. Entrate dentro, usate il simbolo governativo nella fessura prominente a sinistra del timone e avrete scoperto il VERO segreto di Monkey Island.

## ATTO III +

Sulla destra prendete la plancia e poggiatela sulla torre piccola, saltate sulla torre piccola e, quando vi siete sopra, saltate sulla plancia, infine spegnete l'interruttore.

## Melee Island

Dopo il filmato mentre cercate di sconfiggere Le Chuck non fate come ho fatto io per un intero pomeriggio, non tentate di rispondere sempre in modo giusto aspettando una mossa falsa del vostro avversario. Basta rispondere per tre volte con lo stesso insulto, provocando un pareggio. Le Chuck si dispererà (ah, i misteri delle menti zombie pirata!) e si auto-distruggerà: avete finito anche Monkey Island 4!!!

## Provenienza e crediti

Soluzione tratta dal sito **monkeyislandsite.it**, a cura della raccolta Monkey Island Site. Questa indicazione identifica la provenienza della presente edizione; gli eventuali crediti degli autori dei testi originali restano validi.

[www.monkeyislandsite.it](http://www.monkeyislandsite.it)

Fonte locale: archivio MONKEYISLAND4SOL.ZIP, già presente nella sezione Soluzioni del sito.

Nel file conservato non è presente una firma esplicita dell'autore della soluzione. Per segnalazioni e integrazioni: [info@monkeyislandsite.it](mailto:info@monkeyislandsite.it).

Personaggi, titoli e immagini appartengono ai rispettivi titolari. Guida amatoriale indipendente; la copertina utilizza un'immagine del gioco conservata nella raccolta del sito.