

Dal diario di **Manny Calavera**
ai tempi di

Grim Fandango



Soluzione in italiano

Soluzione tratta dalla raccolta di **monkeyislandsite.it**.
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
GRIM FANDANGO	4
PRIMO ANNO	4
SECONDO ANNO	5
TERZO ANNO	7
QUARTO ANNO	8
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

GRIM FANDANGO

PRIMO ANNO

L'avvelenamento

Il gioco comincia nell'ufficio di Manny dove ha appena ricevuto un messaggio, dirigetevi verso il tubo e leggete il messaggio. Andate all'ascensore che conduce al garage, e arrivati lì dirigetevi verso il lato sinistro e bussate alla porta della baracca: incontrerete il Demone della Terra Glottis. Parlateci, presentatevi e ditegli che vi serve un nuovo autista insistete un po' e lui vi darà l'ordine da far firmare al capo per modificare la vostra auto. Risalite al piano superiore e provate a dare l'ordine ad Eva per farlo firmare a Don, il tentativo non andrà a buon fine. Dirigetevi al piano inferiore, uscite dal portone principale, andate nel vicoletto dietro al palazzo e salite con la corda sul cornicione. Entrate nell'ufficio di Don attraverso la finestra e usate il computer per cambiare la frase della sua segreteria in modo da far firmare qualsiasi cosa alla sua segretaria Eva.

Tornate da lei, usate l'ordine e così avrete la vostra auto modificata per Glottis. Nel mondo dei vivi, tirate fuori la vostra falce e usatela sul pacchetto per terra; dopo la scenetta sarete di nuovo nel vostro ufficio.

Meche Colomar

Andate nel vostro ufficio e prendete le carte da gioco, poi andate alla scrivania di Eva e usatele con la perforatrice, andate giù nell'atrio e uscite fuori, dirigetevi verso le bancarelle dove incontrerete un clown. Parlateci e fatevi dare tutto quello che possiede (tre palloncini: uno a forma di gatto, uno a forma di cane e uno a forma di Freud e in più 2 vermi morti che sono palloncini sgonfi). Ritornate nel palazzo ed entrate nella stanza dove avete impacchettato il morto per avvelenamento. Gonfiate i due palloncini uno con un liquido e uno con l'altro. Ora tornate su nel vostro ufficio ed usate tutti e due i palloncini pieni dentro al vostro tubo pneumatico, farete andare tutto il sistema in tilt.

Tornate giù nell'atrio ed entrate nella porta alla vostra destra, vedrete un demone che sta cercando di aggiustare i danni da voi provocati prendete l'estintore alla vostra destra, girate il chiavistello della porta di acciaio e parlate con il demone. Dopo la scenetta uscite dalla stanza e rientrateci subito, aprite la porta che per via del chiavistello non sarà più chiusa e usate la carta perforata con il tubo rosso, avrete una nuova cliente ma purtroppo non potrete far nulla per lei, quindi parlateci e ditele che proverete a risolvere tutto.

Salvador Limones e la Rivoluzione

Dopo la scenetta verrete intrappolati nell'ufficio di Glottis, bussate alla porta e parlate con quella che sembra essere la vostra coscienza: esprimete il vostro disprezzo nei confronti del dipartimento. Verrete portati nel quartier generale della rivoluzione dove parlerete con Salvador Limones e gli direte che fate parte del gruppo, chiedetegli cosa dovete fare e lui vi dirà che dovete portargli dei piccioni viaggiatori. Uscite fuori dal quartier generale e recatevi alle bancarelle dove ruberete un po' di pane. Salite sul tetto con l'aiuto della corda ed entrate nell'ufficio di Domino. Andate al pungiball e colpitelo 3 volte, cadrà il paracadute. Raccoglietelo e aprite il cassetto della scrivania, prendete il corallo al suo interno e uscite. Andate dove c'è la corda e prendete il lato corto, Manny lo avvolgerà e lo riporterà sul cornicione; usate il corallo appena preso dall'ufficio di Domino sulla corda, e lanciatela verso le scalette.

Potete ora salire sul tetto. Posate uno dei palloncini del clown nel piatto e sbriciolateci il pane dentro, gli uccelli scapperanno via e voi potrete prendere le uova di piccione dentro al tubo. Tornate al quartier generale usando il fregio sul muro del vicoletto e date le uova a Salvador Limones. Ora avrete bisogno di un calco dei vostri denti, andate nell'ufficio di Glottis, usate il paradenti sul dispenser e usatelo su di voi per ottenere il calco, tornate al quartier generale e datelo a Eva. Ora vi sarà possibile lasciare la città.

La foresta pietrificata

Andate nella schermata successiva (sulla vostra destra) e parlate con Glottis, che si strapperà il cuore. Come al solito dovete fare qualcosa per recuperarlo. Andate nella foresta dietro a Glottis e prendete 4 ossa dal mucchio, usatene una sulla ragnatela e per finire usate su di essa la vostra falce: il cuore volerà via verso Glottis. Tornate da lui, prendete il cuore e usatelo. Dopo la scenetta vi ritroverete sulla vostra automobile. Andate alla strana macchina verso destra. Usate la carriola e spingetela avanti e indietro. Avrete notato che facendo ciò otterrete i tubi che si trovano per terra fermando momentaneamente le pompe sull'albero.

Dovete far sì che le pompe sulla destra siano sincronizzate tra di loro e quelle sulla sinistra sincronizzate anche loro ma con un moto opposto rispetto a quelle sulla destra (so che a parole è difficile spiegarlo ma con un po' di pratica e alcuni minuti di prove ci riuscirete). Comunque saprete di averle messe bene quando l'albero comincerà a traballare. Ora spegnete il macchinario, Glottis ci si arrampicherà, e quando lui è su riaccendete il tutto in modo che venga distrutto e voi riuscite a recuperare i pezzi che vi servono per il vostro motore. Dopo la scenetta, scendete dalla macchina e andate verso il cartello stradale, raccoglietelo e andate dove ci sono tutte le gallerie con gli alberi. Piantate il cartello che vi indicherà una direzione, riprendetelo andate nella direzione che vi indicava e ripiantatelo.

Fate ciò finché non troverete il punto giusto: a quel punto si aprirà un passaggio segreto dove potrete entrare con la vostra macchina. Andate verso il cartello e usatelo per prendere la chiave, ora potete tornare indietro. Prendete la vostra macchina e andate verso nord-est sulle rocce. Scendete dalla macchina e entrate nel cancello, scendete verso sinistra e usate un osso con la piscina di catrame, prendete in fretta l'estintore dal vostro inventario e quando il criceto infuocato spicca il salto spegnetelo con il getto, ripetete l'operazione per tutti i criceti. Tornate fuori dal cancello usate su di esso la chiave e parlate a Glottis vi dirigerete verso Rubacava.

Rubacava

Andate verso il bar e parlate con Celso di sua moglie fino a che non vi darà una sua foto. Uscite, scendete le scale e andate sulla sinistra nella nebbia, cadrete e verrete salvati da Velasco. Dopo la conversazione dategli la foto della moglie di Celso e lui vi darà il registro delle partenze. Tornate da Celso e dategli il registro, lui partirà lasciandovi il suo umile lavoro, godetevi la scenetta perché siete arrivati al...

SECONDO ANNO

Meche Colomar

Entrate nella vostra stanza e prendete la lettera di Salvador Limones sul tavolo. Scendete al piano di sotto dove verrete fermati dalla guardarobiera Lupe, congedatevi da lei e uscite fuori attraverso la porta sulla sinistra, scendete le scale e godetevi la scena. Parlate con Velasco e scoprite che cosa dovete fare per salpare con la sua nave.

La tessera

Tornate al Calavera Café, scendete le scale per andare al bar e prendete il liquore dal bancone. Andate al Casinò e parlate con Charlie che è l'uomo seduto dietro ai tavoli da gioco, dategli tutto quanto fino a quando non vi consegnerà la stampamatrici per le corse dei gatti e la tessera VIP del circolo. Tornate al bar e datela a Glottis che fuggerà via verso il circolo. Andate anche voi al gattodromo, dirigetevi verso la lettiera gigante e prendete l'apriscatole sopra le scatolette di cibo per gatti. Andate al circolo (che per inciso è la porta accanto al bancone delle scommesse) e salite con l'ascensore. Entrate nella cucina e prendete la siringa per tacchini aspettate un momento e vedrete il cameriere entrare in cucina e poi nello sgabuzzino, quando avrà fatto ciò chiudetelo dentro e sigillate la porta con la vostra falce.

Vedrete Glottis che assetato entrerà in cucina e berrà tutto il contenuto della botte lamentandosi perché è finita. A questo punto salite le scalette, usate l'apriscatole sulla botte ed entrateci dentro. Verrete trasportati nel locale cantine dall'energumeno addetto ai lavori. Salite sull'elevatore, e portatelo all'interno dell'ascensore, posizionate sul lato destro guardando le porte e azionate l'ascensore; Ora risalite in fretta sopra la macchina e, quando sarete all'altezza del piano segreto, spingete i motori avanti per bloccarvi. Scendete dall'elevatore e azionate la leva dall'altra parte per abbassare l'ascensore e permettervi l'accesso al piano, prendete la valigia, godetevi la scenetta e sarete ora in possesso di una tessera dell'unione navigatori.

Naranja

Andate al Blue Casket (il bar a nord del crocevia) e dirigetevi verso le cucine: quando Lola ed Olivia vi fermano congedatevi da loro. In cucina usate la siringa per tacchini con l'intruglio dentro il lavandino (acqua di narguile usata!!!!!!); fatto ciò recatevi da Toto (l'uomo dei tatuaggi) aprite il frigorifero e il cassetto al suo interno e andate velocemente verso la bottiglia che Naranja sorreggia di tanto in tanto e quando verrà distratto dal dolore spruzzateci dentro l'acqua di Narguile. Gustatevi la scenetta e andate a perquisire il corpo del marinaio, troverete la sua placchetta.

Andate sopra il gattodromo e poi su per le scale, arriverete da Carla, date una sorsata al liquore che avete in inventario e passate attraverso il metal detector, verrete portati nella stanza delle perquisizioni dove Carla comincerà a parlare senza tregua; mostrate il vostro apprezzamento per il metal detector portatile e lei lo getterà dalla finestra dritto nella lettiera al piano inferiore. Dirigetevi lì e usateci la vostra falce per recuperarlo. Andate alla camera mortuaria (sotto la stazione di polizia) usate la placchetta del marinaio sul cadavere di destra e date il metal detector a Membrillo che telefonerà a Velasco lasciando libero per voi e per Glottis il posto di Naranja.

Gli attrezzi delle api marine

Andate al Blue Casket e usate la lettera di Salvador Limones con i tre rivoluzionari seduti al tavolo di destra, dopo una breve conversazione fatevi prestare il libro sul loro tavolo e portatelo sul molo alle api marine che entreranno in sciopero ma il leader verrà arrestato. Tornate al circolo privato del gattodromo e parlate con Nick Virago che è seduto al bar, dategli che avete bisogno di un avvocato e che direte a Maximino della sua relazione con Olivia. Ora lui se ne andrà lasciando il suo pacchetto di sigarette sul tavolo. Raccoglietelo e tornate da Carla, usate con lei il pacchetto di sigarette e raccogliete la chiave dopo l'esplosione. Andate al faro (dopo il molo delle api marine) e aprite la porta con la chiave di Nick: vedrete Lola in fin di vita che, sparendo, lascerà un bigliettino per terra.

Tornate al Calavera Café e date il bigliettino a Lupe che vi consegnerà la giacca di Lola, esaminatela e troverete dentro un biglietto con scritto "Ancora arrugginita n° 36"; portate il biglietto da Toto il tatuatore e lui vi consegnerà una fotografia. Guardatela e avrete il primo indizio (N° 6) andate al gattodromo e guardate la placchetta sulla statua del gatto gigante Puffettone, avrete così il secondo indizio (2° settimana). Con la

stampamatrici create un biglietto che abbia i seguenti estremi: 2, MAR, 6 (il giorno della settimana va provato dato che non c'è modo di trovarlo durante l'avventura) e consegnatelo al banco del fotofinish, avrete così la foto di Olivia e Nick Virago che si baciano. Tornate al privee e ricattate Nick Virago che dovrà per forza cedere e tirare fuori dal carcere il leader delle api marine avrete così gli attrezzi.

Mandare in fallimento il proprio Bar

Per recuperare Glottis dalla sua follia del gioco d'azzardo dovrete mandare in fallimento il Calavera Cafè, e quale modo migliore di fare arrabbiare la polizia? Andate al vostro locale e salite nella vostra stanza, sulla vostra scrivania c'è una console che vi permette di truccare la roulette, usatela e fate perdere Bogan, il capo della polizia, che chiuderà il vostro locale. Pronti a salpare verso il...

TERZO ANNO

I doganieri

Andate dentro la nave e giù per le scalette e dirigetevi verso il corridoio: i doganieri vi vedranno, ma Glottis vi trascinerà nella sala macchine. Alzate le due ancore e premete i comandi verso destra. Abbassate l'ancora di destra e fate tornare la nave nella posizione iniziale premendo i comandi verso sinistra. Abbassate l'ancora di destra e rialzatela subito: le due ancore saranno incastrate fra di loro. Usate la vostra falce per appenderne una all'oblò e tirate su l'altra, spaccherete la nave in 2 pezzi. Ora mandate i motori avanti tutta e sarete liberi dalle "formalità doganali".

Il naufragio

Camminate verso l'oscurità e comparirà Chepito con la sua lampada portatile, lasciatelo andare e quando si trova sul lato destro prendete la lampada e giratevi verso Glottis che acchiapperà Chepito che per forza di cose dovrà farvi luce. Arrivati alla perla camminate sul crepaccio e arrivati alla roccia con i tentacoli, girateci attorno passando prima davanti: Chepito vi seguirà e rimarrà impigliato permettendovi di scroccare un passaggio dalla piovra.

Il confine

Prendete l'ascensore e camminate per il corridoio, andate ancora avanti e troverete finalmente Meche. Anche Domino sarà lì a farvi la festa e vi offrirà un lavoro. Nel vostro ufficio parlate con gli angioletti finché non vi daranno un piccolo martello. Andate nell'ufficio di Meche, usate il portacenere (prima che lo usi lei) in modo da bucarle la calza di nylon che lei getterà nel secchio e che voi prontamente recupererete. Tornate giù e andate a sinistra, incontrerete Chepito costretto ai lavori forzati; scambiate il martellino per lo spaccatutto, e dategli la calza di Meche per ottenere una pistola. Tornate all'ascensore e andate verso nord-est, salite sopra il nastro trasportatore e riemergete dall'acqua. Andate verso sinistra e salirete sulla gru. Portatevi sull'estrema destra, abbassate il gancio e scendete dalla gru. Andate sulla spiaggia, usate lo spaccatutto con il gancio e romperete la gru.

Tornate sulla gru, calate di nuovo la catena che romperà i rulli compressori. Tornate sull'estrema sinistra dello schermo, abbassate la catena che si piazzerà sul rullo trasportatore. Tornate giù e usate la leva del rullo due volte in modo da arrotolare la catena sull'ancora. Risalite sulla gru e tirate su la catena per tirare a secco la barca con Glottis sopra.

La pistola

Andate all'ufficio di Meche che vorrà che gli consegniate la pistola per avere la sua fiducia, fate ciò che vi ha chiesto e dopo la scenetta la ritroverete rinchiusa nell'archivio di Domino. Usate lo spaccatutto sullo stipite della cassaforte. Con la ruota dovete girare i quattro perni in modo da lasciare uno spiraglio sulla destra, fatto ciò usate la falce sullo stipite e girate la manovella: la porta si aprirà. Entrate e chiudete la porta, usate la falce sulla placchetta di metallo, e si aprirà una porta segreta. Scoprirete però con amarezza che non potete più uscire dato che vi siete chiusi la porta dietro le spalle. Entrate nella stanza segreta ed esaminate le valigie, usate la falce sull'impianto antincendio e subito dopo chiudete la valvola, individuate la mattonella dove defluisce l'acqua e ricordatevela.

Portate l'ascia che si trova nella stanza adiacente sopra tale mattonella e raccoglietela facendola pesantemente ricadere su di essa: scoprirete un passaggio segreto!

La morte di Domino

Riuscirete a salpare con la vostra barca, ma Domino vi inseguirà con il suo sottomarino. Preparatevi perché dovrete duellare con lui. Prendete la falce e, invece di accanirvi contro Domino, usatela sull'occhio della piovra che spunta dal sottomarino, quindi godetevi la scena perché nel frattempo sarete arrivati al...

QUARTO ANNO

Salvare la vita a Glottis

Andate giù per le scale verso le bare e aprite quella che si trova per terra, indovinate un po' chi c'è dentro? Bruno, l'anima che avete impacchettato all'inizio del gioco che, mostrandovi il suo disprezzo, vi tirerà addosso la tazza che gli avevate regalato. Tornate su e gustatevi la scenetta, e quando ve ne andrete il guardiano della porta vi consegnerà una lettera da parte di Hector Lemann che vi mostrerà tutta la sua gratitudine per quello che state facendo. Andate nella stanza della funivia ed entrate nella cucina. Usate la tazza con il porta tazze e prendete uno straccio dal cassetto. Uscite fuori ed usate lo straccio appena preso con le taniche di olio, rientrate in cucina e usate lo straccio intriso con il tostapane. Vedrete il demonietto entrare con un estintore per spegnere il fuoco che invece accenderà la tazza scoprendo un nuovo carburante.

Pronti per partire alla volta di Rubacava.

Recuperare la macchina

Quando arriverete a Rubacava scoprirete che la vostra macchina (ve la ricordate spero!) è circondata da milioni di pezzi del domino collegati ad alcuni candelotti di dinamite. Uscite dal deposito ed andate sul molo, parlate con Velasco che se ne andrà felice che gli abbiate ritrovato la sua nave scomparsa. Prendete la nave in bottiglia e recatevi al Blue Casket. Parlate con Olivia che si unirà a voi nel viaggio per El Midollo. Entrate in cucina e riempite la bottiglia con la gelatina, andate da Glottis e fategliela bere. Dopo la breve scenetta recatevi da Toto e aprite l'armadio dei medicinali, rubategli il nitrogeno liquido e uscite. Usatelo sulla gelatina vomitata da Glottis e disinnescate la bomba.

Di nuovo a El Midollo

In questa fase del gioco dovrete recuperare 2 cose: un travestimento e una pistola. Cominciate nel quartier generale di Salvador Limones dove prenderete la mano dal cadavere del rivoluzionario germogliato e la foto che si trova nel secchio della spazzatura. Parlate con Meche e uscite fuori dal nascondiglio. Salite le scalette e vi ritroverete dietro le quinte di un palcoscenico. Prendete il caffè e salite le scale che si trovano

dietro i due buffoni mascherati. Quando siete sopra versategli il caffè addosso in modo che vi lascino il posto, quindi giratevi e mettete la mano del soldato morto nel frullino e raccogliete il tutto. Scendete ed entrate nel camerino: otterrete così un bel travestimento. Potete ora andare nel casinò dove troverete il soldato mutilato. Parlateci e scoprirete che sta derubando le slot machine.

Parlate con Meche che vi darà il lenzuolo, usatelo con Charlie e parlate di nuovo con il soldato che deruberà la macchinetta di Charlie. Quest'ultimo se ne andrà con Meche alla festa in tunica lasciandovi i suoi vestiti nel bagno. Entrate e rubateli. Ora dovete trovare una pistola; tornate al quartier generale e usate il biglietto di Hector Lemann e la foto che avete trovato nella spazzatura con il piccione viaggiatore, gustatevi la scenetta ed uscite dal nascondiglio. Parlate con Glottis che vi darà il telecomando della macchina, usatelo e tiratela su. Ora usate il macinino con la mano sul liquido germogliatore e scoprirete così che il fioraio ha lasciato una traccia dietro di sé. Andate ora verso nord-est e usate il macinino sulla caverna di sinistra, arriverete al nascondiglio del fioraio, ma subito il suo sistema di allarme vi fermerà.

Usate il telecomando per alzare la macchina e portatevi più avanti possibile, saltate sull'impalcatura e provate a scendere le scale: vedrete che il coccodrillo si girerà. Risalite sopra e usate il telecomando per metterlo fuori combattimento; ora potrete scendere le scale. Entrate nel negozio del fioraio e provate a parlarci, sarà talmente impaurito da non darvi retta. Usate la falce sul gomito di spago che avvolge il campanellino sulla porta e scatenerete il VASO DI PANDORA. Uscite e rientrate subito nel negozio, il fioraio ora vi darà quello che chiedete. Ora avete tutto e siete pronti per affrontare Hector Lemann.

Hector Lemann

Risalite al Casinò e parlate con il demone (ve lo ricordate vero?), vi farà alcune domande sulla vita di Hector a cui voi dovete rispondere con l'ultimo numero che appare sul tabellone dietro di voi. Saliti al piano superiore parlate con Celso e sua moglie, dategli tutto ciò che potete e alla fine li convincerete a prendere un biglietto doppia n da Hector, che entusiasta del vostro lavoro vi ingaggerà. Gustatevi la scenetta e vi ritroverete di nuovo incappucciati sul cornicione del dipartimento. Salite sopra il tetto e andate sul perno della statua, usate il macinino con il braccio sulla crepa e poi di seguito il liquido germogliatore, farete cadere tutto e potrete arrivare sull'altro palazzo. Prendete i biglietti e gustatevi un'altra scena di intermezzo.

Gran Finale

Entrate nella serra dove verrete germogliati da Hector: la vostra fortuna sta nel fatto che non sia germogliata a presa rapida e quindi potrete estirpare il fiore cresciuto sul vostro petto freddandolo prima con il nitrogeno e successivamente strappandolo via. Andate alla macchina (precisamente lo sportello) e parlate con Salvador Limones, che vi svelerà dove trovare una pistola e che ucciderà Olivia con la germogliata nella sua capsula dentale. Aprite la borsa con i biglietti e vedrete che uno si attaccherà alla testa di Salvador: raccoglietelo, andate dietro la serra, tirate fuori il biglietto e girate finché non trovate il corpo di Salvador. Frugate quest'ultimo e prendete la chiave della macchina. Aprite il portabagagli, prendete la pistola e sparate un po' di colpi sulla tanica dell'acqua che si trova nel giardino, ucciderete così Hector Lemann.

Andate a controllare dentro la serra e godetevi la scena finale e i ringraziamenti. Complimenti avete finito GRIM FANDANGO!!

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

Fonte locale: archivio GrimFandangosol.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.

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