

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

Return to Monkey Island



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

Il testo appartiene alla nuova raccolta del sito. Percorso principale in modalità Hard, con note Casual; non comprende tutti i trivia e gli obiettivi opzionali.

Verifica documentale; il percorso non è stato collaudato mediante una partita completa. Per le guide estese sono presenti riferimenti cliccabili in fondo al documento.

Indice

Prima di partire	2
Prima di partire	4
Prologo - Il primo piccolo viaggio	5
Parte I - Tornare a essere un pirata	6
Parte II - A bordo di LeChuck	7
Parte III - Sull'isola delle scimmie	8
Parte IV - Le cinque chiavi	9
Parte V - Sotto la testa della scimmia	12
Provenienza e crediti	13

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

Prima di partire

Una guida pratica in italiano per raggiungere la conclusione dell'avventura. Il percorso fa riferimento alla modalità Hard; i riquadri Casual segnalano alcune semplificazioni. Contiene spoiler su luoghi, personaggi ed enigmi, compresa la conclusione. Non è una guida al completamento di tutti gli obiettivi o delle carte trivia.

Come consultarla

1. Leggi solo il paragrafo del problema su cui sei bloccato. Gli oggetti sono indicati con nomi descrittivi: una traduzione può usare termini leggermente diversi.
2. Esamina gli oggetti nell'inventario e combina quelli collegati. Se un interlocutore non propone un argomento, esaurisci prima i dialoghi relativi all'obiettivo corrente.
3. Alcuni indizi cambiano fra partite. Dove trovi una mappa, un motto o una data, usa quelli della tua partita: gli esempi di altre persone non sono una password universale.
4. Salva in più slot, soprattutto all'inizio delle parti e prima del finale. Il libro degli indizi del gioco resta utile per chiedere un aiuto più graduale.

Prologo - Il primo piccolo viaggio

Il prologo introduce le azioni fondamentali e porta all'inizio del racconto di Guybrush.

Gli scorbwurstel e il parco

1. Nel chiosco prendi la chiave appesa alla gamba di legno. Esci e apri il bagno: sul pavimento c'è un dischetto metallico che può passare per una moneta. Offrilo al venditore per comprare gli scorbwurstel.
2. Prosegui a destra e incontra Dee. Le attività del parco sono facoltative per avanzare: per la corsa usa il movimento veloce; per l'anatra distrai gli adulti interessandoti al cestino e prendi il pane. La salsa vicino ai rifiuti si può combinare con lo spuntino.
3. Puoi anche provare il duello, cercare il quadrifoglio e gettare nel pozzo la moneta trovata lungo il cammino. Quando vuoi continuare, apri il cancello in fondo al percorso e raggiungi il padre seduto sulla panchina.

Parte I - Tornare a essere un pirata

A Mêlée Island i nuovi capi pirata rifiutano di finanziare la spedizione. Sulla nave di LeChuck cercano un mozzo, ma per essere assunto occorrono un mocio personale e un travestimento.

Costruire il mocio

1. Parla con il cuoco dello SCUMM Bar e con Wally. Nella bottega voodoo procurati coltello e rana dell'indulgenza; ricevi anche il libro degli indizi. Da Wally prendi un monocolo e, tornando dopo essere uscito, un secondo: combinali.
2. Carla non presta altri libri finché non riceve delle scuse. Leggi il manifesto elettorale al porto e la targa della sua statua. Con la penna scrivi sulla rana: destinataria Carla, scuse per il libro perso, riferimenti coerenti con quei due indizi, promessa di migliorare. Consegnala e prendi il ricettario Ingredienti.
3. Parla del piatto richiesto dall'avventore elegante e consegna Ingredienti al cuoco. Mentre è occupato, taglia una scheggia dal suo mocio. Portala a Wally per la mappa dell'albero.
4. Nella foresta confronta ogni bivio con la mappa: le piante accanto ai sentieri indicano il percorso. All'albero usa il coltello; unisci il manico alla spugna raccolta al vecchio cantiere di Stan.

Casual: per le scuse a Carla basta consegnare la rana; la mappa del bosco semplifica l'orientamento.

La benda e l'imbarco

1. Nel museo nel bosco esamina la benda di Jon Laney. Prendi dal ripostiglio la confezione di preparato per cracker. Con il doppio monocolo leggi il numero della serratura della teca.
2. Mostra il numero a Locke Smith per ottenere la chiave. Dalle il preparato per cracker e prendi i cracker pronti. Torna al museo: nutri prima il pappagallo, poi apri la teca e prendi la benda.
3. Portala alla Voodoo Lady. In Hard serve il morso di mille aghi: usa il coltello sulla pianta carnivora all'ingresso della foresta e consegna il campione per l'incantesimo.
4. Indossa la benda incantata prima di presentarti alla quartiermastro della nave di LeChuck e mostrale il mocio. L'assunzione conclude la prima parte. Liberare Otis è facoltativo: il suo numero di serratura, letto con il monocolo, consente di farsi preparare una chiave da Locke Smith.

Casual: il passaggio della pianta per incantare la benda è semplificato.

Parte II - A bordo di LeChuck

Il lavoro nella stiva diventa presto il problema da risolvere. In seguito dovrai convincere l'intera ciurma e procurarti una mappa.

Dalla stiva al ponte

1. Prendi l'opuscolo e apri la cassa di Murray. Usa il mocio sul grasso e poi sulle tre viti dell'oblò. Svitale con il coltello; conserva le viti. Ungi tre volte l'apertura per riuscire a passarci.
2. Raggiungi il ponte. Sottocoperta la macchina per il bucato si rompe: riparala con le viti. Recupera Murray dalla stiva, passalo nella macchina e portalo al calderone sul ponte.
3. Dopo il disastro, sali sulla coffa e guarda a destra con il cannocchiale: individua la nave degli altri pirati. Proponi a Iron Rose di seguirla.
4. Per rubare la mappa suona due volte la campana: LeChuck salirà a rimproverare la ciurma. Entra nella sua cabina e sostituisci la mappa sul tavolo con quella dell'albero del mocio.

Casual: l'uscita dalla stiva non richiede la stessa sequenza delle viti. Ungi l'oblò con il mocio per attraversarlo.

Cinque voti favorevoli

1. Iron Rose: mostrale l'opuscolo motivazionale della stiva. Putra segue il voto di Rose.
2. Flair: passa dall'oblò, vai verso il timone e raggiungi Gullet sott'acqua. Esaminalo e recupera il coltello conficcato nella schiena; restituiscilo a Flair.
3. Flambé vuole l'Alaska bruciata. Per farla cucinare, aiuta Putra a ottenere la promozione. LeChuck pretende un rapporto: registra cinque disordini usando il modulo sul grasso dell'oblò, sulla cucina, sulle casse, sulla pozione rovesciata e sul ratto vicino alla cabina.
4. Fai vistare il rapporto a Rose. Nascondi la richiesta di promozione nella pila di documenti che ti consegna e porta tutto a LeChuck per la firma. Consegna la richiesta approvata a Putra.
5. Prendi il dolce e rendilo più caldo con la punta incandescente dell'attrezzo del cannone, tagliata col coltello. Consegnalo a Flambé; prendi il libro di barzellette e dallo ad Apple Bob.
6. Suona una volta la campana per votare. Con i cinque consensi e la mappa rubata, carica Murray nel cannone e sparalo verso l'altra nave. Segui il confronto con LeChuck.

Parte III - Sull'isola delle scimmie

Sulla spiaggia comincia la ricerca del punto indicato dalla mappa; per decifrare la vera pista serviranno tre segreti personali di LeChuck.

La mappa e il nuovo accordo

1. Vai nell'interno e segui le istruzioni della mappa di LeChuck a partire dal cespuglio di bacche rosse. Scegli i passaggi accanto ai riferimenti descritti sul documento e scava sul punto segnato.
2. Dopo l'incontro con gli altri pirati, raggiungi il campo alla testa gigante della scimmia. Per il rituale chiedono motto, pietanza e musica preferiti di LeChuck. Esplora intanto le località dell'isola e raccogli i teschi che incontri.

Entrare sulla nave e ottenere i tre segreti

1. Dalla spiaggia del vulcano cammina sul fondale fino all'ancora e risali. Flair ti respinge: torna verso il timone e aiuta Gullet con la poesia. Mostragli il biglietto da visita del curatore Conrad per avere i suoi versi.
2. Consegna i versi ai pirati presso la testa gigante: preparano una poesia di travestimento. Recitala sul fianco della nave per sembrare Gullet e passare.
3. Motto: prendi il diario nella cabina. Leggi l'ultima annotazione che parla del motto e risali alla precedente voce richiamata. Annota la frase della tua partita.
4. Pietanza: chiama Putra chef e chiedile il piatto preferito di LeChuck. Dopo aver visto il polpo sul fondale, raccogli con il coltello un tentacolo dal polpo morto sulla spiaggia del vulcano. Dallo a Putra e prendi il piatto preparato.
5. Musica: suona una volta la campana per allontanare Flair dalla sua postazione. Prendi lo spartito che lascia sottocoperta.

Il rituale e la nave da riparare

1. Servono sei teschi oltre a Murray: cerca sulla spiaggia iniziale, sulla spiaggia del vulcano, sul fondale sotto la nave, al belvedere, al relitto e presso la testa gigante.
2. Al campo prendi l'osso e colloca i teschi sui pali. Colpisci ogni teschio, Murray compreso, per identificarne la nota. Esegui nell'ordine le note del tuo spartito: le ripetizioni richiedono di colpire due volte lo stesso teschio.
3. Pronuncia il motto ricavato dal diario e mangia il piatto di Putra. Non usare come risposta una frase trovata in un'altra partita.
4. Dopo le scene raccogli il manuale di riparazione lasciato da Elaine. Portalo al relitto della tua nave e usalo sullo scafo per tornare a Mêlée.

Parte IV - Le cinque chiavi

Questa è la parte più libera. I percorsi si incrociano: se un passaggio chiede un oggetto indicato altrove, puoi cambiare isola e tornare dopo. Prima di ripartire visita la bottega voodoo, parla con Widey Bones e chiedi a Wally la carta nautica.

Preparativi per navigare a nord

1. La cassaforte della bottega voodoo richiede cinque chiavi d'oro. La mappa di Wally permette di scegliere le destinazioni dalla nave.
2. A Scurvy Island vai al campo: raccogli legna, cornice/ritratto e biglietto. Il biglietto incrocia due riferimenti geografici: individua così il settore del limoneto dove lavora Elaine. Parla e prendi alcuni lime.
3. Per oltrepassare il diciannovesimo parallelo servono i lime. Compila il modulo doganale senza dichiararti pirata e confermalo come richiesto. Puoi quindi raggiungere Brrr Muda.

La chiave della famiglia Smith

1. Chiedi a Locke Smith della vecchia signora Smith e della chiave d'oro. Ricevi il documento relativo alla successione.
2. Porta il documento al giudice nel tribunale di Brrr Muda. Mostrandolo ottieni la chiave: non occorrono scassi o duplicati per questo passaggio.

La chiave di Terror Island

1. Raccogli la lampada nella radura misteriosa e la chiave argentata nel luogo sfortunato. Sulla nave di LeChuck accendi la lampada con il fuoco demoniaco di Flambé, sulla coffa: deve resistere all'acqua.
2. Al termine del sentiero tortuoso stacca col coltello il cartello XYZZY. Apri la serratura scoperta con la chiave argentata ed entra nella grotta.
3. Esplora i bivi finché hai cinque biglietti. Leggi XYZZY dall'inventario per tornare all'inizio. Ordina i biglietti secondo il ciclo delle stagioni: primavera, estate, autunno, inverno, ritorno della primavera. A ogni bivio segui il simbolo del biglietto corrispondente.
4. Oltre il labirinto immergiti, prosegui verso destra e raggiungi la caverna di Herman. Prova a prendere la chiave e insisti nel dialogo fino allo scontro. Quando la lampada si rompe, rileggi XYZZY per uscire con la chiave.

La chiave di Widey Bones

1. Widey vuole prima una prova delle tue capacità: raccogli almeno altre due chiavi, poi torna alla sua finestra su High Street. Scopri che Iron Rose le ha sottratto la chiave.
2. Sali sulla nave di LeChuck e chiedi notizie ad Apple Bob. Nella stiva individua la gallina che custodisce la chiave. Prendi il mangime e daglielo, esci dalla stiva e rientra: ora puoi raccogliere la chiave.

Bella Fisher - Far evadere Stan

1. Per convincere la nave in quarantena occorre migliorare il volantino di Elaine con l'aiuto di Stan. La guardia della cava di Brrr Muda vuole una prova che lo conosci.
2. Prendi il ritratto di Stan dal suo cantiere distrutto. A Scurvy Island recupera il tuo ritratto sotto il gabbiano: dagli un pesce condito col pepe demoniaco preso nella cambusa di LeChuck. Metti i due ritratti nella cornice e mostrala alla guardia.
3. Stan ha soltanto un mese di pena e rifiuta di evadere. Porta il suo ordine di condanna a Ned, su Barebones. Esamina la borsa ricevuta per estrarre registri e licenza. Nella cornice affianca il tuo ritratto alla licenza di Ned; presenta al giudice registri, documento di Stan e falsa identificazione. La condanna viene allungata.
4. Mostra a Stan la nuova sentenza. Leggi il numero delle sue catene col doppio monocolo e fatti preparare la chiave da Locke Smith. Liberalo: raggiungerà Elaine e preparerà il nuovo volantino. Raccoglilo dal tavolo.

Bella Fisher - Le bandiere e l'immersione

1. Nave alla deriva: consegna il volantino di Stan ai pirati in quarantena. Quando puoi salire, prendi la bandiera.
2. Museo: nutri entrambi i pappagalli e apri la teca con la vecchia chiave. La bandiera esposta è falsa. Dopo averla esaminata, rientra e fai scattare volontariamente l'allarme aprendo la teca senza distrarre i pappagalli: Conrad aprirà il ripostiglio. Entra e scambia la bandiera autentica con la copia.
3. Pescheria: la terza bandiera richiede il percorso dei Compari, descritto nel paragrafo seguente.
4. Combina le tre bandiere per individuare il relitto sulla carta nautica. Per l'aria supplementare prendi la bevanda frizzante davanti allo SCUMM Bar, bevilala poco prima di sfidare i pirati della pescheria nella gara di rutti e scegli il rutto più lungo. Vinci il pesce palla.
5. Raggiungi il punto segnato, cala l'ancora e gonfia il pesce palla. Scendi lungo la catena: quando manca l'aria, inalane il contenuto dall'inventario. Sul relitto cerca a destra la chiave, poi risali.

Bella Fisher - Il racconto dei Compari

1. Alla pescheria chiedi della bandiera e di entrare nei Compari. Ricevi l'esca che serve da segno di riconoscimento.
2. Mostra l'esca e racconta la tua storia a cinque persone: Locke Smith, la pirata davanti allo SCUMM Bar distrutto, Elaine nel limoneto, Apple Bob e la guardia della cava. Dopo ogni consiglio prova subito una versione migliorata: lavora su introduzione, descrizioni, pericolo e conclusione secondo le osservazioni ricevute.
3. Torna dai pescatori e racconta la versione completa seguendo tutti i consigli. Il racconto deve essere coerente: conserva i dettagli introdotti e usa una balena come creatura che inghiotte la nave. Concluso il riconoscimento, prendi la bandiera.

La corona di Brrr Muda

1. Sfida la regina nelle tre prove. Prendi i fiammiferi presso il fuoco del castello; la legna è al campo di Scurvy Island.
2. Vigore: leggi il pesce del giorno nella sala e comprane la specie corretta alla pescheria. Mettilo nel secchio e aggiungi il pepe demoniaco. Durante la gara servi sul tuo piatto il pesce pulito dall'inventario, non quello condito del secchio.
3. Intelligenza: accendi il camino della sala con legna e fiammiferi. Richiama la regina con il triangolo; quando si distrae per lo scioglimento del ghiaccio scambia i fogli del test.
4. Serietà: chiedi a Carla un aiuto per ricostruire le attività locali. Porta la cambiale al cuoco dello SCUMM Bar, riprendi Ingredienti e restituiscilo a Carla. Prendi il libro del racconto infinito e scambialo con Apple Bob per le barzellette. Leggile alla regina durante la prova.
5. Vinte le tre gare, completa l'incoronazione e prendi la chiave dalla corona. Con tutte e cinque le chiavi torna alla cassaforte della bottega voodoo e aprila.

Parte V - Sotto la testa della scimmia

Avviso: da qui la soluzione raggiunge il finale. Prima di entrare nell'ultimo percorso conserva un salvataggio separato.

Le tre porte e la ruota

1. Segui il sentiero della caverna oltre Wally e Flambé; salta verso la sporgenza inferiore e raggiungi l'anello di stanze.
2. Prima porta: completa le statue. Cracker alla scimmia col pappagallo, coltello alla scimmia frustrata, doppio monocolo a quella che strizza gli occhi, boccale a quella gioviale. Recupera coltello e boccale prima di proseguire.
3. Seconda porta: raccogli in totale cinque ciottoli dai due piani; usa anche una moneta vera. Distribuisci un pezzo al mozzo, due al primo mozzo e tre al capitano, seguendo la grandezza dei forzieri.
4. Terza porta: incidi col coltello le statue integre per alimentare le canalette. Riempi il boccale con il liquido che cola e versalo nella grata della statua rotta.
5. Ruota: annota metà superiore del volto sopra la prima porta, metà inferiore sopra la seconda e data sopra la terza. Imposta quei valori. Poi leggi la lastra vicino alla lava: applica, partendo da tale configurazione, gli ulteriori spostamenti di ruota esterna, interna e data richiesti dai versi. I valori vanno letti nella tua partita.

Concludere il viaggio

1. Oltre la porta trovi un'ambientazione diversa. Stan ti consegna un mazzo di chiavi: usalo sugli interruttori per spegnere le installazioni.
2. Se vuoi aprire il forziere, prendi la chiave dalla figura di Wally e usala sulla cassa di Stan. Puoi osservare il contenuto prima di lasciare la zona.
3. Spegni le luci rimaste e parla con Elaine sulla destra per andare via. Prosegui il dialogo conclusivo con Boybrush e lascia terminare i titoli.
4. Dal menu puoi riaprire lo Scrapbook e cercare la lettera sigillata aggiunta dopo il completamento. Se vuoi esplorare scelte alternative, riparti dal salvataggio precedente: questa guida descrive un percorso conclusivo, non tutte le varianti.

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

1. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / prelude / z9103e0](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/prelude/z9103e0)
2. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / get-a-mop / ze103ee](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/get-a-mop/ze103ee)
3. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / get-a-disguise / zf103ef](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/get-a-disguise/zf103ef)
4. [legendofmi.com / walkthroughs / rmi / casual /](http://legendofmi.com/walkthroughs/rmi/casual/)
5. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / sail-to-monkey-island / zc103fb](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/sail-to-monkey-island/zc103fb)
6. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / get-a-unanimous-vote / zd103fc](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/get-a-unanimous-vote/zd103fc)
7. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / follow-lechucks-map-to-the-secret / z710402](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/follow-lechucks-map-to-the-secret/z710402)
8. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / learn-lechucks-secrets / z810403](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/learn-lechucks-secrets/z810403)
9. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / decode-the-map / z910404](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/decode-the-map/z910404)
10. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / get-the-5-keys-for-the-safe / zc10407](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/get-the-5-keys-for-the-safe/zc10407)
11. [legendofmi.com / walkthroughs / rmi / hard /](http://legendofmi.com/walkthroughs/rmi/hard/)
12. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / old-mrs-smith-golden-key / ze10409](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/old-mrs-smith-golden-key/ze10409)
13. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / terror-island-golden-key / z81040c](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/terror-island-golden-key/z81040c)
14. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / wideys-golden-key / zd10408](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/wideys-golden-key/zd10408)
15. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=RTMI](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=RTMI)
16. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / bella-fishers-golden-key / z61040a](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/bella-fishers-golden-key/z61040a)
17. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / brrr-muda-island-golden-key / z71040b](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/brrr-muda-island-golden-key/z71040b)
18. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / find-lechuck / z91041c](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/find-lechuck/z91041c)
19. [gamepressure.com / return-to-monkey-island / opening-the-chest-and-ending-chapter-5 / za1041d](http://gamepressure.com/return-to-monkey-island/opening-the-chest-and-ending-chapter-5/za1041d)

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