

Dal diario di **Sam e Max**
ai tempi di

Sam & Max Hit the Road



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	5
SAM & MAX HIT THE ROAD	5
L'UFFICIO	5
LUNA PARK	5
SNUCKEY'S	6
LUNA PARK	6
GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO	6
MONDO DEI PESCI	6
ALL'IGATOR GOLF	7
VORTICE DEL MISTERO	7
VORTICE DEL MISTERO	7
ROCCIA RANA	8
BUMPUSVILLE	8
JUNGLE INN	8
PARCO NAZIONALE DEI POZZI DI CATRAME	8
MUSEO DELLE VERDURE FAMOSE	8
BUMPUSVILLE	9
MUSEO DELLE VERDURE FAMOSE	9
JUNGLE INN	9
VORTICE DEL MISTERO	9

JUNGLE INN	10
Provenienza e crediti	11

Le voci dell'indice sono cliccabili. Il sito di provenienza è indicato anche nel piè di pagina.

La soluzione della raccolta del sito

SAM & MAX HIT THE ROAD

L'UFFICIO

Appena avrete il controllo dei nostri due paladini della giustizia, prendete i soldi nella tana del topo e la lampadina nello sgabuzzino a destra. Uscendo dall'ufficio vi beccherete una delle crudeli scenette che contraddistinguono questa avventura: un litigio che potrete chiudere usando Max sul malcapitato appeso alla ringhiera. Arrivati in strada ascoltate ciò che avrà da dirvi il micino malridotto e poi, non riuscendo a farvi consegnare i piani della missione, usateci sopra Max. Ottenuti gli ordini prendete l'auto e dirigetevi di filato al...

LUNA PARK

Mostrate i vostri ordini a Flambè (lo sputa fuoco), che casualmente li brucerà. Entrati nella tenda dei fratelli Kushman, attendete che i due abbiano finito di spiegarvi l'intera faccenda dello Yeti scomparso e poi prendete i peli di Bruno e la mano tagliata di Jesse James (all'estrema sinistra). Uscite dall'apertura a destra; superate la roulotte di Trixie ed entrate nella tenda con la scritta 'Wak-a-Rat'. Raccogliete la gigantesca lente e cimentatevi nello stupido gioco: se riuscirete a colpire 20 ignari topini con il martello verrete premiati con una torcia elettrica... Subito alla vostra sinistra ci sarà il terribile Cono della Tragedia; parlate all'operatore seduto e chiedetegli il permesso di fare un giro. Una volta terminata la corsa guardate nel vostro inventario: tutti i vostri oggetti saranno scomparsi... Parlate nuovamente al tizio che, notando quello che vi è successo, vi darà un tagliando da portare all'ufficio oggetti smarriti.

La tenda Lost'n'Found si troverà a destra di quella dei fratelli Kushman, per raggiungerla vi conviene passare tra la roulotte di Trixie e il Wak-a-Rat. Una volta dentro, tra gli altri oggetti vi verrà consegnato un favoloso pesce-calamita. Osservate l'oggetto appena 'guadagnato' e sulla vostra mappa apparirà l'incredibile 'Mondo dei Pesci', un luogo davvero imperdibile. Ora ripassate davanti a Flambè e girate alla sinistra della tenda. Arrivati al Tunnel dell'Amore unite la torcia elettrica alla lampadina; salite sulla barca-cigno e partite per un bel giretto romantico. Selezionate velocemente la torcia: con il tasto sinistro potrete accenderla e spegnerla mentre col mouse ne controllerete il raggio. Sulla seconda colonna che supererete noterete delle scintille provenienti da una scatola di fusibili; mantenendo la luce accesa selezionate Max (basterà premere il tasto destro e scegliere il coniglio dall'inventario), gettatelo contro la scatola elettrica e tutto l'affare si bloccherà.

Sul palco osservate la barbetta del nobile, l'affare si metterà in moto e a sinistra si aprirà una porta segreta. Fatevi una chiacchierata con Doug: l'uomo talpa; chiedendo di Bruno vi parlerà di suo zio Shuv-Oohl, scomparso dopo la costruzione del Gomitolo di Spago più Grande del Mondo (apparirà sulla mappa). Per continuare a parlare della faccenda dovrete procurargli delle caramelle al gusto di pecan: una specialità di alcuni Fast Food del posto. Attivate la leva sulla parete e uscite dal luogo andando in uno dei tre Snuckey's sulla mappa.

SNUCKEY'S

Raccogliete il bicchiere di carta sul marciapiede (apparirà nel primo ristorante che visiterete); entrate nel posto e raccogliete le caramelle sullo scaffale a sinistra. Nell'espositore vicino all'uscita ci sarà uno scacciapensieri di S&M, solo uno dei tre che potrete procurarvi nei rimanenti ristoranti Snuckey's. Avvicinandovi al bancone, iniziate a parlare col commesso, dicendogli di voler comprare le caramelle al pecan e il gioco (come ho detto all'inizio: non sarà necessario ai fini della soluzione, ma se volete...). Facendolo parlare della sua vita vi spiegherà che è riuscito a diplomarsi in 'apertura dei barattoli': un'arte veramente difficile che vi permetterà di la mano di Jesse James dalla scatola chiusa (tra le icone del discorso apparirà quella del barattolo). Max, intanto, avrà iniziato a lamentarsi chiedendovi il permesso di andare in bagno; domandate al commesso le chiavi per la toilette e il coniglio toglierà subito il disturbo. Uscite dal locale e appena Max avrà finito di fare i suoi bisogni, iniziate a parlargli chiedendogli se non sia il caso di tenere la lima portachiavi... Inutile dire che Max accetterà di buon grado (il suo animo vandalico non ha limite).

LUNA PARK

Tornate da Doug e dategli le caramelle, lui vi consegnerà la 'chiave' per la roulotte di Trixie. All'interno di questa 'casa mobile' vi saranno solo due oggetti interessanti: il lungo vestito nascosto nella scatola e la carta dei punteggi di un minigolf, luogo che apparirà immediatamente sulla solita cartina. Tornate all'automobile e recatevi di filato al...

GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO

Entrate nel museo ai piedi nel monumento; parlate al custode e, chiedendogli informazioni sui pesci che cadono dal cielo, scoprirete il nome del fornitore del ristorante sul tetto: il Mondo dei Pesci (il posto della calamita). Grazie alla funivia salite in cima al gomito ed entrate nell'ascensore per il ristorante. Un tizio con poteri telecinetici starà stortando chiavi inglesi; parlateci e fatevene regalare una dopodichè dirigetevi alla volta del...

MONDO DEI PESCI

Prendete il secchio coi pesci. Andate verso il pescatore e, grazie alla chiave storta, svitate la finta trota che si trova in mezzo al fiume. Saltateci dentro e fate entrare anche Max (prima usate il pesce e poi usateci dentro Max), a causa del vostro peso la bestiaccia si staccherà dal supporto e inizierà a galleggiare per il fiume. L'ignaro pescatore, non sapendo ciò che ci cela nella bocca della creatura, vi getterà subito nella rete che verrà subito portata sulla cima del gomito...

GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO (non per molto ancora!)

Usate Max sulla corda penzolante: il coniglio la morderà e taglierà una cinquantina di metri di spago... La vostra felicità verrà smorzata dall'arrivo del cuoco armato di un coltellaccio, un motivo più che sufficiente per cambiare aria.

ALL'IGATOR GOLF

Prendete il raccogli palline gettato nel cestino, scendete sulla passerella e dirigetevi al campo. Finita la rissa con Lee Harvey: la guardia del corpo di Conroy Bumpus, troverete Max bloccato su un'isola oltre lo stagno dei coccodrilli. Scambiate il secchio di palline con quello dei pesci e tentate, lanciandoli agli alligatori, di creare un passaggio per l'isolotto (basterà selezionare con la bandierina il luogo in cui vorrete gettare il pesce e poi premere 'Swing' quando vorrete tirarlo). Arrivati dall'altra parte, aprite la porta di vetro che tiene intrappolato il vostro compare; Max vi donerà l'ennesimo ciuffo di peli di Yeti e vi farà notare una porta segreta (l'avrete fatta aprire nella foga di liberare il coniglio). Spalancandola prendete la palla di vetro. Osservandola apparirà l'ennesimo posto: il Vortice del Mistero...

VORTICE DEL MISTERO

Entrate nella grotta a destra, proseguite seguendo il corridoio ed entrate nel passaggio al suo termine. Raccogliete i peli di Bigfoot e tornate nel corridoio precedente. Come in Alice, entrate nello specchio a muro e voilà: una stanza segreta. Tre gigantesche calamite controlleranno il corretto funzionamento del luogo; ognuna di esse sarà caratterizzata da un colore, da sinistra avremo: rosso, blu e giallo. Nel corridoio precedente avrete senza dubbio notato le porte colorate, per riuscire ad entrarci dovrete ottenere il loro stesso colore attivando le suddette calamite; esempio: per entrare nella verde dovrete attivare la blu e la gialla, per la viola attiverete la rossa e la blu, mentre per la bianca tutte e tre.

Andando a tentativi riuscirete prima o poi a beccare la camera di Shuv-Oohl: lo zio di Doug; chiedendogli di Bruno vi racconterà parecchie cose, dandovi delle indicazioni per localizzare la fantomatica Roccia Rana (segnatevi i due nomi che vi dirà: vi serviranno più avanti) e chiedendovi di ritrovare un suo anello. Abbandonando il posto andiamo subito al...

GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO (con 45,5 metri di corda in meno)

Entrate al museo. Unite raccattapalle e calamita alla mano di Jesse James per poi usare l'affare appena ottenuto con la superficie del gomito. Infilandolo tra la matassa di fili riuscirete a ritrovare l'anello di Shuv-Oohl che riporterete subito al proprietario.

VORTICE DEL MISTERO

Consegnate il prezioso artefatto all'uomo talpa; l'essere vi consegnerà una strana polverina che andrà messa sulla già citata Roccia Rana insieme a tre campioni di peli di Bigfoot. E' probabile che Shuv vi ripeta l'ubicazione della roccia, per tanto, se già non avevate preso nota, potrete farlo ora...

GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO (con un anello e 45,5 metri di corda in meno)

Salite al ristorante sulla cima della palla. Unite i cavi di corrente e la lente d'ingrandimento (quella del Luna Park) al cannocchiale; usatelo e potrete iniziare a cercare la Roccia Rana. Cliccando col pulsante sinistro del mouse la visuale si sposterà a sinistra, mentre cliccando col destro andrà a destra. Osservando i dintorni vedrete più di una roccia, quella che vi interessa sarà posta tra i due luoghi nominati dall'uomo talpa (li avete segnati, vero?)... Quando sarete sicuri della posizione fermatevi sopra ed essa apparirà sulla mappa (ammesso che sia il punto giusto).

ROCCIA RANA

Mettete i tre campioni di pelo sul sasso e aggiungete la polverina. Dopo la strana scenetta non avrete certamente dubbi: dovrete recarvi a Bumpusville!

BUMPUSVILLE

Nella grande casa di Conroy saranno molte le cose da fare. Entrate nell'edificio, proseguite a sinistra e prendete il quadro di John Muir. Tornate all'ingresso; continuate a destra fin nella camera del cantante country. Raccogliete il cuscino con la lozione per capelli e, tramite la mano estensibile, il libro situato sopra alla porta d'entrata. Leggendolo imparerete a manipolare il robottino inserviente, che tra breve vi sarà molto utile. Usando l'automa potrete riprogrammare a piacimento il suo giro di pulizie: disinserite tutti gli spinotti posti nel suo 'cervello' e attaccate solamente quello corrispondente alla stanza a sinistra (diverrà verde sulla mappa). Il piccolino farà scattare l'allarme della casa e voi potrete recarvi indisturbati fino alla camera di Lee Harvey: la seconda a destra.

Usate il sistema per la realtà virtuale; una volta connessi, raccogliete la spada e usatela per uccidere il drago; afferrando il suo cuore troverete la chiave per disinnescare i sistemi d'allarme. Andate nella stanza nella quale avete precedentemente dirottato il robot e, dopo esservi beccati lo spettacolino canoro di Conroy, Bruno e Trixie, inserite la chiave nella serratura a destra. Finalmente Bruno e Trixie saranno liberi e potranno andare alla festa dei Piedoni del Savage Jungle Inn... Non vorrete lasciarli andare da soli, vero?

JUNGLE INN

Entrate nel posto, parlate alla cassiera e, quando avrete finito, esaminate i tre dépliant che vi verranno consegnati; altri due posti verranno aggiunti alla mappa: il Parco Nazionale dei Pozzi di Catrame e il Museo delle Verdure Famose.

PARCO NAZIONALE DEI POZZI DI CATRAME

Dirigendovi subito alle statue dei dinosauri usate Max sul Mammut; finito il tosaggio imboscatevi la pelliccia dell'animale. Attivando lo speaker del Tirannosauro lo sentirete parlare... cliccate il tasto sinistro del mouse quando avrà la bocca aperta e le sue mascelle si bloccheranno in quella posizione. Usate la corda su uno dei denti della bestia e poi legatela a Max: Sam getterà il coniglio verso la macchina e in men che non si dica avrete ottenuto un vero canino di dinosauro! Ora andate verso i pozzi di catrame. Superate la vasca e salite sull'ascensore. Sfruttando il paravento, preparate Sam al Bungee Jumping; unite la mano estensibile al bicchiere del fast food, legatevi all'elastico e gettatevi nel vuoto. Continuando a rimbalzare su e giù cercate di raccogliere del catrame con il bicchiere di carta, azione facilitata dall'affare estensibile (...).

MUSEO DELLE VERDURE FAMOSE

Dalla cassetta a destra raccogliete la melanzana con la faccia di Conroy Bumpus. Consegnate alla signora il quadro di John Muir e chiedetele se è in grado di coltivare una zucchina che somiglia al naturalista... Più tardi potrete tornare a prenderla.

BUMPUSVILLE

Nella stanza di Conroy una sola cosa non eravate riusciti ad imboscarvi: il suo parrucchino, protetto da un sistema d'allarme a prova di mosca. Avvicinatevi al toupet e usateci sopra la melanzana Bumpus: Sam, come un provetti Indiana Jones, riuscirà ad ottenere la parrucca e a farsi buttare fuori in un sol colpo!

MUSEO DELLE VERDURE FAMOSE

Andate dalla signora e chiedetele del lavoro che le avete commissionato. Ottenendo la zuccina che volevate potrete tornare al Jungle Inn...

JUNGLE INN

Entrate nell'hotel. Regalate la lima del fast food allo Yeti e iniziate a confezionarvi un vestito da Bigfoot: mettete il catrame sul vestito di Trixie, aggiungetegli i peli di Mammut e completate il tutto col parrucchino di Conroy. Usandoci sopra Max sarete in grado di passare il controllo ed entrare alla festa. Raccogliete la bottiglia sul tavolo; entrate nella porta in fondo al locale (la cucina) e prendete il rompighiaccio all'interno del frigorifero. Quando starete per andarvene, Bumpus e Lee Harvey faranno irruzione nel locale e, credendo di trovarsi faccia a faccia con un Piedone, vi terranno prigionieri. Quando Harvey se ne sarà andato per cercare una rete, toglietevi il costume e convincerete Conroy a travestirsi da Yeti per fregate tutti i partecipanti della festa. Lui e il suo gorilla entreranno nel freezer per cambiarsi; ordinate a Sam di chiudere la porta ed il gioco sarà fatto!

Dopo essere stati nominati Piedoni ad honorem, il vecchio capo Yeti vi permetterà di aiutarlo a salvare l'intera razza Bigfoot. Portandovi vicino ad una gigantesca piscina vi mostrerà 4 totem, su ciascuno vi sarà la rappresentazione di un oggetto che dovrete ritrovare per lui...

GOMITOLO DI SPAGO PIU' GRANDE DEL MONDO (con un anello e 45,5 metri di corda in meno ma con un medium proprio bravo!)

Salite per l'ennesima volta fino al ristorante, consegnate il rompighiaccio al tizio coi poteri paranormali e, in men che non si dica, avrete un bell'apri bottiglie.

VORTICE DEL MISTERO

Dirigetevi alla stanza rovesciata; con il cavatappi appena 'costruito' togliete il tappo alla bottiglia, usate quest'ultimo col globo di vetro ed entrate nel Mini Vortice. Aprendo la palla di vetro catturerete facilmente l'energia pseudomistica del luogo: l'ultimo ingrediente per terminare il gioco. Tornando per l'ultima volta all'automobile dirigiamoci al Savage Jungle Inn per il finale a sorpresa...

JUNGLE INN

Arrivate fino alla piscina coi totem; continuate in alto a destra e consegnate i quattro oggetti allo shamano: il globo del Vortice, il dente di dinosauro, la zuccina di John Muir e il cuscino con la lozione per capelli. Il Piedone li mischierà in una sorta di minestrone ancestrale e a voi non resterà che godervi il finale di SAM & MAX HIT THE ROAD!!!

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 Sam&Maxsol.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.