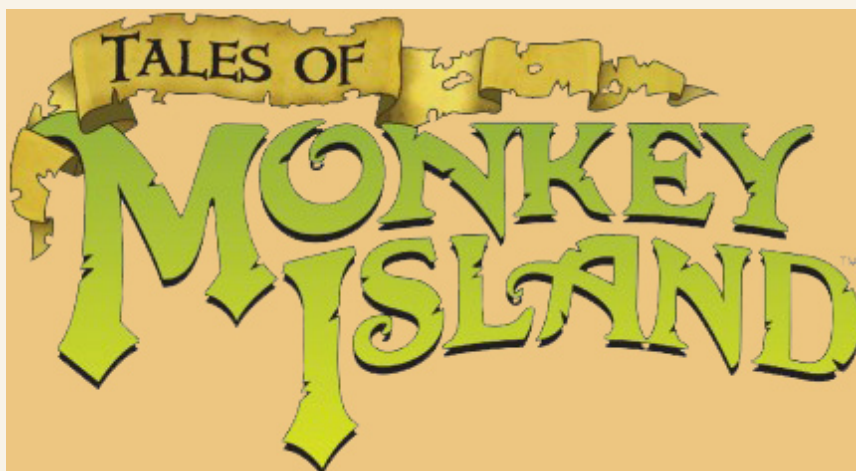


Dal diario di **Guybrush Threepwood**
ai tempi di

Tales of 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 dei cinque episodi in forma compatta: obiettivi, oggetti decisivi e sequenze finali. Non comprende tutti i dialoghi facoltativi e gli obiettivi extra; le fonti estese sono riportate in fondo.

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
Episodio 1 - Launch of the Screaming Narwhal	4
Episodio 2 - The Siege of Spinner Cay	5
Episodio 3 - Lair of the Leviathan	6
Episodio 4 - The Trial and Execution of Guybrush Threepwood	7
Episodio 5 - Rise of the Pirate God	8
Provenienza e crediti	9

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

Episodio 1 - Launch of the Screaming Narwhal

Una maledizione, una mano ribelle e i venti di Flotsam: la prima rotta passa dalle notizie di Nipperkin al macchinario nella giungla.

LeChuck e le tre notizie

1. Apri la bara per scimmie, unisci mentine e birra di radice e tratta la sciabola. Sulla nave di Elaine prepara nuovamente il composto con le radici della pianta, il grog e le mentine; usa la lama su LeChuck.
2. A Flotsam servono tre notizie. La tessera nei calzini vicino alla nave apre il Club 41. Per conquistare il vascello usa grasso, fuoco e una bomba sulla biancheria appesa alla fune. Per il tesoro trasforma il pupazzetto rubato a D'Oro in Dark Ninja Dave usando inchiostro e spadina, quindi seppelliscilo nel luogo della sua mappa.
3. La mappa per la giungla si legge ascoltando i versi degli animali. Completate le notizie, raggiungi Deep Gut con le indicazioni e la parola d'ordine ricevute da Nipperkin.

La bottiglia e gli idoli

1. Dalla Voodoo Lady prendi la bottiglia con la pergamena; chiedi a McGee l'Occhio del Lamantino. Spara dal vascello per distrarre il vetraio e sottrargli l'apribottiglie.
2. Nello studio di De Singe, la sedia ruota e si inclina. Libera Jacques, usa campanello, immagini e pedali per fargli recuperare la chiave. Dopo la fuga apri la bottiglia e leggi la pergamena con l'Occhio.
3. Segui animali e indicatore del vento; usa il portafiori sul pozzo e gira in senso antiorario sul calendario. Togli il volto alla porta, sistema il pappagallo e attira De Singe per farti aprire.
4. Gli idoli devono riprodurre il volto dell'indicatore del vento. Il portafiori sostituisce il naso mancante; il formaggio imprime gli occhi sotto la prigione. Contro il fucile usa il tubo a U. Sull'ultimo idolo ascolta le reazioni del marchese. Attiva ogni conchiglia con lo strumento antico.
5. Salpato, inclina la nave col timone e spara al barile di catrame. La mano vi resterà bloccata: potrai finalmente indicare a Winslow la rotta.

Episodio 2 - The Siege of Spinner Cay

Tre reperti permettono di evocare le creature marine. Non basta raccoglierli: occorre anche superare il blocco navale.

Morgan e i reperti

1. Durante il duello raccogli l'uncino, sali sul cavo e taglia la corda del barile di pesce. Usa il timone per spostare il carico e il gabbiano per farlo cadere sulla tavola e liberarti di Morgan.
2. A Spinner Cay chiedi il lasciapassare e fai riparare l'albero. Per il cavalluccio, induci i pirati a una gara di sguardi e nascondi il pappagallo nel loro scrigno: a Brillig Island la sua voce rivela dove scavare.
3. L'occhio della statua si combina con l'Occhio del Lamantino. Sull'isola di De Cava usa il medaglione col lamantino e leggi il foglio: la biblioteca fornisce il libro con il buono per l'esca luminosa.
4. A Spoon Isle collabora con LeChuck: apri l'ostrica e dagli la perla, poi guidalo nell'uso delle chiavi sulle serrature a conchiglia. Conserva lo strumento usato per far leva.
5. Per pescare il reperto a forma di pesce, unisci l'esca luminosa all'uncino e usa il pozzo da pesca nella giungla di Spoon Isle. I coupon raccolti lungo il percorso danno accesso alle altre esche: esamina l'ostrica per ottenere la perla. Dopo l'apertura del santuario, presta il piede di porco a LeChuck e cercalo nuovamente nella giungla per ricevere la tartaruga.

Spezzare l'assedio

1. Durante l'assedio libera Elaine e raccogli le braci con il secchio del negozio. Sul barbecue di Spoon Isle fondi il pappagallo, aumentando il calore col comando della vasca; versa la pirite nello stampo e stacca il falso reperto con lo strumento.
2. Dopo l'inganno a McGillicutty, fatti rompere l'albero. Fai cercare il tesoro vicino all'albero della gomma a Brillig, abbattilo e chiedi ad Anemone di usarlo per riparare la nave. Un'altra provocazione farà rimbalzare il colpo nemico.
3. Conclusa la raccolta, getta in mare la sfera dell'evocazione per proseguire verso la spugna.

Episodio 3 - Lair of the Leviathan

Nel lamantino dovrai conquistare la fiducia di De Cava e il voto della Confraternita, poi trovare un modo per comunicare con un'altra creatura marina.

De Cava e la Confraternita

1. Risveglia Morgan seguendo i suggerimenti di Winslow e usando il cerume trovato sull'albero. Nel quiz matrimoniale ascolta i ricordi richiamabili di Morgan: le risposte si trovano nei suoi racconti.
2. Ottieni il voto di Noogie affidando a Morgan una missione di ricognizione durante l'appuntamento. Per Bugeye impara nuove espressioni parlando con gli altri e osservando l'ambiente: nella sfida evita di ripetere i singoli elementi delle smorfie già usate.
3. Libera Murray dallo scrigno con l'uncino. Mentre Moose beve, allenta con la spada il cranio di Santino e sostituisilo con Murray. Per convincerlo al voto, scambia la copertina del manuale della Confraternita con quella del manuale di tortura.
4. Raccolti i voti, la coclea può essere rimessa nella ferita vicino all'albero della nave. Parla con Morgan durante la fuga.

La lingua dei lamantini

1. Recupera la chiave d'oro dallo scrigno sommerso. Per far parlare Noogie riproduci la smorfia di sorella Agnes: Stinky, Crosseyed, Geezer. Decapitare Murray davanti a Moose lo convince a collaborare. La lingua cercata è il suo strumento per bere.
2. Rientra nel lamantino grazie alla testa del cavalluccio. Metti il pesce sui bonghi per alzare la bile, raccogli la lingua e la fotografia di Guybrush; usa il lassativo nella bile per uscire.
3. Sul medaglione sostituisci la fotografia di De Cava con quella di Guybrush e gira il pulsante con la chiave. Dalla Voodoo Lady disponi le carte Fracture, Journey, Curse e suona: arriva De Singe. Chiedi il manuale, poi usa Journey, Curse, Fracture per convincerlo. Leggi il libro; Journey, Fracture, Curse ti riporta alla nave.
4. Con la lingua avvia il corteggiamento scegliendo il saluto cortese. Alle frasi successive rispondi per associazione di significato: per il cuore usa la mappa, per il conto il prezzo, per l'orario l'orologio. Superato il dialogo, entra nella grotta.
5. In gabbia dai la spada a Morgan; esamina la corda e chiedile di raggiungerla. Liberato, agisci sull'albero della nave; carica il cannone con la testa recuperata e fai fuoco.

Episodio 4 - The Trial and Execution of Guybrush Threepwood

Il processo e la crescita della spugna sono due problemi distinti: risolvi prima le accuse e poi segui il menu voodoo.

Difendersi in tribunale

1. Dichiarati innocente e rappresenta te stesso. Le sospensioni per consultare il cliente consentono di uscire e raccogliere le prove.
2. Hardtack cede se insisti sulle sue menzogne. Per Krebbs sperimenta liquido caustico e cera sulla lampada a forma di gamba. D'Oro vuole un occhio di vetro che riproduca gli occhi contagiati del giudice: ottenuto lo scambio, usa in aula la sua mappa.
3. La barba magnetica di Stan perde limatura: mettila nel cibo del gatto. Libera Jacques con l'uncino e usalo sul gatto in tribunale per smentire McGee.
4. Al Club 41 il litigio e la ricetta del cocktail creano il momento per notificare la convocazione a Elaine: sistema il documento sul bersaglio delle freccette.

Il menu della spugna

1. Apri le pieghe della mappa della Voodoo Lady: il menu indica gli ingredienti, mentre ripiegare gli angoli cambia il percorso mostrato.
2. Per le portate usa, nell'ordine suggerito dagli indizi, i resti della giacca di Stan divorata dalle falene, la zampa tolta alla bestia della giungla, il peperoncino e le carte recuperate dallo scrigno. Il laboratorio consente di anestetzizzare la lingua per prendere il peperoncino.
3. La carica statica del tappeto al Club 41 fornisce un'altra parte del trattamento. Porta poi la spugna al dispositivo dei venti e segui gli eventi dello scontro con De Singe.
4. Per raggiungere la bestia, recupera nel laboratorio il sacco di gambe. Lo zucchero nel pozzo attira le lucciole: raccoglile con una gamba e lascia l'esca sull'altare. Segui poi la scia luminosa fino al sentiero nascosto presso il calendario; la lampada a gamba consente di liberare la zampa puzzolente.
5. I passaggi della mappa dipendono dalle pieghe. Parti dal totem viola, ripiega gli angoli e le due metà per raggiungere il verde e poi il rosso. Apri la metà inferiore e l'angolo in basso a sinistra, ripiega la metà: compare il percorso per lo scrigno dei tarocchi.
6. Prigioniero del marchese, versa zucchero nel barile d'acqua per attirare le lucciole. Metti la spugna nel macchinario e usa il peperoncino su De Singe. Dopo avergli parlato e superato lo scontro, rimetti la spugna nel dispositivo: il vento fornisce l'ultima portata, legata all'udito.

Episodio 5 - Rise of the Pirate God

La morte non conclude il viaggio. Le regole dell'aldilà, del corpo e delle possessioni sono gli strumenti per l'ultimo confronto.

Il crocevia e il ritorno

1. Sporca la barca del traghettatore per distrarlo e prendi il denaro delle mance. Il distributore lo cambia nelle monete necessarie al passaggio.
2. Dai l'osso al cane Franklin. Il calzino di LeChuck gli permette di seguire l'odore fino allo scrigno. Il ladro lo apre ma trattiene l'incantesimo: distrailo e manda Franklin fra le pergamene, poi ritrova il cane nell'area dei tesori.
3. Il rito richiede Franklin come guida, l'ancora gioiello sottratta al cercatore di tesori, il grog come coraggio e il sacrificio di Morgan. Nel duello scegli risposte che incoraggino lei e colpiscano contemporaneamente l'avversario.
4. Per restare nel corpo occorre la gomma spirituale. Il medaglione e la fotografia permettono a Winslow di farti entrare nel cadavere; il diario in cella suggerisce come provocare Bugeye e fargli occupare l'altra prigionia. La birra di radice rivela la gomma giusta.
5. Per recuperare il medaglione, fai inviare a Winslow un messaggio per Anemone. Sott'acqua segnalagli la lettera; sincronizza l'apertura dell'ostrica con l'alga che oscilla per liberare il medaglione e portarlo in superficie.

L'ultima rotta

1. La dieta di Galeb deve restringere la spugna. Dai portali recupera deodorante e rete dalla zattera e dal fondale, benda dal bar, gomma dalla cella, fibbia e piuma dal relitto. Con la rete cattura i minuscoli pappagalli nell'area dei tesori e chiudili nel contenitore delle mance; la fibbia convince il ladro a lasciarti il cofanetto. Al crocevia usa benda, deodorante, cofanetto, pappagalli, gomma e piuma.
2. Sulla nave strappa la vela con l'uncino. Chiedi a Elaine di attaccare; durante il giro di chiglia prendi le chiavi dallo scheletro. Usale sulla grata dei barili quando torni su quel lato. Dall'altro lato sistema la porta caduta sopra il barile: sarà un trampolino.
3. Tornato in alto, usa l'uncino sulla corda per scivolare sopra il cannone. Quando sei di nuovo presso il trampolino chiedi a Elaine di sparare. Al crocevia, usa l'ultimo alito di vita su LeChuck stordito. Dopo lo scontro, l'anello con diamante al centro del crocevia permette il ritorno.

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. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=talesmonkey1](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=talesmonkey1)
2. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 982223-tales-of-monkey-island / faqs / 81661 / chapter-1-launch-of-the-screaming-narwhal](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/982223-tales-of-monkey-island/faqs/81661/chapter-1-launch-of-the-screaming-narwhal)
3. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 982223-tales-of-monkey-island / faqs / 81661 / chapter-2-the-seige-of-spinner-cay](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/982223-tales-of-monkey-island/faqs/81661/chapter-2-the-seige-of-spinner-cay)
4. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=SpinnerCay](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=SpinnerCay)
5. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 961258-tales-of-monkey-island-chapter-2-the-siege-of-spinner-cay / faqs / 57546](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/961258-tales-of-monkey-island-chapter-2-the-siege-of-spinner-cay/faqs/57546)
6. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 982223-tales-of-monkey-island / faqs / 81661 / chapter-3-lair-of-the-leviathan](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/982223-tales-of-monkey-island/faqs/81661/chapter-3-lair-of-the-leviathan)
7. [legendofmi.com / walkthroughs / mi5 /](http://legendofmi.com/walkthroughs/mi5/)
8. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=Tomi3ch](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=Tomi3ch)
9. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 982223-tales-of-monkey-island / faqs / 81661 / chapter-4-the-trial-and-execution-of-guybrush-threepwood](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/982223-tales-of-monkey-island/faqs/81661/chapter-4-the-trial-and-execution-of-guybrush-threepwood)
10. [gameboomers.com / wtcheats / pcTt / talesofmonkeyisland.htm](http://gameboomers.com/wtcheats/pcTt/talesofmonkeyisland.htm)
11. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=TomiEpFour](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=TomiEpFour)
12. [gamefaqs.gamespot.com / pc / 982223-tales-of-monkey-island / faqs / 81661 / chapter-5-rise-of-the-pirate-god](http://gamefaqs.gamespot.com/pc/982223-tales-of-monkey-island/faqs/81661/chapter-5-rise-of-the-pirate-god)
13. [adventuresplanet.it / scheda_soluzione.php?game=TomiFive](http://adventuresplanet.it/scheda_soluzione.php?game=TomiFive)

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