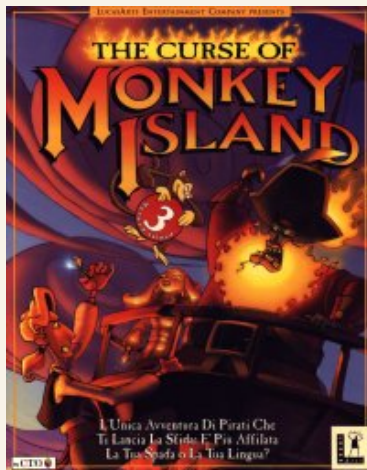


Dal diario di **Guybrush Threepwood**
ai tempi di

The Curse 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

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
Capitolo I: Il dono del pirata zombie LeChuck	4
Capitolo II: La maledizione peggiora	4
Capitolo III: Tre vele al vento	5
Capitolo IV: Il barista, il ladro, la nipote e l'amante	7
Capitolo V: Il bacio della scimmia ragno	8
Provenienza e crediti	9

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

La soluzione della raccolta del sito

Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island

Capitolo I: Il dono del pirata zombie LeChuck

Parla con il piccolo pirata fino a scoprire che si tratta di Wally, il cartografo conosciuto in Monkey 2, quindi stuzzicalo fino a vederlo a terra piangente. Raccogli l'uncino lasciato cadere da Wally poi lo scovolo attaccato al muro ed usali uno sull'altro. Usa il cannone e distruggi tutte le barche degli scheletri. Affacciati dal portello ed usa l'arpione dell'inventario con i rottami in acqua per prendere il braccio scheletrico. Rientra ed usa la spada con la corda del cannone, quindi usa di nuovo il cannone. Una volta solo nella stiva raccogli il nel quale troverai l'anello. Usa l'anello sull'oblò per guadagnarti l'uscita ed abbandonare la nave.

Capitolo II: La maledizione peggiora

Raccogli il tizzone ardente poi vai alla palude al centro ed entra nel relitto. Prendi la colla e lo spillo da terra poi usa il sacchetto di spiccioli con la macchinetta e prendi le gomme da masticare. Tira la lingua dell'alligatore e parla di tutto con la maga. Vai in città ed entra nella bottega dei barbieri. Spingi per due volte il pirata calvo e raccogli la caramella. Esci dalla bottega ed entra in teatro dalla porta laterale. Apri la tasca del cappotto e prendi il guanto. Esamina il cappotto e prendi la forfora. Prendi la bacchetta magica dal tavolo ed usala con il cilindro. Prendi il manuale del ventriloquo. Torna dai barbieri, usa la forfora con il pettine che il pirata grosso appoggia ogni tanto al tavolino, poi parla con i tre diversi barbieri. Chiedi al pirata più grosso di tagliarti i capelli.

Una volta accomodato sulla sedia gira la maniglia una volta e raccogli il fermacarte, poi gira la maniglia per tre volte e prendi le forbici. Esci dalla bottega ed attraversa la porta vicino all'arco. Usa le forbici per due volte: la prima volta con i fiori, la seconda con il sottobosco. Una volta inghiottito dal serpente prendi tutti gli oggetti all'interno della bestia. Sempre all'interno della pancia usa lo sciroppo con il fiore ed il composto ottenuto con la testa del rettile. Prendi la pianta spinosa e le canne. Usa i palloni d'elio dell'inventario con il fermacarte e quindi soffia sul tutto. Usa la canna cava con la spina e la cerbottana così ottenuta con il pallone. Torna dai barbieri ed usa il guanto con il barbiere elegante. Chiudi il coperchio della custodia centrale ed usa il banjo.

La sfida consiste nel ripetere con la stessa combinazione le corde che il tuo sfidante pizzica più violentemente. Quando il pirata ti proporrà una sfida più difficile vai a raccogliere la pistola ed usala sul suo banjo convincendolo così ad unirsi alla tua ciurma. Entra al ristorante e parla con Barbagialla, ovvero il padrone, dicendogli che hai l'invito. Raccogli la teglia per le torte e la forma per i biscotti. Prendi i biscotti al burro vicino alla porta e mangiali: troverai dei vermi. Usa i vermi con il pollo schifoso sul tavolo e raccogli la tessera. Spingi l'avventore silenzioso e raccogli il coltello che ha conficcato nella schiena. Dai la caramella dura a Barbagialla, poi dagli la gomma da masticare. Usa lo spillo per far scoppiare il pallone di gomma di Barbagialla quindi raccogli il dente, mastica una gomma ed usala con il dente d'oro.

Inala l'elio di un palloncino (per farlo usa l'icona del pappagallo dalle azioni) e mastica la gomma con il dente. Esci dal ristorante ed usa la teglia sul fango per raccogliere il dente. Vai dal barbiere calvo e mostrargli il dente d'oro. Recati ora nell'arco accanto al teatro quindi sulla collinetta erbosa. Usa il coltello con il cavalletto e incendia la scia di rum con il tizzone ardente. Torna nell'arco ed usa lo stampo per i

biscotti con l'albero della gomma in modo da ricavarne un tappo di gomma. Recati dai barbieri e parla con Haggies per sfidarlo nel tiro del tronco. Grazie all'albero di gomma la tua ciurma è ora al completo. Vai alla mappa e recati al Cabana. Fai vedere la tessera raccolta nel ristorante di Barbagia alla al Cabana Boy, poi raccogli tre teli e mettili nel portaghiaccio sul carrello.

Usa i teli con il Cabana Boy che scapperà consentendoti di prendere tranquillamente l'olio per la frittura. Vai sulla spiaggia del Cabana e, dopo esserti scottato i piedi, usa sulla sabbia i tre teli bagnati. Parla con Placido e prendi il boccale dalla sua pancia. Esci dal cancello e torna in città. Vai dal ragazzo che vende limonate e sostituisci il suo boccale con il tuo, quindi chiedi una limonata. Raccogli la caraffa ed usala per prendere della tintura dai tini lì accanto. Torna da Placido e dagli il boccale senza fondo poi riempi il boccale di tintura. Usa l'olio da frittura sulla schiena di Placido poi strappagli la mappa con le mani. Vai a Danjer Cove ed usa, all'interno dell'inventario, il tappo di gomma con la colla. Usa quindi il tappo con il buco sulla barca. Usa la barca per giungere fino alla nave.

Prima di salire sulla nave usa il coltello con l'asse di legno. Sali a bordo e tocca qua e là per farti catturare. Dopo essere stato gettato fuori bordo tutto impiumato recati da Barbagia che ti farà tornare sulla nave. Usa il libro da ventriloquo con la scimmia poi prendi la mappa, apri l'oblò ed esci. Vai al teatro e sali al piano del tecnico delle luci. Premi i pulsanti secondo le coordinate della mappa per trovare dove è nascosta Elaine. Al piano di sotto usa il grasso di pollo con le palle da cannone poi entra in scena e scava con il badile.

Capitolo III: Tre vele al vento

In questo capitolo puoi scegliere tra due possibili modalità di gioco. Parlando con Haggies puoi scegliere di avere il suo aiuto e, in questo caso, basterà un colpo per affondare le altre navi. Diversamente saranno necessari sempre più colpi a segno per vincere le battaglie e sarà altresì necessario tornare ogni volta a Puerto Pollo per acquistare cannoni via via più potenti. Per iniziare la battaglia navale osserva la mappa sul tavolo. Inizia con l'attaccare la nave "?" e prosegui gradualmente fino alla nave del Capitano Rottingham. Dopo ogni arrembaggio è necessario vincere un duello a base d'insulti, tipico delle avventure di Monkey Island. Ecco una tabella con le giuste risposte:

Pirata comune: Ogni nemico io l'ho sempre annientato

Capitano Rottingham: I miei assalti hanno lasciato un intero arcipelago spopolato

Guybrush: Con il tuo fiato sicuramente l'avrai soffocato

Pirata comune: Sei più repellente di una scimmia in negligée

Capitano Rottingham: Hai il sex appeal di uno shar-per

Guybrush: Somiglio tanto alla tua fiancée?

Pirata comune: In tutti i Caraibi per le mie grandi imprese vengo celebrato

Capitano Rottingham: La mia abilità con la spada è un fatto assodato

Guybrush: Peccato che sia tutto inventato

Pirata comune: En garde! Touché!

Capitano Rottingham: Tua madre porta il toupée

Guybrush: Oh, basta coi cliché!

Pirata comune: Davanti alla mia faccia devi restare impietrito

Capitano Rottingham: Mai prima d'ora ho incontrato un tale mollusco bollito

Guybrush: Oh, dovrei fare un paragone ardito

Pirata comune: Somigli a quel fesso di mio zio Vito

Capitano Rottingham: Nessuno potrà salvarti quella pelle da pollo denutrito

Guybrush: Tua zia troverebbe il paragone alquanto ardito

Pirata comune: Ti lascerò devastato, mutilato e sforacchiato

Capitano Rottingham: Non saprei dire di me cosa più ti ha terrorizzato

Guybrush: Solo il tuo odore mi rende nauseato, agitato e infuriato

Pirata comune: Non potrò dormire finché non ti avrò massacrato

Capitano Rottingham: Il tuo tanfo renderebbe uno spurgatore di fogne schifato

Guybrush: Forse dovresti passare al decaffeinato

Pirata comune: Ucciderti sarebbe un trascurabile omicidio

Capitano Rottingham: Alla fine il tuo corpo sarà marcio e ammuffito

Guybrush: Allora uccidere te sarebbe un trascurabile funghicidio

Pirata comune: Mai visto uno spadaccino più goffo di te

Capitano Rottingham: Mai visto un mentecatto come te

Guybrush: Avresti potuto ma eri troppo impegnato nel macramè

Pirata comune: Sei il mostro più orrendo mai creato

Capitano Rottingham: Il tuo aspetto lascerebbe un porco nauseato

Guybrush: Un po' come le ragazze che hai corteggiato

Pirata comune: Preferisci essere sepolto o cremato?

Capitano Rottingham: Ti lascio scegliere se essere sbudellato o decapitato

Guybrush: Con te in giro preferirei essere affumicato

Pirata comune: Non avrò pietà per te

Capitano Rottingham: Non avrò pietà di te

Guybrush: A quanto pare non ne hai neanche per te

Pirata comune: Un motteggio più arguto del mio non c'è

Capitano Rottingham: Non riuscirai neanche ad avvicinarti a me

Guybrush: Certo, chi può avere un fiato più fetente di te?

Pirata comune: Ti infilzerò come un porco in un buffet

Capitano Rottingham: Hai lo sguardo di un pesce in salsa rosé

Guybrush: Quando avrò finito con te sarai un filetto grillé

Pirata comune: Quando tuo padre ti ha visto deve essere rimasto basito

Capitano Rottingham: Sei la vergogna del tuo casato, je suis inorridito

Guybrush: Il mio almeno può essere reperito

Capitolo IV: Il barista, il ladro, la nipote e l'amante

Raccogli la bottiglia sulla sabbia poi parla di tutto con Haggis. Vai all'albergo, entra e parla di tutto con l'indovina. Prendi la carta dal tavolo poi chiedi ancora di farti leggere il futuro e continua a raccogliere le carte estratte finché hai nell'inventario cinque carte uguali. Entra nella porta in fondo e prendi la calamita dal frigorifero. Vai al bancone del bar, prendi il libro di ricette ed il cuscino dello sgabello. Vai al villaggio dei cannibali, prendi il blocco di tofu, la tazzina e il succhiello. Vai al cimitero, accanto alla casa del custode e raccogli mazzetta e scalpello. Dai al cane il biscotto con i vermi per farti mordere, poi prendigli un ciuffo di pelo. Torna all'albergo ed entra nella stanza con il frigorifero. Usa lo scalpello con il formaggio per prenderne un pezzo.

Vai alla spiaggia, usa il cuscino con le rocce in terra e quindi la mazzetta con l'albero di gomma per far cadere l'uovo. Torna al villaggio dei cannibali e, nell'inventario, usa il succhiello con il tofu poi usa la maschera così ottenuta. Con la maschera sali fino da Testa di Limone e parlaci. Una volta ammesso alla cerimonia sul vulcano lancia il formaggio nel cratere. Torna all'albergo, sali al piano superiore ed apri la prima porta. Usa il martello sul chiodo poi esci e raccogli il ritratto ed il chiodo a terra. Vai al mulino e raccogli il peperoncino, poi torna all'albergo e dai al barista l'uovo, il peperoncino ed il pelo del cane che ti ha morso come da ricetta. A questo punto parla di tutto con il barista. Esci e metti del formaggio nella pentola sul barbecue, poi prendi la pentola e portala ai tre pirati parrucchieri.

Prendi la lozione e torna all'albergo. Prendi lo specchio sul muro accanto al barista. Nell'inventario usa il ritratto con le forbici, quindi metti il volto al posto dello specchio sul muro. Sali al piano superiore ed usa il contorno del ritratto con la prima porta, poi entraci e guarda dal portello. Scendi al bancone del bar e raccogli il vaso vuoto. Parla con il barista e chiedi un drink con l'ombrellino. Nell'inventario usa lo scalpello per aprire l'anti-sbronz, quindi usa l'anti-sbronz con il drink sul tavolo. Bevi il drink per entrare in uno stato di morte apparente. Esci dalla bara usando lo scalpello, poi apri, sempre con lo scalpello, l'altra bara per liberare Stan. Raccogli i chiodi e torna all'albergo. Sali al piano superiore ed apri la porta in fondo con il biglietto da visita di Stan.

Entra, tira il letto ed usa i chiodi con il letto aperto per fissarlo a terra. Prendi il libro, scendi e parla con il barista dell'anello e della tomba. Una volta convinto il barista che sei un suo parente usa il solito metodo per simulare la tua morte. Questa volta sarai sepolto nella tomba di famiglia Goodsoup. Una volta nella cripta raccogli il palanchino, poi avvicinarti alla statua e raccogli Murray, il teschio. Esamina la crepa nel muro, poi usa la colla con il braccio scheletrico quindi il braccio con la lampada del becchino. Usa la lanterna con Murray per uscire dalla tomba, vai all'albergo, entra nella stanza con il frigorifero e prendi il tuo certificato di morte dall'archivio. Sali al piano superiore ed usa il palanchino con il buco nel muro e poi con il letto per

togliere i chiodi.

Torna nella cripta dei Goodsoup e raccogli l'anello da terra poi vai da Stan e stipula un'assicurazione sulla vita che dovrai pagare con il dente d'oro. Ora dai a Stan il tuo certificato di morte per riscuotere il premio dell'assicurazione. Vai al mulino ed usa l'ombrello sulle pale per salire. Usa il vaso vuoto con l'acqua zuccherata. Vai da Elaine ed usa la lozione unta sul suo dito poi togli l'anello maledetto. Metti il vaso con l'acqua zuccherata sul ceppo e, quando sono entrate le lucciole, chiudi il vaso con il suo tappo. Usa lo scalpello con il vaso pieno di lucciole per sfioracchiarne il tappo quindi vai al faro. Sostituisci lo specchio rotto con quello del tuo inventario poi metti il vaso con le lucciole al posto della lampada. Vai alla spiaggia ed usa la tazzina con l'acqua di mare.

Apri la bottiglia di schiuma da barba con i denti (icona del pappagallo) quindi usa la calamita con l'ago poi l'ago con il tappo di sughero. A questo punto metti l'ago nella tazza piena d'acqua e dai la bussola così fabbricata al traghettatore chiedendogli di condurti a Skull Island. Sali fino all'addetto all'argano, parlati e chiedigli di farti scendere. Durante la caduta usa l'ombrello e, una volta nella caverna dei contrabbandieri, parla con loro fino a che non accetteranno di giocare a poker. Durante la partita sostituisci, nell'inventario, la "mano debole" con le cinque carte uguali prese all'indovina. Tornato alla radura usa il grosso diamante con l'anello quindi infilalo al dito di Elaine per liberarla dalla maledizione di LeChuck.

Capitolo V: Il bacio della scimmia ragno

Parla con LeChuck poi, una volta tramutato in bambino, apri la porta ed esci. Parla con Cucciolone chiedendogli dei premi e poi dell'età. Scegli come premio l'ancora quindi prendila. Usa, nell'inventario, la schiuma da barba con la teglia per torte poi infilaci l'ancora ed usala con il ratto in modo da eliminare il clown. Apri il cancello e sostituisciti al clown ricevendo così una torta in faccia. Vai da Cucciolone e continua a spingerlo fino a farti mordere ed a strappargli un ciuffo di peli. Vai dal gelataio a destra e prendigli il pepe. Chiedi un gelato normale. Aggiungi al gelato il pepe, i resti della torta di meringa ed il pelo di Cucciolone, quindi mangialo. Salta dal vagoncino alla prima scena e prendi la corda. Riparti e salta alla seconda scena per prendere il barilotto di rum.

Alla terza scena apri la lanterna accanto a Wally, soffiaci sopra per spegnerla, quindi prendi l'olio combustibile. Alla fermata successiva percorri il sentiero innevato fino alla grande scimmia e mettile il barile di rum nella mano. Nell'inventario usa l'olio combustibile sulla corda per farne una buona miccia quindi usala sul barile in mano alla scimmia. Scendi accanto ai binari e preparati con il pepe in mano. Quando arriva LeChuck usa immediatamente il pepe su di lui in modo da fargli incendiare la miccia e concludere così The Curse of Monkey Island.

Congratulazioni avete finito anche questa avventura.....

:~)

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 SolMonkey3.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.