

Solution de



Sur l'île de Méléé, repaire de pirates en tous genres, vous voulez devenir vous aussi pirate. Pour cela, il vous faudra passer trois épreuves : apprendre le maniement du sabre, devenir un fieffé voleur et retrouver le trésor de l'île aux singes.

1) L'ILE DE MELEE : - Aller à droite. Devant le Scumm Bar, OUVRIRE la PORTE. Entrer. Aller à droite et devant les trois pirates, PARLER aux PIRATES pour tout savoir sur les épreuves (Réponses 2, 1, 2, 3, 4, 5). Devant la porte de la cuisine à droite, attendre que le cuisinier sorte. OUVRIRE la PORTE. Entrer. Sur la table, RAMASSER la VIANDE. Sous la table, RAMASSER la MARMITE. Devant la porte de droite, OUVRIRE la PORTE. Aller plusieurs fois au bout à droite pour faire fuir l'oiseau. RAMASSER le POISSON. Sortir du bar par la gauche. FERMER la PORTE. Aller à gauche, monter le chemin au bord de la falaise et prendre le sentier à droite. Sur la carte, la clairière. Aller à gauche vers le chapiteau et entrer. PARLER aux DEUX HOMMES (Réponses 1, 2, 1, 2, 2). Sortir. Aller à droite. Prendre le sentier. Sur la carte, le village. Entrer dans le village. Devant l'homme au perroquet, PARLER au CITOYEN (Réponse 3). PARLER au CITOYEN pour obtenir une carte (Réponses 1, 2). Devant la 1ère porte à droite de la pendule. OUVRIRE la PORTE. Entrer. RAMASSER le POULET. Aller à droite. PARLER à la VOYANTE sur votre avenir (Réponses 3, 1). Aller à gauche. OUVRIRE la PORTE. Sortir.

2) LE TRESOR : - Passer sous le clocher. Entrer dans le bâtiment à gauche de l'église. PARLER au PRISONNIER. Sortir. Devant le bâtiment à droite de l'église, OUVRIRE la PORTE. Entrer. REGARDER la PANCARTE. UTILISER la SONNETTE. PARLER au MARCHAND (Réponse 1). Dès qu'il est parti, PRENDRE l'EPEE sur le coffre. PRENDRE la PELLE à côté du coffre. OUVRIRE la PORTE. Sortir. Payer vos achats ainsi que les pastilles de menthe (Réponses 1, 1, 1, 1, 2, 2). Sortir. Entrer dans le bâtiment à gauche de l'église. DONNER les PASTILLES au PRISONNIER (Réponses 1, 1, 2, 2). Sortir. Sortir du village par la droite, passer devant le bar, monter le chemin sur la falaise et prendre le sentier à droite. Sur la carte, le croisement. Aller en haut à droite. RAMASSER les FLEURS JAUNES. Gauche. Droite. Gauche. Droite. Haut. Droite. Gauche. Haut. Droite. UTILISER la PELLE sur la CROIX. Aller à gauche.

3) LE GOUVERNEUR : - Sur la carte, le pont. Devant le troll, DONNER le POISSON au TROLL. Traverser le pont. Sur la carte, la maison à droite de l'île. Devant la porte de la maison, OUVRIRE la PORTE. Convaincre l'homme de vous apprendre l'art du sabre (Réponses 1, 1, 1, 1, 1, 1, 4, 4). Sortir. Sur la carte, le village. Entrer dans le village, passer sous le clocher et aller au bout à gauche. Aller chez le gouverneur. Devant les chiens, UTILISER les PETALES JAUNES sur la VIANDE. DONNER la VIANDE aux CANICHES. Devant la porte, OUVRIRE la PORTE. Entrer. OUVRIRE la PORTE à droite. Entrer. Après la scène, sortir de la maison. Retourner au village. Entrer à gauche de l'église. DONNER le POISON au PRISONNIER. OUVRIRE le GATEAU. Sortir. Aller chez le gouverneur à gauche. Entrer. Passer par le trou dans le mur. Après la scène (Réponses 1, 1, 1, 1). Aller vers la gauche. OUVRIRE la PORTE (Réponse 1). Au fond de l'eau, RAMASSER l'IDOLE.

4) LE MAITRE D'ARMES : - Il vous faut maintenant vous entraîner à l'épée en provoquant les pirates que vous rencontrez. Ils vous apprendront de nombreuses insultes. Il vous en faut au moins une bonne quinzaine pour pouvoir affronter plus tard la REINE DU SABRE (Voir tableau). Sur la carte, le village. Entrer dans le village, passer sous l'horloge et devant le bâtiment à droite de l'église, OUVRIRE la PORTE. Entrer. Devant le comptoir, UTILISER la SONNETTE. PARLER au MARCHAND (Réponse 1). Suivre le marchand jusqu'au maître d'armes. Devant celle-ci, (Réponse 2). Utiliser les répliques pour battre le maître d'armes.

5) L'EQUIPAGE : - Sur la carte, le village. Au marchand sur le quai, (Réponse 2). Devant le bar, OUVRIRE la PORTE. Entrer. Aller à droite. Devant le cuisinier, PARLER au CUISINIER (Réponses 1, 2, 2). Sur les cinq chopes de bière, RAMASSER la CHOPE. Devant la porte à droite, OUVRIRE la PORTE. Entrer. UTILISER la CHOPE sur le TONNEAU. Sortir rapidement et aller dans le bâtiment à gauche de l'église en faisant: UTILISER la CHOPE qui se DESAGREGE sur la CHOPE. Devant la serrure de la prison, UTILISER la CHOPE sur la SERRURE. Sortir. Sortir du village par la droite, monter le chemin sur la falaise et prendre le sentier à droite. Sur la carte, l'îlot en haut de l'île. Monter au poteau. UTILISER le POULET sur le CÂBLE. Descendre du poteau. Devant la maison, OUVRIRE la PORTE. Entrer. Au pirate, lui dire que le gouverneur a été enlevé (Réponses 1, 3). « PELOTER » le PERROQUET. Sortir. Monter au poteau. UTILISER le POULET sur le CÂBLE. Descendre du poteau. Sur la carte, la maison du maître d'armes. Lui dire que le gouverneur a été enlevé (Réponse 3)

6) LE BATEAU : - Sur la carte, les lumières. Acheter un bateau à crédit (Réponses 2, 2, 3, 2, 2, 5). Partir par la gauche. Sur la carte, le village. Entrer dans le village, passer sous l'horloge et devant le bâtiment à droite de l'église, OUVRIRE la PORTE. Devant le comptoir, UTILISER la SONNETTE. Demander un acte de crédit. Noter la combinaison du coffre. Demander à voir le maître d'armes (Réponses 2, 1). Monter devant le coffre et refaire la combinaison du coffre avec POUSSER et TIRER la POIGNEE (2 à gauche->tire, tire - 4 à droite->pousse, pousse, pousse, pousse etc... on ne va pas tout vous dire quand même...) Prendre la lettre de crédit., et sortir. Sortir du village par la droite, suivre le chemin sur la falaise et prendre le chemin à droite. Sur la carte, chez Stan. Choisir le bateau au fond (Réponses 3, 2, 3, 3, 4, 1, 3, 2, 4, 1, 2, 2, 2, 2, 2, 2, 3, 3, 2, 4). Partir par la gauche. Sur la carte, le village. Sur le quai, au prisonnier, (Réponses 3, 2).



7) LE VOYAGE : - Sur le bureau, RAMASSER la PLUME. RAMASSER l'ENCRE. OUVRIR le TIROIR. RAMASSER le VIEUX LIVRE. Sortir par la gauche. Sur le pont, UTILISER l'ECHELLE de CORDE. RAMASSER le DRAPEAU de PIRATE. Descendre du mat. Descendre par l'écoutille sur le pont. Descendre à la cuisine par la porte à gauche de l'escalier. A gauche, OUVRIR le PLACARD. RAMASSER les CEREALES. OUVRIR les CEREALES. REGARDER le CADEAU. Remonter sur le pont. Descendre dans votre cabine par la porte. Devant l'armoire, UTILISER la CLE sur l'ARMOIRE. RAMASSER le COFFRE. OUVRIR le COFFRE. REGARDER le COFFRE. Monter à l'étage supérieur. Descendre dans la cale par l'écoutille. RAMASSER la CORDE au premier plan. Devant les barils à gauche, RAMASSER la POUDRE à CANON. Devant la coffre en bas à droite, OUVRIR le COFFRE. REGARDER le COFFRE. Remonter à l'étage supérieur. Descendre à la cuisine par la porte à gauche de l'escalier. Sous l'étagère de gauche, RAMASSER la MARMITE. Préparation de le potion VAUDOÛ : devant le chaudron, UTILISER les BATONS de CANNELLE sur le CHAUDRON. UTILISER le DRAPEAU de PIRATE sur le CHAUDRON. UTILISER le VIN sur le CHAUDRON. UTILISER l'ENCRE sur le CHAUDRON. UTILISER le BOULET sur le CHAUDRON. UTILISER les PASTILLES de MENTHE sur le CHAUDRON. UTILISER la POUDRE à CANON sur le CHAUDRON. UTILISER les CEREALES sur le CHAUDRON. Après l'explosion UTILISER la PLUME sur la BRAISE. Monter à l'étage supérieur. Descendre dans la cale par l'écoutille. Devant les barils à gauche, RAMASSER la POUDRE à CANON. Remonter sur le pont. Devant le canon, UTILISER la CORDE sur le CANON. UTILISER la POUDRE à CANON sur la bouche du CANON. UTILISER la MARMITE sur Guybrush. Regardez la scène...

8) L'ILE AUX SINGES : - Sur la plage, RAMASSER la BANANE. REGARDER le PAPIER sur l'arbre. Aller vers la jungle. Aller à la forteresse à gauche de l'île. RAMASSER la LONGUE-VUE. RAMASSER la CORDE. POUSSER le CANON. A l'Hermite (Réponse 3). RAMASSER le BOULET. RAMASSER la POUDRE à CANON. Aller au centre de l'île ou la rivière traverse la montagne. Passer le pont en bois. Monter les escaliers dans la montagne. POUSSER l'ART PRIMITIF plusieurs fois pour que le rocher soit face à vous avec le rondin de bois dans l'alignement. Monter les escaliers dans la montagne. Au sommet, POUSSER la PIERRE au centre. Le gros rocher doit atterrir dans un bananier sur la plage. A l'Hermite (Réponse 3). Redescendre jusqu'à la rivière. Passer le pont. RAMASSER le PETIT ROCHER sur le message. Sur les rochers à droite, UTILISER la POUDRE à CANON sur le BARRAGE. UTILISER le PETIT ROCHER sur le BOULET. Aller à la mare au bout de la rivière que vous avez déviée. RAMASSER la CORDE sur le cadavre. A l'Hermite (Réponse 3). Retourner en bas de l'île ou vous êtes arrivé. Aller dans la crevasse. UTILISER la CORDE sur les BRANCHES SOLIDES. Descendre. UTILISER la CORDE avec la SOUCHE ROBUSTE. Descendre. RAMASSER les RAMES. Remonter tout en haut. Retourner sur la plage

9) LES CANNIBALES : - RAMASSER les BANANES. UTILISER les RAMES sur la CHALOUPE. Utiliser la barque pour remonter à droite de l'île, contourner la presqu'île et remonter jusqu'à la prochaine plage. Débarquer puis traverser la jungle jusqu'au village des cannibales. Dans le village, aller à gauche. Devant le panier, RAMASSER les BANANES. Aller à droite. PARLER aux CANNIBALES (Réponse 1). Une fois enfermé, RAMASSER le CRANE. Au milieu de la pièce, TIRER la PLANCHE DETACHEE. Sortir par le trou (eh oui ! sans le ramasse-bananes !). Sortir du village et retourner sur la plage. UTILISER la CHALOUPE. Retourner à la plage du départ. Aller en bordure de la jungle et aller voir le singe. DONNER la BANANE au SINGE (5 fois). Aller à pied dans la presqu'île à droite. Le singe doit vous suivre. Aller dans la clairière. Aller à droite et devant le totem de gauche, TIRER le NEZ du TOTEM de gauche. Laisser la place au singe pour qu'il vous imite. Entrer par le portail ouvert. RAMASSER la PETITE IDOLE. Sortir et retourner à la plage du départ. Devant la barque, UTILISER la CHALOUPE. Remonter à droite de l'île, contourner la presqu'île et remonter jusqu'à la prochaine plage. Débarquer puis traverser la jungle jusqu'au village des cannibales. Dans le village, aller à gauche puis revenir. PARLER aux CANNIBALES (Réponse 2). DONNER la PETITE IDOLE aux CANNIBALES. Aller à gauche. Entrer dans la hutte. RAMASSER le RAMASSEUR de BANANES. Sortir. A l'Hermite, DONNER le RAMASSEUR de BANANES à l'HERMITE. Sortir du village puis y rentrer à nouveau. PARLER aux CANNIBALES (Réponses 1, 1, 3, 1, 4, 1, 2, 1.). DONNER le PROSPECTUS aux CANNIBALES. Sortir du village.

10) LES CATACOMBES : - Retourner sur la plage. UTILISER la CHALOUPE. Descendre le long de la côte, contourner la presqu'île et accoster à la plage. REGARDER la BOUTEILLE. Aller à droite dans la presqu'île. Aller dans la clairière. Aller à droite et passer le portail ouvert. Aller vers l'oreille du gros singe. UTILISER la CLE sur L'OREILLE. La bouche s'ouvre. Entrer. Regarder la tête de l'explorateur pour avoir les directions jusqu'au bateau pirate. PARLER à la TETE d'EXPLORATEUR pour avoir son collier (Réponses 2, 2, 2, 2, 2). UTILISER le COLLIER du NAVIGATEUR

11) LA RACINE VAUDOÛ : - Monter sur le bateau. Devant la porte à gauche, OUVRIR la PORTE. Entrer. UTILISER la BOUSSOLE MAGNETISEE sur la CLE au mur. Sortir. FERMER la PORTE. Aller à droite. Descendre par l'écoutille. Aller à droite. Devant les animaux, RAMASSER une PLUME. Aller à gauche. Devant les pieds du pirate, UTILISER la PLUME sur les PIEDS (2 fois). RAMASSER le PICHET qui tombe. Aller à droite. Devant la grille de la cale, UTILISER la CLE sur l'ECOUTILLE. Descendre. UTILISER la BOUTEILLE sur la PLAT du rat. Devant le pot à droite, RAMASSER la GRAISSE. Remonter. Sortir par la gauche et remonter sur le pont. Devant la porte de droite, UTILISER la GRAISSE sur la PORTE. OUVRIR la PORTE. Entrer. RAMASSER les OUTILS. Sortir. FERMER la PORTE. Descendre par l'écoutille. Aller à droite. Aller devant la caisse qui brille à droite, UTILISER les OUTILS sur la CAISSE. REGARDER la CAISSE. Sortir par la gauche. Remonter sur le pont. Descendre du bateau. Aller à gauche. Au village, aller voir les cannibales. Au singe à 3 têtes (Réponse 2). Sortir du village. Au fantôme (Réponses 2, 2, 1, 2, 1). A vos amis (Réponse 1)

12) LA MORT DE LE CHUCK : de retour au village, sur tous les fantômes que vous rencontrez, UTILISER la MIXTURE sur le FANTOME. Aller à droite et entre dans le village. Passer sous l'horloge. Devant l'église, OUVRIR la PORTE. Entrer. (Réponses 4, 1, 3, 4). Lorsque vous sortez du distributeur de grogs chez Stan, RAMASSER la BOUTEILLE. UTILISER la BOUTEILLE sur LECHUCK .

C'est une des façons de terminer le jeu... A vous de trouver les autres. **FIN**

QUELQUES INSULTES A SAVOIR...



Q: Tu peux encore prendre tes jambes à ton cou.

R: Rien à faire je tiendrai jusqu'au bout.

Q: Sous peu je vais t'embrocher avec mon épée.

R: D'abord arrête de la brandir comme un plumeau.

Q: Bave pas comme ça ton épée va déraper.

R: Je vais te la fermer une fois pour toute.

Q: Les gens tombent comme des mouches quand j'arrive.

R: Avant même de sentir ton haleine.

Q: Tu peux pas te payer des pantalons plus longs.

R: J'ai gagné le concours des plus beaux mollets.

Q: Ca ce voit que l'alcool t'a imbibé le cerveau.

R: Je bois pour tolérer les gens comme toi.

Q: Tu te bas comme un bœuf.

R: Oh car toi tu te bas comme une vache.

Q: Ta voix n'a pas encore muée.

R: Excuse moi j'ai fait un tube l'été dernier.

Q: Tu portes encore des couches.

R: Pour être marin il faut savoir se mouiller.

Q: Alors tu bafouilles quand tu parles aux femmes.

R: Les femmes se battent pour s'approcher de moi.

Q: Je vais t'aider à te raser.

R: Laisse tomber j'ai déjà fait ma toilette.

Q: Dis donc qu'est ce que tu es laid.

R: C'est tout ce que tu trouves à me dire.

Q: J'avais un chien qui était plus intelligent que toi.

R: Il a du t'apprendre tout ce que tu sais.

Q: Tu te comportes comme un mendiant.

R: J'essayais de me mettre à ton niveau.

Q: J'ai parlé à des singes plus polis que toi.

R: Je vois que tu as passé du temps chez tes parents



solution par BiBlioKlik

<http://www.biblioklik.be.cx>