



# Bud Tucker in Double Trouble

Les dossiers de LTF  
Créé le 01/05/2005

## Dans la chambre

Ouvrir le tiroir de la table de nuit. Prendre le livre sans la table de nuit. Prendre le sparadrap sur le lavabo. Prendre le savon et l'épingle de sûreté sur l'étagère au-dessus du lavabo. Utiliser le savon sur la fenêtre. Ouvrir la fenêtre et sortir.

## Sur Seedy Street

Prendre les disques au fond de la ruelle. Aller vers Seedy Street puis vers la gauche. Parler au videur du Big Al's Bar (1, 2, 2, 1). Aller vers la droite. Parler à Tony le Sournois (2, 2, 2, 3). Ouvrir la porte de la boulangerie et y entrer. Utiliser les allumettes sur l'alarme anti-fumée. Sortir, aller à droite puis vers la ruelle. Aller vers la cuisine du boulanger. Prendre le pain au sucre puis sortir. Aller Seedy Street et donner le pain au sucre à Tony le Sournois. Aller vers la gauche et donner la cravate au videur. Une fois dans le club, parler au barman (3, 1). Lors de la discussion avec Lola (2, 2, 1). Lors de la discussion avec le policeman (4, 1, 2).

## Dans la cellule

Prendre le seau hygiénique. Utiliser le seau avec le tuyau percé, en haut à droite. Utiliser le seau plein d'eau avec Pansy (1, 3, 3).

## Au Centre commercial

Aller dans le magasin des articles des années 70. Utiliser le tourne-disque. Parler à Doc 7 (4, 2, 2). Aller vers la sortie puis dans le magasin "bouchons". Utiliser la pièce de monnaie avec la cabine photographique puis prendre les photos. Sortir et aller vers le point d'information. Parler au cerveau (4) puis sortir. Aller à droite pour entrer dans le magasin d'articles de pêche. Parler au capitaine (2, 2, 2, 1, 1) et sortir. Ouvrir la porte du dentiste et entrer. Prendre les ciseaux sur l'établi, puis sortir. Aller au Burger Bar Utiliser le filet avec le réceptacle à hamburger. Utiliser la carte pour aller au parc.

## Dans le parc

Aller à gauche et prendre le journal à côté du clochard. Parler à Royston (2, 3) Dans le bric-à-brac, prendre le casier à homard. Regarder le journal. Utiliser la carte pour aller au musée.

## Au Musée

Prendre la ficelle près du lecteur de journal. Entrer dans le musée. A l'intérieur, prendre les patins à roulettes. Utiliser les patins à roulettes avec le conservateur du musée. Prendre l'imperméable et sortir. Utiliser la carte pour aller au centre commercial.

## Sur les quais

Aller à gauche et entrer au point d'information. Parler au cerveau (4). Utiliser la carte pour aller aux quais. Aller à droite et prendre le poisson-scie. Parler à Byron (2). Aller vers l'échelle Sur le bateau, parler à Billy Dosser (4, 1). Utiliser la carte pour aller à Seedy Street Aller à gauche et parler à Dave la bricole (5, 2, 1). Utiliser la carte pour aller au parc. Utiliser le poisson-scie sur la branche du gros arbre puis prendre la branche. Utiliser l'épingle de sûreté avec la corde puis la branche avec l'ensemble formé. Utiliser le sparadrap sur le tuyau d'arrosage. Utiliser les ciseaux sur le robinet. Parler au vers (toujours la dernière phrase). Utiliser la carte pour aller aux quais. Aller vers l'échelle. Sur le bateau, parler à Billy (2). Aller vers l'échelle. Donner la carte de sécurité à Byron. **Chez Tate - Dans la cuisine**

Dans le débarras, parler au professeur (1, 2, 1, 1). Une fois détaché puis sorti, aller à gauche. Dans le métro, aller à droite puis sortir. Aller au bout des quais. Utiliser la montre magnétique avec l'objet brillant flottant sur l'eau. Prendre la clé et l'utiliser sur l'armoire. Ouvrir l'armoire puis prendre le Truc rose et le canard dansant. Aller vers les quais, à droite et vers la porte étrange. Prendre la bouillotte et sortir. Retourner au métro et aller au trou d'aération. Aller à droite. Dans la salle étrange, aller vers la sortie puis vers le bas du couloir. Aller vers l'encadrement de porte. Dans la cuisine, utiliser le truc rose avec la peinture et, vite, la bouillotte avec la cruche du cuisinier : les hommes de la salle de commande sont empoisonnés.

## Le sous-marin

Sortir de la cuisine puis aller vers le haut du couloir et vers la salle étrange. Aller vers le trou d'aération et retourner aux quais comme expliqué précédemment. Utiliser la bouillotte vide avec la bouteille d'oxygène. Utiliser la bouillotte gonflée sur le sous-marin de Tate. Aller vers l'écotille puis vers la salle des machines. Utiliser le bouton et prendre la clé d'horlogerie. Aller vers le foyer du sous-marin puis vers la porte du bureau. Prendre le lecteur de cassettes et regarder le post-it. Aller vers le foyer du sous-marin puis vers la salle de commande. Utiliser la console informatique et taper le code du post-it. Aller vers le foyer du sous-marin puis vers l'écotille et vers les quais. Aller à droite et vers le centre de commande. Prendre la cassette sur la console centrale. Aller vers la porte automatique de droite et retourner à la salle étrange. Regarder le mémo et aller vers la sortie. Aller vers le bas du couloir et vers l'encadrement de porte Prendre la radio et l'ouvrir puis utiliser les piles et la cassette sur le lecteur de cassettes. Utiliser la grosse clé d'horlogerie avec la machine à laver, sortir. Aller vers le haut du couloir et utiliser le canard dansant avec Béryl. Prendre la clé et retourner au métro. Utiliser la petite clé d'horlogerie sur le poinçon d'horlogerie. Prendre la carte de sécurité et retourner aux quais. Aller vers la porte étrange. Utiliser le lecteur de cassettes sur le garde endormi et sortir. Aller vers le centre de commande puis vers la porte automatique de gauche. Ouvrir l'image et utiliser la clé avec le coffre fort pour prendre le faux nez. Retourner près de Béryl. Utiliser la clé avec la porte. Ouvrir la porte. Aller vers la soute à provisions.

## La tour

Utiliser la montre magnétique avec la porte de la cave, l'ouvrir et y entrer. Prendre l'imperméable, la manivelle et la gomme rose sous la table vétuste. Aller dehors. Prendre la boîte à pizza et le sauteur de l'espace dégonflé. Utiliser la poignée de manivelle avec la plate-

forme. Utiliser la gomme rose avec le sauteur dégonflé. Utiliser le sauteur gonflé avec l'ouverture. Une fois à l'intérieur, prendre le journal et aller à l'antichambre. Aller vers l'héliport Prendre la clé de serrage et l'utiliser avec le rotor de queue. Prendre la rondelle ainsi que le bidon d'huile. Aller vers l'antichambre. Utiliser le bidon d'huile sur la hache d'incendie puis prendre la hache. Aller vers le couloir et y prendre le téléphone mobile. Aller au sous-sol puis sortir. Parler au prof (2, 1).

### **Le Professeur**

Aller vers la salle d'attente puis vers la porte du fond (non active) pour voir le prof. Parler au prof (2, 1) puis lui reparler. Utiliser la télévision puis regarder le journal. Utiliser le commutateur marche arrêt puis sélectionner le bon canal (boutons à gauche). Utiliser le téléphone mobile avec Grunt Spatula. Prendre la pendule à coucou. Utiliser la carte pour aller à Seedy Street. Aller à la boulangerie, parler au boulanger (2, 3, 1, 2). Parler au boulanger (2, 3, 3, 3) et prendre la poêle à frire. Retourner voir le prof et lui parler. Utiliser la carte pour aller à Seedy Street et aller au Big Al's Bar. Prendre les allumettes sur le comptoir ainsi que la craie sur le sol. Parler à Biff (2, 2) et prendre la queue de billard. Retourner voir le prof, lui parler et utiliser la carte pour aller au parc. Utiliser la craie avec le poids, le prendre ainsi que l'oiseau. Utiliser le coucou sur la pendule à coucou. Retourner voir le prof, lui parler deux fois puis utiliser la carte pour aller au centre commercial. Aller au magasin "bouchons !" et y utiliser la rondelle avec la machine à bonbons. Parler à Sparky (1, 2, 1) et prendre vite les bouchons sinon reparler à Sparky. Sortir pour aller au point d'information et parler à l'œil (2, 3, 4). Sortir et aller à droite au magasin "That's Handy ". Utiliser l'imperméable puis prendre les gants sur le comptoir. Retourner voir le prof, lui parler trois fois puis utiliser la carte pour aller au parc. Parler à la petite fille (1) et à Royston (3). Retourner voir le prof et lui parler puis utiliser la carte pour aller aux quais. Utiliser la queue de billard avec la chemise puis prendre la chemise et la cheville tombée. Ouvrir la boîte en carton. Utiliser la carte pour aller au centre commercial, et aller chez le dentiste (pour Violet : 3, 1, 1). Aller chez le dentiste et parler à la poule (1, 1) puis sortir. Aller au point d'information, parler à l'œil, prendre le solvant et sortir. Aller au magasin d'articles des années 70, y utiliser les bouchons et parler à Des (2) Retourner voir le prof et lui parler. Utiliser le rotor de queue avec l'embase du ventilateur. Parler au prof et utiliser la carte pour aller à Seedy Street. Aller à gauche et utiliser le poisson malodorant avec le trou dans la bouche d'égout. Utiliser la cheville, prendre le cône de signalisation puis utiliser la carte pour aller au parc. Parler à Royston et retourner parler au prof puis utiliser la carte pour aller au musée. Utiliser la hache avec l'entrée du musée puis prendre le clou sur l'escalier près du journal. Entre, utiliser la colle puis prendre le patin ainsi que les tenues de Hula-girls. Retourner voir le prof et lui parler. Utiliser la chemise avec la queue de billard puis le patin à roulettes avec l'ensemble formé. Parler deux fois au prof.

**FIN**