

**Monkey Island III:  
The Curse of Monkey Island**

## Mitspielende Personen

- André, König der Schmuggler auf der Totenkopfinsel
- Blassido Domingo, der blasse Sonnenanbeter am Strand auf Plunder Island
- Cabaña-Junge am Strand auf Plunder Island
- Cruff, König Andrés Schläger auf der Totenkopfinsel
- Effete LaFuß, der Windenwart auf der Totenkopfinsel
- Mr. Fossey, auf dem Affenschiff in der Jefarenbucht auf Plunder Island
- Griswald Meistersuppe, Barmann im Hotel auf Blood Island
- Guybrush Treepwood, Held des Abenteuers
- Hafenratte auf dem Jahrmarkt der Verdammten
- Haggis McMutton, erst Piratenfriseur auf Plunder Island, dann auf dem eigenen Schiff als Teil der Mannschaft
- Halsabschneider Bill, erst saurer Pirat im Friseursalon 'Barbierküste' auf Plunder Island, dann auf dem eigenen Schiff als Teil der Mannschaft
- Edward Van Helgen, erst adretter Pirat im Friseursalon 'Barbierküste' auf Plunder Island, dann auf dem eigenen Schiff als Teil der Mannschaft
- Käpt'n Blondbart, Inhaber eines Restaurants auf Plunder Island
- Käpt'n LeChimps, der Affenkapitän des Schiffs Seegurke in der Jefahrenbucht auf Plunder Island
- Käpt'n Röchelieu, gefürchteter Kapitän der Meere um Monkey Island
- Kenny Faulzahn, der kleine Pirat am Limonadenstand auf Plunder Island
- Kutterköter auf dem Jahrmarkt der Verdammten
- LeChuck, gefürchteter Geisterpirat in der Karibik
- Marley, Elaine, Gouverneurin von Booty Island
- Minnie Meistersuppe, Geisterbraut auf dem Friedhof auf Blood Island
- Mort, Totengräber auf Blood Island
- Murray, ein mitteilsamer Totenschädel
- Schlappi Cromwell, einer der Schauspieler im Theater auf Plunder Island
- Verkäufer auf dem Jahrmarkt der Verdammten
- Voodoo-Priesterin, unterstützt Guybrush bei seinem Kampf gegen LeChuck
- fliegender Waliser, der Fährmann zur Totenkopfinsel auf Blood Island
- Wally, der Kartenzeichner aus dem zweiten Teil, nun zu den Geisterpiraten
- Madame Xima, Wahrsagerin im Hotel auf Blood Island übergelaufen
- Zitronenbirne, einer der Eingeborenen auf Blood Island

## Lösung (einfach)

### KAPITEL 1: DAS ABLEBEN DES ZOMBIE-PIRATEN LE CHUCK:

Nach dem brillianten Vorspann ist man auf LeChucks Schiff gefangen, während seine Untoten Elaines Festung stürmen. Man befindet sich in einem Raum, in dem ein kleiner Pirat mit einer Kanone dauernd auf Elaines Festung feuert. Da es zur Türe nicht hinaus geht, spricht man mit dem Piraten. Wenn man ihm klarmacht, daß er als Pirat eher eine Witzfigur ist und ihn hinreichend demotiviert, setzt er sich flennend auf den Boden und man kann sich seinen Plastikhaken nehmen. Bei dem Gespräch hat man auch erkannt, daß man Wally vor sich hat. Von hinten besorgt man sich den Ladestock und befestigt (im Inventar) den Haken daran. Da Wally die Kanone nicht mehr benutzt, kann man selbst ein bisschen damit herumspielen. Natürlich beschießt man nicht die Festung (auch wenn die Untoten dann in lautes Jubeln ausbrechen), sondern die Ladungsboote der Piraten. Sind alle Boote versenkt, lehnt man sich aus der Luke und angelt sich die Trümmer mit dem Enterhaken. Dann geht es wieder in die Kammer zurück. Mit dem Entermesser kappt man das Halteseil der Kanone und benutzt sie dann noch einmal. Das hat zum einen zur Folge, daß man samt Kanone durch die Türe in LeChucks Schatzkammer geschleudert wird, andererseits verliert LeChuck an Deck dadurch die Voodoo-Kugel, mit der er die Festung beschießen wollte. Dadurch explodiert sie auf dem Schiff und es treibt kieloben im Wasser.

In der Schatzkammer nimmt man sich den Beutel, alles andere ist nutzloses Zeug. Unter dem Beutel nimmt man sich den Diamantring und beutzt ihn mit dem Bullauge. So kann man sich befreien.

An Land gibt man in einer kleinen Zwischensequenz Elaine als Verlobungsring den in LeChucks Schatzkammer gefundenen Ring. Dummerweise ist der aber mit einem Fluch belegt. Und so verwandelt sich Elaine in eine Goldstatue.

### KAPITEL 2: EIN HOCHKARÄTIGER FLUCH:

Man befindet sich auf Plunder Island. Am Strand nimmt man sich das glühende Stück Kohle und geht anschließend nach rechts um den Baum mit den Hühnern herum, bis eine Übersichtskarte erscheint.

Man geht nun zu dem Fragezeichen links von der Festung. Über eine Brücke aus Knochen geht es zu einem Schiffswrack, dabei wird man von dem Totenschädel Murray angequatscht. Nachdem man sich ein wenig mit ihm unterhalten hat, geht man ins Innere des Schiffwracks. Dort nimmt man sich die Nadel aus der Papier-Voodoo-Puppe und benutzt den Geldbeutel mit der Kaugummi-Maschine, um an eine Kaugummi-Packung zu gelangen. Danach zieht man an der Zunge des Krokodils und die aus den beiden ersten Teilen von Monkey Island bekannte Voodoo-Priesterin erscheint. Mit ihr führt man nun ein längeres Gespräch, in dessen Verlauf Elaine von Piraten gestohlen wird. Von der Priesterin kann man erfahren, daß dafür wahrscheinlich die Piraten der Jefahrenbucht verantwortlich sind. Um den Fluch zu lösen, braucht man einen großen Diamantring, und einen solchen soll es auf Blood Island geben. Um dorthin zu gelangen, braucht man eine Karte, ein Schiff und eine Mannschaft, wie man von der Priesterin erfährt. Also sind die nächsten Aufgaben klar umrissen. Man verläßt daher wieder den Sumpf.

Weiter geht es in die Stadt oberhalb der Festung. Diese kann man von links und von rechts betreten. Betritt man die Stadt von rechts, landet man auf einem Kai unterhalb eines Platzes mit einer Kirche (dessen Uhr übrigens immer die richtige Zeit anzeigt) und einem Springbrunnen davor. Betritt man die Stadt Puerto Pollo von links, so kommt man bei einem Jungen mit einem Limonadenstand aus. Etwas weiter rechts gibt es eine geheimnisvolle Türe, durch die man ebenfalls schnell zu dem Platz mit dem Brunnen kommt (man kann dorthin auch gehen, indem man sich immer rechts hält). Durch diejenige Türe auf dem Platz, durch die man so hierher gekommen ist, kann man auch wieder zurück in den anderen Teil der Stadt und so Zeit sparen. Zunächst geht man aber links von der Kirche in die Türe und gelangt so ins Theater der Stadt.

Drinne untersucht man den Piratenmantel und findet so Schuppen darauf, die man an sich nimmt. Dabei bemerkt man, daß es sich in Wirklichkeit um Läuse handelt. Auch den Handschuh am Mantel nimmt man sich. Nun nimmt man sich den Zauberstab von der Komode vor dem Spiegel und benutzt ihn mit dem Zylinder. Dadurch erscheint in diesem ein Buch mit dem Titel *Das A umpf B des Bauchredens*, welches man an sich nimmt. (Wer mag, kann auch zur Bühne gehen und mit dem Schauspieler Schlappi Cromwell reden, nötig ist dies aber nicht.) Danach verläßt man das Theater wieder und geht herunter zum Kai.

Durch die offene Türe hier unten geht es in den Friseursalon 'Barbierküste'. Dort plappert man dummerweise alles über die goldene Elaine und den Diamanten auf Blood Island aus, was besonders Käpt'n Röchelieu interessiert. Man muß Röchelieu hinauseckeln, aber er läßt sich nicht provozieren. Dafür ist er in sein wallendes Haar vernarrt. Also benutzt man die Läuse aus dem Theater mit dem Kamm, wenn der Piratenfriseur diesen gerade abgelegt hat. Daraufhin wird Röchelieu kahl geschoren und hinausgeworfen, so daß der Stuhl frei ist. Man quatscht nun ein wenig mit dem Piratenfriseur Haggis McMutton, der seine Schere in der Decke nicht herausrücken, aber der Mannschaft für das (noch nicht vorhandene) eigene Schiff beitreten will. Dazu muß man ihn allerdings im Stammwurf besiegen, und das braucht man im Moment gar nicht erst versuchen, denn man kann z.Zt. nur scheitern. Also holt man sich zuerst die Schere: man setzt sich auf den Stuhl und bittet Haggis um einen Haarschnitt. Mit dem Hebel am Stuhl hieft man sich einmal nach oben, dann nimmt Guybrusch sich automatisch den Briefbeschwerer auf dem Buch. Dadurch flattern die Seite des Buchs herum und Haggis kann den Haarschnitt nicht mehr fertigstellen. Er macht sich dann auf die Suche nach einem Ersatz für den Briefbeschwerer, und in dieser Zeit benutzt man weitere dreimal den Hebel am Stuhl, um ganz nach oben zu gelangen, so daß man sich die Schere nehmen kann. Kurz darauf kommt Haggis ohne Ersatz zurück und daher beendet man erst einmal den Haarschnitt. Man hebt nun den Kieferknacker auf dem Boden auf. Dann geht man zu dem sauren Piraten, der Halsabschneider Bill heißt. Auch er will der Mannschaft beitreten, wenn man ihm zeigt, daß man Schätze finden kann. Der dritte, adrette Pirat heißt Edward Van Helgen und will – wie nicht anders zu erwarten war – ebenfalls der Mannschaft beitreten, wenn man ihn im Gentleman-Duell besiegt. Dazu muß man ihn aber zuerst ausreichend beleidigen. Dies schafft man aber nicht verbal, daher schlägt man ihm den Handschuh ins Gesicht. Dann geht es zum Feld der Ehre.

Dort muß man eine Waffe auswählen. Mit den Pistolen hat man aber keine Chance gegen Van Helgen, also schließt man den mittleren Kistendeckel und öffnet den Banjokoffer dahinter. Van Helgen ist mit dieser eigenwilligen Art von Duell einverstanden. Er spielt dann einige Strophen vor, die er jeweils mit einer deutlich sichtbaren Saite beendet. Diese Saiten muß man sich merken, denn man muß diese genau nachspielen, und das zügig, sonst hat man das Duell verloren und muß von vorne beginnen. Insgesamt muß man dies zweimal schaffen, dann beginnt Van Helgen mit einem Solo, daß man definitiv nicht nachspielen kann. Daher geht man wieder zu den Waffenkisten, nimmt sich irgendeine Pistole und zerschießt Van Helgen's Banjo und bekommt so ein erstes Mitglied der Schiffsmannschaft. Automatisch geht es zum Friseurladen zurück, den man aber direkt wieder verläßt.

Direkt rechts neben der Kirche geht man durch die Türe und kommt so im linken Teil der Stadt aus. Dort liest man die Schilder und findet einen Wegweiser zur Jefahrenbucht. Der Weg dorthin ist allerdings noch durch Pflanzen versperrt, mit der Schere kann man aber die geheimnisvollen Blüten abschneiden. Dabei bemerkt man ein Schild, das besagt, daß Sirup aus diesen Blüten ein ausgezeichnetes Brechmittel sei. Mit der Schere beseitigt man nun den Rest des Gestrüpps und macht so den Weg zur Jefahrenbucht frei.

Dorthin kommt man an einem Abhang vorbei. Hier macht man einfach irgendetwas und wird daraufhin von einer Schlange verspeist. Scheinbar hat diese recht viel Hunger, den in der Schlange findet man noch andere Dinge, die man nun zu sich nimmt: Ein Faberge-Ei, Staubsauger-Zubehör und jede Menge Zeug (u.a. einen Reservierungsbeleg, Pfannkuchensirup und eine Enzyklopädie). Den Pfannkuchensirup benutzt man mit der Ipecac-Blüte und erhält so Ipecac-Sirup, den man der Schlange am Kopf einführt. So wird man wieder ausgespuckt und landet im Treibsand, aus dem man sich nun befreien muß. Außerdem hat man fast alle in der Schlange gefundenen Dinge wieder verloren. Man liest nun das Schild vor sich und bricht dann von dem Dornenstrauch eine Dorne ab. Hinter sich besorgt man sich ein Schilfrohr und verbindet es mit dem Dorn zu einem Blasrohr. Nun bindet man den Briefbeschwerer an eine der Heliumblasen und läßt diesen fliegen. Mit dem Blasrohr zerschießt man den Ballon und kommt so zu einer Liane, mit der man sich befreien kann. Man ist nun endlich in der Jefahrenbucht angekommen. Dort erkennt man auch das Schiff, das man braucht, um nach Blood Island zu kommen. Leider hat das Beiboot ein Leck und ist daher im Moment unbrauchbar. Auch hinüber schwimmen kann man nicht, da im Wasser einige hungrige Haie herumschwimmen. Also geht es wieder nach Puerto Pollo zurück (inzwischen gibt es drei Wege in die Stadt, die beiden alten und der von der Jefahrenbucht aus).

Dort geht man rechts von dem Durchgang zur Jefahrenbucht in das Restaurant, vorher nimmt man sich noch das Flugblatt von der Wand. Im Restaurant gibt man Käpt'n Blondbart den Reservierungsbeleg. Rechts vom Eingang nimmt man sich einen leckeren Butterkecks. Man nimmt sich die Clubkarte zwischen den Hühnerknochen. Dann drückt man den ruhigen Gast, er ist tot und kippt um. Nun kann man ein gezacktes Brotmesser aus seinem Rücken ziehen. Wenn man Käpt'n Blondbart genauer ansieht

(untersuchen), erkennt man, daß er einen Goldzahn hat, den es nun zu besorgen gilt. Dazu gibt man ihm den Kieferknacker und anschließend, nachdem der Goldzahn abgebrochen ist, einen Kaugummi. Wenn er eine Blase macht, zersticht man diese mit der Nadel, so daß der Goldzahn darin auf den Boden fällt. Nachdem man ihn sich genommen hat, verläßt man das Restaurant.

Dann geht es zurück zu dem Platz mit der Kirche und dem Brunnen. Dort geht es rechts durch den Torbogen.

Man ist nun dort angekommen, wo das Banjoduell stattfand. Dann geht man zu dem grasbewachsenen Hügel im Hintergrund und zersägt den Sägebock unter dem Faß mit dem gezackten Brotmesser. Daraufhin fällt das Faß zu einem der Gummibäume und Rum läuft aus. Diesen zündet man mit dem glimmenden Holz an, so daß das Faß in die Luft fliegt und der Gummibaum gefällt wird. Er landet dann auf einem der beiden Stapel von Baumstämmen. Nun geht es zum Friseursalon 'Barbierküste' zurück.

Halsabschneider Bill zeigt man den Goldzahn, dann tritt auch er der Mannschaft bei. Nun kann man auch Haggis zum Stammwurfwettbewerb auffordern. Da man selbst statt eines normalen Stamms nur einen Gummibaum werfen muß, gewinnt man den Wettbewerb und hat nun seine Mannschaft vollständig.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß LeChucks Stiefel aus dem Meer gefischt werden.

Dann verläßt man die Stadt und geht zum letztem Fragezeichen, dem Strand. Dort redet man mit dem Cabaña-Jungen, ohne Clubkarte darf man hier aber gar nichts, also gibt man sie ihm und kann sich nun ein Handtuch nehmen. Das trockene Halstuch feuchtet man in dem Eiskübel auf dem Karren an. Damit kann man den Cabaña-Jungen für sein fresches Verhalten eins überbraten, so daß er verschwindet. Jetzt kann man sich das Speiseöl und 2 weitere Handtücher nehmen. Auch diese weicht man ein und geht dann nach hinten zum Strand durch. Wenn man zum Sonnenanbeter geht, muß man leider bemerken, daß der Sand viel zu heiß ist. Mit dem nassen Handtüchern kann man sich aber einen Weg auf die andere Seite bahnen, dazu muß man sie schnell genug nacheinander auf den Sand legen. Nach kurzer Zeit verbrennen die Handtücher, wenn man also zu langsam ist, muß man sich neue Handtücher besorgen. Wenn man bei dem Sonnenanbeter ist, redet man ein wenig mit ihm und erfährt so seinen Namen: Blassido Domingo. Man nimmt sich den Krug von seinem Bauch und verläßt den Strand wieder. Da der Sand sich noch nicht abgekühlt hat, öffnet man das Tor und verläßt den Strand an dieser Stelle. Nun geht es wieder in die Stadt.

Dort geht man zum Limonadenstand und redet mit dem kleinen Piraten, Kenny Faulzahn. Man bestellt eine Limonade, aber leider hat der Krug des kleinen Schlitzohrs ein Loch und so hat man zwar bezahlt, aber nichts bekommen. Also tauscht man den bodenlosen Krug gegen den ganzen aus und verlangt erneut Limonade. Da der Krug kein Loch mehr hat, bekommt man Limonade und trinkt Kenny seinen ganzen Vorrat weg. Der zieht sich beleidigt zurück, so daß man sich auch den blauen Krug nehmen kann. Den füllt man weiter rechts mit der roten Farbe aus dem Bottich. Dann geht es zurück zum Brimstone Beach.

Man stellt den bodenlosen Krug auf Blassido und schüttet die rote Farbe hinein. Dadurch färbt sich Blassidos Bauch ganz rot. Wenn man ihn auf diesen "Sonnenbrand" aufmerksam macht, dreht er sich auf den Bauch und man erkennt eine Karte auf seinen Rücken. Um an diese zu kommen, reibt man den Rücken mit dem Speiseöl ein. Dadurch verbrennt sich Blassido und man kann die Karte von seinem Rücken abziehen.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß LeChuck wieder zum Leben erwacht ist.

Da man eine Mannschaft und die Karte hat, fehlt nur noch das Schiff, um nach Blood Island zu kommen. Dieses kann man sich in der Jefahrenbucht besorgen, also geht es dorthin. Nun kann man mit dem Boot zum Schiff rudern. Sich einfach an der Planke ins Schiff hochziehen bringt aber nichts, denn dann wird man von der Affenmannschaft wieder über die Planke ins Meer geschubst. Deshalb schneidet man die Planke mit dem gezackten Brotmesser ab und betritt dann das Schiff. Entweder (wenn man das erste mal aufs Schiff kommt) wird man von einem Kerl empfangen, oder aber (wenn man schon einmal auf dem Boot war) man muß erst die Türe an der Kabine öffnen, bis Mr. Fossey herauskommt. Egal wie man reagiert, diesmal wird man geteert und gefedert. Man rudert wieder zur Jefahrenbucht zurück und geht wieder in die Stadt Puerto Pollo (falls man dummerweise zum Wasserfall gegangen ist und so wieder ganz normal aussieht, muß man erneut zum Schiff zurück und sich wieder teeren lassen).

Man geht nun ins Restaurant und läßt sich von Käpt'n Blondbart gefangen nehmen (man muß einfach irgendwas mit ihm reden). Nach der Gefangennahme wird man auf das Schiff in der Jefahrenbucht gebracht. In der Kajüte besprechen der Affenkapitän LeChimp und Mr. Fossey gerade (un)wichtige Dinge. Man wendet das Bauchrednerbucht auf den Affen an, so daß auch er etwas zu sagen hat. Die Affen verlassen nun das Schiff und man nimmt sich automatisch eine Schatzkarte, die die Stelle beschreibt, an der Elaine vergraben wurde. Nun öffnet man das Fenster der Kajüte und verläßt das Schiff auf diesem Wege. Es geht nun wieder zurück zu dem Theater in Puerto Pollo.

Dort geht man die Treppe im Eingangsraum nach oben (oberhalb des Durchgangs zur Treppe klicken). Man ist dann bei der Beleuchtungsanlage des Theaters angekommen. Rechts findet man das Bedienfeld: Man zieht den Hebel ganz rechts. Nun erscheint ein X auf der Bühne, dort ist Elaine vergraben. Da im Moment aber eine Show läuft, kann man sie noch nicht ausgraben. Schlappi Cromwell jongliert gerade und so bietet es sich an, in der Umkleide die Kanonenkugeln im Koffer mit dem Speiseöl einzuschmieren. Dann katapultiert sich Cromwell samt Kugeln kurze Zeit später von der Bühne und die Veranstaltung ist beendet. Nun kann man sich die Schaufel auf der Bühne nehmen und Elaine ausgraben. Damit hat man nun alles was man braucht (einschließlich Elaine) und es geht auf nach Blood Island.

### **KAPITEL 3: DREI LAKEN IM WIND:**

Leider ist die Mannschaft nicht besonders arbeitseifrig, und so wird man kurze Zeit später von Röchelieu angegriffen, der einem die Karte abnimmt. Diese gilt es in diesem Kapitel zurück zu bekommen. Zunächst muß man sich entscheiden, ob man die Seeschlachten allein oder aber mit Hilfe der Mannschaft in Angriff nehmen will, im letzten Fall genügt ein Treffer und das Piratenschiff ist besiegt – vorausgesetzt, es ist nicht zu stark. Falls man es erst auf die harte Tour wollte und sich später für die leichtere Variante entscheidet, redet man einfach mit Haggis. Der sträubt sich zwar ein wenig, wenn man ihm aber von den schönen Haaren der eigenen Schwester erzählt, läßt er sich überreden.

Man sieht sich nun die Karte an, auf der das eigene Schiff und ein zweites zu sehen ist, das mit einem Fragezeichen gekennzeichnet ist. Dies ist das Piratenschiff, das es zu entern gilt. Kurze Zeit später taucht auch Röchelieus Schiff auch, dieses kann man aber erst mit erstklassigen Kanonen zu einem späteren Zeitpunkt angreifen. Man fährt also ganz nah an das Schiff mit dem Fragezeichen heran, was den Seekampf einläutet, beschießt es, bis man gesiegt hat und geht dann zum Fechtkampf über. Hat man die Seeschlacht nicht gewonnen, sagt einem Guybrush immerhin, ob der Gegner zu mächtig war oder ob man es hätte schaffen können. Auf Deck muß man nun ein Beleidigungsduell absolvieren, bei dem es darum geht, möglichst viele Antworten für den finalen Kampf gegen Röchelieu zu bekommen. Beim ersten Mal wird man sicherlich nicht gewinnen, dann muß man das Schiff später erneut angreifen (statt des Fragezeichens erscheint dort jetzt 'wirklich nicht furchterregende Piraten'). Die Seeschlacht muß man diesmal aber nicht mehr schaffen. Indem man den Piraten die Beleidigungen an den Kopf wirft, für die man noch keine Antworten kennt, bildet man sich auf diesem Sektor immer weiter, sofern die Piraten eine Antwort kennen. Hat man einen Kapitän besiegt, kann man sich seinen Schatz nehmen und den im Hafen gegen bessere Kanonen eintauschen. Diese bekommt man bei Kenny. Nach und nach kauft man nach jedem Sieg in dieser Reihenfolge die Kanonen 'Freibeuters Traum', 'Autsch-Master', 'Lochmacher-Deluxe', 'Schmerzspender 2000', 'Mr. Massaker' und die 'Destruktomatik T-47' für Röchelieu. Mit jeder neuen Kanonen kann man immer bessere Piraten angreifen. Das nächst stärkere Schiff erscheint auf der Karte immer als erstes, dann kommt Röchelieus Schiff und schließlich die anderen zu starken oder schon besiegten Piratenschiffe. Falls man es versehentlich einmal mit einem zu starken Gegner aufgenommen hat, sagt einem Guybrush das. Die richtige Reihenfolge bei den Schiffen ist 'wirklich nicht furchterregende Piraten', 'semi-furchterregende Piraten', 'kaum furchterregende Piraten', 'ganz schön furchterregende Piraten', 'furchterregende Piraten' und 'wirklich furchterregende Piraten'. Wenn man alle Schätze bekommen und die 'Destruktomatik T-47' eingebaut hat, aber noch nicht alle Antworten auf die Beleidigungen kennt, sollte man die Piraten erneut angreifen, bevor man sich Röchelieu vorköpft. Die Piraten erweisen sich trotz des schon geraubten Schatzes als sehr verständnisvoll, wenn man ihnen sagt, das man nur noch ein wenig üben wolle; und so kann man seine Beleidigungsfähigkeiten perfektionieren. Die Beleidigungen und ihre Antworten sind:

*Beleidigung:* Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert!

*Entgegnung:* Das war ja auch leicht, Dein Atem hat sie paralysiert!

*Beleidigung:* Du bist so häßlich wie ein Affe im Negligé!

*Entgegnung:* Hoffentlich zerrst Du mich nicht ins Separée!

*Beleidigung:* Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung!

*Entgegnung:* Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung!

*Beleidigung:* Warst Du schon immer so häßlich oder bist Du mutiert?  
*Entgegnung:* Da hat sich wohl Dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

*Beleidigung:* Ich spieß' Dich auf wie eine Sau am Buffet!  
*Entgegnung:* Wenn ich mit DIR fertig bin, bist Du nur noch Filet!

*Beleidigung:* Wirst Du laut Testament eingeäichert oder einbalsamiert?  
*Entgegnung:* Sollt' ich in Deiner Nähe sterben, möcht' ich, daß man mich desinfiziert!

*Beleidigung:* Mein Herz rast, denk ich an Deine Beseitigung!  
*Entgegnung:* Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

*Beleidigung:* Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert!  
*Entgegnung:* Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

*Beleidigung:* Ich werde Dich richten – und es gibt kein Plädoyer!  
*Entgegnung:* Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

*Beleidigung:* Himmel bewahre! Für einen Hintern wäre Dein Gesicht eine Beleidigung!  
*Entgegnung:* In Formaldehyd aufbewahrt trügest Du bei zu meiner Erheiterung.

*Beleidigung:* Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier!  
*Entgegnung:* Ich glaub', es gibt für Dich noch eine Stelle beim Varieté!

*Beleidigung:* Haben sich Deine Eltern nach Deiner Geburst sterilisiert?  
*Entgegnung:* Zumindest hat man meine identifiziert!

*Beleidigung:* En garde! Touché!  
*Entgegnung:* Oh, das ist ein solch übles Klischee!

*Beleidigung:* Überall in der Karibik wird mein Name respektiert!  
*Entgegnung:* Zu schade, daß das hier niemand tangiert.

*Beleidigung:* Niemand kann mich stoppen: mich - den Schrecken der See!  
*Entgegnung:* Ich könnte es tun, hättest Du nur ein Atemspray!

*Beleidigung:* Mein Minenspiel zeigt Dir meine Mißbilligung!  
*Entgegnung:* Für Dein Gesicht bekommst Du 'ne Begnadigung.

Nachdem man die einfachen Piraten hinreichend oft besiegt hat und damit (zumindest fast) alle Antworten kennt und nachdem man sich endlich die Destruktomatik T-47 leisten konnte, kann man es schließlich mit Röchelieu aufnehmen. Dieser kennt ganz andere Beleidigungen als die übrigen Piraten, die Antworten sind aber die alten, die sich halt nur noch reimen müssen. Er beleidigt einen auch öfters, bevor er sich geschlagen gibt, daher braucht man die meisten Antworten. Seine Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten sind:

*Beleidigung:* Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert!  
*Entgegnung:* Das war ja auch leicht, Dein Atem hat sie paralysiert!

*Beleidigung:* Du hast soviel Sexappeal wie ein Croupier!  
*Entgegnung:* Hoffentlich zerrst Du mich nicht ins Separée!

*Beleidigung:* Bist Du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung!  
*Entgegnung:* Dich zu töten wäre (dann) eine legale Reinigung!

*Beleidigung:* Wurdest Du damals von einem Schwein adoptiert?  
*Entgegnung:* Da hat sich wohl Dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

*Beleidigung:* Auch wenn Du es nicht glaubst, aus Dir mach' ich Haschee!  
*Entgegnung:* Wenn ich mit Dir fertig bin, bist Du nur noch Filet!

*Beleidigung:* Ich laß' Dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert!  
*Entgegnung:* Sollt' ich in Deiner Nähe sterben, möcht' ich, daß man mich desinfiziert!

*Beleidigung:* Dein Geplänkel bringt mich richtig in Schwung!  
*Entgegnung:* Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

*Beleidigung:* Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften Dir am meisten imponiert!  
*Entgegnung:* Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

*Beleidigung:* Jetzt werde ich Dich erstechen, da hilft kein Protegé!  
*Entgegnung:* Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

*Beleidigung:* Ist ein Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für Dich eine Erniedrigung?  
*Entgegnung:* In Formaldehyd aufbewahrt trügest Du bei zu meiner Erheiterung.

*Beleidigung:* Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee!  
*Entgegnung:* Ich glaub', es gibt für Dich noch eine Stelle beim Varieté!

*Beleidigung:* Du bist eine Schande für Deine Gattung, so dilettiert!  
*Entgegnung:* Zumindest hat man meine identifiziert!

*Beleidigung:* Deine Mutter trägt ein Toupet!  
*Entgegnung:* Oh, das ist ein solch übles Klischee!

*Beleidigung:* Durch meine Fechtkunst bin ich zum Siegen prädestiniert!  
*Entgegnung:* Zu schade, daß das hier niemand tangiert!

*Beleidigung:* Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odysse!  
*Entgegnung:* Ich könnte es tun, hättest Du nur ein Atemspray!

*Beleidigung:* Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung!  
*Entgegnung:* Für Dein Gesicht bekommst Du 'ne Begnadigung.

Nachdem man Röchelieu besiegt hat, bekommt man endlich die Karte zurück und kann nun Richtung Blood Island segeln. Dort angekommen, erleidet man leider Schiffbruch und Elaine wird im hohen Bogen auf die Insel katapultiert.

#### **KAPITEL 4: DER BARMANN, DIE DIEBE, SEINE TANTE UND IHR LIEBHABER:**

Zu allem Unglück meutert auch noch die Besatzung. Man spricht zuerst mit Haggis über die Flasche Lotion und was er dafür haben möchte. Den Frisuren fehlt nämlich etwas zum Abdichten des beschädigten Schiffs und dafür würde er die Flasche tauschen. Anschließend nimmt man sich noch die Flasche, die im Sand steckt, und untersucht diese im Inventar, um herauszufinden, daß es eine Flasche mit Kät'n Nicks Rasierschaum ist. Außerdem zieht Guybrush automatisch den Korken aus der Flasche.

Dann verläßt man den Strand und geht zu der Lichtung (dem ersten Fragezeichen westlich vom Schiff), wo man Elaine und einige Glühwürmchen findet. Leider kann man für die Arme im Moment nichts tun.

Man verläßt auch die Lichtung und geht zu dem Fragezeichen bei dem Haus im Nordwesten und betritt dieses über eine Veranda. Man ist in einem Hotel gelandet. Drinnen spricht man mit der korpulenten Dame, die Wahrsagerin ist und Madame Xima heißt. Wenn man lange genug darauf besteht, legt sie einem die Karten, die einem leider nur den Tod verheißen. Die 5 Karten auf dem Tisch nimmt man an sich. Ab da läßt Madame Xima nicht mehr mit sich reden. Vorher hätte man mit ihr noch über den Ring reden können, um zu erfahren, daß man ihn auf einer Insel mit Totenkopfform finden wird (aber das erfährt man auch an anderer Stelle). Nun geht man zu dem Barmann und spricht ihn an. Leider ist er nicht sehr gesprächig, da er unter einem Kater leidet. Erst wenn man ihm ein Mittel dagegen bringt, will er mit einem reden. Wie ein solches Mittel aussieht, kann man in dem Rezeptbuch auf der Theke nachlesen, nachdem man es an sich genommen hat. Im Anhang A steht, daß man ein Ei, Pfeffer und das Haar eines Hundes, der einen gebissen hat, braucht. Man nimmt sich noch das Kissen vom linken Hocker und die Broschüren und verläßt das Hotel wieder.

Die Hundehaare findet man auf dem Friedhof unterhalb des Hotels. Man geht an der Gruft vorbei zu dem Haus des Totengräbers. Dem Hund gibt man das Biscuitstück oder die Hundeüberraschung aus dem Napf vor ihm, damit er einen beißt. Dann nimmt man sich das stinkende Hundehaar (man kann es zwar schon vorher nehmen, aber der Hund muß einen auch beißen, damit das Katermittel wirkt). Bevor man den Friedhof wieder verläßt, nimmt man sich noch links von der Hütte Hammer und Meisel vor dem verzierten Grabstein.

Nun geht es zu dem Fragezeichen ganz im Westen, dort findet man eine Mühle. Rechts davon kann man sich von einem Strauch eine Pfefferschote nehmen.

Jetzt geht es zu dem Fragezeichen südöstlich vom Hotel zum Strand. Dort erkennt man ein Ei auf einer gebogenen Palme. Man legt das Kissen auf die Felsen darunter und schlägt mit dem Hammer auf den Gummibaum, so daß das Ei wohlbehalten nach unten fällt.

Dann geht es wieder ins Hotel. Dort gibt man dem Barmann das Ei, den Pfeffer und das Hundehaar. Der braut das Antikatermittel zusammen und ist sofort wieder wohlauf. Man sollte etwas mit ihm plaudern, um zu erfahren, wie es weiter geht. Der Ring, den man sucht, gehörte seiner verstorbenen Tante, ist aber von einem Piraten an die Totenkopf-Insel verkauft worden. Um in das Grab der Tante zu kommen, muß man natürlich sterben – und genau das übt man gleich. Außerdem kann man erfahren, daß es immer noch eine (geisterhafte) Fähre zur Totenkopf-Insel gibt, daß der Fährmann wegen des ausgefallenen Leuchtturms aber nicht mehr zurückfindet. Man bestellt nun irgend einen Drink bei dem Barmann,



woraufhin man einen Drink samt Regenschirm bekommt. Im Inventar öffnet man die Flasche Rü-B-Frei mit dem Meisel und schüttet das Zeug in den Drink. Danach trinkt man das Gebräu und wird dadurch ins Reich der Träume geworfen und für tot erklärt.

So landet man in einem Sarg in einer Gruft. Der eigene Sarg ist der unten rechts. Mit dem Meisel kann man sich befreien. Draußen nimmt man sich die Sargnägel, dann öffnet man den Sarg in der Mitte der Gruft mit dem Meisel und befreit so Stan, den man ja im zweiten Teil von Monkey Island eingesperrt hatte. Man bekommt von ihm eine Visitenkarte und er sagt einem auch, wie man wieder aus der Gruft herauskommt.

Dann geht es wieder zum Hotel. Man redet erneut mit dem Barmann und fragt ihn nach dem Ring. So erfährt man, daß in der Gruft der Meistersupes nur Familienmitglieder begraben werden dürfen. Daraufhin spricht man ihn mit Onkel Griswald an. Nun muß man ihm einen Namen nennen (egal welchen), leider geht es dann im Moment aber nicht weiter. Er läßt sich nämlich erst dann überzeugen, wenn man sich in der Familiengeschichte auskennt. Also muß man sich dieses Wissen aneignen. Man geht die Treppe nach oben und öffnet die linke Türe. Im Raum dahinter schlägt man mit dem Hammer den Nagel aus der Wand. Dann öffnet man wieder die Türe und hebt draußen auf dem Flur den Nagel auf. Nun geht man in das Zimmer hinten und zieht das Wandbett herunter. Mit den Sargnägeln und dem Nagel vom Portrait befestigt man es am Boden, so daß es nicht mehr nach oben zuklappt. Dann kann man sich das Buch des Toten nehmen und es sich ansehen, um sich mit der Geschichte der Meistersupes vertraut zu machen. Anschließend geht man zum Barmann und redet mit ihm, um ihn zu überzeugen, daß man ein Meistersuppe ist. Dazu muß man auch über die Familiengeschichte reden, mit dem Buch ist das aber kein Problem. Nun ist man als Familienmitglied anerkannt und bestellt erneut einen Drink, kippt wieder Rü-B-Frei hinein und genehmigt sich den Drink mit Schuß, um erneut zu "sterben". Diesmal wird man in der Familiengruft der Meistersupes begraben.

Hier befreit man sich automatisch. Wer Lust hat, kann an der linken Wand durch das brüchige Loch klettern, um kurze Zeit im Wald von Monkey Island 1 auskommen. Dann geht es weiter zu der Geisterbraut. Von ihr erfährt man, daß sie LeChuck heiraten wollte, der sie aber hat sitzen lassen. Damals hatte er ihr auch den Diamanten geklaut und an die Schmuggler der Totenkopfsinsel verhökert. Ihre zweite große Liebe war Charles DeGulasch (der Tote im Hotel); auch kann sie erst dann wieder die Gruft verlassen, wenn sie wieder aus Liebe heiratet. Ihren Ring will sie erst hergeben, wenn sie Ersatz dafür hat. Nun geht man weiter nach links zu dem Sarg, wo man sich eine Brechstange nehmen kann. Man versucht durch die Spalte zu klettern und wird dabei von Murray erschreckt, den man einsteckt. Dann untersucht man die Spalte und redet mit Mort. Der will aber nichts von einem wissen. Man muß ihm sagen, man sei ein Geist in der Gruft; das glaubt er aber erst, wenn man vor ihm erscheint. Also holt sich die Laterne bei Mort mit dem Skelettarm. Man stellt die Laterne auf den Sargdeckel und benutzt dann Murray mit der Laterne (nicht mit der Spalte). Daraufhin erschreckt Murray Mort und der läßt einen endlich wieder frei.

Nun geht es zu Stans Versicherung in seiner Gruft. Beim ersten Betreten will Murray freigelassen werden und man muß noch ein zweites Mal in die Gruft. Dort schließt man bei Stan eine Versicherung ab. Wenn man ihm den Goldzahn des Piraten anbietet, bekommt man die Police.

Dann geht es wieder ins Hotel und dort rechts durch die Türe in den Raum dahinter (die man vorher öffnen muß). Da nimmt man sich den Kühlschrankmagneten und den Totenschein. Mit dem Meisel holt man sich ein Stück Käse von dem Käserad. Dann geht man noch oben in das Zimmer des Toten und bricht mit der Brechstange die Bretter an der Wand beim Wandbett heraus. Ebenfalls mit der Brechstange löst man die Nägel, mit denen man vorher das Bett am Boden befestigt hatte, so daß Charles DeGulasch auf den Friedhof geschleudert und in die Arme von Minnie Meistersuppe befördert wird.

Dadurch lösen sich beide auf und Minnies Ring bleibt zurück. Man kommt nun automatisch in diese Gruft und hebt den Ring auf. Dann geht man wieder nach draußen.

Bei Stan kann man sich nun das Versicherungsgeld abholen, wenn man ihm den Totenschein gibt.

Dann geht es zum Fragezeichen direkt südlich des Hotels, dem Leuchtturm. Hier erkennt man, daß der Laternenhalter leer ist. Bevor man den Leuchtturm nicht repariert hat, kommt der Fährmann zur Totenkopfsinsel nicht und man kommt nicht an den Diamanten heran.

Im Hotel nimmt man sich erst einmal das leere Glas neben den Broschüren; der Barmann hat nur

kurze Zeit etwas dagegen.

Man geht nun zur Windmühle und öffnet die Türe, um nach oben zu gelangen. Dort taucht man das leere Glas in das Faß, in dem sich Zuckerwasser befindet. Dann geht es wieder nach unten und auf die Lichtung zu Elaine.

Dort stellt man das Glas auf den Baumstumpf, wartet, bis die Glühwürmchen hineingeflogen sind, verschließt es mit dem Verschuß und piekst mit dem Meißel Löcher hinein, damit die armen Tierchen nicht ersticken. Falls das doch passiert ist, findet man an der alten Stelle neue Glühwürmchen.

Derart gewappnet geht es erneut zum Leuchtturm. Hier setzt man die Laterne an die entsprechende Stelle ein.

Wieder unten geht man zum Strand. Dort wartet eine mysteriöse Figur. Wenn man sie anspricht, erfährt man, daß sie der verlorene (bzw. fliegende) Waliser ist: der Fährmann zur Totenkopfinsel. Er will einen aber erst zu dieser Insel bringen, wenn er einen Kompaß bekommt. Einen solchen gibt es auf der Insel nicht, daher muß man sich einen basteln.

Dazu geht es zu den seltsamen Lichtern, einem Eingeborenendorf. Man nimmt sich den Tofublock, den Holzborer und den Meißel weiter rechts. Danach geht man wieder zur Windmühle.

Wie zuvor füllt man nun auch den Meißel mit dem Zuckerwasser. Alternativ kann man ihn auch mit Meerwasser direkt neben dem Boot des fliegenden Walisers füllen. Dann magnetisiert man die Nadel an dem Kühlschrankschrankmagneten. In den Korken steckt man die magnetisierte Nadel und das Ganze dann in den Meißel und schon hat man einen Kompaß.

Diesen gibt man dem fliegenden Waliser unten am Strand und bittet ihn, einen zur Totenkopfinsel zu bringen.

Auf dieser geht es automatisch nach oben zum Windenwart Effete LaFuß. Dieser kann einen zur Schmugglerhöhle herunterlassen. Leider ist er nicht sehr kräftig und so fällt man im freien Fall herunter. Mit dem Regenschirm (benutzen) kann man den Fall aber abfangen und landet wohlbehalten vor der Schmugglerhöhle. Hat man den Schirm zu spät geöffnet, landet man unsanft im Wasser, muß erneut nach oben klettern und sich wieder von Effete nach unten fallen lassen. In der Höhle sagt man André, daß man SO viel Geld hat, daß es schon fast peinlich ist. Nachdem man irgendeinen Namen genannt hat, kommt das Gespräch auf den Diamanten. Den bekommt man aber erst, wenn man ihn beim Pockerspiel besiegt. (Unterbricht man das Gespräch, kann man König André danach nach Spielzeug fragen und so eine LeChuck-Puppe erhalten. Zwar völlig unwichtig für das Spiel, aber ganz witzig.) Wenn man auf ein Spiel eingeht, bekommt man 5 Karten, die aber immer schlecht sind. Also tauscht man sie im Inventar gegen die 5 Todeskarten der Madame Xima aus und gewinnt so das Spiel. Kurz darauf kommt es zu einem Handgemenge, dem man aber samt Diamanten entfliehen kann. Hat einen der Windenwart zweimal nach unten bringen müssen, wirft man ihn nun selbst als Dank für seine Unfähigkeit von den Klippen, bevor es nach Blood Island zurückgeht.

Nun gilt es, den verhexten Ring von Elaines Finger zu bekommen. Leider läßt der sich nicht so einfach abziehen, dafür braucht man Haggis Lotion. Um an diese zu kommen, muß man ins Dorf der Eingeborenen. Dort geht man nach hinten durch zu dem Inselbewohner und spricht ihn an. So erfährt man, daß der Vulkan empfindlich auf Lactose reagiert. Man darf nicht zu ihm hoch, da in Kürze eine Zeremonie im Gange ist, für die nur noch ein geeignet gekleideter Bewohner einer anderen Insel erwartet wird. Man muß sich also verkleiden. Dazu bearbeitet man im Inventar den Tofublock mit dem Meißel oder dem Holzborer und erhält so eine Maske, durch die man nun schaut. Nun sieht man aus wie der Inselbewohner und die Zeremonie kann beginnen. An deren Ende wirft man dann den Käse in den Vulkan und bringt ihn so zum Ausbruch.

Dann geht es zurück zum Hotel und hier zum Grill auf der Veranda, der inzwischen gut vorgewärmt ist. In den Kochtopf gibt man den Rest des Käses und nimmt dann den Topf mit dem geschmolzenen Käse, um ihn zu Haggis zu bringen.

Für diesen Teer-Ersatz bekommt man die Lotion und geht mit dieser zu Elaine.

Man reibt ihren Finger mit der Lotion ein und zieht dann den verhexten Ring ab. Im Inventar setzt man den Diamanten auf Minnies Verlobungsring und steckt diesen dann Elaine an den Finger. Dadurch

erwacht sie endlich wieder. Leider ist man inzwischen von LeChucks Schergen gefunden worden und wird gefangen genommen.

#### **KAPITEL 5: Der Kuß des Schlangenaффens:**

Man ist nun auf dem Jahrmarkt der Verdammten in einer Gondel eingesperrt, während Elaine gut verschnürt bei LeChuck steht. Man quatscht solange mit LeChuck, bis man das Gespräch mit "Ich habe genug gehört ..." beenden kann. Wer möchte, kann von LeChuck aber auch viele Informationen zum zweiten Teil der Adventure-Serie bekommen. Beendet man das Gespräch, wird man von LeChuck in einen kleinen Jungen verwandelt, der auch noch so etwas wie einen Kater hat. Man kann sich einfach aus der Gondel befreien, indem man die Türe öffnet, da LeChuck vergessen hat abzuschließen.

Man geht nun zu dem Kutterköter und bittet ihn, Guybrushs Alter zu erraten. Da er sich völlig überschätzt, kann man einen Gewinn einsacken: dabei ist ziemlich egal, was man sich aussucht, man bekommt nur den Anker. Zwar meckert Murray deswegen ziemlich herum, aber das kennt man ja. Man muß nun den Kater loswerden, wie das geht, weiß man ja noch von dem Barmann. Man braucht Pfeffer, ein Ei und ein Hundehaar eines Hundes, der einen gerade gebissen hat. Wenn man dem Kutterköter immer wieder auf den Bauch drückt, wird er irgendwann wütend und beißt einen, außerdem kann man sich bei der Gelegenheit einen Teil seines Fells schnappen und hat damit schon mal eine der drei Katerzutaten.

Den Pfeffer bekommt man weiter rechts bei dem Verkäufer, hier kann man sich einfach eine Pfeffermühle nehmen.

Fehlt noch das Ei. Ein solches gibt es hier nicht, aber bei der Hafenratte gibt es jede Menge Kuchen zum Werfen, und in denen befinden sich ja bekanntlich Eier. Man steckt den Anker in das Meringegebäck hinein. Anschließend bittet man die Ratte, die Kanone abzuschießen. Dadurch wird der Kerl hinter der Holzwand abgeschossen und man kann seinen Platz einnehmen, nachdem man das Holztor geöffnet hat. Wenn man durch das Fenster blickt, schießt die Ratte einen weiteren Kuchen auf einen und man hat nun auch das "Ei".

Man geht wieder zum Verkäufer, bestellt ein normales Schneehörnchen, streut den Pfeffer darauf, legt die Hundehaare darüber und vollendet das Werk mit dem Kuchen. Das ganze isst man dann, um den Kater loszuwerden und wieder groß zu werden. War man zu langsam, ist das Schneehörnchen geschmolzen und man muß sich ein neues besorgen.

#### **KAPITEL 6: GUYBRUSH RÄUMT MAL WIEDER AUF:**

In der Geisterbahn gibt es vier Dioramen. Bei diesen kann man aus dem Wagen springen, wenn man es rechtzeitig angeht. Nach kurzer Zeit erscheint aber immer wieder LeChuck, um einen zu verbrennen. Passieren kann nichts, da man sich immer wieder in den Wagen rettet, man muß dann eben nur noch einmal an diese Stelle zurück, wenn man noch nicht alles erledigt hat.

Im Diorama mit dem dreiköpfigen Affen verläßt man die Bahn und nimmt sich das abgefallene Seil rechts neben dem Gehängten. Dann springt man in den nächsten Wagen und weiter geht es.

Im Diorama mit dem Schiff nimmt man sich das Rumfaß.

Bei der Folderszene mit Guybrush und LeChuck geht man zu der Laterne rechts und nimmt sich die Ölflasche.

Schließlich geht es weiter in die Schneelandschaft. Dort geht man nach oben zu dem Affen und klemmt ihm das Rumfaß unter den rechten Arm. Dann trinkt man das Seil in der Ölflasche und steckt es als Zündschnur in das Faß. Anschließend geht es wieder nach unten, wo man auf LeChuck wartet. Wenn er Feuer spucken will, reizt man ihn mit der Pfeffermühle, so daß er unkontrolliert nießen muß. Während man selbst sich in einen Wagen retten kann, wird LeChuck durch die ausgelöste Explosion von Schneemassen begraben und stirbt mal wieder.

Im Abspann heiratet man endlich Elaine und fährt in Flitterwochen.

## Lösung (obberaffig)

### KAPITEL 1: DAS ABLEBEN DES ZOMBIE-PIRATEN LE CHUCK:

Nach dem brillianten Vorspann ist man auf LeChucks Schiff gefangen, während seine Untoten Elaines Festung stürmen. Man befindet sich in einem Raum, in dem ein kleiner Pirat mit einer Kanone dauernd auf Elaines Festung feuert. Da es zur Türe nicht hinaus geht, spricht man mit dem Piraten. Wenn man ihm klarmacht, daß er als Pirat eher eine Witzfigur ist und ihn hinreichend demotiviert, setzt er sich flennend auf den Boden und man kann sich seinen Plastikhaken nehmen. Bei dem Gespräch hat man auch erkannt, daß man Wally vor sich hat. Von hinten besorgt man sich den Ladestock und befestigt (im Inventar) den Haken daran. Da Wally die Kanone nicht mehr benutzt, kann man selbst ein bisschen damit herumspielen. Natürlich beschießt man nicht die Festung (auch wenn die Untoten dann in lautes Jubeln ausbrechen), sondern die Ladungsboote der Piraten. Sind alle Boote versenkt, lehnt man sich aus der Luke und angelt sich die Trümmer mit dem Enterhaken. Dann geht es wieder in die Kammer zurück. Mit dem Entermesser kappt man das Halteseil der Kanone und benutzt sie dann noch einmal. Das hat zum einen zur Folge, daß man samt Kanone durch die Türe in LeChucks Schatzkammer geschleudert wird, andererseits verliert LeChuck an Deck dadurch die Voodoo-Kugel, mit der er die Festung beschießen wollte. Dadurch explodiert sie auf dem Schiff und es treibt kieloben im Wasser.

In der Schatzkammer nimmt man sich den Beutel, alles andere ist nutzloses Zeug. Unter dem Beutel nimmt man sich den Diamantring und benutzt ihn mit dem Bullauge. So kann man sich befreien.

An Land gibt man in einer kleinen Zwischensequenz Elaine als Verlobungsring den in LeChucks Schatzkammer gefundenen Ring. Dummerweise ist der aber mit einem Fluch belegt. Und so verwandelt sich Elaine in eine Goldstatue.

### KAPITEL 2: EIN HOCHKARÄTIGER FLUCH:

Man befindet sich auf Plunder Island. Am Strand nimmt man sich das glühende Stück Kohle und geht anschließend nach rechts um den Baum mit den Hühnern herum, bis eine Übersichtskarte erscheint.

Man geht nun zu dem Fragezeichen links von der Festung. Über eine Brücke aus Knochen geht es zu einem Schiffswrack, dabei wird man von dem Totenschädel Murray angequatscht. Nachdem man sich ein wenig mit ihm unterhalten hat, geht man ins Innere des Schiffswracks. Dort nimmt man sich den Kleister vom Boden, die Nadel aus der Papier-Voodoo-Puppe und benutzt den Geldbeutel mit der Kaugummi-Maschine, um an eine Kaugummi-Packung zu gelangen. Danach zieht man an der Zunge des Krokodils und die aus den beiden ersten Teilen von Monkey Island bekannte Voodoo-Priesterin erscheint. Mit ihr führt man nun ein längeres Gespräch, in dessen Verlauf Elaine von Piraten gestohlen wird. Von der Priesterin kann man erfahren, daß dafür wahrscheinlich die Piraten der Jefahrenbucht verantwortlich sind. Um den Fluch zu lösen, braucht man einen großen Diamantring, und einen solchen soll es auf Blood Island geben. Um dorthin zu gelangen, braucht man eine Karte, ein Schiff und eine Mannschaft, wie man von der Priesterin erfährt. Also sind die nächsten Aufgaben klar umrissen. Man verläßt daher wieder den Sumpf.

Weiter geht es in die Stadt oberhalb der Festung. Diese kann man von links und von rechts betreten. Betritt man die Stadt von rechts, landet man auf einem Kai unterhalb eines Platzes mit einer Kirche (dessen Uhr übrigens immer die richtige Zeit anzeigt) und einem Springbrunnen davor. Betritt man die Stadt Puerto Pollo von links, so kommt man bei einem Jungen mit einem Limonadenstand aus. Etwas weiter rechts gibt es eine geheimnisvolle Türe, durch die man ebenfalls schnell zu dem Platz mit dem Brunnen kommt (man kann dorthin auch gehen, indem man sich immer rechts hält). Durch diejenige Türe auf dem Platz, durch die man so hierher gekommen ist, kann man auch wieder zurück in den anderen Teil der Stadt und so Zeit sparen. Zunächst geht man aber links von der Kirche in die Türe und gelangt so ins Theater der Stadt.

Drinne untersucht man den Piratenmantel und findet so Schuppen darauf, die man an sich nimmt. Dabei bemerkt man, daß es sich in Wirklichkeit um Läuse handelt. Anschließend untersucht man die Tasche im Mantel und öffnet diese dann, woraufhin man sich einen Handschuh nehmen kann. Nun nimmt man sich den Zauberstab von der Komode vor dem Spiegel und benutzt ihn mit dem Zylinder. Dadurch erscheint in diesem ein Buch mit dem Titel *Das A umpf B des Bauchredens*, welches man an sich nimmt. (Wer mag, kann auch zur Bühne gehen und mit dem Schauspieler Schlappi Cromwell reden, nötig ist dies

aber nicht.) Danach verläßt man das Theater wieder und geht herunter zum Kai.

Durch die offene Türe hier unten geht es in den Friseursalon 'Barbierküste'. Dort plappert man dummerweise alles über die goldene Elaine und den Diamanten auf Blood Island aus, was besonders Käpt'n Röchelieu interesssiert. Man muß Röchelieu hinauseckeln, aber er läßt sich nicht provozieren. Dafür ist er in sein wallendes Haar vernarrt. Also benutzt man die Läuse aus dem Theater mit dem Kamm, wenn der Piratenfriseur diesen gerade abgelegt hat. Daraufhin wird Röchelieu kahl geschoren und hinausgeworfen, so daß der Stuhl frei ist. Man quatscht nun ein wenig mit dem Piratenfriseur Haggis McMutton, der seine Schere in der Decke nicht herausrücken, aber der Mannschaft für das (noch nicht vorhandene) eigene Schiff beitreten will. Dazu muß man ihn allerdings im Stammwurf besiegen, und das braucht man im Moment gar nicht erst versuchen, denn man kann z.Zt. nur scheitern. Also holt man sich zuerst die Schere: man setzt sich auf den Stuhl und bittet Haggis um einen Haarschnitt. Mit dem Hebel am Stuhl hieft man sich einmal nach oben, dann kann man sich den Briefbeschwerer auf dem Buch nehmen. Dadurch flattern die Seite des Buchs herum und Haggis kann den Haarschnitt nicht mehr fertigstellen. Er macht sich dann auf die Suche nach einem Ersatz für den Briefbeschwerer, und in dieser Zeit benutzt man weitere dreimal den Hebel am Stuhl, um ganz nach oben zu gelangen, so daß man sich die Schere nehmen kann. Kurz darauf kommt Haggis ohne Ersatz zurück und daher beendet man erst einmal den Haarschnitt. Man geht nun zu dem sauren Piraten, der Halsabschneider Bill heißt. Auch er will der Mannschaft beitreten, wenn man ihm zeigt, daß man Schätze finden kann. Er kaut auf einem Kieferknacker herum, den man an sich bringen muß. Dazu schlägt man Bill zweimal auf den Rücken, anschließend kann man den Kieferknacker vom Boden aufheben. Der dritte, adrette Pirat heißt Edward Van Helgen und will – wie nicht anders zu erwarten war – ebenfalls der Mannschaft beitreten, wenn man ihn im Gentleman-Duell besiegt. Dazu muß man ihn aber zuerst ausreichend beleidigen. Dies schafft man aber nicht verbal, daher schlägt man ihm den Handschuh ins Gesicht. Dann geht es zum Feld der Ehre.

Dort muß man eine Waffe auswählen. Mit den Pistolen hat man aber keine Chance gegen Van Helgen, also schließt man den mittleren Kistendeckel und öffnet den Banjokoffer dahinter. Van Helgen ist mit dieser eigenwilligen Art von Duell einverstanden. Er spielt dann einige Strophen vor, die er jeweils mit einer deutlich sichtbaren Saite beendet. Diese Saiten muß man sich merken, denn man muß diese genau nachspielen, und das zügig, sonst hat man das Duell verloren und muß von vorne beginnen. Insgesamt muß man dies dreimal schaffen, dann beginnt Van Helgen mit einem Solo, daß man definitiv nicht nachspielen kann. Daher geht man wieder zu den Waffenkisten, nimmt sich irgendeine Pistole und zerschießt Van Helgen's Banjo und bekommt so ein erstes Mitglied der Schiffsmannschaft. Automatisch geht es zum Friseurladen zurück, den man aber direkt wieder verläßt.

Direkt rechts neben der Kirche geht man durch die Türe und kommt so im linken Teil der Stadt aus. Dort liest man die Schilder und findet einen Wegweiser zur Jefahrenbucht. Der Weg dorthin ist allerdings noch durch Pflanzen versperrt, mit der Schere kann man aber die geheimnisvollen Blüten abschneiden. Dabei bemerkt man ein Schild, das besagt, daß Sirup aus diesen Blüten ein ausgezeichnetes Brechmittel sei. Mit der Schere beseitigt man nun den Rest des Gestrüpps und macht so den Weg zur Jefahrenbucht frei.

Dorthin kommt man an einem Abhang vorbei. Hier macht man einfach irgendetwas und wird daraufhin von einer Schlange verspeist. Scheinbar hat diese recht viel Hunger, den in der Schlange findet man noch andere Dinge, die man nun zu sich nimmt: Ein Faberge-Ei, Staubsauger-Zubehör und jede Menge Zeug (u.a. einen Reservierungsbeleg, Pfannkuchensirup und eine Enzyklopädie). Den Pfannkuchensirup benutzt man mit der Ipecac-Blüte und erhält so Ipecac-Sirup, den man der Schlange am Kopf einführt. So wird man wieder ausgespuckt und landet im Treibsand, aus dem man sich nun befreien muß. Außerdem hat man fast alle in der Schlange gefundenen Dinge wieder verloren. Man liest nun das Schild vor sich und bricht dann von dem Dornenstrauch eine Dorne ab. Hinter sich besorgt man sich ein Schilfrohr und verbindet es mit dem Dorn zu einem Blasrohr. Nun bindet man den Briefbeschwerer an eine der Heliumblasen und läßt diesen fliegen. Mit dem Blasrohr zerschießt man den Ballon und kommt so zu einer Liane, mit der man sich befreien kann. Man ist nun endlich in der Jefahrenbucht angekommen. Dort erkennt man auch das Schiff, das man braucht, um nach Blood Island zu kommen. Leider hat das Beiboot ein Leck und ist daher im Moment unbrauchbar. Auch hinüber schwimmen kann man nicht, da im Wasser einige hungrige Haie herumschwimmen. Also geht es wieder nach Puerto Pollo zurück (inzwischen gibt es drei Wege in die Stadt, die beiden alten und der von der Jefahrenbucht aus).

Dort geht man rechts von dem Durchgang zur Jefahrenbucht in das Restaurant, vorher nimmt man sich noch das Flugblatt von der Wand. Im Restaurant gibt man Käpt'n Blondbart den Reservierungsbeleg

und kann sich dann links vom Board die Kuchenform und den Kecksschneider nehmen. Rechts vom Eingang nimmt man sich einen leckeren Butterkecks und ißt ihn. Dieser ist allerdings voller Maden, die nun im Inventar herumlungern. Man benutzt sie mit dem feisten Hühnchen, welches sie ganz auffressen, so daß man sich anschließend eine Clubkarte zwischen den Knochen herausnehmen kann. Dann drückt man den ruhigen Gast, er ist tot und kippt um. Nun kann man ein gezacktes Brotmesser aus seinem Rücken ziehen. Wenn man Käpt'n Blondbart genauer ansieht (untersuchen), erkennt man, daß er einen Goldzahn hat, den es nun zu besorgen gilt. Dazu gibt man ihm den Kieferknacker und anschließend, nachdem der Goldzahn abgebrochen ist, einen Kaugummi. Wenn er eine Blase macht, zersticht man diese mit der Nadel, so daß der Goldzahn darin auf den Boden fällt. Nachdem man ihn sich genommen hat, kann man das Restaurant aber nicht so ohne weiteres verlassen, da Käpt'n Blondbart dann seinen Zahn zurückfordert (dann muß man ihm wieder ein Kaugummi geben und wie zuvor verfahren). Statt dessen kaut man selbst ein Kaugummi, steckt den Goldzahn in das gekaute Kaugummi und atmet etwas Lachgas aus dem Heliumballon ein. Dann kaut man weiter auf dem gekauten Kaugummi herum und macht so ein Blase, die samt Goldzahn nach draußen fliegt. Nun kann man das Restaurant verlassen.

Draußen benutzt man die Kuchenform mit der Pfütze neben dem Restaurant und findet so nach alter Goldgräbermanier den Goldzahn. Dann geht es zurück zu dem Platz mit der Kirche und dem Brunnen. Dort geht es rechts durch den Torbogen.

Man ist nun dort angekommen, wo das Banjoduell stattfand. Nach rechts geht man zu den Gummibäumen und drückt den Kecksschneider in den rechten der beiden Bäume. So kommt man zu einem Gummistopfen. Dann geht man zu dem grasbewachsenen Hügel im Hintergrund und zersägt den Sägebock unter dem Faß mit dem gezackten Brotmesser. Daraufhin fällt das Faß zu einem der Gummibäume und Rum läuft aus. Diesen zündet man mit dem glimmenden Holz an, so daß das Faß in die Luft fliegt und der Gummibaum gefällt wird. Er landet dann auf einem der beiden Stapel von Baumstämmen. Nun geht es zum Friseursalon 'Barbierküste' zurück.

Halsabschneider Bill zeigt man den Goldzahn, dann tritt auch er der Mannschaft bei. Nun kann man auch Haggis zum Stammwurfwettbewerb auffordern. Da man selbst statt eines normalen Stamms nur einen Gummibaum werfen muß, gewinnt man den Wettbewerb und hat nun seine Mannschaft vollständig.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß LeChucks Stiefel aus dem Meer gefischt werden.

Dann verläßt man die Stadt und geht zum letztem Fragezeichen, dem Strand. Dort redet man mit dem Cabaña-Jungen, ohne Clubkarte darf man hier aber gar nichts, also gibt man sie ihm und kann sich nun ein Handtuch nehmen. Das trockene Halstuch feuchtet man in dem Eiskübel auf dem Karren an. Damit kann man den Cabaña-Jungen für sein fresches Verhalten eins überbraten, so daß er verschwindet. Jetzt kann man sich das Speiseöl und 2 weitere Handtücher nehmen. Auch diese weicht man ein und geht dann nach hinten zum Strand durch. Wenn man zum Sonnenanbeter geht, muß man leider bemerken, daß der Sand viel zu heiß ist. Mit dem nassen Handtüchern kann man sich aber einen Weg auf die andere Seite bahnen, dazu muß man sie schnell genug nacheinander auf den Sand legen. Nach kurzer Zeit verbrennen die Handtücher, wenn man also zu langsam ist, muß man sich neue Handtücher besorgen. Wenn man bei dem Sonnenanbeter ist, redet man ein wenig mit ihm und erfährt so seinen Namen: Blassido Domingo. Man nimmt sich den Krug von seinem Bauch und verläßt den Strand wieder. Da der Sand sich noch nicht abgekühlt hat, öffnet man das Tor und verläßt den Strand an dieser Stelle. Nun geht es wieder in die Stadt.

Dort geht man zum Limonadenstand und redet mit dem kleinen Piraten, Kenny Faulzahn. Man bestellt eine Limonade, aber leider hat der Krug des kleinen Schlitzohrs ein Loch und so hat man zwar bezahlt, aber nichts bekommen. Also tauscht man den bodenlosen Krug gegen den ganzen aus und verlangt erneut Limonade. Da der Krug kein Loch mehr hat, bekommt man Limonade und trinkt Kenny seinen ganzen Vorrat weg. Der zieht sich beleidigt zurück, so daß man sich auch den blauen Krug nehmen kann. Den füllt man weiter rechts mit der roten Farbe aus dem Bottich. Dann geht es zurück zum Brimstone Beach.

Man stellt den bodenlosen Krug auf Blassido und schüttet die rote Farbe hinein. Dadurch färbt sich Blassidos Bauch ganz rot. Wenn man ihn auf diesen "Sonnenbrand" aufmerksam macht, dreht er sich auf den Bauch und man erkennt eine Karte auf seinen Rücken. Um an diese zu kommen, reibt man den Rücken mit dem Speiseöl ein. Dadurch verbrennt sich Blassido und man kann die Karte von seinem Rücken abziehen.

In einer Zwischensequenz erfährt man, daß LeChuck wieder zum Leben erwacht ist.

Da man eine Mannschaft und die Karte hat, fehlt nur noch das Schiff, um nach Blood Island zu kommen. Dieses kann man sich in der Jefahrenbucht besorgen, also geht es dorthin. Vor dem Beiboot benutzt man den Kleister mit dem Gummistopfen und steckt diesen dann in das gähnende Loch. Nun kann man mit dem Boot zum Schiff rudern. Sich einfach an der Planke ins Schiff hochziehen bringt aber nichts, denn dann wird man von der Affenmannschaft wieder über die Planke ins Meer geschubst. Deshalb schneidet man die Planke mit dem gezackten Brotmesser ab und betritt dann das Schiff. Entweder (wenn man das erste mal aufs Schiff kommt) wird man von einem Kerl empfangen, oder aber (wenn man schon einmal auf dem Boot war) man muß erst die Türe an der Kabine öffnen, bis Mr. Fossey herauskommt. Egal wie man reagiert, diesmal wird man geteert und gefedert. Man rudert wieder zur Jefahrenbucht zurück und geht wieder in die Stadt Puerto Pollo (falls man dummerweise zum Wasserfall gegangen ist und so wieder ganz normal aussieht, muß man erneut zum Schiff zurück und sich wieder teeren lassen).

Man geht nun ins Restaurant und läßt sich von Käpt'n Blondbart gefangen nehmen (man muß einfach irgendwas mit ihm reden). Nach der Gefangennahme wird man auf das Schiff in der Jefahrenbucht gebracht. In der Kajüte besprechen der Affenkapitän LeChimp und Mr. Fossey gerade (un)wichtige Dinge. Man wendet das Bauchrednerbucht auf den Affen an, so daß auch er etwas zu sagen hat. Die Affen verlassen nun das Schiff und man kann sich eine Schatzkarte nehmen, die die Stelle beschreibt, an der Elaine vergraben wurde. Nun öffnet man das Fenster der Kajüte und verläßt das Schiff auf diesem Wege. Es geht nun wieder zurück zu dem Theater in Puerto Pollo.

Dort geht man die Treppe im Eingangsraum nach oben (oberhalb des Durchgangs zur Treppe klicken). Man ist dann bei der Beleuchtungsanlage des Theaters angekommen. Rechts findet man das Bedienfeld: Zuerst zieht man den Hebel ganz rechts. Die 8 Knöpfe entsprechen nun den Himmelsrichtungen, man muß also die folgenden Knöpfe drücken: unten rechts (SO), oben links (NW), mitte links (W), unten mitte (S), mitte rechts (O), oben rechts (NO), oben rechts (NO), mitte rechts (O) und unten links (SW). Nun erscheint ein X auf der Bühne (und zuvor der Kopf von Max aus 'Sam & Max'), dort ist Elaine vergraben. Da im Moment aber eine Show läuft, kann man sie noch nicht ausgraben. Schlappi Cromwell jongliert gerade und so bietet es sich an, in der Umkleide die Kanonenkugeln im Koffer mit dem Hühnerfett einzuschmieren. Dann katapultiert sich Cromwell samt Kugeln kurze Zeit später von der Bühne und die Veranstaltung ist beendet. Nun kann man sich die Schaufel auf der Bühne nehmen und Elaine ausgraben. Damit hat man nun alles was man braucht (einschließlich Elaine) und es geht auf nach Blood Island.

### **KAPITEL 3: DREI LAKEN IM WIND:**

Leider ist die Mannschaft nicht besonders arbeitseifrig, und so wird man kurze Zeit später von Röchelieu angegriffen, der einem die Karte abnimmt. Diese gilt es in diesem Kapitel zurück zu bekommen. Zunächst muß man sich entscheiden, ob man die Seeschlachten allein oder aber mit Hilfe der Mannschaft in Angriff nehmen will, im letzten Fall genügt ein Treffer und das Piratenschiff ist besiegt – vorausgesetzt, es ist nicht zu stark. Falls man es erst auf die harte Tour wollte und sich später für die leichtere Variante entscheidet, redet man einfach mit Haggis. Der sträubt sich zwar ein wenig, wenn man ihm aber von den schönen Haaren der eigenen Schwester erzählt, läßt er sich überreden.

Man sieht sich nun die Karte an, auf der das eigene Schiff und ein zweites zu sehen ist, das mit einem Fragezeichen gekennzeichnet ist. Dies ist das Piratenschiff, das es zu entern gilt. Kurze Zeit später taucht auch Röchelieus Schiff auch, dieses kann man aber erst mit erstklassigen Kanonen zu einem späteren Zeitpunkt angreifen. Man fährt also ganz nah an das Schiff mit dem Fragezeichen heran, was den Seekampf einläutet, beschießt es, bis man gesiegt hat und geht dann zum Fechtkampf über. Hat man die Seeschlacht nicht gewonnen, sagt einem Guybrush immerhin, ob der Gegner zu mächtig war oder ob man es hätte schaffen können. Auf Deck muß man nun ein Beleidigungsduell absolvieren, bei dem es darum geht, möglichst viele Antworten für den finalen Kampf gegen Röchelieu zu bekommen. Beim ersten Mal wird man sicherlich nicht gewinnen, dann muß man das Schiff später erneut angreifen (statt des Fragezeichens erscheint dort jetzt 'wirklich nicht furchterregende Piraten'). Die Seeschlacht muß man diesmal aber nicht mehr schaffen. Indem man den Piraten die Beleidigungen an den Kopf wirft, für die man noch keine Antworten kennt, bildet man sich auf diesem Sektor immer weiter, sofern die Piraten eine Antwort kennen. Hat man einen Kapitän besiegt, kann man sich seinen Schatz nehmen und den im Hafen gegen bessere Kanonen eintauschen. Diese bekommt man bei Kenny. Nach und nach kauft man nach jedem Sieg in dieser Reihenfolge die Kanonen 'Freibeuters Traum', 'Autsch-Master', 'Lochmacher-Deluxe', 'Schmerzspender 2000', 'Mr. Massaker' und die 'Destruktomatik T-47' für Röchelieu. Mit jeder neuen Kanonen kann man

immer bessere Piraten angreifen. Das nächst stärkere Schiff erscheint auf der Karte immer als erstes, dann kommt Röchelieus Schiff und schließlich die anderen zu starken oder schon besiegten Piratenschiffe. Falls man es versehentlich einmal mit einem zu starken Gegner aufgenommen hat, sagt einem Guybrush das. Die richtige Reihenfolge bei den Schiffen ist 'wirklich nicht furchterregende Piraten', 'semi-furchterregende Piraten', 'kaum furchterregende Piraten', 'ganz schön furchterregende Piraten', 'furchterregende Piraten' und 'wirklich furchterregende Piraten'. Wenn man alle Schätze bekommen und die 'Destruktomatik T-47' eingebaut hat, aber noch nicht alle Antworten auf die Beleidigungen kennt, sollte man die Piraten erneut angreifen, bevor man sich Röchelieu vorköpft. Die Piraten erweisen sich trotz des schon geraubten Schatzes als sehr verständnisvoll, wenn man ihnen sagt, das man nur noch ein wenig üben wolle; und so kann man seine Beleidigungsfähigkeiten perfektionieren. Die Beleidigungen und ihre Antworten sind:

*Beleidigung:* Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert!

*Entgegnung:* Das war ja auch leicht, Dein Atem hat sie paralysiert!

*Beleidigung:* Du bist so häßlich wie ein Affe im Negligé!

*Entgegnung:* Hoffentlich zerrst Du mich nicht ins Separée!

*Beleidigung:* Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung!

*Entgegnung:* Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung!

*Beleidigung:* Warst Du schon immer so häßlich oder bis Du mutiert?

*Entgegnung:* Da hat sich wohl Dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

*Beleidigung:* Ich spieß' Dich auf wie eine Sau am Buffet!

*Entgegnung:* Wenn ich mit DIR fertig bin, bist Du nur noch Filet!

*Beleidigung:* Wirst Du laut Testament eingeeächert oder einbalsamiert?

*Entgegnung:* Sollt' ich in Deiner Nähe sterben, möcht' ich, daß man mich desinfiziert!

*Beleidigung:* Mein Herz rast, denk ich an Deine Beseitigung!

*Entgegnung:* Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

*Beleidigung:* Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert!

*Entgegnung:* Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

*Beleidigung:* Ich werde Dich richten – und es gibt kein Plädoyer!

*Entgegnung:* Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

*Beleidigung:* Himmel bewahre! Für einen Hintern wäre Dein Gesicht eine Beleidigung!

*Entgegnung:* In Formaldehyd aufbewahrt trügest Du bei zu meiner Erheiterung.

*Beleidigung:* Fühl' ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier!

*Entgegnung:* Ich glaub', es gibt für Dich noch eine Stelle beim Varieté!

*Beleidigung:* Haben sich Deine Eltern nach Deiner Geburt sterilisiert?

*Entgegnung:* Zumindest hat man meine identifiziert!

*Beleidigung:* En garde! Touché!

*Entgegnung:* Oh, das ist ein solch übles Klischee!

*Beleidigung:* Überall in der Karibik wird mein Name respektiert!

*Entgegnung:* Zu schade, daß das hier niemand tangiert.

*Beleidigung:* Niemand kann mich stoppen: mich - den Schrecken der See!

*Entgegnung:* Ich könnte es tun, hättest Du nur ein Atemspray!

*Beleidigung:* Mein Minenspiel zeigt Dir meine Mißbilligung!

*Entgegnung:* Für Dein Gesicht bekommst Du 'ne Begnadigung.

Nachdem man die einfachen Piraten hinreichend oft besiegt hat und damit (zumindest fast) alle Antworten kennt und nachdem man sich endlich die Destruktomatik T-47 leisten konnte, kann man es schließlich mit Röchelieu aufnehmen. Dieser kennt ganz andere Beleidigungen als die übrigen Piraten, die Antworten sind aber die alten, die sich halt nur noch reimen müssen. Er beleidigt einen auch viel öfter, bevor er sich geschlagen gibt, daher braucht man wirklich fast alle Antworten. Seine Beleidigungen und die dazugehörigen Antworten sind:

*Beleidigung:* Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert!

*Entgegnung:* Das war ja auch leicht, Dein Atem hat sie paralysiert!

*Beleidigung:* Du hast soviel Sexappeal wie ein Croupier!

*Entgegnung:* Hoffentlich zerrst Du mich nicht ins Separée!

*Beleidigung:* Bist Du das? Es riecht hier so nach Jauche und Dung!

*Entgegnung:* Dich zu töten wäre (dann) eine legale Reinigung!

*Beleidigung:* Wurdest Du damals von einem Schwein adoptiert?

*Entgegnung:* Da hat sich wohl Dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!



*Beleidigung:* Auch wenn Du es nicht glaubst, aus Dir mach' ich Haschee!

*Entgegnung:* Wenn ich mit Dir fertig bin, bist Du nur noch Filet!

*Beleidigung:* Ich laß' Dir die Wahl: erdolcht, erhängt oder guillotiniert!

*Entgegnung:* Sollt' ich in Deiner Nähe sterben, möcht' ich, daß man mich desinfiziert!

*Beleidigung:* Dein Geplänkel bringt mich richtig in Schwung!

*Entgegnung:* Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

*Beleidigung:* Ich weiß nicht, welche meiner Eigenschaften Dir am meisten imponiert!

*Entgegnung:* Dein Geruch allein reicht aus, und ich wär' kollabiert!

*Beleidigung:* Jetzt werde ich Dich erstechen, da hilft kein Protégée!

*Entgegnung:* Das ich nicht lache! Du und welche Armee?

*Beleidigung:* Ist ein Blick in den Spiegel nicht jeden Tag für Dich eine Erniedrigung?

*Entgegnung:* In Formaldehyd aufbewahrt trügest Du bei zu meiner Erheiterung.

*Beleidigung:* Ich lauf' auf glühenden Kohlen und barfuß im Schnee!

*Entgegnung:* Ich glaub', es gibt für Dich noch eine Stelle beim Varieté!

*Beleidigung:* Du bist eine Schande für Deine Gattung, so dilettiert!

*Entgegnung:* Zumindest hat man meine identifiziert!

*Beleidigung:* Deine Mutter trägt ein Toupet!

*Entgegnung:* Oh, das ist ein solch übles Klischee!

*Beleidigung:* Durch meine Fechtkunst bin ich zum Siegen prädestiniert!

*Entgegnung:* Zu schade, daß das hier niemand tangiert!

*Beleidigung:* Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odysse!

*Entgegnung:* Ich könnte es tun, hättest Du nur ein Atemspray!

*Beleidigung:* Mein Antlitz zeugt von edler Abstammung!

*Entgegnung:* Für Dein Gesicht bekommst Du 'ne Begnadigung.

Nachdem man Röchelieu besiegt hat, bekommt man endlich die Karte zurück und kann nun Richtung Blood Island segeln. Dort angekommen, erleidet man leider Schiffbruch und Elaine wird im hohen Bogen auf die Insel katapultiert.

#### **KAPITEL 4: DER BARMANN, DIE DIEBE, SEINE TANTE UND IHR LIEBHABER:**

Zu allem Unglück meutert auch noch die Besatzung. Man spricht zuerst mit Haggis über die Flasche Lotion und was er dafür haben möchte. Den Friseuren fehlt nämlich etwas zum Abdichten des beschädigten Schiffs und dafür würde er die Flasche tauschen. Anschließend nimmt man sich noch die Flasche, die im Sand steckt, und untersucht diese im Inventar, um herauszufinden, daß es eine Flasche mit Kät'n Nicks Rasierschaum ist.

Dann verläßt man den Strand und geht zu der Lichtung (dem ersten Fragezeichen westlich vom Schiff), wo man Elaine und einige Glühwürmchen findet. Leider kann man für die Arme im Moment nichts tun.

Man verläßt auch die Lichtung und geht zu dem Fragezeichen bei dem Haus im Nordwesten und betritt dieses über eine Veranda. Man ist in einem Hotel gelandet. Drinnen spricht man mit der korpulenten Dame, die Wahrsagerin ist und Madame Xima heißt. Wenn man lange genug darauf besteht, legt sie einem die Karten, die einem leider nur den Tod verheißen. Die Karte auf dem Tisch nimmt man an sich. Das ganze wiederholt man noch viermal, so daß man insgesamt 5 Tarot-Karten sein Eigen nennt. Ab da läßt Madame Xima nicht mehr mit sich reden. Vorher hätte man mit ihr noch über den Ring reden können, um zu erfahren, daß man ihn auf einer Insel mit Totenkopfform finden wird (aber das erfährt man auch an anderer Stelle). Nun geht man zu dem Barmann und spricht ihn an. Leider ist er nicht sehr gesprächig, da er unter einem Kater leidet. Erst wenn man ihm ein Mittel dagegen bringt, will er mit einem reden. Wie ein solches Mittel aussieht, kann man in dem Rezeptbuch auf der Theke nachlesen, nachdem man es an sich genommen hat. Im Anhang A steht, daß man ein Ei, Pfeffer und das Haar eines Hundes, der einen gebissen hat, braucht. Man nimmt sich noch das Kissen vom linken Hocker und die Broschüren und verläßt das Hotel wieder.

Die Hundehaare findet man auf dem Friedhof unterhalb des Hotels. Man geht an der Gruft vorbei zu dem Haus des Totengräbers. Dem Hund gibt man das alte, angebissene Biscuitstück, damit er einen beißt. Dann nimmt man sich das stinkende Hundehaar (man kann es zwar schon vorher nehmen, aber

der Hund muß einen auch beißen, damit das Katermittel wirkt). Bevor man den Friedhof wieder verläßt, nimmt man sich noch links von der Hütte Hammer und Meisel vor dem verzierten Grabstein.

Nun geht es zu dem Fragezeichen ganz im Westen, dort findet man eine Mühle. Rechts davon kann man sich von einem Strauch eine Pfefferschote nehmen.

Jetzt geht es zu dem Fragezeichen südöstlich vom Hotel zum Strand. Dort erkennt man ein Ei auf einer gebogenen Palme. Man legt das Kissen auf die Felsen darunter und schlägt mit dem Hammer auf den Gummibaum, so daß das Ei wohlbehalten nach unten fällt.

Dann geht es wieder ins Hotel. Dort gibt man dem Barmann das Ei, den Pfeffer und das Hundehaar. Der braut das Antikatermittel zusammen und ist sofort wieder wohlauf. Man sollte etwas mit ihm plaudern, um zu erfahren, wie es weiter geht. Der Ring, den man sucht, gehörte seiner verstorbenen Tante, ist aber von einem Piraten an die Totenkopf-Insel verkauft worden. Um in das Grab der Tante zu kommen, muß man natürlich sterben – und genau das übt man gleich. Außerdem kann man erfahren, daß es immer noch eine (geisterhafte) Fähre zur Totenkopf-Insel gibt, daß der Fährmann wegen des ausgefallenen Leuchtturms aber nicht mehr zurückfindet. Man bestellt nun einen Drink bei dem Barmann, und zwar den mit dem Schirmchen, woraufhin man einen Drink samt Regenschirm bekommt. Im Inventar öffnet man die Flasche Rü-B-Frei mit dem Meisel und schüttet das Zeug in den Drink. Danach trinkt man das Gebräu und wird dadurch ins Reich der Träume geworfen und für tot erklärt.

So landet man in einem Sarg in einer Gruft. Der eigene Sarg ist der unten rechts. Mit dem Meisel kann man sich befreien. Draußen nimmt man sich die Sargnägel, dann öffnet man den Sarg in der Mitte der Gruft mit dem Meisel und befreit so Stan, den man ja im zweiten Teil von Monkey Island eingesperrt hatte. Man bekommt von ihm eine Visitenkarte und er sagt einem auch, wie man wieder aus der Gruft herauskommt.

Dann geht es wieder zum Hotel. Man redet erneut mit dem Barmann und fragt ihn nach dem Ring. So erfährt man, daß in der Gruft der Meistersuppes nur Familienmitglieder begraben werden dürfen. Daraufhin spricht man ihn mit Onkel Griswald an. Nun muß man ihm einen Namen nennen (egal welchen), leider geht es dann im Moment aber nicht weiter. Er kennt nämlich alle Portraits der Familie, und man hat nicht das richtige Profil. Also muß man das ändern. Man geht die Treppe nach oben und öffnet die linke Türe. Im Raum dahinter schlägt man mit dem Hammer den Nagel aus der Wand. Dann öffnet man wieder die Türe und hebt draußen auf dem Flur den Nagel und das Portrait auf. Den Rahmen läßt man mit Hilfe des Zauberstabs automatisch verschwinden. Im Inventar bearbeitet man das Portrait mit der Schere und hängt es dann an die linke Türe. Anschließend geht man wieder in das Zimmer hinter der linken Türe und blickt durch das Bullauge. Nun merkt Griswald sich Guybrushs Gesicht, so daß man jetzt zwar die richtigen Gesichtszüge hat, aber leider noch nicht genug Wissen über die Familie, wie man bei einem weiteren Versuch, Griswald zu überzeugen, daß man in der Familiengruft begraben werden darf, erfahren kann. Er will einen außerdem nicht in das zweite Zimmer oben lassen, da es dort spuken soll. Man muß trotzdem hinein, und mit Stans Visitenkarte läßt sie sich die Türe aufsperrern. Man öffnet sie, geht in das Zimmer und zieht das Wandbett herunter. Mit den Sargnägeln und dem Nagel vom Portrait befestigt man es am Boden, so daß es nicht mehr nach oben zuklappt. Dann kann man sich das Buch des Toten nehmen und es sich ansehen, um sich mit der Geschichte der Meistersuppes vertraut zu machen. Anschließend geht man zum Barmann und redet mit ihm, um ihn zu überzeugen, daß man ein Meistersuppe ist. Dazu muß man auch über die Familiengeschichte reden, mit dem Buch ist das aber kein Problem. Nun ist man als Familienmitglied anerkannt und bestellt erneut einen Drink, kippt wieder Rü-B-Frei hinein und genehmigt sich den Drink mit Schuß, um erneut zu "sterben". Diesmal wird man in der Familiengruft der Meistersuppes begraben.

Hier befreit man sich automatisch. Wer Lust hat, kann an der linken Wand durch das brüchige Loch klettern, um kurze Zeit im Wald von Monkey Island 1 auskommen. Dann geht es weiter zu der Geisterbraut. Von ihr erfährt man, daß sie LeChuck heiraten wollte, der sie aber hat sitzen lassen. Damals hatte er ihr auch den Diamanten geklaut und an die Schmuggler der Totenkopfsinsel verhökert. Ihre zweite große Liebe war Charles DeGulasch (der Tote im Hotel); auch kann sie erst dann wieder die Gruft verlassen, wenn sie wieder aus Liebe heiratet. Ihren Ring will sie erst hergeben, wenn sie Ersatz dafür hat. Nun geht man weiter nach links zu dem Sarg, wo man sich eine Brechstange nehmen kann. Man versucht durch die Spalte zu klettern und wird dabei von Murray erschreckt, den man einsteckt. Dann untersucht man die Spalte und redet mit Mort. Der will aber nichts von einem wissen. Man muß ihm sagen, man sei ein Geist in der Gruft; das glaubt er aber erst, wenn man vor ihm erscheint. Also

pappt man im Inventar den Kleister an den Skelettarm und holt sich damit die Laterne bei Mort. Man stellt die Laterne auf den Sargdeckel und benutzt dann Murray mit der Laterne (nicht mit der Spalte). Daraufhin erschreckt Murray Mort und der läßt einen endlich wieder frei.

Nun geht es zu Stans Versicherung in seiner Gruft. Beim ersten Betreten will Murray freigelassen werden und man muß noch ein zweites Mal in die Gruft. Dort schließt man bei Stan eine Versicherung ab. Wenn man ihm den Goldzahn des Piraten anbietet, bekommt man die Police.

Dann geht es wieder ins Hotel und dort rechts durch die Türe in den Raum dahinter (die man vorher öffnen muß). Da nimmt man sich den Kühlschrankmagneten und den Totenschein. Mit dem Meisel holt man sich ein Stück Käse von dem Käserad. Dann geht man noch oben in das Zimmer des Toten und bricht mit der Brechstange die Bretter an der Wand beim Wandbett heraus. Ebenfalls mit der Brechstange löst man die Nägel, mit denen man vorher das Bett am Boden befestigt hatte, so daß Charles DeGulasch auf den Friedhof geschleudert und in die Arme von Minnie Meistersuppe befördert wird.

Dadurch lösen sich beide auf und Minnies Ring bleibt zurück. Man kommt nun automatisch in diese Gruft und hebt den Ring auf. Dann geht man wieder nach draußen.

Bei Stan kann man sich nun das Versicherungsgeld abholen, wenn man ihm den Totenschein gibt.

Dann geht es zum Fragezeichen direkt südlich des Hotels, dem Leuchtturm. Hier erkennt man, daß der Spiegel zerbrochen und der Laternenhalter leer ist. Bevor man den Leuchtturm nicht repariert hat, kommt der Fährmann zur Totenkopfinselfelde nicht und man kommt nicht an den Diamanten heran.

Den Spiegel bekommt man im Hotel. Links vom Barmann gibt es Ersatz. Nachdem man den Spiegel an sich genommen hat, hängt man stattdessen das Gesicht, das man aus dem Portrait herausgeschnitten hat, dorthin, sonst fordert Griswald seinen Spiegel zurück, wenn man das Hotel verlassen will. Nun braucht man noch eine Laterne. Dazu nimmt man sich erst einmal das leere Glas neben den Broschüren; der Barmann hat nur kurze Zeit etwas dagegen.

Man geht nun zur Windmühle und benutzt den Regenschirm mit dem Windmühlenflügel, um nach oben zu gelangen. Dort taucht man das leere Glas in das Faß, in dem sich Zuckerwasser befindet. Dann geht es wieder nach unten (diesmal normal durch die Türe) und auf die Lichtung zu Elaine.

Dort stellt man das Glas auf den Baumstumpf, wartet, bis die Glühwürmchen hineingeflogen sind, verschließt es mit dem Verschuß und piekst mit dem Meißel Löcher hinein, damit die armen Tierchen nicht ersticken. Falls das doch passiert ist, findet man an der alten Stelle neue Glühwürmchen.

Derart gewappnet geht es erneut zum Leuchtturm. Hier setzt man den Spiegel und die Laterne an die entsprechenden Stellen ein.

Wieder unten geht man zum Strand. Dort wartet eine mysteriöse Figur. Wenn man sie anspricht, erfährt man, daß sie der verlorene (bzw. fliegende) Waliser ist: der Fährmann zur Totenkopfinselfelde. Er will einen aber erst zu dieser Insel bringen, wenn er einen Kompaß bekommt. Einen solchen gibt es auf der Insel nicht, daher muß man sich einen basteln.

Dazu geht es zu den seltsamen Lichtern, einem Eingeborenendorf. Man nimmt sich den Tofublock, den Holzborer und den Meßbecher weiter rechts. Danach geht man wieder zur Windmühle.

Diesmal kann man einfach so nach oben gehen. Wie zuvor füllt man nun auch den Meßbecher mit dem Zuckerwasser. Alternativ kann man ihn auch mit Meerwasser direkt neben dem Boot des fliegenden Walisers füllen. Dann magnetisiert man die Nadel an dem Kühlschrankmagneten und "ißt" Käpt'n Nicks Rasierschaum (die Flasche vom Strand), um an deren Korken zu kommen. In den Korken steckt man die magnetisierte Nadel und das Ganze dann in den Meßbecher und schon hat man einen Kompaß.

Diesen gibt man dem fliegenden Waliser unten am Strand und bittet ihn, einen zur Totenkopfinselfelde zu bringen.

Auf dieser geht es automatisch nach oben zum Windenwart Effete LaFuß. Dieser kann einen zur Schmugglerhöhle herunterlassen. Leider ist er nicht sehr kräftig und so fällt man im freien Fall herunter. Mit dem Regenschirm (benutzen) kann man den Fall aber abfangen und landet wohlbehalten vor der Schmugglerhöhle. Hat man den Schirm zu spät geöffnet, landet man unsanft im Wasser, muß erneut nach

oben klettern und sich wieder von Effete nach unten fallen lassen. In der Höhle sagt man André, daß man SO viel Geld hat, daß es schon fast peinlich ist. Nachdem man irgendeinen Namen genannt hat, kommt das Gespräch auf den Diamanten. Den bekommt man aber erst, wenn man ihn beim Pockerspiel besiegt. (Unterbricht man das Gespräch, kann man König André danach nach Spielzeug fragen und so eine LeChuck-Puppe erhalten. Zwar völlig unwichtig für das Spiel, aber ganz witzig.) Wenn man auf ein Spiel eingeht, bekommt man 5 Karten, die aber immer schlecht sind. Also tauscht man sie im Inventar gegen die 5 Todeskarten der Madame Xima aus und gewinnt so das Spiel. Kurz darauf kommt es zu einem Handgemenge, dem man aber samt Diamanten entfliehen kann. Hat einen der Windenwart zweimal nach unten bringen müssen, wirft man ihn nun selbst als Dank für seine Unfähigkeit von den Klippen, bevor es nach Blood Island zurückgeht.

Nun gilt es, den verhexten Ring von Elaines Finger zu bekommen. Leider läßt der sich nicht so einfach abziehen, dafür braucht man Haggis Lotion. Um an diese zu kommen, muß man ins Dorf der Eingeborenen. Dort geht man nach hinten durch zu dem Inselbewohner und spricht ihn an. So erfährt man, daß der Vulkan empfindlich auf Lactose reagiert. Man darf nicht zu ihm hoch, da in Kürze eine Zeremonie im Gange ist, für die nur noch ein geeignet gekleideter Bewohner einer anderen Insel erwartet wird. Man muß sich also verkleiden. Dazu bearbeitet man im Inventar den Tofublock mit dem Meißel oder dem Holzborer und erhält so eine Maske, durch die man nun schaut. Nun sieht man aus wie der Inselbewohner und die Zeremonie kann beginnen. An deren Ende wirft man dann den Käse in den Vulkan und bringt ihn so zum Ausbruch.

Dann geht es zurück zum Hotel und hier zum Grill auf der Veranda, der inzwischen gut vorgewärmt ist. In den Kochtopf gibt man den Rest des Käses und nimmt dann den Topf mit dem geschmolzenen Käse, um ihn zu Haggis zu bringen.

Für diesen Teer-Ersatz bekommt man die Lotion und geht mit dieser zu Elaine.

Man reibt ihren Finger mit der Lotion ein und zieht dann den verhexten Ring ab. Im Inventar setzt man den Diamanten auf Minnies Verlobungsring und steckt diesen dann Elaine an den Finger. Dadurch erwacht sie endlich wieder. Leider ist man inzwischen von LeChucks Schergen gefunden worden und wird gefangen genommen.

## **KAPITEL 5: DER KUß DES SCHLANGENAFFENS:**

Man ist nun auf dem Jahrmarkt der Verdammten in einer Gondel eingesperrt, während Elaine gut verschnürrt bei LeChuck steht. Man quatscht solange mit LeChuck, bis man das Gespräch mit "Ich habe genug gehört ..." beenden kann. Wer möchte, kann von LeChuck aber auch viele Informationen zum zweiten Teil der Adventure-Serie bekommen. Beendet man das Gespräch, wird man von LeChuck in einen kleinen Jungen verwandelt, der auch noch so etwas wie einen Kater hat. Man kann sich einfach aus der Gondel befreien, indem man die Türe öffnet, da LeChuck vergessen hat abzuschließen.

Man geht nun zu dem Kutterköter und bittet ihn, Guybrushs Alter zu erraten. Da er sich völlig verschätzt, kann man einen Gewinn einsacken: dabei ist ziemlich egal, was man sich aussucht, man bekommt nur den Anker. Zwar meckert Murray deswegen ziemlich herum, aber das kennt man ja. Man muß nun den Kater loswerden, wie das geht, weiß man ja noch von dem Barmann. Man braucht Pfeffer, ein Ei und ein Hundehaar eines Hundes, der einen gerade gebissen hat. Wenn man dem Kutterköter immer wieder auf den Bauch drückt, wird er irgendwann wütend und beißt einen, außerdem kann man sich bei der Gelegenheit einen Teil seines Fells schnappen und hat damit schon mal eine der drei Katerzutaten.

Den Pfeffer bekommt man weiter rechts bei dem Verkäufer, hier kann man sich einfach eine Pfeffermühle nehmen.

Fehlt noch das Ei. Ein solches gibt es hier nicht, aber bei der Hafenratte gibt es jede Menge Kuchen zum Werfen, und in denen befinden sich ja bekanntlich Eier. Im Inventar füllt man die Kuchenform nun mit dem Rasierschaum und steckt den Anker hinein. Dann geht man zu der Hafenratte und legt die Kuchenform auf den Meringestapel. Anschließend bittet man die Ratte, die Kanone abzuschießen. Dadurch wird der Kerl hinter der Holzwand abgeschossen und man kann seinen Platz einnehmen, nachdem man das Holztor geöffnet hat. Wenn man durch das Fenster blickt, schießt die Ratte einen weiteren Kuchen auf einen und man hat nun auch das "Ei".

Man geht wieder zum Verkäufer, bestellt ein normales Schneehörnchen, streut den Pfeffer darauf, legt

die Hundehaare darüber und vollendet das Werk mit dem Kuchen. Das ganze ißt man dann, um den Kater loszuwerden und wieder groß zu werden. War man zu langsam, ist das Schneehörnchen geschmolzen und man muß sich ein neues besorgen.

#### **KAPITEL 6: Guybrush räumt mal wieder auf:**

In der Geisterbahn gibt es vier Dioramen. Bei diesen kann man aus dem Wagen springen, wenn man es rechtzeitig angeht. Nach kurzer Zeit erscheint aber immer wieder LeChuck, um einen zu verbrennen. Passieren kann nichts, da man sich immer wieder in den Wagen rettet, man muß dann eben nur noch einmal an diese Stelle zurück, wenn man noch nicht alles erledigt hat.

Im Diorama mit dem dreiköpfigen Affen verläßt man die Bahn und nimmt sich das abgefallene Seil rechts neben dem Gehängten. Dann springt man in den nächsten Wagen und weiter geht es.

Im Diorama mit dem Schiff nimmt man sich das Rumfaß.

Bei der Folderszene mit Guybrush und LeChuck geht man zu der Laterne rechts, öffnet sie, bläht die Flamme aus und nimmt sich die Ölflasche.

Schließlich geht es weiter in die Schneelandschaft. Dort geht man nach oben zu dem Affen und klemmt ihm das Rumfaß unter den rechten Arm. Dann tränkt man das Seil in der Ölflasche und steckt es als Zündschnur in das Faß. Anschließend geht es wieder nach unten, wo man auf LeChuck wartet. Wenn er Feuer spucken will, reizt man ihn mit der Pfeffermühle, so daß er unkontrolliert nießen muß. Während man selbst sich in einen Wagen retten kann, wird LeChuck durch die ausgelöste Explosion von Schneemassen begraben und stirbt mal wieder.

Im Abspann heiratet man endlich Elaine und fährt in Flitterwochen.