

SOLUZIONE JOLLY ROVER

Dopo l'animazione parla con il capitano Howell di tutto. Guarda in basso il kit per la fuga, guarda il forziere del tesoro a sx, clicca sue volte sulla lampada, clicca sotto il cannone per trovare un pezzo di bandiera. Guarda tutto il resto che c'è da guardare finché Rover non andrà autonomamente verso il quadro. Parla con il pirata di tutto e prove un po' di risposte per dire dove siete diretti finché non interverrà il pappagallo. Prendi le chiavi sul muro in fondo vicino al pirata e usale sulla gabbia del pappagallo, ma prima dovrai oliare il lucchetto. Clicca sui cracker in basso a dx, prendi la "roba rossa" alla sx del pappagallo per terra, usa le chiavi sulla porta della cella a sx, prendi la lampada ed usala con la sciarpa poi quest'ultima con il lucchetto. Aprilo con le chiavi. Ora parla con il pappagallo per chiedergli come superare il pirata sulle scale (basta trascinarlo dall'inventario verso Rover). Parla con Melvin e digli, ora che sapete le risposte, che state andando verso **il Porto Sickle, che ci vorranno 10 giorni, che il capitano ha pulito il ponte, e ha usato degli abiti di seta.** Guarda un po' di cose in giro poi vai verso la cucina a sx; guarda la finestra a sx, usa lo straccio oleato poi aprila. Guarda il lavandino e prendi dei crackers dalla dispensa di sx poi sotto di essa prendi dei grani di pepe. Vicino prendi il pesce appeso. Esci e vai al dormitorio e dx. Guarda le scarpe per terra per trovare il secondo pezzo da otto. Ora esci e sali verso il portello, ma è chiuso dall'esterno. Vai a parlare con Melvin di tutto: quando gli chiedi di andarti a prendere qualcosa ascolte bene come bussa e quante volte bussa. Vai al portello e bussa 5 volte nello stesso modo come l'ha fatto Melvin. Parla di tutto con il brutto cane. Vai al dormitorio e parla con Pete, ma non lo riuscirai a svegliare a meno che non ti procuri del rum. Usa il pesce sul gancio di fronte la finestra aperta, usa i grani di pepe sul rum caduto per terra e riapri la finestra. Ora puoi prendere il rum. Portalo a Pete. Sali verso il portello e dì al cane che Pete è ubriaco e ti farà passare. Dopo il dialogo con il Governatore vai un po' più a sx e scendi verso il villaggio. Vai alla locanda dei Malfermi. Parla con il capitano ed accetta di unirti alla ciurma. Esci e dai barili di fronte alla locanda dovresti trovare un pezzo da otto e dei craker. Torna dentro guarda bene tutto anche i barili perché troverai dei cracker e parla con gli scagnozzi del capitano. Vai in alto verso la cucina, guarda il secchio per terra vicino al camino per trovare un pezzo da otto, la stufa a dx e la dispensa dietro il cuoco per trovare i craker, guarda sul tavolo tutti i contenitori poi guarda tutto il resto in particolare la libreria di sx per trovare la ricetta del Salamagundi: ops!! La pagina con la ricetta è stata strappata! Prova a parlare con il cuoco, ma non ti risponderà mai. Usa il pepe sul mortaio sul tavolo poi sul cuoco. Prendi il prosciutto da terra. Vai a parlare con il cane vicino a Melvin e accetta di procurargli un cappello in cambio di un pezzo da otto. Parla con il cagnolino piccolo sul barile per chiedergli se c'è qualcosa da mangiare: ti darà il crackers. Parla con il cane matto a sx e anche lui ti darà dei cracker. Parla di nuovo con Melvin e il capitano per avere più informazioni su Ron Copper. Esci e vai verso sx, vai verso Turale Beach, guarda tutto quello che puoi da terra, poi dirigitelo verso la scogliera a sx. Guarda il teschio a sx, l'albero di mango a dx, il cartello a sx, i cannoni a sx poi clicca verso sx per parlare con Ron Copper. Scendi nuovamente in spiaggia e prendi adesso una rete da pesca e uno stivale. Sotto la rete c'è un mucchietto di sabbia alzato: scava due volte per prendere delle uova e un altro pezzo di bandiera. Guarda la palma di dx e prenderai un pezzo da otto. Usa la rete da pesca con le palme per fare un'amaca, quindi interagisci con quest'ultima per balzare all'interno del fortino costruito da Ron. Parla con Copper. Usa il libro Voodoo su te stesso per apprendere l'incantesimo e scoprirai che ti serve il cibo del pesce. Parla con Ron, quindi osserva i cannoni per prendere un altro pezzo di bandiera e scendi in riva. Riprenditi la rete da pesca e osserva le palme per un altro pezzo da otto, quindi torna al villaggio e parla con Scruffy, il venditore di pesce. Dagli la rete da pesca per ricevere un pesce in cambio, quindi torna da Ron. Ora devi mettere in pratica le mosse e poi mostrare il pesce ai gabbiani.

Le mosse sono indicate nel libro, ovvero rispetto alle colonne:



Ora interagisci subito prima che l'effetto svanisca con un gabbiano tenendo in mano il pesce e andranno via. Parla con Ron per dirgli che non ci sono più i gabbiani e ti darà finalmente la ricetta. Usa la ricetta su di te poi riparla con Ron. Scendi alla spiaggia e ti fermerai perché vedrai una scimmia fare degli strani movimenti per prendere del mango e a noi la frutta serve!! Usa il foglietto con i simboli su di te e clicca sulle figure come foto sotto:



Prendi il mango. Vai alla locanda e parla con il capitano o con Melvin per sapere che il governatore potrebbe darti del vino. Vai verso il forte, prova a parlare a con Rufus la guardia ma non ti farà passare. Bussa 3 volte sull'albero dietro la guardia poi fai il rito vudù che hai usato per il mango (se prendi il foglietto ce l'hai già segnato sulla dx, senza dover ricliccare tutti i simboli). Entra nel forte, prendi il vino nel portabottiglie in alto a sx e quando senti arrivare il governatore nasconditi nel guardaroba a sx. Guarda tutto quello che c'è da guardare anche il guardaroba di nuovo e l'armadietto vicino poi vai alla locanda ed in cucina per iniziare a cucinare. Usa il pesce e il prosciutto sul contenitore centrale sul tavolo, bolli le uova nel calderone nel camino, metti le uova nel contenitore, le spezie ed il mango. Ora devi solo più togliere il tappo dalla bottiglia di vino: vai da Ron e usa la bottiglia sul teschio. Torna alla locanda e aggiungi quest'ultimo ingrediente. Dopo i dialoghi, scava sotto la montagnola a sx del cartello per prendere un pezzo di otto e prendine un altro sul primo scheletro a partire da dx. Prendi il pezzo di carta sulla sabbia per ottenere un cracker. Vai verso la giungla a dx. Prendi i crackers e il mango nel barile poi prendi il barile. Vai verso la giungla a dx e guarda la trappola con le foglie per terra. Torna alla spiaggia e prendi il

teschio dello scheletro per terra e usalo sulla conchiglia a sx per prenderla. Ritorna alla trappola. Devi usare il rito woo-doo seguente:



Usa il mango sul maialino per farlo cadere nella trappola. Torna alla spiaggia e prendi il cartello per usarlo sul buco della trappola. Prendi il rum e i crackers. Continua a dx verso la giungla. Usa il rito woo-doo spaventa-bestie e poi il mango sul maialino per testare se la trappola funziona ma è rotta. Avanza e Rover si nasconderà. Guarda la trappola per ottenere un pezzo di bandiera e prendi i crackers dall'albero. Vai avanti. Osserva nel calderone per ottenere dei crackers e prendi il carbone sotto di esso. Prova l'incantesimo caduta-frutta sull'albero di cocco ma non funzionerà. Guarda per due volte la rete in fondo per ottenere un pezzo di otto. Guarda le sbarre sul muro di dx per prendere un cracker. Vai a sx verso la cascata. Guarda la pianta a sx per prendere un pezzo di otto. Guarda un'altra pianta in alto a sx per ottenere un calderone con dei simboli. Prendi il mais cliccando più volte sulla mangiatoia per uccelli. Guarda per due volte gli uccelli vicino alla cascata. Prova ad usare l'incantesimo attira-animale e poi il mais sugli uccelli che hai appena visto ma sono troppo lontani. Metti il mango e il rum nel calderone con i simboli e poi usa il rito "ferro rovente" eseguendo la seguente combinazione:



Dopo poco prendi la marmellata dal calderone. Usala sulla mangiatoia e poi vai a dx. Ritorna e prendi le piume sulla mangiatoia. Vai a dx e senti molto bene le bussate sulla porta dei due personaggi con la maschera. Sono in totale 7. In inventario, unisci il carbone e le piume al barile e poi usa la maschera ottenuta su Rover. Vai ora a bussare alla porta nella sequenza esatta che avevi sentito prima e parla con la guardia. Digli che sei Julie Rovere e che ti ha mandato il capitano

Butcher per farti una maschera. Dopo il dialogo parla con la cagnolina e segui il dialogo successivo. Una volta entrato nella caverna ti troverai in un labirinto. Prova ad andare a casaccio per tre volte e ti ritroverai di nuovo all'esterno. Clicca per due volte sul cartello a dx per ottenere un pezzo di otto. Parla con Clara che ti chiederà di usare il rito "voci dei morti". Torna verso la palizzata in basso e vai verso la porta ma verrai fermato. Sarà il capitano Howell che è prigioniero e ti chiederà di liberarti per avere della polvere da sparo. Parla di tutto e poi usa il mais e il rito ferro rovente sul calderone per far rumore e far uscire la guardia. Dopo il dialogo bussa sull'albero a sx e usaci il rito "caduta frutta" per far svenire la guardia. Avendo liberato il capitano Howell otterrai la polvere da sparo per effettuare il rito "voci dei morti". Torna alla caverna e segui le istruzioni per effettuare il rito. In inventario unisci il rum con la conchiglia. Usa la polvere da sparo sul ceppo a sx e mettilci la conchiglia. Usa la formula seguente per ottenere la conchiglia magica:



Usa la conchiglia su Rover per sentire la voce del pirata fantasma. Entra nella caverna e usa la conchiglia su ogni passaggio. Solo su di uno sentirai una voce e sarà la direzione giusta. Ad ogni passaggio giusto le parole completeranno una frase. (quindi se senti la stessa parte di frase nelle gallerie successive alla prima, saranno le direzioni sbagliate). Dopo aver completato i passaggi, e di conseguenza la frase, ti troverai all'esterno della grotta dove ci sarà una nave. Dopo il dialogo, entra a sx nella cabina. Clicca due volte sul barattolo sulla scrivania per prendere un pezzo di otto e il barattolo. Guarda sotto il cuscino sul letto e prendi la chiave da usare sull'armadio per prendere un pezzo di otto e un'altra chiave. Usala sul baule vicino al letto per prendere un pezzo di otto e una sciabola. Guarda l'armadio a dx per prendere un cracker. Unisci le due chiavi in inventario per aprire l'ultimo baule rimasto ed ottenere una bussola ed un diario. Usa su Rover il diario. Esci e vai a sx verso la laguna. Ritorna alla spiaggia dell'inizio. Prendi il pezzo di bandiera nel mare e guarda la brocca poco più in alto per prendere dei crackers. Torna indietro, fino al punto in cui c'è la guardia svenuta, e guarda le sbarre per prendere un pezzo di bandiera. Vai a sx verso la cascata. Usa il barattolo vuoto sul calderone per ottenere l'ultimo pezzo di bandiera. Guarda la mangiatoia per prendere del mais e dei crackers. Usa il barattolo sulla cascata. In inventario unisci il barattolo con il rum e la polvere da sparo. Torna ora da Clara e dagli il barattolo per ottenere il suo sangue. Ora hai tutti gli ingredienti per evocare i morti. Usa il barattolo con l'intruglio sulla stiva a dx e poi esegui il seguente rituale:



Osserva i barili in fondo sulla sabbia e prenderai un cracker. Prendi la fune a dx dei barili, la manovella dalla gru e dal filo che penda dalla gru il blocco. Vai a sx verso la baia, a dx verso il punto d'osservazione e qui prendi il cracker dalla prima cassa a sx, guarda le palle di cannone per terra per prendere un pezzo da otto, prendi il barile dentro l'albero poi vai a dx verso la foresta. Prendi a dx per terra il blocco, guarda la faccia in alto dell'albero ed otterrai un cracker poi fai la stessa cosa con le altre due facce. Usa la sciabola sulla vite che tiene la liana poi sali a vai a dx sempre verso la foresta. Osserva più volte la pila di rocce ma proprio non ci passi. Unisci la fune con il blocco e poi il tutto con l'altro blocco. Metti il barile di fronte l'entrata, torna indietro di una schermata, guarda dentro l'albero e otterrai un pezzo di bandiera. Vai avanti, metti il paranco che hai creato in inventario sulle viti tra le liane in alto a dx poi metti il barile che hai in inventario sotto la corda. Usa la vite in inventario con il barile. Clicca su quest'ultimo e Rover salirà per prenderlo. Vai all'entrata con le rocce e usa il barile su di essa e Rover lo trascinerà. Usa la sciabola sul barile poi esegui il rito del ferro rovente. Dopo tutto il dialogo vai in alto verso la tomba e guardala. Vai a dx, prendi la brocca vicino al pozzo, guarda il pozzo e metti la manovella. Clicca di nuovo su di esso per ottenere una lamina di legno e poi di nuovo per ottenere un pezzo da otto. Guarda l'albero più a dx con il timone, poi quello ancora più a dx per prendere un cracker. Parla con Clara, usa la brocca sul pozzo poi guarda il timone e partendo da Nord fai in questo modo:

- **gira cinque volte verso sx;**
- **otto verso dx;**
- **otto verso sx;**
- **torna al nord**

Usa la chiave che hai in inventario sul baule ai piedi del letto e prenderai un pezzo da otto e una banana. Prendi un pezzo di bandiera da sotto il tappeto, un pezzo da otto nell'armadio, dai cassetti del mobile a dx della specchiera prendi un pezzo da otto e dei cracker. Metti la banana nel portafrutta a dx per scoprire dietro il quadro un pezzo di bussola. Prendi una brocca dal mobile al centro della stanza e torna giù. Vai al pozzo e usaci la brocca.. Vai verso la tomba di Silverey e usa il seguente rito sul fantasma per ottenere un pezzo di bandiera:



Vai a dx e continua verso la foresta. Guarda i ceppi e, osservando i cerchi su quello più lontano, metti la bussola rispettiva che hai in inventario. Per gli altri ceppi devi combinare sul ceppo le bussole che hai in inventario per poter tappare tutti i buchi. Seguendo le frecce che ti daranno le bussole di ritroverai davanti ad un totem. Metti le lamine sul totem nei rispettivi disegni e prendi la testa e tutte le bussole. Guarda il braccio del primo albero a sx e prendi da dentro la bocca il cracker. Guarda più volte la borsa attaccata all'albero e poi usa il rito "ferro rovente" per prenderla e trovare al suo interno un pezzo di bandiera.

Torna indietro, metti la bussola rispettiva nel ceppo più in basso e segui la freccia, mettendo nei ceppi successivi le bussole come hai fatto in precedenza fino ad arrivare ad una cascata.

Usa la testa del totem sull'argano. Usa la brocca grande che hai in inventario sul totem per svuotarla. In inventario, metti l'acqua della brocca piccola in quella grande. Riempi la brocca piccola sulla cascata e versala in quella grande in modo che in quella piccola ci sia il numero 1. Usala sulla testa del totem per aprire il passaggio segreto. Prendi il cracker dalla bocca dell'albero a dx ed entra nel passaggio. Parla con l'ambasciatore e dopo un breve filmato ti ritroverai su un'isola deserta. Prendi lo stivale a sx, il cappio e il cracker dal barile. Usa il rito "attira-bestie" e poi usa lo scarpone sul mare per fare arrivare una tartaruga. Usa il cappio sulla tartaruga, usa il rito "spaventa-bestie" e poi clicca sul barile. Una volta arrivato sali verso la scogliera. Guarda la nota sul cartello e prendi un pezzo di bandiera dai cannoni. Vai ora alla taverna dei malfermi e parla con Puggy. Prendi dei cracker dal bancone e vai al forte. Usa l'incantesimo ferro rovente su Rufus poi quello della caduta frutta con la palma dietro la guardia. Entra nel forte, guarda il cesto da frutta nello scaffale in fondo e vedrai una leva: tirala ed entra nel passaggio segreto. Usa le mele di legno su Desilver e parlaci. Prendi la sciabola da terra in basso, le borse da terra, il telone poco più in alto, poi dal calderone raccogli i cracker e prendine un altro po' anche dallo scaffale. Interagisci con la gru per liberare Clara, quindi parla con lei di tutto: ora devi trovare il modo per uscire.

Vai verso l'uscita e prendi un pezzo di roccia. Osserva lo sfogo di vapore in terra vicino la cesta dov'era Clara e metti una busta. Prendi il telone e mettilo nella grande cesta, poi posiziona il pezzo di roccia sullo sfogo: il getto di vapore andrà a finire nel buco sotto la cesta, riempiendo il telone formando così una mongolfiera. Togli la pietra dallo sfogo e clicca sulla cesta per salirci insieme a Clara. Ora usa la sciabola con i sacchi per far volare la mongolfiera.

Goditi il filmato finale!!!

Soluzione di Star

