

## SOLUZIONE GOBLIINS 4

### L'agenzia comunale

Arriverà un piccione viaggiatore, clicca su di lui poi prendi la lettera. Interagisci ancora col piccione prendi il panino sul tavolo e consegnalo al piccione. Prova ad uscire, ma prima devi trovare i tuoi amici. Prendi una rosa dalla finestra, a sx della porta prendi la lente d'ingrandimento e il cucchiaino sullo scaffale sopra. Sul tavolino a sx prendi il dente d'oro e sopra appesa guarda la foto. All'estrema sx c'è un vaso: mettilci la rosa. Usa la lente d'ingrandimento per due volte sulla pulce che appare. Prova ad uscire di nuovo, clicca sulla matita sul tavolo poi consegna il foglio al piccione. Quando torna farà cadere la carota che dovrai dare alla pianta vegetariana a dx. Sul tavolino a dx che un barattolo da aprire con il cucchiaino, prendi i 3 cetrioli e datti alla pianta che ora sarà soddisfatta. Alla sx della pianta c'è una scatola: da dentro prendi la lisca. Esci.

### Ursula la tartaruga

Parla con Berto, prendi la scala a pioli che ti dà e vai dietro al carretto per raccogliere da terra la tavola. Sali verso la parte superiore e prendi a dx la coccinella sul muro e il vasetto sulla ringhiera. Scendi, guarda che sul collo della tartaruga c'è una zona stabile: mettilci la scala a pioli e interagisci con il manico. Prendi il controllo di Stucco (basta premere la barra spaziatrice per cambiare personaggio), clicca sul manico, torna a Tchoup e sali con la scala a pioli per prendere un fiore giallo e la bottiglia. Entra dalla porta del piano inferiore e uscirai con un vaso che farai subito cadere! Sul panorama in alto a dx tra due rocce prendi il dente d'oro. Sotto il muso della tartaruga prendi la resina con il vasetto, usala con il vaso rotto, porta a Berto il vaso, la coccinella e la bottiglia. Passa a Stucco. Vai al piano superiore, fai spingere per tutte le scale la poltrona, il comò e l'armadio per farle entrare nel carretto. L'armadio non ne vorrà sapere niente di entrare quindi passa a Tchoup, inserisci la tavola sotto l'armadio e saltaci sopra. Riprendi la tavola, prova a parlare con la tartaruga, usa la tavola sulla pietra a dx e interagisci 2 volte con Ursula poi dalle il fiore. Riprendi la tavola, la scala a pioli (facendo mettere a posto il manico da Stucco) e guarda il cartello in basso a dx per proseguire.

### Il drago

Prendi l'asse di legno sulla dx per terra. Usalo sulla scala e sali sopra per prendere il teschio. Prendi la mandibola sotto lo scheletro. Vai verso la coda e guarda l'osso in mezzo alle travi. Ora interagisci con Stucco per aiutare Tchoup a prenderlo. Scendi e unisci il teschio e l'osso al mucchio di ossa vicino ai binari. Con Perluis lancia l'incantesimo e fai raccogliere a Tchoup il seme. Risali le scale e usa il seme sulla terra soffice a sx. Manda Perluis a fare un altro incantesimo per vedere spuntare un'enorme margherita. Sali con Stucco sopra la margherita. Metti Tchoup sulla coda dello scheletro e fai colpire a Stucco la testa del drago. Fai prendere a Tchoup il terzo dente d'oro a dx. Fai colpire a Stucco la roccia più alta dove si vede il cielo. Cadrà una mandibola che dovrai far prendere a Tchoup. Poi prendi anche la terza mandibola a dx. Scendi giù e metti le tre mandibole sui teschi sulla parete in basso a dx. Usate Perluis per tre volte sui teschi. Poi, sempre con Perluis, usa la pietra lunare in basso a sx sotto il cartello. Prendi con Tchoup il piolo della scala. Fai alzare la pietra a Perluis e metti il piolo sotto. Prendi l'erba e rimetti il piolo sulla scala. Salite nuovamente sopra usando il sistema della coda e metti l'erba in bocca al drago. Porta Perluis vicino alla testa del drago e usalo per farlo starnutire. Fai prendere a Tchoup la corona e fai uscire tutti e tre dalla porta.

### Castello del re

Fai parlare Tchoup col rospo. Fai salire Perluis sulle pietre a dx e poi sul dorso della rana e velocemente fai colpire a Stucco l'alveare a sx. Fai la stessa cosa con Tchoup per fargli attraversare il fossato. Prendi il bastone alla dx del ponte levatoio e il dente d'oro in alto a dx. Torna vicino a

Perluis e sali sulla pietra piatta e usa Perluis sulla pietra. Bussa sulla torre e parla con l'uomo che ne uscirà. Scendi e fai salire Perluis sulle pietre. Usa Stucco sull'alveare e fai salire Perluis sulla rana. Usa lo stesso metodo ora con Stucco facendo colpire l'alveare a Perluis. Una volta arrivato dall'altra parte interagisci con la grossa pietra a dx sul promontorio per tre volte. Sali ora sulla pietra con Tchoup e metti la scala a pioli. Con Stucco colpisci il manico per farla salire. Salito in cima bussa alla torre e parla con la guardia. Mostragli il messaggio del re. Fai salire Tchoup sulla pietra piatta a sx e fai tornare Stucco dall'altra parte rimandando Perluis. Fai salire Tchoup sulla torre con Perluis. Fai salire Perluis sulla seconda torre usando le scale. Fai bussare la torre e contemporaneamente fai bussare a Tchoup la prima torre. Si aprirà il ponte levatoio. Fai scendere i due dalla torre. Usa Stucco per abbassare la scala e falla prendere a Tchoup. Falli entrare nel castello.

## **Re Calvone**

Fai parlare Tchoup con il re Calvone. Usa Stucco sulla scala a carriola a sx e poi usa Tchoup per salire e suonare il gong con il bastone. Parla con il gran visir che è appena entrato. Usa Perluis sulla libreria per scoprire quale libro prendere. Usa Stucco per spostare la scala e fai prendere a Tchoup il libro. Usa il libro sul re per farlo ridere. Parlategli e scoprirete che dovrete trovare un album con le foto del suo amato Riri. Usate Perluis sulla libreria per trovarlo. Fai salire Tchoup sulla scala e usa Perluis per farla levitare così da poter prendere l'album. Dai l'album al re. Richiama il gran visir col metodo di prima e dagli la corona e il messaggio del re. Devi cercare il libro mastro con Perluis ancora sulla libreria. Sposta la scala a sx, fai prendere a Tchoup il libro pesante sullo scaffale in basso, sali sulla scala e fatti spingere da Stucco. Porta il libro al gran visir e prendi la banconota. Rimetti a posto il libro pesante, risposta la scala e suona il gong. Parla con il gran visir. Fai levitare con Perluis i due vasi davanti al trono e prendi il dente e la chiave. Usa la chiave sulla porta a sx e fai entrare tutti e tre i personaggi nella porta.

## **Stanza di Riri**

Scendi le scale, dal pavimento prendete la statuetta in miniatura di Tchoup e la chiave della macchina. Risali le scale e usa la chiave appena presa sull'ombelico del grosso pupazzo al centro della stanza. Riusa la chiave sull'ombelico. Con Stucco calcia la grossa palla davanti alla porta e usa Tchoup sul quadro Riri per leggere il secondo indizio. Sali sopra il libro di storie che ha al petto il pupazzo, usa Perluis sul libro e fallo levitare. Guarda il quadro alla sx di Tchoup e usa sulla macchia in basso a dx la lente d'ingrandimento. Sullo scaffale a sx c'è un pezzo degli scacchi da prendere. Interagisci con la tavola inclinata a sx per scendere, usa sulla scacchiera il pezzo mancante e in fondo a dx uscirà da un buco la miniatura di Perluis. Prendila. Usa Perluis sulla grossa palla e velocemente usa Tchoup per leggerla. Vicino alla scacchiera c'è un grosso domino: usaci sopra Stucco e fallo levitare con Perluis sul domino in modo che Stucco si possa mettere sopra al pacco e rapidamente usa Tchoup per inserire la chiave nella serratura del pacco. Fai salire Stucco sullo scaffale in alto, colpisci l'orsacchiotto e prendi il pezzo di pergamena con TCHOUP. Con Perluis allunga, fai scendere Stucco dallo scaffale e fallo salire sul collo della giraffa. Colpisci il quadro del re, torna sotto l'orsacchiotto, fai salire Tchoup sopra il libro di storie e fai colpire l'ombelico dell'orsacchiotto a Stucco. Prendi da terra la statuetta di Stucco e a dx sopra un grosso libro troverai un altro indizio. Usate Perluis per fare alzare la bottiglia a sx poi usa Stucco sulla grossa palla per calciarla. Una volta rotta la bottiglia manda Tchoup a leggere il settimo indizio.

Scendi le scale, sul pavimento ci sono delle lettere: metti la statuetta di Perluis sulla P, quella di Stucco sulla S e quella di Tchoup sulla T. Dall'alto scenderà un messaggio con la combinazione 3-7-5. Raggiungi la cassaforte con Tchoup e cliccaci sopra: una volta aperta prendi la matita. Scendi le scale, usa la matita sui disegni a terra fino a creare una freccia indicante una lastra senza segni (ci saranno i numeri indicati da seguire, quindi non puoi sbagliare). Apri la mattonella col cucchiaino e troverai il passaggio. Prima di andare devi recuperare il dente d'oro: manda Stucco sullo scaffale a sx, con Tchoup usa la chiave nella serratura, prendi rapidamente il controllo di Stucco e

date un colpo in testa al pupazzo uscito dalla scatola che farà cadere il sesto dente d'oro da prendere. Ora puoi uscire dal passaggio segreto.

## **Il tunnel**

Fai scendere Stucco con la radice e una volta in fondo fagli colpire il pezzo della pala conficcata nello scivolo. Fai scendere anche Perluis e Tchoup tramite lo scivolo. Prova con quest'ultimo a prendere il pezzo di pala, raccogli la tavola di legno da terra e mettila sul tronco a dx dello scivolo. Alla base dello scivolo c'è una pietra piatta: fatti salire Stucco e usa Perluis sulla pietra. Usa Tchoup sulla tavola e Stucco sulle pietre sopra. Guarda il alto al centro il ragno con una chiave: usa sulla la chiave il bastone, porta in alto anche Perluis utilizzando lo stesso metodo di prima, spostati sulla dx ed interagisci col vuoto per scendere giù. Clicca sulla chiave per farla salire in alto e usa Tchoup per prenderla. Vai a sx e interagisci con i pioli per scendere in basso. Dirigiti all'armadio sotto e usa la chiave nella serratura: prendi il paracadute e torna in alto. Usa il paracadute con il vuoto e prendi da terra il manico. A dx salendo i gradini arriverete davanti a un tubo: usa Perluis per aprirlo e fatti passare Tchoup. Scendi dai pioli e usa il manico sul pezzo di pala. Torna in alto e con il paracadute calati, usa la pala sui detriti davanti al tunnel di sx per liberarlo. Osserva l'interno del tunnel al centro: passandoci sopra il cursore prendi il dente d'oro. Metti Tchoup sopra la pietra piatta, e con Perluis fatelo salire. Usa la pala sui massi a dx per liberare la via: parla con la talpa facendole vedere la foto di Riri e riparlandoci finché non ti regala un seme che prenderai sotto vicino al tunnel. Vai nella parte dx della locazione, colloca il seme nella terra morbida e usateci Perluis sopra. Fai saltare tutti e 3 i goblins e raggiungi la cima per finire il livello.

## **La stazione delle talpe**

Raccogli la lastra, usa sull'altra lastra di dx Perluis e prendi il dente d'oro. Vai verso la biglietteria, suona il campanello, parla con il capostazione, suona una seconda volta e parla di nuovo. Vai sulle scale in alto a dx e metti sulla pedana stabile la scala a pioli. Usa Stucco con il manico e fai salire Tchoup. Clicca sull'orologio, aspetta che il lombrico se ne vada e clicca di nuovo sull'orologio. Scendi, vai dove c'è il fango a sx e usaci sopra Stucco. Fai passare gli altri due sopra l'elmo di Stucco in modo da farli arrivare dall'altra parte. Prosegui con Tchoup facendolo salire sulle scale, vai a dx verso un'altra zona stabile, metti la lastra e salici. Usa Perluis per far salire Tchoup sulla passerella e con quest'ultimo interagisci di nuovo sulla lastra. Porta Stucco dall'altra parte, usalo sulla bici e usa subito Tchoup sulla macchina del cibo. Usa il bastone sul gong in alto, torna con tutti e tre verso la biglietteria, fai usare a Tchoup la pala sulla mangiatoia per dare da mangiare al lombrico. Suona il campanello, parla con il capostazione, prova ad andare a obbligarli, torna a parlare al capostazione, usa Perluis su di lui appena si siede e velocemente fai mettere a Tchoup i biglietti nel panino. Recupera i biglietti, la scala a pioli, sali vicino al lombrico e usa i biglietti sulla macchina. Fai entrare i tre sul vagone.

## **Il camaleonte meccanico**

Prendi da terra l'asse quadrata, salta sulla roccia a dx, metti l'asse nel fango, saltaci sopra e fai la stessa cosa anche con gli altri. A terra c'è un'asse quadrata da usare nel fango a sx, saltaci e a sx prendi l'asse e una chiave. Prendi il secchio in alto sullo sgabello, torna vicino le scale e prendi il seme. Sali e a dx prendi la canna da pesca, in alto la costruzione sulla coda prendi la calamita, scendi e vai a sx sulle assi. Usa la canna da pesca sul pezzo di metallo sopra la testa del lombrico. Torna indietro saltando sull'asse e usa il seme sulla terra morbida a dx. Usaci sopra Perluis, metti il secchio sulla pietra a terra e fai salire Stucco (dopo che l'hai tirato fuori con la canna da pesca) sulla margherita. Colpisci la pianta di piselli, prendili con Tchoup, salta sull'asse per prendere con la canna l'ingranaggio in basso. Fai andare i goblins dall'altra parte, metti i piselli su ognuna delle tre assi poste a sx, metti Stucco sulla trave in alto e colpisci la carota. Prendi il dente d'oro. Sali le

scaie, apri il boccaporto con il cucchiaino, parla 2 o 3 volte con il capitano per sapere che dovete recuperare dei pezzi. Adesso però dovresti averli tutti: la chiave, l'ingranaggio e il pezzo rotondo liscio. Fai premere il pulsante in alto a Stucco poi riparla con il capitano. Vai a mettere i piselli sulle assi, metti Perluis in quella al centro e lancia un incantesimo alla carota. Fai colpire il pulsante a Stucco per poi prendere la carota. Usaci la calamita per vedere se l'ingranaggio è in questa carota (se non è qui tira la leva per espellere la carota e continua finchè non trovi quella giusta). Una volta trovato il pezzo prendilo, parla con il capitano, dagli il pezzo, libera la carota e manda i tre a dx verso il cartello in alto.

### **Il grande insalatone**

Parla con il lombrico in basso a sx. Passate sulle assi a dx. Prendi il seme sulle assi con la canna da pesca, mettilo nelle terra morbida e fai l'incantesimo con Perluis. Fai salire Stucco sulla margherita e fagli colpire la conchiglia per farla cadere. Usa Tchoup sulla conchiglia. Raccogli il piolo e la pietra piatta a dx. Sali la scala e metti il secchio sulla pietra sotto la pianta e la pietra sul pendio a dx. Scendi e riusa la conchiglia per tornare indietro. Ora fai entrare Stucco nella conchiglia, fallo salire sulla pianta e colpiscila per far cadere i semi blu. Scendi, riporta la conchiglia a sx e porta Tchoup a raccogliere i semi. Torna ancora indietro e dai al lombrico il libro di barzellette. Sali le scaie lì vicino. Usa il piolo sulla seconda rampa e sali. Fai salire Stucco sulla margherita. Metti un seme nel vaso e fai salire Perluis per fare un incantesimo sul vaso. Quando il mostro si girerà per prendere il fiore, usa Stucco sul fiore per farlo passare dall'altra parte. Fai scendere Perluis e fallo arrivare dall'altra parte con la conchiglia per farlo interagire con la pietra piatta. Fai colpire le rocce a Stucco e poi fallo scendere e torna dall'altra parte con la conchiglia. Usa Tchoup, fallo passare dall'altra parte, usa la pietra piatta e Perluis per farlo salire. Vicino alle scalette a sx prendi il dente d'oro sulla roccia e poi sali e prendi la conchiglia. Torna giù passa dall'altra parte e usa la conchiglia sugli altoparlanti in alto. Ora usa Perluis sulla lattuga davanti al mostro e poi, velocemente, fai scendere Tchoup verso la lattuga. Quando verrà mangiato usa poi gli altri personaggi e falli mangiare.

### **Un po' di insalata tra i denti**

Parla con l'uccello a sx. Prendi il pezzo di lattuga e con il bastone sposta la radice tra i denti. Usa Stucco per togliere l'osso incastrato tra i denti. Fai guardare a Tchoup con la lente il solco sul dente rotto (il primo a dx). Usa Stucco per far cadere il dente rotto. Parla due volte con il coniglio. Usa la lente sul dente con l'iscrizione. Fai colpire a Stucco il dente nero e fai mettere a Tchoup la conchiglia sul dente. A sx cerca il dente piatto. Vai verso lo stomaco e noterai che c'è qualcosa che brilla. Recupera con la canna da pesca la lastra in metallo e mettila sullo spazio vicino alla lingua. Mettici sopra la scala a pioli e tirala su con Stucco. Recupera il chiodo in alto. Fai colpire a Stucco l'ugola per far cadere il dente d'oro e prendilo. Usa ora Stucco sull'uccello per ottenere una piuma falla usare a Tchoup sull'ugola. Appena aperta la bocca metti la pala sul dente gradino a dx. Ora, molto in fretta, recuperate la scala e uscite fuori usando il dente piatto.

### **Il porto di Lombrichia**

Con Tchoup entra nel bar "la rapa felice", parla 3 volte con Marino, vai al tavolo e automaticamente chiamerai Marino. Prendi dal banco dei fiammiferi poi esci dal bar a sx per andare in piazza (basta cliccare sulle frecce sui muri per spostarsi di locazione). Da terra prendi il cappello rosso e la maschera. Torna al bar e fai venire anche Perluis. Porta Tchoup vicino al bancone e fai sedere Perluis sul tavolo per distrarre Marino. Riprendi il controllo di Tchoup e usa la maschera con l'angolino in basso a sx del bancone. Mostra al barista la fotografia di Riri. Dietro al bancone noterai un dente d'oro da prendere con la canna da pesca. Esci e dirigiti verso il lombrico. Usaci il cappello rosso. C'è un chicco di grano sulla terra: Usa la canna da pesca per prenderlo. Usa il secchio sulla terra, rientra nel bar e raggiungi la piazza. C'è un buco a terra e sopra c'è una zona attiva che indica dei coriandoli: prendili per leggere il nome della città in cui trovare Riri.

Riempi il buco con il secchio di terra e infilaci il seme. Fai venire Perluis per fare un incantesimo. Torna al bar con Tchoup e parla con Marino. Torna in piazza e apri con le chiavi la porta sulla sx. La gallina uscirà fuori e correrà verso la pannocchia per mangiare. Fai salire sopra la gallina tutti i goblins.

## **Il campo di carape**

Parla di Riri col contadino Pellino nella casa. Mostragli la foto, parlagli ancora. A dx sotto la capanna del deposito di salsicce c'è un seme da prendere. Scendi nel campo di Carape. In terra nel campo c'è un petardo: prendilo. Un po' più a dx c'è uno scrittoio: mettilci sopra lo spartito. In alto a dx c'è della terra soffice: mettilci dentro il seme e usa Perluis per far crescere una margherita. Con Stucco sali sul fiore per arrivare in cima e cliccare sulla tavola. Con Tchoup parla con la Carapa in basso. Falla colpire da Stucco, usa Perluis sulla Carapa per farla alzare, prendi il seme per terra, vai a sx sotto l'albero per piantarlo, fai una magia con Perluis e fai salire tutti e tre i goblins sul fungo. Vai a parlare con la Carapa seduta, usa il petardo con lei, accendilo col fiammifero, a sx usa Perluis sul tappo di sughero per aprirlo e fai entrare Tchoup che parlerà con l'elfo. Scendi dall'albero e torna nel campo. Usa la canna da pesca per tirar fuori la prima a dx evidenziata solo dalle foglie verdi. Dai la maschera a quella timida all'estrema sx e per quella in mezzo vai ad usare la calamita sui peli di Carapa alla dx della casa e dalle gli occhiali da sole. Usa stucco per svegliare la carapa a dx che dorme poi usa il bastone sullo scrittoio e farai cantare le Carape. Alla fine arriverà il solista: parlaci. Torna sopra la pianta ed entra nel buco: dai il calzino all'elfo. Prendi il dente d'oro a sx del fungo mimetizzato tra l'erba e scendi nel campo, vai alla pietra piatta e usaci sopra la matita per scrivere una X per poi farci salire i goblins sopra.

## **Il razzo**

Arriverai di fronte all'altro calzino di Riri. Dietro i personaggi c'è un cartello con sotto dei ciottoli: prendine alcuni e vai verso il rospo. Prova a lanciare un ciottolo verso l'alveare appeso a un bastone e noterai che il rospo salterà dall'altra parte. Devi agire insieme agli altri: quando fai uscire dall'alveare una vespa, sali sul dorso del rospo e fai saltare Stucco e Perluis dall'altra parte. Per far salire Tchoup basta mandare Stucco a dare un colpo all'alveare per fare uscire la vespa poi fai saltare Tchou sul rospo.

Con Tchoup parla col saggio sulla sx. Osserva la tazza lì vicino e mettilci i denti d'oro. Scendi e sali le scale di legno poco sotto, a dx sotto ai poster c'è un foglio con le coordinate spaziali: prendilo. In alto c'è Cosmo il saggio, parla con lui, a dx ci sono delle casse: prova ad interagirci. Ora usa Perluis per alzare una cassa e velocemente usa Stucco per spingerla sotto. Scendi con TCHOUP e prendi il foglio sotto la cassa a sx e le palline di carburante nella cassa. Più in alto c'è un bastone da prendere. A dx c'è un altro foglio sotto una cassa: alzala con Perluis e velocemente con Tchoup raccogli il foglio. Torna sopra e usa la canna da pesca con Cosmo per scoprire che ha una maschera. Parla con il gran visir, usa Perluis per rovesciarlo a gambe in aria e fargli cadere una chiave. Con Tchoup vai a prenderla e usala sulla porta chiusa nel passaggio segreto. Raggiungi la ragazza di Riri e parlale fino ad avvisarla che cercherete di salvare Riri. Sali al telescopio ed usa ogni coordinata poi clicca sul telescopio per sapere dov'è Riri. Torna indietro sfruttando il rospo: questa volta usa Stucco con l'alveare e fai saltare sul dorso del rospo Tchoup poi servendoti di Tchoup usa i ciottoli sull'alveare per riportare Stucco e Perluis indietro. Usa il bastone del gran visir sulla scala rotta per andare al razzo e sali in alto. Entra nel razzo, riponi nel razzo le pietre magiche per il combustibile e alla fine fai salire i tre goblins uno alla volta (Tchoup per ultimo).

## **Ai confini del mondo (livello bonus)**

Raccogli i 3 semi e piantali nella terra soffice. Usa Perluis su ognuno di essi e abbattili con Stucco. Scendi di sotto con tutti e 3 i goblins. Sei nello studio del Creatore. Premi il tasto "ESC" della tastiera: noterai un file per la soluzione del livello sullo schermo. Vai verso il mouse con Stucco ed usalo finché la freccia sul monitor non

finisce sul file. Fai premere a Tchoup il pulsante del mouse e aprire il file: leggilo. Sotto la tastiera ci sono una matita e una gomma: rimpicciolisci gli oggetti con Perluis e prendili. Usa la gomma sullo schizzo a sx e usa la matita su quello a dx della grossa mano. Usa Perluis sullo schizzo a sx e parlaci. Prendi il seme poi fai la stessa cosa di prima sullo schizzo a dx. Fai colpire la lattina in alto a Stucco, recati alla sx del monitor, dietro c'è una pianta: usaci sopra la canna da pesca per prendere una zolla di terra, mettila nel buco insieme al seme. Serviti di Perluis per fare nascere una margherita. Salici su con Stucco, colpisci il libro ed il cucchiaino nella tazza. Usa Perluis sul cucchiaino per rimpicciolirlo e prendilo. Sali in alto al libro e utilizza la calamita sulla chiave inglese. Con Perluis clicca sulla moneta da 2 euro per farla salire in alto, velocemente usa Tchoup per saltarci sopra e arrivare al monitor. Interagisci con il cellulare. Torn indietro nello stesso modo in cui sei arrivati sopra. Una volta sullo scaffale scendi con lo spago a dx, raggiungi e clicca sulla mano del Creatore. Usa Perluis con la mano per farla girare, salici sopra con tutti e 3 i goblins. Prova a parlare ancora con il Creatore con ognuno dei tre. Per andartene via di qui dovrai avvalerti della tastiera ed utilizzare tutti e tre i goblins allo stesso tempo: utilizza tramite Tchoup il cucchiaino sul tasto ESC, prendilo e mettilo al posto del tasto CONTROL. Ora usa insieme Stucco sul tasto ALT, Tchoup sul tasto CONTROL e Perluis sul tasto CANC.

## **Il grande Gnurtz**

Fai scendere Tchoup dal pendio, raccogli in basso della rugiada e una tavola. Poco in alto a sx prendi un poinioze piatto. Fai scendere Perluis e raggiungi Tchoup. Clicca sull'elica e prendi l'uovo dal buco. Vai a parlare con il mostro 3 volte, usa Perluis sulla testa a dx che sbuca da terra e Sali con Stucco in cima. Fagli colpire lo zibidul a sx e mettilci sopra la tavola. Falla raggiungere da Perluis, fai scendere Stucco e fagli colpire il mostro. Usa Perluis sul grasso dietro di lui, porta Stucco vicino al grasso, colpiscilo dopo che Perluis l'avrà fatto levitare e fallo prendere da Tchoup. Fai raggiungere a tutti la testa in basso che spunta tranne Tchoup che dovrà andare in alto sulla parte rosa, usa Stucco per colpire la testa e facci saltare sopra Tchoup. Da terra prendi l'osso, la lastra ed interagisci con il razzo di Riri. Salta di nuovo sulla testa per tornare indietro, interagisci con la pianta verde subito a dx e vedrai un occhio avvicinarsi. Fai avvicinare Stucco a te, rompi di nuovo le scatole alla pianta e colpisci l'occhio con Stucco. Manda Tchoup in alto come prima usando la tavola, parla con Riri, raggiungi il suo razzo e cerca il sacco. Scendi verso la parte inferiore sotto la tua navicella, c'è una superficie piatta: usaci il grano poi interagisci con la palla di vlux. Prendi la farina con il secchio e svuotala nella conchiglia insieme all'uovo, il grasso e la goccia di rugiada. Prova ad usare l'osso sulla conchiglia, ma è troppo grosso, quindi fallo usare al mostro. Scendi sotto la conchiglia, metti sopra al legno verde le banconote, dai fuoco con i fiammiferi, quando si spegne torna su, prendi la torta e dalla al mostro. Parlaci, scendi verso il pendio, mettilci la pietra piatta, salici, usa Perluis per far salire i due Goblins poi usa Perluis sul mostro. Prendi il controllo di Tchoup, metti sulla base rettangolare la lastra di metallo, poi la scala a pioli ed usa Stucco sulla leva. Usa Perluis sulla navicella e subito dopo Stucco per spingerla. Riusa Perluis sulla navicella e Tchoup con la canna da pesca. Metti dentro la navicella la pietra magica e il polarizzatore per poi far salire tutti dentro.

## **La riunione**

Una semplice scena interattiva dove vedrai tutti i personaggi. Goditi il filmato!

## **Soluzione di Star**