

Destinazione: L'isola del tesoro



Cabina

Sei il capitano della nave e sei chiuso dentro a una cabina perché la ciurma si è ammutinata, senti dei passi nel corridoio e provando ad aprire la porta ne avrai la conferma. Osserva tutto nella cabina e prendi sul palo a sx della porta: il sigillo nero e la corda. Alla dx del letto prendi la corda e l'acciarino, voltati completamente e sulla finestrella prendi il sestante. Alza lo sguardo e al centro del soffitto prendi il cronometro marino. Apri la finestra più grande e prendi la pergamena dalla zampa del pappagallo: è una mappa. Ascolta il pappagallo e poi nell'inventario unisci le due corde annodandole: il sistema per farlo è semplice, lo impari subito.

Usa la corda annodata sul bracciolo a sx sotto la finestra (dove ci sono i libri) e esci.

Sull'isola

Osserva l'asta lunga sulla poppa della barca e prendi il verricello, mettilo nell'inventario e disuniscilo per ottenerne tre pezzi: il corpo del verricello, un perno e una ruota. Ora mettiti davanti ai due sentieri e vai su quello di sx per una volta e in basso prendi il fiore arancione, voltati a dx e avanza una volta, a sx osserva l'amaca e prendi la bottiglia di rum, voltati completamente e sulla roccia prendi il corno che suonerai in automatico e poi le banane sull'albero. Avanza una volta e sulla destra prendi il pacco nella bocca dell'animale di roccia e disuniscilo nell'inventario dove avrai: una stoppa, uno scalpello e un mazzuolo: osserva la legna in terra che puoi prendere ma non puoi metterla nell'inventario. Voltati completamente e vai verso l'idolo in fondo, ignora cosa ti dice il pappagallo e osserva sulla base: i fiori colorati e la conchiglia. Avanza a dx una volta, ruota a dx e abbassa lo sguardo: raccogli le due piume e la conchiglia rossa.

Ritorna alla barca e mettiti davanti ai due sentieri, vai a sx per una volta contro la roccia, voltati completamente e alza lo sguardo dove ci sono le corde: cliccale per far arrivare il mezzo che devi prendere, nell'inventario uniscilo con: la ruota del verricello e poi aggiungi il perno in modo da averlo funzionante. Usa il tutto sulle corde per andare dall'altra parte del fiume. Avanza fino all'albero con degli intagli, in terra osserva il vaso e poi voltati a sx, avanza fino in fondo e sulla sx prendi il coltello. Usalo sulla roccia da dove l'hai preso e ti accorgi che la roccia attira il ferro, nell'inventario disunisci il coltello per scoprire a chi apparteneva. Voltati completamente e vai verso la roccia a forma di teschio, non entrare ma osserva le impronte a sx e scoprirai a chi appartengono, entra e prendi: la lama, l'elmo, la corda e le statuine. Nell'inventario unisci il manico del coltello con la lama e poi metti il laccio per tenere il tutto. Ritorna all'albero con i segni e usaci il coltello per far uscire la resina, usaci il vaso in terra. Ritorna alla grotta del teschio, metti la legna sul braciere e accendila con l'acciarino, metti la resina per farla sciogliere e usala per attaccare la statuetta rotta. Osserva alla dx del fuoco e vedrai due placche chiare: metti le statuette come le vedi nel disegno sotto e vedrai proiettate 2 ombre, usaci il mazzuolo sulle zone descritte con le lettere.



Posiziona le statuette e poi usa il mazzuolo seguendo la sequenza: A-B-C-D

Si aprirà uno scomparto da dove prendi un corno che suonerai in automatico. Riprendi le statue e ritorna all'idolo dove c'era il pappagallo, parlaci ma non dargli nulla, nell'inventario taglia le banane con il coltello, disunisci la bottiglia di rum per togliere il tappo e poi versa il rum nell'elmo con i pezzi di banana e dai il tutto al pappagallo che ti darà una sua piuma. Ora possiamo agire sull'idolo: nel ciondolo davanti ha un pesce e una conchiglia gialla, prendi il laccio sotto a questa e fai un nodo, metti la piuma rossa e gialla e il fiore arancione al centro. Sotto c'è il disegno con la disposizione degli oggetti.



Disponi gli oggetti come in figura.

Vai dove c'è l'albero con i segni e dalla parte opposta c'è un cancello chiuso, avanza e osserva lo scheletro in terra, prendi l'uncino, l'occhio alla sx e il telo che ricopre lo scheletro. Parla con il pappagallo in alto e sei hai ascoltato bene stava canticchiando una canzone e adesso ti chiede di continuarla tu: avrai 3 frasi e numeriamole dall'alto in basso con 1-2-3, devi premere sulle frasi giuste che sono: **2-3-2-1**, una volta terminato il pappagallo ti farà cadere un sacchetto di monete che devi prendere. Voltati completamente verso la porticina e usaci l'uncino per aprirla: vedrai un peso, metti il sacco di monete e le vedrai in un riquadro: l'enigma consiste nel mettere le monete giusto per far stare abbassato il piatto e aprire il cancello. Leggi la targhetta sulla porticina dove ti dice cosa devi fare: praticamente devi avere 109 con 7 monete, osserva le monete e vedrai che ognuna ha un valore con il nome, ecco come devi fare, metti sul piatto:

2 monete del valore di 28

2 monete del valore di 23

1 moneta del valore di 5

2 monete del valore di 1

Il cancello si aprirà, entra e prendi la torcia a sx, mettila nell'inventario e usaci la resina, rimettila nel muro e accendila con l'acciarino (d'incanto si accenderanno tutte). Avanza e quando sei nell'altra valle osserva sulla dx una specie di accampamento, ritorna sul percorso e avanza una volta: noterai una trappola (ci sei sopra), avanza fino al cancello in fondo con un meccanismo e sulla sx vedi un ariete (inteso come animale). Qui non puoi fare nulla, quindi usando la mappa ritorna all'idolo, che hai riempito di piume e fiori e sulla dx riempi l'elmo di acqua dalla pozza in fondo, torna indietro alla testa di animale in roccia e metti la legna sul braciere, accendila e metti l'elmo per far evaporare l'acqua e avere del sale. Ritorna all'entrata della nuova valle e sul ceppo vedrai una ciotola, metti il sale e poi vai dall'ariete, cliccalo e andrà a mangiare il sale cadendo nella trappola. Usa le forbici in basso sull'ariete per avere della lana e vedere un tatuaggio di un'altra parte dell'isola. Nel frattempo si è aperta la piccola grata che serve per far aprire il cancello.

Vai verso il cancello e risolviamo l'enigma delle spade. Hai 4 spade che dovranno essere mosse in un certo modo, tutte le spade hanno la lama numerata. Per capire come vanno disposte osserva il sigillo nero dove vedrai scritto: 22-13 e 22-15 e 22-16, quindi numeriamo le spade da sx a dx con 1-2-3-4 e proviamo le sequenze di quei numeri: si apre mettendo:

la spada 1 sulla tacca 2

la spada 2 sulla tacca 2

la spada 3 sulla tacca 1

la spada 4 sulla tacca 5 (2-2-1-5)

Il cancello si apre, sali le scale e sei davanti a un bivio, vai a dx e dopo la paura ti ritrovi davanti alla trappola di prima, però strappata. Ritorna al cancello e sali le scale e sulla base di roccia prendi i due dischi di pietra, vai nel sentiero a sx e inserisci i dischi nei supporti: non puoi sbagliarti perché sono due dimensioni diverse.

Enigma dei due dischi di pietra.

Per risolvere questo enigma devi guardare nella sezione enigmi dove hai le cose da fare, c'è scritto:

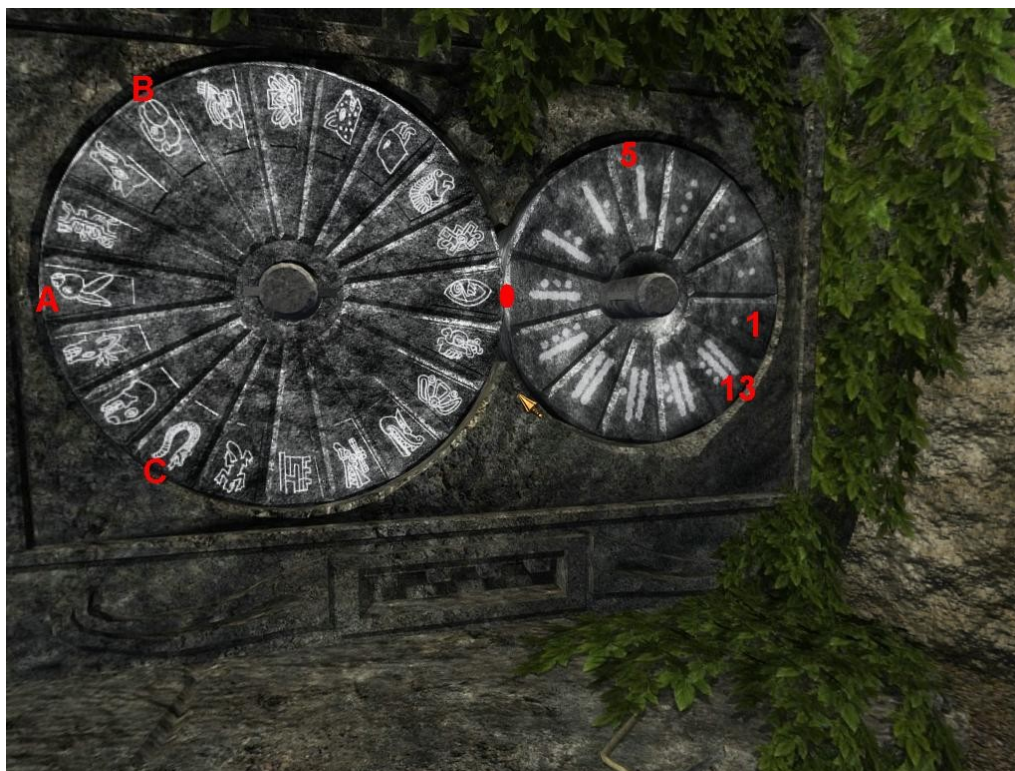
un coniglio

cinque scimmie

13 serpenti

Nella ruota di sx hai i simboli degli animali e in quella di dx una numerazione molto semplice:

il N° 1 è un punto fino al tredici che è la doppia linea con tre punti sopra. Sotto c'è il disegno con la spiegazione.



Il punto rosso centrale e dove dovranno posizionarsi le figure delle due ruote.

La combinazione è:

A-1

B-5

C-13

Si aprirà il pannello sulla roccia, avanza e parla con il pappagallo per un nuovo enigma.

Voltati a sx verso i tavoli e osserva quello sulla mappa, vai sull'altro tavolo e prendi il pacco, nell'inventario disuniscilo e avrai: il modellino di una nave, ago e filo e degli alberi di nave.

Unisci l'ago con il pezzo di stoffa per le vele, poi la nave con gli alberi e aggiungi le vele per completarlo. Ritorna al tavolo della mappa e agisci in questo modo: sulla mappa ci sono 3 punti marroni, quindi metti la statua che hai sul tavolo nel punto marrone in alto vicino ai cactus, dall'inventario prendi la statuina senza il cappello e mettila nel punto marrone centrale e l'ultima statuina naturalmente nell'ultimo punto marrone.

Metti il modellino di nave sul supporto centrale e ruota le vele verso di te finchè non vedrai pendere la testa di un animale. Prendila e uniscila nell'inventario con i due corni, riprendi la nave sul tavolo e scendi le scale, prendi i due dischi in pietra.

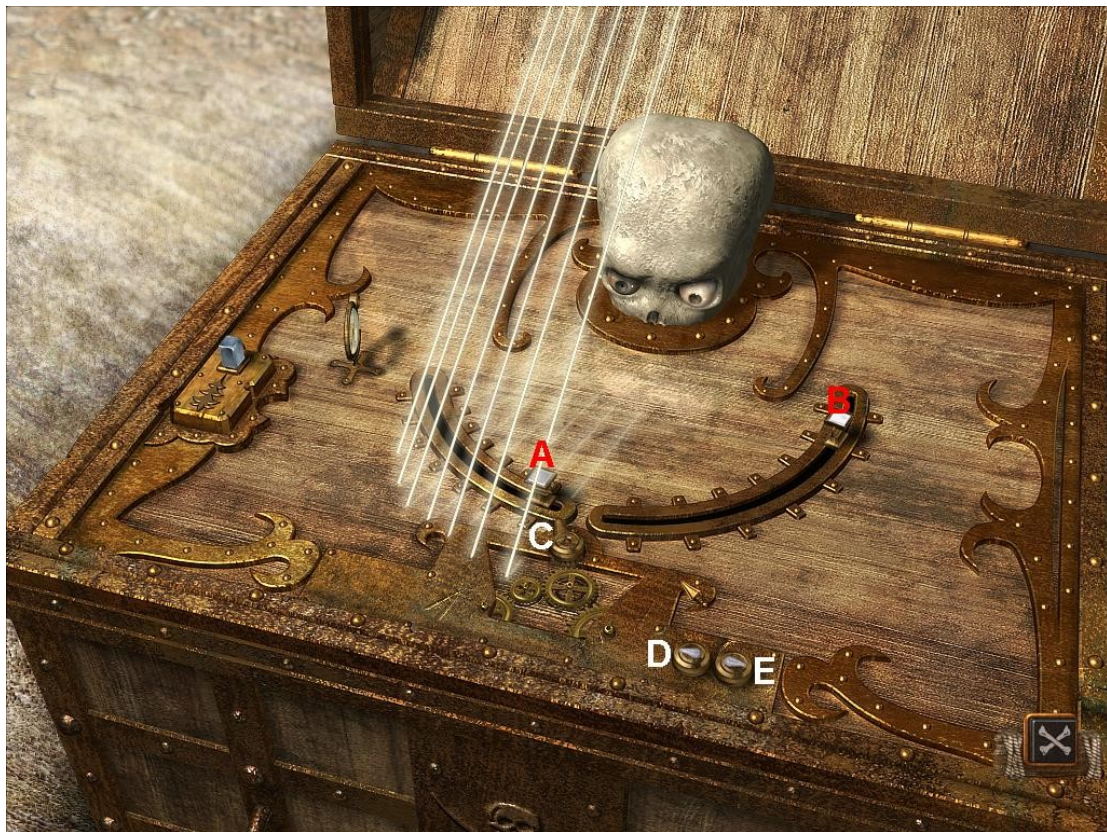
Ritorna indietro fino alla roccia dove c'erano i due dischi e vai a nel sentiero di dx, avanza finchè non vedi della nebbia, avanza fino all'acqua e sulla sx prendi della terra asciutta. Ritorna lo sguardo sull'acqua e avanza fino all'albero in fondo: rimani bloccato e Pepita ti parlerà lanciandoti una corda, scioglila e uniscila all'uncino per lanciare il tutto verso l'albero in fondo. Appena arrivi prendi gli arbusti a dx e mettili nell'acqua dietro di te in modo da avere un passaggio, voltati e avanza per la salita fino a un albero con due sporgente, usaci il teschio di animale e poi l'occhio che però cadrà nel burrone: devi riprenderlo. Nell'inventario disunisci la corda dall'uncino e usala per legarla alla radice e poi scendi sotto. Raccogli l'occhio e apparirà una bella "X" sulla sabbia, avanza a dx e poi di nuovo a dx verso le costruzioni in legno fino in fondo: Pepita cadrà in un pozzo e devi tirarla su. Alza lo sguardo e prendi il verricello, in basso prendi il piccone e nella cassetta prendi la ruota, la corda e il perno. Voltati a sx verso la maschera e guarda la sequenza di immagini e poi prendi il megafono sulla cassa, aprila e prendi un'altra corda. Vai nell'inventario e unisci: il verricello vuoto con il perno e la ruota in modo da avere un altro verricello completo, unisci i due verricelli con la corda più lunga e poi usa il tutto sul gancio sopra il pozzo e naturalmente fai il nodo. Usa l'altra corda sul verricello inferiore e fai il solito nodo, nell'inventario disunisci il piccole e usa il manico come leva per far girare la ruota dove c'è la corda: in questo modo Pepita risalerà.

Riprendi il manico del piccone e la corda con i due verricelli, voltati completamente e apri la cassetta: osserva bene il libro. Torna indietro e osserva il foglio sul palo in fondo: leggi le scritte per un infuso. Sali sulla scala di corda e con l'elmo raccogli dell'acqua dal contenitore in basso, voltati a dx e sull'albero vedrai incise delle lettere: "P+J", usaci il coltello per avere un pezzo di corteccia e ritorna alle costruzioni in legno. Vai in quella alla sx del pozzo e metti la legna nel forno, accendila con l'acciarino e metti l'elmo sul fuoco per scaldare l'acqua, uniscila subito con la corteccia e bevi l'infuso. Ritorna indietro al punto d'arrivo con la "X" sul terreno e nell'inventario unisci il manico con il ferro del piccone per riaverlo intero e scava in quel punto: troverai un baule, aprilo e sei di fronte ad un nuovo enigma.

Enigma del baule

Prima di procedere bisogna riparare la levetta che fa da cursore sulla parte dx perché è rovinato, quindi prendila e mettila in inventario, disunisci il sestante da dove ricaverai una lente e uno specchietto che dovrai mettere al posto di quello danneggiato, metti la levetta riparata al suo posto nel baule e poi metti la lente dove c'è la croce a sx. Disunisci il cronometro e metti gli ingranaggi sul baule dove vedi i due cerchi in basso, metti l'occhio nel teschio dove manca e risolviamo l'enigma.

Prima di iniziare osserviamo bene cosa ci serve: ci sono le due levette con gli specchietti nelle due piste con delle tacche, sopra gli ingranaggi una levetta e due pulsanti a dx.



Agisci in questo modo:

Sposta la levetta **C** verso sx

Premi **D** per spostare la levetta **A** sulla terza tacca

Sposta la levetta **C** verso dx

Premi **E** per spostare la levetta **B** sulla prima tacca in alto

Regola gli specchi di **A** e **B** in modo che il raggio li colpisca e vada verso l'occhio che hai messo prima e poi sul pulsante blu a sx. Sotto c'è il disegno.



Una volta aperto il baule prendi il timone e il tesoro, guarda a sx dove la sabbia cambia colore e prendila. Ritorna alle costruzioni in legno e alla dx del pozzo osserva il serbatoio: c'è un rubinetto dove puoi interagire, usaci il timone e ruotalo per far scendere l'acqua dove devi mettere la nave che hai nell'inventario: guarda in che direzione va, voltati a dx e la vedrai in fondo, vai e dalla punta della vela centrale prendi un pezzo di mappa: ora è completa.

Ascolta il dialogo con Pepita e poi parlaci ancora per sapere tutto. Riempi l'elmo di acqua e avanza verso lo steccato dove c'è il foglio appeso e poi vai a dx, sali la scala in corda e in lontananza vedi la bandiera dei pirati.

Avanza una volta e entra nella baracca a dx, voltati a dx e prendi: l'otre bucato, l'amo, il tubo e la canna più a dx. Esci dalla capanna, dopo aver osservato il cannone, voltati completamente e sali sull'albero dove c'è la bandiera, voltati a sx e ascolta il dialogo dei pirati scoprendo che hanno catturato Pepita. In lontananza osserva la tua nave. Nell'inventario disunisci l'ago dal filo e poi unisci la canna con il filo e poi con l'amo, usa la canna per prendere il sacco di tabacco sul tavolino in basso (quello chiuso) e disuniscilo nell'inventario. Usa sempre la canna per prendere il corno che devi unire con il tabacco per riempirlo, unisci la canna con il corno e rimettilo sul tavolino: rimetti anche il sacco del tabacco allo stesso modo e osserva la scena. Usa la corda per legarli e sul tavolino prendi il corno e i proiettili, da terra prendi il grande ago che serve per riparare le reti e sulla dx prendi la pistola. Voltati completamente e scendi dalla scala di corda, avanza ma ti spareranno, risali la scala e entra nella baracca, sulla parete hai tre attrezzi da usare con il cannone: inizia da quello di dx e pulisci il cannone, apri il barile e usa l'attrezzo a sx per riempire il cannone di polvere da sparo, prendi l'attrezzo centrale per spingere bene la polvere nel cannone. Ritorna alle costruzioni in legno e vai su quella a sx, unisci l'elmo colmo d'acqua (se è vuoto riempiilo dove hai messo al nave) con la sabbia e il fango per ottenere una mistura che devi mettere nella vasca alla sx della semisfera, metti la semisfera nel perno centrale sul tavolo, prendi l'oggetto a vite a dx e mettilo sul buco della semisfera. Sul tavolo a sx ci sono dei contenitori, prendine uno e mettilo sulla semisfera e poi mettilci dentro la mistura, toglì l'oggetto a vite sulla semisfera e prendi il contenitore colmo di mistura che devi mettere in una delle due zone a dx. Ora fai lo stesso procedimento per avere la seconda parte senza usare l'oggetto a vite e mettilo nell'altra zona. Prendi il primo contenitore e mettilo sopra l'altro in modo da avere il foro in alto. Vai verso il mantice, segui la catena e tirala: naturalmente è bucato, nell'inventario disunisci la canna e usa il filo con l'ago: usa il tutto sul mantice per ripararlo. Sotto il braciere prendi il tubo a "L" e usalo sul beccuccio del mantice, tira la catena per far rivivere il fuoco, sulla pentola sopra il fuoco mettilci le monete, prendila con le pinze appese e versa il contenuto nei due contenitori a sx, posa la pentola e prendi il contenitore superiore, svuota il contenuto nel contenitore a sx del tavolo e rimettilo dov'era: a sx della semisfera. Togli il tubo dal beccuccio del mantice e nell'inventario unisci l'otre con il

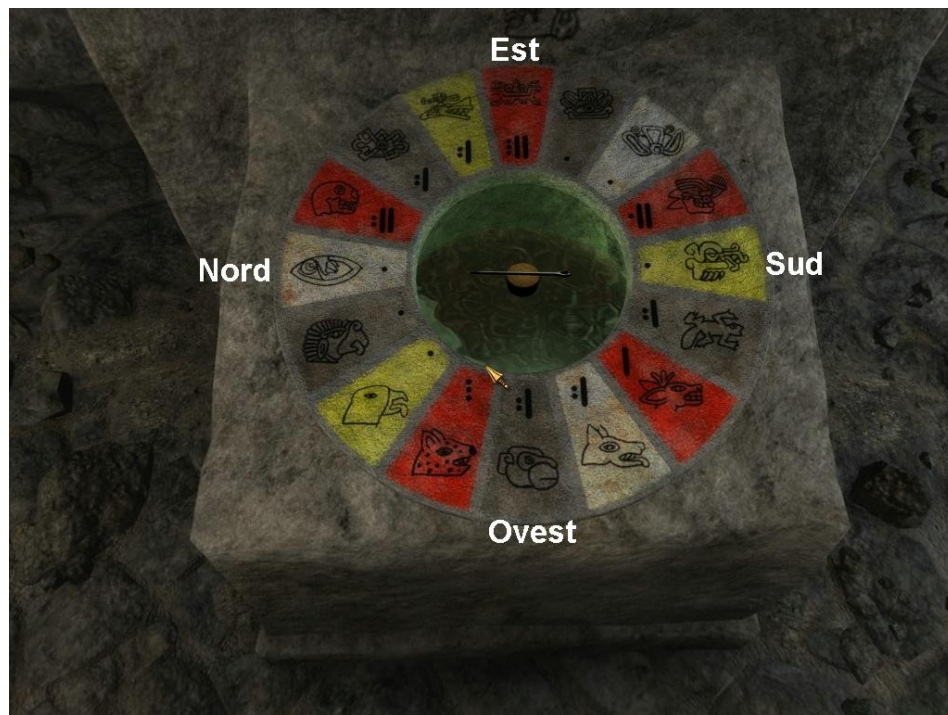
congegno con i tubi e il tutto sul beccuccio dell'otre, tira la catena per gonfiare il tutto e poi prendilo. Prendi la palla che hai appena fatto e ritorna alla baracca dei pirati. Nell'inventario smonta il piccone e usa il manico sull'asta forata del cannone, nell'inventario prendi i verricelli uniti e usali sul gancio alla dx del cannone, metti la palla nel cannone e poi tira il nodo delle due corde per spingere il cannone in avanti. Sulla sx prendi la forcilla e uniscila sulla stoppa, usaci l'accendino e il tutto sul cannone per far fuoco e affondare la nave.

Prima di uscire è meglio caricare la pistola: non si sa mai; usa il corno sul barile per riempirlo di polvere da sparo e poi usalo sulla pistola dove devi metterci anche i proiettili, scendi sulla spiaggia e posizionali al centro, voltati a sx e avanza verso la nave: sarai sott'acqua con quella specie di respiratore che hai fatto prima con l'otre. Osserva la roccia e stacca la spugna marina con il coltello dalla roccia: prendila, davanti vedi una grande conchiglia con un baule che non puoi prendere perché la conchiglia si chiude, usaci il manico del piccone come fermo e prendi il baule. Voltati completamente e sulle assi della nave vedi delle cifre romane, prendi la palla di cannone. Alza lo sguardo e risali, nell'inventario guarda dentro il baule e trovi delle pinze e un seghetto. A questo punto ho iniziato a girare per l'isola cercando capire cosa fare, non trovando nulla sono ritornato alla barca con la quale sei arrivato sull'isola e ho visto che è stata danneggiata, voltati a sx dove ci sono i pezzi di legno e usaci prima le pinze e poi il seghetto per riparare la falla, però così non basta, bisogna fare in modo che non filtri l'acqua: usaci la stoppa e poi voltati completamente, vai all'animale di pietra dove hai acceso il fuoco e usaci la ciotola con la resina per farla sciogliere, torna alla barca e spalmala sulla riparazione in modo da renderla impermeabile. Sali e ti trovi vicino a una cascata, abbassa lo sguardo e prendi la corda che devi legare sull'anello alla parete rocciosa, in questo modo la barca non si muoverà. Voltati a dx e vai sulla terraferma, in alto a sx parla con il pappagallo per 2 volte e farà cadere dei coltelli uniti tra di loro, davanti vedi una campana ma non suonarla, prima guarda lo scheletro a dx e poi suona la campana per parlare con i pirati: propongono lo scambio di Pepita con la mappa del tesoro, caleranno un cesto. Esaurisci gli argomenti e poi nell'inventario metti il tappo sulla bottiglia di rhum e mettila nel cesto: osserva la scena dove alcuni pirati si scanneranno per averla, ma ne rimarrà sempre uno. Ritorna sulla barca e guarda bene i buchi sulla parete: questa sequenza ha 2 angolazioni, su questa inserisci i coltelli nel buco centrale dell'attrezzo che vedi sulla parete e poi segui il percorso indicato nel disegno sotto: devi ruotare i coltelli nei buchi sia dal punto sx che dx: non è difficile.



Davanti hai il pirata Long John, parlaci e poi osserva il grande disco, vai verso le scale e sali: sarai davanti al pirata rimasto con Pepita prigioniera, nell'inventario prendi la pistola e spara al pirata..ma..non l'hai caricata proprio bene: per fortuna Long John risolverà tutto. Osserva Pepita che

ha le catene ai polsi: devi liberarla, parla con il pirata ferito. Voltati completamente e sul tavolo prendi lo specchio e la tavoletta di pietra, voltati a dx e da terra raccogli la bottiglia di rum, voltati completamente e avanza per scendere. Per mezzo della mappa vai dove c'era la trappola a rete, Avanza e sali le scale, in fondo c'è un pirata, voltati e torna indietro verso la rete strappata, usaci il grande ago con la corda per ripararla e rimetterla in funzione. Avanza e sali le scale, vai a sx poi sali le scale, abbassa lo sguardo e vedrai un grande buco, usaci il megafono per spaventare il pirata e farlo cadere nella trappola. Osserva il pirata catturato: ha una chiave nella cintura, prendila e ritorna da Pepita per liberarla dalle catene. Ascolta i dialoghi e Long John che ti leggerà un graffito. Prima di iniziare l'enigma ti serve dell'acqua e un ago magnetico per sapere dove sono i punti cardinali. Ritorna alla fontana dove ci sono le costruzioni in legno e riempi l'elmo di acqua, ora ti serve un ago magnetico: quando hai preso il coltello dalla roccia e poi l'hai riappoggiato sopra, la lama è stata attratta, quindi significa che la roccia è magnetica, ritorna nel luogo (sulla punta inferiore dell'isola), disunisci l'ago dal filo e usa l'ago sulla roccia per magnetizzarlo. Ritorna da Pepita e voltati verso il buco nella roccia con dei colori intorno, usaci la spugna per pulirli, premi un simbolo e Long John ti spiegherà che si tratta: sono date ma non consecutive. Nell'inventario disunisci il tappo dalla bottiglia e unisci l'ago magnetico e il tappo, versa l'acqua dall'elmo nel buco e metti dentro il tappo con l'ago: avrai una bussola che si posizionerà a nord, quindi osserva il simbolo e il numero associato (la numerazione è quella vista nelle ruote in precedenza). Sotto c'è il disegno con le posizioni dei punti cardinali con numeri e simboli associati.



Metti i due dischi di pietra nelle posizioni in alto e Pepita ti spiegherà il calendario Maya. L'anno dura 260 giorni, ogni giorno ha un numero e un'immagine. L'anno inizia con: **1=Coccodrillo** e termina con **13=Fiori**

Rileggi il graffito sopra la porta e iniziamo.

Di seguito il disegno dei simboli e dei numeri che dovranno combinare nel punto centrale delle ruote.



I simboli dovranno combinare nel punto centrale rosso.

Gira le ruote per far combaciare **A1**

Premi il pulsante fino a far combaciare **B1**

Gira la ruota sx per il simbolo **A**

Premi il pulsante centrale per far combaciare **C2**

Gira la ruota sx per spostare la scimmia **C** dalla parte opposta.

Premi il pulsante per far combaciare **B1**

Ora voltati sulla roccia circolare per giocare contro John e Pepita.

Sotto c'è il disegno con la spiegazione.



Segui questa sequenza:

19-11-9

Premi il serpente A

12-11-9

Premi il serpente A

3- 2 giallo- 2 bianco

Appariranno degli anelli circolari con 3 palline al centro e devi riprodurre quello visto sul muro. Osserva il disegno con la sequenza. **SALVA IL GIOCO.**



Premi i pulsanti secondo l'ordine: **4-2-6-6-4-2-2-5**

Finale

Si aprirà il passaggio del tesoro ma i serpenti cadranno e uno si metterà sul collo di John, usa lo specchio sulla testa del serpente e osserva il finale.

Soluzione di Mac