

# Captain Morgana e la Tartaruga d'oro

## Capitolo 1

Dopo la intro sei nella casa. In basso a sx prendi la spazzola. Sul tappeto in fondo prova a prendere la polvere e poi prendi la paletta vicino al camino. In inventario unisci la paletta con la spazzola e il tutto sulla polvere sul tappeto. Prendi di nuovo spazzola e paletta in inventario e usa sulla sx sotto il mobile dove c'è dell'altra polvere. Sul ripiano a sx sotto le pentole appese prendi la caraffa, avanza a dx e usa paletta-spazzola sulla polvere vicino al barile. Dopo il dialogo con la mamma prendi lo straccio sul barile, apri lo scrigno dei giocattoli e prenderai la spada di legno. Avanza in basso per uscire e dopo il dialogo sei fuori.

Sulla sx prendi la maniglia della pompa. Sul grande barile usa spazzola-paletta. Sulla dx osserva la catasta di legna e prendi la calamita. Usa la calamita sull'erba alta e poi sulle tracce di fango a sx per avere un bullone. In inventario unisci il bullone con la maniglia della pompa e quest'ultima con la pompa. Usa la caraffa con la pompa e poi usa la pompa, ora hai la caraffa con l'acqua in inventario. Torna in casa e usa la caraffa con il secchio vuoto in terra, usa lo straccio sul secchio in terra e poi usalo sulle finestre sporche. Dopo il dialogo ritorna fuori, riempi la caraffa, rientra in casa e in automatico la posizioni. Torna fuori e segui il percorso verso dx fino ad arrivare dai tuoi amici. Dopo il dialogo prendi in terra la scala rotta e avrai la corda in inventario. Usa la spada con Arno: minigioco.

Dopo aver sconfitto Arno usa la corda su di lui per legarlo. In inventario prendi Bobby e usalo sulla roccia di vedetta per aiutarti a salire. Dopo l'avvistamento del papà vai a dx, scorgi Arno con i fratelli: devi evitarli. Usa lo straccio bagnato con la roccia assolata e riprendilo quando è asciutto. Sulla sx prendi l'erba secca e avanza verso l'asino, vicino all'albero parla con il pastore per svegliarlo, niente da fare. In terra prova a prendere il bastone e dal carretto prendi il fiasco d'acqua, usalo sul pastore per svegliarlo. Parla con lui di tutto e poi clicca il bastone in terra, ora puoi prenderlo. In inventario usa il bastone con lo straccio e poi metti l'erba sulla roccia assolata, usaci il fondo del fiasco per accendere il fuoco e poi usaci la torcia: ora puoi avanzare.

Dopo il dialogo con Diego prova a entrare in casa ma la porta è chiusa. Vai a dx verso la tettoia e usa la finestra ma è troppo in alto, arrivano gli amici. Usa Bobby sulla finestra, usa Nell su Bobby e poi usa la finestra. Usa la finestra ma non vedi nessuno, avanza verso la cornice:



Dialogo.

## Capitolo 2 Nelle vesti di Captain

Dopo il dialogo con Diego vai a sx ma ti serve prima la spada e la pistola. La spada è sotto il letto vicino al baule, la pistola è dentro il cassetto a dx. Prendi anche il fazzoletto ricamato e la calamita, ora puoi uscire. Osserva il poster appeso a sx e sempre sulla sx verso il basso prendi il piatto sporco appeso. Vai in fondo nella cabina di Alessandro e riceverai gli auguri, parla di tutto con tuo padre e riceverai una spada. Esci e sali le scale, scegli "l'isola locale". Vai a dx e parla con Arno. Davanti alla taverna parla con l'uomo sdraiato e devi trovargli da mangiare. Parla con Razzo a dx che vuole una spada.

Entra nella locanda e parla con la persona a sx e poi con quella a dx che riconoscerai in Nell, parlaci. Parla con il locandiere che ti farà conoscere un commerciante Thomas, parlaci e se gli porterai una mappa salirà sulla tua nave. Esci e vai a sx, parla con Nell, avrai del cibo. Vai da Carlo e dagli le ali di pollo e si unirà all'equipaggio. Entra nella locanda, avanza a dx e usa il pane sulla padella unta. Esci e dalla mappa seleziona: Flat-Top-Hill, in inventario usa il fazzoletto con il piatto sporco per lucidarlo, usalo sul nido sull'albero.

Dalla mappa ritorna al Molo, parla con Arno e appena osserva in lontananza usa il pane unto sulla spada, appena la prende cadrà in acqua. Usa la calamita sul mare e avrai la spada. Seleziona la spada di Arno e usala su Razzo, parlaci e alla domanda di minaccia rispondi NO! Ora Razzo e Carlo sono assoldati. Entra nella locanda e parla con Nacho e accetterà solo se gli porterai un orecchino d'oro.

Esci dalla locanda e avanza in alto a sx per la facciata del municipio. Osserva la persiana chiusa davanti, usala ma non si apre, usaci la pistola per aprirla. In inventario seleziona Razzo e usalo sulla finestra, parlaci e alla domanda rispondi con: spiegazioni su Briscoe. Alla seconda domanda rispondi con: Ubbidisci al tuo capitano. Alla terza domanda rispondi con: Ricompensare la fedeltà. Ora sei dentro. Torna al molo e in terra vicino alle casse prendi il piccolo osso di pollo. Ritorna al municipio e poi dentro la stanza. Usa l'osso sullo scrigno chiuso, prova a prendere la mappa ma non sai quale, in inventario usa il numero di serie sullo scrigno e saprai quale prendere. Esci e torna al molo, entra nella locanda e dai la mappa a Briscoe, parlaci e poi ti parlerà Tasco, il locandiere.

## Capitolo 3 Alla ricerca della Tartaruga d'Oro

Sei sulla nave e parla di tutto con tuo padre e arriverà Briscoe. Parlaci e alla fine sei fuori dalla stanza. Sali le scale e scegli: Salpa per un'altra destinazione e dalla mappa scegli: Crab Island. Parla con Razzo di tutto e poi parla con la ragazza: Sonia Blonde. Vai a dx e entra nella locanda. Parla con la persona seduta e poi con la locandiera. Sulla dx osserva il quadro moderno e prova a prendere la forcina. Vaia dx per il piano di sopra e osserva la slot machine. Torna sotto e esci, avanza a sx, esci a sx e alla domanda rispondi: Sali a bordo.

Vai nella cabina di Alessandro e parlaci. Chiedi del doblone, termina i dialoghi e poi esci. Sali le scale e vai per l'Isola locale Crab Island. Ritorna alla locanda e sali sopra, usa il doblone nella slot machine e fai il minigioco per vincere una bottiglia di liquore forte. Torna sotto e usa la bottiglia di liquore sul quadro per avere la forcina. Esci dalla locanda e vai a sx, osserva il pannello con la serratura, prova a usarlo ma è troppo buio, usa il liquore sulla lampada appesa. Rientra nella e sul bancone osserva il cestino, prova a usarli e Anita ti dirà che puoi prendere i fiammiferi. Esci e usa i fiammiferi sulla lampada, osserva la mappa nel pannello, usaci la forcina e avrai la mappa di Crab Island. Rientra nella locanda e usa la mappa di Crab Island su Anita che ti indicherà il cimitero. Esci e parli con Razzo in automatico, in inventario clicca l'icona per vedere la mappa e vai al Cimitero degli antichi.

## Cimitero

Avanza a dx fino a vedere dei manifesti appesi sull'albero, prendi i fiori sul cespuglio e in inventario uniscili con la bottiglia quasi vuota che devi usare più a sx con la tomba anonima per prendere una lucciola. Osserva i manifesti sull'albero e poi osserva la statua di Tanner e poi usaci la bottiglia con la lucciola, osserva la targa sotto la statua e poi in inventario prendi Razzo e usalo sul telescopio, vedrai dei simboli e dei numeri.



Esci dalla schermata e usa la pistola sulla recinzione per avere due pezzi di ferro, uniscili in inventario e usa il composto sul cilindro con la mappa sulla statua. Ora riesci a far girare i cerchi con quell'uncino.

Segui questi passi:

Cerchio interno – Gira a destra – Indietro – Cerchio esterno – Gira a sinistra - Gira a sinistra – Esci. Ora hai una chiave, la metà di un disco e una mappa.

## Capitolo 4 Pericoli oscuri

Dopo il dialogo con Alessandro e Briscoe esci dalla cabina, parla con Diego, sali le scale e scegli: Hollow Island. Vai a sx e parla con Sancha. Avanza a sx verso la porta della città e poi a dx verso la piazza della città alta e poi ancora a dx per la piazza della città bassa. Avanza verso il basso e sul banchetto in legno a sx usa il campanello di Percy che è rotto e devi ripararlo. Usa la carriola a dx ma è cemento. Ritorna a dx verso la città alta e parla con Sancha che ti darà l'orecchino, termina il dialogo e avrai una rete. Ritorna a dx e usa la rete con la carriola col cemento per recuperare il battagliaio. Usalo sul corso d'acqua a sx e poi in inventario usa la forcina sul battagliaio e il tutto sul campanello di Percy: premilo. Parla con Percy.

Sali le scale per il palazzo del governatore e parla con Miss Brown e poi usa su di lei: la mappa B, il mezzo disco di pietra ma non trova la chiave per aprire lo scrigno esotico e darti l'altra metà. Prova a usarci la chiave in inventario ma non funziona, vai al pannello delle chiavi e fai il minigioco per avere la chiave.

Miss Brown apre lo scrigno ma la pietra è sparita. Parla con Miss Brown e poi ritorna fuori. In inventario vai alla mappa e scegli la porta della Città. Parla con Vasco e poi ritorna alla piazza della città bassa, parla con Percy. Dalla mappa vai alla banchina e sali a bordo. Parla con Diego e ti accompagnerà, avanza a dx e parla con Sancha, torna indietro e vai a dx sulla porta di casa di Nathaniel. Usala e parla con Nathaniel, poi parla con Diego. Parla con Vasco e avrai un guscio d'uovo.

Dalla mappa scegli la piazza della città bassa, sali le scale a dx per il giardino del governatore e usa Diego con la colonna in mosaico che non può farlo a mani nude. Usa il capannone di Percy a dx e dalle scelte scegli la scatola con martello e scalpello, poi "tocca all'interno" e in inventario prendi il kit di scultura e dallo a Diego. In terra raccogli il mezzo disco di pietra e uniscilo con l'altro in inventario.

Esci a sx e sali le scale per l'interno del palazzo del Governatore. Parla con Miss Brown che ti darà due dobloni. Mostra il guscio d'uovo a Miss Brown e scoprirai il covo di Hilary. Esci e dalla mappa vai alla spiaggia oscura.

Vai verso la pozzanghera d'acqua a dx e usaci un doblone, esprimi un desiderio riguardo Zio Eduardo e poi vai in basso verso la scogliera oscura: Briscoe è prigioniero legato a un palo. Dalla mappa seleziona la porta della città, vai a dx e usa Diego sulla scala che serve per scendere la scogliera.

A sx osserva il guscio d'uovo e usaci la metà in inventario, parla con Briscoe e sarete sulla nave. Dialoghi.

### **Capitolo 5 Salva Elizabeth**

Parla con Nell e quando ti chiede di Bobby devi dire la verità. Entra nella locanda e dai l'orecchino d'oro a Nacho. Esci e parla con Briscoe che ti porterà a casa sua ma ci sono due guardie da eludere. Parla con Manuel vicino al carretto con l'asino che per nascondervi nel carretto vuole che sbrighiate alcune commissioni. Entra nella locanda e parla con Nacho e avrai una camicia. Esci e dai la camicia a Manuel. Dalla mappa vai alla Casa dei Castillo. Prova a entrare ma la porta è bloccata, dalla mappa vai al molo, vai a sx e sali a bordo. Entra nella cabina di Alessandro, parla della casa e sarai buttata fuori. Dopo il dialogo con Diego in automatico parlaci ancora e ti accompagnerà alla casa. IN inventario prendi Diego e usalo sulla porta, rispondi con "Turbato" e poi con "Captain" , "Casa" e ti aprirà la porta.

Appena dentro avrai un mancamento a causa dei ricordi. Sopra il camino prendi la balestra, sulla mensola a dx prendi il libro sulla fauna e la flora. Apri lo scrigno dei giocattoli e voltergerai in aria e poi ti vedrai bambina. Parla con lei e poi con lo spirito di Bonita. In terra raccogli la piccola coperta, in inventario prendila e usala sullo scrigno dei giocattoli. Prendi il kit di pittura in terra e sul camino il pennello. A sx prendi un foglio di carta. In inventario unisci il pennello sul kit di pittura e su quest' ultimo il foglio di carta: in automatico avrai dipinto dei fiori, dallo alla mamma Bonita.

Avanza verso l'uscita e dopo il dialogo ti risvegli. Osserva il quadro sopra il camino e poi apri lo scrigno dei giocattoli e prendi in automatico la piccola coperta. Esci dalla casa, in inventario dalla mappa scegli il molo. Dai la coperta a Manuel e poi entra nella locanda, parla con il locandiere Tasco per avere del liquore ma ti servono i soldi. Esci e vai a sx, sali a bordo e chiedi i soldi a tuo padre. Ritorna alla locanda, parla con Tasco e dagli i dobloni, avrai il rum!

Esci e parla con Briscoe e poi con Manuel scegliendo il VIA!

Dopo il filmato usa il rum su Disndale e poi usa i frutti sul campanello. Ora i guardiani sono addormentati, prova ad aprire la porta ma è chiusa, parla con Briscoe e poi dalla mappa seleziona il molo. Parla con Nell che ti darà una chiave. Dalla mappa seleziona Villa Briscoe. Usa la chiave sulla porta e sei dentro. Parla con Elizabeth, con Briscoe e poi con Arno che vi chiuderà dentro dando fuoco alla casa. In terra prendi la piccola borsa e usala con le pistole sul mobile a sx. Usa la spada sulle tendine alla finestra e poi di nuovo la borsa con la polvere da sparo sulla porta di uscita, usa le frange di seta sulla porta e infine usaci i fiammiferi. Minigioco. Dopo averlo catturato gli prenderai la un abbozzo di mappa.

### **Capitolo 6 Tanner Island**

Dopo il dialogo in inventario prendi l'abbozzo di mappa e usala sul mappamondo sul tavolo e dopo aver localizzato Tanner Island esci , vai alla porta a sx sigillata e in terra prendi il martello. Sali le scale e scegli nuova destinazione e parti per Tanner Island.

#### **Tanner Island**

Dialogo con Briscoe e poi in inventario selezionalo e usalo sulle tavole in legno galleggianti per recuperarle. Usa il chiodo allentato sulla parete a dx per prenderlo, osserva gli arbusti, usali e troverai un'ancora. Prova a prenderla ma non riesci. Usa la nave in fondo e sali a bordo. Parla con Diego dell'ancora e ti aiuterà.

Selezionalo in inventario e usalo sull'ancora per prenderla. Raccoglila da terra e poi parla con Diego provando a svegliarlo. Prendi la roccia oscura caduta in testa a Diego e poi in inventario unisci la corda con l'ancora e il tutto con la balestra. Usala sull'impalcatura in alto a dx e poi sali. Parla con Briscoe e poi con il tipo sdraiato sull'amaca. Prendi la coppa di pietra in terra e poi usa la tavola in legno in inventario sul ponte rotto a dx, in inventario unisci il martello con il chiodo allentato e il tutto sull'asse sul ponte. Avanza sul ponte e c'è un minigioco. Usa la pistola con la polvere da sparo in inventario e poi la pistola sul gabbiano a sx e prenderai il pesce, prendi anche la piuma nello stesso posto e una pietra nera più in basso. Osserva il sottobosco e usaci la spada per avere dei rami secchi.

Attraversa il ponte e usa il ponte levatoio che non funziona. Torna indietro e vai a sx da Buck, usa i rami secchi sul falò, in inventario unisci le due pietre nere e usale sul falò. Sulla sx prendi la barra di metallo, in inventario unisci il pesce con la barra e il tutto sul fuoco, dai il pesce a Buck. Attraversa il ponte e vai al ponte levatoio, usa il meccanismo ma manca una ruota dentata. Torna indietro e parla con Buck che ti darà la ruota. Torna al ponte e usa la ruota dentata sul meccanismo: ora sei dall'altra parte.

Osserva la strana mosca che vola, in inventario seleziona la mappa e vai alla Banchina e Scogliera. Usa la piuma su Diego, clicca la nave e sali a bordo. Parla con Diego che ti darà la sua benda insanguinata. Sali le scale e scegli l'isola locale. Dalla mappa scegli il monumento di Carmine, supera il ponte e in inventario unisci la benda con la bottiglia vuota. Usa la bottiglia sulla mosca per catturarla. Osserva la colonna di pietra e usaci il disco misterioso ma il meccanismo si inceppa. Torna indietro da Buck e sul tavolo a dx prendi la lampada a olio senza olio. Osserva e usa lo strano marchingegno sempre a dx e poi parla con Buck.

Supera il ponte e sulla sx prendi le noci, torna indietro e usale sullo spremi noci, usaci anche la lampada a olio e poi usa lo spremi noci. Supera i ponti e torna alla colonna di pietra inceppata, usaci la lampada a olio. Entra nel passaggio e sulla sx vedi un piccolo incavo in terra, usaci la tazza di pietra per riempirla di acqua. Usa la tazza sul sarcofago a dx e osserva il pannello in vetro che appare. Usa la barra di metallo sul pannello e poi il martello sulla barra di metallo: avrai lo scettro. Usa lo scettro su Buck e sei sulla nave.

Vai nella cabina di Morgane e dopo l'apparizione della mamma esci e parli con Diego. Sali le scale, scegli altra destinazione e dalla mappa Bounty Island.

## **Bounty Island**

Sei sulla nave, usa la bottiglia con la mosca tse-tse sulla porta di Alessandro, entra e poi sei nella vecchia casa. Parla con Alessandro e osserva la scena.

## **Capitolo 7 Alla ricerca dell'amico**

Dopo il dialogo dalla mappa scegli Piazza della città bassa. Sali le scale per la casa del Governatore, parla con Miss Brown. Esci e dalla mappa seleziona la Spiaggia Oscura. Avanza in basso verso la scogliera oscura, vai a sx e parla con Sancha. Prometti quando te lo chiede e esaurisci i dialoghi. Dalla mappa seleziona il Villaggio vudù.

Parla con gli indigeni e poi vai al livello superiore dalla scala a sx. Entra nella capanna e parla con Chemi'n che dorme. Esci e parla con la ragazza in fondo. Rientra nella capanna e usa lo scaffale in fondo e avrai un libro di incantesimi. Leggi le varie fasi. In basso prendi il kit vudù, esci e parla ancora con Tana che ti darà un foglio dei fiori di Caba. Dalla mappa scegli la Piazza della città bassa. Sali dal Governatore, in inventario prendi la descrizione dei fiori e usala con i fiori sulla scrivania di Miss Brown, parla con Miss Brown che non te li darà. Esci e parla con Percy per un erbicida. Sali le scale a dx per il giardino e poi entra nel capannone, clicca il "Guscio inferiore – Tocca fuori" e avrai l'erbicida. Torna indietro e vai da Miss Brown, usa l'erbicida sul vaso di fiori e prenderai i petali. Esci e dalla mappa seleziona la Banchina.

Sali sulla nave e scegli di salpare per un'altra destinazione, vai a Bounty Island.

Entra nella locanda e vai a nella stanza a dx, prendi il pollo morto. Esci dalla locanda, sali sulla nave e scegli come destinazione Crab Island. Dalla mappa scegli il cimitero. Vai a dx e usa la gallina sulla tomba e avrai la piuma insanguinata. Dalla mappa scegli il Molo. Sul montante a sx prendi l'uncino di metallo, avanza un po' a dx e usa l'uncino sull'insegna della locanda e avrai una chela di granchio. Esci a sx e scegli come destinazione Tanner Island.

Dalla mappa scegli la camera ardente. Usa il fiasco sull'incavo con l'acqua a sx, esci e dalla mappa vai alla banchina e scogliera. Sali sulla nave e scegli come destinazione Hollow Island.

Dalla mappa scegli il villaggio vudù.

### **Villaggio vudù**

Sali la scaletta a sx e entra nella capanna.

Usa la chela sul caminetto, poi i petali, il fisco con l'acqua sulfurea e i fiammiferi. In inventario usa la piuma con la carta vudù e quindi la carta di Chemi'n sul caminetto. Parla con Chemi'n che ti darà un sasso dipinto. Esci e torna sotto, usa il sasso su due indigeni che ti faranno entrare nel tempio. Parla con Bajari disteso in terra e poi esci. Sali la scaletta a sx e parla con Tana. Scendi e ritorna al tempio e parla con Bajari, parlaci. Usa lo scettro della tartaruga su Bajari. Esci e dalla mappa scegli la banchina.

Parla con Briscoe e poi arriva Bajari che ti darà una mappa che unita con l'altra forma un'isola a forma di tartaruga.

## **Capitolo 8 Il quartiere francese**

Dopo il dialogo parla ancora con Briscoe degli appunti e poi esci dalla cabina. Sali le scalee vai all'isola locale. Entra nella locanda e parla con Anita, esci e dalla mappa seleziona il Quartiere francese. Ci sono due tipi di guardia, osserva le rose e usale per salire. Dopo il dialogo dei due scendi sempre dalle rose e dalla mappa scegli il molo. Entra nella locanda e sulla dx prendi la canna da pesca ma Anita dice che devi passare prima da lei, parlaci e ora puoi prendere la canna da pesca. Esci e sulla sx osserva i barili e prendi il sughero. Avanza a sx e sali a bordo. Dal cesto della biancheria prendi il lenzuolo (foglio bianco come traduzione).

In inventario unisci il sughero con la barra di metallo e il tutto sul foglio. Unisci ancora il travestimento da fantasma con la canna da pesca, sali le scale e vai sull'isola locale. Dalla mappa scegli il quartiere francese. Sali dalle rose e usa il fantasma su uno dei due tipacci. Filmato.

Scendi e entra nella porta e apparirà un fantasma. Parlaci e sulla bacheca a fianco prendi la cerbottana ostruita, esci e dalla mappa scegli il molo. Entra nella locanda e sulla sx e prova a prendere il moschetto, parla con Anita, clicca il moschetto e avrai la bacchetta. In inventario unisci la bacchetta con la cerbottana per pulirla. Rimetti la bacchetta al suo posto usandola col moschetto e poi esci. Dalla mappa scegli il cimitero degli antichi.

Vai a dx e dal cespuglio prendi delle bacche. In inventario uniscile con la cerbottana e dalla mappa scegli il quartiere francese. Sali dal cespuglio di rose e osserva nella casa di fronte la finestra del prete, usaci la cerbottana per svegliare il prete, parlaci e avrai una pala. Prendi il palo di legno vicino al Dinsdale svenuto e dalla mappa scegli il molo.

Entra nella locanda e dai il palo allo straniero, poi usalo in inventario con la pala. Esci e dalla mappa scegli il cimitero degli antichi. Dopo il dialogo usa la pala sul piccolo tumulo a sx e avrai la vecchia carta. Usala sul prete e dalla mappa scegli il quartiere francese. Entra in casa e parla con Mabel che non finisce la frase. Vai nell'ultimo mobile a sx con 4 cassetti e usalo, poi usa il "quarto cassetto 1" ma ci sono solo semi, osserva il mobile vicino e usa il "quarto cassetto 2" con la chiave in inventario e leggerai dei documenti.

Esci dalla casa e dopo il dialogo con Diego dalla mappa scegli il molo. Entra nella locanda e parla con il tipo vestito di verde. Esci e parla con Sonia Blonde. Ritorna alla locanda e parla con Pierre. Esci e dalla mappa seleziona il quartiere francese, i due gorilla sono di nuovo di guardia. In inventario prendi Diego e usalo su uno dei due tipi che andranno via. Entra in casa e usa il ritratto del governatore per spostarlo. Osserva la cassaforte e poi usala: ci sono molti numeri, serve un indizio. Osserva i quadri delle farfalle alla parete e la bacheca in basso. Farfalla gialla=4 Farfalla verde=1 Farfalla rossa=8

Vai alla cassaforte e premi 8 sull'riga in alto, 4 sulla riga centrale e 1 sull'ultima riga in basso. Osserva l'interno della cassaforte e leggi il registro delle spedizioni e saprai dove è la stoffa di Pierre. Esci e dalla mappa scegli il molo. Entra nella locanda e parla con Pierre, poi parla con Anita e col redivivo marito. Esci, vai a sx e sali a bordo. Parla con Nacho e poi vai nella cabina di Alessandro, sulla scrivania prendi carta e penna ma manca l'inchiostro. Esci, sali le scale e seleziona l'isola locale. Vinco a Sonia Blonde usa il polpo per prenderlo. Entra nella locanda e parla con Anita, dalle il polpo e avrai l'inchiostro. In inventario unisci la sacca di inchiostro con la bottiglia vuota dell'inchiostro. Esci, vai a sx e sali a bordo. In inventario unisci l'inchiostro con carta e penna e il tutto su Nacho che scriverà la testimonianza. Sali le scale, scegli isola locale e entra nella locanda, usa la testimonianza sullo straniero.

Parla con Pierre che ti dirà dove si trova la locanda. Esci e dalla mappa seleziona il quartiere francese. Parla con Diego e poi avanza a sx, in basso al barile di sx c'è l'indicazione della tartaruga d'oro. Vai e sarai dentro, troverai lo zio Eduardo (chi l'avrebbe detto, vero?). Parla con il locandiere e poi con il pappagallo. Usa lo scettro con il pappagallo e sarai sulla nave. Parla con il pappagallo e avrai le coordinate.

### Capitolo 9 Turtle island

Dopo il dialogo avrai un fischietto. Esci, sali le scale e vai all'isola locale (Turtle Island). Prendi delle bacche sul cespuglio a dx e il guscio di tartaruga. Usa le bacche con il pappagallo e poi prendilo in inventario e usalo sulla pianta in fondo (rami distanti). Usa la barca a remi e sali a bordo. Parla con Diego che ti seguirà, usalo sulla fitta vegetazione per liberare il sentiero. Devi superare un ponte con dei simboli, usalo per posizionarti sul primo tassello e poi segui queste istruzioni:



Avanti – Destra – Destra – Avanti – Avanti – Sinistra – Avanti – Sinistra – Sinistra – Avanti

Sulla sx usa la leva e sari catturata. Osserva la tartaruga di ambra a sx, dialoghi. In inventario usa il fischietto con il pappagallo, in inventario usa le bacche sulla coppia di spilli sul tavolino per far avvicinare il pappagallo e prendilo in inventario per usarlo sulla coppia di spilli che ti porterà. Ora sei libera, sulla sx prendi i ferri e la tavola. Usa lo scrigno in terra per prenderlo e poi usa i diamanti blu su Briscoe. Parla con Alessandro Castillo e poi usa lo scrigno sul palo sopra la testa di Briscoe. Usa la tavola in inventario con il solito palo e sulla dx prendi i ferri. Usali sulla trave improvvisata per bloccarla e uscire.

Osserva e usa il cestino in terra per prendere i bruchi, vaia dx nel percorso dei fiori rossi per Turtle Beach. In inventario unisci i diamanti blu con il guscio di tartaruga e poi aggiungi il bruco. Prendi il guscio di tartaruga e usalo con i raccoglitori per farli scappare. Uno è Bobby, parlaci e avrai un uovo di tartaruga. Parla con la persona svenuta sulla spiaggia. In inventario unisci la mappa di Briscoe con quella di Turtle Island e usa il tutto su Tanama. In inventario usa il fischietto sul pappagallo che arriverà.

### Capitolo 10 L'uovo del Grande Spirito

Usa la porta dell'antro della tartaruga ma è chiusa, usa l'altare della tartaruga e hai un minigioco.

La porta si apre. Entra e parla con la tartaruga d'oro. Sulla sx prova a usare lo strano apparecchio, parla con la tartaruga. Parla con Tanama e poi esci. Dalla mappa seleziona il Villaggio delle tartarughe. Clicca la capanna dello sciamano, osserva la scena e poi entra nella capanna dello sciamano. Usa il materasso per spostarlo e poi usa la trappola segreta, per aprirla devi risolvere un giochino.

Questa è la posizione iniziale:



Premi **1** per far apparire una stella marina

Premi **2** per far apparire la tartaruga su 2 e delfino su 1

Premi **3** per far apparire una tartaruga e delfino su 4

Premi **4** per far apparire la tartaruga su tutti.

Premi il tasto con la freccia e prova a prendere l'Uovo del Grande Spirito ma non puoi.

Prendi la pelle di animale non conciata (verde) alla parete e poi la pelliccia. Sulla dx prendi l'osso a forma di drago sulla statua. Sulla mensola a sx prendi il filo. In inventario unisci il filo con l'osso e poi il tutto con la pelle di animale verde per ottenere una borsa incompleta, usala sulla pelliccia per avere la borsa finita. Usa la borsa sull'uovo per prenderlo ma una grata si abbassa.

In inventario prendi l'uovo di tartaruga e mettilo al posto di quello che hai preso e la grata si alza, esci dalla capanna ma c'è una guardia. In inventario usa il fischietto sul pappagallo e poi usalo sulla guardia a sx addormentata. Ora tocca all'altra guardia.

Parla con la guardia e arriva Diego. Parlai e sei dalla tartaruga. Usa la borsa per L'uovo sul marchinegno a sx. Filmato.

Parla con Baba Carey e poi usa l'incubatrice, usa lo scettro sul pannello segreto in basso e poi parla con la nuova tartaruga d'Oro. Parla ancora con la tartaruga e dopo il filmato parlati ancora per darti una ricompensa nello scrigno. Apri lo scrigno e goditi il finale.

**Soluzione di Giuseppe.**