

Solution complète entièrement rédigée par Lambo et Asumbaa pour RéSiDiv-Jeux. Tous droits réservés. Ne pas recopier ou utiliser sans autorisation.

Cette soluce concerne le jeu en mode "difficile".

Contact : [contact@residivjeux.com](mailto:contact@residivjeux.com)

La Caverne de Guybrush : <http://www.residivjeux.com/monkey>

## MONKEY ISLAND 3 : The Curse of Monkey Island

Ça commence bien ! Après une belle animation, vous vous faites capturer par LeChuck... Ça c'est pas de bol quand même.

### Chapitre 1 : La mort du pirate zombie LeChuck

Vous devez commencer par aider Elaine en butant les barques de morts-vivants au canon.

Pour ça, il faut d'abord accéder au canon ! Parlez au petit pirate (que vous devriez bientôt reconnaître : c'est Wally, un personnage rencontré dans Monkey II) jusqu'à ce qu'il admette qu'il est vraiment nul comme pirate et qu'il fonde en larmes.

Vous pouvez alors utiliser le canon pour pulvériser les barques (et aussi, si le cœur vous en dit, les tours du fort d'Elaine !)

Une fois Elaine tirée d'affaire, vous pouvez songer à sortir de là. Prenez le crochet de Wally par terre et le refouloir au mur. Fabriquez-vous une gaffe avec et regardez dehors. Vous devriez pouvoir récupérer un coutelas et un bras de squelette. Vous faites aussi une rencontre en la personne de Murray, le crâne bavard.

Revenez près du canon et coupez-en la corde de rappel avec le coutelas. Puis tirez un coup (de canon...)

Dans la salle suivante, ramassez le sac de jetons et la bague puis découpez le hublot avec le diamant. Vous êtes libre ! Vous allez pouvoir retrouver Elaine !!

### Chapitre 2 : La malédiction se corse

Cette partie est une des plus longues du jeu. Il serait dommage de tout faire avec cette soluce. Réfléchissez un peu, vous en serez d'autant plus fier. Elle contient des moments mythiques comme le concours de banjo... Mais je ne vous en dis pas plus pour l'instant.

En allant voir la Vaudou au marais, vous saurez que vous cherchez une bague pour remplacer l'anneau maudit. Mais encore faut-il pouvoir quitter l'île ! Pour cela, il vous faudra trouver un navire, rassembler un équipage correct et dégouter la carte de l'île du Sang. Sans oublier de récupérer Elaine ! Quoi, elle n'est plus sur la plage ??

#### Premières actions :

Allez au théâtre et récupérez les poux sur le manteau de pirate accroché. Ensuite, entrez chez le coiffeur, et quand McMutton repose son peigne, déposez-y les poux. Le siège est maintenant libre.

Demandez à vous faire coiffer et montez votre siège d'un cran. Un coup de pied dans le presse-papier et vous voilà enfin seul pour faire joujou avec ce superbe fauteuil ! Montez-le au maximum et prenez les ciseaux.

Vous pouvez à présent débroussailler derrière le restaurant.

Je suis sûre que vous n'avez jamais été vomi par qui que ce soit, eh bien il faut une première à tout puisque vous devrez administrer du sirop d'ipéca à la bestiole qui vous avale sur le chemin.

Vous trouverez tous les ingrédients requis dans son ventre.

Dans les sables mouvants, ramassez une épine et un roseau pour vous faire une sarbacane. Combinez un ballon d'hélium avec le presse-papiers et soufflez dessus pour l'amener à la verticale du bout de bois. Utilisez votre sarbacane pour enfin vous échapper !

#### Former votre équipage :

Il faut que vous arriviez à convaincre les trois zozos du salon de coiffure de venir avec vous.

- Mc Mutton : Utilisez le couteau à pain sur le chevalet qui retient le tonneau. Ensuite, à l'aide d'un tison ramassé sur la plage, enflammez le rhum qui a coulé. Avec ce faux tronc tout léger, plus de problèmes pour gagner le concours !
- Van Helgen : Cette partie est excellente. C'est l'une de mes préférées. Van Helgen vous défie en duel ; choisissez le banjo (il faut refermer un des étuis) et imitez-le. Il suffit de mémoriser les cordes dans l'ordre pour les jouer ensuite. Lorsqu'il part en live dans un solo frénétique, saisissez-vous d'un pistolet et tirez sur son banjo. Heureusement, il ne vous en veut pas trop, et accepte même de reconnaître sa défaite !
- Bill Coupe-Gorge : Il faut tout d'abord lui taper dans le dos pour obtenir un bonbon acidulé. Ensuite, si vous n'avez pas de chewing-gums, allez en chercher au distributeur chez la Vaudou. Prenez une aiguille au passage par terre. Allez au restaurant et proposez un bonbon, puis un chewing-gum à BarbeBlonde. Il vous fait une belle bulle que vous éclatez avec plaisir (petit farceur !). Ramassez la dent en or et mâchez à votre tour un chewing-gum (ça détend). Combinez le cg et la dent, puis inhalez un peu d'hélium. Faites une belle bulle, et sortez récupérer la dent dans la flaque de boue à l'aide de la tourtière du resto.

#### Trouver un bateau :

Vous l'avez deviné, votre futur bateau est déjà là, dans la Baie de Danger. Seulement la barque est cassée...

Avec le coupe-biscuits du resto, coupez-vous une tranche d'hévéa. Ce sera parfait, une fois encollé (il y a de la colle chez la Vaudou. Il faut vraiment tout expliquer ?), pour boucher ce satané trou dans la coque !

Une fois arrivé au bateau, sciez la planche au couteau à pain. Montez à bord, vous devriez vous faire emplumer. Allez vous promener en ville ; au resto BarbeBlonde vous capture et vous amène dans le bateau.

Il vous faut maintenant un livre de ventriloquie. Vous pouvez en trouver un au théâtre. Un peu de magie ? Il faut utiliser la baguette sur le chapeau !! Bon, utilisez votre bouquin sur le grand singe. Vous allez pouvoir parler à travers lui et faire fuir tout le monde. Le bateau est à vous !

#### La carte de l'île du Sang :

Pour l'avoir, il va falloir aller à la plage. C'est plutôt sympa non ?

Vous trouverez une carte de membre dans le poulet au resto. Les vers contenus dans les biscuits devraient vous aider. Une fois admis, mouillez des serviettes. Chassez le serveur avec et prenez l'huile de cuisson. Ensuite, utilisez les serviettes pour traverser la zone brûlante jusqu'à Palido.

Il vous charge de lui rapporter un rafraîchissement... Non mais, comment ça ? Allez échanger sa timbale contre le verre troué de Kenny, le vendeur de limonade. Remplissez ensuite la cruche de teinture, que vous verserez sur le ventre de Palido à travers la timbale sans fond. Accélérez un peu le coup de soleil de Palido avec l'huile de cuisson. Prenez sa pelure de dos (la carte, quoi).

#### Où est Elaine ??

Dans votre bateau, vous trouverez une carte au trésor. Ce sont des instructions pour l'éclairage du théâtre. Montez dans les coulisses et suivez le plan (Nord = bouton du haut, et ainsi de suite). Vous savez maintenant où est Elaine.

Avec du gras de poulet (dans votre marmite sur le bateau), graissez les boulets de canon dans la loge de l'artiste.

Vous pourrez alors creuser et ramener Elaine dans votre bateau.

### Chapitre 3 : Et vogue le navire !

Ici c'est un combat naval, assorti de combats à l'épée.

Pour aborder les bateaux, une règle simple : attaquez-vous à plus faible que vous !

Vous apprendrez des insultes au fur et à mesure. Quand vous gagnez, vous récupérez le butin des pirates et vous pouvez aller améliorer vos canons à Puerto Pollo.

Quand vous êtes prêt, attaquez-vous à Rottingham et faites-lui la peau !

Les insultes sont sur le site, <http://residivjeux.com/monkey/m3/m3-guides-3-2.html>

### Chapitre 4 : Le barman, les voleurs, sa tante et l'amant de celle-ci

Bon, ben c'est pas fini ! C'est la partie la plus longue. Vous cherchez, je vous le rappelle, une bague. En fait, vous allez trouver d'abord l'anneau, puis le diamant. Et ensuite, il faudra encore délivrer Elaine.

#### Dessaouler le barman :

En effet, c'est vraiment la première chose à faire.

A côté du bar, vous trouverez un livre de recettes. Dedans se trouve la recette du remède contre la gueule de bois : un œuf, des poils d'un chien qui vous a mordu, et du piment.

Donnez un biscuit au chien du cimetière...

Ramassez un piment près du moulin...

Prenez le coussin au bar, le maillet à côté du chien, et allez à la plage. Là, placez le coussin sur le rocher et frappez l'arbre avec le maillet.

Donnez les trois ingrédients au barman.

#### Fabriquer du goudron :

Au village indigène, prenez la vrille et la crème de fèves. Fabriquez-vous un masque de crème et allez parler à Lemonhead. Il devrait vous laisser passer.

Il faut alors nourrir le volcan avec du fromage. Il y en a au bar-restaurant, détachez un morceau au burin (quel burin ? Celui du cimetière, enfin !) et jetez-le dans le volcan.

Retournez au bar et mettez le reste du fromage dans la marmite.

Vous pouvez maintenant échanger cette mixture goudronnée contre la lotion pour les mains de Haggis. Elle vous servira à retirer la bague maudite du doigt d'Elaine.

Aller dans la crypte Bonnesoupe :

Pour cela, il faut mourir, mais il faut auparavant avoir été reconnu comme étant le neveu de Bonnesoupe.

Pour mourir, combinez un verre d'alcool au bar avec le remède contre la gueule de bois. Buvez. Vous mourez, mais vous êtes enterré dans une crypte anonyme. C'est normal. Sortez de là au burin et délivrez Stan. Prenez sa carte.

Pour faire croire à Bonnesoupe que vous êtes son neveu, décrochez d'abord le tableau en haut de l'escalier avec le maillet (il faut entrer dans la chambre). Découpez le portrait aux ciseaux et replacez le tableau. Entrez à nouveau dans la chambre.

Grâce à la carte de Stan, vous pouvez à présent entrer dans la pièce du fond. Clouez le lit au sol (il faut les clous de votre cercueil plus celui du tableau) et prenez le livre. Examinez-le.

Parlez à Bonnesoupe, jusqu'à ce qu'il vous accepte dans sa famille.

Mourez à nouveau.

#### Récupérer la bague :

Bon, il faut d'abord songer à sortir de cette crypte !

Encollez le bras de squelette et récupérez la lanterne du fossoyeur avec. Posez-la sur le cercueil et utilisez Murray dessus. Ça devrait suffisamment effrayer le Fossoyeur.

Une fois sorti, retournez à la chambre du fond. Déclouez la fenêtre puis le lit, et retournez à la crypte.

Et hop, vous avez déjà l'anneau !

#### Aller sur l'île du Crâne :

Il faut d'abord réparer le phare.

Pour cela, prenez le miroir chez Bonnesoupe (sans oublier de le remplacer par le portrait de son ancêtre !) ainsi que la cruche. Prenez aussi un verre, avec un parapluie.

Au pied du moulin, utilisez le parapluie sur les ailes, et remplissez votre cruche avec de l'eau sucrée. Percez des trous dans le couvercle, et attrapez les lucioles qui pullulent près d'Elaine.

Au phare, placez le miroir et les lucioles.

Ensuite, il faut convaincre le passeur.

Fabriquez-lui un compas : un récipient gradué trouvé dans le village indigène, rempli d'eau, fera une très bonne base. Prenez l'aimant sur le frigo de Bonnesoupe et magnétisez l'aiguille. Passez-la dans votre bouchon de liège et placez le tout dans votre récipient. Hop !

#### Récupérer le diamant :

Pour descendre à la grotte, demandez à O'Pied de vous aider, et ouvrez aussi vite que possible votre parapluie.

Dans la grotte il vous faudra de l'argent à miser (récupérez votre certificat de décès dans la pièce du fond au resto et allez toucher votre prime d'assurance-vie) ainsi qu'une bonne main de poker (demandez cinq fois à la voyante du bar de vous dire votre avenir). Jouez au poker et remplacez votre main pourrie contre votre quinté de la mort. Eh ben, ça y est, vous l'avez cette bague !

#### Délivrer Elaine :

Utilisez la lotion de Haggis pour enlever la mauvaise bague. Puis passez-lui la bonne au doigt.  
ATTENTION A LA BAFFE !!

## Chapitre 5 : Le baiser du Singe-Araignée.

Écoutez LeChuck autant que vous pouvez. Pour retrouver votre taille normale, il faut essayer de reproduire le fameux remède contre la gueule de bois.

Du piment : Il y a du poivre près du marchand de glaces

Des poils de chien : Poussez Bulle-Toutou jusqu'à ce qu'il s'énerve...

De l'œuf : Fabriquez une fausse tarte avec la tourtière et la mousse à raser.

Demandez à Bulle-Toutou de deviner votre âge et choisissez l'ancre comme lot. Mettez-la dans la fausse tarte et donnez tout ça au Rat du stand de tir. Demandez à voir une démonstration... Ah ces clowns, j'ai jamais pu les blairer ! Bon, prenez la place de celui-là, qui a un peu mal à la tête, et essayez l'œuf qui vous empêche de voir clair.

Combinez ces trois éléments sur une glace à l'eau et mangez-la.

## Chapitre 6 : Guybrush joue son va-tout

Il faut récupérer différents éléments dans chaque tableau :

Tableau du Singe à trois têtes et du Pendu :

Une corde

Tableau des marins :

Un tonnelet de rhum

Tableau de la torture de Guybrush :

Ouvrez la lanterne et soufflez la

bougie. Récupérez la bouteille d'huile.

Tableau du Gorille :

Placez le tonnelet de rhum sous le

bras du gorille. Huilez votre corde et accrochez-la au tonnelet. Redescendez et attendez LeChuck.

Lorsqu'il arrive, soufflez-lui du poivre au nez et admirez !

Bon, on va faire le IV maintenant ?

J'espère pour vous que vous n'avez pas utilisé cette soluce à chaque fois que vous étiez bloqué??

Sinon, ça n'a pas dû être marrant... Allez, le prochain coup, entièrement sans soluce, OK ?