

Monkey Island 2 - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Wie in jedem Adventure sollte man sich überall umschauen und alle Gegenstände mitnehmen. Die Zahlen, die in den Klammern stehen, bedeuten die Antworten, die der Held geben soll. Das ist die Komplettlösung für Fortgeschrittene. Es gibt noch eine Lösung für Anfänger. Dann läuft das Ganze so ähnlich ab, nur das einige Puzzle wegfallen (z.B. der Spuckwettbewerb). Viel Spaß mit diesem Spiel.

Teil 1: Das Largo Embargo

Woodtick:

- das Schild am Eingang zur Stadt versuchen zu nehmen -> dabei fällt eine Schaufel herunter -> diese nehmen
- über die Brücke gehen -> Largo kommt und verlangt Brückengebühr das Geld geben (keine andere Wahl; Sätze 4,1) -> nach rechts zum

Strand:

- am Strand sind die Piraten Fink und Bert -> mit ihnen reden (1,1,1,1,1,3,1,1,1,1,4,1,1,2) nach dem plaudern nach links gehen zum

Sumpf:

- mit dem Sarg nach rechts bis zur Hütte rudern -> in der Hütte das Band neben dem Totenkopf nehmen und aus dem Regal das Glas mit der Aufschrift: "Asche zu Leben" -> aus dem Nebenraum ruft die Voodoo Meisterin -> mit ihr reden (2,2,3,2,2,2); sie kann eine Voodoo-Puppe von Largo anfertigen -> dazu braucht sie etwas von Largos Kopf, von Largos Körperflüssigkeit, von Largos Kleidung und von Largos Tod -> mit dem Sarg wieder zurück rudern -> nach links gehen zum

Friedhof:

- durch das Tor zu den hinteren Gräben gehen -> dort die Grabsteine ansehen -> der Großvater von Largo liegt dort begraben -> mit der Schaufel das Grab ausheben und einen Knochen mitnehmen -> dann nach durch das Tor zurückgehen nach links nach

Woodtick:

- zum zweiten Schiff oben rechts gehen -> dort ist Wally; mit ihm reden (2,1,1,1,1,2,1,2,3,1,1,3,3,1,1,2,1,1,1) -> Wally erzählt das die Schatzkarte von Big Whoop in vier Teile zerrissen wurde und nun 4 Leute einen Teil der Karte besitzen -> ein Blatt weißes Papier mitnehmen und das Monokel, wenn Wally

es hinlegt, schnell nehmen und gehen

- zum unteren Schiff gehen und die Schilder lesen -> ein Arbeiter wird gesucht für die Bar -> zum Wirt gehen und mit ihm reden (1) -> Largo

kommt und nimmt dem Wirt das Geld ab und dann trinkt er noch etwas und spuckt dann gegen die Wand -> mit dem Papier die Spucke aufnehmen

-> wieder nach oben gehen und durch das Fenster zur Kombüse einsteigen -> dort das Messer mitnehmen und durch das Fenster wieder verschwinden

- zu dem hell erleuchtetem Schiff (links von Wallys Schiff) gehen dort sind die Piraten ohne Moral -> den Eimer nehmen und mit den Piraten reden

(2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1) -> dann noch ein kurzes Gespräch

(2,3,3,1,2,2,2,1,2,1,1,2,1,2,1) -> der Pirat mit dem Holzbein hätte gern Holzpolitur und gibt dafür ein Goldstück mit

- nun zum Schiff das rechts neben Wallys ist -> dort mit dem Schreiner reden

(2,2,1,1,1,1) -> erhalte die Holzpolitur

- zurück zu den Piraten -> die Holzpolitur mit dem Holzbein benutzen für jedes Putzen gibt es ein Goldstück (geht 19x) -> jetzt zum

Sumpf:

- den Eimer mit Sumpfwasser füllen -> zurück nach

Woodtick:

- zum letzten Schiff ganz hinten links gehen -> mit dem Messer das Seil vom Alligator durchschneiden -> Käse aus dem Napf nehmen ->

in das Zimmer gehen und schnell die Perücke mitnehmen -> die Tür schließen und den Eimer mit Sumpfwasser auf die Tür stellen und hinter dem Paravent verstecken -> dann zu den Piraten ohne Moral gehen dort ist gerade Largo bei Mad Marty um seine Sachen reinigen zu lassen -> nun zum Hotelzimmer -> dort ist hinter der Tür der Zettel für die Reinigung -> den mitnehmen und zu Mad Marty gehen -> mit ihm reden

(2,1,1,1,1,1,1,1,1,1) -> erhalte den Büstenhalter von Largo damit sind alle Dinge von der Liste vollständig -> zum

Sumpf:

- zur Hütte der Voodoo Meisterin und ihr die Gegenstände geben für die Voodoo Puppe -> erhalte Voodoo Puppe und einige Nadeln -> mit Voodoo

Meisterin reden (2,1,1,1,1) -> Voodoo Puppe wirkt nur in der Nähe des Opfers -> zurück nach

Woodtick:

- zum Hotelzimmer gehen -> dort ist Largo -> mit den Nadeln auf die Voodoo Puppe einstechen -> Largo muss die Insel verlassen -> da aber

Gyubrush Largo den Bart von Le Chuck gezeigt hat, hat Largo den Bart an sich genommen und will Le Check damit zum Leben erwecken

Sumpf:

- mit der Voodoo Meisterin reden (1) -> sie sagt das nur der Schatz von Big Whoop helfen kann -> bekomme ein Buch über den Schatz und die Information das die 4 Kartenteile bei Rapp Scallion auf Scabb Island, bei Young Lindy auf Booty Island, bei einem Mann auf Patt Island und bei der Gouverneurin Elaine Marley zu finden sind -> zurück nach

Woodtick:

- zu den Piraten ohne Moral gehen -> dort die Kiste öffnen und den Stock hineinstecken -> den Stock (der lässt sich auf dem Weg zu Dreads Schiff finden) mit dem Band fest machen und etwas Käse in die Kiste tun -> warten bis die Ratte den Käse holt -> dann am Band ziehen und die Ratte vorsichtig aus der Kiste nehmen -> zum Schiff mit der Bar gehen und durchs Fenster in die Küche -> die Ratte in den Kochtopf tun und wieder gehen -> nun zur Bar gehen und mit dem Wirt reden und nach Suppe fragen (1,3,1) -> der Wirt findet die Ratte und feuert den Koch -> er stellt Gyubrush ein und der erhält 420 Goldstücke -> durchs Fenster das Schiff verlassen -> nach rechts zur Anlegestelle gehen zu

Dreads Schiff:

- mit ihm reden (2,1,2,2,2) -> ihm das Monokel geben als Glücksbringer (1) und die 20 Goldstücke für die Fahrt

Part 2: Die vier Kartenteile

Booty Island:

- die Tür des linken Gebäudes öffnen und in das Geschäft eintreten das Aussehen des Ladens loben (1) und die Schreibfeder und das Nebelhorn kaufen -> für die Karte in der Vitrine werden 6 Millionen Goldstücke verlangt oder nach dem Reden mit dem Besitzer (1,1,1,1,2) der Kopf einer Gallionsfigur -> Geschäft verlassen
- auf Dreads Schiff gehen und nach Patty Island fahren

Patty Island:

- Gyubrush wird auf der Insel als Verbrecher gesucht und gleich bei Ankunft vom Wächter zum Gouverneur gebracht (2,1) -> dort erfährt Gyubrush das Le Chuck wieder lebt (3,2,5,2,2,2) -> Gyubrush landet im Gefängnis -> dort das Holzstück unter der Matraze nehmen und damit aus der Nachbarzelle die Beinknochen holen -> die Knochen dem Hund geben und ihm dafür den Schlüssel abnehmen -> die Zelle öffnen den Manilafarbenen Umschlag aus dem Schrank nehmen und öffnen und schon ist das gesamte Inventar wieder da
- zur Bibliothek gehen und von Bibliothekarin einen Ausweis machen lassen (1,2,3,1,2,1,2,1,4,3,1) -> ihr das Buch von Bid Whoop zurückgeben -> Spitze des Leuchtturms öffnen und die Linse nehmen -> im Katalog der Bücherei nach Büchern über Schiffsunglücke suchen -> den Titel des Buches merken und der Bibliothekarin sagen -> das Buch anschauen und die Koordinaten der versunkenen Mad Monkey merken (wegen der Gallionsfigur) -> Buch zurückgeben und Bibliothek verlassen
- zu Dreads Schiff gehen und nach Scabb Island fahren

Scabb Island:

- zur Bar gehen -> Gyubrush wird als Koch gefeuert -> durch vorzeigen des Büchereiausweises erhält er Grog (1,3,1,1,1) (1,2,2) (1,3,2)
- den gelben Grog mit dem blauen Grog mischen (grüner Grog) -> das leere Glas dem Wirt zurückgeben -> mit dem grünen Grog, dem roten Grog und einem Strohhalm die Bar verlassen
- zu Dreads Schiff und nach Booty Island

Booty Island:

- nach rechts gehen bis zum Spuckplatz -> dort das Horn benutzen und wenn der Spuckmeister weggeht schnell die Zielfahne weiter nach vorn stecken -> der Spuckmeister ist wieder da -> mit dem Strohhalm einen Schluck vom roten Grog nehmen und dann noch einen vom grünen Grog
- > mit dem Spuckmeister reden (2,3,2,1,4) und Gyubrush darf einen Versuch starten bis zur Zielfahne zu spucken -> klappt beim ersten Mal nicht aber beim zweiten Mal (3,2,1,4) -> Gyubrush bekommt die Spuckmedaille -> im Geschäft die Spuckmedaille für 6000 Goldstücke verkaufen (1,1,2)
- nach rechts gehen zu Kapitän Kate -> mit ihr reden (1,3,3,2,2) für 6000 Goldstücke kann Gyubrush bei ihr ein Glasboot mieten, um nach Schätzen zu suchen -> ihr das Geld geben (1) -> auf der Karte die Koordinaten aus dem Buch anklicken -> auf See noch mit Kate reden (1,1,1,2) -> dann ins Wasser springen und den Affenkopf holen -> mit Hilfe des Ankers hochziehen lassen und zurück zur Insel
- im Geschäft den Affenkopf gegen die Karte eintauschen -> zu Dreads Schiff und nach Phatt Island

Phatt Island:

- in die Sackgasse vor der Bücherei gehen und dort ist ein Glücksspiel ein Mann hat gerade gewonnen und geht -> mit dem Croupier sprechen (2,3,3,1,1) und es selbst mal versuchen -> kein Glück -> der Mann kommt und gewinnt wieder -> den Mann verfolgen -> er bekommt seine Informationen von einem Außenstehendem -> an die Tür klopfen und nach der nächsten Gewinnzahl fragen -> vorher muss Gyubrush ein Rätsel lösen -> der Mann zeigt seine Hand mit einer besonderen Kombination seiner Finger -> die Zahlen für die verschiedenen Kombinationen aufschreiben -> die gesuchte Zahl ist die Anzahl der Finger, die der Mann während der Aufgabenstellung zeigt -> 3x muss Gyubrush richtig raten dann erhält er die nächste Gewinnzahl -> nun wieder in die Gasse und spielen -> das ganze noch mal machen (Zahl erkunden und spielen) dann hat Gyubrush 60 Goldmünzen und bekommt eine Einladung zu Marleys Party
- zu Dreads Schiff und nach Booty Island

Booty Island:

- ins erste Haus von rechts gehen -> mit dem Verkleidungsverkäufer sprechen (1,4) und ihm die Einladung zeigen -> Gyubrush erhält eine

Verkleidung -> so lange nach links gehen bis die Übersichtskarte erscheint und dann zum schmalen Weg gehen

- dort steht ein verkleideter Partygeist (reden:1,1,1) -> die Einladung und die Verkleidung vorzeigen -> nun darf Guybrush zur Party der Gouverneurin Elaine -> die Tür des Hauses öffnen -> an der Wand hängt das Kartenteil -> nehmen und verschwinden -> Hund bellt und

Gärtner (3,1) bringt Guybrush zu Elaine -> mit ihr reden (2,1,1,3,3,3,3,2) -> Elaine wirft die Karte aus dem Fenster -> bevor Guybrush das Haus verlässt geht er noch mal in Elaines Zimmer und nimmt das Paddel mit

- Haus verlassen; nach links und nach oben gehen -> da liegt die Karte aber Guybrush kommt nicht ran -> die Karte fliegt auf einen Ast auf den Klippen

- Guybrush geht zum Haus zurück und rüttelt hinter dem Haus an einer Mülltonne -> der Koch kommt wütend heraus und verfolgt Guybrush ums Haus bis dieser eine Möglichkeit hat in die Küche zu gehen, wo er schnell den Fisch nimmt und verschwindet -> zu Dreads Schiff gehen und nach

Phatt Island:

- zur Pier gehen -> dort sitzt ein Angler -> mit ihm wetten das Guybrush einen größeren Fisch fängt -> Guybrush zeigt den Fisch, den er in der Küche gestohlen hat und gewinnt die Angel -> zu Dreads Schiff und nach

Booty Island:

- zu den Klippen gehen und dort mit der Angel nach der Karte fischen aber blöderweise kommt ein Vogel und reißt die Karte von der Angel was nun?

- nach oben gehen zum Baum -> der ist voller Löcher -> in einem Loch ist eine Planke und auf die steigt Guybrush -> dann benutzt er das Paddel mit dem nächsten Loch, aber das hält nicht und er stürzt ab und in Ohnmacht -> da sieht er seine Eltern und die erzählen was von einem geheimen Code -> Guybrush schreibt sich alles auf mit Hilfe der Schreibfeder und dem Blatt mit der Spucke von Largo -> dann nimmt er nach seiner Ohnmacht das kaputte Paddel und geht zu Dreads Schiff

Scabb Island:

- beim Schreiner das Paddel reparieren lassen -> zurück nach

Booty Island:

- zum Baum gehen -> diesmal hält das Paddel und Guybrush nutzt im Wechsel die Planke und das Paddel mit den Löchern im Baum und kommt so zu einem Baumhaus -> dort sitzt eine diebische Elster auf einem Stapel geklauter Kerzen -> die Elster muss irgendwie erschreckt werden

- also zurück zum Haus und dort den Hund mitnehmen -> wieder auf den Baum und die Elster mit dem Hund erschrecken -> nun hat Guybrush den zweiten Teil der Karte -> zu Dreads Schiff und nach

Phatt Island:

- zum Gefängnis gehen und den gorillafarbenen Umschlag nehmen -> ihn öffnen und eine Leier und eine Banane kommen zum Vorschein -> zu Dreads Schiff und nach

Scabb Island:

- zur Bar gehen und dort spielt ein Affe auf dem Klavier -> diesem die Banane geben und den erstarrten Affen mitnehmen -> zu Dreads Schiff

Booty Island:

- zum Geschäft gehen und dort das Schild rechts neben dem Papagei kaufen -> an den Haken das Papageienfutter hängen und dann den Spiegel kaufen -> das Geschäft verlassen und Bei Kapitän Kate noch ein Werbeblatt mitnehmen -> nach links gehen zum Baum und dann hoch
- auf dem Ausguck ist ein Teleskop -> dieses nehmen und zu Dreads Schiff

Phatt Island:

- dort das Wanted Poster mit dem Werbezettel überkleben und zum Schiff gehen -> da sieht Guybrush noch das Kate verhaftet wird -> er geht zum Gefängnis und befreit sie -> den Umschlag, den sie liegen lassen hat, nimmt sich Guybrush und öffnet ihn -> eine Flasche Grog ohne Alkohol kommt zum Vorschein -> nun nach rechts und links gehen bis zur Übersichtskarte und dann zum Wasserfall
- schmalen Weg nach oben gehen -> dort ist eine Pumpe -> den Affen mit der Pumpe benutzen und der Wasserfall ist abgeschaltet -> nach links gehen und dort die Höhle betreten -> links, links, links gehen und zur Hütte auf dem Hügel
- Rogers kommt und will mit Guybrush um die Wette trinken -> der nimmt an -> Guybrush schüttet den Grog in den Blumentopf in der Ecke links und füllt seinen Becher mit dem Grog ohne Alkohol -> Roger kippt nach dem Trinken um und Guybrush stellt seinen Becher auf den Tisch, öffnet das Fenster und benutzt das Teleskop mit der Statue -> ein Lichtstrahl kommt ins Haus, wird vom Spiegel reflektiert und brennt sich in einem Ziegelstein ein -> diesen Stein drücken und eine Falltür öffnet sich -> in dem geheimen Raum ist ein Skelett in einer Wanne mit dem dritten Teil der Karte -> die Karte nehmen und durch das Loch in der Wand zum Strand gehen und dann zu Dreads Schiff

Booty Island:

- im Geschäft die polierte Säge, die im Fass steckt kaufen -> zu Dreads Schiff und nach

Scabb Island:

- zu den Piraten ohne Moral gehen -> mit der Säge das Holzbein absägen -> der Pirat erwacht und ruft nach dem Schreiner -> die Chance nutzen und beim Schreiner Hammer und Nägel mitnehmen -> zu Dreads Schiff

Booty Island:

- neben dem Kostümverleih ist Stans Sargverkauf -> Stan redet wie ein Wasserfall (3,3,2,3,2,1,2,1) -> wenn Stan in den Sarg steigt dann den Sarg schließen -> Stan öffnet den Sarg wieder und gibt Guybrush ein Taschentuch und ein Werbegeschenk -> den Sarg wieder schließen und zunageln -> den Schlüssel für die Gruft nehmen und zu Dreads Schiff gehen

Phatt Island:

- in der Bücherei im Katalog nach einem Voodoo Rezeptbuch suchen und auch noch irgendein anderes Buch aussuchen -> die Bücher bei der Bibliothekarin holen -> Bücherei verlassen und nach links gehen zum Wohnhaus des Gouverneurs
- Wohnhaus des Gouverneurs: das Haus betreten und mit der Wache an der Tür reden (2,2) -> nach links gehen und dort das Buch auf dem Bauch des Gouverneurs gegen das Buch aus der Bücherei tauschen -> zu Dreads Schiff und nach

Scabb Island:

- zur Voodoo Meisterin gehen und nach dem Asche zu Leben Pulver fragen (1,1,3) -> Guybrush braucht etwas Asche von demjenigen den er zum Leben erwecken will -> zum Friedhof gehen -> mit dem Schlüssel die Gruft öffnen -> dort stehen viele Särge -> das Buch vom Gouverneur ansehen und den letzten Satz von Rapp Scallion merken -> Sarg öffnen und etwas Asche mitnehmen -> damit zur Voodoo Meisterin gehen und ihr die Asche geben -> sie hat das Rezept vergessen und Guybrush gibt ihr das Voodoo Rezeptbuch -> nun erhält Guybrush das belebende Elixier -> damit geht er wieder zum Friedhof
- die Gruft öffnen und dann den Sarg -> das Elixier mit der Asche benutzen -> Rapp hat die Karte, aber als Gegenleistung soll Guybrush in seiner Hütte nachsehen ob er den Ofen angelassen hat -> also geht Guybrush mit dem Schlüssel von Rapp zum Strand zur Hütte und schaltet dort den Ofen aus -> zurück zur Gruft -> endlich ist die letzte Karte nun auch in seinem Besitz
- nun schnell zu Wally und die Kartenteile restaurieren lassen -> unterdessen soll Guybrush für Wally eine Liebesbombe bei der Voodoo Meisterin abholen -> das tut er auch, aber dort erfährt er auch das Wally entführt wurde -> Guybrush begibt sich mit dem Sarg an Land
- dort steht eine Kiste mit der Adresse von Le Chuck -> also in die Kiste steigen und schon ist Guybrush in der Festung von Le Chuck

Le Chucks Festung:

- aus der Kiste steigen und nach rechts zur Treppe gehen -> den rechten vorderen Tunnel nehmen und dann nach rechts -> dort ist Wally gefangen -> mit ihm reden (1,1,2,1,1) -> der Schlüssel für das Gefängnis muss in der Nähe sein -> nach oben, nach links zum rechten hinteren Tunnel gehen -> dort sind verschiedene Knochenbilder -> in den Versen, von seinen Eltern, kommen immer 4 Knochen vor, aber auf den Bildern sind immer 3 Knochen -> der letzte Knochen im Vers kommt immer im nächsten Vers

noch mal vor -> also immer die ersten 3 Knochen im Vers auf den Bildern suchen, dann an dem Bild drücken und durch die Tür gehen -> die ganze Sache so lange wiederholen bis Guybrush an eine große Tür kommt -> die Tür in der Mitte öffnen -> der Zellschlüssel befindet sich in dem Raum -> Guybrush nimmt ihn und wird dabei gefangen -> nun ist er bei Wally gelandet, wo Le Chuck eine tödliche Überraschung für sie hat

- in der Todeszelle: Guybrush trinkt zuerst mit dem Strohalm von dem grünen Grog -> dann spuckt er auf die Pfanne und auf den Schild rechts neben sich -> dann noch einmal auf den Schild spucken und die Kerze geht aus -> es wird dunkel -> Le Chuck kommt und sieht das keiner mehr da ist -> Wally und Guybrush sind im Dynamitlager gelandet, das wissen sie aber nicht und machen ein Streichholz an (die Streichhölzer befinden sich im Inventar in der Voodootasche) -> es gibt einen Knall und Guybrush findet sich auf der Insel mit dem Schatz wieder

Dinky Island:

- auf dem Ozean schwimmt eine Flasche -> nehmen -> die Flasche auf dem großen Stein kaputtschlagen -> das Glas unter dem Destilliergerät nehmen -> das Glas mit Ozeanwasser füllen und dann das Wasser in der Destilliermaschine destillieren

- in den Dschungel gehen -> nach links und nach oben, dort das Säckchen am Baum mit der kaputten Flasche aufreißen und die Schachtel mit den vertrockneten Keksen nehmen -> die vertrockneten Kekse mit dem destillierten Wasser benutzen und es ergibt 2 richtige Kekse -> nach rechts, rechts und unten gehen -> dort ist Hermann Toothroot -> mit ihm reden und so lange Antworten geben bis "alle Farben" kommt -> sein Rätsel ist gelöst -> im Fass ist ein Keks -> nehmen -> alle 3 Kekse dem Papagei geben -> der verrät dafür die komplette Wegbeschreibung zum Schatz -> Brechstange mitnehmen -> vom Teich aus so lange nach rechts gehen bis ein Dinosaurier kommt -> von dort aus nach oben gehen bis zu einem Haufen Steinen -> dann nach rechts bis zum X -> das Seil, das um die Kiste gewickelt ist nehmen -> die Kiste mit der Brechstange öffnen und das Dynamit nehmen -> nach rechts, rechts, oben, oben und rechts gehen -> wenn Hermann auftaucht muss er aufgehalten werden -> an der Stelle mit dem X graben -> dann das Dynamit einsetzen -> in der Höhle ist der Schatz, aber auf der anderen Seite -> Seil an der Brechstange befestigen und dann an die Metallstangen werfen -> wenn Guybrush die Kiste hat fällt er in die Tiefe

Finale:

- rechts im Bildschirm befindet sich ein Lichtschalter -> anschalten Guybrush ist zusammen mit Le Chuck in der Kanalisation -> mit der Voodoo Puppe fügt Le Chuck Guybrush Schmerzen zu (2,3,2,1,1,1) -> die Puppe funktioniert zum Glück nicht richtig -> Guybrush wird jedesmal, wenn Le Chuck auftaucht in einen anderen Raum teleportiert -> in der Zeit, während Le Chuck abwesend ist, muss Guybrush die Räume durchsuchen und alle erforderlichen Gegenstände für eine Voodoo Puppe finden -> Guybrush muss folgendes tun und finden:

- im Lagerraum: - Puppe in der unteren Kiste
- Ballon in der mittleren Kiste (der muss mit der Heliumflasche aufgeblasen werden)
- im Erste-Hilfe-Raum: - Spritze in der Schublade
- Gummihandschuhe im Mülleimer (die müssen auch aufgeblasen werden)

- von den Skeletten den Schädel des Vaters
- im Abstellraum: - den Rückgabeknopf am Grogautomaten drücken, da kommt eine Münze heraus -> warten bis Le Chuck kommt und die Münze aufhebt -> in der Zeit seine Unterhose klauen
- wenn Le Chuck gerade wieder mal auftaucht, dann gibt ihm Guybrush ein Taschentuch, das er dann vollgeschnäuzt zurückbekommt
- aus der zerbrochenen Schatzkiste das Ticket nehmen
- zum Aufzug gehen und wenn Le Chuck kommt, den Hebel betätigen -> es bleiben ein paar Barthaare liegen -> diese nehmen -> oben angekommen öffnet Guybrush die Tür des Fahrstuhls und betritt die Gassen von Melee Island -> jetzt die Voodoo Puppe anfertigen
- das benutzte Taschentuch, die Barthaare, die Unterhose, den Schädel und die Puppe in die Mojo Tüte stecken und fertig ist die Voodoo Puppe
- mit dem Fahrstuhl wieder nach unten und wenn Le Chuck kommt, die Spritze mit der Puppe benutzen und Le Chuck folgen wenn er den Raum verlässt

ENDE!!!

Alle Rechte bei

Kerstin Häntsch/Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

www.kerstins-spieleloesungen.de