

Monkey Island 3 - The Curse of Monkey Island - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Gyubrush Treepwood ist wieder mal unterwegs. Er sucht Elaine und trifft auf Le Chuck. Und schon ist er mitten im nächsten Abenteuer.

Man sollte immer mit allen Personen über alles reden und alle Gegenstände genau ansehen und mitnehmen was mitzunehmen geht. Also los geht es.

Version schwer

Teil 1:

- den Ladestock nehmen
- mit dem kleinen Piraten reden -> es ist Wally, der Kartenzeichner aus Teil 2 -> er gibt Gyubrush Handzettel
- Wally überzeugen das er eigentlich gar kein Pirat ist und keinen Mumm hat -> dann fängt Wally an zu heulen wie ein Schlosshund
- den Plastikhaken nehmen
- die Kanone benutzen und auf Le Chucks Boote zielen -> die Boote alle versenken
- aus der Öffnung bei der Kanone sehen -> den Ladestock mit dem sprechenden Schädel benutzen
- nun den Ladestock mit dem Plastikhaken benutzen und das Ganze mit dem Treibgut benutzen -> Gyubrush hat sich einen Skelettarm geangelt
- das Entermesser mit dem Seil der Kanone benutzen und dann die Kanone benutzen -> durch den Rückschlag der Kanone sinkt das Schiff
- Gyubrush findet sich in der Schatzkammer des Schiffes wieder
- hier nimmt er den Beutel mit dem Spielgeld und den Diamantring
- den Diamantring mit dem Bullauge benutzen

Nun gibt es eine kleine Zwischensequenz, bei der Gyubrush an Land schwimmt und Elaine den Diamantring gibt. Der Ring ist aber mit einem Fluch behaftet und Elaine wird zu einer goldenen Statue. Damit hat Gyubrush nun ein Problem, das er lösen muss.

Teil 2:

Hinweis: Es gibt in diesem Teil eine Turmuhr. Sie zeigt immer die exakte Uhrzeit an (natürlich nur wenn eure PC-Uhr richtig geht).

- Gyubrush ist auf der Insel Plunder Island
- hier gibt es mehrere Anlaufstellen für Gyubrush, die er über eine Übersichtskarte erreicht (einfach vom Ausgangspunkt aus nach links gehen) erst gibt es noch Fragezeichen auf der Karte, bis Gyubrush alle Orte einmal besucht hat

- Gyubrush nimmt erst das glühende Stück Holz mit und geht dann nach links (zur Übersichtskarte)
- zu den Häusern gehen (Puerto Pollo)
- hier gibt es einen Limonadenstand -> mit dem Verkäufer reden
- er geht weiter und sieht sich den Hühnerstall und das Flugblatt an
- das Flugblatt mitnehmen
- die Tür von der Hühnerbude ist geschlossen
- die geheimnisvollen Blüten ansehen und durch die geheimnisvolle Tür gehen (es ist eine Abkürzung)
- Gyubrush steht nun auf einem Platz mit einem Uhrenturm und einem Brunnen
- durch den Torbogen gehen -> hier liegen 2 Holzstapel und es gibt jede Menge Gummibäume
- zum grasbewachsenen Hügel gehen -> hier steht ein Fass mit Rum auf einem Sägebock
- zurück zu Elaine (Statue) gehen
- von hier aus nach oben gehen und zum Fragezeichen (Schiffswrack, Sumpf)
- Gyubrush will zum Schiffswrack gehen und wird von einem Schädel (Murray) angesprochen -> nach einem kurzen Gespräch ins Schiffswrack gehen -> den Kleister und die Nadel nehmen
- das Spielgeld mit dem Kaugummiautomaten benutzen und schon ist Gyubrush im Besitz einer Packung Kaugummi
- an der Zunge des Krokodils ziehen und die Voodoo-Tante erscheint
- Gyubrush stellt alle möglichen und unmöglichen Fragen
- die Voodoo-Tante fragt Gyubrush ob er Elaine versteckt hat, weil sie ja aus Gold ist und jeder sie klauen könnte -> diese Frage kommt zu spät, Elaine ist schon weg
- die Voodoo-Tante sagt Gyubrush das er ein Schiff, eine Mannschaft und eine Karte braucht, um nach Blood Island zu segeln und dort einen Diamanten für Elaine zu finden, der den Fluch rückgängig macht
- Gyubrush verläßt das Schiffswrack wieder und geht zu dem Fragezeichen am Strand auf der Karte (Cabana)
- dort spricht er mit dem Cabana Jungen -> Gyubrush darf nur als Club Mitglied an den Strand
- zurück nach Puerto Pollo gehen
- zum Uhrenturm gehen
- dort die Tür links öffnen und hineingehen (es ist der Hintereingang zur Bühne)
- auf die Bühne gehen und mit Schlappi Cromwell reden
- dann im Raum vor der Bühne umsehen -> die Tasche des Piratenmantel untersuchen und den Handschuh mitnehmen -> den Piratenmantel genauer untersuchen, da sind Schuppen darauf, die Schuppen nehmen
- die Schuppen entpuppen sich als Läuse
- den Zauberstab nehmen und mit dem Zauberhut benutzen -> das Buch nehmen und ansehen (Bauchrednerbuch) -> Theater verlassen
- an den Anlegestellen ist ein Friseurgeschäft
- Gyubrush geht ins Geschäft und findet dort drei Piraten und Kapitän Röchelieu vor
- die Läuse mit dem Kamm benutzen und der Friseurstuhl ist nun frei
- Gyubrush setzt sich auf den Friseurstuhl und betätigt den Hebel am Stuhl um ein Stück höher zu kommen -> den Briefbeschwerer vom Tisch nehmen
- nun den Hebel so oft betätigen bis Gyubrush so hoch ist um die Schere zu nehmen, die an der Decke steckt
- wieder vom Friseurstuhl klettern
- er spricht mit allen -> die drei Piraten würden seiner Mannschaft beitreten, aber jeder

hat vorher eine Bedingung

- dem einen Piraten soll er einen Schatz bringen, der andere will ein Duell mit ihm und der dritte will im Baumstammwerfen besiegt werden
- nun den Laden verlassen und zu den seltsamen Blüten gehen -> die Schere mit den Blüten und dem Gestrüpp benutzen -> nun ist der Weg frei
- Gyubrush landet an einem Ort, wo er das Schild liest und dann von einer Schlange aufgefressen wird
- Gyubrush nimmt sich den ganzen Kram, der in der Schlange so steckt unter anderem auch einen Reservierungsbeleg
- die Ipecae Blüte mit dem Sirup benutzen und dann das Gemisch mit dem Schlangenkopf benutzen -> die Schlange spuckt Gyubrush aus und der landet im nächsten Schlamassel, nämlich im Treibsand
- das Schilfrohr nehmen, den Briefbeschwerer mit dem Ballon benutzen (das ergibt einen fliegenden Ballon) -> den Ballon pusten (Papageiensymbol) -> einen Dorn vom Dornenbusch holen und den Dorn mit dem Schilfrohr benutzen
- nun das Schilfrohr mit dem Ballon benutzen
- nun hat es Gyubrush geschafft aus dem Treibsand zu kommen
- er ist nun in der Jefahrenbucht -> hier ist ein Wasserfall und ein Boot mit einem Loch liegt am Strand
- jetzt geht es zurück nach Puerto Pollo -> Gyubrush geht zum Hühnchenladen und gibt Käptn Blondbart den Reservierungsbeleg
- den Keksschneider, die Kuchenform und einen Keks aus dem Keksfass nehmen
- mit Käptn Blondbart reden, dann mit dem ruhigen Stammgast reden und ihn drücken (Papageiensymbol) -> das Brotmesser nehmen
- zu den Holzstapeln gehen und dann zu dem grasbewachsenem Hügel
- das Brotmesser mit dem Sägebock benutzen -> das Rumfass fällt herunter und läuft aus -> das glühende Holzstück mit dem Rinnsal benutzen
- der Gummibaum fällt um und landet auf dem Holzstapel
- zum Friseursalon gehen und mit Haggis reden und ihm sagen das der Wettkampf im Stammweitwurf losgehen kann
- Gyubrush gewinnt, weil der Gummibaum weiter fliegt als der Stamm von Haggis -> damit hat Gyubrush das erste Mitglied seiner Mannschaft
- wieder zum Friseursalon gehen und diesmal mit Edward van Helgen reden -> den Handschuh mit Edward benutzen -> es kommt zum Duell
- auf dem Hügel soll Gyubrush die Waffe wählen -> die mittlere Kiste mit einer Pistole drin schließen und den Banjokasten öffnen
- Edward beginnt auf seinem Banjo zu spielen und man muss sich merken (oder besser aufschreiben) welche Saite Edward zuletzt anschlägt
- Gyubrush spielt allein bis auf die letzte Saite, die muss man dann selber anklicken (also immer genau aufpassen welche Saite Edward als letzte anschlägt)
- zum Schluss wenn Edward ein ganz schnelles Stück spielt, holt sich Gyubrush die Pistole und benutzt sie mit dem Duell-Banjo
- Edward gehört nun auch zu seiner Mannschaft
- wieder zum Friseurladen gehen
- mit Bill reden und ihn dann 2x drücken (Papageiensymbol) -> nun hat Gyubrush einen Kieferknacker (mitnehmen)
- zur Hühnchenbude gehen -> Käptn Blondbart den Kieferknacker geben
- dabei fällt sein Goldzahn ab, den er aber trotzdem noch im Mund hat -> Gyubrush gibt Blondbart einen Kaugummi -> wenn er eine Blase

macht sticht sie Gyubrush mit der Nadel kaputt und der Goldzahn fällt auf den Boden
 - den Goldzahn einstecken -> Gyubrush kaut auch einen Kaugummi und steckt dann
 den Goldzahn in den gekauten Kaugummi -> nun noch etwas
 Helium aus dem Ballon nehmen (atmen - Papageiensymbol) und dann den Kaugummi
 mit dem Zahn drin kauen -> die große Blase trägt den Gold-
 zahn durch das Fenster
 - Gyubrush ißt einen Keks -> da sind Maden drin -> die Maden mit dem feisten
 Hühnchen benutzen und schon hat Gyubrush eine Clubkarte
 - das Haus verlassen und mit der Kuchenform in der Matschpfütze nach dem Goldzahn
 suchen so wie die Goldschürfer -> den Goldzahn einstecken
 - zum Friseursalon gehen und Bill den Goldzahn zeigen, der ist nun auch in der
 Mannschaft -> nun fehlt aber noch ein Schiff und die Karte
 - zur Cabana gehen und die Clubkarte dem Cabana Jungen geben
 - zum Strand gehen und versuchen zum Sonnenanbeter zu gehen -> das geht aber nicht,
 weil der Sand zu heiß ist
 - drei Handtücher nehmen und in den Eiskübel tauchen -> zum Strand gehen und dort
 die nassen Handtücher mit dem heißen Sand benutzen
 - so kommt Gyubrush zu dem Sonnenanbeter
 - den Krug nehmen und dann mit Blassido (dem Sonnenanbeter) reden
 - durch die Tür gehen (das ist eine Abkürzung)
 - zum Limonadenstand gehen -> nach Limonade fragen und mit Spielgeld bezahlen ->
 da der Becher aber ein Loch hat, bekommt Gyubrush nichts
 zu trinken -> nun den Krug von Blassido gegen den Krug ohne Boden austauschen ->
 eine Limonade verlangen -> Kenny zieht sich dann
 beleidigt zurück -> den blauen Krug nehmen
 - den blauen Krug mit dem Farbbottich benutzen
 - zu Blassido gehen -> ihm den bodenlosen Krug geben -> dann den Krug mit der Farbe
 mit dem bodenlos Krug benutzen
 - Blassido dreht sich auf den Rücken -> auf dem Rücken ist die Karte, wie man nach
 Blood Island kommt
 - zur Cabana gehen -> dort ein Handtuch nehmen, in den Eiskübel tauchen und dann
 mit dem Cabana Jungen benutzen
 - das Öl nehmen und zu Blassido gehen -> das Öl mit Blassidos Rücken benutzen und
 dann die Karte nehmen
 - zu den Holzstapeln gehen und den Keksschneider mit einem Gummibaum benutzen
 - den so gewonnenen Gummistopfen mit Kleister und dann mit dem Loch im Boot
 benutzen
 - mit dem Boot zum Piratenschiff rudern
 - das Brotmesser mit der Planke benutzen
 - nach oben steigen (Pfeil zeigt nach oben)
 - Gyubrush wird auf dem Schiff entdeckt und geteert und gefedert
 - nun sieht Gyubrush wie ein Riesenhuhn aus und er geht zu Blondbart
 - Gyubrush ist nun auf dem Schiff und in einem Kochtopf
 - das Bauchrednerbuch mit Le Chimp benutzen -> Mister Fossy verschwindet und
 Gyubrush nimmt sich die Schatzkarte -> dann öffnet er das Bullauge und verschwindet
 - zum Theater gehen und dort die Treppe nach oben
 - jetzt die Knöpfe so drücken wie es auf der Schatzkarte steht
 - also: erst den Hebel betätigen, damit alle Lampen an sind dann: die Knöpfe in
 folgender Reihenfolge drücken

Knopf unten rechts SO

Knopf oben links NW
Knopf mitte links W
Knopf unten mitte S
Knopf mitte rechts O
Knopf oben rechts NO
Knopf oben rechts NO
Knopf mitte rechts O
Knopf unten links SW

- auf der Bühne erscheint nun ein Kreuz -> nach unten gehen und die Kanonenkugeln (auf dem alten Koffer) mit Hühnerfett einschmieren
- nun ist die Bühne frei und Gyubrush nimmt sich die Schaufel und gräbt Elaine aus
- nun kann es mit der Schiffsfahrt losgehen

Teil 3:

Gyubrush bekommt nun die Wahl ob er alle Seeschlachten allein oder lieber mit Hilfe seiner Mannschaft erledigen will. Der Unterschied besteht darin das Gyubrush, wenn er die Hilfe seiner Mannschaft in Anspruch nimmt, die gegnerischen Schiffe nicht so oft treffen muss. Wenn man gesagt hat man erledigt es allein und kommt dann doch nicht zurecht, dann redet man einfach mit Haggis bis dieser sagt das die Mannschaft mit hilft. Gyubrush sieht sich immer die Karte an und dann tauchen verschiedene Schiffe mit einem Fragezeichen auf und das Schiff von Kapitän Röchelieu. Dieses wird aber zuletzt angegriffen. Erst greift Gyubrush alle anderen Schiffe an. Hat er ein Schiff geentert, dann muss er noch gegen den jeweiligen Käptn antreten. Es geht darum das Gyubrush zu jeder Beleidigung eine passende Antwort findet. Hat er einen Käptn besiegt bekommt er dessen Schatz, falls er einen hat. Damit geht es dann zum Hafen und dort kauft Gyubrush neue Kanonen um die größeren und besser bewaffneten Schiffe angreifen zu können. Um die passenden Antworten auf alle Beleidigungen zu bekommen, muss Gyubrush immer wieder mit den Kapitänen der besiegten Schiffe trainieren. Wenn Gyubrush alle Schiffe besiegt hat und auch alle Beleidigungen und die dazu passenden Antworten hat, kann er Käptn Röchelieu angreifen. Käptn Röchelieu hat andere Beleidigungen, aber es passt immer eine von den gefundenen Antworten dazu. Das muss Gyubrush herausfinden und notfalls eben öfter gegen Röchelieu antreten. Hat er ihn besiegt bekommt er seine Karte wieder und kann nach Blood Island segeln. Hier noch alle Beleidigungen und Antworten.

Beleidigung Antwort

1. Bis jetzt wurde jeder Gegner von mir eliminiert! Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyisiert!
2. Du bist so hässlich wie ein Affe im Neglige! Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Separée!
3. Dich zu töten wäre eine legale Beseitigung! Dich zu töten wäre dann eine legale Reinigung!
4. Warst du schon immer so hässlich oder bist du mutiert? Da hat sich wohl dein

Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

5. Ich spieß dich auf wie eine Sau am Buffet! Wenn ich mit dir fertig bin bist du nur noch Filet!

6. Wirst du laut Testament eingeäschert oder einbalsamiert? Sollte ich in deiner Nähe sterben möcht` ich das man mich desinfiziert!

7. Mein Herz rast denke ich an deine Beseitigung! Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

8. Ein jeder hat vor meiner Schwertkunst kapituliert! Dein Geruch allein reicht aus und ich wär kollabiert!

9. Ich werde dich richten und es gibt kein Plädoyer! Das ich nicht lache! Du und welche Armee!

10. Himmel bewahre! Für einen Hintern wär dein Gesicht eine Beleidigung! In Formaldehyd aufbewahrt trügst du bei zu meiner Erheiterung!

11. Fühl ich den Stahl in der Hand, bin ich in meinem Metier! Ich glaub es gibt für dich noch eine Stelle im Variete!

12. Haben sich deine Eltern nach deiner Geburt sterilisiert? Zumindest hat man meine identifiziert!

13. En garde! Touche! Oh, das ist ein solch übles Klischee!

14. Überall in der Karibik wird mein Name respektiert! Zu schade das das hier niemand tangiert!

15. Niemand kann mich stoppen, mich den Schrecken der See! Ich könnte es tun hättest du nur ein Atemspray!

16. Mein Mienenspiel zeigt dir meine Missbilligung! Für dein Gesicht bekommst du eine Begnadigung!

Bei den Beleidigungen vom Röchelieu konnte ich nicht alle Sätze so schnell mitschreiben und so habe ich das aufgeschrieben was ich verstanden habe. Hier nun die Beleidigungen und die passenden Antworten dazu.

Beleidigung Antwort

1. Ganze Inselreiche haben vor mir kapituliert! Das war ja auch leicht, dein Atem hat sie paralyisiert!

2. Du hast so viel Sexappeal ein Croupier! wie Hoffentlich zerrst du mich nicht ins Separée!

3. Bist du das! Es riecht hier so nach Jauche und Dung! Dich zu töten wäre dann eine

legale Reinigung!

4. Hat dich ein Schwein adoptiert? Da hat sich wohl dein Spiegelbild in meinem Säbel reflektiert!

5. Auch wenn du es nicht glaubst aus dir mach ich Haschee! Wenn ich mit dir fertig bin bist du nur noch Filet!

6. Ich lasse dir die Wahl, gehängt erdolcht oder guillotiert! Sollte ich in deiner Nähe sterben möcht` ich das man mich desinfiziert!

7. Dein Geplänkel kommt nicht richtig in Schwung! Dann wäre koffeinfreier Kaffee ein erster Schritt zur Läuterung!

8. Ich weiß nicht welche meiner Eigenschaften dir imponiert! Dein Geruch allein reicht aus und ich wär kollabiert!

9. Jetzt werde ich dich erstechen da hilft kein Protegè! Das ich nicht lache! Du und welche Armee!

10. Ist der Blick in den Spiegel für dich nicht jeden Tag eine Erniedrigung? In Formaldehyd aufbewahrt trügst du bei zu meiner Erheiterung!

11. Ich laufe auf glühenden Kohlen und barfuss im Schnee! Ich glaub es gibt für dich noch eine Stelle im Variete!

12. Du bist eine Schande für deine Gattung, so defiziel! Zumindest hat man meine identifiziert!

13. Deine Mutter trägt ein Toupet! Oh, das ist ein solch übles Klischee!

14. Durch meine Fechtkunst bin ich zum Sieger prädestiniert! Zu schade das das hier niemand tangiert!

15. Es mit mir aufzunehmen gleicht einer Odyssee! Ich könnte es tun hättest du nur ein Atemspray!

16. Mein Antlitz ist von edler Abstammung! Für dein Gesicht bekommst du eine Begnadigung!

Gyubrush erleidet Schiffbruch auf Blood Island und seine Mannschaft meutert. Elaine ist irgendwo in den Wald geflogen.

Teil 4:

- Gyubrush unterhält sich mit Haggis und fragt ihn auch nach der Lotion die neben Haggis steht und er will wissen was Haggis dafür haben will

(er braucht etwas zum Abdichten des Schiffes)

- Gyubrush nimmt die Flasche, die im Sand liegt und sieht sie sich an -> es ist Rasierschaum

- nach links gehen (es erscheint die Übersichtskarte mit vielen Fragezeichen)

- zum Fragezeichen in der Nähe des Strandes gehen -> es ist eine Lichtung und hier steht Elaine und es fliegen Glühwürmchen herum
- zum Fragezeichen am Haus gehen -> es ist ein Hotel
- vor dem Hotel die Bühne, die Pinnwand, den Topf und den Grill ansehen
- im Hotel die Tür links öffnen und den Kühlschrankmagneten mitnehmen
- das Schild auf dem Tisch lesen und mit Madame Xima sprechen -> Gyubrush lässt sich 5x die Tarotkarten legen und nimmt die Karte jedesmal vom Tisch (nun hat er 5 Toteskarten im Inventar)
- zur Bar gehen -> die Broschüren nehmen und das Rezeptbuch
- mit dem Barmann reden -> er braucht ein Antikatermittel (das kann Gyubrush im Rezeptbuch nachlesen)
- das Kissen vom Barhocker mitnehmen
- die Treppe nach oben gehen -> hier gibt es zwei Türen -> die hintere Tür ist verschlossen -> hinter der ersten Tür findet Gyubrush nur alte Porträts und er kann durch das Bullauge in der Tür sehen
- das Hotel verlassen und zu dem Fragezeichen in der Nähe des Hotels gehen -> es ist der Friedhof -> hier gibt es ein Grab und eine Gruft
- weiter auf dem Weg gehen und Gyubrush kommt zu einem Haus in dem der Totengräber wohnt
- den Hammer und den Meißel nehmen und dem Hund den angebissenen Keks geben und dann das stinkende Hundehaar nehmen
- den Friedhof verlassen und zum Fragezeichen bei der Mühle gehen
- hier etwas Pfeffer mitnehmen von dem Pfefferstrauch neben der Mühle
- zu den seltsamen Lichtern gehen
- hier den Tofublock, den Messbecher und den Holzbohrer nehmen
- geradeaus weiter gehen -> hier trifft Gyubrush auf einen Inselbewohner und spricht mit ihm
- nun zu dem Fragezeichen beim Leuchtturm gehen
- Gyubrush muss feststellen, dass hier eine Lampe und ein Spiegel fehlen um den Leuchtturm wieder in Betrieb nehmen zu können
- zum letzten Fragezeichen am Strand gehen
- das verwitterte Schild ansehen
- das Kissen mit dem Felsen im Sand benutzen und den Hammer mit dem Gummibaum, auf dem ein Ei liegt -> das Ei fällt auf das Kissen und Gyubrush steckt alles ein
- zum Hotel gehen -> im Rezeptbuch hat Gyubrush nachgelesen was man für ein Antikatermittel braucht und gibt deshalb dem Barmann das Ei, das stinkende Hundehaar und den Pfeffer
- der Barmann ist wieder nüchtern und Gyubrush unterhält sich mit ihm
- Gyubrush bekommt den Rest des Antikatermittels
- dann verlangt er einen Drink und zwar einen mit einem Schirmchen
- statt des Schirmchens bekommt Gyubrush einen richtigen Schirm
- die Treppe nach oben gehen und in das erste Zimmer gehen -> dort den Hammer mit dem Nagel benutzen -> das Zimmer verlassen und das Porträt und den Nagel einstecken
- mit der Schere das Gesicht aus dem Porträt ausschneiden
- wieder nach unten gehen -> den Spiegel nehmen und das ausgeschnittene Gesicht mit dem Spiegelrahmen benutzen
- das leere Glas auf dem Tresen nehmen und das Hotel verlassen
- zur Mühle gehen -> dort den Schirm mit den Windmühlenflügeln benutzen
- das leere Glas mit dem Fass benutzen (nun ist Zuckerwasser drin)
- die Mühle verlassen und zu Elaine gehen

- das Glas mit dem Baumstamm benutzen -> wenn alle Glühwürmchen im Glas sind, mit dem Holzbohrer Löcher in den Deckel machen und dann das Glas mit dem Deckel verschließen (eine tolle Lampe)
- zum Leuchtturm gehen
- den Spiegel mit dem zerbrochenen Spiegel benutzen und die Leuchte (Glühwürmchen im Glas) mit der Halterung -> der Leuchtturm geht wieder
- zum Strand gehen -> hier ist nun der Fährmann -> mit ihm reden
- er will nur dann zur Totenkopfsinsel fahren, wenn er einen Kompass bekommt
- Gyubrush beißt (Papageiensymbol benutzen) den Korken von der Rasierwasserflasche, dann benutzt er den Kühlschrankmagnet mit der Nadel und die nun magnetisierte Nadel mit dem Korken -> in den Messbecher füllt er Meereswasser und dann benutzt er die Nadel auf dem Korken mit dem Messbecher und fertig ist der Kompass
- den Kompass dem Fährmann geben
- Gyubrush geht wieder zum Hotel
- er verlangt einen Drink und mixt ihn dann mit dem Antikatermittel (die Flasche öffnet er mit dem Meißel)
- nun fällt Gyubrush um und der Totengräber holt ihn ab und Gyubrush landet im Grab auf dem Friedhof
- keine Angst wenn jetzt das Ende-Schild kommt, es geht weiter
- Gyubrush benutzt Hammer und Meißel um sich aus dem Sarg zu befreien
- die Sargnägel nimmt er mit und den Sarg in der Mitte öffnet er mit Hammer und Meißel -> heraus kommt Stan (der Sargverkäufer aus dem 2. Teil)
- Stan will ein Büro eröffnen und Versicherungen verkaufen
- Gyubrush bekommt eine laminierte Visitenkarte
- er verlässt das Grab und geht wieder ins Hotel
- hier geht er die Treppe nach oben und benutzt den Rest des Porträts (von dem er das Gesicht herausgeschnitten hat) mit der ersten Tür
- dann geht er in das Zimmer und schaut durch das Bullauge
- der Barman kommt und sieht sich seine Ahnen an
- wenn er wieder weg ist verlässt Gyubrush das Zimmer und öffnet das hintere Zimmer mit der Visitenkarte
- in dem Zimmer zieht er am Bett und benutzt dann die Sargnägel und den einzelnen Nagel mit dem Bett -> das Klappbett hält nun fest und Gyubrush kann sich das Buch nehmen und genauer ansehen (es ist eine Familienchronik)
- zum Wirt gehen und mit ihm reden -> ihn fragen ob er (Gyubrush) nicht wie einer aus der Familie Meistersuppe aussehen würde und der Wirt gibt ihm recht -> dann sagen das er ewig über die alten Zeiten reden könnte und dann hat er den Wirt ganz überzeugt und Gyubrush bekommt alle Vergünstigungen die einem Meistersuppe zustehen und dazu gehört auch das er einmal in der Gruft der Meistersuppe begraben wird
- Gyubrush geht zu dem Zimmer, wo er den Kühlschrankmagneten geholt hat, und benutzt dort den Meißel mit dem Käserad -> den Nachokäse einstecken
- das Hotel verlassen -> den Käse in den Topf auf dem Grill tun (Gyubrush tut nur einen Teil des Käse in den Topf und behält noch ein kleines Stück Nachokäse)
- zum Dorf gehen -> den Meißel mit dem Tofublock benutzen -> zum Inselbewohner gehen und dort die Tofumaske benutzen -> nach der Zeremonie den Nachokäse in die brodelnde Lavamasse werfen

- der Vulkan bricht aus und unter dem Grill beim Hotel läuft ein Lavastrom entlang, der den Käse im Topf zum Schmelzen bringt
- Gyubrush holt sich den Topf mit der geschmolzenen Masse und bringt ihn zu Haggis - > dafür bekommt Gyubrush die Lotion
- zu Elaine gehen -> die Lotion mit dem Ring an Elaines Finger benutzen -> den Ring vom Finger ziehen -> der verfluchte Ring ist nun weg
- zum Friedhof gehen -> dort hat Stan nun ein Büro
- eine Versicherung abschließen und als Bezahlung den Goldzahn geben -> Gyubrush hat nun eine Versicherungspolice auf den Namen von Met Mittkartoffel (auf die Versicherungspolice gibt es mal eine ganze Menge Geld)
- zum Hotel gehen und einen Drink bestellen -> diesen wieder mit dem Antikatermittel mixen und dann trinken
- diesmal landet Gyubrush in der Familiengruft der Meistersuppes
- das Loch in der Wand ansehen
- weiter nach hinten gehen -> mit der Geisterbraut reden
- weiter gehen und den offenen Sarg ansehen (beim Ansehen des Sargdeckels fällt Murray, der sprechende Schädel, von der Decke
- Gyubrush nimmt Murray und die Brechstange
- Gyubrush sieht durch den Spalt und da sieht er Mort den Totengräber
- er redet mit ihm und sagt ihm das er ihn aus der Gruft lassen soll, aber Mort glaubt ihm kein Wort
- Gyubrush benutzt Leim mit dem Skelettarm und dann benutzt er den Arm mit der Laterne, die bei Mort steht
- die Laterne dann mit dem Sargdeckel benutzen und Murray mit der Laterne -> nun kommt Mort und macht die Gruft auf
- Gyubrush kann nun die Gruft verlassen
- zum Hotel gehen und die Treppe nach oben
- in das hintere Zimmer gehen und dort die Brechstange mit dem zugenageltem Loch benutzen und dann mit dem Bett
- das Skelett das im Bett lag landet nun in der Gruft der Meistersuppes und heiratet die Geisterbraut
- Gyubrush kann sich nun den Verlobungsring nehmen -> es fehlt im nun nur noch der passende Diamant zu dem Ring
- im Hotel den Totenschein aus dem Zimmer mit dem Kühlschrank holen
- zu Stan gehen und die Versicherungspolice einlösen (nun gibt es eine Menge Geld)
- zum Strand gehen und dem Fährmann sagen das er zur Totenkopfinsel fahren soll
- dort mit dem Windenwart reden und ihn fragen ob er ihn zur Höhle herablassen kann
- leider geht das schief, aber Gyubrush benutzt seinen Schirm und landet am Höhleneingang (während des freien Falles den Schirm im Inventar anklicken und benutzen)
- hier sind zwei Mann in der Höhle und Gyubrush sagt ihnen das er so viel Geld hätte das es schon peinlich wäre -> dann nach dem Diamanten fragen und auf ein Pokerspiel einlassen
- König Andre erklärt die Regeln für Poker und teilt die Karten aus
- Gyubrush hat ein schlechtes Blatt -> das schlechte Blatt benutzt er mit den 5 Tarotkarten und gewinnt dann, aber König Andre will den Diamanten nicht hergeben -> Gyubrush bekommt ihn doch noch und verlässt ganz schnell die Totenkopfinsel
- zu Elaine gehen -> den Diamant mit dem Verlobungsring benutzen und dann den vollständigen Ring mit Elaines linkem Ringfinger benutzen
- Elaine ist wieder lebendig und schon landen beide im Kapitel 5

Kapitel 5:

- Gyubrush steht in einer Gondel und ihm gegenüber Le Chuck
- Elaine ist gefesselt und sie soll mit Le Chuck Achterbahn fahren und dann seine untote Braut werden
- Gyubrush kann nun so lange wie er will sich mit Le Chuck unterhalten und er erfährt einiges über den 2. Teil -> wem das nicht interessiert der kürzt die Sache einfach ab indem er gleich am Anfang sagt das er die Sache hinter sich haben will, alle anderen sagen den Satz dann wenn sie genug mit Le Chuck geschwafelt haben
- hat Gyubrush gesagt das er es endlich hinter sich haben will wird er von einem Strahl getroffen und verkleinert
- Le Chuck geht mit Elaine weg
- glücklicherweise hat Le Chuck vergessen die Tür abzuschließen und so braucht Gyubrush nur die Tür öffnen und gehen
- Gyubrush sieht Murray und spricht mit ihm -> dann spricht er noch mit der Hafenratte und dem Kutterköder
- bei der Hafenratte lässt sich Gyubrush die Kanone vorführen
- dann benutzt Gyubrush den Rasierschaum mit der Kuchenform -> das Ganze sieht nun wie ein Kuchen aus und Gyubrush benutzt den unechten Kuchen mit dem Meringue-Gebäck, aber der Kuchen ist zu leicht und das merkt die Hafenratte
- zum Kutterköder gehen und mit ihm reden -> ihm sagen das er nicht erraten kann wie alt er ist
- Gyubrush gewinnt und darf sich etwas aussuchen -> er nimmt den Anker
- den Anker mit dem unechten Kuchen benutzen und den dann mit dem Meringue-Gebäck benutzen -> der Hafenratte sagen sie soll noch mal schießen
- jetzt das Tor öffnen und durch das Loch sehen -> dabei wird Gyubrush mit dem Meringue-Gebäck beschossen was er nun auch im Inventar hat
- zum Kutterköder gehen und ihn so lange drücken bis er Gyubrush beißt und dieser ihm dabei Hundehaare abreißt
- nach links zum Verkäufer gehen und die Pfeffermühle nehmen
- mit dem Verkäufer reden und ein einfaches Schneehörnchen verlangen
- die Pfeffermühle mit dem Schneehörnchen benutzen und die Haare und das Gebäck auch mit dem Schneehörnchen benutzen und dann das Ganze essen und schon hat Gyubrush seine normale Größe wieder und kann jetzt zur Achterbahn gehen (sollte das Schneehörnchen zu schnell geschmolzen sein, dann einfach beim Verkäufer ein neues holen)

Teil 6:

- Gyubrush sitzt in der Achterbahn
- gleich am ersten Bild herausspringen (klappt es nicht, dann einfach so lange fahren bis das erste Bild wieder auftaucht)
- das gefallene Seil nehmen
- mit dem nächsten Wagen weiterfahren zum zweiten Bild (Le Chuck taucht immer mal in unregelmäßigen Abständen auf und versucht Gyubrush zu verbrennen, der rettet sich aber immer mit einem Sprung in einen Wagen -> also kann es sein das man manchmal erst eine Weile fahren muss um wieder zu dem Bild zu kommen wo man hin will)

- hier das Rumfass nehmen und weiterfahren zum dritten Bild
- die Lampe öffnen und die Lampe auspusten (Papageisensymbol)
- die Ölflasche nehmen und weiterfahren
- im vierten Bild (Winterlandschaft) steht ein riesiger Affe
- das Fass mit dem Affenarm benutzen und dann das Öl mit dem Seil benutzen -> nun das Seil mit dem Fass benutzen
- unten bei der Schiene warten bis Le Chuck kommt und wenn er auftaucht die Pfeffermühle mit ihm benutzen -> Le Chuck muss niesen und entzündet dabei das Seil und es gibt eine Explosion
- Gyubrush hat sich noch schnell in einen Wagen geworfen
- jetzt gibt es das verdiente Happy End

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