

## 1. část

Prozkoumejte barely a seberte lampu. S její pomocí prozkoumejte prostor za barely a seberte houbu. Použijte lampu na padací dveře a sestupte dolů. Podívejte se do kbelíku (2x) a seberte olej. Použijte jej na zadrhlou pumpu a vyčerpejte všechnu vodu. Podívejte se za řetěz, seberte vývrtku a vraťte se nahoru. Namočte houbu ve vodě a použijte ji na plakát. Zacpanou díрку uvolněte vývrtkou, podívejte se do ní a s nožem, který dostanete, vyřezejte stupátka na trámu.

Nahoře seberte ručník z kbelíku v druhém výklenku. Použijte jej na kruh vlevo vzadu a zatáhněte. Z otevřeného výklenku seberte mýdlo a ostrouhejte ho na zrezivělém kanónu. pomocí kousků mýdla otevřete dveře a promluvte si s Melkiorem.

## 2. část

Prozkoumejte traktor a z košíku na střeše seberte jablko. Vezměte i baterku a z krabice s nářadím si půjčte cigarety a skleněnou trubičku. Dejte koňovi jablko a seberte dopis připevněný k bráně. Použijte trubičku na baterii, kyselinou propalte zámek a vstupte.

Vydejte se k majáku a u sudu vpravo ode dveří seberte láhev. Vraťte se ke vchodu do domu a seberte portrét nade dveřmi. Vezměte také kliku a spojte ji s drátem, na němž visel obraz a s baterii, do níž jste mezitím nalili ocet z lahve. Teď použijte šipku na vystrčení klíče z dírky a elektromagnetem jej vytáhněte z pode dveří.

Otevřete skříňku vlevo od ohniště a seberte měděný drát a plechovku s pryskyřicí. Z cigaretové krabičky vyndejte fólii a opravte s ní pojistku. Seberte také rošt z ohniště a pádlo z výklenku. Vyjděte ven a jděte k altánku. Na díru ve schodech použijte obraz, zmáčkněte jej, na panel správně zadejte věk, kterého se Philibert dožil a zmáčkněte kříž. Objeví se výtah, ale zatím do něj nevstupujte. Místo toho jděte k majáku a použijte šipku na korek v barelu. Prázdný barel vezměte a rozbijte okno roštem. Seberte hadici a jeden její konec přivažte k dveřím majáku, druhý k zábradlí ve výtahu (RAILING). Pošlete výtah pryč a vstupte do majáku. Nejprve seberte dřevák a vyjměte z něj klíč. Vyjděte po schodech nahoru a otevřete šuplík (2x). Podívejte se dalekohledem na moře a měli byste najít vrak lodi, na jejíž přídi jsou tři barevné symboly. Zapamatujte si je a položte dalekohled. Pádlem otevřete skříň a seberte břitvu. Vyjděte ještě výš, uřízněte kus plátna a seberte láhev s kerosenem za záclonou. Vraťte se dolů a použijte klíč na dveře. Otočte kohoutkem nalevo vyjděte nahoru a seberte střešinu z okna.

Vstupte do výtahu a zmáčkněte knoflík. Až budete dole, použijte kód z vraku na truhlu a uvnitř najdete lodní deník a skelnou vatu. Položte barel na zem, vyšplhejte na něj a seberte láhev moštu. Nyní musíte sestřelit korkem z moštu ředidlo na trámu. Miřte tedy dobře a až se objeví hláška: "Use CORK on BOTTLE", vystřelte.

Vraťte se k domu, přistupte k studně, připevněte hadici ke kohoutku a použijte na díru skelnou vatu a pryskyřici. Druhý konec hadice vhodte do studně a pusťte vodu. Ta vyplaví korek, který budete znovu potřebovat. Vraťte se do suterénu v majáku a použijte kyselinu a střešinu na řasy a rošt a odstraňovač rzi na mechanismus pod ním. Ze člunu vyházejte vodu

dřevákem, díru překryjte látkou z věže majáku a zašpuntujte ji korkem. Teď již stačí jen použít pádlo a jede se...

### 3. část

Po ztroskotání vstupte do domku a otevřete šatník (2x). Koukněte se do koše na stole a seberte z něj hřebík, kapesník a kus chleba. Zpod židle vyndejte zápisník, vyšplhejte na ní a pomocí hřebíku oddělejte svícen. Vyjděte ven, polijte kousek chleba nuoc-mamem a hodte jej na střechu. Až bůže spadne ze střechy dolů, odřízněte z ní břitvou provaz, Prozkoumejte svícen a zjistíte, že jde o kotvu. Přivažte ji tedy k lanu a vyhodte ji na skálu, čímž se vrátíte do zahrady před domem.

Vraťte se do suterénu majáku pro své věci a vejďte do domu. Cestou nezapomeňte vzít poleno u dveří, odříznout břitvou kus hadice a otevřít s ní barel. Uvnitř domu seberte hasicí přístroj a rozbijte kusem hadice loď v lahvi. Seberte tyč u zdi a položte ji na ohniště. Přidejte tam ještě poleno, kapesník a kerosén a zapalte to. Postavte prázdný barel na stupínek u ohniště, zacpěte díru svíčkou a naplňte jej pískem z truhly za pomoci dřeváku. Až se otevře, vstupte do tajného vchodu.

Otevřete sloup a vyjměte kleště. Položte podložky na zem před truhlu, použijte měděný drát na elektrický drát a přeštípněte elektrický drát kleštěmi. Použijte malou trubičku na kaluž a polijte zámek. Zmrazte jej hasícím přístrojem a odlomte zámek kusem hadice.

### 4. část

Vezměte pádlo u dělových koulí vpravo vzadu a pomocí kleští vyndejte jeden z kolíků u stěny. Vraťte se dolů do nákladového prostoru a otevřete hákem truhlu. Seberte z ní šaty a stuhu, vyndejte kleštěmi hřebík na spodku stoličky vedle kotvy a vyšplhejte nahoru. Svažte kolík s pádlem pomocí stuhy a spojte je s kleštěmi ohnutým hřebíkem. Takto vytvořeným nástrojem zatáhněte za provaz v jednom z výklenků, podívejte se na jeho konec a připevněte jej k vývrtce, kterou zavrtáte do stěny. Jděte k oknu, v němž visí provaz. Zatáhněte za něj a podívejte se třikrát do kbelíku. Seberte pilu, vytáhněte ze zdi vývrtku a osvobodte Melkiora.

V kapitánově kabině vyjděte na balkón a z tyče (STERN) seberte pirátskou vlajku. Vraťte se a pod židlí u stolu seberte stříbrný klíč. Jděte do ložnice a otevřete oboje dvířka u skříňky. Seberte vonné soli, misku a kousky banánu z talíře vpravo ode dveří. Jděte do koupelny a pod levým dolním rohem koberce najdete bronzový klíč. Odemkněte s ním šuplík u stolu a seberte kolíčku a nůž. Nožem odřízněte koberec v ložnici a slezte dolů. Na díрку ve sloupu použijte vývrtku a vyndejte klíč. S ním jdou otevřít na tomto patře dvoje dveře. Jedny vedou do skladu a druhé do kanceláře. Ve skladu seberte leštadlo z police a v kanceláři prsten z šuplíku v sekretáři a klec zpoza záclony. Jděte až úplně dolů a otevřete nožem tajnou skrýš v truhle, kde byly šaty. Zopakujte to a jděte ke sloupu, po němž jste se dostali z kapitánovy kajuty. Posypte jej pudrem a cesta nahoru je volná.

Jděte tedy do koupelny, použijte leštadlo na kapesník a obojí na umyvadlo. Potom obtiskněte kolíčku na umyvadlo a získáte kód, který si zapamatujte. Nyní použijte prsten na díрку ve dveřích skříňky a vstupte

do tajné chodby. Uvnitř hudební místnosti seberte desku se stolku a gramofon zpoza baru.

Vraťte se nahoru a položte gramofon na hudební stůlek, vložte do něj desku, zatočte klikou a stiskněte páčku. Na opačnou stranu místnosti položte klec a ještě před tím do ní vložte banány. Nyní položte pod trám napravo od skříně misku a do ní nalijte kyselinu a nasypete soli. Až bude ptáček v kleci, hodte na něj vlajku.

Otevřete velkou skříň stříbrným klíčem a vyndejte z ní železný klíč. Jděte ke kleci a za ní je obraz, pod nímž se skrývá sejf. Ten otevřete kombinací z umyvadla. Vezměte zevnitř box a použijte jej. Až se vám zvětší, otočte jej vpravo a zmáčkněte horní panel. Uvnitř je malý klíček. Z původní pozice nyní zamáčkněte nejprve horní a pak střední panel a objeví se klíčová dírka. Použijte klíček a vyndejte revolver.

Jděte na střední palubu a vezměte s sebou klec. Jděte až dozadu a ručníkem zatáhněte za kolečko vlevo. Do tajného výklenku vložte klec a zase ji vyjměte. Otočte se a na padací dveře na zemi použijte železný klíč.

Dole nejprve zajistěte dvířka v sloupu vzadu a seberte balík bavlny za sarkofágem. Položte ho pod sloup a hákem vyšťouřejte z horní police v sloupu láhev rumu. Etiketou odmočte houbou a z podlahy vytáhněte čímkoli kovovým zapadlý náhrdelník. Ten použijte na revolver a odstřelte Yorubovi pouta (SHACKLES). Teď již stačí dát Melkiorovi etiketu z rumu.

#### 5. část

Promluvte si s Melkiorem a jděte k vodopádu. Vývrtkou udělejte otvor do kokosového ořechu a trubičkou z něj vysajte trochu mléka. Promluvte si s chlapcem a jeho zvířeti dejte trochu mléka a vlajku. Poté použijte papouška na otvor ve skále.

Použijte klíč na falešné dno klece. Nalezené drobáky použijte do otvoru v dveřích Makandalovi chýše. Jděte k Delii a vstupte. Až se podívá po svých brýlích, seberte její knihu receptů. Po jejím odchodu použijte na pavouka zrcadlo a vezměte blůzu. Vraťte se k Makandalovi a postavte holocom na stůl, otevřete okno, spusťte holocom a až se Makandal schová, nalijte do jeho sklenice Deliin lektvar. Až se napije, seberte sklínku a jděte k Delii. Dostanete od ní inverter. Jděte k Makandalovi a získaný bequiet zinvertujte na speakable. Ten předejte Serapionovi a můžete si s ním popovídat. Až vás opustí, zatukejte na jeho dům znovu a dostanete sůl. Zinvertujte ji na cukr a získejte si přízeň psa.

V kuchyni vezměte pytlík se stolu a vyndejte z něj květinu. Pytlík použijte na ohniště a položte opět na stůl. Až do něj vleze had, vhodte pytlík do ohně. Pak už stačí jen použít květinu na Jeratha a je vyhráno.