

# GRIM FANDANGO

## DETONADO

Responsável: Spike | Revisão e Ajustes: RafaelGC

Disponível originalmente: <http://bit.ly/JAHZom>

v1.0 | 16/12/2013

### • EL MARROW

Pegue a carta do tubo de mensagens. Leia. Você descobrirá um certo envenenamento na Terra dos Vivos. Pegue o baralho na mesa dos livros de venda. Saia do seu escritório.

Converse com a secretária. Utilize o baralho no furador da mesa dela. Pegue o elevador da esquerda e desça até a garagem. Lá, entre à esquerda. Haverá uma cabinezinha no fundo à direita e umas gavetas de ferramentas ao lado. Mexa nelas, você encontrará Glottis. Converse com ele e ganhe a ordem de serviço que deve ser assinada. Volte e desça ao outro elevador. Saia do prédio.

Vá no palhaço. Peça dois balões de minhoca morta e outro que não seja minhoca morta. Pegue também o pão da barraca ao lado. Entre na passagem do lado direito do prédio. Percorra o corredor até o final. Suba a corda feita de gravatas.

Entre pela janela do escritório de Don Copal. Use o computador dele e altere para a mensagem: "Por favor Eva! Assine você mesma! Estou ocupado!". Volte até a secretária. Entregue a ordem de serviço para ela. Eva irá assinar a ordem. Você irá para a Terra dos Vivos.

No restaurante, corte com a foice o saco no chão. Bruno estará lá. Após uma série de animações você deve entrar na porta do escritório de Domino (que fica ao lado do seu). Converse com ele. Volte até lá embaixo, no hall de entrada. Entre na porta da máquina de embalagem de mortos. Use um balão de minhoca morta em cada mangueira.

Volte ao seu escritório. Use os balões cheios no seu sistema de tubos. Desça até a outra porta no hall, no Centro de Comunicações, e pegue o extintor. Você verá um demônio concertando o sistema de tubos. Converse com ele. Tranque a trava de dentro da porta. Saia da sala. Quando o demônio sair da cabine, esta tranca impedirá que a porta se tranque.

Volte à cabine. Use a carta no tubo. Após animações você estará no seu escritório com Meche. Converse com ela. Vá até a porta do escritório de Don. Eles te levarão para a garagem. Bata na porta. Aparecerá Salvador Limones. Convença que você até explodiria o Departamento da Morte de tanta raiva. Na sala secreta no subsolo, converse com todos. Suba novamente pela corda de gravatas. Ande pela marquise até a janela do escritório de Domino. Entre nela. Dê três socos no saco. Pegue o protetor de dentes. Abra a gaveta. Pegue o coral.

Use o coral na ponta solta (a outra) da corda de gravatas. Jogue na escada. Suba até o telhado. Coloque um balão e depois o pão cerimonial naquele respiradouro do chão. Os pombos irão comer o pão, estourar o balão e fugir. Pegue os ovos. Desça até a garagem. Entre na sala. Use o protetor de dentes naquela máquina da gosma chamada dente-cura.

Entregue os ovos para Salvador Limones e o molde de dentes para Eva. Agora você faz parte do movimento revolucionário. Salvador te levará para a Floresta Petrificada.

## • FLORESTA PETRIFICADA

Na floresta você encontrará Glottis triste. Ele arrancará o coração. Entre na passagem ao lado direito dele. O coração estará preso na rede das aranhas. Coloque um dos ossos que está no chão na rede e corte-a com a foice.

Pegue o coração e coloque-o em Glottis. Leve o Ossomóvel para a passagem da direita. Você encontrará uma máquina no fundo, uma série de canos no chão e uma chave que está para baixo. Glottis irá trazer um carrinho-de-mão.

Para pegar o amortecedor, desligue a chave ligue quando Glottis estiver lá em cima. Depois você deve mover o carrinho-de-mão em cima dos canos até que aqueles pistões da máquina se mexam de forma alternada 2 da direita e depois 2 da esquerda, sempre assim.

Quando acontecer isto, feche a chave. Glottis subirá na máquina. Ligue a chave enquanto ele estiver lá em cima. Pronto!

Agora leve o Ossomovel para cima pelo caminho de pedras. Entre na porta. Pegue 4 ossos na ponte. Entre na passagem à esquerda. Jogue um osso no poço de piche. Um castor subirá por trás de você e irá pular no poço. Enquanto ele cai, utilize o extintor de incêndio nele. Você irá apagá-lo e consequentemente matá-lo. Repita isto até todos os 4 castores morrerem.

Volte a parte inicial da floresta e pegue a placa que indica o caminho para Rubacava. Coloque-a no meio daquele lugar onde há muitas cavernas (à frente) vá colocando-a (não entre nas cavernas, elas não tem nada haver) até a placa apontar p/ o chão. Entre na passagem com Glottis.

Pegue a chave da placa, entre no caminho petrificado, abra o portão e pronto. Você irá para Rubacava.

## • RUBACAVAL

Ao subir as escadas. Entre na neblina. Você cairá. O capitão te salvará. Converse com ele. Suba até o bar. Converse com Senhor Flores. Pegue a foto. Entregue-a para o capitão. Leve o diário até Flores e consiga o emprego.

Saia lá de fora. Entre na sala com biombo à sua frente. Use aquela máquina na sua mesa. Faça com que o policial (mesa da direita) perca o jogo. Pegue o bilhete de Salvador na sua mesa. Desça as escadas. Converse com Lupe. Desça as escadas. Pegue a garrafa com a bebida amarela. Entre no salão. Converse com Charlie sentado na mesa. Consiga a máquina de falsificar bilhetes de apostas.

Saia do bar. Você encontrará um corvo que te levará até o navio. Você cairá no mar. O capitão te salvará novamente. Converse TUDO com ele. Vá para a ponte de pedra. Entre na segunda passagem à direita, converse com as marbelhas. Volte e, antes de entrar pelo caminho de pedra, entre à esquerda (do manny) (ao lado do Blue casket) entre no elevador. Saindo do elevador, suba a escada à esquerda do elevador.

Você voltará para o CALAVERA café. Volte a Charlie, e consiga o passe VIP para o salão das grandes Apostas. Vá para o Blue Casket. Entregue o bilhete de Salvador às 3 pessoas que possuem um livro em sua mesa. Pegue o Livro. Siga p/ dentro do bar e converse com Olivia.

Entregue este livro para as Marbelhas. Uma delas será presa. Volte até o Glottis. Fale para ele sobre o Salão das Grandes Apostas. Ele sairá correndo para lá. Vá você também até lá. (Lá em cima, ande para frente do elevador, se afastando dele passe por aquela ponte que tem o dirigível e entre na porta ao lado da bilheteria aí é só subir o elevador)

Converse com o Nick, sentado na mesa até ele resolver ir conversar com o chefe dele. Após ele deixar a mesa, pegue a caixa de cigarros com a chave. Vá até a sala de entrada do dirigível. Dê a caixa de cigarros para Carla dizendo que encontrou em baixo de sua mesa abandonado. Ela jogará lá no dispositivo antibomba. Pegue a chave.

Suba as escadas novamente até Carla. Quando você estiver perto dela, beba a bebida de ouro. Entre naquela passagem de embarque.

Então espere Carla falar e fale tanto do detector de metais que ela se irritará e jogará no depósito de cocô de gato.

Vá até o depósito de cocô de gato e pegue o abridor de latas.

Para pegar o detector de metais use o foice no monte de cocô. Pegue o detector. Vá até o farol. Abra-o com a chave. Lola te entregará a um bilhete do sistema de casacos de Lupe número 22. Entre na cozinha do Salão das Grandes Apostas. Pegue a pipeta. Espere que o garçom apareça. Ele entrará no armário. Feche as portas e use a foice para trancá-la.

Saia. Glottis beberá todo o barril de vinho. Suba as escadas e use o abridor de latas no barril. Entre nele. Você irá para o depósito de vinho. Pegue o trator. Entre no elevador com ele. Você verá que na porta há dois buracos em baixo dela. Enquanto você estiver subindo, você verá que há uma passagem que o elevador não para nela. Quando a passagem estiver passando pelo elevador, coloque as cerdas do trator dentro do buraco da direita. O elevador parará, pois as cerdas impedirá que o trator continue.

Saia do trator e use a alavanca que sobe as cerdas. A porta irá abrir e você poderá entrar na passagem. Você encontrará uma mala de bilhetes para o Número Nove. Pegue-a. Você receberá o bilhete do sindicato. Dê o bilhete número 22 para Lupe. Você receberá um casaco com um papel número 36. Volte ao Blue Casket e encha a pipeta com o líquido da pia da cozinha. Vá até Toto Santos. (naquele local de embarque onde Meche embarcou, desça a escadinha no canto) Abra a geladeira. Abra a gaveta da geladeira.

Volte a outra tela. Enquanto Naranja e Toto olham para a geladeira, coloque a pipeta na garrafa que Naranja bebia. Pegue o colar de Naranja. Coloque o colar num dos corpos da funerária (em baixo da cadeia) e entregue o detector de metais para o coveiro. Naranja será decretado morto. Entregue o papel número 36 que você conseguiu com o casaco para Toto Santo.

Você receberá uma foto com um gato e atrás uma placa com o número 6. Use a máquina de falsificar bilhetes e faça um bilhete de aposta com os seguintes dados: Semana 2, Terça-feira, Jogo 6. Aposte (mas aposte na outra janela, à esquerda das escadas). Você ganhará uma foto com Olivia e o advogado. Volte ao salão da grandes apostas e mostre para o advogado a foto. Ele libertará a abelha.

Para fazer Glottis sair do jogo, volte à sua sala e use aquela máquina na mesa. Faça o policial perder novamente.

## • LIMBO

Desça a âncora da esquerda e suba a da direita. Agora leve o Limbo para esquerda também. Agora desça a âncora da direita. Uma âncora irá prender na outra. Suba a âncora da direita. Vá na janela da direita. Use a foice nas âncoras. Agora suba a da esquerda. Você irá fazer uma rachadura no navio. Leve o Limbo para frente (colocando as 2 alavancas para frente e depois para trás).

Dentro do mar espere Cheppito aparecer (ele estará dando voltas). Quando isto acontecer, converse com ele. Depois disto ele ficará poucos segundos sentado ao seu lado. Quando ele estiver, pegue o lampião dele. Quando você estiver com ele na mão, pressione a tecla da esquerda, assim Glottis, ajudará a toma-lo. Siga em frente. Vá para a rocha cheia de tentáculos. Passe em volta dela. Cheppito será agarrado pelos tentáculos.

O polvo gigante irá agarrar Cheppito. Vocês irão para a Quina do Mundo.

## • A QUINA DO MUNDO

Suba o elevador. Entre na sala de Meche. Entre naquela outra porta e converse com ela. Converse com os angelitos e consiga o martelinho. Vá para sala de Meche. Mova o cinzeiro até que ela queime a meia-calça com as cinzas do cigarro. Pegue a meia dentro do lixo.. Desça o elevador. Troque com Cheppito a meia pela arma, e o martelinho pela furadeira. Siga em direção à você na tela e (com a esteira andando para frente) suba até a terra.

Vá no guindaste. Leve-o para o outro lado da praia. Desça as correntes com o peso até a praia. Saia do guindaste e use a furadeira no peso. Desça as correntes até aqueles tubos de espinho. As correntes irão prender nos tubos. Suba com a corrente. Agora volte com o guindaste. Desça as correntes. Faça que estas enrolem naquela seta de concreto em baixo da água. Para fazer isto utilize a alavanca. Faça o fluxo de areia descer. Assim a corrente descerá. Agora faça o fluxo de areia subir. A corrente irá embolar na esteira. Faça de novo o fluxo de areia descer. Assim a corrente ficará presa na seta de concreto! Suba as correntes com a máquina lá em cima.

O navio sairá do mar. Entregue a arma para Meche. No cofre use a furadeira na porta. Aparecerá quatro rodelas com um lado plano. Faça com que todos os lados planos fiquem alinhados, voltados para o lado direito. Coloque a foice aí. Abra a porta. Entre e feche a porta. Use a foice no sistema elétrico da porta. Uma passagem na parede se abrirá. Pegue o machado. Leve-o para a outra sala.

Há um azulejo no chão que se você bater com o machado, abrirá uma passagem. Para saber qual é, abra o sistema de incêndio e, ao fechar veja por onde a água escoar. Bata nesse azulejo. Entre na passagem.

Na disputa com Domino, basta usar a foice no olho do polvo!

## • PORTAL DO NONO SUBMUNDO

Desça as escadas, pegue a xícara de volta com Bruno. Volte. Pegue o recado de Hector LeMans. Entre na estação. Converse com Cheppito. Desça as escadas. Entre na sala onde Glottis está doente. Pegue os trapos na gaveta e coloque a xícara no porta xícaras. Molhe o trapo com o óleo. Coloque o trapo sujo na torradeira. Ligue-a. A massa dentro da xícara irá pegar fogo, e servirá de combustível. Você voltará para Rubacava.

## • DE VOLTA A RUBACAVA

Pegue a garrafa com o capitão. Vá no Blue Casket. Entre na cozinha. Encha a garrafa com a dose de caixão dentro do barril. Vá no Toto Santos e pegue o nitrogênio líquido dentro do armário de cima da parede. Dê a bebida de caixão à Glottis. Converse com ele. Você irá falar uma coisa bem nojenta e ele irá vomitar. Jogue o nitrogênio no vomito. O vomito irá solidificar. Desarme a bomba.

## • NUEVO MARROW

Pegue o braço do agente brotado. Pegue a foto no lixo. Dê o recado de Hector LeMans e a foto ao pássaro na janela. Saia. Pegue o controle remoto com Glottis. Suba as escadas. Suba as escadas do fundo. Converse com os dois palhaços. Pegue o bule de café na bandeja. Suba as escadas. Jogue o café na cabeça dos palhaços lá de cima. Coloque o braço no moedor da máquina de fazer neve (é só pegar o braço e colocar aonde o Manny fala: "Esse fazedor de neve é imenso!") Pegue o moedor portátil do fazedor de neve (pegue com a tecla para guardar item) com o osso dentro. Guarde. Leve o café agora para a moça na outra sala. A moça irá te maquiagem. Use o triturador com o osso naquele derramado do lado de Glottis. Quando o osso triturado cair nele, o osso irá brotar. Assim forma-se um caminho de flores te indicando o caminho certo. Vá fazendo isto até te levar no monstro.

No monstro leve o Ossomóvel ao máximo para frente. Suba-o com o controle remoto. Suba na plataforma de madeira ao lado. Vá até ao máximo para frente. O monstro irá virar para frente. Desça o Ossomóvel com o controle remoto. O Ossomóvel irá prender o rabo do monstro. Assim você poderá descer as escadas. Entre na casinha. Desprenda com a foice a melega Na parede. Pegue a arma e a lata com o cara desesperado. Vá até o cassino. Converse com ex-agente de Salvador que está só com um braço no monociclo (apostando ao lado). Converse com Meche e ajude-a a cobrir Chowchilla Charlie (apostando). Enquanto ele estiver coberto, converse novamente com o ex-agente no monociclo. Ele irá entrar dentro da máquina e ela soltará o dinheiro. O apostador trocará de roupa. Agora, entre dentro do banheiro e troque a roupa. Vá até o demônio na porta do elevador. Ele te fará uma pergunta. Para responde-la corretamente, utilize os números no painel acima. Um deles é o correto.

Você será levado para uma sala, e encontrará Flores. Converse com ele e convença a comprar bilhetes NN. Hector te levará para sua antiga sala.

No terraço, ponha o osso ralado naquela rachadura e depois coloque o fertilizante da latinha. A dançarina irá tombar. Suba as escadas. Você será levado à estufa de Hector. Suba o morro. Entre na estufa.

Hector atirá em você. Utilize o nitrogênio líquido na ferida. Volte até o carro. Converse com a cabeça de Salvador. Depois dele suicidar, Abra a mala de bilhetes NN. Um bilhete irá voar em direção à Salvador. Pegue-o. Vá para o lado de trás da estufa. Se você ficar correndo por ali, há um local onde o bilhete escapará de sua mão em direção ao lugar onde o resto do corpo de Salvador está enterrado. Onde o bilhete cair, use a foice. Pegue a chave do porta-malas e use nele.

Pegue a arma. Atire na casinha de madeira. Vá até a estufa e tente entrar nela. Você verá Hector morrer e pronto! Agora é só assistir o final do jogo!

**Para mais informações sobre o universo pont-and-click, acesse:**

[www.scummbbr.com](http://www.scummbbr.com) | [facebook.com/advgamesbrasil](https://facebook.com/advgamesbrasil)