

Solution Goblins 2

[Imprimer la solution](#)

Niveau 1:

Cliquez sur Winkle, puis sur le saucisson. Pendant que les vieux rigolent, cliquez sur Fingus puis sur la bouteille. Sortez à droite pour aller à la fontaine. Cliquez sur Fingus puis sur la statue. Cliquez sur Winkle puis utilisez la bouteille sur le jet d'eau. Utilisez la bouteille sur le crapaud. Ramassez la pierre. Fingus lance la pierre sur le mécanisme, le tire, puis Winkle grimpe sur le toit. Fingus parle avec le magicien. Winkle grimpe dans la cheminée, la porte est ouverte. Dans la maison, Winkle marche sur la queue de la carpe. Fingus prend les allumettes dans sa gueule. Utilisez la bouteille et les allumettes sur la théière, puis attendez. L'un des deux personnages doit souffler sur le feu. Fingus prend la clé ronde, la met dans le coucou et la tourne. Winkle lance la pierre à l'oiseau. Ramassez la grosse clé et ressortez. Ouvrez le cellier avec la clé. Prenez le vin. Retournez au village. Utilisez la bouteille sur les fleurs. Donnez les fleurs arrosées au vieil homme à côté du saucisson. Winkle se place sur le paillason devant la maison. Fingus pousse le bouton. Winkle peut prendre le saucisson. Sortez par l'arche pour aller chez le géant. Winkle prend la poule par le cou. Fingus utilise le saucisson sur la tête de la poule. Prenez l'oeuf. Fingus utilise le saucisson dans l'ornière devant le chien. Winkle passe le chien et se dirige vers le tas de bois, puis passe par le trou dans l'arbre. Les deux personnages remontent par le trou dans le mur. L'un d'eux utilise les allumettes sur le tas de bois. Fingus met l'oeuf dans le feu. Donnez le vin et le saucisson au géant.

Niveau 2:

Fingus sort une bombe de la tour. Pendant qu'il la tient, Winkle utilise les allumettes dessus. Cela désintègre le gardien. Ensuite, c'est Winkle qui sort une bombe de la tour. Quand Fingus la tient, il utilise les allumettes dessus. Le tapis s'envole, mais il est attrapé par une main. Enfin, Fingus sort une bombe de la tour et Winkle l'allume. Le tapis est libéré. L'un des deux personnages monte sur le tapis et parle avec le magicien. Allez deux fois à gauche. Winkle utilise la bouteille sur la nymphe. Fingus utilise la bouteille sur l'arbre puis monte dans sa main. Winkle se place sur la pierre sous la branche. Fingus secoue la branche. Si nécessaire, recommencez la même opération mais en inversant les personnages pour avoir la fleur. Fingus utilise la fleur sur la pierre. Fingus ouvre la pierre et récupère le miel. Il se place sur le rocher derrière la pierre. Winkle ouvre la pierre. Fingus saute sur l'abeille. Fingus donne le miel à la nymphe, et prend le champignon. Winkle frappe à la porte et montre le champignon. Dans la maison, Winkle attrape un ver dans le bocal. Fingus se place sur le plateau sous le vautour. Winkle pousse le bouton. Pendant que Fingus s'accroche à la viande, Winkle lance le ver au vautour. Donnez la viande au piranha et prenez l'os. Winkle met le champignon dans la machine et Fingus pousse le bouton sur la machine. Fingus va sur la poubelle. Winkle donne l'os à Vilvalart. Prenez l'elixir de gentillesse et la pince. Les deux personnages doivent remplir la bouteille au récipient. Dans la salle de musique, Winkle met la main dans le phare et obtient une baguette. Il utilise la baguette sur la capuche pour avoir un filet. Fingus saute sur le ressort. Winkle met la main dans le phare pendant ce temps-là. Il récupère une pompe. Les deux personnages doivent sauter ensemble sur le ressort. Cela ouvre une porte. Winkle utilise la pince sur le tuyau. Fingus va voir le guitariste en passant par le trou à gauche. Winkle passe par le trou à droite. Fingus parle au guitariste. Winkle attrape la note avec son filet. Fingus passe par le trou à droite. Winkle utilise la pompe sur le saxophoniste. Fingus attrape le moustique avec le filet. Winkle passe par le trou à droite. Fingus utilise la pompe sur le saxophoniste. Winkle attrape la note avec le filet. Fingus passe par le trou à droite. Winkle met le moustique sur le phare. Fingus attrape la dernière note avec le filet. Winkle lance la pierre sur le ballon. Il va dans la maison où on aperçoit le garçon. Pendant qu'il entre, Fingus va dans la maison du haut. Fingus donne le ballon au joueur de basket. Quand la balle rebondit sur le panier, Winkle saute dans le panier. Parlez au maire puis à Tom. Winkle utilise la mélodie sur la maison du bas. Parlez à Tom, prenez le sablier. Revenez à la tranchée et utilisez le sablier sur la tranchée. Passez par le trou.

Niveau 3:

Winkle réveille Rustik. Fingus prend le chewing-gum du garde à droite dès qu'il ouvre la bouche. Utilisez le chewing-gum sur l'armoire pour avoir une empreinte. Winkle met la mayonnaise sous le masque vers la droite de l'écran. Fingus va en haut de l'écran et saute sur la mayonnaise. L'attention du garde est détournée, Winkle prend l'épée. Prenez la mayonnaise. Sortez par la gauche de l'écran. donnez l'empreinte et l'épée au forgeron. Winkle utilise le tabouret sur Oto. Fingus doit rapidement sauter sur la boule de la lance. Fingus saute sur le soufflet. Il va voir le forgeron, prend la clé et l'enclume. Winkle donne la mayonnaise au gnome à droite. Fingus prend un bout de viande avec le tabouret. Retournez dans la salle des gnomes endormis. Fingus donne la viande à Amidal. Ouvrez l'armoire avec la clé. Chacun des deux personnages prend un scaphandre dans l'armoire. Sortez par la droite de l'écran. Winkle va dans le tunnel. Il y a un bouton derrière la hache. Fingus appuie sur le bouton pendant que Winkle soulève la hache. Pendant que la bouche bouge, Winkle passe la porte. Fingus utilise alors le tabouret sur le palan. Winkle utilise le dentier sur Schwartz puis lui donne l'enclume. Les deux personnages utilisent leur scaphandre sur le puits.

Niveau 4:

Fingus pousse le fanal. Winkle attrape le poisson-lampe. Il le met sur le ??? sur le côté droit de l'écran au-dessus de la statue. Sortez par la droite de l'écran. Fingus se glisse dans le trou à côté de la porte avec les barreaux. Winkle lance le coquillage, Fingus l'attrape. Fingus utilise le tabouret sur l'hippocampe. Il rentre dans la grotte. Quand le gant apparaît, Winkle lance le coquillage depuis l'endroit où Fingus l'avait posé. Winkle soulève le coquillage et récupère un gant et une étoile. Fingus met le gant sur le blob, prend la bouteille et donne le parchemin à la pieuvre. Winkle prend la bouteille, prend la perle et la donne à la sirène. Il reprend le gant et retourne sur la scène du naufrage. Winkle appelle la murène avec le fanal. Fingus va sur le gros coquillage à droite. Quand Winkle utilise le gouvernail, Fingus est propulsé à côté de la statue. Winkle lance l'étoile sur le coffre. Fingus touche la statue et prend l'épée. Winkle passe la porte. Fingus lance l'épée sur le crâne. Il prend le diamant et le donne à la sirène. Reprenez le

tabouret avant de prendre la sortie.

Niveau 5 :

Fingus touche l'espadon. Winkle prend le sel. Fingus soulève le couvercle du pot et Winkle met du sel dans le pot. Prenez la lime dans l'un des trois pots. Winkle se place vers la corde au-dessus de la cuisinière à gauche de l'écran. Fingus utilise l'autre bout de la corde à droite de l'écran pendant que Winkle tire sur la corde. Fingus lime la chaîne de la cage du colibri et prend une punaise sur le mur. Winkle verse du sel sur les boulettes de viande. Quand Oumkapok soulève la cuisinière, Winkle met la punaise sur la caisse. Fingus verse l'elixir de gentillesse sur la boulette volante. Allez à la salle du trône. Fingus prend le poivre. Winkle utilise le tabouret sur la corniche et Fingus monte sur ses mains. Fingus pousse le bouton. Winkle passe par la porte qui s'ouvre sur le côté droit. Fingus va vers la langue et la tire quand Winkle est dans l'oreille : il récupère la couronne. Winkle tire la langue quand Fingus est dans l'oreille : cela fait sortir un cafard. Placez Fingus près du trou à droite et Winkle près de l'orifice à gauche. Quand Winkle passe la tête dans l'orifice, Fingus utilise le gant sur le trou pour attrapper le cafard. Mettez le cafard sur le trou à droite et versez de l'elixir de gentillesse dessus. Faites remonter les deux goblins sur la corniche et répétez l'opération pour obtenir un autre cafard. Faites revenir les deux personnages dans le coin gauche de la pièce et sortez vers la salle de l'armure. Fingus touche la pierre. Il ouvre le heaume et met la couronne dessus. Winkle prend une plume du heaume et l'utilise sur le pot de peinture. Mettez le cafard devant le trou. Utilisez l'elixir de gentillesse, le pinceau et le poivre sur le cafard. Le bouffon est libre. Retournez à la scène du trône. Fingus libère le bouffon. Retournez à la salle de l'armure. Placez le bouffon vers la machine sur le toit. Placez Fingus sous la machine, le bouffon utilise la machine. Répétez la manoeuvre avec Winkle.

Niveau 6 :

Winkle prend la pointe du couteau pendant que Fingus prend le manche. Répétez la manoeuvre plusieurs fois. Winkle utilise l'allumette sur l'oeil et le bouffon donne un coup de pied dans l'oeil. Fingus regarde la bougie puis prend le marque-page. Mettez le marque-page dans la bougie. Ramassez l'éclat de verre et maintenez-le dans le rayon de lumière. Ramassez la cire. Utilisez la cire sur le sceau pour avoir l'empreinte. Utilisez l'empreinte sur la serrure. Ramassez la graine. Mettez la graine sur le village sur la carte. Faites glisser les trois personnages sur la plante.

Niveau 7 :

Winkle passe par le trou et ramasse le haricot. Cliquez sur la pierre pour faire sortir une taupe. Pendant que Winkle utilise le haricot sur la taupe, Fingus lui prend son bonnet. Winkle prend une pomme de l'arbre en utilisant une allumette. Pendant que la pomme saute, Fingus l'attrappe avec le bonnet. Winkle met la pomme dans le trou. Les deux goblins mangent un champignon. Dans le monde des rêves, Fingus touche les quilles. Pendant que la boule rebondit, Winkle va sur l'étoile à droite. Winkle met la balle sur le couvercle et reste sur le couvercle avec la balle. Fingus monte sur la dalle à droite de l'écran à côté de l'étoile pour faire tomber l'épingle. Répétez la procédure permettant d'obtenir une boule. Winkle utilise la boule sur le couvercle et monte sur la catapulte en dessous. Fingus saute sur la dalle à droite de l'écran à côté de l'étoile. Winkle se retrouve en haut de l'arc-en-ciel. Winkle appuie sur l'antenne, va sur la bulle et quand il atterrit sur le couvercle, Fingus saute sur la dalle. Winkle ramasse l'épingle. Répétez la procédure permettant de placer Winkle en haut de l'arc-en-ciel. Placez Fingus sur la dalle en face du faiseur de bulles. Winkle saute sur la dalle la plus haute. Fingus est en haut de l'arc-en-ciel à son tour. Fingus pousse le bouton. Quand le bouffon est pris dans le cercle à faire des bulles, Winkle appuie sur l'antenne. Fingus va vers la bulle et utilise l'épingle dessus. Les trois personnages se retrouvent au village.

Mettez le bouffon sur la catapulte. Pendant que Fingus pousse le bouton, Winkle catapulte le bouffon vers la clé. Recommencez jusqu'à ce qu'un oiseau vienne prendre la clé et le bouffon. Allez vers les montagnes au fond de l'écran. Fingus soulève la pierre et Winkle la prend. Recommencez pour faire monter la pierre d'un niveau encore. Placez Winkle sur la tête du lion. Fingus lance la pierre. Winkle pousse la tête en bas. Déplacez la pierre à nouveau en ne la faisant monter que d'un étage. Placez Winkle sur la tête du lion. Fingus lance la pierre. Fingus va sur la tête du lion. Winkle passe par le trou et fait tomber la tête. Fingus saute sur le centre de la plates-formes en lévitation, sur le "!!!" jusqu'à ce que Winkle puisse monter sur la pierre lui aussi. Winkle sert de pont. Fingus va libérer l'oiseau en utilisant la lime puis il prend la clé. Winkle retourne vers le haricot géant et ouvre la porte avec la clé.

Niveau 8 :

Donnez l'eau magique au bouffon. Ramassez le crayon à droite de l'écran. Fingus dessine sur le portrait avec le crayon. Winkle attrappe le boomerang depuis le fauteuil. Winkle verse de l'eau sur Tazaar avec la chope et Fingus utilise le boomerang sur le cure-dents. Ramassez le cure-dents. Winkle utilise trois fois le crayon sur le tableau noir à droite de l'écran. Ramassez l'éponge. Winkle ouvre le squelette avec le cure-dents et utilise l'éponge sur la flaque. Winkle souffle dans la pipe et Fingus tient l'éponge humide dans la fumée. Passez par la porte ainsi créée.

Niveau 9 :

Fingus va sur l'oeil à droite de l'écran. Winkle va sur le !!! en haut de l'échelle à gauche vers la droite de l'écran. Fingus est catapulté en haut. Il ramasse la souris et redescend. Fingus utilise la souris sur la boue et Winkle saute sur le crocodile. Il utilise tout de suite le boomerang sur les dents et va sur le !!! . Winkle met l'éponge sur le rocher. Mettez le bouffon sur l'oeil. Winkle va sur le !!! pour catapulte le bouffon sur l'éponge. Pendant que l'eau s'écoule, Fingus dessine une porte sur le rocher. Winkle utilise la poignée.

FIN

Blood le 20 Juillet 2005

