

Anna's Quest

Capitolo I Un Piccolo Esperimento

Dopo l'introduzione del gioco scegliete di giocare il Tutorial. Seguendo le istruzioni avvicinatevi alla porta di sinistra, poi cliccate sulla poltrona rossa a destra per sedervi. Rispondete due volte con la prima risposta, poi premete lo Spazio per rilevare gli hot-spot e premete col tasto destro sulla ciotola di sapone sulla scrivania in basso. Premete poi il cucchiaino col tasto sinistro. Aprite l'inventario, avviate la telecinesi e usatela sul cucchiaino. Prendete il cucchiaino nell'inventario e mostratelo alla telecamera. Parlate con l'orsacchiotto a destra di tutti gli argomenti. In basso, sulla scrivania, esaminate e prendete le forbici e il materiale da disegno. Esaminate l'unicorno a destra, provate a prendere il corno, usatevi le forbici per ottenerlo e poi usatelo di nuovo per prendere dell'imbottitura. Esaminate il casco. Esaminate il monitor della macchina e i pulsanti. Usate il corno che avete nell'inventario con il pannello davanti ai pulsanti per forzarlo. Guardate l'animazione. Prendete la palla, aprite l'inventario e usatela con le forbici. Usate poi la mezza palla con la luce blu per terra. Esaminate la scatola di legno sulla sinistra e provate a usarvi la telecinesi. Usate la telecinesi con la telecamera e guardate l'animazione. Uscite dalla porta a sinistra. Fine del tutorial. Scendete la scala a sinistra. Usate la telecinesi con la porta a destra. Guardate l'animazione.

Capitolo II La Grande Fuga

Prendete la lente che si è conficcata nella poltrona rossa a destra. Usate la telecinesi con l'altoparlante a sinistra. Andate a sinistra, esaminate il cappello da strega e prendetelo. Scendete a sinistra, spostate il tappeto rosso dalla parte sinistra, esaminate il canale di scarico e prendete un po' di muffa. Aprite il cassetto di sinistra del tavolo per ottenere un pezzo di filo, poi aprite quello di destra per ottenere una chiave a forma di cuore. Esaminate il gatto e provate a guardare il suo collare. Cliccate la scala a sinistra. Guardate l'animazione. Parlate col fantasma di tutti gli argomenti. Esaminate il quadro e provate ad aprirlo. Tornate nella camera di sopra e usate la chiave col cuore sulla scatola di legno sulla sinistra. Usate il registratore col microfono dell'altoparlante che avete raccolto prima. Sempre nell'inventario usate la muffa col pastello giallo. Andate a sinistra e usate il finto formaggio col ratto in alto a sinistra per ottenere la chiave. Scendete di sotto e usate la chiave col ritratto di Winnie. Usate il registratore con la porta a destra per registrare la voce della strega. Andate in camera e prendete il cuscino, nell'inventario aggiungetevi dell'imbottitura extra. Usate il cucchiaino col filo. Prendete le forbici, usatele sulla tenda rossa e poi usate il velluto col cuscino. Scendete di sotto e usate il cuscino col gatto. Prendete il collare del gatto. Usate il collare e il registratore con la cassaforte. Dopo essere scesi nel passaggio segreto parlate con lo Specchio di tutti gli argomenti. Nell'inventario leggete il libro degli incantesimi. Sulla destra esaminate le bottiglie e poi usatele per prendere un tappo di sughero. Per terra, a sinistra della candela accesa, esaminate e prendete l'anello d'oro. Esaminate il tombino in basso a sinistra, provate ad aprirlo e poi usatevi la telecinesi. Guardate dentro il

canale di scolo. Esaminate la mano e, usando la telecinesi, alzate in ordine pollice, indice e mignolo. Esaminate il fazzoletto caduto e usatevi il cucchiaino con lo spago per ripescarlo. Tornate al seminterrato. Sulla sinistra esaminate i libri e leggeteli tutti, uno sarà aggiunto automaticamente nell'inventario. Tornate al piano terra. Sulla sinistra esaminate il pezzo di tubo allentato e usatelo per smontarlo. Usatevi il tappo di sughero per bloccarlo. Parlate con Jbringel poi usate l'anello d'oro che avete nell'inventario su di lui. Salite al piano di sopra e aprite il rubinetto per ottenere i capelli. Andate a destra e parlate con Ben. Nell'inventario esaminate il progetto, poi esaminate il soffitto sopra la testa di Ben e usatevi la telecinesi. Usate il fazzoletto col letto. Vi troverete nel sogno col nonno. Esaminate il libro in alto a destra e provate a prenderlo. Guardate tutta l'animazione fin quando non sarete di nuovo nella casa della strega e il fantasma della donna non sarà scomparso. Scendete al piano di sotto e guardate l'animazione, poi scendete nei sotterranei e guardate la nuova animazione. Usate i capelli che avete nell'inventario con il calderone. Tornate di sopra in camera da letto, usate nell'inventario con il cappello da strega, poi la corda di fazzoletti appena ottenuta con il fermacarte, usate il tutto con il buco sul soffitto. Salite in soffitta. Esaminate la gabbia col drago. Prendete lo specchio sulla destra e aprite la gabbia per prendere il draghetto. Salite sul tetto, esaminate il corvo e parlategli. Esaminate poi il rattoppo sul tetto. Rientrate e usate la telecinesi con la crepa sulla parte sinistra del muro. Provate ad affacciarvi. Ritornate sul tetto e usate lo specchio sul corvo per distrarlo. Usate l'amuleto sulla luna ma non sarà abbastanza piena, usatevi allora la lente e poi l'amuleto con la lente. Rientrate in soffitta e guardate fuoco dall'apertura sul tetto. Andate in cantina e usate la piuma col calderone. Usate poi il pastello blu col draghetto e usate il drago col calderone per far bollire gli ingredienti. Mettete l'amuleto nel calderone. Andate in camera e guardate l'animazione. Usate la telecinesi con la bacchetta della strega e guardate l'animazione.

Vi troverete lungo il sentiero. Usate la telecinesi con la mela sul ramo in alto a sinistra. Usate di nuovo quel ramo con la telecinesi per farlo spezzare, poi usate il potere sul ramo in basso a sinistra fin quando non sarà rivolto verso l'alto. Usate la telecinesi sulla mela in modo che cada sul ramo che avete rivolto verso l'alto, poi usate di nuovo la telecinesi con la mela per farla cadere. Guardate l'animazione.

Capitolo III

Le Prove di Wunderhorn

Esaminate gli animali sulla destra e parlate con loro di tutti gli argomenti. Esaminate il foglio di avviso di ricerca appeso a sinistra della porta della chiesa. Esaminate il cartello segnaletico più in alto, quello della taverna e guardate l'animazione. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Uscite nella piazza. Parlate con Ben di tutti gli argomenti. Tornate a sinistra davanti alla chiesa e prendete il vicolo che va a nord alla sua sinistra. Guardate l'animazione poi parlate con la strega di tutti gli argomenti. Esaminate il lenzuolo appeso e usatevi la telecinesi. Andate a est. Entrate in chiesa e parlate col Prete di tutti gli argomenti. Esaminate le finestre in fondo alla chiesa. Uscite in piazza, tornate nel vicolo a nord e usate la telecinesi col lampione. Ritornate davanti alla taverna e parlate con Ben di tutti gli argomenti. Entrate nella taverna e guardate l'animazione. Usate il draghetto con le braci sotto la pentola a destra. Usate la telecinesi con i tubi vicino alla porta. Tornate nel vicolo dietro alla chiesa e usate il draghetto col lampione. Andate dentro la chiesa e guardate la

finestra illuminata. Guardate l'organo e noterete degli strani simboli sui tasti. Provate a premerne qualcuno a caso. Tornate fuori dalla chiesa ed entrate nell'emporio. Mostrate il diamante all'uomo e otterrete in cambio la lanterna rotta. Uscite e andate nel sentiero a destra. Provate a bussare al mulino e ad avventurarvi nel sentiero a destra. Tornate al villaggio e, sulla sinistra, parlate col fabbro. Rientrate nella taverna e provate a parlare con l'uomo seduto al tavolo. Parlate con l'oste di tutti gli argomenti fin quando non vi farà andare fuori dalla taverna. Usate la manovella della fontana e guardate l'animazione fin quando Gil non vi accompagnerà nella foresta. Parlate col fabbro di tutti gli argomenti. Esamine le liane sulla roccia a destra e provate a prenderle. Usatevi le forbici. Andate a destra verso il lago e guardate l'animazione. Parlate col fantasma di tutti gli argomenti. Tornate tre volte a ovest fino al villaggio. Esamine la paglia vicino al carretto per trovare l'ago. Usate l'ago con le liane e poi il tutto col lenzuolo. Andate tutto a sinistra e parlate con la figlia del fabbro. Andate a sinistra fuori dal villaggio e parlate con la volpe nei cespugli. Rientrate al villaggio e parlate con Ashley nella fucina. Chiedetele di aggiustarvi la lanterna. Tornate nella foresta ed esamine il ceppo dove era seduto il fabbro. Tornate in chiesa, esamine l'organo e suonate i tasti della fila centrale nell'ordine come segnato sul ceppo nel bosco, l'unico disegno più in alto dovrà essere riprodotto col tasto in alto a sinistra della fila superiore. Guardate l'animazione poi usate la telecinesi con la campana. Mostrate il draghetto al drago rosso che vi accompagnerà in cima alla montagna di vetro.

Esamine la finestra della casa e provate ad aprirla. Bussate alla porta e guardate l'animazione. Andate a nascondervi a destra delle rocce e usate la telecinesi con la finestra della casa. Parlate con l'uomo stando sempre nascosti dietro alle rocce. Tornate dalla draghessa e parlate con lei per farvi riportare al villaggio.

Tornate alla taverna e parlate con Gottfried di tutti gli argomenti. Andate al mulino e bussate alla porta. Una volta entrati parlate con la strega e sedetevi sullo sgabello. Guardate l'animazione e parlate con Hansel di tutti gli argomenti. Usate la telecinesi sulla trave alla vostra destra, poi sul martello a sinistra. Usate il martello sulla trave. Usate la telecinesi sul meccanismo della botola in alto. Usatela di nuovo sul meccanismo della botola. Guardate l'animazione. Usate la telecinesi con la botola a sinistra e guardate l'animazione. Bussate alla porta del mulino, entrate e sedetevi sullo sgabello. Uscite dalla porta ed entrate nel seminterrato. Chiudete la porta della cella. Andate nella foresta e prendete il sentiero a nord per la casa dei ladri. Bussate alla porta e guardate l'animazione. Nell'inventario utilizzate il costume da fantasma con le forbici per creare gli occhi, poi usate il tutto con la lanterna. Utilizzate il fantasma con la casa. Usate la telecinesi col fantasma e guardate l'animazione. Andate al villaggio, parlate coi musicisti e ditegli che avete trovato l'alloggio per loro. Bussate alla porta e otterrete il violino. Tornate al villaggio, entrate nell'emporio e con la telecinesi attivate la scimmietta in alto a destra. Prendete il violino e sostituitelo con quello dato dai musicanti. Andate al lago e usate il violino con l'acqua. Guardate l'animazione. Andate alla taverna e guardate l'animazione. Parlate con Ben. Tornate al mulino, entrate nel seminterrato e usate il filo da bucato con il meccanismo della botola. Uscite fuori e bussate alla porta del mulino. Sedetevi sullo sgabello e guardate l'animazione, quando la strega inizierà a saltellare sulla botola afferrate la corda sulle scale e guardate la nuova animazione. Provate a prendere il libro a sinistra. Scendete le scale e parlate con la strega di tutti gli argomenti.

In ordine dovrete dirle “Sono dalla tua parte”, poi la frase che inizia con “Sgh”, poi “Mi sono cimentata in un incantesimo” e infine “Ricordi l’incantesimo”. Andate al villaggio e raggiungete il vicolo della maga. Entrate e parlate con lei, parlate tre volte del terzo argomento. Tornate al mulino, entrate e usate il libro degli incantesimi a sinistra. Guardate l’animazione. Recatevi in chiesa, salite da sinistra sulla torre del campanile. Usate la telecinesi con la campana per farvi portare dalla draghessa sulla montagna di Vetro. Andate a destra dietro le rocce, usate la telecinesi con la finestra, mentre l’uomo parla usate nuovamente la telecinesi con la finestra. Guardate l’animazione.

Provate ad aprire la credenza vicino alla finestra. Esaminate il caminetto e otterrete la chiave. Usate la credenza. Guardate l’animazione.

Capitolo IV

Il Patto col Diavolo di una Damigella

Guardate l’introduzione. Usate il materasso a sinistra, poi prendete la molla. Parlate con la guardia di tutti gli argomenti. Poi parlate con Reynard di tutti gli argomenti. Usate la telecinesi con la porta, poi usatevi la molla. Usate la telecinesi sulla molla e poi usatela di nuovo con la porta. Parlate col troll malaticcio di tutti gli argomenti. A sinistra prendete un’anguria, il frullatore e dei peperoncini. Passate sotto l’arco e scegliete di andare a sinistra. Parlate con il troll di tutti gli argomenti. Andate due volte a est. Parlate con Wilfred di tutti gli argomenti. Usate l’anguria con la ghigliottina, poi usate la ghigliottina stessa ma non sarà abbastanza affilata. A sinistra raccogliete la lattina e il tovagliolo. Andate nella galleria a nord e parlate col troll di tutti gli argomenti. Tornate a sud e prendete il corridoio a est, quello verso il magazzino. Parlate col troll di tutti gli argomenti. Usate i peperoncini con la ciotola della capra. A sinistra prendete una torcia. A destra prendete una pietra per affilare. Andate a ovest e usate la pietra per affilare con la ghigliottina. Attivate la ghigliottina per ottenere l’anguria aperta. Andate a sud e usate la lattina con il distributore dell’acqua vicino al troll malato. Tornate a est e prendete la galleria a ovest. Usate le leve in ordine: destra, centro, destra. Prendete il barattolo di miele del piccolo orso. Usate il miele con il frullatore. Quando passate vicino a una qualsiasi torcia accesa usatela con la torcia che avete nell’inventario. Andate dal troll malaticcio e dategli il tovagliolo, poi usate il tovagliolo sporco col frullatore. Tornate dal boia e usatevi la telecinesi. Parlate col boia. Andate a sud, poi due volte a ovest e parlate col troll dell’ispezione. Tornate dal boia e guardate l’animazione. Usate la torcia accesa coi supporti metallici sul muro. Guardate l’animazione. Date la lattina con l’acqua all’uomo e guardate l’animazione. Parlate con Wilfred del fiore per ottenerne un disegno. Tornate alla vostra cella e chiamate Reynard dalla grata in alto a sinistra, parlate con lui del fiore. Una volta ottenuto usatelo col frullatore. Andate nel magazzino e usate il frullatore dell’inventario con il frullatore umano. Usate l’anguria col frullatore umano. Andate a ovest, poi a nord e usate la bibita contaminata col troll di guardia. Guardate l’animazione. Rispondete al Diavolo con tutti gli argomenti. Prendete la lettera nella cassetta postale a sinistra. Parlate col troll addormentato. Tornate a bussare alla porta, parlate dell’indovinello e dategli la risposta, poi andate via. Andate dal troll funzionario e parlate con lui del modulo per il rilascio collettivo. Usate la telecinesi col calamaio e guardate l’animazione. Usate la telecinesi con l’archivio in alto. Andate da Wilfred e parlate con lui. Tornate dal Diavolo e parlate dell’indovinello, rispondete 2-3-1. Andate da Wilfred

e mostrategli la lettera di licenziamento per fargliela modificare. Andate dal troll funzionario e dategli la lettera modificata. Andate a est. Aprite la porta della cella ed entrate. Parlate col Mago di tutti gli argomenti. Prendete della carne a destra e uscite dalla cella. Andate alla casa del Diavolo e bussate alla porta. Cliccate col tasto destro sulla porta per guardare dal buco della serratura. Guardate l'animazione. Andate alle gabbie degli orsi e spostate una volta la leva di sinistra e una volta quella di destra. Andate dal funzionario e usate la telecinesi sul calamaio. Tornate alle gabbie degli orsi e date il barattolo di miele all'orsacchiotto. Tornate a casa del Diavolo e bussate alla porta. Parlate col Diavolo di tutti gli argomenti dal primo all'ultimo. Guardate il filmato.

Capitolo V

Il Verdetto della Regina Voigt

Dopo l'introduzione esaminate la punta storta in alto e usatevi la telecinesi. Una volta caduta raccoglietela. Andate a sinistra e parlate con le guardie reali. Andate tutto a sinistra, esaminate la balla di fieno e usatevi la punta rotta che avete nell'inventario. Guardate in alto oltre le mura. Tornate a sinistra, poi andate a destra e riparate con le guardie reali. Andate tutto a destra e parlate con Reynard di tutti gli argomenti. Tornate tutto a sinistra e guardate oltre le mura. Usate la telecinesi con la frutta attaccata alla parte in alto a sinistra dell'albero e guardate l'animazione. Tornate a ovest, poi andate a est. Usate la telecinesi con la lancia della guardia ed entrerete al castello. Entrate nel castello. Rispondete all'uomo la terza risposta. Una volta dentro il castello andate alla cantina, la porta a destra più verso le scale. Parlate con la ragazza di tutti gli argomenti. Prendete del filo dalla scatola da cucito sotto il tavolo. Tornate a ovest. Andate nella porta a sud-ovest, quella della cucina. Salite la scala di sinistra ed entrate nella porta più a nord, la stanza della principessa. Esaminate le riviste sulla sedia vicino alla porta e prendete il coupon. Parlate con la principessa. Uscite dalla stanza ed entrate nella porta a sud-est. Leggete il biglietto con le istruzioni. A destra prendete la scala. Scendete e parlate con la ragazza-buffone di tutti gli argomenti. Uscite dal castello e parlate col principe di tutti gli argomenti. Andate a ovest e parlate con l'albero per ottenere un vestito, anche se troppo grande. Tornate davanti al castello e usate la scala con la finestra in alto a sinistra. Guardate l'animazione. Tornate al castello e andate nella torre dei piccioni. Usate i palloncini col piccione. Spostate verso l'alto la serranda più a destra, scoppiate un palloncino a sinistra del piccione, fategli scoppiare un palloncino sopra. Spostate verso l'alto la serranda in basso a sinistra e scoppiate un palloncino a destra del piccione. Alzate la serranda sopra al piccione e scoppiate un palloncino sotto il piccione, poi uno a destra e infine uno sopra. Andate dal buffone e ditele che la principessa ha bisogno di ridere. Andate in camera della principessa e usate la telecinesi con la crema sulla scrivania. Parlate con Ernestine e ditele di andare dalla cuoca. Avvicinatevi ai fiori ma scoprirete che sono finti. Andate in cucina e usate la telecinesi su Ernestine per farle cadere le palline. Guardate l'animazione. Parlate con Ernestine e ditele di andare da Cindy. Andate in cantina e usate la telecinesi su Ernestine. Parlate con lei e ditele di andare dai piccioni nella torre. Raggiungetela e anche qui usate la telecinesi sul Buffone. Parlatele e ditele di andare dal maggiordomo. Andate nella sala principale e usate un'altra volta la telecinesi su di lei. Parlate con Ernestine e ditele di andare dalla principessa, usate la telecinesi per far cadere i pomodori e guardate l'animazione. Raccogliete la scarpetta di cristallo. Andate fuori e

parlate col Principe Cigno dei seguenti argomenti: 3-2-2-1-3-1-2. Il principe taglierà la testa del cigno e scapperà lasciando cadere una scarpetta di cristallo. Raccogliete la scarpetta. Andate in cucina e usate il vestito col coltello. Salite in piccionaia. Usate la spilla col coupon, poi il tutto col filo di lana e legatelo al piccione. Guardate l'animazione. Andate in cantina e date il ditale d'oro a Ondy. Guardate l'animazione, rientrate in cantina e prendete il vestito. Andate in cucina, esaminate la finestra e parlate con la cuoca del terzo argomento. Prendete l'usignolo dalla gabbia, andate in cantina e usate l'uccellino con il carbone a destra. Uscite dal castello e salite la scala a sinistra. Usate l'uccellino sporco di fuliggine con il gufo. Andate in cucina e usate il gufo con la gabbia. Tornate alla stanza dove è rinchiuso Ben. Guardate l'animazione poi parlate con Ben di tutti gli argomenti. Spostate il telo dal quadro a destra vicino alla grata. Prendete il quadro. Esaminate il frammento del ritratto davanti allo specchio. Nell'inventario usate il frammento con il ritratto che avete nell'inventario. Esaminate la lavagna a sinistra. Esaminate poi i piani appesi al muro. Nell'inventario unite la lavagna coi piani. Andate in cucina e usate il quadro sul coltello a sinistra. Tornate nella stanza da Ben e usate il quadro sulla struttura da cui l'avete preso. Guardate l'animazione. Usate la gabbia a destra e usate la telecinesi su Ben. Guardate l'animazione. Uscite dal castello e dal cancello, andate a est e parlate con Reynard del nuovo argomento. Una volta arrivato il Drago Rosso vi troverete in cima alla Montagna di Vetro.

Bussate alla porta della casa e guardate l'animazione. Esaminate i fiori blu a destra e il cristallo in cui è rinchiusa la regina. Usate gli appunti della lavagna combinati con quelli dei piani che avete nell'inventario sui frammenti di vetro per terra. Usate la telecinesi sui frammenti. Uscite dalla casa. Andate a sud e parlate con il Drago Rosso che vi riporterà al castello.

Andate a sinistra, entrate nel cancello del castello e salite la scala a sinistra per il magazzino. Parlerete automaticamente con Ben. Aprite i cassetti della scrivania. Usate la telecinesi sul pezzetto di vetro e prendetelo. Tornate dal Drago Rosso, parlateci per farvi riportare alla Montagna di Vetro.

Entrate in casa e usate la scheggia di vetro che avete nell'inventario con le altre schegge di vetro per terra. Parlate con Jannike di tutti gli argomenti. Raccogliete i fiori blu a destra. Uscite dalla casa e guardate l'animazione.

Vi troverete ora nei ricordi e soprattutto nei panni di una giovane Winfriede. Aprite il banco più in basso ed esaminatene il contenuto. Aprite la stufa a destra e prendete del carbone al suo interno. Prendete il mantice sulla parte destra della lavagna. Nella parte centrale bassa della lavagna prendete il gesso. Usate il gesso sulla lavagna. Parlate con Dorothea di tutti gli argomenti.

Capitolo VI

Due Sorelle in una Scuola Molto Lontana

Parlate con Joringel di tutti gli argomenti. Parlate con Wilhelm. Parlate con Jannike di tutti gli argomenti. Parlate con Jacob di tutti gli argomenti. Parlate con Jorinde di tutti gli argomenti. Tornate da Joringel e parlate del secondo argomento. Prendete la strada verso la casa sull'albero. Esaminate le rocce. Tornate dentro la scuola e leggete il biglietto nel vostro banco. Tornate alla casa nell'albero e, come letto sul foglietto, premete le rocce nell'ordine: SX-DX-DX-C-SX-DX-SX.

Entrerete nell'albero, guardate i dialoghi, poi parlate con Hans di tutti gli argomenti. A destra del tavolo esaminate i libri e prendete quello di biologia. Leggete il libro. Tornate davanti alla scuola e parlate con Jacob, poi parlate con Jannike. Entrate nella scuola e aprite il banco davanti a destra. Esaminate il contenuto. Tornate da Jacob e dategli il fazzolettino. Guardate l'animazione. Tornate dentro la casa dell'albero e leggete nuovamente il libro di biologia che avete nell'inventario. Usate il mantice col ghiaccio secco sulla sinistra. Date il carbone che avete nell'inventario al Drago Bambino e prendetelo. Guardate fuori dalla finestra e usate il mantice sull'alveare. Uscite dall'albero e prendete l'alveare. Rientrate nell'albero e date l'alveare ad Hans. Dategli anche i fiori blu. Tornate davanti alla scuola e parlate con Wilhelm di tutti gli argomenti e dategli l'alveare. Andate da Joringel e offritegli un fiore blu. Tornate davanti alla scuola e, sulla sinistra, prendete i mirtilli dal cestino di Joringel. Tornate all'albero e date i mirtilli, il gesso e lo yo-yo ad Hans. Andate a scuola, aprite la stufa e usatevi il Draghetto Bambino. Guardate l'animazione. Andate all'albero da Hans e parlategli del terzo argomento. Mentre sarete affacciati alla finestra prendete la chiave. Tornate nel cortile e usate la chiave sulla porta di destra. Prendete i guanti. Tornate alla casa nell'albero e usate i guanti sul ghiaccio secco. Parlate con Hans del terzo argomento. Usate il ghiaccio secco col thè e guardate l'animazione. Andate a ovest e parlate con Jorinde. Guardate l'animazione e il filmato finale.

Soluzione di Electranovembre