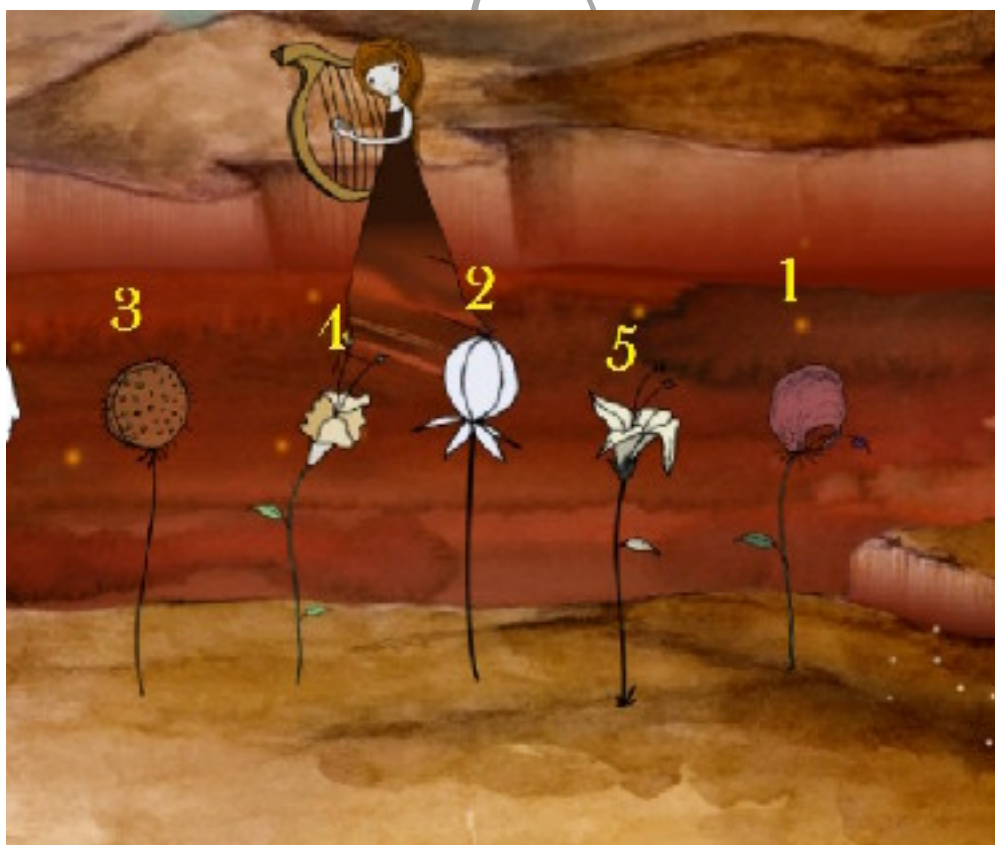


The Rivers of Alice - I Fiumi di Alice

Leggete le istruzioni, passate il mouse davanti al mobile, cliccate, scegliete l'icona con la mano, scegliete Nuovo Gioco e guardate l'introduzione del gioco.

Andate a destra e provate a parlare con Pigrizia che però sta dormendo. Prendete il bastone trascinato dalla corrente del fiume. Prendete il bastone dall'inventario e usatelo per svegliare Pigrizia. Parlate con Pigrizia, prendete la collana dal ramo dell'albero. Esaminate il libro. Parlate con Pigrizia della collana, parlatele di tutti gli argomenti. Andate a destra. Dopo l'animazione toccate tutti i fiori, ma noterete che uno è secco. Parlate con Musa di tutti gli argomenti. Tornate in camera vostra, sul comodino sulla destra prendete il bicchiere. Usate il bicchiere col fiume più o meno nel punto dove avevate preso il bastone per riempirlo. Parlate con Pigrizia. Tornate a destra e usate il bicchiere pieno con il fiore secco ma non basterà. Andate a est e parlate con la donna. Provate a prendere la clessidra. Esaminate la ragnatela. Guardate il libro appena apparso. Andate a sinistra, raccogliete il sasso ed esaminate la pozzanghera d'acqua e usatevi il bicchiere. Guardate il nuovo libro. Tornate da Musa ed esaminatela per riascoltare la musica che suona. Usate il bicchiere pieno con l'acqua della grotta sul fiore appassito, poi suonate i fiori per riprodurre la melodia di Musa come da figura:



Vedrete apparire un ponte bianco. Esaminate il libro. Usate la collana sulla libellula vicino a Musa. Attraversate il ponte. Aprite la finestra e parlate con Empatia di tutti gli argomenti. Tornate nella caverna dove avete raccolto l'acqua vicino al giglio. Guardate l'animazione. Prendete una candela e andate a est. Seguite il percorso NON indicato dalle frecce: nord/est, nord/est, sud, est, sud. Raccogliete gli occhiali da terra. Andate un po' a destra ed esaminate il libro nuovo. Andate a est. Prendete un po' di sabbia a nord del pontile. Parlate con Emozione di tutti gli argomenti. Esaminate il cancello e tornate nella stanza con la ragnatela. Usate il sasso sull'alveare, quando saranno uscite le

api e la vecchia sarà girata a destra nascondetevi dietro alla roccia e usate la sabbia con la clessidra. Esaminate la ragnatela. Ricomponete la ragnatela dove mancano i fili. Usate la collana con la libellula. Tornate da Empatia e dategli gli occhiali in modo che possa riparare il suo cannocchiale. Otterrete così una collana di conchiglie. Leggete il nuovo libro. Andate al molo e parlate con Emozione riguardo alle conchiglie. Annotate la sequenza, esaminate la sabbia nel punto dove l'avevate presa per metterla nella clessidra e disponete le conchiglie come da figura:



Leggete il nuovo libro. Tornate da Empatia e, dopo aver parlato di tutti gli argomenti, cliccate sulle antenne dei palazzi. Toccate le antenne, l'antenna di sinistra fa spostare a destra e sinistra di finestra, l'antenna centrale in alto e in basso, l'antenna di destra accende e spegne. Accendete il palazzo di sinistra come da figura:



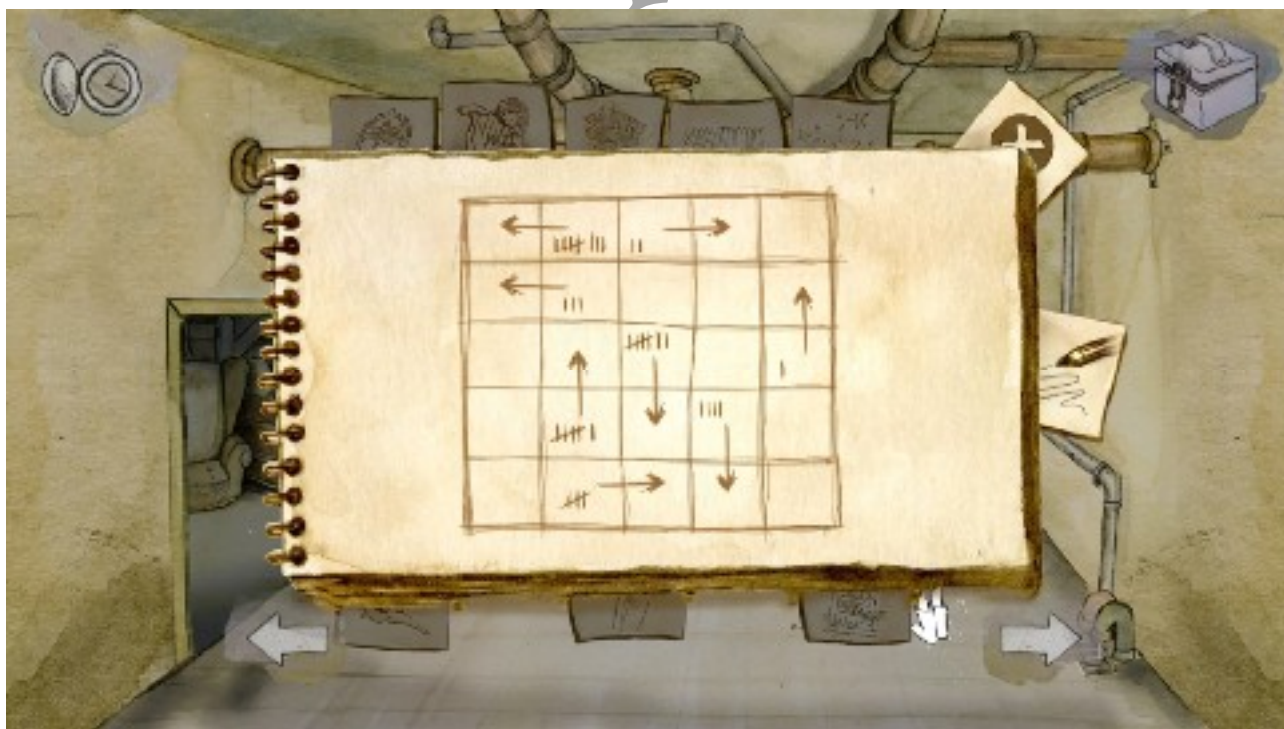
Passerete così al palazzo centrale. Cliccate sulla finestra accesa e guardate l'animazione. Entrate nel palazzo centrale. Cliccate sul calendario appeso al muro e, tenendo premuto il mouse tirate verso il basso le pagine, come se doveste strapparne le pagine. Vedrete diminuire i libri per terra e sulla scrivania. Ripetete l'operazione fin quando non saranno spariti tutti e anche il calendario. Spegnete la luce usando l'interruttore. Uscite dal palazzo e, usando le antenne, accendete le finestre del palazzo centrale come da figura:



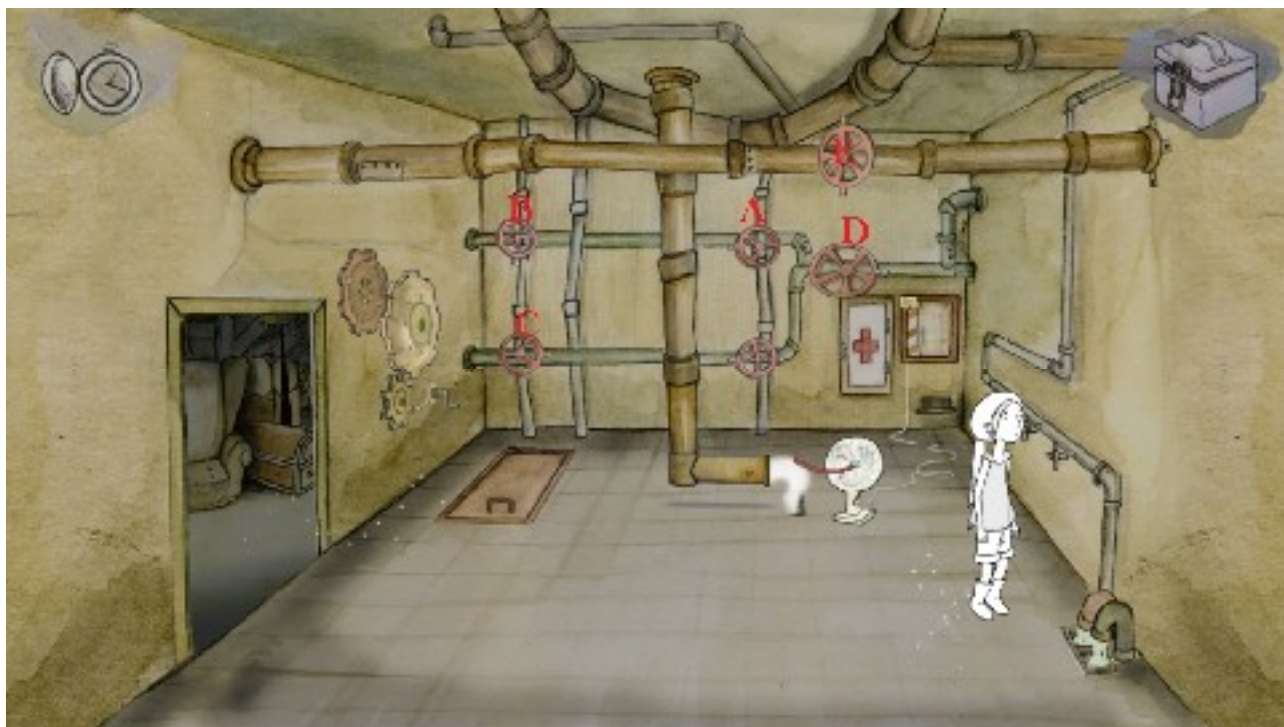
Accendete poi le luci del palazzo più a destra, sempre usando le tre antenne, come da figura:



Entrate nel palazzo di destra. Usate il tubo al centro della stanza per girarlo a destra. Aprite la botola per terra sulla sinistra e raccogliete la manovella. Usate la manovella con gli ingranaggi sulla sinistra e giratela per aprire la porta a sinistra. Entrate nella stanza dove incontrerete Invidia. Raccogliete l'oggetto da terra. Tornate da Pigrizia per chiedere aiuto dei nuovi argomenti. Rientrate nel palazzo di destra, esaminate e usate il quadro elettrico sulla destra. Ricordatevi degli aiuti dati da Pigrizia che saranno fondamentali, fate le mosse nell'ordine indicato da figura:



Una volta completata l'immagine accendete il ventilatore. Raccogliete il pezzetto cilindrico da terra e usatelo col buco nel tubo sulla destra. Considerate le valvole come da figura:



Usatevi la valvola. Apritela. Vedrete degli schizzi di vapore. A un certo punto il vapore si fermerà nel solito punto, girate tre volte la valvola A, fin quando il vapore non si sposterà di nuovo. Girate la valvola B tre volte e il vapore si sposterà e fermerà di nuovo. Girate quella due volte la valvola C e aspettate che il vapore continui la sua strada fino a fermarsi ancora. Valvola D da girare due volte. Aspettate che si fermi nuovamente e girate la valvola E una volta. Dovreste aver finito e vedere il vapore che va nella stanza accanto. Andate nella stanza a sinistra ed esaminate un po' in giro. Tornate nella stanza di destra. Girate la manovella vicino alla porta per chiuderla. Vedrete la stanza di sinistra riempirsi completamente di vapore. Rigitate la manovella, riaprite la porta e rientrate. Soffiate tre volte sulla nebbia (usate l'icona della bocca). Noterete un bagliore blu nei copertoni nell'angolo di sinistra. Usatevi il talismano. Spegnete la lampada vicino a voi e raccogliete la chiave. Usate la chiave con la portiera a destra della creatura. Raccogliete la maschera rossa. Leggete il libro. Andate alla banchina e usate la collana con il ragazzo che pesca. Parlate con lui della combinazione del cancello. Usate il cancello e inserite il codice che vi ha appena dato il ragazzo:



Esaminate il cancello e inserite la combinazione. Oltrepasate il cancello. Guardate l'animazione e arriverete da Menzogna. Mettetegli la maschera e parlategli di tutti gli argomenti. Osservate gli specchi che vi saranno indicati, aspettate qualche istante che tutti si gireranno verso Menzogna

tranne uno. Entrate nell'unico che vi sta guardando. Salite sul primo gradino e aspettate che s'illumini e che la scimmietta inizi a suonare. Andate sui blocchi seguendo i punti cardinali ESSEENNE poi ascoltate la seconda scimmietta e fate ESENNNEE. Ascoltate la terza scimmia EESSESSE. Ascoltate l'ultima scimmia e andate EENENNNE. Una volta finito il percorso usate il medaglione con la libellula sopra agli ingranaggi. Andate tutto a destra, usate il bastone che avete nell'inventario con i due cani e quando si saranno allontanati prendete la ciotola di cibo. Leggete il libro. Salite sul montacarichi per arrivare in terrazza. Tornate al piano di sotto, tornate a sinistra e uscite dallo specchio. Tornate davanti ai tre palazzi ed entrate nuovamente in quello centrale. Usate il carillon per farlo suonare, dove avete staccato i fogli noterete un numero di telefono. Usate il telefono e componete il numero 102100. Andate da Figrizia e parlate di tutti gli argomenti. Tornate dagli specchi, se volete potete usare la scorciatoia appena aperta all'interno del palazzo. Per entrare nello specchio dovrete aspettare sempre qualche istante che gli specchi girino tutti gli occhi contemporaneamente ed entrate in quello che vi guarda. Andate a destra, usate il montacarichi e salite sulla torre. Spostate gli uccelli, toccandoli dal becco, potrete spostare solo quelli che hanno un posto vuoto vicino a loro. Dovrete spostarli tutti nel seguente modo:



Leggete il libro, poi andate a destra. Usate la ciotola di cibo con l'uccello vicino alla corda. Usate la corda. Spostate leggermente il mouse nella direzione opposta in cui pende Alice per farle riprendere l'equilibrio e non farla cadere. Arrivate dall'altro lato. Usate il medaglione con il centro della ruota della statua. Usate la ruota, girate una volta il disco esterno in senso antiorario, poi due volte quello il secondo sempre in senso antiorario, e infine due volte quello più interno in senso orario. Guardate l'animazione finale con i titoli di coda.

Soluzione di Electranovembre