

The Night of The Rabbit

N.d.A.: La soluzione è stata scritta giocando la versione Review, quindi potrebbe differire leggermente dal gioco ufficiale.

Per completare tutti gli extra del gioco dovrete trovare oggetti nascosti, come tutte le gocce di rugiada, gli adesivi nascosti, giocare a carte con tutti i personaggi ecc.

Dopo il filmato introduttivo vedrete uno strano personaggio. Cliccateci sopra e parlateci, rispondete nel modo che volete tanto il risultato è sempre il solito. Quando si sposterà seguitelo e continuate a parlarci fino alla fine del racconto.

Vi troverete nei panni di Jeremiah Hazelnut, Jerry. Seguite le istruzioni che v'impartirà la radio. Cliccate su di essa. Cliccatevi nuovamente e ditele "Hello". La radio vi risponderà e vi chiederà di prendere un oggetto, prendete il cestino sulla finestra. Richiamate l'inventario e cliccate col tasto destro sul cestino. Cliccatevi poi col tasto sinistro del mouse per romperlo. Cliccate su una delle due parti del cestino col tasto sinistro, e usatela sull'altra parte per aggiustarlo. Cliccate col tasto sinistro sul cestino e spostatelo fuori dall'inventario per usarlo nell'ambiente circostante, mostratelo alla mamma che vi dirà di raccogliere dei mirtilli per potervi fare una torta. L'addestramento sarà finito, comincia il vero gioco. Esaminate tutti gli oggetti che vi circondano, in ogni circostanza.

Seguite il sentiero a nord-est, raccogliete la lattina di coca-cola ai vostri piedi. Prendete il sentiero a nord. Attraversate il ponte sul fiume, andate a destra e, vicino al cerchio di funghi, raccogliete il bastone. Andate tutto a sinistra e raccogliete un pezzo di roccia. Tornate a sud, usate il bastone con l'albero sopra di voi per far cadere delle ghiande. Raccoglietele da terra. Proseguite a est ed esaminate il cespuglio con le bacche viola, mirtilli, e quello con le bacche rosse. Usate il bastone con il cespuglio di bacche rosse. Raccogliete le bacche viola più vicino a voi, poi quelle al centro del cespuglio, infine provate a prendere quelle più a destra. Un grosso ragno vi blocca la strada, usate il bastone sulla ragnatela per cacciare il ragno e prendere gli ultimi mirtilli. Tornate a casa e date il cestino pieno di mirtilli alla mamma. Una strana busta triangolare apparirà e s'infilerà da sola nella cassetta della posta. Prendetela cliccando due volte sulla cassetta delle lettere. Aprite l'inventario e cliccate sulla busta col tasto destro del mouse per aprirla e leggerne il contenuto. Usate la felce contenuta nel vaso blu sulla destra per spostarla e ottenere dei fiammiferi, una moneta bucata portafortuna un botto. Andate a nord-est. Andate a nord e usate il pezzetto di roccia che avete nell'inventario con la roccia che sembra una rana oltre al ponte. Disegnerete il simbolo che è contenuto nella lettera. Vedrete arrivare degli scoiattoli che lasceranno qualcosa all'interno del cerchio di funghi. Andate a prenderlo e scoprirete che si tratta di un pezzo di corteccia. Usate la roccia con cui avete disegnato i simboli sulla pietra piatta a destra del ponte. Usate poi la roccia più grande con quella che avete appena appoggiato per polverizzare quest'ultima. Usate la polvere appena ottenuta con il botto che avete preso vicino a casa per mescolare le polveri bianche e nere come richiesto dalla lettera. Mettete le polveri mescolate nella lattina di coca-cola, poi

aggiungetevi la corteccia, le ghiande, e infine la carota. Tornate a sud e mettete la lattina su una delle pietre circolari per terra. Usate il fiammifero nell'inventario con la lattina di coca-cola per vedere l'animazione. Una volta apparso lo scrigno prendete il poster. Cliccate nel punto dove l'avete preso per strappare il doppiofondo, prendete la bacchetta magica. Usate la bacchetta sul cappello e guardate l'animazione. Parlate con il Marchese di Hoto e seguite l'animazione. Usate la moneta per vedere trasformarsi la roccia a forma di rospo in un rospo in carne e ossa. Parlate col marchese e guardate il filmato.

Vi troverete a Mousewood e il Marchese di Hoto vi chiederà di aspettarlo. Parlate col topo anziano sulla destra. Arriverà un altro topo che indossa uno zaino, parlate con lui e vi dirà di sentire una presenza, usate la moneta per svelare l'oscura figura e farla andare via. Parlate con i due nella stanza e uscite dopo aver esaminato tutto. Parlate con i due topolini rimasti nella piazza. Entrate nel caffè a nord. Suonate il campanello su uno dei banconi, arriverà una ragazza che vi darà un leccalecca senza zucchero e un pasticcino asciutto. Esaminate il cartello con i simboli sulla destra e uscite dal locale. Prendete il sentiero indicato dal cartello subito a sinistra del caffè. Parlate col cannoniere, poi andate a sinistra e parlate col topo anziano. Esaminate la barriera nel fiume e il pesce gatto. Tornate alla piazza principale e prendete la strada in salita a nord. Andate nell'angolo in basso a sinistra ed esaminate il barile per ottenere il rubinetto. Parlate con i conigli nel giardino del retro del caffè, poi esaminate il grande giglio. Entrate nel giardino a destra e prendete il rastrello appoggiato alla siepe. Tornate alla piazza. Stavolta prendete il sentiero a est. Parlate con i due topini di tutti gli argomenti. Esaminate la strana statua di cristallo a destra, poi andate nel tunnel a nord. Andate a parlare con i due fratelli ricci. Usate la moneta col buco per vedere il ladro col cappello verde. Esaminate la barca e, ai suoi piedi, prendete il pezzo di legno. Esaminate l'alveare sulla destra e usatevi il leccalecca senza zucchero. Andate a nord per seguire il ladro. Poi andate nella piazza principale e prendete la terza strada da destra. Vedrete il ladro posizionarsi per terra e poi sparire. Tornate alla piazza principale e prendete il sentiero a ovest. Parlate con le due guardie ed esaminate la testa della statua davanti a loro. Andate a est e parlate col ragazzino. Dopo aver parlato con lui di tutto dategli il leccalecca col miele. Oltrepassate il ponte di legno. Troverete Ursula tenuta in ostaggio dal corvo. Prendete la corda vicino a voi. In basso a sinistra esaminate il Blue Juice Vending Machine e usatevi la moneta bucata col laccio. Usate il barile per staccarvi l'adesivo. Prendete il Blue Juice stick da terra. Prendete il fiore giallo al centro dello schermo. Usate il cupcake con il corvo per distrarlo. Usate la corda con l'antenna della radio. Usate la corda con l'uncino nuovamente con l'antenna della radio. Andate a est e poi a sud, Esaminate la statua a forma di pesce, poi usate la moneta e prendete le scaglie del pesce che hanno cambiato colore. Seguite il sentiero lungo il fiume a nord ovest. Parlate col topo con lo zaino. Tornate alla piazza principale, prendete la seconda strada da destra. Usate Ursula con Conrad il gufo. Tornate al caffè, suonate il campanello a sinistra e parlate con Anja di tutti gli argomenti. Suonate nuovamente il campanello per richiamarla e datele la foglia verde che avete nell'inventario. Tornate alla piazza principale e prendete la terza strada da destra. Usate il rastrello nel punto in cui era sparito il folletto col cappello verde. Tornate dove ci sono i due fratelli che stanno costruendo la barca, usate la moneta per far apparire il folletto. Seguitelo a nord, poi tornate nel retro del caffè e vedrete il folletto prendere una bella botta e soprattutto perdere gli attrezzi.

Prendete gli attrezzi, andate a sud dai fratelli ricci e dateglieli. Vi diranno che fin quando il folletto sarà in giro non potranno usarli. Usate allora il pezzo di legno con il tunnel dove finiscono le impronte verdi. Seguite di nuovo il folletto a nord, dietro al caffè e di nuovo dai fratelli ricci. Vedrete che il folletto proverà a scappare nel solito tunnel ma stavolta sarà bloccato dalle assi. Si rifugerà allora nella zucca a sinistra. Esaminatela e vedrete che si romperà, avrete distrutto la casa del folletto che sarà costretto ad andarsene e prenderete il cucchiaino d'argento al suo interno automaticamente. Tornate alla piazza e prendete la seconda strada da sinistra. Andate a sinistra e parlate con Spitzweg. Esaminate l'imbarcazione e usatevi la corda che avete nell'inventario che funzionerà da ancora. Tornate dove il corvo teneva prigioniera Ursula e parlate con la rana. Esaminate i pacchetti vicino a essa per proporvi di distribuirli per lei. Andate al caffè e date la lettera profumata allo speaker della radio. Vi darà una tazza vuota, usatela con la botte di Blue Juice. Andate alla piazza principale e date il pacco lilla alla scoiattolina che vi ringrazierà con una monetina. Rientrate nel caffè e usate la moneta con la coccinella salvadanaio appoggiata sul bancone di destra. Prenderete una bottiglia di valeriana di Uli. Andate dove ci sono i due fratelli ricci, esaminate la pota e la strana cassetta della posta sulla sinistra. Nell'inventario prendete la busta che sembra magica e mettetela nella strana cassetta della posta. Andate a nord e date il pacco bianco a Churchmouse. Recatevi alla barriera dove si trovano le due guardie e usate la valeriana con il pesce-gatto sulla sinistra. Usate il cucchiaino d'argento col sommergibile e guardate l'animazione. Andate a sud e guardate l'animazione. Andate a nord. Guardate l'animazione e otterrete un sacchetto di spezie. Risalite a bordo del sommergibile e andate a nord est. Guardate l'animazione. Esaminate la finestra a destra della porta. Prendete la lumaca blu attaccata alla carota gigante. Usate la corda col gancio sulla finestra, poi usatevi la lumaca. Dopo aver parlato con l'uomo prendete le chiavi appese a sinistra. Parlate nuovamente con l'uomo fin quando non vi dirà che l'unica a poterlo aiutare è Anja. Uscite a sinistra e usate le chiavi col cancello. Andate al caffè e parlate con Anja. Leggete la ricetta del rimedio, suonate il campanello e date ad Anja gli ingredienti. Basterà dargliene solo uno per ricevere la medicina. Mettete la pastiglia nella tazza col Blue Juice. Tornate dal malato e dategli la medicina. Usate il cucchiaino con la tazza. Date il cucchiaino all'uomo. Dopo che vi avrà parlato e indicato il tunnel 47, entratevi per trovarvi al caffè. Usate la tazza vuota con la macchina del caffè sul bancone di sinistra. Andate al retro del caffè e usate la tazza piena col topo che sta dormendo sulla destra. Tornate alla piazza principale ed entrate nella stanza sotto all'orologio. Parlate con il Marchese di tutti gli argomenti. Parlategli nuovamente e chiedetegli cosa dovete fare esattamente per organizzare il festival. Andate al caffè e riempite la tazza con la macchina del caffè sulla sinistra. Prendete la busta vuota a destra, vicino allo speaker della radio. Usate il passaggio nell'angolo in basso a sinistra per trovarvi dall'altro lato della foresta. Uscite a sinistra, andate a sinistra e usate il caffè ancora caldo sulla bicicletta per sciogliere il ghiaccio. Usate la busta vuota con l'invito, poi usatevi la lumaca e infine il francobollo. Date le buste a Plato. Tornate alla piazza del paese ed entrate nella stanza sotto all'orologio. Parlate con il Marchese che vi porterà dal Primo Albero.

Prendete i due pezzi vicino ai vostri piedi e usateli entrambi con la macchina vicino al marchese. Nella parte bassa della macchina vedrete una sfera, usatevi il magnete. Usate la sfera con la parte della macchina vicino al Marchese. Guardate l'animazione.

Una volta tornati a Mousewood parlate col Marchese de Hoto. Andate dove ci sono i due fratelli ricci e usate la chiave fantasma con la strana porta a sinistra. Esaminate il passaggio sulla sinistra. Entrate nell'apertura a nord. Esaminate la tazza di latte vicino a voi e prendete il fazzoletto su di essa. Poco a sud prendete il pezzo gigante di cioccolata. Andate a destra ed esaminate la pianta rampicante. Usatevi il laccio che avete nell'inventario. Raggiungete l'orologio a destra. Spostate il braccio metallico. Usate il fazzoletto con la goccia d'olio che scende dalla parte sinistra del congegno. Usate il fazzoletto sporco d'olio col braccio metallico, poi usate nuovamente il braccio metallico. A sinistra della base del braccio metallico vedrete un segno tondo, usatelo e guardate l'animazione. Seguite le istruzioni e provate a giocare a carte. Otterrete una nuova carta. Recatevi al vecchio muro e ascoltate i discorsi delle due oscure figure. Andate a sinistra dove incontrerete Molena e il Marchese e vi faranno tornare nel mondo normale.

Esaminate il rospo sulla sinistra, provate a svegliarlo usando la ranocchia che avete nell'inventario e usando il sacchetto di spezie, ma al momento non servirà. Andate a sud e vedrete un picchio che batte sul palo della luce. Usate il bastone col palo e parlate un po' con il picchio fin quando non volerà via. Tornate a nord e usate la ranocchia che avete nell'inventario con il rospo per svegliarlo. Parlate con lui di tutti gli argomenti. Dategli la risposta 1-2-3 e vi spiegherà come ascoltare il suono delle rocce. Guardate l'animazione e vi troverete di nuovo a Mousewood.

Esaminate il cristallo a destra dell'albero, aprite l'inventario e selezionate la funzione Rockwhisper, selezionate poi il cristallo e guardate l'animazione. Andate a est e usate il Rockwhisper con tutte le statue che vedete, e anche con la volpe a destra. Andate nuovamente a est e parlate con l'oscura figura a sinistra. Usate nuovamente il Rockwishper su tutte le statue. Andate a est e usate il Rockwishpwer sul gruppo di statue. Usate poi il Rockwhisper con la volpe a destra del ponte. Parlate con Edith poi andate a nord. Parlate coi tre personaggi poi usate il Rockwhisper con le statue a nord. Andate alla piazza principale e parlate con l'uomo con la maschera. Poi usate il Rockwhisper con le statue che sorridono sulla destra. Prendete la terza strada da destra. Sentirete una vocina cantare. Usate la moneta di buco per vedere che si tratta del folletto in verde. Prendete i suoi vestiti dal tavolo in basso a destra e guardate l'animazione. Usate il Rockwhisper con la roccia in basso a sinistra, vicino al barile. Prendete il sentiero a sud-ovest. Seguite il sentiero ed entrate nel passaggio a nord. Usate il Rockwhisper con la volpe e con il cristallo a destra. Andate a sud-ovest e vi troverete nella piazza principale. Prendete la seconda strada da sinistra, avvicinatevi alle statue a forma di gufo e usatevi il Rockwhisper. Poi andate a sud e usate il Rockwhisper con la statua a forma di pesce e con quelle a forma di gatto. Quando la incontrerete potrete giocare a carte con la volpe. Recatevi alla piazza principale e prendete il sentiero più a sinistra. Usate il libro per passare alla notte.

Andate a est e usate la mappa delle stelle col cielo stellato. Attraversate il ponte e parlate con Plato. Esaminate la fiamma verde che fluttua nel campo. Andate alla piazza principale e parlate con Churcmouse di tutti gli argomenti. Otterrete un foglio e una penna. Prendete la terza strada a destra. Parlate di coniglio al party di tutti gli argomenti. Andate a sud-ovest, poi nella caverna a nord. Vedrete il folletto verde in alto sull'albero. Entrate nella porticina sulla sinistra e provate a

parlare con Conrad. Seguite la strada che sale sulla sinistra, esaminate i documenti e troverete una nuova carta. Andate a casa del gigante e usate l'amaca per dormire e far tornare il giorno.

Usate la tazza che avete nell'inventario con la tazza di latte sulla sinistra. Andate al caffè, suonate il campanello sul bancone a sinistra e parlate con Anja di tutti gli argomenti. Datele il latte e la cioccolata. Andate alla stazione radio ed esaminate i frutti rossi a destra della guardia sulla radio. Andate a nord-est ed entrate nella casa. Uscite a destra e usate la corda che avete nell'inventario con il ramo biforcuto in basso. Prendete l'estremità libera e usatela con la finestra che avevate rotto. Entrate in casa, spegnete la macchina usando la manopola vicino alla finestra. Usate l'estremità della corda con le ruote che si sono fermate. Rispostate la manopola. Uscite a destra e usate il rubinetto sulla grande carota vicino alla cascata. Usatevi la tazza. Se per caso fosse piena potete svuotarla nel lavandino dentro la casa. Andate al caffè, suonate il campanello di sinistra e date la tazza ad Anja. Uscite e fate in modo che venga notte. Andate nella strada più a destra. Entrate nella finestra a sinistra. Salite sulla rampa a sinistra e poi andate a destra e vedrete che appare una freccia verso l'alto. Seguitela e vi troverete all'altezza del folletto. Parlategli. Tornate alla stazione radio e usate il foglio di stagnola col fuoco della guardia. Fate tornare il giorno. Recatevi al caffè, esaminate la ruota di formaggio nell'angolo in basso a destra e usatevi il chiodo che avete nell'inventario per prenderne un pezzetto. Andate dai fratelli ricci ed esaminate il mobiletto che stanno aggiustando. Parlate coi ricci e rispondetegli che il lavoro gli serve per guadagnare soldi e non deve essere divertente. Dopo avervi risposto entrambi si gireranno, approfittatene per prendere il contenuto del mobile. Tornate alla stazione radio e fate tornare la notte. Usate il pezzo di formaggio con la pentola che avevate creato sul fuoco e aggiungetevi le spezie. Prendete alcune bacche rosse a destra della guardia. Fate tornare il giorno e andate al caffè. Chiamate Anja e datele le bacche rosse. Uscite dal caffè, fate tornare notte e poi di nuovo giorno. Rientrate nel caffè e prendete la torta sulla sinistra. Uscite e prendete la terza strada da destra. Date la torta a coniglio scontroso che v'inviterà alla festa. Fate tornare la notte per partecipare alla festa. Otterrete una coppa. Nell'angolo in basso a destra prendete una nocciola luminosa. Usate il foglio e la matita che avete nell'inventario con Jonathan. Parlate con la star della serata seduta al tavolo e otterrete una nuova carta. Tornate alla piazza principale e prendete la seconda strada da sinistra per salire sulle mura di recinzione. Parlate con la guardia che vi dice che gradirebbe molto una tazza di caffè se solo fosse aperto il locale. Tornate alla piazza e fate diventare giorno. Entrate al caffè e usate la chiave senza denti che avete nell'inventario con la chiave appesa a sinistra della porta. Così potrete entrare e uscire di notte dal caffè. Uscite nella piazza e fate diventare notte. Prendete la terza strada da destra per andare ai giardini, poi entrate nella porta del retro del caffè. Parlate con lo spirito della foresta sulla destra. Riempite la tazza di caffè caldo e usatevi la valeriana. Uscite nella piazza principale e prendete la seconda strada da sinistra. Date il caffè alla guardia. Usate il cannone per spostarlo, usatevi la ghianda luminosa, poi usatelo nuovamente per puntarlo in avanti. Tornate alla piazza principale e prendete la prima strada a destra. Entrate nella finestra a sinistra e salite al piano superiore. Parlate col folletto.

Una volta arrivati nel nuovo mondo date il cappello al folletto. Esaminate l'albero sulla destra, poi entrate nella torre a sinistra. Prendete la vecchia bandiera sulla sinistra. Usate la moneta bucata per trovare il folletto. Parlate con lui. Uscite a nord e mettete il trofeo sulla finestra della torre,

usatevi la bandiera per lucidarlo e veder apparire un arcobaleno. Entrate nuovamente nella torre e toccate l'arcobaleno. Avrete acquisito un nuovo potere e troverete anche una nuova carta. Uscite dalla torre e guardate l'animazione.

Andate alla stazione radio e parlate con lo spirito della foresta. Prendete il sentiero a nord-est e andate sul retro della casa. Parlate con lo spirito della foresta. Andate da Plato ed esaminate la fiamma verde in mezzo al campo. Andate alla stazione radio e fate diventare giorno. Date il foglio con la matita con Ludwig, lo speaker della radio, per farvi completare gli indovinelli. Tornate alla piazza principale del paese e fate tornare notte. Date gli indovinelli interi a Mr.Churchmouse. Tornate alla stazione radio e fate diventare giorno. Usate la nocciola con il fiume a destra dello scarpone. Usate la magia verde sulla pianticella appena spuntata. Vi troverete nel posto dove Ludwig trasmette il suo programma. Andate a sinistra e raggiungete Plato. Usate la magia verde con la fiamma verde in mezzo al campo. Andate alla stazione radio per seguire la volpe. Prendete la strada a nord sulla sinistra. Usate il Rockwishper sulla nuova statua della volpe. Vi mostrerà un nuovo portale in cui entrerete automaticamente.

Usate la moneta bucata e noterete un campanellino tra i cespugli in mezzo alle due statue. Prendetelo. Andate a sinistra ed esaminate le statue delle volpi, usate il Rockwishper con la seconda volpe da sinistra della fila più in alto. Usate il campanellino con la grande statua a destra del cancello. Oltrepassate il cancello. Guardate l'animazione, poi parlate con la volpe di tutti gli argomenti. Tornate a nord e parlate col poeta di tutti gli argomenti. Usate la rana che avete nell'inventario con l'acqua, poi usatela nuovamente con la rana che avete appena richiamato. Parlate di nuovo col poeta. Tornate a nord e guardate l'animazione dove la volpe vi donerà un nuovo potere e tornerete a Mousewood.

Andate a ovest e fate diventare giorno. Usate la magia verde con i funghi sulla destra. Seguite il sentiero appena creato. Fate diventare notte e parlate con la falena. Usate la magia rossa sulla falena. Entrate nel tunnel a destra della falena. Parlate con la nuova falena di tutti gli argomenti. In basso al centro prendete il fascio di lino. Andate all'albero dove c'era il primo portale, con cui siete arrivati a Mousewood. Sulla sinistra dell'albero prendete la ragnatela. Andate dietro la casa dei fabbricanti di Blue Juice. Usate il lino sulla carota con il rubinetto. Usate il lino sporco di sciroppo con il ramo sulla destra, usatevi poi la ragnatela. Entrate nella casa e guardate l'animazione. Uscite nuovamente sul retro e usate il lino sporco di sciroppo con il bastone che avete nell'inventario. Usate poi il bastone con la ragnatela. Tornate al tempio delle falene e fate diventare notte. Usate il seme con la pentola ai piedi della statua di ghiaccio. Usate la magia verde sulla pentola. Entrate nel portale, dite di essere pronti.

Andate a destra e usate due volte il cumulo di neve per trovare una statua. Usate il Rockwishper su di essa e parlatele di tutti gli argomenti. Dirigetevi nel punto in cui avete visto cadere il fulmine. Spostate il telo accanto a voi e prendete le luci di Natale. Parlate con la scienziata di tutti gli argomenti. Spostate il telo ai piedi della scienziata ed esaminate la batteria. Usate le luci di natale sulla batteria per rendervi conto che è scarica. Usate le luci sull'albero congelato, poi prendete la presa e inseritela nella batteria ai piedi della scienziata. Andate a destra e usate il Rockwishper con

la statua a destra e fategli la prima domanda. Tornate dalla scienziata. Parlate con la scienziata, poi usate la balena per acquisire un nuovo potere. Tornate a est ed entrate nel portale.

Guardate l'animazione dove vi ritroverete grandi ma in un mondo che non è esattamente il vostro. Andate a sud e usate il Rockwishper con la statua alla vostra sinistra. Andate a ovest ed esaminate il poster appeso alla porta di casa. Usate il Rockwishper sulla statua a sinistra. Usate la magia blu su Jerry. Tornate al portale e usatelo.

Dopo aver parlato con Plato andate alla piazza principale di Mousewood. Parlate con le due figure in piazza, esaminate il mucchio di bottiglie ai piedi del coniglio. Entrate nella seconda entrata da destra e parlate con Jonathan. Recatevi poi davanti a casa del mago e parlate con Edith. Entrate in casa del mago ed esaminate le bottiglie sullo scaffale. Una volta che il mago vi avrà portato sugli scaffali prendete il monocolo sulla sinistra. Esaminate poi la borsa sopra al monocolo e usatevi il chiodo per bucarla e farne cadere un chicco di mais. Prendete il chicco e posizionalo sullo scaffale a destra della bottiglia. Usatevi il monocolo. Il mago vi regalerà delle bottiglie. Recatevi nella piazza principale e usate una delle bottiglie che vi ha dato il mago con il carretto a sinistra dell'uomo. Guardate l'animazione. Entrate nel secondo passaggio da destra e usate la magia rossa con l'uomo mascherato. Parlate con l'uomo mascherato diverse volte, fin quando non uscirà dal vestito e si nasconderà nell'armatura sulla sinistra. Usate la polvere che avete nell'inventario con l'armatura in cui si è nascosta la lucertola. Tornate in piazza e prendete la strada più a destra. Usate la moneta bucata per far apparire la lucertola. Parlate con la lucertola poi offritele una bottiglia vuota. Andate alla stazione radio e prendete il sentiero vicino all'albero viola. Parlate con la lucertola mascherata e chiedete di leggersi la fortuna, parlatele nuovamente e chiedetele di leggere la sua stessa fortuna. Vedrete leggere di nuovo la fortuna allo speaker che si addormenterà. Prendete il cuore blu per terra sulla sinistra. Chiedete nuovamente alla lucertola di predire il suo futuro. Mentre ballerà usate lo stelo del fiore sulla sinistra, la lucertola si distrarrà a guardare l'ape che vola. Usate la radice blu col tamburo dal quale sono estratte le palline. Parlate nuovamente con la lucertola. Raccogliete la pallina bianca e nell'inventario combinatela con l'adesivo del Blue Juice. Chiedete alla lucertola di rileggere il vostro futuro. Usate lo stello sulla sinistra e mettete la pallina bianca con l'adesivo dentro al tamburo. Richiedete alla lucertola di leggere nuovamente il suo futuro e datele l'ultima bottiglia vuota. Tornate a casa del mago e dategli una delle bottiglie. Guardate l'animazione.

Spostate i vestiti a partire da destra e proseguendo verso sinistra fin quando vedrete una luce. Esaminate la luce e scoprirete una porta. Entrate nella porta, vi troverete in camera vostra. Usate la porta scorrevole in basso a sinistra, poi usate l'angolo sinistro piegato del tappeto. Aprite la botola. Esaminate lo scatolone sulla sinistra. Guardate l'animazione.

Usate la foglia che avete nell'inventario con il pulsante blu alla base dell'albero. Guardate l'animazione.

Recatevi al primo portale e usate lo strano strumento col cristallo. Prendete l'ambra che è appena caduta. Andate alla piazza principale e prendete la prima strada a destra. Fate la stessa cosa con il cristallo a destra. Andate all'albero ghiacciato, dove c'erano le falene, e fate la stessa cosa con

l'altro cristallo. Andate dove avete aperto il portale per il paese delle volpi e ripetete un'altra volta la solita operazione. Tornate nel punto in cui siete arrivati quando siete tornati l'ultima volta a Mousewood. Vedrete la luce filtrare nel buco dell'albero. Usate i quattro dischi d'ambra sopra l'apertura nel tronco. Esamine la statua di vetro e l'immagine con i tre pezzi rossi alla sua destra. Usatevi la magia blu e prendete la chiave. Usatela sulla porta davanti all'albero. Guardate il filmato.

Vi troverete nel posto in cui vi trovavate all'inizio della storia. Usate la magia bianca per chiedere aiuto al Mago. Parlate col corvo sulla destra. Usate la ruota di pietra. Esamine il cannone al centro e otterrete della polvere da sparo. Ruotate la ruota di pietra e nel quadro più in alto prendete le ghiande. Usate le spezie che avete nell'inventario col quadro al centro, quello col simbolo che avevate disegnato all'inizio del gioco. Usate il misto di spezie con la polvere da sparo. Usate il bastone con lo sciroppo sul quadro più a sinistra. Usate la ruota di pietra per tornare agli altri quadri. Usate il misto di polveri con la tazza, aggiungetevi la corteccia, le tre ghiande e infine la radice blu. Usate poi la tazza piena con le tre pietre a destra del quadro centrale. Sulla sinistra usate il quadro col fuoco, prenderete un tizzone, usatelo con la tazza a destra. Parlate con l'uomo di tutti gli argomenti. Guardate l'animazione. Usate la moneta bucata e passatelo davanti a tutte le aperture, vedrete che puntandolo davanti a quella più in basso la moneta avrà un alone viola più intenso. Entrate nell'apertura più in basso, ripetete l'operazione ed entrate nel buco più a sinistra, poi di nuovo in quello più in basso e infine in quello di destra.

Avvicinatevi al Grande Zaroff e parlate con lui di tutti gli argomenti. Esamine il libro sulla sinistra. Parlate col rospo e prendete le castagne che farà cadere. Toccate le rocce a sinistra del rospo per spostarle, accendete l'interruttore dietro di esse. Usate il tubo per la voce sulla sinistra, poi usate le castagne sul rospo. Usate la rana che avete nell'inventario con Plato e guardate l'animazione.

Vi troverete in una nuova ambientazione. Esamine lo strappo nel telo a sinistra della torre. Usatevi il chiodo per strapparlo del tutto e usate la leva sulla sinistra e poi il bottone tondo. Usate nuovamente la leva e poi ancora il pulsante tondo. Mentre il folletto sta rubando le monete approfittatene per prendere il suo cappello. Usate il chiodo nell'albero.

Usate l'oggetto azzurro che avete nell'inventario con la grande campana, mentre la statua si tapperà le orecchie usate il campanellino che avete nell'inventario con Kitsune. Parlate con Kitsune. Guardate l'animazione.

Prendete le luci di Natale da sopra l'albero. Prendete il bastone di zucchero a destra dell'albero di Natale. Nell'inventario combinate le luci con il bastone di zucchero, poi usate la canna da pesca appena rimediata con l'Oceano. Tirate due volte il cavo che avete appena pescato, poi girate il ventilatore verso l'occhio della balena. Rimuovete il chiodo.

Quando il mago lancerà un incantesimo usate una magia del solito colore, vedrete apparire i simboli della magia in basso a destra. Usate una magia del solito colore di quella di Zaroff per farla ingrandire e poi usatevi i chiodi che avete nell'inventario, vedrete apparire anche quelli in basso. Usate il chiodo nella stessa posizione della magia che avete appena rilanciato (magia più a destra

chiodo più a destra). Sconfiggete Zaroff quattro volte. Guardate tutti i filmati. Una volta alla festa parlate col Grande Mago, poi con lo Spirito della Foresta e quando siete pronti di andare diteglielo e guardate il finale.

Soluzione di Electranovembre