

# Children of Silentown

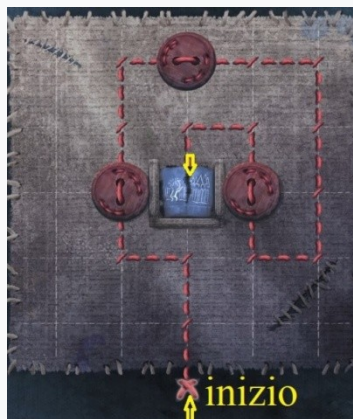
## Capitolo 1

Dopo la intro sei a casa. Sopra il camino prendi il pentolino appeso sopra il camino e dalla a tua madre. Ora devi ravvivare il fuoco. Prova ad aprire il baule davanti, c'è il gatto sopra sdraiato. Sali le scale e vai nella porta davanti, da terra raccogli il diario e il topo meccanico. Esci e osserva lo specchio. Scendi e usa il topo sul gatto. Ora puoi prendere la legna dal baule e metterla nel camino.

Parla con tua madre. Ha bisogno di salsicce dalla cantina. Prendi una candela dal tavolo e accendila nel camino. Vai in cantina. Posiziona la candela accesa nel supporto a sinistra della porta e prendi le salsicce in alto appese. Portale a tua madre. Hai bisogno di sale. Esamina il barattolo sullo scaffale, prendi lo sgabello a destra e usalo in terra sotto il barattolo. Il gatto ti farà cadere. Esci fuori. Una volta fuori, esamina il corno musicale davanti. Vai in alto a destra alla porta con il campanello. Clicca per ottenere la maniglia. Usa la maniglia sul campanello vicino alla porta. Avvicinati alla vecchia vicino al gatto e parlale. Se hai fatto tutto quanto verrà la sera. Invece di rientrare inseguì il gatto. Filmato.

## Capitolo 2

Sul mobile prendi la fionda rotta. Scendi al primo piano, torna sopra e prendi i vestiti dalla sedia, parla con la mamma al piano di sotto. Prendi la lista della spesa dal tavolo. Leggila: pane, funghi, verdure, acqua. Guarda nella cassa su cui era seduto il gatto. Esci e parla con Sunny. Prendi le calze dallo stendibiancheria vicino casa. In inventario unisci la fionda rotta con le calze per avere una fionda. Vai a destra e esci. Parla con Blue più avanti che ti dirà della palla sul campanile. Usa la fionda per farla cadere. Ora devi fare un percorso sui suoi pensieri per cucirli, fai come sotto.



Raccogli il secchio al pozzo. Usalo sul pozzo per ottenere un secchio d'acqua. Osserva il tabellone dei bambini scomparsi nell'angolo in alto a destra. Osserva il passaggio alla destra del tabellone, ma non puoi

passare. Vai nel passaggio in alto più a sinistra (colorato di rosso chiaro), avanza e prendi i funghi vicino al cancello, osserva oltre il muro. Ritorna al crocevia e vai nel percorso in basso a sinistra per il panettiere, esamina la scatola di cartone socchiusa, prendila. Ritorna alla tua camera e usa la scatola sul gatto. Esci e rientra per vedere che il gatto ci è andato dentro. Esci e ritorna dove hai preso la scatola, vai a sinistra e interagisci con il cannocchiale. Bussa alla casa del panettiere e guarda attraverso le sbarre nel seminterrato in basso a sinistra. Il panettiere sta guardando una foto di un bambino scomparso. Usa icona bambini su di lui e risolvi come sotto i pensieri da cucire.



Ti darà del pane e una caramella.

Torna al crocevia e vai dove c'è il pescatore. Oltrepassalo e vai a destra finché non incontri Olivia che ha promesso di dare la verdura. Sfortunatamente non può entrare in casa perché non c'è la maniglia nella porta. Torna indietro e al crocevia vai nella stradina alla destra del tabellone. Dai la caramella al ragazzo e alla domanda rispondi con la prima risposta in alto. Sali nella stalla attraverso la finestra a sinistra e dentro guarda attraverso la finestra a destra. Esamina la rampa e Lucy dirà che il carro ha strane ruote che sono state ricavate dalla maniglia della porta di Olivia. Scegli di non dire nulla a Olivia. Torna alla finestra e usa la fionda sulla rampa. Avrai la maniglia. Appena hai il controllo ritorna indietro in alto e continua fino al pagliaio, avanza a sinistra e riceverai un adesivo. Ritorna da Olivia, la strada vicino al pescatore e metti la maniglia nella porta. Olivia ti darà le verdure. Hai trovato acqua, pane, verdure e funghi. Torna da mamma e dalle il sacchetto della spesa. Dovrai distribuire i panini ai due uomini sulla destra sulla panchina, l'uomo e il suo cane, Olivia, un'anziana signora con suo nonno e alla domanda scegli la risposta in basso. Di a tua madre che tutti i panini sono stati distribuiti. Crea una storia: giocare a nascondino. Ti ritrovi a casa e riceverai una seconda nota rosa. Guarda il filmato, dopo di che riceverai la prima nota verde.

### Capitolo 3

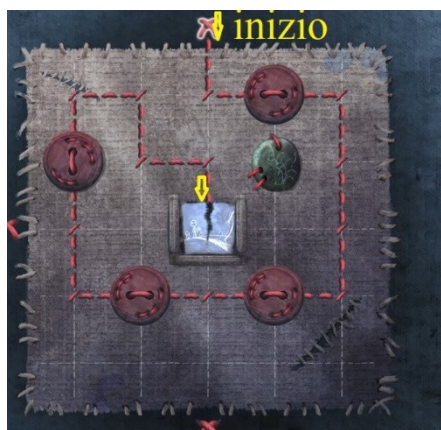
Cerca la mamma e clicca tutti i pulsanti che appaiono. Dopo il risveglio scendi e sul tavolo prendi il biglietto e una bambola. Parla con Olivia e prendi dei biscotti dal tavolo. Esamina il mobile su cui dorme il gatto (sotto le scale in alto a sinistra). Metti insieme le parti del puzzle sui tre barattoli in modo da formare i disegni che vedi sotto.



Prendi del tè sfuso. Vai a destra, prendi la pentola dal muro e riempi con acqua dalla botte nell'angolo in basso a destra. Metti la pentola con l'acqua nel camino. Unisci l'acqua bollente con il tè sfuso e dallo a Olivia. Canta una canzone a Olivia cliccando l'icona bambini in basso a destra. Cuci i suoi pensieri.



Sei fuori e scrivi delle note su un foglio di carta. C'è un idraulico sulla destra, parlaci. Avanza al crocevia e in alto parla di tutto con Sunny. Avanza a destra verso la stalla, parla con il contadino che risponderà male. Avanza in basso vicino alle fioriere e parla con l'anziano. Torna da Sunny e parlale. Ritorna alle fioriere, parla con l'anziano e clicca icona bambini per cantare su di lui. Cuci i suoi pensieri.

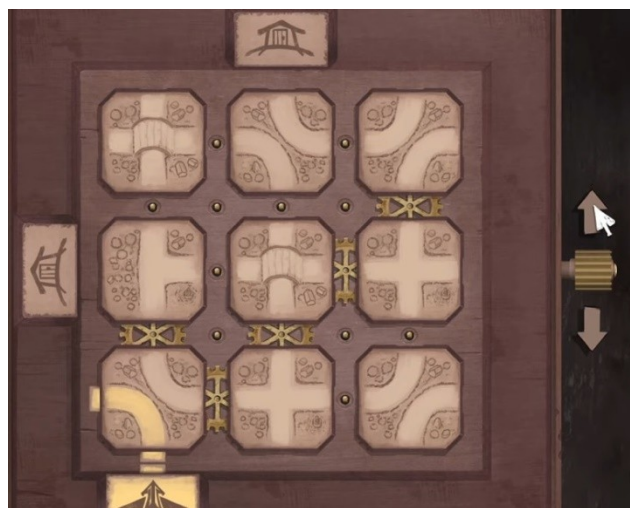


Parla ancora con lui.

Vai dal contadino e osserva le cassette a sinistra, in una prendi la chiave. Parla con il contadino. Esci e vai alla destra del tabellone per la stalla, prendi il rastrello. Parla di tutto con la donna. Clicca icona serratura in basso a destra e poi sui numeri in terra per cantare. Devi risolvere il labirinto. Posiziona le ruote come vedi sotto e poi clicca la freccia in alto.



Torna indietro e entra nella finestra a sinistra, in alto c'è un sacco che si muove. Clicca icona serratura per cantare e hai un altro labirinto. Anche qui posiziona le ruote e clicca la freccia in alto.



Parla di tutto con il ragazzo. Esci e vai alto dove c'era l'anziana che ora non c'è più. Prendi la cassetta. Torna al crocevia e prendi la pietra in terra (si vede sotto il primo tetto in trasparenza).



Va al pozzo e usaci la pietra. Vai a sinistra al fiume e parla con la ragazza. Va a sinistra verso la panetteria ma Silver non ti farà passare. Canta su di lui e devi cucire i suoi pensieri, fai come sotto.



Parla ancora con lui di tutto. Torna indietro e vai alla stalla, entra dalla finestra e osserva la cassetta rossa a sinistra. Usa la chiave in inventario e dalla cassetta prendi il martello e l'uncino. Esci e torna dal contadino , usa il martello sulle gabbie a destra . Vai allo spaventapasseri e prendi la pala. Fai il giro e vai all'albero di ciliegie, usaci la cassetta per arrivarci e prendi il ramo che si è spezzato. Esci e ritorna al panificio, dai la pala a Silver che ti farà passare. Avanza e parla con i ragazzi. Devi giocare, scegli il riccio. Gioca per vincere. Torna indietro e poi ritorna ai ragazzi, e stavolta usi la rana. Gioca per vincere (appena la barra è piena clicca per farla saltare).

Torna indietro e vai in alto a destra per la finestra della stalla. Entra e parla con il ragazzo. Esci e ritorna a casa, sulla sinistra dove c'è il cane canta sul cappello e fai come sotto.

Posizione 1



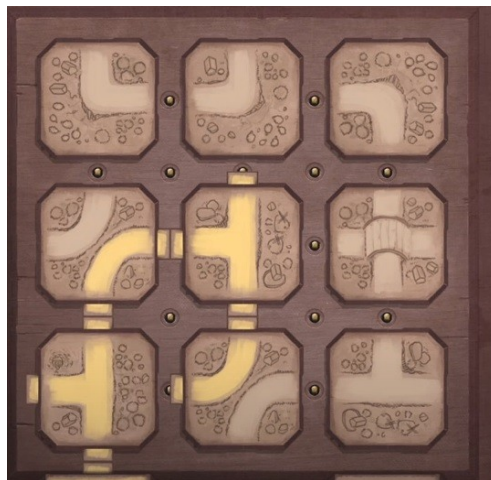
## Posizione 2

Ruota freccia in alto per avere la posizione finale.



Torna indietro e al crocevia parla con Sunny, dalle il rastrello e ti darà le cesoie. Torna dal cane e usale sulla corda. Prendi la corda e uniscila all'uncino. Torna al crocevia e ridai le cesoie a Sunny. Vai in alto a sinistra verso la zona rossa, rincorri il cane. Osserva il cancello e torna indietro. Vai al fiume, prosegui dritto e usa la corda sul muretto della casa dove c'è l'orto. Entra e osserva la porta. In fondo a sinistra prendi il tibesco dal vaso, esci e riprendi la corda con l'uncino. A crocevia va a destra dall'anziano alle fioriere, usa il tibesco su di lui e poi parlati. Usa l'icona a forma di serratura in basso a destra sul tibesco e fai come sotto.

Inizia a posizionare in questo modo il percorso.



Inserisci 2 ingranaggi



Parla ancora con l'anziano. Vai a casa, entra e dopo il dialogo col padre sei in camera tua.

## Capitolo 4

Clicca sui fumetti che appaiono nel sogno. Sul mobile prendi il martello e scendi. Dopo il dialogo prendi il tappo di sughero sul mobile davanti e vai in cantina. Nella cassetta in basso a sinistra prendi un altro tappo e un altro nella cassetta davanti. Esci dalla cantina e dalla casa.

Il sistema di tubi si danneggia, clicca la manovella rossa ma non si muove. Osserva il passaggio ostruito a destra. In casa prendi la bottiglia sul mobile davanti, esci e usala sulla manovella rossa, clicca e stavolta gira. In inventario prendi i tappi di sughero e mettili sui fori dei tubi, sul terzo foro in alto non va bene. Usa il martello per battere i 2 tappi di sughero già messi. Gira la manovella per far uscire l'acqua e abbattere il passaggio ostruito. Da terra prendi lo straccio, gira la manovella e in inventario usa lo straccio con il tappo di sughero, gira la manovella per liberare il passaggio dove entri in automatico. Osserva la finestra davanti con le persiane e poi usa il martello su quella più a destra, prendi da terra il pezzo di vetro e usalo per tagliare le corde sulla scala. Prendila e ti ritrovi all'albero per salvare il gatto. Osserva la scena.

Sei a casa. Clicca l'icona serratura in basso a dx e usa sul foglio sul tavolo. Sei sulla piazza a giocare a nascondino. Clicca il pozzo e trovi Silver, vai in alto sul percorso rosso e clicca Sunny in alto a sinistra ma non risponde. Torna indietro e entra nel passaggio della staccionata, dietro la casa tira la corda e da terra raccogli i ragni finti. Ritorna indietro e al crocevia vai a sinistra per la panetteria, davanti alla porta osserva il mucchio di cose accatastate per entrare nel passaggio. Parla con il ragazzo. Avanza in alto, clicca la parete e osserva la vallata. Torna indietro e esci. Avanza a sinistra e trovi l'altra ragazza. Ritorna a casa, avvicinati al capanno e clicca il ragazzo. Usa l'icona serratura e poi sul corno a sinistra.

Metti l'ingranaggio e ruota freccia in alto, posizionando come vedi.



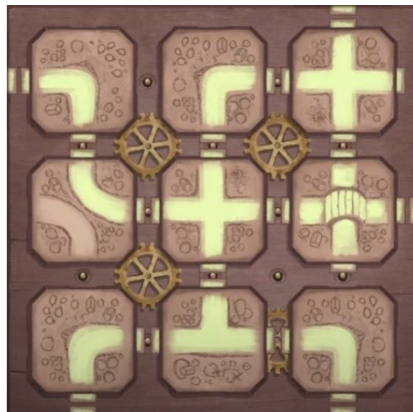
Inserisci l'ingranaggio e ruota freccia in basso, posizionando come vedi.



Metti l'ingranaggio e ruota freccia in alto, posizionando come vedi.

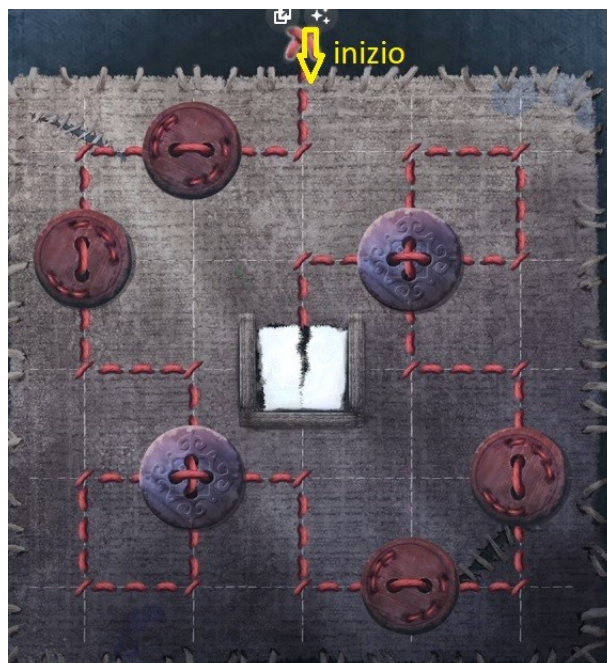


Metti l'ingranaggio e ruota freccia in alto, posizionando come vedi.



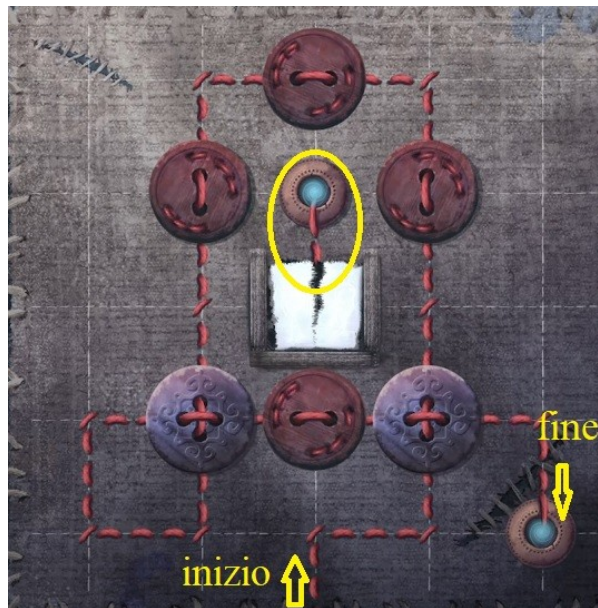
Quando rimani solo clicca il ragazzo. Vai a destra e cliccalo dietro i tubi. Ritorna da lui al capanno, cliccalo e poi metti i ragni finti sul capanno, torna da lui ai tubi, cliccalo. Al capanno sarà spaventato. Vai a destra per il crocevia. Dialogo con i ragazzi.

Vai in alto dopo il cartellone, entra nella finestra a sinistra, leggi il foglio appeso alla cassetta davanti. Esci e vai in basso a sx per la panetteria, parla con la ragazza. Torna al crocevia e vai in alto sul percorso rosso. In basso a dx clicca l'icona con la persona dentro e usalo su Sunny. Cucì come vedi sotto.



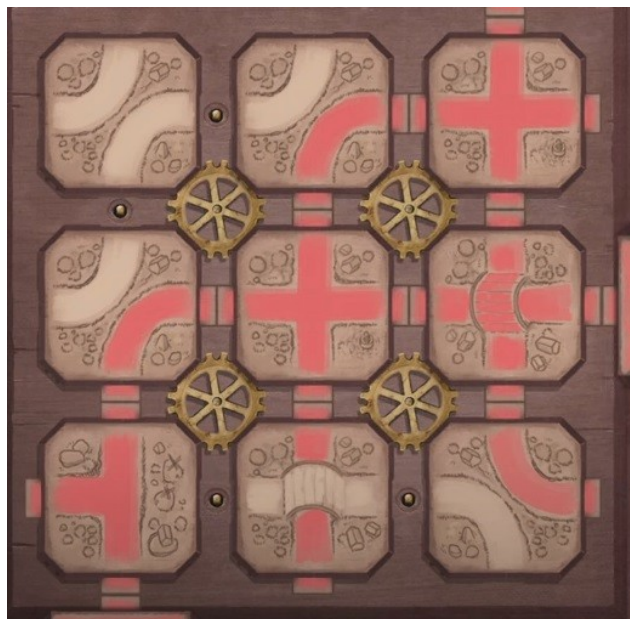
Vai a destra, osserva il cancello e torna a parlare con Sunny. Vai al crocevia, parla con i ragazzi. Scena filmata. Uno scoiattolo ti prende la bambola, prova a riprenderla e avrai un ramo. In basso a dx avrai icona albero, usala sull'albero e fai come sotto.

Una volta fatto il percorso da inizio a fine clicca il pallino blu cerchiato e uniscilo al quadrato centrale.



Sali sulla vite che è apparsa, si romperà e la metti in inventario. Da terra prendi il frutto. Vai nel percorso in basso, osserva i rami spinosi rossi, usaci l'icona serratura e fai come sotto.

Posiziona i 4 ingranaggi e clicca freccia in alto.



Vai alla testa centrale che ha appena chiuso la bocca e usaci il pezzo di vetro. Avanza in basso seguendo il percorso e prendi la lumaca sulla roccia a sinistra. In inventario uniscila con il frutto, ritorna indietro e sulla roccia alla sinistra di dove hai messo il vetro usaci la lumaca appiccicosa. Dopo la scena riprendi la lumaca e rimettila a terra vicino alla roccia. Ritorna in basso dove c'era la lumaca e segui lo scoiattolo. Avanza sempre anche dopo aver visto il mostro. Ti appendi ma crolla tutto, prendi il teschio in terra a sinistra. In inventario usa la vite con il teschio. Avanza a sx, appena il mostro va a destra tu avanza a sinistra e poi ritorna a destra.

Dove ti sei appeso ed è crollato cerca bene perché un punto ti permette di entrare.

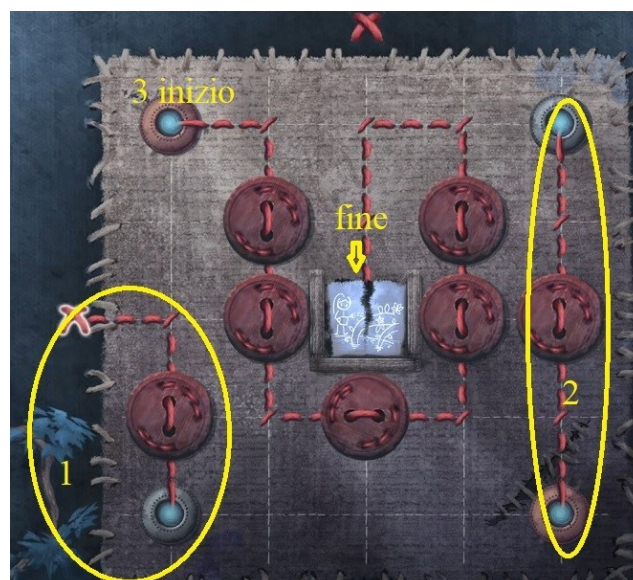


Avanza a sx sempre quando il mostro guarda dall'altra parte. Ti fermi perché non vai oltre. Guarda in alto ai due funghi giganti dove spuntano di rami, usaci il teschio ma non è presa sicura. Vai a destra sempre quando il mostro guarda dalla parte opposta e entra nel passaggio sotto.



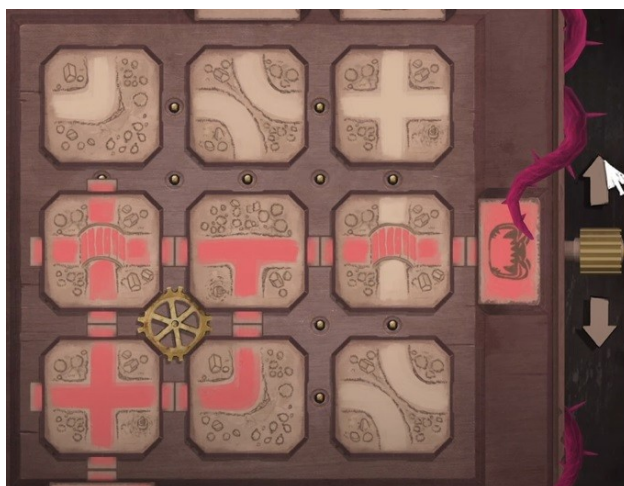
Tira la liana ma non succede nulla. Torna indietro e vai nel passaggio subito in basso a sinistra per tornare alla prima entrata, tira la liana, rientra nel passaggio e vai a sinistra, usa di nuovo il teschio con i rami sopra e stavolta crolla tutto. Torna indietro e scendi nel percorso in basso, tira la liana per stordire il mostro e avanza a destra fino a una grotta, clicca icona albero in basso a destra e usala sull'albero blu, fai come sotto.

Inizia dai punti 1, 2 e 3

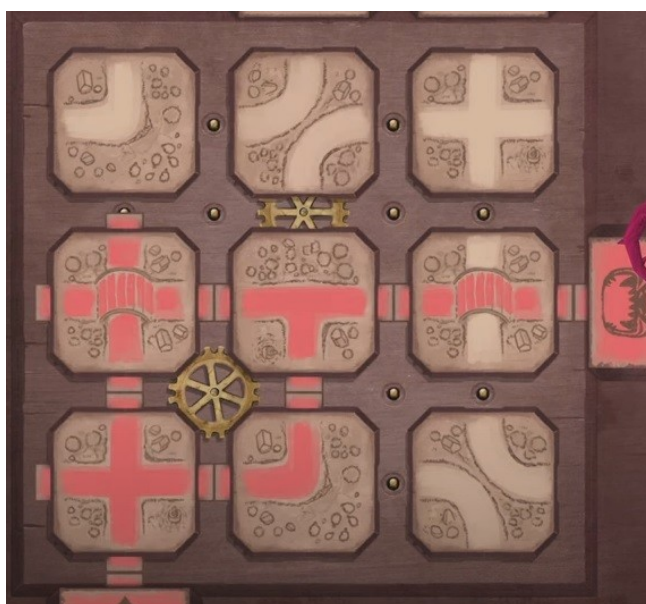


Tira ancora la liana e vai a sinistra, avvicinarti al passaggio appena a destra e tira la liana. Avanza a destra e usa l'icona serratura sui rami rossi e risolvi come sotto.

Metti l'ingranaggio e freccia in alto una volta.



Metti secondo ingranaggio e freccia in basso una volta.



Metti terzo ingranaggio e freccia in alto una volta.



Voltati e tira subito la prima liana vicino a te. Avanza a sx e entra nel passaggio, tira la prima liana e vai a destra. Sui rami rossi usa icona serratura. Avanza a dx ma non si passa, torna poco indietro e sulla liana usa il ramo che hai in inventario. Avanza a destra e usa la liana che hai allungato sul ramo che pende, tirala per stordire il mostro, avanza a destra ma il passaggio è chiuso. Usa icona serratura con il ramo rosso ma non riesci altrimenti ti sente. Torna indietro e tira subito la liana allungata per stordire il mostro, vai subito a destra. Riusa l'icona albero sui rami rossi e stavolta puoi cantare. I rami si abbassano. Torna indietro e gira a destra per ritornare al passaggio chiuso. Usa icona serratura sui rami rossi in alto (che hai fatto scendere prima) e sui rami che appaiono a destra prendi l'artefatto. Usaci icona serratura e poi tira la liana che vedi sopra, vai a sinistra e sull'albero vedi un segno come l'artefatto che hai preso prima, usalo. Avanza e avrai adesivo. Torna indietro e tira la prima liana che vedi, avanza a destra fino al palo con lo stesso disegno dell'artefatto, usalo e entra nel passaggio.

Dopo la fuga nota la pianta con 6 rami davanti. Cliccali in questa sequenza numerandoli da 1 a 6



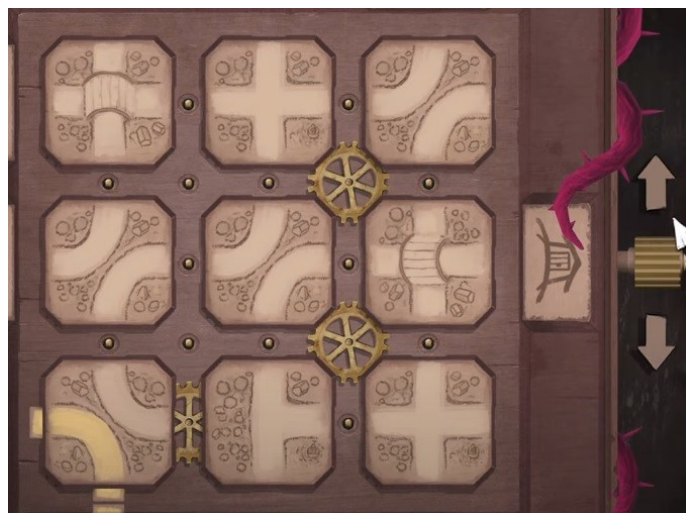
2 per due volte, 5 – 6 – 1 – 4

Entra nel fiore che si è aperto. Avanza nel passaggio, poi segui il percorso in alto e osserva la faccia sull'albero. Inserisci la mano. Clicca l'icona della nuova canzone in basso a destra. Clicca le icone con l'occhio seguendo la numerazione 1 2 3 4



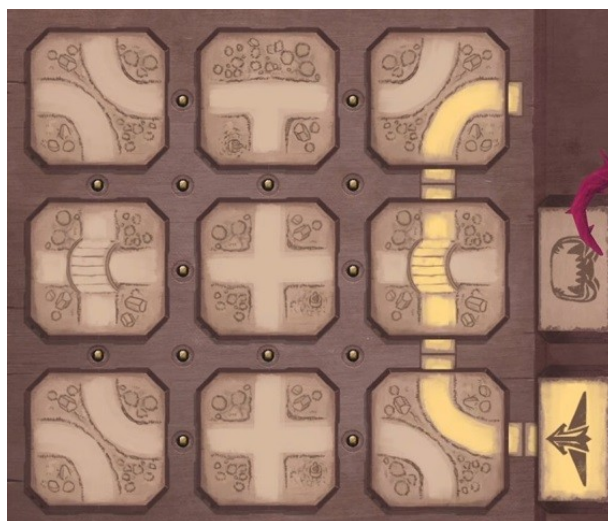
Avanza nel percorso in alto fino ad arrivare a una roccia. Usaci l'icona serratura e segui l'uccello a destra. Alla prossima roccia usa l'icona albero, vai a sinistra e arrivi alla prima roccia. Usa icona canzone e vai a sinistra. Scendi sotto e vicino e osserva gli attrezzi vicino al camino. Vai in cantina e osserva i vetri in terra, torna sopra e usa icona serratura sui rami rossi. Risolvi come vedi sotto.

Disponi 3 ingranaggi e poi freccia in alto.



Va sopra e usa icona serratura con rami rossi e fai come vedi sotto.

Ruota freccia in alto e posiziona come vedi.



Inserisci 2 ingranaggi e freccia in alto, posiziona come vedi.

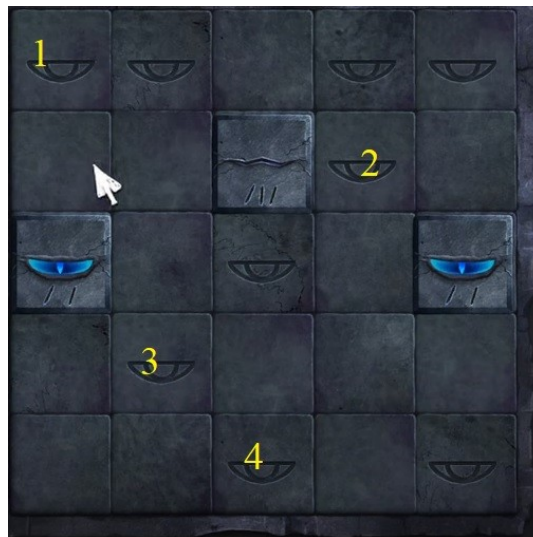


Inserisci altri 4 ingranaggi, freccia in alto.



Entra nella porta, osserva i vestiti nell'armadio e usa su di loro l'icona canzone.

Clicca gli occhi secondo la numerazione.



Esci e scendi sotto. Prova a uscire ma la porta è chiusa, vai al camino e prendi un ferro, usalo alla destra della porta. Appena fuori vai a sinistra e arriva il gatto, usaci l'icona albero ma non capita nulla. Vaia destra al muretto dove è stato riparato e usaci l'icona canzone.

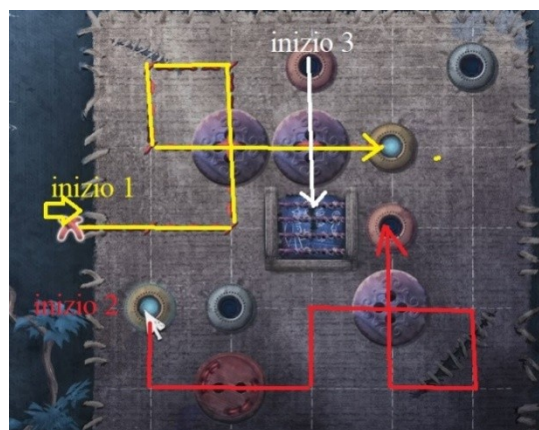
Segui la numerazione.



Vai alla cassetta della posta vicino alla porta e prendi la lettera. Cliccala in inventario per leggerla e trovare una chiave. Ritorna in casa e usa la chiave sullo scrigno sul mobile sotto la scala. Hai una chiave di bronzo e una lettera. Sali sopra, vai nella porta in fondo e usa la chiave per aprire il cassetto. Leggi il quaderno che trovi. Sul mobile davanti prendi il barattolo, dal cassetto prendi i biscotti, dal letto il lenzuolo e anche quello appeso. Sotto il cuscino prendi il calzino. In inventario unisci le lenzuola per averle annodate e usale sulla finestra per scendere.

## Capitolo 5

Avanza al tronco cavo inclinato a sinistra, toglila la corteccia e prendila da terra. In inventario unisci i biscotti con il barattolo che devi usare con l'acqua a destra. Vai a sinistra e usa il barattolo sulla pianta a larghe foglie con le lucciole. Riprendi il barattolo e ora hai la luce. Vai a sinistra per vedere la cascata e sentire una musica. Osserva il tronco cavo e poi usa la corteccia in inventario sulla cascata per trovarti sotto. Osserva i rami rampicanti sul mulino. Osserva la manovella sulla parete e gira per 2 volte a destra in modo che rimanga fuori il 3° tassello. Avanza nel percorso a sinistra e vedi delle corde. Premi la prima, seconda, seconda e prima. Sulla colonna che si alza prendi il coccio. Torna indietro alla manovella e ruota una volta a destra in modo che rimanga fuori il 4° tassello. Ritorna dove ci son le corde, avanza in basso a sinistra e vai a destra per un'altra fontana. A sinistra hai 3 corde, tira la prima a sinistra, la terza, la seconda, prima, terza per 2 volte, seconda e prima. Usa icona albero sulla pianta color azzurro vicino al tronco con l'alveare e fai come vedi sotto.

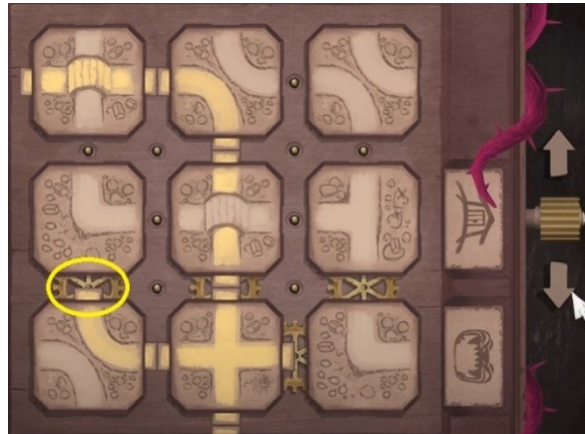


La pianta si apre. Torna alle corde e tira la prima a sinistra, le api scappano e puoi prendere l'alveare con il ferro in inventario, ora hai la cera, in inventario usala con il calzino per averlo cerato. Mettilo sul buco della fontana per tapparla. Tira la corda centrale per far defluire l'acqua nella fontana e prendi il secondo coccio dalla colonna che appare. Vai nel percorso in alto e torna al mulino. Gira la manovella 2 volte a sinistra e fai la strada per andare alla seconda fontana. A metà percorso vedi una cascata di acqua, usaci l'icona canzone e fai come vedi sotto.

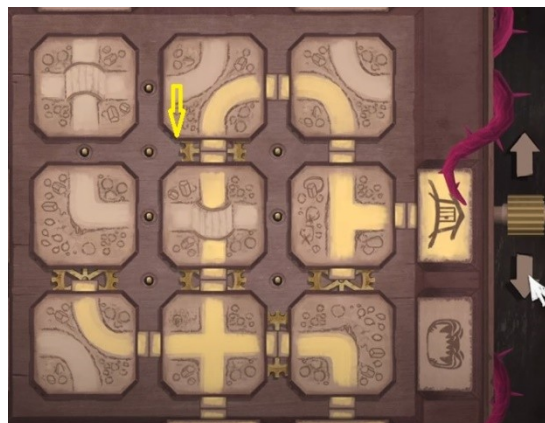


Vai nel percorso a sx per un'altra fontana. Da terra prendi la ciotola con sabbia, torna indietro e usala sulla fontana. Sulla colonna che si alza prendi il terzo coccio. Torna al mulino e sali le scale a sinistra, nelle prime 3 fessure sul muro metti i 3 cocci che hai in inventario. Osserva a destra la porta di pietra, abbassa il pomello sulla colonna e supera la porta. Vai a destra e poi a sinistra, vedi qualcosa sul ramo in alto. Vai a sinistra e usa l'icona serratura sui rami rossi. Fai come sotto.

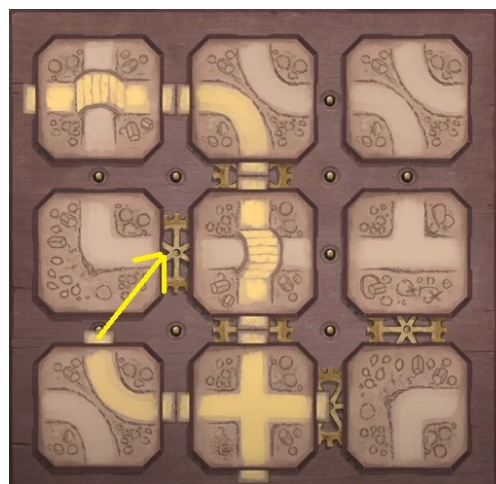
Inserisci i 4 ingranaggi e premi freccia giù 1 volta. L'ingranaggio cerchiato va poi spostato.



Inserisci l'ingranaggio con la freccia e ruota freccia in basso finché non diventa giallo il percorso come vedi sotto, e poi 1 volta freccia in alto.



Premi freccia in alto finché non diventa rosso e poi ancora freccia in basso per vedere come sotto. Sposta l'ingranaggio come indicato e poi freccia in alto per diventare rosso e poi freccia in basso.



Ora esci cliccando la freccia bianca in basso a destra.

Avanza a sinistra. In automatico sei semisvenuta dalla botta. Davanti all'animale prendi la pietra in terra, usala su di lui. Dopo il filmato usa icona albero sull'animale per farlo sedere. Avanza sul tronco, usa icona serratura su di lui e poi icona canzone per fare in modo che ti aiuti a superare la parete. Avanza a destra e osserva il frutto in alto, usa icona canzone sull'animale per farti salire, in inventario usa il ferro per colpirlo e fare spostare l'oggetto sul ramo. Raccogli la strana runa. Avanza e usa l'icona occhio sul tronco e fai come sotto.



Appare una porta. Usa la runa sul simbolo sulla parete. Torna indietro e usa icona serratura con l'animale per farti seguire. Entra e osserva i simboli in terra, prima quello in alto e poi quello in basso, appena l'animale è sopra usaci icona albero per farlo sedere. Vai al simbolo in alto e si aprirà un passaggio, usa icona serratura sull'animale e entra. Osserva i simboli sulla parete e poi vai a destra dove c'è una stele, leggi la scritta. Usa icona occhio sull'animale per salire. Avanza e usa il ferro sull'albero per farlo cadere. Ti trovi sotto dopo il crollo, da terra raccogli il piccolo contenitore e mettilo sulla fontana. Avanza a destra e poi in alto fino al mulino. Vai alla manovella ( ho trovato questa sequenza, magari è più corta) e gira a sinistra, torna indietro alla fontana dove sei caduta e vai alle corde. Tira la corda centrale, quella più a destra, la prima a sinistra, centrale, la prima a destra per 2 volte, la prima a sinistra, centrale, la prima a destra, sinistra, centrale, sinistra, centrale, prima a destra, sinistra, 2 volte centrale, prima a destra, prima a sinistra. Dalla colonna prendi il coccio. Torna al mulino e metti il coccio nella fessura rimasta nel muro in alto. Abbassa tutta la leva per aprire tutto il passaggio. Scendi e vai alla manovella, ruota a sinistra, destra finché non si sblocca il tassello in alto. Torna indietro e appena vedi la prima fontana vai a destra per le altre 2 fontane. Hai 4 corde a sx: seconda da sinistra, terza da sinistra, prima a destra, prima a sinistra. Avanza a destra al simbolo in terra, usaci icona albero appena ci siete sopra. Vai al simbolo a sinistra e prendi il coccio dalla colonna che appare. Davanti al simbolo e colonna, in basso, c'è un passaggio sull'acqua, avanza e arrivi a un'altra fontana. Torna al mulino, vai alla manovella e se noti sul muro davanti c'è una scanalatura, usaci il coccio. Sulla destra, oltre il fiumiciattolo c'è un passaggio, sali e avvicinarti alle radici dell'albero, precipiti sotto. Usa icona serratura sull'animale e avanza a destra, arrivi a una pietra, usa icona occhio sull'animale che prenderà delle liane. Torna indietro e usa icona albero sull'animale e poi icona serratura. Usa icona occhio, prendi la liana e vai verso destra ma l'animale ti segue. Torna indietro e usa icona albero per farlo sedere. Riprendi la liana e avanza a destra, usa la liana sulla roccia, torna indietro e usa icona serratura sull'animale che la sposterà. Torna alla roccia e usa icona albero sull'animale e poi icona occhio per farlo muovere. Vai a destra e poi a sinistra, crolli di nuovo e sei appesa. Clicca un po' di volte in basso finché non arriva l'animale. Filmato.

Clicca le 3 icone che appaiono e poi l'icona serratura finché non esplode.

**Soluzione di Giuseppe**