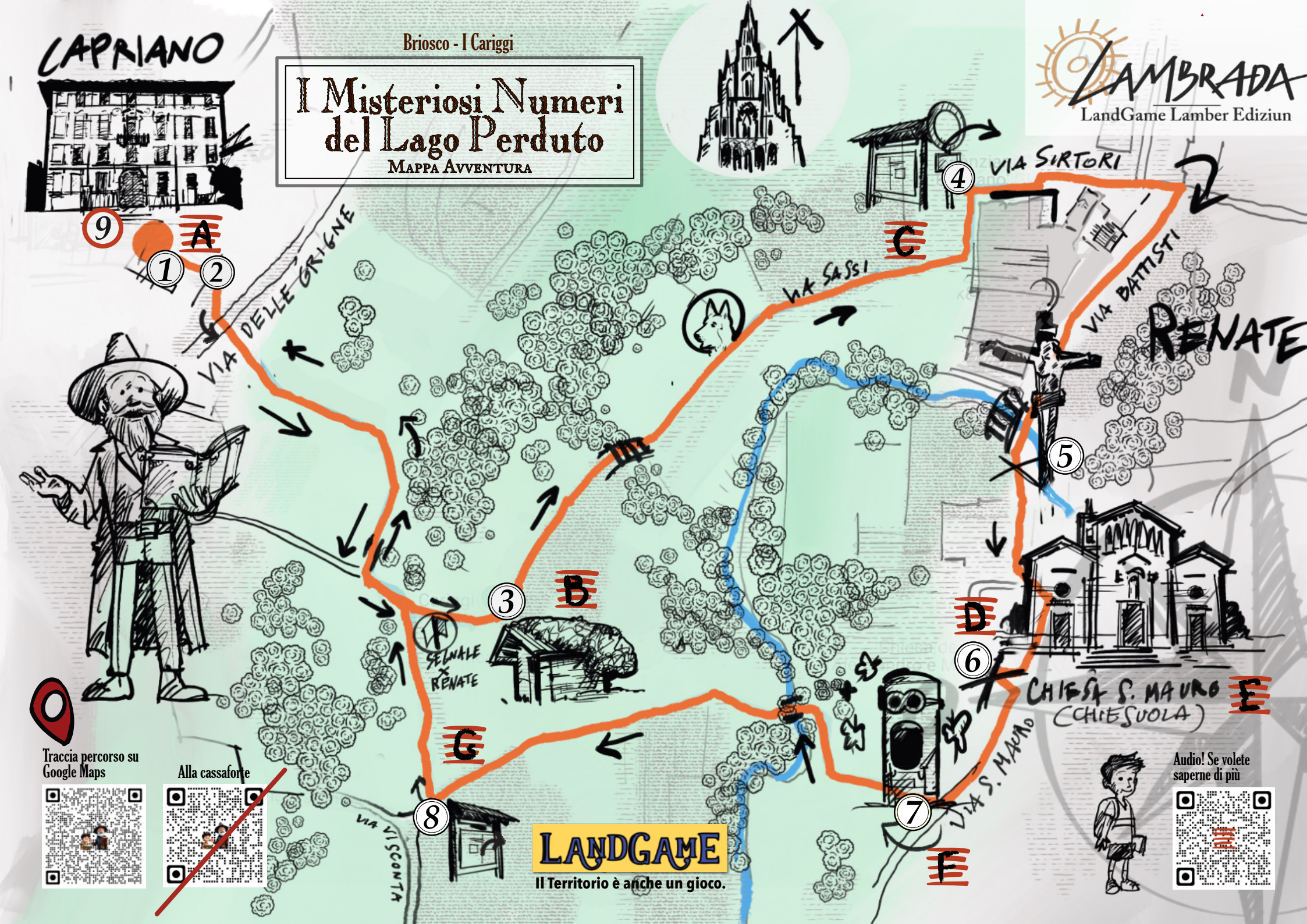
Briosco - I Cariggi
I Misteriosi Numeri del Lago Perduto
Mappa Avventura
LAMBRADA
LandGame Lamber Ediziun
CAPRIANO
VIA DELLE GRIGNE
VIA SASSI
VIA SIRTORI
VIA BATTISTI
RENATE
SEGNALE X RENATE
CHIESA S. MAURO (CHIESUOLA)
VIA S. MAURO
VIA VISCONTA
A
B
C
D
E
F
G
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Traccia percorso su Google Maps
Alla cassaforte
Audio! Se volete saperne di più
LANDGAME
Il Territorio è anche un gioco.

Potete seguire il percorso su Google Maps

Le sfide di HighLamber & Leo

LAMBRADA
LandGame Lamber Ediziun
LANDGAME

Briosco - I Cariggi

I Misteriosi Numeri del Lago Perduto

Il vecchio Highlamber, custode da sempre dei segreti della Brianza, e il suo fidato aiutante Leo hanno preparato una sfida-avventura in una delle zone più particolari della Brianza: i Cariggi, un'area tra Capriano e Renate che anticamente era abitata da un lago. Un lago che ora... ops, è scomparso!

Prendete la mappa e preparatevi: una serie di enigmi vi aspetta lungo il cammino. Riuscirete anche a terminare la sfida senza perdervi e ad aprire la cassaforte con la sua sorpresa?

Enigmi

1. La donna che conta - In piazza Annoni cercate una grande donna immobile. È ben visibile! Contate le dita della mano destra che tiene BEN chiuse (pollice escluso). Cercate poi nella piazza tonda alle sue spalle (quella con la panca rossa dedicata alla famosa poetessa Alda Merini) le linee rette che l'attraversano a terra. Contatele e sommatele al numero delle dita serrate. Segnate il risultato >Poi seguite il vialetto centrale. ☐

2. Le figure dallo sguardo di pietra - Lungo il vialetto contate le statue complete che trovate, probabilmente animali feroci, e segnatene il numero. >Poi, attraversata via delle Grigne, cercate la vicina via del pittore, nato nel 1828, che amò la Brianza tanto da volerla ritrarre spesso nelle sue opere. La via vi condurrà nel centro di un lago scomparso. ☐

3. Il rudere dai capelli verdi - Scesi per la via del pittore, oltre il ponticello in legno, dopo un piccolo cartello segnaletico con indicazione per Renate, trovate un rudere dalla testa verde. Sulle facciate c'è una lettera visibile: trasformatela nel suo numero alfabetico (A=1, B=2...). >Proseguite poi (seguendo la mappa) fino a superare prima il breve ponte dal doppio parapetto e il muso di un cane che non abbaia, fino ad arrivare, al termine di un pezzo di strada asfaltata, al cartello informativo con l'inizio del Sentiero del Tartavalino. ☐

4. I numeri tra flora, fauna e... maniglie - Sull'angolo, tra via Sassi e via Sirtori, un pannello racconta tutte le meraviglie di flora e fauna che avete appena lasciato dietro le spalle. Dopo aver letto le sue info, voltatevi: scoprirete alle spalle un'azienda di maniglie con un grande cancello dove compare (e scompare al bisogno) un numero! Magia? Naaa.... Guardate bene. E dietro al cancello, e al numero, un altro numero: quello dei "sensi".
L'enigma? Bene... Moltiplicate ora i due numeri tra loro... Il risultato dà lo stesso numero che hanno portato sulle maglie due leggende del calcio italiano, Roberto Baggio e Francesco Totti! >Continuate poi cercando via Sirtori! ☐☐

5. L'enigma delle vocali sacre - Al termine di via Battisti raggiungete il mitico ponte che la leggenda vuole costruito in una sola notte. Vicino cercate un (drammatico) simbolo divino in lucido metallo con un'antica scritta presente in molte rappresentazioni sacre. Nella scritta una lettera è ripetuta. Quante volte è ripetuta? Annotate il numero delle volte. >Poi dirigetevi verso la Chiesa di San Mauro detta la Chiesuola (1100-1200) per il prossimo enigma. ☐

6. L'enigma della Chiesuola - Chiesetta di San Mauro, nella via dello stesso santo: osservate attentamente una delle sue facciate. Troverete un certo numero di figure scolpite nel legno. La vostra missione è divisa in tre parti:

Prima missione: individuate tra le sculture un oggetto particolare che "ha due gambe lunghe ma non cammina. Possiede tanti gradini ma non è una casa. Vi aiuta a salire in alto senza volare."
Una volta trovato questo oggetto in legno, contate i suoi particolari "gradini".

Seconda missione: osservate sulle porte della facciata le effigi in legno e contate il numero totale di animali che si trovano nell'acqua o sull'acqua (ogni animale vale uno, anche se sono sulla stessa formella)

Missione finale: moltiplicate ora il numero di "gradini" per il numero di animali che hanno a che fare con l'acqua. Scrivete il risultato >Poi continuate, seguendo la via del santo della chiesa, fino a raggiungere un'Oasi "sfarfallante". ☐☐

7. Il mistero dell'Oasi - Oasi delle Farfalle: qui troverete un parente dei Minions che mostra tutti i denti. L'enigma: quanti denti riesce a mostrare? Annotate il numero e proseguite sul sentiero, attraversate i Cariggi e il lago che fu, fino a raggiungere un altro cartello informativo del sentiero della Chiesuola. ☐

8. I fratelli di Rocco - Cartello informativo del Sentiero Chiesuola, ora guardate in fondo, dove si staglia il Monte Resegone: lontano c'è qualcosa che ricorda il Duomo di Milano? È il Mausoleo della famiglia Visconti di Modrone, quella di Luchino, il grande regista.Ecco l'enigma: quanti sono i fratelli di Rocco compreso Rocco? Sì, proprio quelli del celeberrimo film di Luchino Visconti! Se non lo ricordate c'è sempre Santa Wiki o nonno Google.
Trovato il numero, seguendo la mappa, tornate all'inizio, in piazza Annoni, prendendo il sentiero accanto all'enorme cartello rosso con numero 022. E' la strada per risolvere anche l'ultimo enigma! ☐

9. Il Palazzo che dà il nome alla Piazza - Siete giunti in piazza! È impossibile non notare la grande facciata di quella che, un tempo, era una splendida 'Villa di delizia' donata poi alla comunità e trasformata addirittura in ospedale. Segnatevi quando di fatto la residenza divenne ospedale: nel 1903, nel 1946 o nel 2001? Potete trovare la risposta anche tra i cartelli nella piazza. Segnate la data e concludete il gioco. ☐☐☐☐

Sommate tutti i numeri che avete raccolto lungo il percorso: se le vostre risposte sono giuste, la somma vi rivelerà il codice segreto che apre la cassaforte di HighLamber e Leo. Inquadrate il QR code qui accanto, accedete alla cassaforte digitale, inserite la somma trovata… e scoprite cosa i due hanno preparato per voi! ☐☐☐☐

Vai alla cassaforte