

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 55 - 8 DICEMBRE 2025

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 55 - 8 dicembre 2025

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione Storica

Laura Adami (Picaflor)
Fulvio Bergamo (Paperoga)
Federica Pareschi (Tedula)
Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

E-mail: crittogra@gmail.com
Sito Internet: <https://crittografie.com>
Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

12 dicembre: termine invio soluzioni n. 54
5 gennaio 2026: pubblicazione numero 56
9 gennaio: termine invio soluzioni n. 55
12 gennaio 2026: pubblicazione numero 57
6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56



Per il Campionato Autori i giochi possono essere inviati in qualsiasi momento. Verranno considerati per ogni tappa quelli ricevuti entro il venerdì precedente la pubblicazione.

Pubblicazione enigmistica gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche sostanziali se non concordate con gli autori stessi.

Grafica di Selenius. [R4]

In copertina: composizione basata sull'opera The Quilting Frolic di John Lewis Krimmel.

I COLLABORATORI

Pasticca (Riccardo Benucci)
Paperoga (Fulvio Bergamo)
Cunctator (Marco Bonetti)
Selenius (Alex Brunetti)
SusanaT (Assunta Cappelli)
Ætius (Ezio Ciarrocchi)
Papul (Donato Continolo)
Noc (Franco Costantini)
Leda (Maria Gabriella Di Iullo)
La Scimmia (Marco Di Summa)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Superniele (Daniele Frontoni)
Marluk (Luca Martorelli)
Magina (Giuseppe Mazzeo)
Il Laconico (Nicola Negro)
Tedula (Federica Pareschi)
Pippo (Giuseppe Riva)
Il Pendolino (Domenico Simone)
Alan (Alan Viezzoli)
Nebille (Luana & Achille Zanaboni)
Pavel (Marco Zanollo)

Ben trovati, edipi!

In questo numero proponiamo un po' più di giochi del consueto ventaglio di 20, anche perché, con l'avvicinarsi delle feste, si avrà più tempo a disposizione.

Segnaliamo che il modulo per l'inserimento delle soluzioni è in fase di aggiornamento: come avrete notato, abbiamo rinnovato in maniera significativa la Lavagna Autori e il Beone online. Il servizio verrà riattivato tra oggi e domani.

Vogliamo infine ricordare l'avvio del Campionato Autori 2026, con la prima tappa dedicata alle perifrastiche, e i giochi da inviare entro il 2 gennaio.

Buon divertimento!

1. Crittografia a frase 13 = 6 7

STRABILIOSSI

Selenius

IL CHI È



Le politiche

2. Crittografia sinonimica onomastica 1 4: 3 1 1 = 5 5

CIOTOLA

Lo Stanco

3. Crittografia sinonimica onomastica 1 3 1 5 = 5 5

ANATO.ICO

Selenius

La rubrica settimanale è aperta alla partecipazione di tutti i collaboratori e comprende una o due crittografie onomastiche dedicate a personaggi appartenenti a uno specifico settore. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento; salvo specifiche indicazioni o necessità, tutti i giochi onomastici verranno pubblicati in questa sezione. Alla rubrica è collegata la propria gara di soluzione.

L'ARS LACONICA



4. Crittografia sinonimica 1 1 1: 8 = 5 6

NOMO

Il Laconico

Per celebrare il caro amico e collaboratore Il Laconico, ogni due numeri un incontro con i suoi giochi ancora inediti, custodi del suo spirito enigmistico.

LE NECRONOMASTICHE



5. Crittografia sinonimica onomastica 2 1/1 5, 3 1 1 1 2 = 6 11

NKARRENNIG

Selenius

6. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica 4 1'1: 1 1? 1 2 1! = 5 7

HA REI APPENDICI? REI!

Selenius

7. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica 6 2: 2 1 1 = 5 7

SQUADKE NAZI GKECHE

Selenius

8. Crittografia perifrastica onomastica 1'2 1 1 1? 3, 4 1! = 6 8

FRIEN.LY DI WATERF..NT

Selenius

9. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica 3 1, 4 1'8: 1 = 8 10

SVE ASCIUGHI IL CUBEBE

Pippo

Rubrica dedicata ai personaggi noti recentemente scomparsi, aperta ai contributi di tutti i collaboratori e valida per la relativa gara di soluzione.

Si tratta di un piccolo omaggio al personaggio, una sorta di necrologio d'autore, che ne ricorda la figura attraverso il gioco enigmistico.

La rubrica non ha cadenza fissa: nasce quando l'occasione lo richiede, perché dipende... dal destino.

Per questo, è importante cogliere l'attimo: chi desidera proporre un gioco deve farlo con prontezza.

ÆTIUS IN FABULA



10. Crittografia sinonimica 6 2 1: 3 = 4 2 6

A.RVM

Ætius

Uno spazio dedicato a uno dei nostri più assidui collaboratori storici, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

IL CAMPIONATO AUTORI 2026

Il Campionato Autori si sviluppa in sei sezioni, ciascuna dedicata a una tipologia diversa di crittografia. Questo permette di confrontare i giochi in modo più omogeneo e risponde a una richiesta ricorrente di molti autori nel corso degli anni.

Ogni sezione prevede otto tappe, a distanza di sei settimane l'una dall'altra. Per stilare la classifica finale di ogni sezione si considerano i sei migliori risultati di ciascun partecipante. Accanto alle classifiche di sezione, c'è anche una classifica generale che elegge i migliori autori dell'anno: in questo caso vengono presi in considerazione i tre migliori risultati per ogni categoria, quindi un totale di 18 giochi nell'arco dell'annata.

La partecipazione è completamente libera: ogni autore può iscriversi a tutte le sezioni e inviare i giochi che desidera per le tappe a cui vuole partecipare. Per ciascuna tappa, si prende in considerazione il gioco con la valutazione più alta tra quelli disponibili, salvo diverse indicazioni dell'autore. Affinché un gioco possa essere considerato, deve essere inviato entro il venerdì precedente alla tappa.

Le sezioni si susseguiranno a rotazione, sempre nello stesso ordine, come indicato nello schema:

5/1	numero 56, Perifrastiche 1 ^a tappa
12/1	numero 57, Pure 1 ^a tappa
19/1	numero 58, Mnemoniche 1 ^a tappa
26/1	numero 59, a Frase 1 ^a tappa
2/2	numero 60, Sinonimiche 1 ^a tappa
9/2	numero 61, Sillogistiche 1 ^a tappa
16/2	numero 62, Perifrastiche 2 ^a tappa

e proseguendo fino al 30/11 con l'ottava tappa delle Sillogistiche.

Per l'invio dei giochi è fortemente consigliato utilizzare la "Lavagna Autori" disponibile nel nostro sito (gratuitamente). Si tratta di uno strumento completo e potente, che permette di gestire i propri lavori, scambiare messaggi con i giudici e controllare automaticamente, tramite Beone on Line/Eureka, quali sono già stati pubblicati (per maggiori dettagli, contattateci).

È comunque possibile inviare le proposte tramite semplice e-mail, ma va considerato che l'invio di numerosi giochi con questo metodo può rallentarne la valutazione.

LE COLLABORAZIONI

Oltre a partecipare al Campionato Autori e alle varie rubriche, è possibile inviare delle collaborazioni fuori gara. Ogni numero pubblica esattamente 20 giochi; le collaborazioni fuori gara vengono inserite in base allo spazio residuo disponibile, cercando di favorire la rotazione tra gli autori e valorizzare i giochi migliori.

I giochi inviati per il Campionato Autori che non vengono pubblicati (per mancanza di spazio), una volta classificati diventano automaticamente collaborazioni fuori gara e potranno essere considerati per la pubblicazione in questa o in altre rubriche nei numeri successivi.

Per quanto riguarda le modalità di invio, valgono le stesse indicazioni previste per il Campionato Autori: è quindi consigliato l'uso della Lavagna Autori o, in alternativa, l'invio tramite e-mail, tenendo presente che quest'ultimo può rallentare la valutazione.

11. Crittografia sinonimica $5, 1'1\ 7 = 77$

TOPO

Il Pendolino

12. Crittografia $2, 2, 4: 2\ 1'1 = 6\ 2\ 4$

MURA

Leda

13. Crittografia $3, 2\ 2\ 6 = 5\ 2\ 6$

CREDI

Alan

14. Crittografia sinonimica $7: 1? 1\ 1! = 4\ 1\ 5$

ATITO

Pavel

15. Crittografia perifrastica $1: 7\ 9 = 6\ 2\ 9$

LE.TER

Nebille

16. Crittografia sinonimica $1\ 2? 6: 1\ 1! = 4\ 7$

CARTO

Papul

17. Crittografia sinonimica $1\ 5\ 3\ 1\ 1 = 4\ 3\ 4$

VEGETA..ONE

Marluk

18. Crittografia perifrastica $2\ 1, 1: 7\ 4 = 8\ 7$

G.TTI PRI.ITIVI

Paperoga

19. Crittografia perifrastica $3\ 5! 1\ 4 = 6\ 7$

FE.MATI CELUS!

Pasticca

20. Crittografia a frase a rovescio $1\ 2! 1\ 2\ 4! = 5\ 5$

ECCO LA VETTA!

La Scimmia

21. Crittografia perifrastica $6\ 1: 7\ 3 = 7\ 10$

PART. IN RIC.TTA

Magina

22. Crittografia perifrastica $1\ 2\ 2, 2\ 2\ 2: 5 = 5\ 2\ 9$

AGNETTA IN ORIT.

Superniele

23. Crittografia mnemonica $2\ 5\ 3\ 9$

PAESE IN DECRESCITA

Cunctator

24. Crittografia perifrastica $1\ 1\ 2: 4\ 6 = 6\ 8$

INSOLITA .RADAZIONE

Noc

DEL GERUNDIVO

Il gerundivo è una forma verbale del latino che indica qualcosa che "deve essere fatto". Non esprime un'azione, ma una necessità, un dovere. Un'espressione costruita con il gerundivo significava letteralmente: "da fare", "degno di essere...". Senza entrare nella grammatica latina, basta sapere che il gerundivo trasformava un verbo in un aggettivo di necessità.

Nell'italiano moderno il gerundivo non esiste più come forma grammaticale viva. Tuttavia, ne sono rimasti alcuni aggettivi, ormai cristallizzati nella lingua, che derivano direttamente da antichi gerundivi latini. Oggi li percepiamo come normali aggettivi, ma il loro significato originario era proprio quello di "che deve essere".

Alcuni esempi: orrendo "che deve essere odiato" (oggi: "che fa orrore"); tremendo "che deve far tremare"; stupendo "che deve stupire". In tutti questi casi, la forma in -ando/-endo non indica il gerundio italiano ("leggendo", "facendo"), ma un antico aggettivo di origine latina.

Vi sono, infine, alcune forme che si sono lessicalizzate come sostantivi autonomi, come agenda, originariamente "che deve essere compiuto", oggi indicante il quaderno in cui si annotano proprio tali impegni; leggenda, originariamente "che deve essere letto" e oggi il termine designa l'elenco o il racconto di tali elementi.

Anche se il gerundivo non è più utilizzato, l'idea di "qualcosa da fare" sopravvive nelle perifrasi moderne (come "da fare", "da leggere") e, come visto, in alcuni aggettivi ereditati dal latino. In sostanza, il gerundivo non è più una regola viva, ma una memoria linguistica: una forma scomparsa che ha lasciato due tipi di tracce nel nostro vocabolario. Da un lato, aggettivi comuni ancora vivi, usati quotidianamente e facilmente riconoscibili; dall'altro, parole residue o letterarie, come memorando, esecrando o vituperando, presenti nei dizionari ma poco frequenti. Infine, per chi ama la lingua e i giochi di parole, è possibile creare nuovi gerundivi artificiali ispirati ai modelli latini: queste parole non esistono nel vocabolario, ma il meccanismo è chiaro e il loro significato immediatamente comprensibile, rendendole pienamente utilizzabili in contesti enigmistici o creativi.

Per arrivare all'ambito delle crittografie, dall'analisi del repertorio emergono, a tutt'oggi, solo 62 giochi che impiegano 38 "nuovi" aggettivi di tipo gerundivo, indicati qui al femminile: attivanda, collocanda, comunicanda, conianda, dedicanda, dimenticanda, dimoranda, discostanda, eleggenda, emigranda, erigenda, erranda, esimenda, immigranda, ipotecanda, istruenda, leggenda, levanda, locanda, medicanda, motivanda, mutanda, neveranda, permutanda, picchianda, radianda, radicanda, riattivanda, rimedianda, ripescanda, risolanda, rosicanda, schivanda, semidilavanda, straripanda, tassanda, ubicanda, vellicanda.

È inutile aggiungere che, in "Crittografie", apprezziamo molto l'uso di questa forma. Del resto, se è stata adoperata dai grandi come Muscletone e Snoopy, tanto male non può essere! Concludiamo infine con tre delle migliori crittografie della categoria, e una mia proposta per firmare l'articolo.

Crittografia a frase 13 = 4 2 7

METÀ DA DECOLORARE

semidilavanda = semi di lavanda (LAB 12/1983)

Muscletone

Crittografia sillogistica 1 9? 2 = 4 8

SCIARPE FIORATE

I risolande? sì = iris olandesi (LAB 3/1982)

Snoopy

Crittografia 1 1, 1 1 9 = 7 6

DADI

D I, A D emigrandi = diademi grandi (PEN 1/1990)

Il Morello

Crittografia 1 8, 2 5 = 3 2 5 1 5

ORA

O radianda, RA letto = ora di andar a letto (PEN 8/2013)

Selenius

LE EDIPOCRITTO



25. Crittografia a frase a metatesi 1'1 4: 1 5 = 4 2 6

DOVE DI IULLO RICONOSCE

Susana T

Questa sezione, proposta con cadenza bisettimanale e aperta a tutti i collaboratori, è dedicata alle crittografie che richiamino, nell'esposto o nella soluzione, la figura di qualche enigmista, gli edipi, attraverso il nome, il cognome o lo pseudonimo. Si tratta di un modo per ricordare, omaggiare o semplicemente evocare chi condivide o ha condiviso con noi la passione per il nostro gioco. Le collaborazioni possono essere inviate in qualsiasi momento. I giochi concorrono regolarmente alla relativa gara di soluzione.

L'ANIMA IN GIOCO



26. Crittografia 1 2? 7: 2 = 5 7

POSTORI

Tedina

L'appuntamento, che ricorre ogni quattro settimane, è dedicato a uno dei giochi inediti che la nostra carissima amica e fondatrice Tedina ci ha lasciato in dono. È un modo per continuare a incontrarla attraverso il suo ingegno e la sua sensibilità enigmistica, ritrovando nelle sue creazioni la voce irriverente e brillante che ha accompagnato la nostra storia. Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.

LE CRITTLIVE



Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, propone giochi che trovano ispirazione in notizie, fatti e avvenimenti di stretta attualità. La sua periodicità non è fissa, poiché non ogni giorno accade qualcosa che meriti o consenta una trasposizione enigmistica: nasce quando l'occasione lo richiede. La rubrica invita a mantenere lo sguardo attento sul presente, stimolando a informarsi con curiosità e con quel mezzo sorriso in più che è proprio del nostro modo di fare enigmistica. Immancabile la gara di soluzione collegata.

27. Crittografia sinonimica onomastica 5, 4: 2 2 = 7 6

PON..LE

Selenius

31. Crittografia a frase onomastica 3 3 5 = 6 5

LA VANGA SUL CAMPO

Selenius

28. Crittografia mnemonica «6 1 8»

AVANTI PIOVE

Selenius

32. Crittografia a frase onomastica 2 3 7 = 7 5

L'INTOLLERANTE ALL'ALCOL

Selenius

29. Crittografia sillogistica 1 5, 4 5 = «2 4 2 7»

STIRPE MORA.E

Selenius

33. Crittografia perifrastica 1 1 1 1 1: 4, 5 = 2 7 5

TRA EMME E I .UN.A .ETTONSI

Selenius

30. Crittografia perifrastica 3: 1 2 = «2 4»

MONETE RUME..

Selenius

34. Crittografia a frase a metatesi onomastica 5 7 = 6 6

SE LA SPIEGAZIONE È TROPPO ASTRATTA

Selenius

In questo numero proponiamo un blocco di giochi tutti legati a un medesimo evento. Una scelta quasi obbligata, vista la sua presenza costante e pervasiva sui mezzi di informazione: un'eco mediatica tanto insistente quanto il numero degli enigmi che gli abbiamo dedicato.

GIAMBOTTI

