

*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 57 - 12 GENNAIO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 57 - 12 gennaio 2026

## Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

## Redazione Storica

Laura Adami (Picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedina)

Enrico Parodi (Snoopy)

## Contatti

E-mail: [crittogra@gmail.com](mailto:crittogra@gmail.com)

Sito Internet: <https://crittografie.com>

Gruppo Facebook: Crittografie

## Calendario

16 gennaio: termine invio mnemo I tappa

19 gennaio: pubblicazione numero 58

23 gennaio: termine invio a frase I tappa

26 gennaio: pubblicazione numero 59

6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56

13 febbraio: termine invio soluzioni n. 57

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. [R1]

In copertina: composizione basata sull'opera 'Gli Spaccapietre' di Gustave Courbet.

# I COLLABORATORI

Black Ribbon (Alberto Di Janni)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morassi)

Ilion (Nicola Aurilio)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pavel (Marco Zanovello)

Pippo (Giuseppe Riva)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Ben trovati Edipi!

Il costante lavoro sul perfezionamento delle nostre procedure ci permette di essere sempre più veloci e precisi nella pubblicazione, garantendo ancora una volta l'arrivo puntuale della vostra rivista.

Abbiamo ulteriormente snellito il design, eliminando dalle singole rubriche le piccole classifiche delle gare di soluzione collegate. Diversi lettori le hanno ritenute fastidiose: verranno dunque pubblicate periodicamente in un'unica sezione dedicata, in fondo alla rivista.

Lo spazio così guadagnato ha permesso di concentrare i giochi, compatti e ordinati, nelle pagine centrali. Come sempre, la vostra opinione è fondamentale: fateci sapere che cosa ne pensate. Attendiamo con piacere ogni vostro feedback!

E adesso, via con le soluzioni!

1. Crittografia sillogistica  $7\ 2\ ?\ 2\ 2! = 7\ 2\ 4$

**VIAKAL**

*Selenius*

## IL CHI È



**il Cibo**

2. Crittografia sinonimica onomastica 1 4, 2 1: 6 = 7 7

**PIO..A**

*Pippo*

3. Crittografia sinonimica onomastica 5 1? 1: 3 1 1! = 8 4

**I.CAZZATURA**

*Selenius*

La rubrica settimanale è aperta alla partecipazione di tutti i collaboratori e comprende una o più crittografie onomastiche dedicate a personaggi noti accomunati da qualche caratteristica. 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.

## LE NECRONOMASTICHE



4. Crittografia perifrastica onomastica 6: 1 1 = 4 4

**P.OFE.ITA DA CAPRA**

*Lo Stiviere*

5. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica 1? 2: 3 1 2 5 = 6 8

**CAVALCA LA .EZIONE AUREA**

*Selenius*

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. Del resto... si muore una volta sola!

## IL MEMORIAL MUSCLETONE



6. Crittografia a frase a metatesi 3 5 8 = 7 9

### BONSAI INTEGRO

*Selenius*

Dedicata a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara di soluzione composta da critto a frase a metatesi di Selenius. Muscletone ne fu uno dei più abili interpreti, con circa 140 giochi pubblicati, il più prolifico in assoluto fin dopo la sua scomparsa. Grazie allo spostamento di una singola lettera, si producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

## ÆTIUS IN FABULA



8. Crittografia perifrastica 3 2 7: 2 1'6 = 7 3 11

### SEI INSIEME A CHI OSTENTA ..TERE

*Ætius*

L'Autore - Spazio dedicato agli autori che ci accompagneranno a rotazione per tutto l'anno con i loro contributi. Gara di soluzione abbinata.

La puntata è dedicata a uno dei nostri più assidui collaboratori storici, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

## L'ARS LACONICA



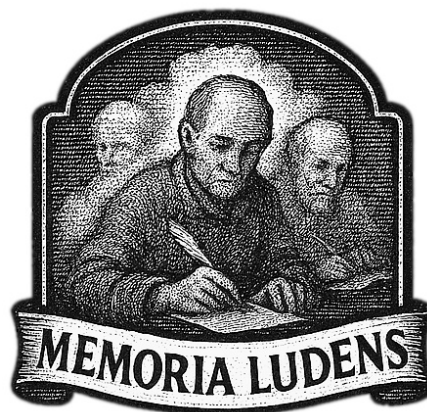
7. Crittografia sillogistica 1 9 = 5 5

### PORTA.OGLIO

*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.

## MEMORIA LUDENS



9. Crittografia sinonimica 1 6 (1 5 1!): 6 = 7 6 7

### SANILE

*Ilion*

Questa rubrica propone di volta in volta un gioco realizzato da un enigmista del recente passato, con l'intento di riscoprirne il lavoro e lo stile attraverso materiali rimasti finora inediti.

È un'occasione per riportare all'attenzione dei lettori contributi che continuano a offrire spunti di interesse.

Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.



# IL CAMPIONATO AUTORI 2026



Il Campionato Autori si sviluppa in sei sezioni, ciascuna dedicata a una tipologia diversa di crittografia.

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 cinque 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 misurarsi in 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:

19/1	numero 58, Mnemoniche 1 <sup>a</sup> tappa
26/1	numero 59, a Frase 1 <sup>a</sup> tappa
2/2	numero 60, Sinonimiche 1 <sup>a</sup> tappa
9/2	numero 61, Sillogistiche 1 <sup>a</sup> tappa

16/2	numero 62, Perifrastiche 2 <sup>a</sup> tappa
23/2	numero 63, Pure 2 <sup>a</sup> tappa
2/3	numero 64, Mnemoniche 2 <sup>a</sup> tappa
9/3	numero 65, a Frase 2 <sup>a</sup> tappa

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

La tappa inaugura la sezione delle pure con un esito subito combattuto. Il Matuziano si impone al termine di un confronto molto ravvicinato, con Leda e Marluk che lo seguono a distanza minima dopo una prova di pari spessore. A mezzo punto arrivano Salas e SusanaT, autori di lavori convincenti che li collocano immediatamente alle spalle dei primi e rendono il quadro complessivo particolarmente compatto.

Pasticca si inserisce nella parte centrale della classifica con un risultato positivo, mentre Cardin, Ætius e Fermassimo chiudono la graduatoria con prestazioni comunque valide.

Nel complesso, un avvio che mette subito in luce differenze sottili ma significative, delineando un quadro iniziale chiaro e lasciando intravedere sviluppi interessanti già dalle prossime prove.

## Pure - 1ª Tappa

10. Crittografia 3 1'1, 2! 1 3 1 1 = 4 9

**TILT**

1° classificato Campionato Autori Crittografie 57/2026

*Il Matuziano*

11. Crittografia 2 2 4 1? 2, 2 1! = 4 2 8

**OCA**

2° classificato Campionato Autori Crittografie 57/2026

*Leda*

12. Crittografia 2 4, 5 1, 2 = 6 3 5

**TIGLI**

3° classificato Campionato Autori Crittografie 57/2026

*Marluk*

13. Crittografia 1 8: 2, 3 1, 2 = 7 10

**ASTA**

*Salas*

14. Crittografia toponomastica 2 3 1 3 1 = 1'5 2 2

**E**

*SusanaT*

15. Crittografia 4 5: 6 6 2 1 1 1 5 = 6 3 3 1 8 10

**T..S**

*Pasticca*

## Classifica Pure - 1ª Tappa

8	Il Matuziano, Leda, Marluk
7½	Salas, SusanaT
7	Pasticca
6½	Cardin, Ætius, Fermassimo

## Classifica assoluta - 2 tappe

16½	Marluk
16	Leda
15	SusanaT
14½	Salas
14	Fermassimo
13½	Cardin, Pasticca
13	Ætius
	seguono altri 3 autori

## 'O FAMO STRANO



16. Crittografia sillogistica 1 6, 7 1 2! = 7 3 7

**ILCILLONE**

*Selenius*

La rubrica, senza cadenza fissa, è aperta a tutti i collaboratori. Propone crittografie di qualsiasi tipo che presentano un esposto "anomalo", come per esempio non centratura, direzioni diverse, caratteri inconsueti, oppure alcune lettere deformate. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento. Alla rubrica è collegata la relativa gara di soluzione

## LE CRITTOLIVE



17. Crittografia perifrastica 4 2 6: 1 1 4! = 7 5 6

**ATOM.CA NE.ICA**

*Black Ribbon*

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. Immane la gara di soluzione collegata.

# DELLA FRASE IDIOMATICA E L'IA

Per valutare quanto una frase risulti idiomatica in un gioco che stiamo costruendo (oppure una soluzione che stiamo esplorando, per capire se stiamo procedendo nella direzione giusta), possiamo affidarci anche al supporto dell'IA. È vero che, in senso stretto, “non capisce nulla”, ma è altrettanto vero che sa analizzare il linguaggio e confrontarlo istantaneamente con miliardi di testi e informazioni su cui è stata addestrata. Per questo motivo può rivelarsi sorprendentemente utile in questa specifica attività.

Per la prova utilizzeremo l'IA di Google, disponibile subito e gratuitamente anche da telefono: basta andare su <https://google.com/ai>. A questo punto il sistema attende una domanda, in gergo il prompt. Qui sta il punto cruciale: bisogna formulare la richiesta con la massima precisione possibile, perché la qualità della risposta dipende direttamente dalla precisione della domanda.

Ho preparato un esempio volutamente semplice, e naturalmente migliorabile. Il prompt è il seguente: «Vorrei un'analisi dell'idiomaticità di alcuni concetti, tenendo conto di correttezza, plausibilità, ricorrenza, attualità, precisione, terminologia, chiarezza, diffusione, abbinamento dei termini ed eventuali altri aspetti che ritieni rilevanti, utilizzando una scala da 0 (concetto totalmente non idiomatico, per esempio: zuccherino spento) a 100 (idiomaticità assoluta e massima, per esempio: estate calda). Ecco le frasi: “vini rossi”, “insegna svelta”, “sarissa macedone”, “rappresaglia romana”. Scrivi il valore per ogni concetto spiegandone le ragioni.»

Dopo pochi secondi dall'invio arriva un responso dettagliato: «Ecco un'analisi tecnica dell'idiomaticità dei concetti proposti per l'anno 2026, basata sul vigore semantico, la ricorrenza e la coesione tra i termini.

1. Vini rossi - Valore: 98/100 - Analisi: Concetto di idiomaticità quasi massima. Sostantivo e aggettivo sono legati in modo indissolubile nel linguaggio comune, commerciale ed enologico.

Ragioni: Precisione terminologica assoluta, diffusione capillare e ricorrenza elevatissima. Non raggiunge il 100 solo perché “vini” ammette altre varianti altrettanto consolidate (bianchi, rosati), ma l'abbinamento resta un pilastro della lingua italiana.

2. Sarissa macedone - Valore: 75/100 - Analisi: Concetto dotato di grande precisione terminologica e forte radicamento storico.

Ragioni: La diffusione è limitata all'ambito storico-specialistico, ma l'abbinamento è tecnicamente perfetto: la sarissa è macedone per definizione. Alta ricorrenza nei testi di settore. Il punteggio non è più alto solo perché non si tratta di un'espressione di uso quotidiano, pur avendo un legame interno solidissimo.

3. Rappresaglia romana - Valore: 45/100 - Analisi: Concetto plausibile e grammaticalmente corretto, ma debole sotto il profilo dell'idiomaticità.

Ragioni: Pur esistendo numerosi episodi storici riconducibili all'idea, l'espressione non è una locuzione cristallizzata come “legione romana” o “pace romana”. Suona più come una descrizione occasionale che come un concetto stabilizzato.

4. Insegna svelta - Valore: 15/100 - Analisi: Concetto al limite dell'incongruenza semantica, vicino all'esempio di “zuccherino spento”.

Ragioni: L'accostamento è debole e poco plausibile: “svelta” è tipicamente riferito a persone o movimenti, mentre un'insegna è un oggetto statico. Può funzionare solo in un contesto figurato molto forzato. Grammaticalmente corretto, ma privo di diffusione e ricorrenza idiomatica.»

Che dire? L'IA ha preso una topica, non cogliendo che svelta può essere anche participio di svellere. In casi del genere è sufficiente specificarlo (l'ho fatto, e il punteggio è salito a 65). Nel complesso, però, i “voti” assegnati risultano piuttosto ragionevoli. Può essere un supporto utile? Probabilmente sì: non sostituisce la mente umana, ma può far risparmiare tempo nella caccia a sarisse macedoni (e farmi un pochino imbarazzare del mio gioco rappresaglia romana!) - Selenius



# LE COLLABORAZIONI



18. Crittografia sinonimica 1 2 9 1'1 = «5 9»

**AD.SSO**

*Papul*

19. Crittografia perifrastica 2 2: 1'8 = 6 2 5

**COSTR.I.CANO**

*Mezzaluna*

20. Crittografia perifrastica 3, 1: 2 5 4 = 6 9

**PU.ITO DA GHEZZI**

*Pavel*

Oltre a partecipare al Campionato Autori e alle varie rubriche, è possibile inviare collaborazioni generiche; anche i giochi inviati per il Campionato che vengono di volta in volta classificati ma non pubblicati, diventano automaticamente collaborazioni. Cercando di dare spazio a tutti gli autori, a rotazione, tutti i giochi verranno pubblicati in questa colonnina, ogni settimana più o meno capiente.

Immaneabile la gara di soluzione dedicata.

# I SOLUTORI

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuroni
FE	Fermassimo
AS	Gli Asinelli
ED	Gli Edipiceni
GO	Il Goroviano
IS	Italo Svevo
LE	Leda
SV	Lo Stiviere
PA	Pasticca
SA	Salas
SN	Superniele
ST	SusanaT

## Classifica del n. 55 (34 giochi)

33	Fermassimo, Gli Asinelli
31	Cingar, Salas, Superniele
30	Aromi d'Oli, Due Neuroni
28	Il Goroviano, Pasticca, Lo Stiviere
27	SusanaT
25	Italo Svevo
4	Gli Edipiceni
3	Leda

## Classifica Finale 2025 (54 giochi)

53	Fermassimo, Gli Asinelli
51	Cingar, Superniele
49	Aromi d'Oli, Due Neuroni
43	SusanaT
42	Il Goroviano
41	Italo Svevo
31	Salas
28	Pasticca, Lo Stiviere
20	Amadeus2
19	Gli Edipiceni
3	Leda

# LE SOLUZIONI DEL N. 55

1. ultrasbalordi = ultras balordi - risolto da: AS SV FE PA SA - varianti rifiutate: ultras bigotti, strato sferico
2. è vita: per O N = Evita Peron - risolto da: GO CI FE SV DN AO AS PA SN ST SA IS
3. L ivi a turco = Livia Turco - risolto da: AS FE SV PA GO IS CI AO SA SN ST DN
4. T è M: popolare = tempo polare - risolto da: LE FE SV AS PA ST AO SA CI DN SN GO
5. NI c/o lapié, tra N G è lì = Nicola Pietrangeli - risolto da: SV GO AS SN SA FE PA IS ST DN CI AO
6. Kalì c'è: e S? S le R! = Alice Kessler - risolto da: ST SA GO SV AO FE SN AS PA CI IS DN
7. ellene SS: le K R = Ellen Kessler - risolto da: DN AO GO CI SA AS SN IS FE PA SV ST
8. s'àn D R O? già, Cobb è! = Sandro Giacobbe - risolto da: PA AO AS FE SV CI GO IS SA ST SN DN
9. giù S, pepe v'essicchi: O = Giuseppe Vessicchio - risolto da: GO CI DN AS SV FE AO PA ST SA IS SN
10. annidi là V: oro = anni di lavoro - risolto da: IS CI SN ST SA DN GO FE AS AO - varianti rifiutate: rime di lavoro
11. picco, l'O partito = piccolo partito - risolto da: SA GO AS CI IS SN DN FE AO - varianti rifiutate: piccolo dimesso
12. MU, sì, cada: RA v'è = musica da rave - risolto da: AO DN CI GO AS LE ST FE SN IS SA - varianti rifiutate: musica di rane
13. CRE, ma DI scampi = crema di scampi - risolto da: FE CI IS ST SA SN DN AS - varianti accettate: crema di indica (GO) - varianti rifiutate: crema di cavolo
14. maniaco: P? P à! = mani a coppa - risolto da: GO IS PA SN FE SV DN CI AS AO ST SA
15. C: omicida strapazzo = comici da strapazzo - risolto da: AO SV SN AS DN FE PA CI - varianti rifiutate: comici da manifesto
16. è RT? evento: S è! = erte ventose - risolto da: nessuno
17. a verde ivi Z I = aver dei vizi - risolto da: AO SN AS CI SA FE ST SV PA GO IS DN
18. di A, M: antichi mici = diamanti chimici - risolto da: PA SN GO SA AO AS DN SV CI FE ST IS
19. alt Urano! R dica = altura nordica - risolto da: PA SN CI SV DN AO GO AS FE SA
20. è là! è la cima! = amica leale - risolto da: AO AS SV DN FE GO CI SN PA SA IS ST
21. giovan E: ridanci ana = giovane ridanciana - risolto da: AS AO CI FE - varianti rifiutate: leggere ridanciane, giovane scolaretta
22. C or dà, di BA là: Laika = corda di balalaika - risolto da: ST AO PA CI SN GO FE AS SA DN SV IS ED
23. lo scemo del villaggio - risolto da: FE ED SA PA AS SN SV - varianti rifiutate: la terra che sprofonda, un posto con riduzione, lo stato dei contratti, lo stato per riduzione
24. G è là: tono strano = gelato nostrano - risolto da: ST SN PA GO IS CI SV AO DN AS SA LE FE
25. v'è Leda: è grata = vele da regata - risolto da: AO SN DN AS FE LE PA CI ST SV SA
26. è PO? CASTORI: CA = epoca storica - risolto da: PA GO IS AO SV FE DN CI SN AS ST SA
27. massì, molo: va TI = Massimo Lovati - risolto da: GO SN IS SV PA FE ST DN AS CI SA AO
28. «Dritto e Rovescio» - risolto da: GO SA FE CI ST IS DN SV AO SN PA AS
29. L'avita, indi retta = «La Vita in Diretta» (L'appartiene a una STIRPE MORALE, quindi possiede i tratti degli avi (avita) e perciò manifesta la loro virtù principale (retta))- risolto da: AS GO CI IS SA AO DN SV SN FE PA ST
30. lei: è NE = «Le Iene» - risolto da: ST CI IS AS PA GO FE SN AO ED SV DN SA
31. chi ara poggi = Chiara Poggi - risolto da: SV CI DN SN IS AO PA SA ST GO ED AS FE
32. al ber tòstasi = Alberto Stasi - risolto da: SN GO AO SV SA ST PA AS IS FE DN CI
33. L e G e M: Elle, Cappa = le gemelle Cappa - risolto da: CI GO ST IS AO SN DN AS FE PA SA SV
34. andrà esempio = Andrea Sempio - risolto da: CI GO FE SN AO ST AS SA DN PA SV



