

Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 60 - 2 FEBBRAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 60 - 2 febbraio 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

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

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

6 febbraio: termine invio sillogistiche I tappa

6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56

9 febbraio: pubblicazione numero 61

13 febbraio: termine invio soluzioni n. 57

20 febbraio: termine invio soluzioni n. 58

27 febbraio: termine invio soluzioni n. 59

6 marzo: termine invio soluzioni n. 60

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 su una scena del film 'Taxi Driver'.

I COLLABORATORI

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Piquillo (Evelino Ghironzi)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Febbraio, 60: un doppio traguardo nel percorso di crescita della rivista. L'automatizzazione procede con ritmo sostenuto: la Lavagna Autori si è arricchita di nuove funzionalità, accolte con apprezzamento dagli stessi autori, e a breve verrà introdotto un sistema ancora più semplice per l'invio dei giochi. Proprio questa fase, oggi ancora fortemente manuale, è infatti la più dispendiosa in termini di tempo nella gestione editoriale!

Anche il Campionato Autori registra segnali incoraggianti: abbiamo ricevuto un numero record di giochi e alcuni protagonisti hanno già consegnato lavori validi per più tappe future. Un dato che dimostra come, nonostante il calendario fitto, l'anno sia lungo e permetta una partecipazione pianificata.

Ma ora, bando alle ciance e spazio alle soluzioni!

1. Crittografia sinonimica 3 6 4 = 4 9

FUMETTO NERO

Selenius

IL CHI È



Tennis

2. Crittografia sinonimica onomastica 1 2 1 1 5, 2 1 1 = 5 9

ALLE.TÒ

Klaani

3. Crittografia perifrastica onomastica 2 4 3: 1 4 = 7 7

SCALA.O ANCORA CEO

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 sinonimica onomastica 3: 1'1 6 = 5 6

R.LLS

Selenius

5. Crittografia sinonimica onomastica 6: 4 3? 1 2! = 6 10

.IMPIDO

Lo Stiviere

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 5 7 = 6 6

DACIA DACIA

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 oltre 100 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.

L'ANIMA IN GIOCO



7. Crittografia sinonimica 2 4, 5 5 1 = 6 2 9

PRO..CAT.RE

Tedina

L'appuntamento quadrisettimanale è dedicato a uno degli 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. È prevista la consueta gara di soluzione.

ÆTIUS IN FABULA



8. Crittografia sinonimica 1 2'1 1: 2 2 5 = 7 2 5

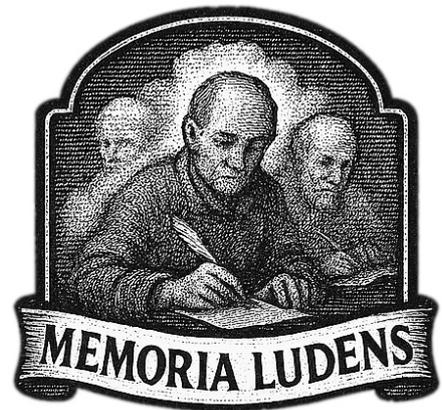
LERBO

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.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia 3 4: 1 3 1! = 5 2 5

TOOOM

Piquillo

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 contribuiti 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:

9/2	numero 61, Sillogistiche 1 ^a tappa	9/3	numero 66, a Frase 2 ^a tappa
16/2	numero 62, Perifrastiche 2 ^a tappa	16/3	numero 67, Sinonimiche 2 ^a tappa
23/2	numero 63, Pure 2 ^a tappa	23/3	numero 68, Sillogistiche 2 ^a tappa
2/3	numero 64, Mnemoniche 2 ^a tappa	30/3	numero 69, Perifrastiche 3 ^a tappa

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

La prima tappa delle sino si apre con una prova molto solida e un esito compatto nelle sue fasce centrali. A imporsi è Fermassimo, autore di un ottimo gioco che gli vale una vittoria netta e meritata. Alle sue spalle si piazza Noc, che con un bel lavoro mantiene il ritmo dei migliori. Subito dietro si forma un terzetto a 7½ composto da Marluk, Leda e SusanaT, tutti protagonisti racchiusi in distacchi minimi, mentre a quota 7 troviamo un bel gruppo con Salas, Il Valtellinese, Ætius, Il Matuziano e Pasticca, autori sempre positivi, e appena sotto Mikiller e Cardin a 6, risultato che rispecchia prove corrette in una tappa che ha mostrato un livello medio piuttosto omogeneo.

Con cinque tappe ormai in archivio, anche il campionato assoluto continua a offrire una sfida serratissima al vertice: Marluk conserva la leadership con 39½ punti, ma Leda, incollata a 38½, resta in piena corsa per il primato.

Sinonimiche - 1ª Tappa

10. Crittografia sinonimica 1 5 4'8 = 11 7

AZZE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 60/2026

Fermassimo

11. Crittografia sinonimica 3 1 5? 2: 3 4 = 11 2 5

GA.TI

2° classificato Campionato Autori Crittografie 60/2026

Noc

12. Crittografia sinonimica 1 1 5? 2! = 3 6

INSEGUI.ENTI

3° classificato Campionato Autori Crittografie 60/2026

Marluk

13. Crittografia sinonimica 1 6: 4 = 4 7

I.POSTE

Leda

14. Crittografia sinonimica 6, 2 5 1'1 = 8 7

AMN.ST.O

SusanaT

15. Crittografia sinonimica 2 2 9 2: 2 = 4 7 6

VEKURA

Salas

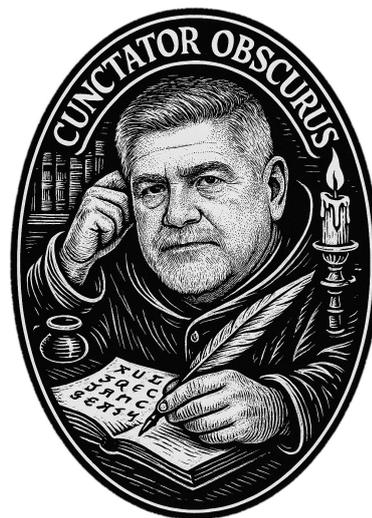
Classifica Sinonimiche - 1ª Tappa

8½	Fermassimo
8	Noc
7½	Marluk, Leda, SusanaT
7	Salas, Il Valtellinese, Ætius
	Il Matuziano, Pasticca
6	Mikiller, Cardin

Classifica assoluta - 5 tappe

39½	Marluk
38½	Leda
35	Ætius
32½	Cardin
30½	Il Matuziano
	seguono altri 8 autori

CUNCTATOR OBSCURUS



16. Crittografia perifrastica 1 2: 5 - 2 - 7, 5 = 6 6 1'9

RICITA PER ME FOGGIA, CARO

Cunctator

L'appuntamento con l'inventiva di Cunctator propone una selezione di sue creazioni, caratterizzate da una difficoltà di risoluzione mediamente più elevata e pensate soprattutto per i solutori più esperti ed esigenti. I giochi mettono alla prova attenzione e tenacia, senza rinunciare al piacere della scoperta.

LE EDIPOCRITTO



17. Crittografia a frase onomastica 2 3 10 = 5 10

MOSCHETTIERI CONTRO RICHELIEU

Selenius

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, è dedicata alle crittografie che richiamino, nell'esposto o nella soluzione, la figura di qualche enigmista, di qualche edipo, 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. I giochi concorrono regolarmente alla relativa gara di soluzione.

LE COLLABORAZIONI



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. Immane la gara di soluzione dedicata.

18. Crittografia sinonimica 1'1 1'3 1 3, 3 1 1 = 7 2 6

O.IENTE

Cardin

19. Crittografia sinonimica a rovescio 1? 4, 7 1 = 7 6

ROCCHI

Il Matuziano

20. Crittografia perifrastica 3 1, 1 5: 4 6 3 5 = 8 4, 8 8

DEC.LORATI E .PORCHI

Pasticca

LO SPECIALE SANREMO

SANREMO²⁰₂₆

In occasione del Festival di Sanremo, in programma dal 24 al 28 febbraio, arriva un fascicolo speciale interamente dedicato a giochi a tema musicale, pensato come appuntamento straordinario e autonomo rispetto alla normale programmazione. Le soluzioni avranno una scadenza particolarmente ampia, così da non interferire con le consuete gare e permettere a tutti di partecipare con calma e piacere, senza fretta.

La pubblicazione è aperta a tutti: invitiamo autori e collaboratori a proporre crittografie la cui soluzione riguardi cantanti, gruppi musicali, titoli di canzoni o di album, o più in generale il mondo della musica. L'ambientazione sanremese può essere esplicita o semplicemente evocata: ciò che conta è il legame tematico e la qualità del gioco.

A rendere l'iniziativa ancora più stimolante, sono previsti due premi: uno per il gioco che la redazione giudicherà più riuscito (con l'esclusione dei giochi firmati da membri della redazione) e uno per il miglior solutore finale del fascicolo.

Nella valutazione, avranno un punteggio più alto, a parità di valore enigmistico, i giochi che si riferiscono direttamente a questa edizione del Festival, includendo cantanti, titoli dei brani, ospiti ed eventuali elementi caratteristici dell'evento. Grazie al numero già ricco di contributi inviati dai nostri collaboratori, il fascicolo speciale vedrà sicuramente la luce.

I giochi possono essere inviati fino al 1° marzo, così da poter cogliere le ultime novità del Festival.

Un'occasione per giocare, creare e divertirsi insieme, lasciandosi trasportare dalla musica e dall'atmosfera unica del Festival di Sanremo.

DEGLI ESPOSTI BIRICHINI

Come ben sappiamo, nelle crittografie l'esposto non ha quasi mai a che vedere con la prima lettura né, soprattutto, con la soluzione; e poiché ci troviamo nel regno dei doppi sensi, può benissimo apparire come qualcosa che in realtà non è. In queste righe ne esploreremo alcuni che presentano un apparente significato osceno o volgare, ma che tali non sono se non in superficie. Naturalmente non ho potuto rileggere rapidamente più di centomila esposti, e quindi questa analisi non pretende di essere esaustiva.

Partiamo come sempre dagli inizi: il primo esposto "caldo" fu SEGA = "colle G A scorte S E" = collega scortese (Coda d'Oca, RAE 9/1940). Trattandosi di una pura, il significato non aveva nulla a che vedere con il gioco, ma in un'epoca bacchettona e purista come quella non è difficile immaginare qualche sopracciglio aggrottato. Per tutti gli anni '40, '50 e '60 si trovano infatti pochissimi esempi: LEI DOMANI VACCA, SEGALA!, TETTA (termine considerato volgare fino agli anni '70, quando la rivoluzione culturale e la commedia sexy all'italiana lo sdoganarono insieme a molto altro), POMPA, LECCARE.

Con gli anni '70 si comincia dunque a osare di più: ARDIMENTOSA TROIA, a frase di Ciampolino, fa però riferimento alla femmina del maiale, come anche le occorrenze successive; PENINO! E GRAN PENE!; FANC.ULI di Tantalo, che corrisponde evidentemente a fanciulli, ma che, senza le lettere puntate, produce una prima impressione decisamente ingannevole.

Una decina di giochi prima del 1980, tanti quanti negli anni '80, tra i quali va ricordata GRAN FIGLIA DI TROIA, bella critto a frase di chi, se non di Muscletone? Si risolve con la straporcella nata = lastra porcellanata (LAB 7/1989). Il maestro poco dopo produrrà anche la mnemonica SCOPATA = "il colpo della strega" (LAB 2/1990). Negli anni '90, ormai, i freni sono saltati: tette, uccelli, pompe, porci e porche abbondano, così come pene, intese come plurale di pena, ma non sempre: la non volgare ma curiosa frase a metatesi LEVA PENE A FAN gioca sul doppio senso riferito al bravo enigmista Fan, ma non a quello sul pene: la soluzione è patiti evirali = epatiti virali (Sin & Sio, LAB 10/1985). Seguono poi l'ardita SBOR., sinonimica di Gisgar, con la del tutto innocente soluzione vi abilita SO spesa = viabilità sospesa (LAB 2/1993), e l'arditissima VENGO SCOPATA, a frase del Girovago, risolta con sono ramazzata = sonora mazzata (SIB 3/1994), davvero al limite.

Negli anni 2000 cadono anche le ultime barriere. Sullo stesso tema della precedente, Il Matuziano propone ODI SCOPATE DALL'ORTO = senti nell'est ramazzate = sentinelle stramazate (SIB 3/2003); Zanzara pubblica CASCAI DI CULO, sederai = sede RAI (CAS 4/2004), che riportiamo solo per mostrare come a questo punto il termine abbia perso praticamente ogni residuo di volgarità e non sia più necessario sfruttarlo come doppio senso. Da segnalare ancora la simpatica DOPO LE FOTTI di Emilians, solo apparentemente audace, poiché si risolve con albe ridica N, F ora = alberi di canfora (SIB 1/2012).

Da notare infine che la rivista "specializzata" in questi esposti ambigui è La Sibilla, che da sola ha pubblicato 23 dei 75 giochi analizzati: si segnalano ancora PENE PER DONNE, LA TROIETTA PROCEDE e NON FOTTE. Ma anche Crittografie non scherza, con ben 9 giochi nell'arco dei circa tre soli anni di vita precedenti, tra cui FIGLI DI TROIA di Picchio, PIE.. DI "MERDA" del sottoscritto (riferimento alla celebre Merda d'artista di Piero Manzoni) e SPUTTANOTTI di Leda. In ogni caso, oggi anche questi termini sono completamente sdoganati: se Papa Francesco ha potuto pronunciare la parola frociaggine, comunque venga esposta una crittografia, è difficile oggi fare scandalo!

Selenius

LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale - 46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni, 17-20 settembre 2026

Primo Comunicato

Il LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale e il 46° Convegno Rebus A.R.I. si terranno per la prima volta nella città di Terni dal 17 al 20 settembre 2026.

Sede principale dei lavori sarà l'hotel *Michelangelo Palace & SPA*. Seguiranno, nei prossimi comunicati, prezzi e modalità di prenotazione.

Per l'occasione vengono banditi i seguenti concorsi per giochi inediti:

1. Concorso "Marmore"

La cascata delle Marmore è la più alta cascata artificiale d'Europa e tra le più alte del mondo.

Per un enigma lungo non più di 30 versi a tema "l'acqua".

2. Concorso "Libero Liberati"

Terni è la città natale di Libero Liberati, noto come il "Cavaliere d'Acciaio", che nel 1957 divenne il primo italiano a vincere il campionato mondiale di motociclismo nella classe 500.

Per un gioco poetico a schema lungo non più di 30 versi ispirato, in senso apparente, al mondo del motociclismo.

3. Concorso "Zodiaco"

La splendida e monumentale Fontana dello Zodiaco è l'emblema iconografico di Terni.

Per un indovinello in 4 o 6 versi contenente, in senso apparente, un riferimento a uno o più segni dello zodiaco.

4. Concorso "Il Canto della Sfinge"

Per un epigramma a schema in 4 o 6 versi a tema libero.

5. Concorso "Piediluco"

Il pittoresco lago di Piediluco, in provincia di Terni e a pochi chilometri dal capoluogo, è alimentato dai fiumi Nera e Velino, oltre che dal rio Fuscello.

Per una coppia di crittografie composta da:

- una pura o derivata (sinonimica o perifrastica) con esposto NERA o VELINO in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto. Il punto dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la lettera dell'esposto;
- un gioco continuativo a tema libero (anagramma escluso).

6. Concorso "A.R.I. Leonardo"

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico a tema libero.

7. Concorso "Orneore Metelli"

Orneore Metelli (Terni, 1872-1938), acclamato come uno dei maggiori pittori naïf italiani, ha dedicato la sua pittura principalmente alla rappresentazione della sua città natale.

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta sull'opera "Corso Tacito". L'immagine può essere rovesciata specularmente, ma non manipolata in altro modo. Le parole presenti nell'illustrazione possono essere utilizzate nella prima lettura.

L'immagine del quadro e la sua speculare sono scaricabili dal sito web dell'A.R.I., ai link <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito-1.jpg>, e <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito.jpg>.

8. Concorso "Città dell'acciaio"

Per la sua connotazione industriale sviluppatasi a partire dal XIX secolo, Terni è conosciuta soprattutto per le Acciaierie, uno dei colossi della siderurgia italiana.

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico avente come tema in prima lettura "i metalli".

9. Concorso "San Valentino"

Terni è famosa per essere la città di San Valentino, il patrono degli innamorati.

Per una frase anagrammata a senso continuativo della frase

SAN VALENTINO, PROTETTORE DEGLI INNAMORATI

La partecipazione ai concorsi è aperta a tutti. I lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti.

Per i concorsi **3** e **4** sarà considerato motivo di pregio l'uso di endecasillabi, preferibilmente rimati.

Per i concorsi **6** e **8** è gradita l'illustrazione o una traccia di sceneggiatura.

Ogni autore potrà inviare un massimo di due lavori (o coppie di lavori per il concorso **5**) per ogni concorso, specificando a quale concorso intende destinarli, completi di pseudonimo, generalità e recapito, entro la mezzanotte del **15 giugno 2026**, unicamente per e-mail all'indirizzo **concorsi2026@gmail.com**.

Gli elaborati, resi anonimi da *Margot*, saranno giudicati dal Comitato organizzatore con la collaborazione di *Triton*, presidente dell'A.R.I., per i concorsi **6** e **7**.

Sono previsti tre premi per ogni concorso. I rebus premiati rimarranno di proprietà della rivista *Leonardo*, che provvederà alla loro pubblicazione, mentre i giochi vincitori del concorso **4** rimarranno di proprietà della rivista *Il Canto della Sfinge*, che provvederà alla loro pubblicazione; gli altri giochi torneranno nella disponibilità degli autori.

Il Comitato organizzatore

Azjmut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali

