

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 62 - 16 FEBBRAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 62 - 16 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

20 febbraio: termine invio pure II tappa

20 febbraio: termine invio soluzioni n. 58

23 febbraio: pubblicazione numero 63

27 febbraio: termine invio soluzioni n. 59

6 marzo: termine invio soluzioni n. 60

13 marzo: termine invio soluzioni n. 61

20 marzo: termine invio soluzioni n. 62

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 sulla fotografia 'Lunch Atop a Skyscraper'.

I COLLABORATORI

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pippo (Giuseppe Riva)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Salve! Anche questo numero arriva puntuale e porta con sé una nuova rubrica, le Crittotennis, pensata per ampliare e rendere più varia la rotazione delle tipologie di giochi proposti.

Il Campionato Autori è ormai arrivato alla seconda tappa e cominciano a delinearsi i nomi di chi sta mostrando maggiore continuità nella corsa verso il traguardo finale. Ma attenzione: il percorso è ancora lungo e ricco di prove — anche chi decidesse di unirsi solo ora avrebbe tutte le possibilità per puntare al successo nelle varie sezioni. Dunque, forza e coraggio!

Intanto si avvicina il Festival di Sanremo e prende forma anche il nostro fascicolo speciale, per il quale abbiamo già ricevuto un centinaio di giochi. Per rendere però la selezione ancora più ricca e varia, continuate a inviare i vostri lavori!

E ora... buon divertimento con Crittografie!

1. Crittografia perifrastica 3 8 1, 4 = 9 7

BUS CONVENIEN.I

Selenius

IL CHI È



Giornalismo

2. Crittografia onomastica 6 1, 4 = 4 7

.ASI

Pippo

3. Crittografia perifrastica onomastica 1 4: 2 4 = 6 5

IL MO.TRO DEL CIRCEO

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 onomastica 5 2: 5 4 = 7 9

CARDONE

Lo Stiviere

5. Crittografia perifrastica onomastica 1 1 1 2. 2 3 - 3? 3?? = 8 8

LONINO DORME SEMPRE

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 5 9 = 4 10

BIOTAVERNA

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.

ÆTIUS IN FABULA



7. Crittografia sinonimica 1 5: 1 5/2, 1 4 = 12 2 5

CLAP

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.

ALL'ANTICA MESCITA



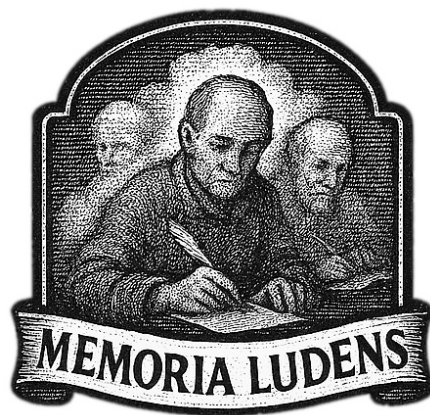
8. Crittografia perifrastica 4: 6 1 = 3 3 5

MONTAGNA TEDES.A

Papul

Spazio quadrisettimanale dedicato a una crittografia non difficile con soluzioni ispirate al mondo dei bar e delle bevande. L'iniziativa facilita la partecipazione alla gara di soluzione collegata ed è particolarmente consigliata ai principianti, offrendo un'occasione divertente per esercitarsi e avvicinarsi alla crittografia attraverso situazioni quotidiane e familiari.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia 1'6 2, 2 2 4 = 11 6

NALI

Magina

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.

LE CRITTOLIVE



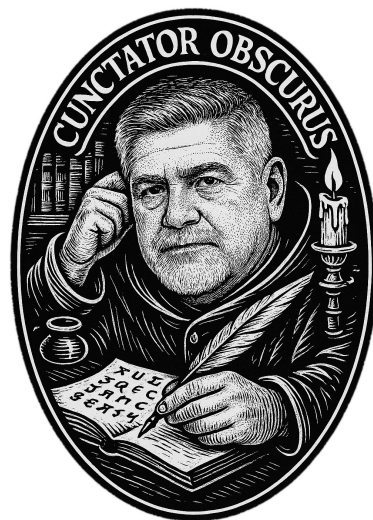
10. Crittografia sinonimica 2 5: 1 5 = 8 5

SBANDA..NTI

Mezzaluna

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. Immaneabile la gara di soluzione collegata.

CUNCTATOR OBSCURUS



11. Crittografia a frase 2 3? 2, 1 2 2 8... = 8 6 1'5

I BRIGATISTI? LI ADORO STESI

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



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

I CA.A.ELLI

Il Valtellinese

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 CRITTOTENNIS



13. Crittografia correlativa 1 4 3 1: 2 1'1, 42, 21 = 3 2 7; 3 2 5

SVIAN

Selenius

Questa sezione è dedicata a crittografie che, in un modo o nell'altro, abbiano come tema il tennis o i tennisti. La pubblicazione avviene con periodicità irregolare, ed è sempre aperta a tutti i collaboratori interessati. Come di consueto, la rubrica è accompagnata dalla relativa 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:

23/2	numero 63, Pure 2 ^a tappa
2/3	numero 64, Mnemoniche 2 ^a tappa
9/3	numero 66, a Frase 2 ^a tappa
16/3	numero 67, Sinonimiche 2 ^a tappa

23/3	numero 68, Sillogistiche 2 ^a tappa
30/3	numero 69, Perifrastiche 3 ^a tappa
8/4	numero 70, Pure 3 ^a tappa
15/4	numero 71, Mnemoniche 3 ^a tappa

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

La seconda tappa delle peri propone una prova di buon livello medio e un esito piuttosto compatto nelle posizioni di testa. A imporsi è Marluk con 8 punti, affiancato a pari quota da Leda, entrambi autori di lavori convincenti che li collocano davanti al gruppo. Alle loro spalle si piazza il quartetto a 7½ formato da Mikiller, SusanaT, Il Matuziano e Pasticca, seguiti a quota 7 da Cardin, Ætius e Noc. Chiudono la graduatoria Cunctator e Salas a 6½ e Fermassimo a 6, in una tappa che ha mantenuto valori abbastanza allineati.

Nel campionato assoluto Marluk rafforza la leadership salendo a 56 punti, con Leda che resta in scia a 54½. Più staccati Cardin a 47 e Il Matuziano a 46, mentre a 43 troviamo la coppia Salas-Pasticca e subito dietro Ætius a 42. Classifica ancora nelle fasi iniziali che nelle posizioni di vertice resta apertissima.

Perifrastiche - 2ª Tappa

14. Crittografia perifrastica 1'1 - 1 1 7 - 1 = 6 6

MI.LE R.MANI

1° classificato Campionato Autori Crittografie 62/2026

Marluk

15. Crittografia perifrastica 4 4: 1, 4! = 7 1 5

FE.SURA SCURA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 62/2026

Leda

16. Crittografia perifrastica 2 5, 1 2 1: 5 = 8 2 6

VOLO CO.. UN .OMBO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 62/2026

Mikiller

17. Crittografia perifrastica 1'1 2 2 4 6 = 8 2 6

INSTALLATE I COMM.TATORI

SusanaT

18. Crittografia perifrastica 5, 4 1, 1 5 = 7 2 7

PURO RAPPER IM.RUDENTE

Il Matuziano

19. Crittografia perifrastica 4 1, 11? 2! = 3-2 3-3 1 6

SICURI CO.FIDE.TI

Pasticca

Campionato Perifrastiche - 2 Tappe

16½	Marluk
16	Leda
15	SusanaT
14½	Noc, Pasticca
14	Cardin
13½	Fermassimo, Salas, Cunctator, Ætius
7½	Mikiller, Il Matuziano

Classifica Perifrastiche - 2ª Tappa

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

Classifica assoluta - 7 Tappe

56	Marluk
54½	Leda
47	Cardin
46	Il Matuziano
43	Salas, Pasticca
42	Ætius
	seguono altri 7 solutori

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.

20. Crittografia sinonimica a rovescio 4: 3 2 3 = 3 5 1 3

RE...SIVO

Klaatu

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.

1° CONVIVIO ENIGMISTICO PICENO - APRUTINO

Cupra Marittima (AP) 27 Giugno 2026

Il giorno 27 giugno 2026, presso il Ristorante "PRIMO SOLE" c.da San Michele 1, situato nella ridente località balneare di Cupra Marittima (AP), si svolgerà il 1° CONVIVIO ENIGMISTICO PICENO - APRUTINO.

La manifestazione, promossa dal Gruppo Enigmistico "GLI EDIPICENI" con il patrocinio del Comune di Cupra Marittima e dell'Archeoclub di Cupra Marittima, avrà il seguente svolgimento:

ore 10.00 - 11.30 Arrivo dei partecipanti e registrazione

ore 11.30 - 12.15 gara solutori estemporanea con ricchi premi in palio

ore 12.30 - 13.00 premiazione concorsi da casa

ore 13.00 - PRANZO

La quota di iscrizione è fissata in euro 39,00

Per l'occasione vengono banditi i seguenti concorsi, aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa:

- **CONCORSO** per un **BREVE A SCHEMA**, in 4 versi, con soggetto apparente incentrato sul tema: "LA CONCHIGLIA" in quanto a Cupra Marittima è presente il Museo Malacologico più grande d'Europa.
- **CONCORSO PER UNA FRASE ANAGRAMMATA**, preferibilmente attinente e continuativa, che potrà precedere o seguire l'endecasillabo "CUPRA, DEA DAL FASCINO DIVINO"
- **CONCORSO PER UNA CRITTOGRAFIA** pura o derivata avente come esposto "SOLE" o "COSTA", in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto. Il punto dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la lettera dell'esposto.
- **CONCORSO PER UN REBUS**, classico, a domanda, a domanda e risposta da costruire sulla seguente immagine (che potrà anche essere rovesciata) dell'opera "Ragazzo coi gabbiani" dell'artista Pericle Fazzini, lo "scultore del vento"

L'opera è collocata all'ingresso della pista ciclo-pedonale che collega Grottammare a Cupra Marittima. È usanza, per i viandanti, toccare una "parte" del fanciullo a scopo propiziatorio

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, completi di nome e pseudonimo, dovranno giungere entro il 27 maggio 2026 a: Ezio Ciarrocchi Via Passeggiata Archeologica 8 63064 CUPRA MARITTIMA;

e-mail= eziociarrocchi@alice.it

Le iscrizioni per partecipare al Convivio dovranno essere comunicate via e-mail, entro il 12 giugno 2026 al seguente indirizzo e-mail:

elenarusso2006@libero.it. Con preghiera si segnalare eventuali esigenze alimentari

Per chi desiderasse soggiornare, il Ristorante "Primo Sole" dispone di camere ed è raggiungibile al numero 0735/777939 o 3514200834 WhatsApp.

Cupra Marittima ha una stazione ferroviaria, pertanto chi desiderasse giungere col treno può farlo. Sarà cura degli organizzatori provvedere poi al trasferimento al ristorante.

Per raggiungere la sede del Convivio:

- per chi proviene da Nord: uscita casello autostradale PEDASO, poi proseguire 8 km. Verso sud.
- Per chi proviene da Sud: uscita casello autostradale GROTTAMMARE, poi proseguire verso nord per 5 km.

Gli organizzatori: Aetius, Eler, Evanescente, Il Teramano, Nolanus.



DELLA FRASE RISOLUTIVA

Nel numero zero di Crittografie pubblicammo un articolo che illustrava le tipologie di frasi che avremmo accettato come soluzioni delle critto proposte. Oggi, dopo 13 anni di esperienza, è il momento di fare il punto e aggiornare questi criteri, anche perché talvolta continuano ad arrivare, soprattutto dai crittografi meno esperti, alcune frasi difficilmente accettabili. Sottolineiamo sempre che la frase risolutiva è “la conclusione del gioco e la sua scoperta deve premiare lo sforzo del solutore, che non sarebbe certo appagato per aver lavorato duramente e ritrovarsi con un risultato sconcertante”. Riportiamo a mo’ di mero esempio alcune buone frasi tratte da critto recentemente pubblicate.

Modi di dire, proverbi, motti e frasi fatte - Per questa categoria, oggi piuttosto rara, è importante sottolineare che la frase deve essere nota e precisa. In questo gruppo rientrano anche le frasi gnomiche, brevi sentenze, anche inventate, che esprimono principi morali o verità generali, come ad esempio “è vitale l’onestà” (Leda, PEN 11/2025).

Titoli (libri, film, brani musicali, serie) - Per queste tipologie, e solo per queste, pubblichiamo i titoli tra «caporali» (non usiamo mai alcuna punteggiatura per indicare termini stranieri, marche o altri elementi). È chiaro che l’opera a cui ci si riferisce deve avere una certa notorietà. Esempi: «Figli delle stelle» (L’Emiro, BLE 261/2026) e «Le Iene» (Selenius, CRI 55/2025). Sono valide anche le frasi che riportano non solo il titolo, come “«Era» di Battisti” (N’ba N’ga, CAS 85/2025).

Onomastiche - La notorietà è indispensabile. Il nostro criterio “spannometrico” è semplice: la persona deve avere una pagina italiana di Wikipedia sufficientemente corposa. Esempi recenti: “Forese Donati” (Il Matuziano, CAS 86/2025) e “Brigitte Bardot” (Lo Stiviere, CRI 56/2026). In questi giochi viene sempre indicata la tipologia “onomastica”.

Toponomastica - Come per le onomastiche, è necessaria una notorietà minima. Il luogo o l’entità deve essere ragionevolmente individuabile su una carta geografica. Esempi: “Lago d’Aral” (Pipino il Breve, SIB 5/2025) e “l’isola di Re” (SusanaT, CRI 57/2026). Non sono validi i monoverbi né indicazioni vaghe o generiche non “mappabili” (“i laghi lombardi”, “Pisa e Livorno”, ecc.). Anche in questo caso riportiamo l’indicazione “toponomastica”.

Varie - Tutte le altre frasi che non rientrano nelle categorie precedenti possono essere suddivise nei seguenti sottotipi:

Personaggi - Soluzioni in cui il protagonista è un personaggio, ma non vengono riportati nome e cognome completi, bensì nomignoli o altri dettagli. Esempi: “Astianatte ed Ettore” (Ætius, PEN 5/2025) e “Pio XI” (Argero, SIB 2/2025).

A elencazione - Tre o più termini accomunati da qualche caratteristica. La presenza delle virgole nel diagramma identifica questo tipo di gioco, oggi raro. Ultima occorrenza: “cointreau, gin, anisette” (Musclestone, SIB 4/2022).

Coppie di termini - I termini devono essere fortemente collegati. Esempi: “lavar e stirare” (Noc, CAS 86/2025) e “settebello e ori” (Dimpy, SIB 5/2025).

Azioni - Esempi: “lavare a mano” (Cluedoardo, SEE 4895/2026), “passar primo al filo di lana” (Ghislanzoni, PEN 12/2025) e “dar a vedere” (Il Pendolino, CRI 54/2025).

Prodotti/marche - Esempi: “Buondì Motta” (L’Eporediese, SIB 6/2024) e “Giallo Mondadori” (Pavel, CRI 57/2026).

Sostantivi con qualità o altri complementi - Rientrano qui almeno il 95% delle frasi. Esempi: “l’evasione di un ordine” (SEE 4884/2025), “big amati” (Emilians, SIB 5/2025) e “mail inoltrate” (Il Matuziano, CRI 57/2025).

Difficilmente un gioco la cui frase risolutiva non rientri in queste categorie verrebbe accettato, a meno che... non presenti peculiarità particolarmente brillanti!

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 57

1. calcare là? ma no! (niente calcare perché c'è VIAKAL) = calcare la mano - risolto da: LE AO FE MK GO AS IS SA CI SV PA SN DN
2. M assi, mo B: ottura = Massimo Bottura - risolto da: SA FE DN CI AO AS SV SN PA MK
3. giova N? N: ira N à! = Giovanni Rana - risolto da: LE PA AS DN SV AO CI MK SN FE GO IS SA
4. belata: R R = Béla Tarr - risolto da: SV MK AS LE SN PA CI IS FE SA GO DN AO
5. S? ok: phi è in sella = Sophie Kinsella - risolto da: AO SV CI SN SA FE MK AS DN PA IS
6. sta tutto alberino = Statuto Albertino - risolto da: SN CI AS SA SV DN MK PA FE
7. F intascale = finta scala (F la intaschi perché va nel PORTAFOGLIO) - risolto da: AS PA DN SN SA CI FE LE SV
8. con te satrapo: PO l'azioni = contesa tra popolazioni - risolto da: SN IS AO DN FE SA PA AS SV MK CI
9. S ignora (è letta S!): indaco = signora eletta sindaco - risolto da: SN SV AS PA DN CI FE
10. mai l'I, no! L tra T è = mail inoltrate - risolto da: AS SV GO DN FE PA SN AO MK CI LE SA
11. CA lo dite N? sì, ON è! = calo di tensione - risolto da: GO SN AS SV DN FE PA LE CI
12. lì TIGÌ, perso L, di = litigi per soldi - risolto da: AS DN CI SN PA GO SA MK SV LE FE
13. S ignorasi: lì, con A, TA = signora siliconata - risolto da: DN SA SV FE SN CI AS
14. lì sol a dir E = l'isola di Ré - risolto da: AO CI PA SV SN MK LE GO DN IS AS FE SA
15. TRIS testa: chiede presso sé R I a mente = triste sta chi è depresso seriamente - risolto da: SN SA FE SV CI DN AS PA
16. C occhio, concava L lì! (C è l'occhio perché è al centro di IL CICLONE) = cocchio con cavalli - risolto da: FE MK SN CI AS GO AO SV SA PA DN
17. arma di ostile: I M però! = armadio stile impero - risolto da: MK GO SV PA SN AS DN AO FE SA CI
18. a mo recrimina l'E = «Amore Criminale» - risolto da: SA CI MK DN SN FE AS PA SV
19. mo US: s'edifichi = mousse di fichi - risolto da: MK FE SA SV PA CI DN AO AS IS SN
20. già, L: lo monda Dori = Giallo Mondadori - risolto da: LE FE DN PA MK SN GO SV SA CI AS

I Solutori

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuron
FE	Fermassimo
AS	Gli Asinelli
ED	Gli Edipiceni
GO	Il Goroviano

IS	Italo Svevo
LE	Leda
MK	Mikiller
SV	Lo Stiviere
PA	Pasticca
SA	Salas
SN	Superniele
ST	SusanaT

Classifica del n. 57

★	Lo Stiviere, Superniele, Fermassimo,
	Due Neuron, Cingar, Gli Asinelli
19	Pasticca
18	Salas
15	Mikiller
11	Aromi d'Oli
10	Il Goroviano
9	Leda
7	Italo Svevo

Classifica complessiva (40 giochi)

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
37	Cingar, Due Neuron
36	Lo Stiviere
35	Salas
34	Mikiller, Pasticca
28	Aromi d'Oli
27	Leda
25	Il Goroviano
23	Italo Svevo
18	SusanaT

LE GARE DI SOLUZIONE

l'Editoriale - 2 giochi

★	Leda, Fermassimo, Mikiller, Lo Stiviere,
	Superniele, Gli Asinelli, Italo Svevo, Pasticca
1	Aromi d'Oli, Il Goroviano, Salas, Cingar,
	Due Neuroni

il Chi è - 5 giochi

★	Superniele, lo Stiviere, Salas, Pasticca, Cingar,
	Mikiller, Fermassimo, Due Neuroni,
	Gli Asinelli, Aromi d'Oli
4	Leda, Italo Svevo, Il Goroviano
3	SusanaT

le Necronomastiche - 6 giochi

★	Lo Stiviere, Superniele, Salas, Gli Asinelli,
	Italo Svevo, Fermassimo, Cingar, Mikiller,
	Aromi d'Oli
5	Pasticca, Leda, Il Goroviano, Due Neuroni
4	SusanaT

il Memorial Muscletone - 2 giochi

★	Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Salas,
	Lo Stiviere, Due Neuroni, Mikiller, Pasticca,
	Fermassimo
1	Italo Svevo, Leda, SusanaT, Aromi d'Oli

l'Autore - 2 giochi

★	Salas, Due Neuroni, Gli Asinelli, Superniele,
	Fermassimo
1	Italo Svevo, Aromi d'Oli, Pasticca, Mikiller,
	Lo Stiviere, Cingar

Memoria Ludens - 2 giochi

★	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar,
	Due Neuroni
1	Italo Svevo, Mikiller, Il Goroviano, SusanaT,
	Aromi d'Oli, Pasticca, Lo Stiviere

il Campionato Autori - 12 giochi

★	Lo Stiviere, Superniele, Fermassimo, Cingar,
	Due Neuroni, Gli Asinelli
11	Salas, Pasticca
10	Leda
9	Mikiller, Il Goroviano
8	Aromi d'Oli
6	SusanaT, Italo Svevo

le Collaborazioni - 4 giochi

★	Superniele, Salas, Mikiller,
	Fermassimo, Due Neuroni, Cingar,
	Gli Asinelli
3	Lo Stiviere, Pasticca
2	Leda, Italo Svevo, Il Goroviano,
	Aromi d'Oli
1	SusanaT

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

Azimuth, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali

CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 62