

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 63 - 23 FEBBRAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 63 - 23 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

27 febbraio: termine invio mnemoniche II tappa

27 febbraio: termine invio soluzioni n. 59

1 marzo: termine invio critto Sanremo

2 marzo: pubblicazione numero 64

3/6 marzo: pubblicazione Speciale Sanremo

6 marzo: termine invio soluzioni n. 60

27 marzo: termine invio soluzioni n. 63

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. [R2]

In copertina: composizione basata sulla copertina dell'album «Modern Life Is Rubbish» dei Blur.

I COLLABORATORI

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pavel (Marco Zanovello)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Cari amici enigmisti, mentre il Campionato Autori comincia progressivamente a prendere forma — siamo ormai a 8 tappe su 48 — anche le gare di soluzione iniziano a fare selezione, con la comparsa di qualche vero osso duro capace di mettere in difficoltà anche i solutori più esperti.

Ricordiamo che sabato si concluderà il Festival di Sanremo: ci sarà tempo fino a domenica per inviare eventuali giochi dell'ultima ora che tengano conto anche delle notizie finali, così da permettere la pubblicazione del fascicolo speciale nei giorni seguenti.

Desideriamo infine richiamare l'attenzione degli autori sulle rubriche Crittolive, Edipocritto e 'o Famo Strano, che avrebbero bisogno di qualche contributo in più per mantenere la consueta varietà dell'offerta enigmistica!

Grazie a tutti per la partecipazione e buona lettura!

1. Crittografia perifrastica correlativa 5: 1 1'1/3 1, 1'1 1, 1 1, 5 1 = 4 6; 8 1 4

IL .O.FI.ENTE D. DANTÉS

Selenius

IL CHI È



Fotografia

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

PESCATO.E VOLANTE

Fermassimo

3. Crittografia perifrastica onomastica 3 4 4 = 5 6

.AG.CO A.ULETO HOODOO

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 a metatesi onomastica 1'3 3 1 = 4 4

RISI.D.VI

Klaatù

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

TUBBODIESEU

Selenius

6. Crittografia perifrastica onomastica 1 1 1 2 4 3 = 5 7

JOTTO LE DONNE

Selenius

7. Crittografia perifrastica a scambio di consonanti onomastica 4: 7 = 4 7

SI..LIANA GE.ER.SA

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



8. Crittografia a frase a metatesi 5, 7... = 6 6

BORA

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.

EXHAUSTUS EST



9. Crittografia sinonimica 3 6 1 1'1 = 7 5

V.GO

Lo Stanco

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

In questa puntata una proposta del mitico Lo Stanco, storico enigmista e già vincitore assoluto del nostro Campionato 2014/15.

L'ARS LACONICA



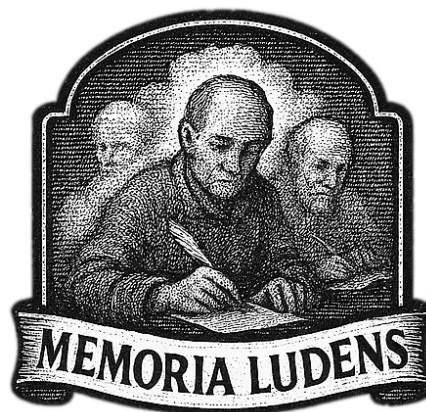
10. Crittografia a frase 2 8 11 = 10 11

LA MONACA DI MONZA

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



11. Crittografia sinonimica 2 4 1? 2! = 4 5

LE .AGA

Il Pendolino

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.

ALL'ANTICA MESCITA



12. Crittografia perifrastica 1 1 5 1 4 = 4 3 1 4

S'A..INA A NOVARUM

Pasticca

Spazio 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.

LE CRITTOTENNIS



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

PIOVA.CO

Pavel

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.

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. Immancabile la gara di soluzione dedicata.

13. Crittografia 3 6: 5 2 = 7 9

TU..RI

Cardin

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:

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
22/4	numero 72, a Frase 3 ^a tappa

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

La seconda tappa delle pure vede un arrivo a tre in vetta: Leda, Noc e Il Matuziano condividono il primo posto con 8 punti, con prove molto convincenti. Incollati a 7½ si collocano Cunctator e Salas, subito seguiti dal quartetto a 7 formato da Mikiller, Cardin, Marluk e SusanaT, a loro volta tallonati da Pasticca a mezza lunghezza. Nel complesso, lavori di buon livello medio, spesso separati tra loro da piccoli dettagli che hanno finito per fare la differenza.

Dopo due tappe guidano Leda e Il Matuziano a 16, con Marluk e Salas immediatamente dietro a 15 in una classifica ancora corta in vista delle 6 tappe rimanenti.

Nell'assoluta, Marluk resta al comando con 63, seguito da Leda riavvicinatissima a 62½; più indietro Cardin e Il Matuziano a 54. Campionato ancora lunghissimo e tutto da sviluppare.

Pure - 2ª Tappa

15. Crittografia $1? 1 5: 1 3! = 4 7$

S.UDI

1° classificato Campionato Autori Crittografie 63/2026

Leda

16. Crittografia $7 3, 1 1'1? 2! = 9 6$

CRIA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 63/2026

Noc

17. Crittografia $2 5 5, 2 2 = 7 9$

/Q

3° classificato Campionato Autori Crittografie 63/2026

Il Matuziano

18. Crittografia $1 2 1'7: 1 1 = 5 8$

BT

Cunctator

19. Crittografia $6 1 3, 1 6 = 10 7$

IEA

Salas

20. Crittografia $1'6 2, 2 4: 1, 1 7 = 9 6 9$

LETAMI

Mikiller

Campionato Pure - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano
15	Marluk, Salas
14½	SusanaT
13½	Cardin, Pasticca
8	Noc
7½	Cunctator
7	Mikiller
6½	Ætius, Fermassimo

Campionato Perifrastiche - 2 Tappe

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

Classifica Pure - 2ª Tappa

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

Classifica assoluta - 8 Tappe

63	Marluk
62½	Leda
54	Cardin, Il Matuziano
50½	Salas
49½	Pasticca
45	Noc
44	SusanaT
	seguono altri 6 autori

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 VALUTAZIONE DELLE CRITTOGRAFIE - L'ESPOSTO

Valutare le crittografie è una delle attività più delicate nella gestione di una rivista enigmistica. È molto importante che i giudizi siano il più possibile imparziali: il metro deve essere uniforme indipendentemente dall'autore e dal giudice, gli stessi pesi devono valere per tutti gli aspetti dei giochi e si deve cercare di ridurre al minimo arbitrarietà e pregiudizi personali (ad esempio: "non mi piace lo sport e penalizzo quel tema", e così via).

Ogni rivista procede a modo proprio per garantire questa imparzialità: c'è chi si affida al colpo d'occhio del giudice di lunga esperienza, chi effettua rotazioni tra i valutatori, chi utilizza altre tecniche che, in ogni caso, raramente sono note al di fuori della redazione. Noi adottiamo un metodo più "scientifico" — tra virgolette, perché una componente arbitraria nel voto di un gioco esiste inevitabilmente.

In questa breve serie di articoli mostreremo nel dettaglio i criteri adottati da Crittografie. La lettura potrà aiutare a comporre lavori che saranno meglio valutati e quindi — a nostro avviso, naturalmente — migliori.

In questa prima puntata ci dedicheremo esclusivamente all'esposto e vedremo, alla fine, come il suo giudizio influisca sul voto finale.

• Concisione

Che la brevità dell'esposto ne determini il pregio è una scelta arbitraria, ma ampiamente condivisa in questo ambiente. Non è un caso che la famosissima "N" di Muscletone (sta lì N, però non assistito = Stalin, Peron, Onassis, Tito) sia considerata un capolavoro soprattutto per questo motivo: partendo da una sola lettera si ottiene un bel po' po' di soluzione. Un esposto come N avrà voto 10. Uno come quello di Ecam per la sua mnemonica del 1940 (RADIO VIENNA m. 506,8 – RADIO BUDAPEST m. 549,5 – RADIO BELGRADO m. 437,3 = Le onde del Danubio), con tutta la simpatia del caso, oggi varrebbe 0.

Si tratta di un aspetto valutato in modo standard e del tutto imparziale. Servirebbe un intero articolo per ricordare i tanti capolavori dagli esposti brevissimi — e magari lo pubblicheremo in futuro.

• Tipo di esposto

Questo aspetto è prettamente tecnico e tiene conto: della presenza o meno di punti (meno sono, meglio è); del numero di parole (il meno possibile); della presenza di senso compiuto.

Quest'ultimo criterio vale solo per le crittografie tecniche — escluse mnemoniche e a frase, com'è ovvio, perché in queste gli esposti hanno sempre senso compiuto.

Anche qui il voto è sostanzialmente tecnico e lascia poco spazio all'arbitrarietà.

• Bellezza

Qui la valutazione dell'esposto è in gran parte nelle mani dei giudi-

ce. Servono buon senso, esperienza, diplomazia e correttezza per esprimere un giudizio onesto. È evidente che un esposto come AURORA otterrebbe quasi sempre un buon voto e uno come ASTRB.IREE ZH uno bassissimo; diventano invece critici i moltissimi casi intermedi. Che voto diamo, per esempio, a SAPOLI? Per me è 7, ma non mi scandalizzerei se un'altra redazione lo considerasse un esposto mediocre.

• Ambiguità

Anche per valutare questo fattore esiste un certo grado di arbitrarietà, ma contenuto. È ovvio che un esposto FA, in una critto a frase, sia molto ambiguo (può voler dire moltissime cose), così come è evidente che non lo sia affatto PIANURA PADANA. L'ambiguità aggiunge valore all'esposto e quindi è un elemento positivo.

• Voto finale

La valutazione finale dell'esposto — ricordiamo che ci stiamo limitando solo a questa componente della crittografia — consiste dunque in un voto che tiene conto delle quattro voci analizzate.

La bellezza ha un peso preponderante: un esposto può avere tutte le caratteristiche tecniche positive, ma se è brutto non può ottenere un buon voto.

Coincisione e tipologia seguono immediatamente; infine l'ambiguità, che può dare un aggiustamento in più, ma non può certo ribaltare — per dirla "alla Borghese" — la valutazione complessiva.

• Esempi

Ecco, in ordine, gli esposti che abbiamo valutato come migliori tra i giochi fin qui esaminati, suddivisi per tipologia di critto, poiché l'importanza dei vari fattori — come abbiamo intravisto per il senso compiuto — cambia al variare del tipo.

Pure: E, OCA, OSO, TILT

Sinonimiche: TEDA, SAGGETTE, AZZE, M.RINI

Perifrastiche: PER NIENTE CARE, CAP. FRANCO, PERFIDO SCAMBIO, TI STIANO INTORNO

A frase: LA CURA, PATACCA SULLA LANTERNA, DA LILLA E LAVANDA, AVVOLGERE LA MATASSA

Mnemoniche: PLAGIARE I BALLERINI, PARTENZA A RAZZO, SPECULARE SUI FATTI, TORRE SEICENTESCA

Tuttavia, non sempre questi giochi sono arrivati ai primi posti delle rispettive tappe, perché la valutazione dell'esposto è solo una delle componenti del voto finale, come vedremo nella prossima puntata, dove parleremo della prima lettura.

Resta però un punto fermo: un buon esposto è un requisito molto importante per puntare al podio. In sintesi: breve, bello, ambiguo e di senso compiuto!

Selenius

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.

LE SOLUZIONI DEL N. 58

1. Belna, sì? no! = bel nasino - risolto da: FE CI AS SA DN SN MK AO SV GO
2. ...e Z è qui? è L là! v'è Z? ZI! = Ezequiel Lavezzi - risolto da: SN MK FE DN CI AS
3. dà NI: è Lea, dà NI! = Daniele Adani - risolto da: SV DN IS GO MK AS SA PA SN AO CI FE LE
4. vale ria: F ed E li = Valeria Fedeli - risolto da: CI SV MK SN SA DN AO PA FE AS
5. scotta da M S = Scott Adams - risolto da: PA LE AO GO AS SA FE CI DN SV SN MK
6. ricco commosso = Rocco Commisso - risolto da: DN AS SA SN FE MK AO SV CI PA
7. tory dalla N à = Tony Dallara - risolto da: SN CI SV MK SA AO AS PA FE DN
8. dolo in frantoi = idolo infranto - risolto da: nessuno
9. scorta divi, no? = scorta di vino - risolto da: SA FE AO CI MK LE GO DN SN
10. M usi: capesante = musica pesante - risolto da: LE SV SN PA FE AO MK GO IS AS SA CI DN
11. Al teme: di E = alte medie - risolto da: FE GO DN AO LE MK SN SA AS CI SV PA IS
12. rincarare la dose - risolto da: nessuno
13. intrigo complesso - risolto da: MK FE AS SN DN LE
14. Rocco Barocco - risolto da: MK AS SA CI FE LE SN DN
15. corso OSA - risolto da: FE CI AS SN MK
16. aria di Levante - risolto da: SN FE DN MK CI AS
17. anime pure - risolto da: DN LE AS CI SN MK FE SA
18. primati a stazione eretta - risolto da: GO CI LE
19. no-tap Iazzetta = nota piazzetta - risolto da: SV GO IS FE PA MK AO AS SA LE CI SN DN
20. GIN estradi: con che sol A ti è = ginestra di conche solatie - risolto da: FE CI AS

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
MK	Mikiller
SV	Lo Stiviere
PA	Pasticca
SA	Salas
SN	Superniele
ST	SusanaT

Classifica del n. 58

17	Fermassimo, Cingar
16	Gli Asinelli, Superniele, Mikiller
15	Due Neuroni
12	Salas
10	Aromi d'Oli, Leda
9	Lo Stiviere
8	Il Goroviano, Pasticca
4	Italo Svevo

Classifica complessiva (60 giochi)

57	Fermassimo
56	Gli Asinelli, Superniele
54	Cingar
52	Due Neuroni
50	Mikiller
47	Salas
45	Lo Stiviere
42	Pasticca
38	Aromi d'Oli
	seguono altri 4 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

I'Editoriale - 3 giochi

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

il Chi è - 7 giochi

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

le Necronomastiche - 10 giochi

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

il Memorial Muscletone - 3 giochi

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

I'Autore - 3 giochi

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

Memoria Ludens - 3 giochi

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

il Campionato Autori - 18 giochi

17	Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
16	Cingar, Due Neuroni
14	Mikiller
13	Salas, Leda
12	Lo Stiviere
11	Pasticca
9	Il Goroviano
8	Aromi d'Oli
6	SusanaT, Italo Svevo

le Collaborazioni - 5 giochi

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

Cunctator Obscurus - 2 giochi

★	Cingar, Leda, Il Goroviano
1	Superniele, Salas, Aromi d'Oli, Fermassimo,
	Mikiller, gli Asinelli, Due Neuroni,
	Italo Svevo, 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 63