



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 66 - 9 MARZO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 66 - 9 marzo 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

13 marzo: termine invio sinonimiche II tappa

13 marzo: termine invio soluzioni n. 61

16 marzo: pubblicazione numero 67

20 marzo: termine invio soluzioni n. 62

27 marzo: termine invio soluzioni n. 63

3 aprile: termine invio soluzioni n. 64

10 aprile: termine invio soluzioni n. 65

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 foto di Joe Pesci nel film 'Mamma ho Perso l'Aereo'.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Ilion (Nicola Aurilio)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Pippo (Giuseppe Riva)

Selenius (Alex Brunetti)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Cari edipi,

a seguito della settimana sanremese, desideriamo informarvi che il fascicolo dedicato ha subito alcune correzioni successive per piccoli refusi presenti negli schemi dei giochi. Nel sito, nella pagina Collezione, è disponibile la riedizione R5. Come già avvenuto per altri numeri, il numero della revisione viene sempre riportato all'interno della rivista stessa, a pagina 3. Il modulo soluzioni, comodo per voi ma anche per noi perché risparmiamo molto tempo in fase di controllo, è comunque sempre corretto.

La pubblicazione settimanale prosegue regolarmente, con la consueta ricca offerta di giochi che spaziano attraverso tutti i livelli di difficoltà, per soddisfare ogni tipo di palato ludico.

Buon divertimento e buona risoluzione a tutti!

1. Crittografia mnemonica 8 6

VIN DÀ VIN

Selenius

IL CHI È



TV

2. Crittografia a metatesi onomastica 5 1, 1 1'1, 1 2 = 5 7

ORI

Pippo

3. Crittografia onomastica 5 2: 5 3 = 7 8

DOGLI

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: 4-4 = 5 8

.PERBURL.NI

Selenius

5. Crittografia perifrastica a scambio di sillabe onomastica 3 1, 5, 5 1'1 = 9 7

VEICOLI A TRAI..

Lo Stiviere

6. Crittografia perifrastica a rovescio onomastica 4, 2 3 2 = 3 8

NAT.AN ..BOBA È CON LORO

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 una crittografia che ricorda il nome del personaggio, nel bene e nel male, senza giudizi di merito.

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



7. Crittografia a frase a metatesi $3\ 7 = 8\ 2$

TU GRASSOCCIO

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



8. Crittografia $3, 4\ 1, 1\ 2! = 7\ 4$

TEST

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



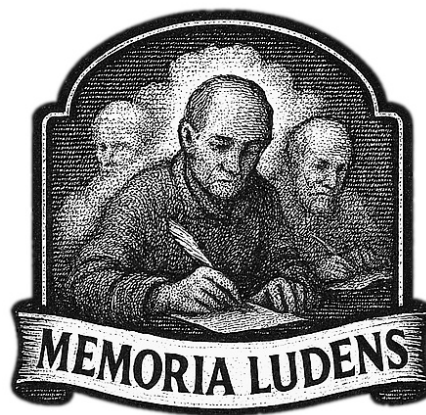
9. Crittografia $2: 1\ 1'7 = 5\ 6$

.B

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



10. Crittografia $4\ 9\ 2\ 2\ 1\ 1 = 2\ 4\ 2\ 5\ 6$

FMEA

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.



14° Simposio Enigmistico Toscano Monteriggioni (Siena), 28 marzo 2026



Il giorno **Sabato 28 marzo 2026**, presso l'Azienda Agricola "Il Ciliegio" di Monteriggioni (Siena) (Via Uopini, 94 – tel. 0577/309055 – sito web www.agriturismoilciliegio.com), si svolgerà un lieto incontro di enigmisti all'insegna del buonumore e dei sani piaceri della tavola.

La manifestazione, promossa in collaborazione con l'Associazione Culturale "Circolo dei Lenti" di Siena, avrà il seguente svolgimento:

ore 10.00-11.00 arrivo dei partecipanti
ore 11.00-11.45 gara solutori
ore 12.00-12.30 premiazione concorsi
ore 12.30 aperitivo
ore 13.00 pranzo e cotillons

La quota d'iscrizione è fissata in euro 39.

Per l'occasione vengono banditi, in ricordo del celebre inventore toscano **Antonio Meucci** (Firenze 1808-New York 1889) i seguenti concorsi (aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa):

- Concorso per un breve a schema, in 4 o 6 versi, ispirato, nel senso apparente, al seguente tema: "Il telefono: dai primi prototipi agli attuali smartphone e oltre".
- Concorso per una frase anagrammata che prosegua il verso della canzone "Avrai" di Claudio Baglioni: "Avrai un telefono vicino che vuol dire già aspettare"
- Concorso per una crittografia pura o derivata con esposto CHIAMATA o LINEA in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto (che dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la parola dell'esposto)
- Concorso per un rebus basato su foto, vignette, scene di film nelle quali compaia ben chiara l'immagine di un telefono di qualsiasi tipo, di persone che stanno telefonando e simili. I partecipanti dovranno allegare l'illustrazione prescelta, che potrà essere anche rovesciata.

Tutti i lavori inviati, premiati o meno, resteranno nella piena disponibilità degli autori.

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, debitamente firmati, dovranno giungere **entro l'8 marzo 2026** a:

*Riccardo Benucci (Pasticca) – Via San Martino, 10 - 53100 SIENA -
e-mail pastello31@hotmail.com o benucciriccardo@gmail.com.*

Allo stesso dovranno essere comunicate via mail le iscrizioni, **entro il 20 marzo 2026**. Chi abbia particolari esigenze alimentari è pregato di specificarle. Per ulteriori informazioni: cell. 338 7083342 (*Pasticca*).

L'Azienda Agricola Il Ciliegio non dispone di camere. Per chi volesse giungere in anticipo o prolungare il soggiorno, consigliamo alcuni già sperimentati hotel della zona cui gli enigmisti potranno rivolgersi direttamente per le prenotazioni. A Monteriggioni: Hotel Il Piccolo Castello**** (tel. 0577/307300), Hotel Anna*** (tel. 0577/51371); A Siena: Hotel Piccolo Chianti*** (0577/51138), Hotel Italia*** (0577/44248), Hotel Minerva*** (0577/284474), B&B Il Moro (0577/893090).

Per coloro che giungeranno nella giornata di venerdì è prevista, come gli scorsi anni, l'organizzazione di una cena, che avrà luogo nel centro storico di Siena in locale caratteristico.

Gli organizzatori:

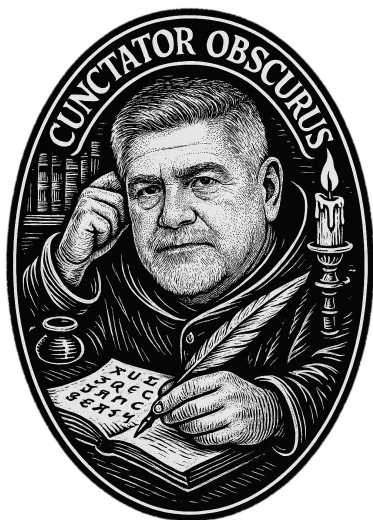
Fama, Linda, Pasticca, Fresita, Tucano e Puntina e il "Circolo dei Lenti" di Siena

Per raggiungere l'Azienda Agricola "Il Ciliegio":

Da tutte le provenienze (uscita **Firenze Impruneta** della A1): superstrada a 4 corsie **Firenze-Siena**, raccordo autostradale **Firenze Siena RA6**, uscita **BADESSE**.

Per chi proviene da Firenze: dopo il sottopassaggio, allo STOP girare a sinistra su Strada di Basciano. Al successivo STOP (1100 metri), girare ancora a sinistra su Via della Resistenza. Alla prima rotonda, prendere la prima uscita verso Siena, alla seconda rotonda prendere la seconda uscita verso Siena – Uopini. Dopo 500 m, sulla sinistra c'è l'entrata dell'agriturismo. Per chi proviene da Siena: uscita **BADESSE**, alla rotonda prendere la seconda uscita (a sinistra) su Via della Resistenza, e proseguire fino alle due rotonde successive (vedi sopra).

CUNCTATOR OBSCURUS



11. Crittografia a frase $7\ 1\frac{1}{4}\ 1\frac{1}{2} = 10\ 5$

ECCO LA TUA ALEA CREATIVA

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 COLLABORAZIONI



12. Crittografia sillogistica $2\ 7\ 1?!\ 2! = 7\ 5$

CO..O

Amadeus2

Collaborazioni generiche e giochi che hanno partecipato al Campionato ma non ancora pubblicati, per dare spazio a tutti gli autori, a rotazione. Immane la gara di soluzione dedicata.

LE CRITTOTENNIS



13. Crittografia sinonimica $3\ 5, 2\ 7 = 8\ 2\ 7$

GIU...PRUDENZA

Mikiller

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, alla rubrica è abbinata la propria gara di soluzione.

LE CRITTOLIVE



14. Crittografia perifrastica $3\ 4\ 1\frac{1}{4}\ 1 = 8\ 1\frac{1}{4}$

.ON FRANCO

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. Immane la gara di soluzione collegata.

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:

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
29/4	numero 73, Sinonimiche 3 ^a tappa
6/5	numero 74, Sillogistiche 3 ^a tappa

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

La seconda tappa delle crittografie a frase vede prevalere Leda con 8½ punti grazie a una prova molto convincente. Alle sue spalle Il Matuziano e Marluk con 8, mentre Il Valtellinese, Ætius e Fermassimo si collocano a 7½. A quota 7 troviamo Pasticca, Noc, Salas e Mikiller, con SusanaT, Cardin e Cunctator a completare la classifica a 6½ in una tappa ancora una volta equilibrata e senza grandi scarti.

Dopo due tappe guidano la sezione Leda, Il Matuziano e Marluk con 16 punti, tallonati dal Valtellinese, Mikiller e Ætius a 15½, mentre Fermassimo segue a 15. La classifica è cortissima e il cammino ancora lungo.

Nella classifica assoluta provvisoria, Marluk conserva la vetta con 79 punti, seguito da Leda a 78 e dal Matuziano a 70. Più indietro Cardin a 68½ e Salas a 65, in un campionato che è ancora nelle fasi iniziali.

A Frase - 2ª Tappa

15. Crittografia a frase $8? 3! = 6 5$

PROFONDERE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 66/2026

Leda

16. Crittografia a frase $2 5 3, 3 = 9 4$

COMPLEANNO TRA RECLUSE

2° classificato Campionato Autori Crittografie 66/2026

Il Matuziano

17. Crittografia a frase $2 3? 2 2! = 4 5$

CUCIRÒ CORPETTI

3° classificato Campionato Autori Crittografie 66/2026

Marluk

18. Crittografia a frase $3 5 4! = 5 7$

UN'ASSAI INDOLENTE

Il Valtellinese

19. Crittografia a frase $5 4'3 4 = 10 6$

SASTRI VIVE IN CORTILE

Ætius

20. Crittografia a frase a metatesi $4 7! = 7 4$

A FURIA DI SCANDALI...

Fermassimo

Classifica A Frase - 2ª Tappa

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

Classifica assoluta - 10 tappe

79	Marluk
78	Leda
70	Il Matuziano
68½	Cardin
65	Salas
64	Pasticca
	seguono altri 8 autori

Campionato a Frase - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano, Marluk
15½	Il Valtellinese, Mikiller, Ætius
15	Fermassimo
14½	Salas, Noc
14	Pasticca
13½	SusanaT
13	Cardin
6½	Cunctator

Campionato Mnemo - 2 Tappe

15½	Il Valtellinese, Il Matuziano, Marluk
14½	Cardin, Leda, Noc, Mikiller
13½	Ætius
13	Cunctator
7½	Fermassimo, Pasticca, Salas

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

DELLA VALUTAZIONE DELLE CRITTOGRAFIE – LA PRIMA LETTURA – ELEMENTI VARI

Dopo aver sviscerato le caratteristiche della cesura in ogni sua sfumatura, oggi proseguiamo la parte relativa alla valutazione della prima lettura delle crittografie non mnemoniche. Come anticipato, gli altri elementi fondamentali consistono nel controllo delle equipollenze, nella valutazione della novità della chiave e in alcuni aspetti tecnici quali correttezza, precisione, scorrevolezza, terminologia e chiarezza.

• Le equipollenze

Com'è noto, nel gergo enigmistico questo termine oscuro indica quel peccato sottile per cui, passando dalla prima lettura alla soluzione, ci si imbatte in una coppia di parole che condividono la stessa radice etimologica, entrambe derivanti da un unico termine originario e conservando un significato collegato.

Gli esempi classici partono da arma/armadio: è vero che armadio deriva da arma (era il luogo in cui si custodivano le armi), ma nel corso dei secoli ha perso questa funzione e oggi non ha più alcuna connessione con le armi; in questo caso non possiamo parlare di equipollenza.

Sempre restando sull'arma, anche l'armadillo ha origine da arma/armato attraverso lo spagnolo, ma è evidente che non c'è alcun legame con le armi.

E il cognome Armani? I cognomi derivano quasi sempre da termini preesistenti; usarli in una crittografia senza cesura comporterebbe quasi sempre un delitto di equipollenza, per cui si tende a ignorarne l'origine. Per esempio, in un'ipotetica crittografia dedicata a una spada di Nicea, con la PL Armani cena e la soluzione Arma nicena, non parleremo di equipollenza, anche se il cognome Armani potrebbe derivare da un antico "uomo armato".

Quanto al termine armamentario, oggi indica principalmente l'attrezzatura, ma deriva comunque da arma/armamento. La parola è ancora inedita in crittografia, ma un gioco con il passaggio arma/armamentario non credo che verrebbe rifiutato per equipollenza.

Questi esempi, naturalmente, non rendono un gioco scorretto, mentre lo farebbe invece l'uso diretto di arma/armato, come nell'esempio: F.CIL.NE = U O mo: arma, tò! = uomo armato.

Premesso tutto questo, nella nostra valutazione delle equipollenze assegniamo il voto 10 a quasi tutti i giochi, salvo nel caso in cui compaiano termini con un certo grado di equipollenza. Per arma/armato, il gioco è bocciato a monte. Per arma/Armani, potremmo scendere a 9,5. Per zuppa minestra/zuppa fradicia, 9. Attenzione: ciò non significa che il voto finale del gioco sia ridotto di mezzo o un punto! Il voto dell'equipollenza entra nel calcolo del voto finale della PL con un peso limitato: perdere un punto in questa componente si traduce grosso modo in 0,1 punti sul voto finale. È pochissimo, ma è l'insieme di queste piccole componenti che permette di avere una valutazione più "precisa" del gioco, tra virgolette, perché questo aspetto rimane comunque soggettivo e non automatizzato da un dizionario etimologico.

La nostra filosofia, per quanto potrebbe essere controversa, resta questa: due giochi equivalenti in tutto e per tutto, ma con uno che passa da Armani ad arma e uno no, ci fa dare una microscopica preferenza a quello no, anche per premiare l'autore che si è prodigato in uno sforzo leggermente maggiore. È l'insieme di queste piccole attenzioni che può fare la differenza.

• La novità della chiave

Questo aspetto della PL è molto importante: tutti concordano che l'uso di chiavi trite, abusate o straviste rappresenta un fatto negativo per una crittografia. Per esempio, il meccanismo "P esce/a" per ottenere pesce/a è stato usato decine di volte; un gioco come PE = P esce: sol E = pesce sole, non aggiunge nulla di nuovo, artistico o brillante al corpus delle crittografie ed è prodotto solo per "fare numero" – e riconosco di averne realizzati alcuni così anch'io!

Al contrario, una chiave innovativa, un meccanismo raro o del tutto nuovo, combinazioni di termini particolari, aggiunte nella PL di elementi strani ma coerenti, commenti o parole rare costituiscono un fatto positivo: il gioco diventa interessante, simpatico e ispirato. Per esempi da studiare, il consiglio è di rileggere i giochi di Muscletone – un'attività sempre consigliata anche per il piacere della lettura: la percentuale di giochi brillanti è davvero alta.

Anche questa componente richiede una valutazione soggettiva, ma il margine di discrezionalità è minimo: il repertorio di giochi pubblicati è disponibile, e individuare chiavi vecchie e nuove, meccanismi triti o parole originali dipende soltanto da ricerca e analisi, senza spazio per valutazioni arbitrarie o non condivisibili.

- Gli aspetti tecnici

La bontà di una prima lettura dev'essere valutata principalmente in base ai seguenti fattori, che tutti noi consideriamo, spesso inconsciamente, per capire subito se il gioco "funziona". Abbiamo voluto operare questa scomposizione per un approccio più scientifico e per cogliere eventuali piccole sfaccettature che possono avere un impatto positivo o negativo sulla valutazione complessiva del gioco.

- Correttezza della PL

È evidente che la prima lettura deve essere corretta, cioè deve funzionare nella traduzione dall'esposto alla soluzione. Questo voto è quasi sempre 10, ma potrebbero esserci casi al limite, ad esempio quando esistono ambiguità tali da richiedere un'interpretazione favorevole, pur restando possibili letture non sfavorevoli.

- Precisione della PL

Le indicazioni devono essere inequivocabili e spiegare esattamente cosa fare con l'esposto. Ecco cinque esempi, in ordine di precisione, che indicano la stessa azione:

- inserisci A tra le B
- A va tra B, B
- in BB A
- di A a B e B
- B à A, A B

- Scorrevolezza della PL

Si valuta il suono della prima lettura, paragonandolo al ritmo di un brano di testo. Anche qui, cinque esempi in ordine decrescente di scorrevolezza per la stessa azione:

- se aggiungi X avrai Y
- lì con X hai Y
- Y: X è lì
- X di: lì Y è
- Y? di: X à lì

- Terminologia della PL

Il voto va all'impiego di termini corretti per indicare le azioni. Un esempio elementare riguarda la rimozione di una lettera dall'esposto: questi verbi sono elencati in ordine di adeguatezza: cancella, rimuovi, caccia, uccidi, spolpa (difficilmente accettabile).

- Semplicità della PL

Qui valutiamo la concisione della PL, cioè la capacità di indicare l'azione senza rendere indispensabile l'uso di un computer per comprenderla. Cinque esempi, anche un po' esagerati, che indicano la stessa azione in modi via via più prolissi:

- con A c'è B
- con A posta lì c'è B
- là, dove c'è A, ci va messo anche B
- se vedi A – c'è A, vero? – lascialo lì e mettilo anche B
- tu ora metti, dove vedi la A, anche – e ricordati di non toccare A – l'altra lettera, quella che insieme con A farà AB, ovvero B

- Chiarezza della PL

Alla fine, è chiaro al colpo d'occhio cosa si deve fare? Questo voto è molto soggettivo e difficile da misurare: ci sono giochi che a un giudice possono sembrare incomprensibili, mentre a un altro appaiono immediatamente cristallini. Anche questa valutazione va effettuata, ma, considerato il numero complessivo di elementi di giudizio, fortunatamente non diventa preponderante. Non accade, per esempio, che un giudice che non riesce a interpretare a prima vista una PL complicata assegni un voto basso e passi oltre.

- Conclusione

Sommando i voti di cesura, equipollenze, novità della chiave e dei sei elementi tecnici, con i pesi opportuni, otteniamo il voto della prima lettura. Lo confronteremo con quello dell'esposto, visto due puntate fa, e con quello della frase risolutiva, che affronteremo nel prossimo articolo, per ottenere il voto finale, come illustreremo nell'ultima puntata.

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 60

1. col Franco Rosa = colf rancorosa - risolto da: AS FE PA SN CI SA AM
2. è lì N a svitò, lì N à = Elina Svitolina - risolto da: SA MK SV DN ST CI AS DY AM FE SN
3. AD riàn OPA: N atta = Adriano Panatta - risolto da: AM SV MK SN DN AS FE SA CI ST
4. car: l'O cecchi = Carlo Cecchi - risolto da: SV ST LE AS SN FE DN MK AM CI SA
5. franco: meni che? L lì! = Franco Menichelli - risolto da: DN SA LE AS FE CI MK ST SV AM SN
6. bissi Maraini = abissi marini - risolto da: AM ST SN SV FE LE DY DN AS CI
7. Vi sita, dicon troll O = visita di controllo - risolto da: AM SA AS FE SN CI
8. N ov'è L: là di verga = novella di Verga - risolto da: ST SN MK DY SA CI AM FE IS DN
9. Tom badi: à tre O! = tomba di Atreo - risolto da: MK CI SV FE AS DN SN ST AM
10. P appar dell'esaltate = pappardelle saltate - risolto da: FE AS MK AM SV CI DN SA SN
11. con T ornar? sì: dia mici = contornarsi di amici - risolto da: AS CI MK AM FE DN LE SA SN
12. M a cacce? sì! = Mac accesi - risolto da: CI DY PA AM SA LE FE DN AS MK ST SN SV
13. M erogar: ante = mero garante - risolto da: SN AS AM SA DN LE CI PA SV FE
14. grazio, si pensi l'I = graziosi pensili - risolto da: AS CI FE - varianti accettate: graziosi animali (SN) graziosi stivali (AM SA DN) graziosi portali (SV PA)
15. VE le leggerete SA: tè = vele leggere tesate - risolto da: AM AS SA CI FE
16. e sì: guisa - là - ridimmi, grato = esigui salari d'immigrato - risolto da: CI PA SN DY AS AM FE SV
17. da rio spadaccini = Dario Spadaccini - risolto da: CI SN AM FE DN AS
18. c'è l'est a dir, ove R è = celesta di rovere - risolto da: LE PA ST SV AS CI AM SA SN DN IS FE
19. R? uova, collima C = Camillo Cavour - risolto da: CI LE SN FE
20. con O, S cerca: ridì stinti non netti = conoscer cari, distinti nonnetti - risolto da: AS FE SA AM SN CI DN PA SV DY

I Solutori

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuroni
DY	Dyne
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. 60

★	Fermassimo, Cingar
19	Superniele, Amadeus2
18	Gli Asinelli
15	Salas, Due Neuroni
13	Lo Stiviere
9	Mikiller, SusanaT
8	Leda
7	Pasticca
6	Dyne
2	Italo Svevo

Classifica complessiva (100 giochi)

96	Fermassimo
94	Superniele
93	Cingar, Gli Asinelli
85	Due Neuroni
79	Salas
74	Mikiller
73	Lo Stiviere
61	Pasticca
51	Aromi d'Oli
	seguono altri 6 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 30 giochi

29	Fermassimo, Gli Asinelli
28	Superniele, Cingar
27	Due Neuron
	seguono altri 11 solutori

le Necronomastiche - 15 giochi

★	Lo Stiviere, Superniele, Salas, Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo, Mikiller
14	Due Neuron
	seguono altri 78 solutori

il Chi è - 11 giochi

★	Superniele, Cingar, Mikiller, Fermassimo, Due Neuron, Gli Asinelli
10	lo Stiviere, Salas
	seguono altri 8 solutori

le Collaborazioni - 10 giochi

★	Fermassimo, Cingar
9	Gli Asinelli, Superniele
8	Salas, Due Neuron
	seguono altri 10 solutori

l'Editoriale - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
4	Cingar
3	Mikiller, Lo Stiviere, Due Neuron,
	Pasticca, Salas
	seguono altri 7 solutori

il Memorial Muscletone - 5 giochi

4	Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Lo Stiviere, Due Neuron, Fermassimo
3	Salas, Mikiller, Pasticca, SusanaT
	seguono altri 5 solutori

le Crittolive - 2 giochi

★	Cingar, Salas, Aromi d'Oli, Superniele
	seguono altri 7 solutori

l'Autore - 5 giochi

★	Salas, Due Neuron, Superniele, Fermassimo
4	Gli Asinelli, Cingar, Italo Svevo, Mikiller
3	Aromi d'Oli, Lo Stiviere
	seguono altri 6 solutori

Memoria Ludens - 5 giochi

★	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar, Due Neuron
4	Mikiller, Lo Stiviere
	seguono altri 9 solutori

Cunctator Obscurus - 3 giochi

★	Cingar
2	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda, Superniele, Il Goroviano
	seguono altri 10 solutori

l'Ars Laconica - 2 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 7 solutori

'o Famo Strano - 2 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 8 solutori

l'Anima in Gioco - 2 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
1	Salas, Amadeus2, Il Goroviano, Cingar, Mikiller, SusanaT, Leda

le Edipocritto - 2 giochi

★	Cingar, Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli, Due Neuron
1	Lo Stiviere, Il Goroviano, Italo Svevo, Pasticca, Mikiller, Aromi d'Oli, Salas, Leda, Amadeus2



GRUPPO ENIGMISTICO
**DUCA BORSO
FRA RISTORO**
MODENA E DINTORNI



I Gruppi Enigmistici “*Duca Borso – Fra Ristoro*” e “*I Paladini*” e l’Associazione Culturale
Biblioteca Enigmistica Italiana “Giuseppe Panini”

invitano enigmisti ed amici al

34° SIMPOSIO ENIGMISTICO EMILIANO ROMAGNOLO

9ª FESTA DELLA B.E.I. – Memorial Il Langense

Campogalliano (Modena) – sabato 31 ottobre 2026

Programma:

- dalle 9.30: ritrovo presso la sede della BEL, in Piazza della Bilancia 31 a Campogalliano
- ore 11.00: spostamento all’agriturismo I Gelsi Via Canalazzo, 129, Ganaceto MO (10 minuti di strada in macchina)
- ore 11.30: gara solutori isolati
- ore 12.30: pranzo e premiazione di concorsi e gare

La quota di partecipazione è fissata in € 39

In occasione del Memorial sono banditi i seguenti concorsi per autori singoli, che prendono spunto da alcune delle passioni del nostro Luca: dal suo amore per Genova, all’interesse per il calcio e la musica rock, dalla sua abilità di pianista alla sua birra preferita.

- **Concorso per un breve a schema**, in 4 o 6 versi, ispirato nel senso apparente, al tema: **LA PASSIONE PER IL CALCIO**
- **Concorso per una crittografia pura o derivata** (sinonimica o perifrastica) con esposto **CERES** o **PIANO** in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti (che dovranno comunque essere sostituiti ricostruendo l’esposto)
- **Concorso per un rebus** sulla vignetta che segue che non può essere né modificata, né rovesciata (è la copertina dell’album Foxtrot dei Genesis):



- **Concorso per una frase anagrammata** attinente alla seguente citazione di Charles de Montesquieu
I GENOVESI SONO PIETRE MASSICCE CHE NON SI LASCIANO TAGLIARE

I giochi, debitamente firmati, max 2 per ogni sezione per ogni autore, devono giungere entro domenica 4 ottobre 2026 a: concorsibei@gmail.com. Le adesioni al Convegno dovranno pervenire a manuela@boschetti.us entro il 25 ottobre, specificando eventuali esigenze alimentari.

