

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 68 - 23 MARZO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 68 - 23 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

27 marzo: termine invio perifrastiche III tappa

27 marzo: termine invio soluzioni n. 63

30 marzo: pubblicazione numero 69

3 aprile: termine invio soluzioni n. 64

10 aprile: termine invio soluzioni n. 66

17 aprile: termine invio soluzioni n. 67

24 aprile: termine invio soluzioni n. 68

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 pubblicità di Halloween della Heineken.

I COLLABORATORI

Black Ribbon (Alberto Di Janni)

Cardin (Piero Cardinetti)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ciao lettori!

Puntuali come sempre con una nuova infornata di giochi intriganti, salutiamo la conclusione della seconda tappa del Campionato Autori, un quarto del totale. Purtroppo la sezione delle sillogistiche registra ancora una partecipazione contenuta, ma il campionato resta completamente aperto: forza e coraggio!

I numeri degli autori e dei solutori coinvolti sono ancora modesti, ma è naturale che all'inizio della ripresa la rivista venga osservata con un po' di cautela, vista la periodicità irregolare della gestione precedente. Siamo però certi che, numero dopo numero, il prodotto rinnovato consoliderà la sua costanza e che la platea più ampia, cui ambiamo, si ritroverà pian piano.

Buona lettura e buon divertimento!

1. Crittografia sillogistica $7\ 1\ 1? = 3\ 6$

USC.O

Selenius

IL CHI È



Ginnastica

2. Crittografia a metatesi correlativa onomastica 1 1'1/1'1 1/2 1, 1 3: 2 2 7 = 5 5; 6 8

NO

Selenius

3. Crittografia sinonimica onomastica 1? 2 1'1 1: 5 = 5 1'5

AILETTO

Il Valtellinese

4. Crittografia a frase onomastica 7 2 3 = 5 7

CON ME NON TOCCA PALLA!

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



5. Crittografia onomastica 1; 1? 1! 2? 2! 2 2: 6, 2? = 5 6 8

.AMILORI

Selenius

6. Crittografia perifrastica a scambio di vocali onomastica 4 5: 2 = 5 6

CUORE DI G..TO FINE

Mezzaluna

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 6 4 = 5 5

L'AMANTE DI OLINDO

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 sinonimica 3 5 2 3 2 = 5 10

TROLL

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



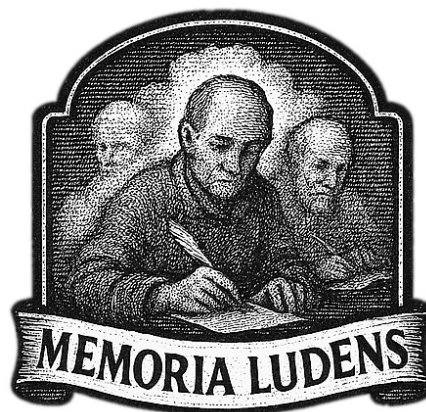
9. Crittografia a frase 5! 4 6 = 7 8

MANIERA GIUSTA?

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 perifrastica onomastica 2 2 1 3 5 = 5 8

B.GIE .ACCONTÒ

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.



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).

ALL'ANTICA MESCITA



11. Crittografia sillogistica 1 5; 6 1 = 8 2 3

DRI.BLI.G

SusanaT

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 COLLABORAZIONI



12. Crittografia perifrastica 1 4: 3 7 = 5 10

CENTRI BENESSERE ARIE.GIATI

Klaatiù

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 CINECRITTO



13. Crittografia perifrastica 4: 1 1 5! = «2 5 4»

DIRESSE LA CUGLINCA

Lo Stiviere

Sezione dedicata al mondo del cinema, che raccoglie crittografie proposte da qualsiasi collaboratore, la cui soluzione consiste nel titolo di un film oppure nel nome di un attore, un'attrice o un regista. Naturalmente la gara di soluzione è sempre in agguato, pronta a mettere alla prova intuito, memoria cinematografica e spirito competitivo dei solutori.

LE CRITTOLIVE



14. Crittografia stereo 2 1 2, 2 5 1'3 = 5 2 9

D C

Black Ribbon

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, propone giochi che trovano ispirazione in notizie, fatti e avvenimenti di stretta attualità. La sua periodicità non è fissa, poiché non ogni giorno accade qualcosa che meriti o consenta una trasposizione enigmistica: nasce quando l'occasione lo richiede. La rubrica invita a mantenere lo sguardo attento sul presente, stimolando a informarsi con curiosità e con quel mezzo sorriso in più che è proprio del nostro modo di fare enigmistica. Immane la gara di soluzione collegata.

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:

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
13/5	numero 75, Perifrastiche 4 ^a tappa
20/5	numero 76, Pure 4 ^a tappa

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

La seconda tappa delle sillo, la sezione più impegnativa, vede Leda chiudere in vetta con un'ottima prova da 9 punti, con Pasticca e Marluk a 8½ sul podio e Il Matuziano a 8. La partecipazione è stata contenuta, con Noc e Cardin a 6½–6 a completare i piazzamenti.

Dopo due tappe Marluk e Leda guidano la classifica di sezione a 17 punti, seguiti da Pasticca a 16½, Il Matuziano a 16 e Cardin vicino con 13½. La graduatoria resta corta tra le posizioni di testa e tutto è ancora possibile.

Nella classifica assoluta, Marluk mantiene la leadership a 95 punti, Leda incollata a 94½ e Il Matuziano a 86 (con un gioco in meno). Seguono Cardin a 81 e Pasticca a 79½, con Noc a 74 e Salas a 72. Il campionato procede regolare, lasciando spazio a possibili cambiamenti nelle sei tappe successive.

Sillogistiche - 2ª Tappa

15. Crittografia sillogistica 7 2 1 1 = 5 6

MATE.N.TÀ

1° classificato Campionato Autori Crittografie 68/2026

Leda

16. Crittografia sillogistica 1'1 1, 1 3, 4 = 6 5

LA.RA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 68/2026

Pasticca

17. Crittografia sillogistica 2 6, 2?, 2 = 4 1'1. 6

FU.ERALE AL MAR.TO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 68/2026

Marluk

18. Crittografia sillogistica 1: 4 4? 3! = 7 5

DIRE PP FARE

Il Matuziano

19. Crittografia sillogistica 4 1 1 1 5 = 5 7

BAR.AN G.APPO.ESI

Noc

20. Crittografia sillogistica 8 2; 4 2 = 6 10

ABBANDONINO EUFO..CO

Cardin

Classifica Sillogistiche - 2ª Tappa

9	Leda
8½	Pasticca, Marluk
8	Il Matuziano
6½	Noc
6	Cardin

Classifica assoluta - 12 tappe

95	Marluk
94½	Leda
86	Il Matuziano
81	Cardin
79½	Pasticca
74	Noc
72	Salas
	seguono altri 7 autori

Campionato Sillogistiche - 2 Tappe

17	Marluk, Leda
16½	Pasticca
16	Il Matuziano
13½	Cardin
	seguono altri 3 autori

Campionato Sinonimiche - 2 Tappe

16	Noc
15½	Fermassimo
15	Il Matuziano, Marluk, Leda
14½	SusanaT
	seguono altri 3 autori

Campionato a Frase - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano, Marluk
15½	Il Valtellinese, Mikiller, Ætius
15	Fermassimo
14½	Salas, Noc
14	Pasticca
	seguono altri 3 autori

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
	seguono altri 5 autori

Campionato Perifrastiche - 2 Tappe

16½	Marluk
16	Leda
15	SusanaT
14½	Noc
14	Cardin, Pasticca
	seguono altri 6 autori

DELLA VALUTAZIONE DELLE CRITTOGRAFIE – CONCLUSIONE

Dopo aver analizzato nelle puntate precedenti le singole componenti della crittografia – esposto, prima lettura e frase risolutiva – concludiamo esaminando gli aspetti generali del gioco e il modo in cui si perviene al voto finale.

Si tratta in ogni caso di valutazioni inevitabilmente soggettive, fondate sull'esperienza e sulla competenza del giudice: non esiste un metodo pienamente scientifico, se non il tentativo di ridurre la variabilità mantenendo, per quanto possibile, un gruppo di giudici stabile nel tempo – cosa che, tuttavia, non sempre è realizzabile. Gli elementi presi in considerazione sono i seguenti.

- Visione d'insieme

È il giudizio complessivo che il giudice assegna al gioco dopo averlo esaminato integralmente, soluzione compresa, e avervi riflettuto per un tempo proporzionato alla sua complessità. Questa è spesso l'unica componente utilizzata da molte giurie, oltre ad alcuni controlli formali. È certamente il criterio più rilevante, ma – come visto – non tiene conto della miriade di dettagli che incidono sulla consistenza del gioco; per questo motivo va sempre integrato con le altre componenti analizzate.

- Colpo d'occhio

Riguarda il giudizio immediato, “di pancia”, che il gioco suscita nei primi istanti. Tutti siamo portati a formulare una valutazione istintiva di una crittografia, anche i solutori non autori (“è un grandissimo lavoro”, “è un bel gioco”, “è normale”, “è scarso”, “è una porcheria”). Anche il giudice lo fa, ma traducendo questa impressione in un voto numerico. Questo aspetto non coincide con la visione d'insieme: è una reazione immediata, che coglie l'effetto iniziale del gioco. Usando la metafora della vetrina, un prodotto deve attirare subito; altrimenti si passa oltre.

Colpo d'occhio e visione d'insieme sono dunque distinti e con peso diverso: il primo aggiunge una sfumatura ulteriore. Ad esempio, tra due giochi equivalenti, quello che mostra immediatamente il proprio valore rispetto a uno che richiede un'analisi più approfondita potrà meritare una frazione di punto in più.

- Originalità

Valuta il grado di innovazione del gioco: si tratta di una costruzione standard o ripetitiva, oppure introduce elementi nuovi o brillanti? È fondamentale che il giudice conosca bene i meccanismi già utilizzati, mantenendo un contatto costante con i repertori; altrimenti rischia di considerare “nuove” soluzioni già sfruttate in passato.

- Sorpresa

Misura l'effetto della soluzione rispetto all'aspettativa. Ad esempio, in una pura con esposto L.UNA, una soluzione come “leggere la biografia di Funari” produrrebbe una certa sorpresa; al contrario, una pura come MURETTO = “uomo retto” risulta prevedibile. È evidente che una maggiore sorpresa incide positivamente sulla valutazione.

- Contrapposizione

In genere, tra esposto e soluzione non esiste un legame diretto; tuttavia risultano particolarmente apprezzati i giochi in cui si presenta una connessione indiretta. Esempi (di fantasia): FREDDO = “l'acqua calda” e MAR IONIO = “Valle d'Aosta”. Anche connessioni non propriamente oppositive rientrano in questa categoria. Un caso come BAUDO = “Corrado Mantoni” otterrebbe una buona valutazione per il legame che presenta.

In sostanza, si assegna un piccolo premio quando esposto e soluzione risultano collegati per una sorta di “coincidenza astuta” creata dall'autore, pur non essendo tale legame parte del meccanismo del gioco.

- Uморismo

L'aspetto umoristico contribuisce alla qualità complessiva. Un sorriso può nascere dall'esposto (si veda "Degli esposti birichini", n. 60), dalla frase o dalla chiave stessa.

Esempi celebri: HO LA MOGLIE FRIGIDA = "il piacere è tutto mio!" di Snoopy e HAN SUONATO LA GIOCONDA = "Lisa dagli occhi blu" di Muscletone. In casi simili, il punteggio per l'umorismo è massimo.

- Penalità

Vengono penalizzati i giochi la cui prima lettura coincide o è molto simile a quella di un rebus già pubblicato, poiché assimilabile a quelle delle crittografie.

Sono inoltre previste penalità per le variazioni: più contenute (0,25–0,75) per metatesi e rovescio, più marcate per scambi e ancora maggiori per operazioni che introducono o eliminano lettere (scarto, zeppa, aggiunta). Le penalità sono più basse nelle crittografie a frase e più alte in quelle tecniche.

- Conclusione

Sulla base di tutti questi aspetti calcoliamo una media pesata – in cui, per esempio, la visione d'insieme ha un peso ben superiore alla contrapposizione – ottenendo così il voto relativo agli aspetti generali. Questo valore viene poi mediato con quelli assegnati a esposto, prima lettura e frase, arrivando al voto complessivo del gioco. Tale voto, dopo tutte queste operazioni, risulta inevitabilmente un numero ricco di decimali: per ovvie ragioni pratiche viene quindi arrotondato al mezzo punto - salvo che per la determinazione dei posizionamenti sul podio - e ufficializzato. Solo a questo punto si procede alla scoperta dei nomi degli autori, che sono mantenuti nascosti – per quanto possibile – durante l'intero processo di valutazione. Una volta determinato il punteggio, non può in alcun modo verificarsi un "aggiustamento" successivo (del tipo: "Tizio ha preso X, però il suo gioco sembrava migliore di quello di Caio, abbassiamo leggermente quest'ultimo"), perché ciò comporterebbe la manipolazione di valori ormai consolidati attraverso un processo articolato e strutturato.

Riassumendo, è come se il sistema fosse affidato a quattro giudici distinti, ciascuno responsabile di un ambito specifico – esposto, prima lettura, frase e aspetti generali – ognuno con un proprio peso e compiti ben definiti (ad esempio: 40% agli aspetti generali, 30% alla frase, 15% ciascuno a esposto e prima lettura). I quattro giudici esprimono i loro voti, dai quali si ricava quello finale. Ciascuno di essi, inoltre, si avvale di una serie di "consulenti" specializzati.

Il giudice dell'esposto - vedi articolo nel n. 63 - si affida a un consulente scientifico per la concisione, a un logico per la tipologia dell'esposto, a un esteta per la bellezza e a un filosofo per coglierne gli aspetti ambigui; sulla base di questi contributi assegna il proprio voto.

Il giudice della prima lettura - articoli n. 64 e 66 - si serve a sua volta di numerosi esperti: un consulente scientifico per la cesura, un linguista per le equipollenze, uno storico per l'originalità della chiave, un ingegnere per gli aspetti tecnici del funzionamento, un funzionario per la precisione, un fine dicatore per la scorrevolezza, un lessicografo per la terminologia e un letterato per la chiarezza; raccolti tutti questi pareri, elabora il proprio voto.

Analogamente, il giudice della frase risolutiva - numero 67 - si appoggia a un esperto di comunicazione per l'idiomaticità, a un artista per la bellezza, a un tecnico per il grado di specializzazione e a un revisore per la novità; anche in questo caso, il voto finale nasce dalla sintesi di tali contributi.

Infine, il giudice degli aspetti generali si avvale di sette consulenti, ciascuno riferito agli elementi illustrati in precedenza. In definitiva, il processo di valutazione può essere visto come il risultato del lavoro congiunto di quattro giudici e ventitré consulenti, tutti impegnati a esprimere il giudizio più accurato possibile su ogni aspetto dei vostri giochi, in un procedimento "scientifico" quanto basta per dare rigore senza ovviamente pretesa assoluta.

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 62

1. con trattone T, Flix = contratto Netflix - risolto da: FE SN AS CI ST - varianti accettate: contenuto Netflix (AM)
2. rinoto M, MASI = Rino Tommasi - risolto da: ST MK CI DN AS AM SV SA AO DY SN FE PA
3. S ergi: or Izzo = Sergio Rizzo - risolto da: AO DN AM CI IS SV SA SN PA MK LE AS DY ST FE
4. corra DO: CARNE vale = Corrado Carnevale - risolto da: FE SA PA SN AM AS MK IS ST DY AO CI SV DN
5. à N T on. in ozi - chi? chi?? = Antonino Zichichi - risolto da: SV FE LE DY ST AO SN CI PA SA MK DN AS AM
6. verde trattoria = aver detrattori - risolto da: SN FE SA AM MK PA ST SV AS CI
7. è cosca: N dagli/dà, P esca = ecoscandagli da pesca - risolto da: ST AS CI DN FE SN AM MK
8. berg: intoni C = ber gin tonic - risolto da: FE DN PA LE SV SA DY CI IS SN ST AS AM MK
9. s'ignori LI, TA in NATA = signorilità innata - risolto da: SA AM DY SN DN CI FE AS
10. ME dagli: è rotte = medaglie rotte - risolto da: SV DN AS SN AM CI SA ST FE DY PA MK
11. BR amo? sì, a mo di cadavere... = bramosia modica d'avere - risolto da: AM MK ST DN CI DY SA SN AS FE LE IS
12. se R, se P, oli = Serse Poli - risolto da: DN AM AS LE PA MK SN IS CI ST SV FE SA
13. A cedi con N: or s'à, cedi VI, la S = ace di Connors; ace di Vilas - risolto da: AM SN MK DN DY ST FE AS CI SA
14. v'è - L O citande - M = veloci tandem - risolto da: PA SA AS FE IS MK AM SN DY LE CI SV ST DN
15. rima nera: S, ecco! = rimaner a secco - risolto da: LE PA DN SV ST AS FE SA AM DY SN CI IS
16. ME dagli, e di B: ronzo = medaglie di bronzo - risolto da: ST AM AS DY CI DN IS SA PA FE MK SN SV
17. l'U ci dà relè posate = lucidare le posate - risolto da: FE PA MK ST DY IS DN AM AS SV CI SA SN
18. casto, ridi P, è Luché = castori di peluche - risolto da: SN AS SA MK FE CI SV AM
19. siti N, propalatori? no! = sit-in pro-Pal a Torino - risolto da: SV SN FE PA MK SA AM DN AS IS ST CI
20. mite: dai lì MIS = SIM Iliad e Tim - risolto da: FE DN SA AS DY SN SV CI ST IS AM LE MK

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
sv	Lo Stiviere
mk	Mikiller
pa	Pasticca
sa	Salas
sn	Superniele
st	SusanaT

Classifica del n. 62

★	Fermassimo, Superniele, Amadeus2,
	Gli Asinelli, Cingar
18	SusanaT, Salas
17	Mikiller, Due Neuroni
15	Lo Stiviere
14	Dyne
13	Pasticca
11	Italo Svevo
8	Leda
4	Aromi d'Oli

Classifica complessiva (140 giochi)

134	Fermassimo
133	Superniele
132	Cingar
131	Gli Asinelli
117	Due Neuroni
112	Salas
105	Mikiller
104	Lo Stiviere
79	Pasticca
	seguono altri 7 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 42 giochi

40	Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar
39	Superniele
37	Due Neuroni
36	Salas
	seguono altri 10 solutori

le Necronomastiche - 19 giochi

★	Fermassimo, Salas, Superniele, Cingar, Lo Stiviere, Mikiller, Gli Asinelli
18	Due Neuroni
	seguono altri 8 solutori

il Chi è - 15 giochi

★	Gli Asinelli, Fermassimo, Superniele Cingar
14	Salas, Due Neuroni, Lo Stiviere
	seguono altri 9 solutori

le Collaborazioni - 12 giochi

★	Fermassimo, Cingar
11	Gli Asinelli, Superniele
10	Salas, Due Neuroni
	seguono altri 10 solutori

l'Editoriale - 7 giochi

★	Superniele
6	Fermassimo, Gli Asinelli, Cingar
	seguono altri 12 solutori

il Memorial Muscletone - 7 giochi

6	Cingar, Superniele, Lo Stiviere, Gli Asinelli, Fermassimo
5	SusanaT, Due Neuroni, Mikiller
	seguono altri 7 solutori

l'Autore - 7 giochi

★	Due Neuroni, Superniele, Fermassimo
6	Salas, Cingar, Gli Asinelli, Mikiller
	seguono altri 9 solutori

Memoria Ludens - 7 giochi

★	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar, Due Neuroni
5	Mikiller, Lo Stiviere
	seguono altri 9 solutori

le Crittolive - 4 giochi

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

Cunctator Obscurus - 4 giochi

★	Cingar
3	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda, Superniele
	seguono altri 11 solutori

l'Ars Laconica - 3 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 10 solutori

o Famo Strano - 3 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 11 solutori

le Edipocritto - 4 giochi

★	Cingar, Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
3	Mikiller, Amadeus2, Lo Stiviere, Due Neuroni
	seguono altri 8 solutori

all'Antica Mescita - 3 giochi

★	Due Neuroni, Cingar, Fermassimo, Mikiller, Superniele, Salas
	seguono altri 10 solutori

l'Anima in Gioco - 2 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
	seguono altri 7 solutori

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.

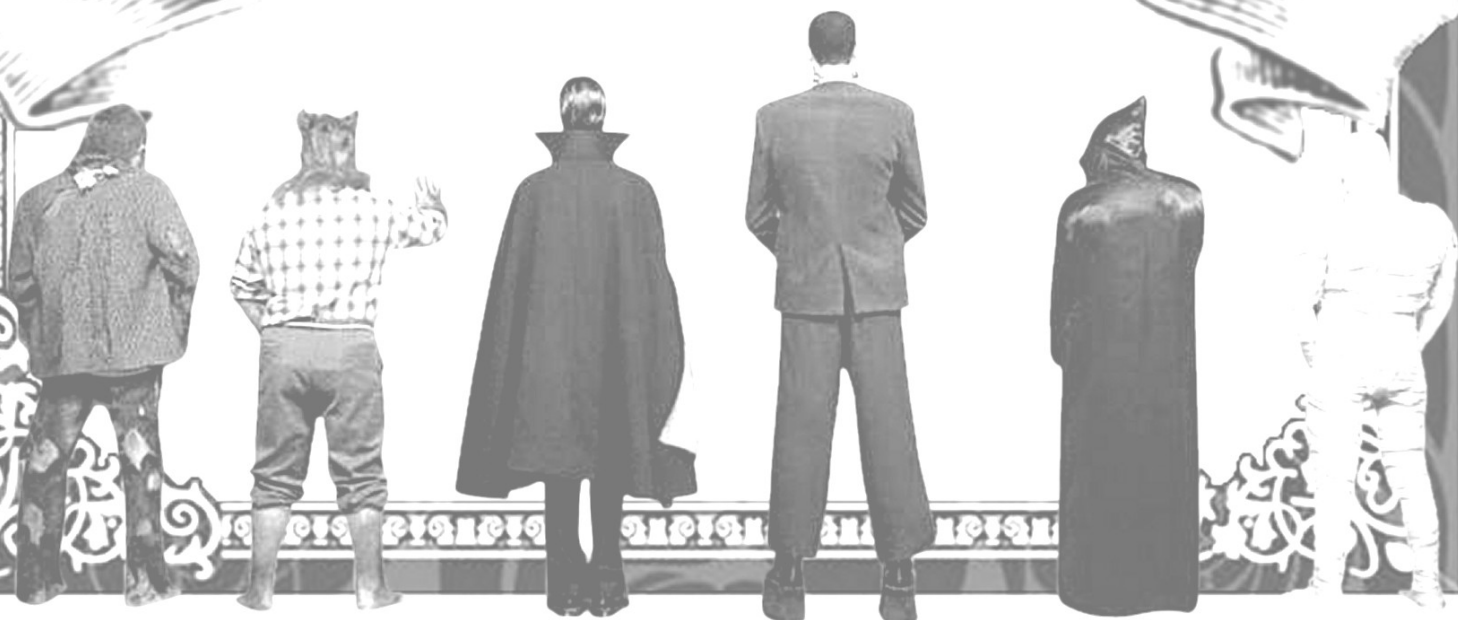
Per raggiungere la sede del Convivio:

- 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.



CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 68