



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 69 - 30 MARZO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 69 - 30 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

3 aprile: termine invio pure III tappa

3 aprile: termine invio soluzioni n. 64

6 aprile: pubblicazione numero 70

10 aprile: termine invio soluzioni n. 66

17 aprile: termine invio soluzioni n. 67

24 aprile: termine invio soluzioni n. 68

1 maggio: termine invio soluzioni n. 69

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 John Travolta e Samuel Jackson nel film 'Pulp Fiction'.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Fra Sogno (Franco Sonzognò)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iulio)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Peter Pan (Piero Vendrame)

Pippo (Giuseppe Riva)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Cari enigmisti,

mentre gare e rubriche procedono regolarmente senza particolari problemi, in questo numero presentiamo anche un breve resoconto del Simposio Enigmistico Toscano appena concluso, grazie alla gentile disponibilità del comitato organizzatore.

Speriamo di poter ripetere questo servizio anche per i prossimi incontri enigmistici in programma e invitiamo gli organizzatori interessati a contattarci. Vi informiamo inoltre che è disponibile nel nostro sito un modulo semplice e ampio per inviare i giochi in modo rapidissimo, anche da cellulare, adatto anche a chi ha poca dimestichezza con la tecnologia o fatica a leggere caratteri troppo piccoli: è sufficiente cliccare sulla voce Facile. Chi non ha una password può richiederla scrivendoci. Buona lettura!

1. Crittografia sinonimica 2, 4 1 2 5 2 = 5 11

NUVOL..I.UVOLAR.

Selenius

IL CHI È



Conduzione

2. Crittografia a metatesi onomastica 5 1, 7 1: 2 3 = 10 9

BACIG

Pippo

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 2 5 1 5 = 7 6

LA BATTAGLIA DI CHI STETTE SERENO

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 onomastica 4/3 3 3 1 = 7 7

R.NATO SIMUNOVIĆ

Selenius

5. Crittografia perifrastica a scambio di consonanti onomastica 1'1 1: 4 5 = 5 7

IL .IATTO COL CIPOLLINO

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



6. Crittografia a frase a metatesi 5 5 = 4 6

SE CHIAMI UN CAB

Selenius

Dedicata a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara di soluzione composta da critto a frase a metatesi di Selenius. Muscletone ne fu uno dei più abili interpreti, con oltre 100 giochi pubblicati, il più prolifico in assoluto fin dopo la sua scomparsa. Grazie allo spostamento di una singola lettera, si producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

L'ANIMA IN GIOCO



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

SUONATO PE. ME

Tedina

L'appuntamento quadrisettimanale è dedicato a uno degli inediti che la nostra carissima amica e fondatrice Tedina ci ha lasciato in dono. È un modo per continuare a incontrarla attraverso il suo ingegno e la sua sensibilità enigmistica, ritrovando nelle sue creazioni la voce irriverente e brillante che ha accompagnato la nostra storia. È collegata la tradizionale gara di soluzione.

SUSANA T



7. Crittografia 2 1 2, 2 1 1 4 = 5 8

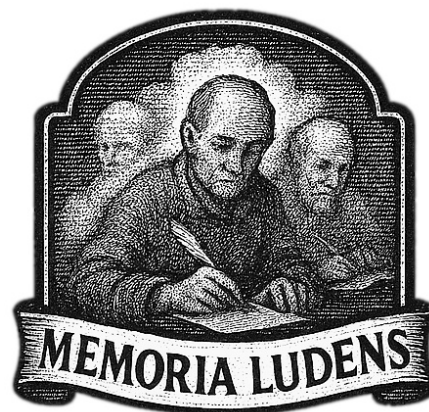
NLT

Susana T

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

Nella puntata, il gioco di una valida collaboratrice, la brava Susana T.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia perifrastica 4 1: 4 1'1 = 5 6

ULT.MA DEA

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.

DELLA SCELTA DELL'ESPOSTO

Nella costruzione di una crittografia, l'esposto è di norma l'ultimo elemento a essere definito, poiché deve adattarsi alla prima lettura, già elaborata con fatica. Mentre la coppia frase/PL deve risultare perfettamente coerente, l'esposto offre invece molteplici possibilità e rappresenta, a tutti gli effetti, un'arte autonoma. Vi sono autori versatili, altri particolarmente abili nel rifinire gli esposti e meno nella costruzione dei giochi, e altri ancora che producono ottime prime letture ma incontrano maggiori difficoltà nell'esposizione.

Va inoltre considerato che la PL non ha una cesura obbligatoria: le lettere devono coincidere con la soluzione, ma le spaziature possono variare rispetto alla formulazione iniziale. Ad esempio, VOLTA UNA V.LTA = fiata no? leggi O! (Fiat a noleggio – Muscletone) può essere riorganizzata in diversi modi: "fiatano: leggi O", oppure "fiatan O: leggi", o ancora "fiata Nole: GG io", ecc. Questo consente non solo di modificare l'esposto, ma talvolta anche la tipologia stessa del gioco. Di seguito alcuni brevi suggerimenti essenziali.

- Esposto a coppie di sinonimi

Poiché lo scopo della crittografia è celare il più possibile la soluzione, un esposto costruito come semplice accostamento di sinonimi tende a facilitare eccessivamente l'individuazione della prima lettura: il solutore non deve elaborare, ma solo riconoscere corrispondenze dirette. Per esempio, con la PL "auto ridotta v'è", un esposto come PICCOLA VETTURA risulta piuttosto banale; molto più efficace è GO-KART (Snoopy), che condensa il concetto in un'unica espressione, rendendo meno immediata la soluzione.

Naturalmente, l'uso di coppie sinonimiche può essere giustificato quando l'esposto presenta qualità particolari. In un mio gioco, per la PL "preme dita rom: I Ci di", proposi LO ZINGARO LASCIA IMPRONTE pur potendo sintetizzare "preme dita" in "pigia". In quel caso, però, l'esposto richiamava un tema di attualità e trovava così una sua motivazione. Oggi probabilmente opterei per una soluzione più compatta, come PIGIA SCHNEIDER (preme dita Romi).

- L'esposto monoterminale

È generalmente la scelta migliore: meno elementi si espongono, maggiore è l'efficacia nel nascondere la soluzione. Non è un caso che un autore come Muscletone abbia prodotto circa settecento crittografie di questo tipo, spesso sfruttando prefissi e suffissi, e Snoopy addirittura duemila. La sintesi, in questo ambito, è quasi sempre un valore.

- Esposto a continuazione

Questa tipologia consente di ottenere spesso risultati particolarmente eleganti. Unendo esposto e prima lettura in una frase continua, si elimina la frattura logica tra le due parti e si ottiene una lettura più fluida e naturale.

Esempio: LA COLOMBA reca pace = re capace.

L'intera costruzione scorre senza interruzioni, aumentando la gradevolezza del gioco.

- Esposto con sinonimi arbitrari

Si tratta dei casi in cui, per ottenere una parola della PL, non si ricorre a un sinonimo consolidato, ma a una scelta del tutto libera tra le molte possibili. Non si tratta di antonomasia (come Agnelli per avvocato), bensì di una sostituzione non motivata.

Ad esempio, se per "re" si usa Artù, Pipino o Filippo senza un reale motivo di ambiguità o doppio senso, l'esposto risulta forzato. Pur essendo una valutazione in parte soggettiva, questo tipo di soluzione si colloca ai limiti dell'accettabilità e tende a indebolire la qualità complessiva del gioco.

Selenius

LE CRITTOTENNIS



10. Crittografia mnemonica 8 2 5

MASSAGGIO

Peter Pan

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 CINECRITTO



14. Crittografia sinonimica onomastica 1'2 2:5 = 6 4

..OGHE

Fra Sogno

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 COLLABORAZIONI



11. Crittografia sinonimica 1? 9 1 2, 2 6! = 13 2 6

BASSA

Amadeus2

12. Crittografia sinonimica 6 1 3 5, 3 2, 2 6 = 7 13 8

RIQU.TATE

Fermassimo

13. Crittografia perifrastica 1: 4 2 4 = 5 6

PRI.A DI G

Mikiller

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.

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:

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
27/5	numero 77, Mnemoniche 4 ^a tappa

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

La terza tappa delle peri ha prodotto una classifica estremamente compatta, con ben cinque autori raccolti a quota 8: Marluk, Pasticca, Leda, Cunctator e Noc. Subito dietro, a 7½, si colloca un gruppo composto da Il Valtellinese, Mikiller e Il Matuziano, mentre a 7 seguono SusanaT, Fermassimo, Salas, Cardin e Ætius. Una tappa senza veri scarti, in cui l'omogeneità dei risultati ha mantenuto serratissima la competizione.

Dopo tre turni guida Marluk con 24½ punti, tallonatissimo da Leda a 24 e da Noc a 22½. Più indietro Pasticca e SusanaT a 22 e Cunctator a 21½, in una classifica ancora corta e apertissima.

Nell'assoluta Marluk resta al comando con 103 punti, con Leda sempre vicina a 102½; più staccato Il Matuziano a 93½, mentre Cardin e Pasticca seguono a 88 e 87½. Campionato già avviato ma ancora ampiamente in evoluzione.

Perifrastiche - 3ª Tappa

15. Crittografia perifrastica 1'1 1, 1'1 1 1 3 2 = 7 5

TA.GA DI TA.ANTO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 69/2026

Marluk

16. Crittografia perifrastica 1 4, 6 1 1: 1 = 7 2 5

SI.LA D'AUT. AUSTR.ACA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 69/2026

Pasticca

17. Crittografia perifrastica 5: 7 2 = 4 10

MINIS.RO OTTOMANO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 69/2026

Leda

18. Crittografia perifrastica 2 1, 3 3 4, 2? = 8 7

ZI.ELLA

Cunctator

19. Crittografia perifrastica 8: 3 1 = 5 7

LUOGH. D. COSTRUZ.ONE

Noc

20. Crittografia perifrastica 1 6: 1 1 4 = 5 2 6

.RIVA D'EFFETTO

Il Valtellinese

Classifica Perifrastiche - 3ª Tappa

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

Classifica assoluta - 13 tappe

103	Marluk
102½	Leda
93½	Il Matuziano
88	Cardin
87½	Pasticca
82	Noc
79	Salas
69½	Ætius
65	Fermassimo
	seguono altri 5 autori

Campionato Perifrastiche - 3 Tappe

24½	Marluk
24	Leda
22½	Noc
22	Pasticca, SusanaT
21½	Cunctator
	seguono altri 7 autori

Campionato Pure - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano
15	Marluk, Salas
14½	SusanaT
13½	Cardin, Pasticca
	seguono altri 5 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 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 Sinonimiche - 2 Tappe

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

Campionato Sillogistiche - 2 Tappe

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

IL 14° SIMPOSIO ENIGMISTICO TOSCANO

Dopo giornate caratterizzate da freddo intenso e forti raffiche di vento, le Terre di Siena hanno accolto con un sole piuttosto mite, sabato 28 marzo, lo svolgimento del 14° Simposio Enigmistico Toscano, ospitato come al solito presso l'accogliente Ristorante Agriturismo "Il Ciliegio", nel comune del territorio di Monteriggioni.

Una settantina, i partecipanti, giunti da ogni parte d'Italia: parecchi i "fedelissimi" della manifestazione ma come sempre capita non sono mancati graditi, nuovi arrivi.

Il Simposio è stato preceduto, la sera del venerdì, da una cena che ha avuto luogo a Siena, a pochi metri da Piazza del Campo. Durante il pasto, è stato consegnato come... dessert un modulo di difficili anagrammi in versi con i soggetti contrassegnati dalle x e dalle y.

Tre le gare solutori del sabato, quella "ufficiale" composta da ventinove "brevi", crittografie e rebus, che ha visto la vittoria di Bardo (unico a non fare errori), quella del menù anagrammato dalla fantasia di Cartesio e la classica sfida delle crittografie onomastiche di Fama, da risolvere a gruppi.

Per ciò che concerne i concorsi di creazione, il tema obbligato del Simposio, quello del telefono in onore di Antonio Meucci, è piaciuto tanto agli enigmisti, che hanno inviato ai giudici, nelle varie sezioni del bando, oltre cento lavori di ottimo livello.

Il luculliano pranzo di specialità toscane, protrattosi sino alle ore 16, ha davvero esaltato le diverse bontà della cucina toscana.

Al termine, i presenti si sono dati appuntamenti ai prossimi, numerosi eventi del calendario enigmistico 2026.

Molto apprezzata la "garetta" in tema regionale organizzata da "Crittografie".



il gruppo dei partecipanti

le crittografie premiate di due nostri assidui collaboratori

A. Crittografia $8\ 1\ 1\ ?\ 5\ 1,\ 2\ 1\ !=\ 3\ 3\ 4\ 3\ 6$

CHIA.ATA

2° Classificato - 14° Simposio Toscano - Sezione Crittografie

Cardin

B. Crittografia sinonimica $1\ 1\ 1,\ 3\ 2\ 3\ 7\ =\ 7\ 5\ 6$

.HIAMATA

4° Classificato - 14° Simposio Toscano - Sezione Crittografie

Mezzaluna

I giochi non sono validi per il campionato solutori. Le soluzioni verranno riportate nel prossimo numero.

Gara Epigrammi

1	Cinocina
2	Moreno
3	Cartesio
4	Bardo
5	Brown Lake

Gara Crittografie

1	Orofilo
2	Cardin
3	Ele
4	Mezzaluna
5	Cluedoardo

Gara Frase anagrammata

1	Saclà
2	Il Forte
3	Brown Lake
4	Bin Pascià
5	Bin Pascià
speciale	Fenicia

Gara solutori isolati

1	Bardo
2	Alan
3	Cluedoardo
4	Atlante
5	Brown Lake
6	Moreno
7	Microfibra
8	Cinocina
9	Ele
10	Saclà

Solutori anagrammi Cartesio

1	Cluedoardo, Shanna, Letizio, Paolissimo, La Kupola, Woodstock, Anna Maria F.
2	Zagoomba, Moreno, Lela, Barak, Aetius, Marar, Brown Lake, Bobolink

Gara solutori della vigilia

1.	Edvige, Gipo e Saclà
----	----------------------



il comitato organizzatore: Pasticca, Fresita, Fama e Linda; seduti Puntina e Tucano

Gara Rebus

1	Cinocina
2	Zagoomba
3	Microfibra
4	Orofilo
5	Bin Pascià
segnalati	Atlante, Barbus, Vercio



il logo dell'evento creato da Alf

Solutori onomastiche di Fama

1	Cluedoardo, Shanna, Letizio, Paolissimo, La Kupola, Woodstock, Anna Maria F.
---	---

Lotteria

	Fabrizia, Lavanda, Sabrina
--	----------------------------

La nostra garetta di soluzione

Tra i partecipanti che hanno inviato tutte le soluzioni corrette (vedi alla pag. seguente) verrà sorteggiato un piccolo premio.
Primo estratto Lotto 31/3 ruota di Firenze:
1-22 Aetius & Evanescence
23-44 Marar
45-66 Brown Lake
67-88 Alan
89-90 si passa all'estratto successivo.

LE SOLUZIONI DEL N. 63

1. Faria: C c'è/sia C, c'è N, D è, rifar I = fari accesi; accender i fari - risolto da: ST CI MK FE SV AS AM SA SN DY DN
 2. martin par: R = Martin Parr - risolto da: DY AS AM ST FE CI SN IS DN SV SA MK
 3. MIM mojo dice = Mimmo Jodice - risolto da: AS PA AM IS SV MK CI SN SA ST DY DN FE
 4. c'eri dan E = Eric Dane - risolto da: DY MK CI AM DN FE SV AS SN ST SA
 5. R o B? è R! TD: U? va L? L! = Robert Duvall - risolto da: DN DY IS SN MK ST FE SA AM AS SV CI
 6. J è S se jack son = Jesse Jackson - risolto da: ST SV SN CI AM AS DN DY FE MK SA
 7. CINO: Polizzi = Pino Colizzi - risolto da: AM FE SA CI SV AS ST MK DY SN LE DN
 8. vento, Trieste... = evento triste - risolto da: DN CI ST IS DY SN SA AM SV FE AS MK
 9. pro fumoso A v'è = profumo soave - risolto da: SA CI IS AS SN ST AM DY DN FE
 10. in chioistro compatibile = inchiostro compatibile - risolto da: FE AM CI AS LE
 11. dà tipe R? sì! = dati persi - risolto da: ST SA AM CI FE DN
 12. B e Rerum è colà = bere rum e cola - risolto da: DN AS IS SA CI LE DY SV AM FE MK SN
 13. sta TUTORI: forma TO = statuto riformato - risolto da: DN AS AM MK DY CI - varianti accettate: statuto riservato (ST FE SA SN)
 14. rovescio: S lì c'è = rovescio slice - risolto da: AS AM LE SV SN DY SA MK DN ST FE CI
 15. T? è STUDI: T ivi! = test uditivi - risolto da: FE MK SA CI DY AM SN DN IS SV LE ST AS
 16. radiato RIA, C c'è? sì! = radiatori accesi - risolto da: DY AS AM MK DN FE LE CI ST
 17. or rendi barra, Cu dà = orrendi barracuda - risolto da: AS MK SN CI SA FE DY AM - varianti accettate: allevare barracuda (ST SV) limanda barracuda (DN)
 18. B or s'espella: T è = borse spellate - risolto da: SA AM CI SN AS DY DN ST SV FE
 19. creati N INA, E levata = creatinina elevata - risolto da: AM FE ST SA DY SN DN SV AS CI
 20. s'ignori LE, TA vola: I, M bandita = signorile tavola imbandita - risolto da: SN DY SV AS FE AM SA ST DN MK CI
- A. MU sì, cada lì RA = musica da lira B. SI lì con E: N A turale = silicone naturale
- C. bischeri, no? ma T è! = bische rinomate D. i Lorena: L è = ilo renale

I Solutori

am	Amadeus2
ao	Aromi d'Oli
ci	Cingar
dn	Due Neuron
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. 63

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

Classifica complessiva (160 giochi)

154	Fermassimo
152	Cingar
150	Gli Asinelli, Superniele
136	Due Neuron
130	Salas
120	Mikiller
119	Lo Stiviere
91	SusanaT
	seguono altri 7 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 48 giochi

46	Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar
44	Superniele
43	Due Neuroni
41	Salas
	seguono altri 10 solutori

le Necronomastiche - 23 giochi

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

il Chi è - 17 giochi

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

le Collaborazioni - 13 giochi

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

l'Editoriale - 8 giochi

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

il Memorial Muscletone - 8 giochi

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

le Crittolive - 4 giochi

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

l'Autore - 8 giochi

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

Memoria Ludens - 8 giochi

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

Cunctator Obscurus - 4 giochi

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

l'Ars Laconica - 4 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
	seguono altri 12 solutori

all'Antica Mescita - 4 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

le Crittotennis - 2 giochi

★	Cingar, Dyne, Due Neuroni, Mikiller, Gli Asinelli, SusanaT, Fermassimo, Amadeus2, Superniele, Salas
1	Lo Stiviere, Leda

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.



