



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 70 - 6 APRILE 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 70 - 6 aprile 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

10 aprile: termine invio mnemoniche III tappa

10 aprile: termine invio soluzioni n. 66

13 aprile: pubblicazione numero 71

17 aprile: termine invio soluzioni n. 67

24 aprile: termine invio soluzioni n. 68

1 maggio: termine invio soluzioni n. 69

8 maggio: termine invio soluzioni n. 70

Per il Campionato Autori i giochi possono essere inviati in qualsiasi momento. Verranno considerati per ogni tappa quelli ricevuti entro il venerdì precedente la pubblicazione.

Pubblicazione enigmistica gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche sostanziali se non concordate con gli autori stessi.

Grafica di Selenius. [R1]

In copertina: composizione basata sulla fotografia di una tifosa dell'Italia dal sorriso amaro.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mikiller (Michele Pretolani)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Buona Pasquetta a tutti!

Le feste non intaccano la nostra inesorabile puntualità: anche questa volta siamo usciti nei tempi previsti, raggiungendo un altro traguardo, il numero settanta. Facendo il punto, nel 2026 abbiamo pubblicato finora 418 crittografie, un numero davvero impressionante. Basti pensare che nell'intero anno scorso La Sibilla, la più prolifica, ne ha pubblicate 371. Chissà se riusciremo a superare il record storico del Labirinto del 1986, con le sue 1021 crittografie!

Intanto, campionati e gare avanzano passo dopo passo e iniziano a delinearci le forze in campo. Tuttavia, avendo impostato per il Campionato Autori un meccanismo di scarto dei tre peggiori risultati su otto, tutto è ancora possibile: potrebbe ancora presentarsi un campione capace di ribaltare le attuali classifiche.

Buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia sillogistica 2 3 2 5 1 1! = 77

SOLA..UM

Selenius

IL CHI È



Attrici

2. Crittografia sinonimica onomastica 3 1 5 5: 2 2 = 9 9

T..IA

Selenius

3. Crittografia sinonimica onomastica 2 2 1 9 = 5 9

.ANOTTA

Ætius

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 5: 2 6? 2! = 8 7

PASTORI

Selenius

5. Crittografia sinonimica a metatesi sillabica correlativa onomastica 4! 1 5 5 1 1? 5: 2 1, 1'1! = 7 5; 5 10

U.TRAR.NFO

Selenius

6. Crittografia a frase a metatesi onomastica 1'3 9 = 5 8

ABBIANO ANTENATI A GOGÒ

Amadeus2

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 = 2 1'7

JOKER

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 1 1 1, 4 - 1 3 2 = 5 8

RUTI

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



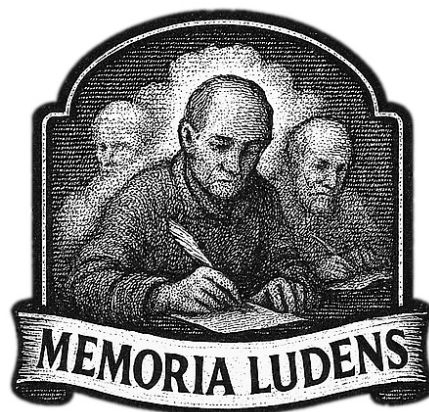
9. Crittografia 1: 1 1 9 = 5 7

C.

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 3 3, 1 = 6 5

T.C

Serse Poli

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 contribuiti che continuano a offrire spunti di interesse.

Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.

DELLE MNEMONICHE ONOMASTICHE MONOESPOSTE

Le crittografie onomastiche costituiscono una tipologia rilevante delle frasi risolutive, con circa un migliaio di giochi pubblicati finora. Noi di "Crittografie", con almeno 400 lavori all'attivo, possiamo dirci grandi estimatori del genere, tanto che oggi ne proponiamo abitualmente almeno quattro per numero.

Se nelle crittografie tecniche la costruzione è, per così dire, una questione di... tecnica, nelle mnemoniche diventa invece essenziale cogliere nei personaggi un significato latente nei loro nomi. O, meglio ancora, individuare un vero significato: le generalità, infatti, non esprimono di per sé un contenuto semantico. "Mario Rossi" non significa nulla oltre a identificare una persona; è una semplice etichetta. La soluzione di una mnemonica onomastica deve dunque rimandare a un concetto autonomo, che naturalmente non ha alcun legame diretto con il personaggio. Non tutte le generalità si prestano a questo gioco: Beppe Severgnini, per esempio, non suggerisce alcun significato evidente — o almeno non immediatamente percepibile — e qui entra in gioco anche la sensibilità del crittografo nel cogliere eventuali sfumature nascoste.

Da un lato troviamo i casi, per così dire, "telefonati", come Vera Gemma (attrice), protagonista dell'ultimo gioco pubblicato nella nostra categoria (CAPOLAVORO, Ele CAS 2023/79), dove il senso emerge con immediatezza: in questi casi vince chi arriva per primo all'intuizione. Dall'altro lato si collocano soluzioni più sottili, come Novello Novelli (RACCONTIAMO, Emilians CRI 2013/5), in cui l'autore ha saputo valorizzare una caratteristica meno evidente del nome, con un meccanismo che richiama, per certi versi, la geniale GESÙ, GIUSEPPE E MARIA = Galileo Galilei (Il Valtellinese, SIB 2010/3).

In questa breve rassegna ci limiteremo alle crittografie monoesposte, cioè con esposto costituito da una sola parola: sono spesso le più brillanti, perché evitano conversioni basate su coppie di sinonimi, come accade, per esempio, nella comunque gradevole Pierre Arditi (ANIMOSI PROMOTORI, Day CRI 2013/5). La categoria conta finora 40 giochi pubblicati. Il primo fu Massimo Bontempelli, scrittore (SERENISSIMO, Iperion PEN 1942/8), forse non all'altezza degli standard odierni; la seconda proposta, invece, si colloca già su un ottimo livello: Rosa da Lima, la religiosa peruviana, esposta con RASPATISSIMA (Favolino, COS 1954/4), una crittografia decisamente riuscita.

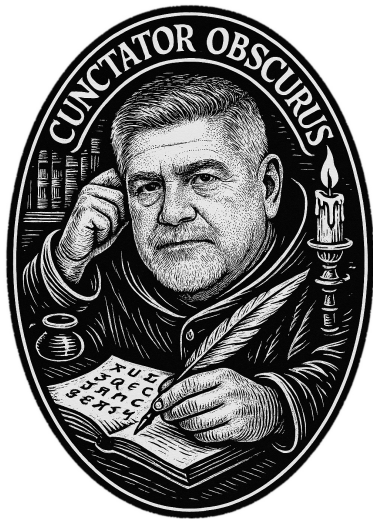
Ritroviamo Iperion qualche anno più tardi con Silvio Noto (PELLICO, PEN 1964/4), soluzione però per noi inaccettabile: "Silvio" non offre alcuna reale ambiguità semantica, essendo il nome sia di Pellico sia di Noto. Si tratta di un errore classico nelle onomastiche (non solo mnemoniche), dove manca un autentico doppio senso.

Tra i lavori successivi più felici si possono citare Augusto Guerriero, magistrato e giornalista, con il preciso e laconico esposto MARTE (Il Laconico, AEN 1970/1); Detto Mariano, il compositore (MAGGIO, Picnic LAB 1974/10); la divertente Toro Seduto (ANDROPAUSA, Snoopy LAB 1976/9); Italo Balbo (TARTAGLIONE, Muscletone LAB 1979/4); Rosa Fumetto, ancora di Snoopy (FOTOROMANZO, LAB 1980/2); e la forse più celebre di tutte, Al Capone (CAPPELLONE, Muscletone LAB 1980/4).

Negli anni successivi, al di là delle già citate prove di Ele ed Emilians, non sono emersi lavori di particolare brillantezza, mentre nel frattempo la scena si è arricchita di migliaia di nuovi personaggi noti. C'è dunque ampio spazio per nuove intuizioni: con un po' di inventiva, è lecito aspettarsi un rilancio della categoria, magari con l'obiettivo di superare quota cento giochi pubblicati.

Selenius

CUNCTATOR OBSCURUS



11. Crittografia a frase 3! 1 3, 5: 10 = 4, 10 8

STOP! SÌ, ASSERII: DIVISI IN SETTI

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 perifrastica 4! 1 1, 1 4 = 6 5

VATTENE A .ILAN.

Salas

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

LE CRITTOTENNIS



13. Crittografia perifrastica 3 4 4? 3! = 9 5

U.. PA.TE DEL S.T

Papul

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 perifrastica 3 5 5: 3 1 1 1 = «11: 8»

PESO PER .O.DI

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.

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:

15/4	numero 71, Mnemoniche 3 ^a tappa	13/5	numero 75, Perifrastiche 4 ^a tappa
22/4	numero 72, a Frase 3 ^a tappa	20/5	numero 76, Pure 4 ^a tappa
29/4	numero 73, Sinonimiche 3 ^a tappa	27/5	numero 77, Mnemoniche 4 ^a tappa
6/5	numero 74, Sillogistiche 3 ^a tappa	3/6	numero 78, a Frase 4 ^a tappa

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

La terza tappa delle pure vede Leda imporsi con 8½ punti, mentre alle sue spalle si forma un gruppetto ravvicinato: SusanaT e Mikiller a 8, seguiti da un nutrito plotone a 7½ composto da Noc, Il Matuziano, Marluk, Pasticca e Salas. Chiudono Cardin, Ætius e Fermassimo a quota 7, in una tappa che conferma differenze contenute tra i partecipanti. Dopo tre tappe Leda prende il comando con 24½, inseguita da Il Matuziano a 23½; a 22½ si raccolgono SusanaT, Marluk e Salas, con Pasticca a 21 e Cardin a 20½. Classifica cortissima ancora in via di definizione.

Nell'assoluta Leda passa in testa a 111, con Marluk a 110½: i due sono sempre a ridosso. Il Matuziano segue a 101, mentre Cardin e Pasticca condividono quota 95. Da considerare che i numeri non sono ancora ben confrontabili perché non tutti hanno partecipato a tutte le tappe finora disputate.

Pure - 3ª Tappa

15. Crittografia 1 1 1 2 3? 2: 1 = 5 1'5

CARI

1° classificato Campionato Autori Crittografie 70/2026

Leda

16. Crittografia 1 2 1'7: 1 1 = 5 8

VB

2° classificato Campionato Autori Crittografie 70/2026

SusanaT

17. Crittografia 2 1'6 2, 2: 1, 3 1 = 2 9 7

INAIL

3° classificato Campionato Autori Crittografie 70/2026

Mikiller

18. Crittografia 2 5: 5 = 4 2 6

MUSCOLI

Noc

19. Crittografia 4 4, 2 4/5 = 6 6 7

SCOPRI

Il Matuziano

20. Crittografia 3 5 1 - 2? - 4 = 7 8

LI.EA

Marluk

Classifica Pure - 3ª Tappa

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

Classifica assoluta - 14 Tappe

111	Leda
110½	Marluk
101	Il Matuziano
95	Cardin, Pasticca
89½	Noc
86½	Salas
76½	Ætius
72½	SusanaT
	seguono altri 5 autori

Campionato Perifrazistiche - 3 Tappe

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

Campionato Pure - 3 Tappe

24½	Leda
23½	Il Matuziano
22½	SusanaT, Marluk, Salas
21	Pasticca
	seguono altri 6 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



XIX Simposio Enigmistico Veneto Montecchio Maggiore, 9 maggio 2026

I gruppi enigmistici veneti *Antenore* e *Mosaico* annunciano che il XIX Simposio Enigmistico Veneto si svolgerà il 9 maggio 2026 a Montecchio Maggiore (VI), presso il ristorante "Castello di Giulietta", in via Castelli 4 Martiri 721.

Il **programma della giornata** prevede:

- 10:00** Ritrovo dei partecipanti al ristorante per una visita guidata al Castello di Giulietta
11:30 – 12:30 Gara solutori
dalle 12:30 Pranzo con premiazioni dei vincitori dei concorsi e della gara solutori

Per l'occasione vengono indetti i seguenti **concorsi**:

Concorso "Ciang", per una frase anagrammata che prosegua il seguente endecasillabo:

"É la città di Romeo e Giulietta"

Concorso "Piega", per un breve di 4-6 versi a tema libero, avente schema obbligato di anagramma o di frase anagrammata

Concorso "Dedalo", per un breve a schema libero, escluso l'indovinello, avente come soggetto apparente "gli innamorati"

Concorso "Il Laconico" per una crittografia sillogistica a esposto libero

Concorso "Dardano" per una crittografia *pura* o *sinonimica* avente come esposto **CASTELLI**, senza possibilità di utilizzare punti al posto delle lettere

Concorso "Giulietta" per un rebus di qualsiasi tipo da costruire sulla seguente immagine dell'opera "Romeo e Giulietta" del pittore cremonese Mario Spadari.



Tutti i lavori, due al massimo per ogni autore per ognuna delle sezioni concorsuali, dovranno essere inviati **entro il 19 aprile 2026** esclusivamente ad *Alkel*, all'indirizzo elio_alchini@libero.it. I giochi rimarranno di proprietà degli autori.

Allo stesso indirizzo andranno confermate **entro il 26 aprile 2026** le adesioni al simposio, con preghiera di segnalare al momento della prenotazione eventuali particolari esigenze alimentari.

La quota individuale di partecipazione è stabilita in **39 euro**.

Il Comitato Organizzatore
Alkel, Arnella, Brown Lake, Delor, Edera, Garcia, Marar



XIX Simposio Enigmistico Veneto Montecchio Maggiore, 9 maggio 2026

Secondo comunicato

In vista del XIX Simposio Enigmistico Veneto, che si svolgerà il 9 maggio 2026 presso il ristorante “Castello di Giulietta” a Montecchio Maggiore (VI), i gruppi enigmistici veneti *Antenore* e *Mosaico* desiderano fornire a quanti parteciperanno le seguenti informazioni.

Per chi arriva in auto, consigliamo di uscire al casello di **Montecchio Sud**. Per raggiungere la sede del Simposio, la strada principale per salire ai castelli è via San Valentino, che si imbecca a pochi metri dalla chiesa di San Pietro Apostolo a Montecchio. Nei pressi del ristorante è disponibile un ampio parcheggio.

Per coloro che arrivano in treno, la stazione di riferimento è quella di **Altavilla-Tavernelle** dove sarà disponibile, per quanti lo richiederanno, un servizio di navettaggio a cura degli organizzatori.

Per quanti anticiperanno l'arrivo, **nella serata di venerdì è prevista una cena presso il ristorante pizzeria “All’Angolo”**, in via Stazione 50 ad Altavilla Vicentina. Gli organizzatori sono a disposizione per chi avesse bisogno di un trasferimento dagli hotel al ristorante.

Si segnalano le seguenti strutture ove poter pernottare, suggerendo di provvedere al più presto con le prenotazioni:

Hotel BW Tre Torri (**)**, via Tavernelle 71, Altavilla Vicentina, tel.: 0444 572411, info@hoteltrertorri.it

Hotel Castelli (**)**, viale Trieste 73, Montecchio Maggiore, tel.: 0444 697366, info@hotelcastelli.it

Hotel San Marco (*)**, via Battaglia 26, Montecchio Maggiore, tel.: 0444 698417, info@ilsanmarco.it

Castagna Palace (*)**, via Archimede 2, Alte di Montecchio Maggiore, tel.: 0444 490540, info@castagnahotel.it

In quest'ultimo hotel, comunicando al momento della prenotazione la propria partecipazione al Simposio Enigmistico, si potrà usufruire di uno sconto sui prezzi normalmente applicati.

I suddetti hotel sono tutti facilmente raggiungibili in auto dal casello autostradale di Montecchio Sud. L'Hotel Tre Torri, inoltre, è a pochi passi dal ristorante All’Angolo.

Per confermare la partecipazione alla cena del venerdì, per segnalare la necessità di un navettaggio o per avere altre informazioni, si prega di scrivere a Brown Lake (brunolago@virgilio.it) o di contattarlo al numero 338 5049357.

Infine, a chi arriverà venerdì segnaliamo la possibilità di visitare Villa Cordellina Lombardi a Montecchio Maggiore. Per ulteriori informazioni si rimanda al sito dedicato della provincia di Vicenza:

<https://www.provincia.vicenza.it/villa-cordellina-lombardi/informazioni-e-visite>

Il Comitato Organizzatore
Alkel, Arnella, Brown Lake, Delor, Edera, Garcia, Marar

LE SOLUZIONI DEL N. 64

1. personaggi dei cartoni - risolto da: ST AM FE
 2. ESTERA, sciò N, è = Ester Ascione - risolto da: CI MK AS DN DY AM SN FE SA ST
 3. mai colpi rozzi = Maicol Pirozzi - risolto da: FE CI AS SN SA AM
 4. di Nek è atona = Diane Keaton - risolto da: CI SA SN AS DN AM FE SV
 5. Nek: L, se dai, à = Neil Sedaka - risolto da: SA MK AM SV CI DN AS ST FE SN
 6. unghie = soldi = lunghi esodi - risolto da: FE SA SN CI AS ST AM
 7. E S or dicono vincenti = esordi convincenti - risolto da: DN AS FE DY SN AM MK CI SA SV ST
 8. viveri: N va, no? = viver invano - risolto da: DN CI FE DY ST SN SA IS SV AM PA AS
 9. v'è I: colore qui sito = veicolo requisito - risolto da: ST IS AM SN DY CI LE AS DN SA FE SV
 10. B è resa: gran tino = bere Sagrantino - risolto da: SA DY LE SN AS FE AM ST CI DN
 11. costa, C A prese = costa caprese - risolto da: SV CI AM DN SN SA FE AS DY
 12. dan I E leder ossi = Daniele De Rossi - risolto da: ST DN SV DY SA CI SN LE IS FE AM AS
 13. la Madama - S chinata = lama damaschinata - risolto da: SN AS FE AM CI LE
 14. Federer osa! = federe rosa - risolto da: SN SA AM DY SV ST CI LE AS DN FE MK
 15. partita combattuta - risolto da: AM LE SV SN AS FE CI DN
 16. inclinazione per le lettere - risolto da: FE AM DN AS SA ST CI DY SN
 17. versi di Buffoni - risolto da: ST CI SV LE
 18. rigore fischiato - risolto da: FE AM AS SN - varianti accettate: rigore riprovato (MK CI SV DY DN ST)
 19. Serena Autieri - risolto da: AS MK SA ST DN AM CI SN SV DY
 20. riferire al capo - risolto da: SN LE ST DN CI AM FE DY AS
- Num. 69: A. CHIAMATA c'è? conti M, or è! = chi ama tace con timore - B. v'è C, CHI ài con adorata = vecchia icona dorata

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. 64

19	Amadeus2, Cingar
18	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
15	SusanaT, Due Neuroni
14	Salas
12	Dyne, Lo Stiviere
8	Leda
6	Mikiller
3	Italo Svevo
1	Pasticca

Classifica complessiva (180 giochi)

172	Fermassimo
171	Cingar
168	Gli Asinelli, Superniele
151	Due Neuroni
144	Salas
131	Lo Stiviere
126	Mikiller
106	SusanaT
98	Amadeus2
	seguono altri 6 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 54 giochi

52	Cingar
51	Gli Asinelli
50	Fermassimo
49	Superniele
48	Due Neuroni
43	Salas
	seguono altri 10 solutori

le Necronomastiche - 25 giochi

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

il Chi è - 19 giochi

★	Gli Asinelli, Fermassimo, Superniele, Cingar
18	Salas
	seguono altri 11 solutori

le Collaborazioni - 15 giochi

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

l'Editoriale - 9 giochi

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

il Memorial Muscletone - 9 giochi

8	Cingar, Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo
7	SusanaT, 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

l'Autore - 9 giochi

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

Memoria Ludens - 9 giochi

★	Fermassimo, Cingar, Due Neuroni
8	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 - 4 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 12 solutori

le Edipocritto - 4 giochi

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

all'Antica Mescita - 5 giochi

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

l'Anima in Gioco - 3 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
	seguono altri 12 solutori

le Crittotennis - 3 giochi

★	Cingar, Dyne, Due Neuroni, Mikiller, Gli Asinelli, SusanaT, Fermassimo, Amadeus2, Superniele, Salas
2	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 EDIPIICENI" 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 CONCHIIGLIA" 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.



