

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 71 - 13 APRILE 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 71 - 13 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

17 aprile: termine invio a frase III tappa

17 aprile: termine invio soluzioni n. 67

20 aprile: pubblicazione numero 72

24 aprile: termine invio soluzioni n. 68

1 maggio: termine invio soluzioni n. 69

8 maggio: termine invio soluzioni n. 70

15 maggio: termine invio soluzioni n. 71

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 un'illustrazione di Jeff Jordan per l'album 'Amputecture' dei The Marsa Volta.

I COLLABORATORI

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Day (Davide Spione)

Gonzales (Enrico Trovato)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia sinonimica 4 1 1 4 = 2 3 5

I. SO.UTORE

Selenius

IL CHI È



Sci

2. Crittografia onomastica 2 5, 2 2 = 5 6

NANA GO

SusanaT

3. Crittografia a frase a scambio di consonanti onomastica 2 3 6 = 5 6

ASPETTO CONOSCO

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 a metatesi onomastica 4, 1'1 1'1? 1'1: 3 = 6 7

SC.

Selenius

5. Crittografia perifrastica a rovescio a metatesi onomastica 6: 3 1 = 5 5

CO.MISI RAGGIRI

Lo Stiviere

Rubrica dedicata ai personaggi noti recentemente scomparsi, aperta ai contributi di tutti i collaboratori e valida per la relativa gara di soluzione.

Si tratta di 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



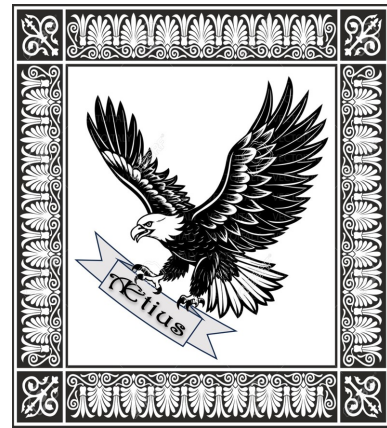
6. Crittografia a frase a metatesi 7 3? 2! = 5 7

LA PATRIA PATERNA

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.

ÆTIUS IN FABULA



7. Crittografia mnemonica 3 2 7

PARTENZA A RAZZO

Ætius

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

La puntata è dedicata a uno dei nostri più assidui collaboratori storici, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

ALL'ANTICA MESCITA



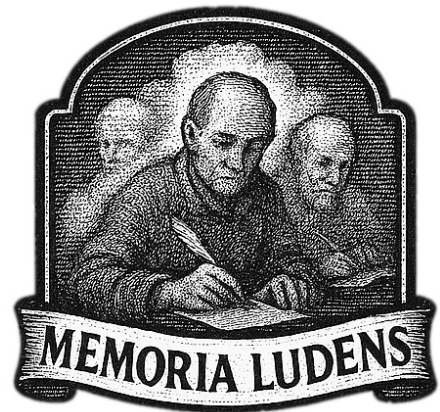
8. Crittografia 1, 6 1 1, 7 1 1 = 9 1 8

VINAI

Il Laconico

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.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia a scambio di vocali onomastica 5 1? 2 4, 1 1! = 8 6

.I

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 contribuiti che continuano a offrire spunti di interesse.

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



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**.



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@hotelretorri.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

'O FAMO STRANO



10. Crittografia sinonimica 1'1 5: 1 4 1 1 = 5 9

D.E.B.UHT

Selenius

La rubrica, senza cadenza fissa, è aperta a tutti i collaboratori. Propone crittografie di qualsiasi tipo che presentano un esposto "anomalo", come per esempio non centratura, direzioni diverse, caratteri inconsueti, oppure alcune lettere deformate. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento. Alla rubrica è collegata la relativa gara di soluzione.

LE COLLABORAZIONI



11. Crittografia 4 3 3 1 1 1 = 6 7

NAR

Day

12. Crittografia mnemonica 2 3 4 5 1 5

VOLUME IN PELLE BEN COLLOCATO

Cardin

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 sinonimica 2 4 4 1 = 8 3

.ALZO

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 a frase a scambio di consonanti onomastica 6 2 3 = 6 5

RICAMIAM DA MATTINA A SERA

Gonzales

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:

20/4	numero 72, a Frase 3 ^a tappa	18/5	numero 76, Pure 4 ^a tappa
27/4	numero 73, Sinonimiche 3 ^a tappa	25/5	numero 77, Mnemoniche 4 ^a tappa
4/5	numero 74, Sillogistiche 3 ^a tappa	1/6	numero 78, a Frase 4 ^a tappa
11/5	numero 75, Perifrastiche 4 ^a tappa	8/6	numero 79, Sinonimiche 4 ^a tappa

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

La terza frazione delle mnemo premia Leda, che svetta con 8½ punti davanti al Matuziano e a Noc a quota 8. Appena sotto il podio si attestano Marluk e Cunctator con 7½, seguiti dal Valtellinese a 7, mentre Ætius, Cardin e Pasticca chiudono il gruppo a 6½. Una prova che ha rimescolato leggermente i valori visti nei turni precedenti.

Al termine del primo trittico di tappe, Il Matuziano balza in solitaria al comando con 23½, inseguito dalla coppia Marluk-Leda a 23 e dal binomio Valtellinese-Noc a 22½. Con ben cinque prove ancora da disputare e gli scarti futuri da considerare, ogni scenario resta plausibile.

Nella graduatoria generale, Leda consolida il primato salendo a 119½, con Marluk che resta in scia a 118. Il Matuziano occupa la terza piazza a 109, mentre Cardin e Pasticca si spartiscono quota 102.

Mnemoniche - 3ª Tappa

15. Crittografia mnemonica 3, 10! = 3 10

CORAGGIO CAPO!

1° classificato Campionato Autori Crittografie 71/2026

Leda

16. Crittografia mnemonica 4 5 7

ALLACCIO IL BODY

2° classificato Campionato Autori Crittografie 71/2026

Il Matuziano

17. Crittografia mnemonica 6 10

GETTARE DI NUOVO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 71/2026

Noc

18. Crittografia mnemonica onomastica 5 6

EVIDENZIAMO

Marluk

19. Crittografia mnemonica 9 2 9

DISCUTI SU DOC E DOP

Cunctator

20. Crittografia mnemonica 2 6 5

I GEMELLI DEL GOL

Il Valtellinese

Classifica Mnemoniche - 3ª Tappa

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

Classifica assoluta - 15 Tappe

119½	Leda
118	Marluk
109	Il Matuziano
102	Cardin, Pasticca
97½	Noc
86½	Salas
83	Ætius
	seguono altri 6 autori

Campionato Perifrastiche - 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 - 3 Tappe

23½	Il Matuziano
23	Marluk, Leda
22½	Il Valtellinese, Noc
21	Cardin
20½	Cunctator
	seguono altri 5 autori

Campionato a Frase - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano, Marluk
15½	Il Valtellinese, Mikiller, Ætius
15	Fermassimo
14½	Salas, Noc
	seguono altri 4 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



LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale

46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni 17-20 settembre 2026

Secondo comunicato

Il LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale e 46° Convegno Rebus A.R.I. si terranno a Terni dal 17 al 20 settembre 2026.

Sede principale dei lavori sarà l'Hotel Michelangelo Palace & Spa, sito a Terni in via della Stazione n. 63.

DISPONIBILITÀ CAMERE E TARIFFE (comprehensive di prima colazione)

- camera doppia uso singola: € 75,00 a notte;
- camera doppia/matrimoniale: € 100,00 a notte;
- camera doppia con letto aggiunto/tripla: € 120,00 a notte;
- **tassa di soggiorno:** € 4,00 a persona a notte (solo per le prime due notti).

PASTI

- cena di giovedì € 35,00 a persona;
- cena di venerdì € 35,00 a persona;
- cena sociale di sabato € 45,00 a persona – **gratuita per i soci A.R.I.***
- pranzo o buffet di chiusura € 35,00 a persona.

**che siano iscritti all'Associazione entro il 30 aprile 2026.*

PRENOTAZIONI

Per prenotare le camere, occorre compilare la scheda di prenotazione che può essere scaricata dalla pagina Facebook Congresso Enigmistico Nazionale 2026 oppure richiesta all'albergo e spedita agli indirizzi mail: info@michelangelohotelumbria.it e congressoenigmistico2026@gmail.com.

Le prenotazioni dovranno essere effettuate **entro e non oltre il 31/08/2026 e comunque fino ad esaurimento delle disponibilità**. Alla data del 31/08/2026, tutte le camere non confermate rientreranno nella disponibilità dell'hotel.

L'invio della scheda non costituisce conferma di prenotazione. **La prenotazione sarà considerata valida solo dopo la ricezione della conferma scritta da parte dell'hotel, che fornirà un numero di prenotazione che dovrà essere specificato nella causale del bonifico di acconto.** L'acconto da versare è pari al 50% dell'importo totale della prenotazione (pernottamenti e pasti). Il saldo dovrà essere corrisposto per intero il giorno dell'arrivo in hotel, insieme al pagamento della tassa di soggiorno.

IBAN per pagamenti: IT38 G062 2014 4070 0000 1000 052 – c.c. intestato a: Immobiliare Beta srl.

CANCELLAZIONI

Per cancellazioni effettuate entro 30 giorni dalla data dell'arrivo, l'hotel provvederà alla restituzione dell'acconto versato. Per cancellazioni effettuate da 30 a 8 giorni prima dell'arrivo, verrà applicata una penale pari all'acconto versato. Per cancellazioni totali o parziali effettuate da 7 giorni a 0 giorni prima dell'arrivo, verrà applicata una penale pari al 100% della somma dovuta.

L'hotel dispone di un parcheggio gratuito e non custodito, sia interno che esterno, e di due colonnine di ricarica auto elettrica. **Accesso SPA:** Tariffa agevolata di € 20,00 a persona per 4 ore. Apertura 10:00 - 21:00. La prenotazione deve essere effettuata presso la reception. Max 12 persone alla volta.

Si precisa che l'Hotel Michelangelo Palace & Spa non accetta animali, neanche di piccola taglia.

Di seguito indichiamo alberghi alternativi non convenzionati, situati nelle vicinanze della sede del Congresso:
Hotel de Paris *** <https://www.hoteldeparis.it>, Hotel Valentino **** <https://www.hotelvalentinoterni.com/>

Chi non pernoverà al Michelangelo potrà comunque usufruire dei pasti presso l'hotel, inviando l'apposita scheda, compilata nei punti che interessano, agli indirizzi e-mail dell'albergo e del Comitato organizzatore, entro e non oltre il 31 agosto. Tali pasti avranno le tariffe sopra indicate.

Il Comitato organizzatore

Azimut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali

DELLE CRITTOGRAFIE CON L'ESPOSTO MONOLETTERA

Abbiamo sottolineato più volte come un esposto breve sia spesso preferibile a uno esteso. In particolare, i giochi basati su una sola lettera hanno regalato nel tempo alcune prove di alto livello. Proponiamo qui una rapida analisi delle crittografie di questo tipo pubblicate finora.

- Una parentesi: i giochi senza esposto

Prima di addentrarci nei monolettera, vale la pena citare i giochi privi di esposto. Dal primo esempio del 1876 — una mnemonica con soluzione "Il nulla lascia un vuoto" — ne sono stati pubblicati circa trenta. Tuttavia, vertendo quasi tutti su temi simili ("spazio vacante", "gioco da nulla," ecc.), risultano oggi di scarso interesse. Un'eccezione interessante è firmata da Guido (SIB 2001/1), che variò sul tema inventando lo pseudonimo Tecla Morosa: in assenza di esposto, la soluzione poggiava interamente sul nome dell'autrice per ottenere la soluzione "autore: Tecla Morosa" = autorete clamorosa.

Tornando ai monolettera (o, più correttamente, monosimbolo), per questa analisi abbiamo escluso i monoverbi registrati come crittografie, i giochi in prima persona, le crittografie dantesche e i dopponi. Abbiamo inoltre scartato le crittografie tecniche "alla vecchia maniera" ormai superate, in cui parole dell'esposto si ripetono nella soluzione (come le pure ":" = "due minuti d'intervallo" o "E" = "non c'è che dire") e le eventuali altre equipollenti. Il corpus rimanente conta poco meno di 400 crittografie pure, 80 mnemoniche e 10 di altra tipologia.

- Le potenzialità inesprese delle tecniche

Al di là della "pura", le altre tipologie tecniche sono state raramente sfruttate per questo formato, nonostante le potenzialità. Non risultano sinonimiche; la prima "a frase" risale ad Ambra (1933): U = per la V era = perla vera. La prima perifrastica appare trent'anni dopo con Il Morello (1967): D = fra C E legante = frac elegante. Pochissime sillogistiche. È un territorio che meriterebbe nuovi approfondimenti.

- Le mnemoniche: tra spirito e paradosso

Fin dal primo esempio del 1916, le mnemoniche si sono divise in tre filoni:

Giochi di posizione: basati sulla collocazione della lettera in parole componenti frasi fatte, come A = il principio di Archimede (Cuor di Coniglio, DIA 1916/3) e O = la fine del mondo.

Giochi grafici: basati sulla forma del simbolo, come O = una lettera circolare (Aristarco, PEN 1924/1), I = un antico romano e + = il più è fatto!

Le brillanti: spiccano per arguzia prove come E = addetta alla legazione italiana (Nenig, PEN 1959/1), O = una finale del singolare maschile (Dimpy, SIB 1980/7) e la celebre I = il corrispondente romano dell'Unità (Buffalmacco, PEN 1951/5). Quest'ultima è tecnicamente "sporca", poiché il quotidiano l'Unità ha sede proprio a Roma e dunque non necessiterebbe di un corrispondente romano, ma il gioco rimane un classico del genere.

È bizzarro notare come, dopo una manciata di buoni esempi, negli ultimi quarant'anni il filone sembri essersi inaridito.

- Le crittografie pure: le signore del genere

Le "pure" costituiscono la fetta più consistente della produzione. Tra le più antiche troviamo descrizioni lineari come N = messa sol Enne = messa solenne (Il Trovatore, DIA 1929/1), o strutture a domanda e risposta come A = l'A v'à? sì, lì c'è A! = lava silicea (Efti, PEN 1933/2). Interessanti anche le sperimentazioni grafiche: la S disegnata specularmente per ottenere: rivolta S è data = rivolta sedata (Adamante, PEN 1933/6) o la Z intesa come una N ruotata: coricata N è? sì! = cori catanesi (Pollione, SEE 1954/1169).

Con una media costante di circa tre pubblicazioni all'anno, la crittografia pura a esposto singolo continua a dimostrare che, anche con un solo carattere, si possono costruire architetture interessanti.

- Piccola selezione delle pure più meritorie:

La più nota, che spesso citiamo: N = sta lì N, però non assistito = Stalin, Peron, Onassis, Tito (Musclitone EMO 1988/11)

Con inciso, anche questa già citata; S = S è - lettori e lettrici! = selettori elettrici (Oliviero F., SEE 1986/2844)

Frase lunga con uso geniale dell'antico termine: N = lì dov'è N eziandio stia = lido Venezian di Ostia (Lo Spulciatore, BAJ 1952/4)

Con una cifra, semplice e precisa: 7 = s'è la cifra sette = salaci frasette (Cino d'Anoni, FIP 1956/36)

Un'altra molto semplice ma efficace: A = A? veramente! = aver a mente (Marius, Baj 1950/1)

Con un simbolo moderno: © = Ci: cerchiata di/c'è Ci = cicerchiata di ceci (Gringoire, SIB 2019/2)

Con tripla ripetizione della lettera: S = è scorta S, S ài, è S per te = escort assai esperte (Pasticca, CRI 2016/52)

C = C, amici, ditela! = camici di tela (Il Levantino, COS 1958/9)

O = O predisposti = opre di spostati (Piquillo, PEN 1985/10)

P = P registraroti = pregi stranoti (Paciotto, LAB 1986/5)

N = sporadica N di/dà = spora di candida (Pavel, CRI 2015/37)

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 66

1. trattore diesel - risolto da: FE AM AS OM
2. elisa I, O s' à, R di = Elisa Isoardi - risolto da: OM AS AM CI ST IS FE SA SN
3. corra DO: formi GLI = Corrado Formigli - risolto da: PA OM SA CI IS AS SV SN AM ST FE DN
4. dar I O: anti-seri = Dario Antiseri - risolto da: SN CI OM ST SA AM DN SV FE
5. già N, carri, detto l'O = Giancarlo Dettori - risolto da: AM AS CI ST SA FE SN DN OM SV
6. Iene, ma HKI là = Ali Khamenei - risolto da: SV FE SA OM ST AS CI DN AM SN
7. sei tantino = esitanti no - risolto da: AS OM ST AM SN FE CI
8. EST, rosa T, è? sì! = estrosa tesi - risolto da: DN AS SA AM FE SV SN IS CI
9. OB: O l'omisero = obolo misero - risolto da: OM AM LE DN AS ST CI SN FE
10. site malamente in FA M E = si tema la mente infame - risolto da: OM AM SN ST CI AS IS
11. rischio d'arte l'ài = rischiudar telai - risolto da: ST SV AM SA AS LE FE CI OM SN
12. li sciarpe L? li! = lisciar pelli - risolto da: AS FE AM CI SN
13. RIS posta, di diritto = risposta di diritto - risolto da: FE OM ST SN SV IS AS DN AM CI SA
14. pas darà N/dirà N = pasdaran d'Iran - risolto da: SN CI AS OM DN SA FE SV AM
15. stradare? già! = strada regia - risolto da: SN LE IS CI AS FE OM AM
16. in festa rea, ree = infestare aree - risolto da: SN LE ST FE AM CI OM AS SV DN SA IS
17. fo top? or no! = foto porno - risolto da: AM SA FE OM LE ST SV AS SN CI DN
18. che pigra nata! = chepì granata - risolto da: SN FE IS SV OM AS CI DN SA AM
19. campa nell'aia Lina = campanella ialina - risolto da: CI AM DN LE SV SA OM IS AS FE ST SN
20. fama corrosa! = farmaco rosa - risolto da: AS FE

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
OM	Omar
MK	Mikiller
PA	Pasticca
SA	Salas
SN	Superniele
ST	SusanaT

Classifica del n. 66

19	Fermassimo, Amadeus2, Gli Asinelli
18	Cingar, Superniele
17	Omar
13	SusanaT, Salas
12	Lo Stiviere, Due Neuroni
9	Italo Svevo
6	Leda
1	Pasticca

Classifica complessiva (200 giochi)

191	Fermassimo
187	Gli Asinelli
189	Cingar
186	Superniele
163	Due Neuroni
157	Salas
143	Lo Stiviere
126	Mikiller
119	SusanaT
	seguono altri 8 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 60 giochi

57	Cingar, Gli Asinelli
56	Fermassimo
54	Superniele
52	Due Neuroni
47	Salas
45	Lo Stiviere
	seguono altri 10 solutori

le Necronomastiche - 28 giochi

★	Lo Stiviere, Cingar, Fermassimo, Salas, Superniele
27	Gli Asinelli, Due Neuroni
	seguono altri 10 solutori

il Chi è - 21 giochi

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

le Collaborazioni - 16 giochi

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

l'Editoriale - 10 giochi

9	Fermassimo
8	Gli Asinelli, Superniele
	seguono altri 14 solutori

il Memorial Muscletone - 10 giochi

9	Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar, Superniele
8	SusanaT
	seguono altri 11 solutori

Memoria Ludens - 10 giochi

★	Cingar
9	Due Neuroni, Gli Asinelli, Fermassimo, Superniele
	seguono altri 12 solutori

l'Autore - 10 giochi

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

le Crittolive - 5 giochi

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

Cunctator Obscurus - 5 giochi

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

l'Ars Laconica - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 11 solutori

all'Antica Mescita - 5 giochi

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

le Edipocritto - 4 giochi

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

o Famo Strano - 4 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 12 solutori

le Crittotennis - 4 giochi

★	Fermassimo, Amadeus2, Superniele, Salas, Cingar, Due Neuroni, Gli Asinelli, SusanaT
	seguono altri 6 solutori

l'Anima in Gioco - 3 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
	seguono altri 12 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 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.



CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 71