



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 73 - 27 APRILE 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 73 - 27 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

1 maggio: termine invio sillogistiche III tappa

1 maggio: termine invio soluzioni n. 69

4 maggio: pubblicazione numero 74

8 maggio: termine invio soluzioni n. 70

15 maggio: termine invio soluzioni n. 71

22 maggio: termine invio soluzioni n. 72

29 maggio: termine invio soluzioni n. 73

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. [R3]

In copertina: composizione basata su una storica pubblicità di Apple.

I COLLABORATORI

Cunctator (Marco Bonetti)

Ele (Emanuele Miola)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Benvenuti, cari amici, a un nuovo numero ricco di spunti interessanti. La qualità media dei giochi è testimoniata anche dall'assenza di perifrastiche, tipologia solitamente più semplice da costruire, a favore di strutture più ricercate.

Siamo ormai in dirittura d'arrivo per la terza tappa del Campionato Autori: mancano all'appello soltanto le sillogistiche. Poiché l'adesione a questa specifica sezione è ancora esigua, vi esortiamo caldamente a misurarvi con questa affascinante disciplina logica.

Rinnoviamo inoltre l'invito a inviare i vostri lavori per le varie rubriche specialistiche, così da agevolare la programmazione e garantire un buon avvicendamento tra le firme.

Vi segnaliamo infine che, con l'avvicinarsi dell'estate, potremmo proporre un fascicolo speciale – come già avvenne nel 2013 – con scadenza ampia, per farvi compagnia durante le vacanze. Le collaborazioni in tal senso sono fin da ora ben accette.

E adesso, spazio all'ingegno: buona risoluzione a tutti!

1. Crittografia sillogistica 1 1 2 7 = 6 5

..FIA

Selenius

IL CHI È



Calcio

2. Crittografia sinonimica a metatesi onomastica 4: 2 1 2 = 5 4

.BBIGLIAME.TO

Selenius

3. Crittografia mnemonica onomastica 9 7

LE DÀ L'AGHETTO

Ele

4. Crittografia a frase onomastica 2 2 6 = 4 6

QUANDO C'È LA PRIMA DELLA SCALA DORME FUORI

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 sinonimica a rovescio onomastica 2 4, 1? 2 1! = 5 5

IADAL

Salas

6. Crittografia mnemonica onomastica 8 5

GIGLIO

Selenius

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

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

La rubrica non ha cadenza fissa: nasce quando l'occasione lo richiede, perché dipende... dal destino.

Per questo, è importante cogliere l'attimo: chi desidera proporre un gioco deve farlo con prontezza. Del resto... si muore una volta sola!

IL MEMORIAL MUSCLETONE



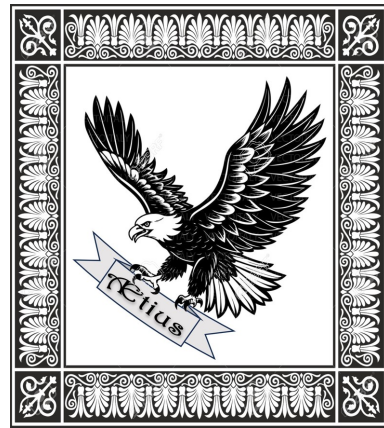
7. Crittografia a frase a metatesi 5 2 4 = 6 5

MATITA GARIBALDINA

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



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

VERO DAL FINE

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.

L'ANIMA IN GIOCO



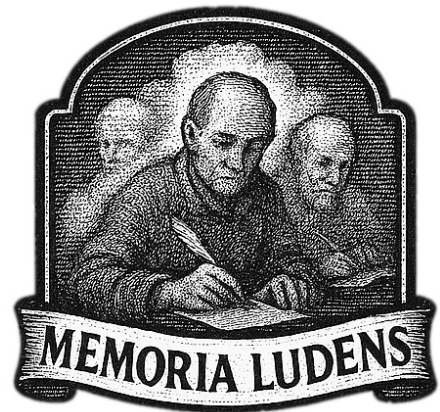
9. Crittografia sinonimica 1 3, 1 1 1'4 = 4 7

MAVATA

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.

MEMORIA LUDENS



10. Crittografia sinonimica 3 8? 2: 6 = 9 10

CARPENE

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.



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.

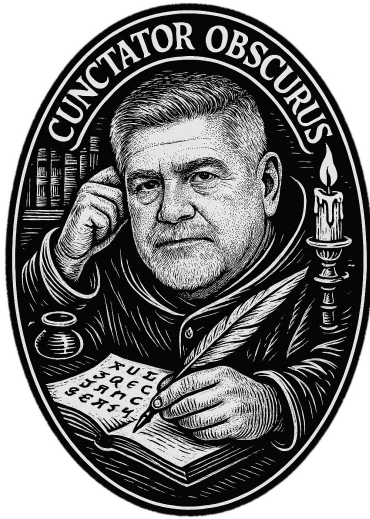
Per confermare la partecipazione alla cena del venerdì, per segnalare la necessità di un navettaggio o per avere altre informazioni, si prega di scrivere a Brown Lake (brunolago@virgilio.it) o di contattarlo al numero 338 5049357.

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

CUNCTATOR OBSCURUS



11. Crittografia sinonimica 1 7: 7 2 = 5 12

PENA..I

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 6 2, 2 4 2 = 6 2 4 4

DITO

Papul

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 EDIPOCRITTO



13. Crittografia a frase 6 7 = 7 2 4

EVITI IL NANO LIGURE

Il Valtellinese

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, è dedicata alle crittografie che richiamino, nell'esposto o nella soluzione, la figura di qualche enigmista, di qualche edipo, attraverso il nome, il cognome o lo pseudonimo. Si tratta di un modo per ricordare, omaggiare o semplicemente evocare chi condivide o ha condiviso con noi la passione per il nostro gioco. I giochi concorrono regolarmente alla relativa gara di soluzione.

LE CINECRITTO



14. Crittografia sinonimica a scambio di consonanti 3 1'1, 1 5: 5 = «5 3 8»

ABBONEANTE

Mezzaluna

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:

4/5	numero 74, Sillogistiche 3 ^a tappa
11/5	numero 75, Perifrastiche 4 ^a tappa
18/5	numero 76, Pure 4 ^a tappa
25/5	numero 77, Mnemoniche 4 ^a tappa

1/6	numero 78, a Frase 4 ^a tappa
8/6	numero 79, Sinonimiche 4 ^a tappa
15/6	numero 80, Sillogistiche 4 ^a tappa
22/6	numero 81, Perifrastiche 5 ^a tappa

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

Il terzo atto delle sino mette in luce la brillante performance di Noc e Leda, entrambi attestati a quota 8½, seguiti a ruota dal duo composto dal Matuziano e Marluk, che incamerano 8 punti. Poco più distante si posiziona il terzetto Pasticca–SusanaT–Salas con 7½, mentre Cunctator (7) mantiene il passo davanti al nutrito blocco a 6½ formato da Fermassimo, Ætius e Cardin, con Mikiller a completare il quadro a quota 6. Una tornata che non ha concesso sconti, confermando un equilibrio complessivo che rende ogni singola intuizione decisiva per le sorti della graduatoria.

Con la conclusione della terza frazione, Noc mantiene il comando della classifica di specialità con 24½ punti, precedendo Leda che si attesta a 23½. La coppia Il Matuziano–Marluk presidia la terza piazza a 23, davanti al binomio Fermassimo–SusanaT a 22, con Salas e Pasticca subito dietro a 21½. Mancano ancora cinque appuntamenti prima del verdetto finale e la lotta per il primato rimane fluida.

Nella graduatoria generale Leda consolida la propria posizione salendo a 136, con Marluk che non demorde a 134. Il Matuziano occupa il terzo gradino con 124½, mentre Pasticca, Cardin e Noc seguono rispettivamente a 116, 115 e 112½. Nonostante il torneo sia ormai entrato nel vivo (17 tappe su 48), il futuro meccanismo degli scarti e le numerose tappe ancora in calendario lasciano la porta aperta a qualsiasi stravolgimento dei valori attualmente espressi.

Sinonimiche - 3ª Tappa

15. Crittografia sinonimica 3 7 11 = 8 13

ARO TAM TAM ARO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 73/2026

Noc

16. Crittografia sinonimica 1'1 1: 4 4 = 5 6

MA.I

2° classificato Campionato Autori Crittografie 73/2026

Leda

17. Crittografia sinonimica 1 5 4 = 4 6

C.MELOT

3° classificato Campionato Autori Crittografie 73/2026

Il Matuziano

18. Crittografia sinonimica 1 2: 6 2 2 = 7 6

FAN.IULLA

Marluk

19. Crittografia sinonimica 2 7 1 2 1 = 5 2 6

.RETTEZZA

Pasticca

20. Crittografia sinonimica 2 6, 1 7 = 4 2 4 6

DOTTORSSE

SusanaT

Classifica Sinonimiche - 3ª Tappa

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

Classifica assoluta - 17 Tappe

136	Leda
134	Marluk
124½	Il Matuziano
116	Pasticca
115	Cardin
112½	Noc
	seguono altri 8 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 - 3 Tappe

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

Campionato a Frase - 3 Tappe

24	Leda, Marluk
23½	Il Matuziano
23	Il Valtellinese
22½	Salas, Ætius
	seguono altri 7 autori

Campionato Sinonimiche - 3 Tappe

24½	Noc
23½	Leda
23	Il Matuziano, Marluk
22	Fermassimo, SusanaT
	seguono altri 7 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

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.



LE SOLUZIONI DEL N. 68

1. busserà l'I? = bus serali (I ci si chiede se busserà perché va all'USCIO) - risolto da: ci dn as am sa fe sv st
2. è l'I/s' à I/or I, O mai: NI là esposto = Elisa Iorio; Manila Esposito - risolto da: sv fe sa am dn sn ci as is om
3. A? lì c'è D: amato = Alice D'Amato - risolto da: am as ci sn om sa pa fe sv is st le dn
4. marcolo da dio = Marco Lodadio - risolto da: as st am sv is sn dn sa om ci fe
5. P; A? O! LO? CI! RI no: POMICI, no? = Paolo Cirino Pomicino - risolto da: ci dn is sa om sv am st as fe sn
6. chic Knorr: US = Chuck Norris - risolto da: sa st fe dn om sv is ci sn am as
7. scalza Rosa = calza rossa - risolto da: am as fe dn ci
8. col pesce LL era TE = colpe scellerate - risolto da: om am st sa fe sv sn as
9. massì! modo saggio = massimo dosaggio - risolto da: is as sn st dn am ci fe sa sv om
10. là UR a chi mentì = Laura Chimenti - risolto da: sa om am sn pa st ci is le as sv fe dn
11. B evitò; redigi N = bevitore di gin (B evitò perché faceva il DRIBBLING) - risolto da: fe om is dn am as sn sa sv le ci st
12. G ridà: spa ventose = grida spaventose - risolto da: pa om sa am dn le sn as fe sv ci is
13. Lado: L C evita! = «La Dolce Vita» - risolto da: ci sa le sv st as om sn is am fe dn
14. Ci è lì, Di prima v'era = cieli di primavera - risolto da: am ci as sv dn fe is sn st om
15. gravide lì R I = gravi deliri (R I sono gravide perché vanno in MATERNITÀ) - risolto da: pa om ci is am fe as dn sa sn
16. v'è D, è rea, ruba = vedere Aruba (D è rea e ruba perché fa la LADRA) - risolto da: le sv am is st ci om as fe pa dn sn sa
17. lì vedova, no?, NI = live d'O. Vanoni (NI è vedova perché fa il FUNERALE AL MARITO) - ris. da: fe ci st om am as dn sa sv le is sn
18. P: essi mare? già! = pessima regia (i P sono il mare perché sono tra il DIRE e il FARE) - risolto da: pa sv st is om sa am fe ci as dn sn
19. sakè M I N diano = sakem indiano (M I N diano sakè perché fanno i BARMAN GIAPPONESI) - risolto da: as om sa dn am is st fe ci
20. estatica NI; colà RI = estati canicolari (NI è estatica perché si trova in ABBANDONO EUFORICO) - ris. da: is fe dn ci am as sv sn om

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. 68

★	Gli Asinelli, Amadeus2, Fermassimo
19	Cingar, Due Neuroni
18	Omar
17	Salas, Lo Stiviere, Superniele, Italo Svevo
15	SusanaT
7	Leda
6	Pasticca

Classifica complessiva (240 giochi)

231	Fermassimo
227	Gli Asinelli, Cingar
222	Superniele
197	Due Neuroni
193	Salas
177	Lo Stiviere
156	Amadeus2
149	SusanaT
	seguono altri 8 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 72 giochi

69	Cingar, Gli Asinelli
68	Fermassimo
65	Superniele
	seguono altri 13 solutori

le Necronomastiche - 32 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Salas, Superniele, Lo Stiviere
31	Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 10 solutori

il Chi è - 27 giochi

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

le Collaborazioni - 18 giochi

★	Fermassimo
17	Cingar, Gli Asinelli
	seguono altri 14 solutori

l'Editoriale - 12 giochi

11	Fermassimo
10	Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

il Memorial Muscletone - 12 giochi

11	Fermassimo, Cingar, Gli Asinelli
10	Superniele
	seguono altri 12 solutori

Memoria Ludens - 12 giochi

★	Cingar
11	Due Neuron, Gli Asinelli, Fermassimo, Superniele
	seguono altri 12 solutori

l'Autore - 12 giochi

★	Fermassimo, Superniele
11	Gli Asinelli, Salas
	seguono altri 13 solutori

le Crittolive - 7 giochi

★	Superniele, Cingar
6	Gli Asinelli, Lo Stiviere, Due Neuron, Fermassimo
	seguono altri 10 solutori

l'Ars Laconica - 6 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar
	seguono altri 11 solutori

all'Antica Mescita - 6 giochi

★	Superniele, Salas, Due Neuron, Cingar, Fermassimo
5	Gli Asinelli, Leda, Amadeus2
	seguono altri 9 solutori

le Crittotennis - 6 giochi

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

le Edipocritto - 5 giochi

★	Cingar, Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 13 solutori

Cunctator Obscurus - 5 giochi

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

o Famo Strano - 4 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 12 solutori

l'Anima in Gioco - 3 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
	seguono altri 12 solutori

le Cinecritto - 1 Gioco

★	Cingar, Amadeus2, Fermassimo, Superniele, Due Neuron, Salas, Lo Stiviere, Omar, Gli Asinelli, Pasticca, Italo Svevo, SusanaT
---	--



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



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

34° SIMPOSIO ENIGMISTICO EMILIANO ROMAGNOLO

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

Campogalliano (Modena) – sabato 31 ottobre 2026

Programma:

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

La quota di partecipazione è fissata in € 39

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

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



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

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

