

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 76 - 18 MAGGIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 76 - 18 maggio 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

22 maggio: termine invio mnemoniche IV tappa

22 maggio: termine invio soluzioni n. 72

25 maggio: pubblicazione numero 77

29 maggio: termine invio soluzioni n. 73

5 giugno: termine invio soluzioni n. 74

12 giugno: termine invio soluzioni n. 75

19 giugno: termine invio soluzioni n. 76

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 sull'opera «La Tavola del Rumore» di ChatGPT, ispirata a «L'ultima Cena».

I COLLABORATORI

Alan (Alan Viezzoli)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cluedoardo (Edoardo Carlesi)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Harmony (Silvana Bassini)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Cari amici enigmisti, il nostro Campionato Autori prosegue a pieno ritmo regalandoci una competizione vibrante. In vetta alla classifica assistiamo a un acceso confronto a tre tra Leda, Marluk e Il Matuziano; nessuno di loro, tuttavia, riesce ancora a tentare fughe decisive, complice un nutrito gruppo di inseguitori che resta saldamente in scia.

Scenario altrettanto avvincente sul fronte dei solutori: l'ultima tornata si è rivelata particolarmente insidiosa e ha mietuto diverse vittime eccellenti, tanto che nessun concorrente è riuscito ad aggiudicarsi l'ambita stella.

Voltando pagina, questo numero segna il ritorno all'abituale formato di venti pagine, all'interno del quale troverete un sintetico resoconto del recente Simposio Veneto, completo di classifiche, giochi e foto di gruppo.

In conclusione, richiamiamo ancora la vostra attenzione sul fascicolo dello Speciale Estate. Siamo in fase di selezione dei lavori da pubblicare: invitiamo pertanto tutti gli autori che desiderano comparire nell'antologia, e dei quali non abbiamo giochi "in cartella", a inviarne quanto prima.

Non ci resta che augurarvi, come sempre, buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia sillogistica $1^4 1 5 1 1 = 67$

MA.ICOMIO DI M.SCATE

Selenius

IL CHI È



Calcio

2. Crittografia sinonimica onomastica 1 8: 3, 4 = 9 7

.AREY, MA..IONE

Fermassimo

3. Crittografia perifrastica onomastica 5: 4 1 (2) = 5 7

.IPO PELLEGRINO

Selenius

4. Crittografia perifrastica onomastica 2 1 2 1: 2, 2 1? = 6 5

SÌ, DIT....O IN TEDESCO

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 perifrastica onomastica 2, 1: 3, 3 1 5! = 6 9

LA .AMA GRANDIS

Selenius

6. Crittografia perifrastica onomastica 1'1 1? 5: 1! = 3 6

IL VIAGGIO DI SALVATODES

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



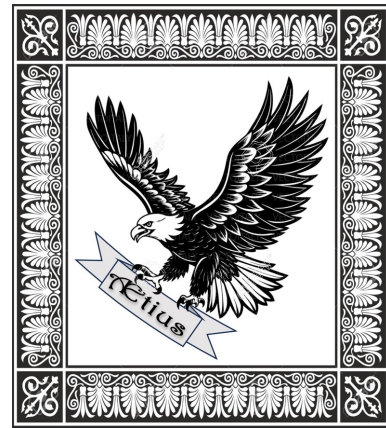
7. Crittografia a frase a metatesi 4 4 = 2 6

TI PORTI PAHLAVI

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 7 3? 3! = 5 8

ONI

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'ARS LACONICA



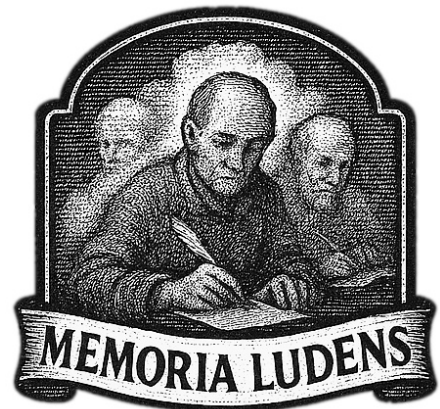
9. Crittografia sinonimica 2: 3 2 7 = 4 10

A.UM

Il Laconico

Per celebrare il caro amico e collaboratore Il Laconico, ogni due numeri un incontro con i suoi giochi ancora inediti, custodi del suo spirito enigmistico.

MEMORIA LUDENS



10. Crittografia perifrastica 2 3 3 5 2 = 8 7

I TUOI CA..

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.

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.



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:

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
29/6	numero 82, Pure 5 ^a tappa
6/7	numero 83, Mnemoniche 5 ^a tappa
13/7	numero 84, a Frase 5 ^a tappa

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

Il quarto capitolo delle pure incorona Marluk, capace di sveltare in solitudine a quota 8½. Immediatamente alle sue spalle si attesta la coppia formata da Leda e Il Matuziano con 8, mentre il terzetto Amadeus2–SusanaT–Noc agguanta un buon 7½. Più staccati compaiono Ætius e Pasticca a 7, seguiti a mezza lunghezza da Cardin, Cunctator, Salas e Mikiller. Una sessione molto serrata che non concede margini di errore e rimescola leggermente le carte nella corsa ai vertici della classifica.

Raggiunto il giro di boa, la graduatoria di specialità vede Leda conservare il comando a 32½, tallonata dal Matuziano a 31½ e da Marluk a 31. SusanaT insegue a quota 30, precedendo Salas (29) e Pasticca (28), con Cardin che presidia la settima piazza a 27. Mancando quattro prove alla conclusione e considerando il futuro subentro degli scarti (conteranno le 5 migliori prestazioni su 8), ogni verdetto definitivo resta rimandato e i giochi per il podio delle critto pure rimangono aperti.

Nella classifica generale, che somma i 20 turni finora archiviati sui 48 complessivi, Leda si mantiene al vertice con 159½ punti, tallonata da Marluk a 158. Il Matuziano si conferma in terza posizione a 147½, mentre Pasticca e Cardin occupano le piazze d'onore a quota 138 e 135, davanti a Noc (128) e Salas (124). Nonostante il discreto cammino fin qui percorso, la strada verso il titolo è ancora lunga e la possibilità degli scarti finali per ciascuna delle sei sezioni rende le attuali distanze ancora provvisorie.

Pure - 4^a Tappa

15. Crittografia $2\ 1: 7\ 1'1 = 4\ 8$

TE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 76/2026

Marluk

16. Crittografia $1\ 1\ 1'1\ 4: 1'1\ 4 = 6\ 8$

MINAVO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 76/2026

Leda

17. Crittografia $2\ 1, 5\ 1: 4 = 5\ 8$

TATA

3° classificato Campionato Autori Crittografie 76/2026

Il Matuziano

18. Crittografia $1\ 1\ 1\ 1\ 5, 4\ 2\ 1\ 5 = 7\ 14$

RIDER

Amadeus2

19. Crittografia a metatesi $1\ 7, 1\ 2 = 6\ 5$

VR

SusanaT

20. Crittografia $1? 5\ 1: 1\ 6! = 6\ 8$

P.ESSA

Noc

Classifica Pure - 4^a Tappa

8½	Marluk
8	Leda, Il Matuziano
7½	Amadeus2, SusanaT, Noc
7	Ætius, Pasticca
6½	Cardin, Cunctator, Salas, Mikiller

Classifica assoluta - 20 Tappe

159½	Leda
158	Marluk
147½	Il Matuziano
138	Pasticca
135	Cardin
128	Noc
124	Salas
	seguono altri 8 autori

Campionato Perifrazistiche - 4 Tappe

32½	Marluk
32	Leda
30½	Noc
29½	Pasticca, SusanaT, Cunctator
	seguono altri 8 autori

Campionato Pure - 4 Tappe

32½	Leda
31½	Il Matuziano
31	Marluk
30	SusanaT
29	Salas
	seguono altri 8 autori

Campionato Mnemo - 3 Tappe

23½	Il Matuziano
23	Marluk, Leda
22½	Il Valtellinese, Noc
21	Cardin
	seguono altri 6 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 - 3 Tappe

24½	Marluk, Leda
24	Pasticca
23½	Il Matuziano
20	Cardin
15	Salas
	seguono altri 4 autori

LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale - 46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni, 17-20 settembre 2026

Primo Comunicato

Il LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale e il 46° Convegno Rebus A.R.I. si terranno per la prima volta nella città di Terni dal 17 al 20 settembre 2026.

Sede principale dei lavori sarà l'hotel *Michelangelo Palace & SPA*. Seguiranno, nei prossimi comunicati, prezzi e modalità di prenotazione.

Per l'occasione vengono banditi i seguenti concorsi per giochi inediti:

1. Concorso "Marmore"

La cascata delle Marmore è la più alta cascata artificiale d'Europa e tra le più alte del mondo.

Per un enigma lungo non più di 30 versi a tema "l'acqua".

2. Concorso "Libero Liberati"

Terni è la città natale di Libero Liberati, noto come il "Cavaliere d'Acciaio", che nel 1957 divenne il primo italiano a vincere il campionato mondiale di motociclismo nella classe 500.

Per un gioco poetico a schema lungo non più di 30 versi ispirato, in senso apparente, al mondo del motociclismo.

3. Concorso "Zodiaco"

La splendida e monumentale Fontana dello Zodiaco è l'emblema iconografico di Terni.

Per un indovinello in 4 o 6 versi contenente, in senso apparente, un riferimento a uno o più segni dello zodiaco.

4. Concorso "Il Canto della Sfinge"

Per un epigramma a schema in 4 o 6 versi a tema libero.

5. Concorso "Piediluco"

Il pittoresco lago di Piediluco, in provincia di Terni e a pochi chilometri dal capoluogo, è alimentato dai fiumi Nera e Velino, oltre che dal rio Fuscello.

Per una coppia di crittografie composta da:

- una pura o derivata (sinonimica o perifrastica) con esposto NERA o VELINO in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto. Il punto dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la lettera dell'esposto;
- un gioco continuativo a tema libero (anagramma escluso).

6. Concorso "A.R.I. Leonardo"

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico a tema libero.

7. Concorso "Orneore Metelli"

Orneore Metelli (Terni, 1872-1938), acclamato come uno dei maggiori pittori naïf italiani, ha dedicato la sua pittura principalmente alla rappresentazione della sua città natale.

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta sull'opera "Corso Tacito". L'immagine può essere rovesciata specularmente, ma non manipolata in altro modo. Le parole presenti nell'illustrazione possono essere utilizzate nella prima lettura.

L'immagine del quadro e la sua speculare sono scaricabili dal sito web dell'A.R.I., ai link <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito-1.jpg>, e <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito.jpg>.

8. Concorso "Città dell'acciaio"

Per la sua connotazione industriale sviluppatasi a partire dal XIX secolo, Terni è conosciuta soprattutto per le Acciaierie, uno dei colossi della siderurgia italiana.

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico avente come tema in prima lettura "i metalli".

9. Concorso "San Valentino"

Terni è famosa per essere la città di San Valentino, il patrono degli innamorati.

Per una frase anagrammata a senso continuativo della frase

SAN VALENTINO, PROTETTORE DEGLI INNAMORATI

La partecipazione ai concorsi è aperta a tutti. I lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti.

Per i concorsi 3 e 4 sarà considerato motivo di pregio l'uso di endecasillabi, preferibilmente rimati.

Per i concorsi 6 e 8 è gradita l'illustrazione o una traccia di sceneggiatura.

Ogni autore potrà inviare un massimo di due lavori (o coppie di lavori per il concorso 5) per ogni concorso, specificando a quale concorso intende destinarli, completi di pseudonimo, generalità e recapito, entro la mezzanotte del 15 giugno 2026, unicamente per e-mail all'indirizzo concorsi2026@gmail.com.

Gli elaborati, resi anonimi da Margot, saranno giudicati dal Comitato organizzatore con la collaborazione di Triton, presidente dell'A.R.I., per i concorsi 6 e 7.

Sono previsti tre premi per ogni concorso. I rebus premiati rimarranno di proprietà della rivista *Leonardo*, che provvederà alla loro pubblicazione, mentre i giochi vincitori del concorso 4 rimarranno di proprietà della rivista *Il Canto della Sfinge*, che provvederà alla loro pubblicazione; gli altri giochi torneranno nella disponibilità degli autori.

Il Comitato organizzatore

Azjmut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali

IL XIX SIMPOSIO ENIGMISTICO VENETO



il gruppo dei partecipanti

alcune delle crittografie premiate

A. Crittografia sinonimica $7\ 1\ 1\ 2\ 1\ 1! = 5\ 8$

CASTELLI

1° Classificato - XIX Simposio Veneto - Concorso Dardano

Selenius

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

CASTELLI

2° Classificato - XIX Simposio Veneto - Concorso Dardano

Harmony

C. Crittografia sinonimica $7\ 3\ 1\ 1\ ?\ 2! = 5\ 9$

CASTELLI

3° Classificato - XIX Simposio Veneto - Concorso Dardano

Cluedoardo

D. Crittografia sillogistica $2\ 6\ 2\ 2 = 4\ 8$

OM.RA

2° Classificato - XIX Simposio Veneto - Concorso Il Laconico

Selenius

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

RISULTATI CONCORSI

Concorso Piega

1	Carticca
2	Atlante
3	Alan

Concorso Dedalo

1	Bardoncino
2	Zagoomba
3	Felix

Concorso Ciang

1	Saclà
2	Fenicia
3	Zagoomba

Concorso Il Laconico

1	Saclà
2	Selenius
3	Leda

Concorso Dardano

1	Selenius
2	Harmony
3	Cluedoardo

Concorso Giulietta

1	Giambrix
2	Max Bambi
3	Cinocina

Gara solutori

1	Vercio
2	Guido
3	Alan
4	Cluedoardo
5	Paratolina
6	Fatù



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.

LE SOLUZIONI DEL N. 71

1. teco L L atte = tè col latte - risolto da: st om am sa ci dn is
2. NA diade, là GO = Nadia Delago - risolto da: as sa ci om sv fe am st dn is
3. so già foggia = Sofia Goggia - risolto da: st le sv ci am sa is as dn fe om
4. mira, c'è l'U? c'è: SCU = Mircea Lucescu - risolto da: as am st is sa fe om dn sv ci
5. frodai: ora M = Mario Adorf - risolto da: om ci sa dn as fe st sv is le am
6. potestà tal? sì! = poste statali - risolto da: fe sa sv am is as om
7. via di Potenza - risolto da: om as fe sa am is dn
8. A, periti VI, esalati NI = aperitivi e salatini - risolto da: le ci as om sv fe is sa - varianti accettate: aperitivi e spuntini (am dn)
9. giova N? NI colà, N è! = Giovanni Calone - risolto da: fe am ci is om as
10. s' à Greta: R anti N è = sagre tarantine - risolto da: is as le sv am dn ci st om sa fe
11. colà TAR ove NT è = colata rovente - risolto da: ci sa is as le om fe
12. un bel tomo messo a posto - risolto da: ci sa dn am fe is sv as le om st
13. fa volo solo B = favoloso lob - risolto da: sv fe as am sa dn om is ci
14. miniam le ore = Miriam Leone - risolto da: dn sv fe ci as om am sa is
15. via, principale! = via principale - risolto da: sa is dn sv ci le as st fe am om
16. capo sotto attacco - risolto da: am le is ci fe om as
17. essere ributtante - risolto da: le dn is ci am om fe sv as
18. Marco Marchi - risolto da: as le om sv is fe ci am
19. questioni di etichetta - risolto da: le am ci sv
20. le doppie punte - risolto da: sv as am ci 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. 71

19	Amadeus2
18	Omar, Cingar, Italo Svevo, Gli Asinelli, Fermassimo
15	Lo Stiviere
14	Salas
13	Due Neuroni
11	Leda
8	SusanaT

Classifica complessiva (300 giochi)

289	Fermassimo
283	Gli Asinelli
282	Cingar
258	Superniele
244	Due Neuroni
238	Salas
227	Lo Stiviere
213	Amadeus2
181	SusanaT
	seguono altri 8 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 90 giochi

87	Cingar
86	Gli Asinelli
85	Fermassimo
	seguono altri 14 solutori

le Necronomastiche - 39 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
38	Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 11 solutori

il Chi è - 34 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
32	Salas
	seguono altri 13 solutori

le Collaborazioni - 24 giochi

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

l'Editoriale - 15 giochi

13	Fermassimo
12	Cingar, Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

il Memorial Muscletone - 15 giochi

14	Fermassimo, Gli Asinelli
12	Cingar
	seguono altri 13 solutori

Memoria Ludens - 15 giochi

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

l'Autore - 15 giochi

★	Fermassimo
14	Gli Asinelli
13	Superniele, Salas
	seguono altri 12 solutori

le Crittotennis - 9 giochi

★	Cingar, Due Neuron, Gli Asinelli,
	Fermassimo, Amadeus2
	seguono altri 10 solutori

le Crittolive - 7 giochi

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

l'Ars Laconica - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar, Amadeus2
	seguono altri 10 solutori

all'Antica Mescita - 7 giochi

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

Cunctator Obscurus - 6 giochi

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

le Edipocritto - 5 giochi

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

o Famo Strano - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

l'Anima in Gioco - 4 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
3	Cingar, Amadeus2
	seguono altri 11 solutori

le Cinecritto - 4 Giochi

★	Omar, Cingar, Amadeus2, Fermassimo,
	Due Neuron, Salas, Lo Stiviere
	seguono altri 6 solutori

CRITTOGRAFIE

