

# CRITTOGRAFIE



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 77 - 25 MAGGIO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 77 - 25 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](mailto:crittogra@gmail.com)

Sito Internet: <https://crittografie.com>

Gruppo Facebook: Crittografie

## Calendario

29 maggio: termine invio a frase IV tappa

29 maggio: termine invio soluzioni n. 73

1 giugno: pubblicazione numero 78

5 giugno: termine invio soluzioni n. 74

12 giugno: termine invio soluzioni n. 75

19 giugno: termine invio soluzioni n. 76

26 giugno: termine invio soluzioni n. 77

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 «Giovane Decadente dopo il Ballo» di Ramon Casas.

# I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Ele (Emanuele Miola)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Selenius (Alex Brunetti)

Tedina (Federica Pareschi)

Gentili lettori, eccoci puntuali con un nuovo appuntamento della nostra rivista. La nuova gestione, ormai pienamente rodada, ci consente di rispettare con assoluta costanza la nostra tradizionale uscita del lunedì.

Il Campionato Autori prosegue la sua corsa senza sosta: in questa specifica tappa abbiamo avuto il piacere di ricevere e vagliare una serie di crittografie mnemoniche di alto livello qualitativo. Vogliamo perciò approfittarne per rivolgere un sentito ringraziamento a tutti i nostri collaboratori, la cui passione e il cui ingegno rimangono la vera linfa vitale di queste pagine.

Intanto, la redazione è già al lavoro per ultimare il ricco fascicolo estivo. La pubblicazione è programmata per il prossimo 21 giugno, in concomitanza con il solstizio d'estate. Il volume offrirà ben 180 giochi per accompagnarvi durante i mesi caldi, fissando il termine per l'invio delle soluzioni al 23 settembre, al termine della stagione estiva.

Vi vogliamo ricordare infine che scade dopodomani il termine utile per partecipare alle gare del I Convivio Enigmistico Piceno - Aprutino (bando all'interno), evento orchestrato dagli amici Edipiceni, con il nostro Ætius, e vi invitiamo calorosamente a inviare i vostri lavori.

E ora, non mi resta che augurarvi buona lettura e dare il via ufficiale alle soluzioni!

1. Crittografia sinonimica 2 1 1 3-3 1 2 = 4 9

**.ISWANI**

*Selenius*

# IL CHI È



## Chitarristi

2. Crittografia mnemonica onomastica 4 9

### IL DRONTOMACO

*Ele*

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 5 7 = 4 8

### PERDONAI A VUOTO

*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 onomastica 3, 4 1 1, 1 2 = 7 5

### GELOSI

*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



5. Crittografia a frase a metatesi 7 6! = 8 5

**MUTI GAI!**

*Selenius*

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

## L'ANIMA IN GIOCO



7. Crittografia perifrastica 3: 6 1 6 1'4 = 3 2 7 9

**.USIC. DI .UCE**

*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.

## EXHAUSTUS EST



6. Crittografia sinonimica 1, 3 1: 8 2 3, 2? = 4 5 11

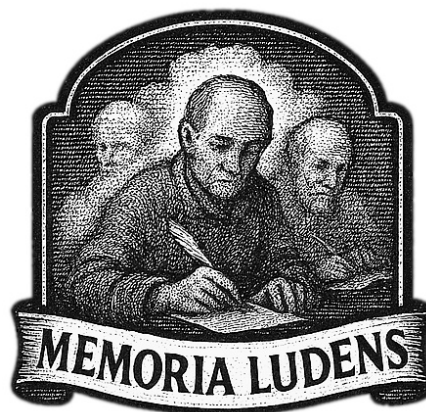
**ASCE**

*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.

## MEMORIA LUDENS



8. Crittografia sinonimica 3 5 1'1 1'1 = 8 4

**B.TTA**

*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.

# 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](mailto: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](mailto: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 CRITTOLIVE



9. Crittografia sinonimica 2 1 1? 3! 2 4, 3 1 = 5 6 6

### BOTTIGLIA

*Selenius*

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, propone giochi che trovano ispirazione in notizie, fatti e avvenimenti di stretta attualità. La sua periodicità non è fissa, poiché non ogni giorno accade qualcosa che meriti o consenta una trasposizione enigmistica: nasce quando l'occasione lo richiede. La rubrica invita a mantenere lo sguardo attento sul presente, stimolando a informarsi con curiosità e con quel mezzo sorriso in più che è proprio del nostro modo di fare enigmistica. Immancabile la gara di soluzione collegata.

## LE COLLABORAZIONI



10. Crittografia 2 1 1? 3 1 1 3! = 4 8

### .A

*Marluk*

11. Crittografia perifrastica 2 4, 2 2 1? = 4 2 5

### S.M. A..OI

*Amadeus2*

12. Crittografia perifrastica 1 8 2 = 4 7

### INCESTUOSA SOFOC..A

*Cardin*

## LE CRITTOTENNIS



13. Crittografia perifrastica onomastica 9: 2 2 = 7 6

### NEL DA.SI UN C.NTORNO

*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 a scambio di vocali 3 4: 1 1 = «5 4»

### P.CCH. ADORI

*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:

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

29/6	numero 82, Pure 5 <sup>a</sup> tappa
6/7	numero 83, Mnemoniche 5 <sup>a</sup> tappa
13/7	numero 84, a Frase 5 <sup>a</sup> tappa
20/7	numero 85, Sinonimiche 5 <sup>a</sup> tappa

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

Il quarto round delle mnemo registra un assolo del Valtellinese, che conquista la vetta solitaria toccando quota 9. Distanziato di mezzo punto risponde Noc a 8½, tallonato a sua volta dalla coppia Cunctator-Leda a quota 8. Più indietro si posiziona il terzetto Il Matuziano-Pasticca-Amadeus2 con 7½, mentre Marluk sigilla la sua prova a 7, lasciando a Salas e Cardin il compito di chiudere i conteggi a 6½. Un affondo micidiale del vincitore, capace di catapultarlo in vetta e scuotere la classifica in vista dei prossimi appuntamenti.

Giro di boa superato per questa specialità, che ora vede appunto Il Valtellinese agganciare il vertice solitario a 31½, insidiato a un soffio dal folto schieramento a 31 formato da Il Matuziano, Leda e Noc. Marluk tallona i battistrada a quota 30, seguito da Cunctator a 28½ e Cardin insediato a 27½. Considerato che mancano quattro tornate e che la fisionomia finale terrà conto dei cinque migliori risultati, la graduatoria è ancora lontana dall'essere cristallizzata.

Per quanto riguarda il ranking assoluto, giunto alla ventunesima frazione sulle quarantotto in calendario, Leda difende la prima posizione salendo a 167½, tallonata da Marluk che non molla a 165. Il Matuziano consolida il terzo gradino a quota 155, mentre Pasticca e Cardin occupano i piazzamenti successivi rispettivamente con 145½ e 141½, inseguiti da Noc a 136½. I giochi rimangono apertissimi: il lungo cammino residuo e le future correzioni per ogni singola categoria mantengono intatta l'incertezza.

## Mnemoniche - 4ª Tappa

15. Crittografia mnemonica 5, 6 = 5 6

### PAGARE IL RISCATTO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 77/2026

*Il Valtellinese*

16. Crittografia mnemonica 7 5

### ALLIEVE POLIZIOTTE

2° classificato Campionato Autori Crittografie 77/2026

*Noc*

17. Crittografia mnemonica 2 9 5 5

### CONFORTO PER MELOMANE SOLO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 77/2026

*Cunctator*

18. Crittografia mnemonica 5 2 6

### I MIGLIORI RIMEDI

*Leda*

19. Crittografia mnemonica 3 10 5 9

### FORSIZIA

*Il Matuziano*

20. Crittografia mnemonica 3 6 2 9

### RIVENDITORI VICTORINOX

*Pasticca*

## Classifica Mnemoniche - 4ª Tappa

9	Il Valtellinese
8½	Noc
8	Cunctator, Leda
7½	Il Matuziano, Pasticca, Amadeus2
7	Marluk
6½	Salas, Cardin

## Classifica assoluta - 21 Tappe

167½	Leda
165	Marluk
155	Il Matuziano
145½	Pasticca
141½	Cardin
136½	Noc
	seguono altri 9 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 - 4 Tappe

31½	Il Valtellinese
31	Il Matuziano, Leda, Noc
30	Marluk
28½	Cunctator
	seguono altri 7 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

*Azimuth, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali*



# 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](mailto:info@michelangelohotelumbria.it) e [congressoenigmistico2026@gmail.com](mailto: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*



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](mailto:concorsibei@gmail.com). Le adesioni al Convegno dovranno pervenire a [manuela@boschetti.us](mailto:manuela@boschetti.us) entro il 25 ottobre, specificando eventuali esigenze alimentari.

# LE SOLUZIONI DEL N. 72

1. TA: stirotti = tasti rotti - risolto da: sv pa am ci dn om fe
  2. albi? no l'U, ci àn I! = Albino Luciani - risolto da: as pa ci st dn am sv fe om is sa
  3. ài moneta: pare L li = Aimone Taparelli - risolto da: am om fe ci as dy pa st dn sv is sa
  4. Gi? Gi! REG, Gi! = Gigi Reggi - risolto da: am om as sv st dn pa dy is ci fe sa
  5. PI e RO: barucci = Piero Barucci - risolto da: sa pa sv st is dn dy as am ci le om fe
  6. postata, voilà! = posti a tavola - risolto da: is am om
  7. O per E di: canova = opere di Canova - risolto da: as is sv pa fe om
  8. R O vere se colà re = rovere secolare - risolto da: ci am le st dn is fe sa om as
  9. fido: con C esso = fido concesso - risolto da: dy am is sa om dn fe as ci st
  10. là porta, e redigerà, LF, ORD = la portaerei Gerald Ford - risolto da: fe om dn is as am sv
  11. sta TINO: datene O = statino d'ateneo - risolto da: sa as is fe am le om dn ci
  12. fetta di, soppressa TA = fetta di soppressata - risolto da: am st fe om as
  13. messe R, D e L fa uno = Messer del Fauno - risolto da: dy am is sv sa st ci fe dn le as om
  14. qual amano? = «Qua la Mano» - risolto da: om as am is sa sv fe dn
  15. t'empì d'Urì = tempi duri - risolto da: as le om am is ci fe dn sv
  16. te lede schermo? te! = tele d'Escher note - risolto da: sv ci is le fe as sa om am
  17. chi ama te? Alvar! = chiamate al VAR - risolto da: ci sa sv om pa am dn st as is le fe
  18. cani colà destate = canicola d'estate - risolto da: le dy st dn fe am sa is sv ci as om
  19. qui ritiro busti = quiriti robusti - risolto da: sv am le dn as ci fe is st om
  20. conoscan alato = cono scanalato - risolto da: is om as ci dn st fe sa am le
- Num. 76: A. manieri v'è là? t'è! = manie rivelate - B. C o P? P, ed è matite = coppe d'ematite  
C. manieri sol t'è? sì! = manie risoltesi D. ti ripara Bi li = tiri parabili (B ti ripara perché fa OMBRA)

## 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. 72

★	Omar
19	Amadeus2, Fermassimo
18	Gli Asinelli, Italo Svevo
16	Due Neuroni
15	Cingar
14	Lo Stiviere
13	Salas
12	SusanaT
10	Leda
7	Pasticca
6	Dyne

### Classifica complessiva (320 giochi)

308	Fermassimo
301	Gli Asinelli
297	Cingar
260	Due Neuroni
258	Superniele
251	Salas
241	Lo Stiviere
232	Amadeus2
193	SusanaT
	seguono altri 8 solutori

# LE GARE DI SOLUZIONE

## il Campionato Autori - 96 giochi

93	Cingar
92	Gli Asinelli
91	Fermassimo
	seguono altri 14 solutori

## le Necronomastiche - 41 giochi

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

## il Chi è - 35 giochi

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

## le Collaborazioni - 26 giochi

★	Fermassimo
25	Gli Asinelli
24	Cingar
	seguono altri 14 solutori

## l'Editoriale - 16 giochi

14	Fermassimo
13	Cingar
	seguono altri 15 solutori

## il Memorial Muscletone - 16 giochi

14	Fermassimo, Gli Asinelli
12	Cingar
	seguono altri 13 solutori

## Memoria Ludens - 16 giochi

★	Cingar
15	Fermassimo
	seguono altri 15 solutori

## l'Autore - 16 giochi

★	Fermassimo
15	Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

## le Crittotennis - 9 giochi

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

## le Crittolive - 8 giochi

7	Supernie, Due Neuron, Cingar,
	Fermassimo, Gli Asinelli, Lo Stiviere
	seguono altri 10 solutori

## l'Ars Laconica - 8 giochi

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

## all'Antica Mescita - 8 giochi

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

## Cunctator Obscurus - 6 giochi

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

## le Edipocritto - 5 giochi

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

## o Famo Strano - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

## le Cinecritto - 5 Giochi

★	Amadeus2, Fermassimo, Due Neuron,
	Salas, Lo Stiviere, Omar
	seguono altri 7 solutori

## l'Anima in Gioco - 4 giochi

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



# CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 77