



# CRITTOGRAFIE

*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 84 - 6 LUGLIO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 84 - 6 luglio 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

10 luglio: termine invio a frase V tappa

10 luglio: termine invio soluzioni n. 79

13 luglio: pubblicazione numero 85

17 luglio: termine invio soluzioni n. 80

24 luglio: termine invio soluzioni n. 82

31 luglio: termine invio soluzioni n. 83

7 agosto: termine invio soluzioni n. 84

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 «Piccolo Mondo» di Alex Brunetti.

# I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Manuela (Manuela Boschetti)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Cortesi lettori, eccoci al numero 84, con il quale superiamo, con la consueta e inesorabile puntualità, la metà dell'anno. Anche questo fascicolo propone tutti gli appuntamenti ormai abituali della rivista, a cominciare dal Campionato Autori, che continua il proprio cammino tappa dopo tappa grazie all'impegno dei nostri instancabili collaboratori. Non manca naturalmente una nuova serie di venti giochi, volutamente non eccessivamente impegnativi, così da non surriscaldare ulteriormente le meningi in queste giornate già particolarmente afose. Inoltre, siamo lieti di pubblicare il resoconto del primo Convivio Piceno-Aprutino, piacevole occasione d'incontro tra amici dell'enigmistica, corredato dalle cronache che Manuela e Ætius hanno cortesemente voluto inviarci e che ringraziamo di cuore per il gradito contributo. E ora vogliamo augurarvi, come sempre, una buona lettura e... via con le soluzioni!

1. Crittografia sinonimica correlativa 4 1: 5, 3 1 = 2 6; 2 4

**STOPDITE**

*Selenius*

# IL CHI È



## Ambientalismo

2. Crittografia perifrastica onomastica 1 1, 1 1, 1 1: 2 1 5 = 6 8

**IMB.IGLIANO SUA .AES.À**

*Pasticca*

3. Crittografia a frase onomastica 5, 5 2 1! = 7 6

**I GIARDINI DI ALESSANDRO**

*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 1'1/1'1/7 1: 5 = 6 11

**.OTTI**

*Selenius*

5. Crittografia sinonimica onomastica 2 1 2, 5 = 6 4

**RUDICHI**

*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



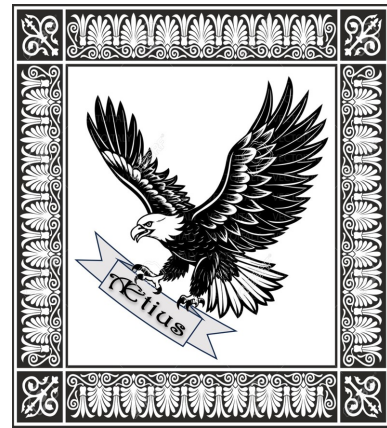
6. Crittografia a frase a metatesi 6 4 = 5 5

### MIRANDO VILIGELMO

*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 perifrastica 5 2: 4 2 2 = 3 6 6

### MESSINSCENA INGANNE..LE

*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



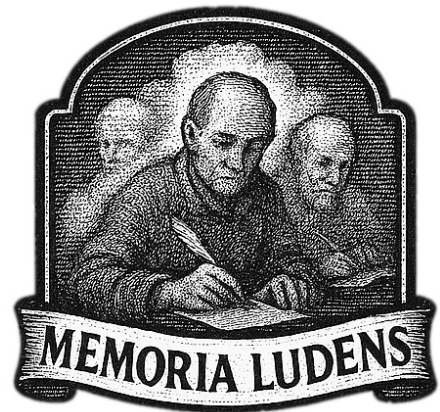
8. Crittografia sinonimica 1 2 5 2 2 = 6 6

### DI.COLO

*SusanaT*

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 1 3 4 1 5 2 = 6 10

### PIA

*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.

# IL I CONVIVIO ENIGMISTICO PICENO-APRUTINO



il gruppo dei partecipanti

## La cronaca di Manuela

Il Gruppo Enigmistico "GLI EDIPICENI" ha organizzato a Cupra Marittima il 27 giugno il 1° Convivio Enigmistico Piceno-Aprutino. Il convivio promosso da Ætius, Eler, Evanescente, Il Teramano e Nolanus ha riportato l'enigmistica classica nelle Marche dove probabilmente era dal congresso di Ancona del 1954 che non approdava.

Il giorno prima del convegno siamo stati accolti con vera cordialità dal gruppo degli Edipiceni che hanno organizzato, per chi è arrivato prima, una visita al Parco Archeologico Naturalistico, conosciuto fin dagli studi umanistici settecenteschi, che documenta una realtà insediativa che dall'età preromana giunge fino all'età romana imperiale e post-antica. E dopo la visita, cena al Morrison's Pub dove abbiamo mangiato una pizza deliziosa e chiacchierato con vecchi e nuovi amici in allegria. Il Convivio è stato allestito in una posizione incantevole, al ristorante Primo Sole, su una collina da cui abbiamo goduto di una vista meravigliosa del mare davanti a noi e del Borgo Medievale di Marano, la Cupra Alta a ridosso della costa.

Dopo l'aperitivo abbiamo dovuto metterci alla prova con la gara solutori. Tre quarti d'ora di competizione serrata da cui è emerso vincitore Papaldo che ha sbaragliato la concorrenza. Il modulo era piuttosto complicato, con un rebus che non è stato risolto da nessuno dei solutori.

Dopo la gara abbiamo gustato un pranzo veramente appetitoso con parecchie prelibatezze locali come i fegatini con le uova o i maccheroncini al ragù che mi fanno venire ancora l'acquolina in bocca, al solo ricordo. Durante il pranzo sono stati premiati i lavori pre-simposio i cui risultati sono in questa stessa pagina, dove troviamo anche dei nuovi autori fra i premiati, insieme ai "soliti noti" e bravi enigmisti.

Alla fine del pasto, terminate le premiazioni, siamo stati coinvolti in un gioco veramente divertente: i rebus animati. Parenti e amici degli organizzatori si sono prestati a diventare protagonisti di varie situazioni, tra il comico e il drammatico, ed hanno dato vita ad una gara molto piacevole e divertente.

Come sempre però le cose belle finiscono. Siamo tornati a casa contenti di aver conosciuto nuovi amici e rivisto vecchie conoscenze, con l'aspettativa di rivederci il prossimo anno.

## RISULTATI CONCORSI

### Frase anagrammata

1	Noc
2	Pasticca
3	Fenicia

### Breve a schema

1	Brown Lake
2	Fatù
3	Moreno

### Crittografia

1	Excalibur
2	Maxibambi
3	Atlante

### Rebus

1	Clava
2	Pasticca
3	Facso

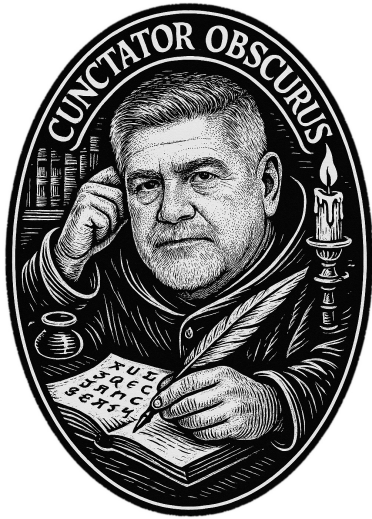
## Modulo Crittografie

Il modulo di 6 giochi pubblicato dalla rivista e dedicato ai partecipanti al Convivio non ha avuto solutori totali a causa dell'elevatissima difficoltà del n. 2. Premiamo però Manuela che ha inviato le soluzioni degli altri 5 giochi. Nella riproposizione del gioco incriminato a tutti i lettori, Omar ha inviato il modulo completo lunedì alle 14:54: complimentoni e un premio anche per lui!

Soluzioni

1. pigli E: dice ni = gli Edipiceni
2. R ivi era M: archi Gian à = riviera marchigiana (Bosco = Gianfabio Bosco, yumi = archi giapponesi)
3. albero se elidi - amen! - I = albe rosee; lidi ameni
4. chi e? TI pesca, rate R A mo = Chieti, Pescara, Teramo
5. v'è l'O: Ciarrocchi = veloci arrocchi
6. Fiera delle Marche

## CUNCTATOR OBSCURUS



10. Crittografia 2 8 – 3! – 2 4 = 7 6 1'5

### MEMEMORE

*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



11. Crittografia 3 6: 2 1'1 = 7 6

### T.TAN.

*Papul*

12. Crittografia mnemonica 3 7 3 7

### ANNOIARE L'ESPERTA

*Salas*

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

## 'O FAMO STRANO



13. Crittografia perifrastica a scambio di consonanti 5 4, 6 1'1 = 5 12

### E T TRO CANTOR E

*Mezzaluna*

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 EDIPOCRITTO



14. Crittografia sinonimica 2 1? 6: 1? 1 1, 1 1! = 1'4 2 7

### PA.ESCHI

*Selenius*

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.

# 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:

13/7	numero 85, a Frase 5 <sup>a</sup> tappa	10/8	numero 89, Pure 6 <sup>a</sup> tappa
20/7	numero 86, Sinonimiche 5 <sup>a</sup> tappa	17/8	numero 90, Mnemoniche 6 <sup>a</sup> tappa
27/7	numero 87, Sillogistiche 5 <sup>a</sup> tappa	24/8	numero 91, a Frase 6 <sup>a</sup> tappa
3/8	numero 88, Perifrastiche 6 <sup>a</sup> tappa	31/8	numero 92, Sinonimiche 6 <sup>a</sup> tappa

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

Il quinto appuntamento delle mnemo incorona Noc, che chiude in testa a quota 8½ insieme al Matuziano. Alle loro spalle Leda guida il terzetto degli 8 punti completato da Amadeus2 e dal Valtellinese, mentre Marluk e Cunctator si attestano a 7½. Più raccolto il gruppo conclusivo, con Pasticca, Salas e Cardin tutti a quota 7. Una tappa equilibrata, nella quale il livello medio resta elevato e diversi protagonisti riescono a mantenersi nelle posizioni di vertice senza che emerga una fuga vera e propria.

Dopo cinque prove cambia il panorama della specialità: Il Valtellinese viene raggiunto al comando da Noc e dal Matuziano, formando un terzetto di testa a 39½, con Leda immediatamente alle spalle a 39. Marluk e Cunctator rimangono pienamente agganciati alla corsa, mentre il gruppo inseguitore conserva ancora margini per rientrare nelle ultime tre tornate. Gli equilibri iniziano a prendere forma, ma la graduatoria lascia ancora spazio a possibili sviluppi.

Nel campionato assoluto, giunto alla ventettesima prova sulle quarantotto in programma e già costruito sui tre migliori risultati per ciascuna tipologia, Leda conserva il comando incrementando leggermente il proprio bottino. Marluk resta in scia, mentre Il Matuziano continua ad avvicinarsi consolidando il terzo posto. Pasticca mantiene saldamente la quarta posizione; alle sue spalle Salas supera Cardin e Noc continua la propria risalita. Pur delineandosi con crescente nitidezza il gruppo dei protagonisti della stagione, il lungo tratto ancora da percorrere invita a considerare tutt'altro che chiusi i giochi.

## Mnemoniche - 5ª Tappa

15. Crittografia mnemonica 2 5 8

### TETRO GIAMBO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 84/2026

*Noc*

16. Crittografia mnemonica 5 2 10

### FRANKENSTEIN

2° classificato Campionato Autori Crittografie 84/2026

*Il Matuziano*

17. Crittografia mnemonica 7 5 12

### BODY SHAMING

3° classificato Campionato Autori Crittografie 84/2026

*Leda*

18. Crittografia mnemonica 2 5 2 6!

### DA FERMI SIAMO ESATTI

*Amadeus2*

19. Crittografia mnemonica 4 2 9

### SFACCETTARE

*Il Valtellinese*

20. Crittografia mnemonica 4 3

### IL SEDENTARIO

*Marluk*

## Classifica Mnemoniche - 5ª Tappa

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

## Classifica assoluta - 27 Tappe

146½	Leda
144	Marluk
143	Il Matuziano
133½	Pasticca
131½	Salas
124½	Cardin
123	Noc
112	Cunctator
104½	SusanaT, Ætius

## Campionato Perifrazistiche - 5 Tappe

40	Leda, Marluk
38	Noc
37½	Cunctator
37	Pasticca
36½	SusanaT
36	Salas

## Campionato Pure - 5 Tappe

40½	Leda
39	Marluk, Il Matuziano
37	SusanaT
35½	Salas
34½	Pasticca

## Campionato Mnemo - 5 Tappe

39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
39	Leda
37½	Marluk
36	Cunctator
34½	Cardin

## Campionato a Frase - 4 Tappe

32	Leda
31½	Marluk
30½	Il Matuziano
30	Il Valtellinese
29½	Ætius
29	Fermassimo, Salas

## Campionato Sinonimiche - 4 Tappe

32	Noc
31½	Leda
31	Il Matuziano, Marluk
30	SusanaT
29	Pasticca

## Campionato Sillogistiche - 4 Tappe

32½	Leda
32	Marluk
31½	Pasticca, Il Matuziano
27½	Cardin
22½	Salas

# LXXVI Congresso Enigmistico e 46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni, 17-20 settembre 2026

## Terzo comunicato

### PROGRAMMA

#### Giovedì 17 settembre

ore 18:00 - Registrazione dei partecipanti e bando dei concorsi estemporanei

ore 20:00 - Cena. A seguire: intrattenimento enigmistico a cura di *Azimuth*

#### Venerdì 18 settembre

ore 10:00-16:00 - Gita alla Cascata delle Marmore e al Lago di Piediluco, con pranzo a buffet presso l'Hotel "Miralago" di Piediluco<sup>1</sup>

ore 16:30 - Gara solutori isolati

ore 17:30 - Spazio B.E.I.

ore 18:30 - Gara solutori "*La Settimana Enigmistica*"

ore 20:00 - Cena. A seguire: intrattenimento enigmistico a cura di *Bardo*

#### Sabato 19 settembre

ore 10:30 - Spazio *Penombra*

ore 11:30 - Gara solutori a... ternø

ore 13:00 - Pranzo libero

ore 14:30 - **Convegno A.R.I.:** Seduta tecnica - Modifiche allo Statuto dell'Associazione - Rendiconti 2024 e 2025 - Iniziative 2026

ore 16:30 - Coffee break

ore 17:00 - Premiazioni del "Play Off *Leonardo* 2025-2026" - Consegna del "Trofeo A.R.I. 2026" - Premiazioni dei "Concorsi *Leonardo* 2026"

ore 18:30 - Gara solutori "*Rebus A.R.I.*"

ore 20:00 - Cena. A seguire: premiazioni dei concorsi congressuali e premiazioni, a cura de *La Settimana Enigmistica*, dei concorsi "Brighellino" e "Briga e La Brighella"

#### Domenica 20 settembre

ore 10:00 - Premiazioni delle gare solutori ed estemporanee

ore 12:00 - Buffet di chiusura e arrivederci a...

Il Comitato organizzatore

---

<sup>1</sup> Coloro che intendono partecipare alla gita e al pranzo dovranno comunicarlo all'indirizzo e-mail [congressoenigmistico2026@gmail.com](mailto:congressoenigmistico2026@gmail.com) **entro il 30 luglio 2026**. Il costo del pullman è di € 15,00 a persona. Il costo del pranzo a buffet è di € 35,00 a persona. I suddetti importi dovranno essere corrisposti il giorno dell'arrivo in hotel al membro del Comitato organizzatore che effettuerà la registrazione.



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.

## 5° Concorso frase anagrammata “Il tormentone del Pasticca”

Anagrammiste/i, pensavate che vi avremmo lasciate/i senza lavoro, in questi mesi caldi? E invece, puntualmente, torna anche quest'anno il nostro concorso basato sul verso di una super- ascoltattissima canzone. La frase da anagrammare scelta per l'edizione 2026 è la seguente, tratta dal famoso brano “La testa gira” di Anitta, Emis Killa e Fred De Palma :

"NON MI DISTURBARE, MI STO CHILLANDO IN UNA SUITE"

- Ogni Autore potrà concorrere con al massimo due lavori che andranno inviati a mezzo e-mail entro il 13 settembre a [g.picciani@libero.it](mailto:g.picciani@libero.it)
- Gli anagrammi trasmessi dovranno essere in relazione, anche fantasiosa e irriverente, con la frase madre.
- Nella seconda metà di settembre i lavori pervenuti a *Il Flautista*, che fungerà da segretario, saranno valutati anonimi da una giuria composta da *Spoon Down*, *Nelli*, *Oleandra* e *Pasticca*.
- I premi in palio attribuiranno medaglie alle cinque migliori frasi di autori diversi.

Buon lavoro e auguri di una scoppiettante estate da  
Il Flautista, Nelli, Oleandra, Pasticca e Spoon Down.

# LE SOLUZIONI DEL N. 78

1. le Gi: oniromane = legioni romane - risolto da: ci fe le as is st sa am om dn
2. Febo Conti - risolto da: is dn pa st ci as am sv le sa fe om
3. Luc à giurato = Luca Giurato - risolto da: sa le as ci am dn fe is om pa sv
4. Z è U: dia raya = Zeudi Araya - risolto da: is st ci fe am pa sa dn as om sv
5. al ber do tavoli = Alberto Davoli - risolto da: om is dy st sv le sa pa fe am dn as ci
6. un italico ideale = unità elicoidale - risolto da: am sv pa
7. m'assali evitante = massa lievitante - risolto da: pa ci dn om fe le st am sv as is sa
8. MU si cavi, va L: diana = musica vivaldiana - risolto da: st fe dn ci is le am pa om sv as sa
9. tonico R dia lì = toni cordiali - risolto da: sa as dn om ci sv le st is am fe
10. Leda: C ce so! = led acceso - risolto da: fe as st ci dn om le is am sa
11. F: coniano = fico nano - risolto da: le fe as am
12. unse medici lì? e già! = un seme di ciliegia - risolto da: sv le dn om fe ci am as sa is st
13. quindi ci pari = quindici pari - risolto da: dn as ci fe sv st am om le
14. là LI c'è? A L è! = «La Liceale» - risolto da: st le am sa ci dn sv is fe as om
15. sù, lo sgrana rio = silos granario - risolto da: is am sa as ci fe le st dn om pa
16. chi ama temute = chiamate mute - risolto da: as am sv st dn om ci sa dy le fe pa is
17. chi a Rodi citò re = chiaro dicitore - risolto da: sv dy am as dn st ci le sa om is pa fe
18. d'Edi carte? sì! = dedicar tesi - risolto da: om st sa dn fe as ci sv am le
19. tributo gol è? sì! = tribù togolesi - risolto da: le dn fe sa om as ci am sv
20. prete stop, là usi bile = pretesto plausibile - risolto da: dn st le as is sv am fe sa ci 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. 78

★	Amadeus2
19	Fermassimo, Gli Asinelli
18	Cingar, Leda, Omar, Due Neuroni
17	Salas
16	SusanaT, Lo Stiviere
15	Italo Svevo
10	Pasticca
3	Dyne

## Classifica ★

11	Fermassimo
7	Gli Asinelli, Amadeus2
5	Cingar, Omar
	seguono altri 4 solutori

## Classifica complessiva (440 giochi)

422	Fermassimo
412	Gli Asinelli
406	Cingar
348	Amadeus2
344	Due Neuroni
337	Salas
329	Lo Stiviere
284	SusanaT
258	Superniele
254	Italo Svevo
243	Omar
221	Leda
147	Pasticca
	seguono altri 4 solutori

# LE GARE DI SOLUZIONE

## il Campionato Autori - 132 giochi

127	Gli Asinelli
126	Fermassimo, Cingar
106	Amadeus2
102	Due Neuroni

## le Necronomastiche - 53 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
52	Gli Asinelli, Due Neuroni
46	SusanaT
40	Amadeus2

## il Chi è - 49 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
46	Salas
44	Lo Stiviere
43	Due Neuroni

## le Collaborazioni - 36 giochi

★	Fermassimo
34	Gli Asinelli
32	Cingar
26	Salas, Amadeus2, Due Neuroni

## l'Editoriale - 22 giochi

19	Fermassimo
17	Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli
14	Salas

## il Memorial Muscletone - 22 giochi

18	Fermassimo
17	Gli Asinelli, Amadeus2
16	Cingar

## Memoria Ludens - 22 giochi

21	Cingar
20	Fermassimo
19	Gli Asinelli

## l'Autore - 22 giochi

★	Fermassimo
21	Gli Asinelli
18	Salas

## le Crittotennis - 13 giochi

★	Cingar, Due Neuroni
12	Amadeus2, Lo Stiviere, Gli Asinelli,
	Fermassimo

## le Crittolive - 11 giochi

10	Cingar, Fermassimo,
9	Due Neuroni, Gli Asinelli, Lo Stiviere
8	Amadeus2

## l'Ars Laconica - 11 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
9	Cingar, Amadeus2
8	Leda

## le Cinecritto - 11 Giochi

★	Amadeus2, Omar, Fermassimo, Lo Stiviere
10	Due Neuroni, Salas, Gli Asinelli

## all'Antica Mescita - 9 giochi

★	Due Neuroni, Cingar, Fermassimo
8	Amadeus2, Leda, Gli Asinelli, Cingar
7	Lo Stiviere

## le Edipocritto - 8 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
7	Amadeus2, Due Neuroni
6	Salas, Lo Stiviere

## le Edipocritto - 7 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
6	Amadeus2, Lo Stiviere, Due Neuroni
5	Superniele, Salas

## 'o Famo Strano - 6 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar
4	Due Neuroni, Amadeus2, Superniele

## l'Anima in Gioco - 6 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar, Amadeus2
4	Italo Svevo, Superniele, SusanaT, D. Neuroni



