

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 87 - 27 LUGLIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 87 - 27 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

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

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

31 luglio: termine invio perifrastiche VI tappa

31 luglio: termine invio soluzioni n. 83

3 agosto: pubblicazione numero 88

7 agosto: termine invio soluzioni n. 84

14 agosto: termine invio soluzioni n. 85

21 agosto: termine invio soluzioni n. 86

28 agosto: termine invio soluzioni n. 87

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 sul dipinto «Guernica» di Pablo Picasso.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

La Scimmia (Marco Di Summa)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Amici enigmisti, ogni crittografia racconta una storia diversa. Ce ne sono alcune che si lasciano risolvere quasi d'istinto e altre che richiedono pazienza, tentativi e magari qualche salutare ripensamento. Talvolta basta un dettaglio per imboccare la strada giusta; altre volte la soluzione arriva soltanto dopo aver cambiato completamente punto di vista. È anche questa alternanza di difficoltà, intuizione e perseveranza a rendere così coinvolgente il nostro passatempo e a fare in modo che ogni gioco sappia regalare soddisfazioni diverse a seconda della sensibilità e dell'esperienza di ciascun solutore.

Anche il numero odierno segue questo spirito, proponendo venti nuove crittografie affiancate dalle rubriche che accompagnano ormai con regolarità la vita della rivista. Alcuni giochi potranno forse apparire più immediati, altri richiederanno qualche minuto in più di riflessione, ma ci auguriamo che tutti riescano a offrirvi quel piccolo piacere che nasce quando un'intuizione si trasforma, finalmente, nella soluzione corretta.

Non ci resta quindi che lasciarvi alle pagine che seguono, con l'augurio di trascorrere qualche piacevole momento in compagnia dell'enigmistica. Buona lettura e, come sempre, buone soluzioni!

1. Crittografia mnemonica 4 10

BUCO CAPACE

Selenius

IL CHI È



Fisici

2. Crittografia perifrastica onomastica 1 3: 1 1 7, 1 3'1, 1 2 = 11 10

..ANDE MONOVO.UME

Selenius

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 3 3 5 = 6 5

STAVI TRA GLI IMMOBILI

Salas

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 sinonimica onomastica 1'1 1? 3: 2! = 3 5

FAMI

Selenius

5. Crittografia sinonimica a scambio di vocali onomastica 2 4: 2 2 1 1 = 6 6

SOPRACALZASSI

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 $4\ 4 = 4\ 4$

CANDELOTTO VALIDO

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.

EXHAUSTUS EST



7. Crittografia $2\ 1\ 1\ 1, 3\ 1'1 = 6\ 4$

ARO

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.

L'ARS LACONICA



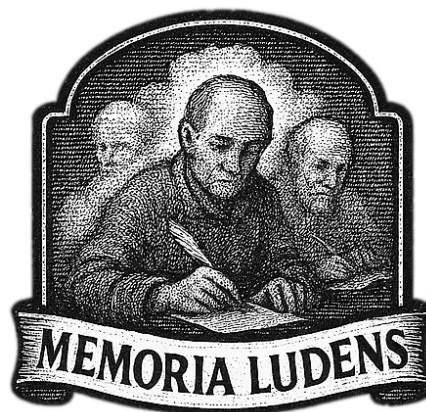
8. Crittografia sinonimica $3-2: 6\ 1'1 = 4\ 9$

PRES.DIO

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



9. Crittografia sinonimica $(1\ 5\ 7?!)\ 5 = 9\ 2\ 7$

FLEMMATI.O

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 contributi che continuano a offrire spunti di interesse.

Anche per questa sezione è prevista la consueta 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:

3/8	numero 88, Perifrastiche 6 ^a tappa
10/8	numero 89, Pure 6 ^a tappa
17/8	numero 90, Mnemoniche 6 ^a tappa
24/8	numero 91, a Frase 6 ^a tappa

31/8	numero 92, Sinonimiche 6 ^a tappa
7/9	numero 93, Sillogistiche 6 ^a tappa
14/9	numero 94, Perifrastiche 7 ^a tappa
21/9	numero 95, Pure 7 ^a tappa

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

Il quinto turno delle sillogistiche sorride a Marluk, che conquista il miglior rendimento di giornata con 8 punti, affiancato da Amadeus2 e Leda. Pasticca e SusanaT si collocano subito alle loro spalle con 7½, mentre Il Matuziano chiude a quota 7. Salas e Noc seguono a 6½, completando una graduatoria che conferma valori piuttosto ravvicinati e un livello medio ancora una volta elevato. Una tappa che consolida gli equilibri emersi nelle ultime settimane e mantiene apertissima la corsa ai posti di vertice.

Con cinque appuntamenti disputati, la graduatoria della sezione vede Leda conservare il comando con 40½ punti davanti a Marluk (40) e Pasticca (39). Il Matuziano rimane pienamente a contatto con il trio di testa, mentre Salas consolida la quinta posizione. A tre prove dal termine iniziano ormai a delinearsi gli autori destinati a recitare un ruolo da protagonisti nella specialità, anche se le posizioni di vertice restano ancora tutte da definire.

Nel campionato assoluto, arrivato alla trentesima prova sulle quarantotto previste e già costruito sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda mantiene il comando a quota 147½, con Marluk che continua a ridurre il margine e Il Matuziano sempre saldo sul terzo gradino. Pasticca difende la quarta posizione, mentre la lotta per le piazze immediatamente successive resta molto serrata. Il gruppo dei principali protagonisti della stagione appare ormai ben delineato, pur lasciando ancora spazio a qualche significativo assestamento nelle fasi conclusive.

Sillogistiche - 5ª Tappa

10. Crittografia sillogistica 2 5 1 1 = 4 3 2

AN.MO .UPO E TRI.TE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026

Marluk

11. Crittografia sillogistica 5 1: 6 = 5 7

SOMMI.À DEL PALAZZO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026

Amadeus2

12. Crittografia sillogistica 2 3 4 = 5 4

TEN..IA

3° classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026

Leda

13. Crittografia sillogistica 2 1 6? 4! = 6 7

AVARNIA

Pasticca

14. Crittografia sillogistica 6 1'2 3 = 6 6

R..O

SusanaT

15. Crittografia sillogistica 2 1'1: 1 8 2 = 7 8

PUN.O

Il Matuziano

Classifica Sillogistiche - 5ª Tappa

8	Marluk, Amadeus2, Leda
7½	Pasticca, SusanaT
7	Il Matuziano
6½	Salas, Noc

Classifica assoluta - 30 Tappe

147½	Leda
145	Marluk
143½	Il Matuziano
134	Pasticca
131½	Salas
131	Noc
124½	Cardin
114	Cunctator
112	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 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 - 5 Tappe

40	Leda
39	Marluk
37½	Il Matuziano
36½	Il Valtellinese
35½	Salas, SusanaT
35	Ætius, Noc

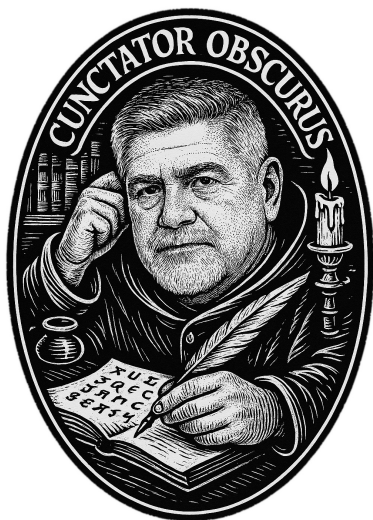
Campionato Sinonimiche - 5 Tappe

40	Leda
39½	Noc, Il Matuziano
39	Marluk
37½	SusanaT
36½	Pasticca

Campionato Sillogistiche - 5 Tappe

40½	Leda
40	Marluk
39	Pasticca
38½	Il Matuziano
29	Salas

CUNCTATOR OBSCURUS



16. Crittografia a frase 4 1'7 = 7 5

ILLUSTRERÀ BRANCHE

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



17. Crittografia perifrastica 1: 3 5? 2, 1'1! = 6 7

AN.ENATO FIDATO

Papul

18. Crittografia a frase 5 4 5 7 = 9 2 10

ALLA ZILLI PARLAN DI SCAFI

Cardin

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

LE CRITTOLIVE



19. Crittografia 3 7, 1 1 1 = 8 2 3

VESTANO

La Scimmia

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. Immane la gara di soluzione collegata.

'O FAMO STRANO



20. Crittografia 7 7 1 1 = 7 2 7

IL CRATTERE NON È UNIFORME (anomalo)

Selenius

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

LE SOLUZIONI DEL N. 82

1. mi vien da rider! - risolto da: om ci fe am le as
2. al domo NTA, no? = Aldo Montano - risolto da: am is ci fe om sa sv dy as st le dn
3. dà N I: è lega rozzo = Daniele Garozzo - risolto da: am is dn as le ci om dy sa fe st sv
4. CR: login? Z/B urga! = Carlo Ginzburg - risolto da: as le sv om am st is ci dy sa dn fe
5. Cam: illo ruini! = Camillo Ruini - risolto da: sa is ci dn as sv le fe dy st om am
6. là daremo TAN = landa remota - risolto da: fe dy st ci as dn am om
7. falli R E: miser a mente = fallire miseramente - risolto da: le ci st fe sa dy om am as dn
8. B: ellissi, ma S or presa = bellissima sorpresa - risolto da: dy le om as sv fe pa ci sa am is dn
9. S corte con gel a te = scorte congelate - risolto da: dy st pa sa am dn sv le ci fe is om as
10. pro S? eccome: rotto! = prosecco Merotto - risolto da: am dn as sa fe le - varianti accettate: prosecco Ciroto (st om pa sv is ci)
11. v'è C, chiama tassa = vecchia matassa - risolto da: sa dy sv le fe dn as pa om st ci is am
12. t'assitano N e S per TO = tassista non esperto - risolto da: st is sv as sa am pa fe le om dn ci
13. picchi e stivi dical DO = picchi estivi di caldo - risolto da: om as ci st is le sa fe dn am
14. è M? Noc a TS: è R! = «Resta con Me» - risolto da: fe am le sa dn as om ci sv
15. G: agé? sì, l'arante = gag esilarante - risolto da: as st fe le sv am ci dn om sa
16. G A rati, rati S S: ima = gara tiratissima - risolto da: om am st is dn sv sa as fe dy ci le
17. sta/dì a recarci nomi = stadiare carcinomi - risolto da: am le sv as om fe ci sa
18. venti? A lì sei! = venti alisei - risolto da: le as sa ci st om fe dn sv am
19. con T rada infesta = contrada in festa - risolto da: om as am ci le fe st
20. l'U ci dà - recande lì E - RI = lucidare candelieri - risolto da: om is am ci as sa st dn sv le 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. 82

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

Classifica ★

13	Fermassimo
9	Gli Asinelli, Amadeus2
7	Omar

Classifica complessiva (499 giochi)

479	Fermassimo
467	Gli Asinelli
462	Cingar
406	Amadeus2
390	Due Neuroni
388	Salas
375	Lo Stiviere
316	SusanaT
300	Italo Svevo, Omar
258	Superniele
265	Leda
164	Pasticca
140	Dyne
126	Mikiller

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 150 giochi

145	Gli Asinelli
144	Fermassimo
142	Cingar
124	Amadeus2

le Necronomastiche - 59 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
58	Gli Asinelli, Due Neuron
51	SusanaT
46	Amadeus2

il Chi è - 55 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
52	Salas
50	Lo Stiviere
49	Due Neuron

le Collaborazioni - 42 giochi

★	Fermassimo
39	Gli Asinelli
38	Cingar
37	Salas, Amadeus2

l'Editoriale - 25 giochi

22	Fermassimo
20	Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli
16	Salas

Memoria Ludens - 25 giochi

24	Cingar
23	Fermassimo
21	Gli Asinelli, Due Neuron

l'Autore - 25 giochi

★	Fermassimo
24	Gli Asinelli
21	Salas

il Memorial Muscletone - 24 giochi

20	Fermassimo
19	Gli Asinelli, Amadeus2
18	Cingar

le Crittotennis - 14 giochi

★	Cingar
13	Due Neuron, Amadeus2
12	Lo Stiviere, Gli Asinelli, Fermassimo

le Crittolive - 13 giochi

12	Cingar, Fermassimo,
11	Due Neuron, Gli Asinelli
10	Lo Stiviere, Amadeus2

le Cinecritto - 12 Giochi

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

l'Ars Laconica - 12 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
10	Cingar, Amadeus2
9	Leda

all'Antica Mescita - 12 giochi

★	Cingar, Fermassimo
11	Due Neuron, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli,
	Salas
10	Lo Stiviere

le Edipocritto - 9 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
8	Amadeus2, Due Neuron
7	Salas, Lo Stiviere

Cunctator Obscurus - 8 giochi

★	Cingar
7	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda
6	Amadeus2

o Famo Strano - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
6	Cingar

l'Anima in Gioco - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
6	Cingar, Amadeus2

CRITTOGRAFIE

