

CRITTOGRAFIE



Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 9 - 1 SETTEMBRE 2013

Crittografie

Numero 9 - 1 settembre 2013

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione

Laura Adami (picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedina)

Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

Invio Giochi: giochi@crittografie.com

Soluzioni: soluzioni@crittografie.com

Redazione: redazione@crittografie.com

Direttore: selenius@crittografie.com

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

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

23 settembre: termine invio giochi per n. 10

29 settembre: termine invio soluzioni n. 9

1 ottobre 2013: uscita n. 10

Publicazione enigmistica mensile gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. Gli eventuali contributi verranno interamente destinati al monte premi delle gare proposte. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche se non concordate con gli autori stessi.

Gli autori che volessero proporre una propria rubrica o un riquadro tematico di propri giochi sono pregati di contattare la redazione.

Grafica di Selenius.

In copertina: composizione basata sull'opera "Journey to Tradeless Nirvana" di Lala Ragimov.

l'Editoriale

Riprendiamo le pubblicazioni dopo la lunga pausa estiva con un numero ricco di giochi, e ancora una volta con qualche osso duro in più in vista della volata finale.

Il livello delle collaborazioni è tutto sommato buono e ogni mese qualche nuovo autore si affaccia su queste pagine. Nelle prossime settimane sarà terminato il collaudo e reso disponibile a tutti, attraverso il nostro sito web, il sistema della Lavagna Autori rinnovato e, parlando da autore, estremamente pratico, consentendo di creare, archiviare in diverse cartelle e spedire ai giudici le proprie crittografie e di poter scrivere e ricevere commenti per ogni singolo gioco. Ma le parole non rendono appieno le potenzialità di questo sistema: dunque pazientate fiduciosi e presto lo potrete vedere allopera.

Un'altra idea in gestazione è quella del "sondaggione" sui contenuti della rivista, che sarà pronto fra ottobre e novembre. Con esso chiederemo a voi lettori che cosa vi piace e che cosa no, rubrica per rubrica, con ampio spazio per i commenti, i suggerimenti e le richieste. Studiando le vostre indicazioni potremo adeguare meglio la rivista del prossimo anno alle vostre preferenze.

Per concludere, questo mese scadrà l'invio delle soluzioni per il fascicolo Speciale Estate. Non includeremo le soluzioni nel numero 10, che lo accrescerebbero di sei pagine, ma prepareremo una versione speciale del fascicolo con soluzioni e commenti. Data la scadenza fissata al 26 settembre e la mole di giochi da controllare, l'uscita è prevista dopo il numero 10, nelle prime settimane di ottobre. I punti ottenuti saranno, come annunciato, validi per la classifica Supersolutore.

Buona lettura!

1. Crittografia sinonimica 3 4 1 4 = 4 8

TRANS.T

Selenius

il Sommario

- 3 Editoriale
- 4 il Sommario
- 4 i Collaboratori
- 5 l'Anima in Gioco
- 6 Numi dell'Olimpo!
- 7 Il Valtellinese
- 7 Crittografie
- 7 l'inedito di Muscletone
- 8 sotto la Lente di Snoopy
- 9 il Campionato Autori
- 11 la Gara Tematica
- 12 dal Cilindro di Snoopy
- 12 il Memorial Muscletone
- 13 Spazio B.E.I.
- 14 Comunicato Convegno ARI
- 15 i Giochi da Facebook
- 15 le Rifiutate
- 16 la Ri-Vista di Moise
- 16 Anagramma Simposio Veneto
- 17 le Gare di Soluzione
- 21 le Soluzioni del n. 8

i Collaboratori

Laura Adami (picaflor)
Nicola Aurilio (Ilion)
Luciano Bagni (Klaatu)
Letizia Balestrini (Leti)
Alfredo Baroni (Bardo)
Riccardo Benucci (Pasticca)
Fulvio Bergamo (Paperoga)
Marco Blasi (Il Cozzaro Nero)
Alex Brunetti (Selenius)
Ezio Ciarrocchi (Aetius)
Sebastian Comelli (Comma)
Donato Continolo (Papul)
Pietro Cusenza (Elimo)
Maria Gabriella Di Iullo (Leda)
Alberto Di Janni (Black Ribbon)
Amedeo Di Maio (Amadeus2)
Sandro Di Sabatino (Forum)
Franco Fausti (Lo Stanco)
Massimo Ferla (Fermassimo)
Daniele Frontoni (Superniele)
Emilia Galletti (AereA)
Evelino Ghironzi (Piquillo)
Marco Gonnelli (L'Albatros)
Leda & Selenius (Sadomaso)
Massimo Malaguti (Atlante)
Emanuele Miola (Ele)
Paolo Moisello (Moise)
Mauro Navona (Nam)
Federica Pareschi (Tedina)
Enrico Parodi (Snoopy)
Luca Patrone (Il Langense)
Piero Pelissero (Serse Poli)
Salvatore Piccolo (Salas)
Francesco Polizzi (Picchio)
Giuseppe Riva (Pippo)
Ivano Ruffoni (Il Valtellinese)
Domenico Simone (Il Pendolino)
Davide Spione (Day)
Alan Viezzoli (Alan)
Luana & Achille Zanaboni (Nebille)
Marco Zanovello (Pavel)

I giochi di Muscletone (Marcello Corradini) sono gentilmente forniti da Tiberino, che dispone di un vasto archivio del grande maestro scomparso.

L'Anima in Gioco



Ci aveva pensato per tanto tempo, fantasia ne aveva e quando la pagina, il suo sipario, si aprì rimase qualche istante sconcertata. Lei sognava la luce del sole, le voci allegre, gli occhi curiosi e si trovò sotto una lampadina coi moscerini che ci sbattevano addosso, l'aria polverosa di stoffa e uno sguardo di sottocchi che le dovette bastare.

Osservò l'omino che si era già rimesso al lavoro, chino sul tavolo, alle prese con forbici, gesso e un metro intorno al collo. Andava con la mano sicura dell'esperienza, anonimi scampoli di stoffa prendevano forma e curve, li provava e riprovava su una specie di suo simile senza gambe, braccia e viso finché non fosse sicuro del risultato.

Lei si chiese perché mancasse proprio la testa: gambe e braccia va bene, era una questione di misure e con lui non c'era gara. Ma la testa, un volto, quel che dovrebbe dire tutto di chi avrebbe indossato il risultato, perché proprio il volto no?

Trovò la risposta nel vai e vieni di clienti, volti per l'appunto, ognuno con le proprie richieste che spesso non si confacevano alle caratteristiche, e lui sapeva già con chi poteva provare una leggera insistenza e chi, irremovibile, sarebbe poi andato in giro con l'aria da balordo solo per un vestito che non centrava niente. Ogni tanto un sospiro rassegnato, quando gli portavano quei pantaloni, quelli moderni, quelli come diavolo si chiamano, i ginz, sì, loro: senza una piega decente, il giro vita un lontano ricordo, già strappati e consumati e guai a fare l'orlo perbene, doveva apparire smangiato anche quello: già che c'era poteva mica mettere qualche toppa? Per l'estetica, sa com'è.

E l'anima sua rabbriviva a quelle parole, avrebbe voluto farli a striscioline, quei ginz lì, non fosse per il tremendo dubbio che sarebbero stati ancor più graditi a quell'ammasso di gente informe e tutta uguale che ormai popolava il mondo. Al mattino, prima di immergersi fra i suoi tessuti, pareva un altro: riposato e rigenerato fischiettava per la stanzetta in attesa del borbottio della cucucca, altra ospite perenne che esauriva il suo compito quotidiano in un quarto d'ora. Lei cominciava a penare: sapeva d'essere una di quelle difettose e col passare dei giorni i suoi film mentali si ingigantivano; lui era una persona precisa, al limite del maniacale, come richiedeva il suo mestiere. Il massimo della fantasia era aumentare un po' l'imbottitura nelle spalle della giacca nuova di quel povero marito gobbo di rassegnazione, sempre accompagnato da un donnone pettoruto che si dichiarava sua coniuge e la cui principale occupazione era farlo sembrare un po' più dritto, un po' più alto, almeno a guardarlo di fronte, almeno quello. E ogni volta pareva che gli occhi del malcapitato cercassero un pertugio dove nascondersi, sempre più sovrastati da quel quintale di donna che si portava dietro da chissà quanto tempo. Sbuffò, quando li vide approssimarsi all'entrata per l'ennesima volta. La moglie iniziò la solita tiritera con la spavalderia della cliente che ha sempre ragione e non viene mai interrotta. L'artigiano sorrise e disse: "Mi scusi signora, la storia la so di già, mi dia un momento che ho un affare urgente da sistemare". La donna restò interdetta e lo guardò impugnare una matita aguzza. La critto, assopitasi, si sentì pungere e credette che egli avesse deciso di cucire anche lei: sentirsi scrivere la soluzione addosso la ripagò di tutti quei giorni noiosi. Non per niente era una crittografia a sarto.

Sempre vostra.

2. Crittografia a frase a scarto 2 3 7 = 5 6

IL SARTO CON DUE CODE

Tedina

Numi dell'Olimpo!



Il Leone



Torniamo in questo numero ad occuparci delle gesta di Eracle, che come si è detto, per espiare la colpa di aver ucciso in un impeto di follia (causata dalla gelosissima Era) i propri figlioletti, si era messo al servizio del cugino Euristeo, re di Micene. Questi era un uomo assolutamente meno valoroso di Eracle, ed era diventato sovrano in virtù di una profezia di Zeus e di un ennesimo inganno della stessa Era. Essendo infatti Eracle sul punto di nascere, Zeus dispose che il primo discendente di Perseo che avesse visto la luce, avrebbe regnato su Micene; ma anche Euristeo apparteneva alla stirpe di Perseo, per cui Era si recò da Ilizia (dea dei parti) e la convinse ad anticipare la nascita di quest'ultimo. Quindi Euristeo nacque settimino prima del cugino e Zeus dovette mantenere la promessa. Come si è detto Euristeo non era affatto un uomo di valore ed il mito, ponendolo di fronte ad Eracle ne sminuisce a dismisura la personalità. Egli evitava accuratamente di incontrare il cugino

che contattava tramite un messaggero, soprattutto evitava di farlo entrare in città nel timore che potesse conquistarla; si era addirittura fatto costruire una giara di bronzo quale rifugio nel caso avesse dovuto difendersi dall'eroe. Quando ad esempio Eracle, al termine della sua ultima fatica, portò a Micene lo spaventoso cane infernale Cerbero, Euristeo, alla vista dell'animale, si nascose immediatamente nella giara, tanto che l'eroe, non sapendo esattamente cosa farsene di quel mostro che il cugino gli aveva ordinato di catturare, riportò il cane al suo padrone Ade.

La prima delle fatiche si svolse presso Nemea, dove viveva un leone mostruoso, discendente di Tifone e figlio di Echidna e del cane Orto (per cui fratello della Sfinge di Tebe), tutti personaggi che abbiamo già incontrato... Una sorta di famiglia Addams! Questo leone era invulnerabile ed aveva già divorato moltissime greggi ed anche parecchi abitanti del luogo. Viveva in una grotta con due uscite. Eracle iniziò a scagliargli contro le sue micidiali frecce, ma esse non facevano nemmeno il solletico al simpatico animale, poi tentò di colpirlo con la sua clava, ma anche questo non sortiva effetto alcuno, se non quello di farlo rientrare nella sua tana. Allora l'eroe bloccò una delle due uscite, entrò nella grotta e, preso il leone per il collo, lo strangolò (...e ci voleva tanto, caspita!?).

A questo punto va detto per inciso che Eracle non era esattamente un personaggio astuto come Ulisse, tanto per citarne uno, ma era soprattutto un eroe che risolveva con la forza i suoi problemi; però dobbiamo riconoscergli di tanto in tanto una buona vivacità di acume. Ad esempio quando si ritrovò a dover ripulire in un solo giorno le immense ed immonde stalle del re Augia combinò egregiamente intelligenza e forza bruta, deviando il corso di due fiumi ed allagando le stalle medesime. Con la pelle invulnerabile del leone di Nemea dunque, pensò bene di confezionarsi un completino sportivo, ed ebbe pure la prontezza di spirito di u-



sare le affilate unghie della belva per ritagliarselo su misura, dal momento che non vi era proprio altro modo di lacerare quella pelle prodigiosa. Usò anche la testa del leone come elmo e avrebbe sempre portato con sé questi trofei che l'avrebbero più volte salvato nei combattimenti. Dal canto suo Zeus, ammirato dell'impresa, collocò l'immagine del leone nel cielo come "promemoria".

Il vostro scrivano

Paperoga

3. Crittografia 6 2: 2 = 2 2 6

CENE

Paperoga

il Valtellinese

4. Crittografia 1 1 1, 1'7 4 = 5 10

NASA

Il Valtellinese

5. Crittografia sinonimica 1 2 1 4, 3 4 = 4 2 9

M.ESTA

Il Valtellinese

6. Crittografia perifrastica 3 3 6 1, 1 = 7 7

.POSÒ AFRODIT.

Il Valtellinese

Crittografie

7. Crittografia perifrastica 5 1, 3 5 = 7 7

TU-XXX

Sadomaso

8. Crittografia sinonimica 4'1 4 2 4 = 5 10

ODISSE.

AereA

9. Crittografia 2 7 9 1'1: 4! = 7 8 1 8

MESS.RE

Ilion

10. Crittografia a frase a metatesi 3 5 6 = 5 2 7

PORTA BLINDATA

Picchio

11. Crittografia perifrastica 1: 6 2 4 = 5 8

RE.IDUI ARSI DI PORTER

Papul

12. Crittografia perifrastica 7 4 2 9 = 7 2 8 5

.. SCENDE.E IN PIST. C.I DANZA

Atlante

l'Inedito di Muscletone



13. Crittografia a frase 2 9 2 = 7 6

TI DAREMO IL SUO POSTO

Muscletone

sotto la Lente di Snoopy

Rieccoci al consueto commento che inevitabilmente può rivelare cose già dette. L'angolo visuale è del tutto personale, specie a livello estetico, ma nella sostanza si ribadiscono concetti e dettami - giocoforza ripetitivi - che sono condivisi dalla maggior parte degli studiosi della materia e che, lo si dirà all'infinito, sono le basi imprescindibili da assimilare e da cui partire per creare lavori nuovi. La materia da sfruttare è praticamente smisurata, quindi non ci si fermi alla prima delusione di fronte a un gioco già fatto da altri: ciò fa parte della necessaria "gavetta", un prezzo salato da pagare ma che porterà i più tenaci a risultati confortanti.

Il numero di luglio ha visto primeggiare nel campionato autori Bardo con la sinonimica Calanchi di Canossa (14) perfettamente articolata e scorrevole. Il mestiere aiuta, ma la dote principale è il "colpo d'occhio", il saper cogliere tra tutto quello che ci scorre davanti la frase convertibile in crittografia. Non è cosa da tutti, l'esercizio giova ma se mancano la predisposizione, il talento, la genialità l'occasione sfuma pronta ad essere sfruttata da altri.

Il Cozzaro Nero è buon secondo con la crittografia (pura) Giacche di tela lacere (15), che ripropone la sfruttatissima idea giacché/giacche ma che la nobilita con una buona frase finale. Al terzo posto vediamo una bellissima crittografia a frase a metatesi: agli eredi carnet/Tagliere di carne (16) dall'impeccabile ragionamento e dall'eccelsa frase risolutiva. L'autore è Picchio, assiduo frequentatore dei gruppi crittografici su Facebook, al quale non è azzardato prevedere un roseo futuro. Incarna appieno la triade a mio parere fondamentale per avere successo (non solo in enigmistica): talento, modestia, costanza.

La gara tematica ha sempre un buon successo di partecipazione, ma i vincoli che essa pone (esposto o argomento fisso) giocoforza frenano la fantasia. In questo numero certe perplessità però sono state smentite avendo gli autori, perlomeno quelli classificatisi ai primi posti, presentato dei giochi di valore. In testa il solito Alan con Movente atroce (33) che gioca sul teatro giapponese "no", seguito da Lo Stanco con Rendite catastali (34), chiavi non nuovissime ma sapientemente sfruttate per giungere ad una frase risolutiva assolutamente di largo uso e mai utilizzata, almeno in una crittografia pura. Bella anche la Torma indaviolata (35) di Serse Poli: gioco semplice e lineare.

Facebook permette un confronto in tempo reale e tanti sono gli appassionati, alle prime armi o ormai... collaudati, che propongono giochi da risolvere e sui quali discutere. I due gruppi più frequentati dai collaboratori di Crittografie sono "...quelli che il giovedì..." e "Crittografie amatoriali". Spesso vengono pubblicati giochi che meriterebbero di essere ospitati dalle riviste enigmistiche "ufficiali". Nonostante i frequenti "post" al riguardo, si nota una certa timida o imbarazzata ritrosia da parte di molti nel fare il passo da semplici amatori "via etere" a crittografi... ufficiali. I giochi tratti appunto da Facebook presentati in questo numero sono di ottima fattura a partire dalla sillogistica onomastica Celine Dion (59) di Et, cantante già apparsa sulle scene crittografiche ma in forma diversa: qui il ragionamento che la lettera N mancante nell'esposto MO.DO è Dio e quindi crea il mondo è di talentuosa originalità. Meno originale la mnemonica di Paperoga Un capo fatto fuori (60) e un po' vaga nell'esposto (se il maglione fosse stato cileno o argentino o norvegese non sarebbe cambiato molto). Pecca solo nell'esposto un po' sgradevole la sillogistica di Selenius Criceto dorato (61), mentre l'idea è ottima (cric! E T odorato: perché esce dal flacone di sali che viene rotto...).

Il capitolo delle rifiutate ha il solo scopo di sottolineare errori o sconfinamenti marchiani dai consueti canoni. Esempio di licenza non proprio digeribile è la sinonimica di Leda, Galline anconetane (62), non tanto per la frase



sotto la Lente di Snoopy

(le galline anconetane esistono, al pari delle padovane e delle livornesi, anche se non... godono della stessa fama) ma per un contorcimento ragionato non proprio agevole: le due parti sono sconnesse, una chiave è retta da una voce verbale e l'altra da un sinonimo. Proposta dal duo Nebille, Theda Bara (63), conosciuta solo dai cinefili più ferrati, è esilina nel ragionamento e nella cesura. Chiude il tris Il Matuziano con Diciassettenne romeno (64), critto a frase di buon svolgimento che però sfocia in una frase risolutiva prototipo della vaghezza: viene da chiedersi perché diciassettenne e non trentenne e perché romeno e non neozelandese. I tanti esempi di aggettivazioni geografiche stravaganti lasciate passare in anni neanche tanto lontani da redattori di manica extralarge non possono costituire un avallo a proseguire sulla stessa strada. Più paletti si pongono e meno crittografie si fanno, d'accordo, ma la quantità difficilmente va di pari passo alla qualità.

A rileggerci il prossimo mese.

il Campionato Autori

Classifica dell'ottava manche

- 25 Ele
- 22 Supernieles
- 21 Alan
- 20 Comma, L'Albatros, Nebille, Black Ribbon, Paperoga, Pasticca
- 19 Leda, Pavel, Lo Stanco, Aetius, Bardo
- 18 Il Pendolino, Fermassimo
- 17 Salas, Il Langense, Klaatù
- 15 Il Cozzaro Nero

Brillante prestazione di Ele che produce una mneomonica di alto livello e scala la classifica, insidiando pericolosamente Alan a tre tappe dalla conclusione. Ciò a riprova di come sia ancora possibile qualsiasi risultato, o quasi: in qualunque momento l'intuizione geniale può scaturire, così come i periodi di scarsa creatività sono, purtroppo, sempre dietro l'angolo.

Per il Campionato Autori sono previsti sei premi in volumi a scelta per i primi classificati, oltre che ad attestati e riconoscimenti per tutti. La premiazione per tutte le gare avverrà nel corso del meeting ancora in fase di progettazione e che potrebbe svolgersi nella Primavera del prossimo anno.

Classifica generale

- 174 Alan
- 172 Ele
- 169 Bardo
- 167 Paperoga
- 166 Pavel
- 163 L'Albatros, Nebille
- 160 Il Pendolino
- 158 Il Langense
- 155 Aetius
- 152 Il Cozzaro Nero
- 151 Klaatù, Salas
- 137 Pasticca
- 135 Fermassimo
- 119 Lo Stanco
- 82 Leda
- 80 Il Laconico
- 77 Black Ribbon
- 75 Day
- 42 Piquillo
- 40 Comma
- 38 Leti
- 37 Nabla, Nelli
- 24 Picchio
- 23 AereA, Atlante, Ilion
- 22 Antinea, Supernieles

(seguono altri 5 autori)

il Campionato Autori

14. Crittografia mnemonica 2 7 3 7

PANZEROTTERIA

1° classificato Campionato Autori Crittografie 9/2013

Ele

15. Crittografia perifrastica 5 4 3!1? 3! = 7 4 5

AVVERSA L'ORSO CAPO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 9/2013

Superniele

16. Crittografia sillogistica 1 6, 4 = 5 6

.APPO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 9/2013

Alan

17. Crittografia 7 1 4, 2 = 5 9

.I

Nebille

18. Crittografia 1 2 4: 1'1 3 = 5 7

Z.E

L'Albatros

19. Crittografia mnemonica 8 4

VIP

Comma

20. Crittografia 4: 1 2 2 4 = 3 10

PI.I

Paperoga

21. Crittografia 3 1 4? 2: 1 1 4 = 6 10

TE.E

Aetius

22. Crittografia sinonimica 1 3 2 4, 1: 5 = 8 8

CASA

Lo Stanco

23. Crittografia sinonimica 3 1, 1 6 1: 4 = 9 7

IN.E.RU.IONI

Leda

24. Crittografia perifrastica 3 1 "5", 2 = 4 2 5

ONASSIS SUB

Il Cozzaro Nero

25. Crittografia perifrastica 7 1, 2 3 = 5 8

PORGO MO.ILI

Il Langense

26. Crittografia mnemonica 8 7

FARMACISTI ORDINATI

Il Pendolino

27. Crittografia sinonimica 1: 5, 4, 5, 5 = 8 2 10

BA.I, CA.E, .TELI, ONE.TI

Black Ribbon

28. Crittografia perifrastica 5 2 1: 1 3, 7 = 7 12

S.ESI DAL MONTE, LIEVI

Fermassimo

29. Crittografia perifrastica 4 7, 1 4 = 2 5 9

FACESSE ATILA L'A.NELLO

Bardo

30. Crittografia perifrastica 2 1: 1 8 3 = 7 2 6

.IMORCHIAVO IL MALVAGIO

Pasticca

31. Crittografia mnemonica 5 9

TENDA SUPERIORE AVVOLTA

Klaatu

32. Crittografia a frase 7 6 = 5 2 6

LA RIPRODUZIONE DELLE TENIE

Pavel

33. Crittografia perifrastica 3 5 4 5: 2 = 10 2 7

USI GORDIA.. PER OLTRAGGIARE

Salas

la Gara Tematica

Classifica dell'ottava manche

- 21 Nebille, Leda, Alan, Day
- 20 Amadeus2, Lo Stanco, Salas, Fermassimo, Paperoga
- 19 Black Ribbon, Piquillo
- 18 Serse Poli
- 17 Pasticca
- 14 Aetius

Classifica generale

- 174 Alan
- 169 Day
- 159 Paperoga
- 149 Aetius
- 143 Nebille
- 142 Pasticca
- 132 Salas
- 127 Fermassimo (seguono altri 14 autori)

Puntata non eccezionale per quantità e livello di partecipazione: i temi collegati agli elementi, l'aria in questo caso, non sono stati facili da affrontare. Per la prossima tappa il vincolo è posto solo sulla tipologia: creare una crittografia sillogistica. Questo tipo di gioco, all'apparenza complicato, è in realtà lineare e il suo studio può portare a grandi soddisfazioni. Confronta anche l'articolo sulle tipologie pubblicato nel n. 0 di Crittografie.

34. Crittografia perifrastica 3 3: 3 1 5 = 5 2 8

SENT. R.NNIE

1° classificato Gara Tematica Crittografie 9/2013

Nebille

35. Crittografia mnemonica 8 10

ABUSA DI CONFUSA

2° classificato Gara Tematica Crittografie 9/2013

Leda

36. Crittografia sinonimica 2 1: 1 6 2 = 6 2 4

IP

3° classificato Gara Tematica Crittografie 9/2013

Alan

37. Crittografia sinonimica 1 1: 3/3 = 4 4

MDLIGNA

Day

38. Crittografia sinonimica 1, 1 2 5: 5 = 6 8

.AN.BRIO

Serse Poli

39. Crittografia 3, 3, 1 1 4 = 5 7

FIDO ORIO

Lo Stanco

40. Crittografia mnemonica 4, 6! = 4 6

VIA AUTIERI

Paperoga

41. Crittografia perifrastica 5 1'3: 2, 2? 2! = 7 8

RIDI.IENE AUREO

Pasticca

42. Crittografia perifrastica 1, 1, 1: 7 = 5 1'4

.ISS.IDE DI DIOC.E

Salas

43. Crittografia perifrastica 1, 1: 5 3 = 4 1 5

APPESA.TISC. IL PRETE

Fermassimo

44. Crittografia perifrastica 1: 3 5 9 = 9 9

.VEVO PERSO LA TESTA

Amadeus2

45. Crittografia perifrastica 2 1 1? 1 1: 3 7 = 5 4 2 5

LE NACQUE UN AVIATICO

Piquillo

46. Crittografia a frase 5 5 4 = 5 9

TRACCIÒ CINQUE QUADRATI

Black Ribbon

dal Cilindro di Snoopy



47. Crittografia sinonimica 1 8 4 = 5 8

.ARTORITA

Snoopy

48. Crittografia perifrastica 5: 2 2 2 = 6 5

GRADINA.A GRECA

Snoopy

49. Crittografia a frase (titolo) 1'4? 2: 7! = "2 12"

IL CINGHIALE E' NICHÌ

Snoopy

50. Crittografia a frase 2 6, 2 2 1... = 10 3

CAPATONDA IN SCENA

Snoopy

51. Crittografia perifrastica 1 7: 4 = 6 6

ROY DI BACIA.O LE MANI

Snoopy

52. Crittografia perifrastica (titolo) 2 1 2 1? 6! = "7 5"

IL GUERRINI ANCHE MERCU.IO

Snoopy

Risultati e classifiche in fondo alla rivista. Ricordate di inviare le soluzioni quanto prima!

il Memorial Muscletone

L'invio delle soluzioni scade il 29 settembre.

53. Crittografia a frase a metatesi 9 = 3 6

SCHIOPPO

Selenium

54. Crittografia a frase a metatesi 8, 4! = 7 5

PERBACCO: MANCATA!

Selenium

55. Crittografia a frase a metatesi 6 8 = 5 9

CIRCOLAZIONE SANGUIGNA

Selenium

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

PARTORITA RUVIDA

Selenium

57. Crittografia a frase a metatesi 4, 6! = 5 5

IL CALZOLAIO COL COLPO D'OCCHIO

Selenium

58. Crittografia a frase a metatesi 1'4 6 = 2 3 6

IL CINGHIALE SARÀ ANNICHILITO

Selenium





Favolino e la crittografia (2)

Continuiamo la pubblicazione dei passi più interessanti tratti dalla rubrica "Schegge crittografiche" con cui Favolino, dal 1993 al 2000, accompagnò il paginone crittografico di Penombra.



Favolino al Convegno ARI del 1982 a Modena

(1993-10) Il "puro bisenso" conta davvero molto nella tecnica attuale della mnemonica? Sono ancora validi questi esempi classici: ZOMBI = chi si muove è un uomo morto (Ilion); NOVE CAPOVOLTO = lo vedi come sei? (Il Dragomanno)? In questi esempi del "puro bisenso" non si vede nemmeno l'ombra: dunque, se ne può fare a meno? Noi pensiamo che anche la Crittografia mnemonica debba godere di una sua completa libertà: ciò che conta non è il "sistema", non sono i "mezzi", bensì il "risultato". E se il "risultato" è piacevole, sorprendente come si richiede, ebbene!, lasciamo che gli autori giochino le loro carte come meglio conviene; noi attendiamo soltanto che tutto si "risolva" con un sorriso...

(1993-11) In un secolo ed oltre di attività ininterrotta, la fortuna d'imbattersi in una bella e nuova "trovata" non capita facilmente; però chi cerca trova. Il lavoro del crittografo è fatto di ricerche assidue e di pazienza attiva. Non serve, qui, l'incanto delle parole o il volo pindarico, come per l'enimografo versaiolo, e ciò rende più meritevole il mestiere del crittografo, cui non è dato affidarsi alla fantasia e creare quello che non c'è, mentre il rischio e la delusione di scoprire il "già fatto" è sempre in agguato.

(1994-3) La Crittografia è un'arte difficile sia da apprendere sia da esercitare; eppure è la più frequente porta d'accesso per arrivare nella piccola città di Edipo. I nuovi adepti ritengono che costruire una crittografia sia cosa alla portata di tutti e senza pericoli; ma poi si accorgono che i rischi ci sono, e tanti. Il "già fatto" è quello che dovrebbe preoccupare tutti. Tuttavia, "ricreare" una crittografia "già fatta" può anche essere un lampo di genio quando il rifacimento è cosa completamente diversa. È questa la vera, inesauribile ricchezza della crittografia enigmistica, perché non è mai ripetitiva, non utilizza "codici" o "chiavi" precostituiti e può spaziare nel mondo della fantasia e dell'illusionismo.

(1994-8/9) Il campo crittografico ormai è talmente arato e trebbiato ch'è difficile trovare l'occasione di spigolare qualche cosa di buono. I grandi crittografi del passato - e pensiamo al Lupino, al Nocchiario, a Manesco, a Peucezio - avevano tante buone occasioni per dei floridi raccolti; oggi noi siamo come gli ultimi cercatori d'oro in una miniera esaurita, ma continuiamo a rivangare nella speranza di raccogliere qualche pagliuzza. Fino a quando? Verrà presto il giorno in cui anche una vecchia "chiave" arrugginita ci sembrerà ancora

buona per aprire il coperchio d'un fragile scrigno crittografico, e troveremo che una stessa "chiave" può servire per diverse "toppe". Ma come - diranno i lettori - il vecchio Favolino che vede sempre tutto in rosa è diventato pessimista? No, non sono pessimista, ma penso che il tempo delle vacche magre è ormai vicino e che dobbiamo affrontare con impegno ed energia il nostro ammirevole studio, se vogliamo lasciare un buon ricordo di noi.

(1997-2) È necessario, per la vitalità e l'approfondimento della Crittografia, un continuo scambio di idee e di sperimentazioni; è necessario studiare nuove forme, nuovi tentativi, nuove strade... Ma è necessario altresì riscoprire e ristudiare quell'immensa miniera di crittografie raccolte nei volumi così pazientemente pubblicati dal benemerito Medameo, che non servono soltanto per verificare il "già fatto", ma soprattutto per insegnare alle vecchie e nuove generazioni l'arte della crittografia.

(1997-3) L'identità etimologica (o equipollenza) non dev'essere un tabù, un male che non perdo-

na. L'acquisita distanza semantica rende inefficace il ricordo etimologico e ciò particolarmente nel settore delle "mnemoniche", che fondano la loro validità sul significato complessivo della frase risolutiva.

(1997-8/9) Nella mia lunga carriera enigmistica ho cercato di approfondire tutti i rami dell'enigmistica, fin dalla mia lontanissima giovinezza. A quel tempo - a torto o a ragione - mi ero acquistato la 'fama' di poetino (o versaiolo?) tutto cuore e amore, ma segretamente coltivavo la speranza di diventare un buon crittografo. Vi stupirà ma è proprio così. Non penso di esserci riuscito, ma ho fatto di tutto per esserlo, cercando di essere almeno 'originale', tanto da non essere mai sicuro d'essere nel giusto e non riuscire, talvolta, a ben definire - tecnicamente ed esattamente - i meravigliosi frutti della mia passione.

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

Nam (navonamauro@libero.it)

QUARTO COMUNICATO

Programma

Venerdì 27 settembre

ore 15.00 (dalle) - Apertura del Congresso - Registrazione partecipanti
 ore 17.00 - Presentazione delle attività del Congresso - Bando delle gare estemporanee - Consegna nomination "Oscar del Rebus" 2012
 ore 18.30 - Cocktail di benvenuto
 ore 20.00 - Cena
 ore 21.30 - Intrattenimento enigmistico

Sabato 28 settembre

ore 9.30 - Assemblea A.R.I.
 ore 10.30 - Assegnazione "Trofeo A.R.I." 2013 - Premiazioni *Leonardo*
 ore 11.30 - Gara solutori *La Settimana Enigmistica*
 ore 12.30 - Pranzo
 ore 14.30 - Spazio A.R.I.: "I rebus di Giaco" (in collaborazione con *La Settimana Enigmistica*)
 ore 16.00 - Premiazioni *Il Labirinto* e *Penombra* - Premiazione "Memorial Il Priore"
 ore 17.00 - Gara solutori "Combinata" (A.R.I. + modulo "Congresso")
 ore 18.30 - Premiazioni concorsi "Briga" e "La Brighella" - Premiazione gara solutori *La Settimana Enigmistica*
 ore 20.00 - Cena di gala
 ore 21.30 - Premiazione dei concorsi del Congresso

Domenica 29 settembre

ore 10.00 - Premiazione "Play Off *Leonardo*" 2012-2013
 ore 11.30 - Premiazioni gare estemporanee e "Oscar del Rebus" 2012
 ore 13.00 - Pranzo di chiusura e "Arrivederci a..."

LXV CONGRESSO DI ENIGMISTICA - 34° CONVEGNO REBUS A.R.I.
 Chiavari, 27-28-29 settembre 2013



CONVEGNO Rebus A.R.I.
 LXV Congresso di Enigmistica - 34° Convegno Rebus A.R.I.

i Giochi da Facebook

I giochi presentati sono tratti dal gruppo "Crittografie Mnemoniche" di Facebook. Anche se ufficialmente inediti, poiché sono però stati già mostrati e risolti in Internet, la gara di soluzione abbinata prevede solo un piccolo premio finale, rappresentato da alcuni volumi per i migliori solutori. Il dettaglio verrà stabilito nel corso dell'anno, in base alla partecipazione. I giochi sono comunque validi per la gara "Supersolutore".

Ciascun gioco risolto correttamente (possono anche essere accettate varianti ragionevoli) vale un punto. Ai primi cinque solutori totali in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Crittografie", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 di venerdì 29 settembre.

59. Crittografia sillogistica 2 3 1: 2 2 = 4 6

LA GO.CIA

Selenius

60. Crittografia mnemonica 3 11 7 2 4

ARCOBALENO

Leti

61. Crittografia perifrastica 1 2? 1 1': 3 = 4 "5"

A NNE S'PPONE

Elimo

62. Crittografia mnemonica 4 2 7 5 7

SCHERZO PER L'AIUTO REGISTA

Forum

le Rifiutate

Fra le crittografie che riceviamo qualcuna presenta dei problemi. Alcune di esse, pur piacendoci e colpendoci per qualche aspetto particolare, contengono un piccolo errore, tale da impedirne la pubblicazione insieme con quelle corrette. Si tratta in genere di equipollenze, di frasi risolutive deboli o di termini "strani" nella prima lettura. Questi giochi vengono a malincuore rifiutati. Ma quando l'idea ci piace, lì... rifiutiamo, li riassaporiamo, e se c'è qualche aspetto meritevole lo pubblicheremo in questa rubrica. Naturalmente vanno presi con le pinze, ma il sapere che contengono una delle pecche indicate può essere di grande aiuto per il solutore!

Data la loro caratteristica di non essere pienamente validi, questi giochi non partecipano al Campionato Solutori, ma soltanto alla gara del Supersolutore, destinata ai veri maniaci della crittografia.

63. Crittografia 1 4 1 2 = 3 5

.ICO

Fermassimo

64. Crittografia a frase 10 = 3 7

ORRENDA

Day

65. Crittografia mnemonica 7 6

ERO PATOLOGO

Selenius

66. Crittografia perifrastica a rovescio 5 4 4 = 5 2 6

TRITO L'AUTORE DI "PALUDI"

Nebille

la Ri-Vista di Moise



Il gioco illustrato nello scorso numero era la spiritosa mnemonica di Lianaldo (Sibilla 1979) TACCHI ALTISSIMI = Convenevoli a corte, riconosciuta da nove solutori. Sarà altrettanto facile individuare il gioco a cui ha pensato questa volta Moise? L'illustrazione è come sempre precisa e brillante: sotto con le ricerche!

67. La Ri-Vista di Moise

Di quale crittografia si tratta?

Moise

9° Simposio Enigmistico Veneto

Per l'occasione gli organizzatori propongono l'anagramma della frase:

sul vento di vittoria che si leva...

con ampia facoltà di riferimento a qualsiasi tipo di evento (storico, sportivo, mondano, ecc.), anche del tutto estraneo al raid aereo dannunziano, purché a senso continuativo e consequenziale con essa.

Le frasi ricavate – **non più di due!** – dovranno essere inviate a *Ciang* per posta al seguente indirizzo: Angelo DI FUCCIA - via Pinali 11 - 35133 - PADOVA oppure per sms al n. 347.2281883

le Gare di Soluzione

I Solutori

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati nelle successive pagine delle soluzioni.

- A Alan - Alan Viezzoli
- L Gli Algos - Fabio e Simona Alghisio
- E Amadeus2 - Amedeo Di Maio
- M Anne - Anne Marie Boesiger
- F Black Ribbon - Alberto Di Janni
- O Il Cozzaro Nero - Marco Blasi
- D Due Neuroni - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
- Y Dyne - Erika e Benedikt Blunski
- R Fermassimo - Massimo Ferla
- J Forza Juve - Simone Ferri
- G Galadriel - Carla Vignola
- 1 Garcia - Giancarlo Sisani
- 3 giusi2009 - Giusi Pucca
- W Gonzales - Enrico Trovato
- V Il Goroviano - Igor Vian
- B Harmony - Silvana Bassini
- H Haunold - Maria Galantini
- I Ivocazza - Ivano Cazzanti
- X Manuela Carchedi
- Z Marluk - Luca Martorelli
- C McNamara McNamee - Matteo Ghislanzoni
- Z Merzio - Renzo Zanier
- N Nebille - Luana e Achille Zanaboni
- P Pavel - Marco Zanollo
- K Redluck - Luca Susanna
- S Salas - Salvatore Piccolo
- Q Lo Stanco - Franco Fausti
- U Superniele - Daniele Frontoni
- T I Trogloditi - Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatu], Evelino Ghironzi [Piquillo],
Andrea Baracchi [Barak]

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 46, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 67 in questo numero. Per tutte le gare, la scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di domenica 29 settembre.

le Gare di Soluzione

Classifica Campionato Solutori del numero 8 (46 giochi)

| | | | |
|----|-----------------------------|----|--|
| 46 | I Trogloditi | 24 | Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Lo Stanco |
| 41 | Amadeus2 | 23 | Haunold |
| 38 | Due Neuron, Dyne, Galadriel | 22 | Salas |
| 36 | Fermassimo, Superniele | 18 | Merzio |
| 33 | Gonzales | 13 | Nebille |
| 32 | Il Goroviano | 12 | Gli Algos |
| 26 | Anne | 8 | giusi2009 |
| 25 | Alan | 4 | Manuela Carchedi |

Classifica assoluta Campionato Solutori (324 giochi)

| | | | |
|-----|-----------------|-----|-------------------------------------|
| 321 | I Trogloditi | 196 | Anne |
| 308 | Amadeus2 | 180 | Nebille |
| 286 | Galadriel | 164 | Lo Stanco |
| 274 | Due Neuron | 162 | Merzio |
| 271 | Superniele | 152 | Il Goroviano |
| 268 | Fermassimo | 150 | Gli Algos |
| 242 | Dyne | 144 | Black Ribbon |
| 221 | Haunold | 114 | Salas |
| 215 | Alan | 110 | Manuela Carchedi |
| 213 | Il Cozzaro Nero | 76 | Gonzales (seguono altri 8 solutori) |

Classifica "Supersolutore" del numero 8 (65 giochi)

| | | | |
|----|--------------|----|--------------------------------|
| 63 | I Trogloditi | 43 | Il Goroviano |
| 60 | Amadeus2 | 36 | Anne, Black Ribbon |
| 55 | Galadriel | 34 | Alan, Il Cozzaro Nero, Haunold |
| 53 | Fermassimo | 29 | Salas |
| 52 | Superniele | 27 | Merzio |
| 50 | Dyne | 24 | Lo Stanco |
| 49 | Due Neuron | 21 | Nebille |
| 46 | Gonzales | | (seguono altri 3 solutori) |

Classifica assoluta "Supersolutore" (486 giochi)

| | | | |
|-----|--------------|-----|--|
| 470 | I Trogloditi | 297 | Il Cozzaro Nero |
| 461 | Amadeus2 | 276 | Anne |
| 408 | Galadriel | 252 | Nebille |
| 404 | Superniele | 220 | Merzio |
| 395 | Due Neuron | 199 | Gli Algos |
| 391 | Fermassimo | 195 | Il Goroviano |
| 340 | Dyne | 183 | Black Ribbon |
| 305 | Haunold | 164 | Lo Stanco |
| 298 | Alan | 136 | Manuela Carchedi (seguono altri 11 solutori) |

le Gare di Soluzione

Nelle seguenti gare è determinante il tempo di consegna: vengono attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio ai primi 5 solutori totali di ciascuna. Ricordiamo che le soluzioni possono essere inviate anche un po' alla volta.

Solutori della gara "dal Cilindro di Snoopy" del numero 8

| | |
|------------------------------|--|
| 6+5 Galadriel (7/7 19:49) | 6+1 Superniele (30/8 22:13) |
| 6+4 I Trogloditi (8/7 11:49) | 5 Anne, Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Due Neuroni, Dyne, Gonzales, Il Goroviano, Haunold, Salas |
| 6+3 Amadeus2 (15/7 10:19) | 4 Alan, Merzio, Nebille |
| 6+2 Fermassimo (19/7 21:28) | (seguono altri 2 solutori) |

Classifica assoluta "dal Cilindro di Snoopy" (42 giochi)

| | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| 42+33 I Trogloditi | 24 Alan |
| 38+10 Amadeus2 | 21 Nebille |
| 37+7 Due Neuroni | 17 Merzio |
| 36+13 Galadriel | 13 Gli Algos, Il Goroviano, Salas |
| 35+6 Superniele | 12 Black Ribbon, Gonzales |
| 35+2 Fermassimo | 7 Manuela Carchedi |
| 28 Dyne | 6 Ivocazza |
| 26+5 Anne | 4 giusi2009 |
| 26 Il Cozzaro Nero, Haunold | (seguono altri 3 solutori) |

Classifica della gara "Memorial Muscletone" del numero 8

| | |
|--|---|
| 6+5 Amadeus2 (15/7 17:51) | 2 Alan, Anne, Il Cozzaro Nero, Il Goroviano, Haunold, Nebille |
| 5 Fermassimo, Gladriel, I Trogloditi | 1 Salas |
| 4 Black Ribbon, Gonzales, Superniele | |
| 3 Due Neuroni, Dyne, giusi2009, Merzio | |

Classifica assoluta "Memorial Muscletone" (42 giochi)

| | |
|--------------------|-----------------------------|
| 41+26 Amadeus2 | 26+1 Dyne |
| 36+12 I Trogloditi | 26 Galadriel |
| 32+5 Superniele | 20 Haunold, Merzio |
| 30 Fermassimo | 18 Alan, Il Cozzaro Nero |
| 29+4 Due Neuroni | 17 Nebille |
| | (seguono altri 14 solutori) |

Classifica della gara "i Giochi da Facebook" del numero 8

| | |
|------------------------------|--|
| 3+5 Superniele (10/7 1:00) | 2 Dyne, Galadriel |
| 3+4 I Trogloditi (15/7 7:42) | 1 Alan, Anne, Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Due Neuroni, Gonzales, Il Goroviano, Haunold, Merzio, Salas |
| 3+3 Amadeus2 (15/7 10:21) | |
| 3+2 Fermassimo (16/8 20:42) | |

le Gare di Soluzione

Classifica assoluta "i Giochi da Facebook" (39 giochi)

| | |
|--------------------------|----------------------------|
| 39+29 Superniele | 24 Haunold |
| 38+23 Amadeus2 | 23+8 Dyne |
| 35+16 I Trogloditi | 19 Nebille |
| 33+10 Fermassimo | 13 Gli Algos |
| 31+3 Galadriel | 11 Merzio |
| 30+2 Due Neuroni | 9 Il Goroviano |
| 26 Anne | 8 Gonzales, Pavel |
| 25 Alan, Il Cozzaro Nero | (seguono altri 7 solutori) |

Solutori della gara "Numi dell'Olimpo!" del numero 8

| | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1+5 Merzio (6/7 17:55) | 1+2 Haunold (7/7 18:59) |
| 1+4 Superniele (6/7 18:34) | 1+1 Galadriel (7/7 19:38) |
| 1+3 I Trogloditi (7/7 8:19) | 1 (16 solutori) |

Classifica assoluta "Numi dell'Olimpo!"

| | |
|---------------------------|--|
| 7+16 Merzio, I Trogloditi | 5+9 Fermassimo |
| 7+10 Amadeus2 | 5+7 Dyne |
| 7+2 Due Neuroni | 5 Lo Stanco |
| 6+15 Haunold | 4 Alan, Gli Algos, Il Cozzaro Nero, Il Goroviano |
| 6+12 Superniele | 3+6 Anne |
| 6+4 Galadriel | 3+3 Harmony |
| | (seguono altri 9 solutori) |

Solutori della gara "l'Anima in Gioco" del numero 8

| | |
|----------------------------|----------------------------|
| 1+5 Superniele (6/7 18:37) | 1+2 Due Neuroni (8/7 9:48) |
| 1+4 Merzio (6/7 23:57) | 1+1 Amadeus2 (8/7 12:51) |
| 1+3 Fermassimo (7/7 22:34) | 1 (5 solutori) |

Classifica assoluta "l'Anima in Gioco"

| | |
|-------------------|---|
| 7+12 Fermassimo | 5+11 Anne |
| 7+10 I Trogloditi | 5+6 Dyne |
| 7+4 Amadeus2 | 5 Alan, Il Cozzaro Nero |
| 7+3 Due Neuroni | 4+4 Harmony |
| 7 Galadriel | 4 Gli Algos, Lo Stanco, Salas |
| 6+10 Haunold | 3 Il Goroviano |
| 5+21 Merzio | 2 Black Ribbon, Forza Juve, Manuela Carchedi, Nebille, Redluck |
| 5+18 Superniele | (seguono altri 4 solutori) |

le Soluzioni del numero 8

1. or medita LPA (perché sta riflettendo) = Orme di talpa - Ris.: T H V R G U D E W Y Q - Rif.: mari di colpa (F)
2. visi tarla, GO radiatene = Visitar l'Agorà di Atene - Ris.: T H R G U D E Z Y Q
3. rivedesti: Gi = Rive di Stige - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
4. figurinoti = Figuri noti - Ris.: T H A R S U D E O W Y - Acc.: spunti (T) spunti (H) spunti (A) spunti (R) spunti (S) spunti (D) spunti (E) spunti (O) spunti (W) spunti (Y) - Rif.: mostri (F) mostri (V) mostri (M) mostri (G) mostri (Q) rivela tisi (3)
5. l'U chino, Vi sconti (la C è come una U chinata) = Luchino Visconti - Ris.: T U D E Y
6. sol chi fa RING è I = Solchi faringei - Ris.: T H F V R M G S U D E Z L W Y 3
7. picco, L avallata = Piccola vallata - Ris.: T H F V R M G S U D E N W Y - Rif.: scritta (Z) scritta (3)
8. ma D?! idea! S: celle = Madide ascelle - Ris.: T F A R M G S U D E Z O W Y 3
9. P a vi divisi = Pavidì visi - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
10. O per azione, dica TA ratta = Operazione di cataratta - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z O L W Y Q - Rif.: da rotocalco (3)
11. IM passeravvi S abile = Impasse ravvisabile - Ris.: T G E W Y
12. jo, se fai D e M (jo è il codice dei domini Internet della Giordania) = Josefa Idem - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z O L W Y Q
13. Passerotti canterini - Ris.: T H F A V R M G U D E O W Q - Rif.: pappagalli (Y)
14. calan chi dica N o S sa = Calanchi di Canossa - Ris.: T H A V R M G U D E Z O W Y Q
15. giacché T tela, c'è RE = Giacchette lacere - Ris.: T A V G U D E O W Y - Acc.: giacchetta cenere (W)
16. agli eredi carnet = Tagliere di carne - Ris.: T F A V R M G S U D E Z N O L W Y
17. La prima nota - Ris.: T H A V R M S D E O W Y Q - Rif.: dama (F) meta (G) metà (U) mela (Z) metà (3)
18. certamente C: NICO = Certamen tecnico - Ris.: T V G - Rif.: scrivere (F) assumere (D) ministra (E) sistema (Y) rinomina (3)
19. è "coin", "cent", I vistata li = Ecoincentivi statali - Ris.: T H A R M G U D E O Y
20. M a rito, ma n'esco = Marito manesco - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
21. D O minarli: RA = Dominar l'ira - Ris.: T H A V R M G S U D E Z O W Y - Rif.: domando (F) domanda l'ora (3)
22. fregata M, in O R è = Fregata minore (un uccello marino) - Ris.: T H F V R S U E N Y - Acc.: partito (T) partito (H) partita (F) partito (V) partito (R) partito (S) partita (U) partito (E) partito (Y) - Rif.: portata/gittata (G)
23. consolidi, giù S, tizia = Consoli di giustizia - Ris.: T F V R G U D E W Y
24. C? O? per chiusura, T I = Coperchi usurati - Ris.: T F R G U D E Y Q
25. C: or pitonici = Corpi tonici - Ris.: T R G D E W - Rif.: cirri velati (V) cirri velati (3)
26. faccia l'ama la N data = Facciata malandata - Ris.: T F A V R M G U D E O W Y
27. M ora via: PA vè se levi calvi, no? = Moravia, Pavese, Levi, Calvino - Ris.: T H F A V R M G S U D E N O L W Y Q
28. indù menti: FRA dici = Indumenti fradici - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O L W Y Q
29. macchi nave, IO c'è = Macchina veloce - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
30. R: abbiamo N, tante! = Rabbia montante - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z O L W Y Q 3
31. conte "star" eletta = Contestare Letta - Ris.: T H F A R M G E Z W Y Q - Acc.: norme (F) norme (A) norme (E) norme (W) norme (Y) - Rif.: leggi (V) leggi (S) leggi (U) leggi (D) leggi (O) leggi (3)
32. S, e ghetto amano = Seghetto a mano - Ris.: T H F A V R M G U D E Z O L W Y Q 3
33. mo V è N: teatro c'è = Movente atroce - Ris.: T A R G U E O Y Q
34. R (è N dimenticata) sta li = Rendimenti catastali - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N W Y Q

le Soluzioni del numero 8

35. T: ormai N dia volata = Torma indiovolata - Ris.: T V - Rif.: trend incostante (F) trend incostante (G) tosta insolazione (U) insolentita (E) trend incostante (W) insolentita (Y)
36. li A I son diversi = Liaison di versi - Ris.: T F V R G U D E W Y Q
37. Prima messa del re - Ris.: T F D Q - Rif.: leggi prima del re (V) passi prima del si (G) mossa (U) segno messo sul si (E)
38. trapassato, è morto = Trapassato remoto - Ris.: T F A R M G S U D E O Y Q - Rif.: capitolato esatto (W)
39. a G O dici presso = Ago di cipresso - Ris.: T V R M G S U D E Y - Rif.: ego di represso (Q)
40. levi T, I è (s'adduce I) = Leviti e sadducei - Ris.: T A V G U D E O W Y Q
41. mercè, Macerata = Merce macerata - Ris.: T - Rif.: costa (H) carta (F) teste (V) massa (G) carta (U) anima (D) costa (E) costa (W) costa (Y)
42. traccia N (A scosta) = Traccia nascosta - Ris.: T V R D - Acc.: formula (V) abilità (D) - Rif.: calcoli (F) assegni (M) lettera/accordi (G) appunti (U) lettera (E) aspetti (W)
43. RI? si legge RI! = Risi leggeri - Ris.: T V R M G S U D E Z N W Y Q
44. li S è: U secare = Liseuse care - Ris.: T V G E N W - Rif.: mini (F) data (R) data (M) gala (D) mini (Z) statuir riti (Y)
45. sol lecita, retratta T, I v'è = Sollecitare trattative - Ris.: T G U D E W Y
46. TR avete? sì, gente! = Travet esigente - Ris.: T A V R M G S U D E N O W Y - Rif.: tramar (F)
47. S, overr SI, vai dea! = Sovversiva idea - Ris.: T R G U D E 3 - Rif.: eversiva (V)
48. PO è, si esenti MENTA li = Poesie sentimentali - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O W Y - Acc.: sperimentali (A) sperimentali (V) sperimentali (O)
49. COL letto, ridirà C COLTA = Collettori di raccolta - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N O W Y
50. M anche: salvia = Manches al via - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O L W Y 3
51. se tu Patti, va Ti! = Setup attivati - Ris.: T H F A V R M G S U E O W Y - Rif.: SILAP (D)
52. è qua Nimes: è lezione = Equanime selezione - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O L W Y 3
53. altro "boot" = Alto robot - Ris.: T F R G U E W - Rif.: star ritto (H) leva (V)
54. ali tarpa = Alta ripa - Ris.: E - Rif.: puro noce (T)
55. albo àn = Al Bano - Ris.: T F A V R G U D E Z N O W Y
56. lievito lenta = Lite violenta - Ris.: T H F R M G U D E Z W Y 3
57. medico astante = Media costante - Ris.: T R G E 3
58. do loro scialli = Dolorosi calli - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O W Y 3
59. c'è li N: è Dio N! (perché crea il MONDO) = Celine Dion - Ris.: T H F A V R G S U D E Z O W Y
60. Un capo fatto fuori - Ris.: T R M G U E - Acc.: un Golf senza targa (per la simpatia) (M) - Rif.: senza stile (V) il capo dello stato (W) senza firma (Y)
61. cric! e T odorato (perché esce dal FLACONE DI SALI che viene rotto) = criceto dorato - Ris.: T R U E Y - Rif.: capotes lavata (F) guaiaco dorato (G) società nemica (D) recital ambito (W)
62. G: allinean, con E: tane = Galline anconetane - Ris.: T H F V R M G U D E W Y
63. the da bara = Theda Bara - Ris.: T R G U E N
64. dici: "asset" tennero meno = Diciassettenne romeno - Ris.: H F A V R M G D E Z N O L W Y - Rif.: romano (T) romano (U)
65. TACCHI ALTISSIMI = Convenevoli a corte - Ris.: T H A V G U E O W - Rif.: star in punta di piedi = alzare i tacchi (D) scarpe in vendita = articoli con occhiello (Z) (buoni tentativi ma non centrano bene la vignetta)

