

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 90 - 17 AGOSTO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 90 - 17 agosto 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

21 agosto: termine invio a frase VI tappa

21 agosto: termine invio soluzioni n. 86

24 agosto: pubblicazione numero 91

28 agosto: termine invio soluzioni n. 87

4 settembre: termine invio soluzioni n. 88

11 settembre: termine invio soluzioni n. 89

18 settembre: termine invio soluzioni n. 90

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 «Il Caso senza Speranza» di Antonio Rotta.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Farima (Mauro Farina)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Omar (Omar Monti)

Papul (Donato Continolo)

Pavel (Marco Zanovello)

Selenius (Alex Brunetti)

Tedina (Federica Pareschi)

Cari edipi, eccoci al numero 90: un nuovo traguardo nel cammino di Crittografie, raggiunto nel cuore di agosto, mentre le giornate di Ferragosto appena trascorse invitano ancora a concedersi qualche momento di riposo. La rivista, però, non interrompe il proprio ritmo e torna puntuale con venti nuovi giochi, pronti ad accompagnarvi sotto l'ombrellone, in montagna o nella tranquillità di casa.

Novanta numeri rappresentano una tappa importante per un'avventura editoriale costruita settimana dopo settimana grazie alla partecipazione di autori e solutori. Le rubriche si sono moltiplicate, le gare hanno acquistato continuità e ogni fascicolo continua ad arricchirsi di proposte diverse, confermando la vitalità della nostra comunità enigmistica.

Prosegue intanto il Campionato Autori, ormai entrato nella fase in cui gli scarti cominciano a incidere sulle classifiche. I valori in campo si delineano con maggiore chiarezza, ma le prove ancora disponibili lasciano ampio spazio a recuperi, sorpassi e possibili sorprese.

Celebriamo dunque quota 90 ringraziando ancora una volta tutti coloro che, con giochi, soluzioni e partecipazione, rendono possibile ogni nuova uscita. Buona lettura e, come sempre... buone soluzioni!

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

C'È DA ESSER SODDISFATTI A RISOLVERE

Selenius

IL CHI È



Showgirl

2. Crittografia sinonimica onomastica 1 1... 4? 1 4! = 6 5

A..LE

Selenius

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 5 6 = 4 7

COLORAI IL CHIHUAHUA

Omar

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 perifrastica a metatesi onomastica 1 3, 1 1 1: 5 = 5 7

NON E.AB..ATI

Mezzaluna

5. Crittografia perifrastica onomastica 5: 1 3 = 3 6

.'UNIVERSO FEMMINI.E

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



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

DOPPIA GRADUAZIONE

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 perifrastica $2\ 1: 6, 1\ 4 = 4\ 10$

MALVA INVENT.RE

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'ANIMA IN GIOCO



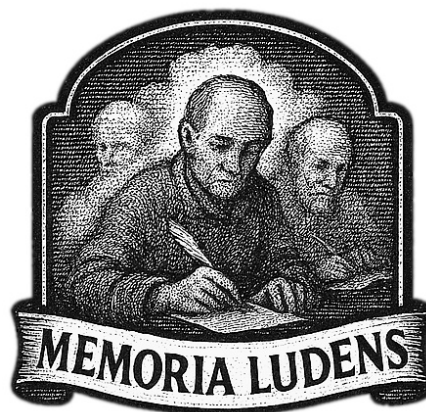
8. Crittografia perifrastica $3\ 1\ 1: 3\ 5\ 1 = 7\ 7$

IL G.ANDE BURTON

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.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia sinonimica $7: 2\ 2 = 5\ 6$

MOLTIPLICA..RE

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:

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
28/9	numero 96, Mnemoniche 7 ^a tappa
5/10	numero 97, a Frase 7 ^a tappa
12/10	numero 98, Sinonimiche 7 ^a tappa

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

Il sesto turno delle mnemoniche vede Leda ottenere il miglior risultato di giornata con 8½ punti, davanti ad Amadeus2 a quota 8. Il Matuziano e Cunctator condividono la terza posizione con 7½, mentre Noc, Il Valtellinese, Pasticca, Marluk e Salas chiudono tutti a 7. Una prova che consente soprattutto a Leda di mettere a frutto il successo, mentre alle sue spalle i punteggi raccolti producono effetti assai diversi sulla graduatoria complessiva della specialità.

Dopo sei appuntamenti e con i cinque migliori risultati presi in considerazione, Leda rompe l'equilibrio e si porta da sola in testa con 40½ punti. Il Valtellinese, Noc e Il Matuziano restano appaiati a 39½, Marluk conserva quota 37½, mentre Cunctator guadagna terreno e sale a 37. Dietro avanzano Pasticca, Salas e Amadeus2, anche grazie al completamento del proprio pacchetto di risultati utili. A due prove dalla fine la fisionomia della sezione è ormai abbastanza leggibile, ma gli scarti lasciano ancora margine per modificare sensibilmente diverse posizioni. Nella classifica assoluta, giunta alla trentatreesima prova sulle quarantotto complessive e calcolata sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda aggiunge mezzo punto e sale a 148, mantenendo il comando davanti a Marluk, fermo a 145½, e al Matuziano a 144. Pasticca resta quarto a 134, mentre Salas guadagna mezzo punto e si porta a 133, immediatamente davanti a Noc. Il movimento più evidente riguarda Amadeus2, che sale a 114½ e supera SusanaT, entrando alle spalle di Cunctator. Con buona parte del percorso ormai alle spalle, il gruppo destinato a contendersi le posizioni principali appare ben riconoscibile, pur con ancora abbastanza prove disponibili per spostare gli equilibri.

Mnemoniche - 6ª tappa

10. Crittografia mnemonica 8 5 6

COL FENG SHUI

1° classificato Campionato Autori Crittografie 90/2026

Leda

11. Crittografia mnemonica 5 5 = 5 5!

COSTRINGE ALLO SPAREGGIO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 90/2026

Amadeus2

12. Crittografia mnemonica 6 5!

PICCHI SIGNORINI BARESI

3° classificato Campionato Autori Crittografie 90/2026

Il Matuziano

13. Crittografia mnemonica 11 1 10

MEDAGLIE PER BIZZARRE

Cunctator

14. Crittografia mnemonica 6 4

TOGLI LANCIA

Noc

15. Crittografia mnemonica 3 6 2 4

MERITARE DI PIÙ

Il Valtellinese

Classifica Mnemoniche - 6ª tappa

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

Classifica assoluta - 33 tappe

148	Leda
145½	Marluk
144	Il Matuziano
134	Pasticca
133	Salas
132	Noc
125	Cardin
115	Cunctator
114½	Amadeus2

Campionato Perifrastiche - 6 tappe

40½	Marluk
40	Leda
39½	Noc
39	Cunctator
38	Il Matuziano
37½	Pasticca, Salas, SusanaT

Campionato Pure - 6 tappe

40½	Marluk, Leda
40	Il Matuziano
38	Noc
37	SusanaT
36	Salas
35	Pasticca

Campionato Mnemoniche - 6 tappe

40½	Leda
39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
37½	Marluk
37	Cunctator
35½	Pasticca

Campionato a Frase - 5 tappe

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

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

LE CRITTOLIVE



16. Crittografia sinonimica onomastica 3 1 1 1 1'5 2 = 6 8

ANCES..ALE

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. Immaneabile la gara di soluzione collegata.

LE COLLABORAZIONI



17. Crittografia sinonimica 1 1 8? 2 1! = 7 1 5

DECAPIAMO

Papul

18. Crittografia mnemonica 7 9

SIAMESI LATITANTI

Cardin

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

LE CINECRITTO



19. Crittografia sinonimica 1'3 2 1 = «2 5»

E..A

Pavel

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, un regista o una combinazione di questi elementi. Naturalmente la gara di soluzione è in agguato, pronta a mettere alla prova intuito, memoria cinematografica e spirito competitivo dei solutori.

LE AUTOCRITTO



20. Crittografia mnemonica 4 2 7

DIVI NELLA MALAFEDE

Farima

Questa sezione è dedicata al mondo dell'automotive. Potranno trovare spazio giochi riguardanti marche e modelli, ma anche frasi e situazioni legate alle automobili e, più in generale, ai mezzi di trasporto. 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 SOLUZIONI DEL N. 85

1. ita lì A, U, no? raid: U è! = Italia Uno; Rai Due - risolto da: om as ci le st am sa is fe sv dn
2. à N Nada? N è, sì! = Anna Danesi - risolto da: sv sa is ci st le om fe as dn am
3. alessia: O R? R O! = Alessia Orro - risolto da: is fe dn st ci sv sa am om as le
4. P è? P - Pi, no? - dica PRI! = Peppino di Capri - risolto da: st om sa dn le sv fe as am ci is
5. gorgia molli = Giorgia Moll - risolto da: sv fe dn ci sa am om is le as
6. vita serrata = via sterrata - risolto da: am
7. rio regnetto = rigore netto - risolto da: am fe om sa
8. lì brodino: va lì S = libro di Novalis - risolto da: ci am le sa as sv om is fe dn
9. D erogata cita = deroga tacita - risolto da: sv sa ci as is am dn le fe om
10. a mare s'an Pi, O = amare San Pio - risolto da: sv ci sa st dn fe am om le as is
11. puntino da lì = punti nodali - risolto da: dn am is om fe le as sv sa ci
12. coppiero da te = coppie rodiate - risolto da: am sa om is sv as le ci st dn fe
13. arti? già, non è palese? = artigiano nepalese - risolto da: am sa dn st sv om le is as ci fe
14. meni scoop, Erato = menisco operato - risolto da: dn ci om is am fe sv sa le as
15. vi sospetta colà re = viso spettacolare - risolto da: le fe ci om dn am as
16. reti colori, dico! = reticolo idrico - risolto da: dn am le om sa fe sv ci as
17. attiva N, da lì ci ài tre NI = atti vandalici ai treni - risolto da: fe ci am as sv sa om dn
18. P resta, leva taccia = presta levataccia - risolto da: le ci dn as om am sa sv fe
19. fa melico, pro ciò N è = famelico procione - risolto da: sv le fe om sa as ci am dn
20. circhi dà M, or I R è = «Ricchi... da Morire» - risolto da: sa dn ci am le is fe as om sv
21. d'oppio fallo! = doppio fallo - risolto da: as sv is st sa ci le om am

I Solutori

am	Amadeus2
ao	Aromi d'Oli
ci	Cingar
dn	Due Neuron
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. 85

★	Amadeus2
20	Omar
19	Gli Asinelli, Cingar, Salas, Fermassimo
18	Leda, Lo Stiviere, Due Neuron
14	Italo Svevo
8	SusanaT

Classifica ★

13	Fermassimo
11	Amadeus2
9	Gli Asinelli
8	Omar
6	Cingar
3	Superniele

Classifica complessiva (560 giochi)

536	Fermassimo
523	Gli Asinelli
516	Cingar
464	Amadeus2
439	Salas, Due Neuron
427	Lo Stiviere
357	Omar
342	Italo Svevo, SusanaT
315	Leda
258	Superniele
181	Pasticca
140	Dyne
126	Mikiller
55	Aromi d'Oli

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 168 giochi

162	Gli Asinelli
161	Fermassimo
156	Cingar
140	Amadeus2

le Necronomastiche - 65 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
64	Gli Asinelli, Due Neuron
56	SusanaT
52	Amadeus2

il Chi è - 61 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
58	Salas
56	Lo Stiviere
55	Due Neuron

le Collaborazioni - 48 giochi

47	Fermassimo
44	Gli Asinelli
43	Cingar
38	Salas

l'Editoriale - 28 giochi

25	Fermassimo
23	Amadeus2, Cingar
22	Gli Asinelli

Memoria Ludens - 28 giochi

27	Cingar
26	Fermassimo
24	Gli Asinelli, Due Neuron

l'Autore - 28 giochi

★	Fermassimo
27	Gli Asinelli
24	Salas

il Memorial Muscletone - 28 giochi

23	Fermassimo, Amadeus2
21	Gli Asinelli
20	Cingar

le Crittotennis - 16 giochi

★	Cingar
15	Amadeus2
14	Due Neuron, Lo Stiviere, Gli Asinelli

le Crittolive - 15 giochi

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

le Cinecritto - 14 giochi

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

l'Ars Laconica - 14 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
12	Cingar, Amadeus2
11	Leda

all'Antica Mescita - 13 giochi

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

le Edipocritto - 10 giochi

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

Cunctator Obscurus - 9 giochi

★	Cingar
8	Fermassimo, Gli Asinelli
7	Leda, Amadeus2

'o Famo Strano - 8 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
7	Cingar

l'Anima in Gioco - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
6	Cingar, Amadeus2

