

# CRITTOGRAFIE



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 94 - 14 SETTEMBRE 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 94 - 14 settembre 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

18 settembre: termine invio pure VII tappa

18 settembre: termine invio soluzioni n. 90

21 settembre: pubblicazione numero 95

25 settembre: termine invio soluzioni n. 91

2 ottobre: termine invio soluzioni n. 92

9 ottobre: termine invio soluzioni n. 93

16 ottobre: termine invio soluzioni n. 94

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 «Le Sabine» di Jacques-Louis David.

# I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Ben ritrovati, amici crittografi!

Anche questo lunedì Crittografie vi propone venti nuovi giochi, fra appuntamenti abituali e rubriche che tornano quando gli autori ci offrono l'occasione giusta. Il Campionato Autori inaugura il settimo giro: le possibilità di migliorare i propri risultati si riducono e ogni mezzo punto guadagnato pesa sempre più. Sul fronte dei solutori, il numero 89 ci restituisce ben quattro stelle: complimenti ai protagonisti, senza dimenticare chi continua a misurarsi con i giochi anche senza aspirare al percorso netto.

Questa settimana c'è spazio anche per due libri: ospitiamo le presentazioni e le nostre recensioni di «LAW – Il Carabiniere di Dio», di Gianluigi Tarussio, e «Rione Renoir», del nostro Matuziano. Due opere molto diverse, che ci permettono di accompagnare alle consuete sfide qualche suggerimento di lettura.

Ricordiamo infine una scadenza ormai vicina: il 23 si chiude la gara di soluzione del numero 81, Speciale Estate. È il momento di riprendere i giochi in sospenso e controllare di aver inviato le risposte: sarebbe un peccato lasciare nel cassetto una soluzione conquistata in vacanza!

Buona lettura e buon divertimento: tra i giochi di oggi e quelli dell'estate, il lavoro non manca!

1. Crittografia sillogistica 1'1 3-6 = 5 2 4

**D.O, GESÙ CR.STO, SP.RITO SANTO**

*Selenius*

# IL CHI È



**Soulster**

2. Crittografia sinonimica a metatesi onomastica 5 1 1 2 = 4 5

**.E**

*Selenius*

3. Crittografia perifrastica onomastica 1'1 1: 2? 2 1! = 3 5

**TARGA CO.ASCA**

*Papul*

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 a frase a metatesi onomastica 1 5, 4! = 4 6

**TARANTO: NO. 5?**

*Selenius*

5. Crittografia perifrastica onomastica 1 2 3: 4 = 4 6

**UOM. SEN.. VOCE**

*Lo Stiviere*

6. Crittografia a frase a metatesi onomastica 6 2 5 = 8 5

**IMPEGNO PER LEI PESANTE**

*Mezzaluna*

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 crittografie che ricordano i nomi dei personaggi, 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



7. Crittografia a frase a metatesi 6 5 1 = 6 6

### NUTRO UN TENUE ESTRO

*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, primato conservato anche per qualche tempo dopo la sua scomparsa. Grazie allo spostamento di una singola lettera, si producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

## L'ANIMA IN GIOCO



9. Crittografia sinonimica 5, 2 1'1? = 5 4

### P.RSIANO

*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.

## ÆTIUS IN FABULA



8. Crittografia perifrastica 5: 1? 5, 1 1! = 5 8

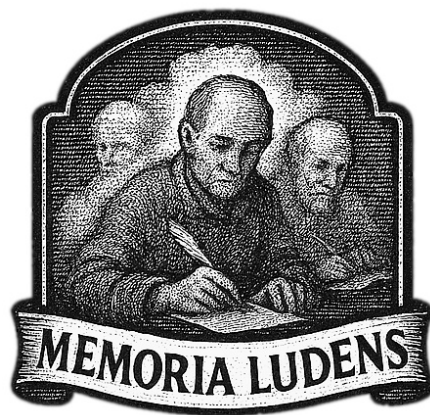
### AATICA ROCCA

*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 e longevi collaboratori, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

## MEMORIA LUDENS



10. Crittografia mnemonica 4 8

### BOSS LEALI

*Il Pendolino*

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 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.



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 BEI, 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.

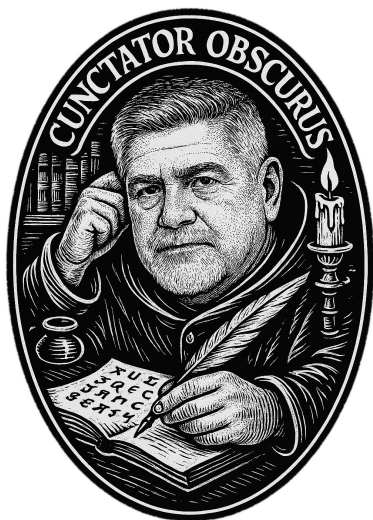
- **Concorso per un breve a schema**, in 4 o 6 versi, ispirato nel senso apparente, al tema: **LA PASSIONE PER IL CALCIO**
- **Concorso per una crittografia pura o derivata** (sinonimica o perifrastica) con esposto **CERES** o **PIANO** in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti (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.

## CUNCTATOR OBSCURUS



11. Crittografia mnemonica 9 9

### SPOSI SRADICATE

*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



12. Crittografia sinonimica 1'1 1, 1'1, 4, 1: 6 = 5 11

### CO.S.

*Pasticca*

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

## LE CRITTOLIVE



13. Crittografia 1 4 3? 2, 2/2 3 4 = 5 1 4 2 5 4

### POETICA

*Il Matuziano*

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.

## LE AUTOCRITTO



14. Crittografia sinonimica 5 1 4 4 = 8 6

### AR.ORE

*Selenius*

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.

# 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:

|       |                                             |
|-------|---------------------------------------------|
| 21/9  | numero 95, Pure 7 <sup>a</sup> tappa        |
| 28/9  | numero 96, Mnemoniche 7 <sup>a</sup> tappa  |
| 5/10  | numero 97, a Frase 7 <sup>a</sup> tappa     |
| 12/10 | numero 98, Sinonimiche 7 <sup>a</sup> tappa |

|       |                                                |
|-------|------------------------------------------------|
| 19/10 | numero 99, Sillogistiche 7 <sup>a</sup> tappa  |
| 26/10 | numero 100, Perifrastiche 8 <sup>a</sup> tappa |
| 2/11  | numero 101, Pure 8 <sup>a</sup> tappa          |
| 9/11  | numero 102, Mnemoniche 8 <sup>a</sup> tappa    |

per poi proseguire fino al 30/11 con l'ottava prova delle Sillogistiche.

La settima prova delle perifrastiche premia Marluk e Noc, entrambi a quota 8½. Alle loro spalle Salas, Leda e SusanaT ottengono 8 punti, mentre Amadeus2 e Cunctator si attestano a 7½. Il Matuziano, Il Valtellinese e Pasticca seguono a 7, con Ætius a 6½. Una tornata che vede i primi cinque raccolti in mezzo punto e conferma un livello generalmente alto nelle posizioni di vertice.

A una sola prova dalla conclusione Marluk conserva il comando e sale a 41, ma Noc guadagna una posizione e gli si porta alle spalle con 40½, scavalcando Leda, ora terza a 40. Cunctator resta quarto a 39½; Salas e SusanaT avanzano insieme a 38½ e superano Il Matuziano, fermo a 38. Più indietro spicca la risalita del Valtellinese a 36, mentre Amadeus2, grazie a un ulteriore risultato disponibile, raggiunge 29½. Il quadro di testa è ormai ben delineato, anche se l'ultimo turno e il gioco degli scarti lasciano ancora aperta la lotta per le posizioni di vertice. Nella classifica assoluta, giunta alla trentasettesima prova sulle quarantotto previste, Leda resta al comando con 148½ punti, mentre Marluk guadagna mezzo punto e sale a 146, riducendo il margine dalla vetta. Il Matuziano conserva la terza posizione a 144; alle sue spalle Noc avanza a 139½ e Amadeus2 a 136½, mentre Salas sale a 135 e mantiene il sesto posto davanti a Pasticca. SusanaT è l'unica a guadagnare una posizione, portandosi a 114 e superando Ætius. Con il penultimo ciclo di prove appena iniziato, il podio ha ormai contorni piuttosto definiti, ma alle sue spalle rimangono ancora diversi equilibri da decidere.

## Perifrastiche - 7ª tappa

15. Crittografia perifrastica 1 1 5... 1 1? = 4 5

**FESTE .O.TADINE**

1° classificato Campionato Autori Crittografie 94/2026

*Marluk*

16. Crittografia perifrastica 3 1: 4 5 = 6 7

**.ELEGHI AFONO**

2° classificato Campionato Autori Crittografie 94/2026

*Noc*

17. Crittografia perifrastica 3 6: 1'1, 1 4 = 5 2 9

**ADD.LCISCE .ARECCHI**

3° classificato Campionato Autori Crittografie 94/2026

*Salas*

18. Crittografia perifrastica 1'6 2 4 = 5 8

**SON DA TE COL.ITO**

*Leda*

19. Crittografia perifrastica 1'1 1? 8, 4 1! = 6 4'6

**P.EGIATO CAVIA.E CALABRESE**

*SusanaT*

20. Crittografia perifrastica 3 1 1 2 1 1 5 = 5 2 7

**DE.ITTO ALL'INGLESE**

*Amadeus2*

## Classifica Perifrastiche - 7ª tappa

|    |                                         |
|----|-----------------------------------------|
| 8½ | Marluk, Noc                             |
| 8  | Salas, Leda, SusanaT                    |
| 7½ | Amadeus2, Cunctator                     |
| 7  | Il Matuziano, Il Valtellinese, Pasticca |
| 6½ | Ætius                                   |

## Classifica assoluta - 37 tappe

|      |              |
|------|--------------|
| 148½ | Leda         |
| 146  | Marluk       |
| 144  | Il Matuziano |
| 139½ | Noc          |
| 136½ | Amadeus2     |
| 135  | Salas        |
| 134  | Pasticca     |
| 125  | Cardin       |

## Campionato Perifrastiche - 7 tappe

|     |                |
|-----|----------------|
| 41  | Marluk         |
| 40½ | Noc            |
| 40  | Leda           |
| 39½ | Cunctator      |
| 38½ | Salas, SusanaT |
| 38  | Il Matuziano   |

## 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 - 6 tappe

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| 40½ | Leda                     |
| 39  | Marluk                   |
| 37½ | Il Matuziano             |
| 36½ | Il Valtellinese, SusanaT |
| 36  | Salas                    |

## Campionato Sinonimiche - 6 tappe

|     |                    |
|-----|--------------------|
| 40½ | Leda               |
| 40  | Il Matuziano       |
| 39½ | Marluk, Noc        |
| 38½ | SusanaT, Cunctator |
| 37  | Pasticca           |

## Campionato Sillogistiche - 6 tappe

|     |              |
|-----|--------------|
| 41½ | Leda         |
| 40  | Marluk       |
| 39  | Pasticca     |
| 38½ | Il Matuziano |
| 36  | Salas        |

# LE RECENSIONI

Riceviamo da Gianluigi Tarussio e pubblichiamo volentieri la presentazione della sua particolarissima opera «LAW – Il Carabiniere di Dio».

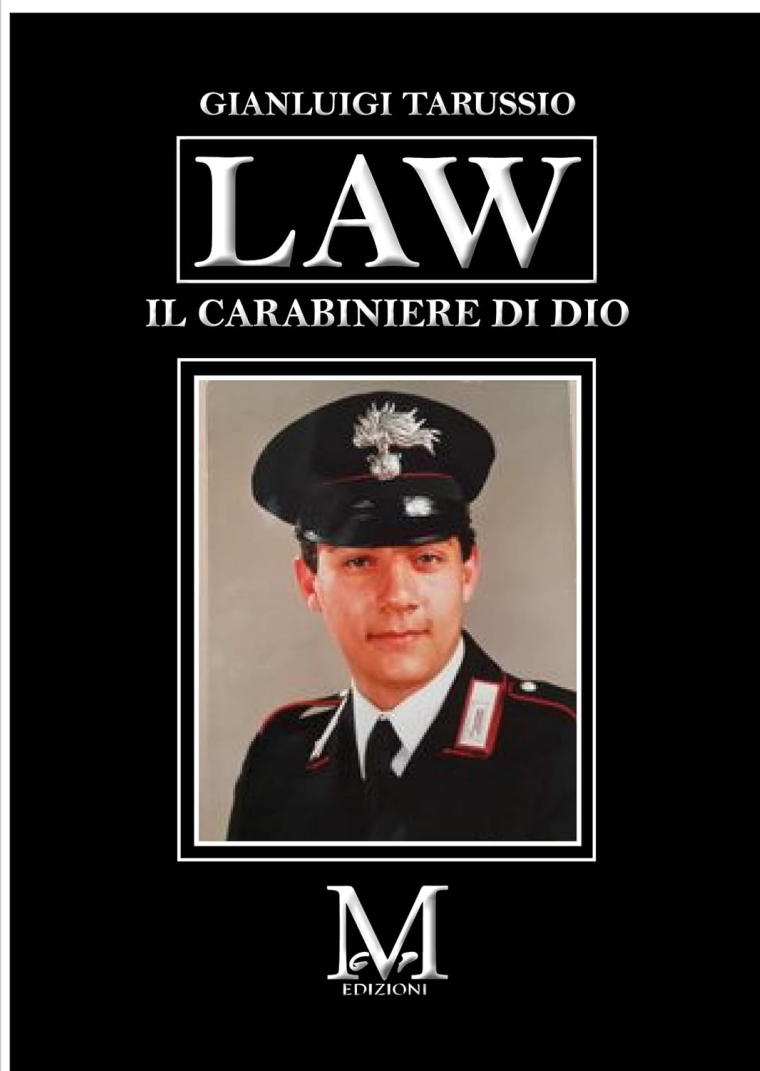
*Desidero sottoporre alla Vostra attenzione l'opera enigmistica intitolata «Il Carabiniere di Dio», un progetto originale che coniuga l'arte dei giochi di parole e dell'enigmistica semiclassica con un'intensa struttura narrativa.*

*L'opera nasce con l'intento di offrire una sfida intellettuale stimolante, integrando giochi di logica, crittografie e intrecci linguistici all'interno di un racconto coinvolgente.*

*Sarei davvero felice di avere un vostro parere da esperti e scambiare due parole tra appassionati del settore.*

*Vi ringrazio per il tempo dedicato e resto a disposizione per ogni eventuale chiarimento o approfondimento.*

Il volume è reperibile su <https://www.amazon.it/Law-carabiniere-Dio-Gianluigi-Tarussio-ebook/dp/B0GDHS1M4J>



## La nostra recensione

LAW – Il Carabiniere di Dio, di Gianluigi Tarussio, si colloca in una zona difficilmente classificabile, al confine fra autobiografia, speculazione religiosa e ricerca para-enigmistica. Il nucleo dell'opera è la convinzione che nomi, parole, date e fatti della realtà contengano strutture nascoste capaci di rivelarne un significato ulteriore secondo una personale metodologia che l'autore definisce «anagramma di senso compiuto». In tale procedimento la permutazione può essere anche parziale: ciò che conta, per Tarussio, è soprattutto la relazione semantica fra il termine originario e quello ricavato. Da questa premessa prende forma un libro vastissimo, nel quale cronaca, religione, biografia, diritto, storia dell'Arma dei Carabinieri e vicende pubbliche vengono ricondotti a un unico principio interpretativo. Il ricorso costante al nomen omen conferisce al testo una forte coerenza interna: il nome non è più semplice designazione, ma luogo nel quale il destino sarebbe già iscritto. La stessa biografia dell'autore viene riletta in questa chiave, fino a configurare la figura del «Carabiniere di Dio» come investigatore non soltanto dei fatti, ma del linguaggio stesso.

Dal punto di vista strettamente enigmistico, l'operazione è certamente eterodossa. La libertà concessa alla selezione delle lettere, all'uso di lingue diverse, delle forme flesse e delle associazioni semantiche allontana spesso il metodo dalla disciplina dell'anagramma classico, la cui forza risiede proprio nella rigidità del vincolo. Ma è anche in questa eccentricità che il libro trova la propria identità: Tarussio non utilizza l'enigmistica come semplice gioco combinatorio, bensì come strumento di interpretazione del reale, attribuendo alle coincidenze lin-

guistiche un valore conoscitivo e, talvolta, profetico.

La scrittura procede per accumulazione, con un andamento assertivo e reiterativo che può risultare faticoso, soprattutto quando lo stesso meccanismo dimostrativo viene applicato a materiali molto diversi tra loro. Tuttavia l'opera possiede una sua riconoscibile compattezza ideativa: tutto, nel sistema di Tarussio, tende a ricondursi alla parola come segno da decifrare.

Più che come libro di enigmistica in senso tradizionale, LAW – Il Carabiniere di Dio appare dunque come un singolare laboratorio linguistico e simbolico, nel quale l'anagramma diventa chiave universale di lettura. Un'opera radicalmente personale, discutibile nei suoi presupposti, ma certamente non priva di originalità e di una sorprendente coerenza interna.

# LE RECENSIONI

Riceviamo dal Matuziano e pubblichiamo volentieri la presentazione della sua opera «Rione Renoir».

*Care enigmiste e cari enigmisti di Crittografie!*

*Ringraziando Selenius per la disponibilità vi annuncio che ho scritto un libro e che è disponibile sia nella versione elettronica, leggibile su vari dispositivi, sia in versione cartacea.*

*Andate su <https://www.amazon.it/Rione-Renoir-Roberto-Morraglia-ebook/dp/B0HC85HJGM/> e lo trovate.*

*Se cliccate sulla copertina c'è una presentazione, se vi attira compratelo, se lo leggete e vi piace passate parola!*

*Un abbraccio palindromo, come il titolo...*

*Il Matuziano*

## La nostra recensione

Rione Renoir, opera dell'enigmista Il Matuziano, trasferisce nel terreno narrativo una sensibilità chiaramente allenata alla costruzione del gioco, all'incastro, al doppio livello e alla rifrazione dei significati. La componente propriamente romanzesca convive infatti con una marcata vocazione metanarrativa: il testo interroga di continuo il rapporto fra autore, personaggio e invenzione, facendo della scrittura stessa uno degli oggetti della narrazione.

È soprattutto in questa dimensione combinatoria che il libro trova la propria specificità. La formazione enigmistica dell'autore emerge non tanto attraverso enigmi espliciti, quanto nella predilezione per simmetrie, richiami, slittamenti di prospettiva, cortocircuiti fra piano diegetico e piano autoriale. L'architettura tende così a prevalere, talvolta, sulla pura fluidità narrativa: alcuni inserti e digressioni appesantiscono il ritmo e la voce narrante mostra una certa propensione all'esplicitazione, là dove una maggiore reticenza avrebbe prodotto effetti più incisivi.

La prosa, colloquiale e fortemente caratterizzata, alterna ironia, apostrofe al lettore e commento metanarrativo; non sempre raggiunge un'identica tensione stilistica, ma possiede un timbro riconoscibile. Più che nella compattezza formale, il pregio di Rione Renoir risiede dunque nell'originalità del dispositivo e nella coerenza con cui l'autore porta fino in fondo la propria idea di racconto: un testo volutamente mobile, autoriflessivo, in cui il piacere della costruzione finisce quasi per coincidere con quello della lettura.

Nel complesso, un romanzo irregolare ma personale, più interessante per il suo meccanismo interno e per la consapevolezza ludico-letteraria che per la pura levigatezza della scrittura. Proprio qui, probabilmente, si riconosce meglio la mano dell'enigmista.

# Rione Renoir

## ROBERTO MORRAGLIA



# 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.

# LE SOLUZIONI DEL N. 89

1. c'entra led? è: L L atte = centrale del latte - risolto da: om fe am dn ci sv as sa le
2. ma... tilde? S era O! = Matilde Serao - risolto da: le as sv fe ci sa am om dn is
3. somare là allibì = Sibilla Aleramo - risolto da: le om sv am as sa fe dn ci
4. à B balene = Abbe Lane - risolto da: as ci om dn sa fe sv am
5. fra N - c'è N! - COG: uccisi = Francesco Guccini - risolto da: sv om as dn sa ci fe is am
6. BRU: campa nell'ano = Bruno Campanella - risolto da: le fe as dn is am ci sa om sv
7. rame teme = tra me e me - risolto da: ci le is om as sa dn fe sv am
8. or da lì escan D: INA v'è = ordalie scandinave - risolto da: am le om sv dn ci as fe
9. TE: mica pitali? = temi capitali - risolto da: as am fe dn is sa sv ci le om
10. anima lepre Di letto = animale prediletto - risolto da: am om dn ci - varianti accettate: portale prediletto (fe as)
11. s'è rato, R RI dà = sera torrida - risolto da: as le om fe ci sa am
12. C? abdichi C: AGO = cab di Chicago - risolto da: sa om dn ci sv is am le as fe
13. PI or accogli men TO = pio raccoglimento - risolto da: sa am is dn fe ci as le om
14. Di vi è: TIMO ti va? Ti! = divieti motivati - risolto da: am le ci om as fe
15. P R omettere: là L (una) = promettere la luna - risolto da: fe le dn sa sv am ci as om
16. D? è strano: va XI = destra no-vax - risolto da: le dn sa ci is om fe am as
17. per i re perline dia = perire per l'inedia - risolto da: sv is om ci as dn am le fe sa
18. ex clave usa = exclave USA - risolto da: as le om is am fe
19. lì Ci d'ella, ruba LTA = «Luci della Ribalta» - risolto da: fe dn om as sa am is sv ci
20. tenta, Parri! = trenta pari - risolto da: le sa om as dn ci fe sv am

## 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. 89

|    |                                          |
|----|------------------------------------------|
| ★  | Omar, Fermassimo, Amadeus2, Gli Asinelli |
| 19 | Cingar                                   |
| 17 | Due Neuroni                              |
| 16 | Salas, Leda                              |
| 14 | Lo Stiviere                              |
| 11 | Italo Svevo                              |

## Classifica ★

|    |              |
|----|--------------|
| 16 | Fermassimo   |
| 13 | Amadeus2     |
| 11 | Gli Asinelli |
| 10 | Omar         |
| 6  | Cingar       |
| 3  | Superniele   |

## Classifica complessiva (640 giochi)

|     |              |
|-----|--------------|
| 614 | Fermassimo   |
| 601 | Gli Asinelli |
| 590 | Cingar       |
| 541 | Amadeus2     |
| 509 | Due Neuroni  |
| 507 | Salas        |
| 491 | Lo Stiviere  |
| 454 | Omar         |
| 395 | Italo Svevo  |
| 388 | Leda         |
| 354 | SusanaT      |
| 258 | Superniele   |
| 185 | Pasticca     |
| 140 | Dyne         |

# LE GARE DI SOLUZIONE

## il Campionato Autori - 192 giochi

|     |              |
|-----|--------------|
| 186 | Gli Asinelli |
| 184 | Fermassimo   |
| 177 | Cingar       |
| 163 | Amadeus2     |

## le Necronomastiche - 75 giochi

|    |                                        |
|----|----------------------------------------|
| ★  | Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar |
| 74 | Gli Asinelli, Due Neuron               |
| 62 | Amadeus2                               |
| 60 | SusanaT                                |

## il Chi è - 69 giochi

|    |                                  |
|----|----------------------------------|
| ★  | Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo |
| 66 | Salas                            |
| 64 | Lo Stiviere                      |
| 63 | Due Neuron                       |

## le Collaborazioni - 55 giochi

|    |              |
|----|--------------|
| 54 | Fermassimo   |
| 51 | Gli Asinelli |
| 49 | Cingar       |
| 44 | Salas        |

## l'Editoriale - 32 giochi

|    |            |
|----|------------|
| 29 | Fermassimo |
| 27 | Amadeus2   |
| 26 | Cingar     |

## il Memorial Muscletone - 32 giochi

|    |                      |
|----|----------------------|
| 27 | Fermassimo, Amadeus2 |
| 25 | Gli Asinelli         |
| 23 | Cingar               |

## Memoria Ludens - 32 giochi

|    |                          |
|----|--------------------------|
| 31 | Cingar                   |
| 29 | Fermassimo               |
| 27 | Gli Asinelli, Due Neuron |

## l'Autore - 32 giochi

|    |                           |
|----|---------------------------|
| ★  | Fermassimo                |
| 31 | Gli Asinelli              |
| 27 | Salas, Cingar, Due Neuron |

## le Crittolive - 19 giochi

|    |                          |
|----|--------------------------|
| 18 | Cingar, Fermassimo       |
| 17 | Due Neuron, Gli Asinelli |
| 16 | Lo Stiviere, Amadeus2    |

## le Crittotennis - 18 giochi

|    |                                       |
|----|---------------------------------------|
| ★  | Cingar                                |
| 17 | Amadeus2                              |
| 16 | Due Neuron, Lo Stiviere, Gli Asinelli |

## l'Ars Laconica - 16 giochi

|    |                          |
|----|--------------------------|
| ★  | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 14 | Cingar, Amadeus2         |
| 13 | Leda                     |

## le Cinecritto - 16 giochi

|    |                                 |
|----|---------------------------------|
| ★  | Lo Stiviere, Omar               |
| 15 | Amadeus2, Fermassimo            |
| 14 | Due Neuron, Salas, Gli Asinelli |

## all'Antica Mescita - 14 giochi

|    |                                                 |
|----|-------------------------------------------------|
| ★  | Cingar, Fermassimo                              |
| 13 | Due Neuron, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli, Salas |
| 12 | Lo Stiviere                                     |

## le Edipocritto - 11 giochi

|    |                                  |
|----|----------------------------------|
| ★  | Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli |
| 10 | Amadeus2, Due Neuron             |
| 9  | Salas, Lo Stiviere               |

## Cunctator Obscurus - 10 giochi

|   |                          |
|---|--------------------------|
| ★ | Cingar                   |
| 9 | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 8 | Leda, Amadeus2           |

## 'o Famo Strano - 9 giochi

|   |                          |
|---|--------------------------|
| ★ | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 8 | Cingar                   |

## l'Anima in Gioco - 8 giochi

|   |                          |
|---|--------------------------|
| ★ | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 7 | Cingar, Amadeus2         |



# CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 94