

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 98 - 12 OTTOBRE 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 98 - 12 ottobre 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

16 ottobre: termine invio sillogistiche VII tappa

16 ottobre: termine invio soluzioni n. 94

19 ottobre: pubblicazione n. 99

23 ottobre: termine invio soluzioni n. 95

30 ottobre: termine invio soluzioni n. 96

6 novembre: termine invio soluzioni n. 97

13 novembre: termine invio soluzioni n. 98

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 «I Mangiatori di Patate» di Vincent Van Gogh.

I COLLABORATORI

Alan (Alan Viezzoli)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Buon inizio di settimana, enigmisti! Il numero 98 propone un fascicolo dalla fisionomia composita: accanto ai giochi del Campionato Autori trovano posto le rubriche tematiche, le proposte dedicate a figure del passato, gli spunti dell'attualità e gli sconfinamenti nel cinema e nel tennis. Sono strade diverse, riunite dalla medesima attenzione per le parole e per i significati che possono assumere quando cambiano contesto.

La varietà non riguarda soltanto gli argomenti, ma anche gli autori e i modi di costruire una crittografia. Ogni pagina porta con sé un'impostazione particolare, un tono e un ritmo propri; è proprio dall'incontro fra queste differenze che il fascicolo acquista, numero dopo numero, la sua identità. Ci auguriamo che ciascuno trovi qualche proposta capace di incuriosire, trattenere e magari sorprendere.

Le classifiche proseguono intanto verso la parte conclusiva della stagione, mentre le gare di soluzione raccolgono con regolarità il lavoro paziente dei nostri lettori. Ringraziamo autori, collaboratori e solutori per la presenza continua con cui rendono possibile questo appuntamento settimanale.

Buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia perifrastica a slittamento di raddoppio 8, 3 1'1 = 5 8

PIENO CHE NON VIVE

Selenius

IL CHI È



Sci

2. Crittografia sinonimica onomastica 2 1 4 2: 4 = 5 8

LEGGEU

SusanaT

3. Crittografia a frase a scambio di lettere onomastica 5 4 = 5 4

POLTRONE RAMAZZOTTI

Selenius

La rubrica settimanale è aperta alla partecipazione di tutti i collaboratori e comprende una o più crittografie onomastiche dedicate a personaggi noti accomunati da qualche caratteristica. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento; salvo specifiche indicazioni o necessità, tutti i giochi onomastici verranno pubblicati in questa sezione. Alla rubrica è collegata la propria gara di soluzione.

LE NECRONOMASTICHE



4. Crittografia sinonimica onomastica 1 2: 4, 1/3 2 = 3 5 5

POE..I

Selenius

5. Crittografia onomastica 1 1 4: 5? 2! = 6 7

CO.TE

Lo Stiviere

Rubrica dedicata ai personaggi noti recentemente scomparsi, aperta ai contributi di tutti i collaboratori e valida per la relativa gara di soluzione.

Si tratta di 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



6. Crittografia a frase a metatesi $2\ 4\ 4 = 5\ 5$

VENIER NON VIENE VIA

Selenius

Dedicato a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, il Memorial propone 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.

EXHAUSTUS EST



7. Crittografia $3\ 1\ 2\ 1, 4\ 3\ 1 = 9\ 6$

FOTO

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



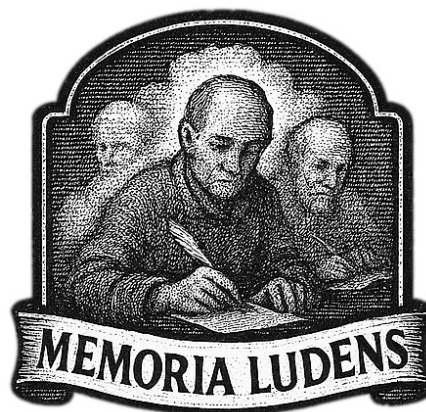
8. Crittografia a frase $3\ 5 = 4\ 4$

OCCHIELLO

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 $4: 4\ 2\ 3 = 7\ 6$

COMU..CA

Serse Poli

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.

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:

19/10	numero 99, Sillogistiche 7 ^a tappa
26/10	numero 100, Perifrastiche 8 ^a tappa
2/11	numero 101, Pure 8 ^a tappa
9/11	numero 102, Mnemoniche 8 ^a tappa

16/11	numero 103, a Frase 8 ^a tappa
23/11	numero 104, Sinonimiche 8 ^a tappa
30/11	numero 105, Sillogistiche 8 ^a tappa

La settima prova delle sinonimiche premia Amadeus2, unico a 8½. Leda, Cunctator e Marluk seguono a 8; Noc, Il Matuziano, SusanaT, Salas, Ætius e Pasticca formano un folto gruppo a 7½. Una tornata molto raccolta, nella quale tutti i concorrenti classificati restano entro un solo punto dal risultato migliore.

A una prova dalla conclusione Leda sale a 41 e mantiene il comando. Il Matuziano resta a 40, ma Marluk lo raggiunge aggiungendo mezzo punto e conquista con lui la seconda posizione. Noc conserva quota 39½, dove arriva anche Cunctator grazie al punto guadagnato; SusanaT resta a 38½, mentre Pasticca e Salas avanzano rispettivamente a 37½ e 36½. Ætius aggiunge un punto, raggiunge Fermassimo a 35 e risale nella graduatoria; Amadeus2 passa invece da 22 a 30½ grazie al nuovo risultato disponibile, pur restando alle spalle di Cardin. L'ottavo appuntamento dovrà ordinare un gruppo di testa ancora strettissimo: fra Leda e SusanaT ci sono soltanto due punti e mezzo.

Nell'assoluta, giunta alla quarantunesima prova su quarantotto, il cambiamento principale è l'avanzata di Amadeus2: con un punto e mezzo in più arriva a 140, affianca Noc e divide con lui la quarta posizione. Ætius porta il proprio totale a 105½; per il resto le collocazioni rimangono immutate. Leda guida con 148½ punti, davanti a Marluk con 146 e al Matuziano con 144, mentre Salas e Pasticca restano alle spalle della coppia Noc-Amadeus2. A sette tappe dal termine la corsa ha ormai protagonisti riconoscibili e un vertice ben delineato, ma la diversa partecipazione alle sezioni e le occasioni ancora disponibili lasciano aperta la definizione dell'ordine conclusivo.

Sinonimiche - 7ª tappa

10. Crittografia sinonimica 1'1 6: 1, 1, 1, 2? = 5 « 1 7»

.E.CUL.TO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 98/2026

Amadeus2

11. Crittografia sinonimica 4: 6 1, 3 1 3 = 8 10

BACTERIA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 98/2026

Leda

12. Crittografia sinonimica 1 3 4 5 = 6 7

SPARTEGGI

3° classificato Campionato Autori Crittografie 98/2026

Cunctator

13. Crittografia sinonimica 4 4 3 1 = 5 7

O..IGENO

Marluk

14. Crittografia sinonimica 1 1 4: 8 = 6 3 5

LECI..

Noc

15. Crittografia sinonimica 6 7 1 1 1 4 = 11 9

DE.E.ERATE (G, N)

Il Matuziano

Classifica Sinonimiche - 7ª tappa

8½	Amadeus2
8	Leda, Cunctator, Marluk
7½	Noc, Il Matuziano, SusanaT, Salas, Ætius,
	Pasticca

Classifica assoluta - 41 tappe

148½	Leda
146	Marluk
144	Il Matuziano
140	Noc, Amadeus2
135½	Salas
134	Pasticca
125	Cardin, Cunctator
114½	SusanaT
105½	Ætius

Campionato Perifrastiche - 7 tappe

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

Campionato Pure - 7 tappe

41	Marluk
40½	Leda, Il Matuziano
38½	Noc
37	Salas, SusanaT
35½	Cunctator
35	Pasticca

Campionato Mnemoniche - 7 tappe

41	Leda
39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
38	Marluk, Cunctator
35½	Pasticca
34½	Cardin

Campionato a Frase - 7 tappe

40½	Leda
39½	Marluk
38	Il Matuziano
37½	Cunctator, SusanaT
36½	Il Valtellinese

Campionato Sinonimiche - 7 tappe

41	Leda
40	Il Matuziano, Marluk
39½	Noc, Cunctator
38½	SusanaT
37½	Pasticca

Campionato Sillogistiche - 6 tappe

41½	Leda
40	Marluk
39	Pasticca
38½	Il Matuziano
36	Salas

LE CRITTOTENNIS



16. Crittografia sinonimica 7 2 1 = 5 5

VISCIO.A

Selenius

Questa sezione è dedicata a crittografie che, in un modo o nell'altro, abbiano come tema il tennis o i tennisti. 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 COLLABORAZIONI



17. Crittografia 2 2 4 2 1 4 = 4 2 9

.HI.

Alan

18. Crittografia perifrastica 1'3 7: 2 2 = 9 6

PERVEN.. GIRAUD

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



19. Crittografia a frase a metatesi 7 = 4 3

ABITUATA DI NUOVO

Salas

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 CINECRITTO



20. Crittografia perifrastica 2 3 2 3 = « 2 8 »

IL VOMERE IN CAMPO

Mezzaluna

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 SOLUZIONI DEL N. 93

1. là stradive, troia lì, no? = lastra di vetro ialino - risolto da: as om sv is sa ci am fe
2. G lo rià GU, I dà = Gloria Guida - risolto da: ci is sa am sv dn om fe as
3. lì L, lì carati = Lilli Carati - risolto da: ci sv is dn am le as fe st sa om
4. carme losco: MA = Carmelo Scoma - risolto da: as is dn sv sa st ci om le am fe
5. M immoli: Guoro = Mimmo Liguoro - risolto da: as fe om le is sv sa am dn ci
6. pro singalese = prosa inglese - risolto da: fe sv ci am sa dn
7. F artar: dia letto = far tardi a letto - risolto da: fe sv ci sa am dn as om is
8. Pi antico pio? sì! (Pi è un antico pio perché sta davanti a un'ARA) = piante copiosi - risolto da: as fe ci le sa am om is
9. s'ignora MO: LE sta = signora molesta - risolto da: am om is sa le ci sv dn st as fe
10. P ostico mo di (P è ostico in quanto mostra COMPLESSITÀ) = posti comodi - risolto da: om le dn fe as st is sv sa am
11. fungon anomali G? no! (I Gi, che sono anomali, non fungono perché non stanno attivando il CONGEGNO) = fungo nano maligno - risolto da: le dn as sa
12. con sole O, manita (si ha una "manita" con sole O perché vengono realizzati cinque GOL) = console omanita - risolto da: om le as fe am is sa
13. C avi direte (C sono avi perché si trovano in piena VECCHIAIA) = cavi di rete - risolto da: is sa dn ci am as st le fe sv om
14. G alletta, stanti A (G alletta perché fa UNA LUSINGA) = galletta stantia - risolto da: om sa am ci is le st dn as sv fe
15. sa G (gi) odiar te (G sa odiarti perché incarna IL TUO GRANDE NEMICO) = saggio di arte - risolto da: as le sv am sa ci fe is st dn om
16. dubbi n'an: tiri M, L alzati = dublinanti rimbalzati - risolto da: am sv ci - varianti accettate: dublinante combattiva (as fe)
17. cavi: F là T = cavi flat - risolto da: ci as am fe le sa
18. sai di lana - risolto da: fe ci dn as om st is sv sa am le
19. Chat: G P T li à = ChatGPT, l'IA - risolto da: sv st as ci is fe dn om am le sa
20. il regista Del Toro - risolto da: sa am st le dn is ci fe sv as om

I Solutori

am	Amadeus2
ao	Aromi d'Oli
ci	Cingar
dn	Due Neuroni
dy	Dyne
fe	Fermassimo

as	Gli Asinelli
ed	Gli Edipiceni
go	Il Goroviano
is	Italo Svevo
le	Leda
sv	Lo Stiviere

om	Omar
mk	Mikiller
pa	Pasticca
sa	Salas
sn	Superniele
st	SusanaT

Classifica del n. 93

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

Classifica ★

17	Fermassimo
15	Amadeus2
13	Gli Asinelli
12	Omar
7	Cingar
3	Superniele

Classifica complessiva (720 giochi)

690	Fermassimo
678	Gli Asinelli
661	Cingar
617	Amadeus2
569	Due Neuroni
567	Salas
550	Lo Stiviere
528	Omar
457	Italo Svevo
452	Leda
377	SusanaT
258	Superniele
185	Pasticca
140	Dyne

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 216 giochi

210	Gli Asinelli
207	Fermassimo
196	Cingar

le Necronomastiche - 83 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
82	Gli Asinelli, Due Neuron
70	Amadeus2

il Chi è - 77 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
74	Salas
72	Lo Stiviere

le Collaborazioni - 63 giochi

62	Fermassimo
59	Gli Asinelli
56	Cingar

l'Editoriale - 36 giochi

32	Fermassimo
31	Amadeus2
29	Cingar

il Memorial Muscletone - 36 giochi

31	Amadeus2
29	Fermassimo
27	Gli Asinelli

Memoria Ludens - 36 giochi

35	Cingar
33	Fermassimo
31	Gli Asinelli

l'Autore - 36 giochi

★	Fermassimo
35	Gli Asinelli
31	Cingar, Due Neuron

le Autocritto - 2 giochi

★	Amadeus2, Fermassimo, Due Neuron,
	Omar, Leda, Gli Asinelli

le Crittolive - 23 giochi

22	Cingar, Fermassimo
21	Gli Asinelli
20	Due Neuron, Lo Stiviere, Amadeus2

le Crittotennis - 19 giochi

★	Cingar
18	Amadeus2
17	Due Neuron, Lo Stiviere, Gli Asinelli

le Cinecritto - 19 giochi

★	Lo Stiviere, Omar
18	Amadeus2, Fermassimo
17	Due Neuron, Salas, Gli Asinelli

l'Ars Laconica - 18 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
16	Cingar, Amadeus2
15	Leda

all'Antica Mescita - 15 giochi

★	Cingar, Fermassimo
14	Due Neuron, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli,
	Salas
13	Lo Stiviere

le Edipocritto - 12 giochi

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

Cunctator Obscurus - 10 giochi

★	Cingar
9	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Leda, Amadeus2

o Famo Strano - 10 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
9	Cingar

l'Anima in Gioco - 9 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Cingar, Amadeus2

CRITTOGRAFIE

