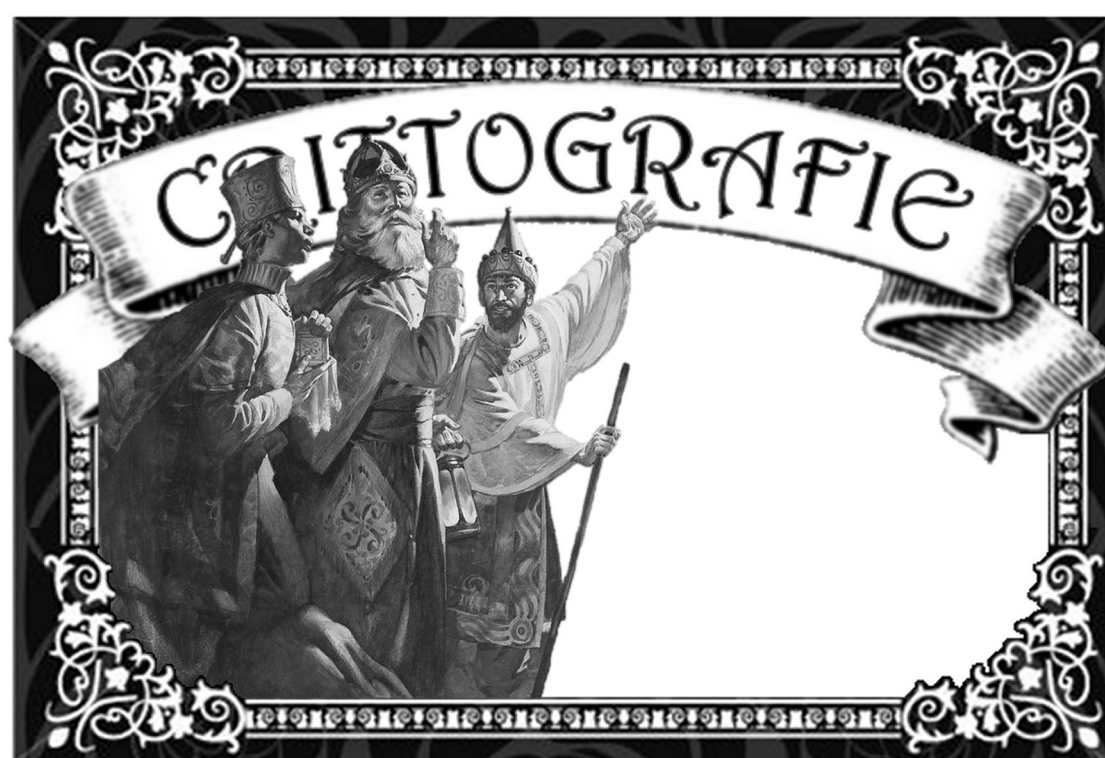
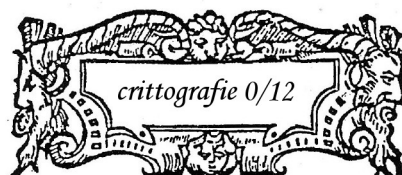




Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 0 - 1 DICEMBRE 2012





WEEKEND D'ORO O DELL' AMICIZIA

Cattolica 10/11 maggio 2013

Organizzazione e Giuria: "GLI ALUNNI DEL SOLE"

Patrocinio: COMUNE DI CATTOLICA

* * *

CONCORSI AUTORI (liberi a tutti)

1° Un poetico di qualsiasi tipo.

2° Un Breve epigrammatico in 4 versi rimati.

3° Una terna crittografica, composta da giochi di diverse tipologie.

4° Una frase anagrammata a senso continuativo, da ricavarsi dal distico

CELEBRA EDIPOLANDIA I DIECI LUSTRI

TRASCORSI IN COMPAGNIA DI PIQUILLO

* * *

PROGRAMMA

VENERDI' 10 MAGGIO 2013

Sistemazione presso il Park Hotel (4 stelle), lungomare Rasi Spinelli 46, tel. 0541/953732.

Ore 18,30 – Premiazione delle gare bandite da Piquillo nel 2012, nonché quelle di altri, se presenti. Bando gara estemporanea Rebus. Premiazione di tutte le gare Autori.

Ore 19,30 – Cena in Albergo, a base di pesce dell'Adriatico (non detraibile dalla quota di partecipazione al Convegno, se non consumata). Premiazioni varie.

Ore 22,00 – Spettacolo "Fontane Danzanti", nella vicina Piazza I Maggio.

SABATO 11 MAGGIO 2013

Dalle ore 9,30, a seguire – Incontro con le Autorità. Piquillo si racconta. Gare solutori di classica, mista, varie.

Ore 12,00 – Premiazione di tutte le gare Solutori.

Ore 12,30 – Aperitivo, offerto dalla Direzione dell'Albergo.

Ore 13,00 – Banchetto di Chiusura a base di specialità emiliano-romagnole, durante il quale saranno distribuiti oggetti-ricordo e premi per tutti i partecipanti. Ricca lotteria a sorpresa.

QUOTE DI PARTECIPAZIONE

€ 90 A persona per tutta la durata del Convegno.

€ 35 Per il solo banchetto di chiusura (con diritto ai premi e lotteria)

€ 20 Supplemento camera singola

* * *

I lavori dei Concorsi, in massimo di TRE per sezione, dovranno pervenire **entro il 31 marzo 2013** all'indirizzo di posta elettronica: **piquillo_piquillo@libero.it**

dove dovranno pure pervenire, con la massima sollecitudine possibile, le adesioni complete di generalità e pseudonimo.

Si precisa che le camere al Park Hotel verranno assegnate, fino ad esaurimento, rispettando rigorosamente l'ordine di prenotazione. Sono comunque disponibili eventuali pernottamenti in alberghi di pari categoria, situati nello spazio di 50/60 m.

Si conta di ottenere sconti e facilitazioni per l'utilizzo del trenino, stabilimento balneare e visita al Parco "LE NAVI", a vantaggio soprattutto degli accompagnatori e dei non interessati alle gare. Trattamenti di favore da parte dell'albergo per soggiorni pre- o post-convegno.

Ad ogni modo Piquillo si ritiene sin d'ora disponibile per qualsiasi informazione (Evelino Ghironzi, Via Vivaldi 9 – 47841 Cattolica RN, tel. 0541/961865, cell. 333/3244045).

Ciaone.

Piquillo

P.S. si raccomanda di inviare **separatamente** i giochi dei singoli concorsi e la corrispondenza.

Crittografie

Numero 0 - 1 dicembre 2012

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

28 dicembre: termine invio giochi/sol. per n. 1

1 gennaio 2013: uscita n. 1

Pubblicazione 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 sul dipinto "The Three Wise Men" di James McConnell.

l'Editoriale

Quattrocentoventotto. È il numero di copie dell'Anteprima che sono state scaricate dal nostro sito in queste due settimane e che ci rende orgogliosi di questo lavoro e ci ripaga, insieme con le mail di apprezzamento ricevute, degli sforzi profusi. È vero, qualcuno l'avrà scaricata due volte, qualcun altro solo perché è gratis. Ma siamo lo stesso molto soddisfatti. Ora ci attende un lungo lavoro, forse un po' meno faticoso perché il più lo abbiamo impostato, forse un po' di più perché iniziano a fioccare i contributi degli autori, che vagliamo attentamente e con scrupolo.

Questo Numero Zero presenta in modo molto più dettagliato rispetto all'Anteprima tutte le rubriche, e proponiamo anche qualche articolo tecnico. Sono nuovamente presenti giochi dimostrativi, ma con qualche inedito in più, perché alla fine quello che i lettori desiderano sono i giochi da risolvere. Ricordiamo che la partecipazione alle gare di soluzione è ancora simbolica, ma è molto apprezzata perché ci permette di collaudare tutto il sistema.

Diversi lettori ci hanno segnalato qualche problema di lettura del carattere che abbiamo scelto per riprodurre le crittografie. Stiamo lavorando anche su questo aspetto e assicuriamo che dal numero uno garantiremo una leggibilità molto più elevata.

Augurando a tutti una bella fine dell'anno, e un ancora più bell'inizio del 2013, vi diamo appuntamento a Capodanno (!) per l'inizio ufficiale di questa nostra avventura. Un saluto, come sempre, con una crittografia.

I. Crittografia perifrastica "7-5" = 2 2 8

GRAN LAVORO A "CRITTOGRAFIE?"

Selenius

il Sommario

- 3 l'Editoriale (Selenius)
- 4 il Sommario
- 4 i Collaboratori
- 5 gli Strumenti del Crittografo (Selenius)
- 6 la Frase Risolutiva (Selenius)
- 7 Sotto la Lente di Snoopy
- 8 la Nomenclatura e le Convenzioni (Selenius)
- 9 l'Anima in Gioco (Tedina)
- 10 Spazio B.E.I. (Pippo & Nam)
- 11 Numi dell'Olimpo! (Paperoga)
- 12 le Nostre Gare
- 13 il Campionato Autori
- 13 la Gara Tematica
- 14 il Campionato Solutori
- 14 le Soluzioni
- 15 dal Cilindro di Snoopy
- 16 i Giochi da Facebook
- 17 il Muscletone Memorial
- 18 Bando Piquillo

i Collaboratori

Questo spazio è destinato al tradizionale elenco dei collaboratori. In questo Numero Zero vorrei utilizzarlo per citare tutti quanti hanno collaborato alla realizzazione di questo progetto, impegnandosi in prima persona, inviando articoli, risolvendo le gare di prova o in qualsiasi altra maniera. Grazie!

Selenius

Laura Adami - picaflor

Luciano Bagni - Klaatu

Fulvio Bergamo - Paperoga

Anne Marie Boesiger - Anne

Ivano Cazzanti - Ivocazza

Pietro Cusenza - Elimo

Massimo Ferla - Fermassimo

Nivio Fortini - Il Forte

Maria Galantini - Haunold

Evelino Ghironzi - Piquillo

Guido Iazzetta - Guido

Massimo Malaguti - Atlante

Mauro Navona - Nam

Enrico Parodi - Snoopy

Federica Pareschi - Tedina

Francesca Pizzimenti - Velvet

Giuseppe Riva - Pippo

Emiliano Ruocco - Emilians

Alan Viezzoli - Alan

il Memorial Muscletone

In ricordo di Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara composta da crittografie a frase a metatesi, di Selenius. Muscletone ne è stato uno dei più abili interpreti, con circa 150 giochi pubblicati.

Grazie allo spostamento di una lettera, questi giochi conducono quasi sempre a grandi salti di significato fra la prima lettura e la frase risolutiva, con un effetto spesso molto spassoso.

La gara è impostata su sei giochi per ogni puntata mensile, con diversi livelli di difficoltà, per cercare di ottenere una classifica molto sgranata. E' previsto un premio finale, da definire, per i migliori solutori nel corso dell'anno.

I sei giochi di questa puntata sono dimostrativi e validi solo simbolicamente. La gara ufficiale partirà nel numero 1 di gennaio.

11. Crittografia a frase a metatesi 2 8 6 = 18 7

DOVE MIXAN NEL BLU

Selenius

12. Crittografia a frase a metatesi 4 6 = 3 7

SCHIFOSA VESCICOLA

Selenius

13. Crittografia a frase a metatesi 6 5! = 5 6!

CURATE I FIGLI!

Selenius

14. Crittografia a frase a metatesi 3 7 = 5 2 3

I FRATELLI FABBRI

Selenius

15. Crittografia a frase a metatesi 6 4 = 5 5

SAIO LOGORO

Selenius

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

MA COMÈ CHE SI CHIAMA QUELL'OSSO LÀ IN MEZZO, MANNAGGIA...

Selenius

Classifica della gara-test dell'Anteprima

10 punti: I Tre Gloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Velvet, Anne

7 Il Forte

5 Fermassimo

Classifica generale

10 punti: I Tre Gloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Velvet, Anne

7 Il Forte

5 Fermassimo

i Giochi da Facebook

Da alcuni anni esiste in Facebook un gruppo, 'Crittografie Mnemoniche', frequentato da centinaia di enigmisti, dai maestri ai principianti. E' fonte di arricchimento per tutti: si discute di tecnica, di bellezza e di correttezza dei giochi, e se ne propongono di propri, a volte molto buoni, a volte difettosi. Per tenere traccia di quelli validi e registrarli in maniera 'ufficiale', la redazione li selezionerà e ne pubblicherà una paginetta per numero. Vi sarà anche abbinata una gara di soluzione, molto simbolica, poiché i giochi sono stati già risolti, con in palio un premiuccio a fine anno.

Segnaliamo che sono presenti, sempre in Facebook, diversi altri gruppi riservati alle crittografie: Crittografie Amatoriali, dedicato ai principianti; Crittografie di Serie C, dove ci si sbizzarrisce con produzioni poco ortodosse; Crittografie, il gruppo collegato a questa rivista, dove si potranno analizzare i giochi e discutere dei contenuti; e persino, per i più smaliziati, Pornocrittografie.

In questa rubrica mostreremo solo i giochi del gruppo principale, poiché è di gran lunga il più frequentato e la qualità dei giochi proposti è mediamente migliore.

Come primo gioco pubblichiamo una simpatica mnemonica di Elimo, uno dei frequentatori storici del gruppo.

10. Crittografia mnemonica 7 7

L'URBANISTA A TAIWAN

Elimo



gli Strumenti del Crittografo

Per poter comporre in modo proficuo crittografie bisogna dotarsi di un'attrezzatura completa, che non manca certamente sulle scrivanie degli autori iniziati. La prima cosa è senz'altro il dizionario. Un buon dizionario, come per esempio lo Zingarelli, è indispensabile sia per verificare l'esistenza e la correttezza dei termini meno comuni che si vogliono impiegare, nonché le varie accezioni che questi possono assumere, ma anche come fonte di idee e di spunti: non sono pochi gli autori che, di tanto in tanto, sfogliano o aprono a caso il dizionario alla ricerca di parole poco impiegate per farci nascere intorno un gioco. Basti pensare che i lemmi di un buon dizionario sono centinaia di migliaia, mentre i termini che utilizziamo o a cui possiamo pensare normalmente sono al più poche decine di migliaia. Ciò può forse apparire come un sistema meccanico, banale, ma il fatto che siano già state prodotte migliaia di crittografie e costruite altrettante chiavi, ci spinge giocoforza a cercare sempre qualcosa di nuovo, dunque a impiegare anche parole meno consuete dei soliti cane, gatto e nonna. Senza contare che la lettura del dizionario, seppur limitata a qualche pagina ogni tanto, è in ogni caso utile anche al di là dell'enigmistica.

E se il nostro dizionario non presenta sufficienti dettagli riguardo l'etimologia di tutti i lemmi, s'impone allora l'acquisto anche di un dizionario etimologico. È indispensabile per rilevare l'equipollenza dei termini che si desidera utilizzare, ed è comunque un ottimo strumento per approfondire la conoscenza della nostra lingua.

Questi due strumenti esistono anche in forma digitale, sia su DVD che direttamente in rete, consultabili via Internet, in genere gratuitamente. E' una possibilità oggi notevole, anche se il piacere di sfogliare le pagine di un libro ancora non può essere sostituito.

Un altro indispensabile supporto per chi vuole veder pubblicati i giochi che produce è l'archivio di quelli già editi: un gioco identico o molto simile a un 'già fatto' viene infatti normalmente rifiutato dalle riviste specializzate. Questo archivio, frutto di anni di lavoro manuale, viene distribuito con il nome di Beone a un prezzo irrisorio, a fronte del lavoro immenso che c'è stato dietro: sono stati ricopiati, fra crittografie, rebus e altro, ben 400.000 giochi, dagli albori dell'enigmistica sino ai nostri giorni. E oltre che per verificare l'esistenza di un gioco, la consultazione del repertorio è valida anche a fini didattici e, perché no, di piacere, di godimento nel leggere i giochi dei grandi maestri.

Non devono poi mancare nella biblioteca del provetto enigmista, opuscoli e testi che trattano della materia. La B.E.I. (vedi pag. 10) ne ha realizzati diversi, tutti istruttivi, essenziali, divertenti e gratuitamente disponibili nel loro sito Internet (www.enignet.it). Altri volumi possono essere trovati in rete o presso qualche editore specializzato. Spesso le riviste del settore riportano informazioni utili e indicazioni sulle novità pubblicate.

A questo proposito, l'abbonamento a qualche rivista di enigmistica classica è sempre buona cosa. Ce ne sono sia di gratuite in versione digitale, come 'Crittografie', che tradizionali, stampate. Date le dimensioni ridotte del mondo di appassionati, sono di solito disponibili solo tramite abbonamento.

Infine, è assolutamente fondamentale per il crittografo, e soprattutto l'aspirante tale, lo scambio di idee: frequentare altri appassionati e chiedere consigli è il modo migliore per crescere e approfondire la conoscenza di quest'arte. Oggigiorno i gruppi di enigmisti che si riuniscono periodicamente sono purtroppo molto ridotti, ma l'avvento di Internet ha fatto sì che ci si potesse trovare in piazze virtuali, come in Facebook o nel forum della Settimana Enigmistica. Una volta approdati in questi luoghi, fare conoscenza di altri enigmisti e costituire gruppi di lavoro e di amici il passo è breve. Così è nata questa rivista.

la Frase Risolutiva

Una buona crittografia deve avere necessariamente una buona frase risolutiva. Un gioco che avesse, per esempio, un esposto bellissimo, una chiave eccezionale e una prima lettura perfetta, ma che si risolvesse in una frase come 'ometto povero di Berlino', sarebbe un pessimo gioco. La frase è la conclusione del gioco e la sua scoperta deve premiare lo sforzo del solutore, che non sarebbe certo appagato per aver lavorato duramente e ritrovarsi con un risultato sconcertante.

In questo breve articolo cerchiamo di descrivere in dettaglio tutte le tipologie di frase che rendono un gioco valido e gradevole. La redazione considera rilevante tale aspetto della crittografia, e un gioco che aderisce a questi canoni verrà sicuramente apprezzato, se ovviamente è tecnicamente corretto.

Modi di dire, proverbi, motti e frasi fatte

La frase dev'essere sufficientemente nota e precisa, e va riportata nel diagramma racchiusa fra virgolette.

Esempi validi: 'Chi la fa l'aspetti', 'È l'ora di arrivare?', 'Si vis pacem para bellum', 'Viva l'Italia!'.
Esempi non validi: 'Ci sei?' (troppo breve e non particolarmente frase fatta), 'Meglio tre che due' (non è frase fatta), 'Siamo solo noi!' (motto ignoto).

Titoli (libri, film, brani musicali)

Il titolo, che viene indicato fra virgolette nel diagramma, deve avere una certa notorietà e una ragionevole consistenza in termini di lunghezza e numero di parole.

Esempi validi: 'Le Notti di Cabiria', 'Guerra e Pace'.
Esempi non validi: 'La Luna' (troppo breve e troppo generico), 'Terminator' (una sola parola), 'Il Viaggio di Angelina' (praticamente ignoto).

Personaggi

Il personaggio deve godere di una certa notorietà ed essere indicato con nome e cognome. La dicitura 'onomastica' viene specificata accanto al tipo di gioco.

Esempi validi: Giorgio Napolitano, Cristoforo Colombo, Angelo Giuseppe Roncalli.
Esempi non validi: Giovanni XXIII (è un nome papale), Rasputin (è solo il cognome), Lo Stanco (è uno pseudonimo), Francesca Battipane (è ignota).

Luoghi geografici

Il luogo deve possedere una certa notorietà e il nome una ragionevole consistenza in termini di lunghezza e numero di parole. La specificazione 'toponomastica' viene riportata accanto al tipo di gioco.

Esempi validi: Monte Everest, Città di Castello, la Valle dei Templi.
Esempi non validi: Venezia (singola parola), San Ferragamo a Mare (località ignota), la Cappadocia (semplice nome con articolo).

A elencazione

Tre o più termini ben accomunati per qualche ragione. Il gioco è identificabile dalla presenza delle virgole nel diagramma.

Esempi validi: Oro, incenso e mirra; Ford, Nixon, Reagan; Bari, Brindisi, Taranto, Lecce.
Esempi non validi: olio, aceto (due soli elementi); Vienna, Parigi, Lecce (legame troppo debole);

Coppie di termini

I termini devono essere fortemente collegati.

dal Cilindro di Snoopy



'Dal Cilindro di Snoopy', gara di soluzione con sei crittografie. Al vincitore di ogni puntata verrà assegnato (con precedenza in base all'ordine di consegna in caso di ex aequo) un ricordo a sorpresa e al termine, al concorrente con il maggior numero di soluzioni esatte, la targa Snoopy.

In attesa del via, con il numero di gennaio, ecco una serie di giochi di esempio: la varietà e la difficoltà dei giochi in gara sarà simile. Ringraziamo i partecipanti alla gara di prova pubblicata nell'Anteprima.

4. Crittografia 2 4? 11 2 = 8 3 1 7

CANINI

Snoopy

5. Crittografia sinonimica 1 7 4: 1 6! = 10 9

REGNO

Snoopy

6. Crittografia perifrastica 11 18? 11 = 8 5

SCIANTRANQUILLI

Snoopy

7. Crittografia a frase 3 7 4 = 5 9

LE STRENNE NATALIZIE

Snoopy

8. Crittografia mnemonica '2 7 1 5 3!'

HO LA MOGLIE FRIGIDA

Snoopy

9. Crittografia sillogistica 1 9? 2 = 4 8

SCIARPE FIORATE

Snoopy

Classifica della gara-test dell'Anteprima

10 punti: I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne

6 punti: Ivocazza

4 punti: Il Forte

2 punti: Fermassimo

Classifica generale

10 punti: I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne

6 punti: Ivocazza

4 punti: Il Forte

2 punti: Fermassimo

il Campionato Solutori

Per questa gara sono validi tutti i giochi del Campionato Autori e della Gara Tematica, oltre a quelli delle rubriche redazionali (l'Editoriale, l'Anima in Gioco e Numi dell'Olimpo!) e agli eventuali giochi non partecipanti al Campionato Autori.

Classifica dell'Anteprima (3 giochi)

- 3 Maria Galantini [Haunold]
Alan Viezzoli [Alan]
Francesca Pizzimenti [Velvet]
Anne Marie Boesiger [Anne]
2 I Tre Gloditi: Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatu], Evelino Ghironzi [Piquillo]
Ivano Cazzanti [Ivocazza]
Massimo Ferla [Fermassimo]
1 Nivio Fortini [Il Forte]

Classifica Supersolutore (tutti i 23 giochi dell'Anteprima)

- 23 Maria Galantini [Haunold]
Alan Viezzoli [Alan]
Francesca Pizzimenti [Velvet]
Anne Marie Boesiger [Anne]
22 I Tre Gloditi: Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatu], Evelino Ghironzi [Piquillo]
18 Ivano Cazzanti [Ivocazza]
9 Massimo Ferla [Fermassimo]
8 Nivio Fortini [Il Forte]

le Soluzioni dell'Anteprima

- | | |
|---|---|
| 1. sta F: FRED? aziona l'E! = staff redazionale | 12. rischiodi S ch'è mia = rischio d'ischemia |
| 2. le chiavi di casa | 13. ebeti degni: F, S = Sfinge di Tebe |
| 3. fedele osservante ma non praticante | 14. sito sterzo = Sisto Terzo |
| 4. pellicola strappalacrime | 15. io VIP = Pio VI |
| 5. credenza messa in un canto | 16. mendico interista = medico internista |
| 6. carta da pacchi | 17. Liolà? discreta = l'isola di Creta |
| 7. espresso con lo schizzo | 18. ne riottien Totti = i neri Ottentotti |
| 8. bè?! resto: ma che volete? = bere stomachevole | 19. ave flesse = fave lesse |
| tè | 20. suole dir eccitazione = scuole di recitazione |
| 9. con testa t'apre? senza! = contestata presenza | 21. fo rifiniti = fiori finti |
| 10. stan distese X Y = standiste sexy | 22. bugni edipi: occhio! |
| 11. sui tesi ne dite = suites inedite | 23. tale ti informa = atleti in forma |

la Frase Risolutiva

Esempi validi: Topolino e Pippo, Dante e Petrarca, mani e piedi.
Esempi non validi: Baudo e Buffon, Roma e Bolzano, cipolle e ananas.

Sostantivi con qualità

La frase deve avere un chiaro valore idiomatico.
Esempi validi: cavallo bianco, macchina guasta, alunno di prima elementare, piatti sul tavolo.
Esempi non validi: cavallo di tre mesi, macchina gialla, alunno di Matera.

Azioni con complementi

La frase deve avere un chiaro valore idiomatico.
Esempi validi: aspettare l'autobus, vendere libri usati, telefonare a scrocco.
Esempi non validi: correre dietro un cavallo, vendere tigri, telefonare alla zia.

Frasi Dantesche, Monoverbi

Questi tipi di giochi non vengono più accettati, di norma.

Divengono validi giochi, in deroga - lieve - alle indicazioni precedenti, in cui vi siano elementi di forte pregio, quale per esempio un ottimo esposto in una crittografia tecnica.
Esempi: 'La Locandiera' con esposto 'OSTE', 'fuoriserie bianca' con esposto 'B'.

Nei giochi delle gare speciali Dal Cilindro di Snoopy, Muscletone Memorial, Numi dell'Olimpo! e l'Anima in Gioco, potrebbero non essere riportate queste indicazioni.

Sotto la Lente di Snoopy



A partire da febbraio, 'Sotto la Lente di Snoopy', osservatorio con spunti di riflessione, critica e commenti su alcuni giochi pubblicati nell'ultimo numero di 'Crittografie'.

le Convenzioni e la Nomenclatura

Per non ingenerare dubbi nei solutori è necessario che sia ben chiaro che cosa significano i diversi termini tecnici e come vengono considerate e rappresentate le svariate "situazioni" che possono occorrere nella definizione, nel diagramma e nell'interpretazione del gioco. Sono state stabilite pertanto delle convenzioni nel corso degli anni, ma diversi aspetti rimangono ambigui o suscettibili di più interpretazioni. Queste sono le convenzioni e la nomenclatura adottate da "Crittografie".

Crittografia mnemonica

Questo gioco viene talvolta chiamato "frase bisenso". Nel caso di uno spostamento di accento è stato coniato il termine "Stanliografia": noi preferiamo la classica specificazione "a spostamento d'accento".

Crittografia sinonimica

Sono considerati sinonimici i giochi per i quali vi sia una corrispondenza uno a uno tra i termini dell'esposto e quelli della prima lettura. Gli eventuali articoli, o altre particelle che non alterano il significato del termine, non inficiano questa definizione.

Esempi validi: Marte - pianeta; il gatto - felino; batteria e basso - pila e nano.

Esempi non validi: mignolo - quinto dito (perifrasi); gatto bianco - felino chiaro (non si tratta di due termini distinti con sinonimi ma di un tutt'uno, sostantivo con aggettivo, e il passaggio a una frase corrispondente); Enzo Ghinazzi - Pupo (uno dei termini è composto da più parole; pur essendo in senso stretto due sinonimi, è necessario stabilire comunque una convenzione, e non avendo una corrispondenza uno a uno preferiamo non definire il gioco sinonimico); questi esempi rientrano nella tipologia perifrastica.

Crittografia sillogistica

In questo tipo di gioco non è più il solutore, o l'esposto, o un evento impersonale, il soggetto protagonista di ciò che esprime la prima lettura, bensì una o più lettere che sono, vanno tolte o vanno inserite nell'esposto. Questa definizione è consequenziale al meccanismo del sillogismo e semplifica sensibilmente il processo di controllo della correttezza del gioco.

Esempio valido: .ESO = s'À P onerosa (è onerosa perché è di peso: infatti è della palora PESO) = sapone rosa.

Esempio non valido: NEA = R è scura (erre non è scura perché non è nera; piuttosto fa nera, è uscita da nera, eccetera, ma non si può affermare che sia nera. Sarebbe corretto, per esempio: OMB.A = R è scura, perché R è in ombra, va in ombra, e simili.)

Lettere e Diagrammi

Quando, in una crittografia tecnica, ci sono punti nell'esposto che vanno sostituiti con lettere, è regola rappresentarle con numeri distinti se nel loro insieme non formano un termine di senso compiuto (es. CERA...CA, dove L A C si indicano con 1 1 1; in INEMONA... D I T O formano una parola e possono essere indicate anche con il 4).

L'Equipollenza

L'equipollenza, o identità etimologica, inficia un gioco quando è presente, ma solo nel caso in cui i due termini non abbiano acquisito nel tempo un significato sufficientemente distinto nell'uso, come per esempio arma e armadio, equivoco e vocazione.

Termini impiegati

I vocaboli impiegati nella crittografia devono essere ufficialmente codificati. Fanno riferimento i principali dizionari italiani (Zingarelli, Treccani, eccetera). I termini stranieri o in gergo vanno evidenziati tra virgolette (con la stessa eccezione riportata alla fine dell'articolo "la Frase Risolutiva").

il Campionato Autori

La gara si svolge su dodici manche mensili, senza vincoli di tipologia o di quantità. I giochi sono resi anonimi e valutati da tre giudici. Quelli ritenuti non validi o poco chiari vengono segnalati all'autore con i commenti e i suggerimenti del caso. Fra quelli buoni, invece, il migliore per ciascun autore verrà pubblicato e parteciperà al Campionato. I giochi restanti sono a disposizione della rivista per eventuali colonne fuori concorso, a meno che l'autore non desideri "ritirarli" per destinarli altrove. In ogni caso, sarà cura della redazione fornire un dettagliato rapporto con i voti e i commenti relativi a ciascun gioco.

Poiché, dunque, per ogni tappa la partecipazione è limitata a un solo gioco, è caldamente consigliabile non inviare un grande numero tutti insieme, ma scaglionarli mese per mese, anche per facilitare il lavoro dei giudici e ottenere valutazioni e commenti più ampi e precisi.

I giochi proposti devono essere inediti, ovvero non pubblicati in precedenza in alcuna rivista, né nel gruppo Facebook "Crittografie Mnemoniche" (se non irrilevanti), per il quale è prevista una sezione specifica.

Criteri di valutazione

Questi sono gli elementi principali, tecnici e artistici, che i tre giudici prenderanno in considerazione per valutare i giochi proposti: la plausibilità della frase risolutiva, la visione generale del gioco e il "colpo d'occhio", la cesura, la scorrevolezza e la precisione della prima lettura, l'originalità della chiave (meccanismo di risoluzione), la gradevolezza e la semplicità dell'esposto, la sorpresa nel solutore, una connotazione umoristica o ironica, la contrapposizione esposto/frase risolutiva.

la Gara Tematica

Per questa competizione valgono tutte le considerazioni sopra riportate, fermo restando che i due tornei sono distinti e ogni autore può dunque partecipare a entrambi e avere pubblicata una crittografia per ciascuno dei due.

La gara Tematica per il numero 1

Per il primo numero il tema è il seguente: comporre una crittografia, di qualsiasi tipologia, avente come esposto il titolo di una canzone di Mina. Non sono ammessi i punti.

Ricordiamo che la scadenza per inviare i giochi di entrambe le gare, è fissata alle ore 23:59 del 28 dicembre.

le Nostre Gare

Campionato Autori

12 manche mensili, senza vincoli di tipologia o di quantità. Premi in volumi ai primi classificati nella graduatoria finale.

Campionato Autori Tematico

Ogni mese un tema specifico. Ciascun autore può inviare un numero illimitato di giochi. Premio mensile, un volume, al miglior gioco.

Dal Cilindro di Snoopy

Gara di soluzione su sei giochi aperta a gruppi e solutori isolati. Premi mensili e finale offerti da Snoopy.

Memorial Muscletone

Gara di soluzione su sei giochi di Selenius aperta a gruppi e solutori isolati. Premio finale.

Campionato Solutori

Gara di soluzione aperta a gruppi e solutori isolati. Premi in volumi ai primi classificati nella graduatoria finale.

Gara "Numi dell'Olimpo!"

Premio finale al miglior solutore nei 12 mesi del gioco della rubrica di Paperoga.

Gara "l'Anima in Gioco"

Premio finale al miglior solutore nei 12 mesi del gioco della rubrica di Tedina.

Solutori Facebook

Gara di soluzione relativa ai giochi da Facebook. Premio finale simbolico in quanto i giochi sono già stati risolti pubblicamente.

Supersolutore

Premio finale ai migliori solutori di tutti i giochi di tutte le rubriche.

Termine

La scadenza, improrogabile per esigenze editoriali, per l'invio dei giochi per il numero 1 di gennaio 2013 è fissata alle ore 23:59 di venerdì 28 dicembre. Le soluzioni dei giochi del numero 0, valide solo simbolicamente, possono essere inviate entro lo stesso termine. I giochi per il Campionato Autori e per quello Tematico vanno inviati per email a: giochi@crittografie.com. Le soluzioni per tutte le gare vanno spedite a: soluzioni@crittografie.com

l'Anima in Gioco



Qualche lamentela ce l'avrei, tanto per capirci subito.

Mica sta tanto bene farmi risalire addirittura i tempi delle mummie, neanche se poi v'affrettate a dire quanto porti bene la mia età, vorrei vedere lo facessero con voi.

E se i vostri avi si contentavano di poco, voi no: smontate e rimontate tutto, mi scombinare le lettere, levate, aggiungete, spostate e pretendete che sia sempre disponibile a nuove acrobazie di menti non sempre equilibrate.

Ma avete idea di cosa sia diventata la mia esistenza? Una volta avevo il tempo di aggiornarmi con calma, seguire le evoluzioni e scegliere chi, fra voi, fosse il più adatto a sperimentare qualche variazioncina, cose da poco, da lasciar decantare nel tempo e vedere la piega che avrebbero preso.

Oggi no. Tutti sanno fare tutto, creano, inventano, a cambiar nomi e regole come fossero mutande, e sì che avrei tanto bisogno di riposo, d'un mesetto di ferie a annerire spazi e unire puntini.

E invece niente: c'è del masochismo in me, l'avete capito e ve ne approfittate.

Però vi lascio fare: niente è più vendicativo dello sguardo trasognato mentre siete in tram e l'occhiata torva della signora davanti a voi, con la mano già appoggiata sullo spray al peperoncino.

E le grasse risate mentre, persi a contare immaginarie parole, provate ad aprire la porta di casa del dirimpettaio, scuocete la pasta, accendete lavatrici senza biancheria e la sirena che s'avvicina e quei due in camice che vi sorridono.

Ecco, tutto sommato siete dei buoni, dei candidi, mi chiamate arte e vi piace crederci, senza di voi non esisterei nemmeno, siamo pari.

Sempre vostra.

2. Crittografia perifrastica 1 6: 5 2? 1 3! = 8 19

IL CAPOLAVORO DI .OFOCLE

Tedina

Solutori del gioco dell'Anteprima

I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne

Classifica generale

1/1 I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne

La classifica è sperimentale e verrà azzerata con il numero 1 di gennaio.



Spazio B.E.I.

a cura di Pippo e Nam



Presentazione

Ogni nascita è sempre una festa. Lo è sicuramente, per noi 'patiti' dell'enigmistica classica, l'uscita di una nuova rivista (anche se solo in rete; noi amiamo ancora la carta stampata!), che va ad arricchire il nostro patrimonio editoriale.

"Crittografie", il mensile che nasce, riguarda un solo settore dell'enigmistica, quello crittografico, molto amato e praticato e in continuo sviluppo nonostante i ricorrenti pareri pessimistici che lo danno in lento esaurimento.

Questa specializzazione limiterà forse la diffusione della rivista, perché molti enigmisti che amano i giochi in versi di fronte a quelli crittografici si bloccano, ritenendoli ostici se non addirittura... misteriosi. Auspichiamo allora che la rivista svolga anche una funzione didattica e divulgativa, cercando di rimuovere questo 'blocco' per ampliare la platea dei crittografi, sia autori che solutori. Concentrarsi su un settore specifico, la crittografia, avrà però il vantaggio di consentire approfondimenti che le riviste onnicomprensive non possono permettersi.

Aderendo all'invito della redazione, abbiamo accettato con piacere di occupare una parte della rivista con questo "Spazio B.E.I.". Riteniamo che qualunque sia l'attività che si intraprende o l'interesse da cui si è attirati, sia necessario e doveroso conoscerne lo 'stato dell'arte' e i 'precedenti': lo scopo della rubrica è di favorire questa conoscenza.

Ancora non sappiamo bene cosa vi proporremo, ma fatti, personaggi, curiosità, giochi inediti, ...

non mancano di certo nella storia più o meno recente dell'enigmistica crittografica. Speriamo di non deludervi.

Ci farebbe comunque piacere, fin d'ora, attivare un colloquio con i lettori e ricevere critiche, suggerimenti e richieste. Ringraziamo per l'attenzione, auguriamo alla neonata rivista una vita lunga e densa di soddisfazioni, a tutti voi un sereno Natale e un felice Anno Nuovo e... passiamo a preparare la prima vera puntata della rubrica che apparirà a gennaio del prossimo anno.

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

Nam (navonamauro@libero.it)

B.E.I. NEWS



Gaio Camporesi di Forlì, figlio di Cameo (il 'mitico' fondatore e direttore per 50 anni di "Penombra"), ha donato alla B.E.I. le seguenti pubblicazioni fuori commercio:

- "Repertorio crittografico, 1923-1936", volume manoscritto de La Principessa Lontana (donato a Cameo)
- "Repertorio delle crittografie pubblicate nei periodici specializzati, 1937-1958", 7 volumi dattiloscritti di Alfa del Centauro (donati ai 5 direttori delle riviste di allora)

Parleremo diffusamente di queste opere, e di quelle simili prodotte successivamente, in una delle prossime puntate della rubrica.

Numi dell'Olimpo!



Breve introduzione alla mitologia greca

Cos'è il Mito? A livello semantico è semplicemente un racconto, una narrazione a voce, in sostanza ciò che noi chiamiamo 'favola'. Il che già non sarebbe cosa di poco conto, data l'importanza che per tutti noi le favole hanno avuto (e ci auguriamo, continueranno ad avere per le generazioni successive) dal punto di vista pedagogico. C'è però qualcos'altro che distingue le due cose. Quando noi cresciamo, volenti o nolenti, dobbiamo riporre le favole che abbiamo ascoltato da piccoli nel posto che a loro spetta, ossia nei luoghi del fantastico e dell'immaginario. I greci antichi invece credevano alle loro favole e davano al Mito lo stesso credito che noi diamo alla storia. Attraverso il Mito potevano darsi una spiegazione di tutto ciò che li circondava e di tutto quel che accadeva.

È tuttora molto difficile per gli studiosi dare una precisa collocazione (storica, culturale, filosofica) ai miti greci, tanto essi sono ricchi di commistioni con credenze, religioni ed accadimenti di altre civiltà a loro precedenti e contemporanee.

Scopriremo forse così che, dopotutto, il 'villaggio globale' non è peculiarità dei nostri tempi. Ecco qui di seguito un esempio chiarificatore: vi ricorda qualcosa?

Un bel giorno Zeus (lo Iuppiter dei romani, ossia Giove), che era il 'capoccia' di tutti gli dei, si inalberò di brutto (gli accadeva sovente, a lui come agli altri suoi colleghi divini), ma stavolta purtroppo ce l'aveva con l'intero genere umano, a suo giudizio troppo vizioso e malvagio. Decise allora di inviare sulla terra un diluvio che avrebbe sommerso il mondo intero, ma prima di farlo si rivolse a due mortali: a Deucalione e a sua moglie Pirra. Questi costruirono un'arca nella quale trovarono rifugio. Per nove giorni e nove notti venne giù un vero e proprio finimondo (letteralmente parlando), finché l'arca non si arenò sui monti di Tessaglia. Quando le acque si furono ritirate, Zeus mandò uno dei suoi figli (Ermes) da Deucalione a chiederli di esprimere un qualunque desiderio, come premio per il suo operato. Deucalione chiese di poter avere un popolo, visto che oramai la terra era deserta. Zeus allora gli disse di 'gettare dietro le spalle le ossa della madre'. Deucalione rimase interdetto; a sua moglie Pirra uscirono gli occhi dalle orbite per l'orrore; ma dopo un po' Deucalione svelò l'enigma: la madre di tutti era Gea (la Terra), per cui presero dei sassi dal terreno e se li gettarono dietro le spalle. Dai sassi di Deucalione nacquero altrettanti uomini, da quelli di Pirra altrettante donne e la terra fu così rapidamente ripopolata.

Dunque cos'è il Mito? Favola? Leggenda? Realtà meravigliosa? Restiamo pure con il dubbio, ne sapremo qualcosa di più il mese prossimo.

Il vostro scrivano

3. Crittografia sillogistica 2 5 2 3 = 1 4 16

POMPOZZA

Paperoga