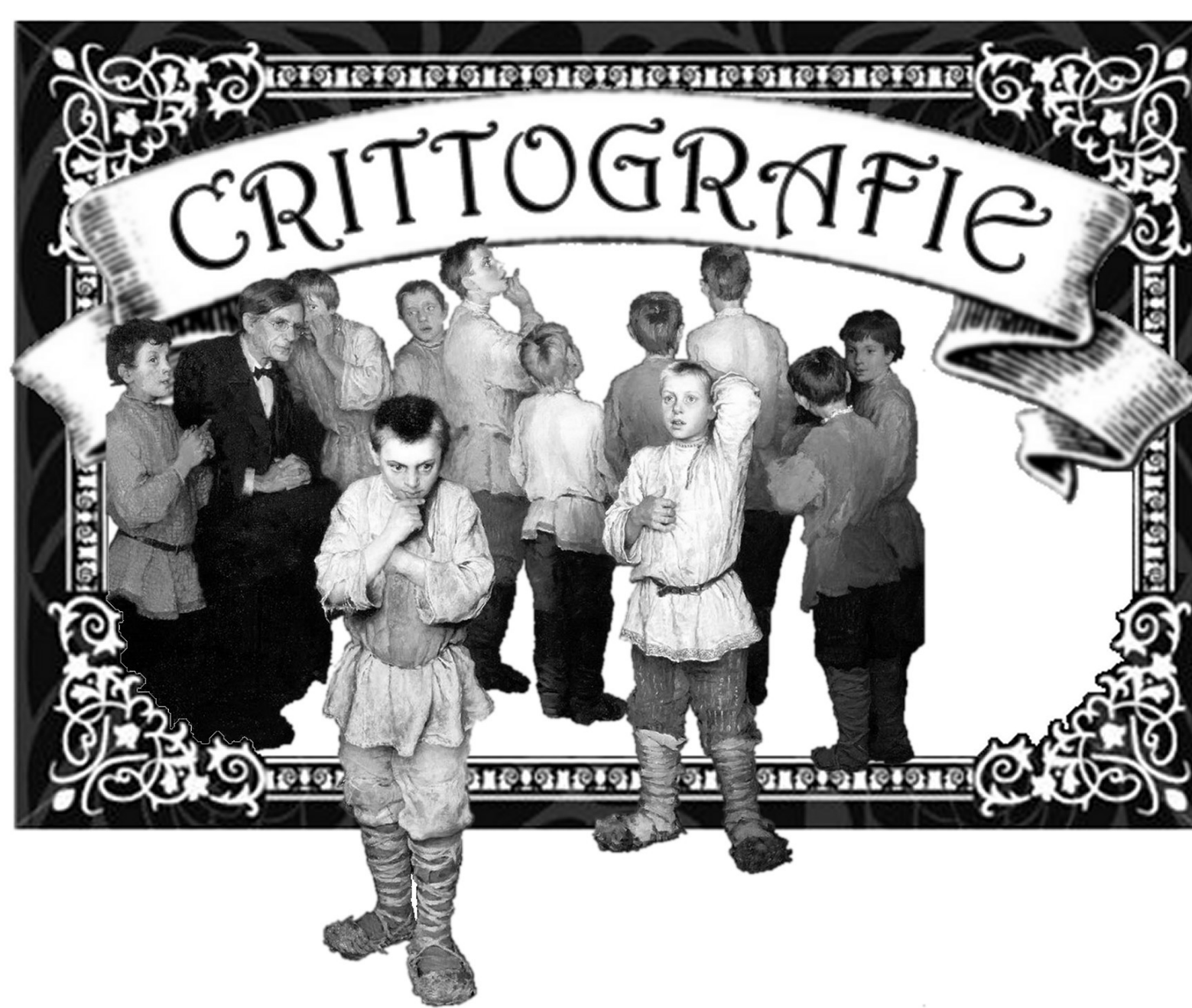
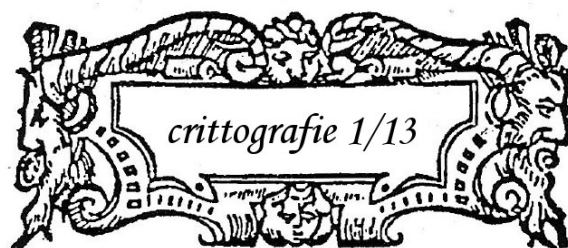




Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 1 - 1 GENNAIO 2013





WEEK END 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

* * *

P R O G R A M M A

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 1 - 1 gennaio 2013

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione

Laura Adami (picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedina)

Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

Invio Giochi: giochi@crittografie.com

Soluzioni: soluzioni@crittografie.com

Redazione: redazione@crittografie.com

Direttore: selenius@crittografie.com

Sito Internet: http://crittografie.com

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

26 gennaio: termine invio giochi per n. 2

30 gennaio: termine invio soluzioni n. 1

1 febbraio 2013: uscita n. 2

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 "Un esercizio complicato", ovvero "L'aritmetica nella scuola di carità di S.A. Rachinski" di Nicolai Petrovich Bogdanov Belski.

l'Editoriale

Finalmente ci siamo. Dopo un mese di alacre lavoro esce il primo numero ufficiale di "Crittografie". Anche questa volta, seppur di un soffio, abbiamo rispettato i tempi. Grazie allo staff che ha prodotto il materiale nei tempi previsti (io buon ultimo). Grazie anche agli autori che non ci hanno sommerso con decine di giochi ciascuno, ma che ci hanno pur sempre inviato un centinaio di lavori. E grazie soprattutto all'instancabile picaflor, che fra le altre cose ha tenuto una costante e precisa corrispondenza con tutti gli autori e potenziali tali: un lavoraccio!

In questo primo numero presentiamo diverse novità rispetto al precedente, come l'inedito di Muscletone, i giochi "Rifiutati" e le magnifiche vignette di Moise. Ma soprattutto, ci sono ben settanta giochi pronti da essere scardinati da voi abili solutori. Ne abbiamo previsti di semplici e di estremamente difficili, creati dai maestri ma anche da promettenti neofiti.

Insomma, abbiamo grande entusiasmo e i lettori ci ripagano con tante e-mail, e anche questo mese sono state scaricate più di quattrocento copie della rivista.

Abbiamo già in cantiere ulteriori novità per il prossimo futuro, prima fra tutti la preparazione di un sistema per immettere direttamente dal sito web i giochi da proporre e le soluzioni per le gare, semplificando notevolmente il lavoro di tutti.

Ora non mi resta che augurare a tutti quanti un buon Duemilatredici ricco di soddisfazioni, enigmistiche e non, e aprire la rivista con l'immane crittografia. Buona lettura e buone soluzioni a tutti!

1. Crittografia sinonimica 3 1 1 1 2 4 2 5 = 8 2 9

.ONT.ATTEM..

Selenius

il Sommario

3	l'Editoriale (Selenius)
4	il Sommario
4	i Collaboratori
5	l'Anima in Gioco (Tedina)
6	Numi dell'Olimpoi (Paperoğa)
8	sotto la Lente di Snoopy
8	l'inedito di Muscletone
8	Comunicato Congresso Enigmistico
9	le Nostre Gare
10	il Campionato Autori
12	la Gara Tematica
13	i Nostri Premi
14	dal Cilindro di Snoopy
15	il Muscletone Memorial
16	la Ri-Vista di Moise
17	i Giochi da Facebook
18	Spazio B.E.I.
20	le Rifiutate
21	il Campionato Solutori
23	le Soluzioni del numero 0
24	Bando Play-Off
25	Lettera A.R.I.
26	Bando 50 Anni Piquillo

i Collaboratori

Laura Adami - picator	Nicola Aurilio - ilion	Luciano Bagni - Kiaitu	Alfredo Baroni - Bardo	Riccardo Benucci - Pasticca	Fulvio Bergamo - Paperoğa	Roberto Bernasconi - Robynet	Marco Biasi - il Cozzaro Nero	Alex Brunetti - Selenius	Ezio Ciarrocchi - Aetius	Stefano Coluccini - Adrian	Sebastian Comelli - Comma	Donato Continolo - Papul	Ugo Cornacchia - Mecir	Marcello Corradini - Muscletone	Pietro Cusenza - Elimo	Maria Gabriella Di Iulio - Leda	Mariassunta Di Matteo - Antinea	Sandro Di Sabatino - Forum	Massimo Ferla - Fermassimo	Emilia Galletti - Aerea	Evelino Ghironzi - Piquillo	Marco Gonnelli - L'Albatros	Emanuele Miola - Ele	Paolo Moissello - Moise	Roberto Morraglia - il Matuziano	Nicola Negro - il Laconico	Luigi Orsina - Alois	Federica Pareschi - Tedina	Enrico Parodi - Snoopy	Luca Patrone - il Langense	Piero Pellissero - Serse Poli	Salvatore Piccolo - Salas	Giuseppe Roncarì - Ged	Domenico Simone - il Pendolino	Davide Spione - Day	Enrico Torlone - Et	Alan Viezzoli - Alan	Della Vitola - La Fenice	Luana e Achille Zanaboni - Nebille	Marco Zanovello - Pavel
-----------------------	------------------------	------------------------	------------------------	-----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------	--------------------------	--------------------------	----------------------------	---------------------------	--------------------------	------------------------	---------------------------------	------------------------	---------------------------------	---------------------------------	----------------------------	----------------------------	-------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------	-------------------------	----------------------------------	----------------------------	----------------------	----------------------------	------------------------	----------------------------	-------------------------------	---------------------------	------------------------	--------------------------------	---------------------	---------------------	----------------------	--------------------------	------------------------------------	-------------------------

Care amiche, cari amici,



nel porgervi i migliori auguri di buone feste e sereno anno nuovo, desideriamo comunicarvi alcune notizie riguardanti l'Associazione Rebusistica Italiana per il 2013 ormai alle porte.

Innanzitutto: ci siamo salutati a Peschiera del Garda lasciando in sospenso il tradizionale “Arrivederci a...”. Ebbene, con moderato ottimismo siamo in grado di anticipare che il **34° Convegno Rebus** avrà luogo con buone probabilità il prossimo fine settembre in terra ligure, verosimilmente all'interno del LXV Congresso Enigmistico Nazionale. La preparazione sta vivendo ancora la sua fase embrionale, ma pare ben avviata: a tempo debito verremo ragguagliati in merito dal comitato organizzatore, che è già al lavoro.

Il secondo punto riguarda le modalità di associazione all'ARI. Sull'ultimo numero del *Leonardo* (4/2012) si fa presente che l'assemblea dei soci ha deliberato, per l'anno 2013 e a seguire, l'unificazione della quota minima associativa (comprensiva di abbonamento al *Leonardo*), che resta comunque invariata a **50 €** (le coordinate per il pagamento si possono trovare a questo indirizzo: www.cantodellassfinge.net/portale/leonardo/la-rivista/). E' superfluo sottolineare la fondamentale importanza della regolarità del versamento della quota da parte di tutti coloro che vogliono sostenere le iniziative dell'associazione.

Ci preme ricordare anche che la corrispondenza di suddetta quota consente ai soci, oltre alla ricezione trimestrale della rivista, di partecipare ai concorsi a premi banditi durante l'anno dall'associazione stessa. Accogliendo la richiesta di numerosi “veterani” – ma anche di alcune “new entry” – si è deciso, inoltre, di reintrodurre la distribuzione della **Tessera ARI**, che ogni associato in regola con la propria adesione riceverà contestualmente al recapito del *Leonardo*. Anche per questa ragione è auspicata la puntualità del versamento della quota. Per questioni organizzative, vi chiediamo pertanto la cortesia di **segnalare** tempestivamente l'avvenuto versamento (tramite bonifico o c/c postale), con l'indicazione del proprio recapito, al presente indirizzo aribus@gmail.com. E' gentilmente richiesta anche la segnalazione “retroattiva”, sempre a tale indirizzo, da parte di chi ad oggi avesse già provveduto al pagamento, grazie.

A proposito di concorsi, in aggiunta all'ormai avviata edizione 2013 del prestigioso “Play Off”, con la prima manche tuttora in fase di pieno svolgimento (ricordiamo la scadenza del 20 gennaio p.v.), annunciamo che la redazione del *Leonardo* ha deciso anche quest'anno di bandire un importante **Concorso di composizione** rebus riservato agli abbonati, legato a una particolare ricorrenza. Il bando di tale concorso sarà pubblicato sul n. 1/2013 e la premiazione ufficiale si celebrerà all'interno del prossimo Convegno.

Infine, per i frequentatori del social network, da poco più di un mese è attiva la pagina **Facebook** dell'ARI (www.facebook.com/ARirebus)... potevamo forse farcela mancare? Tale pagina non vuol essere altro che una vetrina di presentazione dell'associazione per chi desidera accostarsi alla materia e, per chi già la conosce o ne è membro, un punto di incontro virtuale per tenersi aggiornati in tempo reale sulle notizie riguardanti l'associazione stessa, i bandi dei vari concorsi, le indicazioni bibliografiche, gli eventi collegati e le curiosità provenienti dal mondo del rebus in generale.

Grazie per l'attenzione, un affettuoso saluto e ancora tanti auguri!

ASSOCIAZIONE REBUSSTICA ITALIANA
Il consiglio direttivo

Prima manche: *Attualità e costume*

Udite, udite! Come ogni anno il *Leonardo* e l'A.R.I. bandiscono il Play-Off, il concorso di creazione di rebus a tappe che tanto appassiona gli enigmisti e il cui successo è arrivato alla **ventunesima** edizione.

Oltre a me, in quanto vincitore del Play-Off 2011-12, i giudici della prima manche saranno **Microfibra** e **Alan**, che ringrazio fin d'ora di voler mettere a disposizione la loro competenza e il loro aiuto.

Il tema della prima manche è costituito da 6 vignette disegnate da altrettanti cartoonist stranieri e riprodotte sul *Leonardo* n. 4/2012 e sul *Canto della Sfinge*.

- Ogni autore può creare **un massimo di 3 rebus** (classici o a domanda e risposta).
- Le immagini non potranno essere manipolate ma **potranno essere rovesciate specularmente**.
- Potranno essere usate parole che si trovano nella vignetta e nella didascalia.
- I grafemi dovranno essere apposti dall'autore in maniera chiara e inequivocabile.

Ai fini della classifica, per ogni concorrente sarà considerato il gioco che avrà ottenuto il miglior punteggio; nei casi di ex aequo si procederà a valutare i punteggi degli eventuali secondi giochi, e quindi, in caso di necessità, quelli dei terzi. Le valutazioni saranno espresse in trentesimi, ai giochi non presenti verrà attribuito punteggio nullo (0). In caso di parità assoluta tra due o più concorrenti sui punteggi di tutti e tre i giochi, le rispettive posizioni in classifica saranno determinate mediante sorteggio.

La prima manche del concorso sarà **aperta a tutti**, dalla seconda manche in poi potranno partecipare solo gli abbonati al *Leonardo*.

I primi 28 classificati saranno ammessi alla seconda manche e creeranno un tabellone secondo i seguenti accoppiamenti: il primo con il 28°, il secondo con il 27°, il terzo con il 26°, e così via.

I giochi, completi di nome, cognome e pseudonimo dell'autore, nonché di recapito telefonico in caso di invio per posta cartacea, dovranno **pervenire** entro le ore 24.00 di

domenica 20 gennaio 2013

a **Simona**, che provvederà a renderli anonimi,
tramite e-mail all'indirizzo

playoff2013@yahoo.it

(si invitano i concorrenti a controllare bene l'indirizzo e il dominio prima di inviare)

oppure scrivendo a

Simona Santacroce – via Leopoldo Usseglio, 17 – 10147 Torino

In bocca al lupo a tutti i concorrenti!



Si chiama Pasquale, ha i capelli rossi, il sorriso in bocca ed è quello che tutte le mattine alle sette e mezzo ti prepara il cappuccino e tiene da parte la brioche che ti piace.

È quello a cui, tutti i santi giorni, paghi euri uno e ot-tanta e dici: "Buona giornata, Pasquale".

Pasquale. E se lavorerai tutta la vita glielo dirai tut-ti i giorni, Pasquale, Pasquale e Pasquale.

Né Mario, né Carlo, né Vercingetorige.

Egli è un insieme di sfaccettature che, messe in-sieme, fanno di lui un Pasquale e tutti lo conosco-no come tale, punto.

E provaci, domani, a dirgli: "Ciao, Anna", guarda co-me ci rimane.

Comincia a chiamarlo così, vedrai che prima o poi si farà coraggio e ti dirà: "Guardi signora, che mi chia-mo Pasquale..."

E tu rispondigli: "No, bellino, finora ci sono cascata ma alla fine ho capito: tu sei Anna perché hai i ca-pelli rossi, Pasquale è un nome sbagliato, tanto più che sei nato in agosto, figuriamoci".

E poi dimmi se egli non sarebbe giustificato a chia-marti Giovanna (la pazza, naturalmente).

Ecco. A un certo punto della mia vita m'è capitato e m'hanno ribattezzata tagliando via parti che mi qualificavano. Non mi resta che bisensare e bi-sensare e bisensare e la cosa, per l'appunto di sen-so me ne fa parecchio.

Fui l'ombrello di mogli frigide e ricovero di Lise pe-state per benino, fui.

Ora sono qui, mozza e sbilenca, dice che così mi si capisce meglio ma tu lo capiresti un pasquale che ti dicesse: "Da oggi qui si fa solo il caffè: brioche, lat-te e zucchero portali da casa, così è più chiaro il senso dell'insegna fuori, «Caffè» appunto".

Io mi chiamo crittografia mnemonica, chi vuole mi capisce e sa cosa può trovare in me, senza snatu-rarmi tanto in nome della logica. Usatelo quel cuo-re, il cervello tenetelo per risolvermi. E per chiama-re il barista col nome giusto.

Sempre vostra.

2. Crittografia mnemonica 5 2 5

MASTITE

Tedina

Al miglior solutore delle dodici manche la "Cesta Tedina: sollazza lo stomaco, stimola il cervello."

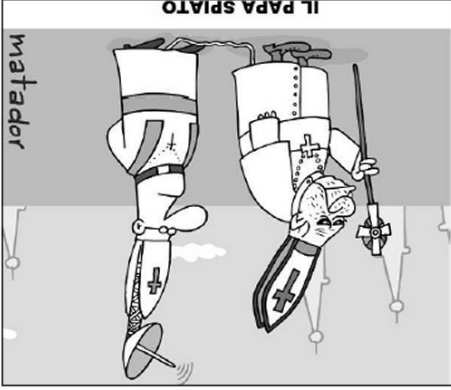
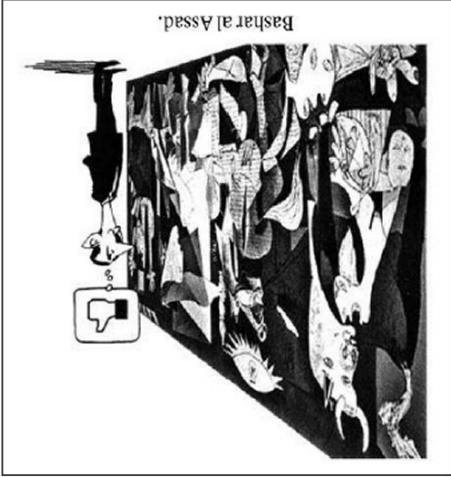
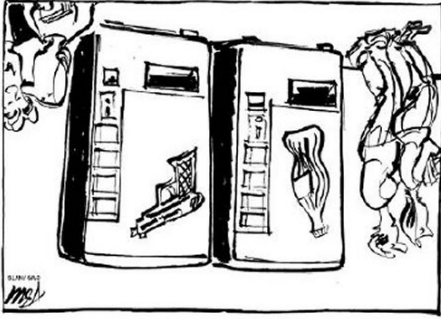
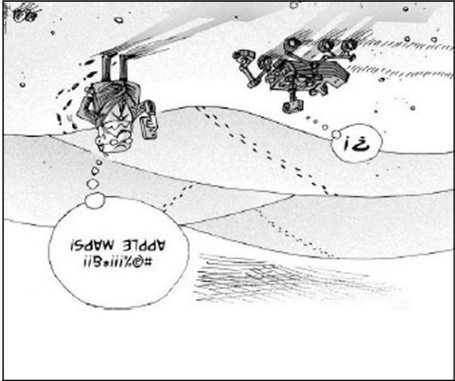
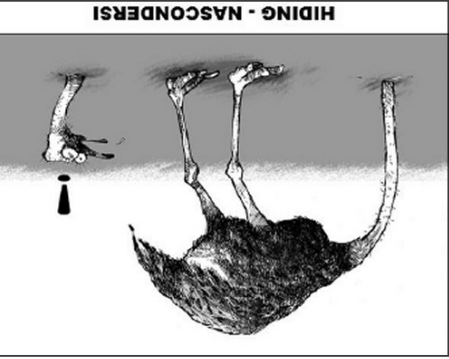
Ciascun gioco risolto correttamente vale un pun-to. Ai primi cinque solutori in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo.

Numi dell'Olimpo!

le Soluzioni dell'Anteprima

- 1 "rediger-mania" = re di Germania
- 2 S offrir: Edipo RE? S sai = soffrir diporessia
- 3 in urnido li MPO = i Numi d'Olimpo
- 4 CA sola? ritraigili NI = casolari tra i glicini
- 5 S traccia reca: R tacciai = stracciare cartaccia
- 6 C a sàcchettin? T è = casacche stinte
- 7 tra vischio date = travi schiodate
- 8 "il piacere è tutto mio!"
- 9 I risolande? si = iris olandesi
- 10 modella formosa
- 11 li tagliano Volare = italiano volgare
- 12 afta orrida = afta torrida
- 13 sanate prolei = sante parole!
- 14 fan editori = tante di ori
- 15 tunica lisa = unica lista
- 16 sterno, ecco! = terno secco

Riproduciamo con piacere le vignette del concorso Play-Off, organizzato quest'anno da Ele in collaborazione con l'A.R.I. Il bando è alla pagina seguente.



Molto difficile capire chi fossero i suoi genitori, esile, perché più fonti lo vedono crescere proprio insieme a Zeus, per cui i due sarebbero stati fratelli di latte. Pan, in effetti, fu sempre molto fedele a Zeus e nella guerra degli Olimpici contro i Titani contribuì degnamente alla vittoria finale. Vediamo di fare una sorta di radiocronaca delle fasi salienti:

"Sul punteggio di parità i Titani mettono in campo Tifone, un mostro orrendo, più grande di una montagna, occhi di fuoco, circondato da vipere e con 100 draghi al posto delle dita. Gli Olimpici si ritraggono decisamente in difesa e ognuno di loro si trasforma in un animale. Anche Pan fugge verso un fiume, trasformandosi interamente in capra, aggrappandosi con le zampe anteriori alla riva. La sua parte inferiore quindi resta nell'acqua e assume la forma di un pesce. Con le sue urla spaventa momentaneamente il mostro Tifone così che Zeus immediatamente ne approfitta per attaccarlo e sconfiggerlo. Alla fine, ammirato dal nuovo aspetto di Pan, decide di immortalarlo nel cielo come Capricorno".

Qui però dobbiamo fare un passo indietro e parlare di un tale Crono (il Tempo, nonché il Saturno dei romani), il quale, figlio di Gea e Urano, dopo aver castrato il padre, divenne padrone del mondo e sposò la propria sorella Rea. Aveva però una pessima abitudine: gli era stato predetto che uno dei suoi figli lo avrebbe spodestato, per cui li divorava sistematicamente non appena nascevano. Rea un bel giorno si stufo della faccenda e diede alla luce in segreto Zeus, dando in pasto al marito un bel masso ben fasciato! Zeus, una volta cresciuto, fece sì che Crono rigurgitasse tutti i figli divorati e, alleatosi con questi, dichiarò la guerra di cui si è sopra parlato.



Il Capricorno

Pan era un dio piuttosto bizzarro. Tanto per cominciare aveva sulla fronte un bel paio di corna (ma questo penso che ai giorni nostri non suonebbe particolarmente strano), aveva poi un paio di orecchie a punta, una folta barba, un corpo assai peloso e un paio di zoccoli al posto dei piedi (in somma, era metà capra e metà Spock!). Viveva nei campi dell'Arcadia ed era considerato il dio dei pastori. Temutissimo da tutte le creature del bosco, vuoi per la sua inesauribile verve sessuale (inseguiva ninfe, ragazzetti e un po' tutto quel che gli capitava a tiro ed era più veloce di Usain Bolt!), vuoi per la sua mania di prorompere in urla terrificanti capaci di far raggelare il sangue a chi le udiva (gli "attacchi di PANico" non sono fenomeno legato ai nostri tempi...).

il Campionato Solutori

Classifica Supersolutore (tutti i 16 giochi del numero 0)

- 16 I Tre Gloditi, Alan, Velvet, Galadriel, Due Neuroni
- 15 Superniele
- 14 Haunold, Anne
- 13 Fermassimo, Harmony
- 12 Salas
- 9 Ivocazza

Classifica assoluta Supersolutore (39 giochi)

- 39 Alan, Velvet
- 38 I Tre Gloditi
- 37 Haunold, Anne
- 27 Ivocazza
- 22 Fermassimo
- 16 Galadriel, Due Neuroni
- 15 Superniele
- 13 Harmony
- 12 Salas
- 11 Il Forte

Solutori del Gioco da Facebook del numero 0

I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Fermassimo, Galadriel, Harmony, Superniele, Due Neuroni

Tutte le classifiche erano solo sperimentali e da questo momento sono azzerate. Ringraziamo vivamente tutti i solutori, che ci hanno aiutato a collaudare il sistema di gestione dei voti e di elaborazione delle classifiche. Anche se queste erano gare simboliche, abbiamo visto come diversi solutori sono ben agguerriti e già pronti per la gara ufficiale!

Ricordiamo che il termine ultimo per l'invio di tutte le soluzioni di questo numero è fissato al 30 gennaio, e che le soluzioni possono essere inviate anche in modo scaglionato. Ciò è importante per la presenza di alcune gare per le quali è determinante il tempo di consegna.

Non ci resta ora che augurare a tutti buone soluzioni, e che vinca il migliore!

Numi dell'Olimpo!

Se a questo aggiungiamo il fatto che, secondo una tradizione molto popolare, Pan sarebbe egli stesso uno dei figli divorati da Crono, il quadro diventa piuttosto completo, e si spiega in tal modo come, dal punto di vista astrologico, il segno del Capricorno sia dominato da Saturno, assumendo così due peculiari caratteristiche: la freddezza esteriore e il fuoco interiore.

Ma questa è già una storia che esula dalle nostre competenze.

Il vostro scrivano

Paperoga

3. Crittografia sinonimica 2 5 5: 1 1 = 1'3 2 8

STOLE

Paperoga

Ciascun gioco risolto correttamente vale un punto. Ai primi cinque solutori in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo.

Solutori del gioco-test del numero 0

I Tre Gloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Velvet, Fermassimo, Anne, Galadriel, Salas, Harmony, Superniele, Due Neuroni

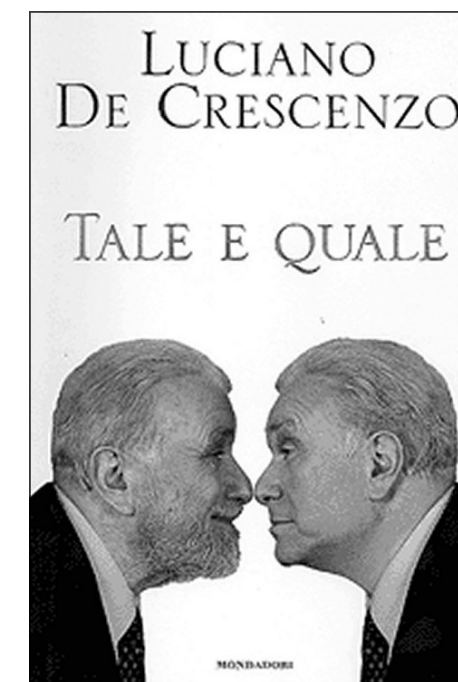
Classifica generale

- 2 I Tre Gloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Velvet, Fermassimo, Anne
- 1 Galadriel, Harmony, Salas, Superniele, Due Neuroni

La classifica è sperimentale e riparte ora da zero.

I Premi in Palio

Per questa gara Paperoga mette in palio cinque premi per i primi cinque classificati dopo la dodicesima tappa di dicembre. I premi sono a scelta, in base all'ordine di classifica. Ecco i primi due volumi offerti.



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 all'Inedito di Muscletone: in sostanza, i giochi dal n. 1 al n. 40. Sono esclusi i giochi da Facebook e delle due gare di Snoopy e Selenius.

I Solutori

Alan - Alan Viezzoli
Anne - Anne Marie Boesiger
Due Neuronì - Mauro Farina, Piero Vendrame
Fermassimo - Massimo Ferla
Galadriel - Carla Vignola
Harmony - Silvana Bassini
Haunold - Maria Galantini
I Tre Gloditi - Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatu], Evelino Chironzi [Piquillo],
Andrea Baracchi [Barak]
Il Forte - Nivio Fortini
Ivocazza - Ivano Cazzanti
Salas - Salvatore Piccolo
Superniele - Daniele Frontoni
Velvet - Francesca Pizzimenti

Classifica del numero 0 (3 giochi)

3 I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne, Galadriel, Harmony, Superniele, Due Neuronì, Fermassimo
2 Ivocazza, Salas

Classifica assoluta (6 giochi)

6 Haunold, Alan, Velvet, Anne
5 I Tre Gloditi, Fermassimo
4 Ivocazza
3 Galadriel, Harmony, Superniele, Due Neuronì
2 Salas
1 Il Forte

Solutori della gara "l'Anima in Gioco" del numero 0

I Tre Gloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Velvet, Fermassimo, Anne, Galadriel, Salas, Harmony, Superniele, Due Neuronì

Classifica assoluta della gara "l'Anima in Gioco" (2 manche)

2 Haunold, Alan, Velvet, Anne
1 I Tre Gloditi, Ivocazza, Fermassimo, Galadriel, Salas, Harmony, Superniele, Due Neuronì

sotto la Lente di Snoopy



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

l'Inedito di Muscletone

Grazie all'amico Tiberino, Franco Diotallevi, che dispone di molto materiale del grande maestro, possiamo pro-
porre ogni mese una crittografia inedita. Il gioco è valido per il Campionato Solutori. Ringraziamo calorosamen-
te Tiberino.

TAI

4. Crittografia 3 1 - 7 1 1 - 4 = 5 7 5

Muscletone

LXV CONGRESSO DI ENIGMISTICA – 34° CONVEGNO REBUS A.R.I.

Siamo lieti di annunciare che il LXV Congresso di Enigmistica – 34° Convegno Rebus A.R.I. si svolgerà a Chiavari
(GE) nei giorni 27, 28 e 29 settembre 2013. L'organizzazione è a cura de Il Langense, Snoopy, Tiberino e Verve.

con la collaborazione di Bardo, Cincina, Itopo e Microfibr.

Sede dei lavori del Congresso sarà l'Hotel Monte Rosa, via Mons. L. Marinetti 6, tel. 0185 300321/2
(www.hotelmonterosa.it). Con il prossimo comunicato forniremo i dettagli sui bandi dei concorsi e altre infor-

mazioni. Per contatti: congresso2013@yahoo.it

le Rifiutate

Fra le crittografie che riceviamo qualcuna presenta dei problemi. Quello principale è il "già fatto": giochi che sono già stati pubblicati in forma pressoché identica, o con lo stesso esposto ma risolto in modo migliore. In questi casi i lavori vengono respinti. È sempre consigliabile, dunque, verificare con il "Beone" se il proprio lavoro è originale, sia come frase risolutiva che, possibilmente, come chiavi utilizzate. Se si è prodotto un qualcosa di già pubblicato, amen: vuol dire che siamo stati bravi, ma dobbiamo passare all'idea successiva.

Possono anche pervenire crittografie irrimediabilmente errate, dove la prima lettura non funziona in nessun modo, o con una frase risolutiva assurda. Anche questi giochi sono inesorabilmente rigettati, chiarendone in dettaglio le motivazioni all'autore.

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

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

66. Crittografia a frase 2 6 3 4? = 6 9

"MA MI" O "LE MANTELLATE"?

Pasticca

67. Crittografia a frase "2" 3 7! = 8 4

BEL MINERALE GREZZO!

Day

68. Crittografia mnemonica 9 3 5

"LA VOLTA BUONA"

Paperoga

69. Crittografia 3 2, 3 2, 3 3, 2 = 8 2 8

MONTI ALTO

Robynet

70. Crittografia 2-1'1 3 1 = 3 1 4

NN

Selenius

le Nostre Gare

Campionato Autori

12 manche mensili, senza vincoli di tipologia o di quantità (si consiglia di limitare il numero dei giochi selezionando i migliori). 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, e premio finale.

Dal Cilindro di Snoopy

Gara di soluzione su sei giochi aperta a gruppi e solutori isolati. Premi mensili e finale offerti da Snoopy. L'ordine di invio delle soluzioni è determinante per il premio mensile.

Memorial Muscletone

Gara di soluzione su sei giochi di Selenius aperta a gruppi e solutori isolati. Premio finale. L'ordine di invio delle soluzioni è determinante per la classifica finale.

Campionato Solutori

Gara di soluzione aperta a gruppi e solutori isolati. Include tutti i giochi della rivista esclusi quelli da Facebook, delle gare di Snoopy e Selenius, e "le Rifiutate". Premi in volumi ai primi classificati nella graduatoria finale.

Gara "Numi dell'Olimpo!"

Premi finali ai 5 migliori solutori nei 12 mesi del gioco della rubrica di Paperoga. L'ordine di invio delle soluzioni è determinante per l'eventuale spareggio finale.

Gara "l'Anima in Gioco"

Premio finale "Cesta Tedina: sollazza lo stomaco, stimola il cervello" al miglior solutore nei 12 mesi del gioco della rubrica di Tedina. L'ordine di invio delle soluzioni è determinante per l'eventuale spareggio finale.

Solutori Facebook

Gara di soluzione relativa ai giochi da Facebook. Piccolo premio finale in volumi ai migliori solutori.

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 2 di febbraio 2013 è fissata alle ore 23:59 di sabato 26 gennaio. Le soluzioni dei giochi del numero 1 devono essere inviate entro le ore 23:59 di mercoledì 30 gennaio, ed è possibile spedirle anche un po' alla volta. 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.

Classifica della prima manche

5. Crittografia 2: 1 6? 2, 1! = 7 "5"	.R	1° classificato Campionato Autori Crittografie 1/2013
<i>Alan</i>		

Congratulazioni ad Alan, il primo vincitore della gara del primo numero di Crittografie, e bravi a tutti quanti. Ci fa piacere sottolineare, accanto ai nomi noti, l'esordio promettente di Mecir e di Leda, ai quali auguriamo un ottimo futuro da crittografi. E ora... via con le soluzioni!

6. Crittografia perifrastica "4" 6, 3 1 1 1 = 1, 5, 6 4	L.DI AR.I.C.LI SULLA BACHECA	2° classificato Campionato Autori Crittografie 1/2013
<i>Ele</i>		

7. Crittografia perifrastica 1 5 7 5 1 = 10 9	XIII TAVOLE	<i>Bardo</i>
3° classificato Campionato Autori Crittografie 1/2013		

8. Crittografia 2 2? 3, 1 1? 2 = 6 6	TIC	<i>L'Albatros</i>

9. Crittografia 5 5 1: 3 = 7 7	ZONE	<i>Piquillo</i>

10. Crittografia 1 3 1: 5 = "5 2 3"	ANICE	<i>Day</i>

11. Crittografia sinonimica 2 2 4 3 1: 4 1'1 = 8 10	F.LTRO	<i>Il Cozzaro Nero</i>

12. Crittografia sinonimica 7: 1 1 = 5 1'3	G.ACCH.	<i>Pavel</i>

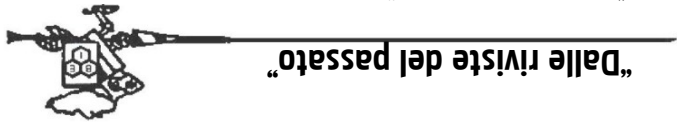
13. Crittografia 3 7 3 1 = 7 7	LEG.STA	<i>Papul</i>

14. Crittografia perifrastica 1? 1 5 2, 4 1 3 = 9 2 6	TORPI RECO	<i>Il Langense</i>

15. Crittografia sinonimica 6, 2 3 2 2 = 4 4-7	STANBERGA	<i>Paperoga</i>

La testata 'chiusa' con il "numero ultimo 1963, 4-12" di sole tre pagine, dopo che Re Enzo fu trasferito in altre sedi, ultima delle quali Genova, ed ebbe a che fare con problemi di salute, compreso un gravissimo indebolimento della vista.

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)
Nam (navonamauro@libero.it)



("Fiamma Perenne" n.3-1941)
La Rassegna Enigmistica ha lanciato le mnemoniche a falsi derivati. Esempi: LIQUOREE = esercizi spirituali; SCIOPERO DELLA FAME = politica di non ingerenza; IL BOIA = esecutore testamentario; COAGULAZIONE = azione di rappresaglia. Carmeo aveva già presentato una donna sportiva (SERVA) come mnemonica pura: la classificazione della Rassegna è più giusta, soddisfa, ha avuto successo, ma la razza s'imbastardisce.

B.E.I. News

- Hanno dato un contributo per lo sviluppo e le iniziative della BEI: Garcia, Brown Lake, Alberto Zotti, Alcino; hanno dato materiale enigmistico: Garcia, Barak, Tonino Donzelli, Enrico Lambertini. Grazie a tutti!

- Sollecitiamo aiuti e suggerimenti per concretizzare l'idea di una Associazione che conferisca ufficialità alla BEI e ricordiamo che la sede è genere-samente messa a disposizione dai figli del comm. Giuseppe Panini (il Paladino), che qui ringraziamo. Gestione, sviluppo e iniziative della Biblioteca sono però totalmente a nostro carico, e i contributi

buti liberi degli amici sono le nostre uniche entrate. Il c.c. postale da utilizzare per divenire in tal modo "Sostenitori della BEI" è il n° 69371938 intestato a: Giuseppe Riva - - Viale Taormina 17.c, Sassuolo (MO).

- Nuove acquisizioni:

- Albo di cruciverbisti, La Sfinge Manzoniana, Lecce 1958 (da Garcia)

- La Sfinge Volca, Velletri (2 vol. rilegati con annate dal 1890 al 1896, acquisto)

- Repertorio crittografico 1923-1936, manoscritto de La Principessa Lontana (da Gaio Camporesi)

- Repertorio delle crittografie 1937-1958, dattiloscritto di Alfa del Centauro (7 vol., da Gaio Campo-

resi)
- Chiediamo ancora collaborazione (in particolare notizie biografiche ed immagini) per ampliare i nostri due archivi "Enigmisti del passato" ed "Enigmisti italiani", di cui presto produrremo le nuove versioni (il primo sarà disponibile in rete, il secondo visibile solo alla BEI per motivi di privacy).

- Accogliamo con piacere la notizia che "Il Labirinto" continua la pubblicazione e ringraziamo Cleos per lo spazio che continua a metterci a disposizione per la rubrica "Spazio BEI".

- Le visite alla sede della BEI sono graditissime, purché concordate con un certo anticipo; preferibilmente di sabato mattina; anche perché poi ci si può spostare alla... sede staccata, dove è ormai accertato che si mangiano le tagliatelle migliori d'Italia.

- Dopo l'invio del rebus augurale 'd'altri tempi', la BEI, e i 'Beoni' di Modena e dintorni (cioè... l'Italia) porgono ancora a tutti voi e alle vostre famiglie i più sinceri auguri per un sereno Natale e un felice Anno Nuovo.

Pippo & C.



Spazio B.E.I.

a cura di Pippo e Nam



I precedenti (1)

Due sono le pubblicazioni periodiche che in passato si occuparono solo di crittografie: "Bajardo", mensile pubblicato a Messina dal 1948 al 1953, e "La Sibilla", mensile poi bimestrale edito a Napoli, che continua la pubblicazione coprendo ora ogni settore dell'enigmistica ma che fino al 1981 si dedicò a crittografie e rebus. Per entrambe dettagliati riferimenti bibliografici sono riportati nella recente opera di Guido Iazzetta: "Bibliografia dell'enigmistica classica - Le riviste".

"Bajardo"



Artefice di questa rivista (che nei primi 4 fascicoli ebbe come titolo "Enigmistica Messinese") fu Re Enzo (prof. Enzo Cavallaro, Messina 1907 / Genova 1976), che si autodefinì "filatelico, damista, scacchista, numismatico, tressettista, giocatore di ping-pong, agricoltore e persino marionettista". Si avvicinò giovanissimo all'enigmistica, arrivò alla 'classica' nel 1926 con Favilletta, poi La Favilla Enimmistica e Diana d'Alteno, e s'impose su tutte le riviste come formidabile solutore e valente crittografo e brevista. Fu anche autore di un repertorio organico degli anagrammi divisi per numero di lettere.

Su questa pubblicazione, modesta nella veste ma tanto amata dai crittografi, riportiamo gli scritti di chi in passato l'ha ricordata.

"Una rivista che ha avuto molti difetti, pecche, manchevolezze, su cui più di una volta si è esercitata la critica maramaldesca, pubblica e privata, degli Aristarchi di turno. Ma non ci risulta che finora alcuno si sia deciso, e ci sembra ora di farlo, a riconoscere i meriti di quel foglio fin troppo vilipeso e maltrattato o, nel migliore dei casi 'snobbato' da autori schifiltosi e dalle narici delicate; che (per durare così a lungo ci voleva solo la passione, l'entusiasmo, l'ingenuità e la testardaggine meridionale di Re Enzo) furono meriti grandissimi". (Fra Diavolo, "Aenigma" n. 4-1969).

"Un vero miracolo di vitalità, se si considera che era prodotto con mezzi artigianali e che trattava argomenti già allora dati per spacciati... La veste tipografica, specialmente agli inizi, lasciava un poco a desiderare. La nota umana, tuttavia, era sempre presente: in caso di errori del proto, tanto frequenti nelle nostre pubblicazioni, lo stesso direttore provvedeva a correggerli, copia per copia! Bajardo non conobbe l'onta delle defezioni, né l'ombra del rabbuffo, né la sacra impennata, né i ritiri sull'Aventino; tutti, fino alla fine, compresi i morosi, nella barca del nocchiero inimitabile, in una testimonianza di fede per l'uomo leale sincero esuberante onesto e galantuomo". (Lo Schizofrenico, "Le Stagioni" n. 39-1971)

"Una rivista modesta nella fattura ma preziosa per i contenuti che, parole di Ciampolino, ha fatto da nave-scuola a molti giovani autori". (Tiberino, "Penombra" n. 3-1996)



il Campionato Autori

16. Crittografia mnemonica 10 1 5 13

FERRAGOSTO VARIABILE

Mecir

17. Crittografia mnemonica 11 5 2 5 2 6

SCHEMI DEL TORINO '75-'76

Salas

18. Crittografia a frase 3 4 2 = 5 4

NADAL È NARCISO

Ilion

19. Crittografia sinonimica 1 6 2 5 2 2 = 9 9

FRUGGITORI

Serse Poli

20. Crittografia mnemonica 9 2 9

VA' A QUEL PAESE!

Non partecipa al Campionato Autori

Selenius

21. Crittografia perfirastica 3? 3: 6 1 = 6 7

N. TUO N. SUO

Klaatu

22. Crittografia a frase 2 2 3 1, 3 1 = 6 6

TRONO VACANTE

Leda

23. Crittografia perifrastica 1 7 1 4 4 = 11 6

CESSATE IL .UOCO

Non partecipa al Campionato Autori

Robynet

24. Crittografia mnemonica 5 2 6

POCO DEGNE

Comma

25. Crittografia sinonimica 1 1? 1 2 1: 9 = 6 9

CONT.ASSEGNANO

Aetius

26. Crittografia a frase a zeppa 2 8? 6! = 1'8 8

PERCHÉ MAI SEMINANO IN QUEL POSTO?

Fermassimo

27. Crittografia sinonimica 5 1 8 = 5 9

.ANOTTIERI CANOTTIERI

Il Laconico

28. Crittografia mnemonica 1 5 6

GRATIFICO GLI ALTRUISTI

Il Pendolino

29. Crittografia perifrastica 1 1 1 2 3 3 1 = 5 1'6

..NNONIERI A.L'ASCIUTTO

Nebille

30. Crittografia mnemonica 6 2 6

MEDIO ORIENTE

Non partecipa al Campionato Autori

Paperoga

31. Crittografia perifrastica 2 1 (7 "3"), 2 = 8 7

SIMULAVI SPET..TORI ONDEGGIANTI

Il Matuziano

La gara si svolge su dodici manche mensili, senza vincoli di tipologia o di quantità, ma è consigliabile non inviare un grande numero di giochi insieme bensì scaglionarli mese per mese, anche per facilitare il lavoro dei giudici e ottenere valutazioni e commenti più ampi e precisi. I giochi ritenuti non validi o poco chiari vengono segnalati all'autore con i commenti del caso. Fra quelli buoni, 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.

la Gara Tematica

Classifica della prima manche

- 23 Alan
- 21 Day
- 20 Aetius
- 20 Paperoga
- 18 Il Cozzaro Nero
- 18 Pasticca
- 17 Il Matuziano
- 16 Klatu
- 13 Salas

Il Campione

32. Crittografia a frase 5? 6? = 5 6

CARO

1° classificato Gara Tematica Crittografie 1/2013

Alan

Congratulazioni ad Alan, che vincendo la prima gara tematica di "Crittografie" bissa il successo del Campionato Autori e si propone come l'uomo da battere.

I partecipanti non sono stati numerosi e il livello dei giochi è mediamente più basso di quello della gara principale. Questo dimostra che comporre una crittografia partendo da un esposto predefinito è molto meno semplice che non iniziando dalla frase risolutiva, e questo nonostante le possibilità siano numerose: le canzoni di Mina, era questo il tema della tappa, si contano a centinaia! Il risultato, comunque, è simpatico: scorrendo le crittografie proposte pare di vedere una raccolta di Mina, con una strana, particolare predilezione per il brano "TA RA TA TA" ☺

la Gara Tematica

33. Crittografia 1 5... 1 5? 2 = 7 2 5

E...

2° classificato Gara Tematica Crittografie 1/2013

Day

34. Crittografia mnemonica 3 8 9

NUDA

3° classificato Gara Tematica Crittografie 1/2013

Aetius

35. Crittografia 1'1? 3? 5 2 1 = 5 1'7

DINDI

Pasticca

36. Crittografia mnemonica 8 3 5

CARTOLINE

Paperoga

37. Crittografia 1 1 1 : 1 6 2 = 4 8

TA RA TA TA

Il Cozzaro Nero

38. Crittografia 3 2? 2 4 2 2, 2 = 5 5 7

TA RA TA TA

Il Matuziano

39. Crittografia 2 5 1, 2 1 : 2 2 = 8 2 5

TA RA TA TA

Klatu

40. Crittografia perifrastica 3 4 2 4 = 5 1'1. 6

COME SINFONIA

Non partecipata alla Gara Tematica

Selenius

La gara per il numero 2 della rivista prevede questo tema: creare una crittografia di qualsiasi tipo con una frase risolutiva riguardante l'acqua, in qualsiasi suo aspetto, come il mare, il lavare, i gettoni... insomma, non c'è limite alla fantasia!

64. Crittografia mnemonica 4 2 5

KGB

Adrian

62. Crittografia sinonimica 1'1 2 5 : 3 = 7 5

GHE...

Paperoga

60. Crittografia sinonimica 1 1 4, 10 1 = 6 3 2 6

ATEN.ONI

Aerea

58. Crittografia mnemonica 4 5 9

LED RIPARATO

Forum

56. Crittografia mnemonica 5 6

INSALATE DI RISO

La Fenice

54. Crittografia mnemonica "8 7"

GAZZILLO RO LISCIO

Tedina

65. Crittografia 1 1 9? 1 1! = 4 9

R

Selenius

63. Crittografia mnemonica 3 7 "3 7"

BIGA

Ged

61. Crittografia sillogistica 7 1 1, 2 7 1 1 = 10 1 9

MEMO.IA

Alois

59. Crittografia 3 5 5 5 = 8 10

RITURATO

Elimo

57. Crittografia perifrastica 1 2? 2, 4 2 6 = 5 2 10

DONNE DI .ANTON

Et

55. Crittografia perifrastica 3 6 : 1 2 3 = 6 9

SCONFLITTA TOTALE

Antinea

La Gara di Soluzione

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

Ciascun gioco risolto correttamente (possono anche essere accettate varianti ragionevoli) vale un punto. Ai primi cinque solutori totali in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggi, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Crittogrammi", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 del 30 gennaio.

Da alcuni anni esiste in Facebook un gruppo, "Crittografie Mnemoniche", frequentato da centinaia di enigmati, 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 registrati in maniera "ufficiale", la redazione li selezionerà e ne pubblicherà una paginetta per numero.

I Giochi da Facebook

la Ri-Vista di Moise

È per noi un grande piacere poter contare sulla collaborazione di Paolo Moisello, in arte Moise, grandissimo vignettista ma anche appassionato enigmista.

In questa sua rubrica ci proporrà di volta in volta una famosa crittografia classica illustrata alla sua maniera, brillante e spiritosa. Il compito del solutore è quello di individuare la critto originale. Il gioco è valido per la gara "Supersolutore", ma non è escluso che possa essere anche previsto un premio a tema per il miglior solutore finale.

Partiamo subito con il primo lavoro, il quale non presenta particolari difficoltà. Ma non aspettatevi sempre, nelle prossime tappe, una vita così facile!



53. La Ri-Vista di Moise

Di che crittografia si tratta?

Moise

i Nostri Premi

Per molte gare di "Crittografie" mettiamo in palio libri, a scelta in base ai piazzamenti nelle varie classifiche. Il dettaglio della suddivisione per ciascuna gara verrà via via stabilito. Ogni mese ne presentiamo un lotto. Ecco il primo: ce n'è per tutti i gusti, dalla poesia al gossip. Buona lettura... fra un anno!



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.

Ciascun gioco risolto correttamente (possono anche essere accettate varianti ragionevoli) vale un punto. Ai primi cinque solutori totali in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Critto-grafie", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 del 30 gennaio.

47. Crittografia a frase a metatesi 8 6 = 7 7

IL VIL PUGILE

Selenius

48. Crittografia a frase a metatesi 5 4 = 4 5

L'ARO

Selenius

49. Crittografia a frase a metatesi 5 8 = 6 7

GATTESCHI FONDELLI

Selenius

50. Crittografia a frase a metatesi 3 8 = 4 7

NONNI E NASSE

Selenius

51. Crittografia a frase a metatesi 6 = 3 3

TRA USA E RUSSIA...

Selenius

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

PECCATRICI DELLA MADONNA

Selenius

Crittografie		N° 1 - gennaio 2013
Classifica della gara-test del numero 0		15
6	I Tre Golditi, Alan, Velvet, Galadriel, Harmony, Due Neuron!	16
6	I Tre Golditi, Alan, Velvet, Galadriel, Harmony, Due Neuron!	16
15	Ivocazza, Anne	15
14	Haunold	14
10	Fermassimo	10
6	Il Forte, Galadriel, Harmony, Due Neuron!	6
5	Superniele	5
4	Salas	4
Classifica generale		15

"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.

Al via la gara ufficiale. Ricordate di inviare le soluzioni quanto prima. Buon divertimento!



dal Cilindro di Snoopy

41. Crittografia sinomimica 1 2: 4 6 = 5 8!

COLA

Snoopy

43. Crittografia a frase 6 9 = 8 2 5

GLI EROISMI SCOCCINO

Snoopy

42. Crittografia perifrastica 3: 2 6, 5 = 7 9

SENTO ERO PASSO IL LIMITE

Snoopy

44. Crittografia 1 1 6: 1 1'1 = 4 7

NOS

Snoopy

46. Crittografia perifrastica 6? 3 1, 1! = 4 7

PROFU.O DI ZAGARE

Snoopy

Crittografie		14
Classifica della gara-test del numero 0		14
6	I Tre Gloditi, Haunold, Alan, Velvet, Anne, Galadriel, Salas, Superniele, Due Neuron!	16
6	I Tre Gloditi, Alan, Velvet, Galadriel, Salas, Superniele, Due Neuron!	16
8	Ivocazza	8
6	Fermassimo, Galadriel, Salas, Superniele, Due Neuron!	6
4	Fermassimo	4
3	Harmony	3
2	Ivocazza	2
Classifica generale		14

La classifica è sperimentale e riparte ora da zero.