

Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 2 - 1 FEBBRAIO 2013

Crittografie

Numero 2 - 1 febbraio 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

24 febbraio: termine invio giochi per n. 3 26 febbraio: termine invio soluzioni n. 2

1 marzo 2013: uscita n. 3

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 Alchemist, di Peter Jacob Horemans.

l'Editoriale

Finalmente pronti. Questo è stato forse il numero più faticoso, con l'avvio ufficiale di tutte le gare e l'arrivo delle soluzioni, il vaglio e l'analisi di tutte le varianti proposte. Pubblichiamo, insieme con le soluzioni previste, anche i dettagli di chi ha risolto che cosa e tutte le varianti accettate e non, nell'ottica della massima trasparenza. Abbiamo anche osservato come la difficoltà di alcuni giochi, unita al grande numero, ha creato non pochi grattacapi ai solutori, poiché tutta la gara si svolge sostanzialmente nell'arco di un mese scarso. Questa volta abbiamo ridotto il numero, anche perché febbraio è breve e, per come capitano i weekend, si avrà in pratica una settimana in meno da dedicare alla rivista. In ogni caso, siete riusciti a scardinare tutti i giochi proposti, tranne una "rifiutata" molto difficile da affrontare e, a sorpresa, il gioco legato alla bella vignetta di Moise, che ha comunque ricevuto l'apprezzamento di numerosi lettori. I giochi di guesto numero due dovrebbero essere, complessivamente, un pochino più abbordabili... Continuano tutte le rubriche partite nello scorso numero, e in più Snoopy propone la prima puntata del suo "sotto la Lente", regalando un'intera pagina, molto didattica, di note critiche ai giochi appena risolti.

Le novità annunciate circa l'invio dei giochi e delle soluzioni via web sono in corso di sviluppo e contiamo di completarle nel corso di questo mese.

Ringrazio come sempre tutti i redattori e i collaboratori che, con il loro prezioso contributo, consentono a questa rivista di esserci, e voi lettori che anche in gennaio ci avete gratificato scaricando moltissime copie di Crittografie.

Buona lettura e buone soluzioni a tutti!

1. Crittografia 12'11, 4531 = 810

SAL

Selenius

il Sommario

- 3 l'Editoriale
- 4 il Sommario
- 4 i Collaboratori
- 5 l'Anima in Gioco
- 6 Numi dell'Olimpo!
- 7 l'Inedito di Muscletone
- 8 sotto la Lente di Snoopy
- 9 il Campionato Autori
- 11 la Gara Tematica
- 12 i Nostri Premi
- 13 dal Cilindro di Snoopy
- 13 il Muscletone Memorial
- 14 la Ri-Vista di Moise
- 15 i Giochi da Facebook
- 16 Spazio B.E.I.
- 17 le Rifiutate
- 18 le Gare di Soluzione
- 21 le Soluzioni del n. 1
- 25 Comunicato Convegno Rebus
- 26 Bando 50 Anni Piquillo

i Collaboratori

Laura Adami - picaflor

Nicola Aurilio - Ilion

Luciano Bagni - Klaatù

Alfredo Baroni - Bardo

Riccardo Benucci - Pasticca

Fulvio Bergamo - Paperoga

Roberto Bernasconi - Robynet

Marco Blasi - Il Cozzaro Nero

Alex Brunetti - Selenius

Ezio Ciarrocchi - Aetius

Donato Continolo - Papul

Marcello Corradini - Muscletone

Pietro Cusenza - Elimo

Maria Gabriella Di Iullo - Leda

Sandro Di Sabatino - Forum

Massimo Ferla - Fermassimo

Emilia Galletti - AereA

Evelino Ghironzi - Piquillo

Marco Gonnelli - L'Albatros

Emanuele Miola - Ele

Paolo Moisello - Moise

Roberto Morraglia - Il Matuziano

Nicola Negro - Il Laconico

Federica Pareschi - Tedina

Enrico Parodi - Snoopy

Luca Patrone - Il Langense

Salvatore Piccolo - Salas

Domenico Simone - Il Pendolino

Davide Spione - Day

Alan Viezzoli - Alan

Luana e Achille Zanaboni - Nebille

Marco Zanovello - Pavel

l'Anima in Gioco



S'accomoda e comincia a guardarmi. Ha negli occhi il guizzo della mezz'ora di relax e difatti si sparpaglia in poltrona come un polpo battuto, le labbra fine di sorriso prima d'appoggiarsi sulla tazzina di caffè.

Niente. Prende una matita e divide in tappe il mio diagramma, va ancora col rapportino ma è partito, si vede.

Passa qualche minuto e s'accorge che tanto rilassato non è, che la fronte s'imperla appena, che ci saranno immaginari compagni di viaggio pronti a scattare quando meno se l'aspetta, magari già vicini al traguardo, oddio, non se n'era accorto? E che credeva? Che fossi un giochino qualsiasi magari: leggi bene, amico, c'è scritto perifrastica.

Eccolo che mi riosserva, mi studia e si rende conto, alla buon'ora, di avere davanti la sua Cima Coppi,

il Passo dello Stelvio obbligatorio con quelle come me e salite e tornanti, sudore di quello vero e fatica. tanta.

E in una frazione di secondo passa dallo stupore alla furia, ingoia la prima barretta di Google e scatta.

La gamba c'è, ha capito l'apostrofo e il finale della terza parola, quella di sei. Nella sua testa i quattro trattini mancanti si succedono di continuo come la mezzeria e ormai non importa quanto manchi, conta arrivare; le strade son fatte apposta per essere percorse e io sto qui argentea o bianca di sterro, dipende, ma non mi oppongo.

Ecco, finalmente cambia rapporto e vocale, si alza dalla sella, spinge su pedali e manubrio, la matita rischia grosso ma regge per abitudine.

Qualche esagitato flash, qualche aspirante protagonista sarebbe capace di mandarlo fuori strada per pura imbecillità, lui torna a guardarmi cercando sicurezza, vai, dico, vai, non farti distrarre, a ogni sforzo t'avvicini, vai, vai.

Va. E finalmente spoggetta, la pianura gli si riaffaccia, taglia il suo traguardo gonfio d'orgoglio.

Una figura femminile s'avvicina mentre egli brandisce la sua coppa sul podio della vittoria, gli toglie la tazzina buona di mano e la porta verso l'acquaio

Solo allora si sveglia e capisce. Mi guarda per l'ultima volta, sorridendo.

D'altronde ognuno ha i propri giri: la moglie il giro vita, lui pedalerebbe anche, se non fosse per la pigrizia.

Poi incontra me e sono giri di parole.

Sempre vostra.

2. Crittografia perifrastica 1112'168 = 8210

SCO.UNIC.RE LU.INGATORE

Tedina

Numi dell'Olimpo!



L'Acquario

m

Il matrimonio tra Zeus ed Era (Giove e Giunone, se vogliamo chiamarli "alla romana") non è che si consumasse esattamente in un clima di perenne idillio: è un fatto assodato che i due avessero dei caratterini piuttosto irascibili; a questo va aggiunto che le scappatelle di Zeus erano più che frequenti ed Era da parte sua pare fosse dotata di una gelosia clamorosa. Immaginatevi un po' voi l'ambiente casalingo... pardon, olimpico! Va detta però subito una cosa: Zeus non era certo il più grande di tutti gli dei per puro caso; era potente sì, ma soprattutto era furbo, ed ancor più, era molto saggio e prudente. Molto di più di quanto non ci si possa immaginare. Spesso abbiamo in mente l'immagine classica di Zeus adirato che, senza pensarci due volte, incenerisce col fulmine questo o quel personaggio, rei di avergli fatto un torto. In effetti non è proprio così: Zeus è in primo luogo la personificazione della giustizia, è incaricato di mantenere l'ordine nel mondo, di far rispettare i giuramenti, di punire gli sleali e premiare i coraggiosi e gli onesti, insomma di far sì che tutto fili per il giusto verso (secondo i canoni dell'epoca, naturalmente). Ma egli sa anche che non tutto dipende da lui. Egli stesso è in prima istanza soggetto alle Chere (i Destini), la cui volontà è immodificabile. Quando ad esempio la guerra di Troia volge al termine, Zeus convoca tutti gli altri dei e consulta dinanzi a loro la bilancia, pesando le Chere dei due più valorosi eroi. Quella di Ettore scende verso il basso, quindi verso l'Ade e la sua sorte è segnata; lo stesso Apollo (figlio di Zeus e secondo alcune tradizioni padre dello stesso Ettore), che aveva sempre preso le parti troiane nel conflitto, è costretto a ritirarsi lasciando che Achille uccida il rivale. Tutto ciò ci fa capire che Zeus non è né avventato né irrazionale quando prende delle decisioni importanti.

Diverso tempo prima degli episodi appena narrati, accadeva che, proprio nei dintorni della città di Troia, vivesse un giovane pastore di nome Ganimede. Era "il più bello tra i mortali" e Zeus se ne invaghì al punto da mandare un'aquila (o secondo altre fonti, lui stesso assunse le sembianze dell'animale) a rapirlo per portarlo nell'Olimpo presso di sé. A questo punto però, Era si allarmò immediatamente e si indispettì assai: tradita per delle belle fanciulle, forse poteva anche sopportarlo, ma adesso pure un ragazzetto... Era troppo! Ecco però che Zeus ha già la risposta pronta per lei: quello non è altri che il nuovo coppiere in sostituzione della loro figlia Ebe. Insomma, il vecchio Zeus la spunta di nuovo e felice del suo abile operato, pone in cielo per riconoscenza l'immagine dell'Aquila (costellazione omonima) e quella dello stesso Ganimede nell'atto di versare le bevande agli dei, che è appunto quella che noi chiamiamo la costellazione dell'Acquario.

Questo è il mito principale del segno, ma non l'unico. Alcuni associano il portatore d'acqua a Canopo, il nocchiero di Menelao, che al termine della guerra di Troia condusse l'eroe ed Elena in Egitto. Qui fu amato da Teonoe, figlia del sovrano locale, ma un giorno, morso da un serpente morì presso il delta del Nilo (che sicuramente era il fiume portatore di acqua e di fertilità per eccellenza). La stessa Elena lo pianse moltissimo e dalle sue lacrime sarebbe nata la pianta dell'elenio. Un ultimo mito ricollega il segno dell'acquario al diluvio universale e a Deucalione e Pirra, di cui si è parlato nel numero di anteprima.

Il vostro scrivano

Paperoga

3. Crittografia sinonimica 2 4 1 5: 2 2 = 7 1'8

NEVO

Paperoga

I Premi in Palio

Per questa gara Paperoga mette in palio cinque premi. Ecco il terzo volume.



l'Inedito di Muscletone

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

4. Crittografia 2711:4 = 69

TITANO

Muscletone

sotto la Lente di Snoopy

Incoraggiante inizio del campionato autori con una serie sorprendente di buoni giochi. Domina la gara Alan con un gioco semplicissimo ma impeccabile: Orologi Casio (5). Non sempre la ricerca di chiavi nuove porta a buoni risultati, basta guardarsi attorno e osservare il quotidiano con occhio acuto: ci sono migliaia di frasi pronte e inedite che altro non aspettano che di essere colte. E la sorpresa viene dal Beone quando ci si accorge che nessuno mai ci aveva pensato prima. Ele non smentisce la sua fama di autore geniale, sempre alla ricerca di novità. La sua W. Allen, comico noto (6) presenta un'originale chiave trasformata in ottima frase risolutiva: unica pecca l'ultima parola costituita da 3 lettere su 4 presenti (0, meglio, da inserire) nell'esposto. Mestiere e inventiva per Bardo con la sua Aleggianti cherubini (7) cui si perdona un che di risaputo riscattato da un bellissimo esposto. Buon esordio per Il Pendolino che rimaneggia con arte I buoni premio (28) mentre Ilion per una volta abbandona le sue arzigogo-



late chiavi e le sue frasi risolutive pseudognomiche dai risvolti anacronisticamente moraleggianti producendosi in una lineare e ineccepibile Amara fase (18). Buona la crittografia di Piquillo Giovane garzone (9), gioco privo di forzature e frutto di antico mestiere ed infine vanno segnalati Leda, all'esordio, con la critto Sereno Natale (22), frase sulla bocca di tutti e già utilizzata ma mai sfruttata in quella maniera (e con ciò si ribadisce l'osservazione fatta in precedenza) e Mecir che con la sua Assunzione a tempo indeterminato (16) si cimenta positivamente con le crittografie mnemoniche scovando un bisenso curiosamente mai utilizzato.

La gara tematica (le canzoni di Mina) è cominciata bene, con ottimi risultati, vista anche la difficoltà dell'argomento: abitualmente ci si smarrisce di fronte a un ventaglio di proposte così ampie. Il pregio dei giochi primi classificati sta nel fatto che sono stati ideati per l'occasione (e come altrimenti poteva essere?). Alan vince meritatamente la tornata con la graziosa crittografia Dolce salato (32) giocata su due sottili bisensi, bene Day con la curiosa e spiazzante Elevar al trono (33) però macchiata di equipollenza e buon terzo si piazza Aetius con Una scoperta eccitante (34) con quell'eccitante che però cambia poco o nulla di significato.

Tra le crittografie riprese da Facebook ce ne sono alcune degne di nota: decisamente geniale e originale lo Scarabeo Piaggio (54) di Tedina; la Chefia scolorita (55) di Antinea è molto interessante, anche se la grafia di "kefiah" italianizzata si trova solo dopo ricerche su Google e non risulta registrata sui maggiori dizionari; l'incipit "che fiasco" però è degno di nota. Lineare la Corsi di telecinesi (57) di Et, esempio classico di perifrastica senza contorcimenti. Originale Aerea che pur utilizzando un verbo di casa in crittografia (tralasciar) addiviene ad una bellissima frase risolutiva, di sapore inequivocabilmente siciliano: Zagare tra la sciara (60). Alois con l'accoppiata registica Salvatores e Tornatore (61) ci presenta un'ineccepibile sillogistica. Paperoga si avvale dell'equivalenza sinonimica tra ghetto e rione ottenendo una frase di uso comune mai precedentemente usata in crittografia Salario netto (62) e infine l'Eros tentatore (65) di Selenius riprende con buon risultato una vecchia chiave.

A rileggerci a marzo.

il Campionato Autori

Classifica della seconda manche

- 25 Papul
- 24 Bardo
- 23 Il Matuziano
- 21 Salas
- 21 Day
- 21 Pavel
- 20 Il Langense
- 20 Pasticca
- 19 Aetius
- 19 Il Laconico
- 19 Paperoga
- 19 L'Albatros
- 18 Alan
- 18 Nebille
- 18 Il Cozzaro Nero
- 18 Klaatù
- 17 Ele
- 17 Il Pendolino
- 13 Fermassimo

Il Campione

5. Crittografia perifrastica 1: 3 8, 2? = 4 3 7

LATO DI .ILA DEL PO

1º classificato Campionato Autori Crittografie 2/2013

Papul

Ottima prova di Papul che domina la manche e si porta nei primi posti della classifica generale, dominata tuttavia da Bardo grazie alla sua costanza. Gli inseguitori sono a breve distanza, e con dieci puntate da disputare tutto può ancora accadere. In bocca al lupo per il prossimo mese!

8. Crittografia a frase 39 = 84

CODICI PERSONALI PROTETTI

Salas

Classifica generale

- 47 Bardo
- 43 Alan
- 43 Il Matuziano
- 43 Papul
- 43 Pavel
- 42 L'Albatros
- 41 Day
- 41 Ele
- 40 Il Pendolino
- 40 Paperoga
- 39 Il Laconico
- 39 Il Langense
- 38 Aetius
- 38 Nebille
- 36 Il Cozzaro Nero
- 36 Salas
- 35 Klaatù
- 34 Pasticca
- 31 Fermassimo
- 23 Ilion
- 22 Piquillo
- 21 Mecir
- 20 Leda
- 20 Comma
- 20 Serse Poli

6. Crittografia perifrastica 112124 = 4349

.ERRANNO FERTILIZZATE

2° classificato Campionato Autori Crittografie 2/2013

Bardo

7. Crittografia perifrastica 171129 = 42825

COLPITI DA OS.RACISM.

3º classificato Campionato Autori Crittografie 2/2013

Il Matuziano

9. Crittografia a frase 3 3 6 4 = 8 2 6

EX-AVIERE PRAGMATICO

Pasticca

il Campionato Autori

10. Crittografia 3 9 1'1 = 1 4 9

.LA

Il Laconico

12. Crittografia 1'1 1: 5 1'1 = 5 5

TE.TE

L'Albatros

14. Crittografia sinonimica 4, 1'1 4 = 4 6

SB.FFA

Nebille

16. Crittografia 1, 1 2 1, 1 6 = 4 8

U.TICA USTI.A

Non partecipa al Campionato Autori

llion

18. Crittografia a frase a metatesi 75 = 75

DISAGIÒ SOZZE

Klaatù

20. Crittografia a frase 6 12 = 4 14

COLTA VENTILAVA

Pavel

22. Crittografia perifrastica 1? 1'1 2: 2 6 = 7 6

SEI AUTOL.SIONISTA

Non partecipa al Campionato Autori

Piquillo

24. Crittografia perifrastica 11'12, 1151, 1:5 = 712

.TRAORDINA.I INGE.N.

Aetius

11. Crittografia 5 3 2 - 1 1 - 2 2 = 7 9

ZIN

Il Langense

13. Crittografia 2 1? 5 2 1 1! = 5 7

TASSI

Paperoga

15. Crittografia mnemonica 5 3 1 5

ELIMINA BIXIO

Day

17. Crittografia mnemonica 6 2 9

ESONDAZIONE

Il Cozzaro Nero

19. Crittografia perifrastica 5 1 4 5 = 9 1 5

QUIETI RICERCATI

Alan

21. Crittografia perifrastica 11111356 = 1'4, 104

PA.PI LA PETTE..LA

Ele

23. Crittografia mnemonica 3 4 2 6

RITA LEVI MONTALCINI

Il Pendolino

25. Crittografia a frase 2 5 8? 2 = 12 5

DICE SOLO NUDA VERITÀ

Non partecipa al Campionato Autori

Selenius

la Gara Tematica

Classifica della seconda manche

- 24 Paperoga
- 22 Alan
- 20 Aetius
- 19 Day
- 19 Nebille
- 19 Papul
- 18 Klaatù
- 17 Fermassimo
- 14 Il Matuziano
- 8 Pasticca

Classifica generale

- 45 Alan
- 44 Paperoga
- 40 Aetius
- 40 Day
- 34 Klaatù
- 31 Il Matuziano
- 26 Pasticca
- 19 Nebille
- 19 Papul
- 18 Il Cozzaro Nero
- 17 Fermassimo
- 13 Salas

Il Campione

26. Crittografia perifrastica a rovescio 3 2? 9: 2! = 3 5 8

ENCICLOPEDIA DI TERMI...S

1º classificato Gara Tematica Crittografie 2/2013

Paperoga

Un bel lavoro per Paperoga che va a insidiare il leader Alan, il quale mantiene però il minimo scarto. Buona la partecipazione grazie al tema che tutto sommato concede moltissime possibilità. Quello per la prossima gara è invece un po' più restrittivo: comporre una crittografia, sempre di qualsiasi tipo (ma la mnemonica sarà considerata più pregiata), che abbia come soluzione nome e cognome di un personaggio, ovvero un gioco onomastico. Per ulteriori chiarimenti cfr. l'articolo "La Frase Risolutiva" nel numero O di "Crittografie".

2º classificato Gara Tematica Crittografie 2/2013

27. Crittografia perifrastica 31,119 = 96

28. Crittografia perifrastica 11'1, 12: 7 = 67

INNALZANA A DIO

P.PA GHI.LIERI

3º classificato Gara Tematica Crittografie 2/2013

Aetius

Alan

29. Crittografia 4: 413 = 61'5

MACIA

Nebille

30. Crittografia 8 3: 5 2 1 = 5 6 3 1'4

PERLIANA

Day

32. Crittografia perifrastica 1615 = 328

IL LAT.NO OSERA.!

Non partecipa alla Gara Tematica

Selenius

34. Crittografia a frase 4 4 2 1 = 7 4

DESIDERIO SUGLI SPALTI

Klaatù

31. Crittografia sinonimica a metatesi 6 4 5 1 1 = 10 7

ENORMI IMPO.T.

Fermassimo

33. Crittografia perifrastica 1: 17, 12 = 41'7

OTTAVA CONSONA.TE

Papul

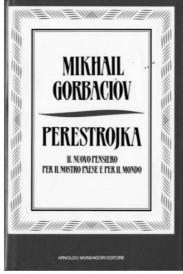
Crittografie N° 2 - febbraio 2013

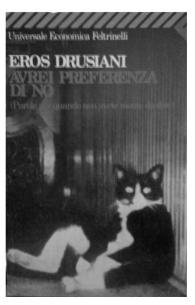
i Nostri Premi

Ecco il secondo lotto dei volumi che la redazione mette in palio per le gare di composizione e di soluzione. La suddivisione per gara verrà stabilita nel tempo, e la consegna avverrà all'inizio del prossimo anno, nel corso del meeting-convegno-premiazione che prossimamente organizzeremo.

























dal Cilindro di Snoopy



35. Crittografia 2 1? 2 1 4! = 5 5

.IC.

Snoopy

36. Crittografia 15:162=510

TAP

Snoopy

37. Crittografia sinonimica 2 3 1: 1 4? = 6 5

..NOPO

Snoopy

38. Crittografia perifrastica 1:166 = 5'9

LA .ARUZZI FATICA

Snoopy

39. Crittografia a frase 4: 9! = 8 1'4

INGOZZA SNOOPY!

Snoopy

40. Crittografia perifrastica 2: 1'1 4 4 = 4 8

IL PESSIMO SE..NER

Snoopy

Risultati e classifiche in fondo alla rivista. Ricordate di inviare le soluzioni quanto prima!

il Memorial Muscletone

Risultati e classifiche sono in fondo alla rivista.

41. Crittografia a frase a metatesi 55 = 46

98765

Selenius

42. Crittografia a frase a metatesi 38 = 56

MESSO A 1 RESTA 0!

Selenius

43. Crittografia a frase a metatesi 65 = 56

GELLI USCÌ DI TESTA

Selenius

44. Crittografia a frase a metatesi 38 = 65

TRASCRIVI E APPRENDI

Selenius

45. Crittografia a frase a metatesi 6 3 2 = 5 6

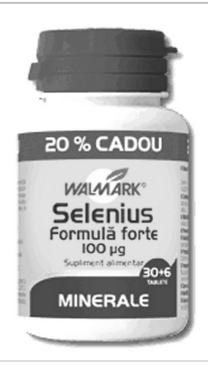
PESTATI A TUO FAVORE

Selenius

46. Crittografia a frase a metatesi 2 1 10 = 7 6

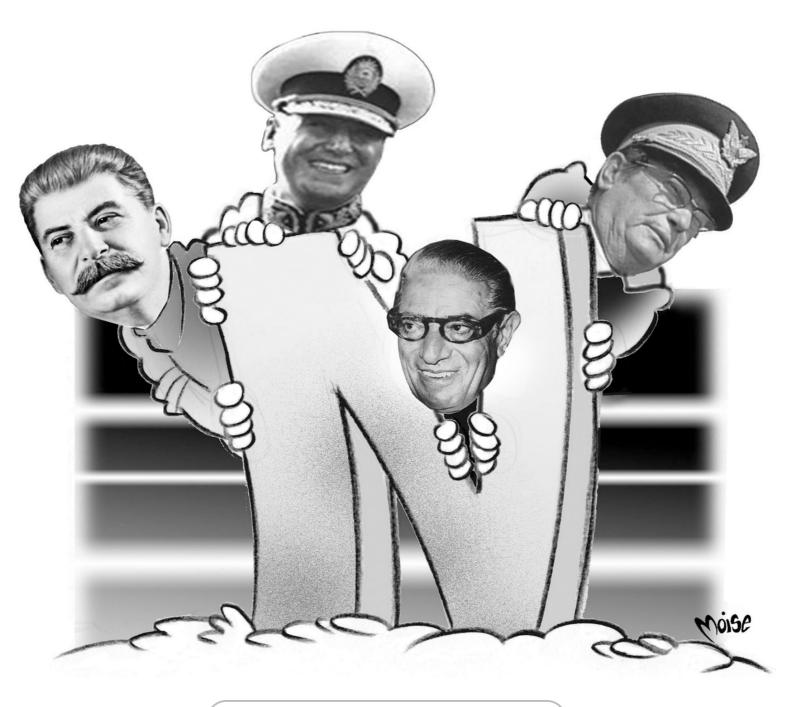
LA PASSIONE PER PALMI

Selenius



la Ri-Vista di Moise

Numerosi tentativi per il gioco del numero precedente hanno solo avvicinato la soluzione corretta, ma nessuno è riuscito a centrarla: si trattava della divertente mnemonica di Ilion: MUMMIONE = supposte a base di piramidone. La chiave erano le dimensioni sproporzionate della mummia rispetto alla piramide. Per questo, purtroppo, non abbiamo accettato le soluzioni proposte che riguardavano grandi tombe o mummie al sole, ma senza mai cogliere tale aspetto macroscopico. Questo problema non si potrà verificare con il nuovo gioco ben disegnato da Moise, perché la soluzione è inequivocabile, anche se è meglio non porre limiti alla fantasia dei nostri solutori!



47. La Ri-Vista di Moise

Di che crittografia si tratta?

Moise

i Giochi da Facebook

Da alcuni anni esiste in Facebook un gruppo, "Crittografie Mnemoniche", frequentato da centinaia di enigmisti, dai maestri ai principianti. È 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.

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 spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Crittografie", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 del 26 febbraio.

48. Crittografia mnemonica onomastica 75

RUGGINE

Moise

50. Crittografia perifrastica 3 2 (4.) - 2 - 3: 1 = 1 8 2 4

CO.ULA LATINA

AereA

52. Crittografia mnemonica 49

PARLAMENTARE RICERCATO

Robynet

49. Crittografia sinonimica onomastica 47 = 65

DISTINTA

Selenius

51. Crittografia mnemonica 3 2 5

DESCRIVO L'ALBA

Forum

53. Crittografia perifrastica 111? 5, 21: 23 = 826

POSSO PRELEVARE AL BANNOMAT

Elimo



I precedenti (2)

Proseguendo la presentazione delle riviste dedicate in passato all'enigmistica crittografica, iniziata nel fascicolo scorso, presentiamo ora la seconda, tuttora 'viva e vegeta' ma che dal 1983 si è 'aperta' a ogni settore dell'enigmistica classica.

"La Sibilla"

Dovrebbe risultare più facile parlare di questa rivista, per la conoscenza diretta e per la lunga amicizia che ci lega a Guido, il suo fondatore e direttore. Ma proprio per questo il timore è che prevalga, su un'esposizione correttamente 'distaccata', l'entusiasmo con cui l'accogliemmo e la seguimmo fin dai primi 'magri' fascicoli.



Scrive il giovane Guido nella "Presentazione", in apertura del primo fascicolo:

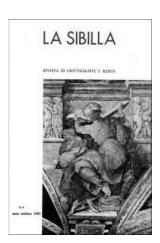
"La SIBILLA è una rivista mensile di crittografie che nasce con intendimenti buoni ed ottimistici; vuole dialogare con i lettori, mantenere unito il vincolo di amicizia che lega da oltre un secolo noialtri enigmisti in un sano e divertente passatempo. ...La SIBILLA non avrà visuali ristrette, ma sarà intesa a svolgere un programma in cui ogni libertà e ogni novità saranno appoggiate, per la ricerca di nuove strade, di nuove impostazioni della crittografia...".

Redattore, assieme a Guido, era Feos, che così si presenta: "...Un pensionato 58enne, già pilota aviatore dell'Aeronautica Militare... L'enigmistica la ho sempre praticata... prima quella 'popolare'... Fu tramite una trasmissione televisiva che fui indot-

to ad avvicinarmi alla 'classica'... Nella mia veste di enigmista non so giudicarmi: certamente modesto ed umile, forse sono soltanto un incostante; in certi periodi sono stato un solutore veramente forte, adesso batto la fiacca; come autore le varie riviste mi hanno pubblicato finora circa 300 giochi di cui più della metà crittografici... Ho fatto il mio dovere anche come propagandista, e non so se ho fatto bene o male ad infettare di edipite cronica mio nipote Il Marò ed il mio figlioccio Guido...".

Poi, con gli anni, la redazione si espande: entrano Enrico, Edgar, Bernardo l'Eremita, Gipsy.





Col n.6-1981 "La Sibilla" 'chiude'. Questa una parte dell'addio di Guido: "...Il momento degli addii è sempre brutto e me ne rendo conto ora che sto approntando l'ultimo fascicolo... L'avventura è finita, ma mi consola la certezza che al di là dei confini della nostra comune passione per l'enigmistica, vivrà sempre una ben più concreta solidarietà: l'affetto che unisce noi edipi in una sola famiglia nel passatempo più bello del mondo!".

E queste le parole di Feos: "...La Sibilla passerà nella storia dell'Enigmistica non come una meteora evanescente, ma come una cometa che ha lasciato nella sua scia qualche cosa molto consistente e non effimera".

Pippo & Nam

Crittografie 16 N° 2 - febbraio 2013

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.

54. Crittografia perifrastica 1? 2 2, 1! 6 6 = 8 10

DISCESA BORMIO 2011: PRIMO DUDIER

Il Matuziano

55. Crittografia perifrastica 272,13=4344

TARGA DI GO.IZI.

Papul

56. Crittografia sillogistica 2 3 11 = 5 2 9

MALE..CIO

Il Laconico

57. Crittografia sinonimica 28331 = 557

FOND.NA

Leda

58. Crittografia mnemonica onomastica 6 9

GUERA

Selenius

59. Crittografia sinonimica 2614 = 85

L.GER

Aetius

le Gare di Soluzione

I Solutori

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati nelle successive pagine delle soluzioni.

- A Alan Alan Viezzoli
- L Gli Algos Fabio e Simona Alghisio
- E Amadeus2 Amedeo Di Maio
- M Anne Anne Marie Boesiger
- O Il Cozzaro Nero Marco Blasi
- D Due Neuroni Mauro Farina, Piero Vendrame
- R Fermassimo Massimo Ferla
- J Forza Juve Simone Ferri
- G Galadriel Carla Vignola
- B Harmony Silvana Bassini
- H Haunold Maria Galantini
- F Il Forte Nivio Fortini
- I Ivocazza Ivano Cazzanti
- X Manuela Carchedi
- C McNamara McNamee Matteo Ghislanzoni
- Z Merzio Renzo Zanier
- N Nebille Luana e Achille Zanaboni
- P Pavel Marco Zanovello
- K Redluck Luca Susanna
- S Salas Salvatore Piccolo
- U Superniele Daniele Frontoni
- T | Trogloditi Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatù], Evelino Ghironzi [Piquillo],
 Andrea Baracchi [Barak]
- V Velvet Francesca Pizzimenti

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 34, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 59 in questo numero. La scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di martedì 26 febbraio.

le Gare di Soluzione

Classifica Campionato Solutori del numero 1 (40 giochi)

- 39 | Trogloditi
- 38 Amadeus2
- 37 Galadriel
- 32 Due Neuroni
- 31 Alan, Superniele
- 30 Il Cozzaro Nero
- 28 Fermassimo
- 26 Haunold
- 23 Anne, Nebille
- 22 Harmony
- 21 Pavel
- 20 Ivocazza
- 11 Gli Algos
- 8 Manuela Carchedi
- 3 Forza Juve, McNamara McNamee
- 2 Merzio, Redluck

Classifica "Supersolutore" del numero 1 (70 giochi)

- 64 Amadeus2
- 63 | Trogloditi
- 56 Galadriel
- 55 Superniele
- 50 Alan, Due Neuroni
- 49 Il Cozzaro Nero
- 46 Fermassimo
- 39 Haunold
- 37 Anne

- 35 Pavel
- 33 Nebille
- 29 Harmony
- 27 Ivocazza
- 16 Gli Algos
- 13 Manuela Carchedi
- 6 Forza Juve, Merzio
- 3 McNamara McNamee
- 2 Redluck

le Gare di Soluzione

Nelle seguenti gare è determinante il tempo di consegna: vengono attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio ai primi 5 solutori totali di ciascuna. Ricordiamo che le soluzioni possono essere inviate anche un po' alla volta.

Classifica della gara "dal Cilindro di Snoopy" del numero 1

6+5 | Trogloditi (28/1 19:16)

5 Alan, Amadeus2, Il Cozzaro Nero

4 Anne, Due Neuroni, Fermassimo, Galadriel, Superniele

3 Nebille, Pavel

 Gli Algos, Forza Juve, Haunold, Ivocazza, Manuela Carchedi

Classifica della gara "Memorial Muscletone" del numero 1

5 Amadeus2, Due Neuroni, Superniele

4 Alan, Il Cozzaro Nero, Galadriel, Ivocazza, Merzio, I Trogloditi

- 3 Fermassimo, Haunold
- 2 Anne, Harmony
- 1 Gli Algos, Manuela Carchedi, Nebille, Pavel

Classifica della gara "i Giochi da Facebook" del numero 1

12+5 Amadeus2 (12/1 19:26)

12+4 Superniele (30/1 19:44)

10 | Trogloditi

9 Alan, Il Cozzaro Nero, Due Neuroni

8 Fermassimo, Galadriel, Haunold, Pavel

6 Anne

- 5 Nebille
- 4 Harmony
- 3 Manuela Carchedi
- 2 Gli Algos, Ivocazza
- 1 Forza Juve

Solutori della gara "Numi dell'Olimpo!" del numero 1

I Trogloditi, Haunold, Ivocazza, Alan, Fermassimo, Galadriel, Harmony, Superniele, Due Neuroni, Redluck, Amadeus 2. Merzio, Il Cozzaro Nero

Classifica assoluta della gara "Numi dell'Olimpo!"

1+5 Haunold (3/1 8:14)

1+4 | Trogloditi (3/1 18:15)

1+3 Harmony (11/1 22:56)

1+2 Amadeus2 (12/1 19:26)

1+1 Redluck (13/1 23:59)

 Ivocazza, Alan, Fermassimo, Galadriel, Superniele, Due Neuroni, Merzio,

Il Cozzaro Nero

Solutori della gara "l'Anima in Gioco" del numero 1

I Trogloditi, Haunold, Alan, Fermassimo, Anne, Galadriel, Harmony, Due Neuroni, Redluck, Amadeus2, Il Cozzaro Nero

Classifica assoluta della gara "l'Anima in Gioco"

1+5 Haunold (3/1 8:14)

1+4 Harmony (4/1 9:53)

1+3 Redluck (4/1 18:21)

1+2 | Trogloditi (4/1 19:27)

1+1 Fermassimo (6/1 18:57)

1 Alan, Anne, Galadriel, Due Neuroni,

Amadeus2. Il Cozzaro Nero

- 1. con C e R ti dica PO danno = concerti di Capodanno Risolto da: T H I A R M G B U D E Z N O P L
- 2. cocco di mamma Risolto da: T H A R M G B D K E O Varianti accettate: fuoco di poppa (G) fuoco di poppa (B) Varianti rifiutate: presa di petto (Z)
- 3. lì radia frodi: T è = l'ira di Afrodite Risolto da: T H I A R G B U D K E Z O Varianti accettate: l'ara (H) l'ara (A) l'ara (D) l'ara (Z) l'ara (O)
- 4. hai T isolati A I sola = Haiti solatia isola Risolto da: T A M G D E O
- 5. OR: O logica? sì, O! = orologi "Casio" Risolto da: T H I A R G B U D E N O P
- 6. wall encomi, con O T O = W. Allen, comico noto Risolto da: T H I A R G B U D E N O P
- 7. a leggi antiche rubin I = aleggianti cherubini Risolto da: T A M G U D E N O Varianti rifiutate: cheliceri (R)
- 8. lì TI? già, C c'è? sì = litigi accesi Risolto da: T H I A R M G B U D E N O
- 9. giova negar Z: ONE = giovane garzone Risolto da: T H A R G U D E N O X L
- 10. O per A: ONICE = "Opera On Ice" Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P L
- 11. ve lo cita per I: colo s'à = velocità pericolosa Risolto da: T H A R M G U D E N O Varianti rifiutate: vivacità (I) lividura (P)
- 12. crocido: R O = croci d'oro Risolto da: T A R M G B U D E N O P Varianti rifiutate: graci (H) corvi (I)
- 13. col LEGISTA tal I = collegi statali Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P Varianti accettate: college statale (A)
- 14. P? è rossi do, dica L ciò = perossido di calcio Risolto da: T A R G U E O Varianti rifiutate: reverendo di Cervia (I)
- 15. assero, ma BER lì no = asse Roma-Berlino Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P X
- 16. assunzione a tempo indeterminato Risolto da: T H A R M G B U D E O P X L J Varianti rifiutate: lavoratore (I)
- 17. espressioni sotto il segno di radice Risolto da: T H G E P Varianti rifiutate: espressioni messe in campo da radice (A) specchietti fatti su carta di radice (B) diramazioni fatte in campo da radice (U) espressioni messe in campo da radice (O)

- 18. ama Rafa sé = amara fase Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P X L
- 19. a utenti ci privi le Gi = autentici privilegi Risolto da: T H I A R M G B U D E N O Varianti accettate: sortilegi (H) sortilegi (R)
- 20. consiglio di direzione Risolto da: E Varianti rifiutate: indennità di trasferta/consiglio di quartiere (T) procedere al trapianto (G) viaggiare in incognito (B)
- 21. che? mio: legger E = chemio leggere Risolto da: T H I A M G B U D E N O L
- 22. se re non à, tal è = sereno Natale Risolto da: T H I A R M G B U D C E N O P X L J
- 23. F accendi e reca pace = faccendiere capace Risolto da: T H I A R M G B U E N O P X Varianti rifiutate: sadico (D)
- 24. Corte di merito Risolto da: T G U D E
- 25. è R? R or è: màrchiano = errore marchiano Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P L
- 26. là spargono? strano! = l'asparago nostrano Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P
- 27. fornì C rematori = forni crematori Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P L
- 28. i buoni premio Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P X L J
- 29. C A L ci dan gol O = calci d'angolo Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P
- 30. Centro di Casini Risolto da: T Varianti rifiutate: tratto in salita (I) tratto di giallo (M) comune di destra (G) centro di popoli (D) centro di colore o loggia in/al centro (E)
- 31. in T (imitavi "ola"), TA = intimità violata Risolto da: T H I A R M G B U D E N O P
- 32. dolce? salato? = dolce salato Risolto da: T H A R G U E N O P Varianti accettate: cocco salato (U) cocco tenero/salato (E) Varianti rifiutate: amato diario (I) costa sicura (D)
- 33. E levar... e altro? no = elevare al trono Risolto da: T A R G D E
- 34. una scoperta eccitante Risolto da: T G U D C E P Varianti accettate: singolare (U) singolare (E) eclatante (P) Varianti rifiutate: una montagna spogliata (I)
- 35. c'è? sta? DINDI vi è = cesta d'indivie Risolto da: T H I A R G D E O L Varianti accettate: indivia (T) indivia (H) indivia (I) indivia (O)

- 36. campioni del mondo Risolto da: T G D C P Varianti accettate: messaggi/finestre con vista (T) finestra con vista (G) finestre con vista (D) Varianti rifiutate: imbucate per Messi (E)
- 37. R è T: è ancora TA = rete ancorata Risolto da: T A R M G U D E O X
- 38. dei TA? in caso no RA, TA! = deità incas onorata Risolto da: T G E
- 39. lì evita R, dì T: or TA = lievitar di torta Risolto da: T G U D E Varianti accettate: lievitar la (G) Varianti rifiutate: infarcir la (A) infarcir la (N) infarcir la (O)
- 40. pro modo va NONI = promo d'O. Vanoni Risolto da: T U E
- 41. P or: cavi taccia = porca vitaccia! Risolto da: T A E O
- 42. odo: RO sopito, sforo = odoroso pitosforo Risolto da: T I A R M G U D E O P
- 43. turbin ardimenti = turbinar di menti Risolto da: T A R M G U D E N O
- 44. NO cimale: S c'è = noci malesce Risolto da: T Varianti rifiutate: nodo matassa (D) sode radance (E)
- 45. BERMA: raschi NO = ber maraschino Risolto da: T H A R M G U D E N O P X L J
- 46. neroli? qua M, è! = nero liquame Risolto da: T A R M G U D E N O P
- 47. quadrato scansa = squadra toscana Risolto da: D E
- 48. vango esso = vago nesso Risolto da: U Varianti rifiutate: soco lesso (T) spia greca (E)
- 49. Piera militare = pietra miliare Risolto da: T H I A G U D E Z O
- 50. avi pescanti = cavi pesanti Risolto da: T H I A R M G B U D E Z O X L
- 51. Bering = ber gin Risolto da: T I A R G B U D E Z O
- 52. ree mariane = aree marine Risolto da: T H I A R M G U D E Z N O P Varianti accettate: arie (H) arie (A) arie (R) arie (D) arie (D) arie (O) Varianti rifiutate: rime ariane (B)
- 53. mummione = supposte a base di piramidone Risolto da: nessuno Varianti rifiutate: esemplare gigante di Tomba / composto a base di piramidone / faraone al cartoccio (T) faraone con la pancetta (A) faraone al cartoccio (G) faraona rosolata (B) il corpo di Cheope = composto a base di piramidone (D) esemplare gigante di Tomba (E) faraona con la pancetta (O) esemplare gigante di Tomba (P)

- 54. "Scarabeo Piaggio" Risolto da: T H I A R M G B U D E O P
- 55. che fiasco!: L or ita = chefia scolorita Risolto da: T I A R M G U D E N O P Varianti rifiutate: grafia (H)
- 56. primi freddi Risolto da: T H A R G B U D E O P L J
- 57. C or? sì, dite le cinesi = corsi di telecinesi Risolto da: T H A R M G B U D E N O P X L
- 58. spia sotto copertura Risolto da: T H A M G U D E O P Varianti rifiutate: pressione (R)
- 59. RIT ratto resta URATO = ritratto restaurato Risolto da: T H A R M G U D E N O P X
- 60. Z a gare, tralasciar A = zagare tra la sciara Risolto da: T H G U E N
- 61. salvato R è, se tornato R è = Salvatores e Tornatore Risolto da: A R U D E O P
- 62. s'à là rione: TTO = salario netto Risolto da: T H A R G B U D E N O X Varianti accettate: velario (N)
- 63. una vecchia "Due Cavalli" Risolto da: T H A R M U E O P Varianti accettate: storica (E) Varianti rifiutate: una diretta con diritti (G) era calesse (D)
- 64. rete di Rossi Risolto da: T U E Varianti rifiutate: spia in rosso (H) spia in rosso (G) spie di stato (D)
- 65. è R ostentato? R è! = Eros tentatore Risolto da: U D E
- 66. di Vanoni che lato? = divano nichelato Risolto da: T H R M G U E N P L Varianti rifiutate: legale requisito (D)
- 67. "Va" che rinfuso! = Vacherin fuso Risolto da: T E Varianti rifiutate: acchetar lite (M)
- 68. stradetta con fosse Risolto da: nessuno Varianti rifiutate: complesso per archi (T) citazione dei testi (E)
- 69. sta TI, sta AL, tra MON, TO = statista al tramonto Risolto da: T A R G B U E O P J
- 70. ri-c'è già N = Ric e Gian Risolto da: T R M G U E

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

Chiavari, 27-28-29 settembre 2013

SECONDO COMUNICATO

SEDE DEL CONVEGNO

HOTEL MONTE ROSA ***s

Via Mons. Marinetti, 6 16043 CHIAVARI (GE) tel. 0185-300321 - 0185-314853 fax 0185-312868

e-mail: <u>info@hotelmonterosa.it</u> <u>http://www.hotelmonterosa.it</u>

dati per effettuare il bonifico bancario intestato a ALBERGO MONTE ROSA
BANCA CARIGE - AGENZIA DI CHIAVARI
conto n. 000002092480 CAB: 31950 ABI: 06175 CIN: R
IBAN: IT75 R 06175 31950 000002092480
BIC: CRGEITGG142

Causale: Prenotazione Sig.	
(Convegno di Enigmistica) dal	al
Importo €	

PREZZI PER PERSONA AL GIORNO IN PENSIONE COMPLETA:

in camera doppia euro 90 in camera singola euro 100 in camera doppia uso singola euro 120

In caso di soggiorno di bambini sotto i 10 anni in camera con i genitori: sconto 50% sulla terza persona. Dagli 11 anni in su, sconto in camera tripla del 20% sul terzo letto.

Pasto supplementare euro 30 Cena di gala euro 40

Il Convegno inizierà con il cocktail di apertura, per proseguire con cena e pernottamento il venerdì, poi con prima colazione, pranzo e cena di gala il sabato, prima colazione e pranzo la domenica.

I pasti saranno comprensivi di 2 primi, 2 secondi, dessert, bevande e caffè.

Posto auto nel garage dell'Hotel: euro 10 giornalieri (su prenotazione, massimo 20 posti)

Le prenotazioni dovranno essere effettuate entro il 25 agosto 2013 presso l'Hotel con carta di credito a garanzia oppure mediante bonifico bancario di euro 100 a camera. In caso di annullamento della prenotazione, comunicato entro 7 giorni dall'arrivo, verrà trattenuta la caparra o, per chi ha utilizzato la carta di credito, il corrispettivo di euro 100. Il saldo avverrà direttamente in Hotel. I pasti per i partecipanti al Convegno che non soggiornano in Hotel vanno prenotati e saldati anticipatamente entro il 10 settembre 2013.

Data la ridotta disponibilità di camere singole e doppie a uso singola (assegnate sino ad esaurimento), si invitano i partecipanti ad accordarsi preventivamente per condividere camere doppie e triple.

Dovranno essere forniti all'Hotel i nominativi di tutti gli ospiti delle camere.

Eventuali prolungamenti del soggiorno saranno soggetti alle stesse tariffe e secondo disponibilità.

In caso di esaurimento delle camere presso l'Hotel Monte Rosa, i convenuti saranno sistemati per pernottamento e prima colazione in strutture similari.

Il Comitato Organizzatore Il Langense, Snoopy, Tiberino, Verve



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

* *

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.



