

# CRITTOGRAFIE

*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO III - NUMERO 34 - 14 SETTEMBRE 2015



# CRITTOGRAFIE

Anno III - Numero 34 - 14 settembre 2015

## 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

18 settembre: termine invio soluzioni n. 29 e 30  
scadenza campionato crittogiocchi  
25 settembre: termine invio soluzioni n. 31  
2 ottobre: termine invio soluzioni n. 32  
scadenza gara tematica  
9 ottobre: termine invio soluzioni n. 33  
16 ottobre: termine invio soluzioni n. 34  
scadenza campionato autori  
30 ottobre: scadenza gara crittogiocchi a tema

Pubblicazione enigmistica gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche sostanziali se non concordate con gli autori stessi.

Grafica di Selenius.

In copertina: composizione basata sull'opera "La Lettura" di Théo van Rysselberghe.

# I COLLABORATORI

Picaflor (Laura Adami)  
Klaatù (Luciano Bagni)  
Pasticca (Riccardo Benucci)  
Paperoga (Fulvio Bergamo)  
Selenius (Alex Brunetti)  
Aetius (Ezio Ciarrocchi)  
Papul (Donato Continolo)  
Elimo (Pietro Cusenza)  
Lo Stanco (Franco Fausti)  
Moise (Paolo Moisello)  
Il Laconico (Nicola Negro)  
Tedina (Federica Pareschi)  
Snoopy (Enrico Parodi)  
Serse Poli (Piero Pelissero)  
Glagolitico (Renato Pii)  
Day (Davide Spione)  
Pavel (Marco Zanollo)

## SCADENZA

Attenzione! Venerdì alle 23:59 scadono i termini per l'invio delle proposte per il Campionato Crittogiocchi (IX tappa), delle soluzioni relative ai numeri 29 e 30 e degli elaborati per il gioco "Sedile Guatemalteco".

1. Crittografia perifrastica 4 5, 1 4 1 1: 4 = 5 2 7 6

**ANGIOLO TRINCA**

*Selenius*

# L'ANIMA IN GIOCO



O, solutore, se tu solo immaginassi l'amore che provo per te, come il mio cuore esplode di felicità ad ogni tuo sguardo e, repentino, volga in un abisso nero di disperazione appena giri la pagina.

Ma io ho un problema, o solutore, io sono timido, e anche un po' antico.

Io non posso dichiararmi davanti a te senza essere travolto da un senso di sfacciataggine totale ed esserne annientato. Eppure, quel certo non so che, insito nell'animo mio, sa che pure tu mi vorresti e da personcina per bene aspetti solo un mio cenno.

Sono ormai maturo e pieno d'esperienza, ho fatto mio il concetto che dove non può la parola può un disegno, al massimo una foto; tu capisci la mia debolezza e chiami "grafema" quella specie di grugnito che tante cose vorrebbe dirti e invece non può.

Io per te mi travesto e trasformo, provo a parlarti in mille maniere diverse: so essere semplice e lineare, affondo nel passato o ti invito a immaginare un futuro, ti costringo a capirmi all'incontrario, ti lascio fare la domanda e darti una risposta.

È mia premura tenerti in salute e, specialmente in caso di mal di schiena, resto muto sì da agevolare il tuo benessere; in certi casi riesco a farti vedere le stelle ma senza farti mai del male.

E guarda come, coi miei fratelli di viaggio, si cerchi strenuamente di attirare la tua attenzione, si provi a instaurare quel dialogo per noi essenziale riconoscimento di non esser vissuti invano.

Guarda come ci si lascia incastrare e intarsiare, scartare e anagrammare, come ci si traveste in un imago e ci si racconta in un verbis.

E l'autore? Sarà pur vero che in certi casi egli sia colto da visione e noi gli si baleni in testa bell'e fatti e agghindati e si tratta solo di metterci in pratica, ma il più delle volte è tutto un rimuginare, scorciare, attorcigliare sì che tutto fili a perfezione, una fatica insomma.

In ultimo il diagramma, perché il tuo compito d'amore sia agevolato al massimo possibile, perché tu non possa tirarti indietro, perché quei numeri ti frullino in testa finché non si trasformino nelle parole adeguate e il mio svelarsi nutra il tuo indomito spirito di solutore.

O, solutore, non abbassare lo sguardo, ascoltami bene e innamorati di me.

Sempre vostra.

2. Crittografia sinonimica 1 3 3 1 1 1 = 6 4

**R.ITE.AZI.NE**

*Tedina*

# LO SPECIALE



3. Crittografia a scambio di consonanti 2 9, 2 = 9 4

**RODI**

*Serse Poli*

8. Crittografia sinonimica 1 1 4: 5 = 4 7

**E.PON.NTI**

*Lo Stanco*

4. Crittografia sinonimica 1 2 4, 2 2: 4 = 7 8

**..UALE**

*Pavel*

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

**WINFREY BRUCIA**

*Klaatu*

5. Crittografia sinonimica 1 7: 6 = 6 8

**UGOSE**

*Elimo*

10. Crittografia perifrastica 3 3 2? 6 = 6 4 4

**CON.ORT. DI VULANO**

*Papul*

6. Crittografia sillogistica 1 4 (1 7!) = 5 8

**FUMGO**

*Day*

11. Crittografia mnemonica 6 8

**MERAVIGLIARE ASSISI**

*Glagolitico*

7. Crittografia 8 3 = 4 2 5

**PRO PRO**

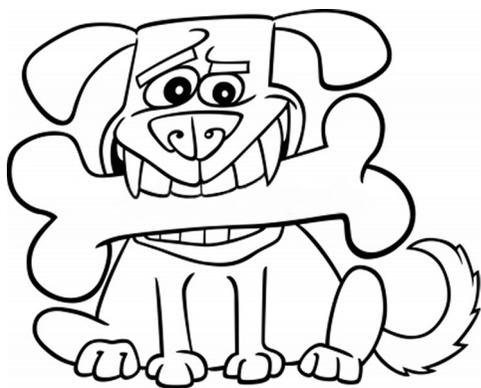
*Aetius*

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

**NON SANNO RABBRIVIDIRE**

*Pasticca*

# GLI OSSI DURI



13. Crittografia sinonimica 1 1 3 1 4: 1 1? = 4 8

**SINTIERI**

*Snoopy*

14. Crittografia a frase 5 4 "4" = 5 2 6

**NON SOSTENERE KAISER**

*Snoopy*

15. Crittografia perifrastica 4 5 (1 1) 6 = 6 11

**DIFENDO L'IDIO.A VENETO**

*Snoopy*

16. Crittografia sinonimica 1 1 5 5 = 5 7

**S.RISCO**

*Selenius*

17. Crittografia a frase 12! = 7 5

**PRIMA O POI T'AMMAZZO!**

*Selenius*

18. Crittografia sillogistica a metatesi sillabica 2 2 9 1'6 2 5 = 9 9 9

**GRATT..O SUL PARABREZZA**

*Selenius*

**Classifica dell'VIII tappa (n. 26, 6 giochi)**

★	Fermassimo, Il Quartetto d'Orchi, I Trogloditi
4	Galadriel
3	Hiram
2	Due Neuroni, Il Forte, Aromi d'Oli
1	Nebille, Superniele, Dyne

**Classifica dopo 8 manche (48 giochi)**

45	I Trogloditi, Il Quartetto d'Orchi
41	Fermassimo
38	Amadeus2
37	Galadriel
36	Hiram
31	Dyne, Superniele
30	La Scimmia
29	Due Neuroni
26	Anne
21	Aromi d'Oli
20	I Bradipi

(seguono altri 8 solutori)

## L'ARS LACONICA



19. Crittografia sillogistica 1 1 1 7 = 4 6

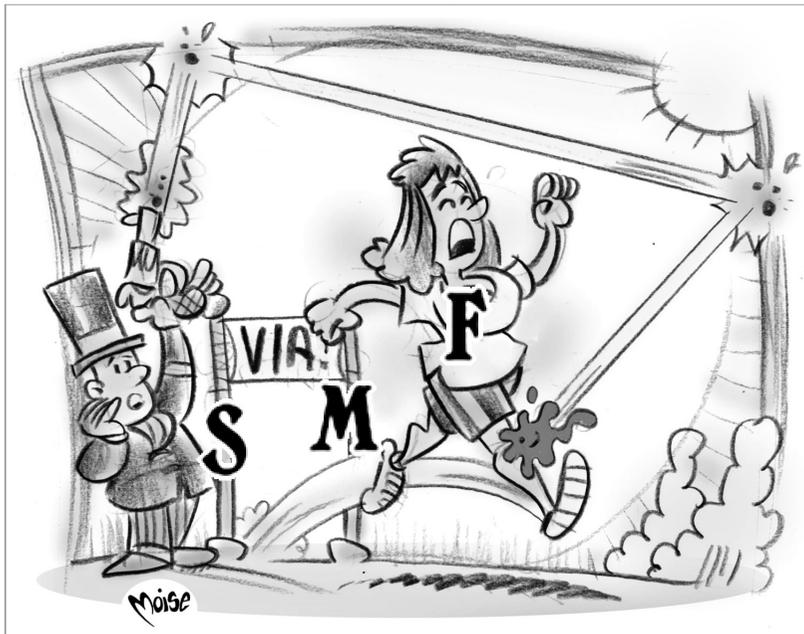
**GR.NDE SBO.N.A**

*Il Laconico*

# IL REBUS

20. REBUS (7 3 1 1 4, 4 1 6 = 7 9 2 9)

(Moise)



## ESERCIZI DI STILE

Il gioco estemporaneo da cui ci aspettavamo di più ha registrato la partecipazione di due soli enigmisti, i componenti del team L & L.

La sfida consisteva nel riproporre la poesia "Ed è subito sera" di Salvatore Quasimodo. Il Laconico presenta una versione in dialetto trevigiano.

**Tuti semo soi nel cor dea tera  
trafiti da un rajo de soe  
e no pol far che vegna sera.**

Leda spazia invece su più temi. La variante molto lunga dal titolo "Commento di studente alquanto pignolo, contro dipendente aggressivo e negato per le metafore" verrà pubblicata in seguito per ragioni di spazio. Segue quindi un omaggio al socio.

**Ars Laconica**

**Solitudine.**

Leda conclude con una versione precisa elaborata nel più classico stile degli esercizi... di stile.

**Controverso**

**Poche persone sempre insieme nella notte.  
Il chiarore lunare li accarezza.  
L'alba non arriva mai.**

Nel ringraziare vivamente i pochi ma affezionatissimi partecipanti, ricordiamo l'appuntamento per il prossimo numero con il gioco estemporaneo del "Sedile Guatemalteco" (vedi n. 28).

# LE SOLUZIONI DEI N. 27 E 28

## Numero 27

1. mo vi mento: fu turista = Movimento futurista - risolto da: Q D F G T Y M E U
2. Rimane a letto, lì, ma tante ore! - risolto da: F M G T C I E U Q - varianti rifiutate: Smania a letto, sì, la notte ama! (D)
3. In contrada incontra dame - risolto da: F Q Y G T H L C S I D M K U
4. Meco restò chi "I tre moschettieri" creò - risolto da: F D C Y M G T L O I Q E K U
5. L'amore, la morte - risolto da: Q F D Y M N G T I H L C O S I E K U
6. Eviterò di vederti, io - risolto da: Q F Y M G T L C S D U
7. I tropici, mi ci porti? - risolto da: Q F D C Y M N G T I H L O S I E K U
8. F or c'è, indi A = "Force India" - risolto da: T S G F Q M O L U - var. rif.: Flava cavia (D)
9. G e IN tor e l'O qua c'è = Genitore loquace - risolto da: F T Y Q D U
10. donate L: l' AVER s' à? c'è = Donatella Versace - ris. da: Q F D Y M G T H L O S I I E K U
11. OS sana sa li = Ossa nasali - risolto da: F C Y D N G T O M Q E - varianti rifiutate: Fare cadute (K)
12. sanse, vero, lesina, ma T (Ti) nata = San Severo, Lesina, Mattinata - risolto da: F Q Y M D T G H L O S I I E K U
13. C a sono torio = Caso notorio - risolto da: F Q D C Y M N G T H L O S I I E K U
14. tifo? sì! acca piglia: tisi = Tifosi accapigliatissimi - risolto da: Q F D Y M G T L O S E U - varianti rifiutate: Malesi accapigliatissimi (K)
15. Pan nomano S O = Panno manoso - risolto da: F T Y D G Q - var. rif.: Pance lanose (U)
16. Beregazzo s' à = Bere gazzosa - risolto da: Q F D Y M N G T I H L O S I E K U
17. è Sempione, cessa RIO = Esempio necessario - risolto da: Q F Y M T I O S G E D U

18. felpe? ma si sa! = Felipe Massa - risolto da: F Q Y M G T E L D U
19. sì, l'urina va lì = Siluri navali - risolto da: F D Y Q T G O I M K U
20. B alliscia manici = Balli sciamanici - risolto da: D F Y M T I Q U

## Numero 28

1. Carichi pendenti - risolto da: G - varianti rifiutate: Arteria bloccata (F) Arteria ostruita (T) Vacanza stellare (M) Arteria dilatata (K) Franchi tiratori (U) Cavallo rampante (Q)
2. D I van, idem O: D è = Divani demodé - risolto da: F G D T Y I Q M U
3. brio? ch' esca L, D è = Brioches calde - risolto da: C F G D O T Q Y I M L U
4. s' à Lio li = Sali e oli - risolto da: F D C G O T Q Y I M K - varianti rifiutate: Saar e SLA (U)
5. stando lì odi? lì no! = Standolio di lino - risolto da: F S D T G Q M
6. ferirò ventri = Ferri roventi - risolto da: C F O G D Q T Y M L K U - varianti rifiutate: Porte roventi (I)
7. pie trame, calcare O = Pietrame calcareo - risolto da: D F I T Y Q M - varianti rifiutate: Versante calcareo (G U)
8. se quella C è R, ante = Sequel lacerante - risolto da: F T G Q M K
9. fallo Di : cássano = Fallo di Cassano - risolto da: C D F O T Y G I Q L K U - varianti accettate: Porto di Cassano (G) - varianti rifiutate: Posto di Cassano (I) Finta di Cassano (M)
10. scoprire conditi = Scopi reconditi - risolto da: C F G Q T D Y I M L U
11. fan gote - rapiate R - male = Fangoterapia termale - risolto da: C D F O G Q T N Y I I M L K U
12. se G N, ardite sta = Segnar di testa - risolto da: D C F O G Q T S N Y I E M L K U

13. La tratta Fermo-Amandola - risolto da: T Y F G D Q L K U - varianti rifiutate: La tratta tutto-compreso (M)

14. supplisca denti = Suppli scadenti - risolto da: F G D Q T Y I M K U - varianti rifiutate: Piatti scadenti (L)

15. cavate L: limo li sani = Cavatelli molisani - risolto da: F G D T I S Y Q E M L K U - varianti rifiutate: Rapanelli molisani (O) Rasatelli molisani (1)

16. Antipa stimi STI = Antipasti misti - risolto da: F D G O Q T S I N Y I E M L K U

17. a spicca L di = Aspic caldi - risolto da: F G T Y Q D K M

18. U: Venere = Uve nere - risolto da: F C D G T S Q I E M L K U - varianti rifiutate: Usa tana (Y O)

19. miman D api con E = "Mi Manda Picone" - risolto da: G T S N Y F Q D M K E U

20. INN è scopiazzato = Innesco piazzato - risolto da: F O D G T S I N Y I Q M L K U

### Classifica Crittosolutore (30 giochi)

29	I Trogloditi, Fermassimo, Il Quartetto d'Orchi
28	Galadriel
27	Due Neuron
25	Hiram, Dyne
22	Superniele
17	Lo Stanco
16	Il Forte
15	Aromi d'Oli

(seguono altri 7 solutori)

### Classifica Assoluta Crittosol. (443 giochi)

436	I Trogloditi
433	Fermassimo
424	Il Quartetto d'Orchi
384	Hiram
376	Galadriel
359	Superniele
350	Amadeus2

(seguono altri 14 solutori)

## SOLUZIONI CRITTOAGENDA

250. mo ti vidima l'Esse re = Motivi di malessere - risolto da: N D Q G F T R 2 M U

251. l'O CARLO cali = Locar locali - risolto da: G C D F N Q S T 2 I R M U

252. G abbia: Nor è, alé! = Gabbiano reale - risolto da: Q T F R G M U

253. Intronato intonato - risolto da: F Q T - varianti rifiutate: Diminuito diminuto (2)

254. S C ambiamo? re voli! = Scambi amorevoli - risolto da: T G F R S M D U - varianti rifiutate: Scatti amorevoli (Q) Scempi onorevoli (2)

255. i re si rapiva = IRES, IRAP, IVA - risolto da: N D Q S G F T C R 2 M U

256. la tenterà amarico = Latente rammarico - risolto da: Q F T G R M D U

### Classifica al 13 settembre (256 giochi)

247	I Trogloditi
244	Fermassimo
241	Il Quartetto d'Orchi
221	Hiram
205	Galadriel
201	Amadeus2
200	Superniele
178	I Bradipi
162	Due Neuron
157	Nebille
153	Haunold, Merzio
139	La Scimmia
132	Il Goroviano
122	Salas
81	Italo Svevo
68	Dyne
40	Anne
14	Aromi d'Oli

# I SOLUTORI

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati all'interno delle soluzioni.

A	Amadeus2 - Amedeo Di Maio
E	Anne - Anne Marie Boesiger
O	Aromi d'Oli - Mario Lodi
B	Black Ribbon - Alberto Di Janni
R	I Bradipi : Fra Sogno (Franco Sonzogno), giusi2009 (Giusi Prucca)
D	Due Neuroni : Farima (Mauro Farina), Peter Pan (Piero Vendrame)
Y	Dyne - Erika e Benedikt Blunschi
F	Fermassimo - Massimo Ferla
K	Il Forte - Nivio fortini
G	Galadriel - Carla Vignola
I	Garcia - Giancarlo Sisani
V	Il Goroviano - Igor Vian
H	Haunold - Maria Galantini
M	Hiram - Gianni Saccone
I	Italo Svevo : Alan (Alan Viezzoli), Il Cozzaro Nero (Marco Blasi)
2	Merzio - Renzo Zanier
N	Nebille - Luana e Achille Zanaboni
Q	Il Quartetto d'Orchi : Gonzales (Enrico Trovato), Leda (Maria Gabriella Di Iullo), Marluk (Luca Martorelli), Pavel (Marco Zanovello)
S	Salas - Salvatore Piccolo
C	La Scimmia - Marco Di Summa
L	Lo Stanco - Franco Fausti
U	Superniele - Daniele Frontoni
T	I Trogloditi : Atlante (Massimo Malaguti), Barak (Andrea Baracchi), Klaatù (Luciano Bagni), Piquillo (Evelino Ghironzi)
Z	Zona - Yuri Faenza

# GLI AIUTINI

Troppo vago è risultato l'esposto del gioco 1/28, e anche l'aiutino è stato molto criptico. Alla fine lo ha risolto solo la bravissima Galadriel.

Nel numero 29 non ci sono giochi molto difficili, a parte l'ottavo, per il quale vi diciamo che ci troviamo nel Medioevo. Anche per il primo gioco c'è da considerare l'epoca. Le onomastiche sui musicisti jazz riguardano nomi piuttosto noti; sono tutti presenti con ampie biografie, per esempio, nella versione italiana di Wikipedia.

Nella rivista 30, per concludere, hanno suscitato grandi problemi il gioco 14, che è una normale e precisa pura, anche se piuttosto difficile, e il 19: per quest'ultimo, come aiuto vi diciamo che la parola in espoto è un verbo.





