



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO III - NUMERO 42 - 9 NOVEMBRE 2015



# CRITTOGRAFIE

Anno III - Numero 42 - 9 novembre 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

13 novembre: termine invio soluzioni n. 38  
scadenza gara tematica X  
(titolo opera, romanzo, canzone...)  
20 novembre: termine invio soluzioni n. 39  
scadenza campionato autori X  
27 novembre: termine invio soluzioni n. 40  
4 dicembre: termine invio soluzioni n. 41  
scadenza gara crittogiochi a tema XI  
11 dicembre: termine invio soluzioni n. 42  
scadenza campionato crittogiochi XI

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 "Intérieur Paysan" dei fratelli Le Nain.

# I COLLABORATORI

Picaflor (Laura Adami)  
Klaatù (Luciano Bagni)  
Paperoga (Fulvio Bergamo)  
Murzuk (Lanfranco Berti)  
Selenius (Alex Brunetti)  
Lo Stanco (Franco Fausti)  
Haunold (Maria Galantini)  
L'Albatros (Marco Gonnelli)  
Magina (Giuseppe Mazzeo)  
Il Matuziano (Roberto Morraglia)  
Nam (Mauro Navona)  
Tedina (Federica Pareschi)  
Snoopy (Enrico Parodi)  
Salas (Salvatore Piccolo)  
Glagolitico (Renato Pii)  
Pippo (Giuseppe Riva)  
Il Pendolino (Domenico Simone)  
Nebille (Luana & Achille Zanaboni)  
Pavel (Marco Zanovello)

## GLI AIUTINI

Miete vittime il gioco 18 del fascicolo appena risolto, grazie al quale avanzano di un piccolo passo gli Orchi nella serratissima lotta per il podio. Ben risolti invece tutti gli altri giochi da diversi lettori. Per il numero 38 sono già pervenute tantissime soluzioni corrette per tutti i giochi e non è davvero il caso di dare alcun aiuto. Aggiungiamo invece un piccolo premio (un punto per la classifica Supersolutore) a chi fornisce entrambe le varianti valide del gioco 10. Infine, in vista delle gare 2016 altri solutori si uniscono a noi... scaldando i motori: è questo il turno dello Stiviere, a cui diamo un caloroso benvenuto.

1. Crittografia sinonimica 2 4, 7 = 4 9

**PICC..ETTI**

*Selenius*

# L'ANIMA IN GIOCO



Non si dice a nessuno, non si sparge la voce, non ci si lamenta di continuo, non si fa gli offesi, non si ostentano presunte superiorità.

Si vive in pace e armonia, non abbiamo nemmeno un simbolo, un motto, un segno qualunque di distinzione dal resto: non ci serve, non è mai servito, non fa proprio per noi.

Hanno provato a incasellarci, elencarci, dividerci per categorie, creare lo scompiglio anche nel nostro mondo allegro e confusionario; tutti sforzi vani perché le nostre differenze sono minime e fanno la nostra forza.

Ogni tanto, è vero, capita una paginetta solo di uno o solo dell'altro ma sono casi isolati, nulla che possa scalfire il nostro credo intimamente entropico.

Perché, vedete, una colonna di cose tutte uguali porta per forza a un sottofondo di noia, a quello sbuffo che fa chiudere il giornale, posare la penna e cadere nelle malefiche spire della tv.

E avete voglia a parlare di passione, disciplina e impegno! La verità, per quanto dolga ammetterlo è che niente vi fa trillare il cervello come questo zompettare da un ragionamento all'altro in un tur-

bine di fantasia, di grovigli di lettere, di dispettosi che cambiano di posto, spariscono, raddoppiano e leggi da una parte, leggi dall'altra, e dire, fare, bacciare.

Sapeste com'è bello il nostro mondo senza confini, rivalità, compromessi e finto quieto vivere.

Com'è appagante incontrarsi la prima volta e sapersi già fratelli di lettera e permettersi di non far caso se uno sia antipodo o anagramma, scarto o scambio; seguire le regole dell'evoluzione, mischiarsi per migliorare in un melting pot enigmatico e stai a vedere che John Lennon pensava a noi, quando scrisse Imagine.

Che ci importa a noi dei problemi d'impaginazione, della costrizione verticale, dell'ordine alfabetico, della numerazione progressiva che tutti vogliono essere il numero uno: a noi ci va bene tutto, basta vi si diverta; metteteci in un angolo, fateci riempire quelle dieci righe che son poche per una vignetta e troppe per una pura sola, lasciateci far la parte dei coriandoli a Carnevale.

Bisogna pur dire che ultimamente, dopo vari e inutili tentativi di catalogarci, il vostro senso dell'ordine ha cercato nuovi stratagemmi per corrompere il nostro sistema basato sulle mescolanze, chissà quanto avrete rimuginato prima di giungere alla parola magica che, secondo voi, ci avrebbe costretti alle vostre esigenze.

E l'avete mandata qui, da sola, spavalda. "Ruspa!" ha detto.

E due di noi "Raspa e russa. Vai, bellina, torna dopo aver studiato".

Potete risolverci ma non ci piegherete. Mai.

Sempre vostra.

2. Crittografia perifrastica 5 6 2 4: 2 = 5, 5 2 3 1'3

**LASSIE ..NE BAGNINO**

*Tedina*



## I grandi crittografi del passato

### 5 - *Fra Ristoro* - Diego Riva (1)

(Scandiano RE, 1898 / Sassuolo MO, 1975)

#### L'uomo



Nel 1917, due mesi dopo aver vestito l'abito militare, parte per il fronte della Grande Guerra, dove svolge le funzioni di eliografista e, a 19 anni, è prigioniero in Germania.

Nel 1922 si diploma in Disegno e Architettura a Modena, presso la Regia Accademia di Belle Arti.

Nello stesso anno è medaglia di bronzo nel Concorso di architettura alle "Olimpiadi universitarie italiane" e inizia una lunga carriera scolastica. Prima e dopo i 23 anni ininterrotti come Preside della Scuola di Avviamento Professionale di Sassuolo, è stato insegnante di calligrafia e disegno nelle scuole medie. Iscritto all'Albo degli Architetti, ha svolto gli incarichi statali di Ispettore Bibliografico e Ispettore Onorario ai monumenti e alle opere d'arte.

#### L'enigmista

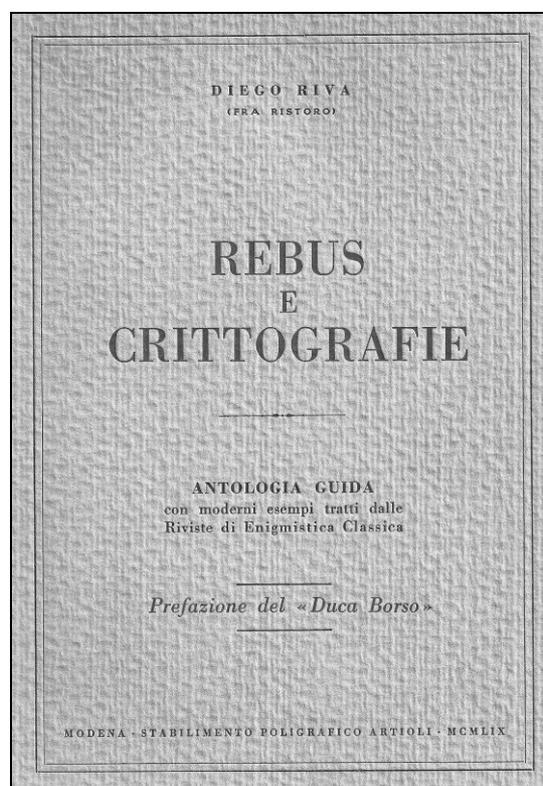
"Dobbiamo a *Roccabruna* e a *Ser Brunetto* l'iniziazione di questo valoroso enimmista, tanti anni or sono... Alla scuola di questi grandi, intraprese la lunga carriera, costellata di numerose e meritate soddisfazioni (campione crittografo su *Diana d'Alteno* 1932-1933-1934-1935; su *Penombra* 1933-1934-1938) e coronata con la pubblicazione della sua opera veramente unica *Rebus e Crittografie* edita a Modena nel 1959, con prefazione di Aldo Santi" (*Favolino*).

"Così come sapeva imporsi nel campo crittografico, con altrettanta cura e coscienza si dedicava ai giochi di breve respiro... Che diciamo, breve respiro? Questi suoi lavori respirano tutti magnificamente" (*Zoroastro*).

"Un amico che merita, senza tema di smentite, la proclamazione di *Segretario perfetto*: del gruppo *Sassolino* che, per quanto raccolto in una piccola città di provincia, figura come il più numeroso, assiduo, vivacissimo gruppo di solutori d'Italia. Un nome ed

uno pseudonimo famoso da moltissimi anni fra gli enimmisti; un nome considerato come quello d'un maestro, soprattutto nel campo crittografico e in quello anagrammatico. Le sue doti e la sua attività meritano di essere additate ai pigri, ai tiepidi, ai delusi... Propagandista efficace, riesce ogni anno a procurare nuovi aderenti e nuovi abbonati: è riuscito ad abbonare a *Penombra* perfino il figliuolo, ing. Giuseppe Riva..." (*Favolino*).

Questa è la copertina del manuale di *Fra Ristoro*, disponibile nella sez. "Editoria enigmistica - Opere del passato" del nostro sito [www.enignet.it](http://www.enignet.it).



Ed ecco alcuni dei commenti alla sua uscita.

"Una vera guida per tutti: chiaro, conciso, ricco di esempi; è l'ideale per i giovani e per i vecchi crittografi" (*Ciampolino*). "Manuale scritto con semplicità di stile ma con ricchezza di dottrina" (*Favolino*). "Lavoro stupendo, che ha il pregio di apparire snello pur nel suo ampio panorama crittografico" (*Marin Faliero*). "Un importante lavoro, saggiamente e meticolosamente compilato" (*Il Valletto*). "Riuscirà di grande utilità a tutti indistintamente i cultori dell'enigmistica crittografica: ai veterani e agli aspiranti autori" (*Manesco*).

(continua)

# IL CAMPIONATO CRITTOGIOCHI



## I primi sei classificati

3. Anagramma 5 4 3 4 8

**TACCHI E ZEPPE**

1° classificato Campionato Crittogiocchi Crittografie 42/2015

*Pavel*

4. Anagramma 2, 1 6 1 10

**MAGRISSIMA?**

2° classificato Campionato Crittogiocchi Crittografie 42/2015

*Il Matuziano*

5. Cernita 3 7 1.1.

**SONO ATEO**

3° classificato Campionato Crittogiocchi Crittografie 42/2015

*Salas*

6. Scambio di consonanti 2 10 7 5

**DEPONI NEL GIORNO DI PAGA**

*Lo Stanco*

7. Anagramma 4 4: 8!

**EMULI PAVONE DOPPIAMENTE**

*Il Pendolino*

8. Zeppa 4 2 7

**VOLTI DEI DOPPI**

*L'Albatros*

## La gara

Per il Campionato Crittogiocchi, il nome che utilizziamo per essenzialità tipografica per indicare i giochi crittografici, valgono le stesse identiche considerazioni espresse per il Campionato Autori. La tipologia dei giochi accettati è libera, purché si tratti di schemi codificati e ben conosciuti. In caso di dubbio è sufficiente contattare la redazione per qualunque chiarimento. Data la maggior criticità del crittogioco rispetto alla crittografia, è sempre consigliabile inviarne almeno due o tre per tappa e con un certo margine di tempo.

Per l'ultima decisiva tappa, i giochi vanno inviati entro l'11 dicembre. Ricordiamo che ai fini della classifica complessiva, verranno considerati gli otto migliori risultati conseguiti nel corso della stagione. La classifica riportata sotto è già ricalcolata considerando il massimo di otto risultati.

## Classifica della X manche

9	Pavel
8	Il Matuziano, Salas
7	Lo Stanco, Il Pendolino, L'Albatros, La Scimmia
6	Il Valtellinese, Murzuk, Pasticca, Marluk, Fermassimo
5	Magina, Aetius, Paperoga

## Classifica dopo 10 tappe

68	La Scimmia
66	Pavel
63	Il Matuziano
61	Lo Stanco
60	Salas
58	Magina, Il Pendolino
57	Amadeus2
56	Paperoga
54	Aetius
53	Pasticca, L'Albatros

(seguono altri 14 autori)

## Gara di Soluzione Campionato Crittogiocchi

### Classifica della nona (n. 35 - 6 giochi)

★	I Trogloditi, Fermassimo, Galadriel
5	La Scimmia, Hiram, Superniele
4	Il Quartetto d'Orchi, Due Neuroni, Dyne, Lo Stanco
3	Aromi d'Oli, Il Forte
2	Nebille, Italo Svevo
1	Anne, Salas

### Classifica assoluta (54 giochi)

★	I Trogloditi
50	Il Quartetto d'Orchi, Fermassimo
47	La Scimmia
46	Hiram
44	Galadriel
43	Superniele
40	Amadeus2
35	Due Neuroni, Dyne
27	Haunold, Lo Stanco
25	Nebille
24	Aromi d'Oli, Anne
20	I Bradipi, Salas
16	Garcia, Italo Svevo
11	Il Goroviano
7	Il forte
2	Black Ribbon

# LO SPECIALE



9. Crittografia a metatesi sillabica 8 1 = 4 5

**A**

*Nebille*

10. Crittografia 1'1 3 2 5 3, 4, 3 = 7 5 10

**MP.**

*Glagolitico*

11. Palindromo 1 4 6

**PESTE STAR**

*Murzuk*

12. Crittografia perifrastica 5 1, 6 1, 1'1 1'1 = 8 9

**T.RZA VOCAL.**

*Magina*

13. Crittografia a frase a metatesi 10 3? = 4 5 4

**IGNOTI ROMPON NOI**

*Klaatù*

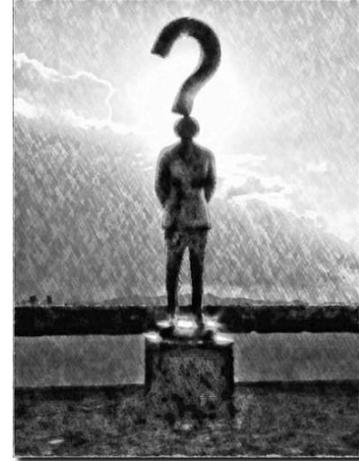
14. Anagramma 5 3 8

**DRENAGGIO TORACICO**

*Paperoga*

# LE ONOMASTICHE

## Letteratura italiana



15. Crittografia perifrastica 1: 3 (1 4) 2 1 = 5 7

**SONO .IEI GICHERI (MELE)**

*Snoopy*

18. Crittografia sinonimica 3: 5 2 = 6 4

**RELI.I.SE**

*Selenius*

16. Crittografia perifrastica 1: 4 1 11 = 6 11

**ORA .OSSIEDO MINIALUCCE**

*Snoopy*

19. Crittografia sinonimica 1'1/1'1 5: 1 3 1 = 6 8

**A.T.QUATO**

*Selenius*

17. Crittografia perifrastica 1: 4 5 1'4 = 5 10

**L'ANTICA REGIONE DEGLI ANDE.AVI**

*Snoopy*

20. Crittografia perifrastica 5 1: 6 = 8 4

**DO.NA D'IZNIK**

*Selenius*

### Classifica del n.36 (6 giochi)

★	Fermassimo, Galadriel, Il Quartetto d'Orchi, I Trogloditi
5	Hiram, Superniele, Lo Stanco
4	Due Neuroni
3	Aromi d'Oli
2	Anne, Dyne, Nebille
1	Salas, Italo Svevo, Mavale

### Classifica assoluta (108 giochi)

★	Fermassimo, Il Quartetto d'Orchi
107	I Trogloditi
104	Hiram
102	Galadriel
95	Superniele
89	Dyne
87	Anne
84	Amadeus2
81	Due Neuroni
74	La Scimmia

(seguono altri 12 solutori)

# I SOLUTORI

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 Neuronni : 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
1	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)
W	Mavale - Marisa Cappon
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
4	Lo Stiviere - Maurizio Frolidi
U	Superniele - Daniele Frontoni
T	I Trogloditi : Atlante (Massimo Malaguti), Barak (Andrea Baracchi), Klaatù (Luciano Bagni), Piquillo (Evelino Ghironzi)
Z	Zona - Yuri Faenza

# SOLUZIONI CRITTOAGENDA

306. ad elica P atti = Adelina Patti - risolto da: F N G D Q T 2 H R S M U

307. Premura per mura - risolto da: D S Q N F G T H R 2 M U

308. Aneli intatti elianti: tanti! - risolto da: Q F D T G M U - varianti rifiutate: Tieni altresì elianti: tersi! (2)

309. Io vedo voi e do - risolto da: Q D F G H T R S M 2 U

310. albe rodigine: prof, è NI ciò! = Albero di ginepro fenicio - risolto da: F D N Q S T C G M 2 R U

311. rifà L Gerini = Rif algerini - risolto da: D G Q F T C M U - varianti rifiutate: Ras algerini (H S) Tir algerini (R) Bar algerini (2)

312. Chiesero chi è serio - risolto da: D S F G N Q 2 T H I R C M U

## Classifica all'8 novembre (312 giochi)

303	I Trogloditi
300	Fermassimo
293	Il Quartetto d'Orchi
266	Hiram
252	Galadriel
249	Superniele
221	I Bradipi
203	Due Neuronni
201	Amadeus2
193	Merzio
192	Nebille
179	Haunold
159	Salas
154	La Scimmia
133	Il Goroviano
89	Italo Svevo
68	Dyne
40	Anne
14	Aromi d'Oli

# LE SOLUZIONI DEL N. 37

1. te le foni: non OK IA = Telefonino "Nokia" - risolto da: F Y D U T G Q O L M
2. là va S? eccovelo, c'è = Lavasecco veloce - risolto da: D F O T U C Q - varianti rifiutate: Dimostrare veloce (G)
3. Cinquecento d'epoca - risolto da: F D Y T Q U C G S L M 4 - varianti rifiutate: Contingente d'isola (O)
4. s'è la M? è! è qui, no? = Salame equino - risolto da: Y F Q O T U C G 1 L M 4 - varianti rifiutate: Salame morano (D)
5. F or mediti? sì = Forme di tisi - risolto da: D Y Q O T F U G C 1 K L M
6. sporadica N di/dà = Spora di candida - risolto da: Y D Q O U T F G M
7. v'è la P unica = Vela punica - risolto da: D Y F Q T O U G L M 4 - varianti accettate: Sala punica (D F Q)
8. RI: c'è R, cade qui TA = Ricerca d'equità - risolto da: D T F G Q U M
9. annodar: i C or dare = Anno da ricordare - risolto da: F D Q N Y T O U G K L M 4
10. campo, A rato = Campo arato - risolto da: F D O Q Y T U G I S 1 K L M - varianti rifiutate: Campo ameno (4)
11. N e veleggerà/leggerà = Neve leggera leggera - risolto da: N D F T Q G 1 K L M 4
12. PA per adatto re = Papera d'attore - risolto da: F D O N Y T U G Q 1 K L M 4 S
13. CO di ceca, non I, CO! = Codice canonico - risolto da: D F U T G Q O L M - varianti rifiutate: Vivace Casanova (4)
14. è morirò (I di O) per abili = Emorroidi operabili - risolto da: Q D T F U G O M 4
15. muta ridea = Mutar idea - risolto da: F O Q N Y D T U G I 1 K L M 4 S
16. l'onta nega Lassie = Lontane galassie - risolto da: F D O Q N Y T U G I S 1 K L M 4
17. collocar ciò = Collo carico - risolto da: Y T F U Q G M

18. ora crossa! = Ocra rossa - risolto da: O U Q - varianti rifiutate: Ramo Angiò (T F)
19. verremo, rea = Aver remore - risolto da: D F Y T G Q U O - varianti rifiutate: Erma tifosa (M)
20. tra visti paté = Travi stipate - risolto da: F D Q O Y T U G K L 4 S - varianti rifiutate: Suivi stipate (I) Suite stipate (M)

## Classifica Crittosolutore (19 giochi)

★	Il Quartetto d'Orchi
18	Fermassimo, I Trogloditi, Superniele
17	Galadriel
16	Due Neuroni, Hiram
15	Aromi d'Oli
13	Dyne
12	Lo Stanco
9	Lo Stiviere
7	Garcia, Il Forte
5	Nebille, Salas
4	La Scimmia
3	Italo Svevo

## Classifica Assoluta Crittosol. (597 giochi)

585	I Trogloditi
582	Fermassimo
574	Il Quartetto d'Orchi
513	Galadriel
497	Hiram
489	Superniele
440	Due Neuroni
435	Dyne
350	Amadeus2
337	Anne
323	La Scimmia
322	Aromi d'Oli
264	Nebille
214	I Bradipi
203	Lo Stanco, Salas
190	Haunold

(seguono altri 7 solutori)



