

*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 56 - 5 GENNAIO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 56 - 5 gennaio 2026

## Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

## Redazione Storica

Laura Adami (Picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedina)

Enrico Parodi (Snoopy)

## Contatti

E-mail: [crittogra@gmail.com](mailto:crittogra@gmail.com)

Sito Internet: <https://crittografie.com>

Gruppo Facebook: Crittografie

## Calendario

9 gennaio: termine invio soluzioni n. 55

9 gennaio: termine invio pure I tappa

12 gennaio: pubblicazione numero 57

16 gennaio: termine invio mnemo I tappa

6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56

Per il Campionato Autori i giochi possono essere inviati in qualsiasi momento. Verranno considerati per ogni tappa quelli ricevuti entro il venerdì precedente la pubblicazione.

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. [R2]

In copertina: composizione basata su una caricatura di Michel Achard dei personaggi di Star Trek 'fatti'.

# I COLLABORATORI

Black Ribbon (Alberto Di Janni)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pippo (Giuseppe Riva)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

E siamo al 2026, cari amici enigmisti! In questo primo numero fanno il loro esordio alcune nuove rubriche e abbiamo dunque aumentato il numero di pagine, anche per lasciare più spazio accanto ai giochi a quei solutori che amano prendere appunti direttamente sulla propria copia di lavoro.

Un'altra novità riguarda il Campionato Autori: abbiamo rivisto il numero di giochi presi in considerazione per ciascuna sezione, che diventano i migliori cinque e non più sei, su otto tappe, così da rendere più agevole una partecipazione efficace. A questo proposito ricordiamo che venerdì scade il termine per l'invio delle vostre critto pure.

Infine, per quanto riguarda le gare di soluzione, segnaliamo che tutte le classifiche di questo numero si riferiscono al mese di novembre e verranno azzerate nel primo numero di febbraio.

Buona lettura!

1. Crittografia perifrastica 4 4, 11 4 = 10 2 5 6

**SILENZIO LETIZIA, MI SCIAMPIZZO**

*Selenius*

# IL CHI È



La rubrica settimanale è aperta alla partecipazione di tutti i collaboratori e comprende una o più crittografie onomastiche dedicate a personaggi noti accomunati da qualche caratteristica. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento; salvo specifiche indicazioni o necessità, tutti i giochi onomastici verranno pubblicati in questa sezione. Alla rubrica è collegata la propria gara di soluzione.

## Musicisti

2. Crittografia sinonimica onomastica  $2\ 2\ 9 = 4\ 9$

**.UELL.**

*Salas*

3. Crittografia perifrastica onomastica  $1\ 1\ 1\ 3\ 5\ 3 = 7\ 1'6$

**TOM PRE.EN..**

*Pippo*

4. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica  $5\ 3\ 1\ 1 = 3\ 7$

**GERMA.A .I MADRE**

*Selenius*

## Classifica del n. 54 (2 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, il Goroviano, Superniele
1	Italo Svevo, SusanaT

## Classifica complessiva (1 tappa, 2 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, il Goroviano, Superniele
1	Italo Svevo, SusanaT

# LE NECRONOMASTICHE



Rubrica dedicata ai personaggi noti recentemente scomparsi, aperta ai contributi di tutti i collaboratori e valida per la relativa gara di soluzione.

Si tratta di un piccolo omaggio al personaggio, una sorta di necrologio d'autore, che ne ricorda la figura attraverso il gioco enigmistico.

La rubrica non ha cadenza fissa: nasce quando l'occasione lo richiede, perché dipende... dal destino.

Per questo, è importante cogliere l'attimo: chi desidera proporre un gioco deve farlo con prontezza. Del resto... si muore una volta sola!

5. Crittografia sinonimica onomastica 5: 2 3 1 1 1 2 = 7 8

**BRI.IO.E**

*Pasticca*

6. Crittografia sinonimica a scambio di vocali onomastica 1 7, 5: 1 = 8 6

**CANBORE**

*Lo Stiviere*

7. Crittografia perifrastica onomastica 1 1 1? 1: 3, 1 ! = 3 6

**UN GEBMANO**

*Selenius*

8. Crittografia perifrastica onomastica 2...? 3 4 1 1 5! = 5 4 7

**L'.NA.RAMMISTA ZEN**

*Selenius*

## Classifica del n. 54 (3 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuron, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, Italo Svevo, Superniele,
	SusanaT
2	Il Goroviano

## Classifica complessiva (1 tappa, 3 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuron, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, Italo Svevo, Superniele,
	SusanaT
2	Il Goroviano

# IL MEMORIAL MUSCLETONE



9. Crittografia a frase a metatesi 10, 1 5 2! = 9 9

**DATTE 'NA MOSSA SENNÒ PRANZO DA TE**

*Selenius*

Dedicata a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara di soluzione composta da crittografie a frase a metatesi di Selenius. Muscletone ne fu uno dei più abili interpreti, con circa 140 giochi pubblicati, e dominatore assoluto della classifica dei più prolifici fino agli anni 2010.

Grazie allo spostamento di una singola lettera, queste composizioni producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

La gara prevede un gioco per ogni numero, con livelli di difficoltà variabili, in modo da favorire una classifica ben differenziata.

## Classifica del n. 54

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, il Goroviano, Italo Svevo,
	Superniele, SusanaT

## Classifica complessiva (1 tappa)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Gli Edipiceni, il Goroviano, Italo Svevo,
	Superniele, SusanaT

# L'ANIMA IN GIOCO



10. Crittografia mnemonica 5 8

**NAUFRAGHI BUGIARDI**

*Tedina*

L'appuntamento, che ricorre ogni quattro settimane, è dedicato a uno dei giochi inediti che la nostra carissima amica e fondatrice Tedina ci ha lasciato in dono. È un modo per continuare a incontrarla attraverso il suo ingegno e la sua sensibilità enigmistica, ritrovando nelle sue creazioni la voce irriverente e brillante che ha accompagnato la nostra storia. Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.

## Classifica del n. 54

★	Amadeus2, Cingar, Fermassimo,
	Gli Asinelli, Superniele

## Classifica complessiva (1 tappa)

★	Amadeus2, Cingar, Fermassimo,
	Gli Asinelli, Superniele

# L'AUTORE



11. Crittografia sinonimica 3 1 1'8 = 6 2 5

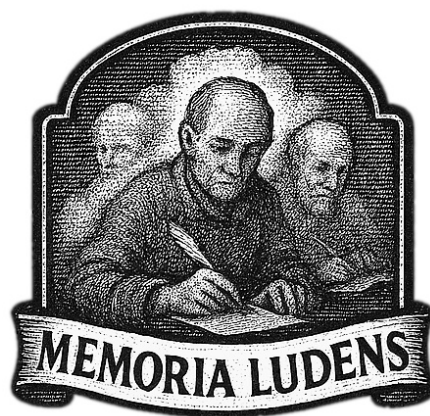
**VAA**

*Lo Stanco*

Colonnina dedicata agli autori che, a rotazione, ci accompagneranno per tutto l'anno con i loro contributi. È attiva una gara di soluzione anche per questa rubrica, assoluta e indipendente dall'autore di volta in volta protagonista.

In questa puntata una proposta del mitico Lo Stanco, storico enigmista e già vincitore assoluto del nostro Campionato Autori 2014/15.

# MEMORIA LUDENS



12. Crittografia sinonimica 2: 9, 4 = 9 6

**IM..RTA**

*Serse Poli*

Questa rubrica propone di volta in volta un gioco realizzato da un enigmista del recente passato, con l'intento di riscoprirne il lavoro e lo stile attraverso materiali rimasti finora inediti.

È un'occasione per riportare all'attenzione dei lettori contributi che continuano a offrire spunti di interesse. Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.

# IL CAMPIONATO AUTORI 2026

Il Campionato Autori si sviluppa in sei sezioni, ciascuna dedicata a una tipologia diversa di crittografia. Questo permette di confrontare i giochi in modo più omogeneo e risponde a una richiesta ricorrente di molti autori nel corso degli anni.

Ogni sezione prevede otto tappe, a distanza di sei settimane l'una dall'altra. Per stilare la classifica finale di ogni sezione si considerano i cinque migliori risultati di ciascun partecipante. Accanto alle classifiche di sezione, c'è anche una classifica generale che elegge i migliori autori dell'anno: in questo caso vengono presi in considerazione i tre migliori risultati per ogni categoria, quindi un totale di 18 giochi nell'arco dell'annata.

La partecipazione è completamente libera: ogni autore può iscriversi a tutte le sezioni e inviare i giochi che desidera per le tappe a cui vuole partecipare. Per ciascuna tappa, si prende in considerazione il gioco con la valutazione più alta tra quelli disponibili, salvo diverse indicazioni dell'autore. Affinché un gioco possa essere considerato, deve essere inviato entro il venerdì precedente alla tappa.

Le sezioni si susseguiranno a rotazione, sempre nello stesso ordine, come indicato nello schema:

12/1	numero 57, Pure 1 <sup>a</sup> tappa
19/1	numero 58, Mnemoniche 1 <sup>a</sup> tappa
26/1	numero 59, a Frase 1 <sup>a</sup> tappa
2/2	numero 60, Sinonimiche 1 <sup>a</sup> tappa
9/2	numero 61, Sillogistiche 1 <sup>a</sup> tappa
16/2	numero 62, Perifrastiche 2 <sup>a</sup> tappa
23/2	numero 63, Pure 2 <sup>a</sup> tappa

e proseguendo fino al 30/11 con l'ottava tappa delle Sillogistiche.

## Perifrastiche - 1<sup>a</sup> Tappa

La prima tappa delle perifrastiche si chiude con un bel confronto al vertice: Marluk conquista la prima posizione con un ottimo 8½, precedendo Leda, che segue con 8 grazie a una prova di alto livello.

SusanaT conquista il terzo posto con 7½, spuntandola di strettissima misura su Fermassimo e Noc, anch'essi a 7½, protagonisti di una prestazione convincente che li colloca nella parte alta della classifica.

Nel gruppo centrale si piazzano Salas, Cunctator e Cardin, tutti a quota 7: risultati positivi, che testimoniano una buona tenuta complessiva in una prova apparentemente semplice.

Chiudono la classifica Pasticca e Ætius con 6½, punteggio comunque positivo che premia un lavoro complessivamente corretto. Nell'insieme, una tappa equilibrata e combattuta, con distacchi minimi e un livello medio decisamente buono.





13. Crittografia perifrastica  $2\ 1\ 4\ 3 = 5\ 1^4$

**IL GRAN.E UGHI**

1° classificato Campionato Autori Crittografie 56/2026

*Marluk*

14. Crittografia perifrastica  $4-5: 1\ 1 = 6\ 5$

**OSTACO.A PURE**

2° classificato Campionato Autori Crittografie 56/2026

*Leda*

15. Crittografia perifrastica  $1\ 1\ 3\ 8 = 7\ 6$

**SONO DI .ELLINZON.**

3° classificato Campionato Autori Crittografie 56/2026

*SusanaT*

16. Crittografia perifrastica  $1\ 2\ 5\ 3? 6! = 8\ 9$

**.UG.E DIC.**

*Fermassimo*

17. Crittografia perifrastica  $5\ 2: 1\ 6\ 1\ 1\ 1 = 10\ 7$

**SE. ..NTO CARO**

*Noc*

18. Crittografia perifrastica  $7\ 8, 2\ 2? = 11\ 8$

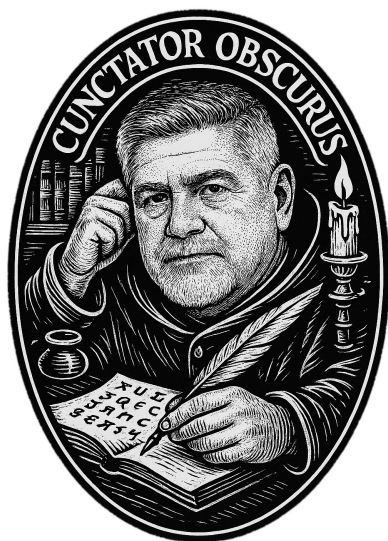
**SINCERI PIAN.I C.NVULSI**

*Cardin*

### Classifica Perifrastiche - 1ª Tappa

8½	Marluk
8	Leda
7½	SusanaT, Fermassimo, Noc
7	Salas, Cunctator, Cardin
6½	Pasticca, Ætius

# CUNCTATOR OBSCURUS



19. Crittografia a frase a rovescio 5 2 2 3, 2... = 5 1 8

## CI STIZZIMMO, PERÒ...

*Cunctator*

L'appuntamento con l'inventiva di Cunctator propone una selezione di sue creazioni, caratterizzate da una difficoltà di risoluzione mediamente più elevata e pensate soprattutto per i solutori più esperti ed esigenti. I giochi presentati mettono alla prova attenzione e tenacia, senza rinunciare al piacere della scoperta. Anche in questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.

# LE COLLABORAZIONI



20. Crittografia a frase 2 5 1'4 1'2 5 4 = 7 3 9 5

## COZIO CUPO E CEREO

*Black Ribbon*

Oltre a partecipare al Campionato Autori e alle varie rubriche, è possibile inviare collaborazioni generiche; anche i giochi inviati per il Campionato che vengono di volta in volta classificati ma non pubblicati, diventano automaticamente collaborazioni. Cercando di dare spazio a tutti gli autori, a rotazione, tutti i giochi verranno pubblicati in questa colonnina, ogni settimana più o meno capiente.

Immane la gara di soluzione dedicata.

### Classifica del n. 54 (7 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Superniele
6	Italo Svevo, SusanaT
5	Il Goroviano
3	Gli Edipiceni

### Classifica complessiva (7 giochi)

★	Amadeus2, Aromi d'Oli, Cingar,
	Due Neuroni, Fermassimo, Gli Asinelli,
	Superniele
6	Italo Svevo, SusanaT
5	Il Goroviano
3	Gli Edipiceni

# DELLA “MOTORETTA CON PIANALE”

Ci sono argomenti di attualità dell'ultimo decennio che continuano a riaffiorare nelle conversazioni private e sui social, specialmente tra coloro che amano la precisione terminologica più del buon senso. Uno di questi è senza dubbio il nome della Vespa.

Già, la Vespa.

Sono ormai alcuni anni che ho deciso di abbandonare questa denominazione imprecisa e fuorviante, adottando quella ben più corretta di motoretta con pianale. E tutto procede bene, come previsto. Qualcuno avrà forse pensato a un mio capriccio, o peggio a un tentativo di riscrivere la storia dei trasporti italiani. Qualcun altro avrà immaginato orde di appassionati pronti a inseguirmi armati di clacson cromati.

Nulla di tutto questo.

Quando proposi il cambiamento, dopo aver consultato amici, conoscenti, passanti casuali e un benzinaio di fiducia (con conseguente plebiscito di sì), ero ben consapevole che anche i padri storici della Vespa sarebbero stati d'accordo.

Del resto, ecco cosa affermavano già loro, parlando del mezzo:

Corradino D'Ascanio (appunti sparsi, 1945):

«Il veicolo presenta un comodo pianale centrale atto a sostenere i piedi del conducente».

rivista Motociclismo (1946):

«Non si tratta di una motocicletta tradizionale, bensì di una motorizzazione leggera con struttura portante».

manuale Piaggio (edizione storica):

«Il pianale consente una postura eretta e civile».

È dunque evidente che non si parlava di insetti, ma di pianali.

Anche il termine Vespa, a ben vedere, non convince nessuno. Non punge, non vola, non produce miele. Al massimo ronza. Ma anche un frigorifero mal regolato ronza, e nessuno si sognerebbe di chiamarlo imenottero domestico.

Come osservava già un anonimo redattore nel 1952:

«Chiamare Vespa un mezzo a due ruote è concessione poetica che poco giova alla chiarezza concettuale».

E infatti, se analizziamo il mezzo con rigore:

non è una moto (ha il pianale),

non è una bicicletta (manca la fatica),

non è un insetto (per fortuna).

È dunque, in sintesi, una motoretta con pianale.

Qualcuno obietta che “Vespa” è tradizione. Ma anche “carrozza senza cavalli” lo era, eppure oggi diciamo automobile senza che nessuno senta il bisogno di nitrire.

Mi limito quindi a ribadire un concetto già espresso altrove: le parole contano. E se un oggetto è definibile con maggiore precisione, è nostro dovere farlo, anche a costo di turbare qualche romantico.

Concludo osservando che, in un'epoca in cui si ridefiniscono concetti ben più complessi, non vedo perché ci si debba scandalizzare per il semplice, necessario e definitivo passaggio da Vespa a motoretta con pianale.

Del resto, se abbiamo litigato per anni sulla pronuncia di “scooter”, figuriamoci per un insetto...

Selenius



# COPERTINE

Oggi, grazie al supporto dell'intelligenza artificiale nelle operazioni di taglio, rimozione dello sfondo e ricostruzione di eventuali parti mancanti, la realizzazione di una copertina richiede ormai solo pochi minuti, e non più diverse ore come accadeva dieci anni fa. Per questo motivo siamo riusciti a portarci avanti, predisponendo già le copertine per quasi tutto l'anno. Nelle prossime settimane pubblicheremo un articolo dedicato al contributo che l'IA può offrire, sia a beneficio della redazione della rivista sia degli enigmati stessi.





# LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale - 46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni, 17-20 settembre 2026

## Primo Comunicato

Il LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale e il 46° Convegno Rebus A.R.I. si terranno per la prima volta nella città di Terni dal 17 al 20 settembre 2026.

Sede principale dei lavori sarà l'hotel *Michelangelo Palace & SPA*. Seguiranno, nei prossimi comunicati, prezzi e modalità di prenotazione.

Per l'occasione vengono banditi i seguenti concorsi per giochi inediti:

### 1. Concorso "Marmore"

*La cascata delle Marmore è la più alta cascata artificiale d'Europa e tra le più alte del mondo.*

Per un enigma lungo non più di 30 versi a tema "l'acqua".

### 2. Concorso "Libero Liberati"

*Terni è la città natale di Libero Liberati, noto come il "Cavaliere d'Acciaio", che nel 1957 divenne il primo italiano a vincere il campionato mondiale di motociclismo nella classe 500.*

Per un gioco poetico a schema lungo non più di 30 versi ispirato, in senso apparente, al mondo del motociclismo.

### 3. Concorso "Zodiaco"

*La splendida e monumentale Fontana dello Zodiaco è l'emblema iconografico di Terni.*

Per un indovinello in 4 o 6 versi contenente, in senso apparente, un riferimento a uno o più segni dello zodiaco.

### 4. Concorso "Il Canto della Sfinge"

Per un epigramma a schema in 4 o 6 versi a tema libero.

### 5. Concorso "Piediluco"

*Il pittoresco lago di Piediluco, in provincia di Terni e a pochi chilometri dal capoluogo, è alimentato dai fiumi Nera e Velino, oltre che dal rio Fuscello.*

Per una coppia di crittografie composta da:

- una pura o derivata (sinonimica o perifrastica) con esposto NERA o VELINO in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto. Il punto dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la lettera dell'esposto;
- un gioco continuativo a tema libero (anagramma escluso).

### 6. Concorso "A.R.I. Leonardo"

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico a tema libero.

### 7. Concorso "Orneore Metelli"

*Orneore Metelli (Terni, 1872-1938), acclamato come uno dei maggiori pittori naïf italiani, ha dedicato la sua pittura principalmente alla rappresentazione della sua città natale.*

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta sull'opera "Corso Tacito". L'immagine può essere rovesciata specularmente, ma non manipolata in altro modo. Le parole presenti nell'illustrazione possono essere utilizzate nella prima lettura.

L'immagine del quadro e la sua speculare sono scaricabili dal sito web dell'A.R.I., ai link <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito-1.jpg>, e <https://www.rebussisti.it/wp-content/uploads/2025/12/Corso-Tacito.jpg>.

### 8. Concorso "Città dell'acciaio"

*Per la sua connotazione industriale sviluppatasi a partire dal XIX secolo, Terni è conosciuta soprattutto per le Acciaierie, uno dei colossi della siderurgia italiana.*

Per un rebus classico, a domanda, a domanda e risposta o stereoscopico avente come tema in prima lettura "i metalli".

### 9. Concorso "San Valentino"

*Terni è famosa per essere la città di San Valentino, il patrono degli innamorati.*

Per una frase anagrammata a senso continuativo della frase

SAN VALENTINO, PROTETTORE DEGLI INNAMORATI

La partecipazione ai concorsi è aperta a tutti. I lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti.

Per i concorsi 3 e 4 sarà considerato motivo di pregio l'uso di endecasillabi, preferibilmente rimati.

Per i concorsi 6 e 8 è gradita l'illustrazione o una traccia di sceneggiatura.

Ogni autore potrà inviare un massimo di due lavori (o coppie di lavori per il concorso 5) per ogni concorso, specificando a quale concorso intende destinarli, completi di pseudonimo, generalità e recapito, entro la mezzanotte del **15 giugno 2026**, unicamente per e-mail all'indirizzo **concorsi2026@gmail.com**.

Gli elaborati, resi anonimi da *Margot*, saranno giudicati dal Comitato organizzatore con la collaborazione di *Triton*, presidente dell'A.R.I., per i concorsi 6 e 7.

Sono previsti tre premi per ogni concorso. I rebus premiati rimarranno di proprietà della rivista *Leonardo*, che provvederà alla loro pubblicazione, mentre i giochi vincitori del concorso 4 rimarranno di proprietà della rivista *Il Canto della Sfinge*, che provvederà alla loro pubblicazione; gli altri giochi torneranno nella disponibilità degli autori.

Il Comitato organizzatore

*Azimuth, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali*

# LE SOLUZIONI DEL N. 54

1. attacco lampo - risolto da: SN FE AO CI ST ED DN AM AS - varianti rifiutate: vincolo fisso
2. bè? bevi, O! = Bebe Vio - risolto da: ED FE CI ST IS SN AO DN AM GO AS
3. devi S: mangia = Devis Mangia - risolto da: DN CI ED FE GO AO AM SN AS
4. a ladre sta = ala destra - risolto da: GO DN IS AM AS SN AO FE ED CI ST
5. Ja, messe N e S, è = James Senese - risolto da: AO GO SN ST ED AS AM CI DN FE IS
6. Remo Girone - risolto da: AS IS SN DN FE AM ED ST CI GO AO
7. giovan N I G a Leone = Giovanni Galeone - risolto da: AM AO SN AS IS ST ED CI FE DN
8. A, non I: manovella = anonima novella - risolto da: CI ST IS AM SN FE AO AS ED DN
9. Alan ove l'O c'è = alano veloce - risolto da: DN ED ST FE GO IS CI AO SN AM AS
10. curatore di mostre - risolto da: AM CI FE AS SN - varianti rifiutate: plastico di Foggia
11. brevi? no! = ber vino - risolto da: GO ST ED SN IS AS AO FE DN AM CI
12. già c'era M (M a lato) = giacer ammalato - risolto da: AO DN GO FE AM ED AS CI IS SN
13. v'è l'O, c'è CA (dilla, C!) = veloce Cadillac - risolto da: IS AS CI AO SN DN ST AM FE
14. d'ARA v'è D?! è R? è! = dar a vedere - risolto da: SN AM AO AS GO IS FE DN CI ST
15. illustrino T abili = illustri notabili - risolto da: SN FE IS AM DN CI AO ST AS
16. PO lo dica: che mire! = polo di cachemire - risolto da: ED DN SN AS AO ST FE IS GO CI AM
17. desto inùmano = destino umano - risolto da: DN GO CI SN AO AM AS FE ST
18. l'A trina feti dà = latrina fetida - risolto da: DN ED FE CI SN GO AO AM IS AS - varianti rifiutate: lametta fetida
19. gelò somar ito = geloso marito - risolto da: IS AO GO ED DN AM ST FE AS SN CI
20. ICO levi: NORD = droni veloci - risolto da: SN GO FE AO IS DN ST AM AS ED CI

## I Solutori

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuroni
FE	Fermassimo
AS	Gli Asinelli

ED	Gli Edipiceni
GO	Il Goroviano
IS	Italo Svevo
SN	Superniele
ST	SusanaT

### Classifica del n. 54 (20 giochi)

★	Amadeus2, Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
19	Aromi d'Oli, Due Neuroni
16	Italo Svevo, SusanaT
15	Gli Edipiceni
14	Il Goroviano

### Classifica complessiva (20 giochi)

★	Amadeus2, Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
19	Aromi d'Oli, Due Neuroni
16	Italo Svevo, SusanaT
15	Gli Edipiceni
14	Il Goroviano



