



CRITTOGRAFIE

Almanacco di Cultura Enigmistica Classica



ANNO V - NUMERO 58 - 19 GENNAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 58 - 19 gennaio 2026

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione Storica

Laura Adami (Picaflor)

Fulvio Bergamo (Paperoga)

Federica Pareschi (Tedula)

Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

E-mail: crittogra@gmail.com

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

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

23 gennaio: termine invio a frase I tappa

26 gennaio: pubblicazione numero 59

30 gennaio: termine invio sinonimiche I tappa

6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56

13 febbraio: termine invio soluzioni n. 57

20 febbraio: termine invio soluzioni n. 58

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. [R1]

In copertina: composizione basata su un poster del film 'Spiderman'.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Day (Davide Spione)

Il Matuziano (Roberto Morassi)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froldi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Pippo (Giuseppe Riva)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Un saluto a tutti!

Le pubblicazioni procedono bene e senza intoppi: le rubriche sono ormai praticamente tutte avviate e il Campionato Autori è entrato nel vivo. A questo proposito, per completezza e chiarezza nei confronti di tutti i partecipanti, desideriamo precisare che i voti assegnati si riferiscono esclusivamente ai giochi così come sono stati inviati, senza tener conto di eventuali miglioramenti (o peggioramenti!) introdotti in seguito allo scambio che può avvenire di volta in volta con l'autore.

Stiamo ricevendo molti giochi e questo ci fa particolarmente piacere, anche perché ogni settimana si avvicina alla rivista qualche autore per noi nuovo, segno di un interesse vivo e di una partecipazione in crescita che contribuisce ad arricchire il panorama delle proposte.

E ora, buona lettura e buone risoluzioni!

1. Crittografia a frase 5, 2? 2! = 3 6

DOV'È L'AMBASCIATA CINESE IN SVIZZERA?

Selenius

IL CHI È



Palle

2. Crittografia onomastica ...1 1 1 3? 1 1 2! 1'1 1? 2! = 8 7

LI

Amadeus2

3. Crittografia perifrastica onomastica 2 2: 1 3, 2 2! = 7 5

PERICOLI DEL TEN..S

Selenius

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.

LE NECRONOMASTICHE



4. Crittografia sinonimica onomastica 4 3: 1 2 1 2 = 7 6

..LLA

Selenius

5. Crittografia perifrastica onomastica 6 2 1 1 = 5 5

A.AREGGIA A.SAI

Pippo

6. Crittografia a frase a scambio di consonanti onomastica 5 8 = 5 8

CARICO TOCCATO

Mezzaluna

7. Crittografia perifrastica a scambio di consonanti onomastica 4 5 1 1 = 4 7

WI.STON CHURCHILL

Lo Stiviere

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!

IL MEMORIAL MUSCLETONE



8. Crittografia a frase a metatesi $4\ 2\ 7 = 5\ 8$

S'ALTERA OLIO

Selenius

Dedicata a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara di soluzione composta da critto a frase a metatesi di Selenius. Muscletone ne fu uno dei più abili interpreti, con oltre 100 giochi pubblicati, il più prolifico in assoluto fin dopo la sua scomparsa. Grazie allo spostamento di una singola lettera, si producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

ALL'ANTICA MESCITA



9. Crittografia a frase $6\ 4, 2? = 6\ 2\ 4$

IL BODYGUARD

Day

Spazio quadrisettimanale dedicato a una crittografia non difficile con soluzioni ispirate al mondo dei bar e delle bevande. L'iniziativa facilita la partecipazione alla gara di soluzione collegata ed è particolarmente consigliata ai principianti, offrendo un'occasione divertente per esercitarsi e avvicinarsi alla crittografia attraverso situazioni quotidiane e familiari.

SUSANA T

NON METUENS VERBARI



10. Crittografia perifrastica $1\ 3: 9 = 6\ 7$

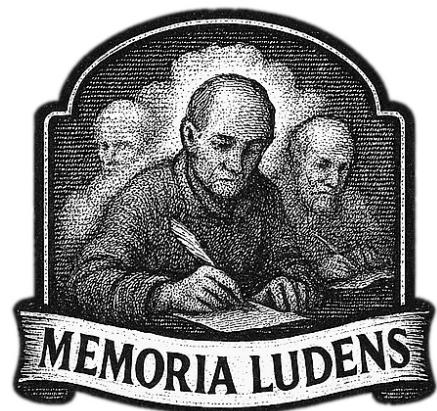
LE CONCHIGLIE DI SAN GIACO.O

Susana T

L'Autore - Spazio dedicato agli autori che ci accompagneranno a rotazione per tutto l'anno con i loro contributi. Gara di soluzione abbinata.

Nella puntata, il gioco di una valida collaboratrice, la brava Susana T.

MEMORIA LUDENS



11. Crittografia perifrastica $2\ 4: 2\ 1 = 4\ 5$

CAPON. FIFON.

Magina

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. 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 misurarsi in 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:

26/1	numero 59, a Frase 1 ^a tappa
2/2	numero 60, Sinonimiche 1 ^a tappa
9/2	numero 61, Sillogistiche 1 ^a tappa
16/2	numero 62, Perifrastiche 2 ^a tappa

23/2	numero 63, Pure 2 ^a tappa
2/3	numero 64, Mnemoniche 2 ^a tappa
9/3	numero 65, a Frase 2 ^a tappa
16/3	numero 66, Sinonimiche 2 ^a tappa

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

La prima tappa delle mnemoniche si svolge all'insegna dell'equilibrio, con una classifica molto raccolta e differenze contenute che riflettono una prova complessivamente omogenea. Il Valtellinese ottiene la miglior valutazione con 8, grazie a un lavoro ben riuscito che gli consente di collocarsi in testa.

Subito dietro si attestano Il Matuziano, Leda e Marluk, tutti a 7½, autori di prove di buon livello, tra loro simili per efficacia e rendimento. Il quadro che ne emerge è quello di una competizione già vivace, in cui piccoli dettagli fanno la differenza.

Seguono Ætius, Noc e Mikiller a 7, con prestazioni pienamente positive.

Completano la classifica Cardin e Cunctator con 6½, punteggio che rispecchia lavori ordinati e corretti.

Mnemoniche - 1^a Tappa

12. Crittografia mnemonica 9 2 4

SPECULARE SUI FATTI

1^o classificato Campionato Autori Crittografie 58/2026

Il Valtellinese

13. Crittografia mnemonica 7 9

AFFASCINO I NOMADI

2^o classificato Campionato Autori Crittografie 58/2026

Il Matuziano

14. Crittografia mnemonica onomastica 5 7

TORRE SECENTESCA

3^o classificato Campionato Autori Crittografie 58/2026

Leda

15. Crittografia mnemonica 5 3

CALVINO AZZARDA

Marluk

16. Crittografia mnemonica 4 2 7

ALFONSO

Ætius

17. Crittografia mnemonica 5 4

CINEMANGA

Mikiller

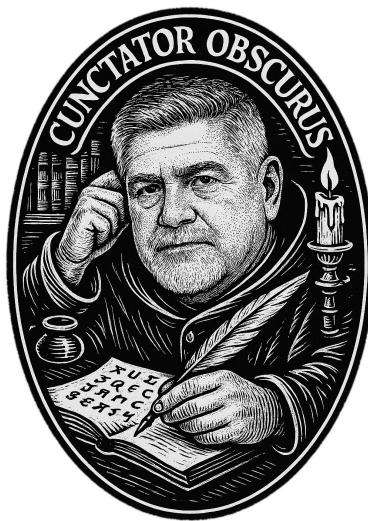
Classifica Mnemoniche - 1^a Tappa

8	Il Valtellinese
7½	Il Matuziano, Leda, Marluk
7	Ætius, Noc, Mikiller
6½	Cardin, Cunctator

Classifica assoluta - 3 tappe

24	Marluk
23½	Leda
20	Cardin, Ætius
15½	Il Matuziano
15	SusanaT
14½	Noc, Salas
14	Fermassimo
	seguono altri 4 autori

CUNCTATOR OBSCURUS



18. Crittografia mnemonica 7 1 8 6

REALIZZATA, TERMINI ANCORA SUL GUINNESS

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 mettono alla prova attenzione e tenacia, senza rinunciare al piacere della scoperta.

LE EDIPOCRITTO



19. Crittografia a frase 2-3 8 = 4 9

GUIDO NON TRIVELLA

Selenius

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, è dedicata alle crittografie che richiamino, nell'esposto o nella soluzione, la figura di qualche enigmista, di qualche edipo, attraverso il nome, il cognome o lo pseudonimo. Si tratta di un modo per ricordare, omaggiare o semplicemente evocare chi condivide o ha condiviso con noi la passione per il nostro gioco. I giochi concorrono regolarmente alla relativa gara di soluzione.

LE COLLABORAZIONI



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. Immancabile la gara di soluzione dedicata.

20. Crittografia 37: 333121 = 8267

GINA

Cardin

LO SPECIALE SANREMO

SANREMO²⁰²⁶

In occasione del Festival di Sanremo, in programma dal 24 al 28 febbraio, stiamo valutando la possibilità di pubblicare un fascicolo speciale interamente dedicato a giochi a tema musicale, pensato come appuntamento straordinario e autonomo rispetto alla normale programmazione. Le soluzioni avranno una scadenza particolarmente ampia, così da non interferire in alcun modo con le consuete gare di soluzione e permettere a tutti di partecipare con calma e piacere.

La pubblicazione è aperta a tutti: invitiamo quindi autori e collaboratori a inviarci qualunque crittografia la cui soluzione riguardi cantanti, gruppi musicali, titoli di canzoni o di album, oppure che, più in generale, abbia come riferimento il mondo della musica. L'ambientazione sanremese può essere esplicita oppure solo evocata: ciò che conta è il legame tematico e la qualità del gioco. In sede di valutazione, avranno un punteggio più alto, a parità di valore enigmistico, i giochi che si riferiscono in modo diretto a questa edizione del Festival, includendo cantanti, titoli dei brani, ospiti ed eventuali altri elementi caratteristici.

Se il numero dei contributi sarà sufficiente – ipotesi più che realistica, dato che nelle cartelle delle collaborazioni sono già presenti numerosi giochi adatti – il fascicolo speciale vedrà sicuramente la luce. A rendere l'iniziativa ancora più stimolante, sono previsti due premi dedicati: uno per il gioco che la redazione giudicherà più riuscito (con l'esclusione, naturalmente, dei giochi firmati da membri della redazione) e uno per il miglior solutore finale del fascicolo.

Un'occasione dunque per giocare, creare e divertirsi insieme, lasciandosi ispirare dalla musica e dall'atmosfera del Festival.

DELL'USO DELLA BARRA IN PRIMA LETTURA

A volte, nella prima lettura di una crittografia, si ricorre alla barra per ripetere un concetto, scrivendo un'alternativa che, dal punto di vista logico, risulta superflua, ma che diventa necessaria per la costruzione della frase. Un esempio tipico è "è qui/lì BRIO, R aggiunto", dove sia "qui" sia "lì" rimandano allo stesso esposto. A ben vedere, però, questo esempio specifico proviene da un gioco di Micino del 1954, con esposto "B.IO B.IO": l'autore non intendeva ribadire l'avverbio, bensì aveva raddoppiato l'esposto per giustificare la doppia presenza in prima lettura. Per lunghissimo tempo ha prevalso questa impostazione rigorosa, ovvero "non si usa questa tecnica!", tanto che bisogna arrivare addirittura al 2000 per incontrare il primo gioco che utilizzi consapevolmente e dichiaratamente questo meccanismo. Si tratta di un gioco del buon Nam: "LACERI" = "radi/cedi LARI: CE" = radice di larice (MOR 28/2000).

Ebbene sì, il meccanismo è in realtà modernissimo e, anche dopo questa prima apparizione, ha impiegato ancora diversi anni prima di affermarsi. Solo nel 2007 La Sibilla pubblica tre giochi che ne fanno uso: "va lì D: O in/con TRI sta", "v'eran desolati/e" e "in/con/tra REAMI Ci", con quest'ultimo che impiega addirittura tre termini alternativi.

Dopo il 2008 la frequenza aumenta sensibilmente: iniziano a comparire tre, quattro, cinque giochi all'anno, e il meccanismo viene sfruttato in modo sempre più dinamico. Ne sono esempi "CI.." = "mai coni nazione perso NA/LE" e "LO FA I. .HEPP.." = "pro volo/nido L ci sta, G I O nati", entrambi di Atlante, che si è specializzato in questa particolarità: casi in cui non è l'azione a subire il raddoppio, ma lettere o parole, per ottenere nel primo esempio due nazioni diverse, nel secondo due parole ugualmente valide nella pl.

È importante sottolineare ancora che, in tutti questi giochi, solo una delle alternative separate dalla barra è necessaria a descrivere l'esposto; la parte eccedente, quella dopo la barra, ha la sola funzione di costruire la frase finale.

Dopo il 2013 la chiave diventa ormai abitualissima: si arriva a 15, 20 o più giochi all'anno pubblicati, per un totale che oggi raggiunge circa 250 giochi.

Tralasciando i casi più semplici come *dì/dà*, *rende/reca* e simili, risultano particolarmente interessanti i seguenti giochi:

"LIMITE DELL'URBE" = "bordo/confine a Roma" = Bordò con fine aroma (Robo, SIB 3/2013 – dove è un vero peccato non aver esposto "LIMES") con due sinonimi dell'esposto;

la mia "DU.E" = "c'è/sta/dì/v'è R: DURE" (CRI 10/2013), con quattro termini, portati a sei (il primato attuale) da Cluedoardo con una chiave analoga:

"OS.ARE" = "c'è/sta/di/fa/v'è/dà T: OSTARE" (SIB 1/2025);

la simpatica personalizzazione di Marluk per la rivista "MOTI (a Samlet)": "M O (T I volan) Guido/direttore" = motivo languido di Rettore (SIB 4/2019), autore che si è poi distinto per altri giochi ingegnosi, come la divertente:

"OCCHI" = "a cari/diletti, su, dì Ci" = acari di letti sudici (PEN 12/2019);

uno dei pochissimi casi con due occorrenze nella pl della chiave "a barra":

"DAEE" = "DA lì/là e s'àn/son E" = Dalila e Sansone (Sir Henry Hill, SIB 3/2020);

un esempio quasi del tutto non cesurato, caratteristica che qui costituisce una peculiarità e non un difetto:

RAGGIATO = "circuito: dì/formula/nasca R" = circuito di Formula Nascar (Superniele, SIB 2/2021);

il buon lavoro di Salas, che utilizza l'esposto come doppio senso:

"STA." = "cerchi dado/verbo? R dare!" = cerchi da dover bordare (CAS 67/2020);

e infine una mia proposta:

"E" = "E dì/por E" = «Edipo re» (CRI 23/2014), forse l'unica in cui la prima lettura contiene esclusivamente il meccanismo, senza altri elementi accessori.

La chiave, in conclusione, si è sviluppata solo negli ultimi vent'anni ed è ormai diffusissima, consentendo molte più possibilità di combinazioni nella costruzione delle pl. Chissà che cosa ne avrebbe pensato Muscletone! - Selenius

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
Azimut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandalì

ГЛАДИОТЫ



CRITTOGRAFIE 58