

Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 59 - 26 GENNAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 59 - 26 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

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

Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

30 gennaio: termine invio sinonimiche I tappa

2 febbraio: pubblicazione numero 60

6 febbraio: termine invio sillogistiche I tappa

6 febbraio: termine invio soluzioni n. 56

13 febbraio: termine invio soluzioni n. 57

20 febbraio: termine invio soluzioni n. 58

27 febbraio: termine invio soluzioni n. 59

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 sull'opera 'The Blind Leading the Blind' di Mark Tansey.

I COLLABORATORI

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morassi)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

La Scimmia (Marco Di Summa)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mikiller (Michele Pretolani)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Eccoci a voi con il nuovo numero, che ci porta alla soglia di quota 60!

L'iniziativa del fascicolo speciale dedicato a Sanremo ha riscosso un entusiasmo davvero contagioso tra i nostri collaboratori, che hanno già cominciato a inviare giochi di ogni tipo, mostrando creatività e fantasia.

Il Campionato Autori prosegue con ottimi risultati, registrando una crescita costante dei partecipanti e confermando la vitalità della nostra comunità. Insomma, tutto procede al meglio e non possiamo che esserne soddisfatti!

Non mi resta quindi che augurarvi buona lettura e lasciarvi alla sfida della soluzione, con la speranza che vi divertiate tanto quanto noi ci siamo divertiti a preparare questo numero!

1. Crittografia sillogistica 1 4 5, 2 2 2! = 4 5 7

LBRDO

Selenius

IL CHI È



Poesia

2. Crittografia onomastica 1 2 3 1/1 2 = 4 6

OPERA

Leda

3. Crittografia sinonimica onomastica 1 1? 5: 5 1'1! = 7 7

MUNTE

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 onomastica 3 1'1: 1, 2? 6 1'1! = 8 8

IA

Selenius

5. Crittografia perifrastica onomastica 2 7: 1 1 6 = 9 8

TARDI.R.DO

Selenius

6. Crittografia perifrastica onomastica 1 1? 2! 2 1, 2 1: 1'1 3 = 7 2 6

.EL PAD..ORELLA

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



7. Crittografia a frase a metatesi $7\ 6 = 6\ 7$

IL CUCCHIAIO FA BUM

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.

EXHAUSTUS EST



9. Crittografia perifrastica $5\ 6\ 1'1 = 7\ 1'5$

NE CATTURÒ AL VARCO!

Lo Stanco

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

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

L'ARS LACONICA



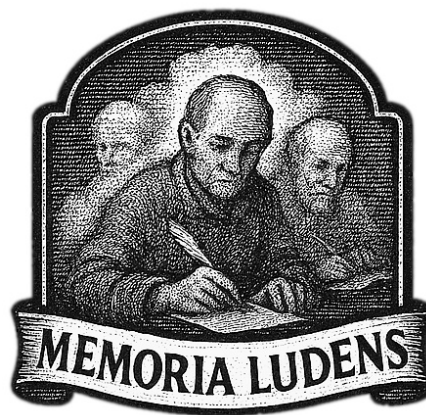
8. Crittografia $2\ 1, 1\ 1\ 7 = 6\ 6$

FLI

Il Laconico

Per celebrare il caro amico e collaboratore Il Laconico, ogni due numeri un incontro con i suoi giochi ancora inediti, custodi del suo spirito enigmistico.

MEMORIA LUDENS



10. Crittografia perifrastica $2\ 1, 2: 2\ 3\ 2 = 5\ 1'6$

UGHI I. SOMMO

Il Pendolino

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:

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 65, Mnemoniche 2 ^a tappa
9/3	numero 66, a Frase 2 ^a tappa
16/3	numero 67, Sinonimiche 2 ^a tappa
23/3	numero 68, Sillogistiche 2 ^a tappa

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

La prima tappa delle critto a frase vede Mikiller vincitore con 8½, meritando i complimenti e prevalendo di misura sul plotone degli inseguitori. Alle sue spalle si colloca infatti un gruppo molto compatto a quota 8, formato da Marluk, Ætius, Il Valtellinese e Il Matuziano, racchiusi in distacchi microscopici.

Segue un secondo blocco altrettanto ravvicinato con Salas, Fermassimo, Leda e Noc, tutti a 7½, chiudendo poi con Pasticca e SusanaT a 7 e con Cardin a 6½.

Nel complesso, una tappa iniziale che restituisce una classifica corta e assolutamente apertissima.

Dopo tre tappe la classifica complessiva comincia a prendere forma e mette in evidenza una sfida serrata al vertice. Marluk guida con 32 punti, ma Leda, immediatamente a ridosso con 31, lascia presagire un testa a testa infuocato!

A Frase - 1ª Tappa

11. Crittografia a frase 2 4 3 = 4 5

PATACCA SULLA LANTERNA

1° classificato Campionato Autori Crittografie 59/2026

Mikiller

12. Crittografia a frase 2 6 5 = 6 7

DOVE PIGLIAI VITTI

2° classificato Campionato Autori Crittografie 59/2026

Marluk

13. Crittografia a frase 3 3 2? 3 3! = 8 6

SIAMO SEXY E TI VOGLIAMO BENE

3° classificato Campionato Autori Crittografie 59/2026

Ætius

14. Crittografia a frase 1 6? 4? = 5 6

LORDO? DAVVERO?

Il Valtellinese

15. Crittografia a frase 7 4 = 4 7

TRA MEGERA E ALETTO

Il Matuziano

16. Crittografia a frase 1'4 1 1'3 = 5 5

AVVOLGERE LA MATASSA

Salas

Classifica A Frase - 1ª Tappa

8½	Mikiller
8	Marluk, Ætius, Il Valtellinese, Il Matuziano
7½	Salas, Fermassimo, Leda, Noc
7	Pasticca, SusanaT
6½	Cardin

Classifica assoluta - 4 tappe

32	Marluk
31	Leda
28	Ætius
26½	Cardin
23½	Il Matuziano
22	SusanaT, Salas, Noc
	seguono altri 5 autori

'O FAMO STRANO



17. Crittografia 6 1, 1 6 = 6 8

N O

Fermassimo

La rubrica, senza cadenza fissa, è aperta a tutti i collaboratori. Propone crittografie di qualsiasi tipo che presentano un esposto "anomalo", come per esempio non centratura, direzioni diverse, caratteri inconsueti, oppure alcune lettere deformate. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento. Alla rubrica è collegata la relativa gara di soluzione

LE CRITTOLIVE



18. Crittografia sinonimica 5 2 2, 4 = 5 8

ANO.ALE

La Scimmia

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, propone giochi che trovano ispirazione in notizie, fatti e avvenimenti di stretta attualità. La sua periodicità non è fissa, poiché non ogni giorno accade qualcosa che meriti o consenta una trasposizione enigmistica: nasce quando l'occasione lo richiede. La rubrica invita a mantenere lo sguardo attento sul presente, stimolando a informarsi con curiosità e con quel mezzo sorriso in più che è proprio del nostro modo di fare enigmistica. Immaneabile la gara di soluzione collegata.

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. Immane la gara di soluzione dedicata.

19. Crittografia 1/1 1, 1 1 7 = 7 1'4

LL

Noc

20. Crittografia a frase 3 1'4 7 = 5 4 6

LE BACCANTI

Papul

LO SPECIALE SANREMO

SANREMO²⁰₂₆

In occasione del Festival di Sanremo, in programma dal 24 al 28 febbraio, arriva 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 con le consuete gare e permettere a tutti di partecipare con calma e piacere, senza fretta.

La pubblicazione è aperta a tutti: invitiamo autori e collaboratori a proporre crittografie la cui soluzione riguardi cantanti, gruppi musicali, titoli di canzoni o di album, o più in generale il mondo della musica. L'ambientazione sanremese può essere esplicita o semplicemente evocata: ciò che conta è il legame tematico e la qualità del gioco.

A rendere l'iniziativa ancora più stimolante, sono previsti due premi: uno per il gioco che la redazione giudicherà più riuscito (con l'esclusione dei giochi firmati da membri della redazione) e uno per il miglior solutore finale del fascicolo.

Nella valutazione, avranno un punteggio più alto, a parità di valore enigmistico, i giochi che si riferiscono direttamente a questa edizione del Festival, includendo cantanti, titoli dei brani, ospiti ed eventuali elementi caratteristici dell'evento. Grazie al numero già ricco di contributi inviati dai nostri collaboratori, il fascicolo speciale vedrà sicuramente la luce.

I giochi possono essere inviati fino al 1° marzo, così da poter cogliere le ultime novità del Festival.

Un'occasione per giocare, creare e divertirsi insieme, lasciandosi trasportare dalla musica e dall'atmosfera unica del Festival di Sanremo.

DELLE CRITTOGRAFIE CORRELATIVE

Le correlative sono critto che hanno come soluzione due o più frasi indipendenti, di solito separate da un punto e virgola. L'origine di questa tipologia di gioco, o meglio di frase risolutiva, è antica quanto le crittografie stesse, anche se ne sono viste pochissime. Il primo gioco con soluzione precisa risale al 1922, ad opera di Bajardo: "SINI^sTRA" = "interno S fuori di mano" = inter nos; fuori di mano (DIA 12/1922).

Questi primi giochi, tuttavia, riflettevano le caratteristiche dell'epoca, come la ripetizione esatta delle parole dalla prima lettura alla frase finale, oggi considerate inaccettabili. Il primo gioco perfettamente valido secondo i criteri attuali appare poco dopo, nel 1937, con "CELIBE" (esposto sopra una D) = "figura lo scapolo su D" = figura losca; polo sud (DIA 3/1937), ammesso il doppio senso di "figura". Altrimenti, l'anno seguente, sempre Bajardo propone ".BERA" = "vi à l'IBERA contratto un I laterale" = via libera; contratto unilaterale (DIA 2/1938).

Considerando da questo momento solo i giochi validi secondo i criteri attuali, negli anni successivi compaiono altri due lavori del Valletto e, nel 1965, Manesco pubblica "MATERIE" = "vi si noma la T ove C chiesto riè da more" = visino malato; vecchie storie d'amore (LAB 9/1965).

È solo la quinta correlativa in 40 anni, ma da quel momento esplode la moda: ben 95 giochi nel decennio, 35 solo nel 1975, anno record, e altre 135 fino al 1989! Nel 1990 succede qualcosa di strano: nessun gioco. Dal 1991 in poi, la produzione diventa ridottissima, con meno di 50 giochi negli ultimi 35 anni. È improvvisamente finita una moda? L'ultimo gioco visto è "sale vaste: vaste sale" (sic!) di Pipino (SIB 3/2019), per risalire poi al 2013, con un gioco di Cardin e due postumi di Muscletone. Quest'ultimo rimane l'assoluto interprete del genere, con oltre 50 lavori pubblicati, seguito a grande distanza da Morello (21) e Piquillo (19).

Quali lavori ricordare? Intanto quelli con gli esposti più brevi, due lettere:

"MÙ" = "M appena scosterete U tonico" = mappe nascoste; re teutonico (Paolino AEN 2/1967)

"EI" = "lo schiaffar I di fuori, legger E, altro no" = loschi affari di fuorilegge; re al trono (Il Morello AEN 12/1967)

"FE" = "FA: ma E qui vocale A le compare" = fama equivoca; leale compare (Il Saltimbanco, LAB 1/1979)

E poi quelli con molte frasi nella soluzione; il record con ben cinque frasi, già citato in Crittografie:

"PPPPPPPPPP" = "P esca, altri otto P escano, c'è P rimostrato, P anche dici presso al P: ed è vero" = pesca al triotto; pesca noce; primo strato; panche di cipresso; Alpe Devero (Muscletone, LAB 7/1974)

Da ricordare anche, con quattro frasi, la divertente:

"EMU" = "s'accenterete U tonico leggerete l'EMU? sì, come Dio credet! si odi l'autore!" = saccente re teutonico; leggere tele; musico mediocre; desio di lauto re (Beppe da Giussano, PEN 10/1983)

E infine i giochi nei quali le frasi risolutive sono molto correlate tra loro, come molti di Muscletone:

"FOCHISTA DELLE SOLFATAOS" = "arditore reperitosi? sì, resavi - OS toltosi - RE" = ardito re; re peritosi; sire savio; stolto sire (LAB 12/1996)

"MIPIPO" = "M elusa, P I dopo l'I, poscia PO" = melù sapido; polipo sciapo (LAB 12/1975)

"NON T'AFFR.NTA" = "l'O scovatelo: schivati" = losco vate; loschi vati (LAB 2/1979)

".UU" = "l'U ridicessila, trina l'U ridà" = luridi cessi; latrina lurida (LAB 7/1989)

".UNED." = "L I dinotinoti lì di" = lidi noti; noti lidi (AEN 1976/7)

E questo è solo un piccolo assaggio: non basterebbero due pagine per elencarli tutti!

Per concludere, i giochi di questa tipologia, che oggi superano appena i 300 lavori pubblicati, sono più complessi e impegnativi da costruire, ma se realizzati con cura producono frasi risultanti molto eleganti e talvolta davvero divertenti. Personalmente non ne ho ancora pubblicati, ma conto di colmare presto questa lacuna, e invito tutti gli autori a cimentarsi in questa stimolante tipologia di crittografie! - 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

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

