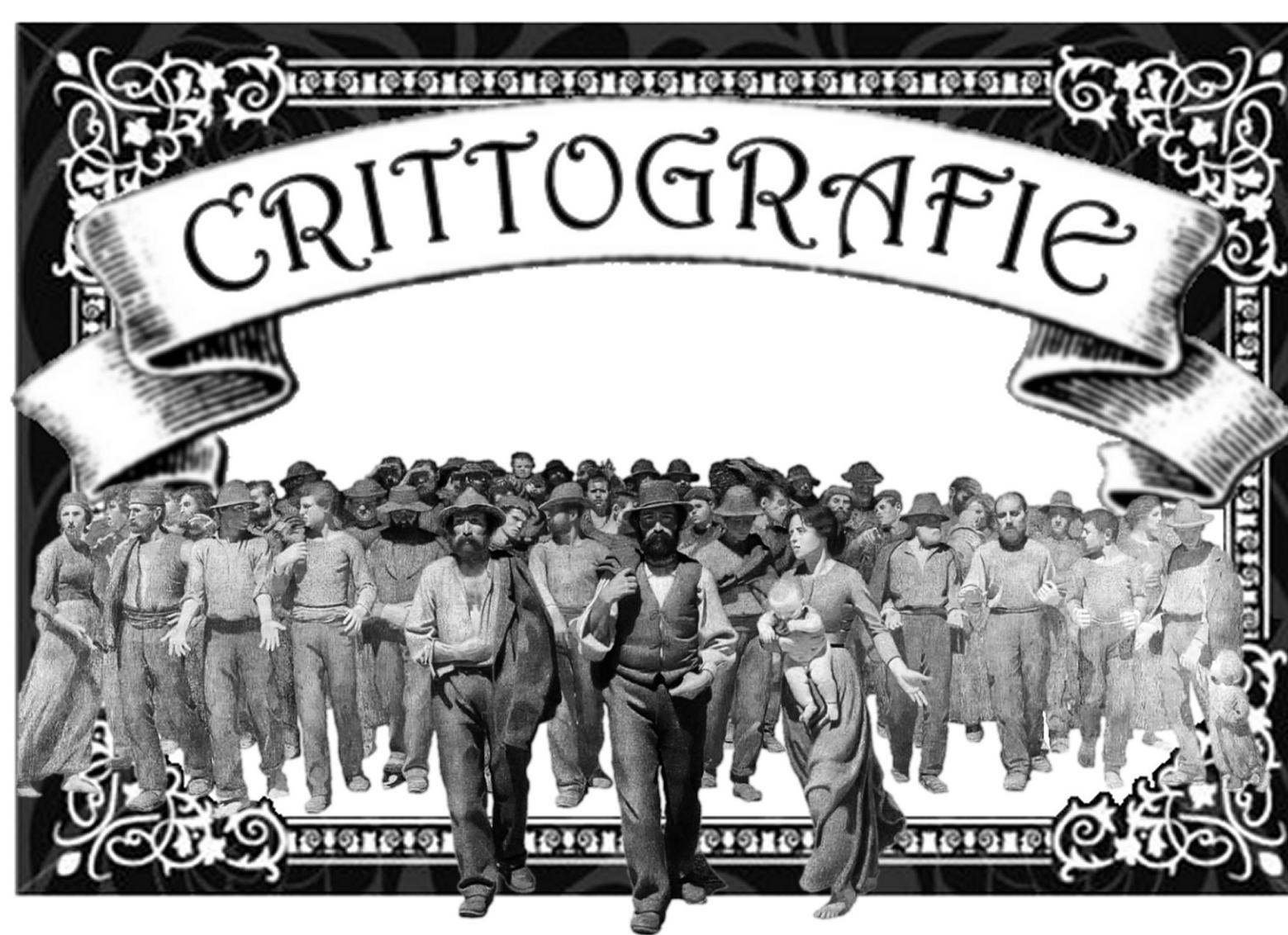
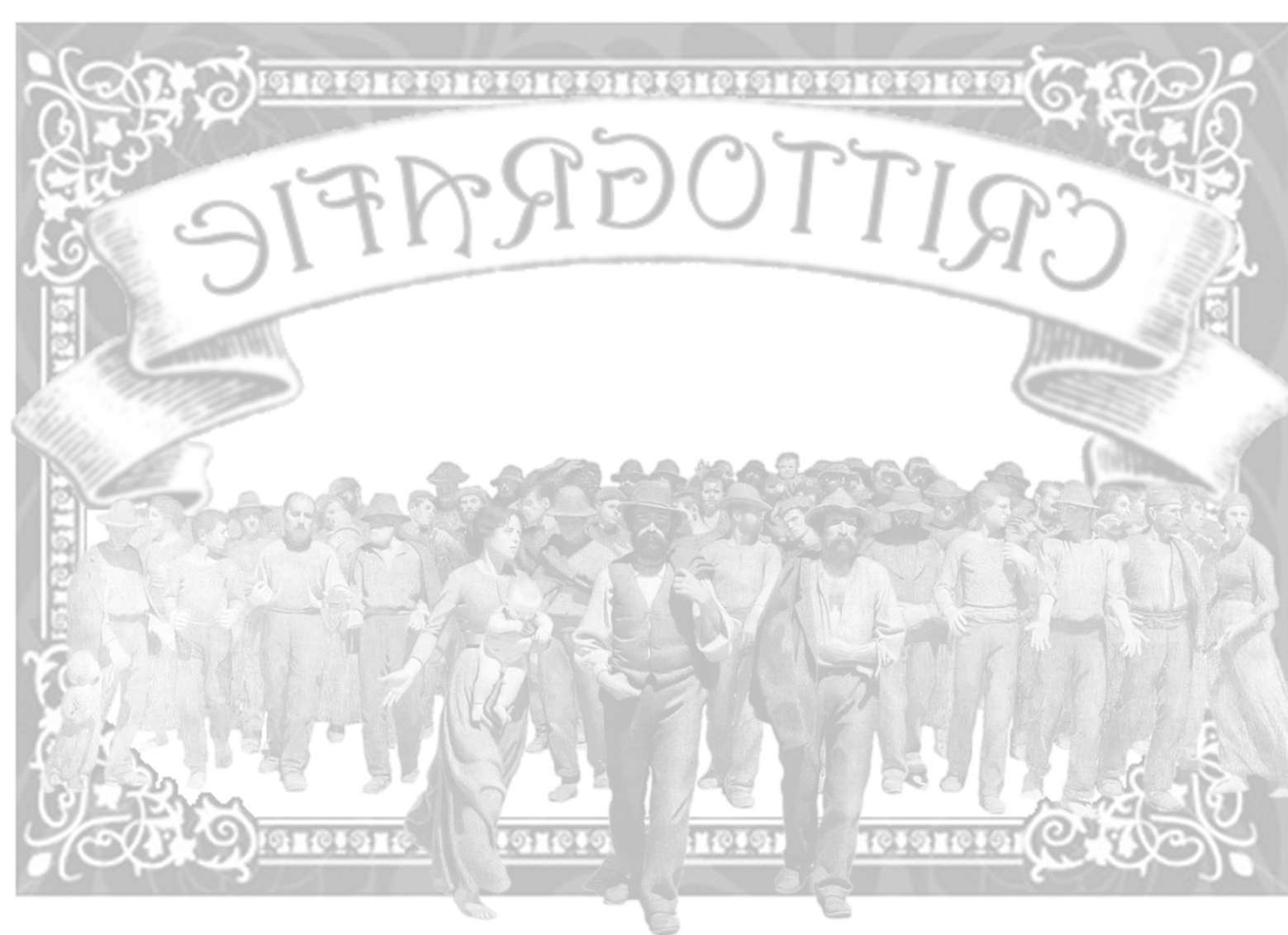
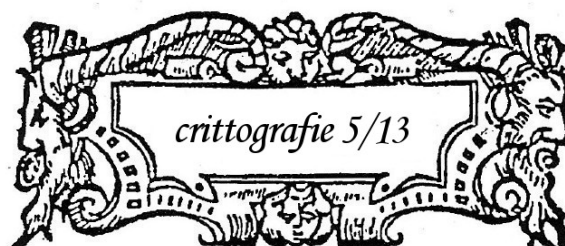




Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 5 - 1 MAGGIO 2013



Secondo incontro enigmistico Aviglianese

Avigliana (TO), domenica 19 maggio 2013

L'incontro è fissato per Domenica 19 maggio 2013, gara solutori durante il pranzo, ma soprattutto tante chiacchiere, risate e allegria...

Il pranzo si terrà al ristorante CAPRICE HOTEL ***

Avigliana Laghi (TO) Italy - Via Pinerolo, 1/3
Tel.+39 011 93 12 646 - Fax. +39 011-9312646
Cel. +39 3371060802
<http://www.capricehotel.it>

Menù

Aperitivo

Bigné alla Woroden

Battuta di fassone

Vitello tonnato

Insalata armonia

Ravioli in salsa d'asparagi

Cannelloni alla Caprice

Brasato

Filetto al Caprice

Contorni

Dessert- Spumante

Vino Dolcetto, Arneis

Caffè

Digestivo

prezzo pranzo € 35,00

L'hotel è facilmente raggiungibile da ogni direzione percorrendo l'autostrada A32 Torino-Bardonecchia direzione Frejus, uscita Avigliana Est, seguendo le indicazioni per Giaveno-Trana (SP 589).

Possibilità di pernottamento per chi volesse fermarsi più giorni.

Confidando nel bel tempo affinché possiate anche ammirare la bella Avigliana vi attendo numerosi.

Per chiarimenti contattare Annamaria Arnodo tel. 3392342179.

Crittografie

Numero 5 - 1 maggio 2013

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

25 maggio: termine invio giochi per n. 6

30 maggio: termine invio soluzioni n. 5

1 giugno 2013: uscita n. 6

Pubblicazione enigmistica mensile gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. Gli eventuali contributi verranno interamente destinati al monte premi delle gare proposte. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche se non concordate con gli autori stessi.

Gli autori che volessero proporre una propria rubrica o un riquadro tematico di propri giochi sono pregati di contattare la redazione.

Grafica di Selenius.

In copertina: composizione basata sull'opera "Il Quarto Stato" di Giuseppe Pellizza da Volpedo.

l'Editoriale

Primo maggio, Festa del Lavoro - a cui abbiamo dedicato la copertina - ma non per tutti: mezza redazione di Crittografie, per esempio, lo ha trascorso rifinendo la rivista, e finalmente riusciamo a pubblicarla a un'ora decente. Sapevamo, comunque, che la cadenza mensile sarebbe stata onerosa; si tira sempre l'ultimo minuto per tenere la più ampia possibile la scadenza dell'invio delle soluzioni. I giochi sono molti e ci sembra giusto che i solutori dispongano del massimo tempo possibile. A questo proposito, il sondaggio lanciato nello scorso numero ha evidenziato come il numero dei giochi sia adeguato per la maggior parte dei lettori, e un po' eccessivo per una piccola parte di voi. Cercheremo di stare poco sotto questo livello, perché gli autori sono tanti e le gare numerose. Ma tale fatto consente anche di concentrarsi, per chi ha poco tempo, sulle competizioni preferite, mentre il Campionato Solutori principale comprende "solo" una cinquantina di giochi: basta risolverne due al giorno! C'è da aggiungere un'ultima considerazione: sarebbe stato possibile sfalsare di un mese l'invio delle soluzioni, premiando cioè quelle relative a due numeri prima. Una siffatta via ci piace poco perché, da solutori, la lunga attesa spazientisce, senza contare che il commento tecnico di Snoopy, che ringraziamo ancora per l'ottimo lavoro didattico che compie, perderebbe molto di freschezza e di attualità. Ciononostante proporremo a fine anno un sondaggio su questa possibilità: alla fine sono i lettori che devono poter avere il prodotto più adatto alle loro esigenze.

E adesso, via con le soluzioni e buona lettura a tutti!

1. Crittografia sinonimica 4! 4 3 1 = 8 4

OVAIO!

Selenius

le Soluzioni del numero 4

39. or monera dican te = ormone radicante - Ris.: T A V R B U D E Z Y - Rif.: recessivo (F) revocante (G)
40. Ci occhiar: denti = ciocchi ardenti - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q - Acc.: cipigli (V) cipigli (U)
41. picco: lo fo cola io = piccolo focolaio - Ris.: T H R G U D E Y
42. fuco avolo nota = fuoco a volontà - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
43. fu O C. O fa tuo = fuoco fatuo - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
44. F. I ammainare: AB. O schiva = fiamma in area boschiva - Ris.: T H F V R G U D E Z N Y Q
45. fa lO A; R: dente = falò ardente - Ris.: T H A V R G U D E O Y Q
46. Ci a MINACC? sil = camini accesi - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
47. A la ridica Minetti = alari di caminetti - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
48. fiamma pilota - Ris.: T H R U D E - Rif.: fascio acceso (G) libera (Y)
49. fa? lo dica R: ne vale! = falò di Carnevale - Ris.: T H F V R G U D E Z O Y Q - Rif.: fase di termofila (M)
50. Pi redigi: uggìolo = pire di giugìolo - Ris.: T H F V R M G U D E Z Y Q
51. a MO ripassi O. NA li = amori passionali - Ris.: T H F A V R M G U D E N O X L Y Q
52. li N. F e R: nodi dante = l'Inferno di Dante - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
53. passi O'Neal etto = passione a letto - Ris.: T H F A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q
54. F R, anche questi: O N I = franche questioni - Ris.: T H F V R G U D E Z N Y - Acc.: divisioni (F) divisioni (Z)
55. re già discorse se = regia di Scorsese - Ris.: T U D E
56. I dE. A. Poe (Ti cava) li dà = idea poetica valida - Ris.: T H A V R M G U D E Z Y - Acc.: vivida (A) - Rif.: politica vana (O)
57. tempi ove dico = tempio vedico - Ris.: T H R G U D E Y
58. di sin. voltatesi = disinvolta tesi - Ris.: T H R M G D E Y
59. se C come S è desta te = secco mese destate - Ris.: T A V R G U D E N O Y
60. mitica Sara = mistica ara - Ris.: T F V R G U E Z - Rif.: avversa iia (D)
61. marcio pesante = Mario Pescante - Ris.: T R E - Rif.: Cappello (V) Esposito (U) Cappelli (D) Esposito (Y)
62. portone rosso = sport oneroso - Ris.: T R U D E
63. mesa, tradotta = maestra dotta - Ris.: T H F V M G U D E Z N L Y
64. bella spianata = biella spanata - Ris.: T F U E Z N Y
65. sarà potabile? = satrapo abile - Ris.: T H F A V R M G U D E Z O X L Y
66. HO LA MOGLIE FRIGIDA = il piacere è tutto mio! - Ris.: T H A M D E Z O - Acc.: domestica nel frigo (D)
67. un capo sintetico - Ris.: R M G E - Acc.: rivoltato (G) - Rif.: la voce argentina (F) il bono argentino (V) ricercato (Y) ricercato (Y)
68. isoli TI. I: di O. TI = "Soliti idioti" - Ris.: T H F V R M G U D E L Y
69. va R, a nodi comodo = varano di Comodo - Ris.: T R M G U D E Y
70. mezzo messo in sesto e ripartito - Ris.: A R U D E O
71. ben è detta P a Rodi = Benedetta Parodi - Ris.: T R M G U D E Y
72. uno spaccato di vita - Ris.: T R G U E - Rif.: con fiancata da fare (F) una cucitura di lato (Y)
73. DO? sì, perse I, perso NE = dosi per sei persone - Ris.: T H F A V R G U D E Z O X L Y - Acc.: dose (Z) dose (Y)
74. fermata dell'espresso - Ris.: T H F R M G U D E L Y
Il rebus della Brig'hella di Lavinia (DE modela va, non I = "demo" della Vanoni) è stato risolto da Galadriel, I Trogloditi, Harmony, Alan, Dyne, Haunold e il Goroviano.
Trogloditi, Dyne e Haunold, mentre per INTQ c'è "portale ridipinto" di un poco convinto Ser Viligelmo. I due giochi del 1938: per PROCESSIONE DI NEGRI hanno proposto "unoscura teoria" Ser Viligelmo, I Trogloditi, Dyne e Haunold, mentre per INTQ c'è "portale ridipinto" di un poco convinto Ser Viligelmo.

I Collaboratori

Laura Adami (picator)
Nicola Aurilio (lilon)
Luciano Bagni (kiatu)
Alfredo Baroni (Bardo)
Riccardo Benucci (Pasticca)
Fulvio Bergamo (Paperoğa)
Roberto Bernasconi (Robynet)
Marco Biasi (il Cozzaro Nero)
Daniele Branchetti (aileen)
Alex Brunetti (Selenius)
Federico Capoani (Nabia)
Ezio Ciarrocchi (Aetius)
Donato Continolo (Papui)
Pietro Cusenza (Elimo)
Maria Gabriella Di Iulio (Leda)
Alberto Di Janni (Black Ribbon)
Amedeo Di Maio (Armadeusz)
Franco Diotallevi (Tiberino)
Maurò Farina (Farima)
Franco Fausti (Lo Stanco)
Massimo Ferla (Fermassimo)
Evelino Ghironzi (Piquillo)
Marco Gonnelli (L'Albatros)
Marco Minelli (Nelli)
Emanuele Miola (Ele)
Paolo Moissello (Moise)
Maurò Navona (Nam)
Nicola Negro (il Laconico)
Luigi Orsina (Alois)
Federica Pareschi (Tedina)
Enrico Parodi (Snoopy)
Luca Patrone (il Langense)
Piero Pellissero (Serse Poli)
Salvatore Piccolo (Salas)
Giuseppe Riva (Pippo)
Emiliano Ruocco (Emilians)
Domenico Simone (il Pendolino)
Davide Spione (Day)
Enrico Torione (Et)
Alan Viezzoli (Alan)
Luana & Achille Zanaboni (Nebille)
Marco Zanovello (Pavel)
I giochi di Muscletone (Marcello Corradini) sono gentilmente forniti da Tiberino, che dispone di un vasto archivio del grande maestro scomparso.

il Sommario

3	l'Editoriale	4
4	il Sommario	4
4	i Collaboratori	4
5	l'Anima in Gioco	5
6	Numi dell'Olimpo!	6
7	Crittografie	7
7	Dayday	7
8	sotto la Lente di Snoopy	8
9	il Campionato Autori	9
10	la Gara Tematica	10
11	l'Inedito di Muscletone	11
12	dal Cilindro di Snoopy	12
12	il Memorial Muscletone	12
13	Spazio B.E.I.	13
14	la Ri-Vista di Moise	14
15	i Giochi da Facebook	15
15	le Rifiutate	15
16	le Gare di Soluzione	16
20	le Soluzioni del n. 4	20
22	Secondo Incontro Enigmistico Aviglianese	22

le Soluzioni del numero 4

1. dichiarazione di guerra - Ris.: T H A V R G U D E O Y - Acc.: bombardamento (V)
2. tosa tappeti toso = toast appetitoso - Ris.: T V R G B D E Z Y Q - Acc.: natto appetitosa (R) - Rif.: carmi polisemici (H) torta appetitosa (M)
3. siriani vi dà L = la divina Iris - Ris.: T H A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q - Rif.: lesina (F)
4. s'accodi RO: ma = sacco di Roma - Ris.: T H F A V R M G U D E O Y
5. AN sai: leale = ansa ileale - Ris.: T F R M G U D E N Y
6. alida qui l'area LE (perché è esterna all'OASI) = ali d'aquila reale - Ris.: T R G U E Y
7. RI chi a modello cale = richiamo del locale - Ris.: T H A V R G D E Y Q - Rif.: lodato (F) lodato (M)
8. trasporto di fichi - Ris.: T G U E - Acc.: fusti (T) fusti (G) fusti (U) fusti (E) - Rif.: creazione di Belli (V) capriccio di Belli (R)
9. CON: verserò buste = "Converse" robuste - Ris.: T H F V R M G U D E N Y - Rif.: contente robusta (Q)
10. abitovi/sto: SO = abito vistoso - Ris.: T F A V M G U D E Z N O Y Q - Rif.: collo costoso (H) collo costoso (R)
11. amen: O P assodanti cotesto = ameno passo d'antico testo - Ris.: T H A V R G U D E Z N Y Q - Rif.: (parziale) (O)
12. fa l'O crepi, tant'è = falò crepitante - Ris.: T H F A V R G U D E Z N O X L Y Q
13. G è lì D: amareggiata = gelida mareggiata - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
14. mi (nota): vè R I = Mino Taveri - Ris.: T H A V R M G U D E Z N O X L Y Q
15. buona la prima! - Ris.: T R G E - Rif.: verso la bella! (V) gioca la bella! (D)
16. t'oriamo: S = Tori Amos - Ris.: T H F A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q
17. trasporto eccezionale - Ris.: T R G U D - Acc.: interesse esorbitante (G) - Rif.: interesse determinato (E)
18. come Tedina tale = comete di Natale - Ris.: T H A V R M G B U E O Y - Rif.: essere di Gerico (F) essere di Genova (D)
19. ritmo gioco = rito magico - Ris.: T G E - Rif.: foro (R) anni interi (D)
20. S, O, G gettiamo: R, A li = soggetti amorali - Ris.: T H F A V R G U D E Z N O X L Y Q
21. P osta, c'è l'E: re = posta celere - Ris.: T H F A R G U D E Z N O L Y Q - Rif.: prosa (V) presa (M)
22. se R, iperico li = seri pericoli - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N X L Y Q - Acc.: vari (H)
23. CRO nomando patì = cronoman dopati - Ris.: A O - Rif.: dotati (T) crostone romeno (F) crivelli sicuri (E)
24. di Gi: tardati = digitar dati - Ris.: T H A V R M G U D E N O L Y Q
25. S tu fa: dacci aio = stufa d'acciaio - Ris.: T H F A V R M G U D E Z O X L Y Q - Acc.: stiva (M) sorda (per la simpatia) (G) stiva (Y) stiva (Q)
26. O refe li ci dà: M or è = ore felici d'amore - Ris.: T H A V R M G U D E Z N O L Y
27. nota chinata - Ris.: T A G D O - Acc.: leva piegata (G) pila esausta (D) - Rif.: riso sincero (F) pila apposta (E)
28. dei sassoni - Ris.: T H F A R G B U D E N O Y - Rif.: fan pesanti (V)
29. B: ramo sia, dà more = bramosia d'amore - Ris.: T H F A V R G B U D E N Y
30. a MARCHISIO di A = amar chi si odia - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L J Y Q
31. campagna antica non è = campagna anti-canone - Ris.: T H A R M G U D E Z O Y
32. A periti vicari (perché facevano i VESCOVI AUSILIARI, ma sono scomparsi) = aperitivi cari - Ris.: T F A R M G U D E Z O Y
33. è stinto: recar I, C, O = estintore carico - Ris.: T H F A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q
34. C, a lor I: feriacce? sì! = caloriferi accesi - Ris.: T A R G U E Y
35. spirito selezioni = spiritose lezioni - Ris.: T H F A V R M G U D E N O L Y
36. Colle ricavò l'onta = collerica volontà - Ris.: T H V R G D E Y
37. ti pare miss Iva? = tipa remissiva - Ris.: T H F A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q
38. presa Gi, dioscuri e venti = presagi di oscuri eventi - Ris.: T H F A V R M G B U D E Z N O X L J Y Q

l'Anima in Gioco



È necessaria una concisa premessa prima che cominci la narrazione. Sono cose che succedono quasi tutte le sere ma nessuno ha mai avuto coraggio di dire, nessuno si è mai preoccupato di guardare la solutrice negli occhi, tra moglie e marito non mettere il dito, dicono. Ma io mi vanto, oh se mi vanto, d'averla avuta tutta per me, anche se solo per una sera. Ah, la luce, finalmente! È tutto il giorno che sto al buio pigiata da una ventina di pagine, appiccicata al diagramma d'una sillo che fa la schifata, lei. Luce artificiale, è ovvio, il sole non mi spetta perché la donna dice d'aver tempo per noi solo dopo cena. In effetti arriva odor di detersivo per piatti, la tovaglia non c'è più. Sono vicina a un piattino puzzolente, un pacchettino di cilindri bianchi e un uomo, apparentemente interessato a uno scatolone nero che parla. Lei guarda me e l'altra creatura, spera che lo scatolone dica qualcosa che attiri l'attenzione dell'uomo in modo da potersi dedicare completamente a me. Una musicina di fisarmonica, sigla la chiamano, e un raggio di speranza s'affaccia negli occhi marrone mentre tenta di denudare il mio esposto. Di primo acchito pensa al "golem" e cerca di strigare i vecchi neuroni delle scuole superiori, quando l'insegnante di religione parlava di esseri immaginari e privi d'anima e quella chiave di sei e quattro lettere che non vuol saperne d'uscir fuori: Adamo di

cinque, argilla di sette, e che diamine! 3 1 1 6 4, il mantra che la distoglie da tristi serate casalinghe. Intanto una voce squilla nella stanza: "Guarda, guarda: il film che s'è visto insieme al cinema! Come si chiamava? Eh, come si chiamava?" chiede l'uomo, il mio rivale, ormai. M'accorgo che sto per perderla, il golem si riaggomitola nei meandri più spersi, lo sguardo si fa scuro mentre cerca una scappatoia per restare con me. "E chi se lo ricorda, ne è passato di tempo..." Torna. Allora, il golem pare di no (brava! così mi garbi!), una "volée", forse? No, non torna col diagramma proprio quando lui esclama: "Trentaquattro grammi! Trentaquattro grammi! Ecco come si chiama! Possibile non ti ricordi di quella domenica..." "No" fa lei, la pupilla che dardeggia, "e a dirla tutta non è trentaquattro grammi, il titolo. Ora, non è che potresti guardare 'sto film e lasciarmi dieci minuti in pace?" "Ok, scusa. Ma allora qual era il titolo? Mah!" "Colei". Colei ci starebbe bene, e la parola si fa largo nella sua testolina, rendendola a me e lasciando lui nelle nebbie dello scatolone. Colei, colei, colei e la mano alla cieca cerca il foglietto e il lapis per scrivere ipotetici diagrammi, colei, colei... "Trentaquattro millimetri! Sì, sono sicuro, si chiamava così!" E una lacrima annacqua il mio nero inchiostro, nero ormai come il suo umore che le fa ringhiare: "Ventuno grammi, diavolo, ventuno grammi si chiama quel maledettissimo film. Né trentaquattro, né millimetri, ventuno grammi. Mettitele nel capo da te prima che te lo marchi in fronte. E taci, una buona volta!" Si getta ai miei piedi nella speranza di trasformare la sua rabbia in passione, abbraccia colei come un tanguero appassionato e risolve, al volo, giusto in tempo per sentirsi ribattere "Vabbe", che vuoi che sia, grammi, millimetri: siamo lì.

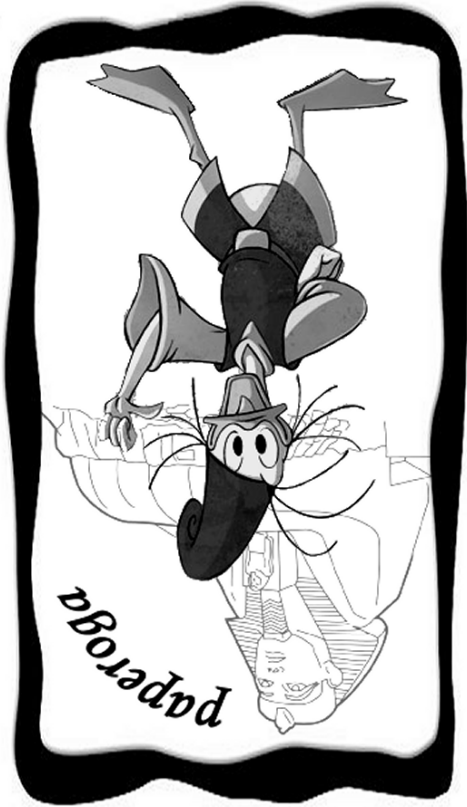
Sempre vostra.

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

.NNOI

Tedina

Numi dell'Olimpo!



Il Toro

Zeus si trovava sdraiato placidamente sulla spiaggia di Sidone, in Fenicia (anche le divinità prendono il sole, cosa credete...?), quando ad un tratto il suo riposo fu turbato da uno schiamazzo di ragazzini giocosi. Zeus, che era già il pronto con il suo fulmine da spiaggia ad incenerire i malcapitati disturbatori, si accorse che le voci erano quelle di alcune fanciulle che stavano giocando (forse a beach volley, ma non ne abbiamo la certezza). Tra queste ve n'era una incantevole (che si chiamava Europa), quindi il dio, come spesso gli accadeva, invece che incenerirla, rimase folgorato lui stesso damore e cominciò a studiare il modo di avvicinarlo, senza destar sospetti, quella fanciulla sublimo. Decise quindi senz'altro (ed anche questo gli accadeva sovente) di trasformarsi in un animale, più esattamente in un toro, per andarsi ad accubare ai piedi della fanciulla. Europa dapprima ebbe timore, poi pian piano prese confidenza con l'animale e finì per provare a montargli in groppa.

Immediatamente Zeus partì a gambe levate, si tuffò in mare e portò la ragazza (che urlava naturalmente come un'ossessa), fino all'isola di Creta. Qui Zeus svelò la propria identità e, dopo vari tentativi, riuscì a possedere la fanciulla, all'ombra di alcuni platani (che da quel giorno, in ricordo di tale avvenimento, otterranno il privilegio di non perdere mai le foglie). Europa ebbe da lui 3, 4 o 5 figli, secondo le varie tradizioni: alla sua morte le furono tributati onori divini, mentre il toro nel quale si era trasformato il dio, divenne costellazione e fu posto tra i segni dello zodiaco.

Qui si concluderebbe la nostra storia, se uno dei figli di Zeus ed Europa non avesse combinato un casino... dell'Olimpo! Questi si chiamava Minosse e si trovò un bel giorno a disputarsi con i fratelli il trono di Creta. Chiese allora a Poseidone (dio del mare) di mandargli dalle acque un toro, come segnoale divino, se fosse stata legittima la sua aspirazione ad essere il sovrano, promettendo poi di sacrificare a lui il toro medesimo. Poseidone acconsentì e fece nascere dal mare un toro meraviglioso, talmente bello che Minosse non se la sentì di privarsene, scatenando l'ira divina. A questo toro si accoppiò Pasifae, la moglie stessa di Minosse (che si era fatta costruire ad hoc dall'architetto Dedalo una vacca di legno nella quale si era rinchiusa per accoppiarsi con l'animale) e da questa relazione un tantinello proibita nacque un mostro con corpo umano e testa taurina: Minotauro. Minosse fece costruire allora dallo stesso Dedalo un labirinto in cui rinchiusere il mostro, che come sapete fu poi ucciso da Teseo (il più grande eroe attico) con l'aiuto di Arianna, figlia di Minosse e Pasifae stessi.

Paperoga

Il vostro scrivano

Classifica assoluta "I Giochi da Facebook"

Solutori della gara "Numi dell'Olimpo" del numero 4

27+19	Amadeus2
26+12	Superniele ¹
23+7	I Troglioditi
22+4	Fermassimo ¹
22+2	Due Neuronì
20+1	Galadriel
19	Alan, Il Cozzaro Nero
18	Anne

16	Haunold
13	Nebille
11	Dyne
8	Gli Algos, Pavel
7	Ivocazza
6	Harmony
5	Gonzales, Manuela Carchedi, Merzio
2	Black Ribbon (seguono altri 2 solutori)

Classifica assoluta "Numi dell'Olimpo"

Solutori della gara "Anima in Gioco" del numero 4

1+5	Merzio (2/4 14:12)
1+4	Dyne (5/4 6:39)
1+3	I Troglioditi (5/4 18:13)

1+2	Amadeus2 (9/4 8:11)
1+1	Due Neuronì (9/4 11:34)
1	Fermassimo, Galadriel, Harmony, Il Goroviano, Lo Stanco

Classifica assoluta "Anima in Gioco"

4+6	I Troglioditi
4+4	Fermassimo, Harmony
4+2	Amadeus2
4+1	Due Neuronì
4	Galadriel
3+8	Anne, Haunold

3+4	Dyne
3	Alan, Il Cozzaro Nero
2+9	Merzio, Superniele
2+5	Redluck
2	Gli Algos, Lo Stanco, Salas, Superniele
1	(7 solutori)

¹ Bonus corretti poiché nel n. 4 era stato attribuito erroneamente a Fermassimo il tempo di Superniele.

le Gare di Soluzione

Nelle seguenti gare è determinante il tempo di consegna: vengono attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio ai primi 5 solutori totali di ciascuna. Ricordiamo che le soluzioni possono essere inviate anche un po' alla volta.

Solutori della gara "dal Cilindro di Snoopy" del numero 4

6+5 I Trogloditi (8/4 12:20)	4 Haunold
6+4 Amadeus2 (9/4 8:11)	3 Il Goroviano
6+3 Due Neuron (10/4 10:19)	2 Alan, Anne, Merzio, Nebille
5 Dyne, Galadriel, Fermassimo, Superniele	1 Black Ribbon, Il Cozzaro Nero

Classifica assoluta "dal Cilindro di Snoopy"

24+19 I Trogloditi	10 Nebille
22+7 Amadeus2	8 Merzio
21+5 Superniele	7 Gli Algos
21+4 Due Neuron, Galadriel	6 Ivocazza, Salas
20 Fermassimo	4 Gonzales, Manuela Carchedi
17+5 Anne	3 Black Ribbon, Il Goroviano, Pavel
15 Haunold	2 Forza Juve
14 Il Cozzaro Nero, Dyne	1 Harmony
13 Alan	

Classifica della gara "Memorial Muscletone" del numero 4

6+5 I Trogloditi (8/4 21:30)	3 Due Neuron, Dyne, Galadriel, Il Goroviano
6+4 Amadeus2 (9/4 8:11)	2 Gli Algos, Anne, Haunold, Nebille
5 Superniele	1 Alan, Il Cozzaro Nero, Manuela Carchedi
4 Black Ribbon, Fermassimo, Merzio	

Classifica assoluta "Memorial Muscletone"

23+12 Amadeus2	13+1 Dyne
21+7 I Trogloditi	13 Alan, Il Cozzaro Nero, Merzio
19+5 Superniele	12 Haunold
18+4 Due Neuron	10 Anne
15 Fermassimo, Galadriel	9 Gli Algos, Nebille (seguono altri 9 solutori)

Classifica della gara "i Giochi da Facebook" del numero 4

4+5 Amadeus2 (9/4 8:11)	2 Dyne, I Trogloditi
4+4 Fermassimo (29/4 23:36)	1 Alan, Gli Algos, Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Haunold, Il Goroviano
3 Anne, Due Neuron, Galadriel, Superniele	



3. Crittografia sinonimica 3! 5: 2 2 = 6 6

VINETTI

Paperoga

Per questa gara Paperoga mette in palio dieci premi per i primi classificati dopo la dodicesima tappa di dicembre. I premi sono a scelta, in base all'ordine di classifica. A destra, altri quattro dei numerosi volumi offerti.

Crittografie

4. Crittografia sillogistica 1? 5 1 3 3! = 5 8

CULMI.E

Et

5. Crittografia sinonimica 5: 2 3, 5 1 1 1 = 10 8

VA..ENZA

Leda

6. Crittografia sinonimica 1 10 4 1'1 = 4 2 6 5

SUP.RFICIE

Ilion

7. Crittografia sinonimica a metatesi 7 5 1 1 = 5 9

.OLTRE T.BARRO

Piquillo

8. Crittografia perifrastica 1, 3, 1 2 4 = 4 7

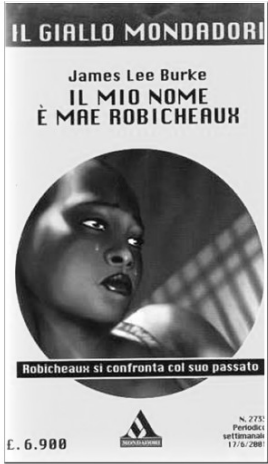
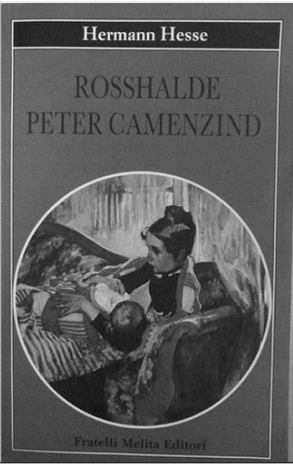
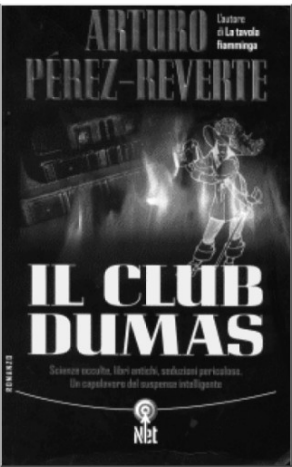
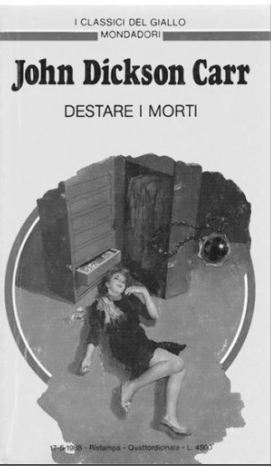
DELLA .IRANDOLA

Selenius

9. Crittografia a frase a metatesi 1'6 3 = 5 5

MIOLA NON PENSA A NOI

Tiberino



Daybyday

10. Crittografia 1'1 1? 4, 2 = 5 4

.IAR

Day

11. Crittografia perifrastica 3 3 4 = 6 1'3

.NTICHI PE.IO.I

Day

12. Crittografia sinonimica 3 6 3 = 8 4

MORBIDO PAN

Day

13. Crittografia perifrastica 1 7: 2 1 2 = 4 2 7

SIMBOLO DEL NEODIMICO

Day

sotto la Lente di Snoopy



La rivista prosegue la sua marcia senza intoppi: può ormai contare su di un cospicuo numero di fedelissimi che la gratificano con giochi di ottima levatura. Il campionato è un incentivo a stare sempre sulla corda e anche le gare tematiche offrono stimolanti argomenti, sempre diversi, che stanno incontrando il favore degli autori. Ennesima riprova che la critto-grafia gode di ottima salute e, nonostante l'immane quantità di giochi già fatti, lascia aperte insperate possibilità creative. Nel campionato au-tori il vincitore di tappa risulta il Pendolino con la mnemonica (17) Passo-ne (Trasporto eccezionale) che utilizza idee già sfruttate ma le nobilita con un esposto costituito da una sola parola, pregio molto raro. Il gioco non fa una grinza, nella sua piacevole scorrevolezza. Bardo con Comete di Natale (18) esibisce il suo talento e il suo mestiere proponendo un gioco scorrevole e ineccepibile, impreziosito da un esposto (pare chi? Pareschi!) che è un gioco nel gioco. Molto bella anche la crittografia a frase a metà-tesi (19) ritma gioco = rito magico di Kiaatu che rispetta il canone fondamentale delle critto con variazioni: la frase risolutiva deve essere pienamente plausibile, possibilmente una frase fatta.

La gara tematica ha riservato ottime sorprese: l'argomento (il fuoco) ha stimolato gli autori tra i quali ha prevalso il regolarissimo Alan: La sua sinonimica (40) Ciocchi ardenti, oltre ad avere un'impeccabile ragionamento, gioca sul verbo occhiar, a mia memoria mai usato precedentemente; la perfetta frase risolutiva è un ulteriore motivo di merito. Amadeus2 si conferma promettente autore con Piccolo focolaio (41), ben articolata crittografia a frase e la collaudata copia Nebille si difende bene col gioco a metatesi Fuoco a volontà. Tante sono le crittografie a frase con l'esposto costituito da una perifrasi della prima lettura: ciò giova alla precisione dell'elaborato e giova al solutore, ma la magia di un esposto sintetico e magari bisensistico è un elemento di pregio indiscutibile.

Continua il recupero di giochi pubblicati su Facebook: alcuni meritano l'onore della citazione, altri lasciano un po' perplessi. Un capo sintetico (67) de Gili Schietti, pur con un esposto giustamente... sintetico, non mi pare molto convincente, mentre Eie gioca con le lettere da par suo e ci propone il titolo di una sit com molto popolare (i Soliti idioti) (68) semplice ma ineccepibile. Il Varano di Comodo (69) di Et, valido strutturalmente, mi ha costretto a una ricerca su Internet che ha privilegiato la grafia Komodo. La mnemonica Mezzo messo in sesto e ripartito (70) di Cicisal denota genialità pur rifacendosi a un modulo costruttivo che ci riporta a parecchi decenni fa. La colonnina delle Rifiutate fornisce spunti interessanti di riflessione a partire da Benedetta Parodi (71) di Sele-nius, dall'originale esposto in greco: l'ottima idea fa chiudere un occhio sull'evidente equipollenza detta/Bene-detta anche se c'è chi sostiene che nelle onomastiche dovrebbe essere perdonata, io non sono di questo avviso. Abbastanza indecifrabile e vaga la mnemonica Uno spaccato di vita (72) di Aetius. L'anca non è che si trovi pro-prio in vita... La crittografia Dose per sei persone (73) di Alan presenta un difetto che, forse per antichi lavaggi di cervello operativi dai miei maestri, mi preme di evidenziare. E la frase di Alan non è delle peggiori al riguardo... L'inserimento di un numero in una frase risolutiva dovrebbe essere inequivocabile, vale a dire dovrebbe essere quello e non altri. Si ai sette colli, si ai dodici apostoli, no a sette chili di sale, no a undici sigarette (in questi ultimi due esempi si cade nel generico). Chiaro che è stato pubblicato di tutto, spesso rasentando il ridicolo e l'improba-bile, ma un certo rigore al riguardo sarebbe sempre auspicabile. Chiude la rassegna delle Rifiutate la mnemoni-ca Pausa caffè (Fermata dell'espresso) (74) di Nabla che non regge per via della preposizione usata: il "dell" va bene ad indicare il treno ma non il caffè (dovrebbe essere Fermata per l'espresso).

A rileggerci a giugno.

Classifica Campionato Solutori del numero 4 (53 giochi)

52	I Trogioditi	35	Hauhold
50	Amadeus2, Galadriel	30	Black Ribbon, Lo Stanco, Merzio, Nebille
48	Fermassimo	29	Anne
46	Due Neuronì, Dyne, Superniele	24	Gli Algos
40	Hauhold	20	Manuela Carchedì
39	Alan	14	Forza Juve
38	Il Goroviano	11	Harmony
34	Il Cozzaro Nero		

Classifica assoluta Campionato Solutori (179 giochi)

176	I Trogioditi	103	Anne
170	Amadeus2	84	Merzio
163	Galadriel	80	Gli Algos
149	Superniele	70	Lo Stanco
147	Due Neuronì	68	Harmony
145	Fermassimo	62	Black Ribbon
133	Alan	58	Manuela Carchedì
127	Il Cozzaro Nero, Hauhold	41	Salas
119	Dyne	40	Ivocazza
108	Nebille		(seguono altri 6 solutori)

Classifica "Supersolutore" del numero 4 (74 giochi)

71	Amadeus2, I Trogioditi	39	Anne, Il Cozzaro Nero
65	Fermassimo, Galadriel	38	Black Ribbon, Merzio
63	Superniele	34	Nebille
62	Due Neuronì	30	Lo Stanco
59	Dyne	29	Gli Algos
50	Hauhold	22	Manuela Carchedì
46	Il Goroviano	14	Forza Juve
45	Alan	11	Harmony

Classifica assoluta "Supersolutore" (278 giochi)

266	I Trogioditi	168	Dyne
263	Amadeus2	156	Anne
238	Galadriel	148	Nebille
231	Superniele	117	Merzio
223	Due Neuronì	109	Gli Algos
218	Fermassimo	83	Harmony
188	Alan	77	Black Ribbon, Manuela Carchedì
182	Il Cozzaro Nero	70	Lo Stanco
178	Hauhold	64	Ivocazza

(seguono altri 7 solutori)

le Gare di Soluzione

I Solutori

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati nelle successive pagine delle soluzioni.

- A Alan - Alan Viezzoli
- L Gli Algos - Fabio e Simona Alghisio
- E Amadeus2 - Amedeo Di Maio
- M Anne - Anne Marie Boesiger
- F Black Ribbon - Alberto Di Janni
- O Il Cozzaro Nero - Marco Blasi
- D Due Neuroni - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
- Y Dyne - Erika e Benedikt Blunsch
- R Fermassimo - Massimo Ferla
- J Forza Juve - Simone Ferri
- G Galadriel - Carla Vignola
- W Gonzales - Enrico Trovato
- V Il Goroviano - Igor Vian
- B Harmony - Silvana Bassini
- H Haunold - Maria Galantini
- I Ivocazza - Ivano Cazzanti
- X Manuela Carchedi
- C McNamara McNamee - Matteo Ghislanzoni
- Z Merzio - Renzo Zanier
- N Nebille - Luana e Achille Zanaboni
- P Pavel - Marco Zanovello
- K Redluck - Luca Susanna
- S Salas - Salvatore Piccolo
- Q Lo Stanco - Franco Fausti
- U Superniele - Daniele Frontoni
- T I Trogloditi - Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatù], Evelino Ghironzi [Piquillo],
Andrea Baracchi [Barak]

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 51, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 74 in questo numero. Per tutte le gare, la scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di giovedì 30 maggio. La soluzione del "gioco nel gioco" nella rubrica di Tedina vale un punto spareggio.

Classifica della quinta manche

- 22 Pavel, Lo Stanco, Alan, Il Laconico, Nebille
- 21 Il Pendolino, Papul, Nelli, L'Albatros, Pasticca
- 20 Klaatù, Paperoga
- 19 Salas, Ele, Bardo
- 18 Fermassimo, Black Ribbon
- 17 Aetius, Il Cozzaro Nero, Il Langense, Nabla

Classifica generale

- 105 Alan, Bardo
- 104 Papul
- 102 L'Albatros, Pavel
- 101 Nebille, Il Pendolino
- 99 Ele, Paperoga
- 97 Il Langense
- 95 Klaatù
- 94 Aetius
- 93 Salas
- 91 Il Cozzaro Nero
- 78 Fermassimo
- 75 Day, Pasticca
- 61 Il Laconico
- 56 Lo Stanco
- 41 Leda
- 38 Leti
- 37 Nabla, Nelli
- 23 Ilion
- 22 Piquillo
- 21 Mecir (seguono altri 6 autori)

Ancora una tappa equilibratissima che vede prevalere di un nonnulla Pavel, con un gioco semplice ma dall'esposto particolare. La classifica si è un po' ricompattata ed è più che mai aperta a qualsiasi sviluppo.

14. Crittografia sinonimica 7: 1 = 4 2 2

MORFINA-.-METILETERE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 5/2013

Pavel

15. Crittografia 2 1: 1'1 4 (1 3) = 7 6

BALI

2° classificato Campionato Autori Crittografie 5/2013

Lo Stanco

16. Crittografia perifrastica 3 5 3 3 = 10 4

ERA LA QUALUNQUE

3° classificato Campionato Autori Crittografie 5/2013

Alan

17. Crittografia 2 4? 2, 2 3 = 4 2 7

CA

Klaatù

18. Crittografia 1: 6 4 1 = 4 3 2 "3"

IC.

Ele

19. Crittografia sinonimica 5: 3 4 = 5 7

A.GOLO

Fermassimo

20. Crittografia sinonimica 3 8 = 3 2 4 (2)

SMESSO

Il Langense

21. Crittografia mnemonica 10 2 9

DOPARSI

Il Pendolino

22. Crittografia perifrastica 1'1 1'1: 1'3 5 = 6 7

G.ULIVA

Paperoga

23. Crittografia sinonimica 2 2 2, 4 5 = 6 2 7

BAS.I.NE

Black Ribbon

24. Crittografia sinonimica 1 1 1 1'7 2, 2? = 5 2 8

DIS.E.DER

Papul

il Campionato Autori

O.ENTAMI

25. Crittografia sinonimica 1, 1: 9 3 = 9 5

.TONER BOL.

26. Crittografia sinonimica 4, 1 1 8 = 6 3 5

I NACQUE CHIOSSO

28. Crittografia perifrastica 1 3 2 5 6 = 6 11

A.ITERÒ ABI.ERÒ

27. Crittografia sinonimica 7 2 1'1 1 1 1 = "8" 1 "5"

SOLDATO AL .ANCIO

29. Crittografia perifrastica 1 1 4 2 3 1 7 = 6 13

T.GRE S..MPAGNATA

30. Crittografia perifrastica 5 4 3 1 1 1 = 3 4 8

ASPIRANTE CORRIERE

31. Crittografia mnemonica 10 7

TRACANNARE RISERVE

32. Crittografia a frase 7 6? 2! = 7 8

SCIMMIOTTANO ELTON

33. Crittografia perifrastica 7, 4 1, 7 = 5 14

FOTOGRAFI PACIOCCONI

34. Crittografia mnemonica 4 9

la Gara Tematica

Classifica della quinta manche

22	Day, Nebille
20	Lo Stanco, Alan, Pasticca, Salas
19	aileen, Amadeusz, Aetius
18	Klaatu
17	Paperoga, Serse Poli, Fermassimo,
16	Papui

Classifica generale

108	Alan
104	Day
99	Paperoga
94	Aetius
82	Pasticca
79	Nebille
75	Papui
73	Il Cozzaro Nero
70	Salas
68	Fermassimo
67	Klaatu
57	Amadeusz
53	Serse Poli
40	Et
37	PaveI
21	Emilians

(seguono altri 4 autori)

Il tema di questo mese (esposto indicante una sequenza di lettere) ha indotto i nostri autori a creare numerosi giochi, anche se non tutti aderenti, probabilmente a causa della non chiarissima esposizione del dettame tematico. Per il prossimo mese non ci sarà questo problema: proseguendo con l'appuntamento bimestrale sugli elementi, il nuovo tema richiede di creare una crittografia, di qualsiasi tipo, la cui frase risolutiva, la soluzione, riguardi la terra, anche in senso meno stretto. Va bene il nostro pianeta, il terreno, la materia (terra, sabbia, ecc.), ciò che riguarda il lavorare la terra. In caso, un'e-mail ai redattori scioglierà ogni dubbio.

I Giochi da Facebook

I giochi presentati sono tratti dal gruppo "Critto-

grafie Mnemoniche" di Facebook. Anche se ufficialmente inediti, poiché sono però stati già mostrati e risolti in Internet, la gara di soluzione abbinata prevede solo un piccolo premio finale, rappresentata da alcuni volumi per i migliori solutori. Il dettaglio verrà stabilito nel corso dell'anno, in base alla partecipazione. I giochi sono comunque validi per la gara "Supersolutore".

Ciascun gioco risolto correttamente (possono anche essere accettate varianti ragionevoli) vale un punto. Ai primi cinque solutori totali in ordine di tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti 5/4/3/2/1 punti sparggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Crittografie", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 di giovedì 30 maggio.

URA

65. Crittografia 5 1 1 2 5 1, 2? = 9 2 6

iurauto

66. Crittografia sinonimica 1'1 5: 7 1 = 7 "8"

VENDO CASULA

67. Crittografia mnemonica 7 6

DICHIARAZIONE DI RESA

68. Crittografia mnemonica 4 2 10

SOL LOR CON DOL FAN FIA.ME

69. Crittografia perifrastica 1: 5 8 = 8 6

le Rifiutate

Fra le critiche che riceviamo qualche pre-

senza dei problemi. Alcune di esse, pur piacendoci e colpendoci per qualche aspetto particolare, contengono un piccolo errore, tale da impedirci la pubblicazione insieme con quelle corrette. Si tratta in genere di equipollenze, di frasi risolutive deboli o di termini "strani" nella prima lettura. Questi giochi vengono a malincuore rifiutati. Ma quando l'idea ci piace, il... rifiutiamo, il riassaporiamo, e se c'è qualche aspetto meritevole lo pubblicheremo in questa rubrica. Naturalmente van-

no presi con le pinze, ma il sapere che contengono una delle pecche indicate può essere di grande aiuto per il solutore!

Forlino

.ESTI

70. Crittografia 1 8 4 5 = 9 9

FO.GIA

71. Crittografia sinonimica 2 8: 6 = 6 10

PARODI

72. Crittografia ...1 3 3 1 2 2? 3 1'1/1! = 8 2 8

DOPO MICI

73. Crittografia perifrastica 3 4, 1 1 6 = 5 10

TE.ZA LETTE.A

74. Crittografia perifrastica 1 1 4, 1 9 = 4 12

Papui

L'Albatros

vo" (Fantasio).
"Tra le sue peculiari qualità la più eclatante è la straordinaria intuizione, mediata da potentissime antenne che captano la chiave nuova o la frase che sta per diventare fatta sempre prima degli altri. E avanti agli altri sempre lo è stato, per aver saputo rivestire i suoi giochi di un tocco di humour personalissimo, per aver poeticizzato come nessun altro gli esposti, per essere riuscito a trasformare in crittografia il dire quotidiano. Genialità e grandissimo mestiere... gli nascono i critti migliori con scanzonato distacco, con sorridente ironia, per gioco" (Snoopy).

"Le sue raffiche di battute a doppio senso, sempre sostenute da un finissimo umorismo, erano esilaranti. Scriveva i suoi giochi dovunque, su pezzi di carta, sui biglietti del tram, sui bordi del giornale... mi diceva che in casa dovevano esserci centinaia di giochi inediti" (Guido).
Nel prossimo fascicolo parleremo più specificamente della tecnica crittografica di Muscletone riportando un bellissimo articolo che Fantasio scrisse in suo ricordo nel 2001 su "Penombra".

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)
Nam (navonamauro@libero.it)

la Ri-Vista di Moise



Sette solutori hanno riconosciuto nella geniale interpretazione di Moise HO LA MOGLIE FRIGIDA = "Il piacere è tutto mio!" di Snoopy. La proposta di questo mese riguarda un gioco forse non famosissimo, ma davvero bello. E bravo sempre Moise!

64. La Ri-Vista di Moise

Di quale crittografia si tratta?

Moise

la Gara Tematica

35. Crittografia perifrastica 1 1, 1 5 = 4 4

DOPO LA OP

1° classificato Gara Tematica Crittografie 5/2013 Day

36. Crittografia perifrastica 1 7, 1 4: 1 1 = 6 9

LE.TERA CHE SE.UE Q

2° classificato Gara Tematica Crittografie 5/2013 Nebille

37. Crittografia perifrastica 2 5, 1 1 5 = 4 2 8

D.PO LA Q.ARTA CONSONANTE

3° classificato Gara Tematica Crittografie 5/2013 Lo Stanco

38. Crittografia perifrastica 1 7: 1 1 = 6 "4"

S.GUE LA U

salas

39. Crittografia perifrastica 1'1? 6 1: 1'1 1 = 6 6

PRECEDE PA

Papul

40. Crittografia perifrastica 6 2 1 5 1 = 9 2 4

17ª LETTE.A

Aetius

41. Crittografia perifrastica 1/1, 3 4 1 1 1, 1 = 5 2 6

I.CA.TRANO Q

Il Cozzaro Nero

42. Crittografia perifrastica 1 (1 1) 1 5 = 4 5

SRIMA DELLA P

Fermassimo

43. Crittografia perifrastica 1 1? 2: 7 1 = 8 4

PR.MA DELLA E

Alan

44. Crittografia perifrastica 7, 3 1, 3: 2 2? = 7 11

..INT. LETTERA

Amadeus2

45. Crittografia perifrastica 1: 1 7 4 1'1 = 5 10

.EGUE .UBITO LA D

Non partecipa alla Gara Tematica Selenius

46. Crittografia perifrastica 3, 3: 2 1'1 1 = 4 7

PRECED.NO OMEGA

Paperoga

47. Crittografia perifrastica 3 2 7 1: 2 3! = 7 11

DICIASSETTESIMA LET..RA

Serse Poli

48. Crittografia perifrastica 6 1: 1? 2, 4! = 7 7

DECIM. CONSONANTE

Klaatu

49. Crittografia perifrastica 1? 8! 4 1 3 = 9 2 6

SETTIMA CO.SO.ANTE

aileen

50. Crittografia perifrastica 1, 2 4 1, 1'6 = 5 10

I.IZIA IL .OSTRO ALFABETO

Pasticca

l'Inedito di Muscletone

51. Crittografia a frase 7? 2, 2! = 2 5 4

NON LO SI PORTI

Muscletone

