



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 61 - 9 FEBBRAIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 61 - 9 febbraio 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

13 febbraio: termine invio perifrastiche II tappa

13 febbraio: termine invio soluzioni n. 57

16 febbraio: pubblicazione numero 62

20 febbraio: termine invio soluzioni n. 58

27 febbraio: termine invio soluzioni n. 59

6 marzo: termine invio soluzioni n. 60

13 marzo: termine invio soluzioni n. 61

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'illustrazione di Robert Anning Bell.

I COLLABORATORI

Ele (Emanuele Miola)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

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)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Mikiller (Michele Pretolani)

Nebille (Luana e Achille Zanaboni)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

Ben trovati! Con il ritorno della pubblicazione delle soluzioni — e ricordiamo che ci sono cinque settimane di tempo per risolvere i giochi — torniamo al formato di 16 pagine. Questo ci consente di avere più spazio per dettagliare le gare di soluzione, in fondo alla rivista, per i resoconti del Campionato autori, che con questo numero vede il completamento della prima tappa, e per l'articolo tecnico, questa volta particolarmente lungo e impegnativo da comporre. Un lavoro che ci ha portato a pubblicare la rivista un po' oltre la consueta mezzanotte, ma sempre nel pieno rispetto della data prevista.

Anche questa settimana si registrano nuovi ritorni nel gruppo dei nostri collaboratori, che ringraziamo come sempre: senza il loro contributo la rivista non sarebbe possibile.

Buona lettura!

1. Crittografia mnemonica 6 2 5 1 8

SCHIANTARSI CONTRO UN'EDICOLA

Selenius

IL CHI È



Mondo dello sport

2. Crittografia sinonimica onomastica 6 1 1 1 1 4 = 8 6

...ROD

Mezzaluna

3. Crittografia onomastica 1 3: 3 1 1/1 1 = 7 4

STENO

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 perifrastica onomastica 2 4, 2 5 = 6 7

.REDD.LOSI

Lo Stiviere

5. Crittografia perifrastica onomastica 2 3 2 5? 2! = 5 4 5

..CHIUDER BUSI

Selenius

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



6. Crittografia a frase a metatesi 5 8 = 7 6

QUEL BASSO DI RON...

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



8. Crittografia sinonimica 1'1 2 7 = 6 5

PROVE

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



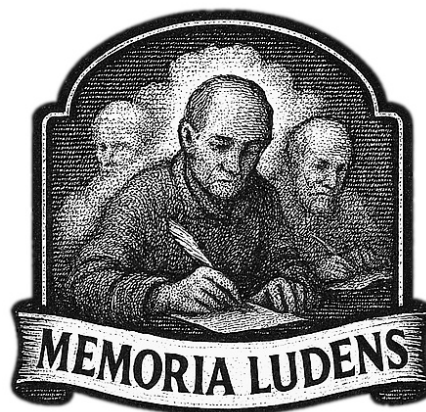
7. Crittografia sillogistica 6 1 4 = 5 6

.ACRISTA

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



9. Crittografia sinonimica 5/1'1 1: 2 = 5 5

TARA.TO

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.

LE CRITTOLIVE



10. Crittografia sinonimica 6 4 1? 1 4! = 8 8

COSCRIZIO.E

Selenius

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. Immancabile la gara di soluzione collegata.

'O FAMO STRANO



S

12. Crittografia a scambio di vocali 5, 1 5 5 = 3 5 8

La Scimmia

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 EDIPOCRITTO



11. Crittografia sinonimica 1 5 1 5 = 4 8

TRITO.

Il Valtellinese

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.

ALL'ANTICA MESCITA



13. Crittografia 1 5 1? 2! = 3 1 5

BR

Nebille

Spazio 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.

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:

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 66, a Frase 2 ^a tappa

16/3	numero 67, Sinonimiche 2 ^a tappa
23/3	numero 68, Sillogistiche 2 ^a tappa
30/3	numero 69, Perifrastiche 3 ^a tappa
8/4	numero 70, Pure 3 ^a tappa

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

La prima tappa delle sillo inaugura una sezione notoriamente piuttosto impegnativa, fattore che spiega anche una partecipazione più contenuta rispetto alle prove precedenti. A imporsi è Marluk, autore di un'ottima prova che gli vale un meritato $8\frac{1}{2}$, mentre alle sue spalle si collocano Ele immediatamente seguito da Pasticca, Leda e Il Matuziano, tutti a 8 punti e racchiusi in distacchi minimi, con prove di buon livello, che mantengono il quadro del vertice estremamente compatto. Poco più staccati, ma comunque positivi, Salas e Cardin con $7\frac{1}{2}$, risultati che riflettono lavori più che corretti.

L'assenza di Ætius favorisce l'avanzamento di Cardin, Il Matuziano, Salas e Pasticca, mentre al top Marluk guadagna mezzo punto e consolida il primato su Leda, che resta comunque agganciata in un quadro deciso dalla continuità.

Sillogistiche - 1ª Tappa

14. Crittografia sillogistica 1 1 4, 2? = 3 5

.IECHE DEN.NCE

1º classificato Campionato Autori Crittografie 61/2026

Marluk

15. Crittografia sillogistica 2 1 8 = 5 2 4

BA..RDI

2º classificato Campionato Autori Crittografie 61/2026

Ele

16. Crittografia sillogistica 1 1 6: 2 2 = 6 6

ARGINE R RIVA

3º classificato Campionato Autori Crittografie 61/2026

Pasticca

17. Crittografia sillogistica 3 1'6 1'1 2 = 7 2 5

RISTO..

Leda

18. Crittografia sillogistica 2 2 10 = 6 8

PRI..VERILE TE.POR.LESCO

Il Matuziano

19. Crittografia sillogistica 3.: 8 1? 3! = 7 2 6

PROFEZIE SU. FUTURO

Salas

Classifica Sillogistiche - 1ª Tappa

8½	Marluk
8	Ele, Pasticca, Leda
8	Il Matuziano
7½	Salas, Cardin

Classifica assoluta - 6 tappe

48	Marluk
46½	Leda
40	Cardin
38½	Il Matuziano
36½	Salas
35½	Pasticca
35	Ætius
	seguono altri 7 autori

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.

20. Crittografia sinonimica 4 1 1 2 10 = 6 2 10

PRE.ISINO

Mikiller

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.

DEGLI INCISI SUPERFLUI

Gli incisi superflui, nella prima lettura, sono quei commenti, più o meno brevi, racchiusi tra parentesi o trattini, che non aggiungono nulla ai fini dell'interpretazione dell'esposto. Per esempio: .RAGEDIA CON GIOCASTA = "se T, Edipo (T è!) re" = sete di potere (Snoopy, LAB 10/2009). Qui l'inciso "T è!" è inutile, perché ripete un'istruzione già data. Ovviamente la superfluità è tale solo in riferimento alla traduzione dell'esposto, non certo alla costruzione della frase finale, perché apporta proprio le lettere necessarie a tale scopo.

In questa analisi, limitata alle poche migliaia di giochi individuabili facilmente cercando le PL con parentesi e trattini, non considereremo alcuni tipi di inciso poco significativi o poco... incisi: quelli che ripetono un concetto appena espresso con altre parole e sostituibili dalla barra (argomento già trattato in un articolo precedente), come in queste PL: "avvisi - di - chi ama te" e "R è fra (in? tra?) dotti", dove l'inciso è una proposta di alternative di pari dignità: "avvisi/di chi ama te" e "R è fra/in/tra dotti". Non considereremo nemmeno le riscritture di lettere o numeri in altra forma, come "a me ne rimedi stecche: T (Ti)", troppo brevi per meritare la dignità di inciso; né i numerosissimi casi di "no?" retorico, come CANE = "è, levato CA (no?), NE"; né gli pseudo-incisi elementari, come "or - sì - dà M Erica", "tratta TI - vedi - PA c'è" e "a mica - sì - N c'era", che possono benissimo entrare a far parte della frase principale usando le virgole. Escludiamo infine, ovviamente, gli incisi non superflui, quelli che servono a descrivere l'esposto analizzandolo attentamente, come in E' VERO, LI FACCIO STRAPENARE = "do lor iper (sì) stenti", dove il "sì" spiega "E' VERO", e in PROPRIO FIELE, DIREI = "è (mi pare) sicura bile", con il "mi pare" che chiarisce "DIREI".

Limati questi giochi, rimangono gli incisi veri e propri, suddivisi in alcune categorie – molto arbitrarie – che abbiamo individuato.

I rafforzativi

Sono quelli che aggiungono qualcosa che rinforza la PL, ne sostiene il ragionamento, aiuta a chiarirlo o lo commenta costruttivamente. Ce ne sono meno di 100, a partire da C.NINI = "un'A - se riè - dacci denti" = una serie d'accidenti (Ascanio, COS 11/1956), poi 25 anni di silenzio e quindi tre o quattro casi all'anno negli ultimi tempi. Ricordiamo R.SO = "costi è RASO, ma l'A (dove starà?) riporti" = costiera somala d'ovest a rari porti (Musclestone, LAB 11/1985); .ECO = "R - e citala! - meno" = recital ameno (Snoopy, PEN 8/1997); TIBERINO = "RINO ma TIBE ite (le scopi?)" = rinomati, bei telescopi (Ilion, PEN 1/2003), riferendosi allo spazzar via le lettere; VE.. = "RI è (su, marca!): dà VERI" = riesumar cadaveri (Cunctator, CAS 64/2020), dove il solutore è invitato a completare il gioco.

I sinonimici

Ripetono un pezzetto o un concetto della PL con altre parole. Poco più di 100 giochi, a partire da MERCU.IO = "spetta colà R; è - a R dire - divo latore" = spettacolare ardire di volatore (Manesco, LAB 4/1964), dove l'inciso ribadisce semplicemente che la R va lì. La categoria compare quattro o cinque volte l'anno. Da ricordare .ORIANI = "S, con qua S (sì, sì S) mici" = sconvulsi sismici (Musclestone, SIB 4/2000), con la necessità della S ribadita quattro volte; e VI.. = "legger a brio (che lì è VITA) T, A" = leggera brioche lievitata (Ele, SIB 3/2023), dove l'inciso riporta l'esposto completato. Curiosità: più volte sono stati usati gli stessi incisi per le stesse parole della PL, come (rame) accanto a Cu e (dio) insieme con Ra.

I ripetitivi

Sono gli incisi che ricopiano pari pari un pezzetto della PL. Comparsi solo recentemente, come in .ANAGER = "M: esso dia (M) MANAGER: usa l'Emme!" = messo di Amman a Gerusalemme (L'Ombra, SIB 2/1997), raramente presentano aspetti brillanti: in tutto una trentina, solo due negli ultimi cinque anni.

Gli esclamativi

Comprendono tutti quegli incisi che introducono un breve commento completamente avulso dalla PL, come bravi, dite, amici e simili, anche quando non si tratta di vere e proprie interiezioni. È in questa categoria che si scatena più spesso la fantasia degli autori. L'inizio, in realtà, non è clamoroso: LE CURE RICOSTITUENTI = "giovane - è pacifico - all'egro" = giovane pacifico, allegro (La Mucci, SFI 10/1959) mostra un inciso semplice e... pacifico. Col tempo però si capisce che l'inciso giusto, collocato nel punto giusto, può dare luogo a frasi risolutive particolarmente efficaci; il vero boom arriva negli anni Novanta, e da allora questa tecnica è stata utilizzata per quasi 200 giochi.

Un primo gruppo comprende gli incisi che si rivolgono direttamente ai lettori (o alle lettrici, agli edipi, agli amici), una ventina di casi in tutto, come le brillanti S = "S è - lettori e lettrici" = selettori elettrici (Oliviero F., SEE 2844/1986) e MOLI = "or M - edipi! edipi! - C: COLI" = orme di piedi piccoli (Pasticca, LAB 2/1999).

Seguono quelli che chiedono conferma o complicità al solutore (capito?, ti va?, che dici?), presenti in circa 20 giochi, tra cui RIA SCOLT. = "RIA SCOLTA reso A - vi va l'idea? - riè" = riascoltare soavi valide arie (Ilion, STA 4/1987), e .ITUATA = "S qui: sita qui (che dici?) polle" = squisita quiche di cipolle (Pepìo, SIB 3/2012), tra i più simpatici.

Un altro gruppo consistente è quello delle vere e proprie interiezioni (diamine!, oplà!, occhio!), con oltre 20 giochi. Spiccano PRIMA DEL TUO SLALOM... = "sci - occhio! - metti" = sciocchi ometti (Marluk, CAS 44/2015); R.COST.TUENTE = "I dilli - oplà! - tonico" = idillio platonico (Snoopy, MOR 1/1996), con "oplà" che ricomparirà altre quattro volte; e G A A A E = "tra G E - diamine! - rari A" = tragedia mineraria (Il Matuziano, PEN 11/2022), in cui le A sono scritte con caratteri rari, suscitando proprio una reazione esclamativa.

Tra le altre sottotipologie degli esclamativi, che complessivamente superano il centinaio di giochi, colpisce l'elevato numero di dì, dite e simili, con circa una quindicina di occorrenze, e una decina di sic!, oltre a una vasta gamma di commenti eterogenei. Sono particolarmente riusciti IL VAL.ELLINESE = "d'Ivano T - aver a mente! - avvenente" = diva nota, veramente avvenente (Piquillo, PEN 11/2007), un'edipocritto; RE = "s'è - credici tu - RE" = sacre diciture (Magina, SIB 65/1987), dove è bella l'affinità tra l'inciso e la soluzione; CAMBI SPON.A = "D (e ci sietel!) muti riva lì" = decisi e temuti rivali (Snoopy, LAB 7/2006); CO = "per ICO - lo si sa - far I" = pericolosi safari (Piquillo, SIB 3/1994); AK = "legger - okay! - AK" = leggero kayak (Snoopy, LAB 11/2004); LU.G.MA.E = "con - vogliovici! - N O a dar riva, R" = convoglio vicino ad arrivar (Snoopy, LAB 12/2004). I casi notevoli sarebbero molti di più, ma è necessario fermarsi: i giochi belli, in questa categoria, sono davvero numerosi.

Gli speciali

Raccogliamo infine gli incisi non facilmente riconducibili alle categorie precedenti. RIFI.T. = "U (n.b.: U!) onde coll'O dare (oplà!) no" = un buon decollo d'aeroplano (Pipino il Breve, STA 18/1991) utilizza due incisi precisi che formano una frase corposa. Notevole TETO = "TE sta men TO (con TE sta TO)" = testamento contestato (Frank, SIB 2/1995), dove l'inciso riporta esattamente la PL rifatta nell'altro modo possibile, e unite le letture senza altri orpelli formano una frase di alta idiomaticità! Simpatica e all'epoca attualissima COME NOEMI CHI.MO' BE.LUSC.NI = "papi (ridicolo!) rechi ARO" = papiri di colore chiaro (Snoopy, PEN 1/2011); pure divertente FACCIA DORMIRE ATLANTE = "dia letto (lettone!)" = dialetto lettone (Pipino il Breve, SIB 4/2013), che scherza sull'altezza del nostro; PORI = "RI tratto di fiume (RI uscito, PO? veramente)" = ritratto di Fiume riuscito poveramente (Frank, SIB 5/2020), con inciso incredulo o sarcastico; e L'ALTRO IERI SPAVENTI PACINO = "di scorso - con S o no - Al tema" = discorso consono al tema (Ele, SIB 2/2023), dove l'inciso segnala che sia paventare sia spaventare funzionano, perché Al Pacino può essere sia soggetto sia oggetto.

In conclusione, gli incisi ben utilizzati, come abbiamo visto, possono fornire molte possibilità in più per completare una prima lettura su cui si sta lavorando e alla quale manca ancora - ma non ancora per molto! - qualche lettera.

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 56

1. capo lavo, ridimentica paci = capolavori di menti capaci - risolto da: LE FE MK SV SN AS IS PA
2. DO di battaglia = Dodi Battaglia - risolto da: SN MK SA IS GO LE ST CI AS DN PA AO FE SV
3. S T E fan odora zio = Stefano D'Orazio - risolto da: AS GO DN FE LE SV ST AO SN PA SA IS MK CI
4. recan zia N D = Red Canzian - risolto da: SA LE CI AO PA AS IS MK GO ST DN SN SV FE
5. miche: le dan C e L li = Michele Dancelli - risolto da: ST SN LE FE MK SA SV CI GO AS IS PA AO
6. B rigetti, bardo: T = Brigitte Bardot - risolto da: SV MK PA LE AS SN SA IS FE GO CI ST DN AO
7. R o B? R: ein, è R! = Rob Reiner - risolto da: AO MK SN IS LE CI ST SA GO FE DN AS SV
8. ma...? rià sole A G Nelli! = Maria Sole Agnelli - risolto da: GO DN PA LE FE AS ST SN SA CI IS AO MK SV
9. affrettati, o magno lì! = affettati romagnoli - risolto da: IS LE ST DN CI AO FE AS SA SN MK SV PA
10. falsi derivati - risolto da: FE LE AS MK GO ST SN
11. pia N t'edifichi = piante di fichi - risolto da: SA DN AS SN FE
12. PO: tentatolo, cale = potentato locale - risolto da: IS FE MK CI GO DN AS SN AO ST
13. la D ridà Uto = ladri d'auto - risolto da: ST FE PA GO SN AO AS DN SA IS LE CI MK SV
14. anti-caste: L è = antica stele - risolto da: SV PA MK SN SA FE CI AS ST DN AO IS LE
15. B A dan ticinesi = badanti cinesi - risolto da: AO IS LE DN ST SA CI PA SN FE AS MK SV GO
16. à lì mento BIO? logico! = alimento biologico - risolto da: MK ST FE GO DN CI AS SV PA SA SN AO LE IS
17. costi tu: I resoci e T A = costituire società - risolto da: PA MK AO SV GO FE IS SA CI SN ST DN LE AS
18. franchi singulti, ma TO? = franchising ultimato - risolto da: AS GO LE FE SN DN SV SA AO PA MK ST CI
19. irati lo si era, ma... = amare i solitari - risolto da: GO SN DN ST SA AS AO MK FE CI IS LE
20. re fosco d'alpe d'un color osso = Refosco dal peduncolo rosso - risolto da: SN SA AO FE MK LE CI PA ST AS DN SV

I Solutori

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuron
FE	Fermassimo
AS	Gli Asinelli
ED	Gli Edipiceni
GO	Il Goroviano

IS	Italo Svevo
LE	Leda
MK	Mikiller
SV	Lo Stiviere
PA	Pasticca
SA	Salas
SN	Superniele
ST	SusanaT

Classifica del n. 56

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
19	Mikiller
18	Leda, SusanaT
17	Aromi d'Oli, Cingar, Due Neuron, Salas
16	Italo Svevo, Lo Stiviere
15	Il Goroviano, Pasticca

LE GARE DI SOLUZIONE

Dal prossimo numero, quando inizieranno a essere disponibili le soluzioni di almeno due fascicoli, pubblicheremo in questa sede le classifiche dettagliate di tutte le gare di soluzione previste, una per ciascuna rubrica (oltre a quella complessiva del tradizionale Campionato Solutori). Le classifiche saranno cumulative e permetteranno a tutti i partecipanti di seguire con precisione l'andamento delle varie competizioni.

Il sistema dei premi è stato pensato per valorizzare la partecipazione il più possibile ampia: per ogni rubrica è infatti previsto un premio al vincitore della gara e un premio riservato al miglior solutore che non risulti vincitore in nessuna delle altre competizioni. In questo modo ogni gara offrirà due opportunità di riconoscimento, evitando sovrapposizioni e favorendo una distribuzione più equa dei premi.

Questo meccanismo rende conveniente partecipare anche con poche soluzioni: non è necessario risolvere tutti i giochi o primeggiare in più rubriche per poter aspirare a un premio, ma è sufficiente ottenere un discreto risultato in una singola gara. L'obiettivo è quindi incoraggiare tutti, anche chi ha meno tempo a disposizione, a prendere parte alle gare di soluzione.

Di seguito riportiamo il dettaglio delle singole competizioni previste.

il Chi è

due (talvolta più) crittografie onomastiche ogni settimana

le Necronomastiche

alcune crittografie onomastiche probabilmente ogni settimana

il Memorial Muscletone

una crittografia a frase a metatesi di Selenius ogni settimana

l'Anima in Gioco

una crittografia di Tedina ogni quattro settimane

l'Ars Laconica

una crittografia del Laconico ogni due settimane

all'Antica Mescita di Selenius

una crittografia non difficile ogni quattro (talvolta meno) settimane

l'Autore

una crittografia di autori prefissati a rotazione ogni settimana

Memoria Ludens

una crittografia di autori del recente passato ogni settimana

le Crittolive

una o più crittografie su temi di attualità all'occasione

le Edipocritto

una crittografia dedicata a un enigmista all'occasione

'o Famo Strano

una crittografia com l'esposto non ortodosso all'occasione

le Collaborazioni

una o più crittografie di autori vari ogni settimana

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

