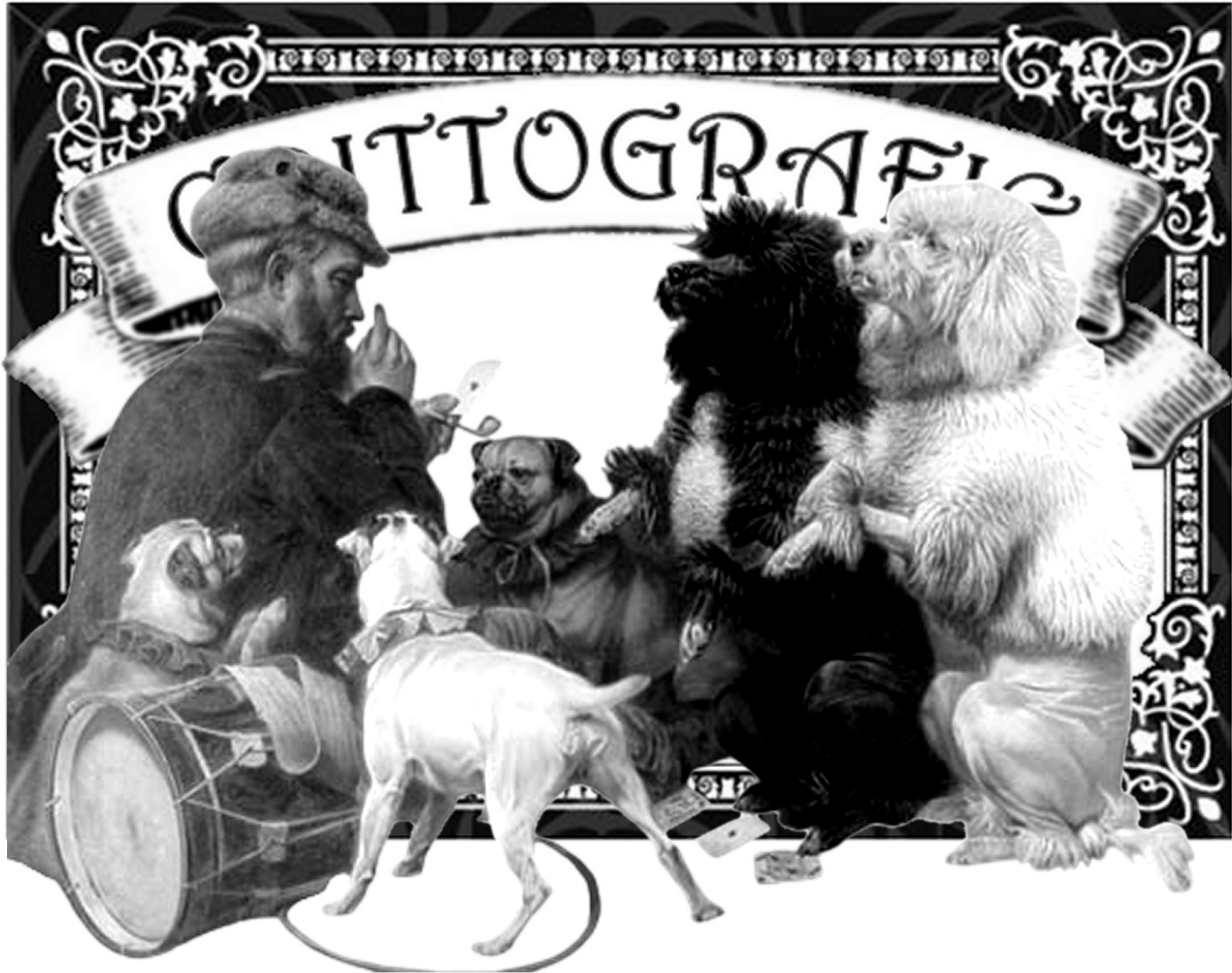




Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 64 - 2 MARZO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 64 - 2 marzo 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

6 marzo: termine invio a frase II tappa

6 marzo: termine invio soluzioni n. 60

9 marzo: pubblicazione numero 65

13 marzo: termine invio soluzioni n. 61

20 marzo: termine invio soluzioni n. 62

27 marzo: termine invio soluzioni n. 63

3 aprile: termine invio soluzioni n. 64

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 sul dipinto «I Cani Fortunati» di Richard Ansdell.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Ele (Emanuele Miola)

Fedele (Federico & Leda)

Federico (Federico Mussano)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

L & L (Leda & Il Laconico)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pippo (Giuseppe Riva)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Ben ritrovati a tutti! Il Campionato procede senza intoppi, e ogni tappa continua a proporre sfide stimolanti. Le gare di soluzione presentano ancora qualche gioco insidioso che mette alla prova prontezza e ingegno dei partecipanti. Nel frattempo abbiamo raccolto e vagliato quasi 200 giochi per il fascicolo dedicato a Sanremo, ormai in dirittura d'arrivo e pronto a sorprendere i lettori con enigmi originali e coinvolgenti.

Il lavoro dietro le quinte è stato intenso, ma il risultato promette di essere degno dell'attesa. Tra nuovi giochi e spunti curiosi, il fascicolo sarà una vera festa per gli appassionati. E ora, basta indugi: è il momento di mettersi all'opera e affrontare tutti i giochi, con calma, concentrazione... e quel pizzico di divertimento che non guasta mai!

1. Crittografia mnemonica 10 3 7

I CLOCHARD

Selenius

IL CHI È



Personaggi

2. Crittografia onomastica 6, 4 1, 1 = 5 7

ESTERNA

Selenius

3. Crittografia a frase onomastica 3 5 5 = 6 7

CON LADRI GENTILUOMINI...

Ele

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 a frase a metatesi onomastica 2 3 1 5 = 5 6

LA E IN NEVIANI

Selenius

5. Crittografia perifrastica a scambio di lettere onomastica 3: 1, 2 3, 1 = 4 6

FI.IPPO NEVIANI

Mezzaluna

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 $6 = 5 = 65$

NAIL STUDIO

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.

SUSANA T



7. Crittografia perifrastica $11258 = 611$

..TRATTI AL LOTTO

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.

L'ANIMA IN GIOCO



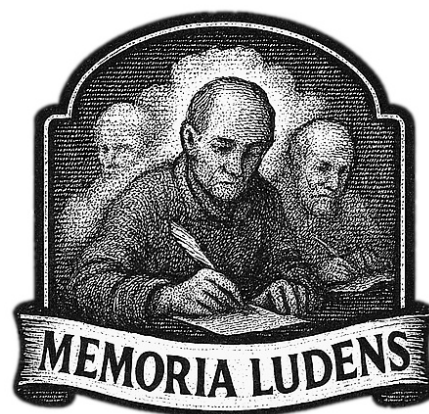
8. Crittografia sinonimica $6: 12, 2? = 56$

DERRANTE

Tedina

L'appuntamento quadrisettimanale è dedicato a uno degli inediti che la nostra carissima amica e fondatrice Tedina ci ha lasciato in dono. È un modo per continuare a incontrarla attraverso il suo ingegno e la sua sensibilità enigmistica, ritrovando nelle sue creazioni la voce irriverente e brillante che ha accompagnato la nostra storia. È collegata la tradizionale gara di soluzione.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia sinonimica $1'11: 634 = 79$

T.NTA

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.

1° CONVIVIO ENIGMISTICO PICENO - APRUTINO

Cupra Marittima (AP) 27 Giugno 2026

Il giorno 27 giugno 2026, presso il Ristorante "PRIMO SOLE" c.da San Michele 1, situato nella ridente località balneare di Cupra Marittima (AP), si svolgerà il 1° CONVIVIO ENIGMISTICO PICENO - APRUTINO.

La manifestazione, promossa dal Gruppo Enigmistico "GLI EDIPICENI" con il patrocinio del Comune di Cupra Marittima e dell'Archeoclub di Cupra Marittima, avrà il seguente svolgimento:

ore 10.00 - 11.30 Arrivo dei partecipanti e registrazione

ore 11.30 - 12.15 gara solutori estemporanea con ricchi premi in palio

ore 12.30 - 13.00 premiazione concorsi da casa

ore 13.00 - PRANZO

La quota di iscrizione è fissata in euro 39,00

Per l'occasione vengono banditi i seguenti concorsi, aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa:

- **CONCORSO** per un **BREVE A SCHEMA**, in 4 versi, con soggetto apparente incentrato sul tema: "LA CONCHIGLIA" in quanto a Cupra Marittima è presente il Museo Malacologico più grande d'Europa.
- **CONCORSO PER UNA FRASE ANAGRAMMATA**, preferibilmente attinente e continuativa, che potrà precedere o seguire l'endecasillabo "CUPRA, DEA DAL FASCINO DIVINO"
- **CONCORSO PER UNA CRITTOGRAFIA** pura o derivata avente come esposto "SOLE" o "COSTA", in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto. Il punto dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la lettera dell'esposto.
- **CONCORSO PER UN REBUS**, classico, a domanda, a domanda e risposta da costruire sulla seguente immagine (che potrà anche essere rovesciata) dell'opera "Ragazzo coi gabbiani" dell'artista Pericle Fazzini, lo "scultore del vento"

L'opera è collocata all'ingresso della pista ciclo-pedonale che collega Grottammare a Cupra Marittima. È usanza, per i viandanti, toccare una "parte" del fanciullo a scopo propiziatorio

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, completi di nome e pseudonimo, dovranno giungere entro il 27 maggio 2026 a: Ezio Ciarrocchi Via Passeggiata Archeologica 8 63064 CUPRA MARITTIMA;

e-mail= eziociarrocchi@alice.it

Le iscrizioni per partecipare al Convivio dovranno essere comunicate via e-mail, entro il 12 giugno 2026 al seguente indirizzo e-mail:

elenarusso2006@libero.it. Con preghiera si segnalare eventuali esigenze alimentari

Per chi desiderasse soggiornare, il Ristorante "Primo Sole" dispone di camere ed è raggiungibile al numero 0735/777939 o 3514200834 WhatsApp.

Cupra Marittima ha una stazione ferroviaria, pertanto chi desiderasse giungere col treno può farlo. Sarà cura degli organizzatori provvedere poi al trasferimento al ristorante.

Per raggiungere la sede del Convivio:

- per chi proviene da Nord: uscita casello autostradale PEDASO, poi proseguire 8 km. Verso sud.
- Per chi proviene da Sud: uscita casello autostradale GROTTAMMARE, poi proseguire verso nord per 5 km.

Gli organizzatori: Aetius, Eler, Evanescente, Il Teramano, Nolanus.



ALL'ANTICA MESCITA



10. Crittografia perifrastica 1 1 4: 4 4 = 4 10

.IGONCIA

Fedele

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.

LE COLLABORAZIONI



Collaborazioni generiche e giochi che hanno partecipato al Campionato ma non ancora pubblicati, per dare spazio a tutti gli autori, a rotazione. Immane la gara di soluzione dedicata.

11. Crittografia perifrastica 5, 1 1 5 = 5 7

HA UN PRECAZZO

Amadeus2

12. Crittografia perifrastica onomastica 3 1 1 5 4 = 7 2 5

SFASC.AR. IL CAO AI CANI**

Pippo & Selenius

'O FAMO STRANO



13. Crittografia sinonimica 2 6 - 1 7 = 4 12

Ps

L & L

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 CRITTOTENNIS



14. Crittografia a frase 7 3! = 6 4

COL SABR

Selenius

Questa sezione è dedicata a crittografie che, in un modo o nell'altro, abbiano come tema il tennis o i tennisti. La pubblicazione avviene con periodicità irregolare, ed è sempre aperta a tutti i collaboratori interessati. Come di consueto, alla rubrica è abbinata la propria 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:

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
15/4	numero 71, Mnemoniche 3 ^a tappa
22/4	numero 72, a Frase 3 ^a tappa
29/4	numero 73, Sinonimiche 3 ^a tappa

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

La seconda equilibratissima tappa delle mnemo, il gioco più facile come meccanismo e allo stesso tempo difficile da interpretare in maniera brillante, vede Il Matuziano, Cardin e Marluk a 8 punti, subito seguiti a 7½ dal plotone con Fermassimo, Pasticca, Noc, Mikiller, Il Valtellinese e Salas, mentre Leda ottiene 7 punti e Ætius e Cunctator 6½. Dopo due tappe guidano Il Valtellinese, Il Matuziano e Marluk a 15½, seguiti da Cardin, Leda, Noc e Mikiller a 14½. Le posizioni di testa restano ancora estremamente compatte, e potrebbero bastare un paio di colpi ben piazzati nelle restanti sei tappe per prendere il largo.

In classifica assoluta Marluk è al comando con 71 punti, Leda sempre a un passo a quota 69½ e Cardin e Il Matuziano a 62 non mollano. Il campionato è ancora lungo, naturalmente, e aperto a qualsiasi sviluppo.

Mnemoniche - 2ª Tappa

15. Crittografia mnemonica 7 10

SALPATA TRA MILLE DUBBI

1° classificato Campionato Autori Crittografie 64/2026

Il Matuziano

16. Crittografia mnemonica 12 3 2 7

CORSIVO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 64/2026

Cardin

17. Crittografia mnemonica 5 2 7

LAZZI

3° classificato Campionato Autori Crittografie 64/2026

Marluk

18. Crittografia mnemonica 6 9

SEVERITÀ DEPLORATA

Fermassimo

19. Crittografia mnemonica onomastica 6 7

CALMA CARRISTI

Pasticca

20. Crittografia mnemonica 8 2 4

PICCHIARE ANCORA IN TESTA

Noc

Classifica Mnemoniche - 2ª Tappa

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

Classifica assoluta - 9 tappe

71	Marluk
69½	Leda
62	Cardin, Il Matuziano
58	Salas
57	Pasticca
52½	Noc
	seguono altri 6 autori

Campionato Mnemo - 2 Tappe

15½	Il Valtellinese, Il Matuziano, Marluk
14½	Cardin, Leda, Noc, Mikiller
13½	Ætius
13	Cunctator
7½	Fermassimo, Pasticca, Salas

Campionato Pure - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano
15	Marluk, Salas
14½	SusanaT
13½	Cardin, Pasticca
8	Noc
7½	Cunctator
7	Mikiller
6½	Ætius, Fermassimo

Campionato Perifrastiche - 2 Tappe

16½	Marluk
16	Leda
15	SusanaT
14½	Noc
14	Cardin, Pasticca
13½	Fermassimo, Salas, Cunctator, Ætius
7½	Mikiller, Il Matuziano

DELLA VALUTAZIONE DELLE CRITTOGRAFIE - LA PRIMA LETTURA - LA CESURA

Proseguiamo la serie dedicata alla valutazione delle crittografie. Dopo aver analizzato l'esposto, ci occupiamo ora della prima lettura, che costituisce l'aspetto chiave del gioco: se l'esposto è la vetrina della critto, la PL ne è il cuore vitale, il passaggio che conduce alla soluzione finale, di cui parleremo nei prossimi articoli. La PL non va naturalmente considerata nelle crittografie mnemoniche.

Le componenti della prima lettura sono quattro, anche se l'ultima comprende diversi aspetti collegati. Iniziamo dalla cesura, che richiede un approfondimento specifico.

La cesura (interruzione) è unanimemente ritenuta una qualità fondamentale: incide visivamente e uditivamente sulla bellezza del gioco e mette subito in luce la bontà della composizione. In concreto, si confrontano soluzione e PL osservando la posizione degli spazi tra le parole.

Qui sotto riportiamo tre esempi concreti.

PAR TITO PRE SO	CORSO DICE RA MICA	PALI ODISI E NA
PARTITO PRESO	CORSO DI CERAMICA	PALIO DI SIENA

Nel caso di PARTITO PRESO, l'unico spazio della soluzione coincide esattamente con uno spazio della PL: si parla quindi di cesura assente. Leggendo la PL e scandendola con attenzione, la corrispondenza con la soluzione risulta evidente. Questa vicinanza contrasta con l'essenza stessa della crittografia, che è "scrittura nascosta": se leggendo par-tito pre-so non si percepisce alcun occultamento, l'effetto è indebolito. La mancanza di cesura è dunque penalizzante.

Nel secondo esempio, solo uno degli spazi coincide: si parla di cesura parziale. La segmentazione della lettura, dice-ramica, non restituisce immediatamente "ceramica" all'orecchio e favorisce quindi il mascheramento.

Nel terzo caso non vi è alcuna corrispondenza tra gli spazi della soluzione e quelli della PL: si ha cesura totale (o completa). Scandendo la PL come pali-òdisi-è-na, l'orecchio non percepisce immediatamente "palio di Siena": si ottiene così il massimo grado di occultamento nella prima lettura.

Va considerato anche un ulteriore elemento: le spezzettature interne alla PL che non coincidono con spazi reali della soluzione (come par-tito e pre-so). Non modificano il tipo di cesura, ma contribuiscono comunque al mascheramento. PARTITO PRESO non è cesurato, ma una PL come par-tito pre-so introduce almeno una frammentazione. Se fosse stata partito preso, il nascondimento sarebbe nullo; se fosse stata par-ti-tò pre-S-ò, l'effetto sarebbe ancora più marcato. Il numero delle spezzettature ha dunque un valore, sebbene secondario rispetto alla cesura vera e propria.

Una nota infine sulla cosiddetta cesura artificiale. Quando una parola della PL è "finta", cioè un semplice aggregato di lettere senza autonomia semantica, ai fini della cesura va considerata come lettere separate.

Esempio (sgradevole, solo dimostrativo): pura con esposto BADO, PL "al BAD, O rata" = Alba Dorata. Lo spazio tra "alba" e "dorata" cade dentro "BAD" e sembrerebbe quindi produrre una cesura totale. Tuttavia "BAD" è un insieme arbitrario di lettere, privo di significato nel gioco: ai fini della cesura la PL va letta come "al B A D, O rata", ottenendo di fatto una cesura assente. Non del tutto, però: "BAD" esiste graficamente, e per questo parliamo di cesura artificiale, che può valere, per così dire, come mezza cesura.

Se lo stesso gioco fosse presentato come sinonimica CATTIV. con PL "al bad O rata", allora la cesura sarebbe effettiva e completa, perché bad è parola reale che entra nel meccanismo del gioco.

Approfittiamo di questo esempio per ricordare che, di norma e a parità di condizioni, una pura è preferibile a una sinonimica, e questa a sua volta a una perifrastica. La ragione è semplice: la pura è, appunto, “pura”, non richiede il ricorso a sinonimi o perifrasi che inevitabilmente introducono un elemento di mediazione e in qualche modo “sporcano” la linearità e la semplicità del meccanismo. Non a caso la nomenclatura le definisce crittografie pure o semplici.

Naturalmente questo vale in linea generale. Esistono casi particolari in cui una sinonimica, o perfino una perifrastica, risulta preferibile sotto il profilo tecnico. Il gioco dell’esempio rientra proprio tra questi: passando dalla pura alla sinonimica si ottiene un sensibile miglioramento della cesura, che da artificiale diventa piena ed effettiva.

Vanno poi considerati anche gli altri parametri del gioco, ma limitandoci alla sola cesura la differenza è evidente: “al bad” è tecnicamente superiore ad “al B A D”.

In conclusione, per valutare la cesura occorre considerare:

- il tipo (totale, parziale, assente, distinguendo quella artificiale);
- il numero di spazi della soluzione che trovano o meno corrispondenza nella PL;
- la quantità di spezzettature interne alla PL.

Si tratta, in sostanza, di dati numerici. La cesura può essere valutata con criteri oggettivi, senza ricorrere a giudizi soggettivi, “a occhio” o dettati dal gusto personale. È solo una delle componenti della prima lettura, ma proprio perché misurabile può essere analizzata con rigore e imparzialità.

Chiudiamo con alcuni esempi di crittografie del passato, scelte a caso, con il “voto di cesura” attribuito secondo il nostro criterio:

10+	l'ami se riadattivi l'I = la miseria d'atti vili
9½	cita R, è didattica = citaredi d'Attica
9	do loro sei stanze = dolorose istanze
8	sono rischi: affidati però D I O = sonori schiaffi dati per odio
7	chi ama t'evoca lì per sé = chiamate vocali perse
6	da nari I N cassati = danari incassati
5	strip?! schizzata! = strip schizzata
4	Q U interni di C I N E? sì = quinterni di cinesi
3	articolo di qua, L ita = articolo di qualità
2	dì S C, or si tramuti: è S or d'I = discorsi tra muti e sordi
1	lo rigano, lamenta danno a Roma = l'origano, la menta danno aroma

Sono voti assolutamente ragionevoli, imparziali e ottenuti senza alcuno sforzo interpretativo. Ma il voto della cesura, da solo, non basta per valutare la prima lettura di una critto: nei prossimi numeri approfondiremo equipollenze, novità delle chiavi e aspetti tecnici (correttezza, precisione, scorrevolezza, terminologia e chiarezza).

È insieme con tutte queste componenti che la cesura si integra nella valutazione complessiva della PL. Gli aspetti sono numerosi perché, se si vuole essere scientifici, occorre considerare molte variabili.

Questo è il lavoro che svolgiamo: applicare, ove possibile, criteri misurabili, oggettivi, trasparenti. Se la cesura può essere valutata con formule numeriche, nessuno potrà dire “non è stata considerata la mia ottima cesura”, né a un giudice potrà sfuggire una cesura debole distratto da altri elementi. Conoscere i criteri può aiutare anche gli autori a costruire giochi sempre più solidi e consapevoli — e, naturalmente, a ottenere valutazioni migliori qui a “Crittografie”!

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 59

1. A vera micia, ma Bi lì! (A è una vera micia perché va al LARDO) = aver amici amabili - risolto da: SN AS ST DY FE DN CI
2. è lì OPE c/o RA = Elio Pecora - risolto da: CI MK FE SV AO AS DN ST SN PA SA DY
3. è U? genio: monta l'E! = Eugenio Montale - risolto da: FE SA SV AS ST MK SN DY CI IS AO DN
4. giù l'I: A, no? spazza l'I! = Giuliano Spazzali - risolto da: FE AS AO CI SN SV MK SA DN ST
5. va lentino: G A ravani = Valentino Garavani - risolto da: DY PA SA DN CI IS AO SV ST MK SN AS FE
6. D è? sì! RE è, di S: v'è zia = Désirée di Svezia - risolto da: DN DY MK PA CI SN SA AO IS AS FE ST SV
7. scoppia posata = coppia sposata - risolto da: SA SV SN IS PA DN CI ST FE MK AO AS
8. se L, F I esconci = selfie sconci - risolto da: nessuno - varianti accettate: selfie strani (AS FE)
9. prese pedoni c'è = preseppe d'onice - risolto da: CI IS SV MK ST AO SN AS DN SA FE
10. fa L, sì: dà Uto re = falsi d'autore - risolto da: FE MK ST SA DN AS DY AO IS SV SN PA CI
11. al faro Meo = Alfa Romeo - risolto da: AO AS PA SV SA CI DN MK FE SN IS
12. lì Monica presi = limoni capresi - risolto da: ST AS SV FE DY AO PA MK DN SN CI SA IS
13. chi ama te? noi osè! = chiamate noiose - risolto da: ST AO IS PA DN MK FE CI AS SV DY SN SA
14. è sporco? dici? = espor codici - risolto da: FE DY SA DN AS MK CI PA ST SV SN
15. Tesifon data = tesi fondata - risolto da: DN ST FE SN PA CI SV SA AS
16. d'aspo è l'uso = DASPO eluso - risolto da: DN AS CI ST AO SN DY IS SV PA SA MK FE
17. piatto N, O strano = Piatto nostrano - risolto da: DN ST SN AS CI FE DY
18. porto MI lì, tare = porto militare - risolto da: nessuno - varianti acc.: ferma militare (MK) posta militare (CI, AO, SN) messa militare (SA)
19. c/o L, L a ridosso = collari d'osso - risolto da: AS FE CI DN SN SA
20. per l'eros adorate = perle rosa dorate - risolto da: CI DN SN FE SA PA SV AS MK

I Solutori

AM	Amadeus2
AO	Aromi d'Oli
CI	Cingar
DN	Due Neuroni
DY	Dyne
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. 59

19	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar
18	Due Neuroni
17	Salas
15	Lo Stiviere, Mikiller, SusanaT
13	Aromi d'Oli
12	Pasticca
11	Dyne
10	Italo Svevo

Classifica complessiva (80 giochi)

76	Fermassimo
75	Gli Asinelli, Superniele
73	Cingar
70	Due Neuroni
65	Mikiller
64	Salas
60	Lo Stiviere
54	Pasticca
51	Aromi d'Oli
seguono altri 5 solutori	

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 24 giochi

23	Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
22	Cingar, Due Neuron
19	Mikiller, Salas
18	Lo Stiviere
	seguono altri 7 solutori

le Necronomastiche - 13 giochi

★	Lo Stiviere, Superniele, Salas,
	Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar,
	Mikiller, Aromi d'Oli
12	Due Neuron
	seguono altri 6 solutori

il Chi è - 9 giochi

★	Superniele, Cingar, Mikiller,
	Fermassimo, Due Neuron, Gli Asinelli
8	lo Stiviere, Salas, Aromi d'Oli
7	Pasticca
	seguono altri 5 solutori

le Collaborazioni - 7 giochi

★	Fermassimo, Cingar, Gli Asinelli
6	Superniele, Salas, Due Neuron
5	Lo Stiviere, Pasticca, Mikiller
2	Leda, Aromi d'Oli
1	Italo Svevo, Il Goroviano, SusanaT

l'Editoriale - 4 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele,
3	Mikiller, Lo Stiviere, Cingar,
	Due Neuron
2	Leda, Aromi d'Oli,
	Il Goroviano, Italo Svevo, Pasticca, Salas
1	SusanaT, Dyne

il Memorial Muscletone - 4 giochi

3	Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Salas,
	Lo Stiviere, Due Neuron, Mikiller, Pasticca,
	Fermassimo
	seguono altri 4 solutori

l'Autore - 4 giochi

★	Salas, Due Neuron, Gli Asinelli, Superniele,
	Fermassimo
3	Italo Svevo, Aromi d'Oli, Mikiller,
	Lo Stiviere, Cingar
	seguono altri 4 solutori

Memoria Ludens - 4 giochi

★	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar,
	Due Neuron
3	Italo Svevo, Mikiller, Aromi d'Oli, Pasticca,
	Lo Stiviere
	seguono altri 5 solutori

Cunctator Obscurus - 2 giochi

★	Cingar, Leda, Il Goroviano
	seguono altri 9 solutori

l'Ars Laconica - 2 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 7 solutori

'o Famo Strano - 2 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Cingar,
	Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 8 solutori

le Crittolive - 2 giochi

★	Cingar, Salas, Aromi d'Oli, Superniele
	seguono altri 7 solutori



14° Simposio Enigmistico Toscano Monteriggioni (Siena), 28 marzo 2026



Il giorno **Sabato 28 marzo 2026**, presso l'Azienda Agricola "Il Ciliegio" di Monteriggioni (Siena) (Via Uopini, 94 – tel. 0577/309055 – sito web www.agriturismoilciliegio.com), si svolgerà un lieto incontro di enigmisti all'insegna del buonumore e dei sani piaceri della tavola.

La manifestazione, promossa in collaborazione con l'Associazione Culturale "Circolo dei Lenti" di Siena, avrà il seguente svolgimento:

ore 10.00-11.00 arrivo dei partecipanti
ore 11.00-11.45 gara solutori
ore 12.00-12.30 premiazione concorsi
ore 12.30 aperitivo
ore 13.00 pranzo e cotillons

La quota d'iscrizione è fissata in euro 39.

Per l'occasione vengono banditi, in ricordo del celebre inventore toscano **Antonio Meucci** (Firenze 1808-New York 1889) i seguenti concorsi (aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa):

- Concorso per un breve a schema, in 4 o 6 versi, ispirato, nel senso apparente, al seguente tema: "Il telefono: dai primi prototipi agli attuali smartphone e oltre".
- Concorso per una frase anagrammata che prosegua il verso della canzone "Avrai" di Claudio Baglioni: "Avrai un telefono vicino che vuol dire già aspettare"
- Concorso per una crittografia pura o derivata con esposto CHIAMATA o LINEA in cui si può sostituire al massimo una lettera con un punto (che dovrà comunque essere sostituito ricostruendo la parola dell'esposto)
- Concorso per un rebus basato su foto, vignette, scene di film nelle quali compaia ben chiara l'immagine di un telefono di qualsiasi tipo, di persone che stanno telefonando e simili. I partecipanti dovranno allegare l'illustrazione prescelta, che potrà essere anche rovesciata.

Tutti i lavori inviati, premiati o meno, resteranno nella piena disponibilità degli autori.

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, debitamente firmati, dovranno giungere **entro l'8 marzo 2026** a:

Riccardo Benucci (Pasticca) – Via San Martino, 10 - 53100 SIENA -

e-mail pastello31@hotmail.com o benucciriccardo@gmail.com.

Allo stesso dovranno essere comunicate via mail le iscrizioni, **entro il 20 marzo 2026**. Chi abbia particolari esigenze alimentari è pregato di specificarle. Per ulteriori informazioni: cell. 338 7083342 (*Pasticca*).

L'Azienda Agricola Il Ciliegio non dispone di camere. Per chi volesse giungere in anticipo o prolungare il soggiorno, consigliamo alcuni già sperimentati hotel della zona cui gli enigmisti potranno rivolgersi direttamente per le prenotazioni. A Monteriggioni: Hotel Il Piccolo Castello**** (tel. 0577/307300), Hotel Anna*** (tel. 0577/51371); A Siena: Hotel Piccolo Chianti*** (0577/51138), Hotel Italia*** (0577/44248), Hotel Minerva*** (0577/284474), B&B Il Moro (0577/893090).

Per coloro che giungeranno nella giornata di venerdì è prevista, come gli scorsi anni, l'organizzazione di una cena, che avrà luogo nel centro storico di Siena in locale caratteristico.

Gli organizzatori:

Fama, Linda, Pasticca, Fresita, Tucano e Puntina e il "Circolo dei Lenti" di Siena

Per raggiungere l'Azienda Agricola "Il Ciliegio":

Da tutte le provenienze (uscita **Firenze Impruneta** della A1): superstrada a 4 corsie **Firenze-Siena**, raccordo autostradale **Firenze Siena RA6**, uscita **BADESSE**.

Per chi proviene da Firenze: dopo il sottopassaggio, allo STOP girare a sinistra su Strada di Basciano. Al successivo STOP (1100 metri), girare ancora a sinistra su Via della Resistenza. Alla prima rotonda, prendere la prima uscita verso Siena, alla seconda rotonda prendere la seconda uscita verso Siena – Uopini. Dopo 500 m, sulla sinistra c'è l'entrata dell'agriturismo. Per chi proviene da Siena: uscita **BADESSE**, alla rotonda prendere la seconda uscita (a sinistra) su Via della Resistenza, e proseguire fino alle due rotonde successive (vedi sopra).

