



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 67 - 16 MARZO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 67 - 16 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

20 marzo: termine invio sillogistiche II tappa

20 marzo: termine invio soluzioni n. 62

23 marzo: pubblicazione numero 68

27 marzo: termine invio soluzioni n. 63

3 aprile: termine invio soluzioni n. 64

10 aprile: termine invio soluzioni n. 65

17 aprile: termine invio soluzioni n. 67

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'opera di Fernando Arrabal che ritrae i primi campioni del mondo di scacchi.

I COLLABORATORI

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froldi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tiberino (Franco Diotallevi)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Salve a tutti!

La rivista prosegue senza intoppi e, per arricchire ulteriormente i contenuti, abbiamo introdotto una nuova rubrica dedicata a un tema molto seguito. Invitiamo sempre gli autori a proporre contributi che rientrino nelle varie rubriche, così da avere maggiori possibilità di pubblicazione e, allo stesso tempo, garantire una buona rotazione tra tutti i partecipanti.

Il Campionato è ormai quasi alla conclusione della seconda tappa, e le gare di soluzione continuano a riservare qualche sorpresa, grazie alla presenza in ogni numero di un paio di ossi duri. Questi momenti rendono ogni numero stimolante e mantengono alta l'attenzione dei nostri lettori.

Buona lettura, buon divertimento e come sempre... lasciatevi coinvolgere dalle sfide proposte!

1. Crittografia perifrastica 2 1 1 1: 3 = 1'3 4

DÀ SOTTILISSIME MANATE

Selenius

IL CHI È



Calcio

2. Crittografia perifrastica onomastica 1 1 1'2: 5 = 5 5

È A.EG.ATO

Salas

3. Crittografia perifrastica onomastica 3 1, 4 3, 1 = 6 6

... TI ASTIENI DAL PIPPARE

Selenius

4. Crittografia perifrastica onomastica 2 8: 2 2 = 5 9

IL ..LLATORE NATURALISTA

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



5. Crittografia perifrastica onomastica 3, 2? 8 = 5 8

...CO SENESE

Selenius

6. Crittografia perifrastica a scambio di consonanti onomastica 4? 2 - 3! - 7 = 6 10

DE LU.. SCRITTORE

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 una crittografia che ricorda il nome del personaggio, nel bene e nel male, senza giudizi di merito.

La rubrica non ha cadenza fissa: nasce quando l'occasione lo richiede, perché dipende... dal destino.

Per questo, è importante cogliere l'attimo: chi desidera proporre un gioco deve farlo con prontezza. Del resto... si muore una volta sola!

IL MEMORIAL MUSCLETONE



7. Crittografia a frase a metatesi 1 7 = 4 2 2

UNITE

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.

ÆTIUS IN FABULA



8. Crittografia sinonimica 1'1 2 2 - 1 1 - 7 = 8 3 4

SCIRPERÀ

Ætius

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

La puntata è dedicata a uno dei nostri più assidui collaboratori storici, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

LE CINECRITTO



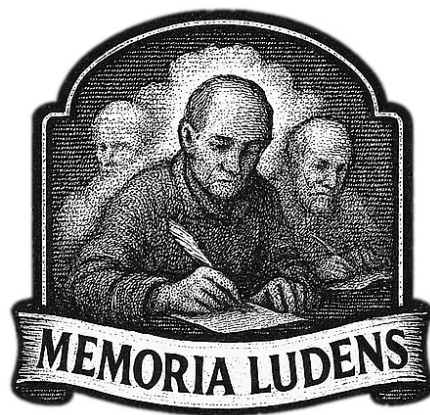
9. Crittografia perifrastica a metatesi 8: 1 1 = «5 5»

IN TE.TA A VILLA

Lo Stiviere

Sezione dedicata al mondo del cinema, che raccoglie crittografie proposte da qualsiasi collaboratore, la cui soluzione consiste nel titolo di un film oppure nel nome di un attore, un'attrice o un regista. Naturalmente la gara di soluzione è sempre in agguato, pronta a mettere alla prova intuito, memoria cinematografica e spirito competitivo dei solutori.

MEMORIA LUDENS



10. Crittografia sinonimica 6 1: 7 = 6 1 7

DEVAIO

Tiberino

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 contribuiti che continuano a offrire spunti di interesse.

Anche per questa sezione è prevista la consueta gara di soluzione.



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).

LE EDIPOCRITTO



11. Crittografia onomastica 2 4: 5 = 6 5

NEGRONI

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.

LE COLLABORAZIONI



12. Crittografia sillogistica 2 1 8 = 5 6

PESISTE

Cardin

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.

LE CRITTOTENNIS



13. Crittografia 1 6? 2: 2 = 3 8

AVO

Papul

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.

LE CRITTOLIVE



14. Crittografia 1 1 6: 1 4 = 4 9

ARTE

Lo Stanco

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. Immane la gara di soluzione collegata.

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:

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
6/5	numero 74, Sillogistiche 3 ^a tappa
13/5	numero 75, Perifrastiche 4 ^a tappa

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

La seconda tappa delle sino registra un esito molto compatto in vetta: Noc e Il Matuziano chiudono a 8 punti, seguiti da Marluk e Leda a 7½. Subito dietro, a 7, troviamo Cunctator, SusanaT, Pasticca, Salas e Fermassimo, con Cardin e Ætius a 6½. Una prova equilibrata che conferma il buon livello medio dei partecipanti.

Dopo due tappe guida Noc con 16 punti, seguito da Fermassimo a 15½ e dal terzetto Il Matuziano–Marluk–Leda a 15. Classifica ancora corta e totalmente aperta a qualsiasi sviluppo nelle prossime sei tappe.

Nella graduatoria assoluta Marluk mantiene la leadership con 86½ punti, tallonato da Leda a 85½ e dal Matuziano a 78. Seguono Cardin a 75, Salas a 72 e Pasticca a 71. Il campionato resta lungo e in continua evoluzione.

Sinonimiche - 2ª Tappa

15. Crittografia sinonimica 2: 7? 3 2! = 4 2 8

.URO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 67/2026

Noc

16. Crittografia sinonimica 1? 1 4? 1? 4? 1 1! = 4 9

I.CE.DIO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 67/2026

Il Matuziano

17. Crittografia sinonimica 2 6 3: 1 1 = 6 7

PALPERINA

3° classificato Campionato Autori Crittografie 67/2026

Marluk

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

C.LIGI.OSE

Leda

19. Crittografia sinonimica 1 9 = 3 7

SARCHIATI

Cunctator

20. Crittografia sinonimica 4'1 3 4 4 = 8 2 6

M.RINI

SusanaT

Classifica Sinonimiche - 2ª Tappa

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

Classifica assoluta - 11 tappe

86½	Marluk
85½	Leda
78	Il Matuziano
75	Cardin
72	Salas
71	Pasticca
	seguono altri 8 autori

Campionato Sinonimiche - 2 Tappe

16	Noc
15½	Fermassimo
15	Il Matuziano, Marluk, Leda
14½	SusanaT
14	Salas, Pasticca
13½	Ætius
	seguono altri 4 autori

Campionato a Frase - 2 Tappe

16	Leda, Il Matuziano, Marluk
15½	Il Valtellinese, Mikiller, Ætius
15	Fermassimo
14½	Salas, Noc
14	Pasticca
	seguono altri 3 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
	seguono altri 5 autori

Campionato Perifrastiche - 2 Tappe

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

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.



DELLA VALUTAZIONE DELLE CRITTOGRAFIE – LA FRASE RISOLUTIVA

Dopo esposto e prima lettura, in questa puntata vedremo come valutiamo la frase risolutiva delle crittografie. Si tratta di un aspetto molto importante del gioco, perché è ciò che il solutore ottiene dopo i suoi sforzi di analisi e di ricerca; per questo, come ricordiamo sempre, non deve aver lavorato per arrivare a una frase scadente. Abbiamo già visto quali sono le tipologie di frasi risolutive valide, in particolare negli articoli del numero 0 e del numero 62. La validità è un prerequisito: una crittografia può essere bellissima sotto tutti gli altri aspetti, ma una soluzione come per esempio "il cannone spara" ne impedisce a monte la presa in considerazione. Vediamo ora quale voto attribuiamo alla frase in base ai quattro criteri che riteniamo importanti.

• Idiomaticità

Che cosa intendiamo per frase idiomatica, o frase fatta come viene anche definita, nell'ambito delle frasi da crittografia? Come abbiamo descritto nell'articolo "Della frase idiomatica e l'IA" del numero 57, abbiamo "spiegato" a un'intelligenza artificiale che con idiomaticità intendiamo correttezza, plausibilità, ricorrenza, attualità, precisione, terminologia, chiarezza, diffusione e abbinamento dei termini della frase; e in sostanza è proprio così. In altre parole, la frase è tanto più idiomatica quanto più suona naturale, è utilizzata e se ne percepisce immediatamente il significato anche senza doverci pensare sopra mezzo secondo. In quell'articolo si parlava di come l'IA sia già in grado oggi di fornire una valutazione approssimativa di questo aspetto, ma non è ancora buona. Sicuramente tra pochi anni potrà pienamente sostituire l'uomo in questa attività valutativa; oggi però è decisamente preferibile una valutazione umana, ed è naturalmente quella che noi utilizziamo, attribuendo un voto in base ai criteri appena visti. Un esempio con lo stesso soggetto, un'automobile: le seguenti quattro frasi banali sono in ordine di idiomaticità: automobile veloce, automobile rotta, automobile rubata, automobile con poca benzina, automobile verde chiaro. È evidente che, frase dopo frase, pur restando valide, c'è un calo di diffusione e di naturalezza: diminuisce cioè la sensazione di trovarsi di fronte a espressioni cristallizzate e spontanee. E quindi, inevitabilmente, anche un calo del voto.

• Bellezza

Per questo aspetto non c'è bisogno di particolari spiegazioni: si tratta di un voto assolutamente arbitrario e dipende completamente dal gusto del giudice. Oggi non esistono sistemi affidabili per giudicare l'aspetto estetico di una frase (o meglio, alcuni tentativi esistono, ma sono ancora agli albori). Sono quindi i giudici che devono cercare di essere obiettivi e imparziali, tentando di mantenere criteri di valutazione il più possibile omogenei - e proprio per questo sarebbe opportuno che il pool dei giudici restasse il più possibile stabile nel tempo. Questo vale per le crittografie come, del resto, per molte altre arti. È comunque vero che un giudizio di bellezza è spesso abbastanza condivisibile. Ordino per esempio queste frasi relative a un abbigliamento femminile in base alla bellezza che penso abbiano: elegante signora, signora ben vestita, donna in abito da sera, donna vestita, tipa coll'abito. Penso sia difficile non condividere, almeno in larga misura, quest'ordine...

• Specializzazione

La frase dev'essere il più universale possibile e non limitata a una cerchia più o meno ristretta di addetti ai lavori in un particolare ambito. Scintigrafia sovraesposta (frase mai occorsa), eparchia di Laodicea (mio gioco), integrazione di una funzione del seno (gioco di Enrico) sono frasi risolutive piuttosto specialistiche, e quindi meno adatte al pubblico generale. Ciò non toglie bellezza al gioco; tuttavia il lettore o il solutore che vi si imbattono avranno più difficoltà ad apprezzarlo, dovendo prima chiedersi: che cosa vuol dire? Ecco quindi che a mare azzurro daremo 10, alla scintigrafia 3 o 4, all'eparchia magari 1.

• Novità

E questo è un aspetto molto importante. Se una frase è già stata crittografata, il voto è basso, sempre che la critto venga accettata. Se è una frase mezza trita, come per esempio "pesce xxx", avrà comunque un voto modesto.

Il nostro criterio è di dare 10 quando compare un termine assolutamente nuovo in crittografia, come per esempio (a oggi!) rododendro, e voti via via più bassi man mano che gli aspetti di novità della frase si riducono. Questo voto è abbastanza scientifico: individuare le parti nuove di una frase nel repertorio beonico è solo questione di ricerca.

• Conclusioni

La media pesata di questi quattro voti — l'idiomaticità pesa di più, seguono bellezza e novità e chiude la specializzazione — porta al voto finale per la frase risolutiva.

Questo voto, insieme con i due già visti e con quelli fondamentali sul gioco in sé, contribuisce a formare il voto finale, come vedremo nell'ultima puntata di questa serie.

Selenius

LE SOLUZIONI DEL N. 61

1. finire su tutti i giornali - risolto da: ci am sn
2. giovan N I M a lago = Giovanni Malagò - risolto da: sv ci as sn dy sa am fe
3. è STE: ban O c/o N = Esteban Ocon - risolto da: ci dy sa as sv st am dn sn fe
4. àn gelo, FO letto = Angelo Foletto - risolto da: is mk sn st fe am sa pa as sv dy ci dn
5. ma rià RI tapar? sì! = Maria Rita Parsi - risolto da: sn mk as sv am pa sa st dn fe ci dy
6. tappo Rosalino = apporto salino - risolto da: as st am mk sn ci dn fe sv
7. tempio S curi = tempi oscuri - risolto da: ci mk st fe as dn sa am sn sv
8. s' à là cimenti = salaci menti - risolto da: sa ci fe sv am sn as dy st mk dn
9. terrà/s' à N: TA = terra santa - risolto da: ci mk - varianti accettate: porta santa (pa sa st dy am sn is) messa santa (fe as dn sv)
10. genera leva N? N acci! = generale Vannacci - risolto da: mk as fe sv st is dy dn ci sn sa am
11. a Marco N sigli = amar consigli - risolto da: as - varianti accettate: amar conviene (am) amar contenta (dy) amar consorti (fe ci) amar contenti (mk sn sv)
12. forse, S sopra tetto = far sesso protetto - risolto da: sn as am fe
13. B eraso R? sì! = ber a sorsi - risolto da: mk sn dn am ci dy as sv sa st fe
14. B U spie, no? = bus pieno (B e U sono spie perché fanno BIECHE DENUNCE) - risolto da: st mk pa dy am sn sa ci dn fe as sv
15. Gi O goditori = giogo di tori (Gi O sono goditori perché si danno ai BAGORDI) - risolto da: mk dn sn am as ci fe sa
16. R è golena: va lì = regole navali (R è la golena perché sta tra ARGINE e RIVA) - risolto da: as am sn pa dy mk dn sv ci sa fe
17. per l'inedia c'è RO = perline di acero (RO c'è in caso di inedia perché dà RISTORO) - risolto da: fe is as dy sn mk ci am sa st dn sv
18. MA di dominatore = madido minatore (MA appartiene a un dominatore perché costui fa il bello e il cattivo tempo) - risolto da: am ci
19. sol.: fatidica L? ciò! = solfati di calcio (L è fatidica perché fa PROFEZIE SUL FUTURO) - risolto da: dn fe sa am sv is sn st as dy ci
20. cali C e di pignoletto = calice di Pignoletto - risolto da: am dy ci as sn mk st sv dn fe sa

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
sv	Lo Stiviere
mk	Mikiller
pa	Pasticca
sa	Salas
sn	Superniele
st	SusanaT

Classifica del n. 61

★	Amadeus2
19	Cingar, Superniele
18	Gli Asinelli, Fermassimo
16	Lo Stiviere
15	Salas, Due Neuroni
14	Dyne, Mikiller
13	SusanaT
5	Italo Svevo, Pasticca

Classifica complessiva (120 giochi)

114	Fermassimo
113	Superniele
112	Cingar
111	Gli Asinelli
100	Due Neuroni
94	Salas
89	Lo Stiviere
88	Mikiller
66	Pasticca
	seguono altri 7 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 36 giochi

34	Fermassimo, Gli Asinelli, Cingar
33	Superniele
32	Due Neuron
	seguono altri 11 solutori

le Necronomastiche - 17 giochi

★	Lo Stiviere, Superniele, Salas, Cingar,
	Gli Asinelli, Fermassimo, Mikiller
16	Due Neuron
	seguono altri 8 solutori

il Chi è - 13 giochi

★	Superniele, Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
12	Lo Stiviere, Salas, Due Neuron
	seguono altri 9 solutori

le Collaborazioni - 11 giochi

★	Fermassimo, Cingar
10	Gli Asinelli, Superniele
9	Salas, Due Neuron
	seguono altri 10 solutori

l'Editoriale - 6 giochi

★	Superniele
5	Fermassimo, Gli Asinelli, Cingar
	seguono altri 12 solutori

il Memorial Muscletone - 6 giochi

5	Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Lo Stiviere,
	Due Neuron, Fermassimo
4	SusanaT, Mikiller
	seuono altri 7 solutori

l'Autore - 6 giochi

★	Salas, Due Neuron, Superniele, Fermassimo
5	Gli Asinelli, Cingar, Mikiller
4	Italo Svevo, Lo Stiviere
	seguono altri 7 solutori

Memoria Ludens - 6 giochi

★	Superniele, Gli Asinelli, Fermassimo, Cingar,
	Due Neuron
5	Mikiller, Lo Stiviere
	seguono altri 9 solutori

le Crittolive - 3 giochi

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

Cunctator Obscurus - 3 giochi

★	Cingar
2	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda, Superniele,
	Il Goroviano
	seguono altri 10 solutori

l'Ars Laconica - 3 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 10 solutori

o Famo Strano - 3 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 11 solutori

le Edipocritto - 3 giochi

★	Cingar, Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 11 solutori

all'Antica Mescita - 2 giochi

★	Salas, Fermassimo, Cingar, Mikiller,
	Due Neuron, Superniele
	seguono altri 8 solutori

l'Anima in Gioco - 2 giochi

★	Gli Asinelli, Superniele, Fermassimo
	seguono altri 7 solutori



LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale

46° Convegno Rebus A.R.I.

Terni 17-20 settembre 2026

Secondo comunicato

Il LXXVI Congresso Enigmistico Nazionale e 46° Convegno Rebus A.R.I. si terranno a Terni dal 17 al 20 settembre 2026.

Sede principale dei lavori sarà l'Hotel Michelangelo Palace & Spa, sito a Terni in via della Stazione n. 63.

DISPONIBILITÀ CAMERE E TARIFFE (comprehensive di prima colazione)

- camera doppia uso singola: € 75,00 a notte;
- camera doppia/matrimoniale: € 100,00 a notte;
- camera doppia con letto aggiunto/tripla: € 120,00 a notte;
- **tassa di soggiorno:** € 4,00 a persona a notte (solo per le prime due notti).

PASTI

- cena di giovedì € 35,00 a persona;
- cena di venerdì € 35,00 a persona;
- cena sociale di sabato € 45,00 a persona – **gratuita per i soci A.R.I.***
- pranzo o buffet di chiusura € 35,00 a persona.

**che siano iscritti all'Associazione entro il 30 aprile 2026.*

PRENOTAZIONI

Per prenotare le camere, occorre compilare la scheda di prenotazione che può essere scaricata dalla pagina Facebook Congresso Enigmistico Nazionale 2026 oppure richiesta all'albergo e spedita agli indirizzi mail: info@michelangelohotelumbria.it e congressoenigmistico2026@gmail.com.

Le prenotazioni dovranno essere effettuate **entro e non oltre il 31/08/2026 e comunque fino ad esaurimento delle disponibilità**. Alla data del 31/08/2026, tutte le camere non confermate rientreranno nella disponibilità dell'hotel.

L'invio della scheda non costituisce conferma di prenotazione. **La prenotazione sarà considerata valida solo dopo la ricezione della conferma scritta da parte dell'hotel, che fornirà un numero di prenotazione che dovrà essere specificato nella causale del bonifico di acconto.** L'acconto da versare è pari al 50% dell'importo totale della prenotazione (pernottamenti e pasti). Il saldo dovrà essere corrisposto per intero il giorno dell'arrivo in hotel, insieme al pagamento della tassa di soggiorno.

IBAN per pagamenti: IT38 G062 2014 4070 0000 1000 052 – c.c. intestato a: Immobiliare Beta srl.

CANCELLAZIONI

Per cancellazioni effettuate entro 30 giorni dalla data dell'arrivo, l'hotel provvederà alla restituzione dell'acconto versato. Per cancellazioni effettuate da 30 a 8 giorni prima dell'arrivo, verrà applicata una penale pari all'acconto versato. Per cancellazioni totali o parziali effettuate da 7 giorni a 0 giorni prima dell'arrivo, verrà applicata una penale pari al 100% della somma dovuta.

L'hotel dispone di un parcheggio gratuito e non custodito, sia interno che esterno, e di due colonnine di ricarica auto elettrica. **Accesso SPA:** Tariffa agevolata di € 20,00 a persona per 4 ore. Apertura 10:00 - 21:00. La prenotazione deve essere effettuata presso la reception. Max 12 persone alla volta.

Si precisa che l'Hotel Michelangelo Palace & Spa non accetta animali, neanche di piccola taglia.

Di seguito indichiamo alberghi alternativi non convenzionati, situati nelle vicinanze della sede del Congresso:

Hotel de Paris *** <https://www.hoteldeparis.it>, Hotel Valentino **** <https://www.hotelvalentinoterni.com/>

Chi non pernoverà al Michelangelo potrà comunque usufruire dei pasti presso l'hotel, inviando l'apposita scheda, compilata nei punti che interessano, agli indirizzi e-mail dell'albergo e del Comitato organizzatore, entro e non oltre il 31 agosto. Tali pasti avranno le tariffe sopra indicate.

Il Comitato organizzatore

Azimut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali

