



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 75 - 11 MAGGIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 75 - 11 maggio 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

15 maggio: termine invio pure IV tappa

15 maggio: termine invio soluzioni n. 71

18 maggio: pubblicazione numero 76

22 maggio: termine invio soluzioni n. 72

29 maggio: termine invio soluzioni n. 73

5 giugno: termine invio soluzioni n. 74

12 giugno: termine invio soluzioni n. 75

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 una scena del film 'La Terra Trema' di Luchino Visconti.

I COLLABORATORI

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Nebille (Luana e Achille Zanaboni)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Pavel (Marco Zanovello)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Cari edipi, vi presentiamo un numero più snello del solito, come numero di pagine, mentre lavoriamo alla ristrutturazione dei bandi (a tal proposito, inviatecene!) e pianifichiamo la ripresa dei nostri approfondimenti tecnici.

Siamo già nel vivo della quarta tappa del Campionato Autori: sembrava ieri che fossimo alle prese con l'organizzazione della sfida e invece il tempo sta volando.

Anche sul fronte delle soluzioni le notizie sono buone: i nostri supersolutori continuano a macinare risultati, superando con ingegno gli ossi duri piazzati sul percorso, pur con qualche sporadico inciampo che rende il gioco ancora più vivo. Per non farvi perdere l'allenamento, anche in questa uscita abbiamo inserito due o tre critto particolarmente stimolanti: forza, mettetevi alla prova!

Vi anticipiamo infine che i motori per lo Speciale Estate sono già caldi; rinnoviamo dunque l'invito a ogni singolo lettore a proporre una crittografia, anche una soltanto: l'obiettivo è coinvolgere il maggior numero di autori possibile per rendere la nostra antologia estiva davvero corale.

E ora, bando alle ciance: sotto con le soluzioni!

1. Crittografia 1 9, 2 = 5 7

.I

Selenius

IL CHI È



Cantanti

2. Crittografia perifrastica con esposto francese correlativa onomastica 1'1 2 1, 4 2/2 2: 1, 2 2, 4 = 7 6; 3 8

A. ..UR D'AVA..

Selenius

3. Crittografia perifrastica onomastica 1 3: 1, 1 1 5 3 = 7 8

PRIMO SUCCESSO DI .EA.IANI

Il Matuziano

La rubrica settimanale è aperta alla partecipazione di tutti i collaboratori e comprende una o più crittografie onomastiche dedicate a personaggi noti accomunati da qualche caratteristica. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento; salvo specifiche indicazioni o necessità, tutti i giochi onomastici verranno pubblicati in questa sezione. Alla rubrica è collegata la propria gara di soluzione.

LE NECRONOMASTICHE



4. Crittografia onomastica 1 4, 3? 7 1, 2! = 8 10

ETO

Selenius

5. Crittografia sinonimica a scambio di vocali onomastica 6 1 1, 1'1 1: 5 = 8 8

RAI..E.

Selenius

6. Crittografia perifrastica a metatesi onomastica 3, 7 1 = 5 6

CO.VO PA.LANTE

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 3 8 = 5 1 5

PENSATI CATTIVA

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 2, 4 3: 1 2 = 6 6

M.I

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.

ALL'ANTICA MESCITA



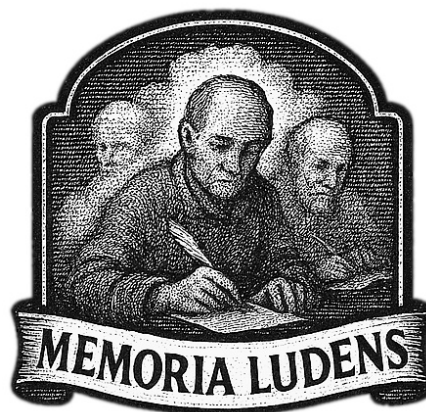
9. Crittografia a frase 4 6? 2! = 6 2 4

ERI SUPERADULATORE

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.

MEMORIA LUDENS



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

SOLIL

Il Pendolino

Questa rubrica propone di volta in volta un gioco realizzato da un enigmista del recente passato, con l'intento di riscoprirne il lavoro e lo stile attraverso materiali rimasti finora inediti.

È un'occasione per riportare all'attenzione dei lettori contribuiti che continuano a offrire spunti di interesse.

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

IL CAMPIONATO AUTORI 2026



Il Campionato Autori si sviluppa in sei sezioni, ciascuna dedicata a una tipologia diversa di crittografia.

Ogni sezione prevede otto tappe, a distanza di sei settimane l'una dall'altra. Per stilare la classifica finale di ogni sezione si considerano i cinque migliori risultati di ciascun partecipante. Accanto alle classifiche di sezione, c'è anche una classifica generale che elegge i migliori autori dell'anno: in questo caso vengono presi in considerazione i tre migliori risultati per ogni categoria, quindi un totale di 18 giochi nell'arco dell'annata.

La partecipazione è completamente libera: ogni autore può misurarsi in tutte le sezioni e inviare i giochi che desidera per le tappe a cui vuole partecipare. Per ciascuna tappa, si prende in considerazione il gioco con la valutazione più alta tra quelli disponibili, salvo diverse indicazioni dell'autore. Affinché un gioco possa essere considerato, deve essere inviato entro il venerdì precedente alla tappa.

Le sezioni si susseguiranno a rotazione, sempre nello stesso ordine, come indicato nello schema:

18/5	numero 76, Pure 4 ^a tappa
25/5	numero 77, Mnemoniche 4 ^a tappa
1/6	numero 78, a Frase 4 ^a tappa
8/6	numero 79, Sinonimiche 4 ^a tappa

15/6	numero 80, Sillogistiche 4 ^a tappa
22/6	numero 81, Perifrastiche 5 ^a tappa
29/6	numero 82, Pure 5 ^a tappa
6/7	numero 83, Mnemoniche 5 ^a tappa

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

Il quarto appuntamento con le perifrastiche si chiude all'insegna dell'equilibrio, con un nutrito gruppo di testa composto da Salas, Leda, Cunctator, Noc e Marluk, tutti capaci di attestarsi a quota 8. Appena mezzo punto sotto si colloca il quintetto formato da Pasticca, Il Matuziano, SusanaT, Il Valtellinese e Amadeus2, mentre Cardin e Ætius chiudono il quadro a 7. Una tappa senza strappi che vede la maggior parte dei partecipanti quasi appaiata, confermando la compattezza tecnica di questa sezione.

Dopo quattro prove sulle otto totali, l'arrivo al giro di boa inizia a delineare valori più definiti: Marluk mantiene il comando con 32½ punti, incalzato da Leda a 32 e da Noc a 30½. Il gruppo degli inseguitori vede Pasticca, SusanaT e Cunctator condividere quota 29½. Sebbene il meccanismo degli scarti (varranno i 5 migliori risultati su 8) possa ancora limare qualche posizione, la fisionomia della classifica di sezione inizia a farsi più marcata e le reali possibilità di ribaltone iniziano inevitabilmente a ridursi. Sia questo di sprone per gli inseguitori a massimizzare la concentrazione, poiché con il ridursi delle tappe rimanenti i margini di errore diventano sempre più sottili!

Nella classifica assoluta, che tiene conto di tutte le 19 frazioni fin qui disputate sulle 48 complessive, Leda guida con 151½ punti davanti a Marluk (149½). Il Matuziano presidia il terzo posto a 139½, seguito da Pasticca a 131 e Cardin a 128½. Nonostante il duo di testa provi a dettare il passo, la strada verso il titolo è ancora lunghissima e le gerarchie restano suscettibili di cambiamenti significativi.

Perifrazistiche - 4ª Tappa

11. Crittografia perifrazistica $3\ 1\ 4, 1'4\ 1\ 1, 1\ 1'4 = 8\ 5\ 1\ 7$

.ENTO G.AMM.

1° classificato Campionato Autori Crittografie 75/2026

Salas

12. Crittografia perifrazistica $8\ 4: 1'5\ 1'1 = 12\ 8$

INDIC. ORDINARIO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 75/2026

Leda

13. Crittografia perifrazistica $5\ 2\ 6: 2\ 1\ 2 = 7, 4, 7$

PAZZI SEDOTT

3° classificato Campionato Autori Crittografie 75/2026

Cunctator

14. Crittografia perifrazistica $3\ 7\ 5: 1\ 1 = 10\ 1'6$

DA TEMPO C. S.N SFIDE

Noc

15. Crittografia perifrazistica $1'1\ 2\ 4\ 4? 2! = 6\ 8$

CAPPELLA ILARE

Marluk

16. Crittografia perifrazistica $1\ 5: 2, 4\ 1, 1\ 6 = 3\ 9\ 8$

IL COM.NE DI MONTA.BANO

Pasticca

Classifica Perifrazistiche - 4ª Tappa

8	Salas, Leda, Cunctator, Noc, Marluk
7½	Pasticca, Il Matuziano, SusanaT, Il Valtellinese, Amadeus2
7	Cardin, Ætius

Classifica assoluta - 19 Tappe

151½	Leda
149½	Marluk
139½	Il Matuziano
131	Pasticca
128½	Cardin
120½	Noc
117½	Salas
103½	Ætius
	seguono altri 7 autori

Campionato Perifrazistiche - 4 Tappe

32½	Marluk
32	Leda
30½	Noc
29½	Pasticca, SusanaT, Cunctator
28½	Salas
	seguono altri 7 autori

Campionato Pure - 3 Tappe

24½	Leda
23½	Il Matuziano
22½	SusanaT, Marluk, Salas
21	Pasticca
	seguono altri 6 autori

Campionato Mnemo - 3 Tappe

23½	Il Matuziano
23	Marluk, Leda
22½	Il Valtellinese, Noc
21	Cardin
	seguono altri 6 autori

Campionato a Frase - 3 Tappe

24	Leda, Marluk
23½	Il Matuziano
23	Il Valtellinese
22½	Salas, Ætius
	seguono altri 7 autori

Campionato Sinonimiche - 3 Tappe

24½	Noc
23½	Leda
23	Il Matuziano, Marluk
22	Fermassimo, SusanaT
	seguono altri 7 autori

Campionato Sillogistiche - 3 Tappe

24½	Marluk, Leda
24	Pasticca
23½	Il Matuziano
20	Cardin
15	Salas
	seguono altri 4 autori

LE CRITTOLIVE



17. Crittografia sinonimica 3? 2, 1 3 1 4 = 5 9

BRICI.LA

Cardin

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.

LE COLLABORAZIONI



18. Crittografia perifrastica 1 7 2 3 3 = 6 10

IN.IEME IN ..RO

Papul

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



19. Crittografia perifrastica 4: 2 2 1'1 = 3 2 5

FRO.TALE E O.CIPITALE

Pavel

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 CINECRITTO



20. Crittografia sinonimica 2 1 4: 2 1 = «5 5»

I.FLITO

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.

LE SOLUZIONI DEL N. 70

1. ne fan di raggi RI! = nefandi raggiri - risolto da: le ci sv dn fe om sa as sn am pa
2. ben è detta porca: RO lì = Benedetta Porcaroli - risolto da: st pa fe sa as am om sv ci sn is le dn
3. lì Ci à maglietta = Licia Maglietta - risolto da: dy as pa am sa fe om is st ci le sn sv dn
4. vitto: RI omezzo? RI! = Vittorio Messori - risolto da: dy as sn dn sa am le pa sv om st is fe ci
5. gasp! a russo recar L O? russo: lì L, l'O! = Gaspare Russo; Carlo Russolillo - risolto da: om am sa sv dy ci dn sn pa st as fe is
6. d'avi ridondino = David Riondino - risolto da: pa dn fe le is sn dy om st sa ci sv as am
7. reo ridente = re d'oriente - risolto da: fe as is sv am om sn ci pa le
8. M o N, divi - R tua lì = mondi virtuali - risolto da: om fe as
9. A: C A ridannosi = acari dannosi - risolto da: as le am om fe is
10. dove riè TIC, I = doveri etici - risolto da: om dn sn fe sv am st sa ci
11. alt! è ver, dissi: metamerici = alte, verdissime tamerici - risolto da: sv ci fe is le dn am om sn as
12. fora! M è, O vale = forame ovale - risolto da: sn as is am dn om fe sa ci sv
13. per game NARE? già! = pergamena regia - risolto da: st ci sa om sv am dy pa is dn fe sn as
14. pro fessi onere: por T e R = «Professione: Reporter» - risolto da: sa am fe dn sn ci sv as om
15. C R I si dan? sì: A = crisi d'ansia - risolto da: sa fe dy sv le am st is dn om as ci sn
16. B or s'asporti: V à = borsa sportiva - risolto da: st ci sn - varianti accettate: borse sportive (dy le fe dn as is om sa am)
17. là s'ignori NA, sì: L, van I = la signorina Silvani - risolto da: sv sn am dn dy st fe sa as ci om
18. MU radia: SCOLI = mura di Ascoli - risolto da: pa sv sn ci as am fe sa dn om is le dy st
19. SCOR citi, PI ciao/stani = scorci tipici aostani - risolto da: om ci le fe as am is sa
20. per LINEA N - no? - date = perline annodate - risolto da: sn am dy pa ci om is st fe dn sa sv as le

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
om	Omar
mk	Mikiller
pa	Pasticca
sa	Salas
sn	Superniele
st	SusanaT

Classifica del n. 70

★	Fermassimo, Omar
19	Gli Asinelli, Amadeus2
18	Cingar
17	Superniele
16	Lo Stiviere, Due Neuroni, Salas
15	Italo Svevo
13	Leda
12	SusanaT
10	Pasticca, Dyne

Classifica complessiva (280 giochi)

271	Fermassimo
265	Gli Asinelli
264	Cingar
258	Superniele
231	Due Neuroni
224	Salas
212	Lo Stiviere
194	Amadeus2
173	SusanaT
	seguono altri 8 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 84 giochi

81	Cingar, Gli Asinelli
80	Fermassimo
76	Superniele
	seguono altri 13 solutori

le Necronomastiche - 37 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Salas, Superniele, Lo Stiviere
36	Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 10 solutori

il Chi è - 31 giochi

★	Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
30	Salas
	seguono altri 12 solutori

le Collaborazioni - 22 giochi

★	Fermassimo
21	Gli Asinelli, Cingar
20	Superniele
	seguono altri 13 solutori

l'Editoriale - 15 giochi

13	Fermassimo
12	Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

il Memorial Muscletone - 14 giochi

13	Gli Asinelli, Fermassimo
12	Cingar
	seguono altri 13 solutori

Memoria Ludens - 14 giochi

★	Cingar
12	Due Neuron, Fermassimo, Superniele
	seguono altri 13 solutori

l'Autore - 14 giochi

★	Fermassimo
13	Gli Asinelli, Superniele
	seguono altri 14 solutori

le Crittolive - 7 giochi

★	Superniele, Cingar
6	Gli Asinelli, Lo Stiviere, Due Neuron, Fermassimo
	seguono altri 10 solutori

le Crittotennis - 8 giochi

★	Amadeus2, Superniele, Cingar, Gli Asinelli, Due Neuron, Fermassimo
	seguono altri 9 solutori

l'Ars Laconica - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar, Amadeus2
	seguono altri 10 solutori

all'Antica Mescita - 6 giochi

★	Superniele, Salas, Due Neuron, Cingar, Fermassimo
	seguono altri 12 solutori

Cunctator Obscurus - 6 giochi

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

le Edipocritto - 5 giochi

★	Cingar, Superniele, Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 13 solutori

o Famo Strano - 4 giochi

★	Fermassimo, Superniele, Gli Asinelli
	seguono altri 12 solutori

l'Anima in Gioco - 4 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Superniele
3	Cingar, Amadeus2
	seguono altri 11 solutori

le Cinecritto - 3 Giochi

★	Superniele, Due Neuron, Salas, Amadeus2, Omar, Lo Stiviere, Cingar, Fermassimo
	seguono altri 5 solutori

