

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 78 - 1 GIUGNO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 78 - 1 giugno 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

5 giugno: termine invio sinonimiche IV tappa

5 giugno: termine invio soluz. speciale Sanremo

5 giugno: termine invio soluzioni n. 74

8 giugno: pubblicazione numero 79

12 giugno: termine invio soluzioni n. 75

19 giugno: termine invio soluzioni n. 76

26 giugno: termine invio soluzioni n. 77

3 luglio: termine invio soluzioni n. 78

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 foto di Alberto Sordi nel film «Un Americano a Roma».

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Klaatù (Luciano Bagni)

La Scimmia (Marco Di Summa)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Noc (Franco Costantini)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Cari Edipi,

mentre il caldo comincia già a farsi sentire e le giornate si allungano, ecco arrivare un nuovo numero della rivista, pronto a regalarvi qualche momento di piacevole refrigerio mentale: perché non c'è afa che possa resistere al fascino di un buon enigma, né temperatura che tenga quando la mente è impegnata a sciogliere enigmi e crittografie.

Per il resto, tutto procede come sempre. Approfittiamo però di queste righe per ricordarvi una scadenza importante: venerdì si chiuderanno infatti i giochi del fascicolo 65 Speciale Sanremo. Vi invitiamo quindi a rileggere con attenzione le vostre soluzioni e a verificare ogni dettaglio: i premi vi aspettano e, come ben sapete, talvolta basta una sola frase, una sola intuizione o una sola svista per fare la differenza.

Lasciamo ora spazio alle soluzioni di questo numero, augurando a tutti una piacevole lettura.

1. Crittografia perifrastica 2 2: 9 = 7 6

SO..IO.ATO DAI SO.NI

Selenius

IL CHI È



Conduttori

2. Crittografia mnemonica onomastica 4 5

PESI APOLLO

Il Valtellinese

3. Crittografia a frase onomastica 3 1 7 = 4 7

NIENTE CAVOLATE PER MERENDA

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 1 1 1: 3 4 = 5 5

TRA ASKERI E KZL

Selenius

5. Crittografia a frase a scambio di consonanti onomastica 2 3 2 6 = 7 6

DOTO BIRRERIA DI POSTI

Lo Stiviere

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



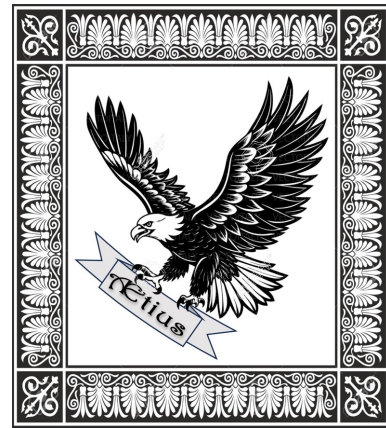
6. Crittografia a frase a metatesi 2 7 6 = 5 10

IL RISORGIMENTO

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



7. Crittografia a frase 1'6 8 = 5 10

T'AVVENTI SU ME, SFUGGENTE

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.

L'ARS LACONICA



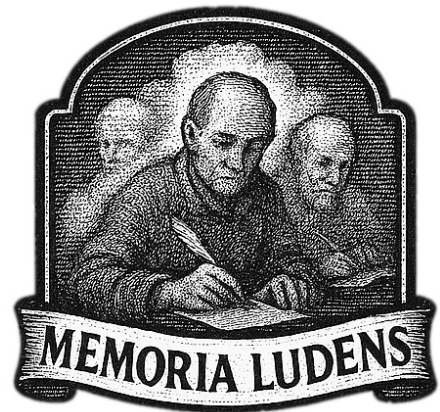
8. Crittografia sinonimica 2 2 4, 2 1: 5 = 6 10

SVEG.IAMU

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 6 1 3 2 = 4 8

.ICOSTITUENTE

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.

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 EDIPIICENI" 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 CONCHIIGLIA" 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.



LE EDIPOCRITTO



10. Crittografia perifrastica 4: 1 2 2! = 3 6

'A VE..HIA CHE FA LI GIOCHI

Selenius

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



11. Crittografia sinonimica a metatesi 1: 7 = 4 4

.OGGIANO

Klaatiù

12. Crittografia a frase 4 6 2? 1 3! = 2 4 2 8

CORRUPPE ALL'ASL

Noc

LE CRITTOTENNIS



13. Crittografia a frase 6 2 4 = 8 4

VUOI PROTEGGERE NOI

La Scimmia

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



14. Crittografia 2 2 1'1? 1 1 1! = «2 7»

AI

Salas

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.

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:

8/6	numero 79, Sinonimiche 4 ^a tappa
15/6	numero 80, Sillogistiche 4 ^a tappa
22/6	numero 82, Perifrastiche 5 ^a tappa
29/6	numero 83, Pure 5 ^a tappa

6/7	numero 84, Mnemoniche 5 ^a tappa
13/7	numero 85, a Frase 5 ^a tappa
20/7	numero 86, Sinonimiche 5 ^a tappa
27/7	numero 87, Sillogistiche 5 ^a tappa

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

Il quarto appuntamento delle crittografie a frase premia Cunctator, autore della miglior prestazione di giornata con 8½ punti. Alle sue spalle si inserisce Leda a quota 8, mentre il quartetto composto da Cardin, Marluk, Amadeus2 e SusanaT condivide la terza piazza a 7½. Più compatto che mai il resto del gruppo, con sette concorrenti racchiusi nel mezzo punto che va da 7 a 6½. Una prova caratterizzata da valori molto ravvicinati, nella quale nessuno è riuscito a prendere il largo e ogni critto si è rivelata preziosa per l'economia della classifica.

Con il giro di boa raggiunto, la graduatoria di specialità vede Leda conservare il comando a quota 32, seguita da Marluk a 31½ e dal Matuziano a 30½. Il Valtellinese resta pienamente in corsa a 30, così come Salas e Ætius che condividono la quinta posizione con 29½ punti. Restano ancora quattro tornate e l'imminente peso degli scarti (varranno i cinque migliori risultati su otto) lascia aperti diversi scenari, pur iniziando a delineare un primo nucleo di protagonisti.

Nella classifica generale, giunta alla ventiduesima prova delle quarantotto previste, Leda guida con 175½ punti davanti a Marluk (172½), mentre Il Matuziano consolida il terzo posto a quota 162. Pasticca e Cardin presidiano le posizioni immediatamente successive, con Noc e Salas poco più indietro. Sebbene il campionato abbia ormai quasi raggiunto la metà del proprio cammino, il particolare sistema di conteggio continua a suggerire prudenza nelle valutazioni e rende ancora prematuro considerare definitive le gerarchie attuali.

A Frase - 4^a Tappa

15. Crittografia a frase 2, 2 6 3 = 5 8

È IL ROSARIO DEL REPROBO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 78/2026

Cunctator

16. Crittografia a frase 3 3 6 = 8 4

ADORA PAVENTATE

2° classificato Campionato Autori Crittografie 78/2026

Leda

17. Crittografia a frase 3 1 4 4 2 = 6 8

NOMINÒ MAESTÀ SULL'ATAVIRO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 78/2026

Cardin

18. Crittografia a frase 1'3 5? 2! = 7 4

DOCUMENTI RAMIANI

Marluk

19. Crittografia a frase 7 3 1? 2! = 5 8

OMAGGIO LA RETE

Amadeus2

20. Crittografia a frase 5 4, 2 3 4 = 8 10

BASTA DON, CI METTI COLLERA

SusanaT

Classifica A Frase - 4^a Tappa

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

Classifica assoluta - 22 Tappe

175½	Leda
172½	Marluk
162	Il Matuziano
152½	Pasticca
149	Cardin
143	Noc
	seguono altri 9 autori

Campionato Perifrazistiche - 4 Tappe

32½	Marluk
32	Leda
30½	Noc
29½	Pasticca, SusanaT, Cunctator
	seguono altri 8 autori

Campionato Pure - 4 Tappe

32½	Leda
31½	Il Matuziano
31	Marluk
30	SusanaT
29	Salas
	seguono altri 8 autori

Campionato Mnemo - 4 Tappe

31½	Il Valtellinese
31	Il Matuziano, Leda, Noc
30	Marluk
28½	Cunctator
	seguono altri 7 autori

Campionato a Frase - 4 Tappe

32	Leda
31½	Marluk
30½	Il Matuziano
30	Il Valtellinese
29½	Salas, Ætius
	seguono altri 8 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
	seguono altri 5 autori

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

Azjmut, Emilians, Haunold, Marluk, Matt, Robo, Zandali



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



GRUPPO ENIGMISTICO
**DUCA BORSO
FRA RISTORO**
MODENA E DINTORNI



I Gruppi Enigmistici “*Duca Borso – Fra Ristoro*” e “*I Paladini*” e l’Associazione Culturale Biblioteca Enigmistica Italiana “Giuseppe Panini” invitano enigmisti ed amici al

34° SIMPOSIO ENIGMISTICO EMILIANO ROMAGNOLO

9ª FESTA DELLA B.E.I. – Memorial Il Langense

Campogalliano (Modena) – sabato 31 ottobre 2026

Programma:

- dalle 9.30: ritrovo presso la sede della BEL, in Piazza della Bilancia 31 a Campogalliano
- ore 11.00: spostamento all’agriturismo I Gelsi Via Canalazzo, 129, Ganaceto MO (10 minuti di strada in macchina)
- ore 11.30: gara solutori isolati
- ore 12.30: pranzo e premiazione di concorsi e gare

La quota di partecipazione è fissata in € 39

In occasione del Memorial sono banditi i seguenti concorsi per autori singoli, che prendono spunto da alcune delle passioni del nostro Luca: dal suo amore per Genova, all’interesse per il calcio e la musica rock, dalla sua abilità di pianista alla sua birra preferita.

- **Concorso per un breve a schema**, in 4 o 6 versi, ispirato nel senso apparente, al tema: **LA PASSIONE PER IL CALCIO**
- **Concorso per una crittografia pura o derivata** (sinonimica o perifrastica) con esposto **CERES** o **PIANO** in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti (che dovranno comunque essere sostituiti ricostruendo l’esposto)
- **Concorso per un rebus** sulla vignetta che segue che non può essere né modificata, né rovesciata (è la copertina dell’album Foxtrot dei Genesis):



- **Concorso per una frase anagrammata** attinente alla seguente citazione di Charles de Montesquieu
I GENOVESI SONO PIETRE MASSICCE CHE NON SI LASCIANO TAGLIARE

I giochi, debitamente firmati, max 2 per ogni sezione per ogni autore, devono giungere entro domenica 4 ottobre 2026 a: concorsibei@gmail.com. Le adesioni al Convegno dovranno pervenire a manuela@boschetti.us entro il 25 ottobre, specificando eventuali esigenze alimentari.

LE SOLUZIONI DEL N. 73

1. M A là tementi (M A sono tementi perché si nascondono dalla MAFIA) = malate menti - risolto da: le sa om as
2. mise: ok è AN = Moise Kean - risolto da: om st is am as sa fe dn ci le sv
3. Ferruccio Mazzola - risolto da: le ci sa st fe sv is om am as
4. al do serena = Aldo Serena - risolto da: om am sa dn ci as is st fe
5. se Rafa, I? dà N! = Nadia Farès - risolto da: as am ci dy sv fe om is dn sa st
6. Pasquale Fiore - risolto da: sv sa is st fe dn am dy om ci as
7. lapis di eroe = lapidi erose - risolto da: ci fe sa om am as le is
8. chic chi dice reale = chicchi di cereale - risolto da: om fe sa am ci le as dn
9. V ita, à L l'egra = vita allegra - risolto da: am dy sv om le dn fe is sa ci st as
10. CAR avellere? sì: stenti = caravelle resistenti - risolto da: om as st le am sv dn ci fe
11. S accosti: patissi mo = sacco stipatissimo - risolto da: fe st am is sv ci om as le
12. tratti D I, vi sono T O = tratti di viso noto - risolto da: is ci dn st as le am fe om
13. scansi edipino = scansie di pino - risolto da: fe st is am ci as om le sv sa dn
14. via l'E, D entra: molto = «Viale del Tramonto» - risolto da: am st fe is as dy ci sv le sa om dn
15. tra gicheri percussioni = tragiche ripercussioni - risolto da: sa as fe am om sv ci is st dn le
16. v'è N: tipo lari = venti polari - risolto da: sv le am as fe om ci
17. A reame dica = area medica - risolto da: om sv ci am is le as sa dn pa fe
18. C or: damina va lì = cordami navali - risolto da: as le sa am ci sv om is dn fe
19. di aridità G or è = diari di Tagore - risolto da: sv as sa le ci fe is om pa am
20. fa medico, S esalate = fame di cose salate - risolto da: le as ci om am fe st is

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. 73

★	Omar, Gli Asinelli
19	Amadeus2, Fermassimo, Cingar
17	Leda
16	Italo Svevo
15	Salas
14	Lo Stiviere
13	Due Neuroni, SusanaT
4	Dyne
2	Pasticca

Classifica complessiva (340 giochi)

327	Fermassimo
321	Gli Asinelli
316	Cingar
273	Due Neuroni
266	Salas
258	Superniele
255	Lo Stiviere
251	Amadeus2
206	SusanaT
188	Italo Svevo
153	Omar
146	Leda
126	Mikiller
	seguono altri 4 solutori

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 102 giochi

99	Cingar
98	Gli Asinelli
97	Fermassimo
	seguono altri 14 solutori

le Necronomastiche - 43 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
42	Gli Asinelli, Due Neuron
	seguono altri 11 solutori

il Chi è - 38 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
37	Salas
	seguono altri 13 solutori

le Collaborazioni - 27 giochi

★	Fermassimo
26	Gli Asinelli
25	Cingar
	seguono altri 14 solutori

l'Editoriale - 17 giochi

14	Fermassimo
13	Cingar, Gli Asinelli
12	Amadeus2
	seguono altri 13 solutori

il Memorial Muscletone - 17 giochi

15	Fermassimo, Gli Asinelli
13	Cingar
	seguono altri 13 solutori

Memoria Ludens - 17 giochi

★	Cingar
16	Fermassimo
	seguono altri 15 solutori

l'Autore - 17 giochi

★	Fermassimo
16	Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

le Crittotennis - 9 giochi

★	Cingar, Due Neuron, Gli Asinelli,
	Fermassimo, Amadeus2
	seguono altri 10 solutori

le Crittolive - 8 giochi

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

l'Ars Laconica - 8 giochi

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

all'Antica Mescita - 8 giochi

★	Salas, Due Neuron, Cingar, Fermassimo
7	Amadeus2, Leda, Gli Asinelli
	seguono altri 10 solutori

Cunctator Obscurus - 7 giochi

★	Cingar
6	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda
	seguono altri 13 solutori

le Edipocritto - 6 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 14 solutori

le Cinecritto - 6 Giochi

★	Amadeus2, Fermassimo, Due Neuron,
	Salas, Lo Stiviere, Omar
	seguono altri 8 solutori

o Famo Strano - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
	seguono altri 15 solutori

l'Anima in Gioco - 5 giochi

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

CRITTOGRAFIE

