



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 80 - 15 GIUGNO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 80 - 15 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](mailto:crittogra@gmail.com)

Sito Internet: <https://crittografie.com>

Gruppo Facebook: Crittografie

## Calendario

19 giugno: termine invio perifrastiche V tappa

19 giugno: termine invio soluzioni n. 76

21 giugno: pubblicazione Speciale Estate

22 giugno: pubblicazione numero 80

26 giugno: termine invio soluzioni n. 77

3 luglio: termine invio soluzioni n. 78

10 luglio: termine invio soluzioni n. 79

17 luglio: termine invio soluzioni n. 80

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 anonimo wallpaper di Zorro.

# I COLLABORATORI

Alan (Alan Viezzoli)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cardin (Piero Cardinetti)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Magina (Giuseppe Mazzeo)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Amici lettori, un altro traguardo è stato raggiunto: con questo numero tocchiamo quota 80 e, quasi senza accorgercene, il nostro Campionato Autori taglia il traguardo del giro di boa. Ventiquattro tappe alle spalle, ventiquattro ancora da vivere: abbastanza strada percorsa per iniziare a intravedere gerarchie e protagonisti, ma ancora margine sufficiente perché talento, continuità e qualche colpo di scena possano riscrivere gli equilibri: lotta serrata ai vertici, classifiche sempre più compatte e un gruppo di autori di alto livello che continua a rispondere colpo su colpo senza concedere nulla. Settimana dopo settimana le classifiche stanno prendendo forma, mantenendo però intatta l'incertezza che rende la gara una storia tutta da scrivere.

Intanto le rotative sono già calde per l'uscita del fascicolo estivo di domenica prossima, pronto ad accompagnarci verso una seconda metà di stagione che promette ancora sfide, intuizioni e grandi soluzioni.

Ricordiamo infine che scadono questa notte i termini per partecipare ai concorsi banditi per il Convegno ARI: invitiamo tutti gli interessati a verificare il bando pubblicato all'interno del fascicolo.

E ora non resta che augurarvi ciò che conta davvero: buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia perifrastica 2 2 7, 1 2 = 7 7

**..IOCCO PUG.IESE**

*Selenius*

# IL CHI È



## Spazio

2. Crittografia sinonimica a scambio di vocali onomastica 4 3, 2 2 2! = 4 9

**TAFARI**

*Mezzaluna*

3. Crittografia perifrastica onomastica 7/4 1 1 1, 2 2 = 9 9

**.OVE.CIASI**

*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 1 1: 5 5 = 5 10

**A.T.RA V..OREGG.Ò**

*Lo Stiviere*

5. Crittografia perifrastica onomastica 3 2 5! 1 = 5 6

**LUIGI MASTRANGEL.**

*Selenius*

Rubrica dedicata ai personaggi noti recentemente scomparsi, aperta ai contributi di tutti i collaboratori e valida per la relativa gara di soluzione.

Si tratta di 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 7 2 = 4 5

**T'ACCETTO**

*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 sillogistica 6 1'1? 2, 1 4 = 6 9

**P.ND.LA**

*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'ARS LACONICA



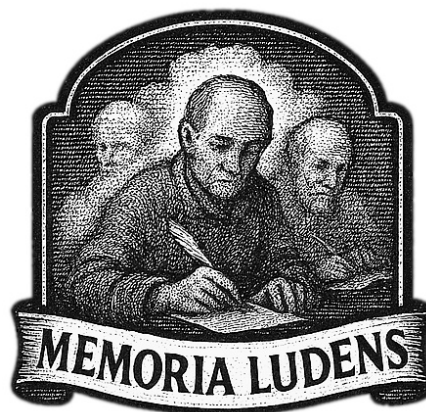
8. Crittografia 4 1 4 2 2: 2 2, 2 = 9 2 4 4

**A**

*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 2, 3 1, 3 5, 1 4 = 7 2 10

**T.DI**

*Magina*

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](mailto: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](mailto: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 4 1 1'3! = 6 4

### TRAPE.I

*Klaatu*

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



11. Crittografia 2 1 3, 1 1 2: 5 = 5 10

### .RENTRE

*Alan*

12. Crittografia 3 2: 2/3 2 = 7 2 3

### CIO

*Fermissimo*

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

## LE CRITTOLIVE



13. Crittografia mnemonica 8 14

### CRITICO LA BENEAMATA

*Noc*

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. Immaneabile la gara di soluzione collegata.

## LE EDIPOCRITTO



14. Crittografia a frase 2 3 3, 2? = 4 6

### TU NAVONA TRA GLI EDIPI

*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.

# 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:

22/6	numero 82, Perifrastiche 5 <sup>a</sup> tappa	20/7	numero 86, Sinonimiche 5 <sup>a</sup> tappa
29/6	numero 83, Pure 5 <sup>a</sup> tappa	27/7	numero 87, Sillogistiche 5 <sup>a</sup> tappa
6/7	numero 84, Mnemoniche 5 <sup>a</sup> tappa	3/8	numero 88, Perifrastiche 6 <sup>a</sup> tappa
13/7	numero 85, a Frase 5 <sup>a</sup> tappa	10/8	numero 89, Pure 6 <sup>a</sup> tappa

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

Il quarto turno delle sillo produce un arrivo collettivo ai piani alti: Amadeus2, Leda e Il Matuziano chiudono appaiati a quota 8, confermando una prova giocata su equilibri sottilissimi. Poco sotto si concentra un gruppo ancora più numeroso, con Cardin, Salas, Pasticca, Marluk e SusanaT tutti a 7½, a testimonianza di una tappa in cui il margine tra le diverse prestazioni è rimasto contenuto fino all'ultimo momento. Un esito che distribuisce punti con grande omogeneità e che, più che alterare gli assetti, rafforza la sensazione di una specialità ancora estremamente contendibile.

Con metà percorso completato, la classifica di sezione continua a premiare la costanza di Leda, che guida con 32½ punti, Marluk (32) e Pasticca (31½). Cardin mantiene un buon margine sulla zona centrale, mentre Il Matuziano e Salas restano in una posizione che consente ancora di alimentare ambizioni. Si iniziano a riconoscere gli interpreti più continui, ma la lotta al vertice è ancora apertissima.

Per la graduatoria assoluta cambia da ora il criterio espositivo: non viene più mostrato il punteggio integrale, ma il totale già costruito considerando i tre migliori risultati in ciascuna delle tipologie. In questo nuovo quadro, giunto alla ventiquattresima prova sulle quarantotto previste, Leda resta al comando con 146 punti davanti a Marluk (143½), mentre Il Matuziano presidia il terzo gradino a quota 141½. Pasticca mantiene il contatto con il podio e Cardin guida il gruppo immediatamente successivo, con Noc ancora pienamente inserito nelle posizioni di rilievo. Pur iniziando a emergere un primo nucleo di protagonisti, il percorso residuo lascia ancora spazio agli assestamenti.

## Sillogistiche - 4ª Tappa

15. Crittografia sillogistica 5 1 (1 6) = 5 8

**MALA.EDE**

1° classificato Campionato Autori Crittografie 80/2026

*Amadeus2*

16. Crittografia sillogistica 2 2 5 6 = 7 8

**AVVE.S.ONE SINOFOBA**

2° classificato Campionato Autori Crittografie 80/2026

*Leda*

17. Crittografia sillogistica 1 1 12 = 5, 5 4

**VA E .ORNA COL BELLO**

3° classificato Campionato Autori Crittografie 80/2026

*Il Matuziano*

18. Crittografia sillogistica 7 2 1 - 3? - 1 3 = 9 8

**CAMPANSA**

*Cardin*

19. Crittografia sillogistica 3 4, 1 1 4 = 5 8

**.IL.NZICOSO**

*Salas*

20. Crittografia sillogistica 1 1 6, 6 = 8 2 4

**CARST**

*Pasticca*

## Classifica Sillogistiche - 4ª Tappa

8	Amadeus2, Leda, Il Matuziano
7½	Cardin, Salas, Pasticca, Marluk, SusanaT

## Classifica assoluta - 24 Tappe

146	Leda
143½	Marluk
141½	Il Matuziano
133	Pasticca
124½	Cardin
122½	Noc
117½	Salas
105	Ætius
104½	SusanaT
103	Cunctator
	seguono altri 5 autori

## Campionato Perifrastiche - 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 - 4 Tappe

32½	Noc
31½	Leda
31	Il Matuziano, Marluk
30	SusanaT
	seguono altri 9 autori

## Campionato Sillogistiche - 4 Tappe

32½	Leda
32	Marluk
31½	Pasticca
27½	Cardin
	seguono altri 7 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](mailto: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](mailto:info@michelangelohotelumbria.it) e [congressoenigmistico2026@gmail.com](mailto: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](mailto:concorsibei@gmail.com). Le adesioni al Convegno dovranno pervenire a [manuela@boschetti.us](mailto:manuela@boschetti.us) entro il 25 ottobre, specificando eventuali esigenze alimentari.

# LE SOLUZIONI DEL N. 75

1. G attiranda, GI = gatti randagi - risolto da: am fe
2. l'U ci à, nota JO/li JO: è, se NT, ieri = Luciano Tajoli; Joe Sentieri - risolto da: as om st dn ci am fe sv
3. A Chi: L, L e togl ANI = Achille Togliani - risolto da: le om as sv st ci fe am
4. E vari, STO? beccalo S, sì! = Evaristo Beccalossi - risolto da: sv dn is sa ci am om as fe le st
5. giovin NI, c'è R: vetta = Giovanni Cervetti - risolto da: sa om dn sv ci fe st am le as
6. cra, vigente R = Craig Venter - risolto da: st sa om le am fe as sv dn ci
7. ria rifletti = rifar i letti - risolto da: st am fe ci sa
8. su, dici MAI: A li = sudici maiali - risolto da: am sa le om st ci as is fe dn sv
9. poco lodavi? no! = pocolo da vino - risolto da: am om dn as sv ci fe le
10. fra S e L, unga = frase lunga - risolto da: is fe dn sa ci as am st le om sv
11. con C etto, d'etto è R, I d'etto = concetto detto e ridetto - risolto da: st is le fe am dn sa sv ci om as
12. mediocre dito: c'entra l'E = Mediocredito Centrale - risolto da: le om am as st fe dn ci
13. matti ne sereno: TT a te = mattine, sere, notti - risolto da: sa dn sv fe am le om ci as
14. già cimenti duran: I O = giacimenti d'uranio - risolto da: om as ci sa sv am st le fe
15. s'è là ride coro? sì! = salari decorosi - risolto da: st sv ci sa as dn fe is om am le
16. U nasca: li, nata L, è Vigata = una scalinata levigata - risolto da: is fe st am sa le sv om ci pa dn as
17. sta? sì, è con O mica = stasi economica - risolto da: fe ci le sa om sv dn st am as
18. a cantori vi era SCO = acanto rivierasco - risolto da: dn as sv ci fe st am sa is om le
19. lobi: NC or s'è = lob in corsa - risolto da: as am st le ci om dn sv is fe
20. sì à modo: NN è = «Siamo Donne» - risolto da: st sa ci am dn fe sv om as

## 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. 74

★	Amadeus2, Fermassimo
19	Cingar
18	Gli Asinelli, Omar
17	SusanaT, Lo Stiviere
16	Due Neuroni, Leda
14	Salas
8	Italo Svevo
1	Pasticca

## Classifica complessiva (380 giochi)

366	Fermassimo
356	Gli Asinelli
353	Cingar
301	Due Neuroni
293	Salas
289	Amadeus2
287	Lo Stiviere
258	Superniele
236	SusanaT
211	Italo Svevo
190	Omar
173	Leda
130	Pasticca
	seguono altri 4 solutori

# LE GARE DI SOLUZIONE

## il Campionato Autori - 114 giochi

111	Cingar
110	Gli Asinelli
109	Fermassimo
91	Due Neuroni

## le Necronomastiche - 48 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
47	Gli Asinelli, Due Neuroni
41	SusanaT
37	Superniele

## il Chi è - 42 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
39	Salas
37	Lo Stiviere, Due Neuroni
35	SusanaT

## le Collaborazioni - 30 giochi

★	Fermassimo
28	Gli Asinelli
27	Cingar
22	Salas, Due Neuroni

## l'Editoriale - 19 giochi

16	Fermassimo
14	Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli
11	Superniele, Salas
10	Due Neuroni

## il Memorial Muscletone - 19 giochi

17	Fermassimo
16	Gli Asinelli
15	Cingar
14	Amadeus2

## Memoria Ludens - 19 giochi

★	Cingar
18	Fermassimo
17	Gli Asinelli
16	Due Neuroni

## l'Autore - 19 giochi

★	Fermassimo
18	Gli Asinelli
16	Salas

## le Crittotennis - 11 giochi

★	Cingar, Due Neuroni
10	Amadeus2, Lo Stiviere, Gli Asinelli,
	Fermassimo

## le Crittolive - 10 giochi

9	Due Neuroni, Cingar, Fermassimo,
	Lo Stiviere

## l'Ars Laconica - 9 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
7	Cingar, Amadeus2

## all'Antica Mescita - 9 giochi

★	Due Neuroni, Cingar, Fermassimo
8	Amadeus2, Leda, Gli Asinelli, Cingar

## le Cinecritto - 8 Giochi

★	Amadeus2, Omar, Fermassimo, Lo Stiviere
7	Due Neuroni, Salas, Gli Asinelli

## Cunctator Obscurus - 7 giochi

★	Cingar
6	Fermassimo, Gli Asinelli, Leda
5	Superniele, Amadeus2

## le Edipocritto - 6 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
5	Superniele, Amadeus2, Lo Stiviere,
	Due Neuroni

## l'Anima in Gioco - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
4	Superniele, Cingar, Amadeus2

## o Famo Strano - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
4	Cingar, Superniele



