



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*



ANNO V - NUMERO 82 - 22 GIUGNO 2026



# CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 82 - 22 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

26 giugno: termine invio pure V tappa

26 giugno: termine invio soluzioni n. 77

29 giugno: pubblicazione numero 83

3 luglio: termine invio soluzioni n. 78

10 luglio: termine invio soluzioni n. 79

17 luglio: termine invio soluzioni n. 80

24 luglio: termine invio soluzioni n. 82

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 dipinto di Yagodnikov Alexey Ivanovich.

# I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Cozzaro Nero (Marco Blasi)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Papul (Donato Continolo)

Pavel (Marco Zanovello)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Gentili colleghi crittografi e appassionati, questa settimana ariviamo con qualche ora di ritardo rispetto alla consueta uscita notturna: il lavoro richiesto dallo speciale estivo ci ha assorbiti per l'intero fine settimana. Possiamo però dire con soddisfazione di aver mantenuto ancora una volta il nostro impegno fondamentale: il giorno di pubblicazione è rispettato, tradizione che ci accompagna ormai dal lontano numero 55 e che continuiamo a considerare un punto d'onore. E già che parliamo dello speciale estivo, possiamo finalmente tirare il fiato e dirlo: l'operazione è ben riuscita, il fascicolo ha iniziato il suo cammino e sono già arrivati i primi apprezzamenti dei lettori, che naturalmente ci ripagano dell'impegno profuso. E con i giochi di oggi il totale pubblicato nella nuova stagione sale a 876: una cifra che fa impressione anche a noi. In questo numero ospitiamo inoltre con piacere il bando di un simpatico concorso ideato da Pasticca e dalla sua banda, iniziativa che siamo lieti di segnalare ai lettori e che speriamo raccolga curiosità e partecipazione.

A questo punto vi lasciamo alle pagine che seguono: che possiate trovarvi una sfida all'altezza, una soluzione brillante e magari anche qualche inattesa soddisfazione. Buon divertimento, e che l'ingegno vi accompagni!

1. Crittografia mnemonica 2 4 2 5!

**LA MIA CENA ORDINATA**

*Selenius*

# IL CHI È



## Scherma

2. Crittografia sinonimica onomastica 2 4 3, 2? = 4 7

**I.CA.EN.TO**

*Selenius*

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

**CI.GE GREGG.O**

*Il Valtellinese*

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 a metatesi onomastica 2: 5? 1/1 4! = 5 8

**..EDENZIALI NEL WEZ**

*Mezzaluna*

5. Crittografia a frase onomastica 3: 4 5! = 7 5

**CORRUMPAS LO PATRE DE CANAAN**

*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 2 6 3 = 5 6

### DOVE FORNIMMO SOLO TAEG

*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.

## L'ANIMA IN GIOCO



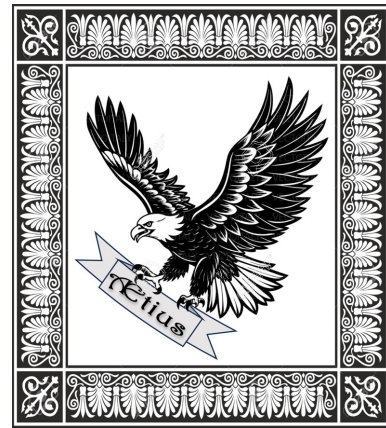
8. Crittografia sinonimica 1: 7, 2 1 2 5 = 10 8

### SRACHIOLOGIA

*Tedina*

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

## ÆTIUS IN FABULA



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

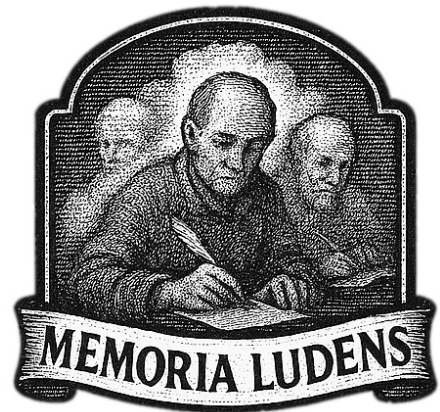
### MANDA.ON A M.MORIA

*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.

## MEMORIA LUDENS



9. Crittografia perifrastica 1 5 3 3 1 2 = 6 9

### FISSANTE PER IL CAPO

*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](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 sinonimica 3 1? 6: 5! = 8 7

**GUA.TO**

*Pavel*

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 sinonimica 1'1 1, 6 5 = 7 7

**A.CISA**

*Papul*

12. Crittografia perifrastica 1'9 1 1 1 3 2 = 8 3 7

**AUTO TORI.E.E**

*Il Cozzaro Nero*

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 perifrastica 6 1 5 5 2 = 6 6 2 5

**IMBARCAN.. MENI**

*SusanaT*

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 perifrastica a rovescio 1 1? 3 1 2: 1 1! = «5 3 2»

**COSTANTINI NELLA BOMA**

*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:

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
20/7	numero 86, Sinonimiche 5 <sup>a</sup> tappa	17/8	numero 90, Mnemoniche 6 <sup>a</sup> tappa

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

Il quinto passaggio delle perifrastiche consegna un arrivo a ranghi serrati nelle posizioni di vertice: Leda, Il Matuziano e Cunctator condividono il miglior rendimento di giornata con 8 punti. Alle loro spalle si dispone un gruppo compatto formato da Salas, Noc, Marluk e Pasticca a 7½, mentre SusanaT, Amadeus2, Il Valtellinese, Cardin e Ætius chiudono raccolti poco sotto. Una tappa che distribuisce valori con notevole uniformità e che, più che produrre scossoni immediati, consolida il peso della continuità nella corsa di sezione.

Con cinque prove archiviate sulle otto previste, la graduatoria delle peri cambia volto al comando: Leda raggiunge Marluk e i due condividono ora la vetta a quota 40. Noc resta il primo inseguitore a 38, mentre Cunctator completa il quartetto di riferimento con 37½. Pasticca e SusanaT rimangono pienamente nel vivo della competizione e, con tre tornate ancora da disputare e il meccanismo degli scarti, gli spazi per modificare gli equilibri restano concreti, anche se iniziano ormai a emergere gli interpreti più continui della specialità.

Nella graduatoria assoluta, giunta alla venticinquesima frazione sulle quarantotto complessive e già costruita sui tre migliori risultati di ciascuna categoria, Leda conserva il comando a 146 davanti a Marluk (143½), mentre Il Matuziano rafforza ulteriormente il proprio terzo posto e resta pienamente agganciato al vertice. Alle loro spalle Pasticca mantiene il quarto gradino e il gruppo inseguitore continua a muoversi senza strappi evidenti. Il cammino è ancora lungo, ma a questo punto della stagione il nucleo dei protagonisti comincia a delinearsi con una certa chiarezza, pur lasciando margini per ulteriori assestamenti.

## Perifrastiche - 5ª Tappa

15. Crittografia perifrastica  $1: 3^? 2, 1'6 = 3 10$

**VECCHIO A.RICOLTORE**

1° classificato Campionato Autori Crittografie 82/2026

*Leda*

16. Crittografia perifrastica  $1 1 4, 4 1 1: 3 = 4 11$

**SI.NIFIC. BA.ISSIMA**

2° classificato Campionato Autori Crittografie 82/2026

*Il Matuziano*

17. Crittografia perifrastica  $3/2 1 7 4 = 8 9$

**PORTA A NOI IL LESSICO**

3° classificato Campionato Autori Crittografie 82/2026

*Cunctator*

18. Crittografia perifrastica  $5^? 1 2 3! = 5 6$

**Ax3+2**

*Salas*

19. Crittografia perifrastica  $3 1 4 7 = 8 2 5$

**DEVAS.A IL SENO**

*Noc*

20. Crittografia perifrastica  $1'1 2 2 - 7 2 1 - 2 = 8 10$

**SULL'A.TO DI L.ON.SSA**

*Marluk*

## Classifica Perifrastiche - 5ª Tappa

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

## Classifica assoluta - 25 Tappe

146	Leda
143½	Marluk
142	Il Matuziano
133	Pasticca
124½	Cardin
122½	Noc
118	Salas
105	Ætius
	seguono altri 7 autori

## Campionato Perifrastiche - 5 Tappe

40	Leda, Marluk
38	Noc
37½	Cunctator
37	Pasticca
36½	SusanaT
	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
	seguono altri 8 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

## 5° Concorso frase anagrammata “Il tormentone del Pasticca”

Anagrammiste/i, pensavate che vi avremmo lasciate/i senza lavoro, in questi mesi caldi? E invece, puntualmente, torna anche quest'anno il nostro concorso basato sul verso di una super- ascoltattissima canzone. La frase da anagrammare scelta per l'edizione 2026 è la seguente, tratta dal famoso brano “La testa gira” di Anitta, Emis Killa e Fred De Palma :

"NON MI DISTURBARE, MI STO CHILLANDO IN UNA SUITE"

- Ogni Autore potrà concorrere con al massimo due lavori che andranno inviati a mezzo e-mail entro il 13 settembre a [g.picciani@libero.it](mailto:g.picciani@libero.it)
- Gli anagrammi trasmessi dovranno essere in relazione, anche fantasiosa e irriverente, con la frase madre.
- Nella seconda metà di settembre i lavori pervenuti a *Il Flautista*, che fungerà da segretario, saranno valutati anonimi da una giuria composta da *Spoon Down*, *Nelli*, *Oleandra* e *Pasticca*.
- I premi in palio attribuiranno medaglie alle cinque migliori frasi di autori diversi.

Buon lavoro e auguri di una scoppiettante estate da  
Il Flautista, Nelli, Oleandra, Pasticca e Spoon Down.



# 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. 76

1. d'Oman i matti N A (N A sono i matti d'Oman perché vanno nel MANICOMIO DI MASCATE) = domani mattina - risolto da: le as ci am pa dy st fe is om sa dn sv
2. Cristiano: Ron, Aldo = Cristiano Ronaldo - risolto da: st sv om ci am le fe sa is as dn
3. romeo: bene T (Ti) = Romeo Benetti - risolto da: sv is fe as ci om sa st am
4. ja, ma LM usi/à là = Jamal Musiala - risolto da: dn ci sa am fe om as st is sv
5. sì, L: Vio, ben è detto! = Silvio Benedetto - risolto da: as fe am sa sv is st om dn ci
6. t'è D? Turné: R! = Ted Turner - risolto da: dy om as sa is le am fe sv ci dn st
7. Reza teco = re azteco - risolto da: sv is le am sa as ci st om dn fe pa
8. leggesi ONI? sta! = leggesionista - risolto da: sa st sv le as om ci fe dn am
9. Ti: poi RA scibile = tipo irascibile - risolto da: fe am sa ci om le st as
10. RI chi ami forma lì = richiami formali - risolto da: ci sv om dn am fe as st le dy is sa
11. s'à L, A miniata, VO là = salamini a tavola - risolto da: st as le sv om is am fe pa ci sa dn
12. perdoni nei = pedoni neri - risolto da: le sa as om dy ci fe dn sv is am st
13. salta Picchio dannata = Saltapicchio d'annata - risolto da: dn le om pa am fe ci st as sv sa
14. U e N: cambi? no! = «Buen Camino» - risolto da: as sv ci sa om dn am is st fe
15. lì T: estrada l'E = lite stradale - risolto da: dn fe ci sv as am st sa le
16. V e l'O cedi: s'à MINA = veloce disamina - risolto da: sv om is as sa fe st dn ci am le
17. no T, testè L: LATA = notte stellata - risolto da: st sa am ci as dn om le fe
18. D E R a parte, mera RI a mente = derapar temerariamente - risolto da: st am sa fe om as ci
19. V estirpa, R dà = vestir Prada - risolto da: st ci am as fe le om
20. R? abbia R: è PRESSA! = rabbia repressa - risolto da: ci as st le sv om fe pa sa dn am is dy

## 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. 76

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

### Classifica ★

11	Fermassimo
7	Gli Asinelli
6	Amadeus2
5	Cingar, Omar
	seguono altri 6 solutori

### Classifica complessiva (400 giochi)

386	Fermassimo
376	Gli Asinelli
373	Cingar
317	Due Neuroni
312	Salas
309	Amadeus2
303	Lo Stiviere
258	Superniele
256	SusanaT
224	Italo Svevo
209	Omar
188	Leda
135	Pasticca
	seguono altri 4 solutori

# LE GARE DI SOLUZIONE

## il Campionato Autori - 120 giochi

117	Cingar
116	Gli Asinelli
115	Fermassimo
95	Due Neuroni

## le Necronomastiche - 50 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
49	Gli Asinelli, Due Neuroni
43	SusanaT
37	Superniele, Amadeus2

## il Chi è - 45 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
42	Salas
40	Lo Stiviere
39	Due Neuroni

## le Collaborazioni - 31 giochi

★	Fermassimo
20	Gli Asinelli
28	Cingar
23	Salas, Due Neuroni

## l'Editoriale - 20 giochi

17	Fermassimo
15	Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli
12	Salas
11	Superniele, Due Neuroni

## il Memorial Muscletone - 20 giochi

18	Fermassimo
17	Gli Asinelli
16	Cingar
15	Amadeus2

## Memoria Ludens - 20 giochi

★	Cingar
19	Fermassimo
18	Gli Asinelli
17	Due Neuroni

## l'Autore - 20 giochi

★	Fermassimo
19	Gli Asinelli
17	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
8	Gli Asinelli

## l'Ars Laconica - 10 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Cingar, Amadeus2
7	Leda

## all'Antica Mescita - 9 giochi

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

## le Cinecritto - 9 Giochi

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

## Cunctator Obscurus - 7 giochi

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

## le Edipocritto - 7 giochi

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

## o Famo Strano - 6 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar

## l'Anima in Gioco - 5 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
4	Superniele, Cingar, Amadeus2



