

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 86 - 20 LUGLIO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 86 - 20 luglio 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

24 luglio: termine invio sillogistiche V tappa

24 luglio: termine invio soluzioni n. 81

27 luglio: pubblicazione numero 87

31 luglio: termine invio soluzioni n. 83

7 agosto: termine invio soluzioni n. 84

14 agosto: termine invio soluzioni n. 85

21 agosto: termine invio soluzioni n. 86

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 sulle caricature dei personaggi della serie TV «House MD».

I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Alan (Alan Viezzoli)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Tedina (Federica Pareschi)

Gentili lettori, anche questa settimana Crittografie torna puntualmente nelle vostre mani con un nuovo fascicolo, pronto ad accompagnarvi con una nuova serie di giochi e con i consueti appuntamenti che scandiscono la nostra stagione editoriale.

L'estate è nel suo pieno, ma l'attività della rivista prosegue senza soste. Collaboratori e solutori continuano a dimostrare entusiasmo e partecipazione, contribuendo a mantenere vivo quello spirito di condivisione che rappresenta uno degli aspetti più belli della nostra comunità enigmistica. Ogni numero nasce da questo lavoro comune, fatto di idee, inventiva e passione, che ci permette di proporvi contenuti sempre nuovi.

Anche i nostri campionati procedono regolarmente. Se alcune classifiche iniziano a delineare valori abbastanza consolidati, molte altre restano estremamente equilibrate e promettono ancora confronti avvincenti nelle settimane che ci separano dalla conclusione della stagione. È proprio questa continua incertezza a rendere ogni prova stimolante, tanto per gli autori quanto per i solutori.

Vi lasciamo dunque alle pagine che seguono, augurandovi piacevoli momenti in compagnia dei nostri giochi, tra difficoltà, soddisfazioni e divertimento.

1. Crittografia a metatesi 1 1 1 3 8 = 5 9

POR

Selenius

IL CHI È



Giovani tennisti

2. Crittografia sinonimica onomastica 6: 1 2 = 4 5

MATE.ANA

Selenius

3. Crittografia a frase a scambio di vocali onomastica 6 10 = 9 7

RAMAZZASSERO MARIANNA

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: 11 = 4 9

TE S..LVERÒ

Lo Stiviere

5. Crittografia perifrastica onomastica 2 3 2 7 = 7 7

F.RNI.CO IMPACCHI

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 4 6 = 6 4

SEMBRA UNA POLTRONA

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 sinonimica 1'1 2 10: 3 = 4 2 5 6

AB.TUATE

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'ANIMA IN GIOCO



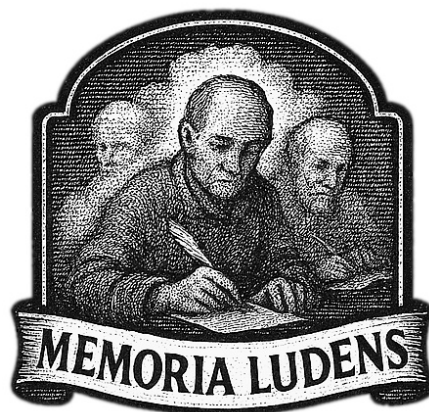
8. Crittografia perifrastica 4 5: 1 1 1 = 6 6

MONDO .A.CHI.

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.

MEMORIA LUDENS



9. Crittografia sinonimica 1 3'5, 7: 1 2 4 = 5 3 6 3 6

LRUNNERIA

Serse Poli

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 contributi 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:

27/7	numero 87, Sillogistiche 5 ^a tappa
3/8	numero 88, Perifrastiche 6 ^a tappa
10/8	numero 89, Pure 6 ^a tappa
17/8	numero 90, Mnemoniche 6 ^a tappa

24/8	numero 91, a Frase 6 ^a tappa
31/8	numero 92, Sinonimiche 6 ^a tappa
7/9	numero 93, Sillogistiche 6 ^a tappa
14/9	numero 94, Perifrastiche 7 ^a tappa

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

Il quinto turno delle sinonimiche vede Leda e Il Matuziano condividere il miglior risultato di giornata con 8½ punti. Alle loro spalle Cunctator e Marluk si attestano a quota 8, mentre un nutrito gruppo composto da SusanaT, Amadeus2, Pasticca e Noc chiude a 7½, confermando una prova caratterizzata da valori piuttosto raccolti nella parte alta della graduatoria. Più distanziati Salas, Cardin, Ætius e Fermassimo, tutti a 6½, in una tappa che premia soprattutto la regolarità e mantiene molto compatto il quadro della specialità.

Dopo cinque prove Leda completa il sorpasso e sale da sola al comando con 40 punti. Alle sue spalle Il Matuziano raggiunge Noc a quota 39½, mentre Marluk resta immediatamente a contatto con 39. SusanaT conserva la quinta posizione e il gruppo degli inseguitori rimane ancora pienamente coinvolto nella corsa: il percorso è ormai ben avviato, ma le ultime tre tappe possono ancora incidere sensibilmente sugli equilibri della sezione.

Nel campionato assoluto, giunto alla ventinovesima prova sulle quarantotto complessive e già costruito sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda incrementa leggermente il proprio margine di vantaggio, con Marluk e Il Matuziano che continuano a presidiare il podio. Pasticca consolida la quarta posizione, Salas mantiene il quinto posto e Cunctator prosegue la propria risalita, mentre Amadeus2 compie un deciso balzo in avanti. Il quadro generale appare sempre più riconoscibile, pur lasciando ancora spazio a futuri rimescolamenti.

Sinonimiche - 5ª Tappa

10. Crittografia sinonimica 3 4 1 3 1 1 = 4 9

INTENSO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 86/2026

Leda

11. Crittografia sinonimica toponomastica 6 5: 2 = 9 (4)

S..PIRA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 86/2026

Il Matuziano

12. Crittografia sinonimica 1'1 2 5, 2? 1'1, 2! = 7 8

ELEVA

3° classificato Campionato Autori Crittografie 86/2026

Cunctator

13. Crittografia sinonimica 2 3, 1 4, 2 1'1? = 4 6 4

BA.ECHA

Marluk

14. Crittografia sinonimica 1 1 5: 1 3? 1 1! = 5 2 6

IMBEMILLE

SusanaT

15. Crittografia sinonimica 2 2? 2 : 2 1 6 = 8 7

SBIADIVO

Amadeus2

Classifica Sinonimiche - 5ª Tappa

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

Classifica assoluta - 29 Tappe

147½	Leda
144½	Marluk
143½	Il Matuziano
134	Pasticca
131½	Salas
124½	Noc, Cardin
114	Cunctator
104½	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 5 Tappe

40	Leda, Marluk
38	Noc
37½	Cunctator
37	Pasticca
36½	SusanaT
36	Salas

Campionato Pure - 5 Tappe

40½	Leda
39	Marluk, Il Matuziano
37	SusanaT
35½	Salas
34½	Pasticca

Campionato Mnemo - 5 Tappe

39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
39	Leda
37½	Marluk
36	Cunctator
34½	Cardin

Campionato a Frase - 5 Tappe

40	Leda
39	Marluk
37½	Il Matuziano
36½	Il Valtellinese
35½	Salas, SusanaT
35	Ætius, Noc

Campionato Sinonimiche - 5 Tappe

40	Leda
39½	Noc, Il Matuziano
39	Marluk
37½	SusanaT
36½	Pasticca

Campionato Sillogistiche - 4 Tappe

32½	Leda
32	Marluk
31½	Pasticca, Il Matuziano
27½	Cardin
22½	Salas

LE EDIPOCRITTO



16. Crittografia a frase a scambio di consonanti 4 3 4 2 = 6 7

COSTANTINI BOMBAROLO FRA LE VERDURE

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



17. Crittografia sinonimica 1 6 1 1 1 = 5 5

.UTORIMOR..IO

Klaatu

18. Crittografia perifrastica 1 9 1: 2 4 4 = 8 «3» 3'7

FERISCI CAXONE

Alan

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 CRITTOLIVE



19. Crittografia perifrastica 3 7 1 3 = 5 1 4 4

CALDO .RITANNICO

Pasticca

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 CRITTOTENNIS



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

ASCENDENTE MOLTO A..RANCATO

Mezzaluna

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 SOLUZIONI DEL N.80

1. SC al trimone, L li = scaltri monelli - risolto da: le pa sa sv ci om fe st is dn as am
2. luci par, ma TA no! = Luca Parmitano - risolto da: ci am sv dn is as fe sa pa om
3. valenti/nate R e S, KO va = Valentina Tereskova - risolto da: sa is ci pa am om as fe dn sv
4. L U I G I: monte fiori = Luigi Monteffiori - risolto da: as dn st pa am fe le is sa om sv ci
5. lui sa murar! O = Luisa Muraro - risolto da: sa is om as sv am dn ci fe pa
6. tollero te = olle rotte - risolto da: ci sa pa am is sv dn om as fe
7. scocca l'E? sì, O nata (la E scocca perché fa la PENDOLA) = scocca lesionata - risolto da: as om sa ci fe am le dn
8. muta N doni di là: NA li, sì = mutandoni di lana lisi - risolto da: as fe ci am is om le
9. là, men T, ODI pensi, O nato = lamento di pensionato - risolto da: om sa is ci as dn am fe sv
10. à però L s'oda! = Aperol Soda - risolto da: is le sv fe sa am om as ci
11. se R van, è G li: GENTE = serva negligente - risolto da: ci am is sa om fe dn as
12. tor Ci: dà/dìr IO = torcida di Rio - risolto da: as am om is ci fe sa
13. contesto internazionale - risolto da: is fe am as om sa le ci dn sv
14. là Nam eri, no? = lana merino - risolto da: sa am fe ci dn as is om le sv
15. retto F (e morale) (F è retto (e morale) perché non è in MALAFEDE) = retto femorale - risolto da: dn as am om fe ci
16. RI li eviti cinesi (RI eviti i cinesi poiché mostra avversione sinofoba) = rilievi ticinesi - risolto da: fe ci as dn sa le sv am
17. T è trascurabile (T è trascurabile perché lascia il tempo che trova) = tetra, scura bile - risolto da: sa am dn le fe sv is ci om as
18. attenta ti è - ver? - S ivi (la S è attenta perché sta in CAMPANA) = attentati eversivi - risolto da: sa om le fe sv am as
19. COS tace, S E nate (COS tace perché è in SILENZIO) = costa cesenate - risolto da: as fe is le om sa ci am dn sv
20. R è attore, direte (R è attore perché sta nel CAST) = reattore di rete - risolto da: le sv as sa pa om dn ci is fe am

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. 80

★	Fermassimo, Gli Asinelli, Amadeus2
19	Cingar, Omar
18	Salas
16	Italo Svevo, Due Neuroni
15	Lo Stiviere
12	Leda
7	Pasticca
2	SusanaT

Classifica ★

12	Fermassimo
8	Gli Asinelli, Amadeus2
6	Omar
5	Cingar

Classifica complessiva (479 giochi)

459	Fermassimo
447	Gli Asinelli
442	Cingar
386	Amadeus2
373	Due Neuroni
371	Salas
360	Lo Stiviere
300	SusanaT
288	Italo Svevo
281	Omar
258	Superniele
246	Leda
159	Pasticca
130	Dyne

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 144 giochi

139	Gli Asinelli
138	Fermassimo
136	Cingar
118	Amadeus2

le Necronomastiche - 57 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
56	Gli Asinelli, Due Neuron
49	SusanaT
44	Amadeus2

il Chi è - 53 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
50	Salas
48	Lo Stiviere
47	Due Neuron

le Collaborazioni - 40 giochi

★	Fermassimo
37	Gli Asinelli
36	Cingar
30	Salas, Amadeus2

l'Editoriale - 24 giochi

21	Fermassimo
19	Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli
16	Salas

Memoria Ludens - 24 giochi

23	Cingar
22	Fermassimo
20	Gli Asinelli, Due Neuron

l'Autore - 24 giochi

★	Fermassimo
23	Gli Asinelli
20	Salas

il Memorial Muscletone - 23 giochi

19	Fermassimo
18	Gli Asinelli, Amadeus2
17	Cingar

le Crittotennis - 14 giochi

★	Cingar
13	Due Neuron, Amadeus2
12	Lo Stiviere, Gli Asinelli, Fermassimo

le Cinecritto - 12 Giochi

★	Lo Stiviere, Omar
11	Amadeus2, Fermassimo
10	Due Neuron, Salas, Gli Asinelli

le Crittolive - 12 giochi

11	Cingar, Fermassimo
10	Due Neuron, Gli Asinelli, Lo Stiviere
9	Amadeus2

l'Ars Laconica - 12 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
10	Cingar, Amadeus2
9	Leda

all'Antica Mescita - 11 giochi

★	Cingar, Fermassimo
10	Due Neuron, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli,
	Salas

le Edipocritto - 9 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
8	Amadeus2, Due Neuron
7	Salas, Lo Stiviere

Cunctator Obscurus - 7 giochi

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

o Famo Strano - 7 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
6	Cingar

l'Anima in Gioco - 6 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
5	Cingar, Amadeus2
4	Italo Svevo, Superniele, SusanaT, D. Neuron

