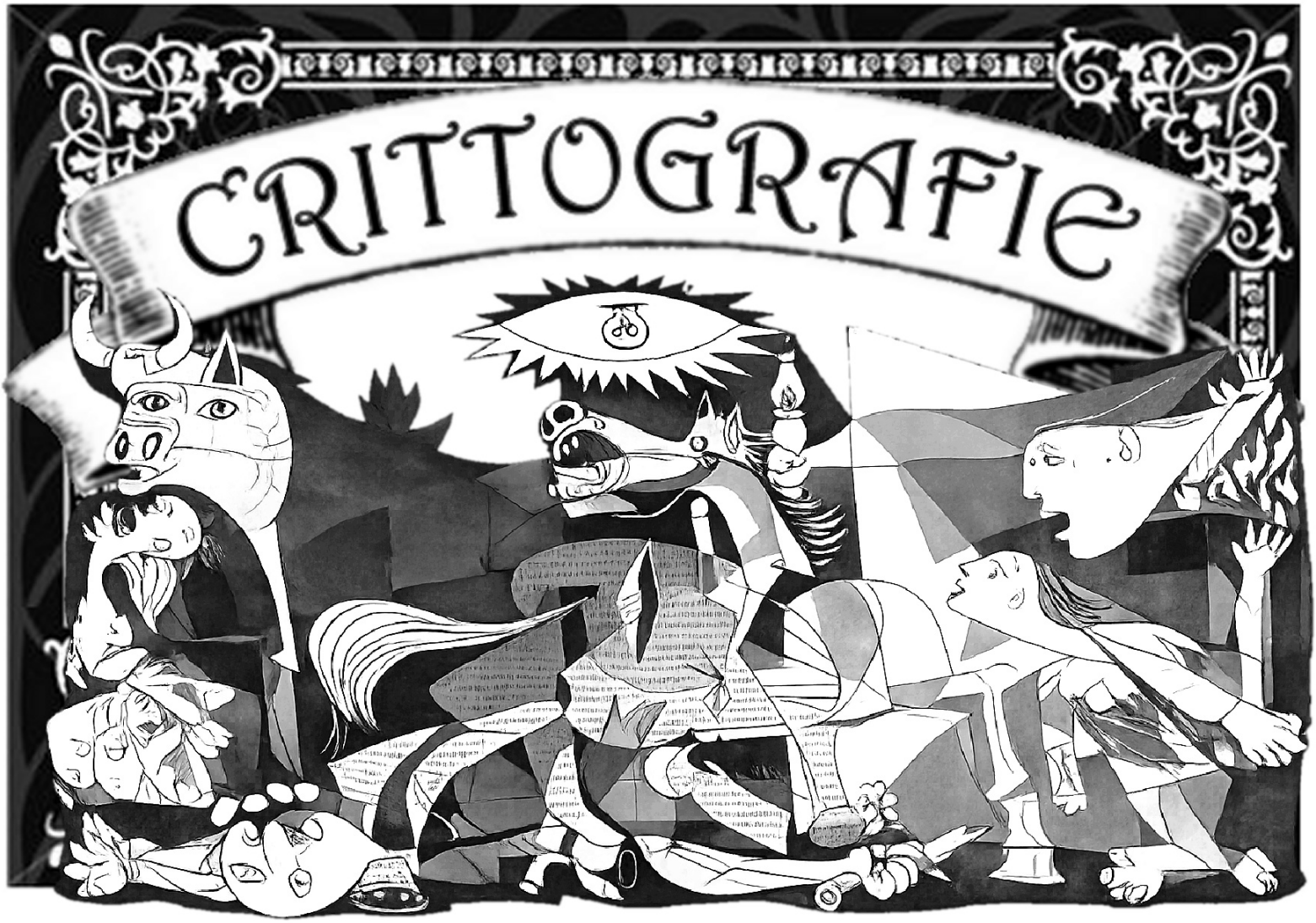



*Almanacco di Cultura Enimmistica Classica*

ANNO V - NUMERO 87 - 27 LUGLIO 2026

# Crittografie

**Anno V - Numero 87 - 27 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**

31 luglio: termine invio perifrastiche VI tappa
31 luglio: termine invio soluzioni n. 83
3 agosto: pubblicazione numero 88
7 agosto: termine invio soluzioni n. 84
14 agosto: termine invio soluzioni n. 85
21 agosto: termine invio soluzioni n. 86
28 agosto: termine invio soluzioni n. 87

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. [R2]

In copertina: composizione basata sul dipinto «Guernica» di Pablo Picasso.

# i Collaboratori

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)
Cardin (Piero Cardinetti)
Cunctator (Marco Bonetti)
Il Laconico (Nicola Negro)
Il Matuziano (Roberto Morraglia)
La Scimmia (Marco Di Summa)
Leda (Maria Gabriella Di Iullo)
Lo Stanco (Franco Fausti)
Lo Stiviere (Maurizio Froldi)
Magina (Giuseppe Mazzeo)
Marluk (Luca Martorelli)
Papul (Donato Continolo)
Pasticca (Riccardo Benucci)
Salas (Salvatore Piccolo)
Selenius (Alex Brunetti)
SusanaT (Assunta Cappelli)

Amici enigmisti, ogni crittografia racconta una storia diversa. Ce ne sono alcune che si lasciano risolvere quasi d'istinto e altre che richiedono pazienza, tentativi e magari qualche salutare ripensamento. Talvolta basta un dettaglio per imboccare la strada giusta; altre volte la soluzione arriva soltanto dopo aver cambiato completamente punto di vista. È anche questa alternanza di difficoltà, intuizione e perseveranza a rendere così coinvolgente il nostro passatempo e a fare in modo che ogni gioco sappia regalare soddisfazioni diverse a seconda della sensibilità e dell'esperienza di ciascun solutore.

Anche il numero odierno segue questo spirito, proponendo venti nuove crittografie affiancate dalle rubriche che accompagnano ormai con regolarità la vita della rivista. Alcuni giochi potranno forse apparire più immediati, altri richiederanno qualche minuto in più di riflessione, ma ci auguriamo che tutti riescano a offrirvi quel piccolo piacere che nasce quando un'intuizione si trasforma, finalmente, nella soluzione corretta.

Non ci resta quindi che lasciarvi alle pagine che seguono, con l'augurio di trascorrere qualche piacevole momento in compagnia dell'enigmistica. Buona lettura e, come sempre, buone soluzioni!

1. Crittografia mnemonica 4 10

**BUCO CAPACE**

*Selenius*

# IL CHI È

**Fisici**

2. Crittografia perifrastica onomastica 1 3: 1 1 7, 1 3'1, 1 2 = 11 10

**..ANDE MONOVO.UME**

*Selenius*

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 3 3 5 = 6 5

**STAVI TRA GLI IMMOBILI**

*Salas*

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 sinonimica onomastica 1'1 1? 3: 2! = 3 5

**FAMI**

*Selenius*

5. Crittografia sinonimica a scambio di vocali onomastica 2 4: 2 2 1 1 = 6 6

**SOPRACALZASSI**

*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 4 4 = 4 4

**CANDELOTTO VALIDO**

*Selenius*

Dedicata a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, proponiamo una gara di soluzione composta da critto a frase a metatesi di Selenius. Muscletone ne fu uno dei più abili interpreti, con oltre 100 giochi pubblicati, il più prolifico in assoluto fin dopo la sua scomparsa. Grazie allo spostamento di una singola lettera, si producono spesso forti slittamenti di significato tra la lettura iniziale e la frase risolutiva, con un effetto di frequente comicità.

# Exhaustus Est

7. Crittografia 2 1 1 1, 3 1'1 = 6 4

**ARO**

*Lo Stanco*

L'Autore - Spazio dedicato agli autori che ci accompagneranno a rotazione per tutto l'anno con i loro contributi. Gara di soluzione abbinata.

In questa puntata una proposta del mitico Lo Stanco, storico enigmista e già vincitore assoluto del nostro Campionato 2014/15.

# l'Ars Laconica

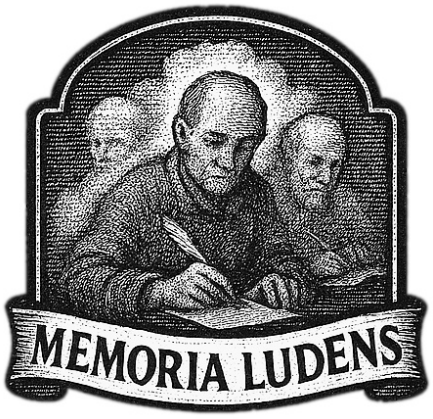
8. Crittografia sinonimica 3-2: 6 1'1 = 4 9

**PRES.DIO**

*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 (1 5 7?!) 5 = 9 2 7

**FLEMMATI.O**

*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 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:

| | |
|---|---|
| 3/8 | numero 88, Perifrastiche 6ª tappa |
| 10/8 | numero 89, Pure 6ª tappa |
| 17/8 | numero 90, Mnemoniche 6ª tappa |
| 24/8 | numero 91, a Frase 6ª tappa |
| 31/8 | numero 92, Sinonimiche 6ª tappa |
| 7/9 | numero 93, Sillogistiche 6ª tappa |
| 14/9 | numero 94, Perifrastiche 7ª tappa |
| 21/9 | numero 95, Pure 7ª tappa |

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

Il quinto turno delle sillogistiche sorride a Marluk, che conquista il miglior rendimento di giornata con 8 punti, affiancato da Amadeus2 e Leda. Pasticca e SusanaT si collocano subito alle loro spalle con 7½, mentre Il Matuziano chiude a quota 7. Salas e Noc seguono a 6½, completando una graduatoria che conferma valori piuttosto ravvicinati e un livello medio ancora una volta elevato. Una tappa che consolida gli equilibri emersi nelle ultime settimane e mantiene apertissima la corsa ai posti di vertice.
Con cinque appuntamenti disputati, la graduatoria della sezione vede Leda conservare il comando con 40½ punti davanti a Marluk (40) e Pasticca (39). Il Matuziano rimane pienamente a contatto con il trio di testa, mentre Salas consolida la quinta posizione. A tre prove dal termine iniziano ormai a delinearsi gli autori destinati a recitare un ruolo da protagonisti nella specialità, anche se le posizioni di vertice restano ancora tutte da definire.
Nel campionato assoluto, arrivato alla trentesima prova sulle quarantotto previste e già costruito sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda mantiene il comando a quota 147½, con Marluk che continua a ridurre il margine e Il Matuziano sempre saldo sul terzo gradino. Pasticca difende la quarta posizione, mentre la lotta per le piazze immediatamente successive resta molto serrata. Il gruppo dei principali protagonisti della stagione appare ormai ben delineato, pur lasciando ancora spazio a qualche significativo assestamento nelle fasi conclusive.

## Sillogistiche - 5ª Tappa

10. Crittografia sillogistica 2 5 1 1 = 4 3 2

**AN.MO .UPO E TRI.TE**

1º classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026 — *Marluk*

11. Crittografia sillogistica 5 1: 6 = 5 7

**SOMMI.À DEL PALAZZO**

2º classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026 — *Amadeus2*

12. Crittografia sillogistica 2 3 4 = 5 4

**TEN..IA**

3º classificato Campionato Autori Crittografie 87/2026 — *Leda*

13. Crittografia sillogistica 2 1 6? 4! = 6 7

**AVARNIA**

*Pasticca*

14. Crittografia sillogistica 6 1'2 3 = 6 6

**R..O**

*SusanaT*

15. Crittografia sillogistica 2 1'1: 1 8 2 = 7 8

**PUN.O**

*Il Matuziano*

## Classifica Sillogistiche - 5ª Tappa

| | |
|---|---|
| 8 | Marluk, Amadeus2, Leda |
| 7½ | Pasticca, SusanaT |
| 7 | Il Matuziano |
| 6½ | Salas, Noc |

## Classifica assoluta - 30 Tappe

| | |
|---|---|
| 147½ | Leda |
| 145 | Marluk |
| 143½ | Il Matuziano |
| 134 | Pasticca |
| 131½ | Salas |
| 131 | Noc |
| 124½ | Cardin |
| 114 | Cunctator |
| 112 | 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 |

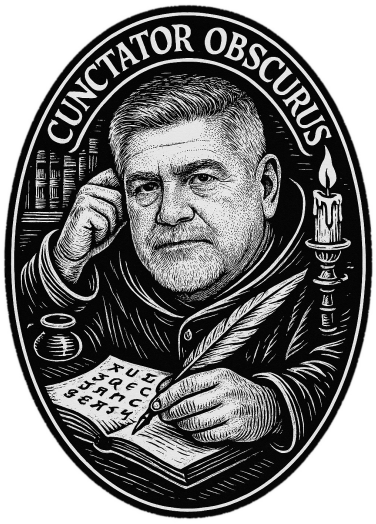
## Campionato Sinonimiche - 5 Tappe

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

## Campionato Sillogistiche - 5 Tappe

| | |
|---|---|
| 40½ | Leda |
| 40 | Marluk |
| 39 | Pasticca |
| 38½ | Il Matuziano |
| 29 | Salas |

# Cunctator Obscurus




16. Crittografia a frase 4 1'7 = 7 5

**ILLUSTRERÀ BRANCHE**

*Cunctator*

L'appuntamento con l'inventiva di Cunctator propone una selezione di sue creazioni, caratterizzate da una difficoltà di risoluzione mediamente più elevata e pensate soprattutto per i solutori più esperti ed esigenti. I giochi mettono alla prova attenzione e tenacia, senza rinunciare al piacere della scoperta.

# le Collaborazioni

17. Crittografia perifrastica 1: 3 5? 2, 1'1! = 6 7

**AN.ENATO FIDATO**

*Papul*

18. Crittografia a frase 5 4 5 7 = 9 2 10

**ALLA ZILLI PARLAN DI SCAFI**

*Cardin*

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

# le Crittolive

19. Crittografia 3 7, 1 1 1 = 8 2 3

**VESTANO**

*La Scimmia*

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. Immancabile la gara di soluzione collegata.

# 'o Famo Strano

20. Crittografia 7 7 1 1 = 7 2 7

**IL CARATTERE NON È UNIFORME**

*Selenius*

La rubrica, senza cadenza fissa, è aperta a tutti i collaboratori. Propone crittografie di qualsiasi tipo che presentano un esposto "anomalo", come per esempio non centratura, direzioni diverse, caratteri inconsueti, oppure alcune lettere deformate. È possibile inviare i propri lavori in qualsiasi momento. Alla rubrica è collegata la relativa gara di soluzione.

# le Soluzioni del n. 82

1. mi vien da rider! - risolto da: om ci fe am le as
2. al domo NTA, no? = Aldo Montano - risolto da: am is ci fe om sa sv dy as st le dn
3. dà N I: è lega rozzo = Daniele Garozzo - risolto da: am is dn as le ci om dy sa fe st sv
4. CR: login? Z/B urga! = Carlo Ginzburg - risolto da: as le sv om am st is ci dy sa dn fe
5. Cam: illo ruini! = Camillo Ruini - risolto da: sa is ci dn as sv le fe dy st om am
6. là daremo TAN = landa remota - risolto da: fe dy st ci as dn am om
7. falli R E: miser a mente = fallire miseramente - risolto da: le ci st fe sa dy om am as dn
8. B: ellissi, ma S or presa = bellissima sorpresa - risolto da: dy le om as sv fe pa ci sa am is dn
9. S corte con gel a te = scorte congelate - risolto da: dy st pa sa am dn sv le ci fe is om as
10. pro S? eccome: rotto! = prosecco Merotto - risolto da: am dn as sa fe le - varianti accettate: prosecco Cirotto (st om pa sv is ci)
11. v'è C, chiama tassa = vecchia matassa - risolto da: sa dy sv le fe dn as pa om st ci is am
12. t'assistano N e S per TO = tassista non esperto - risolto da: st is sv as sa am pa fe le om dn ci
13. picchi e stivi dical DO = picchi estivi di caldo - risolto da: om as ci st is le sa fe dn am
14. è M? Noc a TS: è R! = «Resta con Me» - risolto da: fe am le sa dn as om ci sv
15. G: agé? sì, l'arante = gag esilarante - risolto da: as st fe le sv am ci dn om sa
16. G A rati, rati S S: ima = gara tiratissima - risolto da: om am st is dn sv sa as fe dy ci le
17. sta/dì a recarci nomi = stadiare carcinomi - risolto da: am le sv as om fe ci sa
18. venti? A lì sei! = venti alisei - risolto da: le as sa ci st om fe dn sv am
19. con T rada infesta = contrada in festa - risolto da: om as am ci le fe st
20. l'U ci dà - recande lì E - RI = lucidare candelieri - risolto da: om is am ci as sa st dn sv le fe

## I Solutori

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| am | Amadeus2 | as | Gli Asinelli | om | Omar |
| ao | Aromi d'Oli | ed | Gli Edipiceni | mk | Mikiller |
| ci | Cingar | go | Il Goroviano | pa | Pasticca |
| dn | Due Neuroni | is | Italo Svevo | sa | Salas |
| dy | Dyne | le | Leda | sn | Superniele |
| fe | Fermassimo | sv | Lo Stiviere | st | SusanaT |

## Classifica del n. 82

| | |
|---|---|
| ★ | Omar, Cingar, Fermassimo, Amadeus2, |
| | Gli Asinelli |
| 19 | Leda |
| 17 | Salas, Due Neuroni |
| 16 | SusanaT |
| 15 | Lo Stiviere |
| 12 | Italo Svevo |
| 10 | Dyne |
| 5 | Pasticca |

## Classifica ★

| | |
|---|---|
| 13 | Fermassimo |
| 9 | Gli Asinelli, Amadeus2 |
| 7 | Omar |

## Classifica complessiva (499 giochi)

| | |
|---|---|
| 479 | Fermassimo |
| 467 | Gli Asinelli |
| 462 | Cingar |
| 406 | Amadeus2 |
| 390 | Due Neuroni |
| 388 | Salas |
| 375 | Lo Stiviere |
| 316 | SusanaT |
| 300 | Italo Svevo, Omar |
| 258 | Superniele |
| 265 | Leda |
| 164 | Pasticca |
| 140 | Dyne |
| 126 | Mikiller |

# le Gare di Soluzione

## il Campionato Autori - 150 giochi

| | |
|---|---|
| 145 | Gli Asinelli |
| 144 | Fermassimo |
| 142 | Cingar |
| 124 | Amadeus2 |

## le Necronomastiche - 59 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar |
| 58 | Gli Asinelli, Due Neuroni |
| 51 | SusanaT |
| 46 | Amadeus2 |

## il Chi è - 55 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo |
| 52 | Salas |
| 50 | Lo Stiviere |
| 49 | Due Neuroni |

## le Collaborazioni - 42 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo |
| 39 | Gli Asinelli |
| 38 | Cingar |
| 37 | Salas, Amadeus2 |

## l'Editoriale - 25 giochi

| | |
|---|---|
| 22 | Fermassimo |
| 20 | Amadeus2, Cingar, Gli Asinelli |
| 16 | Salas |

## Memoria Ludens - 25 giochi

| | |
|---|---|
| 24 | Cingar |
| 23 | Fermassimo |
| 21 | Gli Asinelli, Due Neuroni |

## l'Autore - 25 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo |
| 24 | Gli Asinelli |
| 21 | Salas |

## il Memorial Muscletone - 24 giochi

| | |
|---|---|
| 20 | Fermassimo |
| 19 | Gli Asinelli, Amadeus2 |
| 18 | Cingar |

## le Crittotennis - 14 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Cingar |
| 13 | Due Neuroni, Amadeus2 |
| 12 | Lo Stiviere, Gli Asinelli, Fermassimo |

## le Crittolive - 13 giochi

| | |
|---|---|
| 12 | Cingar, Fermassimo, |
| 11 | Due Neuroni, Gli Asinelli |
| 10 | Lo Stiviere, Amadeus2 |

## le Cinecritto - 12 Giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Lo Stiviere, Omar |
| 11 | Amadeus2, Fermassimo |
| 10 | Due Neuroni, Salas, Gli Asinelli |

## l'Ars Laconica - 12 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 10 | Cingar, Amadeus2 |
| 9 | Leda |

## all'Antica Mescita - 12 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Cingar, Fermassimo |
| 11 | Due Neuroni, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli, |
| | Salas |
| 10 | Lo Stiviere |

## le Edipocritto - 9 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli |
| 8 | Amadeus2, Due Neuroni |
| 7 | Salas, Lo Stiviere |

## Cunctator Obscurus - 8 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Cingar |
| 7 | Fermassimo, Gli Asinelli, Leda |
| 6 | Amadeus2 |

## o Famo Strano - 7 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 6 | Cingar |

## l'Anima in Gioco - 7 giochi

| | |
|---|---|
| ★ | Fermassimo, Gli Asinelli |
| 6 | Cingar, Amadeus2 |

CRITTOGRAFIE