

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 88 - 3 AGOSTO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 88 - 3 agosto 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

7 agosto: termine invio pure VI tappa

7 agosto: termine invio soluzioni n. 84

10 agosto: pubblicazione numero 89

14 agosto: termine invio soluzioni n. 85

21 agosto: termine invio soluzioni n. 86

28 agosto: termine invio soluzioni n. 87

4 settembre: termine invio soluzioni n. 88

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 «A Fiend in Need» della serie «Dogs Playing Poker» di Cassius Coolidge.

I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Alan (Alan Viezzoli)

Cunctator (Marco Bonetti)

Day (Davide Spione)

Fermassimo (Massimo Ferla)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Klaatù (Luciano Bagni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Froidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Noc (Franco Costantini)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Gentili edipi, il periodo estivo non rallenta il ritmo di Crittografie: anche questo numero propone un buon assortimento di giochi, confermando una stagione particolarmente intensa. Con questa uscita superiamo infatti il traguardo dei 1.000 giochi realizzati nell'attuale gestione. Ben 948 appartengono al solo 2026, con il record dei 1.020 giochi del Labirinto 1986 ormai a un passo.

Nel frattempo prosegue anche il Campionato Autori: con questo fascicolo prende il via la sesta delle otto tappe previste, fase nella quale entrano pienamente in gioco gli scarti e le classifiche iniziano a delineare con maggiore chiarezza i possibili podi finali delle varie specialità.

Segnaliamo inoltre ai lettori che il numero 87 è stato aggiornato per correggere un inconveniente grafico relativo al gioco n. 20. Chi avesse già scaricato il fascicolo è invitato a sostituirlo con la nuova versione ora disponibile nel sito.

Come sempre, un sincero ringraziamento va a tutti gli autori, ai collaboratori e ai lettori che continuano a seguire con entusiasmo questa avventura. Buon divertimento e... buone soluzioni!

1. Crittografia correlativa 2 1 9, 5 2 1? 4: 1 5 2 1 2! = 5 5; 7 5; 8 5

II.

Selenius

IL CHI È



Filosofi '800

2. Crittografia mnemonica onomastica 6 5

GUIZZO

Day

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 7 3, 3? = 7 6

HAI FATTO LA TROIA E TI RITROVI SENZA UNA LIRA!

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 a scambio di consonanti onomastica 4? 4 1'1! = 6 4

MAN.

Lo Stiviere

5. Crittografia onomastica 3 1, 1/1 1 1 4 = 6 6

NABAN

Selenius

6. Crittografia perifrastica a scambio di vocali onomastica 6: 1 5 = 7 5

COME SE FOSSE SUPEROCAZZOLA

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



7. Crittografia a frase a metatesi 1 5 2 = 4 4

BALDASSARRE COL DONO

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



8. Crittografia sinonimica 1 4 6 = 5 6

CONSERV.TA

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.

ALL'ANTICA MESCITA



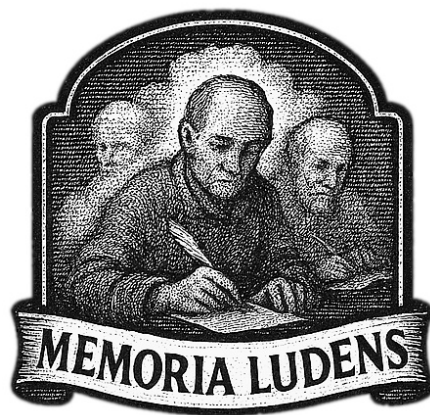
9. Crittografia sinonimica 8 4 1 4 = 6 4 1'6

GRAG.OLA

Lo Stanco

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.

MEMORIA LUDENS



10. Crittografia sinonimica 5: 1 1 4 = 5 6

.COMMETTO

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 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:

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
21/9	numero 95, Pure 7 ^a tappa
28/9	numero 96, Mnemoniche 7 ^a tappa

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

Il sesto appuntamento delle perifrastiche premia Noc, unico autore a raggiungere quota 8½. Alle sue spalle Salas, Leda, SusanaT, Marluk e Cunctator condividono gli 8 punti, mentre Amadeus2 e Il Matuziano si attestano a 7½. Pasticca, Ætius e Il Valtellinese completano la graduatoria con 7. Una prova molto compatta, che ridisegna il vertice della graduatoria senza produrre strappi significativi.

Dopo sei prove Marluk resta solo al comando con 40½ punti, seguito da Leda a 40 e da Noc a 39½. Cunctator mantiene il contatto a quota 39, mentre Il Matuziano, ora che dispone dei cinque risultati necessari, si sistema al quinto posto con 38. Pasticca, Salas e SusanaT formano subito dietro un terzetto a 37½. Con due appuntamenti ancora disponibili, la fase degli scarti può modificare diverse posizioni, ma la rosa degli autori maggiormente accreditati appare ormai abbastanza definita.

Nel campionato assoluto, giunto alla trentunesima prova sulle quarantotto previste e calcolato sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda conserva il primato con 147½ punti, ma Marluk rimane vicino a quota 145 e continua a esercitare pressione sulla capolista. Il Matuziano sale a 144 e completa un podio ancora molto compatto. Pasticca resta quarto, mentre Salas si colloca davanti a Noc nella contesa per le posizioni successive. Cardin conserva la settima piazza; più indietro Amadeus2 recupera terreno. Il cammino resta lungo, ma i nomi destinati a giocare le posizioni principali emergono ormai con crescente chiarezza.

Perifrastiche - 6ª Tappa

11. Crittografia perifrastica 1 1 2 1: 9 = 5 2 7

COSA DA XEALIZZARE

1° classificato Campionato Autori Crittografie 88/2026

Noc

12. Crittografia perifrastica a rovescio 3 2, 3 2: 1 = 1'1 4 1 4!

MI RIAS.OLTO

2° classificato Campionato Autori Crittografie 88/2026

Salas

13. Crittografia perifrastica 2 2 5 4 1 = 1'6 7

GIOCHI.MO AL RIALZO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 88/2026

Leda

14. Crittografia perifrastica 2 7 2: 5 = 7 9

IL VEI.OLO DI TARZAN

SusanaT

15. Crittografia perifrastica 4 5 1 1 1 1 2 = 6 9

GRAN.E CAME.A

Marluk

16. Crittografia perifrastica 3 1, 4 2 5 4 = 10 9

LEI RICONFOR.A

Cunctator

Classifica Perifrastiche - 6ª Tappa

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

Classifica assoluta - 31 Tappe

147½	Leda
145	Marluk
144	Il Matuziano
134	Pasticca
132½	Salas
132	Noc
125	Cardin
114	Cunctator
112½	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 6 Tappe

40½	Marluk
40	Leda
39½	Noc
39	Cunctator
38	Il Matuziano
37½	Pasticca, Salas, SusanaT

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

LE CRITTOLIVE



17. Crittografia perifrastica 6: 1 1 3 = 6 5

STUOIE PENSILI GI.PPONE.I

Klaatiù

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 CINECRITTO



20. Crittografia perifrastica 2 5 1 4: 2 1 = 1'«7» 2 5

.E PARLÒ CON ZOFF

Alan

Sezione dedicata al mondo del cinema, che raccoglie crittografie proposte da qualsiasi collaboratore, la cui soluzione consiste nel titolo di un film oppure nel nome di un attore, un'attrice, un regista o una combinazione di questi. Naturalmente la gara di soluzione è sempre in agguato, pronta a mettere alla prova intuito, memoria cinematografica e spirito competitivo dei solutori.

LE COLLABORAZIONI



18. Crittografia sinonimica 6 1: 4 3 = 7 7

DIST.CCO

Fermassimo

19. Crittografia perifrastica 4 2, 5 3'3 2 = 7 4 4 4

CO..ERICA ABBOCCATA

Mezzaluna

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 SOLUZIONI DEL N. 83

1. scuretto là re di tra gazze = scutrettolare di ragazze - risolto da: om am ci sv fe
2. di ego, ma RA dona = Diego Maradona - risolto da: am sa le is pa dn om st fe ci sv as
3. luci sbaglia = Lucas Biglia - risolto da: am sv le sa fe dn as ci om pa
4. lì - vero? - tre è = Oliver Tree - risolto da: om sv dn sa is st pa le am as ci fe
5. GUS, ch'è patti = Guesch Patti - risolto da: dn ci sa st pa sv is le am om as fe
6. culi maltesi = culti malesi - risolto da: is le as sv sa om fe ci pa am
7. par C: amen s'à = parca mensa - risolto da: am om ci as dn le is sa fe st
8. A: riadirossi? nil = aria di Rossini - risolto da: st sa dn pa as am ci is om le sv fe
9. tagli API: C colà = taglia piccola - risolto da: sv om as pa fe is am ci - varianti accettate: tenera piccola (st dn)
10. Moya: N = Mo Yan - risolto da: dn sv is sa am ci as pa om fe le st
11. Bi - è coca - por a lato = bieco caporalato - risolto da: sa dn am om
12. leva RI: CINA s'à lì = le varici nasali - risolto da: sa dn am sv as om fe is le pa ci
13. Vi val A: lì berta = «Viva la Libertà» - risolto da: ci dn as is om le sa fe am sv
14. le à derma G A = leader MAGA - risolto da: fe om pa am sv dn sa le as ci is
15. F R E S coprendi, sol E = fresco prendisole - risolto da: fe le sv sa as am ci om
16. cavi A: LEPRE? già, to! = caviale pregiato - risolto da: am om le fe sa dn ci is sv as
17. M a C chinasi: CURA = macchina sicura - risolto da: fe om sv as ci am le
18. à R/R è dato, ridi N: TERNI = arredatori d'interni - risolto da: dn as ci am sv fe om sa
19. TA t'apre MURO? s'àl = tata premurosa - risolto da: as om le dn ci sa am fe sv
20. v'è l'I: STI distar = velisti di Star - risolto da: ci as fe le am om

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. 83

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

Classifica ★

13	Fermassimo
10	Amadeus2
9	Gli Asinelli

Classifica complessiva (519 giochi)

498	Fermassimo
485	Gli Asinelli
481	Cingar
426	Amadeus2
405	Due Neuroni
404	Salas
392	Lo Stiviere
323	SusanaT
320	Omar
312	Italo Svevo
281	Leda
258	Superniele
174	Pasticca
140	Dyne

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 156 giochi

151	Gli Asinelli
150	Fermassimo
148	Cingar
130	Amadeus2

le Necronomastiche - 61 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
60	Gli Asinelli, Due Neuron
53	SusanaT
48	Amadeus2

il Chi è - 57 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
54	Salas
52	Lo Stiviere
51	Due Neuron

le Collaborazioni - 44 giochi

43	Fermassimo
40	Gli Asinelli
39	Cingar
34	Salas, Amadeus2

l'Editoriale - 26 giochi

23	Fermassimo
21	Amadeus2, Cingar
20	Gli Asinelli

Memoria Ludens - 26 giochi

25	Cingar
24	Fermassimo
22	Gli Asinelli, Due Neuron

l'Autore - 26 giochi

★	Fermassimo
25	Gli Asinelli
22	Salas

il Memorial Muscletone - 25 giochi

21	Fermassimo
20	Gli Asinelli, Amadeus2
19	Cingar

le Crittotennis - 15 giochi

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

le Crittolive - 14 giochi

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

le Cinecritto - 13 Giochi

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

l'Ars Laconica - 13 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
11	Cingar, Amadeus2
10	Leda

all'Antica Mescita - 12 giochi

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

le Edipocritto - 9 giochi

★	Cingar, Fermassimo, Gli Asinelli
8	Amadeus2, Due Neuron
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

