



Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 8 - 6 LUGLIO 2013



le Soluzioni del numero 6

35. ami che volevo? ciò = amichevole vocio - Ris.: T H A V R M G U D E Z N O Y 3 - Rif.: viola (F)
36. polo celeste - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z O X L W Y Q 3
37. à croco, riso: là T I I = acrocori solatii - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L Y Q
38. sì! lì Ci: ora mero dio = silicio, rame, rodio - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O Y 3
39. suo l'O, dice MENTO = suolo di cemento - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y - Acc.: vallo (A) vallo (R) vallo (G) vallo (U) vallo (Z) vallo (N) vallo (O) - Rif.: chilo (Q)
40. s'è C che dite R: RICCIO = sacche di terriccio - Ris.: T H A V R M G S U D E Z N O X W Y Q
41. là N: desolati è = lande solatie - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q 3
42. porta VA, si dirà me = portavasi di rame - Ris.: T H F A R G U E Z N O - Rif.: sostituti di cava (V) pozzolane di cava (D) passivati (Y)
43. di rupia bisca ll = dirupi abissali - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q 3
44. calca ridi: S cogli e RA = calcari di scogliera - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N Y
45. R, anche S, tesi (perché vanno in apprensione); A C qui stati (perché han lasciato tracce) = ranch estesi acquistati - Ris.: T H A V R G U D E N O Y Q - Rif.: esteso anconetano (F)
46. su Olona ti ò = suolo natio - Ris.: T H F A R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
47. a nei si dà R? R e T! = terra di Siena - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q - Rif.: da fieno (3)
48. A: mordi, patirà = amor di patria - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q 3
49. offesa: la T, è = offe salate (focacce di tradizione antica) - Ris.: T H A V R D E N O W - Rif.: marò solido (F) smac colato (G) marò solido (Z) marò solido (3)
50. B ridai: nazione = brida in azione - Ris.: T G U D E Y - Rif.: bardi/banda/balza/burla (F) banda (V) Blanc (R)
51. miser, idem, ENTI = miseri dementi - Ris.: T R - Rif.: pareri (V) compari (M) esseri (G) rivali (U) pareri (D) rivali tementi (E)
52. DU recò tenne = dure cotenne - Ris.: T R U D E W Y - Rif.: duro diporto (F) duri dosaggi (V) Dual Tiscali (G)
53. M è? è: tinge saltante = meeting esaltante - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y
54. perso naso l'è = persona sola - Ris.: T F A V R G U D E N O Y 3 - Rif.: organze rosa (M)
55. magari unica = magia runica - Ris.: R U E Y - Acc.: corto spacco (per l'inventiva) (R) - Rif.: vetri adatti (F)
56. isso lui = ius soli - Ris.: T H V R G U D E N L Y
57. lumi già l'erba = Luigi Malerba - Ris.: T F V R U D E Z N W Y
58. ottavo missioni = Ottavio Missoni - Ris.: T V R U E Y
59. ascete? tre! = case tetre - Ris.: T V R M G U D E - Rif.: asce itale (N) asce (W) asce itale (Y)
60. caccia idoli = acciai dolci - Ris.: E Y - Rif.: arazzi visti (R)
61. T'AMMAZZO A BIDONATE = tè freddo con latte (mnemo di Sofos, Ænigma 1976) - Ris.: A T V D E O Y - Rif.: colpi secchi (H) cartone animato (F) morì dalle botte (Z) picchiate a bassa quota (W)
62. G ite: FUO riporta = gite fuoriporta - Ris.: T H F A V R M G U D E N O L W Y
63. macchi Nadia N ti citerà = macchina di Anticitera - Ris.: T H A V R M G U D E O W Y - Rif.: Antibecchi (Z)
64. chi osa amar gin è = chiosa a margine - Ris.: T H A V R M G U D E Z N O L Y
65. se S sono N, pro tetto = sesso non protetto - Ris.: T H V R G U D E Z N Y
66. S posa in continente = sposa incontinente - Ris.: T H F A R G U D E N O L Y - Rif.: sesso (V)
67. S bara: G lì arriva, lì! = sbaragliar rivali - Ris.: T G U E Y
68. terrei tali "Che" = terre italiche - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L W Y 3
69. marconisti NATO (il Patto Atlantico) = amar con istinto - Ris.: T R G U D E Y

Crittografie

Numero 8 - 6 luglio 2013

Direttore

Alex Brunetti (Selenius)

Redazione

Laura Adami (picaflor)
Fulvio Bergamo (Paperoga)
Federica Pareschi (Tedina)
Enrico Parodi (Snoopy)

Contatti

Invio Giochi: giochi@crittografie.com
Soluzioni: soluzioni@crittografie.com
Redazione: redazione@crittografie.com
Direttore: selenius@crittografie.com
Sito Internet: http://crittografie.com
Gruppo Facebook: Crittografie

Calendario

24 agosto: termine invio giochi per n. 9
30 agosto: termine invio soluzioni n. 8
1 settembre 2013: uscita n. 9

Pubblicazione enigmistica mensile gratuita realizzata in proprio. I premi posti in palio per tutte le gare sono offerti dalla redazione. Gli eventuali contributi verranno interamente destinati al monte premi delle gare proposte. I lavori inviati dagli autori non subiranno modifiche se non concordate con gli autori stessi.

Gli autori che volessero proporre una propria rubrica o un riquadro tematico di propri giochi sono pregati di contattare la redazione.

Grafica di Selenius.

In copertina: composizione basata sull'opera "Dance!!!!" di Rodney Graham.

l'Editoriale

Apriamo con un notizia terribile: pochi giorni fa è mancato Anteros, Luigi Milia, enigmista da pochi anni ma già amico di tutti. Non posso pensare che era un mio coetaneo... A lui dedichiamo questo numero.

La rivista procede e ospitiamo con piacere nuovi autori, come Marluk al suo esordio crittografico. Anche nuovi solutori si avvicinano, seppur lentamente, e la novità del modulo automatico web ha incontrato il gradimento di tutti, oltre ad aver semplificato notevolmente le procedure di controllo e di calcolo delle classifiche.

L'Estate entra nel pieno: con i numeri 7 e 8 tutti da risolvere i lettori sono fornitissimi di giochi e non rischierete, dunque, crisi di astinenza a causa della pausa agostana. Pausa che sfrutteremo per riordinare l'archivione dei quasi mille giochi che ci avete inviato, e soprattutto per completare l'agognato aggiornamento della Lavagna Autori. Speriamo di avere presto anche novità sul Beone On Line: ribadiamo che il Beone è uno strumento indispensabile per i crittografi e cogliamo l'occasione per segnalare, ai pochi che non ne fossero al corrente, che gli amici della BEI stanno per pubblicare l'aggiornamento alla Primavera 2013.

Diversamente dal fascicolo Speciale Estate, questo numero contiene alcuni giochi piuttosto ardui, in vista della volata finale per le gare di soluzione, oggi dominate dai Trogloditi, team con oltre duecento anni di esperienza (cumulativa), ben incalzati però dal gruppone, nel quale sveltano i giovani Amadeus2 e Superniele. Vedremo come andrà a finire...

1. Crittografia sillogistica 2 6 3 = 4 2 5

APL LPA

Selenius

le Soluzioni del numero 6

1. contenuto manifesto (essenza palese) - Ris.: T E - Rif.: bofonchio screziato (U)
2. à la cima rinite = alici marine - Ris.: T H A V R M G S U D E Z O L 3 - Rif.: Elena richiusa (F)
3. AMO ridite sè O = amori di Teseo - Ris.: T H F V R G S U D E Z L W Y Q
4. à li Di chi urlo (Tony Dallara, primo cantante "urlatore") = ali di chiurlò - Ris.: T G E Q - Rif.: far da neonato (V)
- eli di protoni (R) ali di pernice (M) odi di Fantoni (Z)
5. odi losche: R? ...e R? = Odilo Scherer (cardinale arcivesc. di San Paolo) - Ris.: T F A V R M G U E N O Y Q
6. momento magnetico (una forza dei campi magnetici) - Ris.: T H F R M S D E O W Y - Rif.: istante (V)
- trainante (G) secondo invitante (U) secondo seducante (Z) secondo invitante (Q) secondo invitante (3)
7. posa plastica - Ris.: T H F V R M G U D E Z O L W Y Q
8. S cala: R è, già = Scala Regia (opera del Bernini) - Ris.: T H F V R G S U D E Z Q 3 - Acc.: reale (H) reale (F) reale (V)
- reale (R) reale (S) sposa (U) reale (D) sposa (Z) sposa (Q) - Rif.: sassi erosi (N) scavi erosi (Y)
9. Cappa dicalo R, è = cappa di calore - Ris.: T R G E 3
10. M usi: AB, ecco = musi a becco - Ris.: T H F A V R G S U D E O L W Y Q 3
11. la P dan C E = lap dance - Ris.: T H F A V R G S U D E N O X L W Y Q - Rif.: pia prece (3)
12. FIO, ridisusi NO = fiori di susino - Ris.: T A V R M U D E O - Rif.: Piode su Merapi (F) comino (Z) colono (3)
13. R: Obama ivi sta = roba mai vista - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q 3
14. I saccoda: saran acque = Isacco da Sara nacque - Ris.: T H F A V R S U D E O Y Q
15. ...e li COTTE rivelò Ci = elicotteri veloci - Ris.: T F A V R M G S U D E Z N O X L Y Q 3 - Acc.: medici (F) medici (Z)
- medici (N)
16. far I: se IE, sàdduce I = farisei e sadducei - Ris.: T F V U D E
17. Il ricavi G, O rosa = lirica vigorosa - Ris.: T F V R M G U D E Y Q - Acc.: larice (M) - Rif.: maschi fagociti (O) separè angolato (3)
18. caviamo LL: A = cavi a molla - Ris.: T H F A V R M G U D E Z O X L W Y Q
19. li NECO ti dà la E = linea cotidale (elemento geografico relativo alle maree) - Ris.: T G D E
20. VINI: D elimina = vinile di Mina - Ris.: T F A V R G U D E O Y
21. PI sta: fra N O sà = pista franosa - Ris.: T H F A V R G S U D E O L Y Q 3
22. col tipo E metti = colti poemetti - Ris.: T V R G U D E Y
23. di medicar TA? PE stai = dime di cartapesta - Ris.: T U E - Acc.: dame (E)
24. là godì alba? noi = lago di Albano - Ris.: T H F V R M G U D E Z Y Q - Acc.: live (V) live (R) live (G) live (U) live (D) live (E) live (Y) live (Q) - Il cantante è "Al Bano": varianti accettate perchè "Albano" è piuttosto usato
25. C or posa: tesi = corposa tesi - Ris.: T A V R M U D E O W Y 3 - Acc.: corriva (T) cordoni (R) cordoni (M) cordoni (E)
- cordoni (Y) - Rif.: cortesi (H) clamori (F)
26. guai in vista - Ris.: T F V - Acc.: flop di Vista (per la simpatia) (V) - Rif.: vela (D) moti di Fiume (E)
27. è ventina: tura li = eventi naturali - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L J W Y Q 3
28. don nettare: ligio sà = donnetta religiosa - Ris.: T V R M G S U D E N Y
29. li N,T rodiamo: REDI, VERSO = l'intro di "Amore Diverso" - Ris.: T H F A V R M G S U D E O Y Q
30. leggi N, G, S: noi sette = leggings noisette - Ris.: T H A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q - Rif.: listings (F) editings (3)
31. a D ora rendiamo N: D (D è la nota re in inglese) = adorare N, Diamond - Ris.: T E Y - Rif.: S, Taurino (V)
32. pizzino: N di qua, L ita = pizzi non di qualità - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L Y Q 3
33. popò: lo cubano = popolo cubano - Ris.: T V R G D E Y Q
34. l'interpretazione dei sogni - Ris.: T H A V R M G S U D E N O X L W Y Q

! Collaboratori

- Laura Adami (picalor)
- Luciano Bagni (Kiaatu)
- Alfredo Baroni (Bardo)
- Riccardo Benucci (Pasticca)
- Fulvio Bergamo (Paperoğa)
- Roberto Bernasconi (Robynet)
- Marco Biasi (il Cozzaro Nero)
- Daniele Branchetti (aileen)
- Alex Brunetti (Selenius)
- Ezio Ciarrocchi (Aetius)
- Donato Continoio (Papui)
- Maria Gabriella Di Iulio (Leda)
- Alberto Di Janni (Black Ribbon)
- Amedeo Di Maio (Armadeusz)
- Mariassunta Di Matteo (Antinea)
- Franco Dotalleivi (Tiberino)
- Franco Fausi (Lo Stanco)
- Massimo Ferla (Fermassimo)
- Paolo Ferrante (Rugantino)
- Emilia Galletti (Aerea)
- Marco Gonnelli (L'Albatros)
- Luca Martorelli (Marluk)
- Emanuele Miola (Ele)
- Paolo Moissello (Moise)
- Roberto Morraglia (il Matuziano)
- Mauro Navona (Nam)
- Federica Pareschi (Tedina)
- Enrico Parodi (Snoopy)
- Luca Patrone (il Langense)
- Piero Pelissero (Serse Poli)
- Salvatore Piccolo (Salas)
- Francesco Polizzi (Picchio)
- Giuseppe Riva (Pippo)
- Domenico Simone (il Pendolino)
- Davide Spione (Day)
- Enrico Torione (Et)
- Alan Viezzoli (Alan)
- Luana & Achille Zanaboni (Nebille)
- Marco Zanovello (Pavei)
- I giochi di Muscletone (Marcello Corradini) sono gentilmente forniti da Tiberino, che dispone di un vasto archivio del grande maestro scomparso.

il Sommario

- 3 |Editoriale
- 4 |il Sommario
- 4 | Collaboratori
- 5 |l'Anima in Gioco
- 6 |Numi dell'Olimpoi
- 7 |l'inedito di Muscletone
- 7 | Crittografie
- 8 |sotto la Lente di Snoopy
- 9 |il Campionato Autori
- 11 |la Gara Tematica
- 12 |dal Cilindro di Snoopy
- 12 |il Memorial Muscletone
- 13 |Spazio B.E.I.
- 15 |i Giochi da Facebook
- 15 |le Rifiutate
- 16 |la Ri-Vista di Moise
- 17 |le Gare di Soluzione
- 21 |le Soluzioni del n. 6

Classifica assoluta "i Giochi da Facebook"

36+24 Superniele	23 Haunold
35+20 Amadeus2	21+8 Dyne
32+12 I Trogloditi	19 Nebille
30+8 Fermassimo	13 Gli Algos
29+3 Galadriel	10 Merzio
29+2 Due Neuron	8 Il Goroviano, Pavel
25 Anne	7 Gonzales, Ivocazza, Il Goroviano
24 Alan, Il Cozzaro Nero	6 Harmony (seguono altri 3 solutori)

Solutori della gara "Nomi dell'Olimpo!" del numero 6

1+5 Haunold (1/6 20:44)	1+2 Dyne (2/6 22:05)
1+4 Merzio (1/6 22:48)	1+1 Superniele (4/6 0:23)
1+3 Fermassimo (2/6 16:47)	1 (10 solutori)

Classifica assoluta "Nomi dell'Olimpo!"

6+13 I Trogloditi	5+3 Galadriel
6+11 Merzio	4+9 Fermassimo
6+10 Amadeus2	4+7 Dyne
6+2 I Due Neuron	4 Lo Stanco
5+13 Haunold	3+3 Harmony
5+8 Superniele	3 Alan, Gli Algos, Il Cozzaro Nero, Il Goroviano (seguono altri 9 solutori)

Solutori della gara "l'Anima in Gioco" del numero 6

1+5 Merzio (1/6 23:47)	1+2 Haunold (5/6 20:00)
1+4 I Trogloditi (4/6 18:06)	1+1 Amadeus2 (5/6 22:44)
1+3 Anne (5/6 0:17)	1 (10 solutori)

Classifica assoluta "l'Anima in Gioco"

6+10 I Trogloditi	4+17 Merzio
6+9 Fermassimo	4+13 Superniele
6+3 Amadeus2	4+6 Dyne
6+1 Due Neuron	4+4 Harmony
6 Galadriel	4 Gli Algos, Salas
5+11 Anne	3 Il Goroviano, Lo Stanco
5+10 Haunold	2 Black Ribbon, Forza Juve, Manuela Carchedi, Nebille, Redluck (seguono altri 4 solutori)
5 Alan, Il Cozzaro Nero	



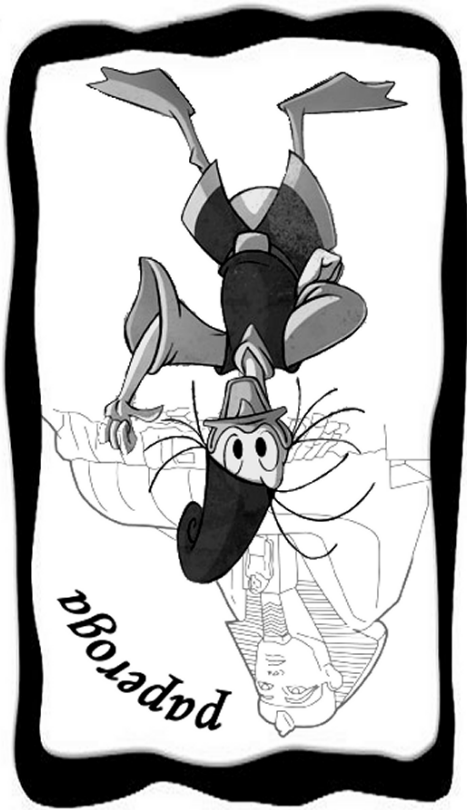
Io sono quella regolare; niente nomi altisonanti e complicati, un esposto da seguire per quel che c'è scritto. Niente rimescolamenti, separazioni, fantasie, omissioni. Certi mi guardano con l'aria di chi, notando la tovaglia a quadretti rossi della trattoria pensa "mi sa del solito spezzatino, e io che speravo nel branzino su letto di patate novelle e altre cinquanta cose ch'or non mi sovengono...". Le donne soffiano, esse sono abituate a contorcimenti neurali, pretendono di prendermi contropelo ma io sono fatta così: una parolina alla volta, al massimo un guizzo subito tacitato. il placido Don dell'enigmistica. Altri ancora, trasudando stanchezza e speranza, mi osservano manco fossi un materasso, su cui finalmente riposare dopo uno sfiancante slalom tra sillo, pure e chi più ne ha più ne metta. Ma i miei preferiti sono i novellini, quelli cui uno scontato "a frase" fa brillare gli occhi e affinare i sensi. Sorrido mentre loro, come i bambini quando sanno di andare al mare si caricano la testa di secchielli, palette, castelli di sabbia, conchiglie e bagno, tutto in una volta, attingono a vocabolari personali, bizzarri troncamenti, baluginii di vecchie poesie in cerca del termine astruso da affibbiarmi per giustificare soluzioni improbabili. Essi non hanno requie finché non mi scardinano, non un istante di scoramento, non sanno neppure

re concepirlo, lo scoramento, e macinano sinonimi e significati come fossero noccioline. Non c'è più spazio a bordo pagina, il novello si alza e prende il notes, mi sbircia come a controllare che non guardi quel che scrive - ingenua creatura! fanno tutti così! - e si prende un po' di tempo scarabocchiando ghirigori senza farmi capire che sta pensando a altro, a niente forse, tanto per far respirare il cervello. Appena la mano riprende il consueto tratteggiare capisco che si sta di nuovo concentrando, mordicchia quel che crede il tappo della biro, sputa un pezzetto di gomma per cancellare. Mi smonta e ricompone e c'è un istante in cui entrambi si pensa all'eterno trenino Lima, ai suoi vagoncini che nonostante le migliori intenzioni della fantasia, gira e rigira sono quelli e il trenino sempre il solito ma un altro pomeriggio è passato. E mentre io continuo il mio viaggio in treno lui no, si pianta e pensa bene di tenersi sul concreto e razionale, si ricorda che io sono pur sempre un gioco classico, quindi basta con passati remoti appositamente inventati e aggettivi di sette lettere anticati quel che serve per farli diventare da sei. Basta, si fa sul serio. E proprio quando il mio prima classe si infila nella galleria di plastica quelle rughe sulla fronte s'appianano e il volto tutto si rilassa. Spunto fuori e m'accorgo che ha scritto sotto il diagramma, l'ha trovata, ce l'ha fatta, sono contenta, per davvero: è alle prime armi e tutto fa coraggio anche una vecchia barbogia come me. E vederlo convinto è la mia gioia più grande, è convinto della soluzione, si vede che potevo essere risolta. Dopotutto lo scopo è quello. Un pizzico di tenerezza mi assale a vederlo finalmente libero: appena girerà pagina sarò quel refolo d'aria a rinfrescare i neuroni finalmente quieti. Sempre vostra.

2. Crittografia perifrastica 4 5, 2 9 = 7 1'5 2 5

L'ACGONE

Tedina



Il Cancro



Eracle è l'eroe greco per eccellenza. Il mito indi- anche dai latini che lo chiamano Hercules (Ercole). struttibile, celebrato attraverso le generazioni Eracle nacque e crebbe a Tebe, dove il re Creonte, per ringraziarlo di aver sbaragliato le truppe della città rivale Orcomeno, gli diede in sposa la figlia

Megara, dalla quale ebbe diversi figli (tre, cinque, sette o otto a seconda delle varie tradizioni). Fu proprio in questo periodo felice che Era colpì nel modo più tremendo l'eroe, rendendolo folle e fa- cendo sì che egli uccidesse tutti i suoi figli, fino al momento in cui Atena (che sarà sempre la sua principale protettrice) non lo colpì al petto facen- dolo precipitare in un sonno profondo dopo il qua- le riacquistò la ragione. Eracle disperato per il suo gesto meditò il suicidio, ma Teseo lo convinse a re- carsi a Delfi per chiedere il responso del famoso o- racolo di Apollo, il quale gli impose, per espia- re la sua colpa, di mettersi al servizio del cugino Euris- teo, re di Argo. Dei rapporti tra Eracle ed Euristeo torneremo ad occuparci più dettagliatamente nel prossimo numero: per adesso ci basti ricorda- re che Euristeo (imbeccato da Era) impose al cugi- no il compimento di dodici fatiche. Anche della pri- ma di tali fatiche ce ne occuperemo nel prossimo numero, mentre adesso ricorderemo brevemente la seconda.

Per mettere alla prova Eracle, Era aveva personal- mente allevato nella palude di Lerna una simpa- tica bestiola, figlia di due mostri (Tifone ed Echid- na): l'Idra. Essa aveva il corpo di un cane (o di un dra- go o di un serpente) e un numero imprecisato di teste, forse anche cinquanta, chi dice di serpente, chi dice umane. Di fatto crediamo che sia assai im- probabile che chiunque l'avesse vista così bene da poterla descrivere sia tornato poi indietro per riferirne, anche per il fatto che al grazioso anima- letto puzzava leggermente il fiato per cui chi l'av- vicina-va troppo, anche durante il sonno, moriva all'istante.

Euristeo ebbe dunque la bell'idea di mandare Era- cle a combattere questo mostro. Il nostro eroe ini- zio piuttosto bene tagliando varie teste dell'Idra, ma ben presto si accorse che queste ricrescevano, cosicché, su prezioso consiglio di Atena, inviò il ni- pote Iolao, che lo accompagnava nell'impresa, a dar fuoco alla vicina foresta e con i tizzoni ardenti

Nelle seguenti gare è determinante il tempo di consegna: vengono attribuiti 5/4/3/2/1 punti spareggio ai primi 5 solutori totali di ciascuna. Ricordiamo che le soluzioni possono essere inviate anche un po' alla volta.

Solutori della gara "dal Cilindro di Snoopy" del numero 6

6+5	1	Trogioditi (6/6 12:47)
5	2	Amadeus2, Due Neuronì, Fermassimo
4	3	Dyne, Superniele
3	Alan, Il Cozzaro Nero, Galadriel,	

Classifica assoluta "dal Cilindro di Snoopy"

36+29	17	Trogioditi
32+7	13	Amadeus2, Due Neuronì
30+8	11	Galadriel
29+5	8	Superniele
29	7	Fermassimo
23	6	Dyne
21+5	3	Anne
21	1	Il Cozzaro Nero, Haunold
20		Alan

Classifica della gara "Memorial Muscletone" del numero 6

6+5	2	Amadeus2 (5/6 23:00)
5	1	Dyne, Fermassimo, Superniele
4		Il Goroviano, I Trogioditi
3		Due Neuronì

Classifica assoluta "Memorial Muscletone"

35+21	23+1	Amadeus2
31+12	21	Trogioditi
28+5	18	Superniele
26+4	17	Due Neuronì
25	16	Fermassimo

Classifica della gara "I Giochi da Facebook" del numero 6

4+5	4+1	Fermassimo (2/6 16:47)
4+4	4	Dyne (2/6 22:05)
4+3	3	Superniele (3/6 22:30)
4+2		Trogioditi (4/6 14:35)

(seguono altri 14 solutori)

(seguono altri 4 solutori)

Classifica Campionato Solutori del numero 6 (48 giochi)

48	I Trogloditi	30	Alan
47	Amadeus2	29	Anne, Lo Stanco
41	Fermassimo	25	Salas
40	Due Neuroni, Superniele	24	Merzio
39	Galadriel, Il Goroviano	22	Nebille
37	Dyne	21	Gli Algos
32	Il Cozzaro Nero	19	Gonzales
31	Black Ribbon, Haunold	(seguono altri 3 solutori)	

Classifica assoluta Campionato Solutori (278 giochi)

275	I Trogloditi	170	Anne
267	Amadeus2	167	Nebille
248	Galadriel	144	Merzio
236	Due Neuroni	140	Lo Stanco
235	Superniele	138	Gli Algos
232	Fermassimo	120	Black Ribbon, Il Goroviano
204	Dyne	106	Manuela Carchedi
198	Haunold	92	Salas
190	Alan	68	Harmony
189	Il Cozzaro Nero	66	Forza Juve
		(seguono altri 7 solutori)	

Classifica "Supersolutore" del numero 6 (69 giochi)

67	Amadeus2, I Trogloditi	39	Alan
58	Fermassimo	37	Black Ribbon
57	Superniele	35	Anne
56	Due Neuroni	32	Nebille
55	Dyne	29	Lo Stanco, Merzio
52	Galadriel, Il Goroviano	27	Gli Algos
41	Il Cozzaro Nero	26	Gonzales, Salas
40	Haunold	(seguono altri 3 solutori)	

Classifica assoluta "Supersolutore" (421 giochi)

407	I Trogloditi	263	Il Cozzaro Nero
401	Amadeus2	240	Anne
353	Galadriel	231	Nebille
352	Superniele	193	Merzio
346	Due Neuroni	184	Gli Algos
338	Fermassimo	152	Il Goroviano
290	Dyne	147	Black Ribbon
271	Haunold	140	Lo Stanco
264	Alan	132	Manuela Carchedi
		(seguono altri 11 solutori)	



bruciava la pelle del mostro ad ogni decapitazione per impedire la ricrescita delle teste (pare sia un buon rimedio pure per le doppie punte dei capelli, ma non mi sento di consigliarvelo!). Durante questa battaglia, tanto per rendere la faccenda un po' più vivace, Era spedì contro l'eroe un altro mostro che viveva nella stessa palude: Carcino, un granchio gigantesco che commise l'imprudenza di attanagliare un piede dell'eroe e da questi fu immediatamente ridotto in frantumi. Terminata la battaglia con la vittoria di Eracle (decisamente per KO), Era fu comunque abbastanza soddisfatta dell'operato dei due mostri, tanto che li pose entrambi nella volta celeste, dove la testa della gigantesca Idra (la più grande costellazione conosciuta), si trova appena poco a sud della costellazione del Cancro che è appunto il nostro segno del mese.

Alla prossima, con un'altra impresa di Eracle!

Il vostro scrivano

Paperoga

3. Crittografia sinonimica a scambio di vocali 9: 2 = 4 2 5

CORRE.GESTI

Paperoga

l'Inedito di Muscletone

4. Crittografia a frase 10 = 6 4

T'APPAIANO

Muscletone

Crittografie

5. Crittografia onomastica 1'1 5, 2 6 = 7 8

CV

aileen

6. Crittografia 3 3 2 4 1 1 = 6 8

R. NG

Antinea

7. Crittografia sinonimica 5, 1 8 = 7 7

GUG.IA

Selenius

8. Crittografia sinonimica 2 1?! 4! 1: 5 = 6 7

CAMBUDE

Robynet

9. Crittografia perifrastica 1 1 2 6 = 6 4

SE.ARAI VOI

Tiberino

10. Crittografia sinonimica 1 3 6, 4 2 5 = 10 2 9

GEST. SVEL..

Leda

11. Crittografia perifrastica 2 10 1 5 = 7 11

.IGLA D'IMPERIA

Papul

12. Crittografia perifrastica onomastica 2, 2 3 1 1 1 = 6 4

.O.INIO GIORDANO

Rugantino

13. Crittografia mnemonica 10 9

DARÒ A TE PICCOLI PITALI

Marluk

sotto la Lente di Snoopy

Anche il numero di giugno ha visto una buona partecipazione in termini di collaborazione e un livello qualitativo tutt'altro che disprezzabile. Il campionato autori procede speditamente e si stanno delineando o, meglio, confermando gli autori che con più costanza e assiduità (e con tanta, inventiva) vi partecipano. Non è cosa semplice e agevole sfornare ogni mese dei giochi validi, considerando anche il numero delle riviste pubblicate, ma l'impegno spesso premia. Nel campionato autori che vede al momento saldamente al comando Alan, ecco lo stesso primeggiatore con la sinonimia Roba mai vista (13), originale, semplice e tecnicamente ineccepibile. Lo segue Eie, sempre alla ricerca di spunti e combinazioni nuove, con Isacco da Sara nacque (14) che nulla ha da invidiare al gioco primo classificato. Per i giudici è sempre difficile uniformare le opinioni: purtroppo – fatto salvo un criterio generale cui si attengono – le sfumature interpretative personali spesso hanno il loro peso. La pura di Paperoga Elicotteri veloci (16) è un altro buon gioco, senza sbavature.



La gara tematica (l'argomento proposto era la terra in tutte le sue possibili accezioni) ha evidenziato un buon livello di qualità nei giochi piazzatisi ai primi posti ma ha confermato ancora una volta come le gare con temi obbligati o le critiche con esposti obbligati imbriglino troppo la fantasia. Si tratta di esercizi accademici che pongono troppi paletti agli autori e quindi il creare a comando va a detrimento della spontaneità. Day con Polo celeste (36) se le cavata però benissimo, giocando anche su un accattivante esposto: segue Pasticca, con Acrocori solati (37), che in critica ha spesso idee brillanti ma che talora (non in questo caso, però) usa prestare poca attenzione alla plausibilità delle frasi risolutive. Paperoga propone la frase Silicio, rame, rodio (38) ben congegnata ma che contiene tre elementi chimici con scarsa attinenza tra di loro.

Continua il ripescaggio di giochi presentati su Facebook, ottimo palestra per chi è agli inizi e nella quale tutti possono esprimere le loro opinioni, spesso acute e istruttive. Pazzo è autore della pura Gite fuori porta (62), di buon spessore, impreziosita dall'esposto di senso compiuto. Selenius propone una ineccepibile Macchina di Anticitera (63), calcolatore meccanico non proprio conosciuto da tutti, ma la scorrevolezza del gioco e la sua cesura lo impreciosiscono. Anche Elimo non sfugge con il gioco a frase Chiosa a margine (64) ennesima frase fatta in attesa di essere... scoperta. Un po' più arzigogolata la perifrastica Sesso non protetto (65) di Et che forse con un po' più di studio avrebbe potuto avere un esposto migliore: l'originale frase risolutiva ne avrebbe tratto giovamento. Sempre utile l'esame delle critiche rifiutate in cui si evidenziano degli errori spesso evitabili, solo che si avesse la voglia e la pazienza di non sfornare la prima idea balenata in testa ma di ponderarla criticamente. Purtroppo nella carriera di ogni critico (e non solo, ovviamente) si incontrano dei giochi che, pur possedendo spunti apprezzabili, non riescono a prendere la dovuta consistenza, sia per l'opinabilità della chiave (anche nel bene-volo mondo critico non tutto può essere accettato), sia per la poca attendibilità della frase risolutiva, sia per bizzarri ragionamenti. Nel numero di giugno sono quattro i giochi presentati in tale rubrica: Sposa incontri- nente (66) di Black Ribbon che, a fronte di un corretto e scorrevole ragionamento, non brilla per la bellezza della frase risolutiva: c'è un lariato contrasto tra sposa e inconcinente, il bisenso che trapela dall'aggettivo porta a pensare anche a disfunzioni... vescicali. Conferma di quanto affermato precedentemente, il "bara" e il resto del ragionamento sembrano decisamente al limite dell'accettabilità nella sinonimia Sbaragliar rivali (67) di Papul. La frase finale, ottima, meritava di essere elaborata in maniera meno superficiale e frettolosa. Le Terre italiche (68) di Il Cozzaro Nero ci fa chiedere perché i "Che" debbano essere più di uno: fatto che non risulta, vista l'unità

le Gare di Soluzione

I Solutori

Le lettere accanto ai nomi rappresentano il "codice solutore" necessario per reperire il dettaglio dei propri risultati nelle successive pagine delle soluzioni.

A	Alan - Alan Viezzoli
L	Gli Algos - Fabio e Simona Alghisio
E	Amadeus2 - Amedeo Di Maio
M	Anne - Anne Marie Boesiger
F	Black Ribbon - Alberto Di Janni
O	Il Cozzaro Nero - Marco Biasi
D	Due Neutroni - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
Y	Dyne - Erika e Benedikt Blunsch
R	Fermassimo - Massimo Ferla
J	Forza Juve - Simone Ferri
G	Galadriel - Carla Vignola
I	Garcia - Giancarlo Sisani
3	giusi2009 - Giusi Prucca
W	Gonzales - Enrico Trovato
V	Il Goroviano - Igor Vian
B	Harmony - Silvana Bassini
H	Haunold - Maria Galantini
I	Ivocazza - Ivano Cazzanti
X	Manuela Carchedi
Z	Marluk - Luca Martorelli
C	McNamara McNamee - Matteo Ghislanzoni
Z	Merzio - Renzo Zanier
N	Nebille - Luana e Achille Zanaboni
P	Pavel - Marco Zanovello
K	Redluck - Luca Susanna
S	Salas - Salvatore Piccolo
Q	Lo Stanco - Franco Fausti
U	Superniele - Daniele Frontoni
T	I Trogloditi - Massimo Malaguti [Atlante], Luciano Bagni [Klaatu], Evelino Ghironzi [Piquillo],
Andrea Baracchi [Barak]	

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 46, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 65 in questo numero. Per tutte le gare, la scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di venerdì 30 agosto.



Il gioco proposto lo scorso mese, la divertente mnemonica T'AMMAZZO A BIDONATE = tè freddo con latte, di Sofos (Ænigma 1976), è stata individuata da sette solutori. Anche questo mese il grande Moise, che non finiremo mai di ringraziare, ci offre la sua personale interpretazione di un altro simpatico e piuttosto noto gioco.

65. La Ri-Vista di Moise

Di quale crittografia si tratta?

Moise

di Ernesto. La crittografia a frase a metatesi Amar con istinto (69) di Selenius si impernia sul passaggio atlanti-ci/Nato non proprio immediato e neanche preciso e univoco. Al riguardo un'opinione personale: i giochi varia-zione offrono orizzonti impensabili ma sarebbe opportuno che si imponessero delle regole, privilegiando le crittografie a frase e le frasi risolutive di buona corposità, come nell'esempio succitato di Selenius. A rileggerci a settembre.

il Campionato Autori

Classifica della sesta manche

- 24 Bardo, Il Cozzaro Nero, Picchio, Paperoga, Ele
- 23 AereA, Alan, Lo Stanco, Pavel, Il Langense
- 22 Aetius
- 21 Klaatù
- 20 Fermassimo, Pasticca, Salas, L'Albatros, Black Ribbon
- 19 Il Pendolino, Nebille

Manche equilibratissima che vede Bardo primeggiare di un soffio. La lotta è ancora molto aperta e nei quattro numeri restanti i leader saranno chiamati a un duro lavoro per difendere le posizioni conquistate. In bocca al lupo a tutti!

Classifica generale

- 153 Alan
- 150 Bardo
- 147 Ele, Paperoga, Pavel
- 143 L'Albatros, Nebille
- 142 Il Pendolino
- 141 Il Langense
- 137 Il Cozzaro Nero
- 136 Aetius
- 134 Klaatù, Salas
- 117 Fermassimo, Pasticca
- 100 Lo Stanco (seguono altri 9 autori)

14. Crittografia sinonimica 5 3 4 1 1 1 2 = 8 2 7

SCEMA. .CEMAN

1° classificato Campionato Autori Crittografie 8/2013

Bardo

15. Crittografia 7 1 4, 1'1 2 = 10 6

TRE

2° classificato Campionato Autori Crittografie 8/2013

Il Cozzaro Nero

16. Crittografia a frase a metatesi 4 5 6 = 8 2 5

TACCUINI IN LASCITO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 8/2013

Picchio

17. Crittografia mnemonica 2 5 4

EVA

Il Pendolino

18. Crittografia 10 1: 4 = 8 7

NI.O

Paperoga

19. Crittografia sinonimica 1 "4", "4", 1 7 2 = 12 7

.L PENNY

Ele

20. Crittografia perifrastica 1 1 4, 2 1'4 = 6 7

LASCIO LA CERLONIA

AereA

il Campionato Autori

21. Crittografia 1 1 7 : 2 = 7 1 '3

DORA

Alan

22. Crittografia 7 1, 2 1 1 1 = 7 6

MORO

Nebille

23. Crittografia sinonimica 9, 3 1, 5 = 7 2 9

STIPA

PaveI

24. Crittografia sinonimica 12 12 3 8, 1 1 = 8 7

CERMONE

Lo Stanco

25. Crittografia sinonimica 1 : 2 8 = 5 6

PROFETI.I

Aetius

26. Crittografia perifrastica 6 1'3 2 1 4 = 8 9

IL TUO FA.

Il Langense

27. Crittografia sinonimica 1 3 3 : 2 1'1 2 4 5, 22 = 7, 6, 4, 7

PELATI PAM

Solas

28. Crittografia perifrastica 4 5 : 3 4 = 9 7

.ALSO B.MINO

Black Ribbon

29. Crittografia perifrastica 6 4, 1'1 1'1 = 8 6

INS.ZZI IL TITANIC

L'Albatros

30. Crittografia perifrastica 1 : 7 1, 51 = 6 8

DOPO M, MOLTE PE. NOI

Fermassimo

31. Crittografia a frase 5 "4" 6 = 10 5

CAVOUR ASTRO DEL RISORGIMENTO

Pasticca

32. Crittografia perifrastica 1, 1 6 5 = 8 1 4

GRADI.CONO IL QUARTIERE CHIUSO

Kloatu

I Giochi da Facebook

I giochi presentati sono tratti dal gruppo "Critto-

grafie Mneumoniche" di Facebook. Anche se uffi-

cialmente inediti, poiché sono però stati già mo-

strati e risolti in Internet, la gara di soluzione abbi-

nata prevede solo un piccolo premio finale, rap-

presentato da alcuni volumi per i migliori solutori.

Il dettaglio verrà stabilito nel corso dell'anno, in

base alla partecipazione. I giochi sono comunque

validi per la gara "Supersolutore".

Ciascun gioco risolto correttamente (possono an-

che essere accettate varianti ragionevoli) vale un

punto. Ai primi cinque solutori totali in ordine di

tempo, per ogni tappa, vengono anche attribuiti

5/4/3/2/1 punti sparggio, necessari per stilare la

classifica finale senza il rischio di numerosi ex ae-

quo. Come per tutte le gare di "Crittografie", le so-

luzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il

termine ultimo è sempre alle 23:59 di venerdì 30

agosto.

MO.DO

Et

MAGLIONE CINESE

Paperoqa

FLACTONE DI SALI

Selenius

le Rifiutate

Fra le crittografie che riceviamo qualcuna pre-

senza dei problemi. Alcune di esse, pur piacendoci

e colpendoci per qualche aspetto particolare, con-

tengono un piccolo errore, tale da impedirci la

pubblicazione insieme con quelle corrette. Si

tratta in genere di equipollenze, di frasi risolutive

deboli o di termini "strani" nella prima lettura.

Questi giochi vengono a malincuore rifiutati. Ma

quando l'idea ci piace, il... rifiutiamo, il riassapo-

riamo, e se c'è qualche aspetto meritevole lo pub-

blicheremo in questa rubrica. Naturalmente van-

no presi con le pinze, ma il sapere che contengono

una delle pecche indicate può essere di grande

aiuto per il solutore!

Data la loro caratteristica di non essere piena-

mente validi, questi giochi non partecipano al

Campionato Solutori, ma soltanto alla gara del

Supersolutore, destinata ai veri maniaci della crit-

tografia.

ADE.UAN CUCC.

Leda

ATI PRESSO LA CASSA

Nebille

TU: "I CESPITI VACILLARONO"

Il Matuziano

lire; alla quale fu replicato: GRAN SASSO = di ciotto-
li re / diciotto lire. Ciò dimostra la grande ricchezza
dell'arte crittografica e le diverse possibilità di
sfruttare lo stesso materiale, senza togliere rien-
te agli altri.

(1993-4) Nel regno delle crittografie esistono leggi
non scritte, ma passivamente accettate da tutti,
salvo qualche anarchico infiltrato che - ribellando-
si - passa per ignorante. Tra questi ribelli ci sono
anche io; e tra le regole rifiutate c'è quella che vie-
ta, nel discorso crittografico, l'uso della prima per-
sona singolare. Tutti sono ammessi ad interlo-
quire: tu, egli, noi, voi, loro, escluso IO. Ma perché
quest'ostracismo? Per manifestare la mia ribellio-
ne ho imbastito faticosamente una crittografia
dove agisco da solo: CORBE. Un esposto con un vo-
cabolo breve e di bell'aspetto e una frase risoluti-
va accettabile. Ecco la soluzione: (io) levo Ci, Bi an-

che: son ORE = le voci bianche sonore. Però nessu-
na rivista me la pubblicherebbe, per il semplice
fatto che sono io che levo due semplici lettere.
Vale, dunque, tanto questa semplice regola?

(1993-6) Anche le crittografie devono avere una
loro estetica. Negli enimmi poetici ammiriamo
l'armonia del verso, la bellezza delle immagini, l'e-
leganza del linguaggio. Nelle crittografie occorre
ubbidire ad altre regole, altrettanto decisive per
renderle gradevoli all'occhio ed all'orecchio.

Oggi un "esposto" crittografico composto da un il-
leggibile arruffio di lettere non è più accettabile;
né lo si può tollerare lunghissimo, discorsivo, più
esteso della frase risolutiva. È questo il pericolo
più ricorrente nelle 'perifrastiche', dove talvolta la
perifrasi ha tutte le caratteristiche e le ingratitu-
dini delle definizioni cruciverbistiche.

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)
Nam (navonamauro@libero.it)



il sorriso di Anteros

la Gara Tematica

Classifica della settima manche

- 24 Alan
- 23 Lo Stanco, Serse Poli
- 22 Nebille
- 21 Pasticca, Day
- 20 Amadeus2, Salas
- 19 Aetius
- 18 Paperoga, Fermassimo, Black Ribbon
- 15 Il Cozzaro Nero

Classifica generale

- 153 Alan
- 148 Day
- 139 Paperoga
- 135 Aetius
- 125 Pasticca
- 122 Nebille
- 112 Salas
- 107 Fermassimo (seguono altri 12 autori)

Buona partecipazione alla manche con gli espo-
sti vincolati a due lettere. Il tema per il prossimo
numero, per chiudere il ciclo degli elementi, è l'a-
ria: creare una critto di qualsiasi tipo la cui frase
risolutiva la riguardi, in qualunque possibile acce-
zione: gas, odori, respiro, aria musicale, eccetera.

33. Crittografia sinonimica 2 1 1 1: 6 1'1 = 7 6

VÖ

1° classificato Gara Tematica Crittografie 8/2013 Alan

34. Crittografia 1 (1 1 11) 3 2 = 10 9

RN

2° classificato Gara Tematica Crittografie 8/2013 Lo Stanco

35. Crittografia 1: 5 1 3 6 = 5 11

TN

3° classificato Gara Tematica Crittografie 8/2013 Serse Poli

36. Crittografia 2 1 1 3 7 = 7 2 5

AI

Day

37. Crittografia mnemonica 5 5 3 2

DO

Black Ribbon

38. Crittografia a frase a metatesi 10, 1 5 = 10 6

FU

Amadeus2

39. Crittografia 1 1 1 4 6 = 3 2 8

GO

Salas

40. Crittografia 4 1, 1 1 (1'6 1) = 6 1 8

IT

Il Cozzaro Nero

41. Crittografia sinonimica 5, 8 = 5 8

MC

Aetius

42. Crittografia 7 1 (1 6) = 7 8

NA

Fermassimo

43. Crittografia 2? 2 5 2! = 4 7

RI

Pasticca

44. Crittografia 2 1 1: 1 6 = 7 4

SU

Nebille

45. Crittografia 3 6, 8 1, 1 1'1 = 11 10

TI

Non partecipa alla gara tematica Selenius

46. Crittografia 2 5? 2, 5! = 6 8

TR

Paperoga

dal Cilindro di Snoopy



47. Crittografia perifrastica 1, 5 2, 3 3! = 10 4

VIA I.DEI

Snoopy

48. Crittografia 2 1, 2 6 5 2 = 6 12

POMENTA

Snoopy

49. Crittografia 3 5, 6 1 5 = 10 2 8

COL .OLTA

Snoopy

50. Crittografia sinonimica 1 5: 6 = 7 2 3

.ILTIORRHIZA

Snoopy

51. Crittografia perifrastica 2 2 5, 2 2! = 5 8

SEI LA SMITTH?

Snoopy

52. Crittografia a frase 1 3 5: 1 7 = 8 9

SI INSEGNA DOVE NACQUE DAUDET

Snoopy

Risultati e classifiche in fondo alla rivista. Ricorda-
te di inviare le soluzioni quanto prima!

il Memorial Muscletone

L'invio delle soluzioni scade il 30 agosto alle 23:59.

53. Crittografia a frase a metatesi 5 "4" = 4 5

RIAVVIO

Selenius

54. Crittografia a frase a metatesi 3 5 = 4 4

LA BATOSTA

Selenius

55. Crittografia a frase a metatesi onomastica 4 2 = 2 4

I PROFESSIONISTI

Selenius

56. Crittografia a frase a metatesi 7 5 = 4 8

SONO PASTA MADRE

Selenius

57. Crittografia a frase a metatesi 6 7 = 5 8

SANTARIO DI SERVIZIO

Selenius

58. Crittografia a frase a metatesi 2 4 7 = 8 5

SE MI CHIEDONO COPRISPALLE...

Selenius



Spazio B.E.I.

a cura di Pippo e Nam



Favolino e la crittografia (I)

Tutti conoscono il grande valore di Favolino (Ma-
rio Daniele, 1908 / 2001) come poeta enigmista e i
suoi tanti meriti come fondatore e direttore di ri-
viste enigmistiche, ma pochi sanno che è stato
anche ottimo crittografo e brillante estensore di
considerazioni sulla tecnica crittografica. In due
puntate di questo "Spazio" riportiamo i passi più
interessanti della rubrica "Schegge crittografi-
che" con cui Favolino, dal 1993 al 2000, accompa-
gnò il paginone crittografico di Penombra.



Favolino a una premiazione
nel 1973

(1993-1) La Crittografia è un tipo di gioco che sem-
bra facile, ma in realtà non lo è, né per gli autori né
per i solutori. Innanzitutto la Crittografia non è
mai costruita in base ad uno stesso codice e cifra-
rio, ed ogni crittografia è tanto più originale quan-
to più si affida ad una chiave inedita. Non ci sono
regole stabilite per comporre, ed ai crittografi tut-
to è consentito nel manovrare le lettere e le paro-
le: i grafemi possono essere mancati, mutati,
sottratti... arrivando perfino a farli morire. Anche
la classificazione non è mai unanime e precisa...
che cosa sia una pura e su quali elementi si può
certificare l'illibatezza d'una crittografia non sia-

mo in grado di spiegarlo, perché non lo sappiamo.
Prendiamo ad esempio una notissima proposta
di Muscletone: STUFA SPENTA = stanca morta: è
mnemonica o sinonimica? Difficile stabilirlo. Un
altro esempio, di Favolino: FAVO.... = la mia dolce
metà: come definirla? semplice, sinonimica, mne-
monica? Per me vanno tutte bene, ma qual è la
giusta? Ciò dimostra come l'arte crittografica me-
riti uno studio accuratissimo, tanto da parte dei si-
gnori autori che da parte dei poveri solutori.

(1993-2) Tutto è consentito alla Crittografia mne-
monica, all'infuori della cesura e del traffico o mo-
vimento di lettere. Qualcuno però ha creduto -
senza gran fondamento - che sia necessario uti-
lizzare bisensi o affini. Ma ricordate ZOMBI di Ilion?
(chi si muove è un uomo morto), oppure lo SCOMU-
NICATO di Ascanio (essere fuori dalla grazia di
Dio)? E quali bisensi si riscontrano in PURA IDEA
(immacolata concezione) o nel CARDIOLOGO (la-
mico del cuore)? Talvolta basta una frase fatta, un
modo di dire e perfino un nome per ideare - per vie
traverse - un ottimo esempio: PERICOLI (donna di
servizio), GIRARDENGO (la croce di guerra)...

(1993-3) Da oltre mezzo secolo sono accusato des-
sere un inguaribile versaiolo della Sfringe e solo a-
desso, a conclusione della mia carriera, mi accor-
go che invece passerò alle storie enigmistiche co-
me crittografo. In diverse pubblicazioni vengo ci-
tato solo per delle crittografie che nemmeno ri-
cordavo d'aver ideate. In particolare ce n'è una che
rivedo sovente: EBRD = il mondo alla rovescia. E qui
ritorna il solito dilemma: si tratta di una mnemoni-
ca o di una sinonimica? Di certo ci sarà stato qual-
che altro crittografo che l'avrà presentata come
SUDICIO... Quale fosse il risultato migliore non sa-
prei dirlo. Decidete voi! Vediamo un'altra critto-
grafia 'rifatta': ZOPPICARE = di ciotto lire / diciotto