

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 92 - 31 AGOSTO 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 92 - 31 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

4 settembre: termine invio sillogistiche VI tappa

4 settembre: termine invio soluzioni n. 88

7 settembre: pubblicazione numero 93

11 settembre: termine invio soluzioni n. 89

18 settembre: termine invio soluzioni n. 90

25 settembre: termine invio soluzioni n. 91

2 ottobre: termine invio soluzioni n. 92

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 sull'opera «Awkward Age» di Jim Warren.

I COLLABORATORI

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Day (Davide Spione)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Lo Stanco (Franco Fausti)

Lo Stiviere (Maurizio Frolidi)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Omar (Omar Monti)

Papul (Donato Continolo)

Pasticca (Riccardo Benucci)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

Serse Poli (Pietro Pelissero)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Gentili enigmisti, eccoci con un nuovo numero di Crittografie e con un'altra serie di giochi pronta a mettere alla prova intuito, attenzione e capacità di osservazione. Anche questa settimana le nostre rubriche offrono proposte diverse per genere e difficoltà, con l'augurio che ciascuno possa trovare pane per i propri denti.

Risolvere una crittografia è anche un piccolo esercizio per mantenere allenata la mente: occorre provare strade alternative, abbandonare quelle che non portano lontano e, qualche volta, lasciare riposare un gioco per tornarci sopra con occhi nuovi. Spesso è proprio quando la soluzione sembra più distante che basta cambiare prospettiva perché tutto trovi improvvisamente il suo posto.

L'importante, naturalmente, è non lasciarsi scoraggiare dagli ossi più duri. Ogni gioco risolto regala la sua piccola soddisfazione, ma anche quelli che resistono contribuiscono a tenere desta la curiosità e ad affinare quell'intuito che, settimana dopo settimana, diventa un prezioso alleato.

Non resta dunque che augurarvi buon divertimento con questo nuovo appuntamento: mente allenata, un po' di pazienza e, come sempre... sotto con le soluzioni!

1. Crittografia perifrastica a metatesi 2, 4 3, 1 = 4 6 *A Ben Hogan*

SEI L'UOMO DI FERRO UNO

Selenius

IL CHI È



Giornalisti

2. Crittografia sinonimica onomastica 1? 1'5: 1 5! = 7 6

I SUCONI

Selenius

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 5 4 4 = 6 7

SE VUOI STARE NEL GIRO DELLE TAPPE

Amadeus2

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 2 3 1 1'1 4 = 6 6

CAMP.ADOR

Selenius

5. Crittografia perifrastica onomastica 1'4 5: 1 = 5 6

QUANDO .ACQUE F. OLIVIERI

Omar

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 $8\ 5 = 5\ 2\ 6$

LO SHOPPER DEL FANATICO

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, primato conservato anche per qualche tempo 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 $1\ 3\ 1: 4, 2\ 2? = 7\ 6$

CERONE

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.

ALL'ANTICA MESCITA



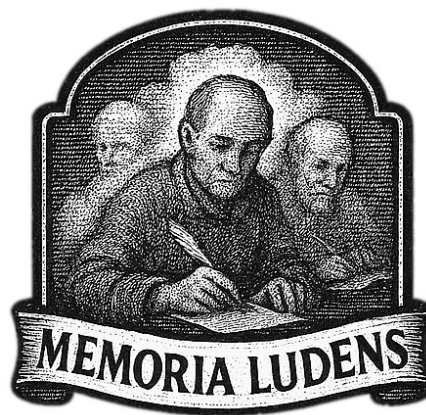
8. Crittografia perifrastica $5: 1'2\ 1 = 3\ 6$

ORI.TTA CANT.RINA

Selenius

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



9. Crittografia mnemonica $5\ 7$

ERIGI PALAZZI

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 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:

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

5/10	numero 97, a Frase 7 ^a tappa
12/10	numero 98, Sinonimiche 7 ^a tappa
19/10	numero 99, Sillogistiche 7 ^a tappa
26/10	numero 100, Perifrastiche 8 ^a tappa

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

Il sesto turno delle sinonimiche assegna il miglior risultato a Leda, Salas, SusanaT, Cunctator e Marluk, tutti a 8. Poco dietro Il Matuziano, Noc e Pasticca si attestano a 7½, mentre Amadeus2 chiude a 7. Una prova che non regala scossoni in vetta, ma conferma la tendenza a risultati molto compressi.

Dopo sei tappe, ora che vengono conteggiati i cinque migliori risultati, la sezione registra cambiamenti significativi. Leda allunga a 40½ e consolida la prima posizione. Il Matuziano sale a 40 e conferma il secondo posto. Marluk guadagna mezzo punto e raggiunge Noc a 39½. SusanaT sale a 38½, raggiunta da Cunctator che sfrutta il completamento del proprio pacchetto di risultati validi. Pasticca sale a 37, mentre Salas guadagna un punto e mezzo e arriva a 35½ superando due concorrenti. Amadeus2 passa da 15 a 22, anch'egli favorito dall'aver ora tre risultati a disposizione. Con due tappe residue, il podio è apertissimo: i primi sei sono racchiusi in appena due punti.

Nel campionato assoluto, arrivato alla trentacinquesima prova su quarantotto e calcolato sui tre migliori risultati di ciascuna tipologia, Leda guida con 148, Marluk insegue a 145½ e Il Matuziano chiude il podio a 144. Salas supera Pasticca salendo a 134½, con Pasticca a 134 e Noc a 132; Amadeus2 raggiunge 128½ scavalcando Cardin (125). Cunctator sale a 116½, SusanaT a 113½. La classifica comincia a delinearsi, ma il finale può ancora riservare sorprese.

Sinonimiche - 6ª tappa

10. Crittografia sinonimica 5 1, 6 1 1 2 = 8 8

PREMATO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 92/2026

Leda

11. Crittografia sinonimica 2 2: 5 2 = 6 2 3

IMP.RTU.A

2° classificato Campionato Autori Crittografie 92/2026

Salas

12. Crittografia sinonimica 1 1? 1 1! 3: 6 2 = 5 10

AUTODA.E

3° classificato Campionato Autori Crittografie 92/2026

SusanaT

13. Crittografia sinonimica 1 1 7, 1'1 5 = 5 11

I.TELLETTO

Cunctator

14. Crittografia sinonimica 2 5, 3 3 = 6 7

CO.RI.RA

Marluk

15. Crittografia sinonimica 5 1 1 1: 1 9 = 7 11

ANRE

Il Matuziano

Classifica Sinonimiche - 6ª tappa

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

Classifica assoluta - 35 tappe

148	Leda
145½	Marluk
144	Il Matuziano
134½	Salas
134	Pasticca
132	Noc
128½	Amadeus2
125	Cardin
116½	Cunctator
113½	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 6 tappe

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

Campionato Pure - 6 tappe

40½	Marluk, Leda
40	Il Matuziano
38	Noc
37	SusanaT
36	Salas
35	Pasticca

Campionato Mnemoniche - 6 tappe

40½	Leda
39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
37½	Marluk
37	Cunctator
35½	Pasticca

Campionato a Frase - 6 tappe

40½	Leda
39	Marluk
37½	Il Matuziano
36½	Il Valtellinese, SusanaT
36	Salas

Campionato Sinonimiche - 6 tappe

40½	Leda
40	Il Matuziano
39½	Marluk, Noc
38½	SusanaT, Cunctator
37	Pasticca

Campionato Sillogistiche - 5 tappe

40½	Leda
40	Marluk
39	Pasticca
38½	Il Matuziano
29	Salas

'O FAMO STRANO



16. Crittografia sinonimica 5 1: 1 3 = 5 5

ACCUSATO

Day

La rubrica, senza cadenza fissa, è aperta a tutti i collaboratori. Propone crittografie di qualsiasi tipo che presentano un esposto "anomalo", come per esempio decentramento, 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 COLLABORAZIONI



17. Crittografia sinonimica 2 5 1 1 4 1: 6? 2! = 5 4 2 2 9

.E TI.DE

Pasticca

18. Crittografia perifrastica 4 1: 2 7 = 5 9

DOVE IL MON.CO STA STRETTO

Papul

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

LE CINECRITTO



19. Crittografia onomastica 5 1, 5 1: 3 = 6 9

TSR

Lo Stiviere

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 elementi. Naturalmente la gara di soluzione è in agguato, pronta a mettere alla prova intuito, memoria cinematografica e spirito competitivo dei solutori.

LE CRITTOLIVE



20. Crittografia sinonimica 1 6: 4 2 = 5 8

KARLÉ

Mezzaluna

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 SOLUZIONI DEL N. 87

1. foro competente - risolto da: le dn fe sv ci is om sa as am st
2. è van: G è listato, R ric'è, L li = Evangelista Torricelli - risolto da: as st le sv ci dn am om sa is fe
3. eri con fermi = Enrico Fermi - risolto da: is dn fe st sv ci as sa am om le
4. s'è M? nei: LL! = Sam Neill - risolto da: st am as ci sv dn fe sa om is le
5. li uose: là SS è R = Louise Lasser - risolto da: sv as am sa fe pa is om dn st le ci
6. buon cero = buco nero - risolto da: is fe dn om le sv as am
7. se V è R, AVO c'è = severa voce - risolto da: om sa dn ci sv fe le as am
8. sit-in: aziona l'I = siti nazionali - risolto da: sv ci is le am dn as om fe sa
9. (C resta inedita?!) lento = crestaine di talento - risolto da: ci om
10. li tetra è X = lite tra ex (la lcs è tetra perché mostra un animo cupo e triste) - risolto da: dn ci sv is am fe as le om sa
11. piano T: attico = piano tattico (il piano T è attico perché è posto alla SOMMITÀ DEL PALAZZO) - risolto da: as is le sa om dn am
12. AC qua dura = acqua dura (AC dura perché mostra TENACIA) - risolto da: sa om as am dn ci le fe is
13. li N guasta? tale! = lingua statale (N è guasta perché è in AVARIA) - risolto da: pa ci as am le dn om fe sv
14. scotta l'OG ora = scotta logora (l'OG scotta perché va nel ROGO) - risolto da: le as ci fe am
15. li c'è: à limatura Ti = liceali maturati (Ti subisce una limatura perché viene messa a PUNTO) - risolto da: le am as fe
16. dirà d'artigli = diradar tigli - risolto da: am om sv sa ci as fe dn le
17. T: avo leale? sì, n'è! = tavole alesine - risolto da: fe sv sa dn as ci om le
18. colla Nina dicon chiglie = collanina di conchiglie - risolto da: fe is sa dn am sv le om ci as
19. pro TESTANO, T a V = protesta No Tav - risolto da: am dn om sv is le fe as sa ci
20. giacché diversa C è = giacche di Versace - risolto da: le ci om sa am as fe

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. 87

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

Classifica ★

14	Fermassimo
12	Amadeus2
9	Gli Asinelli

Classifica complessiva (600 giochi)

574	Fermassimo
561	Gli Asinelli
552	Cingar
502	Amadeus2
473	Salas, Due Neuroni
459	Lo Stiviere
394	Omar
364	Italo Svevo
354	SusanaT
353	Leda
258	Superniele
185	Pasticca
140	Dyne
126	Mikiller

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 180 giochi

174	Gli Asinelli
172	Fermassimo
166	Cingar
152	Amadeus2

le Necronomastiche - 69 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
68	Gli Asinelli, Due Neuron
60	SusanaT
56	Amadeus2

il Chi è - 65 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
62	Salas
60	Lo Stiviere
59	Due Neuron

le Collaborazioni - 52 giochi

51	Fermassimo
48	Gli Asinelli
47	Cingar
42	Salas

l'Editoriale - 30 giochi

27	Fermassimo
25	Amadeus2
24	Cingar

il Memorial Muscletone - 30 giochi

25	Fermassimo, Amadeus2
23	Gli Asinelli
21	Cingar

Memoria Ludens - 30 giochi

29	Cingar
27	Fermassimo
25	Gli Asinelli, Due Neuron

l'Autore - 30 giochi

★	Fermassimo
29	Gli Asinelli
26	Salas

le Crittotennis - 17 giochi

★	Cingar
16	Amadeus2
15	Due Neuron, Lo Stiviere, Gli Asinelli

le Crittolive - 17 giochi

16	Cingar, Fermassimo,
15	Due Neuron, Gli Asinelli
14	Lo Stiviere, Amadeus2

l'Ars Laconica - 15 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
13	Cingar, Amadeus2
12	Leda

le Cinecritto - 14 giochi

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

all'Antica Mescita - 13 giochi

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

le Edipocritto - 11 giochi

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

Cunctator Obscurus - 10 giochi

★	Cingar
9	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Leda, Amadeus2

'o Famo Strano - 9 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Cingar

l'Anima in Gioco - 8 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
7	Cingar, Amadeus2

CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 92