

CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica



ANNO V - NUMERO 97 - 5 OTTOBRE 2026

CRITTOGRAFIE

Anno V - Numero 97 - 5 ottobre 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

9 ottobre: termine invio sinonimiche VII tappa

9 ottobre: termine invio soluzioni n. 93

12 ottobre: pubblicazione numero 98

16 ottobre: termine invio soluzioni n. 94

23 ottobre: termine invio soluzioni n. 95

30 ottobre: termine invio soluzioni n. 96

6 novembre: termine invio soluzioni n. 97

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 su una scena del film «Fantozzi contro tutti».

I COLLABORATORI

Ætius (Ezio Ciarrocchi)

Amadeus2 (Amedeo Di Maio)

Cunctator (Marco Bonetti)

Ele (Emanuele Miola)

Il Laconico (Nicola Negro)

Il Matuziano (Roberto Morraglia)

Il Pendolino (Domenico Simone)

Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)

Leda (Maria Gabriella Di Iullo)

Marluk (Luca Martorelli)

Mezzaluna (Claudia Balocchi)

Omar (Omar Monti)

Papul (Donato Continolo)

Salas (Salvatore Piccolo)

Selenius (Alex Brunetti)

SusanaT (Assunta Cappelli)

Buon lunedì, enigmisti!

Questo numero lascia che siano anzitutto i giochi a parlare. Le pagine che seguono raccolgono infatti una serie di proposte interessanti, diverse per impianto, atmosfera e strada che conduce alla frase risolutiva. Accanto alle rubriche consuete, l'incontro fra giochi nuovi e spazi dedicati alla memoria produce un fascicolo vario, nel quale ogni crittografia cerca una propria misura e una propria voce.

C'è chi preferirà soffermarsi su una trovata ben congegnata, chi sarà attirato da una prima lettura curiosa, chi ancora troverà il gusto maggiore nel momento in cui le parole, dapprima separate, si ricompongono nella soluzione. È un piacere che cambia da gioco a gioco e che rende difficile prevedere quale sarà il più ricordato: talvolta basta un dettaglio minimo, una virgola o una lettera nel posto giusto, per trasformare un esposto in qualcosa di inatteso.

Le classifiche e le gare proseguono nel loro cammino, mentre la rivista continua a costruire, fascicolo dopo fascicolo, un archivio sempre più ricco di idee e soluzioni. Ringraziamo gli autori per i giochi affidati alla rivista e i solutori che li affrontano con pazienza e spirito di gioco.

Buona lettura e buone soluzioni!

1. Crittografia perifrastica 2: 6 4 4 = 5 5 6

I PULLO.ER DI AMENDOLA S'INTASANO

Selenius

IL CHI È



Mister

2. Crittografia sinonimica onomastica 1'1 2, 2 2: 1 3 = 4 8

SCOMOMETANO

Il Valtellinese

3. Crittografia a frase a metatesi onomastica 4 1 6 = 4 7

COL TAPPETO DURO

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 sinonimica onomastica 1, 2 1, 5 3 3 = 9 6

.HA.D

Selenius

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

A IO.A

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 crittografie che ricordano i nomi dei personaggi, 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 3 4 5 = 6 6!

ANALIZZIAMO PIPÌ

Selenius

Dedicato a Muscletone, uno dei più grandi maestri di tutti i tempi, il Memorial propone 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.

ÆTIUS IN FABULA



7. Crittografia 1 1 1 5 3 5 = 8 8

VIGNOTE

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 e longevi collaboratori, a riconoscimento di un contributo solido e continuativo che accompagna la rivista nel tempo.

L'ARS LACONICA



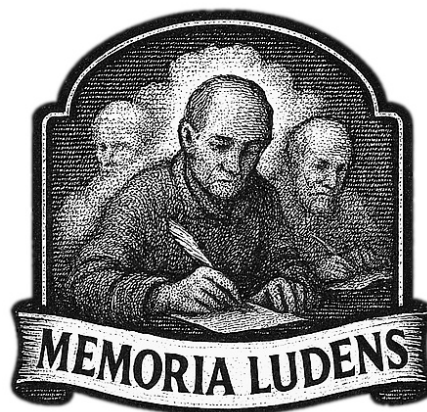
8. Crittografia $2? 5 4! = 5 6$

PO RE MI...

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 perifrastica 4 4: 1'1 1 2 = 6 7

NOTO .OCALE

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 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:

12/10	numero 98, Sinonimiche 7 ^a tappa
19/10	numero 99, Sillogistiche 7 ^a tappa
26/10	numero 100, Perifrastiche 8 ^a tappa
2/11	numero 101, Pure 8 ^a tappa

9/11	numero 102, Mnemoniche 8 ^a tappa
16/11	numero 103, a Frase 8 ^a tappa
23/11	numero 104, Sinonimiche 8 ^a tappa
30/11	numero 105, Sillogistiche 8 ^a tappa

La settima prova delle crittografie a frase premia Amadeus2, un concorrente entrato più tardi, ma autore di ottimi risultati, unico a 8½. Leda, Cunctator, Marluk e SusanaT seguono a 8, Il Matuziano a 7½, Noc a 7; Pasticca e Il Valtellinese chiudono a 6½.

Dopo sette prove Leda resta a 40½, mentre Marluk e Il Matuziano aggiungono mezzo punto, salendo a 39½ e 38. Cunctator compie il movimento più ampio: guadagna due punti, passa dal settimo al quarto posto e raggiunge SusanaT a 37½; quest'ultima, con il punto guadagnato sul Valtellinese, conserva la medesima posizione. Noc arriva a 35½ e Amadeus2, con il nuovo risultato disponibile, sale a 31½ e supera Fermassimo. L'ultimo turno può ancora incidere: con un 8½ e i rivali fermi, Marluk aggancerebbe Leda; Il Matuziano e Cunctator arriverebbero a 39½, cioè al secondo posto, mentre SusanaT salirebbe a 39 e si inserirebbe nella corsa per il terzo. Anche Il Valtellinese, sostituendo il suo 6½ con un 8½, raggiungerebbe 38½; Salas e Noc arriverebbero entrambi a 37½. Sono calcoli, però: quell'8½ bisogna comunque conquistarlo, e perché non sperare in qualcosa di più?

Nell'assoluta, alla quarantesima prova su quarantotto, le prime quattro posizioni non cambiano: Leda guida con 148½ punti, davanti a Marluk con 146, al Matuziano con 144 e a Noc con 140. Amadeus2 aggiunge un punto e mezzo, passa a 138½ e dimezza da tre punti a uno e mezzo il distacco da Noc. Cunctator sale a 125, affianca Cardin e risale all'ottavo posto ex aequo; SusanaT porta il totale a 114½. A otto prove dalla chiusura, i quattro nomi di testa hanno preso un vantaggio significativo sul resto del gruppo, ma l'ordine delle loro posizioni e la graduatoria immediatamente successiva restano ancora da definire.

A Frase - 7ª tappa

10. Crittografia a frase $4\ 3\ 1'3 = 5\ 6$

ALLA LEMPER LACERÒ L'INTIMO

1° classificato Campionato Autori Crittografie 97/2026

Amadeus2

11. Crittografia a frase $2\ 2\ 6\ 4 = 6\ 2\ 6$

LA TUA CONDOTTA È PERVERSA

2° classificato Campionato Autori Crittografie 97/2026

Leda

12. Crittografia a frase $9?2 = 5\ 6$

COINCIDETE

3° classificato Campionato Autori Crittografie 97/2026

Cunctator

13. Crittografia a frase a metatesi $2,\ 4\ 4! = 4\ 1\ 5$

SE PORTA PEPE...

Marluk

14. Crittografia a frase a metatesi $6\ 10 = 9\ 7$

TAGLIO VIA IL TUO MOROSO

SusanaT

15. Crittografia a frase $2\ 7\ 5 = 8\ 6$

SIRE SOLO FINANZIATORE

Il Matuziano

Classifica A Frase - 7ª tappa

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

Classifica assoluta - 40 tappe

148½	Leda
146	Marluk
144	Il Matuziano
140	Noc
138½	Amadeus2
135	Salas
134	Pasticca
125	Cardin, Cunctator

Campionato Perifrastiche - 7 tappe

41	Marluk
40½	Noc
40	Leda
39½	Cunctator
38½	Salas, SusanaT
38	Il Matuziano

Campionato Pure - 7 tappe

41	Marluk
40½	Leda, Il Matuziano
38½	Noc
37	Salas, SusanaT
35½	Cunctator
35	Pasticca

Campionato Mnemoniche - 7 tappe

41	Leda
39½	Il Valtellinese, Noc, Il Matuziano
38	Marluk, Cunctator
35½	Pasticca
34½	Cardin

Campionato a Frase - 7 tappe

40½	Leda
39½	Marluk
38	Il Matuziano
37½	Cunctator, SusanaT
36½	Il Valtellinese

Campionato Sinonimiche - 6 tappe

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

Campionato Sillogistiche - 6 tappe

41½	Leda
40	Marluk
39	Pasticca
38½	Il Matuziano
36	Salas

LE AUTOCRITTO



16. Crittografia a frase a slittamento di raddoppio $57 = 48$

ALITO DI GALLINA

Selenius

Questa sezione è dedicata al mondo dell'automotive. Potranno trovare spazio giochi riguardanti marche e modelli, ma anche frasi e situazioni legate alle automobili e, più in generale, ai mezzi di trasporto. La pubblicazione avviene con periodicità irregolare, ed è sempre aperta a tutti i collaboratori interessati. Come di consueto, alla rubrica è abbinata la propria gara di soluzione.

LE COLLABORAZIONI



17. Crittografia sinonimica $1125?2! = 74$

CON.INTE

Papul

18. Crittografia a frase $7,54 = 6 \ll 325 \gg$

IL PLURIMEDAGLIATO INCOSTANTE

Ele

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 EDIPOCRITTO



19. Crittografia sinonimica onomastica $71,7 = 78$

.HIAMI

Salas

Questa sezione, aperta a tutti i collaboratori, è dedicata alle crittografie che richiamino, nell'esposto o nella soluzione, la figura di qualche enigmista, di qualche edipo, attraverso il nome, il cognome o lo pseudonimo. Si tratta di un modo per ricordare, omaggiare o semplicemente evocare chi condivide o ha condiviso con noi la passione per il nostro gioco. I giochi concorrono regolarmente alla relativa gara di soluzione.

LE CINECRITTO



20. Crittografia perifrastica $1:64?2,221! = \ll 1827 \gg$

M.LLI.ENT ROBERTS

Mezzaluna

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 SOLUZIONI DEL N. 92

1. VI, Iron Man, I = vini romani - risolto da: am om is dn fe as ci le sa sv
2. C? l'audio: C erasa! = Claudio Cerasa - risolto da: sa am as st fe dn is le om sv ci
3. entri come nana = Enrico Mentana - risolto da: dn le ci is sv fe am as sa om
4. al Cid E c'è rato = Alcide Cerato - risolto da: dn ci st fe sa le as is sv am om
5. d'Ollly parto: N = Dolly Parton - risolto da: sv is fe om sa am ci dn as st le
6. sportina ultrà = sport in altura - risolto da: sa am om ci as
7. C ora Z: ZERO, ma NE? = corazze romane - risolto da: om as le ci fe am sa dn is
8. Berti: s'àn E = ber tisane - risolto da: st is le as ci om am sa fe sv dn
9. fondi stabili - risolto da: am as dn sa le fe om ci sv
10. cassi E, record I à lì = cassiere cordiali - risolto da: om is as fe ci le am dn sa
11. ON dà: tedia fa = ondate di afa - risolto da: am dn st le om as fe is ci sa sv
12. C à? C à! osé: taccia TO = cacao setacciato - risolto da: le st om as ci fe am sa
13. a N darvelo, c'è mente = andar velocemente - risolto da: dn am sv sa is ci le om as st fe
14. RE sorta, bus ivi = resort abusivi - risolto da: fe st le sa dn ci as sv om is am
15. costì N è T: è nerissime = costine tenerissime - risolto da: dn as ci le - varianti accettate: persone tenerissime (om am fe)
16. mezzo A: è reo = mezzo aereo - risolto da: sv sa as is ci fe am le dn st om
17. va stesa L e date L: ondine? sì! = vaste sale da tè londinesi - risolto da: sv fe am sa ci dn as om
18. dian A: fa cellina = Diana Facellina - risolto da: om fe as - varianti accettate: spora lacellina (am)
19. reggi E, banni S: TER = Reggie Bannister - risolto da: as om is fe dn le ci sv sa am
20. T emerge: noci di = temer genocidi - risolto da: am om sv le dn ci fe as

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. 92

★	Amadeus2, Omar, Gli Asinelli
19	Fermassimo, Cingar
17	Due Neuroni, Leda, Salas
14	Lo Stiviere
13	Italo Svevo
9	SusanaT

Classifica ★

17	Fermassimo
15	Amadeus2
13	Gli Asinelli
12	Omar
7	Cingar
3	Superniele

Classifica complessiva (700 giochi)

671	Fermassimo
659	Gli Asinelli
644	Cingar
598	Amadeus2
554	Due Neuroni
548	Salas
534	Lo Stiviere
512	Omar
441	Italo Svevo
437	Leda
367	SusanaT
258	Superniele
185	Pasticca
140	Dyne

LE GARE DI SOLUZIONE

il Campionato Autori - 210 giochi

204	Gli Asinelli
202	Fermassimo
193	Cingar

le Necronomastiche - 81 giochi

★	Fermassimo, Salas, Lo Stiviere, Cingar
80	Gli Asinelli, Due Neuron
68	Amadeus2

il Chi è - 75 giochi

★	Cingar, Gli Asinelli, Fermassimo
72	Salas
70	Lo Stiviere

le Collaborazioni - 61 giochi

60	Fermassimo
57	Gli Asinelli
54	Cingar

l'Editoriale - 35 giochi

31	Fermassimo
30	Amadeus2
28	Cingar

il Memorial Muscletone - 35 giochi

30	Amadeus2
28	Fermassimo
27	Gli Asinelli

Memoria Ludens - 35 giochi

34	Cingar
32	Fermassimo
30	Gli Asinelli

l'Autore - 35 giochi

★	Fermassimo
34	Gli Asinelli
30	Cingar, Due Neuron

le Autocritto - 2 giochi

★	Amadeus2, Fermassimo, Due Neuron,
	Omar, Leda, Gli Asinelli

le Crittolive - 22 giochi

21	Cingar, Fermassimo
20	Due Neuron, Gli Asinelli
19	Lo Stiviere, Amadeus2

le Crittotennis - 19 giochi

★	Cingar
18	Amadeus2
17	Due Neuron, Lo Stiviere, Gli Asinelli

le Cinecritto - 18 giochi

★	Lo Stiviere, Omar
17	Amadeus2, Fermassimo
16	Due Neuron, Salas, Gli Asinelli

l'Ars Laconica - 17 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
15	Cingar, Amadeus2
14	Leda

all'Antica Mescita - 15 giochi

★	Cingar, Fermassimo
14	Due Neuron, Amadeus2, Leda, Gli Asinelli,
	Salas
13	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 - 10 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
9	Cingar

l'Anima in Gioco - 9 giochi

★	Fermassimo, Gli Asinelli
8	Cingar, Amadeus2

CRITTOGRAFIE



CRITTOGRAFIE 97