CRITTOGRAFIE



Almanacco di Cultura Enimmistica Classica

ANNO V - NUMERO 101 - 2 NOVEMBRE 2026

Crittografie

Anno V - Numero 101 - 2 novembre 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

6 novembre: termine invio mnemoniche VIII tappa
6 novembre: termine invio soluzioni n. 97
9 novembre: pubblicazione n. 102
13 novembre: termine invio soluzioni n. 98
20 novembre: termine invio soluzioni n. 99
27 novembre: termine invio soluzioni n. 100
30 novembre: termine invio giochi Crittoagenda
4 dicembre: termine invio soluzioni n. 101

Informazioni

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 «Intrigo Internazionale» con Cary Grant che scappa da Crittografie.

1. Crittografia a frase a slittamento di raddoppio 5 4 4 = 3 5 5

BAGLIO COL BANCO

Selenius

I Collaboratori

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

Buon novembre, amici edipi!

Con l'ottava prova si chiude nel Campionato Autori la sezione delle crittografie pure. Nelle pagine centrali trovate il resoconto conclusivo, la classifica e il tabellone delle otto tappe; il campionato proseguirà ora con gli ultimi appuntamenti delle altre specialità.

Questo fascicolo riunisce però anche diverse occasioni di memoria enigmistica. Il Memorial Muscletone, l'Ars Laconica, Memoria Ludens e le Necronomastiche riportano in pagina firme, giochi e figure appartenenti a tempi diversi. Non è soltanto un modo per conservare materiali rimasti inediti: è l'occasione per incontrare nuovamente impostazioni, trovate e modi di costruire che continuano a dire qualcosa anche ai lettori di oggi.

Accanto a questi richiami trovano spazio le rubriche più libere e tematiche, dal teatro al tennis, dalle automobili agli omaggi rivolti agli enigmisti. Ne nasce un numero nel quale presente e passato si alternano senza dividersi troppo: le soluzioni di ieri restano una parte viva del gioco di oggi.

Anche le gare di soluzione hanno riservato qualche ostacolo serio. Alcuni giochi del numero 96 hanno resistito persino ai solutori più assidui e, questa volta, nessuno è riuscito a conquistare la stella. È un esito tutt'altro che negativo: quando un gioco continua a opporre resistenza, mantiene aperta la sfida e invita a ritornarci con occhi diversi.

Per ragioni di spazio e impaginazione, in questo numero non riportiamo le classifiche delle singole gare di soluzione.

E ora, affilate le matite e buon divertimento!

IL CHI È



Grandi del teatro

2. Crittografia onomastica 2, 1 2 6 = 5 6

PAO

Papul

3. Crittografia mnemonica onomastica 4 6

BOTTE ROVENTI

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 1 1: 5 = 5 6

E.NA R.S.

Lo Stiviere

5. Crittografia sinonimica onomastica 1 1?! 1 1?! 5: 1! = 4 6

PLIMAKIE

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 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 2, 4 7 = 9 4

FUI SEGRETARIO DI STATO

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.

Exhaustus Est



7. Crittografia sinonimica 4'7 1 5 = 7 2 8

FI.IMA

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



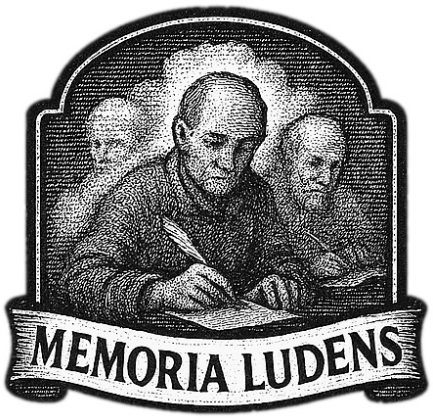
8. Crittografia 5 5 2 1? 2! = 9 6

LEGI.

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 5 1 6 = 7 5

E.TA.I

Cardin

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:

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

L'ottavo e ultimo appuntamento delle pure è di Leda, prima con 8 punti. Alle sue spalle, a 7½, Amadeus2, Marluk e Noc; Cunctator e Il Matuziano seguono a 7, mentre Salas, SusanaT e Pasticca chiudono a 6½. Una tappa serrata, nella quale i distacchi minimi confermano l'equilibrio che ha accompagnato la sezione fino alla conclusione.

Il Campionato Pure si conclude con la vittoria di Marluk, primo a 41, davanti a Leda con 40½ e al Matuziano con 40. È stato dunque un esito davvero sul filo: Marluk ha costruito il successo con due 8½ e tre 8; Leda gli resta immediatamente alle spalle con un 8½ e quattro 8, cedendo soltanto mezzo punto. Il Matuziano chiude a sua volta a una sola mezza lunghezza da Leda e a un punto dal vincitore. Ai tre vanno le nostre congratulazioni per una gara di alto livello, rimasta aperta fino all'ultima prova e risolta da differenze minime fra risultati eccellenti. Noc, quarto con 38½, completa un gruppo di testa che ha mantenuto a lungo il confronto vivissimo.

Alle loro spalle Salas e SusanaT terminano appaiati a 37. Il movimento più vistoso della giornata è quello di Amadeus2: il suo quinto risultato disponibile, un ottimo 7½, lo porta da 29 a 36½ e al settimo posto conclusivo, davanti a Cunctator, Pasticca e Cardin. Un ringraziamento va a tutti gli autori che hanno animato le otto tappe, offrendo una sezione ricca, varia e assai combattuta.

Nell'assoluta, giunta alla quarantaquattresima prova su quarantotto, il podio non cambia: Leda resta al comando con 149 punti, davanti a Marluk con 146½ e al Matuziano con 145. Cambia invece la quarta posizione, ora occupata da Amadeus2 con 141 punti: il suo nuovo risultato gli consente di precedere Noc, quinto con 140½. Salas segue a 135½; con quattro prove ancora da disputare, le ultime occasioni potranno ancora incidere sull'ordine definitivo, soprattutto nelle posizioni più ravvicinate.



IL TABELLONE

CAMPIONATO PURE - 8 TAPPE

autore	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	pun	sca	TOT
Marluk	**8**	7	7½	**8½**	**8**	**8½**	**8**	7½	63	22	**41**
Leda	**8**	**8**	**8½**	**8**	**8**	8	8	8	64½	24	**40½**
Il Matuziano	**8**	**8**	7½	**8**	7	**8**	**8**	7	61½	21½	**40**
Noc		**8**	**7½**	**7½**	**7½**	7½	**8**	7½	53½	15	**38½**
Salas	**7½**	**7½**	**7½**	6½	6½	**7**	**7½**	6½	56½	19½	**37**
SusanaT	**7½**	**7**	**8**	**7½**	**7**	7	6½	6½	57	20	**37**
Amadeus2				**7½**	**6½**	**8**	**7**	**7½**	36½	0	**36½**
Cunctator		**7½**		6½	**7**	**7½**	**7**	**7**	42½	6½	**36**
Pasticca	**7**	**6½**	**7½**	**7**	6½	**7**	6½	6½	54½	19½	**35**
Cardin	**6½**	**7**	**7**	6½	**7**	**7**			41	6½	**34½**
Mikiller		**7**	**8**	**6½**					21½	0	**21½**
Ætius	**6½**		**7**	**7**					20½	0	**20½**
Fermassimo	**6½**		**7**						13½	0	**13½**

Pure - 8ª tappa

10. Crittografia 6 1 3, 1 4 = 8 7

OTO

1º classificato Campionato Autori Crittografie 101/2026 — *Leda*

11. Crittografia 2 6, 1 6: 1 3 1 2 3 2'1 4 = 8 7 1 6 2 8

RIPISCIO

2º classificato Campionato Autori Crittografie 101/2026 — *Amadeus2*

12. Crittografia 2 1 (4): 1 2/1'1 = 5 7

ZR

3º classificato Campionato Autori Crittografie 101/2026 — *Marluk*

13. Crittografia 2 10: 2 2 = 9 7

CENA

Noc

14. Crittografia 1 1 1 8: 4 = 9 6

GINOSA

Cunctator

15. Crittografia 1: 1 1 4 8! = 11 4

BN

Il Matuziano

Classifica Pure - 8ª tappa

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

Classifica assoluta - 44 tappe

149	Leda
146½	Marluk
145	Il Matuziano
141	Amadeus2
140½	Noc
135½	Salas
134	Pasticca
125	Cardin, Cunctator
114½	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 8 tappe

41½	Marluk
41	Noc
40	Leda
39½	Cunctator
39	Salas, Il Matuziano
38½	SusanaT

Campionato Pure - 8 tappe

41	Marluk
40½	Leda
40	Il Matuziano
38½	Noc
37	Salas, SusanaT
36½	Amadeus2

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 - 7 tappe

41	Leda
40	Il Matuziano, Marluk
39½	Noc, Cunctator
38½	SusanaT
37½	Pasticca

Campionato Sillogistiche - 7 tappe

42	Leda
40½	Marluk
39	Pasticca
38½	Il Matuziano
36	Salas

le Crittolive



16. Crittografia sinonimica a metatesi 6 1 1 3 4 = 7 8

.RG.NTO

Salas

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.

le Collaborazioni



17. Crittografia sinonimica 1 3 1: 1'1 5 2 = 5 9

TREVI

Alan

18. Crittografia perifrastica 1: 8 3 2 4 5 = 5 9 2 7

TI S.OILERI IL NEVROTICO

Pasticca

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

le Edipocritto



19. Crittografia perifrastica 6 2 2 2 = 4 3 5

GIUSEPPE SA.G.LLI

Selenius

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 Autocritto



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

RE..I

SusanaT

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 Soluzioni del n. 96

1. qua R tare pubblicano? N è là, R e N à! = «Quarta Repubblica»; «Non è l'Arena» - risolto da: ci st as om sv am dn fe le sa is
2. à N? N a/fa L: Chi (nella numerazione greca, la lettera Chi indicava 600) = Anna Falchi - risolto da: ci is as am sa sv fe om
3. A? sì A: argento = Asia Argento - risolto da: fe om dn sa st le ci as am is sv
4. è lena per O = Elena Pero - risolto da: dn sa as sv is le ci om fe am st
5. se R gioca - R! - pane, sì = Sergio Carpanesi - risolto da: om fe am as is ci sa dn st sv
6. far locar cagna = Carlo Carfagna - risolto da: le st om am as dn sv is fe sa ci
7. uno valeva = nuova leva - risolto da: fe
8. fa VOLA, M, ultime dì A L E = favola multimediale - risolto da: sa sv is ci as am le om fe dn
9. B è resa M: BUCA = bere sambuca - risolto da: sv dn ci fe is sa om am as st le
10. mo D, è stame: dì O, CR ita = modesta mediocrità - risolto da: am as fe is sa dn st ci om sv
11. pratiche giacenti - risolto da: am as le is om sv ci
12. sciocca teoria - risolto da: am is fe le ci om as
13. mettersi sulle tracce di un bandito - risolto da: fe sv om is am ci le sa as
14. testo con traduzione a fronte - risolto da: am sv le is as om sa fe
15. una bella improvvisata - risolto da: le om as fe sa ci dn am sv is
16. liquidi infiammabili - risolto da: om is fe as am st dn le ci
17. P a PASSO datene = papasso d'Atene - risolto da: le fe ci as sv
18. BI lanci, sta TALI = bilanci statali - risolto da: am sa sv is ci as om fe dn
19. Sting è: reca Pi = stingere capi - risolto da: le as om am dn sv fe is sa ci
20. armadi taggai = Arma di Taggia - risolto da: as is om sa fe dn ci sv am le

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. 96

19	Gli Asinelli, Fermassimo
18	Cingar, Omar, Amadeus2, Italo Svevo
17	Lo Stiviere
15	Leda, Salas
13	Due Neuroni
8	SusanaT

Classifica ★

18	Fermassimo
15	Amadeus2
13	Gli Asinelli, Omar
7	Cingar
3	Superniele

Classifica complessiva (780 giochi)

748	Fermassimo
734	Gli Asinelli
713	Cingar
673	Amadeus2
616	Due Neuroni
615	Salas
600	Lo Stiviere
585	Omar
513	Italo Svevo
499	Leda
406	SusanaT
258	Superniele
185	Pasticca
140	Dyne

CRITTOGRAFIE

CRITTOGRAFIE 101