

Almanacco di Cultura Enimmistica Classica

ANNO V - NUMERO 102 - 9 NOVEMBRE 2026

Crittografie

Anno V - Numero 102 - 9 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
13 novembre: termine invio a frase VIII tappa
13 novembre: termine invio soluzioni n. 98
16 novembre: pubblicazione n. 103
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
11 dicembre: termine invio soluzioni n. 102

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 sul dipinto «Le damigelle d'onore» di Diego Velázquez.

1. Crittografia sillogistica 6 2? 2! = 4 2 4

.RO.RIO AGIO

Selenius

I Collaboratori

Ætius (Ezio Ciarrocchi)
Amadeus2 (Amedeo Di Maio)
Cunctator (Marco Bonetti)
Il Cozzaro Nero (Marco Blasi)
Il Pendolino (Domenico Simone)
Il Valtellinese (Ivano Ruffoni)
Klaatù (Luciano Bagni)
La Scimmia (Marco Di Summa)
Leda (Maria Gabriella Di Iullo)
Marluk (Luca Martorelli)
Mezzaluna (Claudia Balocchi)
Noc (Franco Costantini)
Omar (Omar Monti)
Selenius (Alex Brunetti)
SusanaT (Assunta Cappelli)
Tedina (Federica Pareschi)

Buona settimana, amici edipi!

Il Campionato Autori è ora nella sua fase più concreta. Con il risultato delle mnemoniche si aggiunge un nuovo verdetto alle classifiche già concluse; davanti restano le ultime tre prove, nelle quali ciascun lavoro potrà ancora avere un peso preciso anche nell'assoluta. I dati e i commenti sono nelle pagine centrali: qui basti dire che il finale dell'annata è ormai vicino.

Novembre porta intanto un'altra scadenza da non perdere. Entro il 30 saranno raccolti i giochi destinati alla Crittoagenda 2027, che accompagnerà lettori e solutori per tutti i giorni del prossimo anno. Chi desidera lasciare la propria firma in quell'appuntamento può dunque pensare a qualche proposta espressamente concepita per l'agenda. Saranno particolarmente apprezzate colonnine di sette crittografie accomunate da un medesimo tema, nell'esposto oppure nella soluzione.

Fra scadenze, classifiche e consuete uscite, il lavoro enigmistico continua ad accumularsi con una certa allegria: c'è sempre un gioco da terminare, uno da inviare o una soluzione da ricontrollare. Ed è forse proprio questa sovrapposizione a dare ritmo alla stagione: una prova ancora da preparare, un fascicolo appena letto, un'idea annotata per non lasciarla sfuggire. I giorni della rivista non si esauriscono nel lunedì della pubblicazione, ma proseguono negli appunti, nei tentativi, nei confronti fra autori e nelle soluzioni che arrivano nel corso della settimana. Questo numero aggiunge la sua parte al percorso e vi affida venti nuove occasioni di cimentarvi.

Buona lettura e buon lavoro!

IL CHI È



Cantanti

2. Crittografia onomastica 3, 1: 2? 2! 1: 2? 2! = 6 7

.A .I

Selenius

3. Crittografia perifrastica onomastica 2 3: 2 2 1 = 3 7

POSSO DI..I CHE È PAZZƏ DI ME

Il Valtellinese

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 perifrastica a rotazione di vocali onomastica 5 3: 2 = 5 5

UNA MA..A DI RAGA

Selenius

5. Crittografia perifrastica onomastica 2 6, 1, 1 1 2 1 = 9 5

SECO.DA CITTÀ DE.LA C.RSICA

Klaatù

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 5 3 5? = 7 6

KAYAK AL VAGLIO

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 sinonimica 1 7: 6 = 9 1'4

.TTUI

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'Anima in Gioco



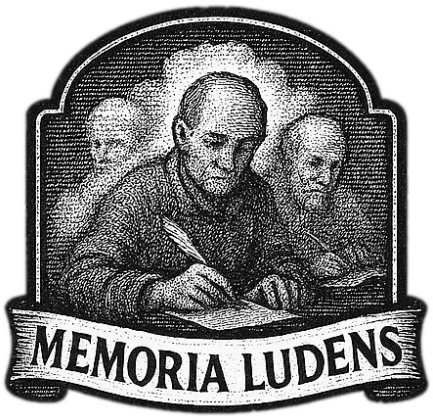
8. Crittografia a frase 3 4, 3! = 6 4

TEMI ABBASSATI

Tedina

L'appuntamento quadrisettimanale è dedicato a uno degli inediti che la nostra carissima amica e fondatrice Tedina ci ha lasciato in dono. È un modo per continuare a incontrarla attraverso il suo ingegno e la sua sensibilità enigmistica, ritrovando nelle sue creazioni la voce irriverente e brillante che ha accompagnato la nostra storia. È collegata la tradizionale gara di soluzione.

Memoria Ludens



9. Crittografia perifrastica 2 3 4 1: 9 = 5 2 12

..IMA .EFEZIONE

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:

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

L'ottava e ultima prova delle mnemoniche porta in testa SusanaT e Noc, entrambi con 8½; Leda segue con 8. Cunctator, Amadeus2, Marluk, Il Valtellinese, Salas e Il Matuziano ottengono 7½. Una prova davvero buona e molto raccolta. Per SusanaT è un esordio eccellente: alla sua unica partecipazione conquista la vittoria di tappa.

Il titolo della sezione è condiviso da Leda e Noc, appaiati a 41. Noc aggiunge un punto e mezzo nell'ultima tappa e raggiunge la rivale, che aveva già fissato la propria quota: per lui risultano decisivi tre 8½, compreso quello conclusivo; Leda risponde con due 8½ e tre 8, una continuità davvero notevole. Il Valtellinese migliora di mezzo punto e chiude terzo a 40, sostenuto anche dall'unico 9 dell'intera sezione. Il Matuziano resta quarto con 39½, a sola mezza lunghezza dal podio. Il progresso più vistoso è quello di Amadeus2: dopo cinque partecipazioni dispone ora di tutti i risultati necessari e passa da 31 a 38½, risalendo dal nono al quinto posto davanti alla coppia Marluk-Cunctator, ferma a 38. Anche Salas completa il proprio gruppo di cinque punteggi, sale da 28 a 35½ e raggiunge Pasticca all'ottavo posto. Ai due vincitori, al Valtellinese e a tutti gli autori va il nostro plauso per una sezione combattuta fino al termine e ricca di risultati di valore.

Nell'assoluta, giunta alla quarantacinquesima prova su quarantotto, la testa non muta: Leda guida con 149 punti, davanti a Marluk con 146½ e al Matuziano con 144½. Noc e Amadeus2 aggiungono mezzo punto e restano affiancati al quarto posto con 141; Salas sale a 136, mentre SusanaT, grazie al nuovo risultato disponibile, raggiunge quota 123 e si avvicina alla coppia Cardin-Cunctator, a 125. A tre prove dalla fine i protagonisti sono ormai ben delineati, pur restando qualche margine per ritoccare le posizioni più vicine.



IL TABELLONE

CAMPIONATO MNEMONICHE - 8 TAPPE

autore	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	pun	sca	TOT
Leda	7½	7	**8½**	**8**	**8**	**8½**	**8**	8	63½	22½	**41**
Noc	7	**7½**	**8**	**8½**	**8½**	7	7	**8½**	62	21	**41**
Il Valtellinese	**8**	**7½**	7	**9**	**8**	7	7	**7½**	61	21	**40**
Il Matuziano	**7½**	**8**	**8**	**7½**	**8½**	7½	7	7½	61½	22	**39½**
Amadeus2				**7½**	**8**	**8**	**7½**	**7½**	38½	0	**38½**
Marluk	**7½**	**8**	**7½**	7	**7½**	7	**7½**	7½	59½	21½	**38**
Cunctator	6½	6½	**7½**	**8**	**7½**	**7½**	**7½**	7½	58½	20½	**38**
Pasticca		**7½**	**6½**	**7½**	**7**	**7**			35½	0	**35½**
Salas		**7½**		**6½**	**7**	**7**		**7½**	35½	0	**35½**
Cardin	**6½**	**8**	**6½**	**6½**	**7**				34½	0	**34½**
Ætius	**7**	**6½**	**6½**						20	0	**20**
Mikiller	**7**	**7½**							14½	0	**14½**
SusanaT								**8½**	8½	0	**8½**
Fermassimo		**7½**							7½	0	**7½**

Mnemoniche - 8ª tappa

10. Crittografia mnemonica 8 11

VOLANTINO

1º classificato Campionato Autori Crittografie 102/2026 — *SusanaT*

11. Crittografia mnemonica 5 7!

TRONISTE

2º classificato Campionato Autori Crittografie 102/2026 — *Noc*

12. Crittografia mnemonica 7 9

DRAGO

3º classificato Campionato Autori Crittografie 102/2026 — *Leda*

13. Crittografia mnemonica 6 3 4

FLUSSO BLOCCATO

Cunctator

14. Crittografia mnemonica 5 6

UN GENERE RACCOMANDATO

Amadeus2

15. Crittografia mnemonica 4 7

LA SUPERGIGANTISTA

Marluk

Classifica Mnemoniche - 8ª tappa

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

Classifica assoluta - 45 tappe

149	Leda
146½	Marluk
144½	Il Matuziano
141	Noc, Amadeus2
136	Salas
134	Pasticca
125	Cardin, Cunctator
123	SusanaT

Campionato Perifrastiche - 8 tappe

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

Campionato Pure - 8 tappe

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

Campionato Mnemoniche - 8 tappe

41	Noc, Leda
40	Il Valtellinese
39½	Il Matuziano
38½	Amadeus2
38	Marluk, Cunctator
35½	Pasticca, Salas

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 rovescio 4 3 4 = 6 5

ZARCOVO

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. Immancabile la gara di soluzione collegata.

le Collaborazioni



17. Crittografia 1 2, 6 1 = 6 1-3

GS

Omar

18. Crittografia 1 3 4, 2 2: 1 2 = 6 2 7

CLVI

Il Cozzaro Nero

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 Cinecritto



19. Crittografia perifrastica 2 3 1 5 = « 2 4 5»

BOYD BL.KE RICE

La Scimmia

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 Autocritto



20. Crittografia sinonimica 5: 1'1 2 = 4 5

..RNI

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 Soluzioni del n. 97

1. Vi: Vernel lana tura = viver nella natura - risolto da: sa om fe as am le is
2. c'è SC, fa BR: è gas = Cesc Fabregas - risolto da: le sv is st dn ci fe sa om as am
3. ring à ottuso = Rino Gattuso - risolto da: sa am fe dn as om ci sv is
4. C, la U, dette col vin = Claudette Colvin - risolto da: as ci is am sv fe dn om
5. S invia: molti = Silvia Monti - risolto da: sv is st sa as fe le am dn om ci
6. qua test orine = quante storie! - risolto da: dn sa om fe am is as le sv
7. G e O viste con VINTE = geoviste convinte - risolto da: st om am ci le dn is as sv fe
8. PO? stona tale! = posto natale - risolto da: le fe om sv ci dn am is as
9. vedo vano: v'è L là = vedova novella - risolto da: sv le sa st dn fe as ci om am is
10. ferì ego d'Ute = ferie godute - risolto da: dn st le om as sv ci am sa is
11. in te sadico modo = intesa di comodo - risolto da: as sv om le am sa st dn is fe ci
12. collimate? sì = colli matesi - risolto da: is le st om sa am ci fe dn as sv
13. bè, reca Anna! = bere a canna - risolto da: ci as fe sv om le am is
14. pototi protestato = prototipo testato - risolto da: ci fe am sv
15. re sponsor unico = responso runico - risolto da: as is le sv fe dn am st ci sa om
16. fiato pollino = Fiat Topolino - risolto da: st sa is dn ci fe sv om as am le
17. è V in certe? sì! = evincer tesi - risolto da: st am is sv as om dn fe sa le ci
18. leggero, diede podi = legger «Odi ed Epodi» - risolto da: fe is sv as om ci dn am le
19. assunta C, appelli = Assunta Cappelli - risolto da: am as dn om sv st ci sa is le
20. I: Barbie ridì? sì, Ci lì à! = «I Barbieri di Sicilia» - risolto da: is dn as fe sv st ci sa om 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. 97

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

Classifica ★

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

Classifica complessiva (800 giochi)

766	Fermassimo
753	Gli Asinelli
731	Cingar
693	Amadeus2
633	Due Neuroni
629	Salas
619	Lo Stiviere
604	Omar
532	Italo Svevo
516	Leda
418	SusanaT
258	Superniele
185	Pasticca
140	Dyne



CRITTOGRAFIE 102