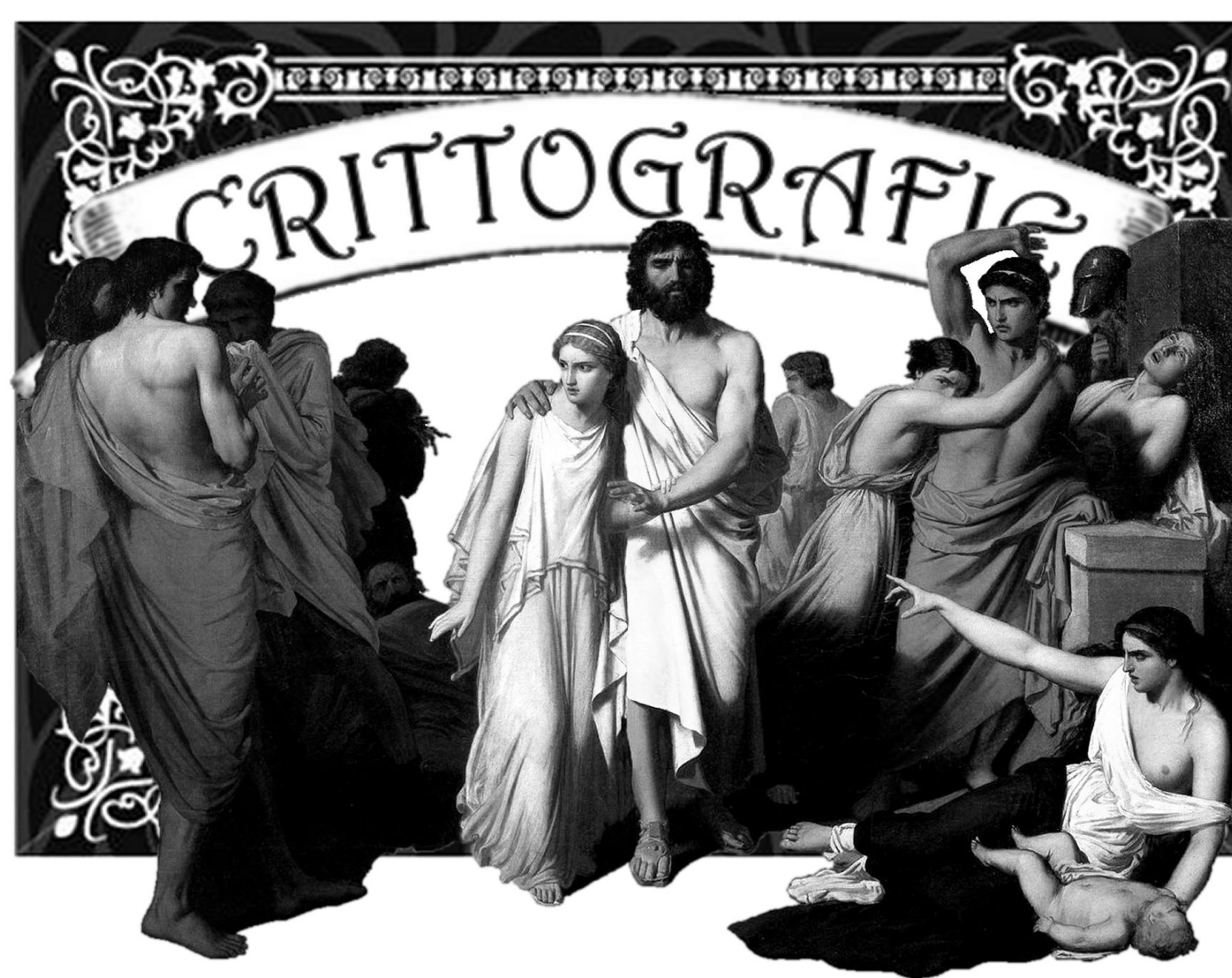
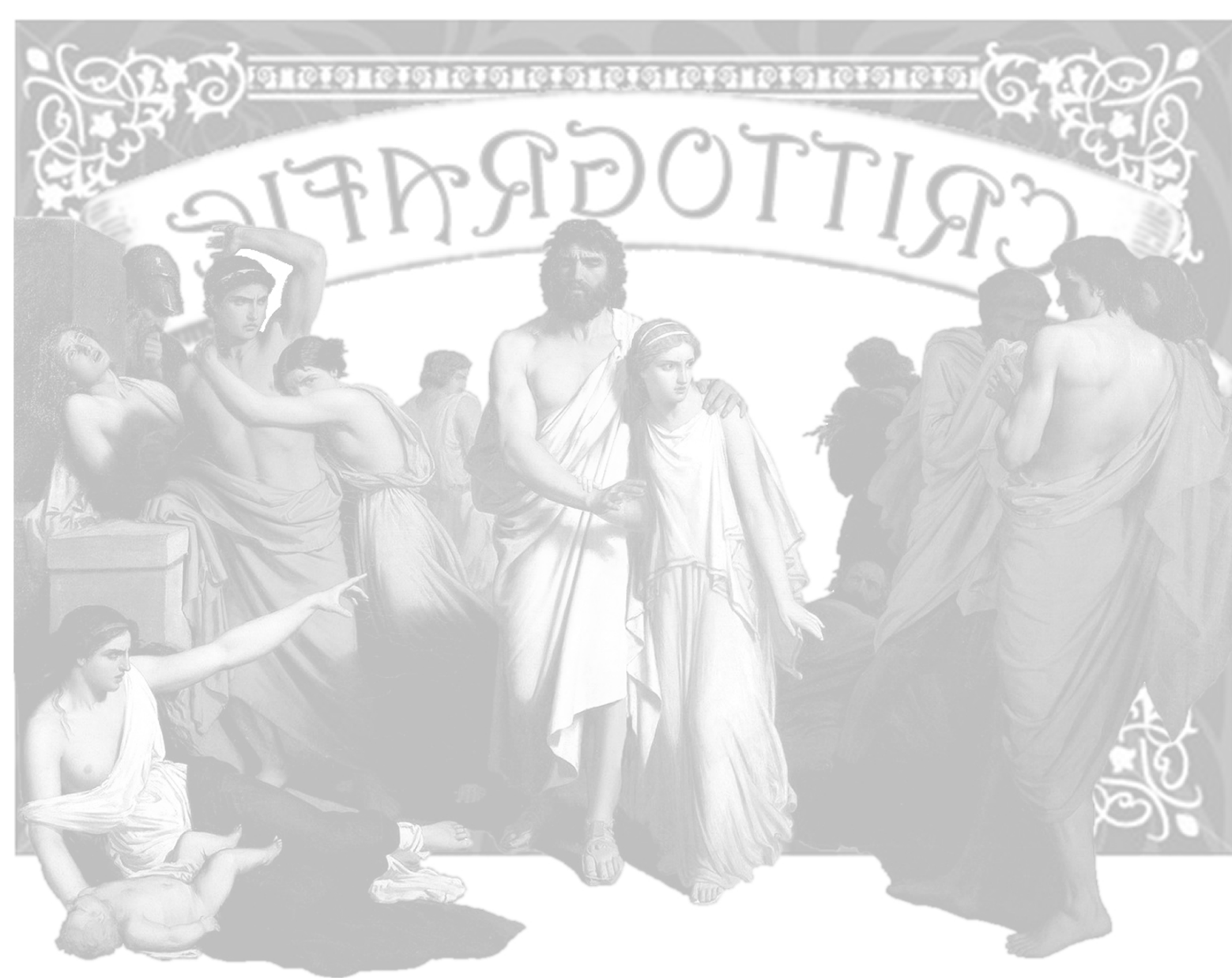




Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 10 - 6 OTTOBRE 2013



3° Simposio Enigmistico Toscano

Monteriggioni (Siena), 5 aprile 2014

Il giorno sabato 5 aprile 2014, presso l'Hotel Piccolo Castello**** di Monteriggioni (Siena) (Strada Provinciale Colligiana, 8 Monteriggioni - tel. 0577/307300), si svolgerà un lieto incontro di enigmisti all'insegna del buonumore e dei sani piaceri della tavola.

La manifestazione, promossa in collaborazione con l'Associazione Culturale "Circolo dei Lenti" di Siena, avrà il seguente svolgimento:

ore 9.30-11.00 arrivo dei partecipanti

ore 11.00-12.00 gara solutori

ore 12.00-12.30 premiazione concorsi

ore 12.30 aperitivo

ore 13.00 pranzo e cotillons

La quota d'iscrizione è fissata in euro 45.

Vengono banditi i seguenti concorsi (aperti alla partecipazione anche di chi non sarà presente all'iniziativa):

- breve a schema, in 4 o 6 versi, sul soggetto: "Il Palio di Siena".
- indovinello sul soggetto "Sì fossi foco. Cecco Angiolieri, poeta maledetto".
- frase anagrammata continuativa del verso dantesco "Monteriggion di torri si corona" (Inf. XXXI, 41)
- crittografia di qualsiasi tipo (esclusi i giochi crittografici e i geometrici) con esposto SIENA o PALIO, in cui si possono sostituire al massimo due lettere con due punti.
- rebus svolto sopra un'illustrazione tratta dagli affreschi delle Allegorie del Buono e del Cattivo Governo, di Ambrogio Lorenzetti (Palazzo Pubblico, Siena). L'illustrazione dovrà essere allegata dall'autore.

I giochi, max 2 per sezione per ogni autore, debitamente firmati, dovranno giungere entro il 10 marzo a: Riccardo Benucci (Pasticca) - Via Pisacane, 46 - 53100 SIENA e-mail pastello31@hotmail.com - cell. 338 7083342.

Allo stesso dovranno essere comunicate le iscrizioni, entro il 20 marzo. Chi ha particolari esigenze alimentari è pregato di specificarle.

L'Hotel Piccolo Castello**** offrirà tariffe particolari a tutti gli iscritti al Simposio che volessero trascorrere una o più notti nella loro struttura, ch'è posta ai piedi del suggestivo Castello di Monteriggioni. Nel prenotare direttamente le camere, gli enigmisti dovranno specificare di essere partecipanti al Simposio.

Gli organizzatori:

Cartesio, Fama, Linda, Pasticca, Fresita e Il Tucano, e il "Circolo dei Lenti" di Siena

Per raggiungere l'Hotel:

Da tutte le provenienze (usc. Firenze Impruneta dell'A1): superstrada a 4 corsie Firenze-Siena, raccordo autostradale Firenze Siena RA6, usc. Monteriggioni. Alla rotonda prendere l'uscita per COLLE VAL DELSA - STROVE (la usc. da Firenze, 2a usc. da Siena). Dopo un chilometro esatto troverete sulla destra Il Piccolo Castello.

Crittografie

Numero 10 - 6 ottobre 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

26 ottobre: termine invio giochi per n. 11

31 ottobre: termine invio soluzioni n. 10

2 novembre 2013: uscita n. 11

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 "Oedipe et Antigone" di Charles François Jalabert.

l'Editoriale

Questo numero esce con un certo ritardo rispetto alla scadenza prevista, innanzitutto per via del Congresso Enigmistico che ha visto partecipare buona parte della redazione, congresso che è stato molto interessante anche per conoscerci di persona con molti collaboratori della rivista. E poi per l'agognato aggiornamento della Lavagna Autori, che si è venuto ad accavallare con la scadenza dell'invio dei giochi per questo numero e ha creato non pochi problemi ai miei collaboratori abituati ai vecchi meccanismi e con i quali mi debbo scusare. Il nuovo sistema, dentro il quale sono già stati importati tutti i giochi inviati dai collaboratori, è una sorta di archivione dove ogni autore può gestire i suoi giochi sapendo sempre quali sono stati accettati, quali restituiti e perché, mantenere una corrispondenza con i giudici separatamente per ogni gioco, e decidere l'ordine con cui preferisce vedere pubblicati i propri giochi. Nei prossimi giorni gli autori, e chi lo desidera, riceveranno dettagliati chiarimenti per e-mail. Parlando da autore, sono sicuro che un tale sistema sia davvero di grande utilità.

Cambiando argomento, la considerazione che il Congresso del 2014 si svolgerà in giugno ci ha fatto ipotizzare di organizzare il nostro primo incontro nel periodo tradizionalmente occupato da esso, cioè a fine settembre. Nelle prossime settimane procederemo con la programmazione di questo evento e, naturalmente, vi terremo aggiornati su queste pagine di qualsiasi sviluppo.

Per ovviare alla data "avanzata", questo numero contiene qualche gioco in meno del solito e la scadenza per le gare di soluzione è fissata al 31 ottobre. E adesso... buona lettura!

1. Crittografia 7 1 2'1 4 = 5 10

VOL—

Selenius

il Sommario

3	l'editoriale	
4	il Sommario	
4	i Collaboratori	
5	l'Anima in Gioco	
6	Numi dell'Olimpoi	
7	Ars Laconica	
7	Crittografie	
7	l'Inedito di Muscletone	
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.	
14	il Concorso Brighella	
15	i Giochi da Facebook	
15	le Rifiutate	
16	la Ri-Vista di Moise	
16	Esito dei Concorsi Congressuali	
17	l'Esule e Artale	
18	i Nostri Premi	
19	le Gare di Soluzione	
23	le Soluzioni del n. 9	
25	9° Simposio Enigmistico Veneto	
26	3° Simposio Enigmistico Toscano	

i Collaboratori

Laura Adami (picator)	
Luciano Bagni (klatu)	
Letizia Balestrini (leti)	
Alfredo Baroni (Bardo)	
Riccardo Benucci (Pasticca)	
Fulvio Bergamo (PaperoGa)	
Marco Biasi (il Cozzaro Nero)	
Alex Brunetti (Selenius)	
Ezio Ciarrocchi (Aetius)	
Donato Continolo (Papui)	
Maria Gabriella Di Iulio (Leda)	
Amedeo Di Maio (Armadeusz)	
Franco Fausi (Lo Stanco)	
Massimo Ferla (Fermassimo)	
Evelino Ghironzi (Piquillo)	
Marco Gonnelli (L'Albatoro)	
Massimo Malaguti (Atlante)	
Luca Martorelli (Marluk)	
Emanuele Miola (Ele)	
Paolo Moissello (Moise)	
Mauro Navona (Nam)	
Nicola Negro (il Laconico)	
Federica Pareschi (Tedina)	
Enrico Parodi (Snoopy)	
Luca Patrone (il Langense)	
Piero Pellissero (Serse Poli)	
Salvatore Piccolo (Salas)	
Giuseppe Riva (Pippo)	
Francesco Salzano (ciccisal)	
Domenico Simone (il Pendolino)	
Davide Spione (Day)	
Enrico Tortone (Et)	
Alan Viezzoli (Alan)	
Luna & Achille Zanaboni (Nebille)	
Marco Zanovello (Pavel)	
I giochi di Muscletone (Marcello Corradini) sono gentilmente forniti da Tiberino, che dispone di un vasto archivio del grande maestro scomparso.	

9° SIMPOSIO ENIGMISTICO VENETO

I Gruppi Enigmistici *Antenore*, *Mosaico* e *I Serenissimi* comunicano che

il **9° Simposio Enigmistico Veneto** si svolgerà
sabato 26 ottobre 2013

al **CASTELLO DI SAN PELAGIO**
in località DUE CARRARE (Padova)
via di San Pelagio n. 34

PROGRAMMA

10,30 – 11,00	Ritrovo presso il Ristorante IL CASTELLO DI SAN PELAGIO
11,00 – 11,45	Saluto di benvenuto; breve cenno storico sulla località e sul CASTELLO DI SAN PELAGIO (oggi <i>Villa Zaborra</i>) che ospita anche il <i>Museo dell'aria e dello spazio</i> e visita del <i>Grande Giardino Italiano</i> col parco delle rose, la vasca con ninfee, i labirinti “del Minotauro” e “degli specchi”, il laghetto dell'idrovolante dal quale il 9 agosto del 1918 partì Gabriele D'Annunzio per il raid su Vienna, nonché alcuni velivoli storici (o modelli) di quella e di altre epoche;
12,00	Consuetà “Gara solutori” su modulo preparato per l'occasione
12,30	Pranzo con piatti tipici locali di stagione
15,00	Premiazione della gara solutori e delle migliori frasi anagrammate pervenute
15,00	Conferimento del Premio “Mario Vio” (Orient Express) al partecipante venuto da più lontano
16,30	Visita guidata all'attiguo <i>interessantissimo</i> storico e tecnico-scientifico <i>Museo dell'aria e dello spazio</i> (detto anche <i>Museo del volo</i>) Saluti e... arriverderci al prossimo anno!

QUOTA: 35 EURO

Prenotazioni possibilmente

entro il 15 ottobre

a: Loredana DEL GRANDE (*Delor*) e-mail: grandelory@msn.com
o: Angelo DI FUCCIA (*Ciang*) per posta o telefonicamente (049 616 643) o per sms
(347.2281883)
Per l'occasione gli organizzatori propongono l'anagramma della frase:

sul vento di vittoria che si leva... (*)

con ampia facoltà di riferimento a qualsiasi tipo di evento (storico, sportivo, mondano, ecc.), anche del tutto estraneo al raid aereo dannunziano, purché a senso continuativo e conseguenziale con essa.
Le frasi ricavate – **non più di due!** – dovranno essere inviate a *Ciang* per posta al seguente indirizzo: Angelo DI FUCCIA - via Pinali 11 - 35133 - PADOVA oppure per sms al n. 347.2281883

(*) incipit del volantino, scritto da Gabriele D'Annunzio, lanciato dai sette degli undici aerei de *La Serenissima* che – ciascuno con un carico di 20 Kg. – il 9 agosto 1918 volarono su Vienna.

Per raggiungere DUE CARRARE uscire dall'autostrada Bologna-Padova al casello di Terme Euganee e prendere la direzione Padova. Dopo circa 1 Km., al semaforo in località Mezzavia svoltare a destra e proseguire in direzione Due Carrare. Si vede subito la Torre del Castello di San Pelagio. Svoltare a destra prima della torre (al cartello Museo del volo) e sostare nel primo parcheggio.

le Soluzioni del numero 9

35. Violenta sciroccata - Ris.: F R D E - Rif.: mareggiata (T) tormentata (V) commozione (G) rintronata (U)
36. va P: O ridirà me = Vapori di rame - Ris.: T A V R M G U D E N W Y - Rif.: ceio (H) coio (Z)
37. D A: rea/ria = Dare aria - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1 3
38. M, U si calan: guida = Musica languida - Ris.: T F V R G U D E W Y - Rif.: scadente (3)
39. FIO, RIO, D O rosi = Fiori odorosi - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N W Y Q
40. aria, Serena! = Aria serena - Ris.: T H V R M S U D E Z W Y Q 3 - Rif.: vada (F) tela chiara (G)
41. torna d'oro: Vi, no? sì! = Tornado rovinosi - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1 3
42. C, O, L: podaria = Colpo d'aria - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 3
43. N, E: onera don = Neon e radon - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N X L W Y Q 1 3
44. A: ero stato decollato = Aerostato decollato - Ris.: T H F A R G S U D E N O W Y 1 - Rif.: impulsivo (V) scoppiato (M) aquilotto (Q) impazzito (3)
45. lì è V?! è B: ava diventò = Lieve bava di vento - Ris.: T H F V R G U D E W Y Q - Rif.: sono (M) sito di cessi (N)
46. fornì venti lati = Forni ventilati - Ris.: T H F M G U E N Y Q - Rif.: campi (V) campi (R) campi (W) posti (I)
47. P appalesi nata = Pappa lesinata - Ris.: T R U D E - Rif.: pacca satinata (V)
48. cavea: tu di Ti = Caveat uditi - Ris.: T R U E Y - Rif.: caveat idola (F) caveat idola (D)
49. l'apro? sì: Vendola! = "La Prosivendola" - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y 3
50. lì Maccio, se vi è... = Limacciose vie - Ris.: T F A V R M G U D E Z N W Y 3
51. M embrica: Paci = Membri capaci - Ris.: T F R W - Rif.: master rapaci (V) mappar rapaci (G) mappar rapaci (U) mappar rapaci (E) mappar rapaci (Y)
52. ci è lì T? Olindo! = "Cielito Lindo" - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O W Y
53. archibuso = Bar chiuso - Ris.: T R M G Z W Y - Rif.: col burino (3)
54. schivata, urca! = Schiava turca - Ris.: T V R D E
55. vitale apparato = Viale appartato - Ris.: R U E - Rif.: fitto ostentato (T)
56. nata rasposa = Anatra sposa - Ris.: T U E W - Rif.: tenera (R) tenera (G)
57. vede, risola! = Verde isola - Ris.: T H R G U D E Y
58. l'apro patirà = La Pro Patria - Ris.: T A V R M G S U D E O L Y
59. lì Gim è (perché c'è LA GOCCIA): di Ci = Ligi medici - Ris.: T R U E Z Y - Rif.: alti calici (F) alti calici (G)
60. Una riflessione campata in aria - Ris.: T R G U E Z - Rif.: dal contingente segnale di pace (F)
61. O lì? O s'è: SSO = Olio "Sasso" - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O L W Y 1
62. Tiro al secondo della ripresa - Ris.: T V R M G U D E W Y 1
63. a VICO è Vi = Avi coevi - Ris.: T F V R M G U D E W Y
64. spaventosa = Spa ventosa - Ris.: T H F V R M G U E N L W Y
65. Partiti operai - Ris.: E - Rif.: morbosi (R)
66. oppur Gide rodo = Odore di gruppo - Ris.: T R G U D E N - Acc.: grappa (R) grappa (G) grappa (U) grappa (D) grappa (E) - Rif.: grongo (F)
67. MANO D'ESORCISTA = Imposta sul fatturato (mnemonica di Sofos, *Ænigma* 12/1967) - Ris.: T H A V U E Z O W - Rif.: L'ESORCISTA = stana Satana (R) L'ESORCISTA = stana Satana (G) L'ESORCISTA = stana Satana (D) vade retro Satana (3)

Soluzioni dei giochi dell'Esule e di Artale:

A. Z in GARE schivisi = Zingareschi visi — B. M A estreme di tanti = Maestre meditanti — C. In visita liban = Invisi taliban — D. Stradette in campagna — E. O da lì scali, è TA = Odalisca lieta — F. Bozza di volume — G. à R ditirambo = Arditi Rambo — H. piatto di, caro te! = Piatto di carote

l'Anima in Gioco



Una vita al servizio di tutti, senza un giorno di riposo, senza distinzioni di purezza, di gioco, di difetto. Sempre disposta a quei grafemi in più o in meno, a verbi allungati come l'acquarello.

Talvolta, in ispecial modo tra i novelli, sospirando per punteggiature impossibili e vezzi letterari traducibili solo dall'autore. Ella non fu gentilmente portata da cicogna, non fu scovata rorida come foglia di cavolo né, come erroneamente si crede avvenga, vide la luce del mondo sotto forma di volti coperti da strane mascherine verdi.

Lei no, perché fosse ben chiaro che si trattava di creatura particolare, dal destino bizzarro pur nel suo estendersi paciosamente sotto il nome d'un gioco qualsiasi. Fonti attendibili la riconducono a un certo numero di neuroni casualmente combinati con un preciso miscuglio di vodka, caffè e una teglia di lasagne, alternati secondo una minuziosa sequenza a tutt'oggi non ancora decifrata.

Insomma, fu quel fulmineo passaggio dall'occhio al cervello, lo spostamento di spazi in quella determinata serie di lettere, il farci caso, un eureka al posto del fiocco sul portone.

A guardarla oggi, dopo tanto tempo, si potrebbe pensare a un'esistenza noiosa, numeri che indicano lettere e parole, uno sbuffo d'apostrofo e quell'accento a mo' di cappello che anche il muro sa che non ci vuole ma pazienza, poi impareranno. Ovvio che abbia un carattere tranquillo, tollerante e parecchio paziente, che si lasci studiare, spezzettare, riattaccare e ancora e di nuovo finché l'ultima stilla di sudore porti a compimento l'ar-

duo lavoro e la ricomponga tutta differente.

E che se all'inizio appare in bianco e nero il tutto si risolve in colori sgargianti e viceversa: questo è il suo mestiere.

Lo sa e amabilmente si adatta, l'eternità del suo essere la ripaga, la continua ricerca della perfezione, l'ambizione dell'autore nel vederla totale, comunque soddisfazione anche solo parziale.

Naturalmente ci sono giochi che di lei non hanno bisogno, chissà, forse un po' le dispiace, magari quella frase finale le sarebbe piaciuto sentirsela cavare di dosso ma pazienza, non si può andar bene per tutto.

Poi arriva il colpo di genio, quello che rimarrà nella storia e che le lascerà un sorriso invisibile ai più fra un numero e l'altro.

Quello che, avendo tutto il tempo di pensarci sopra, le fa scovare il legame tra il suo doppio essere; un'immagine le si affaccia in mente mentre ripassa tutti i volti che in quel caso hanno perso giorni interi a pensarla, senza immaginare che dopo tanti anni chino su un cespito di borraccina è naturale che il bimbo ormai invecchiato lamenti una lombalgia.

Certo, sarebbe stato un bell'aiuto, a capirlo subito, ma anche lei ci ha messo del bello e del buono a incastrare le due cose e perciò perdona i tenaci solutori regalando, ogni tanto e se si può, cose belle ma abbordabili, non la si prenda per un'altezzosa caratteristica e niente più.

Perché lei è indispensabile, lo sa e allora tanto vale farsi voler bene.

Fosse la sora Lella avrebbe già preparato i rigatoni con la pajata per una ventina di persone e ora s'affaccenderebbe intorno a coratelle e carciofi.

Ma lei insaporisce l'enigmistica, la sora Cesura.

Sempre vostra.

2. Crittografia sinonimica 1'1 1, 2 3 1: 8 = 5 2 4 6

GARANTI

Tedina

1. col Ford I nata = Colf ordinata - Ris.: T F A V R M S U E Z O W Y Q I - Acc.: prof ordinato (U) prof ordinato (D) - Rif.: chef (H) chef (G) chef (N)

2. fa una marsina = Fauna marina - Ris.: T H A R M G U D E Z O W Y I - Rif.: vista (F)

3. redimi CE: NE = Re di Micene - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I 3

4. T è S, taspetti NATA = Testa spettinata - Ris.: T H A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I

5. a re A dare, qui sire = Area da requisire - Ris.: T F V R M G S U D E Z N L W Y Q I 3

6. fan far Efestò S, E = Fanfare festose - Ris.: T F V R G U D E W Y I 3 - Rif.: persone (A) parusie (M) persone (Z)

persone (O)

7. fossi L, ivi venti (se tu fossi 50, ivi c'è 50-30 cioè 20) = Fossili viventi - Ris.: E

8. colla epos si dica = Colla epossidica - Ris.: T H R M G U D E Z W Y I 3

9. di MESSERE azioniamo l'E: stiai = Dimesse reazioni a molestia - Ris.: T F R M G D E Z

10. per ladri ostica = Perla di ostrica - Ris.: T F R M G U D E Z W Q

11. S: ceneri di Cole = Scene ridicole - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I 3

12. squadra Diba se ballabile = Squadra di baseball abile - Ris.: T G U E N W Y - Rif.: partita (H) esterni (R)

partita (M) esterno (D) battuta (Z)

13. ci metteremo te = Cimmerie remote - Ris.: T R M U D E - Rif.: ormette (G) lastime (Y)

14. La bottega dei calzoni - Ris.: T H V R M G U D Z Y - Rif.: si spoglia/fa liquidi sui (F) il cavallo (A) la sezione dei

fagotti/un atelier con calzoni (E)

15. perso Napo cos'è? riai = Persona poco seria - Ris.: T H A V R S U E Z N O W Y Q - Rif.: savia (G) savia (D) ligia (3)

16. T intasa, tura = Tinta satura - Ris.: T F A R M G U D E O W Y - Rif.: pinta (V)

17. fossi R cola, RI = Fosse circolari - Ris.: T V G E N - Acc.: porti (V) - Rif.: capir (F) tende (R) leggi (U) leggi (D) porta

circolare (Z)

18. I la rita: c'è ZIE = Ilari facezie - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N X L W Y Q I 3

19. Correnti miti - Ris.: nessuno - Rif.: distinta nota (T) papaveri alti (F) distinte note (R) ritratto vago/rilevato

alto/primario noto (G) popolari note (D) elemento noto (E) papaveri alti (Z)

20. PINI: N va li dato = Pin invalidato - Ris.: T H F V R M G U D E N W Y Q - Rif.: inordinato (Z) indovinato (3)

21. qui è TEDE? si: D è rata = Quiete desiderata - Ris.: T F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I

22. S qui si tace, R: amica = Squisita ceramica - Ris.: T R G U D E Z W Q

23. con T, R attivi Z: iati = Contratti vizati - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L W Y Q I 3

24. Ari è "diver", di = Arie di Verdi - Ris.: T F A V R M G U D E Z O W Y Q I

25. fornita N, do ori = Fornì tandoori - Ris.: T H F M G U D E W Y

26. Composti chimici - Ris.: T H R G U E

27. S: piedi, nidi, gambe, retti = Spiedini di gamberetti - Ris.: T H F V R M G U D E Z N W Q I 3

28. setti mo C: a val, leggeri = Settimo Cavaleggeri - Ris.: T F R G U D E W Y - Rif.: frugali (V) servili (M) servili (Z)

piccoli (I)

29. unno belasse, G nato = Un Nobel assegnato - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I 3

30. fa R: è trainavo rio = Faretra in avorio - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I 3

31. Torta mantovana - Ris.: T H G D Z Y - Rif.: cinta (M) cinta (E) ricoperta (W)

32. cestodi frutta = Cesto di frutta - Ris.: T F R M G U D E Z W Y

33. con certi nodi violi: NI = Concertino di violini - Ris.: T H V R M G S U D E Z W Y Q 3 - Rif.: Guarini/Carcani/Bellini/giovani/soprani/postini (F)

34. odo Red: ivi O lette = Odore di violette - Ris.: T H F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q I 3

dei morti (che culo!);
Persefone, mentre viene trascinata agli inferi, gri-
da e sua madre la sente. Da allora in poi non
smetterà più di cercarla. Demetra vaga disperata

rapì dalla terra, per portarla nel suo regno, quello
(fratello di Demetra e Zeus, quindi suo zio) che la
una figlia, Persefone, della quale si invaghi Ade
que una delle più antiche divinità greche. Aveva
biamo già parlato anche di loro, ricordate?, dun-
Demetra era la seconda figlia di Crono e Rea (ab-
nualmente degli importanti riti (Misteri Eleusini).

ad essa dedicato nel quale si celebravano an-
tutto in Sicilia e ad Eleusi, dove sorgerà un tempio
nosciuta ovunque nel mondo greco, ma soprat-
cifico Demetra è la dea del grano e dei raccolti, co-
invece la Terra in chiave cosmogonica. Nello spe-
che abbiamo già incontrato, la quale rappresenta
aspetto di fertilità, da non confondersi con Gaia,
alla figura di Demetra, la dea della Terra nel suo
delle diverse tradizioni ad esso relative, associato
il segno della Vergine è, secondo la più celebre

La Vergine

m



per nove notti e nove giorni; al decimo incontra E-

cate (una dea alquanto misteriosa, diciamo per

capirci che era una specie di fata buona che conce-

deva grazie di tutti i tipi, ma in particolare si occu-

pava di fare da tramite tra il regno dei vivi e quello

dei morti). Anche Ecate ha udito il grido di Persefo-

ne, ma non è riuscita ad identificare il suo rapitore,

essendo questi avvolto dalla Notte: soltanto il So-

le, che tutto vede, può dunque aiutare Demetra

nella sua ricerca. Demetra però è irrimediabilmente

intuito che solo un dio può essere l'autore del mi-

stato e si rifiuta categoricamente di lasciare la

Terra per risalire in Cielo, oltretutto trascurando il

suo compito divino di favorire i raccolti. Siamo in

pieno psicodramma: la terra diventa sterile, gran-

di carestie flagellano le popolazioni. Zeus non

può permettere tutto ciò ed interviene presso il

fratello Ade (del quale secondo un pettegolezzo

abbastanza credibile era stato complice nel rapì-

mento), ordinandogli di liberare Persefone.

Beh, a questo punto pare fatta: Ade obbedisce a

Zeus, libera la fanciulla e tutto torna a posto... Eh

no! Troppo comodo... Persefone infatti ha com-

messo un'ingenuità: ha mangiato nel mondo dei

morti. Ha mangiato... che cosa? Un bel pollo arro-

sto con patatine al forno? Una scodellata di buca-

tini all'amatriciana? Maché! Ha mangiato solo un

piccolo chiccò di melagrana astutamente offerto-

le da Ade. Questo fatto la lega indissolubilmente

agli inferi. Cosa fare adesso? Qui esce fuori la per-

sonalità di Zeus che più ci piace. Come si era già

detto una volta, questo re degli dei spesso infede-

le, tirannico, collerico, aveva però anche una gran-

de saggezza e la esibisce tutta in quest'occasione

con una salomonica sentenza: Persefone resterà

sei mesi con Ade e sei mesi con la madre; punto e

basta!

Ed ecco che nasce così il mito delle stagioni: du-

ell'oltretomba, separata dalla madre Demetra, a

causa della cui tristezza il suolo non dà più frutti;

Classifica assoluta "i Giochi da Facebook" (43 giochi)

43+31	Superniele	26	Alan, Il Cozzaro Nero
42+27	Amadeus2	25	Haunold
39+21	I Trogloditi	20	Nebille
37+13	Fermassimo	14	Gli Algos, Merzio
34+3	Galadriel	11	Il Goroviano
32+2	Due Neuroni	10	Gonzales
28	Anne	8	Pavel
26+8	Dyne	(seguono altri 8 solutori)	

Solutori della gara "Numi dell'Olimpo!" del numero 9

1+5	Merzio (1/9 21:28)	1+2	Anne (2/9 0:02)
1+4	Superniele (1/9 21:38)	1+1	I Trogloditi (2/9 8:00)
1+3	Fermassimo (1/9 23:20)	1	(17 solutori)

Classifica assoluta "Numi dell'Olimpo!"

8+21	Merzio	7+4	Galadriel
8+17	I Trogloditi	6+12	Fermassimo
8+10	Amadeus2	6+7	Dyne
8+2	Due Neuroni	6	Lo Stanco
7+16	Superniele	5	Alan, Gli Algos, Il Cozzaro Nero, Il Goroviano
7+15	Haunold	4+8	Anne
		(seguono altri 11 solutori)	

Solutori della gara "l'Anima in Gioco" del numero 9

1+5	Superniele (1/9 21:51)	1+2	Haunold (2/9 8:52)
1+4	Merzio (1/9 23:10)	1+1	Galadriel (2/9 9:05)
1+3	Fermassimo (1/9 23:17)	1	(9 solutori)

Classifica assoluta "l'Anima in Gioco"

8+15	Fermassimo	6+11	Anne
8+10	I Trogloditi	6+6	Dyne
8+4	Amadeus2	6	Alan, Il Cozzaro Nero
8+3	Due Neuroni	4+4	Harmony
8+1	Galadriel	4	Gli Algos, Lo Stanco, Salas
7+12	Haunold	3	Il Goroviano
6+25	Merzio	2	Black Ribbon, Forza Juve, Garcia, Gonzales, Manuela Carchedi, Nebille, Redluck
6+23	Superniele	1	giusi2009, Ivocazza



ma a primavera, insieme ai primi germogli che spuntano sulla terra, Persefone risale per vivere con la madre e la natura rifiorisce, il grano cresce e le popolazioni possono sopravvivere. Credo ci sia poco da aggiungere a questo bellissimo mito, se non ricordare che presso i latini Demetra e Persefone verranno identificate come Cere e Proserpina, e darvi appuntamento al mese prossimo per parlare della Bilancia.

Il vostro scrivano

Paperoga

3. Crittografia sinonimica 5 3: 2 3 1, 1 = 7 8

DIFFERE.Z.ATE

Paperoga

Ars Laconica

4. Crittografia sillogistica 1 2 5 8 = 6 10

CONATO

Il Laconico

5. Crittografia sillogistica 9 1? 2 = 4, 3, 5

MARA.MA

Il Laconico

6. Crittografia sillogistica 1 7 9 = 8 9

SBEFFEGGIAMEN.O

Il Laconico

Crittografie

7. Crittografia 3: 1 2 2? 2! = 6 4

C.P

Day

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

S.ELO

Selenius

9. Crittografia sinonimica 2 3 1! 1: 7 = 4 10

ROM.ATI

Papul

10. Crittografia a frase 6 7 = 4 9

PIACERE CHE SPIACE

Atlante

l'Inedito di Muscletone



11. Crittografia perifrastica correlativa 2 6 4 8 = 6 4 / 4 2 4

.ARIO BERSAGLIO

Muscletone

sotto la Lente di Snoopy

Basta aspettare e il coniglio dal cappello salta fuori: mi riferisco alla stupenda mnemonica La bottega dei calzoni (14) di Ele. Un piccolo capolavoro che racchiude tutti gli elementi necessari per il gioco perfetto: esposto di una sola parola, frase fatta (e mai usata), sorriso strappato al solutore. L'ennesimo exploit del campione torinese che frequenta con risultati eccellenti tutti i settori dell'ingnistica. Superniele presenta una buona perifrastica: Persona poco seria (15) col neo dell'abusatissimo impiego di "perso/persona" che nella canzone fa il paio con la rima "cuore/amore". L'autore, solutore dall'intuito straordinario, promette decisamente bene. Bella anche la sillogistica Tinta satura (16) di Alan giocata su due rispettabili sinonimi, cosa inusuale in questo tipo di giochi.

Come già varie volte detto, i giochi a tema condizionano troppo l'inventiva, imbrigliando la fantasia degli autori. Possono derivarne buoni risultati quando l'autore ha un colpo di fulmine creativo o quando... possiede già il gioco ad hoc. E la riprova di quanto detto si vede analizzando i giochi prodotti relativamente al tema "laria": ne sono derivati giochi stracchiati o di elementare svolgimento con chiavi ultrasapute. La manche è stata appannaggio di Nebille con la perifrastica Odore di violette (34), seguita da Violenta sciroccata (35) della ormai affermata Leda. L'inedito e stupendo biosenso "sciroccata" forse andava valorizzato meglio, abbinandolo a qualcosa di maggiormente staccato nei significati. Facile a dirsi, però... Alan gioca solo sul mestiere, la sua Vaporì di rame (36) nulla aggiunge al suo carnet di giochi belli. Un compito svolto per strappare la sufficienza e nulla più.



A rileggerci il prossimo mese.

La vetrina delle Rifiutate offre sempre spunti interessanti ed esempi da... non seguire. La crittografia Avi coevi (63) di Fermassimo, esposta con .lco sostiene che a VICo è VI, mentre in realtà la lettera VI è mancante, quindi un ragionamento opposto a quello richiesto. Day, di solito autore preciso e di solida autocritica, scivola su di una frase molto opinabile, Spa ventosa (64) e Selenius mi sconcerta con Partiti operai (65), esposta con ERO PATOLOGO. I patologi abitualmente non operano, il significato di partiti non lo colgo (divisi, andati via? comune fuori contesto). Lanosmia senile mi è di giovamento non facendomi percepire l'Odore di gruppo (66) della perifrastica a rovescio di Nebille, di cui non riesco peraltro a cogliere il senso.

crittografico.

Mi chiedo spesso perché tanti autori "sprecano" giochi di pregio pubblicandoli su Facebook. È il caso di Selenius con la sua genialissima sillogistica Ligi medici (59), esposta con LA GO.CIA; il finissimo ragionamento è questo: se c'è la goccia, inserendo la C mancante, è Gimi Bellissima, non c'è che dire. Parimenti sorprendente la mnemonica Una riflessione campata in aria (60) di Letti, anche questa dal sintetico e meraviglioso esposto come da tradizione nali canonì. Elimo ci offre Olio Sasso (61), perifrastica scorrevole e quindi... lascia come l'olio e infine abbiamo Forum con la mnemonica Tiro al secondo della ripresa (62), bella, ma che rimanda all'insuperata Riserva entrata in campo nella ripresa di Briga, autore di sconfinamenti di tutto rispetto dall'amato campo rebussistico in quello crittografico.

le Gare di Soluzione

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 9

6+5	I Trogloditi (9/9 11:39)	3	Alan, Anne, Galadriel, Il Goroviano, Merzio, Nebille
6+4	Fermassimo (23/9 18:18)	2	Il Cozzaro Nero, giusi2009, Haunold
5	Amadeus2, Superniele	1	Gli Algos, Manuela Carchedi, Salas
4	Black Ribbon, Due Neuronì, Dyne, Gonzales		

Classifica assoluta "dal Cilindro di Snoopy" (48 giochi)

48+38	I Trogloditi	27	Alan
43+10	Amadeus2	24	Nebille
41+7	Due Neuronì	20	Merzio
41+6	Fermassimo	16	Black Ribbon, Gonzales, Il Goroviano
40+6	Superniele	14	Gli Algos, Salas
39+13	Galadriel	8	Manuela Carchedi
32	Dyne	6	giusi2009, Ivocazza
29+5	Anne	3	Forza Juve, Pavel
28	Il Cozzaro Nero, Haunold	1	Harmony

Classifica della gara "Memorial Muscletone" del numero 9

5	Amadeus2, Fermassimo, I Trogloditi	2	Anne, Gonzales, Il Goroviano
4	Superniele	1	Alan, Gli Algos, Il Cozzaro Nero, Haunold, Merzio, Salas
3	Due Neuronì, Dyne, Galadriel		

Classifica assoluta "Memorial Muscletone" (48 giochi)

46+26	Amadeus2	29	Galadriel
41+12	I Trogloditi	21	Haunold, Merzio
36+5	Superniele	19	Alan, Il Cozzaro Nero
35	Fermassimo	18	Anne
32+4	Due Neuronì	17	Nebille
29+1	Dyne	15	Gli Algos, Il Goroviano
(seguono altri 11 solutori)			

Classifica della gara "i Giochi da Facebook" del numero 9

4+5	I Trogloditi (7/9 16:30)	3	Dyne, Galadriel, Merzio
4+4	Amadeus2 (9/9 18:09)	2	Anne, Due Neuronì, Garcia, Gonzales, Il Goroviano
4+3	Fermassimo (20/9 10:53)	1	Alan, Gli Algos, Black Ribbon, Il Cozzaro Nero, Haunold, Nebille
4+2	Superniele (24/9 0:30)		

le Gare di Soluzione

Classifica Campionato Solutori del numero 9 (46 giochi)

43	Amadeus2, I Trogloditi	27	Haunold
40	Superniele	26	Lo Stanco
39	Due Neuroni, Fermassimo, Galadriel	23	Nebille
36	Dyne, Gonzales	20	Garcia
32	Anne	19	Salas
30	Black Ribbon	18	Alan
29	Merzio	17	Il Cozzaro Nero, giusi2009
28	Il Goroviano		(seguono altri 2 solutori)

Classifica assoluta Campionato Solutori (370 giochi)

364	I Trogloditi	228	Anne
351	Amadeus2	203	Nebille
325	Galadriel	191	Merzio
313	Due Neuroni	190	Lo Stanco
311	Superniele	180	Il Goroviano
307	Fermassimo	174	Black Ribbon
278	Dyne	164	Gli Algos
248	Haunold	133	Salas
233	Alan	123	Manuela Carchedi
230	Il Cozzaro Nero	112	Gonzales
			(seguono altri 8 solutori)

Classifica "Supersolutore" del numero 9 (67 giochi)

62	Amadeus2, I Trogloditi	37	Black Ribbon, Merzio
57	Fermassimo, Superniele	33	Haunold
51	Galadriel	29	Nebille
50	Due Neuroni	26	Lo Stanco
48	Dyne	24	Alan
47	Gonzales	22	Il Cozzaro Nero, Garcia
41	Anne	21	Salas
38	Il Goroviano		(seguono altri 3 solutori)

Classifica assoluta "Supersolutore" (553 giochi)

532	I Trogloditi	319	Il Cozzaro Nero
523	Amadeus2	317	Anne
461	Superniele	281	Nebille
459	Galadriel	257	Merzio
448	Fermassimo	233	Il Goroviano
445	Due Neuroni	220	Black Ribbon
388	Dyne	217	Gli Algos
338	Haunold	190	Lo Stanco
322	Alan	158	Gonzales
			(seguono altri 11 solutori)

il Campionato Autori

Classifica della nona manche

24	Ele
23	Bardo
22	Paperoga, Klaatù, Nebille
21	L'Albatros
20	Alan, Leda, Il Langense, Aetius, Pasticca, Salas
19	Marluk, Lo Stanco
17	Fermassimo
16	Pavel, Il Cozzaro Nero, Il Pendolino

Ancora una tappa vinta abilmente da Ele e la classifica si stravolge: adesso è Alan a dover rincorrere Ele, ma a soli due punti dal primatista, e anche gli inseguitori non mollano con Bardo sempre incolato e anche gli altri che mantengono piccoli distacchi. Mancando però solo due tappe alla conclusione, è proprio giunto il momento di tirare fuori dal cilindro i capolavori!

Classifica generale

196	Ele
194	Alan
192	Bardo
189	Paperoga
185	Nebille
184	L'Albatros, Pavel
178	Il Langense, Il Pendolino
175	Aetius
173	Klaatù
171	Salas
170	Il Cozzaro Nero
157	Pasticca
152	Fermassimo
138	Lo Stanco
102	Leda
80	Il Laconico
77	Black Ribbon
75	Day
42	Piquillo
40	Comma
38	Leti
37	Nabla, Nelli
	(seguono altri 12 autori)

12. Crittografia perifrastica 4 1 2 1: 2 1'4 = 7 8

SEG.ONO I RE NELLA S.ALA

1° classificato Campionato Autori Crittografie 10/2013 Ele

15. Crittografia 3? 5: 1'1 1 3 = 6 2 6

T.A

Klaatù

13. Crittografia perifrastica 2 3 2 5: 3 8! = 10 6 7

PITTO.. MERAVIGLI..I

2° classificato Campionato Autori Crittografie 10/2013 Bardo

16. Crittografia 4, 3 1 2 1, 1 = 4 8

GAI

Fermassimo

14. Crittografia a frase 8: 2 = 4 1'5

IL VECCHIO DO PER CERTO

3° classificato Campionato Autori Crittografie 10/2013 Paperoga

17. Crittografia sinonimica 1'1 2: 6 = 6 4

S.IEGHI

L'Albatros

il campionato Autori

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 Neuronì - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
Y Dyne - Erika e Benedikt Blunschì
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],

Regolamento e Scadenza

Per il campionato solutori sono validi tutti i giochi dal n. 1 al n. 41, mentre la gara Supersolutore include tutti i giochi della rivista, 62 in questo numero. Per tutte le gare, la scadenza per l'invio delle soluzioni è fissata alle ore 23:59 di giovedì 31 ottobre.

Puntata non esaltante per via del tema forse ancora ostico, ma che certamente ha stimolato i nostri autori che nel complesso hanno comunque inviato poco meno di cinquanta sillogistiche.

Per la prossima tappa il tema proposto è molto interessante e al tempo stesso facile: creare una crittografia mnemonica a falso derivato. Questi sono i giochi che più o meno ogni autore produce in gran numero nei suoi tentativi all'inizio della carriera, perché spontanei e facili da comprendere e da costruire, ma naturalmente per essere pubblicabili devono essere dei giochi! Un esempio è la già presentata MUMMIONE = Supposte a base di Piramide, dove quest'ultimo termine ha un significato normale (il farmaco) nella soluzione, ma uno falso, l'accrescivo di piramidi, nel senso debole, quello legato all'esposto. Vedremo che cosa ne uscirà fuori!

Anticipiamo anche il tema molto particolare per la tappa di dicembre, tecnicamente semplice ma che richiede un certo sforzo artistico: creare una crittografia di qualsiasi tipo e su qualsiasi argomento che abbia però degli aspetti umoristici (soluzione, chiave, contrapposizione, ecc.); premieremo proprio il grado di spiritosità.

la Gara Tematica

ATLETI .RAVISSIMI

23. Crittografia perifrastica 2 2 6: 4 = 7 7

Nebille

CASTRO .ACIFICO

22. Crittografia perifrastica 2: 5 4 = 5 6

Il Langense

DE JA.IRO

21. Crittografia perifrastica 1 3 1'1 5 2 = 6 7

Salas

DEVII A.CETICI

20. Crittografia perifrastica 7 7: 1 4 = 3 11 "5i"

Aetius

ABBIN.LA

19. Crittografia sinonimica 7: 2 1 6 = 5 11

Leda

COM.NDI

18. Crittografia sillogistica 1 4 6 = 5 6

Lo Stanco

PER ME ANDRESTI INCORONATO

29. Crittografia a frase 2 5 2 = 5 4

Alan

WARWICK DAVI. E VERNÉ .R.YER

28. Crittografia perifrastica 1'1 3: 4 4 = 5 2 6

Pavel

GERMANO NERO ATENIESE

27. Crittografia a frase 6, 1'6 = 4 9

Pasticca

LA CLASSE DEL MAESTRO

26. Crittografia mnemonica 2 10 6

Il Pendolino

RICOR.A LA CAGNOTTO

25. Crittografia perifrastica 1'1 1, 1 5 5 5 = 6 6-7

Il Cozzaro Nero

DAI DANARI DANESI

24. Crittografia mnemonica 6 6

Marluk

i Nostri Premi

Questo è il quarto lotto dei volumi che la redazione mette in palio per le gare di composizione e di soluzione. La suddivisione per gara verrà presentata nel prossimo numero, e la consegna avverrà nel corso dell'incontro-meeting-convegno-premiazione che organizzeremo il prossimo anno.



Classifica della nona manche

- 21 Amadeus2
- 20 Lo Stanco, Alan, Day, Pasticca, Serse Poli
- 19 Nebille, Paperoga, Salas
- 18 Piquillo
- 17 Aetius

Classifica generale

- 194 Alan
- 189 Day
- 178 Paperoga
- 166 Aetius
- 162 Nebille, Pasticca
- 151 Salas
- 137 Amadeus2
- 127 Fermassimo

(seguono altri 13 autori)

30. Crittografia sillogistica 1 1 2 4? 3 1 = 6 6

TAVOLA A SFERA

1° classificato Gara Tematica Crittografie 10/2013

Amadeus2

31. Crittografia sillogistica 2 4 4 = 4 6

.ASC.RE

2° classificato Gara Tematica Crittografie 10/2013

Lo Stanco

32. Crittografia sillogistica 2 4 5 = 4 "7"

.RESUNTU.SO

3° classificato Gara Tematica Crittografie 10/2013

Alan

33. Crittografia sillogistica 2 7 1! = 4 7

SP.A

Pasticca

34. Crittografia sillogistica 2 3 1 (1 3 1 6) = 9 8

.LITO

Day

35. Crittografia sillogistica 1 1 2 7 = 6 5

CO.E FA.

Non partecipa alla Gara Tematica

Selenius

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

O.CENITÀ

Salas

37. Crittografia sillogistica 2 2 4 9 = 7 10

..SAR VIPOTA

Piquillo

38. Crittografia sillogistica 5 1 1, 5 2 = 7 7

CIECO N RETTO

Aetius

39. Crittografia sillogistica 3 1 5 4 = 6 7

.OLCHI DIFETTO.I

Nebille

40. Crittografia sillogistica 1 1'1 9 = 5 7

TR.VELLA PETROLIFERA

Serse Poli

41. Crittografia sillogistica 4 6 2 1 = 6 7

S.TUAZIONE SITUAZIONE

Paperoga

dal cilindro di Snoopy



VECI

42. Crittografia 1 1 1, 8: 1 = 6 6

..SI ..DICE

43. Crittografia 4 1 6? 2 4! = 7 2 8

COLORATI PER .OI

44. Crittografia perifrastica 2: 7 = 1.1.1. 2 4

FORSE NON RELIGIOSA

45. Crittografia perifrastica 5? 2? 2! = 3 6

NON SI VIDE SU INTERNET

46. Crittografia a frase 3 7? 4! = 3 11

LASCI I .IOLARI DEL LASCITO

47. Crittografia perifrastica 5 5? 2: 1, 1 1! = 8 2 5

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

il Memorial Muscletone

L'invio delle soluzioni scade il 31 ottobre.

NAUTI

48. Crittografia a frase a metatesi 9 = 5 4

SON FLAP

49. Crittografia a frase a metatesi toponomastica 3 7 = 4 6

DUCACONTI

50. Crittografia a frase a metatesi 2-8 = 5 5

PRENDERE FORMA

51. Crittografia a frase a metatesi 12 = 8 4

SCARSELLE APERTE

52. Crittografia a frase a metatesi 6 8 = 4 10

LA ZOPPELLI MODERNIZZÒ

53. Crittografia a frase a metatesi 6 3 = 4 5



l'Esule

Cesare Ciasullo

(Ariano Irpino (AV) 16.08.1943 / Napoli 13.09.2013)

Docente universitario di scienze politiche



Artale

Agostino Oriani

(Milano, 05.03.1933 / Milano 01.10.2013)

Ragioniere

Autore di crittografie, giochi in versi e rebus dal 1997. Del gruppo Mediolanum. Appassionato cultore e studioso dei giochi geometrici crittogra-
fici. Sempre vicino alla B.E.I. e alle riviste, valido
autore e solutore, profondo cultore della nostra
enigmistica.

GARZE

A. Crittografia 1 2 4 8 = 11 4

MASSAIA

B. Crittografia sinomica 1 1 7 2 5 = 7 9

GIUNTI A BRINDISI

C. Crittografia a frase 2 6 5 = 6 7

PROMESSE ELETTORALI

D. Crittografia mnemonica 9 2 8

TAO

E. Crittografia 1 2 2 5, 1 2 = 8 5

BERNOCCOLONE

F. Crittografia mnemonica 5 2 6

BRACCO IN TOSCANA

G. Crittografia perifrastica 1 1 9 = 6 5

GIORNO MONOTONO, AMICO!

H. Crittografia a frase 6 2, 4 2! = 6 2 6

L'Esule e Artale hanno pubblicato oltre un centi-
naio di crittografie ciascuno. Ecco una selezione di
alcuni dei loro lavori più belli. Le soluzioni sono in
fondo alla rivista.



Il disegno dello scorso mese richiamava, grazie alla grande mano ostentata, la mnemonica di Sofos MANO DESORCISTA = Imposta sul fatturato (pubblicata su *Ænigma* 12/1967), ed è stato ben interpretato da nove solutori, mentre in quattro hanno indicato altri giochi riguardanti gli esorcismi in generale ma senza tener conto del particolare citato. È importante cogliere gli elementi che l'abile Moise predispone per il riconoscimento univoco del gioco.

Il bel disegno di questa tappa ricorda molto chiaramente un gioco piuttosto famoso, e non dovrebbe essere troppo difficile per i nostri lettori individuarlo con sicurezza. Buone ricerche!

62. La Ri-Vista di Moise

Di quale crittografia si tratta?

Moise

CHI A V A R I 27-28-29 settembre 2013

LXV Congresso di Enigmistica 34° Convegno Rebus A.R.I.

**ESITO DEI CONCORSI
CONGRESSUALI**

Concorso "BRAND": 1. N'ba N'ga 2. Ilion 3. Pasticca — Concorso "IL GENIETTO": 1. Ele 2. Guido 3. L'Esule — Concorso "SERBERTO": 1. Moreno 2. Guido 3. Robo — Concorso "TOTIP": 1. Ele 2. Robo 3. Pasticca — Concorso "IL GRIGIO": 1. Il Matuziano 2. Virgilio 3. Et — Concorso "ZANZIBAR": 1. Alan 2. Angal 3. Woquini

Gara estemporanea composizione REBUS: 1. Orofilo 2. Mavale 3. Mavi — Gara estemporanea composizione CRITTOGRAFIA: 1. Mavale 2. Leti&Et 3. Pratolina — Gara estemporanea composizione EPIGRAMMATICO: 1. Guido 2. Moreno 3. Ele — Gara solutori modulo A.R.I.: 1. Alan 2. Braccio da Montone 3. Adrenalina — Gara solutori modulo Congresso: 1. Guido 2. Mavale 3. Barak — Gara solutori Combinata: 1. Guido — Gara solutori rebus "La Settimana Enigmistica": 1. Pipino il Breve 2. Fumo 3. Virgilio 4. Barak 5. Matt 6. Mavale 7. Robo 8. Pasticca 9. Marinella 10. Gnu

Concorso "IL CANTO DELLA SFINGE": 1. Ilion 2. Maybee 3. Pipino il Breve — Concorso sperimentale "VIDEOREBUS": 1. Rutello 2. Lo Spione 3. Il Cozzaro Nero — Concorso letterario "EDOARDO SANGUINETI": 1. Alan 2. Azzurra 3. Nebelung — Concorso A.R.I. "GIACO": 1. Alan 2. Ele 3. Lo Spione — Concorso A.R.I. "AMES": 1. Velvet 2. Marinella 3. Lo Spione — Play Off "Leonardo" 2012-2013: 1. EMT 2. Cinocina 3. Et 4. Arfattor

"L'Oscar del Rebus" 2012: Orofilo - L'Esule - Marco Colla — Trofeo A.R.I. 2013: Piervi



Spazio B.E.I.

a cura di *Pippo e Nam*



I grandi crittografi del passato

Marisa - Maria Luisa Solera

(Milano 1926 / Capranica VT 1999)

Dopo la prima puntata di questa serie, dedicata doverosamente a Muscletone, ricordiamo ora un'altra 'grande' del settore crittografico, Marisa. Riportiamo innanzitutto, dall'archivio BEI "Enigmisti del passato", alcune note sulla persona e sull'enigmista.



Grande appassionata di sport, in particolare di calcio e di sci. Eccelleva nel gioco del bridge, nel quale fu maestra. "Ho ammirato di Marisa il senso dell'umorismo e la capacità di autoironia, doti, peraltro, che dell'intelligenza sono elementi fondamentali: rideva anche lei delle sue battute, che in poche parole inquadravano argutamente una situazione, anche seria personale, o mettevano a nudo un personaggio" (Aldebaràn, *La Sibilla* n. 2-1999).

Conobbe l'enigmistica, giovanissima, sui settimanali, ma incontrò poi la 'classica' nel 1952 con la Corte e Il Labirinto. Nel 1958, trasferitasi da Milano a Roma, mostrò le sue eccezionali qualità di solutrice polarizzando intorno alla sua tenacia tutte le energie dei colleghi del gruppo Roma. Fu crittografa di grandissimo valore, per anni redattrice del settore nel Labirinto. "Solutrice veloce, tenace, determinata; il suo motto nelle gare non era 'partecipare' ma 'vincere'" (Aldebaràn, *La Sibilla* n. 2-1999).

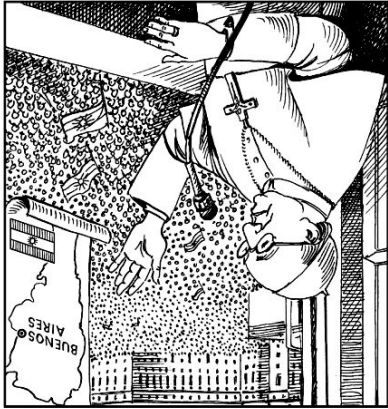
Così Favolino (*Dedalo* n. 5-1960) parlò di Marisa 'solutrice':

"...Trasferitasi da Milano a Roma, seppe dimostrare tutte le sue possibilità, veramente impressionanti, di solutrice eccezionale, capace di polarizzare intorno alla sua tenacia tutte le energie dei colleghi che fanno parte del Gruppo "Roma". Oggi Marisa è certamente un esempio per tutti: la passione, la perseveranza, l'intelligenza, l'acutezza-



N.B. Il disegno può essere rovesciato specularmente.

34° CONVEGNO REBUS
CHIAVARI - SETTEMBRE 2013
Concorso «La Brighella»



PAPA FRANCESCO
Il 13 marzo 2013 viene eletto Papa l'arcivescovo di Buenos Aires, Jorge Mario Bergoglio.
Primo proveniente dalle Americhe, primo appartenente all'ordine dei Gesuiti, primo a scegliere il nome di Francesco (in onore di san Francesco d'Assisi), il nuovo Papa succede a Benedetto XVI che il mese precedente aveva inaspettatamente deciso di rinunciare al soglio pontificio.
Dai modi semplici e diretti, già con le sue prime parole - pronunciata il giorno dell'elezione a una Piazza San Pietro gremita - Papa Francesco fa breccia nel cuore di tutti i presenti, ai quali si rivolge dicendo di voler iniziare un cammino di fratellanza, di amore, di fiducia.

il Concorso Brighella

Il masto sul Naviglio. Comunque, da Roma o da Ca-
il suo cuore non si era adagiato sul Tevere, era ri-
ce l'avesse con noi romani (almeno, così credo), ma
va rassegnarsi al proprio trasferimento. Non che
talmente a Milano. Era un'emigrata che non sape-
sicamente viveva a Roma (poi, a Capranica), men-
mantati dai colori nerazzurri dell'infer... Marisa fi-
ne con tutti gli annessi e connessi, specie se am-
che il secondo (o il primo?) amore per lei era il pallio-
di arbitri e forse anche di massaggiatori. Già, per-
sposto e soluzione, trattava di calcio, di calciatori,
strema disinvoltura. Specie quando il gioco, tra e-
ne fabbricava e demoliva (come soltrice) con e-
".....Aveva una vera vocazione per le crittografie:
momento della sua scomparsa:

E così Zoroastro (il Labirinto n. 4-1999) la ricordo al
greto pensiero..."
lontano enimmografato, fino a scoprire ogni se-
re e ripercorrere a ritroso il cammino seguito dal
della immancabile sigaretta, capace di rintraccia-
duna soluzione intravista tra il fumo azzurrino
fascino di giovane signora, assorta nella ricerca
ne delle più dure e impenetrabili crittografie. Il suo
del Gruppo, che può contare su di lei per la soluzio-
ce la rendono preziosa nelle riunioni domenicali
za, il fervore che mette nella sua attività di soluti-

pranica svolgeva scrupolosamente il suo ruolo di
mamma adottiva per tanti crittografi (o aspiranti
tali) sparsi per l'Italia. Una perdita gravissima per
noi del "Labirinto"... A ogni numero fidavamo cie-
camente sul suo apporto, reso via via più difficile
dalla lontananza dei suoi domicili, ma da lei co-
stantemente svolto con precisione e puntualità.
Fino al momento che non ha più retto. ...Grazie,
Marisa, per ciò che hai significato per il "Labirinto" e
per la crittografia in genere. Il nostro piccolo stuo-
lo di maniaci dell'enigmistica non ti dimentiche-
rà."

Ci piace concludere questo ricordo di Marisa con
un suo pensiero, che lei stessa ha affidato a un ca-
rissimo amico, ora affermato in tutti i settori, al
momento dei suoi esordi come crittografo: "Ogni
enigmista, dal più grande campione al più mode-
sto solutore, merita uguale rispetto. È mia convin-
zione che ogni autore, nella sua carriera, almeno
un giochino discreto l'abbia composto, incidendo-
lo nel voluminoso albo d'oro degli edipi. Come
redattrice crittografica del Labirinto, cerco di tra-

re il meglio da ciascun collaboratore".

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

I Giochi da Facebook

I giochi presentati sono tratti dal gruppo "Critto-
grafie Mnemoniche" di Facebook. Anche se uffri-
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 giovedì 31
ottobre.

PLUS

54. Crittografia 1 7: 3? 3! = 8 1'5

Et

SCAMPANATE

55. Crittografia mnemonica 3 7 2 6

Selenius

PRENDERE LA TANGENTE

56. Crittografia mnemonica 6 3 4

ciccisal

ACQUISTA BOLLI RUBATI

57. Crittografia mnemonica 7 5 6

Leti

le Rifiutate

Fra le crittografie che riceviamo qualche 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 cri-
tografia.

99

58. Crittografia mnemonica 3 7 1 5

Salas

A.ELLO

59. Crittografia sillogistica 1 2 9 = 6 6

Pasticca

MORTE DI MONTI

60. Crittografia mnemonica 7 2 7

Pavel

ALAN PER BORI. K.RLOFF

61. Crittografia perifrastica 5 4 2 2: 1'2 1 1 = 8 3 2 5

Il Cozzaro Nero