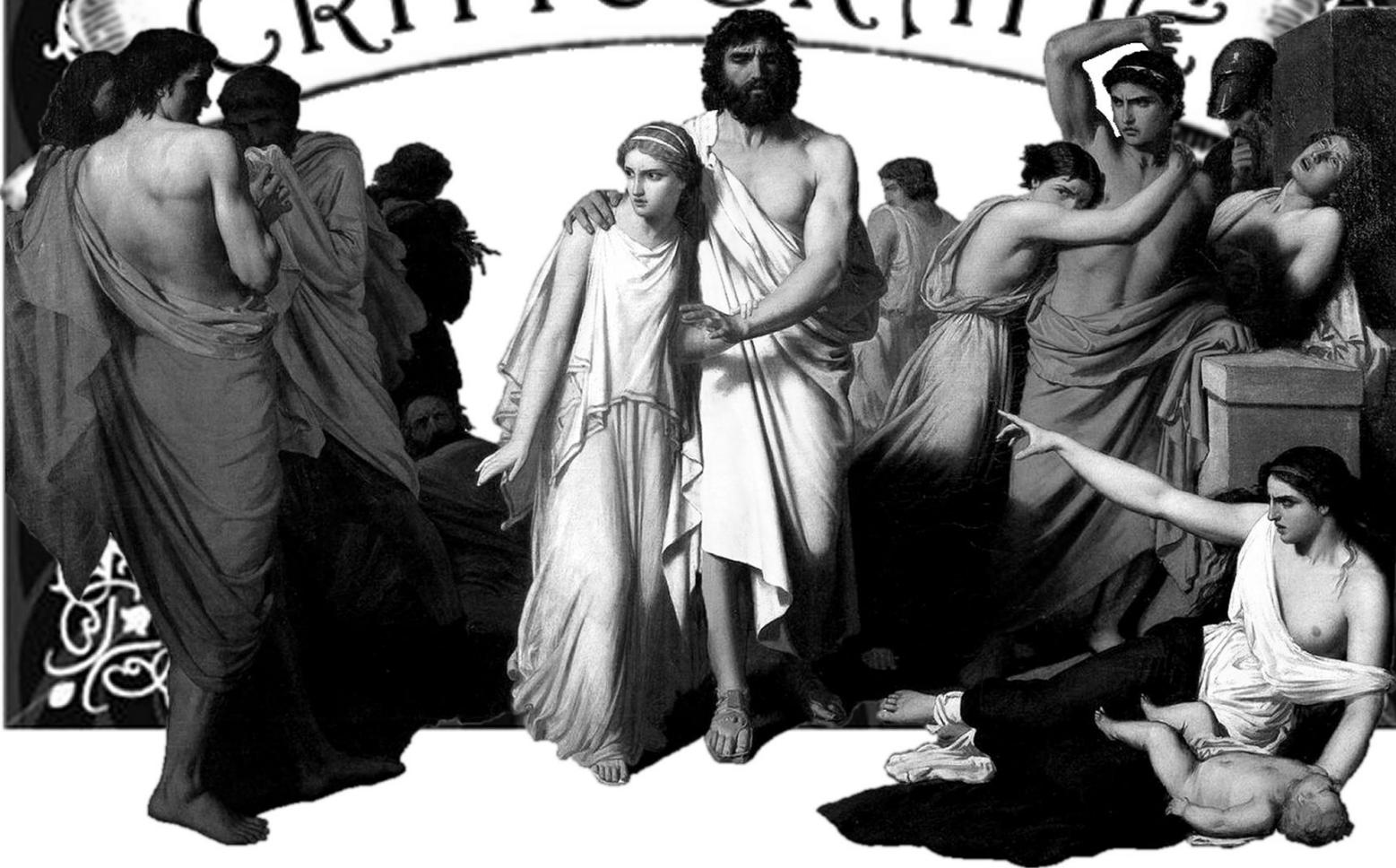


CRITTOGRAFIA



Almanacco Mensile di Cultura Enimmistica Classica



NUMERO 10 - 6 OTTOBRE 2013

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'Olimpo!
- 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 (picaflor)
Luciano Bagni (Klaatu)
Letizia Balestrini (Leti)
Alfredo Baroni (Bardo)
Riccardo Benucci (Pasticca)
Fulvio Bergamo (Paperoga)
Marco Blasi (Il Cozzaro Nero)
Alex Brunetti (Selenius)
Ezio Ciarrocchi (Aetius)
Donato Continolo (Papul)
Maria Gabriella Di Iullo (Leda)
Amedeo Di Maio (Amadeus2)
Franco Fausti (Lo Stanco)
Massimo Ferla (Fermassimo)
Evelino Ghironzi (Piquillo)
Marco Gonnelli (L'Albatros)
Massimo Malaguti (Atlante)
Luca Martorelli (Marluk)
Emanuele Miola (Ele)
Paolo Moisello (Moise)
Mauro Navona (Nam)
Nicola Negro (Il Laconico)
Federica Pareschi (Tedina)
Enrico Parodi (Snoopy)
Luca Patrone (Il Langense)
Piero Pelissero (Serse Poli)
Salvatore Piccolo (Salas)
Giuseppe Riva (Pippo)
Francesco Salzano (ciccisal)
Domenico Simone (Il Pendolino)
Davide Spione (Day)
Enrico Torlone (Et)
Alan Viezzoli (Alan)
Luana & 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.

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 risolva 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 cespo 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 abordabili, 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

Numi dell'Olimpo!



La Vergine

♄

Il segno della Vergine è, secondo la più celebre delle diverse tradizioni ad esso relative, associato alla figura di Demetra, la dea della Terra nel suo aspetto di fertilità, da non confondersi con Gaia, che abbiamo già incontrato, la quale rappresenta invece la Terra in chiave cosmogonica. Nello specifico Demetra è la dea del grano e dei raccolti, conosciuta ovunque nel mondo greco, ma soprattutto in Sicilia e ad Eleusi, dove sorgeva un tempio ad essa dedicato nel quale si celebravano annualmente degli importanti riti (Misteri Eleusini).

Demetra era la seconda figlia di Crono e Rea (abbiamo già parlato anche di loro, ricordate?), dunque una delle più antiche divinità greche. Aveva una figlia, Persefone, della quale si invaghì Ade (fratello di Demetra e Zeus, quindi suo zio) che la rapì dalla terra, per portarla nel suo regno, quello dei morti (che culo!).

Persefone, mentre viene trascinata agli inferi, grida e sua madre la sente. Da allora in poi non smetterà più di cercarla. Demetra vaga disperata

per nove notti e nove giorni; al decimo incontra Ecate (una dea alquanto misteriosa, diciamo per capirci che era una specie di fata buona che concedeva grazie di tutti i tipi, ma in particolare si occupava di fare da tramite tra il regno dei vivi e quello dei morti). Anche Ecate ha udito il grido di Persefone, ma non è riuscita ad identificare il suo rapitore, essendo questi avvolto dalla Notte: soltanto il Sole, che tutto vede, può dunque aiutare Demetra nella sua ricerca. Demetra però è irratissima: ha intuito che solo un dio può essere l'autore del misfatto 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, grandi 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 rapimento), 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 commesso un'ingenuità: ha mangiato nel mondo dei morti. Ha mangiato... che cosa? Un bel pollo arrosto con patatine al forno? Una scodellata di bucatini allamatriciana? Macché! Ha mangiato solo un piccolo chicco di melagrana astutamente offerto da Ade. Questo fatto la lega indissolubilmente agli inferi. Cosa fare adesso? Qui esce fuori la personalità di Zeus che più ci piace. Come si era già detto una volta, questo re degli dei spesso infedele, tirannico, collerico, aveva però anche una grande 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: durante l'inverno Persefone vive con Ade, regina dell'oltretomba, separata dalla madre Demetra, a causa della cui tristezza il suolo non dà più frutti;



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 Cerere 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'enigmistica. 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 "l'aria": ne sono derivati giochi stiracchiati o di elementare svolgimento con chiavi ultrarisapute. 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 bisenso "sciroccata" forse andava valorizzato meglio, abbinandolo a qualcosa di maggiormente staccato nei significati. Facile a dirsi, però... Alan gioca solo sul mestiere, la sua Vapori di rame (36) nulla aggiunge al suo carnet di giochi belli. Un compito svolto per strappare la sufficienza e nulla più.

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 Gim! Bellissima, non c'è che dire. Parimenti sorprendente la mnemonica Una riflessione campata in aria (60) di Leti, anche questa dal sintetico e meraviglioso esposto come da tradizionali canoni. Elimo ci offre Olio Sasso (61), perifrastica scorrevole e quindi... liscia 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.

La vetrina delle Rifiutate offre sempre spunti interessanti ed esempi da... non seguire. La crittografia Avi coevi (63) di Fermassimo, esposta con .ICO 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? comunque fuori contesto). L'anosmia 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.

A rileggerci il prossimo mese.

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

18. Crittografia sillogistica 1 4 6 = 5 6

COM.NDI

Lo Stanco

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

ABBIN..LA

Leda

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

DEVII A.CETICI

Aetius

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

DE JA..IRO

Salas

22. Crittografia perifrastica 2: 5 4 = 5 6

CASTRO .ACIFICO

Il Langense

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

ATLETI .RAVISSIMI

Nebille

24. Crittografia mnemonica 6 6

DAI DANARI DANESI

Marluk

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

RICOR.A LA CAGNOTTO

Il Cozzaro Nero

26. Crittografia mnemonica 2 10 6

LA CLASSE DEL MAESTRO

Il Pendolino

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

GERMANO NERO ATENIESE

Pasticca

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

WARWICK DAVI. E VERNE .R.YER

Pavel

29. Crittografia a frase 2 5 2 = 5 4

PER ME ANDRESTI INCORONATO

Alan

la Gara Tematica

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 bei giochi! Un esempio è la già presentata MUMMIONE = Supposte a base di Pyramidone, dove quest'ultimo termine ha un significato normale (il farmaco) nella soluzione, ma uno falso, l'accrescitivo 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.

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

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

O.CENITÀ

Salas

31. Crittografia sillogistica 2 4 4 = 4 6

.ASC.RE

2° classificato Gara Tematica Crittografie 10/2013

Lo Stanco

37. Crittografia sillogistica 2 2 4 9 = 7 10

..SAR VIPOTA

Piquillo

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

.RESUNTU.SO

3° classificato Gara Tematica Crittografie 10/2013

Alan

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

CIECO N RETTO

Aetius

33. Crittografia sillogistica 2 7 1'1! = 4 7

SP.A

Pasticca

39. Crittografia sillogistica 3 1 5 4 = 6 7

.OLCHI DIFETTO.I

Nebille

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

.LITO

Day

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

TR.VELLA PETROLIFERA

Serse Poli

35. Crittografia sillogistica 1 1 2 7 = 6 5

CO.E FA.

Non partecipa alla Gara Tematica

Selenius

41. Crittografia sillogistica 4 6 2 1 = 6 7

S.TUAZIONE SITUAZIONE

Paperoga

dal Cilindro di Snoopy



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

VECI

Snoopy

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

..SI ..DICE

Snoopy

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

COLORATI PER .OI

Snoopy

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

FORSE NON RELIGIOSA

Snoopy

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

NON SI VIDE SU INTERNET

Snoopy

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

LASCI I .I.OLARI DEL LASCITO

Snoopy

Risultati e classifiche in fondo alla rivista. Ricordate di inviare le soluzioni quanto prima!

il Memorial Muscletone

L'invio delle soluzioni scade il 31 ottobre.

48. Crittografia a frase a metatesi 9 = 5 4

NAUTI

Selenius

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

SON FLAP

Selenius

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

DUACONTI

Selenius

51. Crittografia a frase a metatesi 12 = 8 4

PRENDERE FORMA

Selenius

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

SCARSELLE APERTE

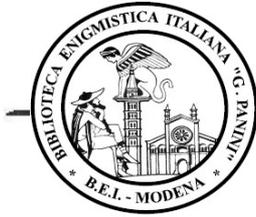
Selenius

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

LA ZOPPELLI MODERNIZZÒ

Selenius





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'acutèz-



za, il fervore che mette nella sua attività di solutrice la rendono preziosa nelle riunioni domenicali del Gruppo, che può contare su di lei per la soluzione delle più dure e impenetrabili crittografie. Il suo fascino di giovane signora, assorta nella ricerca d'una soluzione intravista tra il fumo azzurrino della immancabile sigaretta, capace di rintracciare e ripercorrere a ritroso il cammino seguito dal lontano enimmografo, fino a scoprirne ogni segreto pensiero..."

E così Zoroastro (Il Labirinto n. 4-1999) la ricordò al momento della sua scomparsa:

".....Aveva una vera vocazione per le crittografie: ne fabbricava e demoliva (come solutrice) con estrema disinvoltura. Specie quando il gioco, tra esposto e soluzione, trattava di calcio, di calciatori, di arbitri e forse anche di massaggiatori. Già, perché il secondo (o il primo?) amore per lei era il pallone con tutti gli annessi e connessi, specie se ammantati dai colori nerazzurri dell'Inter... Marisa fisicamente viveva a Roma (poi, a Capranica), mentalmente a Milano. Era un'emigrata che non sapeva rassegnarsi al proprio trasferimento. Non che ce l'avesse con noi romani (almeno, così credo), ma il suo cuore non si era adagiato sul Tevere, era rimasto sul Naviglio. Comunque, da Roma o da Ca-

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 ciecamente sul suo apporto, reso via via più difficile dalla lontananza dei suoi domicili, ma da lei costantemente 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 stuolo di maniaci dell'enigmistica non ti dimenticherà."

Ci piace concludere questo ricordo di Marisa con un suo pensiero, che lei stessa ha affidato a un carissimo amico, ora affermato in tutti i settori, al momento dei suoi esordi come crittografo: "Ogni enigmista, dal più grande campione al più modesto solutore, merita uguale rispetto. È mia convinzione che ogni autore, nella sua carriera, almeno un giochino discreto l'abbia composto, incidendolo nel voluminoso albo d'oro degli 'edipi'. Come redattrice crittografica del Labirinto, cerco di trarre il meglio da ciascun collaboratore".

Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

Nam (navonamauro@libero.it)

il Concorso Brighella

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



N.B. Il disegno può essere rovesciato specularmente.
 Da spedire entro il 31 dicembre 2013

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 - pronunciate 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.

i Giochi da Facebook

I giochi presentati sono tratti dal gruppo "Crittografie Mnemoniche" di Facebook. Anche se ufficialmente inediti, poiché sono però stati già mostrati e risolti in Internet, la gara di soluzione abbinata prevede solo un piccolo premio finale, rappresentato 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 anche 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 spareggio, necessari per stilare la classifica finale senza il rischio di numerosi ex aequo. Come per tutte le gare di "Crittografie", le soluzioni possono essere inviate un po' alla volta. Il termine ultimo è sempre alle 23:59 di giovedì 31 ottobre.

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

PLUS

Et

55. Crittografia mnemonica 3 7 2 6

SCAMPANATE

Selenius

56. Crittografia mnemonica 6 3 4

PRENDERE LA TANGENTE

ciccisal

57. Crittografia mnemonica 7 5 6

ACQUISTA BOLLI RUBATI

Leti

le Rifiutate

Fra le crittografie che riceviamo qualcuna presenta dei problemi. Alcune di esse, pur piacendoci e colpendoci per qualche aspetto particolare, contengono un piccolo errore, tale da impedirne 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, li... rifiutiamo, li riassaporiamo, e se c'è qualche aspetto meritevole lo pubblicheremo in questa rubrica. Naturalmente vanno 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 pienamente validi, questi giochi non partecipano al Campionato Solutori, ma soltanto alla gara del Supersolutore, destinata ai veri maniaci della crittografia.

58. Crittografia mnemonica 3 7 1 5

99

Salas

59. Crittografia sillogistica 1 2 9 = 6 6

A..ELLO

Pasticca

60. Crittografia mnemonica 7 2 7

MORTE DI MONTI

Pavel

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

ALAN PER BORI. K.RLOFF

Il Cozzaro Nero

la Ri-Vista di Moise



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 AVARI 27-28-29 settembre 2013

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

**ESITO DEI CONCORSI
CONGRESSUALI**

Concorso "BRAND": 1. N'ba Nga 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

L'Esule

Cesare Ciasullo

(Ariano Irpino (AV) 16.08.1943 / Napoli 13.09.2013)

Docente universitario di scienze politiche

Autore di crittografie, giochi in versi e rebus dal 1993. Gli è stato assegnato il prestigioso Premio Stelio nel 1997. In generale, dei lavori dell'Esule si può dire - con le parole di Favolino - che in essi "lirismo e verità enimmistica si fondono in perfetto equilibrio, creando veri 'pezzi' da antologia" (Fantasio). Autore dell'Opuscolo BEI Invito ai poetici. Valido autore di frasi anagrammate, con le quali ha vinto un Giro d'Italia in Anagrammi, oltre a varie tappe in alcune edizioni, e il concorso Ricordo di Lacerbio Novalis.



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 crittografici. Sempre vicino alla B.E.I. e alle riviste, valido autore e solutore, profondo cultore della nostra enigmistica.

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

A. Crittografia 1 2 4 8 = 11 4

GARZE

L'Esule

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

MASSAIA

L'Esule

C. Crittografia a frase 2 6 5 = 6 7

GIUNTI A BRINDISI

L'Esule

D. Crittografia mnemonica 9 2 8

PROMESSE ELETTORALI

L'Esule

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

TAO

Artale

F. Crittografia mnemonica 5 2 6

BERNOCCOLONE

Artale

G. Crittografia perifrastica 1 1 9 = 6 5

BRACCO IN TOSCANA

Artale

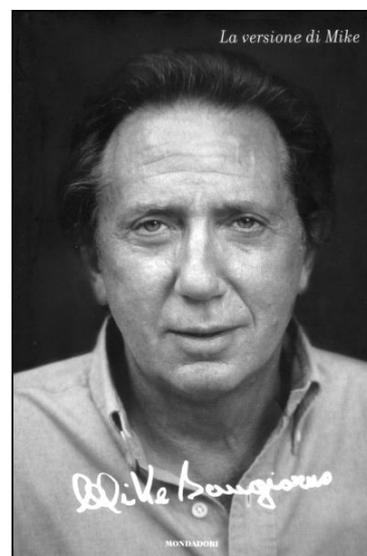
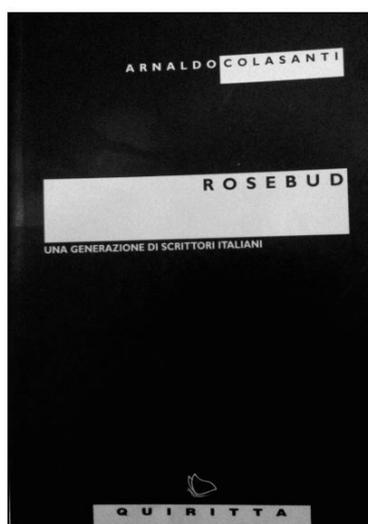
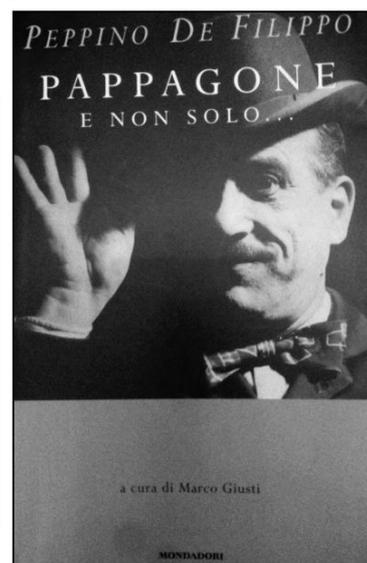
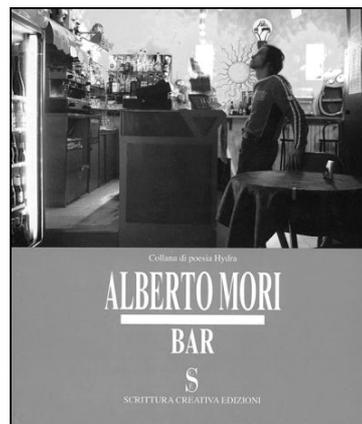
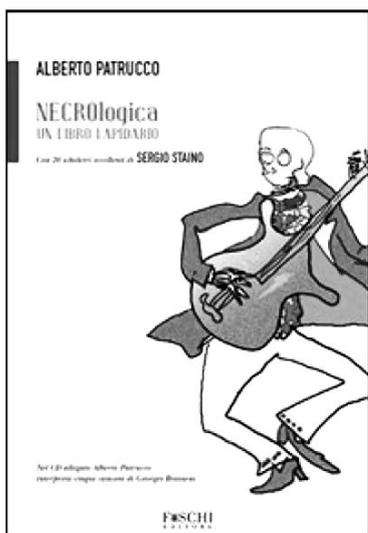
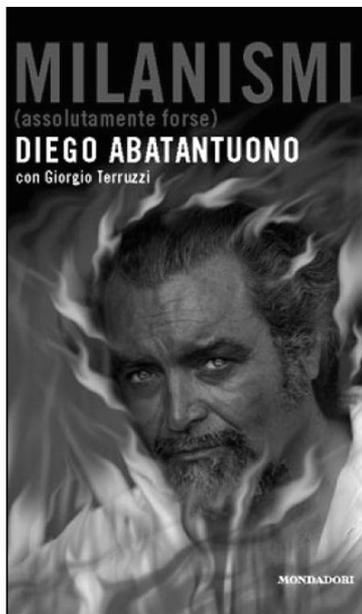
H. Crittografia a frase 6 2, 4 2! = 6 2 6

GIORNO MONOTONO, AMICO!

Artale

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.



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 Blasi
- D Due Neuroni - Mauro Farina [Farima], Piero Vendrame
- Y Dyne - Erika e Benedikt Blunsch
- R Fermassimo - Massimo Ferla
- J Forza Juve - Simone Ferri
- G Galadriel - Carla Vignola
- 1 Garcia - Giancarlo Sisani
- 3 giusi2009 - Giusi Pucca
- 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 [Klaatù], Evelino Ghironzi [Piquillo],
Andrea Baracchi [Barak]

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.

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)

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 Neuron, Dyne, Gonzales	

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

48+38 I Trogloditi	27 Alan
43+10 Amadeus2	24 Nebille
41+7 Due Neuron	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 Neuron, 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 Neuron	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 Neuron, 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 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

le Soluzioni del numero 9

1. col Ford I nata = Colf ordinata - Ris.: T F A V R M S U E Z O W Y Q 1 - 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 1 - 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 1 3
4. T è S, t'aspetti NATA = Testa spettinata - Ris.: T H A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1
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 1 3
6. fan far Efesto S, E = Fanfare festose - Ris.: T F V R G U D E W Y 1 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. coll'A epos si dica = Colla epossidica - Ris.: T H R M G U D E Z W Y 1 3
9. di MESSERE azioniamo l'E: stia! = 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 1 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 = Cimette 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? ria! = 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. fosseci R colà, 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 là rifà: c'è ZIE = Ilari facezie - Ris.: T H F V R M G S U D E Z N X L W Y Q 1 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 lì 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? sì: D è rata = Quietè desiderata - Ris.: T F A V R M G S U D E Z N O X L W Y Q 1
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 viziati - Ris.: T H F A V R M G U D E Z N O X L W Y Q 1 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 1
25. fornita N, do ori = Forni 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 1 3
28. setti mo C: a val, leggeri = Settimo Cavalleggeri - 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 1 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 1 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 1 3

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 I 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 I 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 I 3
44. A: ero stato decollato = Aerostato decollato - Ris.: T H F A R G S U D E N O W Y I - 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 I
62. Tiro al secondo della ripresa - Ris.: T V R M G U D E W Y I
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

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 *Villa Zaborra*) che ospita anche il *Museo dell'aria e dello spazio* e visita del *Grande Giardino Italiano* 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 Consueti “Gara solutori” su modulo preparato per l'occasione
12,30 Pranzo con piatti tipici locali di stagione
Premiazione della gara solutori e delle migliori frasi anagrammate pervenute
Conferimento del Premio “Mario Vio” (Orient Express) al partecipante venuto da più lontano
15,00 Visita guidata all'attiguo *interessantissimo* storico e tecnico-scientifico *Museo dell'aria e dello spazio* (detto anche *Museo del volo*)
16,30 Saluti e... arrivederci 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 consequenziale 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.

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 "Si 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 D'ELSA - STROVE (1a usc. da Firenze, 2a usc. da Siena). Dopo un chilometro esatto troverete sulla destra Il Piccolo Castello.

CRITTOGRAFIE

