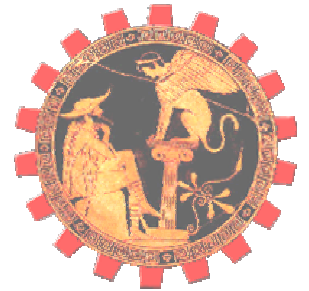
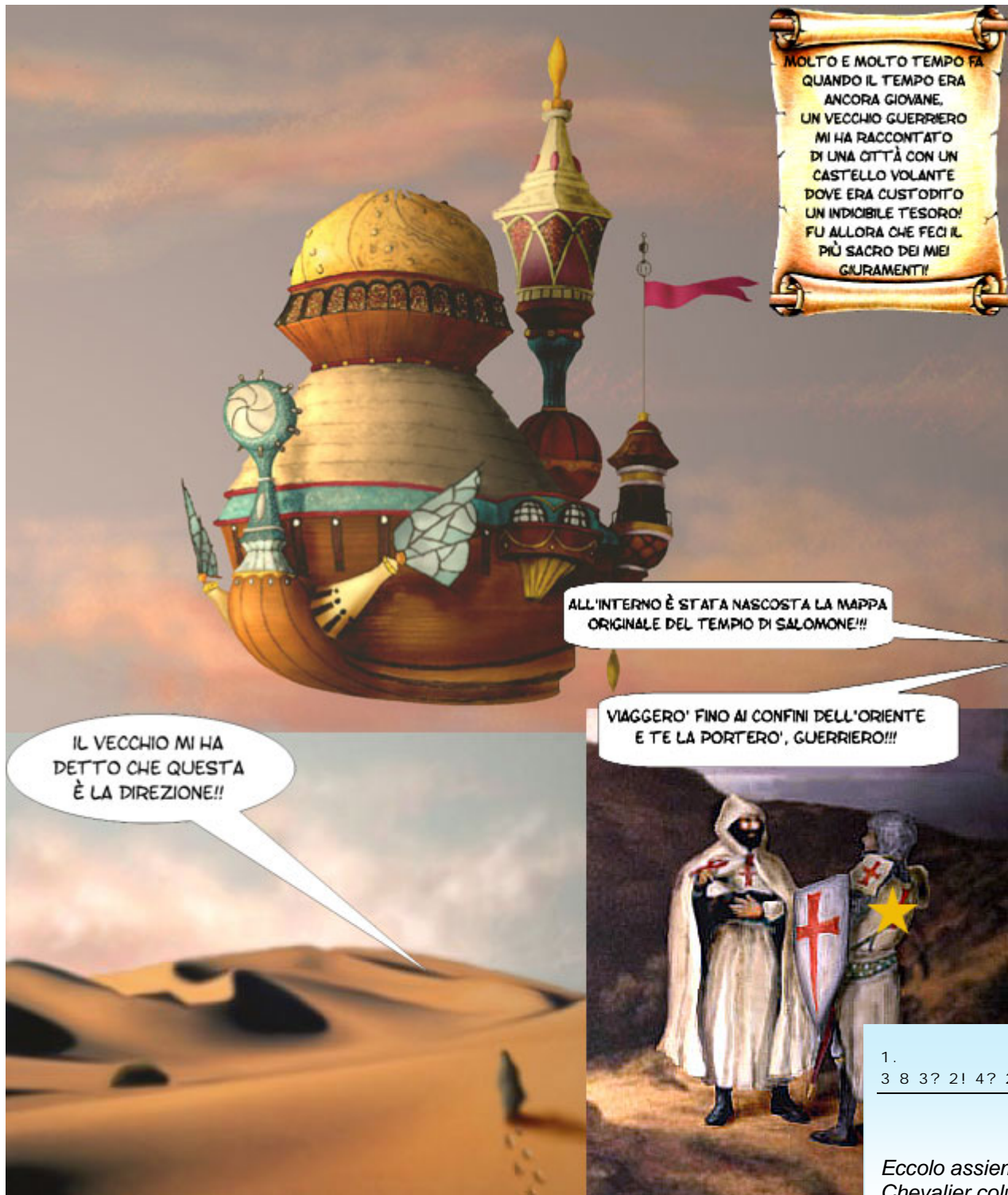


Il canto della sfinge

4



In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica



1.
3 8 3? 2! 4? 2! = 10 12
Bardo

*Eccolo assieme al Frère
Chevalier colui che s'in-
camminò...*

Disegno di Maybee, da un'idea di Jumborex.

XXVI convegno Rebus ARI

Il convegno ARI quest'anno si svolgerà da venerdì 16 a domenica 18 settembre 2005, presso l'Hotel Santa Fé di S. Giusto Canavese (Torino). L'albergo è a 100 metri dal casello autostradale di S. Giorgio, sull'autostrada Torino-Aosta ed è inserito nel complesso di "Telecittà", coi suoi numerosi teatri di posa in cui si girano serial televisivi come, ad esempio, "Elisa di Rivombrosa".

Il Canavese è il territorio a nord di Torino, verdeggianti, pianeggianti ma anche collinare e montano. Ha per capitale Ivrea "la bella" ed è ricco di castelli e ricetti che ne documentano la storia millenaria. È un polo tecnologico ma conserva gelosamente le tradizioni culturali che si manifestano anche attraverso i prodotti delle sue campagne e delle sue valli.

Durante la manifestazione, oltre alle classiche gare per solutori sarà in programma anche una gara a coppie su moduli con diversi giochi enigmistici, un concorso estemporaneo di **rebus** per autori e una "fucina enigmistica", laboratorio dedicato a quegli autori che vogliono creare giochi fuori dagli schemi.

Chi avesse opinioni o proposte è pregato di mettersi in contatto con gli organizzatori usando la email:

convegnorebus2005@yahoo.it



Cari amici, eccoci a chiudere il nostro primo anno in bellezza (o almeno speriamo!). Nessuno è curiosamente riuscito a inviare tutte le soluzioni esatte del n.3: colpa forse di quel marpione di Guido che col suo gioco crittografico SCONSOLATA SCONSOLATA ha gettato nel panico Omar Monti, un Solutore che non ha bisogno di aggettivi. Forum ha sfiorato l'en plein ma si è dimenticato (!) di inviarci la soluzione del cruciverba. Sarà per la prossima volta, e cioè per questo numero! Per chi non sapesse che cos'è un'ecografia (enigmisticamente parlando), rimandiamo al numero scorso del **Canto**. Almeno due importanti enigmisti si avvicinano al **Canto**: Zanzara, cioè Alessandro Bartezzaghi, ci regala una Crittografia e un Verbis; l'ultimo gioco, invece, è uno schema di parole incrociate di **Ser Villigermo** (Silvano Rocchi), la cui capacità enigmistica non sarà celata ai più. Ci onoriamo di ospitarli entrambi per la prima volta sulle nostre pagine. Noi prepariamo la torta: divertitevi!

Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)

Ele (*Emanuele Miola*)

Isolina (*Isabella Colucci*)

Jumborex (*Franco Giambalvo*)

Wiseman (*Nicola Gianì*)

Inviare le collaborazioni a
emiola2001@yahoo.it

Inviare le soluzioni a
soluzionirivista@cantodellasfinge.net

Hanno collaborato a questo numero:

Alan: *Alan Viezzoli*

Alois: *Luigi Orsina*

Bardo: *Alfredo Baroni*

Bartheleby: *Stefano Pellone*

Brown Lake: *Bruno Lago*

Ele: *Emanuele Miola*

Forum: *Sandro Di Sabatino*

Galdino da Varese: *Roberto Portaluri*

Giga: *Gianmarco Gaviglio*

Isolina: *Isabella Colucci*

Klatù: *Luciano Bagni*

Knofly: *Alessandro Porceddu*

MaI SoLa: *C. Marchesini, I. Colucci, L. Patrone*

Maybee: *Cristina Marchesini*

N'ba n'ga: *Andrea Rinaldi*

Orofilo: *Franco Bosio*

Samlet: *Guido Iazzetta*

Ser Villigermo: *Silvano Rocchi*

Serse Poli: *Piero Pelissero*

Snoopy: *Enrico Parodi*

Tesla: *Rosi Braga*

Tiberino: *Franco Diotallevi*

Wiseman: *Nicola Gianì*

Wizard of Id: *I. D'Orazio, N. Gianì*

Zanzara: *Alessandro Bartezzaghi*

Un anno...

Il quarto numero di una rivista trimestrale, per qualche oscuro potere della Matematica, è quello che chiude il primo anno di vita.

Anno che per noi è stato molto ricco di soddisfazioni, nel numero dei *download*, nelle vostre mail, nell'atteggiamento positivo dei solutori e nella **statura** dei collaboratori (*Atlante* su tutti...)

Nel breve volgere di un'orbita terrestre intorno al Sole, abbiamo visto anche uno speciale sul Verbis (con tanto di trasmissione radiofonica), qualche gioco innovativo, una *Sfinge Nera* e un paio di citazioni su *Repubblica*. Un po' di tutto insomma.

Chiaramente avremmo voluto poter uscire con molte più pagine, per esempio usando un carattere corpo 96 per i giochi, e ci speriamo ancora. Mandateci i vostri elaborati senza timore! Saremo felicissimi di rimandarveli indietro per pubblicare solo quelli dei nostri amici più intimi... E siccome chiunque crea un qualche gioco di Enigmistica classica o popolare diventa automaticamente un nostro amico intimo... Datevi da fare!

La nostra Redazione è sempre aperta, anche perché è virtuale e non ha una porta da chiudere: mandateci le vostre idee! Diteci cosa vorreste vedere su questa rivista o cosa vorreste cambiare (a parte la redazione stessa, questo lo sappiamo già...).

Facciamo così, il prossimo numero lo lasciamo in bianco, così voi ce lo potete rimandare con dentro quello che preferite, magari un paio di salami e una bottiglia di Brunello ben avvoltole...

Il Canto della Sfinge

Solutori giochi N° 3:

Di Sabatino S.	30
Alea Iacta Est	29
Monti O.	29
Ferla M.	26
Viezzoli A.	19
Vandergraaf	12



☐ Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero non oltre il **15 aprile 2005**.

☐ Le proposte di collaborazione saranno utilizzabili per il numero 4 solo se pervenute non oltre il **31 marzo 2005**.

Crittografie

Tris di Cromografie

La sfida a colori

2. SINONIMICA 1 4 3 1? 1! = 5 5

Alan

FIELE

3. PERIFRASTICA 1 4: 6 1 1 1 = 7 3'4

Alan

LICIA PRESENTATRICE

4. PURA 5 6 1'4 = 9 7

N'ba n'ga

8888

5. A FRASE 1'3 4 5 = "6" 7

Forum

COLTE CON LE CANDELE

6. SINONIMICA 1 1 4, 7 = 6 1 6

Tiberino

STA . P . TE

7. MNEMONICA 3 7

Wiseman

CANCELLARE LA SCRITTA

8. PURA 4 1 2 1 2' 3 = 7 6

Klatù

PELI

9. A FRASE 7 = 4 3

Zanzara

CASCAI DI CULO

10. MNEMONICA 5 2 3 7

Bardo

Ochetta ha scritto:

...

11. SINONIMICA 1 1 7: 6 = "3 8" 4

Ele

SKORTAI

12. PERIFRASTICA 9 1: 6 = 7 9

Serse Poli

DEBILITATI DALLE CA . ICHE

13. PERIFRASTICA 1: 7 5 = 6 7

Snoopy

SVEGLI . HI NON SI FIRMA

Versi

14. INDOVINELLO

Forum

Il mio ex
A volte sembra inglese, misurato
poi fa le "avances" in modo allucinato.
tutti mi chiedono se l'ho piantato:
per forza, questo porco m'ha scassato!

15. DOPPIO SCAMBIO DI VOCALE

5/5 = 5 5

Brown Lake

La Lecciso in TV
Nello schermo di tele a catturar
si lancia proiettandosi tra star,
ma ancora grezza ha il suo bel da farsi
che in sua presenza viene da grattarsi...

Tris di Magie

Wizard of Id

16. INCASTRO

3 6 = 9

I miei vecchi mutui
Estinti finalmente, ma che cari!
Da mandar giù all'inizio un poco amari.

17. CAMBIO DI CONSONANTE

11

Dialogo in ufficio
È permesso? Ecco qui la relazione!

18. ZEPPA

5/6

Corre, corre Ronaldinha...
E come per incanto, lei va in rete!

19. ANAGRAMMA DIVISO

3 7 / 4 = 2 6 2 4

N'ba n'ga

AAA relax...un po' caro
Venti? Un' esagerazione!
Ma con la sua gala
ha fatto bella mostra
(si fa per dire) il lettone.

CRITTOGRAFIE COL SUGGERITORE

Capitano Mnemo

Uno degli aspetti secondo me più pregevoli dell'enigmistica telematica è l'interazione tra gli autori e i solutori. E non mi riferisco alla quasi immediatezza delle risposte dell'autore al solutore, che si sente dire rapidamente "giusto", "ci sei quasi" o "sei fuori strada"... Mi riferisco in particolare alle possibilità di giocare al di fuori delle regole canoniche.

E nelle stanze dedicate alle crittografie questo è particolarmente evidente. Negli anni si sono viste equipollenze altrimenti intollerabili (con l'autore che avverte il solutore, il quale ha quindi tutti gli elementi per risolvere il gioco) o crittografie palesemente "sbagliate" ma non meno divertenti e brillanti di quelle "canoniche".

L'interattività consentita da un forum telematico permette anche di giocare con crittografie mnemoniche con diagrammi lunghissimi, il cui maestro indiscusso è *Rebus70*:

CRITTOGRAFIA MNEMONICA (11 3 2 5 2 7 2 5)
FURTI DI BICICLETTE
(forum)

CRITTOGRAFIA MNEMONICA (12 2 5 3 7 2 "8 5")
MARE AGITATO
(Rebus70)

Davanti a mnemoniche di questo tipo, un solutore potrebbe spaventarsi e rinunciare a risolverle. Ma il mezzo telematico consente la soluzione per approssimazioni successive, e, soprattutto, il *brainstorming*.

In pratica succede che qualcuno inizia a dire "nei furti ci sarà qualche sottrazione...", alla conferma dell'autore si procede tentando di indovinare qualche altra parola, come per esempio "mezzo". A questo punto la seconda lettura matematica è assodata, e, con la partecipazione di tutti i presenti si arriva a "sottrazioni con le quali si ottiene un mezzo". Analogamente, per arrivare a "sollevazione di masse all'insegna di 'Bandiera Rossa'" partendo dal mare agitato ci sono voluti parecchi tentativi di varie persone.

Probabilmente, in termini di pura *tecnica enigmistica*, queste crittografie sono poco "pregiate", ma è certo che proporle e risolverle in un forum è decisamente divertente e piacevole.



Rebus e Verbis

20. REBUS 3 4 1 1 2 6 = 5 12 *Galdino da Varese*
 DISEGNO DI *Bardo*



21. REBUS 1 1 3 4 2 = 4 7 *Snoopy*



22. VERBIS 2 4 1 6 = 5 2 6
Barthleby

Quando si fa buio **L** modella le sue statue...

23. VERBIS 1 4 "1" 1.1.: 5 2 7 2 = 4 1 7, 1 4 7
N'ba n'ga

Le gr**A**fiti di tipo morbido per disegno hanno passato l'esame qualità: sono quelle giuste per un gruppo di for**N**itori all'ingrosso che stanno caricando su un tir un numero consistente di casse delle suddette.

24. VERBIS 1 6 6 2 2 5: 3, 3! = 4 7 11 1'5
Alois

Povero **Paolo**, non pensa ad altro: sta combattendo col nuovo gioco della Settimana Enigmistica... eppure è facile, non manca che il nome del violinista **Ughi**!

25. VERBIS 5 1 2: 4 7 4, 6 2 = 8 3 2 12 6
Zanzara

Nella cucina di un famoso albergo un cuoco e il suo assistente sono alle prese con la preparazione della colazione. Si sbrighi **E** a fornire **RE**: il grande cuoco ha bisogno di un filtro per dividere le foglie di Earl Gray...

26. MULTIREBUS STEREO:

1 1 1 8 : 9 2 1, 1 1 = 7 6 / 4 8

Mal SoLa

DISEGNO DI Bardo



27. REBUS

3 3, 1 1 1 1 4 : 1'5 2 = 7 6 1 8

Orofilo



DOMENICA del CORRIERE

tavola di Achille Beltrame

1° dicembre 1940 - Il capitano di corvetta Borsini affonda col suo cacciatorpediniere nel Mar Rosso. La sua fedele ordinanza, marinaio Vincenzo Ciarsola, ritorna a bordo per morire insieme con lui.

28. REBUS

4 1 2 1 7 = 6 2 7

Giga



Il gioco e il forum

Roger Caillois^{*} si è occupato, nel corso della sua variegata esperienza letteraria e saggistica, anche di gioco. Nel suo libro più noto, *Il gioco e gli uomini*, del 1958, Caillois individua quattro categorie di gioco: l'*agon* (dal greco "gara, competizione, concorso a premi"), la *mimicry* (nella definizione del Webster, "imitazione meno creativa del mimo", o "superficiale somiglianza che alcuni organismi assumono rispetto ad altri organismi o oggetti al fine di trarne vantaggio"), l'*alea* (dal latino "dado") e l'*hilinx* (dal greco "vortice, turbine"; *ilingos* è "vertigine" e *ilingào* significa "avere il capogiro, avere le vertigini"). Nell'*agon* il giocatore confronta la propria abilità con altri giocatori. Compete per affermare la propria superiorità in un contesto arbitrato da regole che garantiscono equità. Si prepara e si allena per la competizione, si sottopone a una dura disciplina. Nell'*alea*, invece, nessuna abilità o destrezza viene messa in campo. Il giocatore è passivo e si sottopone al volere del fato. Si consuma nell'attesa e si confronta con il destino. Nella *mimicry* il giocatore assume un ruolo in un mondo fittizio, diventa un personaggio illusorio secondo un copione, uno schema prestabilito. Viola le regole consapevolmente per diventare un altro, elabora inganni per trarne vantaggio. Nell'*hilinx* c'è invece un'estremizzazione emotiva. Il giocatore ricerca l'ebbrezza della scarica adrenalinica in contesti di rischio controllato, dove al panico fa equilibrio la sicurezza.

Caillois distingue inoltre *paidia* da *ludus*, vedendo nella prima una potenza primaria di fantasia, spensieratezza e improvvisazione, e individuando nel secondo appagamento, necessità di distensione primaria e bisogno di misurarsi con le proprie abilità sia fisiche sia intellettuali.

In questa organizzazione tassonomica non compaiono per evidenti ragioni – il saggio è del 1958 - i giochi di ruolo e i videogiochi. Alcuni osservatori[†] vedono questi ultimi come un mix dei quattro tipi.

Il giocatore di videogiochi assume l'identità di un personaggio ("Sono Carl Johnson", dichiarano i fan di GTA SanAndreas) con un'operazione di *mimicry*, si muove nei

pericoli di un mondo violento (*hilinx*) costruito da programmi che generano anche eventi casuali (*alea*) sfidando nemici spietati e sfuggendo con la propria abilità (*agon*) a trappole e insidie.

Le quattro categorie di Caillois, dunque, descriverebbero riunite insieme non solo i giochi di ruolo, i *Mud*, i *mua* e i *mu**[‡], ma tutto il mondo del gioco virtuale. Il gioco su Internet è diffusissimo in varie forme, tra le quali i forum e le chat enigmistiche come *Aenigmatica* e il *Canto della Sfinge*. Se restringiamo la nostra osservazione a questo ambito, vediamo come giochi classici di norma svolti con carta e penna si rinnovino, non tanto nei contenuti quanto nelle modalità. I giochi di parole, le filastrocche insensate, le parodie e il lazzo trovano nella chat fertilissimo terreno. I giocatori sono identificati da un nick, da una firma e da un avatar; hanno talvolta personalità multiple. Il gioco diventa interattivo, il dialogo e lo scambio comunicativo intensissimi. Le idee circolano con rapidità, il ritorico creativo è notevole.

L'impatto tecnologico sul gioco è stato talmente rivoluzionario da costringerci a un ripensamento. Se Caillois infatti poneva nel sottotitolo della sua opera sul gioco solo la *mimicry* e l'*hilinx* ritenendole caratterizzanti delle società primitive, la cui evoluzione si realizza nella dialettica tra l'*alea* o trasmissione ereditaria governata dal caso (in genetica diremmo "mutazione") e l'*agon* o capacità che emergono dal confronto (in genetica diremmo "selezione"), oggi però le nuove forme di comunicazione e di gioco generate da Internet sembrerebbero recuperare invece la maschera e la vertigine. D'altra parte, invece, meno legati al gioco in senso tradizionale, ma discendenti diretti delle sfide verbali dei *griot* africani, *signifying* e *dozens* – battaglie verbali a base di insulti – si sono evoluti nel free-style e nelle sfide tra *toaster*[§]: nuove forme di *agon* tipicamente afro-americane e veicolate dalla musica.



^{*} Roger Caillois (Reims 1913 - Parigi 1978). Amico di Bataille, compagno di liceo di André Chastel, appartenne negli anni Trenta al movimento surrealista. Della sua vastissima produzione, saggistica e letteraria, ricordiamo il suo libro più noto: *Il gioco e gli uomini*, del 1958. Nel 2004 Marco y Marcos gli ha dedicato la monografia *Riga 23 – Roger Caillois* che raccoglie un'antologia di scritti con riflessioni critiche e testimonianze di amici oltre a saggi scritti per l'occasione, tra i quali ricordiamo le riflessioni di Stefano Bartezzaghi

[†] Luca Giuliano *I Padroni della Menzogna*, Meltemi Editore, Roma, 1997, pp. 19-24)

[‡] Mud, mua, mu* sono termini che indicano programmi multiutente. Il capostipite di questi giochi si chiamava MUD, acronimo di "multi user dungeon" di derivazione *d&d*, mentre *mu** identifica gli altri tipi di mud. (vedi Fabrizio Venerandi in http://www.robertograssi.net/at/terrardif/001/art_002_07.asp)

[§] i *toaster* sono battaglie tra *dj*, che affiancano alla sfida musicale racconti iperbolici rigorosamente improvvisati. Un dizionario di termini slang per orientarsi nella cultura rap è al sito <http://www.eminemitalia.it/dictionary1.html>.

Alla scoperta della BEI

Isolina

Chi sa cos'è la BEI (Biblioteca Enigmistica Italiana) ma non l'ha mai visitata, forse s'immagina alti scaffali in legno scuro, vecchi volumi impolverati, fascicoli che perdono le pagine.

C'è anche chi non sa che esiste, nonostante bazzichi ambienti più o meno enigmatici.

E allora colmiamo questa lacuna, scoprendo che la BEI è a Modena, voluta a suo tempo dal Paladino, al secolo Giuseppe Panini (sì, proprio quello delle figurine).

Niente polvere, dunque, e niente librerie scure, ma vetrine e contenitori-archivio che quel folletto di Pippo (Giuseppe Riva) mantiene in un ordine perfetto.

Elencare il tutto contenuto in questo eldorado dell'enigmistica è praticamente impossibile, ma vi basti sapere che qualunque rivista, qualunque testo voi cerciate è altamente probabile che alla BEI ci sia. E questo grazie soprattutto al certosino lavoro di raccolta di Pippo, nonché alle donazioni degli enigmisti.

Ma alla BEI viene prodotto anche molto materiale interessante, come tutti quegli opuscoli, valido strumento per vecchi e nuovi enigmisti.

Fiore all'occhiello di questa attività è il Beone, forse più noto della stessa BEI, il celebre archivio digitale di crittografie, rebus e giochi in versi, considerato ormai il principale punto di riferimento per tutti gli enigmisti.

Ma in tutto questo bel quadretto, non possono mancare le dolenti note, dovute al futuro incerto della BEI. Il problema principale è la sede, che un giorno forse non molto lontano potrebbe non essere più gratuita, ma avere costi insostenibili. E ancora, chi potrebbe raccogliere in un lontano futuro, magari contribuendo fin d'ora, l'eredità di Pippo alla guida della BEI?

Personalmente mi chiedo se sia possibile affidarsi semplicemente alle raccolte di fondi una tantum, o se non sia il caso invece di trovare una via più istituzionale...

Nel frattempo visitate il sito www.enignet.it dove potrete trovare tutto quanto riguarda la BEI, scaricare gli opuscoli e chiedere a Pippo tutte le informazioni che vi interessano.



Post-it

by Bardo

Ricordarsi: la punteggiatura nei diagrammi dei giochi deve rispecchiare quella delle soluzioni!!!

Scandalo: il verbis stereoscopico è contro natura!!!

Multirebus: chiave come sempre, frasi risolutive due o più...

Bando del XXVI Convegno Rebus ARI Canavese 16, 17, 18 settembre 2005.

Il convegno si svolgerà da venerdì 16 a domenica 18 settembre 2005. La sede del convegno sarà l'Hotel Santa Fé di S. Giusto Canavese (Torino). www.hotelsantafe.it email: minfo@hotelsantafe.it telefono: 01244494666 fax: 01244494690

In occasione del Convegno, oltre ai concorsi rebus banditi dall'ARI "Medameo" e "Il Troviero", di cui si può leggere a pagina 16 del Leonardo n. 4/2004, sono banditi i seguenti concorsi rebus:

CONCORSO "FRANGER" per rebus classici, stereo o a domanda e risposta sul tema: IL GRANDE TORINO, la famosa squadra di calcio che scomparve tragicamente a Superga. Non è necessario l'invio del-

l'illustrazione. Ogni autore potrà partecipare con un massimo di tre giochi.

CONCORSO "CANAVESE" per rebus classici, stereo o a domanda e risposta che abbiano in prima lettura riferimenti alla storia, all'arte e ai personaggi del Canavese. L'illustrazione dovrà essere fornita dall'autore. *Ogni autore potrà partecipare con un massimo di tre giochi.*

CONCORSI "CANTO DELLA SFINGE" La rivista telematica "Il Canto della Sfige" promuove due concorsi:

COPPIA DI CRITTOGRAFIE. Una mnemonica o a frase e una crittografia (di qualsiasi tipo) con esposto **TORINO** (cui si possono sostituire con puntini al massimo due

lettere).

VERBIS. Un Verbis con esposto in tono umoristico.

Gli autori potranno partecipare con due giochi (o due coppie di giochi)

Ogni autore dovrà firmare normalmente i giochi. Gli elaborati dovranno essere spediti entro il 30 giugno 2005 a Alitoto: **Ilaria Bruna, Via Veglia 37/b 10137 Torino.** I giochi saranno giudicati dai componenti del comitato organizzatore. Per ogni concorso saranno premiati i primi tre classificati. Sono previste medaglie personalizzate in argento e oro, create appositamente per l'occasione.

Alitoto, Microfibra, Cinocina, Ele, Giga, Orofilo

Finimondo

29. ENIGMA

Isolina

Così come sei

Sei arrivato come un regalo,
a portarmi emozioni
che mi riempiono la vita.
Anche quando te ne stai lì,
in un angolo,
con la tua faccia scura,
sei sempre una tentazione.
A volte sei capace di sorprese
e perché no, anche di un certo spirito,
quando non sei a pezzi
e dimentichi le passate amarezze.
E quelle tue frasi velate,
che si spiegano solo alla fine.
Non sei sempre da scartare,
soprattutto quando ti scagli
su certe figure affettate
o ricopri parti da duro.
Su, lasciati sfiorare dalle mie labbra
- una coccola, di più, un bacio -
ed ecco che dolcemente ti sciogli.

30. ECOGRAFIA

8 5 7 4

Knofly

CUZCO E MACCHU PICCHU

31. ANAGRAMMA

4 4 = 8

Samlet

Oggi, sul giornale

La Manon
e il quintetto dei "Black five"
poi un articolo di Bocca
sul Ponte dello Stretto.

32. CINEMA, CINEMA

Ser Viligelmo

1	2	3	4		5	6	7	8	
	9			10					
11			12				13		14
		15				16	17		
	18								
19					20			21	
		22			23			24	
25			26						

ORIZZONTALI

1. Impersonò Marcellino – 5. La diva di "Scandalosa Gilda" (iniz.) – 7. Il film di Fellini con la sfilata di moda vescovile – 9. Il regista di "Malcolm X" – 10. Il Reed che dicesse "Il terzo uomo" – 11. Ha diretto "I cento passi" – 13. Il nome di Carrey – 15. D'agosto per Emmer e maledetta per Schlesinger – 18. Il Leone di "Per un pugno di dollari" – 19. E' stato Noodles in "C'era una volta in America" – 20. Padre e figlia in "Paper Moon" – 22. Ha narrato le avventure di Guglielmo di Baskerville e Adso da Melk – 23. Il nome della Weber – 24. Fine di pellicole – 25. Il nome della Obregón – 26. Il Jones di Harrison Ford

VERTICALI

2. La MacGraw di "Love Story" – 3. Il nome di Gullotta – 4. Il regista di "Ma che colpa abbiamo noi" – 5. Il Tony di Travolta – 6. Con la Roberts in "Notting Hill" – 7. Le consonanti del ruolo – 8. La Zetterling regista di "Giochi di notte" – 10. Il regista di "Terminator" – 11. "... la testa": il film con la colonna sonora di Morricone che comprende il tema "Sean Sean" – 12. L'interprete di Fosca in "Passione d'amore" di Scola – 13. La Birkin di "Daddy Nostalgie" – 14. George regista del film "Le streghe di Eastwick" – 16. E' di Arturo in un film di Damiani – 17. Il barbaro di Schwarzenegger – 18. E' in esilio in un film di Max Ophüls – 19. Il Duryea di "Piccole volpi" – 21. Il Jolson interprete di "Il cantante di jazz" – 23. L'Idle di "Hollywood brucia" (iniziali).

SOLUZIONI DEL NUMERO DELL'AUTUNNO 2004

1. testa/mento; 2. esser cauto; 3. PC "on-line"; 4. "Mon Cheri" stantio; 5. integra vita; 6. i "format" RAI; 7. Barbera di Agliano; 8. Simona Nicolucci (è tale la Ciccone) è luminosità; 9. cozza mesta come stazza; 10. quadri da collezione; 11. Atari dà rom = mora di rata; 12. maglioni? Li mangio; 13. ceceni cinici; 14. collegiali puniti; 14b. l'alpinista; 15. il massaggiatore; 16. la vite; 17. libro/libero; 18. Ade/adone; 19. morto/moto; 20. cantante/contante; 21. fattura/frattura; 22. audace "driver" di Jaguar da rally; 23. strofa di Campanella; 24. ricordar i numi di vari miti; 25. ticket Alitalia; 26. contafrottole

patentato; 27. elegante mise; 28. scampolo d'alpaca; 29. bellissimo gol; 30. l'ambulanza; 31. Cruciverba:

N	O	D	O	P	S	M	O	G
O	R	O	M	E	D	A	R	I
J	U	V	E	N	T	I	N	O
A	D	U	L	T	E	C	A	V
M	I	N	I	A	T	O	R	I
E	M	Q	A	T	A	R	E	A
N	E	U	C	H	A	T	E	L
A	N	E	U	L	T	I	M	I
S	T	I	P	O	E	N	I	T
C	I	M	I	N	I	E	R	A