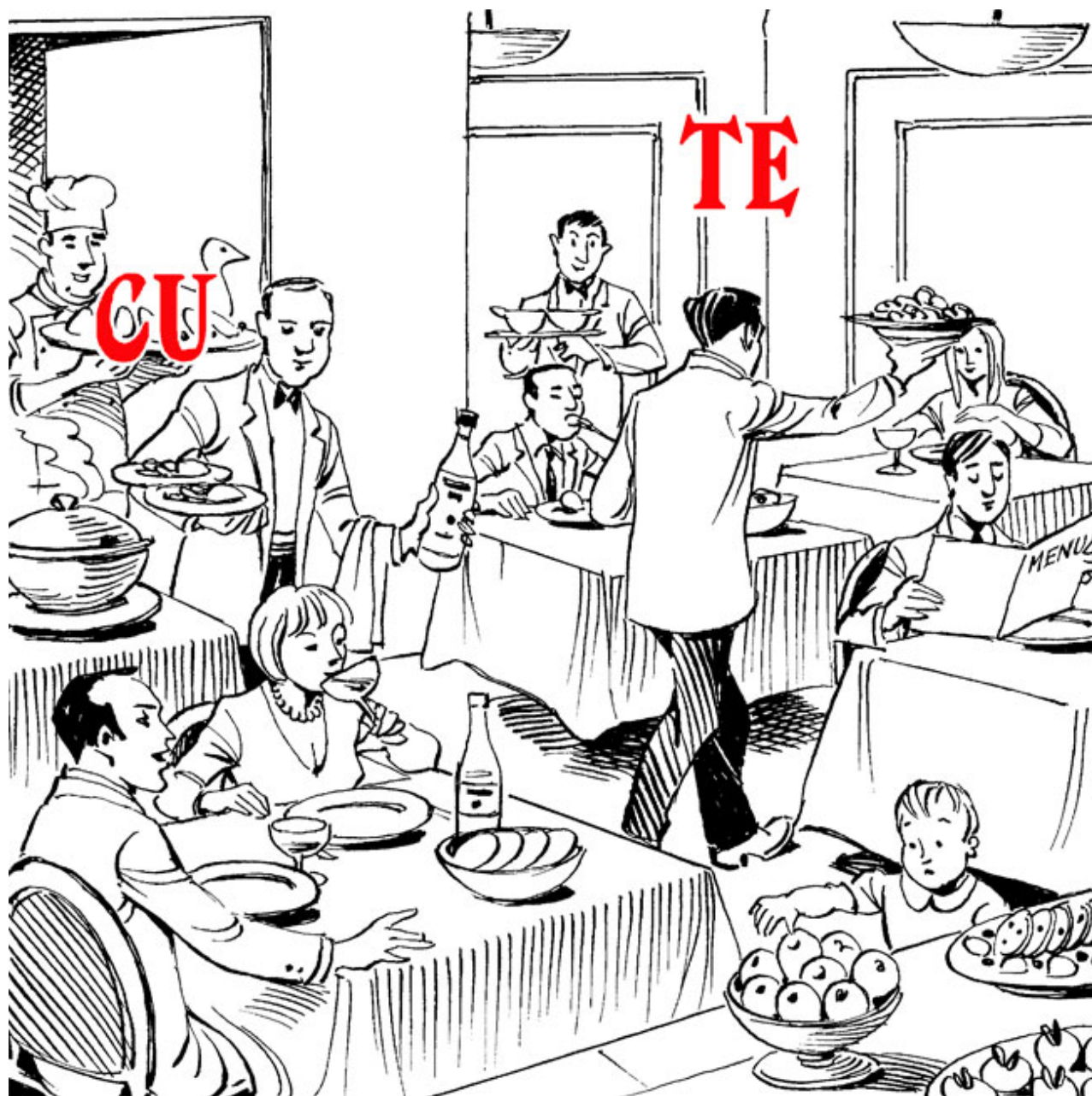


Il canto della sfinge

13

In un angolo acuto l'altra faccia dell'enigmistica



1. REBUS

2 3 4 1 2 4 2 = 5 3 2 8

Cocò

Questo rebus è stato tra i premiati del Concorso «La Brighella» 2006 (vedi pag. 2).

Sulla strada di Casciana Terme...

Già da diverse settimane è stato diffuso, sia sul nostro sito sia sulle riviste cartacee del settore, l'elenco dei concorsi legati al Congresso che si terrà in ottobre a **Casciana Terme**.

Apparentemente meno corposo del pacchetto di concorsi modenese, nell'organizzarlo abbiamo sicuramente voluto tenere conto dell'esperienza dell'anno precedente nell'individuare le preferenze degli autori di enigmistica.

Ma non abbiamo voluto rinunciare alla sperimentazione. Anzi, abbiamo voluto osare un po' di più puntando sulla voglia degli enigmisti di mettersi in gioco (e non solo quella di giocare...).

Si conferma la presenza dei giochi di ultima generazione quali verbis e imago, sperando che anche gli organizzatori dei congressi futuri vorranno tenerne conto.

Nel frattempo abbiamo voluto tenere svegli tutti gli autori lanciando due concorsi a tappe, il **Concorso Sir Iò – Rebus in Vetrina** e **MnemoniCasciana**, che già dalle prime manche dimostrano di interessare e divertire molto il pubblico degli appassionati.

Ancora diversi mesi ci separano dall'evento del congresso, avremo ancora tempo di parlare di giochi... e di **viaggi**.

I concorsi del Congresso li trovate anche su questo numero alla pagina 8.

Seguite e partecipate ai concorsi in atto ai nostri indirizzi:

<http://www.cantodellasfinge.net/congresso2007/vetrina/>



<http://www.cantodellasfinge.net/congresso2007/mnemo/>

Isolina



Redazione:

Cinocina (*Davide Giacometto*)
Ele (*Emanuele Miola*)
Il Langense (*Luca Patrone*)
Isolina (*Isabella Colucci*)
Jumborex (*Franco Giambalvo*)
Wiseman (*Nicola Gianì*)

Inviare le collaborazioni a
ele@cantodellasfinge.net
langense@cantodellasfinge.net

Inviare le soluzioni a
soluzionirivista@cantodellasfinge.net

Hanno collaborato a questo numero:

Achab – *Gianni Guasparri*
Atlante – *Massimo Malaguti*
Bardo – *Alfredo Baroni*
Bobaccio – *Roberto Berto*
Crilù – *C. Marchesini e L. Patrone*
Fiordipepe – *Chiara Lui*
Il Ciociaro – *Elio Fioretti*
Il Felsineo – *Luigi Maiano*
Il Langense – *Luca Patrone*
Il Matuziano – *Roberto Morraglia*
Il Nano Ligure – *Gianni Ruello*
Il Valtellinese – *Ivano Ruffoni*
Isolina – *Isabella Colucci*
N'ba N'ga – *Andrea Rinaldi*
Samlet – *Guido Iazzetta*
Ser Bru – *Sergio Bruzzone*
Snoopy – *Enrico Parodi*
Triton – *Marco Giuliani*
Veleno – *Flavio Vissani*
Wiseman – *Nicola Gianì*
Yorick – *Marco Gonnelli*

MODENA 2006

CONCORSO «LA BRIGHELLA»

Al concorso hanno partecipato 65 autori. Le 12 medaglie d'argento sono state assegnate ex-aequo a:

- Aetius (*Ezio Ciarrocchi*)
- Arsenio B. (*Franco Barisone*)
- Cocò (*Margherita Barile*)
- Idadora (*Ida D'Orazio*)
- Il Cozzaro Nero (*Marco Blasi*)
- Ilion (*Nicola Aurilio*)
- Marchal (*Alfonso Marchioni*)
- Paulus (*Francesco P. Maggio*)
- Snoopy (*Enrico Parodi*)
- The And (*Gabriele Andreoli*)
- Verve (*Francesco Traversa*)
- Zio Igna (*Ignazio Fiocchi*)

Quattro dei rebus vincenti, estratti a sorte, saranno inviati alle riviste, che ne pubblicheranno uno ciascuna. I giochi premiati vedranno la luce su uno stampato ricordo, che verrà inviato a tutti i partecipanti e a coloro che ne faranno richiesta.

Complimenti a tutti i bravissimi partecipanti.

La Brighella



Solutori giochi N° 12

Massimo Ferla	25	
Ivano Ruffoni	18	
Luciano Bagni	24	
Giancarlo Pieri	18	
Paolo Bincoletto	21	
Elio Fioretti	12	Mass. Possamai 16
Maria Pia Derseta	14	Andrea Rinaldi 22
Salvatore Piccolo	18	La fuga di Katie 23
Marco Blasi	12	Gnu 21
Ezio Ciarrocchi	21	

Le collaborazioni saranno utilizzabili per il prossimo numero solo se pervenute non oltre il **15 luglio 2007**.

Inviare le soluzioni per i giochi di questo numero non oltre il **30 luglio 2007**.

Crittografie

2. SCARTO SILLABICO 7 5, 8 2

Il Matuziano

ARRETRA NEI PERICOLI

3. ANAGRAMMA 7 3 1'11

Il Matuziano

CANZONCINE SU CD E I-POD

4. A FRASE CORRELATIVA 8 7 3 5 = 4 8 / 3 8

Atlante

SE DICESSI "DARC" E "BABBEI"

5. PURA 1 1 8? 1? 3! = 4 10

Triton

TAVO . ATI

6. MNEMONICA 6 5

Il Valtellinese

VERA MINA

7. MNEMONICA 7 8

Bardo

TORNO CON LA GRECA

8. PERIFRASTICA 1 4 2: 2 7 (2 1) = 5 4 2 8

N'ba N'ga

M . RTEDÌ S . B . TO DOMENIC .

9. PURA 2 5 2 1 1, 1 = 4 "8"

Veleno

PIRE

REGOLAMENTO CONCORSI CASCIANA 2007

I concorsi per Casciana Terme sono aperti a tutti. Ad esclusione del concorso "Il Felsineo" per il quale valgono le regole e le modalità previste nel bando stesso, per tutti i concorsi vale quanto segue:

- Gli autori che presentano lavori realizzati in gruppo, non possono presentarne da singoli (o in gruppo con altri autori) nello stesso concorso.
- Per ogni concorso ciascun autore (o gruppo) può inviare un massimo di due lavori (o coppie o terne di lavori, se richiesto dal bando), specificando a quale concorso intende destinarli, completi di generalità, eventuale pseudonimo e recapito, entro il 5 settembre 2007 e-mail a: cascianaterme2007@cantodellasfinge.net, oppure per posta prioritaria a:
Isabella Colucci Via Pignedoli 103 41100 Modena.
- Nel caso di invio su carta, gli autori sono pregati di inserire i propri dati su un foglio separato dai lavori presentati.
- Per i concorsi riguardanti rebus e imago non è indispensabile l'invio del supporto illustrativo.
- La giuria per tutti i concorsi è rappresentata dai membri della direzione enigmistica.
- La giuria per l'Assise dell'Enigma sarà costituita in sede congressuale.
- I lavori che risulteranno vincitori saranno di proprietà del Comitato Organizzatore che ne disporrà la pubblicazione sulle riviste del settore e sul volume dedicato al Congresso; i lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

Vedi il bando dei concorsi a pagina 8.

Versi

10. ANAGRAMMA

1 7 = 8

Il Nano Ligure

Casa d'appuntamenti
 Ce n'è una coppia che per l'occasione
 si mostrano in camicia
 e non mancano di attaccar bottone,
 per cui se ti abbandoni si indovina
 che con loro ci puoi pure dormire
 o, quanto meno, fare una sveltina.

11. ANAGRAMMA DIVISO

6 / 9 = 2 7 6

Samlet

Spot in TV
 Eccoli: con Acqua Vera brillano
 e poi Sogni d'Oro;
 quindi c'è il gelato,
 il dolce da incassare e infine,
 è chiaro, non i capi colorati,
 ma il candore del Mulino Bianco.

12. ANAGRAMMA

6 / 1 9 = 8 8

Ser Bru

La "Discesa in campo"
 Alla partenza
 "l'Unto"
 volle farsi re
 (re dei media, in verità)
 ma i fatti
 l'inchiodarono:
 processo
 (farsa, per lui)
 e condanna.

I suo fans
 - come Previti -
 sognavano l'azzurro
 del settimo cielo
 per una missione
 fatta
 di sole parole...
 E qualcuno che tradiva
 c'era sempre.

Per degli arrampicatori
 come quelli
 non c'era che una cosa
 da fare:
 premere sul pedale
 dell'acceleratore,
 mostrare i muscoli
 e sparger in giro
 ch'erano i più forti...

13. INDOVINELLO DOPPIO

Achab

Inizio della vita a due
 La casa è pronta e in camera lui fa:
 "Alla destra sto io perché mi va".
 "La mia unione comincia a funzionare:
 proprio a sinistra io volevo stare...".

14. ANAGRAMMA

7 / 8 = 4 / 6 5

Isolina

Nulla si tralascia...

UOMINI A COLORI
 ad ognuno il suo

Sono senza parole!
 Può essere che senza una ragione
 versi in cattivo stato,
 ma è questione di classe...

Un po' di cultura ci vuole
 per fare una corte aperta:
 avere una buona tenuta
 e visioni a tutto campo.

Ma dopo un salto nel buio
 ritrovo sempre tutto sottosopra
 e, anche se alle strette,
 meglio andare fino in fondo,

perché alla fine certi loro rilievi
 andranno comunque a pennello.
 Nulla si tralascia
 per il piacere della carne
 e per quel qualcosa in più
 che li rende così importanti.

La crittografia correlativa (v. gioco n. 4) è una normale crittografia la cui soluzione è costituita, anziché da una singola frase, da due (o più) frasi distinte: la si può considerare come l'analogo crittografico del *multirebus*.

Tris di Bobaccio

15. ANAGRAMMI DIVISI

Bobaccio



Pietro Aldi: "L'incontro di Teano"

Maestosamente, il biondo eroe s'accosta al savoiaro, sul cavallo bianco: in questa posa i due fanno una sosta per essere ritratti fianco a fianco.

Bisbiglia il generale: "V'interessa essere **Xx x'Xxxxxx**? Qui si tratta di prevenir che **xxxxx** abbian la stessa **xxxx**". Fa il piemontese: "È cosa fatta!".

Un brindisi? Macché, vanno di fretta, finisce tutto lì. Ma tra la truppa c'è chi borbotta: "Insomma, ci si aspetta che **xxxxx** qualche **xxxx** per la zuppa!".

16. SCIARADA ALTERNA

Bobaccio



Silvestro Lega: "Il canto di uno stornello"

Il babbo solca i **xxxx**: è capitano di lungo corso. Chi lo vede più? Ci ha scritto proprio ieri, da Corfù: "Salpo stanotte e vado assai lontano...".

Noi cantiam gli stornelli tutto il giorno, e mugugna, perciò, la vecchia "tata" con quella sua linguaccia avvelenata: "Se paparino non vuol far ritorno,

e adduce come scusa l'imprevisto, c'è una ragion, mi gioco la dentiera: sentire il vostro **yyyy** da mane a sera è un **xxxyxyyy** per lui, povero cristo!".

17. ANAGRAMMA DIVISO

Bobaccio



Francisco Goya: "Don Manuel Osorio"

Sono in basso a sinistra! Per favore non badate al bimbetto: appare giusto per dare qualche nota di colore.

Il soggetto son io! Chi ha buon gusto

ammira questo **xxx xxxxxxxx** fiero da cacciatore, agile e impulsivo, le orecchie dritte, a delta: son davvero un bel **xxxxx**, dall'occhio giallo e vivo.

E a te, pranzetto mio, che nella gabbia **xxxxxx** piano piano, spaventato, resta sol la speranza che non abbia appetito, altrimenti sei spacciato!



Rebus, Verbis e Imago

18. REBUS 2 4 1 5 2 = "4" 10

Snoopy



19. VERBIS 1 5 3 1'3 4'1 = 6 5 7

Il Felsineo

Estate torrida: 38° e 90% d'umidità. La sora **G**ina è tutta paonazza e cerca refrigerio in piscina, distesa sopra il m**A**terassino.

20. REBUS 2 4 1 1 1 4 1 1 = 8 3 4

Il Ciociaro



21. VERBIS 1 6 4, 5, 4! = 7 4, 9

N'ba N'ga

Risultano esauriti i seguenti titoli: "Le mani sulla città", "Io e Annie" e "Mio zio"; l'e**C**onomo della videoteca provveda subito!

22. REBUS 3 5 3? 2! = 8 1 4

Snoopy



23. VERBIS 4 1 4 1: 1 4 = 5 10

Yorick

Su un bus su rotaia della città capitolina **N**a: "La signora Loren**Z**a scenda".

24. REBUS 1 "4" 1 4 1? 3! = 4 2 8

Wiseman



25. REBUS

1 1 3 2 1 5, 5 2 1 = 5 6 5 5

Fiordipepe



26. REBUS

3 2 1'2 6 = 5 9

Il Langense



28. IMAGO

1'4 - 4 - 1'2 4 = 5 2 9

Wiseman



Ammetto: brucio quella piccola...

27. REBUS STEREOSCOPICO

1 1'9 5 2 = "7", 6 5

Critù



Casciana Terme, 18 - 19 - 20 - 21 Ottobre 2007

Concorso Liolà

Assise dell'enigma; Poetici a schema

Gli autori dovranno inviare un poetico a tema e schema liberi (escluso l'enigma) di minimo 18 e massimo 30 versi. In sede di congresso, 5 lavori prescelti dagli organizzatori saranno sottoposti ad una pubblica discussione e alla valutazione finale di una giuria.

Concorso Marin Faliero

Brevi

Per una coppia di brevi a tema libero in quattro versi, costituita da:

- un indovinello
- un gioco a schema.

Concorso Lince d'Arno

Frase anagrammata

Per una frase anagrammata continuativa dei seguenti versi tratti dalla poesia "È l'istante che è eterno" di Piero Bigongiari:

*"Tutto dorme, anche la felicità
in questo tramutarsi delle forme..."*

Concorso Margò

Cruciverba

"Un divertente personaggio guida i bambini alla soluzione di un cruciverba tra storielle e indovinelli alla scoperta di.... lezioni di storia, geografia, scienze... incrociate!" E voi, come lo immaginate un cruciverba per bambini? La tipologia del cruciverba, le dimensioni, l'eventuale tema e le modalità di presentazione sono affidate alla fantasia degli autori che dovranno necessariamente tener conto che il gioco è destinato a bambini o ragazzi.

Concorso Ciampolino

Crittografie

Per una terna crittografica a tema libero costituita da:

- crittografia mnemonica
- crittografia pura
- gioco crittografico.

Concorso Malombra

Enigmi poetici e immagini

Gli autori dovranno cimentarsi nella stesura di un enigma, a tema e lunghezza liberi, utilizzando sia le parole sia una o più immagini. Le immagini dovranno avere valenza dilogica, legate quindi sia al soggetto apparente sia a quello reale e potranno essere di qualunque tipo: disegni e/o fotografie originali e/o preesistenti su carta e/o su web.

Concorso Tristano

Verbis e Imago

Per una coppia di giochi a tema libero costituita da

- un verbis
- un'imago.

Concorso Aliada

A.R.I. Rebus

Per una coppia di rebus a tema libero, classici o a domanda e risposta, compreso lo stereoscopico, di cui uno muto (senza lettere esposte, è ammesso l'asterisco).

Concorso il Felsineo

A.R.I. Rebus

Per un rebus classico (o a domanda e risposta) avente per tema la città di Bologna (nei suoi molteplici aspetti).

Inviare la sola frase risolutiva (saranno gradite foto e immagini, necessarie solo come eventuale aiuto per il disegnatore).

I lavori dovranno essere opera di singoli concorrenti e ogni concorrente può inviare un solo rebus.

Giudici del concorso saranno *Atlante* e *Bardo*.

I rebus dovranno essere inviati tassativamente entro il 30 giugno 2007:

per posta prioritaria a Franco Diotallevi, Via delle Cave, 38 – 00181 Roma,

per e-mail a diotallevif@hotmail.com.

I lavori dovranno riportare le generalità degli autori, ma i giudici li riceveranno in forma anonima.

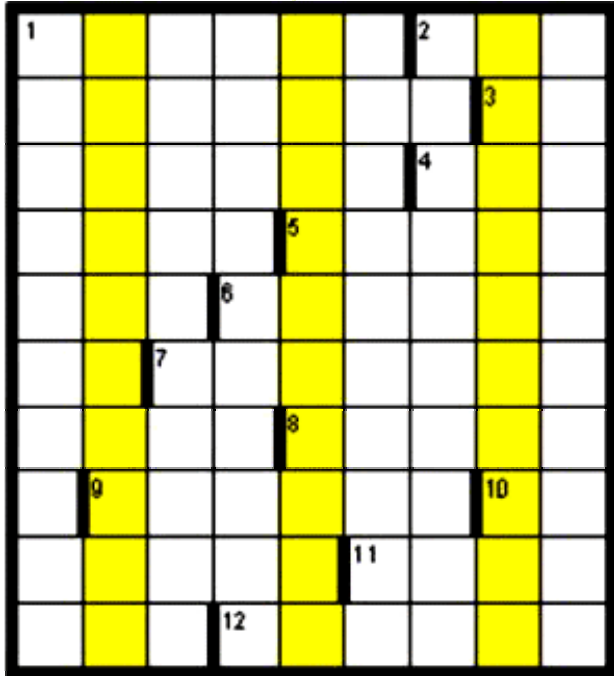
I lavori vincitori saranno pubblicati su *Leonardo* mentre i lavori non classificati rimarranno di proprietà degli autori.

Vedi regolamento completo a pag. 3

Finimondo

29. COLONNATO

Il Langense



A schema correttamente ultimato, nelle colonne evidenziate si otterrà la soluzione del rebus a lato.

DEFINIZIONI

- 1. Un europeo di Tallinn – 2. Organuli cellulari adatti alla respirazione – 3. Mobili per... grafomani – 4. Il copricapo del doge – 5. Barbaro, dai modi rozzi -- 6. Un moderno terapeuta – 7. I film come *Dracula* – 8. L'oltretomba dei pagani – 9. Viene considerato l'oggetto più luminoso dell'universo – 10. Il Bersani cantautore – 11. Dispositivo telematico di interconnessione tra reti – 12. Linguaggio di programmazione ideato da R. Kowalski.

REBUS STEREOSCOPICO

13, 11 6

Bardo



© La Settimana Enigmistica

Concorso Rebus 1986, 2° classificato.

SOLUZIONI DEL NUMERO DI INVERNO

- 1. Porte / case = cast / opere = pescatore 2. Il listone Giordano 3. TRIO (N fa' limar) c'è = trionfali marce 4. Cessazione della carica 5. "La vita è bella" di Benigni 6. A girl – U ci dà – mente = agir lucidamente 7. Tratta di competenza 8. Nomadi domani 9. Con CI SO. Capito? Letto? = conciso capitoletto 10. Manco morti ci tornammo 11. F I L metti: S con ciò? S è = filmetti sconci, osè 12. Il pirata informatico 13. Il bernoccolo 14. Tempo / emporio = trio 15. Inflazione / infrazione 16. Dettami, miglio = dettaglio 17. Cicca, cauta = cicuta 18. Desco, sconti = denti 19. Organo / origano 20. AT tenta: totale BA? No! = attentato talebano 21. Atto regio CO so = attore giocoso 22. Tre mendici cloni = tremendi cicloni

- 23. In cesto COM messo = incesto commesso 24. Passi T, o dica l'uso = passito di Caluso 25. Desti tu i re unti R a N? No! = destituire un tiranno



26. 27.