

IL CRUCIVERBA PIÙ DIFFICILE DEL MONDO di Ennio Peres – Edizione 2005

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	27	28	29		30	31	32			33		34		35	36
37		38					39				40	41					42	
43																		
44																		
45			46				47			48			49				50	
	51	52				53	54		55	56			57		58	59		60
61			62	63		64	65					66	67		68	69		
70						71						72			73			74
75																		

ORIZZONTALI

1. Vecchie matrici fuori uso - 13. L'ultima crociata - 16. Misura l'incommensurabile - 18. Grande baffo imponente - 21. Ospita il Profeta Elia - 22. Può figurare un tantino sconvolto - 23. Moralemondana - 24. Si può abbinare a una muta rovesciata - 25. Il centro di RA - 26. Qui potete pure scuotere il capo, se non trovate la voce vera - 30. Rimosse le tradizionali parole: e le cambiò! - 33. Un tipo duro, senza legami - 35. Sono in opposizione, anche in un topo di campo - 37. Una testata al muro cadente soppressa con una parolina in più - 43. Riuscire a interpretare questa definizione - 44. Eludere un dilemma, senza preoccuparsi di risolverlo nel modo migliore - 45. Ambito mezzano di un connubio - 46. Anfibio inglese - 47. Poco primitivo - 48. Concentra gli straordinari del workman - 49. Scorre nel paese degli uomini liberi - 50. Ciascun contratto commerciale - 51. Sono pari in certi margini - 53. Centro dei centri energetici - 55. Danneggia il simbolo del Sole - 58. Il cuore di un ronzino - 60. Smorza l'effetto di uno scarto tellurico - 61. Attacchi liberi - 64. Piccole crepe, in una trama di grande effetto - 66. Nel tribolo e nell'approdo - 68. Quella elegante può trasformarsi nel proprio equivalente letterario - 70. Esponenti delle arie alterate dal risentimento di una volta sola - 75. Un reale ossimoro.

VERTICALI

1. Messaggio telegrafico diretto senza contenuti - 2. Raramente sono ripresi come riprese - 3. Trascorso in quel momento - 4. Franco manifestante - 5. Edicolante sfornito - 6. Sintetizza un vecchio scambussolamento di tonni - 7. Consentono agli australiani di non perdere la coda - 8. Si trascrive a contratto - 9. Vocazione a fare l'eroe - 10. Antico idioma - 11. Mezzo di avversione - 12. Segnala la fine del film - 13. Passato artificioso - 14. Tenere mura - 15. Un agitatore di particolare gravità - 16. Blocchi di calcio - 17. Alla fine, non si paga alcunché - 19. Può introdurre una finale - 20. Il principio giusto, da adottare per questo gioco - 25. Esaltò la lingua dei cuochi - 27. Plasmarono in celluloidi un'originale sfera di fibre cellulosiche - 28. Raggiro atavico - 29. Un vizio che si perde - 31. Un supplente familiare di Harry Potter - 32. Una raccolta di macchiette del '68 - 34. Conserva memoria di un proprio luminoso ingresso - 36. Una figura di normale gravità - 38. Sancisce un alto livello di esecuzione musicale - 39. Protagonista virtuale di un programma deviante - 40. Incisivi gregari americani - 41. Combinazione fantastica - 42. Visse un anno, per ogni giorno dell'anno - 52. Graffiante varietà d'effetto scintillante - 54. Originale chiave di lettura orientale - 56. Nell'Iran e nel Nepal - 57. Barbara pratica di un'esposizione in pezzi - 59. Elevate creazioni circensi - 61. Restringe la carreggiata con rapidi movimenti - 62. Emette suoni da un binario - 63. Volante sotto controllo - 65. Corrispondente a corrispondente - 67. Classica sfida a rischio - 69. Vani figurati - 71. L'essenza di un antifebbre - 72. Centro di coltivazione di piante ornamentali - 73. Termine di avviamento economico - 74. Al termine, questo va messo in fondo ai caratteri non ancora scritti.

Per partecipare alla gara, è necessario far pervenire la soluzione, entro e non oltre la mezzanotte del 31 agosto 2005 a uno dei seguenti due recapiti di posta elettronica (o, per sicurezza, ad entrambi):

- peresmes@parole.tv

- peresmes@tin.it

Per omogeneizzare e snellire le modalità di partecipazione, quest'anno non sono ammessi invii tramite fax o posta tradizionale (mezzi che, comunque, nella scorsa edizione hanno usato pochissime persone).

Ogni concorrente può inviare una sola soluzione. Vincerà chi, per primo, sarà riuscito a risolvere il gioco, commettendo il minor numero di errori (o, al limite, nessuno).

Non è previsto alcun premio in palio, oltre all'impagabile soddisfazione di essere riusciti nell'ardua impresa.

La graduatoria dei partecipanti verrà stilata in base al minor numero di penalizzazioni accumulate, secondo il seguente criterio di attribuzione:

- ogni casella lasciata vuota: 1 penalità;

- ogni casella riempita in maniera errata: 2 penalità.

A parità di punteggio, verranno favoriti i concorrenti che avranno inviato le proprie soluzioni prima degli altri. A tale scopo, faranno fede le coordinate temporali di ricezione della soluzione (e non quelle di spedizione, teoricamente modificabili).

La soluzione completa del cruciverba, il nome del vincitore e la graduatoria dei partecipanti, verranno pubblicati qui e su Linus di ottobre 2005.

Ulteriori informazioni al riguardo si possono avere, visitando il sito: www.parole.tv.

Ennio Peres