

ENIGMISTICA CLASSICA

di Mauro Navona e Giuseppe Riva

34

VIAGGIANDO TRA I GIOCHI ENIGMISTICI. UN PASSATEMPO INTELLIGENTE, CON ASPETTI TIPICI DELLA MENTALITÀ PER VIVERE IL GIORNO, IN VACANZA

In questa quinta puntata della rubrica presentiamo un gioco enigmistico che nonostante il nome... preoccupante (dal greco *pàlin e dròmos* = *corsa all'indietro*) è davvero facile e piacevole...

IL PALINDROMO

Ossesso e **anilina** sono parole palindrome; **ai lati d'Italia** è una frase palindroma. A questo punto, la definizione è quasi ovvia: una combinazione (parola, frase o componimento) si definisce *palindroma* quando la si può leggere sia da sinistra a destra che in senso inverso, cioè dall'ultima lettera alla prima.

Una *combinazione palindroma* può essere costruita e presentata come tale, ed allora è un puro esercizio di *ludolinguistica*. È invece un *gioco enigmistico* quando si presenta con un *diagramma numerico* (la serie di numeri che indicano di quante lettere è composta ogni parola della soluzione) e con un *esposto* (in genere una brevissima frase), ragionando sul quale (parafrasandolo, cioè esprimendolo in altro modo) il *solutore* deve cercare di arrivare alla combinazione che costituisce la *frase risolutiva* del gioco.

LARGO AGLI ESEMPI!

Tutto ciò sarà più chiaro con due esempi. Pensiamo a un camperista che, sbagliato itinerario o alle prese con uno sgradevole problema, preso dall'ira esclami:

"O mordo tua nuora o aro un autodromo!"

Avrebbe utilizzato una... imprecazione palindroma, rivelandosi un ottimo ludolinguista.

Un altro camperista (forse senza problemi!) che comunica le proprie intenzioni a un amico con questo strano messaggio...

(1 4, 4: 3 4 5 2 6)

h 18: LASCIO LA CITTA' GIARDINO

...sarebbe invece un provetto enigmista. Quei numeri tra parentesi (*il diagramma*) e quella frase misteriosa (*l'esposto*) costituiscono infatti un vero e proprio gioco enigmistico (più precisamente un *palindromo crittografico*), che l'amico (*il solutore*) interpreterà certamente (!?) con la bella combinazione (autore *Il Matuziano*):

è sera, vado: tra poco parto da Varese.

SOPRATTUTTO CRITTOGRAFICI

Nelle puntate precedenti, parlando di *sciarade* e *anagrammi*, si è visto che questi schemi sono utilizzati innanzitutto per lo svolgimento di *giochi in versi*, poi anche in forma crittografica. Per il *palindromo* è invece il contrario, sia perché lo schema ha una sola parte sia perché le combinazioni che soddisfano questo meccanismo sono poche.

Concludiamo allora questa esposizione teorico-pratica con alcuni esempi di *palindromi crittografici*. Eccone uno presentato nel 1989 da *Beppe* su "La Sibilla":

(3 6 2 4)

BELLI