

Cr. perifrastica (3 2 8 1 6 = 11 9) **D . REREMO FATICA**  
(Lilianaldo)

Qui la perifrasi dell'esposto è inframmezzata nel ragionamento 'meccanico' che occorre fare per completarlo: *per SI STENTERA' U cedine = persistente raucedine.*

**... ED ESEMPI DA RISOLVERE**

1) Crittografia sinonimica (2 9 1 = 6 6) **AMUL . TI**  
(Lo Schizofrenico)

La lettera che, completandolo, *produce* l'esposto dà luogo a un suo comunissimo sinonimo.

2) Crittografia sinonimica (1 5 6 1 1 = 8 6) **MONELLE**  
(Il Veronese)

L'esposto ora è completo, ma se due lettere (maschili se considerate caratteri tipografici)... *scappano*, si ha la parola di cui, in un certo significato, fare il sinonimo.

3) Cr. perifrastica (2 1 1 5, 7 5 = 5 2 4 10) **VA . . EDIFICI**  
(Il Felsineo)

Se pensate di *stampare* le due lettere mancanti, si avranno...; vi aiuta sapere che nel *giro di parole* il sostantivo può anche essere spostato all'inizio della frase.

4) Crittografia perifrastica (4 1 3 1 1 = 5 5) **CO . I' SI . !**  
(Lo Schizofrenico)

**LE CRITTOGRAFIE A FRASE**

Abbiamo già parlato, in una "Terza pagina", del meccanismo della 'doppia lettura' facendo l'esempio VERECONDI AMANTI → VERE CON DIAMANTI: da una frase che sarebbe espressa col diagramma numerico 9 6, con la diversa spezzettatura espressa da 4 3 8, seconda parte del diagramma, se ne ottiene una di diverso significato.

Questo è il meccanismo che regola la **crittografia a frase**; il ragionamento è tipicamente 'mnemonico', perché si prende in considerazione il significato dell'esposto, ma a differenza della *crittografia mnemonica* nella soluzione non c'è alcun bisenso ma solo una diversa *cesura*, segnalata dalle due parti del diagramma, della frase che interpreta l'esposto esprimendolo in altro modo.

Di questo gioco, molto piacevole per il meccanismo semplicissimo e l'immediatezza del risultato, sono apparsi esempi molto belli; ne riportiamo alcuni con le relative soluzioni e ogni commento ci pare superfluo.

**IL REQUIEM AETERNAM** (Ascanio)  
*a spirato reca pace = aspiratore capace*

**SAI CELARE LA RABBIA** (Il Gagliardo)  
*in te s'è ira che non è palese = intesa iracheno-nepalese*

**NON E' L'UNICA GRASSA** (Cocò)  
*sola reca l'adiposità? no! = solare cala di Positano*

**NEL MIO EX TUGURIO** (Zanzibar)  
*vi vissi malamente là = vivissima lamentela*

Per concludere l'argomento ecco qualche esempio da risolvere con gli opportuni suggerimenti.

5) Critt. a frase (9 6 = 7 8) **L'ESAMINATORE** (Nidfo)

Anche in questo tipo di crittografia, come nella *mnemonica*, la presenza dell'articolo nell'esposto presuppone un verbo nella prima lettura della soluzione; qui il verbo è *vagliare*, compito dell'esaminatore nei confronti del...

6) Critt. a frase (4 4 = 3 5) **BATTE LO ZERBINO**  
(Beppe da Giussano)

Qui c'è la particolarità di un esposto fuorviante; lo *zerbino* è un tappeto, che può essere battuto, ma è anche un damerino che può essere... picchiato.

7) Cr. a frase (6 2 2 = 5 5) **INDIRE UN REFERENDUM**  
(Il Faro)

Chi fa ciò non mira certo a ricevere dei "no"; la particolarità ora è nella soluzione, che è un termine geografico.

**I GIOCHI CRITTOGRAFICI**

Anche quest'ultimo argomento, come già la *crittografia a frase*, è stato anticipato trattando alcuni giochi enigmistici con svolgimento *in versi*.

Si dà convenzionalmente il nome di **giochi crittografici** alle crittografie basate su meccanismi risolutivi del tutto analoghi a quelli dei corrispondenti giochi, *poetici o brevi*, svolti in versi: **sciarada, anagramma, palindromo, cambio di ... , metatesi, scarto, zeppa**, ecc. A differenza però di questi, dove la soluzione è costituita da parti indipendenti (*scia + rada = sciarada, asterisco = esorcista, maRcheSa / maScheRa*, ecc.) ora la soluzione è sempre un'unica *frase a senso continuativo* che costituisce una interpretazione dell'esposto, cioè un altro modo di esprimerlo.

Agli esempi già proposti in precedenza ne aggiungiamo ora altri: i primi commentati, poi qualcuno da risolvere con suggerimenti utili e infine alcuni... tutti a vostro carico.

Anagramma (1 8 1 10) **LA BARZELLETTA** (Ascanio)

Il diagramma ha una sola parte perché la soluzione è un'unica frase continuativa in cui la parola finale di 10 lettere sarà l'anagramma di quelle precedenti; ecco la soluzione: **a sentirla è esilarante**; questa frase esprime molto bene, e in modo quasi continuativo, l'esposto.

Antipodo (3 4 1'4 1 4 9) **PENE DI CUORE** (Beppe)

Si ricorderà che l'antipodo consiste nel portare la prima lettera alla fine della frase e leggere a rovescio; se il gioco è in versi si hanno due diverse letture (*b-attello / b-olletta*), ora invece le due letture sono identiche; la soluzione, inverosimile, è: **per esse l'amor è vero malessere**.

8) Sciarada (8 3 5) **ORGIA** (Pinin)