

Viaggiando tra i giochi enigmistici

Un passatempo intelligente, con aspetti tipici della mentalità per vivere il giorno, in vacanza

di MAURO NAVONA e GIUSEPPE RIVA

Nel fascicolo precedente abbiamo presentato alcuni giochi appartenenti alla 'famiglia' della *sciarada*; la 'parentela', pur meno stretta, sussiste anche per questi altri dove le manipolazioni che si operano sulle prime due parti portano sempre ad ottenerne una terza di diverso significato. Proponiamo per ogni tipo, come sempre, esempi svolti sia in versi che in forma crittografica, alcuni con la soluzione commentata e altri da risolvere.

IL LUCCHETTO

Nel *lucchetto* un gruppo di lettere con cui termina la prima parte e un uguale gruppo di lettere con cui inizia la seconda (parole o frasi) vengono scartati; le lettere che rimangono, accostate, formano la terza parola (o frase). Ecco alcune combinazioni:

(4 / 7 = 5) gOLF / OLFatto = gatto
(6 / 3 4 = 5) maGLIO / GLI Ossi = massi
(2 8 / 8 = 1'5) la biSTECCA / STECCAto = l'abito

Lucchetto (5 / 7 = 6) (Il Nano Ligure)

IN CASA DELLO SCAPOLONE

*Son le sorelle che tengono ordine
e si prestano, per sentito dire,
alle premure d'uno sfruttatore
e non mancano mai di buonumore.*

I doppi sensi che portano alla soluzione (**suORE** / **OREcchi** = **succhi**) sono abbastanza evidenti in ogni parte. Da notare quel *premere*, che in senso apparente sta per attenzioni ma in realtà richiama la *spremitura* dei frutti: in enigmistica questo artificio è chiamato "falso derivato".

È utile osservare che dal diagramma si può risalire al numero di lettere soggette, per ogni parte, all'elisione: si sommano i numeri delle prime due parti, si sottrae a questa somma il numero dopo l'uguale e si divide per due.

Lucchetto (8 2 5 5) **PACATI SERMONI** (Il Grigio)

Si ricorderà che la soluzione dei giochi crittografici è una frase continuativa che esprime in altro modo l'esposto e che risponde al meccanismo tipico del gioco; questi due requisiti sono molto evidenti nella soluzione di questo lucchetto crittografico, che è: **preDICHE DI CHETi preti**.

1) Lucchetto (4 / 5 = 5) (Ciampolino)

LA SUOCERA

*D'aspetto statuario, solitaria,
per le stranezze viene ricordata:
con le sue uscite è pronta a disturbare
e può rischiare d'essere strozzata.*

Applicando la regola suesposta: (4 + 5 - 5) : 2 = 2, risulta che le ultime due lettere della prima parola, uguali alle prime due della seconda, devono essere eliminate per trovare la parola finale. Se si hanno difficoltà nell'individuazione delle prime due parti, può aiutare quella finale che... *quando esce disturba e può essere strozzata.*

2) Lucchetto (7 5 4) (Marius)

LA TOMBA DI ANNA FRANK

L'articolo nell'esposto presuppone un verbo nella soluzione, che dovrebbe scaturire spontanea, dopo aver constatato che le lettere comuni da elidere sono 4, collegando la parola centrale di 5 lettere al personaggio citato e applicando il meccanismo del lucchetto.