

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

Alcuni schemi di giochi in versi possono essere svolti su combinazioni multiple, cioè col meccanismo risolutivo ripetuto più volte: ne presentiamo alcuni esempi in questo fascicolo.

Il linguaggio giornalistico legato allo sport ha sempre fornito ottimi spunti agli autori di crittografie. Nella seconda parte della puntata daremo esempi commentati e da risolvere con soluzione... calcistica.

COMBINAZIONI MULTIPLE

Sulle riviste di enigmistica, in alcuni giochi in versi, il diagramma numerico si presenta come le potenze della matematica: un numero normale (la base) seguito da uno più piccolo e più alto (l'esponente); sono giochi, in particolare *anagrammi* e *cambi*, la cui soluzione è una *combinazione multipla*. La 'base' indica di quante lettere è formata la soluzione, l'esponente il numero, sempre maggiore di due, delle parti.

Per un *anagramma* in quattro versi ognuno dei quali cela le parole *cernita* / *incerta* / *cretina* / *trinca* il diagramma sarebbe (7)⁴; un *cambio di consonante* con soluzione *rada* / *rama* / *rana* / *rapa* / *rata* avrebbe come diagramma (4)⁵.

Tutto sarà più chiaro con gli esempi che proponiamo, alcuni con soluzione commentata e altri da risolvere con qualche suggerimento.

Anagramma (5)⁴ di *Ciang*

Martin Luther King

*E' un tipo di colore alquanto scuro
fotogenico... ed "in" decisamente...
ma un giorno è uscito e l'hanno fatto secco...
non ci resta che piangere per Lui.*

Le quattro parti della soluzione, *toner* / *entro* / *terno* / *treno*, sono divise dai puntini; la parola *treno* ha qui il significato di *lamento*, *canto funebre*.

1) Anagramma (6)³ di *Brac*

La voce della Callas

Hai presente la Norma? Mi dà i brividi.

2) Anagramma (4)⁴ di *Florauro*

Agit-prop in decadenza

*Compito di devoti funzionari:
non perdere di mira il centro mai.
Ed i rossi che in carica li tengono
li sfruttano ed al verde li mantengono.*

Il 2° e il 3° verso sono forse i più comprensibili.

Cambi di consonante (5)³ di *Prof*

Giocatore di poker

*Lui con quattr'assi? Certamente bara!
Quasi scherzando, dice poi "parola"...
E se si mostra dolce e concentrato
certo ha voglia di far lo spiritoso.*

Il linguaggio del poker è ben utilizzato per i bisensi che portano alle prime due parti: **morto** e **motto**; ed infine chi *fa lo spiritoso* è il **mosto**.

3) Cambi di vocale (6)³ di *Illion*

Un lagnoso anfitrione romagnolo

*La casa di Cattolica è accogliente
- la cosa è certo nota chiaramente -
però se apre bocca è una disfatta
per le storie di letto e cateratta!*

Cambi di iniziale (5)³ di *Il Teramano*

Frequento una mia ex

*Poiché la vecchia fiamma ancora tira,
io me la porto a letto, che tesoro!
Ferrata è in ogni campo e come vedi
non voglio che finisca su due piedi!*

La soluzione? **cappa** / **mappa** / **zappa**

4) Cambi di iniziale (6)⁴ di *Braccio da Montone*

La mia vittoria al Totocalcio

*E' stata cosa dura, è naturale.
L'ho pur sempre giocata, che pallino!
Speravo mi piovessse addosso tanto,
ma il liquido che ha dato fu pochino.*