

"TERMINOLOGIA ENIGMISTICA"

guida nomenclaturale all'enigmistica 'classica' contemporanea

a cura di *Pippo* (Giuseppe Riva) e *Nam* (Mauro Navona)

ottobre 2005

SOMMARIO

	pag.
Schemi riassuntivi	2
A - Voci generali	3
B - Giochi in versi	9
C - Crittografie	15
D - Geometrici	21
E - Rebus (Giochi illustrati)	23
Bibliografia	24
Notizie utili	24

PREMESSA

Durante la preparazione del "Beone 2002" ricorreva spesso la domanda: "Cos'altro possiamo inserire?"; rispose un giorno *Nam*: "Quando sono 'nato' all'enigmistica, ho trovato difficoltà a capire certi giochi e non trovavo spiegazioni da nessuna parte". Si fece così strada l'idea di un Opuscolo divulgativo sulla "nomenclatura enigmistica".

Cercammo il 'già fatto', ed uscirono grandi nomi: *Cameo*, *Lilialdo*, *Favolino*... ma qualcosa era non più attuale, qualcos'altro incompiuto e così, tenendo ben presenti questi precedenti, ci buttammo in questa impegnativa impresa. A lavoro iniziato, giunse la notizia che un altro 'grande', *Zoroastro*, stava per concludere il suo D.E.E.L.; sospendemmo tutto in attesa dell'uscita di quest'opera fondamentale ma poi, constatato che il nostro lavoro aveva dimensioni di gran lunga più modeste e finalità divulgative molto più concrete e limitate, abbiamo ripreso, con uno splendido modello in più da seguire e utilizzare, la stesura di questa schematica "Terminologia enigmistica" che ora presentiamo.

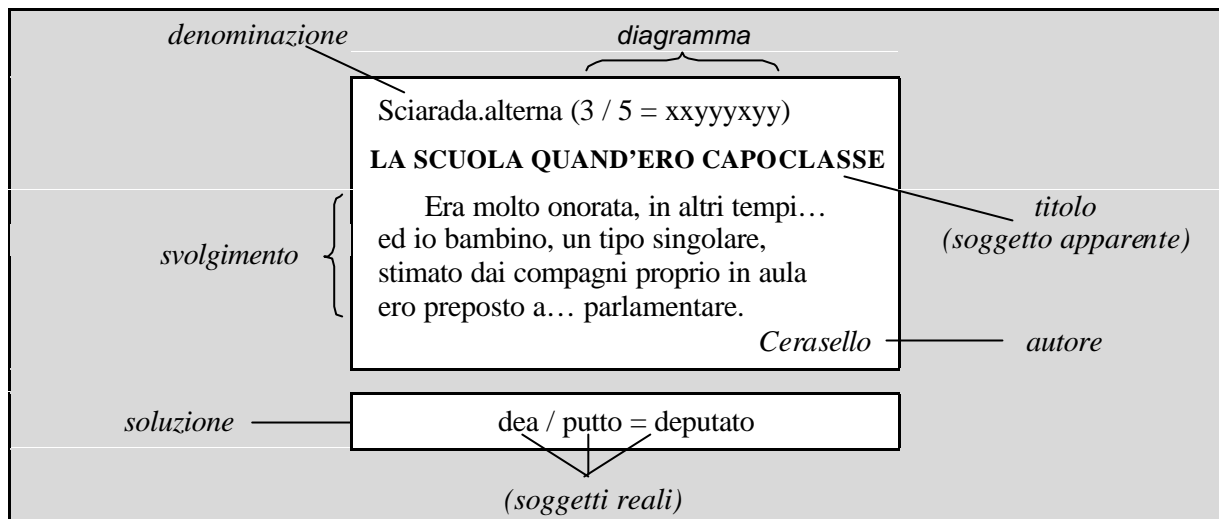
Ci rendiamo ben conto che questo della *nomenclatura* è un... terreno minato; ogni volta che abbiamo provato a chiedere consigli, li abbiamo avuti... il 50% in un senso e il 50% nell'altro. Cosa fare allora? Abbiamo concluso a modo nostro e diciamo chiaramente che l'unica ambizione è che questo lavoro possa essere utile a qualche appassionato che si avvicina con entusiasmo all'enigmistica 'classica' e lo aiuti a superare quelle difficoltà che portano tanti, dopo i primi tentativi, a concludere: "queste cose non fanno per me!".

AVVERTENZE

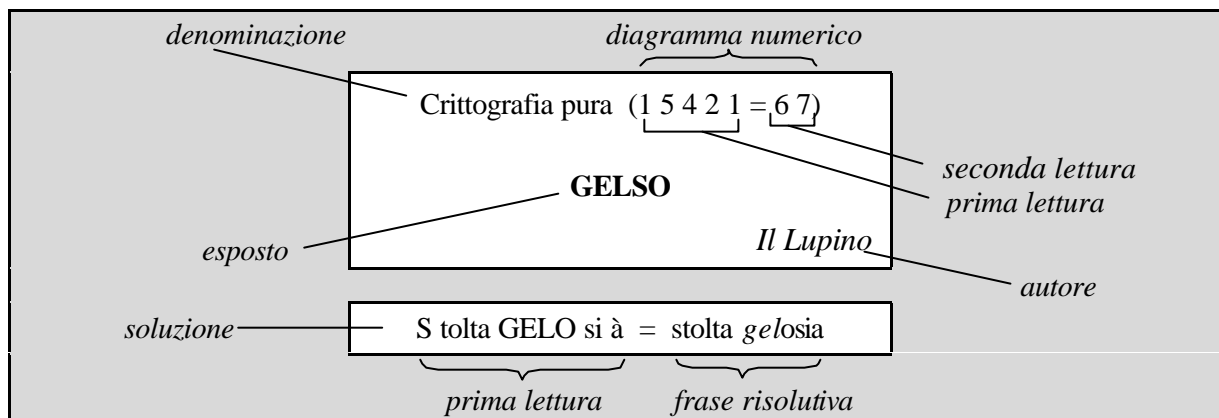
- I termini scritti in *corsivo* hanno una loro specifica trattazione in una delle parti dell'Opuscolo.
- Il simbolo → indica: il rinvio ad altra voce con uguale significato; il riferimento a una voce con trattazione specifica del termine indicato; il passaggio *esposto - soluzione* nelle crittografie.
- Nella colonna "riferim. bibliografici" sono citate opere o articoli di rivista dove la voce è particolarmente sviluppata.
- Nella prima parte (tab. A) sono trattate le "voci" comuni a tutti i giochi che figurano singolarmente nelle tabelle successive o anche relative a un solo gioco ma comunque di carattere generale.
- Vengono trattati solo i giochi attualmente presenti con una certa frequenza sulle riviste di enigmistica 'classica', utilizzando la nomenclatura più seguita; cenni a giochi non più attuali e a diverse denominazioni o convenzioni nomenclaturali si possono trovare nelle colonne "note tecniche" e "note storiche".
- La presenza di ... nella denominazione di un gioco significa che un'ulteriore specificazione ne precisa il tipo oppure l'elemento (vocale, consonante, iniziale, sillaba, ...) a cui il meccanismo si applica.
- Gli esempi (che per le *crittografie* sono spesso completi) sono tratti da repertori e antologie e non rispondono ad alcun criterio di merito ma unicamente alle esigenze didattiche e divulgative dell'Opuscolo.
- Le tabelle dell'Opuscolo sono da considerare 'aperte', nel senso che possono essere completate e migliorate grazie alla collaborazione dei lettori, che sono invitati anche a segnalare errori e inesattezze.

Schemi riassuntivi

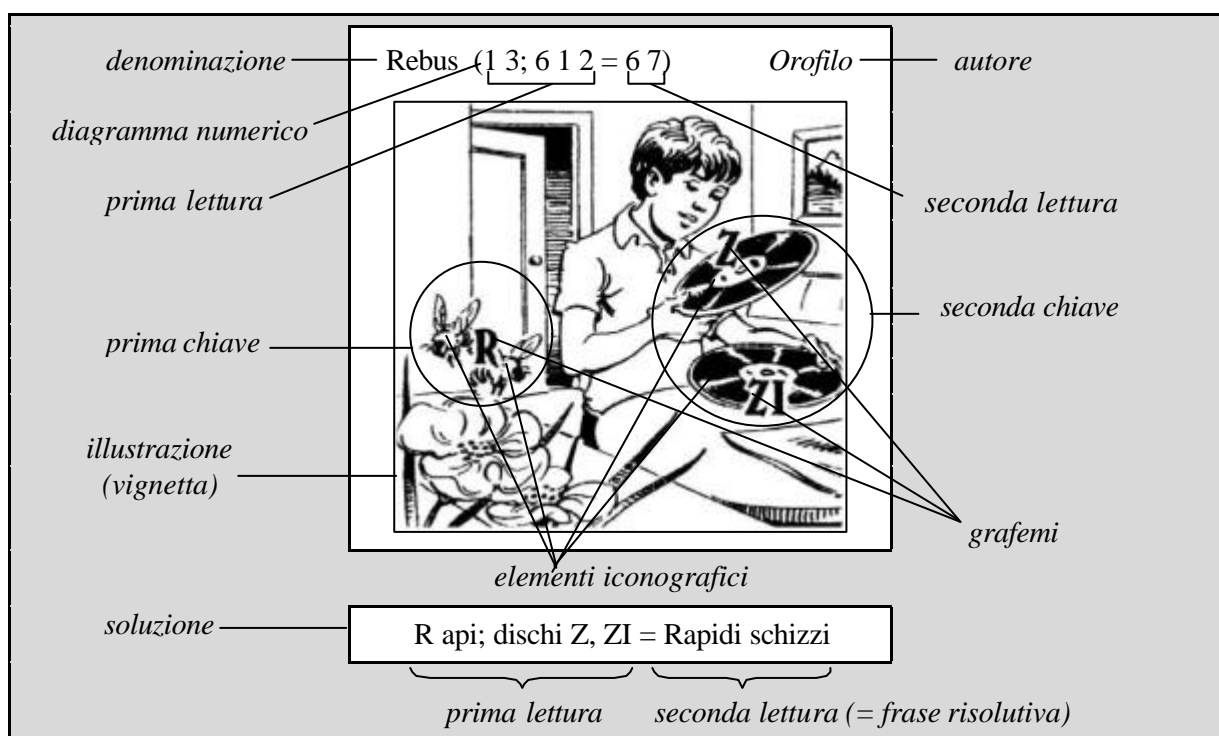
Gioco in versi



Crittografia



Rebus



sez. A voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
A – VOCI GENERALI			
Anagramma Oltre che denominazione di uno specifico <i>gioco enigmistico</i> , la voce indica più in generale l'operazione con cui, variando la disposizione delle lettere di una o più parole (e/o frasi) si ottiene un'altra o più parole (e/o frasi) di senso compiuto che a volte possono anche essere continuative con le prime o in attinenza di significato.	nuotatore = autotreno ergastolano = sogno / realtà grattacielo = l'arte gotica luna di miele = duelli ameni l'aldilà misterioso... assillo dei mortali	Opuscolo BEI n. 3; E. Peres, "L'Anagramma", Quaderni "La Sibilla" n.24/2004; E. Peres, "L'Anagramma", L'Airone ed. Roma 2005.	L' <i>anagramma</i> ha origini antichissime ed è stato coltivato in ogni epoca ed in ogni ambiente; se ne attribuisce la paternità al poeta Licofrone da Calcide, vissuto in Egitto nel 3° sec. a.C.
Autore E' l'ideatore di un <i>gioco enigmistico</i> , che firma normalmente con uno <i>pseudonimo</i> , e che sottopone a una rivista per la pubblicazione, proponendolo così ai lettori per la ricerca della soluzione.		Vari autori prediligono ed emergono in un solo settore dei <i>giochi enigmistici</i> , mentre la produzione di alcuni spazia in ogni campo.	Si è pubblicato in passato l'" <i>Albo degli enigmisti italiani</i> "; l'ultimo è stato " <i>Il Complesso di Edipo</i> " (Medameo, 1992)
Bisensismo → <i>Doppio soggetto</i>			
Cesura Termine equivalente a <i>spezzettatura</i> (→); in particolare nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> si parla di <i>cesura</i> totale o parziale quando i punti di suddivisione delle parole costituenti la frase risolutiva non coincidono mai, o solo in parte, con quelli della frase di prima lettura.	<i>Rebus con cesura</i> totale: belva S e L: la medica SA = bel vasellame di casa <i>Rebus senza cesura</i> : O G gettò; P ignorato = oggetto pignorato <i>Crittografia con cesura</i> totale: FARDO → col FADO R è = colf ad ore <i>Crittografia senza cesura</i> : GELSO → S tolta GELO si à = stolta gelosia	Oltre ai tanti altri elementi di valutazione di un gioco, la presenza di <i>cesura</i> totale nel passaggio tra la <i>prima</i> e la <i>seconda lettura</i> è un pregio tecnico particolarmente apprezzato.	
Chiave Nelle <i>crittografie</i> la cui soluzione presuppone anche ragionamenti 'meccanici' e nei <i>rebus</i> , è quella parte della <i>prima lettura</i> (generalmente una o più voci verbali) che fa da perno alla combinazione risolutiva.	<i>Crittografia</i> : OTRE → se tacciamo T ORE = setacci a motore <i>Chiave</i> : "tacciamo" <i>Rebus</i> : F Ares: B e R l'effigiò così = fare sberleffi giocosi <i>Chiave</i> : "l'effigiò"	A volte viene indicata col termine <i>chiave</i> l'intera <i>prima lettura</i> di una <i>crittografia</i> o di un <i>rebus</i> .	Un tempo si denominava <i>chiave</i> quella che ora, nei <i>giochi in versi</i> , è la <i>soluzione</i> .
Combinazione E' l'applicazione concreta di uno <i>schema</i> , cioè del meccanismo astratto che determina un certo tipo di <i>gioco enigmistico</i> .	La <i>combinazione</i> "PERE / orti = PortiERE" è un esempio dello <i>schema</i> corrispondente al <i>gioco enigmistico</i> dell' <i>incastro</i> .		
Consequenzialità Indica, nella moderna tecnica di svolgimento di un <i>gioco enigmistico in versi</i> , l'omogeneità espositiva che si richiede all'autore sia nel <i>senso apparente</i> che nel <i>senso reale</i> .			Il termine è stato coniato e introdotto da <i>Il Dragomanno</i> .
Crittografia E' un <i>gioco enigmistico</i> che presenta un <i>esposto</i> linguistico, di senso più o meno compiuto, sempre abbastanza sintetico. Utilizzando questi segni, lettere, parole o frasi, trasformandole, trovandone dei sinonimi o delle perifrasi o esprimendo il loro significato concettuale, il solutore, con ragionamenti di vario tipo ed avvalendosi delle indicazioni che altri elementi (la <i>denominazione</i> e il <i>diagramma</i>) gli forniscono, deve ottenere la frase che costituisce la <i>soluzione</i> del gioco.	<i>Denominazione</i> : Crittografia pura <i>Diagramma</i> : 3 1 1 3 1 1 8 = 7 5 2 4 <i>Esposto</i> : VIA <i>Autore</i> : Zanzibar <i>Soluzione</i> : tra V A sol I è vedibile = travaso lieve di bile	La differenza con il <i>gioco in versi</i> è che mentre questo elabora enigmisticamente tutte le parti costituenti lo <i>schema</i> risolutivo, l' <i>esposto</i> crittografico (a parte in alcuni tipi) suggerisce solo una <i>prima lettura</i> che si trasforma poi in una <i>frase risolutiva</i> non legata all' <i>esposto</i> . Opuscolo BEI n. 2; v. Bibliografia: h, i.	La <i>crittografia</i> , come gioco enigmistico, nasce con Pio Alberto Visoni (<i>La Gara degli Indovini</i> 2-1877) come evoluzione del <i>rebus</i> figurato, ma per molto tempo viene presentata con una gran varietà di altri nomi.
Crittografia arrangiata E' una <i>crittografia</i> in cui la frase che interpreta l' <i>esposto</i> , nel passaggio dalla <i>prima</i> alla <i>seconda lettura</i> , subisce un'alterazione, cioè un 'arrangiamento', tipo uno scambio di iniziali o uno scambio di lettere.	<i>A scambio d'iniziali</i> : CUCCIA → Posto del Cane = Costo del Pane (<i>Il Troviero</i>)		Proposta nel campo delle mnemoniche da <i>Il Troviero</i> nel 1961, solo recentemente ha avuto ottimi esempi, particolarmente nel tipo <i>a scambio di lettere</i> .
Crittografia ibrida E' una <i>crittografia</i> in cui il passaggio dalla <i>prima</i> alla <i>seconda lettura</i> è basato su meccanismi modificativi come <i>cambi</i> , <i>scarti</i> , <i>aggiunte</i> , <i>spostamenti</i> , ecc.	<i>Crittografia a scarto</i> O → sola vedesi O = soave desio (<i>Il Lupino</i>)		

sez. A voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Crittografia illustrata</p> <p>Con questa <i>denominazione</i> (o ancora più semplicemente <i>crittografia</i>) alcune riviste indicano quel gioco generalmente chiamato <i>rebus</i> quando ha le caratteristiche del <i>rebus dinamico</i>, cioè per la soluzione si debba ricorrere a criteri e ragionamenti tipici della <i>crittografia</i>.</p>	<p>In quest'ottica: RO molo; E remo = Romolo e Remo, è denominato <i>rebus</i>; S o doma EG o morrà = Sodoma e Gomorra, è denominato <i>crittografia</i>.</p>		<p>Alla data di uscita di questo Opuscolo tutte le riviste in corso assegnano la denominazione <i>rebus</i> ai giochi presentati mediante una illustrazione.</p>
<p>Denominazione</p> <p>Indica il tipo di gioco e quindi ne specifica lo <i>schema</i> e il meccanismo risolutivo; fornisce al solutore le prime necessarie indicazioni sul procedimento che occorre seguire per giungere alla <i>soluzione</i>.</p>	<p><i>Giochi in versi: indovinello, sciarada, lucchetto ...</i> <i>Crittografie: crittografia mnemonica, crittografia sinonimica ...</i> <i>Rebus: rebus stereoscopico ...</i> <i>Geometrici: quadrato, spirale ...</i></p>	<p>Un tempo la <i>denominazione</i> comprendeva specificazioni (es.: anagramma a frase, crittografia a domanda e risposta) ora non più necessarie perché rese evidenti dal <i>diagramma numerico</i> e dalla presenza in questo dei punti interrogativo ed esclamativo.</p>	
<p>Diagramma</p> <p>Posto accanto alla <i>denominazione</i> del gioco, fornisce al solutore indicazioni sullo <i>schema</i> enigmistico costituente la <i>soluzione</i>, cioè la sua sintassi, la quantità di lettere costituente ogni parte e la loro <i>spezzeria</i>. Si può avere un <i>diagramma numerico</i> (→) o un <i>diagramma letterale</i> (→).</p>	<p><i>Incastro: tigrì / pialle = tipi allegri</i> <i>diagramma numerico: (5 / 6 = 4 7)</i> <i>diagramma letterale: (xxyy yyyxxx)</i></p>	<p><i>Enigma e Indovinello</i>, essendo svolti in una sola parte, non richiedono il diagramma ma qualche rivista propone anche per questi giochi il <i>diagramma numerico</i>.</p>	<p>Nell'800 le parti della soluzione erano comprese all'interno del gioco con una 'notazione grammaticale' (sciarada: <i>primiero, secondo, intero</i>; incastro: <i>ali o estremi, centro o cuore</i>).</p>
<p>Diagramma letterale</p> <p>Posto accanto alla <i>denominazione</i> del gioco, utilizza caratteri tipografici (x, y, z, ...) per rivelare la consistenza numerica e l'eventuale organizzazione in frasi delle parole (e/o frasi) costituenti le varie parti della <i>soluzione</i>.</p>	<p><i>Sciarada alterna (xxyxyyyy)</i> soluz.: alba / astro = alabastro <i>Intarsio (xxyyzz zy yyzzzx)</i> soluz.: anta / elica / loden = anello di catena</p>		<p>A fine '800 questa notazione affiancò e sostituì quella 'grammaticale', sempre però all'interno del gioco. Solo agli inizi del '900 col sistema 'sinonimico' e poi negli anni '20 col <i>bisensismo</i>, il diagramma divenne un elemento 'esterno' al testo del gioco.</p>
<p>Diagramma numerico</p> <p>Posto accanto alla <i>denominazione</i> del gioco, è costituito da una serie di numeri (in genere posti tra parentesi) che indicano di quante lettere sono composte le parole, eventualmente organizzate in frasi, delle varie parti della <i>soluzione</i>.</p>	<p><i>Sciarada incatenata (4 / 5 = 7)</i> soluz.: cava / vallo = cavallo <i>Crittografia a frase (4 4 = 3 5)</i> soluz.: eran uova = era nuova <i>Rebus (1 2 4 = 4 3)</i> soluz.: F il Mosè = film osé</p>	<p>Nei <i>giochi in versi</i> la barra (/) separa le parole (o frasi) delle varie parti, e l'uguale (=) separa queste dall'eventuale totale e le due combinazioni di un anagramma. Nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> l'uguale separa la <i>prima</i> dalla <i>seconda lettura</i>. Se il <i>diagramma</i> ha una sola parte questa indica la <i>seconda lettura</i> che, in certi giochi, è anche l'unica lettura.</p>	<p>Un tempo, e ancora oggi in alcune riviste, i numeri del diagramma erano separati da virgole o trattini per una miglior individuazione. Oggi tra i numeri viene messo solo uno spazio bianco in modo da rendere possibile l'indicazione della eventuale punteggiatura delle due letture.</p>
<p>Doppio soggetto</p> <p>E' la base fondamentale della tecnica enigmistica attualmente impiegata per lo svolgimento dei giochi in versi; il gioco presenta un <i>soggetto apparente</i>, in perfetto accordo col titolo del componimento, ma nasconde un <i>soggetto reale</i>, del tutto diverso, che ne costituisce la soluzione.</p>	<p><i>Indovinello</i> S'impunta spesso per non darci retta. (<i>Fra Ristoro</i>) <i>soggetto apparente</i>: il mulo <i>soggetto reale</i>: il compasso</p>		<p>Questa tecnica ebbe come primo assertore <i>Antro</i> (Andrea Troncone, Napoli), autore attivo nei primi anni del '900, e fu promossa dall'<i>Alfiere di Re</i> sulla <i>Diana d'Alteno</i> nel 1922.</p>
<p>Enigmi collegati</p> <p>Tecnica di svolgimento attualmente utilizzata nei <i>giochi in versi</i>, in cui le varie parti dello <i>schema</i> sono svolte come singoli enigmi, tutti però unitariamente collegati dal soggetto apparente del tema preannunciato nel titolo.</p>			<p>Tecnica codificata nel 1924 dall'<i>Alfiere di Re</i> (Alberto Rastrelli, Firenze), che in quegli anni definì anche l'uso del <i>doppio soggetto</i>.</p>
<p>Enigmistica 'classica'</p> <p>Si definisce così l'enigmistica, di un certo livello e basata sempre sul bisenso e sul ragionamento, proposta da poche riviste che, con cadenza mensile o bimestrale, si ricevono solo in abbonamento.</p>	<p>→ <i>Giochi enigmistici</i></p>	<p>Opuscolo BEI n. 1; v. Bibliografia: f, g, n, p.</p>	<p>Per gli elevati livelli formali e per l'elemento che ne è la base, il <i>doppio soggetto</i>, è stata definita da <i>Lacerbio Novalis</i> "Ars dilogica".</p>

sez. A	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Enigmistica ‘popolare’</p> <p>Si definisce così, senza alcun significato limitativo o spregiativo, l'enigmistica di livello elementare e nozionistico proposta dalle numerose riviste, in genere settimanali, vendute nelle edicole.</p>	<p>I giochi enigmistici proposti più di frequente sono le parole incrociate, i <i>rebus statici</i> e semplici <i>giochi in versi</i> basati spesso sul meccanismo del completamento di frase.</p>			
<p>Equipollenza</p> <p>E' uno stretto legame etimologico che lega due parole e che porta ad escluderne l'uso contemporaneo in due distinte parti di uno stesso gioco. E' da considerare come <i>equipollenza</i> anche l'uso di due soggetti affini per logica pur se non per etimologia. Più propriamente dovrebbe definirsi <i>identità etimologica</i>.</p>	<p><i>Gioco in versi</i>: occhi / ali = occhiali (c'è identità etimologica tra <i>occhi</i> e <i>occhiali</i>).</p> <p><i>Crittografia</i>: posa T e da L PACCA = posate d'alpacca (<i>posa</i> e <i>posate</i> derivano entrambe dal verbo <i>posare</i>).</p> <p><i>Rebus</i>: IN sacca; tomi STO = insaccato misto (c'è identità etimologica tra <i>sacca</i> e <i>insaccato</i>).</p>	<p>E' un difetto tecnico grave, che esclude l'accettabilità del gioco. Si può tollerare una certa identità solo quando i due significati, nel tempo, si sono nettamente diversificati; ad es. <i>arma</i> e <i>armadio</i> nel rebus: arma di Odino C è = armadio di noce.</p>	<p>Un tempo le riviste erano più tolleranti di oggi verso questo difetto, e quindi nei 'repertori' si possono trovare giochi con palesi equipollenze.</p>	
<p>Esposto</p> <p>E' l'elemento che l'autore propone al <i>solutore</i> perché lo analizzi in vari modi e con diversi ragionamenti dipendenti dal tipo di gioco indicato nella <i>denominazione</i>, per giungere, con l'ausilio del <i>diagramma</i>, alla <i>soluzione</i>.</p>	<p><i>Gioco in versi</i>: componimento di uno o più versi legati tra loro da un unico soggetto apparente richiamato nel titolo.</p> <p><i>Crittografia</i>: espressione linguistica, di senso più o meno compiuto, sempre abbastanza sintetica.</p> <p><i>Rebus</i>: una o più illustrazioni a cui possono essere sovrapposti <i>grafemi</i>, cioè lettere o segni tipografici.</p>	<p>La voce è applicabile propriamente solo alla <i>crittografia</i>, ma la si può estendere concettualmente a ogni altro <i>gioco enigmistico</i>, indicando con questo termine lo svolgimento nel <i>gioco in versi</i> e la illustrazione nel <i>rebus</i>.</p>		
<p>Falso derivato (1)</p> <p>Veniva così chiamato quel gioco in due parti in cui da una parola (o frase) se ne ottiene un'altra di diverso significato mediante una 'alterazione' prevista dalla lingua italiana, che naturalmente è 'apparente'; oggi (ma non da tutti) questo gioco viene denominato semplicemente (→) <i>diminutivo</i>, <i>accrescitivo</i>, <i>vezzeggiativo</i>, <i>peggiorativo</i>, senza la specificazione <i>falso</i>.</p>	<p>colla / collina; l'ava / la vetta matto / mattone; lotto / l'ottone balzo / balzello; l'asta / la stella foca / focaccia; l'afa / la faccia</p>		<p>I primi esempi apparvero nel volumetto "<i>Per passare il tempo</i>", pubblicato a Pontremoli da <i>Dino Serada</i> (marchese Andrea Dosi) nel 1894.</p>	
<p>Falso derivato (2)</p> <p>Questo termine è passato oggi a indicare una parola che ne richiama vagamente un'altra ma non la può sostituire in modo corretto.</p>	<p><i>montaggio</i> per <i>salita</i> <i>sentenza</i> per <i>udito</i> <i>formaggio</i> per <i>formazione</i></p>	<p>Questi espedienti, molto usati un tempo, oggi non sono più accettati nelle <i>crittografie</i>, mentre si trovano ancora nei <i>giochi in versi</i> e in particolare nei <i>giochi sintetici</i>.</p>		
<p>Frase anagrammata</p> <p>Comunemente si dà oggi questo nome a una frase composta da due parti, di varia lunghezza ma spesso endecasillabi, una <i>anagramma</i> dell'altra e preferibilmente continuative o in attinenza di significato tra loro.</p>	<p>Attraverso i secoli = sola verità è Cristo. Al casinò di Montecarlo = ci lasciano molto denaro.</p>	<p>Opuscolo BEI n. 3.</p>	<p>In passato, nei <i>giochi in versi</i>, si dava questo nome all'<i>anagramma</i> quando entrambe le parti erano costituite da una frase.</p>	
<p>Frase risolutiva</p> <p>Nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> è l'espressione linguistica che costituisce la <i>soluzione</i> del gioco, corrispondente alla <i>seconda</i> (o eventualmente all'unica) <i>lettura</i> del <i>diagramma</i>.</p>	<p><i>Crittografia</i> (1 5 4 2 1 = 6 7) GELSO → S tolta GELO si è <i>frase risolutiva</i>: stolta gelosia</p>	<p>Che la <i>frase risolutiva</i> sia una 'frase fatta' o comunque di senso compiuto, con un preciso e plausibile significato, è un elemento essenziale per l'accettazione e la validità di un gioco.</p>		
<p>Gioco bizzarro</p> <p>Un gioco è così definito, eventualmente in aggiunta ad una normale denominazione, per segnalare che nella sua soluzione c'è qualche elemento anomalo o del tutto particolare.</p>	<p><i>Sciarada bizzarra</i>: VI / NO = vino dove VI è il numero romano sei e NO l'abbreviazione di Nord Ovest.</p>			
<p>Gioco breve → <i>Gioco sintetico</i></p>				
<p>Gioco brevissimo</p> <p><i>Gioco breve</i> di qualsiasi tipo svolto in un verso solo, normalmente un endecasillabo.</p>		<p>E' detto anche 'monoverso'. Se la soluzione è in più parti, la distinzione tra le parti è segnalata a volte mediante puntini.</p>		

sez. A voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche									
<p>Gioco crittografico</p> <p>Fa parte del settore delle <i>crittografie</i> (→). E' analogo, nello <i>schema</i> risolutivo, al tipo corrispondente di <i>gioco in versi</i> ma a differenza di questi, in cui in genere la <i>soluzione</i> è costituita da più parti indipendenti, la <i>frase risolutiva</i> è sempre un'unica frase a senso continuativo, idonea ad essere presentata mediante un <i>esposto</i> crittografico; non esiste quindi un <i>doppio soggetto</i> ma la <i>soluzione</i> scaturisce da una semplice interpretazione dell'<i>esposto</i>. Come <i>denominazione</i> assume il nome dello <i>schema</i> su cui si basa.</p>	<p><i>Anagramma</i>: GLI AVARI → adoran danaro (<i>Namio</i>).</p> <p><i>Sciarada</i>: PARLAI SULLE LITI → dissi di dissidi (<i>Il Maranello</i>).</p> <p><i>Lucchetto</i>: SIGLA → codice di certo corto (<i>Fra Diavolo</i>).</p>	<p>Una denominazione più completa è: <i>gioco poetico svolto in forma crittografica</i>, ma un'altra ancora più appropriata è: <i>crittografia su combinazione</i>.</p> <p>In questi giochi è apprezzata la particolarità che l'<i>esposto</i> sia a <i>doppio</i> senso: es. <i>Anagramma</i>: MISS FLO-RIDA → bene di salute sta ed è nubile (<i>Il Girovago</i>).</p> <p>v. Bibliografia: h, i.</p>	<p>Esempi di questo gioco si trovano già agli inizi del '900 ma il loro valorizzatore è stato L'Alfiere di Re che nel n. 1/1925 della <i>Diana d'Alteno</i> ne propose lo sviluppo e l'uso di altri schemi oltre a quello dell'<i>anagramma</i>.</p>									
<p>Gioco enigmistico</p> <p>Prendendo come base di classificazione l'elemento proposto dall'<i>autore</i> al <i>solutore</i>, può essere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>gioco in versi</i>, che a seconda del numero dei versi, ma soprattutto del tono del componimento, si distingue in <i>gioco poetico</i> e <i>gioco sintetico</i> o <i>breve</i>; - <i>crittografia</i>; - <i>gioco illustrato</i>, comunemente chiamato <i>rebus</i>. 		<p>I giochi che presentano una griglia geometrica in cui bisogna inserire parole desunte in vario modo da semplici definizioni o altro (ad es. i cruciverba), pur presenti a volte anche nelle riviste di 'classica', sono tipici della <i>enigmistica popolare</i>.</p>										
<p>Gioco geometrico crittografico</p> <p>Ha un <i>esposto</i> di tipo crittografico che, interpretato od espresso in altro modo, genera una <i>frase risolutiva</i> di 9 sillabe che inserita in una griglia quadrata di 3 x 3 in vari modi consente due letture secondo percorsi diversi ma tra loro del tutto simili. Nella <i>griglia di riferimento</i> (→) ad ogni numero corrisponde una sillaba della <i>frase risolutiva</i> e i due percorsi di lettura sono richiamati dalla <i>denominazione</i> del gioco o indicati mediante la successione numerica delle 9 caselle.</p>	<p><i>Quadrato</i>: PARIDE → giudice di belle celesti (<i>Ciampolino</i>). (La <i>frase risolutiva</i>, suddivisa in sillabe, può essere letta sia in orizzontale che in verticale).</p> <p><i>Spirale</i>: L'OSTRUZIONISTA → pensa di recare disagio (<i>Il Rival</i>). (La <i>frase risolutiva</i>, suddivisa in sillabe, forma una spirale che può essere letta sia in senso orario che antiorario).</p>	<p>Nei tipi cosiddetti 'classici' (<i>quadrato</i>, <i>serpentina</i>, <i>spirale</i>, <i>meandro</i>) le due letture sono suggerite dal nome, mentre nei tanti proposti più di recente sono richiamate dalla successione numerica delle 9 sillabe nella <i>griglia di riferimento</i>.</p> <p>v. Bibliografia: h, m.</p>	<p>Il primo esempio (<i>Fiamma Perenne</i>, 1948) è un <i>quadrato</i> di <i>Cianpolino</i> (EREBO → l'aldilà di molti latini); altri furono proposti in seguito su <i>Bajardo</i> da <i>Re Enzo</i> (<i>serpentina</i>, <i>spirale</i>,...). Molti nuovi tipi furono presentati, a partire dal 1977, da <i>Re Faraone</i> e recentemente da <i>Lacerbio Novalis</i>.</p>									
<p>Gioco geometrico in versi</p> <p>Le varie parole della <i>soluzione</i>, inserite in uno schema che raffigura una forma geometrica che dà il nome al gioco (es. <i>quadrato</i>, <i>triangolo</i>, <i>esagono</i>) consentono una doppia lettura, per singole lettere o per sillabe, in genere identica (ad es. orizzontale e verticale).</p>	<p><i>Quadrato sillabico</i>:</p> <table style="border: none; margin-left: 20px;"> <tr><td>MA</td><td>TI</td><td>TE</td></tr> <tr><td>TI</td><td>TA</td><td>NO</td></tr> <tr><td>TE</td><td>NO</td><td>RE</td></tr> </table>	MA	TI	TE	TI	TA	NO	TE	NO	RE	<p>Questi giochi, molto in voga da fine '800 alla metà del '900 con forme e letture anche complicatissime, oggi sono piuttosto rari e limitati alle poche forme più semplici.</p>	<p>L'origine è da ricercare nelle antichissime <i>parole quadrate</i> a cui, nel medioevo, si dava un significato magico. Il maggior divulgatore in Italia fu <i>Dedalo</i>, direttore della <i>Corte di Salomone</i>.</p>
MA	TI	TE										
TI	TA	NO										
TE	NO	RE										
<p>Gioco ibrido → <i>Gioco misto</i></p>												
<p>Gioco illustrato → <i>Rebus</i></p>												
<p>Gioco in versi</p> <p><i>Gioco enigmistico</i> presentato al <i>solutore</i> con un soggetto apparente (richiamato dal titolo) trattato in un certo numero di versi; lo svolgimento, a seconda del tipo di gioco, può essere costituito da una sola parte (es.: <i>enigma</i>, <i>indovinello</i>) o, nei giochi a <i>schema</i>, da più parti (es.: 2 nello <i>scarto</i>, 3 nella <i>sciarada</i>), in questo caso sempre in rapporto tra loro (→ <i>enigmi collegati</i>).</p>		<p>Opuscoli BEI n. 1, 6.</p>	<p>L'attuale tecnica nella elaborazione del <i>gioco in versi</i>, basata sul <i>doppio soggetto</i> e sullo svolgimento ad <i>enigmi collegati</i>, si impone solo negli anni '20.</p>									
<p>Gioco misto</p> <p>Gioco che assomma in sé caratteristiche appartenenti a più tipi.</p>	<p><i>Sciarada a scambio di vocali</i>: baie / notte = baionette</p>	<p>E' chiamato anche <i>gioco ibrido</i>.</p>										
<p>Gioco poetico</p> <p>Gioco svolto in genere, ma non necessariamente, con un numero di versi abbastanza elevato (spesso i quattordici del sonetto); lo svolgimento è 'di ampio respiro', con un certo rigore poetico, sempre più adeguato alle moderne correnti stilistiche, e il <i>senso apparente</i> è di un certo impegno.</p>	<p>Ad esempio l'<i>enigma</i>, a differenza dell'<i>indovinello</i>, oltre al maggior numero di versi ha un soggetto apparente più impegnato ed uno svolgimento più lirico.</p>	<p>Con questa denominazione viene a volte indicato genericamente ogni <i>gioco in versi</i>. E' chiamato anche, meno propriamente, <i>gioco lungo</i>. Opuscolo BEI n. 6.</p>	<p>L'attuale tecnica del <i>doppio soggetto</i> nello svolgimento del <i>gioco poetico</i> è nata nel 1922 ad opera di Alberto Rastrelli (<i>Alfiere di Re</i>).</p>									

sez. A	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Gioco sintetico	Gioco svolto con un numero di versi limitato, anche uno o due ma più frequentemente quattro o sei; lo svolgimento è epigrammatico e brioso, il 'senso apparente' ha una trama spiritosa e si chiude solitamente con una trovata bisensistica di particolare effetto.		E' chiamato anche <i>gioco breve</i> o <i>epigrammatico</i> . Nella rivista in corso di più antica fondazione, "Penombra", è stato chiamato <i>facella</i> .	La storia del <i>breve</i> inteso in senso moderno inizia nel primo novecento ed il precursore può essere considerato <i>Antro</i> (Andrea Troncone, Napoli)
Grafema	Nei <i>rebus</i> , ogni lettera, numero, asterisco o altro segno tipografico aggiunto alla illustrazione e necessario per giungere alla <i>soluzione</i> del gioco.	Nel <i>rebus</i> con soluzione: T è stele; menta R è = test elementare, sono <i>grafemi</i> la lettera T e la lettera R. In un <i>rebus</i> nella cui <i>illustrazione</i> ci sono un pescatore e un marciatore con soluzione <i>pesca marcia</i> sono <i>grafemi</i> due asterischi sulle due persone.	E' chiamato anche <i>affisso</i> o <i>contrassegno</i> . I <i>grafemi</i> dovrebbero essere ridotti al minimo: possibilmente uno solo per ogni elemento della illustrazione e al massimo tre; non più di quattro consecutivi nella <i>soluzione</i> .	
Griglia di riferimento	Nel <i>gioco geometrico crittografico</i> è la griglia quadrata di 3 x 3 in cui, partendo dalla casella in alto a sinistra, devono essere inserite le 9 sillabe della <i>frase risolutiva</i> , che è sempre tale da consentire due letture secondo percorsi definiti dal tipo di gioco. Può essere così rappresentata: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 dove ad ogni numero corrisponde una sillaba della <i>frase risolutiva</i> .	<i>Serpentina</i> : FAI RIDERE → porti alle genti allegria (<i>Snoopy</i>). 1a lett.: 1, 2, 3, 6, 5, 4, 7, 8, 9 2a lett.: 1, 4, 7, 8, 5, 2, 3, 6, 9 <i>Meandro</i> : MONARCA → massimo signore del regno (<i>Lilianaldo</i>). 1a lett.: 1, 2, 5, 4, 7, 8, 9, 6, 3 2a lett.: 1, 4, 5, 2, 3, 6, 9, 8, 7	I percorsi delle due letture sono suggeriti dalla <i>denominazione</i> del gioco o indicati mediante la successione numerica delle 9 caselle.	<i>Lacerbio Novalis</i> nel 1999 propose i geometrici 'post-faraonici', cioè schemi in cui le due letture partono da una casella diversa dalla 1.
Identità etimologica → <i>Equipollenza</i>				
Illustrazione	Nei <i>rebus</i> è l'analogo dell' <i>esposto</i> nelle <i>crittografie</i> e dello svolgimento nei <i>giochi in versi</i> ; è cioè l'elemento proposto al <i>solutore</i> con gli <i>elementi iconografici</i> , eventualmente contraddistinti da <i>grafemi</i> , che devono essere considerati per giungere alla <i>soluzione</i> del gioco.	Nel <i>rebus</i> : l'angue NT, Eva MP, Adamo RE = languente vampa d'amore (<i>Fiordistella</i>), l' <i>illustrazione</i> è 'il paradiso terrestre' e sono <i>elementi iconografici</i> il 'serpente', 'Eva' ed 'Adamo'.	L' <i>illustrazione</i> deve essere chiara, netta e funzionale ai fini della <i>soluzione</i> , senza elementi fuorvianti; deve tendere ad armonizzare le varie parti del <i>rebus</i> creando una ambientazione credibile.	Eccezionale disegnatrice di rebus è stata Maria Ghezzi in Brighenti (<i>La Brighella</i>), illustratrice ufficiale per anni de <i>La Settimana Enigmistica</i> .
Letture crittografica → <i>Prima lettura</i>				
Ludolinguistica	Termine che comprende tutti i giochi di parole a sé stanti, che non presuppongono cioè, come nell' <i>enigmistica</i> , uno svolgimento da proporre al <i>solutore</i> .	<i>Tautogramma</i> : è una frase o una composizione poetica in cui le parole iniziano tutte con la medesima lettera.	v. Bibliografia: p.	
Monoverbo	E' a tutti gli effetti una <i>crittografia</i> con la particolare caratteristica che la <i>seconda lettura</i> , cioè la <i>frase risolutiva</i> , è costituita da una sola parola (→ <i>crittografia</i> corrispondente per tipologia).	S. ON → coll'I SION è = collisione (<i>Damigella</i>).	E' proposto ormai di rado; la presenza del <i>diagramma numerico</i> rende comunque superflua la sua distinzione nomenclaturale dalla corrispondente <i>crittografia</i> .	Inventato da Attilio Micali nel 1877 su <i>La Ricreazione</i> . All'inizio fu chiamato <i>sciara da birbona</i> . La denominazione col termine generico <i>crittografia</i> risale ai primi del 1948.
Onomanzia	E' l'interpretazione anagrammatica di un nome e cognome, in particolare di personaggi noti.	Giuda Iscariota = à guidato sicari Marco Antonio = antico romano Primo Carnera = romperà crani Alberto Sordi = astro del brio	Il risultato è tanto più apprezzabile quanto più la frase ottenuta rispecchia, in positivo o in negativo, le caratteristiche del personaggio o si riferisce a eventi ad esso legati.	In passato si riteneva che dall'anagramma del nome di una persona si potessero ottenere predizioni sul suo futuro.
Prima lettura	Nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> è la frase che interpreta l' <i>esposto</i> o l' <i>illustrazione</i> ed è definita, come <i>spezzettatura</i> e numero di lettere di ogni parola, dalla parte a sinistra del segno = nel <i>diagramma</i> se questo è presente.	<i>Crittografia</i> (1 5 4 2 1 = 6 7) GELSO → stolta gelosia <i>prima lettura</i> : S tola GELO si à.	E' chiamata anche <i>lettura crittografica</i> .	Il <i>diagramma</i> della <i>prima lettura</i> , tuttora non sempre presente specialmente nei <i>rebus</i> , è stato introdotto intorno agli anni '50.
Pseudonimo	E' il nome, scelto con criteri personali vari, con cui l' <i>autore</i> firma il gioco da lui ideato presentandosi così al <i>solutore</i> .	<i>Ministro Saverio</i> , anagramma di Marino Trevissoi; <i>Cerasello</i> , contrazione di Cerasi Raffaello; <i>Il Faro</i> , parti iniziali del nome e cognome Fabio Rovella; <i>Il Duca Borso</i> , per l'origine modenese di Aldo Santi.		L'abitudine di firmare i giochi con uno <i>pseudonimo</i> risalirebbe al 1877, quando Sebastiano Marchi diventò <i>Mortadella</i> su <i>La Gara degli Indovini</i> .

sez. A voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Rebus Gioco presentato al <i>solutore</i> con una <i>illustrazione</i> (in certi tipi più di una) i cui <i>elementi iconografici</i> , con o senza <i>grafemi</i> che li contraddistinguono, devono essere opportunamente interpretati (procedendo sempre da sinistra a destra) per giungere, utilizzando le indicazioni che altri elementi (la <i>denominazione</i> e il <i>diagramma</i>) forniscono, alla frase che costituisce la <i>soluzione</i> del gioco.	<i>Illustrazione</i> : bimba che guarda una vasca con due pesci segnati con A; mamma a una finestra con le ante aperte indicate con A ed M. <i>Elementi iconografici</i> : pesci e ante <i>Grafemi</i> : le due A e la M <i>Diagramma</i> : 1 5; 1 1 4 = 3 9 <i>Prima lettura</i> : A pesci; A M ante <i>Frase risolutiva</i> : ape sciamante	Opuscolo BEI n. 1, 5. v. Bibliografia: I, o.	Le origini di questo gioco sono antichissime, ma i primi <i>rebus</i> a stampa si ebbero agli inizi del 1500. Il rebus-vignetta, come è ora in uso, fu ideato da <i>Dalsani</i> (Giorgio Ansaldo, 1844-1922).
Rebus dinamico (o di relazione) E' quello in cui per giungere alla <i>soluzione</i> va individuato un rapporto tra gli <i>elementi iconografici</i> che si esprime descrivendo le azioni da loro svolte o le relazioni di vario tipo che li legano; nella <i>prima lettura</i> della <i>soluzione</i> figurano quindi verbi coniugati ed altre parti del discorso.	C a S sa dir ov'è re = cassa di rovere (<i>Orofilo</i>). GR ava reca seco nipote CHE = gravare case con ipoteche (<i>Quizzetto</i>).	Alcune riviste chiamano questo gioco <i>crittografia illustrata</i> , o semplicemente <i>crittografia</i> , essendo il meccanismo risolutivo simile a quello della <i>crittografia</i> .	
Rebus misto (o ibrido) E' quello che presenta, nello stesso elaborato, sia le caratteristiche del <i>rebus statico</i> che quelle del <i>rebus dinamico</i> .	C alza remo C; assi NI = calzare mocassini (<i>Orofilo</i>).		
Rebus puro (o muto) E' quello in cui gli <i>elementi iconografici</i> presenti nella <i>illustrazione</i> non sono contrassegnati da <i>grafemi</i> o lo sono solo con un 'asterisco', che ne segnala così l'importanza ai fini della <i>soluzione</i> .	<i>Illustrazione</i> : i celebri fidanzatini di Peynet <i>Soluzione</i> : verecondi amanti = vere con diamanti (<i>Lacerbio Novalis</i>).	Il gioco, con assoluta assenza di <i>grafemi</i> , è stato molto sviluppato e propagandato negli anni '90 da <i>Lacerbio Novalis</i> col nome di <i>panicona</i> .	Ideato da <i>Briga</i> ; il primo esempio, apparso su <i>La Settimana Enigmistica</i> nel 1954, è: lepri / mela / Crimea / mare = le prime lacrime amare.
Rebus statico (o di denominazione) E' quello in cui il procedimento per giungere alla <i>soluzione</i> consiste solamente nel denominare, da sinistra a destra, gli <i>elementi iconografici</i> presenti nella <i>illustrazione</i> collegandoli ai <i>grafemi</i> che li contraddistinguono.	<i>Illustrazione</i> : il paradiso terrestre <i>Soluzione</i> : l'angue NT; Eva MP; Adamo RE = languente vampa d'amore (<i>Fiordistella</i>).	L'illustrazione deve essere una scena omogenea e plausibile, e non un semplice e casuale accostamento di persone o cose.	
Rebus variato La particolarità di questo <i>rebus</i> , che può essere <i>statico</i> o <i>dinamico</i> , è che le lettere apposte come <i>grafemi</i> non fanno parte della <i>prima lettura</i> , ma introducono in questa delle alterazioni segnalate nella denominazione (<i>rebus a cambio</i> , <i>a scarto</i> , <i>a zeppa</i> , ecc.)	<i>Rebus a cambio</i> : arto staccato L E = aLto stEccato <i>Rebus a zeppa</i> : l'avo rincorso I = lavori In corso	v. Bibliografia: o.	
Schema E' il tipo di relazione che lega in astratto parole e/o frasi per dar luogo alla <i>combinazione</i> che consente poi lo svolgimento di un certo tipo di <i>gioco enigmistico</i> .	La <i>combinazione</i> "ciocco + lato = cioccolato" è un esempio dello <i>schema</i> corrispondente al <i>gioco enigmistico</i> della <i>sciarada</i> .		
Seconda lettura Nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> è la frase che si ottiene applicando alla <i>prima lettura</i> la <i>spezzettatura</i> indicata dalla parte del <i>diagramma</i> posta a destra del segno = o dall'unica parte che il <i>diagramma</i> presenta, e costituisce la <i>soluzione</i> del gioco.	<i>Crittografia</i> (1 5 4 2 1 = 6 7) GELSO → S tolta GELO si à <i>seconda lettura</i> : stolta gelosia	La <i>seconda lettura</i> coincide in pratica con la <i>frase risolutiva</i> .	
Soggetto (o senso) apparente Nella moderna tecnica di composizione dei giochi in versi basata sul <i>bisensismo</i> (→) e sugli <i>enigmi collegati</i> (→) è l'argomento, anticipato nel titolo e unico per tutto lo svolgimento, sotto cui l'autore nasconde il <i>soggetto reale</i> che costituisce la <i>soluzione</i> del gioco o una sua parte.	<i>Indovinello</i> Ratto trascorre e a noi rose dispensa. (<i>Il Valletto</i>). <i>soggetto apparente</i> (titolo del gioco): il mese di maggio <i>soggetto reale</i> : il topo		
Soggetto (o senso) reale Nella moderna tecnica di composizione dei giochi in versi basata sul <i>bisensismo</i> (→) è il vero significato che l'autore nasconde sotto ogni parte del gioco che ha sempre un solo <i>soggetto apparente</i> ; costituisce la <i>soluzione</i> del gioco o una sua parte.	<i>Scambio di vocali</i> (<i>Saclà</i>) Esce dalla sua bocca vampa ardente e l'effetto che fa è stupefacente. <i>soggetto apparente</i> : il vulcano <i>soggetti reali</i> : drago / droga.		

sez. A	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Solutore	E' chi, per diletto personale o partecipando a gare per solutori, studia i <i>giochi enigmistici</i> al fine di trovarne la <i>soluzione</i> .		Le riviste di <i>enigmistica classica</i> bandiscono gare e campionati annuali per solutori riuniti in gruppi o isolati. Gare solutori si svolgono anche nei congressi e convegni.	Il <i>solutore</i> veniva chiamato un tempo 'spiegatore'.
Soluzione	E' la spiegazione di qualunque <i>gioco enigmistico</i> , alla quale il <i>solutore</i> deve giungere avvalendosi degli elementi tipici di ogni gioco e delle corrispondenti modalità risolutive.		Questo vocabolo è ormai entrato nell'uso corrente, ma si dovrebbe dire più correttamente <i>risoluzione</i> .	Un tempo veniva chiamata col termine 'spiegazione'.
Spezzettatura	Diverso modo di raggruppare una stessa successione di lettere, seguendo le indicazioni del <i>diagramma numerico</i> , nelle due parti di molti <i>giochi in versi</i> , o nella <i>prima e seconda lettura</i> di un <i>rebus</i> e di vari tipi di <i>crittografia</i> .	<i>Frase doppia</i> (7 4 / 5 6) pescoso lido / pescoso solido. <i>Crittografia a frase</i> (3 1 3 3 5 = 10 5) par a noi che menti = paranoiche menti.	Nelle <i>crittografie</i> e nei <i>rebus</i> questa caratteristica è ulteriormente specificata col termine <i>cesura</i> (→).	
B - GIOCHI IN VERSI (per i GEOMETRICI vedi sez. D)				
Accrescitivo	Da una parola (o frase) si ottiene un'altra parola (o frase) di diverso significato mediante una alterazione 'apparente', in questo caso un <i>accrescitivo</i> .	salmo / salmone lotto / l'ottone	E' chiamato anche <i>falso accrescitivo</i> .	
Aggiunta → <i>Zeppa</i>				
Aggiunta di estremi	Aggiungendo una lettera all'inizio e una alla fine di una parola (o serie di parole) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato.	astronomi / Gastronomi A aghi / ditali = Laghi d'Italia		
Aggiunta finale ...	Aggiungendo una lettera (o sillaba) alla fine di una parola (o frase) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato.	album / albumE lavori / l'avo riO gomito / gomitoLO lamine / la mineSTRA		In passato era chiamata <i>paragoge</i> .
Aggiunta iniziale ...	Aggiungendo una lettera (o sillaba) all'inizio di una parola (o frase) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato.	appello / Cappello acrocoro / Sacro coro chiglia / CONchiglia scapolare / PESca polare		In passato era chiamata <i>protesi</i> .
Anagramma	Variando la disposizione delle lettere di una o più parole (e/o frasi), si ottiene un'altra o più parole (e/o frasi) di senso compiuto ma di diverso significato. Quando una o entrambe le parti sono costituite da più parole (e/o frasi) queste devono essere tra loro in attinenza di significato, per analogia o per contrasto; quando non è così si ha l' <i>anagramma diviso</i> .	sigaretta = strategia erta / pendio = pedinatore sole / astro = rosa / stelo grattacielo = l'arte gotica fortuna / iella = tiro alla fune il vigile urbano = burle giovanili i ricordi / le nostalgie = la religione di Cristo	Un tempo la <i>denominazione</i> variava al variare dello <i>schema</i> (ad es. <i>anagramma a frase</i> , <i>frase anagrammata</i>); la presenza del <i>diagramma numerico</i> ha reso superflue queste precisazioni.	Come gioco enigmistico appare per la prima volta sull' <i>Almanacco Il Nuovo Sciaradista</i> nel 1839.
Anagramma diviso	L' <i>anagramma</i> è così chiamato quando le parole (e/o frasi) che formano una o entrambe le parti dello <i>schema</i> non sono tra loro in attinenza di significato, per analogia o per contrasto.	prete / mola = temporale torti / gelo = Rigoletto clamore / mali = il mare calmo	La sua particolarità può essere segnalata, anziché aggiungendo <i>diviso</i> nella <i>denominazione</i> , mettendo nel <i>diagramma</i> il + anziché la / tra le parti.	
Antipodo (bifronte diretto)	Spostando la prima lettera (o sillaba) di una parola (o frase) in fondo alla parola stessa e leggendo poi questa al contrario (da destra a sinistra), si ha un'altra parola (o frase) di diverso significato.	b-attello / b-olletta l'-attesa cauta / l-a tua cassetta	In alcune riviste è denominato semplicemente <i>antipodo</i> . Lo schema assomiglia a quello del <i>bifronte</i> ma presenta una varietà molto maggiore di combinazioni.	Proposto nel 1878 su <i>L'Aguzzaingegno</i> col nome <i>anagramma dell'avvenire</i> da Alessandro Gallina; l'attuale nome gli fu poi dato da <i>Ugone di Soana</i> che ne rilanciò l'idea sulla <i>Diana d'Altino</i> .
Antipodo (bifronte inverso)	Ha lo stesso meccanismo dell' <i>antipodo</i> , ma è l'ultima lettera (o sillaba) della parola (o frase) che si sposta all'inizio della parola stessa e leggendo poi questa al contrario (da destra a sinistra) si ha un'altra parola (o frase) di diverso significato.	malat-o / talam-o roset-o / tesor-o	In alcune riviste viene omessa la specificazione <i>bifronte</i> .	

sez. B	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Antipodo palindromo	Spostando la prima o l'ultima lettera (o sillaba) di una parola (o frase) all'estremo opposto e leggendo poi questa al contrario (da destra a sinistra), la parola (o frase) resta immutata. La prima e seconda lettura sono quindi identiche.	diretto: M-atita inverso: epope-A	Gli esempi sono piuttosto rari sia perché lo schema è di una sola parola, sia perché le combinazioni che soddisfano il meccanismo sono poche.	
Baratto	In una parola contenente almeno due consonanti, di cui una semplice e una doppia, scambiando di posto e di entità le due consonanti si ottiene un'altra parola; il meccanismo può essere anche 'a frase'.	PeZZa / ZePPa CaseLLa / La seCCa coRReLate coLLe Rate		Proposto da Medameo nel n. 1/1987 di <i>Penombra</i>
Bifronte	Leggendo le lettere (o sillabe) di una parola (o frase) al contrario, cioè da destra verso sinistra, si ottiene un'altra parola (o frase) di senso compiuto ma di diverso significato.	Suez / Zeus acetone / enoteca amori di dea / aedi di Roma re-ga-le / le ga-re	La distinzione tra <i>bifronte</i> e <i>palindromo</i> , con estensione del concetto all' <i>antipodo</i> , fu fatta dalla S.F.I.N.G.E. e comunicata sull' <i>Arte Enigmistica</i> n. 4/1932.	In un volume con 200 <i>sciarade</i> edito a Firenze nel 1858, un certo avvocato Fabbrichesi adombrò già l'attuale <i>bifronte</i> (è / vè = Eva → ave).
Biscarto	Da ciascuna delle prime due parti (parole e/o frasi) viene scartata una lettera (o sillaba, o gruppo di lettere) uguale; accostando ciò che resta si ottiene il totale (parola o frase). Si possono avere anche due sole parti (parole e/o frasi); se la prima è una frase, scartando una lettera uguale da ciascuna delle sue due parole si ottiene la seconda parte. La posizione particolare delle parti uguali da scartare (non necessariamente lettere o sillabe) da luogo a <i>Lucchetto e Cerniera</i> (→).	carMe / stiMa = carestia paVOni / coVO = panico priSma / Svolta = prima volta BirBa = ira meNdico caNuto = medico cauto	Il primo caso è chiamato anche <i>sciarada a biscarto</i> . Ciò che si scarta deve essere presente una sola volta in ognuna delle parti. <i>Aenigma</i> , 1967 p. 196; <i>Penombra</i> , 1968/8 p. 141.	Proposto da <i>Carminetta</i> , l'ideatore del <i>Lucchetto</i> , nel n. 9/1963 de <i>Il Labirinto</i> e nel n. 11/1963 di <i>Penombra</i> .
Bisensi → <i>Sciarada a bisensi</i>				
Bisenso	La <i>soluzione</i> è una parola (o frase) con due significati, ognuno dei quali costituisce il 'soggetto reale' di un blocco di versi del componimento che ha sempre un unico 'soggetto apparente'.	botta (colpo / rana) lustro (brillio / cinque anni)	Per essere valido come gioco a se stante il duplice significato della parola deve avere una diversa origine etimologica.	Come gioco enigmistico è nato ai primi del '900.
Bizeppa	In due punti qualsiasi della parola (o frase) o di ciascuna delle parole (o frasi) costituenti la prima parte vengono inserite due lettere uguali ottenendo, con una diversa spezzettatura, la seconda parte o il totale.	abito / aRbitRo acetabolo = aSceta bolSo oche / stazione = oRchestRazione sete / Noè = seTte noTe cari amati = caRri aRmati		
Cambio d'accento	Da una parola se ne ottiene un'altra di diverso significato cambiando il tipo di accento con pronuncia aperta e chiusa.	pésca (da pescare) / pèsca (frutto); bótte (recipiente) / bòtte (percosse)		
Cambio d'antipodo	Ha lo stesso meccanismo dell' <i>antipodo diretto</i> o <i>inverso</i> (→), ma la lettera (o sillaba) iniziale o finale di una parola (o frase) oltre a essere spostata all'estremo opposto viene anche cambiata.	c-olosso / b-ossolo d-ottoressa / p-asserotto torac-e / carot-a		Proposto nel 1878 su <i>L'Aguzzaingegno</i> , col nome di <i>nodo</i> , da E. Valdata.
Cambio di ...	Cambiando una lettera (o sillaba) di una parola (o frase) si ottiene un'altra parola (o frase) di diverso significato. A seconda dell'elemento che si cambia e della sua posizione si può avere il <i>cambio di vocale, di consonante, di consonante doppia, di lettera, di iniziale, di finale, di estremi</i> .	strEtto / strUtto raGazza / raMazza taZZa / taSSa marEa / marCa Fetta / Retta sporT / sporA PaccO / BaccA conVENzione / conTRAzione LUCciola / BRIciola	Se la <i>combinazione</i> è formata da più di due parti si ha il <i>cambio successivo di ...</i> e il diagramma numerico riporta, all'esponente, il numero delle parti. es.: (5 ⁴) pAsta, pEsta, pIsta, pOsta.	
Cambio di genere	Cambiando il genere di una parola (o frase) da maschile a femminile o viceversa, questa acquista un diverso significato.	battagliO / battagliA IL capitale / LA capitale		

sez. B	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Cerniera</p> <p>Un gruppo di lettere con cui inizia la prima parola (o frase) e un uguale gruppo di lettere con cui termina la seconda parola (o frase) vengono scartati; le lettere interne che rimangono nelle due parti, accostate, formano una terza parola (o frase).</p>	<p>DROga / laDRO = gala GAla / droGA = ladro LAdro / gaLA = droga DIscO / gli ereDI = scogliere</p>	<p>Ha la particolarità della <i>reversibilità delle parti</i>, con possibilità di una triplice esposizione dello schema.</p>	<p>Proposto dal <i>Novellino</i> su <i>Penombra</i> nel 1955 come variante del <i>lucchetto</i> col nome di <i>conchiglia</i>, non ebbe seguito fino al 'rilancio' che ne fece <i>Il Troviero</i> nel 1963 al Congresso di Montecatini Terme.</p>	
<p>Cernita</p> <p>Eliminando tutte le lettere doppie della prima o delle prime due parti (parole o frasi), si ottiene la seconda parte o il totale anagrammando le lettere residue.</p>	<p>cani / gatto = cigno bara / tombe = morte quaderno a quadretti = noia</p>	<p>Può essere un pregio se le lettere residue rimangono nello stesso ordine (es.: linEa / SalniTRO = ESTRO). <i>Il Labirinto</i> 1982 p. 325, 360; <i>La Sibilla</i> 2002 p. 68.</p>	<p>Proposta da <i>Guido</i> nel 1975 su <i>La Sibilla</i> per i <i>giochi in versi</i>, ed estesa poi, con maggior successo, alle <i>crittografie</i>. Ebbe un 'progenitore' nel <i>setaccio</i>, proposto senza fortuna da <i>Folchetto</i> nel 1950.</p>	
<p>Cruciminimo</p> <p>E' un piccolo <i>cruciverba</i> con 5 caselle per lato e con quattro caselle nere interne simmetriche; lo svolgimento, a tema unico, è solitamente in sei versi in cui i primi tre definiscono le parole orizzontali e gli altri tre le verticali.</p>	<p>S E R V A O ■ I ■ M R A S P O D ■ S ■ R O P A L E</p>	<p>Molto raramente lo schema ha 7 caselle per lato con 9 caselle nere simmetricamente disposte.</p>	<p>Ideato nel 1933 da <i>Il Valletto</i> che presentò il primo esempio su <i>Penombra</i>.</p>	
<p>Cruciverba (enigmistico)</p> <p>Il gioco consiste nell'inserire in uno schema, comprendente un certo numero di caselle nere, parole orizzontali e verticali desunte da definizioni, rispondenti alla tecnica bisensistica dell'<i>enigmistica classica</i>, che possono anche essere legate fra loro da un unico soggetto.</p>		<p>Quando il <i>cruciverba</i>, sempre con definizioni dilogiche, ha un formato ridotto (in genere 5 lettere di lato) prende il nome di <i>cruciminimo</i> (→).</p>	<p>Nella sua forma 'popolare' il gioco fu ideato nel 1913 da Arthur Wynne. Nell'<i>enigmistica classica</i> fu introdotto negli anni '30 da <i>Fiamma Perenne</i> e da <i>Penombra</i>.</p>	
<p>Diminutivo</p> <p>Da una parola (o frase) se ne ottiene un'altra di diverso significato mediante una alterazione 'apparente', in questo caso un <i>diminutivo</i>.</p>	<p>mulo / mulino l'ava / la vetta</p>	<p>E' chiamato anche <i>falso diminutivo</i>.</p>		
<p>Doppia estrazione</p> <p>Eliminando dalle prime due parole (o frasi) le parti esterne uguali ed accostando tra loro le parti interne rimanenti si genera una terza parola (o frase) di diverso significato.</p>	<p>cAMInI / cANTOnI = AMIANTO maRINa / maGa = RING</p>		<p>Proposto da <i>Giupin</i> su <i>L'Enimmistica Moderna</i> nel marzo 1973.</p>	
<p>Doppia estrazione con unione di estremi</p> <p>Anziché eliminare, come nella <i>doppia estrazione</i> (→), le parti esterne uguali delle prime due parole (o frasi), le si accostano una sola volta generando così una quarta parola di senso compiuto.</p>	<p>RIsultaTI / RInI TI = sultani / RITI MAglioNI / MAstiNI = gli osti / MANI PA droNI PA gaNI = droga / PANI</p>		<p>Proposto da <i>Morfeo</i> nel n. 5/1975 di <i>Aenigma</i> come evoluzione della <i>doppia estrazione</i> introdotta da <i>Giupin</i>.</p>	
<p>Doppia lettura → <i>Frase doppia</i></p>				
<p>Doppia zeppa</p> <p>Inserendo una lettera interna nella prima e nella seconda parte (parole o frasi) o in due parole costituenti una frase e accostando le parti rimanenti si ha il totale o la seconda parte (parola o frase).</p>	<p>cani / montoni = canti monotoni macchia scura / macchina sicura</p>	<p>E' il gioco inverso del <i>doppio scarto</i>.</p>	<p>Proposto nel 1938 su <i>Penombra</i> da <i>Cameo</i> in una forma diversa: da due parole-base, per successiva inserzione delle sillabe della seconda nella prima, si ottengono due nuovi totali (es.: casta / tana = catasta / canasta)</p>	
<p>Doppio scarto</p> <p>Scartando una lettera interna della prima e della seconda parte (parole o frasi) o di due parole costituenti una frase e accostando le parti rimanenti si ha il totale o la seconda parte (parola o frase).</p>	<p>me-n-dico / in-s-etto = medico inetto se-g-no di Mar-t-e / seno di mare</p>	<p>E' il gioco inverso della <i>doppia zeppa</i>.</p>		
<p>Doppio scarto centrale</p> <p>Scartando l'ultima lettera della prima parola (o frase) e la prima della seconda parola (o frase), diverse tra loro, e accostando le parti esterne si ha il totale (parola o frase).</p>	<p>alberO / Ago = albergo lapiS / Prateria = la pirateria</p>			

sez. B	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Doppio scarto iniziale Scartando la lettera iniziale della prima e della seconda parte (parole o frasi) o di due parole costituenti una frase, anche diverse tra loro, e accostando le parti rimanenti si ha il totale o la seconda parte (parola o frase).		Stiro / Salto = tiro alto Dolente Prosa = olente rosa		
Enigma Componimento in versi che tratta apparentemente un certo soggetto ma che ne nasconde in realtà uno completamente diverso. A differenza dell' <i>indovinello</i> ha un soggetto apparente più 'serio', una veste lirica più aderente ai canoni della poesia e si sviluppa in genere in un maggior numero di versi.			Per questo gioco non tutte le riviste indicano il <i>diagramma numerico</i> relativo alla soluzione.	Ha origini antichissime, ma in forma di gioco enigmistico appare sull' <i>Almanacco Il Nuovo Sciaradista</i> nel 1833.
Falso accrescitivo → <i>Accrescitivo</i>				
Falso derivato → <i>Derivato</i>				
Falso diminutivo → <i>Diminutivo</i>				
Falso plurale → <i>Plurale</i>				
Frase doppia Cambiando la <i>spezzettatura</i> di una frase come indicato dal <i>diagramma numerico</i> , si ottiene un'altra frase di diverso significato.	barba rasposa = barbara sposa vere con diamanti = verecondi amanti	E' denominata anche <i>doppia lettura</i> .		
Incastro La seconda parola (o frase), inserendosi senza alcuna alterazione all'interno della prima parola (o frase), dà luogo a una terza parola (o frase) che è del tutto indipendente da quelle che l'hanno generata.	CERA / affetti = CaffettiERA TIGRI / pialle = TIpi alleGRI	E' possibile anche l' <i>incastro doppio</i> (→).	Nel 1878 <i>Il Tarlo</i> presentò su <i>La Gara degli Indovini</i> le prime <i>parole incastrate</i> (PremiO), poi <i>La Ricreazione</i> di Firenze propose le <i>sciarade miste</i> ; nel 1880 <i>L'Enigma</i> di Torino lanciò l' <i>innesto</i> (SErenaTA) e quindi la <i>parola avvinta</i> .	
Incastro doppio Nella prima parola si incastrano, o in successione o incastrandosi a loro volta, una seconda e una terza parola dando così luogo a una parola o frase costituente il totale.	MOSCA/trafila/teli=OStra filateliCA META' / tisi / colo = MeticolosiTA'	La <i>soluzione</i> può essere rappresentata con un <i>diagramma letterale</i> .	La prima combinazione un tempo era chiamata <i>incastro con due cuori</i> .	
Indovinello Componimento in versi che tratta apparentemente un certo soggetto ma che ne nasconde in realtà uno completamente diverso. A differenza dell' <i>enigma</i> (→) ha sempre un numero limitato di versi (in genere da 1 a 6) ed uno svolgimento 'leggero', epigrammatico, spesso con una punta di humour.			Per questo gioco non tutte le riviste indicano il <i>diagramma numerico</i> relativo alla soluzione.	Il termine <i>indovinello</i> risale ai tempi del Boccaccio, ma come gioco enigmistico appare per la prima volta sull' <i>Almanacco L'Aguzza-ingegno</i> del 1830.
Indovinello doppio E' un <i>indovinello</i> in cui il <i>soggetto reale</i> , cioè la <i>soluzione</i> , è costituito da due cose in attinenza di significato tra loro.	il gesso e la lavagna l'incudine e il martello			
Intarsio La prima parola 'riceve', come nell' <i>incastro</i> (→), la seconda, ma le lettere di questa si inseriscono nella prima conservando l'ordine da sinistra a destra ma frazionandosi; si genera così la terza parola (o frase).	BUCO / arbitri = BarbitUriCO ASINE / censo = AScensIoNE MATASSA / tiro = MAtITA roSSA LETTA / crine / alpe / torce = LE cartoline preceTTO	Il meccanismo è analogo a quello della <i>sciarada alterna</i> (→) (il diagramma infatti è <i>letterale</i>), ma qui la parola (o frase) totale inizia e termina sempre con le lettere della prima.	L'ideatore di questo gioco fu G.M. Sambrotto (<i>Dedalo</i>), fondatore ai primi del '900 de <i>La Corte di Salomone</i> . Fu chiamato anche 'sciarada intarsiata'.	
Inversione di frase Si inverte, in senso logico, il posto delle parole che compongono una frase, ottenendo una frase di diverso significato.	carta di fiori / fiori di carta la pesca del nocciolo / il nocciolo della pesca			
Iterativo Da una parola, mediante una iterazione 'apparente', se ne ottiene un'altra di diverso significato.	fiuto / RIfiuto scatto / RIsclatto	E' chiamato anche <i>falso iterativo</i> .		

sez. B	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Lucchetto Un gruppo di lettere con cui termina la prima parola (o frase) e un uguale gruppo di lettere con cui inizia la seconda parola (o frase) vengono scartati; le lettere esterne che rimangono nelle due parti, accostate, formano una terza parola (o frase).	maESTRA / ESTRATto = matto riPOSTIGLI / POSTIGLIoni = rioni l'acQUA / QUAResima = la Cresima	Il meccanismo si può applicare anche a tre o più parti e in tal caso si ha il <i>lucchetto multiplo</i> . es.: mo LARE / L'AREa / atto = motto suDORI / DORico / coMETE / METEora = suora	Anticipato nel 1880 su un giornale di Cagliari col nome di <i>ponte</i> , fu proposto su <i>Il Labirinto</i> n. 10/1950 da <i>Carminetta</i> (Pietro Mercatanti); ha mantenuto questo nome nonostante varie proposte di cambiamento.	
Lucchetto riflesso Il meccanismo è lo stesso del <i>lucchetto</i> (→) ma la parte comune che si elide si presenta, nella seconda parte, alla rovescia.	marINA / ANImo = marmo peRIPLI / IL PIRana = peana	Pur aprendo nuove opportunità al campo già molto sfruttato del <i>lucchetto</i> classico, non ha finora incontrato particolare interesse.	Fu proposto da <i>Giupin</i> in <i>Penombra</i> n. 10/1978 e rilanciato sempre su <i>Penombra</i> da <i>Favolino</i> nel 1990.	
Lucerna Scartando le parti iniziale e finale della prima parola (o frase) e quelle finale e iniziale della seconda, rispettivamente uguali, ed accostando le restanti lettere, si ottiene una terza parola (o frase).	MOscheA / AdaMO = scheda LIriCA / CAvoLI = rivo L'EpiCA / CAscinaLE = piscina		Presentato da <i>Leandro</i> (primo pseudonimo de <i>Il Ladrone</i>) nel 1969 su <i>Le Stagioni</i> .	
Metanagramma Partendo da una parola e/o una frase si procede all' <i>anagramma</i> di questa cambiando la prima volta una A in E, poi questa in I, quindi questa in O e infine la O in U.	scAtola / salcEto / lasclto / costOla / locUsta moglie Ardita / gElati di more / regImi lodati / maritO gelido / gUide mortali	<i>Il Labirinto</i> , 2003/7 p. 26; 2004/7 p. 24; 2004/12 p. 6.	Applicato a singole parole e chiamato <i>scambio di vocali a base di anagrammi</i> appare su <i>La Gara degli Indovini</i> n. 9/1892. Il primo applicato alle frasi è di <i>Ser Jacopo</i> su <i>La Corte di Salomone</i> (1929).	
Metatesi Una lettera (o una sillaba) di una o più parole (o frasi) cambia di posizione, in avanti o all'indietro, dando così luogo a un'altra parola (o frase).	bloccolo / boccIolo arrosTi / arTrosi diTa / mani = diamanti SOmaro / maroSO stRato nevoso / stato neRvoso corSA all'oro / corallo roSA	Se lo spostamento avviene tra due lettere contigue (alleGRia / alleRGia), è considerato uno <i>scambio</i> . Se viene spostata una sillaba, può essere che nella seconda lettura questa non costituisca sillaba (POdestà / deSPota).		
Palindromo ... La <i>soluzione</i> è costituita da una sola parola (o frase) che si può leggere, rimanendo identica, anche al contrario, cioè da destra a sinistra. Se la lettura, anziché letterale, è per sillabe, si ha il <i>palindromo sillabico</i> .	ossesso arca sacra i verbi brevi ca-ri-ca co-mi-co	Gli esempi sono piuttosto rari (sono più frequenti invece nei giochi crittografici) sia per lo schema di una sola parola, sia perché le combinazioni che soddisfano al meccanismo sono poche.	La distinzione tra <i>bifronte</i> e <i>palindromo</i> , con estensione del concetto all' <i>antipoda</i> , fu fatta da una commissione della S.F.I.N.G.E. e comunicata sull' <i>Arte Enigmistica</i> n. 4/1932.	
Peggiorativo Da una parola (o frase) se ne ottiene un'altra di diverso significato mediante una alterazione 'apparente', in questo caso un <i>peggiorativo</i> .	foca / focaccia l'oste / lo staccio	E' chiamato anche <i>falso peggiorativo</i> .		
Plurale La seconda parola (o frase) è il plurale della prima ma ha tutt'altro significato.	setta / sette tenere presente / teneri presenti	E' chiamato anche <i>falso plurale</i> .		
Polisenso La <i>soluzione</i> è una parola (o frase) con più significati, ognuno dei quali costituisce il 'soggetto reale' di un blocco di versi del componimento che ha però sempre un unico 'soggetto apparente'.	il solitario (un brillante / la tenia / persona sola / gioco di carte)	I primi esempi che apparvero non erano veri <i>polisensi</i> , ma <i>enigmi</i> in cui la soluzione era trattata nelle sue varie accezioni.	Come gioco enigmistico è nato ai primi del '900.	
Raddoppio di consonante Raddoppiando una consonante singola della prima parola (o frase) si ottiene un'altra parola (o frase) di diverso significato.	contesa / contessa la luna / l'alunna			
Replay di consonanti Mantenendo inalterate e nello stesso ordine tutte le consonanti di una parola (o più parole, o frase), si sostituiscono tutte le vocali ottenendo una parola (o frase) di diverso significato.	CeRVo / CuRVa PRuGNa DuRa = PRiGioNe Di Reo	Le vocali che appaiono nella seconda parte devono essere tutte diverse da quelle della prima parte.	Proposto già nel 1956, ma senza nome, da <i>Fra Ristoro</i> su <i>Penombra</i> , fu riproposto congiuntamente da <i>Magopide</i> e <i>Zoroastro</i> nel 1989 ed ebbe poi questo nome da <i>Amleto</i> .	

sez. B voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Replay di vocali Mantenendo inalterate e nello stesso ordine tutte le vocali di una parola (o più parole, o frase), si sostituiscono tutte le consonanti ottenendo una parola (o frase) di diverso significato.	mEnU' / vIgIIIA = EqUIIIbrIstA pOEsIA lAtInA = nOmE dI mArAgIÀ	Le consonanti che appaiono nella seconda parte devono essere tutte diverse da quelle della prima parte.	
Saldatura Inserendo tra due parole una lettera (o sillaba) e accostando il tutto come nella <i>sciarada</i> , si ottiene una terza parola.	cava / cavia = cavaLcavia		Corrisponde alla <i>sciarada a zeppa</i> ideata a fine '800 da <i>Sordello</i> . Proposto senza successo da <i>Il Solitario</i> nel 1956 e ripresentato da <i>El Ben</i> nel Labirinto 4/1977.
Scambio di ... Due lettere (o sillabe) mutano reciprocamente la loro posizione in una o più parole (o frasi) generando così un'altra parola (o frase) di diverso significato. A seconda dell'oggetto dello scambio si può avere lo <i>scambio di vocali</i> , di <i>consonanti</i> , di <i>lettere</i> , di <i>iniziali</i> , di <i>estremi</i> .	cOppiA / cAppiO maScheRa / maRcheSa caVa / Secchia = caSa Vecchia salaCe Motto / salaMe Cotto ErCole / CrEole Foglie Morte / Moglie Forte AstiO / OstiA		<i>La Corte di Salomone</i> chiamava questi giochi <i>bisticci</i> .
Scarto ... Eliminando in una parola (o frase) una lettera (o una sillaba) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato. Quando la lettera (o sillaba) che si scarta è all'inizio o alla fine la <i>denominazione</i> diventa rispettivamente <i>scarto iniziale</i> (→) e <i>scarto finale</i> (→).	segUgio / seggio laCrima / la rima sogGIORno / sogno	Se le parole dello <i>schema</i> vengono proposte in ordine inverso, il gioco diventa una <i>zeppa</i> o <i>aggiunta</i> .	Nell'800 era chiamato <i>sventramento</i> e successivamente <i>sincope</i> ; se d'iniziale, <i>aferesi</i> o <i>decapitazione</i> , se di finale, <i>apocope</i> o <i>amputazione</i> .
Scarto finale Eliminando alla fine di una parola (o frase) una lettera (o sillaba) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato.	radaR / rada preteSA / prete cane straNO / canestra		Nell'800 era chiamato <i>amputazione</i> e successivamente <i>apocope</i>
Scarto iniziale Eliminando all'inizio di una parola (o frase) una lettera (o sillaba) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato.	Cassetto / assetto CHERubino / rubino CAra pace / rapace		Nell'800 era chiamato <i>decapitazione</i> e successivamente <i>aferesi</i> .
Sciarada Due o più parole (o frasi) dette <i>parti</i> si uniscono, accostandosi tra loro senza alcuna alterazione, generando così un'altra parola (o frase) detta <i>totale</i> .	torre / fazione = torrefazione amo / reggia / mento = amoreggiamento l'ara / gazza = la ragazza		Nata in Francia nella seconda metà del 1700, in Italia comparve su <i>L'Aguzzainegno</i> nel 1821, ma le prime regole sono contenute in un "codicetto" pubblicato dal <i>Gondoliere</i> a Venezia nel 1835.
Sciarada a bisensi Le parole delle prime due parti, assumendo un diverso significato, si accostano in modo da formare una frase che costituisce il totale.	sala (stanza) / rotta (percorso della nave) = sala rotta (asse della ruota spezzato) teste / rotte = teste rotte	La denominazione a volte è semplicemente <i>bisensi</i> .	Gioco ideato da <i>Tristano</i> , che ha presentato i primi esempi a fine 1969 su <i>Il Labirinto</i> e <i>Le Stagioni</i> .
Sciarada alterna Le prime due (o più) parole formano la parola (o frase) totale non accostandosi semplicemente tra loro, come nella <i>sciarada</i> (→), ma spezzettandosi e intersecandosi in successione alterna.	CANE / pira = CApiNEra SPERA / ente / sizza = SPensiERAtrezza	La soluzione è a volte rappresentata con un <i>diagramma letterale</i> .	Presentata dal conte Gabriele Chiericati su <i>L'Aguzzainegno</i> di Piacenza nel 1877.
Sciarada a scambio di ... Nell'unirsi per generare il <i>totale</i> , due vocali, o consonanti o lettere delle <i>parti</i> si scambiano reciprocamente di posizione.	mOra / tAna = mAratOna caNe / Raggio = caReNaggio		
Sciarada convergente Nell'unire le parti che costituiscono il totale le lettere finali di ciascuna parola (o frase) vengono anteposte a quelle finali.	MAre / RIto = reMAtoRI SCAla / LAto = la SCAtOLA PARola / Atomi = laPAROtomiA	<i>Il Labirinto</i> , 2004/4 p. 8.	Un tempo si pensò a una sciarada in cui la seconda parte veniva letta a rovescio (<i>mani / are = maniera</i>); nel 1989 al Convegno ARI <i>Favolino</i> la ripropose in maniera nuova.
Sciarada divergente Nell'unire le parti che costituiscono il totale si considerano prima le loro lettere finali e dopo quelle iniziali.	VEla / LLAno = la noVELLA FOlate / NATAle = la teleFONATA	<i>Berto il Delfico, La Sibilla</i> 3/1991 <i>Il Labirinto</i> , 2004/6 p. 8.	→ <i>sciarada convergente</i> (<i>culla / inazione = allucinazione</i>).

sez. B	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Sciarada incatenata	Il meccanismo è lo stesso della <i>sciarada</i> (→) ma nell'unire le due parole (o frasi) si sovrappongono una o più lettere uguali, quelle cioè con cui termina la prima parola e inizia la seconda. Il meccanismo può essere applicato anche a tre o più parole.	marmO / Occhio = marmOcchio caVA / VALlo = caVAllo caLA / LAmA / Aio = caLAmAio		Presentata dal conte Gabriele Chiericati su <i>L'Aguzzaingegno</i> di Piacenza nel febbraio 1878.
Sciarada progressiva	Il meccanismo è lo stesso della <i>sciarada</i> (→) ma nel totale viene mantenuta una sola volta la parte iniziale comune seguita dalla somma delle successive parti non comuni.	Raso / Rio = Rasoio Balle / Brina = Ballerina MAdri / MAga / MAle = MAdrigale		Presentata da <i>Amneris</i> nel 1895 sulla <i>Diana d'Alteno</i> .
Sintesi	Tutte le lettere doppie (o triple, o quaduple, ecc.) della prima parte vengono considerate una sola volta e unite a quelle già scempie danno luogo, mediante anagramma, alla seconda parte.	Parallelepiedi = il padre prete sospettoso = poster ammiratore = amo / reti	Il gioco è tanto più apprezzabile quanto maggiore è la differenza tra le lettere della prima e della seconda parte.	Il gioco è stato proposto da <i>Il Troviero</i> su <i>La Sibilla</i> n. 6/1990.
Spostamento → <i>Metatesi</i>				
Spostamento d'accento	Da una parola se ne ottiene un'altra di diverso significato spostando l'accento.	calamita / calamità còmpito / compito		
Sviluppo	E' il contrario della <i>sintesi</i> (→); da una parola (o frase) composta da lettere tutte diverse, moltiplicandone alcune si ottiene, mediante <i>anagramma</i> , un'altra parola (o frase).	asino / assassino la sorte / stella rossa	Il gioco è tanto più apprezzabile quanto maggiore è la differenza tra le lettere della prima e della seconda parte.	Il gioco è stato proposto da <i>Il Troviero</i> su <i>La Sibilla</i> n. 6/1990.
Vezzeggiativo	Da una parola (o frase) se ne ottiene un'altra di diverso significato mediante una alterazione 'apparente', in questo caso un <i>vezzeggiativo</i> .	grillo / grilletto l'asta / la stella	E' chiamato anche <i>falso vezzeggiativo</i> .	
Zeppa ...	Aggiungendo all'interno di una parola (o frase) una lettera (o sillaba) si genera un'altra parola (o frase) di diverso significato. E' chiamata anche <i>aggiunta</i> . Se le lettere (o sillabe) da aggiungere sono due si ha la <i>zeppa biletterale</i> . Quando la lettera (o sillaba) che si aggiunge è all'inizio o alla fine la <i>denominazione</i> diventa rispettivamente <i>aggiunta iniziale</i> (→) e <i>aggiunta finale</i> (→).	albero / alberGo cantina / cantiLEna lezioni / le Azioni lastra / la MOstra la luce / l'alLuce lo stipendio / l'ostiCO pendio	Se le parole dello <i>schema</i> vengono proposte in ordine inverso, il gioco diventa uno <i>scarto</i> . In passato questo gioco è stato chiamato anche <i>epentesi</i> .	Presentato da <i>Mortadella</i> nel 1880 su <i>La Gara degli Indovini</i> come immissione delle sillabe di una parola-base in tante parole diverse.
Zeppe successive	Il meccanismo della <i>zeppa</i> si applica successivamente a più di due parole (o frasi)	doghe / dRoghe / dEroghe cane / caNne / canOne / caNnone lo stelo / l'osteLlo / lo stUello		
C – CRITTOGRAFIE (per i GEOMETRICI vedi sez. D)				
Accrescitivo	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui la seconda parte è un'alterazione 'apparente', in questo caso un <i>accrescitivo</i> , della prima.	ERA A DIETA → digiuno di Giuone (<i>Fra Diavolo</i>) GRANDINATE → pericoli per i coloni (<i>Marmi</i>)	E' chiamato anche <i>falso accrescitivo</i> .	
Aggiunta di ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo dell' <i>aggiunta</i> (→) dei giochi in versi. Può essere di <i>iniziale</i> o di <i>finale</i> (semplice o sillabica) o di <i>estremi</i> .	Aggiunta d'iniziale: NERONIANI → i romani piromani (<i>Muscletone</i>). TIRO PIANO → getto progetto (<i>Amore Normanno</i>). Aggiunta di finale: CI SEMBRA FISSA → par a noi paranoia (<i>Snoopy</i>). USARE L'INSETTICIDA → colpire col piretro (<i>Il Maranello</i>). Aggiunta di estremi: I FAN DELLA LESCAUT → amano la Manon (<i>Il Faro</i>).	Se la lettera o la sillaba aggiunte sono all'interno della frase viene chiamata <i>zeppa</i> (→).	

sez. C	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Anagramma ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui una parte è l'anagramma della parte rimanente. Se il passaggio <i>esposto-soluzione</i> richiede anche meccanismi tipici della <i>crittografia pura</i> viene denominato <i>anagramma crittografico</i> .	anagramma CHI ERA STEFANO PELLONI? → la risposta è: Il Passatore (<i>Piquillo</i>). anagramma crittografico AS . NO → ASINO vedi avendosi I (<i>Dado</i>).		Il primo esempio è di <i>Ugone di Soana</i> nella <i>Diana d'Alteno</i> (1921): BUIO PESTO → tenebrosità esorbitante
Anagramma spartito	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> ; in questa frase una parola da anagrammare è preceduta e seguita dalle altre parole che da essa hanno origine.	IL CAMIONCINO DELL'ALGIDA → un <i>furgoncino</i> con frigo	<i>La Sibilla</i> 4/2001 p. 88.	Il gioco è stato ideato da <i>Il Matuziano</i> e presentato su <i>La Sibilla</i> n. 4/2001
Antipodo ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo dell' <i>antipodo palindromo</i> (→) dei giochi in versi. Può essere <i>diretto</i> o <i>inverso</i> , semplice o sillabico.	Diretto: FA L'ALBA AL CASINO' → di notte gioca coi gettoni (<i>Robo</i>). Inverso: T'APPARIMMO IN SOGNO → credevi di vederci (<i>Fra Diavolo</i>). Diretto sillabico: SVELASTE ARCANI → chiariste misteri (<i>Dylan Dark</i>). Inverso sillabico: VUOTATE IL SACCO → rivelate la verità (<i>Il Finanziere</i>).	A differenza dei <i>giochi in versi</i> , in cui la soluzione è costituita da più parti, l' <i>antipodo crittografico</i> , essendo la soluzione una frase continuativa, è sempre <i>palindromo</i> e quindi questa specificazione viene omessa. Quando l' <i>antipodo</i> è <i>diretto</i> , viene spesso denominato semplicemente <i>antipodo</i> .	
Biscarto ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui la seconda parte risulta eliminando dalla prima due lettere (o sillabe) uguali. A seconda della posizione delle lettere (o sillabe) che si eliminano può eventualmente essere <i>iniziale</i> o <i>finale</i> .	LA GIOIA NELLE URLA → dalle grida, allegria! (<i>Il Matuziano</i>). SIAMO SPOSI GAY → strano si tra noi (<i>Cocò</i>). ASPETTIAMO I TUOI BIDONI → recaci capienti recipienti (<i>Atlante</i>).		
Bisenso	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> ed è costituita da due parole uguali ma di diverso significato.	PORGI REGALI → presenti presenti (<i>Mariella</i>).		
Cambio di ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo del <i>cambio</i> (→) dei giochi in versi. A seconda del <i>cambio</i> che si opera può essere di <i>vocale</i> , <i>consonante</i> , <i>consonante doppia</i> , <i>lettera</i> , <i>sillaba</i> , <i>genere</i> ; a seconda della posizione dell'elemento che si cambia può essere <i>iniziale</i> o <i>finale</i> .	IL VULCANO SPENTO → fu monte fumante (<i>Beppe</i>). CAMICIA DI FORZA → aderente a demente (<i>Ugo d'Este</i>). I PORCI → ne fan delle nefandezze! (<i>Frank</i>). CHI VA A ILIO → trova Troia (<i>Snoopy</i>). PAGO PAGO → contento con conto (<i>Robo</i>). ALL'ANIMATORE → serve verve (<i>Achab</i>). FRACASSI → forti schianti (<i>Melagrana</i>). PIEDI PIATTI → difetto di fette (<i>Mr. Wise</i>). FACCIO SCHIZZI DOPO CENA → disegno di sera (<i>Arbe</i>). COTTO DEL TONTO → lo sciocco la sciocca (<i>Marius</i>).		
Cerniera	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo della <i>cerniera</i> (→) dei giochi in versi.	CAPOCUOCO TIFOSO → chef anche fan (<i>Achille</i>). E' POCO CHE MI DROGO → sono vizioso novizio (<i>Maurizio</i>).		
Cernita ...	La soluzione è una sola frase a senso continuativo che deriva dall' <i>esposto</i> con ragionamento quasi sempre 'mnemonico', ma a volte in parte anche 'meccanico', le cui lettere sono uguali a due a due: cancellando quindi tutte le coppie di lettere uguali non ne resta alcuna.	cernita I PROMESSI SPOSI → è il romanzo d'Alessandro Manzoni (<i>Musclestone</i>). cernita crittografica SMARG.ASSO ASSENNATO → fanfarone saggio resa I (<i>Tiberino</i>).	<i>Il Labirinto</i> 1982 p. 360.	Proposta da <i>Guido</i> per i <i>giochi in versi</i> , ebbe più fortuna nei <i>giochi crittografici</i> ; i primi esempi (<i>La Sibilla</i> , 1975) sono di <i>Berto il Delfico</i> .

sez. C voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Contrario L' <i>esposto</i> deve essere interpretato con due vocaboli uno contrario dell'altro ma il loro significato deve essere anche ben distinto da quello che lega ciascun termine all' <i>esposto</i> .	DIVORZIO → contratto sciolto (<i>Chat</i>). LAMBADA → liscio scabroso (<i>Ulpiano</i>).	<i>La Sibilla</i> 2002/2 p. 70; <i>Il Labirinto</i> 1981/10 p. 308.	Ideato da <i>Flasi e Alfa del Centauro</i> , che presentarono i primi esempi su <i>Bajardo</i> nel 1952.
Controcrittografia ... Differisce dalla corrispondente <i>crittografia</i> per il fatto che il passaggio dall' <i>esposto</i> alla <i>soluzione</i> si ottiene rovesciando il significato dell' <i>esposto</i> stesso (→ <i>crittografia</i> corrispondente per tipologia).	Controcrittografia mnemonica: UN PARTICOLARE VOLGARE → Il generale Nobile (<i>Musclestone</i>).		Il gioco è stato ideato da <i>Musclestone</i> nel 1971.
Controsinonimo E' simile al <i>sinonimo</i> (→), cioè la <i>soluzione</i> è costituita da due vocaboli che sono sinonimi tra loro, ma la <i>prima lettura</i> non descrive l' <i>esposto</i> ma il suo significato opposto.	PAROLACCIA → fine termine (<i>Musclestone</i>).	<i>La Sibilla</i> 1991-5 p. 128.	Il gioco è stato ideato da <i>Musclestone</i> .
Crittoderivato → <i>Crittografia alterata</i>			
Crittografia → <i>Crittografia pura</i>			
Crittografia ... a ... Dopo il termine generico <i>crittografia</i> può essere indicato il tipo (sinonimica, ecc.) e quindi il meccanismo modificativo (a cambio di ..., a scarto ecc.) che avviene nel passaggio tra la prima e la seconda lettura.	<i>Crittografia a scarto</i> : NATTE → fuori esca T, è NATE = furie scatenate (<i>Tiberino</i>). <i>Critt. sinonimica a cambio di vocale</i> : .OLLERA → C a poter aversi, BILE = "capote" reversibile (<i>Ser Lo</i>).	Sono le <i>cosiddette crittografie ibride</i> , non particolarmente apprezzate per i meccanismi imperfetti ed arbitrari a cui danno luogo.	
Crittografia ... a metatesi ... La soluzione è costituita da due letture, la prima delle quali è una interpretazione dell' <i>esposto</i> basata sul meccanismo relativo al tipo di <i>crittografia</i> ; nel passaggio alla seconda lettura, oltre alla diversa spezzettatura, si opera anche lo spostamento di una lettera (o sillaba) in avanti o all'indietro.	ARA → A s' accantoni: è RA = casa cantoniera (<i>Musclestone</i>). PER TE NON HO LIQUIDI → mi secchi = "mise chic" (<i>Guido</i>). VI FECE SST! → volle taceste = volta celeste (<i>Tebe</i>). LIANE → date RAME MOBILI = date memorabili (<i>Tiberino</i>).	Non è una <i>crittografia ibrida</i> (→ sez.A) in quanto la lettera che si sposta fa sempre parte del gioco, diversamente dalla <i>crittografia a scarto, zeppa, cambio...</i> <i>La Sibilla</i> , 1995/5 p. 122; 2002/1 p. 31; 2003/2 p. 81.	Proposta da <i>Il Dragomanno</i> su <i>Balkis</i> nel 1985.
Crittografia ... a rovescio La prima lettura si desume normalmente dall' <i>esposto</i> applicando il meccanismo previsto per il tipo di <i>crittografia</i> (<i>pura, a frase, sinonimica, perifrastica, ...</i>); leggendo questa frase a rovescio si ottiene la <i>frase risolutiva</i> . Può essere anche sillabica.	Pura: RAVI → AVI? si: cedete R = rete decisiva (<i>Musclestone</i>). A frase: COLLERA → accesa ira = aria secca (<i>Marac</i>). Sinonimica: WOTAN → ODINO li s' à = asilo nido (<i>Magina</i>).		
Crittografia ... dinamica Osserva regole, nomenclatura e struttura delle normali <i>crittografie</i> ma con l'ausilio della presentazione al computer introduce nuove possibilità basate sul movimento dell' <i>esposto</i> o di alcune sue parti (lettere che escono, entrano, si spezzano, evaporano,...)	Pura: MADIDA (il MA si comprime progressivamente fin quasi a sparire) → mò DIDA: MA schiaccio = modi da maschiaccio. Sinonimica: ARDISCO (la D annerisce gradualmente) → faccio nera Di: OSO = faccione radiosio.	Nella <i>prima lettura</i> , che indica l'azione, i verbi sono in prima persona riferendosi alla <i>crittografia</i> . http://morassi.interfree/critto/critto.htm <i>Il Labirinto</i> 4/2005 p. 8.	Ideate da <i>Dalton</i> nel maggio 2004 e presentate con la collaborazione di <i>Cartesio</i> nel sito Internet dello stesso e nei <i>forum</i> di enigmistica del Web.
Crittografia ... fonetica La soluzione contiene una parola straniera o un nome proprio che in una lettura viene utilizzata con la corretta grafia mentre nell'altra lettura viene utilizzata come si pronuncia.	PER LA SCALA SEMPRE NON HO IL FANTE → mai col jack son = Michael Jackson (<i>Fama</i>). CANCELLO UN ARCHIVIO ELETTRONICO → file ometto = fai l'ometto (<i>Brown Lake</i>).	E' chiamata anche <i>crittografia fonica</i> .	
Crittografia a frase Si risolve con un ragionamento di tipo <i>mnemonico</i> . La <i>prima lettura</i> , che come nella <i>crittografia mnemonica</i> è una interpretazione dell' <i>esposto</i> o un altro modo di definirlo grammaticalmente, è però sempre una 'frase doppia': assume cioè un diverso significato nel passaggio tra le due letture, definite dalla diversa spezzettatura precisata nelle due parti del <i>diagramma</i> .	IL CALDO NELLA CAVA → fa madido minatore = fama di dominatore (<i>Ser Lo</i>).	L'articolo presente nell' <i>esposto</i> presuppone nella soluzione un verbo coniugato che assicuri la continuità del discorso.	Presente, con altri nomi, già a fine '800, i primi esempi moderni escono nel 1926 su <i>Diana d'Altino</i> : PULCINI → eran uova = era nuova del <i>Lupino</i> e CAMELIA → fior inodoro = fiorino d'oro de <i>Il Valletto</i> . Venne poi chiamata anche <i>Crittografia mnemonica a doppia lettura</i> .

sez. C voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Crittografia a frase a scambio di ...</p> <p>La soluzione è costituita da due letture, la prima delle quali è un diverso modo di esprimere l'<i>esposto</i>; nel passaggio alla seconda lettura, oltre alla diversa <i>spezzettatura</i> come nella <i>crittografia a frase</i>, si opera anche lo scambio di due lettere.</p>	<p><i>A scambio di consonanti:</i> GUARDARTI AFFASCINA → veder te allesta = vedette all'erta (<i>Musclestone</i>).</p>	<p>Non è una <i>crittografia ibrida</i> (→ sez. A) in quanto le lettere che si scambiano fanno sempre parte del gioco, diversamente da quelle a <i>scarto</i>, a <i>zappa</i>, a <i>cambio</i>. <i>La Sibilla</i>, 2002/1 p. 31.</p>	
<p>Crittografia a parti a scambio</p> <p>La soluzione è costituita da due letture, la prima delle quali è un diverso modo di esprimere l'<i>esposto</i>; nel passaggio alla seconda lettura si opera uno scambio di lettere tra le parole costituenti la frase, che mantiene però la stessa <i>spezzettatura</i>.</p>	<p>CIPPO PARTIGIANO → masso parziale = passo marziale (<i>Musclestone</i>). DORATURA DI PRINCISBECCO → volgare patina = voltare pagina (<i>Fra Diavolo</i>).</p>	<p>Si distingue dalla <i>crittografia a frase a scambio di ...</i> perché tra le due letture non c'è diversa <i>spezzettatura</i>. <i>La Sibilla</i>, 2002/1 p. 31; 5 p. 167; 2003/2 p. 81.</p>	<p>Questa denominazione è stata proposta e adottata da <i>Guido</i> su <i>La Sibilla</i> nel 2003.</p>
<p>Crittografia alterata</p> <p>La <i>prima lettura</i>, perifrasi dell'<i>esposto</i> o comunque locuzione che lo esprime in altro modo, subisce, nel passaggio alla <i>seconda lettura</i>, un'alterazione (diminutivo, accrescitivo, vezzeggiativo, peggiorativo) 'apparente', in quanto genera parole di diverso significato.</p>	<p>ATTO RESTRITTIVO → giro di vite = girello di vitella (<i>Il Saltimbanco</i>) IDEA PAZZESCA → spunto del matto = spuntino del mattino (<i>Lacerbio</i>)</p>	<p>Si possono avere anche <i>crittografie dealterate</i>: CO . . CCHIO → MA la taccio in COMACCHIO = malato in coma (<i>Lacerbio</i>) e <i>crucialterate</i>: COLTO IN RIGA → lèttone dotto = letto d'ottone (<i>Favolino</i>).</p>	<p>Ideate da <i>Lacerbio</i>, che risiedendo allora in Canada aggiungeva al suo pseudonimo <i>Nuberossa</i>, e presentate col nome di <i>crittografie alterative</i> nel 1978 su <i>La Sibilla</i>.</p>
<p>Crittografia derivata</p> <p>→ <i>Crittografia sinonimica</i> → <i>Crittografia perifrastica</i> → <i>Crittografia alterata</i></p>		<p>Negli anni '80 sono state così denominate da <i>Marius</i>, allora redattore di <i>Penombra</i>, le <i>crittografie sinonimiche</i> e <i>perifrastiche</i>. Di recente è stato dato questo nome alle <i>crittografie alterate</i>.</p>	<p>Questo nome fu proposto da <i>Marius</i> nel 1960 su <i>La Sfinge</i>.</p>
<p>Crittografia ... in 1^a persona</p> <p>E' una normale <i>crittografia</i> del tipo indicato, in cui però nel ragionamento risolutivo si utilizza la prima persona singolare.</p>	<p>. ES . A → T ed io saprò TESTA = tediosa protesta (<i>Ilion</i>).</p>	<p>In alcune riviste l'uso della prima persona singolare non è accettato.</p>	
<p>Crittografia mnemonica</p> <p>Si risolve con un ragionamento di tipo <i>mnemonico</i>, considerando cioè il significato concettuale dell'<i>esposto</i> così come esso si presenta. Per associazione di idee si deve trovare una frase di pari significato o con valore consequenziale che abbia però anche un significato completamente diverso. Essendo identiche le due parti, il <i>diagramma</i> mostra in questo caso una sola lettura: <i>la frase risolutiva</i> è quindi sempre una 'frase a doppio senso'.</p>	<p>PIPI' DI BEBE' → colazione a base di pancetta (<i>Sofos</i>). FECI → il prodotto interno lordo (<i>Il Maggiolino</i>). IL RISPARMIATORE → capitale serba (<i>Il Nocchiero</i>).</p>	<p>L'eventuale articolo presente nell'<i>esposto</i> presuppone nella soluzione un verbo coniugato che assicuri la continuità del discorso.</p>	<p>Ideata nel 1853 da F. Redenti sul <i>Fischietto</i>. Il nome, nato nel 1876, fu poi usato per giochi che avevano per soluzione versi della Divina Commedia o proverbi; la <i>mnemonica</i> moderna, basata su una frase a doppio senso, nasce nel 1924 su <i>La Favilla Enigmistica</i> di Firenze.</p>
<p>Crittografia mnemonica a inversione di frase</p> <p>La soluzione, costituita da due parti, si raggiunge con due passaggi: col primo si trova una frase che interpreta in vario modo l'<i>esposto</i>; poi, scambiando i termini di questa, si ottiene la frase finale.</p>	<p>DE PROFUNDIS → il treno della partenza = la partenza del treno (<i>Il Dragomanno</i>). FERMO SULL'APPIA! → resta in Lancia! = lancia in resta (<i>Musclestone</i>).</p>	<p><i>Bajardo</i>, 1951-2-1.</p>	<p>Proposta nel 1950 da <i>San-calaspi</i>, non solo come mnemonica, e riproposta poi dal <i>Dragomanno</i> su <i>Balkis</i> nel 1975.</p>
<p>Crittografia perifrastica</p> <p>Si risolve con un ragionamento in parte 'mnemonico' e in parte 'meccanico'. Nel passaggio tra l'<i>esposto</i> e la <i>lettura crittografica</i> della soluzione si utilizzano 'perifrasi' dell'<i>esposto</i> stesso o di ciò che se ne ottiene con le varie possibili manipolazioni. 'Perifrasi' è qui intesa in senso convenzionale, indica cioè un passaggio da un vocabolo a una locuzione che lo sostituisce o viceversa, da una frase ad un'altra più o meno equivalente.</p>	<p>DELATORE PALLIDISSI . . → di SPIA CEREAL MO roso = dispiacere amoroso (<i>Il Gagliardo</i>). ANTICHE PROCEDURE → legger ITER REMOTI = leggeri terremoti (<i>Atlante</i>).</p>	<p>Nel <i>diagramma</i> alcune riviste indicano in neretto le parole o frasi della <i>prima lettura</i> dove sono utilizzate le perifrasi. Nella rivista <i>Penombra</i> per un certo periodo è stata chiamata, per iniziativa di <i>Marius</i>, <i>crittografia derivata</i>.</p>	<p>Usata per primo da <i>Il Lupino</i> nel 1936, la denominazione è stata introdotta nel n. 8-9/1956 de <i>Il Labirinto</i> da <i>Manesco</i>, respinta dal Congresso di Forte dei Marmi nel 1958 e ribadita sul n. 5/1965 della stessa rivista. A metà degli anni '70 vennero definite <i>parasinonimiche</i> le crittografie in cui non c'era un rigoroso riferimento a un sinonimo o a una perifrasi.</p>

sez. C voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Crittografia pura</p> <p>Si risolve con un ragionamento di tipo ‘meccanico’, che riguarda cioè soltanto l’aspetto, la forma, la posizione reciproca, la possibilità di completamenti, aggiunte, soppressioni o alterazioni delle lettere o di qualsiasi altro segno tipografico che compongono l’<i>esposto</i>, senza alcun riferimento al suo significato concettuale.</p>	<p>GELSO → S tolta GELO si à = stolta gelosia (<i>Il Lupino</i>)</p> <p>VIA → tra V A sol I è vedibile = travaso lieve di bile (<i>Zanzibar</i>)</p>	<p>E’ denominata anche <i>crittografia semplice</i>, o anche solo <i>crittografia</i>.</p> <p>Pur non avendo alcuna importanza nella soluzione del gioco, è apprezzabile e oggi normalmente richiesto che l’<i>esposto</i> sia di senso compiuto.</p>	<p>La prima <i>crittografia</i> con caratteristiche simili a quelle moderne fu proposta come <i>rebus</i> nel 1883 dalla <i>Gazzetta Musicale</i> di Milano, senza autore ma ritenuta di <i>Lelio</i> (E. Reviglio): AVOTA → un’A precede VOTA = una prece devota. L’evoluzione decisiva però si ebbe solo negli anni ’30.</p>
Crittografia semplice → <i>Crittografia pura</i>			
<p>Crittografia sillogistica</p> <p>Si risolve con un ragionamento che può essere in parte ‘meccanico’ e in parte ‘mnemonico’, ma che contiene deduzioni e passaggi affini al ‘sillogismo’; è quindi sempre presente un ragionamento deduttivo, tale cioè che partendo da una premessa ne consegue una logica conclusione.</p>	<p>CAUSA PALESE → U L trasferiti (perché ‘cambiano’ CASA e PAESE) = “ultras” feriti (<i>Il Girovago</i>).</p> <p>PANCE → chi è serena N è (perché è in PACE) = chiese renane (<i>Lilianaldo</i>).</p>		<p>E’ nata nel 1898 sulla <i>Diana d’Alteno</i> col concorso “Garinei” per idee nuove, vinto da <i>Gines de Passamonte</i>; uno dei giochi era: OFEDEZIO → fè (fede) è in OZIO = è pigra fè = epigrafe</p>
<p>Crittografia sinonimica</p> <p>Si risolve con un ragionamento in parte ‘mnemonico’ e in parte ‘meccanico’. Nel passaggio tra l’<i>esposto</i> e la <i>lettura crittografica</i> della <i>soluzione</i> si utilizzano ‘sinonimi’ dell’<i>esposto</i> stesso o di ciò che se ne ottiene con le varie possibili manipolazioni. ‘Sinonimo’ è qui inteso in senso convenzionale, indica cioè una parola di significato equivalente a quella che le corrisponde nell’<i>esposto</i>.</p>	<p>VEICOLO → CHIASSO (sinonimo di VICOLO) se celi E = chiasose celie (<i>Ciampolino</i>)</p> <p>CO . . . UTTAZIONE → se riè, dire ti fa L LITE (sinonimo di COLLUTTAZIONE) = serie di reti fallite (<i>Triton</i>)</p>	<p>Nel <i>diagramma</i> alcune riviste indicano in neretto le lettere, le parole o le frasi della <i>prima lettura</i> dove sono utilizzati i sinonimi.</p> <p>Nella rivista <i>Penombra</i> per un certo periodo è stata chiamata, per iniziativa di <i>Marius</i>, <i>crittografia derivata</i>.</p>	<p>Presentate dal <i>Valletto</i> al <i>Congresso di Forlì del 1932</i>, furono così chiamate dal 1934.</p> <p>A metà degli anni ’70 vennero definite <i>parasinonimiche</i> le crittografie in cui non c’era un uso rigoroso di un sinonimo o di una perifrasi.</p>
<p>Crittostereo</p> <p>L’<i>esposto</i>, costituito da due parti accostate, richiede per la <i>soluzione</i> un ragionamento che tiene conto di un fattore temporale legato alla relazione intercorrente tra le due parti.</p>	<p>BAR BAT → BAR, cacciata R, la T à = barcaccia tarlata (<i>Quizzetto</i>).</p> <p>A . IOU . E . . . → lo scopri or E = losco priore (<i>Piquillo</i>).</p>	<p>Per molti anni le due parti dell’<i>esposto</i> sono state racchiuse in cornici rettangolari per dare meglio l’idea del passaggio temporale.</p>	<p>Fu proposto da <i>Briga</i> in <i>Aenigma 2-1975</i> ma il 1° esempio, presentato come <i>biverbo</i>, è: SEM CAM JAFET; SEM JAFET → CAM poi non dato = campo inondato (<i>Il Lupino</i>, <i>Penombra</i> n. 6-1934)</p>
<p>Diminutivo</p> <p>La soluzione è un’unica frase continuativa che interpreta l’<i>esposto</i> e in cui la seconda parte è un’alterazione ‘apparente’, in questo caso un <i>diminutivo</i>, della prima.</p>	<p>CONTICINO → parca parcella (<i>Giragon</i>).</p> <p>BORINGHIERI → editore è di Torino (<i>Ruzante</i>).</p>		
Doppia lettura → <i>Frase doppia</i>			
<p>Ecocritto</p> <p>La frase risolutiva ha la caratteristica di essere costituita da blocchi di lettere che si ripetono consecutivamente. Il passaggio <i>esposto / soluzione</i> può essere basato sia su ragionamenti ‘mnemonici’ che ‘meccanici’.</p>	<p>VIVA LA TEA! → lodo l’odorosa rosa (<i>Musclestone</i>).</p> <p>B . NIGNI → comico micidiale ci dia l’E (<i>Jack</i>).</p>	<p>E’ chiamato anche <i>ecografia</i>. <i>La Sibilla</i>, 1991/5 p. 128; 2002/2.</p>	<p>Il gioco è stato ideato da <i>Musclestone</i>, mentre il nome <i>ecografia</i> è dovuto a <i>L’Incas</i>.</p>
Ecografia → <i>Ecocritto</i>			
<p>Frase doppia</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l’<i>esposto</i> e in cui la seconda parte è ottenuta dalla prima con una diversa spezzettatura.</p>	<p>S.O.S. DI RICOVERATO → chi è degente chiede gente (<i>Il Faro</i>).</p> <p>TIFO GENOVESE → amar assi a Marassi (<i>Atlante</i>).</p>		

sez. C	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
Girocrittografia ... Differisce dalla corrispondente crittografia per il fatto che la <i>seconda lettura</i> non inizia dalla lettera iniziale della <i>prima lettura</i> ma da un'altra qualsiasi indicata nel <i>diagramma</i> . Meccanismo risolutivo: → <i>crittografia</i> corrispondente per tipologia.	Girocrittografia pura (8/ 5 1, 1 4 = 3 8) NON → bissi N, O rasa = ras abissino (<i>Marzolino</i>). La seconda lettura inizia dall'ottava lettera della prima.		Presentata da <i>Frac Rosso</i> su <i>La Sibilla</i> nel 1978.	
Incastro La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo dell' <i>incastro</i> (→) dei giochi in versi.	SIAMO PURE IN VOGA → caste noi canoiste (<i>Omar</i>). IL RICCO ROMANZIERE → prospera per prosa (<i>Ciang</i>).			
Intarsio La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo dell' <i>intarsio</i> (→) dei giochi in versi.	STANLIO E OLIO → amici eran americani (<i>Fra Diavolo</i>). L'ALTRUISTA → offre senza sofferenza (<i>Favolino</i>).			
Iterativo La soluzione è un'unica frase continuativa che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui la seconda parte è un'iterazione 'apparente' della prima	COLLINE → lievi rilievi (<i>Il Mago Verri</i>). FOTOGRAFIE → tratti ritratti (<i>Favolino</i>).			
Lucchetto La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo del <i>lucchetto</i> (→) dei giochi in versi.	LA TOMBA DI ANNA FRANK → celebre ebrea cela (<i>Marius</i>) PACATI SERMONI → prediche di cheti preti (<i>Il Grigio</i>)			
Metatesi ... La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e risponde al meccanismo della <i>metatesi</i> (→) dei giochi in versi. Può essere anche <i>sillabica</i> .	DITTATORI SCONFITTI → despoti deposti (<i>Paciotto</i>). I BEONI → elogiano enologia (<i>Magina</i>).		La Sibilla, 2003/2 p. 81.	
Palindromo ... La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e può essere letta in entrambi i sensi. Può essere anche <i>sillabico</i> .	BELLI → amò ridere di Roma (<i>Beppe</i>). IL MIO SEGRETO → lo so io solo (<i>Cocò</i>).			
Peggiorativo La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui la seconda parte è un'alterazione 'apparente', in questo caso un <i>peggiorativo</i> , della prima.	SMORFIA → la fa la faccia (<i>Mr. Wise</i>). IMPICCAGIONE → collo col laccio (<i>Magie</i>).			
Polisenso La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> ed è costituita da più parole uguali ma di diverso significato.	CRITICO' LA BOXE ALLA TV → riprese riprese riprese (<i>Ugo d'Este</i>).			
Raddoppio di consonante La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui una consonante singola della prima parte risulta raddoppiata nella seconda.	FIACCHI → sono lenti sonnolenti (<i>Cocò</i>).			
Scambio di ... La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui due vocali (o consonanti) della prima parte della <i>frase risolutiva</i> risultano scambiate nella sua seconda parte. Se a scambiarsi sono una vocale e una consonante si ha lo <i>scambio di lettere</i> (→).	<i>Scambio di vocali</i> AGOPUNTURA → medicina? sì, ma di cinesi (<i>Baldassare</i>). <i>Scambio di consonanti</i> LETTO CON GIOIA → bel monile nel mobile (<i>Sin & Sio</i>).			
Scambio di lettere La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l' <i>esposto</i> e in cui due lettere (una vocale e una consonante) della prima parte risultano scambiate nella seconda parte.	I CECCHINI DI SARAJEVO → se mirano bene? sembrano iene! (<i>Il Matuziano</i>). IL MIO SEGRETO → io lo so, solo io (<i>Il Matuziano</i>).	"Tra gli schemi di <i>scambi</i> è considerato il più bello perché l'inversione di suoni vocalici e consonantici modifica radicalmente la struttura sonora dei vocaboli" (<i>La Sibilla</i> , 1995/2 p. 51).		

sez. C	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p>Scarto ...</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e risponde al meccanismo dello <i>scarto</i> (→) dei giochi in versi.</p> <p>Può essere <i>sillabico</i> e, a seconda della posizione della lettera (o lettere o sillabe) scartata, può essere <i>iniziale</i> o <i>finale</i> o <i>di estremi</i>.</p>	<p>PROCESSO CANONICO → inchiesta in chiesa (<i>Aronta</i>).</p> <p>VECCHISSIMI EDITTI → decrepiti decreti (<i>Il Bey</i>).</p> <p>RICCA CASALINGA → massaia assai à (<i>Snoopy</i>).</p> <p>FATUE MILANESINE → giovani tose vanitose (<i>Atlante</i>).</p> <p>REAME DI LILLIPUT → dominio d'omini (<i>Fra Diavolo</i>).</p> <p>VISCIDO COME TE → un tuo sosia untuoso (<i>Il Matuziano</i>).</p> <p>DENIGRA GLI SCOLARI → calunnia alunni (<i>Achille</i>).</p>			
<p>Sciarada</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e in cui le prime parole, unite assieme, danno luogo all'ultima parola della frase (o viceversa).</p>	<p>PARLAI SULLE LITI → dissi di dissidi (<i>Il Maranello</i>).</p> <p>ORGIA → consesso con sesso (<i>Pinin</i>).</p>	<p>Essendo la soluzione una frase continuativa e non, come nei giochi in versi, due o più parti indipendenti che unite danno luogo a un totale (o viceversa), a volte viene chiamata <i>frase doppia</i>.</p>	<p>Fu ideata da Artù (A. Gallina) nel 1903 (RICCONE → con tanti contanti) ma rilanciata vent'anni dopo da <i>Alfiere di Re</i> (A. Rastrelli)</p>	
<p>Sciarada alterna</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e risponde, con le sue due parti, al meccanismo della <i>sciarada alterna</i> (→) dei giochi in versi.</p>	<p>LA FOLLA A VENEZIA → empie calli e campielli (<i>Fra Diavolo</i>).</p>			
<p>Sinonimo</p> <p>L'<i>esposto</i> deve essere interpretato con due vocaboli che siano sinonimi tra loro, ma questo significato ad essi comune deve essere anche ben distinto da quello che li lega all'<i>esposto</i>.</p>	<p>DRIBBLO → scarto, avanzo (<i>Il Maranello</i>)</p> <p>PROVO L'AUDIO → testo volume (<i>Guido</i>)</p>	<p><i>La Sibilla</i>, 1991/5 p. 128; 2002/2 p. 70.</p>	<p>Il gioco è stato ideato da <i>Musclestone</i>.</p>	
<p>Slittamento di raddoppio</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo, che interpreta l'<i>esposto</i>, nelle cui due parti, diversamente spezzettate, una consonante doppia viene sdoppiata e una semplice viene raddoppiata.</p>	<p>ALLENARE DENTISTI → addestrare ad estrarre (<i>Fra Diavolo</i>).</p> <p>TOPO SCRITTO DOPO → è ratto errato (<i>Sin & Sio</i>).</p>		<p>Presentato per la prima volta da Sin & Sio su <i>Penombra</i> n. 4/1982</p>	
<p>Spostamento di accento</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e in cui, nelle due parti uguali di cui è composta, è diversa la posizione della vocale accentata.</p>	<p>IL MENAGRAMO → calamità calamità (<i>Ciang</i>).</p> <p>I NON AMNISTIATI → perdono perdóno (<i>Dado</i>).</p>			
<p>Tellografia</p> <p>E' una <i>crittografia a frase</i> in cui l'<i>esposto</i> crittografico è sostituito da un verso che, come nei <i>giochi brevi</i>, ha un suo <i>senso apparente</i> introdotto dal titolo.</p>	<p>Piove, governo ladro! (3 2 7 6 = 7 11)</p> <p><i>Si ha l'impression che goccioli, osteria!</i></p> <p>Soluz.: par la taverna colare = parlata vernacolare (<i>Tello</i>).</p>	<p>E' una <i>crittografia</i>, e non un <i>breve</i>, in quanto l'<i>esposto</i> descrive solo la <i>prima lettura</i>. Oltre che su quello della <i>crittografia a frase</i>, il più frequente, può essere basata anche su altri meccanismi crittografici.</p> <p>v. Bibliografia: h, pag. 21.</p>	<p>Dopo i primi esempi apparsi nel 1971 su <i>Aenigma</i>, la denominazione è stata proposta da <i>Marin Faliero</i> (<i>Il Labirinto</i> n. 7-8/1977) in omaggio al loro ideatore, <i>Tello</i>.</p>	
<p>Vezzeggiativo</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e in cui la seconda parte è un'alterazione 'apparente', in questo caso un <i>vezzeggiativo</i>, della prima.</p>	<p>MAGNO IL TARTUFO → big bigotto (<i>Musclestone</i>).</p>			
<p>Zeppa ...</p> <p>La soluzione è una sola frase a senso continuativo che interpreta l'<i>esposto</i> e in cui in un punto centrale della seconda parte, uguale alla prima, c'è l'inserimento di una lettera (o sillaba).</p>	<p>SUPERESERCITI → con ingenti contingenti (<i>Snoopy</i>).</p> <p>POLLICE VERDE → dito dipinto (<i>Mac</i>).</p>			

D – GIOCHI GEOMETRICI [in versi (v) e crittografici (c)]

Esagono (v)

Dallo svolgimento in versi si desumono parole (o frasi) le cui lettere (o sillabe), inserite in uno schema geometrico raffigurante un esagono, consentono due letture identiche: una orizzontale e una obliqua verso sinistra dall'alto in basso.

```

F A V O
A V A N A
V A P O R E
O N O R A T A
A R A R A T
E T A D E
A T E O
    
```

Meandro (c)

Le 9 sillabe della *frase risolutiva*, una perifrasi che esprime in altro modo l'*esposto*, consentono le seguenti due letture:

prima lettura seconda lettura

1	2	9	1	4	5
4	3	8	2	3	6
5	6	7	9	8	7

BANCHETTI DI TIFOSI → giocondi conviti sportivi (*Ecum*).

Usando la numerazione standard della *griglia di riferimento* le due letture sono così espresse:

1^a: 1-2-5-4-7-8-9-6-3
2^a: 1-4-5-2-3-6-9-8-7

Pentagono (v)

Dallo svolgimento in versi si desumono parole (o frasi) le cui lettere (o sillabe) inserite in uno schema geometrico raffigurante un pentagono, consentono due letture identiche, una orizzontale e una verticale.

```

A E R E
E S O D O
R O V I N A
E D I C O L A
O N O R I
A L I
A
    
```

Quadrato ... (v)

Dallo svolgimento in versi si desumono parole (o frasi) le cui lettere (o sillabe) inserite in uno schema geometrico quadrato consentono due letture identiche, una orizzontale e una verticale.

```

B O M   B I   C E
B I   D E L   L I
C E   L I   B E
    
```

Un numero tra parentesi a mo' di diagramma indica il numero di lettere (o sillabe) per ogni lato.

E' il capostipite dei *giochi geometrici* e, limitatamente allo *schema*, vanta origini remotissime.

Quadrato (c)

Le 9 sillabe della *frase risolutiva*, una perifrasi che esprime in altro modo l'*esposto*, consentono le seguenti due letture:

prima lettura seconda lettura

1	2	3	1	4	7
4	5	6	2	5	8
7	8	9	3	6	9

PALME DI COCCO → amate manine tenere (*Il Troviero*)

Usando la numerazione standard della *griglia di riferimento* le due letture sono così espresse:

1^a: 1-2-3-4-5-6-7-8-9
2^a: 1-4-7-2-5-8-3-6-9

Il 1° es. è di *Ciampolino (Fiamma Perenne, 1948)*: EREBO → l'aldilà di molti latini.

C'è stato qualche esempio di *quadrati* con 4 e anche 5 sillabe per lato.

Quadrato su 4 colonne (c)

Anziché di 9 sillabe come nel *quadrato*, la *frase risolutiva* è di 16 sillabe, che disposte in una griglia di 4 x 4 consentono le due letture in orizzontale e in verticale.

E' FELICE NEI LABIRINTI REALI → in percorsi per gente di corte davvero si diverte (*Alex*).

La combinazione è molto rara e a tutt'oggi ne risultano pubblicati solo 14 esempi.

Serpentina (c)

Le 9 sillabe della *frase risolutiva*, una perifrasi che esprime in altro modo l'*esposto*, consentono le seguenti due letture:

prima lettura seconda lettura

1	2	3	1	6	7
6	5	4	2	5	8
7	8	9	3	4	9

CERVETERI → cittadella morta del Lazio (*Frac Rosso*).

Usando la numerazione standard della *griglia di riferimento* le due letture sono così espresse:

1^a: 1-2-3-6-5-4-7-8-9
2^a: 1-4-7-8-5-2-3-6-9

Schema proposto nel 1950 su *Bajardo da Re Enzo*.

Spirale (c)

Le 9 sillabe della *frase risolutiva*, una perifrasi che esprime in altro modo l'*esposto*, consentono le seguenti due letture:

prima lettura seconda lettura

1	2	3	1	8	7
8	9	4	2	9	6
7	6	5	3	4	5

LIVORI → torvi indici di invidia (*Re Faraone*).

Usando la numerazione standard della *griglia di riferimento* le due letture sono così espresse:

1^a: 1-2-3-6-9-8-7-4-5
2^a: 1-4-7-8-9-6-3-2-5

Schema proposto nel 1950 su *Bajardo da Re Enzo*.

Triangolo ... (v)

Dallo svolgimento in versi si desumono parole (o frasi) le cui lettere (o sillabe) inserite in uno schema geometrico raffigurante un triangolo, consentono due letture identiche, una orizzontale e una verticale.

```

M O N E T A
O D O R E
N O M E
E R E
T E
A
    
```

sez. E	voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche																	
<p>Voluta (c)</p> <p>Le 9 sillabe della <i>frase risolutiva</i>, una perifrasi che esprime in altro modo l'<i>esposto</i>, consentono le seguenti due letture:</p> <p><i>prima lettura</i> <i>seconda lettura</i></p> <table border="0"> <tr><td>1</td><td>4</td><td>3</td><td>1</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>5</td><td>2</td><td>9</td><td>4</td><td>2</td><td>7</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>3</td><td>9</td><td>8</td></tr> </table>	1	4	3	1	5	6	5	2	9	4	2	7	6	7	8	3	9	8	<p>1^a lett.: 1-5-3-2-4-7-8-9-6 2^a lett.: 1-5-7-4-2-3-6-9-8</p> <p>COMETA → s'incontra rara tra le stelle (<i>Re Faraone</i>).</p>	<p>E' uno dei 66 schemi proposti da <i>Re Faraone</i>; a differenza di quelli 'classici', in questi casi la <i>denominazione</i> non può richiamare i due percorsi e quindi è indispensabile l'indicazione delle due letture.</p>	
1	4	3	1	5	6																
5	2	9	4	2	7																
6	7	8	3	9	8																
<p>Zig-zag (c)</p> <p>Le 9 sillabe della <i>frase risolutiva</i>, una perifrasi che esprime in altro modo l'<i>esposto</i>, consentono le seguenti due letture:</p> <p><i>prima lettura</i> <i>seconda lettura</i></p> <table border="0"> <tr><td>1</td><td>9</td><td>8</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>6</td><td>7</td><td>9</td><td>6</td><td>4</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>8</td><td>7</td><td>5</td></tr> </table>	1	9	8	1	2	3	2	6	7	9	6	4	3	4	5	8	7	5	<p>1^a lett.: 1-4-7-8-9-5-6-3-2 2^a lett.: 1-2-3-6-9-5-8-7-4</p> <p>IMPAURIRE → dare motivo di timore (<i>Re Faraone</i>).</p>	<p>E' uno dei 66 schemi proposti da <i>Re Faraone</i>; a differenza di quelli 'classici', dove i percorsi seguono sempre angoli retti, in questi sono possibili passaggi da una sillaba all'altra anche in diagonale.</p>	
1	9	8	1	2	3																
2	6	7	9	6	4																
3	4	5	8	7	5																
E - REBUS (Giochi illustrati)																					
<p>Anagramma</p> <p>La <i>soluzione</i> è una combinazione anagrammatica continuativa che si desume dall'<i>illustrazione</i> che in genere, ma non necessariamente, è priva di <i>grafemi</i>.</p>	<p>sei glorie religiose (<i>Fra Diavolo</i>). il rebus con <i>Berlusconi</i> (<i>Fra Diavolo</i>). L è lo spartito <i>sopra il letto</i> (<i>Cianpolino</i>).</p>	<p>L'illustrazione, specie se priva di <i>grafemi</i>, deve consentire una interpretazione diretta e univoca di quanto da essa si deve desumere.</p>																			
Cronorebus → <i>Rebus stereoscopico</i>																					
<p>Rebus a cambio</p> <p>Le lettere presenti nell'illustrazione come <i>grafemi</i>, anziché essere inserite direttamente nella <i>prima lettura</i>, vi entrano in sostituzione di altre lettere di questa per dar luogo alla <i>frase risolutiva</i>.</p>	<p>coglie tre mele FU = Foglie tremUle</p>																				
<p>Rebus a domanda e risposta</p> <p>Nella <i>prima lettura</i> della <i>soluzione</i> ci sono sempre una o più domande a cui, interpretando opportunamente l'<i>illustrazione</i>, si deve dare una risposta.</p>	<p>corte S, E? s'ignora! = cortese signora (<i>Franger</i>). conti N, U alacri? sì! e CO? no, mica! = continua la crisi economica (<i>Orofilo</i>).</p>	<p>La specificazione 'a domanda e risposta' è resa superflua dalla presenza nel diagramma della <i>prima lettura</i>, se riportato, dei punti interrogativo ed esclamativo.</p>																			
<p>Rebus a rovescio</p> <p>La <i>frase risolutiva</i> si ottiene leggendo a rovescio, cioè da destra verso sinistra, la <i>prima lettura</i>.</p>	<p>E T accessi dell'OP = polle disseccate</p>		<p>Il primo esempio, di P. Guidoni, è stato pubblicato col nome <i>rebus del passato</i> sul n. 7/1881 della rivista <i>La Luna</i>.</p>																		
<p>Rebus a scarto</p> <p>Le lettere presenti nell'illustrazione come <i>grafemi</i>, anziché essere inserite direttamente nella <i>prima lettura</i>, indicano lettere di questa da scartare per ottenere la <i>frase risolutiva</i>.</p>	<p>nastro sporgente NP = astro sorgente</p>																				
<p>Rebus a incastro</p> <p>Le lettere presenti nell'illustrazione come <i>grafemi</i>, anziché essere inserite direttamente nella <i>prima lettura</i>, vi entrano in aggiunta alle altre lettere di questa per dar luogo alla <i>frase risolutiva</i>.</p>	<p>L'avo rincorso I = lavorI in corso</p>	<p>Può essere denominato anche <i>rebus a zeppa</i>.</p>																			
<p>Rebus stereoscopico</p> <p>L'<i>illustrazione</i> è composta da due o più vignette e la soluzione deriva dal confronto temporale tra le stesse. Per convenzione la prima vignetta precede cronologicamente le successive, quindi se i <i>grafemi</i> sono nella prima significa che una certa azione verrà compiuta nella successiva e suggerirà l'uso di verbi al futuro; se invece i <i>grafemi</i> sono nella seconda vignetta (o in una successiva) significa che l'azione è stata compiuta e suggerirà l'uso di verbi al passato.</p>	<p>tra I nere sonerà TO = trainer esonerato (<i>Orofilo</i>). M - anch'esso - spese = manches so-spese (<i>Il Felsineo</i>).</p>	<p>E' sempre formato da chiavi di relazione. E' denominato anche <i>stereorebus</i> o <i>cronorebus</i>, perché la soluzione implica di solito una relazione temporale.</p>	<p>Proposto nel 1958 da <i>Briga</i> (Giancarlo Brighenti di Milano) su <i>La Settimana Enigmistica</i> n. 1374; il primo esempio aveva per soluzione: F à già N odorato = <i>fagiano dorato</i>.</p>																		
Stereorebus → <i>Rebus stereoscopico</i>																					

PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

Bibliografia

a) - Eolo Camporesi (<i>Cameo</i>), <i>Prontuario enigmistico</i> , Ed. "Penombra", Forlì 1931
b) - D. Tolosani (<i>Bajardo</i>), A. Rastrelli (<i>Alfiere di Re</i>), <i>Enimmistica</i> , Ed. Hoepli, Milano 1938
c) - Andrea Gallina (<i>Artù</i>), <i>Vademecum dell'Enigmista</i> , Ed. "La Settimana Enigmistica", Milano 1938
d) - Aldo Nugnes (<i>Aldes</i>), <i>Per gli appassionati della 'Pagina della Sfinge'</i> , (senza luogo e senza data)
e) - Mario Daniele (<i>Favolino</i>), <i>Nomenclatore Enimmistico</i> , Quad. n. 32/bis di "Dedalo", Roma 25-4-1961
f) - <i>Parcelso</i> , <i>Il Troviero</i> , <i>Cielo d'Alcamo</i> , <i>Ciampolino</i> , <i>Che cos'è l'enigmistica classica?</i> , s.d. ma Milano 1964
g) - <i>Cielo d'Alcamo</i> , <i>Dameta</i> , <i>L'Enigmistica</i> , Ed. Librex, Milano 1970
h) - Cesare Pardera (<i>Ciampolino</i>), <i>Scritti di Ciampolino</i> , Quaderni "La Sibilla", Napoli 1980
i) - Stefano Bartezzaghi (<i>Nenè</i>), <i>Studio crittografico</i> , Quaderni "La Sibilla", Napoli 1991
l) - Franco Bosio (<i>Orofilo</i>), <i>Il libro dei Rebus</i> , Ed. Garzanti, Milano 1993
m) - Raoul Orvieto (<i>Re Faraone</i>), <i>Introduzione ai geometrici</i> , Ed. Debatte & F., Livorno 1995
n) - Stefano Bartezzaghi, <i>Lezioni di enigmistica</i> , Ed. Einaudi, Torino 2001
o) - Nello Tucciarelli (<i>Lionello</i>), <i>Il Rebus: cosa è, come si risolve, come si crea</i> , A.R.I., Roma 2002
p) - G.A. Rossi (<i>Zoroastro</i>), <i>Dizionario Enciclopedico di Enigmistica e Ludolinguistica</i> , Ed. Zanichelli, Bologna 2002

Notizie utili sull'enigmistica classica

Altri "Opuscoli" in questa collana (scaricabili da Internet sul sito della B.E.I. <http://www.enignet.it>)

1.1	<i>Pippo</i>	<i>Guida rapida all'enigmistica classica</i>	luglio 2002
2.2	<i>Pippo</i>	<i>Invito alla crittografia</i>	ottobre 2005
3	<i>Fra Diavolo e Pippo</i>	<i>Anagrammi... che passione!</i>	maggio 2002
4.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Antologia tematica di crittografie mnemoniche</i>	maggio 2001
5	<i>Orofilo</i>	<i>Invito al rebus</i>	giugno 2002
6	<i>L'Esule</i>	<i>Invito ai poetici</i>	luglio 2003
7	<i>Lacerbio Novalis</i>	<i>Fra Ristoro, Il Valletto, Il Paladino</i>	settembre 2001
8	<i>Ciampolino e Pippo</i>	<i>Associazioni e biblioteche enigmistiche in Italia</i>	giugno 2004
10.1	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Ricordo di Lacerbio Novalis</i>	marzo 2004

Indirizzi utili

- **A.R.I. - Associazione Rebusistica Italiana** - sito Internet: <http://www.cantodellasfinge.net/ARI>
CorrISP.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - sito Internet: <http://www.enignet.it> - bei.modena@tiscali.it
Associazione 'G. Panini' - Via Emilia Ovest 707 - 41100 Modena (tel. 059.331269)
CorrISP.: Giuseppe Riva - Viale Taormina 17/c - 41049 Sassuolo (MO) - giuseppe.riva@tiscali.it
- **IL LABIRINTO** - Mensile d'arte, letteratura e didattica dell'enigmistica
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato San Severino (SA) (tel. 089.826021) - cleoshorus@inwind.it
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 081.5706248) - sybilla@libero.it
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'ARI
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - diotallevif@hotmail.it
- **PENOMBRA** - Mensile di enimmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - penombra.roma@tiscali.it

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici)

Gruppi Enigmistici "DUCA BORSO - FRA RISTORO" e "I PALADINI"

Svolgono funzioni di coordinamento e a loro ci si può rivolgere per informazioni:

Andrea Baracchi (*Barak*) - Via M. Sempione 43, Carpi (MO) (tel. 059.694253) - baracchi.andrea@virgilio.it

Giulio Ferrari (*Hammer*) - Via M.L.King 7, Campogalliano (MO) (tel. 059.851344) - giulio.ferrari@edis.it

Giuseppe Riva (*Pippo*) - Viale Taormina 17/c, Sassuolo (MO) (tel. 0536.871244) - giuseppe.riva@tiscali.it

La B.E.I. e gli autori ringraziano tutti coloro che hanno collaborato all'elaborazione di questo opuscolo. Gli amici enigmisti sono invitati a suggerire miglioramenti alla struttura e ai testi, a segnalare imprecisioni ed a proporre esempi più adatti, tenendo conto sempre dello scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.