

## "TERMINOLOGIA ENIGMISTICA"

guida nomenclaturale all'enigmistica 'classica' contemporanea

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

ottobre 2005

## Appendice "GIOCHI NUOVI"

a cura di Pippo, Nam e Haunold (settembre 2009)

### SOMMARIO

	pag.
B - Giochi in versi .....	2
C - Crittografie e giochi crittografici .....	3
E - Rebus e giochi illustrati .....	4
F - Giochi vari .....	5
Bibliografia .....	6
Notizie utili .....	6

### PREMESSA

Su *Penombra* n.5-2006 ("Giochi del terzo millennio", pag. 14) *Atlante* scriveva: "...L'era di Internet ha un po' cambiato le cose, anche in materia di enigmistica. Le potenzialità della Rete hanno fatto sì che tanti appassionati, fuori dal giro delle riviste canoniche, sono usciti dal guscio, confrontandosi in tempo reale nelle chat dei vari siti enigmistici. Queste sinergie... cerebrali hanno, tra l'altro, permesso la creazione di nuovi giochi, una parte dei quali ha già trovato spazio sulle riviste."

Quando, nell'ottobre 2005, presentammo l'Opuscolo BEI n. 9 "Terminologia enigmistica", alcuni di questi 'nuovi giochi' erano già nati, poi si moltiplicarono. Noi, colpevolmente, li trascurammo, un po' per... pigrizia, un po' perché temevamo che (come tanti altri casi nella storia dell'enigmistica) non avessero un seguito. Ci siamo sbagliati e rimediamo ora con questa "Appendice".

Nella "premessa" all'Opuscolo scrivemmo che quello della *nomenclatura* è un... terreno minato; lo è ancor più quello in cui ci avventuriamo ora, considerando che molti di questi giochi sono ai primi anni di vita e molti altri sono ancora a livello sperimentale. Confidiamo nella comprensione e nella collaborazione dei lettori e ancor più degli ideatori: auspichiamo suggerimenti e siamo pronti ad ogni integrazione e modifica, che il formato elettronico del lavoro rendono facili e immediate.

### 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.
- 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.

voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
---	-----------------	---	---------------

## B - GIOCHI IN VERSI

### Anagramma a scarto (a scarti successivi)

E' un *anagramma* (→) con la particolarità che nel passaggio da una parte della combinazione alla successiva (o alle successive) si scarta una lettera.

Premio Nobel / problemino  
bagliore / albergo / regalo

### Anagramma asimmetrico

Una parola, anagrammata, ne genera due di cui almeno una concorda con la parola madre; delle due parole generate una sta da sola e l'altra si associa a quella di partenza costituendo una coppia di senso compiuto.

seduttore = rude / testo = rude seduttore, testo

Lo svolgimento in versi è costituito da una terzina nella quale i primi due versi sono relativi alla coppia di parole e l'ultimo alla parola singola.

Proposto da *Il Matuziano* sul *Labirinto* n.4-2009

### Arretramento

Nel passaggio dalla 1a alla 2a parte ogni vocale diventa la vocale precedente ed ogni consonante diventa la consonante precedente, come si presentano nel nostro alfabeto; la A e la B, considerando ciclico l'alfabeto, diventano U e Z.

Gesù / faro  
estasi / arsurre

Invertendo le due parti si ha il gioco 'speculare' denominato *avanzamento*.

Può essere svolto, in forma continuativa, anche come gioco crittografico.

Proposto da *Federico* sul *Labirinto* n.1-2008.

### Avanzamento

Nel passaggio dalla 1a alla 2a parte, ogni vocale diventa la vocale successiva ed ogni consonante diventa la consonante successiva, come si presentano nel nostro alfabeto; la U e la Z, considerando ciclico l'alfabeto, diventano A e B.

faro / Gesù  
arsurre / estasi

Invertendo le due parti si ha il gioco 'speculare' denominato *arretramento*.

Può essere svolto, in forma continuativa, anche come gioco crittografico.

Proposto da *Federico* sul *Labirinto* n.1-2008. E' un'evoluzione dello *slittamento* proposto da *Parmigione* nel 1987 nella rubrica di 'classica' della rivista *Relax*.

### Duetto

Si considerano tutte le lettere che appaiono almeno due volte nella prima parte (o nelle prime parti) della combinazione, si sdoppiano (cioè si utilizzano una sola volta), si anagrammano e si ottiene la parte finale.

soluzione finale = leoni  
(le lettere che appaiono almeno due volte sono O, L, I, N, E; anagrammandole si ottiene LEONI)  
sudoku risolto = uso

*La Sibilla* 2005-6, p.283

Ideato da *Guido* nel 2005 e così denominato da *Edgar*.

### Estratto pari (o dispari)

Dalle parole che costituiscono le prime due parti della combinazione si estraggono le lettere situate in posizione pari (o dispari) che, lette di seguito, formeranno la parola dell'ultima parte.

*estratto pari*  
sToRiA / aMo = TRAM  
*estratto dispari*  
PeRa / AsTrO = PRATO

Proposto da *Pasticca*, col nome provvisorio di *salto pari* (o *dispari*), su *Penombra* n.6-2008, p.15

### Interim → Sostituzione

Presentato, e così denominato, su *La Sibilla* n.3-2008

### Salto ... → Estratto ...

### Sciarada a sostituzione → Sostituzione

PrimaVera = rima / pera

### Sostituzione

E' un abbinamento tra *scarto* e *spostamento* (→ *metatesi*). Si scarta una lettera dalla parola costituente la 1a parte ed al suo posto si mette un'altra lettera della stessa parola in modo da formare la 2a parte della combinazione.

LabiRinTo / l'abitino  
parRocchia / paraocchi

Quando il gioco si presenta in tre parti, viene anche chiamato "sciarada a sostituzione".  
*Il Labirinto* n.4-2008, p.29

Proposto da *Magopide* su *Labirinto* n.2-2008 e poi su *Penombra* n.5-2008. E' un'estensione della *metatesi di iniziale a scarto* proposta da *Micino* nel 1969.

voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
---	-----------------	---	---------------

## C - CRITTOGRAFIE E GIOCHI CRITTOGRAFICI

<p><b>CrittoGame (...)</b></p> <p>Sono <i>giochi crittografici</i> in cui l'esposto è costituito da un verso preceduto da un titolo introduttivo.</p>	<p>Anagramma (11) di <i>Daren</i></p> <p><b>In un film tutto italiano</b> Saran gli attori d'un Paese solo. (soluz.: reciteranno conterranei)</p> <p>Scambio di voc. (4 6: 2 2 6) di <i>Guido</i></p> <p><b>Passa mia suocera</b> Nascondo il viso e bene ci riesco. (soluz.: celo faccia: ce la faccio)</p>	<p>Risolvono, per i <i>giochi crittografici</i>, il problema dei maxi-esposti, come le <i>tellografie</i> per le <i>crittografie a frase</i> e le <i>crittonews</i> per le <i>crittografie mnemoniche</i>.</p> <p><i>La Sibilla</i> n.2-2009 p.82</p>	<p>Nato, col nome di <i>fasenso</i>, alla Festa della Sibilla 2005 su idea di <i>Gollum</i> con la complicità di <i>Divergenze</i>, <i>Ermengarda</i>, <i>Gino Taja</i> e <i>Alois</i>.</p>
<p><b>Crittonews</b></p> <p>Sono crittografie mnemoniche nelle quali l'esposto è sostituito con una notizia giornalistica (vera o, più spesso, falsa) preceduta da un titolo dalla quale, selezionando alcuni indizi, si deve ricavare la frase risolutiva.</p>	<p>Crittonews (8 10) di <i>Daren</i></p> <p><b>Dimmi cosa regali e ti dirò chi sei</b></p> <p>Una ricerca di un gruppo di psicologi ha accertato che il regalo è in grado di rivelare il carattere di chi lo fa. (soluz.: presente indicativo)</p>	<p>Richiama la <i>tellografia</i>, cioè una <i>crittografia a frase</i> in cui l'esposto è sostituito da un verso col relativo titolo.</p> <p><i>La Sibilla</i>, n.2-2004, p.104 <i>Penombra</i>, n.6-2004 p.15 <i>Penombra</i>, n.4- 2006, p.14</p>	<p>Presentata da <i>Daren</i> nel sito <a href="http://www.aenigmatica.it">www.aenigmatica.it</a> nell'ottobre 2003.</p> <p>Un'idea simile era stata proposta da <i>Stark</i> nel luglio 2001 in <a href="http://ng.it.hobby.enigmi">ng.it.hobby.enigmi</a>.</p>
<p><b>Cromografia ...</b></p> <p>E' una <i>crittografia (pura, sinonimica, ecc.)</i> nella quale il meccanismo di prima lettura tiene conto anche del colore (o dei colori) presente nell'esposto o in qualche sua parte.</p>	<p>Cromografia a frase di <i>Giga</i></p> <p><b>VOLTE</b> → archi (violetto) = archivio letto</p> <p>Cromografia sinonimica di <i>Alan</i></p> <p><b>FIELE</b> → à bile blu F? F! = abile bluff</p>	<p>Su <i>La Sibilla</i> e <i>Il Canto della Sfinge</i> vengono ormai presentate come comuni <i>crittografie</i>.</p>	<p>Già proposte in passato da <i>Sin &amp; Sio (Penombra 1987)</i>, <i>Musclitone</i> e <i>Atlante (La Sibilla 1988 e 1989)</i>, sono attualmente più frequenti grazie all'introduzione del colore in alcune riviste.</p>
<p><b>Interim</b> → <i>Sostituzione</i></p>			<p>Presentato, e così denominato, su <i>La Sibilla</i> n.3-2008</p>
<p><b>Procrittografia ...</b></p> <p>Si tratta di una <i>crittografia (pura, sinonimica, ecc.) (→)</i> nella quale il meccanismo di prima lettura prevede un colloquio tra il solutore e la crittografia stessa.</p>	<p>Procritt. pura di <i>Piquillo</i></p> <p>SATALA → in SALA ti nascondi, TA = insalatina scondita</p> <p>Procritt. sinonimica di <i>Piquillo</i></p> <p>. ALIO → tu, Bi, dàcci AIO = tubi d'acciaio</p>	<p>L'innovazione consiste nell'abbandonare la convenzione che vuole, quando il ragionamento lo prevede, che il dialogo si svolga tra autore e solutore.</p> <p><i>Penombra</i>, n.2-2007, p. 15</p>	<p>Ideata da <i>Piquillo</i>, che ne presentò il primo esempio in <i>Penombra</i> n.12-2006 e propose poi questa denominazione nel n.2-2007.</p>
<p><b>Sostituzione</b></p> <p>E' una combinazione di uno <i>scarto</i> e uno <i>spostamento</i>: si toglie una lettera da una parola e la si sostituisce con un'altra lettera della stessa parola generando la frase risolutiva.</p>	<p>BADANTE → compagna con paga (<i>Magopide</i>)</p>	<p>E' la versione crittografica del gioco in versi proposto da <i>Magopide</i> nel 2008.</p>	
<p><b>Stanliografia</b></p> <p>E' una normale <i>crittografia mnemonica</i> nella quale l'accento di una o più parole della 1a lettura cambia di posizione nella frase risolutiva. (→ <i>Mnemonica a spostamento d'accento</i>).</p>	<p>SARO' IN BIBLIOTECA CON CORTESIA → compito leggero → compito leggero (<i>Mary B.</i>)</p>		<p>Tale denominazione, che richiama il famoso "stupido" di Ollio a Stanlio, è stata introdotta, in sostituzione di <i>critt. mnemonica a spostamento d'accento</i>, su <i>La Sibilla</i> n.2-2003.</p>

voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
---	-----------------	---	---------------

## E - REBUS E GIOCHI ILLUSTRATI

### Di-verbis

E' un *verbis* (→) a senso continuativo come, nel caso delle crittografie, la *frase doppia* o *doppia lettura* (→).

Di-verbis (3 1 10? 8 1, 5!) di *Bardo Enrico* riceve la mancia addirittura da **Mario**, il sagrestano... Strano!  
sol.: Chi E ricompensa? Chierico M, pensa!

Penombra n. 5-2006, p.14

Ideato, come già il *verbis*, da *Bardo*.

### Ergorebus ( rebus sillogistico)

Dall'immagine il solutore deve trarre opportune conclusioni, quasi sempre incentrate sull'impiego di *bisensi*.

Es.: una donna frivola (contraddistinta dalla V) con alcuni uomini. Sol.: V è rapace (perché è una civetta) = vera pace.

Ergorebus (5 4 3 = 7 5) di *Guido*



sol.: matto nero SSO (perché è 'schizzato di colore') = mattone rosso

Si basa sui presupposti, sulle deduzioni e sulle conclusioni tipiche della *crittografia sillogistica* (→).

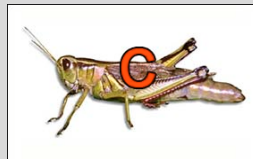
La Sibilla n.1-2009, p. 31

Proposto da *Guido* su *La Sibilla* n.1-2009.

### Imago

Il gioco si presenta, come nel *rebus*, con un'immagine accompagnata però sempre da un breve testo come didascalia. L'immagine e il testo devono essere interpretati congiuntamente per arrivare alla soluzione, indicata con la *doppia lettura* dal *diagramma numerico*.

*Imago* (4, 1 10! = 7 8) (*Il Langense*)



**Pussa via!**

soluz.: sciò, C cavalletta = sciocca valletta

E' una sintesi tra *rebus* e *verbis*. I *grafemi*, quando necessari, possono figurare sia sull'immagine che sulla stringa verbale della didascalia.

*Il Labirinto* n.1-2006, p.35  
*Penombra* n.5-2006, p.14  
*Leonardo* n.2-2005, p.8  
*La Sibilla* n.6-2007, p.260

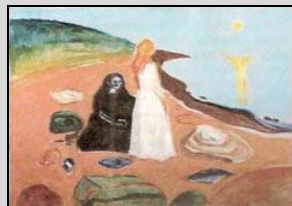
Ideato da *Bardo*, nasce ufficialmente il 7.2.2005 sul forum di *Aenigmatica*, il sito Internet de *La Settimana Enigmistica*.

### Latorebus

E' un rebus in cui i grafemi sono stati abilmente nascosti dall'autore / disegnatore o sono già "inconsapevolmente" presenti nell'immagine.

Ad es., in ognuno dei tre quadri di Munch qui a lato, si può distinguere con nitidezza una "i" che rappresenta il sole.

Lator. (1? 4 2 3 1=5 6) de *La Maison*



Sol.: i? sole li par i= Isole Lipari.

*La Sibilla* n.1-2009, p. 32

Il *latorebus* (dal greco *latho* = *sto nascosto*) è nato nel 2006 a Modena, al 53° al Congresso Enigmistico Nazionale, con la presentazione del lavoro di *Malia* "Alba fotoreporter".

voce / gioco spiegazione / riferimenti	schemi / esempi	note tecniche riferim. bibliografici	note storiche
<p><b>Verbis</b></p> <p>L' <i>esposto</i> consiste nella descrizione di una scena, statica o dinamica, che suggerisce una <i>chiave</i> da cui, tramite la diversa spezzettatura indicata dal <i>diagramma numerico</i>, si ottiene la <i>frase risolutiva</i>.</p> <p>I <i>grafemi</i>, in grassetto, possono anche essere inglobati nel nome del soggetto che indicano (vedi 2° esempio).</p>	<p><i>Verbis</i> (5! 4 5 3! = 9 2 1.5) di <i>Bardo</i></p> <p><b>Testimoni inattendibili.</b></p> <p>Mentono: fu la Morelli ad accelerare! soluz.: balle! Rina diede gas! = ballerina di E. Degas</p> <p><i>Verbis</i> (2, 2 4 5? = 6 7) di <i>Maybe</i> FULvio, vuoi che picchi per te quelle lì? sol.: UL, ti meno tizie? = ultime notizie)</p>	<p><i>Il Labirinto</i> n.1-2006, p.34 <i>Penombra</i> n.5-2006, p.14 <i>Leonardo</i> n.2-2004, p.14 <i>Leonardo</i> n.1-2005, p.7</p>	<p>Fu presentato da <i>Bardo</i> al Convegno ARI di Firenze del 2004. E' un'evoluzione del <i>rebus descritto</i>, gioco in versi oggi dimenticato.</p>

## F - GIOCHI VARI

<p><b>Giochi a cesura (...)</b></p> <p>La particolarità di questi <i>giochi crittografici</i> (→) è che il meccanismo che sta alla base dello schema non viene applicato tra le due parti 'concluse' in cui si può suddividere la frase risolutiva (che è sempre continuativa) ma in un punto qualunque della frase stessa.</p>	<p>Anagramma (4 6<sup>1</sup>) di <i>Dendy</i> TRA IL PO E LE ALPI Soluz.: Alta Italia</p> <p>Cambio di cons. (5 5<sup>2</sup>? 4!) di <i>Alan</i> PALANCA SPEZZATA soluz.: trave rotta? vero!</p>	<p>Per segnalare al solutore il punto dove la frase si spezza si aggiunge nel diagramma un apice numerico che segnala dopo quale lettera di quella parola si ha la suddivisione.</p> <p><i>Penombra</i> n.1-2009, p. 14</p>	<p>L'ideatore è <i>Dendy</i>; sono stati proposti nell'ottobre 2008 nel forum del sito della BEI <a href="http://www.enignet.it">www.enignet.it</a>. La denominazione generica è stata proposta, nello stesso forum, da <i>N'ba N'ga</i>.</p>
<p><b>Sonis</b></p> <p>Ha lo stesso meccanismo del <i>rebus</i> ma la presentazione al solutore è basata unicamente su suoni e voci umane.</p>	<p>Es.: Un uomo dice, con voce roca: "Buongiorno a tutti. Il mio nome è padre Bruno e da oggi condurrò questo spazio radiofonico al posto del vecchio conduttore, incarcerato e condannato per evasione fiscale". sol.: sono roco retto = sonoro coretto.</p>	<p>Si presta alla presentazione via radio; consente di utilizzare chiavi che non possono essere rese su carta: suoni, rumori, brani musicali, intonazioni e intensità di voce, difetti di pronuncia, lingue e dialetti, ecc.</p> <p><i>Leonardo</i> n.4-2007, p. 40</p>	<p>Ideato da <i>Alan</i>, che lo ha presentato nel corso del Congresso Nazionale di Casciana Terme nel 2007.</p>
<p><b>Tarocchi</b></p> <p>La soluzione si basa su 'tarocamenti', cioè lievi modifiche, di titoli di film, libri, canzoni, opere liriche, prodotti commerciali, ecc. a cui si deve arrivare tramite esposti divertenti.</p>	<p>Esempio di <i>Daren</i> (8 10)</p> <p>Molta emozione ha destato la notizia che alcune grosse anguille, destinate a morire per il cenone di Natale, si sono tuffate da sole nell'olio bollente. soluz.: capitoni coraggiosi</p>	<p>La Sibilla n.1-2006, p. 44 La Sibilla n.2-2006, p. 58</p>	<p>Il gioco è nato nel 2005 sul forum di "<i>Aenigmatica</i>" da un'idea di <i>Daren</i>; il nome è stato proposto da <i>Idadora</i>.</p>

## PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

Altri "Opuscoli" in questa collana (scaricabili da Internet sul sito web della B.E.I. [www.enignet.it](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>	ottobre 2005
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
9.1	<i>Haunold, Nam e Pippo</i>	<i>Terminologia enigmistica / App. Giochi nuovi</i>	ottobre 2005 / sett. 2009
10.1	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Ricordo di Lacerbio Novalis</i>	marzo 2004
11	a c. <i>Pippo, Nam, Hammer</i>	<i>L'Enigmistica... e la bilancia</i>	maggio 2006
12	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Presentazioni e congedi</i>	luglio 2007
13	a cura di <i>Pippo</i>	<i>Da Alfa del Centauro al 'Beone'</i>	ottobre 2005

## Indirizzi utili

- **A.R.I. - Associazione Rebussistica Italiana** - web: [www.cantodellasfinge.net/ARI](http://www.cantodellasfinge.net/ARI)  
CorrISP.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - [diotallevif@hotmail.com](mailto:diotallevif@hotmail.com)
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - web: [www.enignet.it](http://www.enignet.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](mailto:giuseppe.riva@tiscali.it)
- **IL CANTO DELLA SFINGE** - trimestrale di enigmistica on-line  
Scaricabile da: [www.cantodellasfinge.net](http://www.cantodellasfinge.net) - e-mail: [langense@cantodellasfinge.net](mailto:langense@cantodellasfinge.net)
- **IL LABIRINTO** - Mensile di cultura enigmistica  
Via Zambrano 83/I - 84088 Siano (Salerno) (tel. 081.5183758) - [gianni.caso@alice.it](mailto:gianni.caso@alice.it)
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica  
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 02.55017314) - [sybilla@libero.it](mailto:sybilla@libero.it)
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I.  
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - [diotallevif@hotmail.it](mailto:diotallevif@hotmail.it)
- **PENOMBRA** - Mensile di enigmistica  
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - [penombra.roma@tiscali.it](mailto:penombra.roma@tiscali.it)

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici - chiedere a Pippo il file Word)

---

*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 correzioni e miglioramenti tenendo conto dello scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.*