

L'esposto è volutamente ambiguo e fa subito pensare a un aggettivo, plurale di *bello*. Si tratta invece di Gioacchino, il noto poeta dialettale romano. Ecco che allora, mettendo "Roma" nella parola finale di 4 lettere, scaturisce facilmente la soluzione: **amò ridere di Roma**.

Quest'altro gioco fu proposto da *Krypton* (Domenico Rizzo, di Cosenza) nel 1982 su "Penombra"; era naturalmente accompagnato dal diagramma numerico e non risultò nemmeno difficile ai solutori di allora:

IO, MARILYN MONROE...

La frase risolutiva, davvero stupefacente, è: ... **avida di vita desiai ogni amore vero, ma ingoiai sedativi, da diva**.

LA SOLUZIONE AL LETTORE!

Ed ora vi proponiamo alcuni facili palindromi da risolvere, aiutandovi con qualche suggerimento:

1) (1 4 2 4!) **INSUCCESSI CASTRISTI** (*Robo*)
(in una delle due parole di 4 lettere ci sarà di certo Cuba)

2) (10 2 4 4) **SFOTTERE CIRANO** (*Beppe*)
(si deve pensare alla nota caratteristica fisica di Cirano...)

3) (1 4 2 6) **BELZEBU'** (*Favolino*)
(tra i sinonimi di *diavolo* ce n'è uno di 6 lettere...)

BIFRONTI E ANTIPODO... I PARENTI

Si è detto e motivato perché il *palindromo* poco si presta alla composizione di giochi in versi; gli enigmisti hanno aggirato la difficoltà generando dei... parenti prossimi: il *bifronte*, l'*antipodo* e il *cambio d'antipodo*.

Il *bifronte* si ha quando leggendo una parola (o frase) da destra verso sinistra si ottiene un'altra parola (o frase) di senso compiuto e diverso significato:

acetone / enoteca; amori di dea / aedi di Roma

Le parti da svolgere ora sono due, ed è già meglio che nel *palindromo*, ma le combinazioni restano poche.

Ecco allora l'*antipodo*, con una maggior varietà di combinazioni: spostando la prima lettera di una parola (o frase) in fondo alla parola stessa e leggendola poi al contrario si ha un'altra parola (o frase) di senso compiuto:

b-olletta / battello; l'-attesa cauta / la tua casetta

Ed infine, per aumentare ancora le combinazioni, ecco il *cambio d'antipodo*: la prima lettera, oltre che spostarsi in fondo per la lettura a rovescio, viene anche cambiata:

d-ottoressa / p-asserotto; t-etno cenno / g-onne corte.

Ma non è finita! Le ultime due operazioni si possono fare anche spostando l'ultima lettera di una parola (o frase), ed eventualmente cambiandola, all'inizio e leggendo poi il tutto a rovescio. Si hanno allora l'*antipodo inverso* (es.: **roset-o / tesoro**) e il *cambio d'antipodo inverso* (es.: **torac-e / carota**).

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Spiegate i meccanismi di questa 'famiglia' di giochi, vediamo alcuni esempi di cui commentiamo la soluzione.

Bifronte (4) di *Marac*

LIRICA SUL 2° TV

*Per veder "L'Africana"
passai sull'onda di questo canale;
il primo trasmetteva
"Fulmini sulla terra": micidiale!*

Non è difficile pensare che un'africana si vede... dopo aver passato il canale di **Suez**; ne deriva subito la seconda parola (che potrebbe però essere la prima a cui si pensa): **Zeus**, il 'primo' sull'Olimpo, che manda fulmini terribili!

Antipodo (7) di *Mimmo*

PROFILO DI BOSS MAFIOSO

*È il siciliano tipico che tutti
decantano sempre come "buona pasta",
ma tale e tanta è la sua forza - credi -
che sa tener ben su quello ch'è in piedi.*

Il profilo di questo boss ('buona pasta' siciliana) nasconde innanzitutto un **cannolo**; la c portata in fondo e la lettura a ritroso danno una **colonna**, ben descritta, come soggetto reale, negli ultimi due versi.

Cambio d'antipodo (7) di *Pindaro*

PER LA VITTORIA A BRISCOLA

*Andare liscio qui bisognerà,
in modo da lasciar la man passare;
e, per spuntarla, un taglio ci vorrà
ed alla lunga si potrà acciuffare!*

Andare liscio e *mano* sono termini legati ai giochi di carte, ma suggeriscono anche una **carezza**; la c iniziale va portata in fondo e cambiata. La lettura a rovescio dà chiaramente **zazzera**, a cui si addicono alla perfezione i bisensi *spuntare, taglio, lunga* e *acciuffare*.

Ed ora, come sempre, qualche altro gioco che, usufruendo dei suggerimenti, dovete provare a risolvere.

