

2) Diminutivo (1'5 / 2 7) (*Ciampolino*)

RAGAZZA RICERCATA

*Ha forte fibra, molto puntigliosa,
è fiorente di aspetto, un po' carnosa...
Sa confortare in compagnia, direi,
ed è noto che c'è chi vien da lei.*

Sono chiari i riferimenti alla botanica nella prima parte, dove appare determinante quel *carnosa*; vi lasciamo gustare la seconda parte, con quel bellissimo verso finale.

Per concludere l'argomento va detto che il meccanismo è pure utilizzato nei *giochi crittografici*, anche se, dovendo la soluzione essere una frase continuativa, le combinazioni non sono molte. Ecco due esempi, uno con la soluzione (che non richiede commenti) e uno da risolvere.

Diminutivo (7 1 2 6) **BORINGHIERI** (*Ruzante*)

sol.: *editore è di Torino*

3) Accrescitivo (8 3 1 6) **GRANDINATE** (*Marmi*)

Si pensi che le *grandinate* causano seri danni alle campagne e quindi sono per

LE CRITTOGRAFIE SILLOGISTICHE

Nelle due puntate dedicate alle *crittografie* abbiamo parlato di *crittografie pure, mnemoniche, sinonimiche, perifrastiche* e a *frase*. Ne presentiamo ora un tipo un po'... strano, forse anche più difficile per l'autore e per il solutore, ma certamente ingegnoso e divertente.

Si sa che il sillogismo è un ragionamento deduttivo in cui da certe premesse segue una conseguenza; nella *crittografia sillogistica* (denominazione convenzionale), osservando l'esposto e ragionando sulle sue possibili manipolazioni, si deve giungere a una logica conclusione, che è poi la soluzione del gioco. Ci spieghiamo meglio con alcuni esempi, l'ultimo dei quali, con un piccolo aiuto, è da risolvere.

Critt. sillogistica (1 1 10 = 5 7) **ASSAGGI** (*Laconico*)

L'esposto (**ASSAGGI**) ha un suo significato, ma come abbiamo già visto nella *crittografia pura* questo non ha importanza ai fini della soluzione. Si può allora pensare che è costituito dalla parola **SAGGI** preceduta dalle lettere **A** ed **S**. Ma se **A** ed **S** precedono dei *saggi* (nel senso di *studi critici*) che cosa sono? Sono... *prefazioni!* Ecco allora, in estrema

sintesi, il ragionamento: **A S prefazioni**. Spezzettando la frase come indica la seconda parte del diagramma otteniamo la soluzione: **aspre fazioni**.

Ci rendiamo conto che può apparire pressoché impossibile risolvere tali giochi, ma in realtà... è solo questione di esercizio.

Critt. sillogistica (1 9 = 5 5) **TON . CA** (*Cardin*)

In questo caso per completare l'esposto manca una lettera. Si può tentare con una **I**, ma la strada si chiude subito; per avere una parola di senso compiuto resta la **A**, che quindi... *ha lasciato la tonaca*. Personificando questa **A**, si può dire che... *si è spretata*; ed esprimendo questa azione con una sola parola... **A spretossi**, che diventa infine **aspre tossi**.

5) Cr. sillogist. (1'6 2 = 5 4) **SETTIMANA** (*Laconico*)

Come prima, il significato dell'esposto non è da considerare, ma occorre... manipolarlo. Si può provare in vari modi, ma poi si finisce per osservare che **NA** viene dopo la **SETTIMANA** e quindi è...

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

Nam (navonam@alice.it)
Pippo (giuseppe.riva@tiscali.it)

CURIOSITÀ

Spesso i *falsi derivati* sono serviti per aneddoti, anche assai gustosi, e freddure.

Eccone due esempi:

- Il poeta e uomo politico Felice Cavallotti era chiamato "il bardo della democrazia". Poiché al poeta piaceva molto il buon vino, il pittore Bertini disse di lui: "Quel l'è minga el bardo; quel li l'è el Bardolino!".
- Una recente vignetta satirica di Krancic mostra un colloquio tra il premier Prodi e Pippo Baudo sul Festival di Sanremo; dice il primo: "Devi finirla con questi ingaggi folli!"; risponde il secondo: "Tu pensa agli ingaggi Follini!".

Delle 97.272 crittografie registrate nel repertorio "Eureka" contenuto nel CD "Beone 2006" diffuso dalla B.E.I. di Modena, le *pure* costituiscono il 26%, le *mnemoniche* il 21%, le *sinonimiche* il 14%, i *giochi crittografici* il 12%, le *perifrastiche* l'11%, quelle a *frase* l'11% e le *sillogistiche* il 2%, per un totale del 97%. L'altro 3% del repertorio è formato da altri tipi di giochi di alcuni dei quali parleremo nelle prossime puntate della rubrica.