

## I GIOCHI CRITTOGRAFICI

Quasi tutti gli schemi usati per i giochi in versi (*sciarada, anagramma, incastro, lucchetto*, ecc.) sono impiegati anche nel settore crittografico, raggruppati sotto il nome di *giochi crittografici*.

Diamo la parola a *Guido*, che li descrive benissimo sul n. 3-1998 della rivista "La Sibilla": "La caratteristica di tali giochi è la mancanza del *doppio soggetto* e questo è l'aspetto principale che li differenzia dai giochi 'brevi'. Mi spiego con un esempio:

Incastro (*Dameta*)

### Mezzodi

*Ora di colazione.*

Soluz.: **PIA / oggi = PIoggiA.**

L'autore sviluppa il soggetto apparente del *mezzodi* (come l'ora della colazione) ma in realtà ci descrive la *pia* (che *ora*), l'*oggi* (il *di*) e la *pioggia* (*colazione*, da "colare").

Anagramma crittografico (*Beppe da Giussano*)

### PERSEIDE

Soluz.: **la stella cadente nell'estate calda.**

L'autore si riferisce unicamente alla *stella cadente*; non c'è *doppio soggetto* come nei *brevi*. Riassumendo: i *giochi crittografici* non hanno il *doppio soggetto*; l'esposto deve essere interpretato in un solo modo e deve dare precise indicazioni per giungere alla soluzione...".

Prima di passare ad alcuni esempi di *cambi e scambi*, vi facciamo notare che la soluzione è sempre una frase continuativa, desumibile concettualmente dall'esposto che non deve subire alcuna manipolazione, come avviene per la *crittografia mnemonica*, ma senza la presenza dei bisensi tipici di questo gioco.

Scambio di consonanti (*Ciampolino*)

### ZUFFA DI NEGRIERI

Soluz.: **inumani schiavisti in una mischia visti**

Cambio di consonante (*Ciang*)

### L'OSTERIA

Soluz.: **alberga utenti al ber gaudenti**

Le soluzioni evidenziano bene le caratteristiche esposte: sono frasi continuative, prive di qualunque bisenso, che esprimono in altro modo l'esposto.

3) Cambio di vocale (9 9) (*Il Gagliardo*)

### DESTE SENZA IMPEGNO

La prima parola dell'esposto può essere il passato remoto del verbo "dare" ma, cambiando l'accento, anche un aggettivo.

4) Scambio di vocali (3 5 1 7) (*Il Faro*)

### IL GENOANO LITIGIOSO

Si pensi, per la parola finale, al nome dello stadio frequentato dai tifosi del Genoa.

5) Cambio d'iniziale (4 1 5) (*Snoopy*)

### PATROCLO ED Ettore

Ricorriamo ancora agli insegnamenti di *Guido* ("La Sibilla" n. 2-1995) per presentare un gioco crittografico tanto bello quanto difficile.

"Ritengo lo *scambio di lettere* lo schema più bello in assoluto e la ragione è presto spiegata: nello *scambio di vocali* (**l'edilizia li delizia; portentosi per tonti; ecc.**) e nello *scambio di consonanti* (**avi e nipoti a pieni voti; son lenti, non lesti; ecc.**) il ritmo fonetico resta pressoché identico. Nello *scambio di lettere*, invece, l'inversione di suoni vocalici e consonantici modifica radicalmente la struttura sonora dei vocaboli. Sembra di trovarsi di fronte a degli anagrammi: l'incredibile magia del baratto tradisce occhi e orecchi".

A dimostrazione di queste affermazioni, seguono quattro bellissimi esempi de *Il Matuziano*, tre con soluzione e uno, più facile, da risolvere.

### I CORROTTI DI TANGENTOPOLI

a raffica van dentro: **trafficevan denaro**

### I CECCHINI DI SARAJEVO

se **mirano bene? sembrano iene!**

### L'ESALTAZIONE DEI NAZISKIN

ne fa **odierni nefandi eroi**

6) Scambio di lettere (2 2 2, 4 2)

### IL MIO SEGRETO

Per dubbi o curiosità sono a vostra disposizione:

*Nam* (navonam@alice.it)

*Pippo* (giuseppe.riva@tiscali.it)

## NOTIZIE UTILI

### LA SIBILLA - RIVISTA BIMESTRALE DI ENIGMISTICA

Via Boezio 26, 80124 Napoli - sybilla@libero.it  
 Abbonamento 2008: 63 € (nuovi abbonati 43 €)

## SOLUZIONI

1) *immaginazione / impaginazione; 2) tango / tanga; 3) svegliate svogliate;*  
 4) *ama rissa a Marassi; 5) eroi a Troia; 6) io lo so, solo io*