

Normano Gemignani

DAL CRUCIVERBA ALL' INDOVINELLO

COME UN SOLUTORE DI CRUCIVERBA PUO' RISOLVERE  
INDOVINELLI SCIARADE E ALTRI GIOCHI ENIMMISTICI



Normano Gemignani

PRONOME

## DAL CRUCIVERBA ALL'INDOVINELLO

COME UN SOLUTORE DI CRUCIVERBA PUO' RISOLVERE  
INDOVINELLI SCIARADE E ALTRI GIOCHI ENIMMISTICI



## PREMESSA

La maggior parte di chi si trovi a dover sopportare la noia di lunghe attese, ricorre quasi sempre provvidenziale soccorso di una rivista specializzata in parole incrociate.

Di solito, in un primo tempo viene data una scosa alle vignette umoristiche sempre abbondantemente presenti in questo tipo di stampa, per poi passare a risolvere i cruciverba, i rebus, oppure gli altri giochi di varia forma geometrica, ma sempre basati sulla meccanica delle parole. Avviene però; che nessuno o quasi nessuno di quanti che, pur essendo abili a riempire caselle e caselle di parole incrociate, si provi a cercare la soluzione di quei lavori in versi come indovinelli, sciarade, anagrammi ecc: che non mancano mai in queste pubblicazioni.

Quest'abitudine dei cruciverbisti, nella maggior parte dei casi, si deve attribuire alla mancanza del coraggio di provare; banamente errore: molti valenti cultori di enigmistica classica vi sono giunti iniziando col risolvere parole incrociate, difatti chi riesce a trovare il significato nascosto nella definizione di un cruciverba può benissimo essere in grado di risolvere un gioco enigmistico. Vedremo nelle pagine che seguono, come ciò sia possibile.

L'autore

## INTRODUZIONE

Di solito manuali come questo partono dall'Incovinello, di antica e nobile origine, per arrivare al Cruciverba, vanto dell'Enimmistica cosiddetta "popolare". Qui il cammino è inverso e si spiega con l'interesse dell'Autore di prendere per mano chi è un appassionato solutore di Parole Incrociate e condurlo verso l'Enimmistica Classica.

In realtà la maggior parte dei moderni edipi hanno mosso i primi passi tra le caselle in bianco e nero, ma gli appassionati della vera Enimmistica lamentano la bassissima percentuale di coloro che hanno saputo operare il "salto". Ai milioni di cruciverbisti infatti si oppongono poche migliaia di "classicisti". Le ragioni? Al primo posto, indiscutibilmente, le difficoltà presenti in un lavoro a enimmi, se confrontate con quelle di un gioco di parile in croce, le cui definizioni per lo più appaiono "in chiaro" e non richiedono una preventiva decrittazione.

Ma da parte dei fedeli della Sfinge c'è anche una specie di (incomprensibile) riluttanza a fare scuola tra i possibili adepti del loro verbo. Un tempo i gruppi cittadini - specie quelli in provincia - accoglievano i neofiti indirizzandoli sulla via di Tebe con il conforto di esperti enimmografi, i quali rivelavano loro tutti i segreti del...mestiere. La vita moderna ha oggi cancellato quasi totalmente questa forma di insegnamento: logico quindi che un cruciverbista diquino di scienza enimmistica si senta

spaurito di fronte alla difficoltà proposte da componimenti in un certo senso, criptici.

Norman (Normano Gemignani) vuole riparare a questa carenza di maestri. Nel suo manualetto traccia la via a chi si affaccia timidamente sul nostro mondo di edipi mediante una piana esposizione dei criteri generali su cui la vera Enimmistica si fonda, corredandoli con una serie di esempi accuratamente scelti nell'immenso patrimonio della letteratura specifica. La speranza è che si trovi il modo di far pervenire questo modesto, ma prezioso messaggio a chi un giorno, senza tradire il primo amore (i Cruciverba), sia disposto a innamorarsi della Sfinge

Zoroastro  
(Giuseppe Aldo Rossi)



Per raggiungere lo scopo che ci siamo prefissi iniziamo con alcune notizie sul Cruciverba o Gioco delle Parole incrociate, dalle sue origini fino ad arrivare alla forma nella quale si è imposto, ai nostri giorni nella maniera dilagante che tutti conoscono.

Sappiamo che nella forma moderna iniziò la sua carriera circa cento anni orsono, però c'è chi, cercando di dimostrare la verità del detto: "nulla è nuovo sotto il sole", asserisce che l'origine di questo gioco è addirittura antica di secoli. Secondo questa teoria il primo incrocio di parole sarebbe rappresentato da una serie di lettere disposte in quadrato, trovate incise sul muro di una villa durante gli scavi di Pompei. Queste lettere, come si può vedere qui sotto, concorrono a formare cinque strane parole, che si possono leggere tanto da sinistra a destra e da destra a sinistra come dall'alto al basso e dal basso verso l'alto.

S A T O R	R O T A S
A R E P O	O P E R A
T E N E T	T E N E T
O P E R A	A R E P O
R O T A S	S A T O R

A questo QUADRATO, che fu detto MAGICO, furono at-

tribuite proprietà soprannaturali, significati religiosi ed altro ancora.

In proposito, leggiamo nella "storia dell'Enigmistica" di Giuseppe Aldo Rossi che riproduzioni di questo misterioso quadrato ne sono state scoperte in luoghi più impensati; per citarne alcuni: sul Duomo di Siena, nei Castelli della Loira, in Val d'Isere, in una chiesa vicino a L'Aquila, in conventi di Verona e della Val Seriana ed anche in manoscritti antichissimi conservati in archivi ecclesiastici di Modena e Vercelli.

E' un peccato che il Cruciverba, suo discendente, non abbia mantenuto, almeno in parte, le proprietà che gli vennero attribuite nel passato, molte delle quali, così ce le ricorda ancora G. A. Rossi:

"Molto spesso il Quadrato era invocato per le sue virtù taumaturgiche. In una pergamena d'Aurillac del XIII secolo si legge che "mostrato a una donna gravida la farà partorire senza dolore"; in un libro stampato a Lione nel 1555 da Jean de Choul, è scritto che la virtù del Quadrato si eserciterebbe invece contro la febbre; nell'opera "De Rerum Varietate" il medico astrologo Gerolamo Cardano (Milano, 1557) sostiene che si può usare con successo contro la rabbia; molti libri di magia popolare venduti alle fiere di Francia e del Belgio, lo consigliano per indurre le ragazze a lasciarsi conquistare. Il Cardano suggerisce anche di dare al cane sospetto di idrofobia, una crosta di pane con su scritte le cinque parole magiche, recitando contemporaneamente cinque "Pater Noster". Lo si trova anche riportato da monsignor Giacomo Filippo Tommasini, vescovo di Cittanova d'Istria nella metà del secolo XVIII, in un capitolo dei suoi "Commentari storici geografi-

fici dell'Istria"; dove tratta delle infermità degli istriani.

Comunque il Quadrato conserva il proprio mistero, lasciandoci pur sempre nel dubbio se sarà stato veramente all'origine del cruciverba. Sembra che in Italia il primo esperimento sulle parole incrociate sia quello apparso sulla Domenica del Corriere circa 70 anni orsono, con un piccolo schema a definizioni semplicissime e tutte spiegabili con un sinonimo. Ecco il gioco pubblicato con l'improprio titolo di "indovinello":

DEFINIZIONI		INDOVINELLO N. 1						
<i>Da sinistra a destra</i>		1		7		8		9
1. Belva.								
2. Parente.								
3. Insetto.	2					3		
4. Metallo.								
5. Possessivo.								
6. Gentile.								
<i>Dall'alto in basso.</i>		4		10		5		
1. Mammifero.								
7. Segno della pelle.								
8. Donna celeberrima.								
9. Facile.								
10. Volatile.	6							
11. Numero.								

Difatti, come si vede spiegandolo, alle domande corrispondono solo sinonimi e cioè: Belva/Pantera, Parente/Zio, Insetto/Ape, Metallo/Oro, Possessivo/Suo, Gentile/Amabile, Mammifero/Puzzola, Segno della pelle/Neo, Donna celeberrima/Eva, Facile/Agevole, Volatile/Oca, Numero/Sei.

Però anche in questo campo l'evoluzione ha portato al perfezionamento avvicinandosi all'Enigmistica Classica; oggi un Cruciverba che si rispetti non è corre-

dato da definizioni come quelle suaccennate, ma le parole da trovare sono nascoste in veri e propri indovinelli: difatti, già nel 1933 Aldo Vitali più noto come "Il Valletto", presentò un lavoro definendolo "Cruciminimo" nel quale le definizioni erano addirittura contenute in questi versi diretti a due suoi amici in urto tra loro per questioni di...Enimmistica! Rivediamo quel "Cruciminimo":

#### ANSIA DI PACE

Non odi. In tal contesa parli una voce al cuor.  
Perpetua, nel fermento, brilli la gioia ancor!

S	O	R	D	O
E	■	A	■	P
R	I	S	S	A
V	■	P	■	L
A	M	O	R	E

Qui la relazione con l'Enimmistica è chiara; infatti le definizioni ottenute scomponendo i due versi non sono che indovinelli, a partire da quel "non odi" che non va inteso nel senso di odiare come appare nel contesto del verso, ma nel senso di "udire". Così avremo: Non odi/sordo; in tal contesa/rissa; parli una voce al cuor/amore; perpetua/serva; nel fermento/raspo; brilli la gioia ancor/opale.

La continua richiesta di giochi per soddisfare la crescente massa dei solutori ha portato al degrado della produzione. Gli autori, sempre alla ricerca di parole nuove, ricorrono spesso a scelte che nulla han-

no di enimmistico. Due sono i casi più vistosi: l'abbondanza dei nomi di minuscole località nascoste nei punti più reconditi di atlanti geografici, rendendo necessaria una lunga e noiosa consultazione, che tra l'altro è impossibile per chi si trovi al mare, in treno o magari in una sala di aspetto. Non meno secante è l'inserimento di nomi propri di artisti o artiste del cinema o della musica leggera, che costringono alla visura delle innumerevoli quantità di giornali e riviste specializzate.

Non vogliamo dire che il solutore debba scartare a priori questo genere di giochi anche perché i nomi propri che abbiamo detto possono anche saltar fuori dagli incroci con altre parole già inserite nello schema, però maggior soddisfazione troverà in quelli in cui le soluzioni sono basate sul doppio soggetto (del quale diremo più avanti) e questa preferenza lo preparerà a poter risolvere i giochi enimmistici propriamente detti e vediamo perché: Davanti alla definizione

#### IL SOTTERRANEO DI UNA CASA

basterà pensare ad un sinonimo ed avremo

#### CANTINA

o magari

#### SCANTINATO

a seconda delle caselle da riempire, ma questa non è enimmistica, come invece è nel caso della definizione

#### DONNA DA POCO

per la quale troveremo che una donna da poco può essere

#### SCIATTA

ma può essere anche una donna nata da poco e quindi una

#### NEONATA

Altro esempio:

#### SI GONFIA IN PRESENZA DEL MAESTRO

si può trattare di un ragazzino presuntuoso al cospetto dell'insegnante e cioè

#### VANITOSO

ma può trattarsi anche di un complesso velico di una barca che si gonfia quando soffia il maestrale e cioè

#### VELATURA

e, come si può vedere, tanto sciatta che vanitosa hanno lo stesso numero di lettere di neonata e velatura.

Detto questo parleremo in modo particolareggiato dell'indovinello sperando che intanto il solutore di parole incrociate cominci a rendersi conto che questo gioco non è poi quel mostro che da sempre aveva ritenuto imbattibile e che invece a volte è più facile da spiegare di una definizione da cruciverba.



Iniziamo con una breve panoramica su questo misterioso ramo della letteratura, dalle sue presunte origini fino ai nostri giorni.

Non si tratterà di una vera e propria storia dell'enimmistica perché questa è già stata scritta da valenti studiosi e da enimmografi di chiara fama, ma di un breve accenno all'antico, utile da conoscere per chi vorrà cimentarsi con l'enimmistica moderna;

Giovanni Chiocca all'inizio della sua "Breve Storia dell'Enimmistica" scrive: "L'arte enimmistica ha inizi remoti, una storia foltissima, periodi felici, tanto che giunge a rappresentare la letteratura di alcuni paesi".

Una sicura documentazione di quanto dice il Chiocca sull'origine remota è rappresentata dalla tazza attica conservata nei Musei Vaticani, sulla quale in un tondo a figure rosse si vede Edipo mentre risolve l'enigma postogli dalla Sfinge. Come molti già sanno, il sanguinario mostro domandò chi era che al mattino camminava con quattro piedi, a mezzogiorno con due e la sera con tre: Edipo rischiò di grosso perché chi non rispondeva finiva divorato dal mostro, ma spiegando che si trattava dell'uomo il quale nei primi anni cammina carponi, adulto va in piedi e da

vecchio con il bastone, non solo provocò la tragica fine della Sfinge, ma liberò da questa calamità la via che conduceva a Tebe. Nella figura che segue Edipo ascolta la Sfinge (490 a.C.).



Altra documentazione la troviamo in questa delicata lirica giapponese che fa parte di una raccolta che risale all'anno 760, nella quale (in maniera stranamente vicina a quella attuale) è raffigurata la vita.

Una barca  
che all'alba si allontana  
senza lasciare traccia.

Per mantenere la promessa della brevità, facciamo un salto di qualche secolo e arriviamo all'epoca Romana con questi due versi di Fedro liberamente tradotti dal latino e che si potrebbero anche adattare come definizione per un cruciverba:

Sicuro dopo morte si credeva  
e invece a prender busse seguitava

Questa documentazione ci dà la precisa immagine di cosa sia stata l'ENIMMISTICA DESCRITTIVA, perché in essa è descritto il ciuco (esolamente il ciuco) che da vivo viene battuto, ma anche da morto quando

con la sua pelle faranno tamburi, perciò non si rende necessario nessun ragionamento, necessario invece per giungere alla spiegazione di giochi moderni.

Un altro esempio di indovinello descrittivo lo troviamo nelle cento terzine attribuite a Simposio, pubblicate anche queste in latino nel 1533 e tradotte in lingua volgare nel 1604 da Giacomo Castiglione. Come saggio di questi giochi riportiamo quello che adombra, in modo piuttosto semplice l'ANCORA

Tengo due punte in ferro d'accordo:  
contrasto con i venti e col profondo  
mare: la terra in mezzo a l'onde mordo.

Dopo il latino un'altra notizia interessante: si deve ad un'allieva del primo anno di lettere dell'Università di Bologna se gli enimmisti possono vantare un primato di eccezione; difatti nel 1924 questa studentessa scoprì che in un manoscritto dell'ottavo secolo che ormai viene ricordato come il Codice di Verona, era contenuto un indovinello stilato in italiano, primo esempio di volgare della nostra letteratura. Benché di difficile spiegazione anche per gli iniziati, lo trascriviamo facendo seguire l'interpretazione più attendibile

Boves se pareba  
alba pratalia araba  
et albo versorio teneba  
et negro semen seminaba,

In un primo tempo fu creduto si trattasse del BIFOLCO perché "arava e seminava" ma in seguito fu trovata la giusta spiegazione perché si tratta della SCRITTURA che lascia la traccia sulla carta bianca con l'inchiostro nero.

In seguito anche Jacopone da Todì usò il volgare per questa sua definizione enimmatica della vita:

L'amore ha questo officio,  
unir dui en una forma.

Da quell'epoca l'indovinello ha fatto molta strada ma nella maggior parte dei casi, ancora sotto la forma dell'allegoria. "Stelio" (Giovanni Chiocca) nella già citata "Piccola Storia dell'Enimmistica", parlando della Poesia Didattico-Allegorica, fa menzione di un Bonagiunta Urbicciati da Lucca che circa il 1200 in un sonetto nel quale esalta la bellezza di un fiore, sottintende il simbolo della vita nel mondo; rammenta le lettere e le rime di Fra Guittone d'Arezzo (1225-1294) ricolme di allegorie; gli innumeri contenuti enimmatici nella Divina Commedia; i giochi di parole di cui abbonda il Canzoniere del Petrarca; per giungere, sul finire del Medioevo al bizzarro e surrealista Domenico di Giovanni detto "Il Burchiello" (1404-1448) barbiere, poeta e umorista, e ad un suo giocoso sonetto-indovinello sulla CHIOCOLA diretto al suo fedele cliente e amico Leon Battista Alberti, e infine parla dei versi a doppio senso di Lorenzo il Magnifico (1448-1492) e di Antonio Alamanni, in verità poco consigliabili, come si diceva un tempo, ai minori.

Intanto l'enimmistica trionfava: Baldassarre Castiglione (1478-1529) in una lingua "non pura Toscana antica", come lo criticavano gli "uomini nobili versati nelle corti" di quei tempi, nel suo CORTEGGIANO, a proposito della Corte di Urbino, scriveva:

"Consuetudine di tutti i gentiluomini della casa era ridursi subito dopo cena alla signora Duchessa; dove, tra l'altre piacevoli feste e musiche e danze

che continuamente si usavano, talor si proponevano belle questioni, talor si facevano "alcuni giochi ingenui" ad arbitrio or d'uno or d'altro, nei quali "sotto vari velami" spesso scoprivano circostanti allegoricamente i pensier sui a chi più loro piaceva".

I giochi ingenui di cui parla il Castiglione, non erano sempre semplici domande a cui era facile rispondere, come:

Qual'è la cosa che nasce maschio, diventa femmina e poi rinasce maschio? (il grano, che diventa farina e poi pane)

Qual'è la cosa che più le toglie e più s'ingrandisce? (la buca)

Ma contemporaneamente a questi ingenui giochetti fecero la loro brava comparsa veri e propri enigmi che penne illustri non disdegnarono di comporre. Ne scrissero Ludovico Ariosto, il cardinal Pietro Bembo ed altri i cui nomi costellano le storie ed i trattati di enimmistica. Al tempo stesso anche il popolo ebbe i suoi indovinelli e alcuni di questi, tramandati di generazione in generazione, sono ancora attuali in Italia e all'estero. Difatti, ancora nella "Storia" di Zoroastro, troviamo raccolte diverse mutazioni del primo indovinello sulla SCRITTURA, di cui abbiamo già parlato; vediamo queste varianti: Nelle Marche è giunto così:

Il prato è bianco  
le mosche sono nere,  
cinque lavorano  
due stanno a vedere.

nella zona di Parma:

Il campo è bianco,  
nera è la semente,  
tre buoi lavorano  
e due non fanno niente,  
e la gallina beve.

in Sicilia:

Cincu l'annanti  
unu u pungenti,  
li terri bianchi  
e niuri li frumenti.

e così nel Canton Ticino:

Campo bianco  
semenza negra  
düü ca guarda  
e tri ca mena

la Francia ne ha due versioni:

Un champ blanc, la semenze noire, trois qui travaillent deux qui ne font rien e la petite poule qui boit	Blanc est le champ noire la semence; l'homme qui la semme est de tresgrand science.
--	--

da notare che la prima versione francese è, nè più nè meno, la traduzione di quella di Parma.

Nel suo straordinario percorso attraverso i secoli, oltre che in Francia, questo indovinello è arrivato in Inghilterra, in Lituania e, chissà, forse anche più lontano.

Al famoso "Codice di Verona" si è ispirato anche.

Giovanni Pascoli in questa sua quartina:

Scrive...(la nonna ammira): ara bel bello,  
guida l'aratro con la mano lenta;  
semina col suo piccolo marrello:  
il campo è bianco,nera la sementa...

E sempre a proposito di indovinelli popolari ecco quanto scrive Demetrio Tolosani nella sua "ENIMMISTICA", manuale stampato da Hoepli nel 1901.

"Chi non ha subito da bambino il fascino della nonna che per tenerci quieti destava la nostra curiosità con gli indovinelli?... Chi non ricorda quello sul VELO?

Ve lo dico,  
Ve lo ho detto,  
Ve lo torno a dir di nuovo;  
E se non lo capirete  
Teste d'asino sarete.

O l'altro sulla CHIOCCIA:

Donna Rebecca non prende caffè,  
Ha molti figli marito non ha,  
Porta corona e regina non è.

Fra i meno noti ricordiamo LA CATENA DEL CAMINO: "Ho una fila di ciambelle, le tocco sempre e non le mangio mai". E l'altro sul FUMO: "Nasco prima di mia madre e appena nato so camminare, e tanti altri, <sup>as=</sup> sei più espressivi, poiché per far capire ai ragazzi, non si andavano a scegliere i vocaboli della lingua purgata, come in questo GOMITOLO:

Trottolin che trottolava,  
Senza gambe camminava

Senza... lui sedeva,  
Come diamine faceva!

Nel passato i giochi enimmistici erano composizioni in versi, molto spesso sonetti, senza alcun titolo e non faceva differenza chiamarli Indovinelli oppure Enimmi, come si può vedere nei due esempi che seguono; il primo è tolto dai 71 giochi di Michelangelo Buonarroti il Giovane (1568-1649), è rammentato come Indovinello; il secondo fa parte della raccolta degli Enimmi (sic) editi e inediti di Caton l'Uticense Lucchese, pseudonimo del Canonico Leone Santucci (1636-1724)

Del Buonarroti:

Giunto alla bocca ho l'ale  
nasco da un lupo e non è animale  
ho del divino e son cosa terrena  
e son conforto d'ogni cor ch'è in pena.

Qui, precorrendo i tempi, figurano anche due chiapparelli: uno è nella frase "alla bocca ho l'ale" per nascondere la parola BOCCALE, che poi è la soluzione dell'Indovinello, e l'altro dov'è detto "ho del divino" alludendo al "vino" contenuto nel boccale.

Di Caton l'Uticense:

Invan, credete a me, più d'uno spera  
di trarre a fine qualche suo disegno,  
senza l'aiuto mio, che sol mi tegno  
del finger di saper l'arte più vera.  
Come camaleonte cangio e velo  
vario l'aspetto mio per simulare  
e l'altrui brutte trame impiastro e celo.  
Mi conviene molt'olio consumare

per far lume fra l'ombre; e mi querelo  
quando in casa non c'è da macinare.

che si risolve IL PENNELLO perché necessario a far l'arte, perché cambia colori, perché copre il disegno preparatorio e perché gli occorre molto olio per macinarvi assieme i colori, e protesta quando in casa non c'è il materiale da macinare.

Ma per terminare in bellezza riportiamo un lavoro del "Resoluto" (Angelo Cenni) dell'Accademia dei Rozzi, che a buon diritto può chiamarsi Enimma. Questo gioco, che si risolve IL LIBRO, fu pubblicato nel 1538 a Siena in una raccolta intitolata "Sonetti giocosi da interpretare sopra diverse cose comunemente note".

Da poi che morte trionfò nel volto  
Di quei, che meritorno eterna vita,  
Con la potentia mia quasi infinita,  
Ho all'oblivion lor nome tolto

Simil d'alcun sì scellerato, e stolto,  
E son custode alla seconda vita,  
E so scorgere il vero, anzi s'addita,  
E prezzar lor costumi, hor poco, or molto;

Tengo in me di vinsei generationi,  
Di figure variate, & di tal sorte,  
Che si serve di lor molte nationi:

Queste han tal forza, che doppo la morte  
Fanno vivere i nomi non men buoni  
Di chi fu a Virtù vero consorte.

E per mia mala sorte  
Quantunque liber nasco or son legato  
E molto spesso serrato e inserrato;

Lettor, deh sia pregato,  
 Se vuoi ch'io mostri a te, ch'i' son aperto  
 Non mi tener serrato né coperto.

e, con un salto di quattro secoli, un bellissimo campione dell'enimmistica attuale.

## ACQUA DI COLONIA

Ancor dall'involucro gentile  
 muove al desio dei suoi profumi arcani  
 la voce tentatrice dei giardini  
 più belli e solitari.  
 In lei si chiude  
 l'inebriante e inebriata essenza  
 antica e nuova, il fascino sottile  
 di una promessa persistente e infida.  
 Fragilità allo specchio, in trasparenti  
 varie preziosità, forme, colori  
 su "Capriccio", "Sorriso",  
 predomina  
 "Classica", Tentazione",  
 "Fiori d'Arancio".

Malombra

Per spiegare meglio questo enigma è preferibile dire subito che la soluzione è "LA DONNA" che per la propria pelle (involucro gentile) è tentata dalla arcana essenza dei fiori dei giardini più belli che le daranno il fascino inebriante di una promessa non sempre sincera (infida); la donna è descritta davanti allo specchio e l'enigma termina con un elenco di nomi di acque di colonia che descrivono l'incontro (capriccio), il desiderio (la tentazione) e la "classica" via che porta al matrimonio (fiori d'arancio).

L'Anagramma, che per le sue origini dal greco, significa "scrivere in ordine inverso", consiste nell'usare le lettere che compongono una parola (o una frase) per formare una nuova parola (o una nuova frase) con diverso significato, come negli esempi che seguono:

LOGGIONE = NOLEGGIO

SIGARETTE/ VINO = INVESTIGATORE

LA CITTA' SQUALLIDA = L'ACQUA DISTILLATA

Anche se oggi queste combinazioni vengono accumulate agli indovinelli, alle sciarade, ecc., non è stato sempre così; un tempo l'Anagramma, a differenza degli altri giochi, era solo praticato come ginnastica mentale e non come un quesito da risolvere e la soddisfazione dell'autore consisteva nell'averlo composto.

Abbiamo creduto opportuno di parlare anche dell'Anagramma perché anch'esso fa parte di quel ramo dell'antica letteratura da cui discende l'Enimmistica moderna; difatti, stando a quanto si legge nella "Storia" di "Zoroastro", l'Anagramma sarebbe un'invenzione del poeta Licofrone che all'inizio del terzo secolo a.C. faceva parte della Corte di Tolomeo Filadelfo; oltre a ciò ne parliamo perché da più di un secolo è entrato con la forma poetica nel mondo di Edipo interessando non solo gli enimmografi, ma artisti, politici e scrittori più o me-

no noti, alcuni dei quali hanno adottato come pseudonimo, l'anagramma del proprio nome; tra tutti rammenteremo il poeta "Trilussa", che molti hanno conosciuto sotto questo nome, ma pochissimi sanno che il suo vero nome era "Salustri.

Che l'Anagramma sia stato uno dei passatempi al quale si dedicarono anche i regnanti lo dimostrò Luigi XIII nominando un certo Louis Billon "Regio Anagrammista" per aver ricostruito il regal nome in ben 500 maniere, e, assieme al titolo, gli assegnò una rendita annua di 1200 franchi, che morto lui fu pagata ai figli.

Per dimostrare che esiste ancora la passione per l'Anagramma puro e semplice, prima di passare alla parte che più ci interessa, riportiamo alcuni capolavori di valenti enimmografi della nuova scuola; l' "Alfiere di Re" (Alberto Rastrelli) sentenziò:

IL PEGGIORE DEI MALI  
E' DI PIGLIAR MOGLIE

e come si può costatare, la seconda parte della frase è il preciso anagramma della prima. Ma "Il Longobardo" (Cesare Strazza) non fu da meno perché rispose all'Alfiere di Re":

ED IL PIGLIAR MARITO  
TI PAR L'IDEA MIGLIOR?

non solo, ma "Guidone" (Guido Montesano) ribadì il concetto con questo verso:

NON PIGLIARE PIU' MOGLIE, MAI ACCETTAR MARITO

che anagrammato, esortava:

O CIECA UMANA GENTE' PARMÌ IL MIGLIOR PARTITO

Ed ora due esempi di fine ottocento che "Fra Bombar-

da" (Aurelio Romoli) scrisse all'inizio della sua brillante carriera enimmistica e che mostrano quanto si sia raffinata la produzione con il passar del tempo:

Ho accesa brama e desiderio ardito  
Del tuo dolce licor soave e grato  
O fior di vite, o grappolo fiorito.

la soluzione è BRAMOSIA/AMBROSIA; bel gioco per l'epoca in cui fu scritto, ma oggi il primo verso non sarebbe accettato perché manca del doppio senso tra "brama" e "bramosia" (del doppio senso o doppio soggetto parleremo nel prossimo capitolo), però lo stesso autore nel lavoro che segue e che si risolve RUGIADA/GUARDIA, dimostra l'avvicinarsi dei giochi moderni

Fiore,  
Con amore  
S'io ti bacio al primo albore  
E soave ti carezzo,  
Quale spandi grato olezzo!

Mai  
Dormirai  
Più secur che se saprai  
Ch'io dinanzi alla tua soglia  
Voglio ognor di buona voglia.

Per concludere sull'argomento "Anagramma, due giochi di autori attuali; il primo è di "Buffalmacco" (Vittorio Calduzzi:)

PROSTITUTE D'ALTO BORDO

E' da un pezzo che colpo fan sui maschi  
con quelle bocche ardenti e rovinose  
ed han movenze maestose, fiere  
le mangiatrici d'uomini famose

L'indovinello contenuto nei primi due versi si risolve:  
"ARTIGLIERI", perché gli artiglieri fanno uscire da un pezzo (così è chiamato in gergo militare il cannone), il proiettile che andrà a colpire i maschi, cioè le fortezze; nella 2° parte: l'anagramma di ARTIGLIERI è TIGRI REALI.

Il secondo è di "Ciampolino" (Cesare Pardera):

#### IL LIBRO GIALLO

Mi dà conforto e mi soddisfa, pure  
se non lo posso sempre digerire,  
e mi accompagna, specialmente a letto  
anche se spesso non mi fa dormire

Anche questo non presenta grandi difficoltà; una cosa con fortevole, ma che a volte non si digerisce, può anche essere un libro giallo, ma sarà anche più probabile che si tratti di "UN CIBO". Con le lettere della frase UN CIBO, cercando tra le poche cose che non fanno dormire, non sarà difficile trovare la parola "INCUBO".



LA SCJARADA

Le origini della Sciarada sono sconosciute, ma anche per questo gioco, come per l'Indovinello e per l'anagramma, si fanno risalire al tempo dei greci, ammenoché non sia vero quanto si legge ne "Le Nouveau Sfhinx" dove l'autore afferma che fu inventato da Noè quando, nell'Arca, non sapeva come passare le serate!

Ma vediamo di cosa si tratta; nel "Vocabolario della Lingua Italiana" che Pietro Fanfani diede alle stampe nel 1856, è così descritta:

"Piccola composizioncella a guisa di enigma che per farla si sceglie una parola da potersi dividere in altre due o più che abbiano un significato; e fatta una perifrasi poetica di ciascuna di esse parole e di quella che era la principale, si propone a indovinare."

Questo gioco, dopo un lungo periodo di stasi, ebbe un felicissimo ritorno nei due secoli che precedettero il nostro. In quel tempo il sistema di comporlo era basato su di un TOTALE che sostituiva nel verso la parola da trovare, un PRIMIERO ed un SECONDO in luogo di quelle che la componevano; in pratica non erano che tre indovinelli da risolvere, e, naturalmente, trovate le parole di senso compiuto da sostituire a "primiero" e "secondo" e lette di seguito davano il "totale" cioè la soluzione.

Non possiamo riportare alcun esempio di sciarade antiche perché, purtroppo, se ne sono perdute le tracce; pe-

rò ne sono rimaste moltissime del '700 e dell'800 di personaggi illustri che spesso usarono questo gioco per far politica o per battute umoristiche; famosa è quella che Giulio Ricordi fece stampare sulla Gazzetta Musicale quando i solutori per le troppe difficoltà incontrate chiedevano giochi più facili. Eccola:

Il mio PRIMIERO è un cavolo,  
Il mio SECONDO è un fiore,  
Ed il mio TUTTO - oh diavolo!,  
Che fosse un cavolfiore?

e questa feroce terzina è di Vittorio Alfieri

Sarebbe l'INTERO  
Tagliare il SECONDO  
Ad ogni PRIMIERO.

e la soluzione proponeva come REGOLA (Intero) quella di tagliare la GOLA (secondo) al RE (primiero)!

Ma anche a livello popolare circolavano molte raccolte di sciarade e iniziarono la pubblicazione le Riviste specializzate; è in una di queste che "Ibis" (Efisio Pinto Navoni), Segretario agli Interni nel 1850 e prolifico enimmista, pubblicò questa sciarada che rispecchia l'attrito in quell'epoca esistente tra Stato e Chiesa:

Chi è il PRIMIERO e il SECONDO sa il FINALE:  
Era una vigna ben piantata il TUTTO  
Ma il temporale ne ha guastato il frutto.

Le parti sono spiegate nel primo verso: il primiero è CHI, il secondo E ed il finale SA; il totale è CHIESA.

Prendiamo anche qualche esempio di enimmistica popolare da una pubblicazione dell'anno 1835: anche questi sono,

naturalmente, senza titolo come usava a quei tempi:

A chi troppo affatica il mio PRIMIERO  
offre un dolce ristoro il mio SECONDO;  
E' un ornamento femminil l'INTERO.

soluzione: braccia-letto

Del PRIMO sei frutto  
ti adorna il SECONDO  
nel mar trovi il TUTTO.

soluzione: madre-perla

Un primo passo verso la modernizzazione fu fatto quando si abolirono i termini di Primo, Secondo e Intero (od anche Totale o Tutto) e le Parole da ricercare furono inserite nel testo mascherate con tante X, Y o Z, in sostituzione delle lettere che le componevano. Questo sistema è ancora adottato da qualche pubblicazione popolare con il lodevole intento di iniziare il lettore alla vera enimmistica, come in questo gioco sul TESTAMENTO:

A UN NIPOTE SPRECONO

Mettiti bene in XXXXX che se spero  
di ereditar non YYYYY quando dico  
che ho fatto XXXXXYYYYY e de' miei averi  
a te non lascerò nemmeno un fico!

Norman

Con l'avvento del "doppio soggetto" sono spariti non solo Primiero, Secondo e Totale, ma anche gli schemi letterali inseriti nel testo dei quali abbiamo già fatto cenno; Il nuovo gioco si presenta ora come

un componimento in versi in armonia con il titolo, al quale segue un gruppo di cifre detto schema o esponente, per indicare di quante lettere saranno formate le parole risolutive ed in quale ordine andranno considerate. Più facilmente ci spiegheremo con il rituale esempio:

ABILISSIMI COMIZIANTI (3/5=8)

La loro spiegazione è intesa a volo  
anzi ci pendon proprio dalla bocca  
e in genere a vederli intavolare  
con tanto gusto, c'è chi ancora abbocca!

Ilion

Iniziamo con l'individuare come suddividere questo lavoro in tre indovinelli, come indicato nello schema. Per questo seguiremo il sistema comunemente adottato e cioè: se il gioco è di tre versi, ognuno rappresenta un indovinello; se i versi sono quattro e le soluzioni dovranno essere tre (come nel nostro caso), la prima si riferirà al primo verso, la seconda al secondo e la terza agli ultimi due; se si tratta di giochi svolti a terzine o a quartine ecc. ogni gruppo di versi, come vedremo in seguito, dovrà considerarsi, salvo rare eccezioni, un gioco a sé.

Spieghiamo ora gli ABILISSIMI COMIZIANTI (3/5=8): ragionando sul primo verso troveremo che la soluzione (di tre lettere) sarà ALI, perché si spiegano; per il secondo (di cinque lettere) troveremo MENTI, i quali stanno sotto la bocca; a questo punto, unendo queste due soluzioni e nello stesso tempo ragionando sui versi restanti, avremo la soluzione finale (di otto lettere) cioè ALIMENTI, che sono portati in tavola e quindi

"intavolati" e "abboccati" con tanto gusto.

Quella che abbiamo veduto è la classica forma della sciarada. Difatti trovata la soluzione dei primi due indovinelli ci accorgiamo che la soluzione del terzo è una parola formata dalle due spiegazioni precedenti, lette di seguito ed è anche la riprova che la soluzione totale è quella esatta.

Nell'andar del tempo a questo gioco sono state trovate parecchie varianti; di alcune di queste riportiamo gli esempi e di altri ne faremo seguire in altro capitolo.

SCIARADA INCATENATA

Iniziamo con un avvertimento: nel caso di questo gioco e di alcuni altri che vedremo in seguito, il segno "eguale" (=) nello schema non sta ad indicare una vera operazione aritmetica perché, mentre nella normale sciarada la soluzione della parte finale, come abbiamo veduto, si ottiene leggendo di seguito le soluzioni parziali (ottenendo anche l'uguaglianza numerica), nella "incatenata" l'ultima lettera, o gruppo di lettere, della prima soluzione debbono essere le stesse con le quali inizia la seconda e di questa (o di queste) si deve tener conto una sola volta quando si dovrà trovare la soluzione finale. Meglio capiremo con l'esempio:

ENIMMISTICA MY LOVE (4/4=7)

Faccio un mucchio di lavori  
(m'han messa sugli altari tante volte)  
e da un lato, anche singolare  
essa è pur base della vita mia,  
i genovesi poi lo dicono tutti:  
son stracontenti quando sto con loro.

Nety

Nel lavoro in esame i versi sono sei e quindi le tre soluzioni rispettivamente di 4, 4 e 7 lettere (come indicato nello schema), debbono essere ricercate, come già sappiamo, considerando il gioco diviso in tre parti di due versi ciascuna e cominciando, praticamente, dalla prima parte, nella quale occorre trovare chi o che cosa fa molto lavoro; in parecchi casi c'è chi fa (o fanno) molto lavoro, ma non sempre un "mucchio"; se poi va anche sugli altari, troveremo la parola PALA che si può interpretare in due modi: "quella che amucchia e quella che domina gli altari."

Nella seconda parte troviamo un "chiapperello". La frase "anche al singolare" si deve capire che la parola anche deve essere usata al singolare e cioè ANCA che è pure "alla base della vita".

Seguendo l'indicazione dello schema, la parola finale non sarà di otto lettere, ma di sette: usando quindi una sola volta l'ultima lettera di PALA e la prima di ANCA avremo l'umoristica soluzione PALANCA che fa stracontenti i genovesi i quali così chiamano il denaro!

#### SCIARADA ALTERNA

Un'altra variante della sciarada: in questo gioco, non essendo possibile indicare con lo schema, cosiddetto numerico, come si dovranno alternare le lettere delle due prime soluzioni per trovare la terza, occorre ritornare allo schema letterale indicando, come vedremo, con tante "X" le lettere della prima parola e con tante "Y" le lettere della seconda.

Seguendo poi l'indicazione dello schema basterà sostituire le "X" e le "Y" con le lettere delle prime due parole per ottenere la soluzione finale.

#### S. MARGHERITA DA CORTONA (XXYYXXYYY)

Tutta si dedicò al raccoglimento  
e seppe la durezza della terra  
che ben ne peggiorò la situazione,  
lei ch'era nata per la comunione.

Aradino

Nel primo verso è nascosta la PALA che serve al raccoglimento; nel secondo la ROCCIA ossia la crosta terrestre, e alternando le lettere di ROCCIA e PALA avremo la parola che nelle peggiori situazioni può venire usata per comunicare e cioè la PAROLACCIA!

\*

Con l'avvento del "doppio soggetto" e facendo precedere le composizioni enimmistiche dal "titolo" che un tempo a queste composizioni mancava, è stata aperta la strada alla grande varietà di giochi presenti oggi nelle riviste specializzate, e sarebbe ardua impresa elencarli anche perché tuttora se ne creano di nuovi.

Quando nelle pagine precedenti abbiamo spiegato cos'è una Sciarada nella sua forma classica e ne abbiamo fatto seguire un esempio, abbiamo anche aggiunto due giochi derivati da questa (sciarada incatenata e sciarada alterna) che dimostrano come sia facile la proliferazione accennata; ma ciò non è niente se pensiamo che già nel 1901, "Bajardo" (D. Tolosani) nel suo manuale "Enimmistica", di varianti a questo gioco ne elencò ben sessantotto!

Per concludere il nostro viaggio nell'Enimmistica del passato dedicheremo qualche riga ad un gioco di origine

araba, che da noi fece la sua comparsa sul finire dell'ottocento: il LOGOGRIFO. Questo gioco, però, cessò presto di interessare i solutori, forse perché la sua forma era molto complicata ed era difficilissimo da spiegare. Soltanto allo scopo di dare al lettore un'idea di cosa si trattasse, riportiamo come esempio quello che "Fra Bombetta" (Aurelio Romoli) pubblicò sulla "Diana d'Alteno" circa cent'anni orsono:

Fiore di pruno,  
XXXXXXXX al rezzo è bello, a corpo pieno  
XXXXX IL YYYYYYYYYYYY in XXXXX a ognuno.

La soluzione era CONTRABASSO (indicato con la lettera Y, ed era derivata da un ragionamento sulle parole: NASCOSTO, SONAR e BARBA (indicate con la lettera X!

Ma non si scorragino i nostri "novizi" trovandosi davanti a queste acrobazie mentali perché, torniamo a ripetere che nell'enimmistica odierna, quella espressa in versi, non incontreranno, come abbiamo ripetutamente detto, che indovinelli o giochi composti da indovinelli collegati in varia forma tra loro.



Dice il Tommaseo che l'uso assegna a ciascun vocabolo un proprio significato che però non esprime chiaro senso, ma che questo "senso" lo si può arrivare a conoscere per ragionamento, esperienza, acutezza d'ingegno ecc.

Nella maniera attuale di fare enimmistica è prevalso l'uso del "doppio senso", detto anche, impropriamente "doppio soggetto"; in questo modo è possibile che un gioco con un dato significato possa avere due o più sensi, individuabili per ragionamento.

Per spiegarci meglio ci serviremo di un Indovinello ormai famoso, di Aldo Vitali già conosciuto come "IL VALLETTO:"

#### IL MERCATO DI CAMPO DE' FIORI

Questa è di tutti i generi la fiera

in questo unico endecasillabo il VALLETTO è riuscito ad inserire due vocaboli ognuno dei quali esprime due sensi. Infatti il primo, GENERI si può intendere come "merci", come difatti vorrebbe il titolo, ma anche come "mariti delle figlie", e l'altro FIERA si potrebbe intendere come "mercato", ma nello stesso tempo può voler dire anche BELVA

Così abbiamo scoperto che in definitiva non si tratta di mercanti come spiega con chiarezza il "senso apparente, ma della disgraziata suocera (senso reale), che a ragione o a torto viene continuamente vituperata. Nel gioco, il doppio soggetto è presente in due sostantivi (fiera/suocera e merci/generi), ma in altri casi può essere riferito anche all'azione descritta nel complesso dell'indovinello come in questo che segue, sempre del "Valletto:

#### BOSCAIOLO LABORIOSO

Dove le piante scalzasi  
ei svolge il suo lavoro quotidiano  
e sempre taglia e sradica  
senza nessuno che gli dia una mano

Se mancasse il titolo si capirebbe subito che si tratta di un BOSCAIOLO e potrebbe essere un facilissimo gioco all'antica, ma proprio perché il titolo esiste, è palese che il senso reale è un altro. Ragionando si trova che dove sono i piedi (le piante) senza calze (scalzasi), il lavoro di chi taglia e sradica non può essere che il PEDICURE al quale nessuno dà una mano, ma sempre un piede!

Con la soluzione ragionata del "Boscaiolo Laborioso" ci dobbiamo rendere conto che per giungere alla spiegazione di un indovinello (o di un enigma) occorre trascurare l'ipotesi chiaramente indicata nel titolo (senso apparente) e, seguendo il dettato del Tommaseo, con ragionamento, intuizione, esperienza, arrivare alla seconda ipotesi (senso reale).

Già sappiamo che in antico un gioco in versi era

chiamato indifferentemente indovinello oppure enigma; oggi invece intendiamo per indovinello soltanto il breve componimento in rima, senza particolari pretese poetiche, a volte burlesco, a volte anche col malizioso chiapperello, sempre preceduto da un titolo, che nei vecchi lavori non aveva e che lo ha trasformato dal modello "descrittivo" in quello a "doppio soggetto".

Ma quando, salvo rari casi, i versi sono più numerosi, la veste poetica più rispettata raggiungendo anche la forma di una vera e propria poesia, e quando l'argomento trattato, almeno nel senso apparente, è piuttosto improntato a serietà, è allora che il gioco pur mantenendo il solito meccanismo per la soluzione, prende il nome di enigma.

Un bellissimo esempio di Enigma (ed anche di doppio soggetto) è questo che abbiamo tolto dalla raccolta "Parole nell'ombra" di Mario Daniele (Favolino) e che ha per soluzione LA LINGUA:

#### PER ME NON SEI MORTA

No, per me non sei morta. Ed io ti parlo  
ancora e sempre, come ai giorni antichi,  
mentre sul labbro mi ritorna ansiosa  
la tua carezza, che ha sapor di pianto;  
non so pensarti immobile nel buio  
d'una dischiusa fossa,  
tra il candore dei marmi e a te d'accanto  
il pallido sfiorir delle corone.

Il gioco si risolve con questo ragionamento: (versi 1° e 2°) quando una lingua è parlata non è una lingua morta; (versi 3° e 4°) questo avviene quando il labbro

è accarezzato dalla lingua; (versi 5° e 6°) è difficile pensare alla lingua ferma quando la bocca è aperta; versi 7° e 8°) in bocca, la lingua è accanto alle corone dei denti; quindi la soluzione non può essere che LA LINGUA.

Abbiamo detto che in alcuni casi l'Enigma può essere anche un breve componimento, ed eccone un esempio:

#### CANNETI

Non turba la pace mistica  
la sonorità degli stagni  
se vibrano appena  
mosse dal vento  
le canne.

Diciamo subito che si tratta dell'ORGANO, infatti l'autore si richiama alla pace mistica del luogo sacro ove si trova l'organo le cui canne sono fatte di stagno.

Per ritornare sull'argomento "cruciverba/indovinello" ricorriamo ancora al "Valletto". Nei seguenti tre brevissimi capolavori sta appunto la dimostrazione di come un indovinello può essere anche una definizione per cruciverba e viceversa; consideriamoli prima come indovinelli:

#### CONTABILE INETTO

Calcola sempre errando  
(LaTERRA, che io la calcò continuamente camminando)

#### GLI AUMENTI DI STIPENDIO

Quelli che mi hanno fatto meno misero  
(La SOTTRAZIONE, che chi la fece mise il segno meno)

#### LA FORTUNA

C'è chi l'incalza e non l'agguanta mai.  
(Il piede, che c'è chi vi mette la calza e mai i guanti)

Proviamo ora a togliere i titoli e avremo tre definizioni per cruciverba che possono indicare oltre le soluzioni degli indovinelli, rispettivamente TERRA, SOTTRAZIONE e PIEDE anche quelle di CONTABILASTRO, STIPENDIO e FORTUNA.

Prima di passare agli altri giochi enimmistici, a dimostrazione che in parecchi casi trovare una parola da inserire in uno schema o risolvere un indovinello presentino la stessa difficoltà, prendiamo una frase che si presti al doppio soggetto:

#### FA PASSARE L'UMOR NERO

come definizione può indicare due parole con lo stesso numero di lettere

#### BARZELLETTA o CAFFETTIERA

con la stessa frase possiamo costruire anche due indovinelli

#### LA BARZELLETTA

Fa passare l'umor nero  
soluzione: la CAFFETTIERA. Ed anche

## LA CAFFETTIERA

Fa passare l'umor nero

soluzione: 1a BARZELLETTA

Chiudiamo questo capitolo con un altro Cruciminimo di "Stelio", esempio di come si possono sposare Enimistica e Poesia. Per questo gioco Stelio si ispirò al monumento funebre di Ilaria del Carretto, l'opera realizzata da Jacopo della Quercia, che tuttora arricchisce il Duomo di Lucca:

### ILARIA

Dolce ti sfiora l'armonia dell'organo  
tremano i sogni al tuo candore immoto.

Ma fra i mortali ogni minuto è qua  
nel variare del tempo dolorando:  
ed entro l'ombra ci ritrovi ancora  
fermi, sul tuo destino meditando.

C	A	N	N	A
A	■	O	■	T
L	E	T	T	O
L	■	T	■	M
O	M	I	N	O

Ogni verso di questo lavoro contiene un enigma e una definizione: lasciamo ad ogni buon solutore di cruciverba il piacere di scoprirne i doppi sensi.

A completamento di quanto è stato detto nella prima parte su cos'è e come si risolve un gioco moderno, seguirà una raccolta di lavori scelti tra quelli dalla forma più semplice, unitamente alla relativa spiegazione.

Per renderne più agevole la consultazione a chi è nuovo a questo genere di enimmistica, saranno utili i chiarimenti che seguono e completano quelli già contenuti nei precedenti capitoli.

**TIPO DI GIOCO** = E' questa una indicazione posta sopra il titolo e prima dello schema numerico.

**STRUTTURA DEL GIOCO** = Sappiamo già che ogni gioco è composto da indovinelli collegati tra loro; la collocazione di questi in ogni singolo contesto ed il ragionamento da seguire per giungere alle soluzioni, sono indicate nella pagina a fianco del gioco stesso.

La dicitura "a frase" che a volte, in altre pubblicazioni si trova nell'indicazione del tipo di gioco (esempio: "sciarada a frase", "frase anagrammata" ecc.) qui non viene usata ritenendo che se di "frase" si tratta, le cifre son separate da virgole e non da linee trasversali (/).

LO SCHEMA = Per schema (o diagramma) s'intende il gruppo di cifre che segue la "struttura del gioco" e si legge in questo modo:

- Il segno eguale (=) divide l'indicazione del senso apparente da quello reale.
- Due o più numeri separati da una linea trasversale (/) significano che occorre ricercare due o più parole composte dal quantitativo di lettere indicato dai numeri stessi. Es. (4/5) PANE/FIORE.
- Due o più numeri separati da virgole e non dalla linea trasversale significano che non sono da cercare parole a sé stanti, ma una breve frase composta dal quantitativo di lettere indicato dai numeri. Es. (4,3,4) LUCE DEL SOLE.
- Trattandosi di indovinelli od enimmi è chiaro che non è necessario alcun diagramma.

Ancora un chiarimento sempre a proposito dello schema. Ormai sappiamo che quello in cifre ha sostituito i termini di "primiero", "secondo", ecc., come pure il sistema più recente di usare tante "X", "Y", "Z" ecc. in luogo delle lettere componenti le parole da indovinare; fanno però eccezione al nuovo corso alcuni casi, come ad esempio la "Sciarada Alternata" (vedi a pag. 38) e l' "Intarsio", combinazione poco usata, ma di cui un esemplare è in questa raccolta, accompagnata dalla relativa spiegazione.



Per coloro che, dopo essersi resi conto di come sia agevole passare dal Cruciverba all'Enimmistica Classi-

ca ed a questa si vorranno interessare, seguono in "Appendice" nomi e indirizzi dei segretari "pro tempore" dei Gruppi Enimmistici esistenti in varie città d'Italia ai quali possono rivolgersi, sicuri di essere bene accetti.

Sempre in appendice si può consultare anche l'elenco delle riviste specializzate che attualmente trattano la materia.





### CADUTO DAL TRENO

Ebbe bisogno d'aria e pare fosse  
davanti ad una porta spalancata,  
ma poi, quando si mosse  
fu visto rotolar per la scarpata.

Il Valletto

Indovinello

### SPIEGAZIONE

SENSO APPARENTE = Un tale che stava viaggiando in treno, a un certo punto, forse per un malore improvviso, sentì il bisogno di prendere una boccata d'aria fresca. Non sappiamo cosa fece, forse fu lui ad aprire lo sportello la conclusione fu che ruzzolò di sotto.

SENSO REALE = Cercare una cosa e non una persona. Una cosa alla quale occorre necessariamente dell'aria e che, trovandosi davanti ad una porta completamente aperta (spalancata), una pedata (scarpata) la fa avanzare rotolando.

SOLUZIONE = IL PALLONE



### KILLER SENZA PIETA'

Quando arriva,  
terribile e glaciale  
questo ti fa tremare  
come una foglia.  
La sua bassezza è tale  
che lo dicono  
un cane.  
Agghiacciante rimane,  
ed uccide per gradi,  
lentamente...

Nello

Indovinello

### SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Agghiacciante descrizione di un terribile killer: glaciale al punto di far tremare come foglie le vittime, soltanto con la sua presenza.

Si è guadagnato l'appellativo di "cane" perché arriva a tal grado di perversione da far morire a poco a poco i disgraziati che capitano nel suo raggio di azione.

**SENSO REALE** = Sono molti i doppi sensi che possono portare alla soluzione: arriva glaciale da far tremare come foglia per la sua bassezza, allusione all'abbassarsi della colonna del mercurio nel termometro, poi la qualifica di cane ed in finale una nuova allusione alla temperatura (agghiacciante) che quando si abbassa uccide lentamente.

**SOLUZIONE** = IL FREDDO



### UN RAGAZZO IN GAMBA

Parecchie scappatelle a destra e a manca sembra conti all'attivo, tuttavia sempre presente, in fondo, egli ebbe il peso dell'obbligo a tener la retta via. Infatti, poi che in saggia man s'è dato, a mettere su casa è ormai impegnato.

Norman

Indovinello

### SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Un giovane che per un po' di tempo ha, come si suol dire, corso la cavallina ed al suo attivo di scappatelle di qua e di là (a destra e a manca) ne conta assai, è però un bravo ragazzo; difatti a un certo momento mette giudizio, prende moglie e si occupa soltanto di metter su casa.

**SENSO REALE** = Quello che sarà la soluzione ha in fondo un peso che, dopo diversi movimenti oscillatori (scappatelle a destra e a manca), lo costringe a rimanere in posizione rettilinea e cioè lo obbliga a (tener la retta via); se poi si trova in mano di uno che sa il fatto suo (in saggia man) serve a costruire la casa.

**SOLUZIONE** = IL FILO A PIOMBO



### AMORE E MORTE

Per te, piccino, immacolato amante,  
che a lei giungesti con ardor di fiamma  
fatal quel bacio fu cagion del dramma  
che tolse a te la vita in breve istante.  
Per lei moristi e andò che a poco apoco  
essa pure morì di stesso fuoco

Garisendo

Indovinello doppio

### SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Due amanti, lui piccolo e candido (immacolato) va verso di lei e si uniscono in un ardente bacio. Chissà per quale misteriosa ragione, per questo bacio lui muore e lei, forse ricordando l'estasi di quell'incontro, si consuma a poco a poco e lo segue nell'Aldilà.

**SENSO REALE** = Un bacio, cioè un accostamento tra un cosino piccolo e bianco (immacolato) che si accende per lei e le comunica il fuoco con la fiamma che ha in se (con ardor di fiamma), ma non appena ciò avviene lui muore ossia si spegne; anche lei muore, ma consumandosi a poco a poco

**SOLUZIONE** = IL CERINO E LA SIGARETTA



### MADDALENA

Ti accosti (è il giorno antico delle Ceneri)  
alla pila nell'ombra, dove trema  
l'acqua lustrale: ancora ti richiama  
un desiderio umano di purezza  
e forse pesa al tuo destino l'ora  
del capo che s'imbianca. Di una lenta  
giornata mercenaria ti rimane  
una immonda memoria delle cose,  
la pietosa miseria della carne.

Ora curvi i ginocchi, ti confidi:

"Sono stanca del mondo..."

e nel lamento

tu pieghi il capo e lasci che fluisca  
l'ultimo pianto sulle fredde mani.

Ma già nel vento è un candido svolio  
di primavera.

Stelio

Enimma

### SPIEGAZIONE

#### SENSO APPARENTE

Nel giorno di penitenza (Le Céneri) Maria Maddalena si prepara alla purificazione (l'acqua lustrale); è nell'età avanzata (il capo che s'imbianca) e pensa alle miserie umane mentre in ginocchio confessa a se stessa la sua stanchezza di vivere (sono stanca del mondo). Ma la vita continua: torna la primavera.

**SENSO REALE** = Una donna "a giornata" (mercenaria) rammenta il bucato che un tempo si faceva versando acqua bollente sopra la cenere che sovrastava i panni da lavare (allusione al giorno delle ceneri), operazione che precedeva il risciacquo al lavatoio dove la donna stava con i ginocchi piegati e dove si perdeva definitivamente il residuo lasciato sulla stoffa dal contatto con la pelle (la miseria della carne). Infine il lamento per la stanchezza mentre sta ripiegando un capo per poterlo spremere prima di stenderlo ad asciugare al sole.

**SOLUZIONE** = LA LAVANDAIA



### MUTILATO DI GUERRA

Un vuoto nel trafiggerti ha lasciato  
sul tuo sembiante il ferro e del valore  
porti ben chiaro segno;  
quando nascesti il tuo destino è nato,  
ma chi ti ha caro, per il lungo andare  
ti avrà sempre compagno.

Il Linchetto

Enimma

### SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Era destino che questo militare fosse ferito in uno scontro all'arma bianca che ne avrebbe cambiato visibilmente la fisionomia, ma, per sua fortuna non sarà abbandonato dai suoi cari durante la travagliata vita che l'aspetta.

**SENSO REALE** = Anziché a una persona occorre pensare a un "qualche cosa" che da quando fu fatto (quando nascesti) porta indicato il costo (valore) e chi lo possiede dovrà tenerlo caro lungo tutto un viaggio (il lungo andare) con una destinazione già stabilita.

A un certo punto questo "qualche cosa" verrà forato (trafitto) con un arnese di ferro che come segno lascerà una bucatura.

**SOLUZIONE = IL BIGLIETTO FERROVIARIO**



DIO

Tu sei il sistema  
In Te converge il lume  
Tu sei infinito  
Da Te lume si spande  
Tu disciplini  
Il cammino delle stelle

Tu sei lo scopo  
D'ogni umano volere,  
Su Te io punto  
Sola meta ai miei passi.

Filippide

Enigma

## SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Per questo atto di fede non crediamo che occorra nessun commento perché il senso apparente è chiarissimo.

**SENSO REALE** = La parola risolutiva di questo gioco ha tre interpretazioni diverse: la prima è nella descrizione della luce (lume) che converge da varie direzioni in un punto da cui nuovamente si spande; questo è quanto avviene nella macchina fotografica e precisamente in una parte di essa; che si tratti di questa parte è confermato anche dal richiamo all'infinito (Tu sei infinito) cioè alla possibilità di fotografare cose distanti; inoltre vi è l'allusione alla macchina da presa cinematografica (Tu disciplini il cammino delle stelle).

La seconda è nascosta nell'altra maniera di chiamare "lo scopo di ogni umano volere"

La terza indica il termine di ogni itinerario stabilito (meta dei miei passi).

**SOLUZIONE** = L'OBBIETTIVO



## INVERNO SUL CAMPO DI BORODINO'

A volte, poche invero, sei ammantato di variopinti e vividi colori; più spesso, avanti all'occhio emozionato, bianco mi appari.

Contemplo il tuo candore, e, ormai lontano ricordo il tempo allor che ti mostravi di rosso tinto e t'avea saldo in mano la vecchia guardia.

Pria del ripiegamento, quante e quante le scariche nutrite che sentisti! e della polve nera il dominante acre sentore!

Il Linchetto

Enigma

## SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Una sosta su quello che fu il campo di battaglia dove si scontrarono le armate russe con quelle di Napoleone.

E' inverno e la neve ha coperto i colori della bella stagione; l'osservatore, davanti alla bianca distesa, rievoca la tragica ritirata dei russi, la piana insanguinata, la "vecchia guardia" napoleonica ed il pungente odore della polvere da sparo (la polve nera).

**SENSO REALE** = Attualmente, ciò che si avvicina agli occhi quando sono umidi di lacrime (l'occhio emozionato), è quasi sempre bianco, ma quello usato dai nostri nonni (la vecchia guardia) dopo un'abbondante presa di tabacco, (la polve nera) era tradizionalmente rosso e veniva riposto (il ripiegamento) dopo la serie di sternuti che seguivano la "presa"; si fa anche cenno all'odore del tabacco (l'acre sentore).

**SOLUZIONE** = IL FAZZOLETTO

**NOTA** = Questo enigma uscì sulla rivista "La Sfinge" firmato "Il Valletto" e l'autore si compiacque con il direttore della rivista per averlo scambiato con il grande Maestro!



### CACCIA SUL LAGO

Cupi  
dal groviglio di giunchi  
vengono i colpi.

Piccole nuvole  
vanno per l'aria  
lente.

Norman

Enigma

### SPIEGAZIONE

**SENSO APPARENTE** = Negli acquitrini ai bordi di un lago dove abbondano i giunchi, un cacciatore è appostato e a intervalli, spara un colpo di fucile. Ogni sparo lascia nell'aria una nuvoletta che il vento adagio disperde.

**SENSO REALE** = La descrizione si adatta all'uso di quell'attrezzo domestico che, salvo rare eccezioni in cui viene fatto di plastica, tradizionalmente consiste in un intreccio di giunchi (groviglio di giunchi), e serve a battere i tappeti.

I colpi che a brevi intervalli vengono battuti liberano nuvolette di polvere (piccole nuvole) che si disperdono nell'aria.

**SOLUZIONE = IL BATTIPANNI**



## LA PRIMA NEVE

E' attesa, e pare che una voce ansiosa  
la chiami e dica: è prossimo Natale!  
Un fiocco lieve, candido, si posa  
al suo passaggio sulla grigia soglia,  
mentre chi aspetta e spera, più non soffre.  
Nuovo, al suo tocco, appare il mondo e l'eco  
d'un fresco riso, copre il pianto antico.

-Al suo passaggio - sui cespugli ancora  
folti - cadono i bioccoli; sui colli  
rade e leggere, cadono, ondeggiando  
- come frange!- le morbide volute.  
Oh! venga la tua trepida carezza  
sui teneri virgulti e al tocco freddo,  
quasi un manto che cada lievemente,  
tutto scompaia... e tronchi e raspi... mentre  
scendono i fiocchi... radi... radi... radi...

Favolino

Anagramma (9)

## SPIEGAZIONE

SCHEMA = Lo schema indica un solo numero perché trovata la prima parola di nove lettere, le stesse nove lettere, anagrammate daranno la seconda parola.

SENSO APPARENTE = Si avvicina il Natale e la prima neve attesa con ansia dalle colture che da tempo soffrivano per la mancanza di pioggia (il pianto antico), inizia a cadere sui colli coperti di piante (tronchi), sui teneri virgulti e sui raspi, e stende coi i suoi fiocchi sparsi (radi...radi...radi...) un lieve mantello.

SENSO REALE = Prima strofa = Quando è prossima una nascita (è prossimo il Natale), è attesa una persona che farà cessare le sofferenze alla partoriente; per il nuovo venuto al mondo verrà messo il nastro sulla porte di casa (sulla grigia soglia) ad annunciarne l'arrivo e il pianto della madre per il dolore provato durante l'evento (il pianto antico), si cambierà in un fresco riso di gioia.

Seconda strofa = L'oggetto di questi versi è quello strumento usato per togliere la lana alle pecore; quando viene passato rasente sulla pelle, fa cadere i peli (tronchi e raspi) in morbidi fiocchi (bioccoli) e il manto scompare (cade lentamente) mentre seguita la rasatura (radi radi radi).

SOLUZIONE = OSTETRICA = TOSATRICE



### DROGATI

Il fatto di bucarsi  
è il solito motivo  
per cui tengono alla vita.

Al risveglio, però  
c'è la brusca realtà:  
della bocca impastata.

Il Nano Ligure

Frase Anagrammata (4,2,5 = 11)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Una frase (cifre divise da virgole) che anagrammata dovrà dare una parola di undici lettere.

SENSO APPARENTE = L' unico scopo che tiene in vita i drogati è quello di poter ricorrere nuovamente alla siringa; purtroppo per loro, finito l'effetto della droga, si trovano a fare i conti con la "brusca realtà".

SENSO REALE = Descrizione dei buchi che occorre fare in una cintura perché si possa affibbiare e possa servire a sostenere in vita i pantaloni. (prima terzina da risolvere)

Seconda terzina: ogni mattina (al risveglio), la prima cosa da fare è quella di usare lo spazzolino che bruscamente sfrega i denti (brusca realtà) con un prodotto che impasterà la bocca.

SOLUZIONE = FORI DI CINTE = DENTIFRICIO



### CORSA DI VELOCISTI

Al colpo di pistola si preparano;  
incontro emozionante: a un certo punto  
solo quattro secondi li separano!

Ma un caso di squalifica c'è stato,  
poiché il terzo, a metà contesa giunto  
commessa ha un'infrazione. Che peccato!

Marin Faliero

Anagramma a frase (10 = 1,9)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Una parola di dieci lettere che anagrammate dovranno dare la frase indicata da cifre divise da virgola.

**SENSO APPARENTE** = Una gara di velocità iniziata con il tradizionale colpo di pistola, ma il terzo concorrente, quando si trovava a quattro secondi dai primi due, è stato squalificato per aver commesso un'infrazione al regolamento.

**SENSO REALE** = Prima terzina = Due contendenti attendono il segnale per dare inizio ad uno scontro alla pistola, assistiti ognuno da due padrini (quattro secondi).

Seconda terzina = Un tizio conquistando una donna regolarmente sposata commette peccato perché nessuno è qualificato (un caso di squalifica) a infrangere (un'infrazione) un matrimonio.

**SOLUZIONE** = DUELLATORI = L'ADULTERIO



## GLI SPETTRI

Negli angoli remoti  
gravi d'ombre paurose,  
s'aggiran biancheggiando in trasparenza,  
le larvali vestigia rinserrando  
dell'effimera vita che s'invola;

rigurgiti veementi  
d'anime destinate  
al grande fuoco della perdizione,  
strumenti di soggetti che han lasciato,  
dopo un breve passaggio il loro mondo.

Il Bulgaro

Anagramma a frase (9 = 2,7)

## SPIEGAZIONE

SCHEMA = Una parola di nove lettere che anagrammate dovranno dare la frase indicata da numeri divisi da virgole.

SENSO APPARENTE = Spettri di persone malvagie destinate alla pena eterna che dopo la morte terrena appaiono sui luoghi dei loro misfatti, aggirandosi nella penombra, impressionanti nella loro forma evanescente che ricorda le loro sembianze di un tempo.

SENSO REALE = Prima parte = Angoli fuori mano (remoti) come incantina o in soffitta, luoghi poco illuminati (gravi d'ombra) dove le cose di cui si parla stanno qua e là (s'aggirano) biancastre e trasparenti e fanno prigionieri (rinserrano) quelli che furono larve, cioè gli insetti i quali, poi, avranno poca vita (vita che s'invola).

Parte seconda = Primi tre versi = Violenta uscita dall'anima di una bocca da fuoco, di quelle che saranno causa di grande rovina. (fuoco della perdizione).

Ultimi due versi = Altra interpretazione = Strumenti che passando lasciano il pulito (il mondo) alla loro maniera.

SOLUZIONE = RAGNATELE = LE GRANATE



### IL RISTORANTE PREFERITO

Ogniqualevolta che vi ho fatto sosta  
pulito l'ho trovato e raffinato,  
ma il gradito conforto che ti dona  
è l'intimo calore che sprigiona.

Tiburto

Frase anagrammate (5,5 = 2,8)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Due frasi (parole divise da virgole). Con le lettere che formano la prima frase, costruire la seconda.

SENSO APPARENTE = L'autore racconta di aver frequentato un ristorante trovandolo di proprio gusto per la pulizia che vi regna e per la raffinatezza del servizio. Un locale confortevole per il calore intimo che lo distingue.

SENSO REALE = Versi 1° e 2° = Descrizione di un punto di arrivo dopo un viaggio, che può essere una stazione ferroviaria, un porto, un aeroporto ecc., un posto accogliente e ben tenuto e , più che altro, molto pulito.

Versi 3° e 4° = Anagrammando la prima frase avremo, preceduto da un articolo, il nome di un oggetto che fornisce , o meglio forniva, calore nell'intimo, cioè in casa o in luogo ancora più intimo: nel letto!

SOLUZIONE = SCALO LINDO = LO SCALDINO



### CALENDIMAGGIO

Ad ogni canto un volo  
deliziose  
immagini leggiadre.  
Agili piedi  
in perfetta cadenza.  
Baci sanno

calde bocche frementi:  
senza danno  
arde un fuoco di gioia.  
E tu rivedi  
come per gioco  
un gran fiorir di rose.

Il Veronese

Frase Anagrammate (5,5 = 4,1,5)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Due frasi (numeri divisi da virgole); indovinata una delle due, occorre anagrammarla per trovare l'altra.

**SENSO APPARENTE** = Canti di primavera per festeggiare il Calendimaggio al modo rinascimentale. Leggiadri balli di belle donne, bocche frementi dagli infuocati baci, al tempo che tornano a fiorire le rose.

**SENSO REALE** = Parte prima = Descrizione della poesia: i volti pindarici, i canti in cui si divide un poema, il "piede" (riferimento alla metrica), la cadenza e la rima baciata.

Parte seconda = Bocche di fucile che sparano, non per uccidere (senza danno), ma in segno di festa (fuoco di gioia) e le rose che si producono in aria sparando, paragonate a fuochi artificiali.

**SOLUZIONE** = VERSI ALATI = TIRI A SALVE



### PREDONI AFRICANI

Anime dure nei panciuti corpi  
lucidi e grassi,  
portano via su traballanti ruote  
raccolti e messi.

Norman

Fraasi anagrammate (1,8,1,5 = 7,2,6)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Due frasi (numeri divisi da virgole); indovinata una delle due, occorre anagrammarla per trovare l'altra.

SENSO APPARENTE = Un'accozzaglia di banditi ben pasciuti che, seminudi, mostrano la pelle lucida dal sudore sotto il sole africano, sta trasportando su vecchie carrette il frutto di una rapina compiuta a danno di agricoltori.

SENSO REALE = Versi 1° e 2° = L'anima è anche il nocciolo che racchiude il seme di un frutto; se nel nostro caso è così, si tratterà di un frutto "lucido e grasso".  
Versi 3° e 4° = poiché si trasporta il frutto di una rapina a danno di agricoltori (raccolti e messi), e di agricoltori del terzo mondo (predoni africani), il mezzo da indovinare è possibile che sia male in arnese (traballanti ruote).

SOLUZIONE = I NOCCIOLI D'OLIVE = VEICOLI DI COLONI



### SUL LUOGO DEL DELITTO

Non toccare quelle macchie,  
ci son punti  
che han toccato; nelle more  
son dolori.

Di volanti gli appuntati  
metton bocca,  
san colpire ed hanno presa  
gli ossi duri.

Non daran di prima mano  
mai nuove,  
cose tutte che in effetti  
son trovate.

L'Arcangelo

Sciarada a scambio di consonanti 4/6 = 10)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Due parole (i due numeri della prima parte sono divisi da linea trasversale) che lette di seguito, come è regola nella sciarada, daranno nel nostro caso una parola di 10 lettere mancante di un senso compiuto, ma che lo avrà se scambieremo tra loro due consonanti della stessa. (vedi soluzione).

**SENSO APPARENTE** = Come sappiamo da libri e films gialli, le macchie trovate sul luogo del delitto non debbono essere toccate e per chi le tocca son dolori (punture), perché se arrivano gli agenti (appuntati), i quali sono ossi duri, quelli sanno colpire ed arrestare. Però sono cose sempre avvenute di cui non è il caso di affrettarsi a darne notizia.

**SENSO REALE** = Parte prima = Quelli che son andati a cercar more nelle macchie di rovi, hanno provato dolore nel toccare le spine.

Parte seconda = La cornea prominente all'estremità della bocca (ossi duri) serve ai rapaci a colpire e catturare la preda (ai volanti).

Parte terza = Venditori dai quali non si trovano (trovate) abiti (effetti) nuovi, ma sempre robe di seconda mano.

**SOLUZIONE** = ROVI/BECCHI = ROBIVECCHI



### BELLA MA INDECENTE ALLA MESSA

Tra i fedeli fa spicco: però in Chiesa  
assai infelice appar la sua presenza;  
abbaglia infatti e dà nell'occhio: inoltre  
mostra un bel tratto... di circonferenza!  
Di riparar le poppe ha avuto cura,  
ma il bacino è scoperto addirittura!

Marin Faliero

Sciarada a scambio di consonanti (4/6 = 10)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Lo schema ed il procedimento sono eguali a quelli del gioco precedente.

**SENSO APPARENTE** = Una donna delle forme abbondanti si reca alla Messa vestita succintamente scandalizzando i fedeli.

**SENSO REALE** = In Chiesa il soggetto è subito notato perché in questo luogo non è ammessa la sua presenza (versi 1° e 2°). Versi 3° e 4° = Si allude alle emanazioni luminose del sole, ma anche alla geometria che insegna come "pi greco" sia la terza parte della circonferenza.

Versi 5° e 6° = L'operazione che si pratica alle imbarcazioni quando vengono portate in bacino per risistemare le parti inferiori e quindi anche le poppe.

**SOLUZIONE** = CANE/RAGGIO = CARENAGGIO



### PERDIZIONE

Come scordar l'acuto sentimento dell'armonia spezzata, nella stretta sottile della fine? Mi son fatta di duro acciaio e sciupò la mia vita fra le mani, così, come per gioco, mentre il cuore è pesante come il piombo.

Che effetto rivoltante mi fa l'uomo, rosso, agitato! Al gesto provocante mi rivolto con furia... e poi mi lascio prender nel gioco sempre più rischioso correndo, ohimè, verso la mia rovina, in una danza orribile di morte.

Non ho più amici, ormai, vano è bussare al loro cuore nel momento triste della disperazione: li ho perduti. Perciò mi danno, senza più sperare in assurdi, impossibili ritorni e più non rido. Se ridessi, forse...

Parisina

Sciarada a scambio di vocali (6/4 = 10)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Lo schema ed il procedimento sono simili a quelli dei due giochi precedenti, ma invece di scambiare due consonanti si debbono scambiare due vocali.

SENSO APPARENTE = Lamento di una donna perduta che avvicinandosi alla fine, si accorge di come ha sciupato una vita. Ora, quando un uomo l'avvicina vorrebbe ribellarsi infuriata, ma ormai subisce il gioco sempre più rischioso, andando verso la totale rovina. Non ha più amici che possano aiutarla; disperata e senza speranza in un impossibile ritorno al passato, si rammarica di non aver la forza di ridere sul suo passato.

SENSO REALE = Strofa prima = Due allusioni: la prima ai cantanti quando non riescono nell'acuto finale (armonia spezzata); la seconda ad un'asta metallica.  
Strofa seconda = Scene della corrida; la bestia che s'infuria alla vista della muleta (rosso agitato) e con un rovinoso crescendo corre verso la morte.  
Strofa terza = Tristezza di un indebitato che perde gli amici già troppo sfruttati (vano è bussare) e non spera di poter tornare a chiedere perché ha ancora vecchi prestiti che non può restituire (non rido, da intendere come "ri dō), e pensa: se restituissi..(se ridessi...)

SOLUZIONE = STECCA/TORO = STOCCATORE



### CALIMERO

Tra i divi è ben scolpita figurina  
quando parla è incompreso e, strano invero,  
se vuol mettersi in vista e sol ridotto  
a farsi dir: "Piccolo sgorbio nero"!

Marin Faliero

Sciarada incatenata (1,5/5/9 = 2,15)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Una frase, due parole = una frase. Formano la seconda frase tre parole di cui la seconda inizia con le ultime lettere della prima e la terza con l'ultima lettera della seconda. (vedi al capitolo de "La Sciarada")

SENSO APPARENTE = Calimero, come molti ricorderanno, era un pulcino che per parecchio tempo tenne un posto di rilievo nella pubblicità dei detersivi. Per dimostrare la bontà del prodotto reclamizzato, in un primo momento veniva presentato sporco e trattato da "piccolo sgorbio nero", ma poi risultava bianchissimo perché lavato con il detersivo consigliato.

SENSO REALE = Verso 1° = Riferimento a una "figurina scolpita" cioè ad una piccola statua che si trova tra i "divi". Facile a capire che si tratta della statuetta ambientata dai divi del cinema.

Verso 2° = Chi parla lo fa in una lingua strana e da noi non comprensibile e sarà un tizio il cui nome di origine dovrà iniziare con le ultime lettere della parola trovata in precedenza.

Verso 3° = Diminutivo (ridotto) della cosa che si fa quando vogliamo richiamare l'attenzione. Da notare i richiami alla vista. Nella soluzione finale anche questa parola deve iniziare con l'ultima lettera della parola precedente.

SOLUZIONE = L'OSCAR/ARABO/OCCHIETTO = LO SCARABOCCHIETTO



## MATRIMONIO E DIVORZIO

Stretto un legame l'uno perfeziona,  
invece l'altro gli obblighi discioglie:  
fare il primo imprigiona,  
fare il secondo l'imbarazzo toglie!

Norman

Scambio di consonanti (4' = 4)

## SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Due parole con lo stesso numero di lettere. Trovata la prima parola per arrivare alla seconda occorre scambiare tra loro due consonanti della prima trovata. Meglio si capirà osservando la soluzione.

**SENSO APPARENTE** = Il senso apparente è quello chiaramente spiegato nella quartina: il matrimonio è senz'altro una maniera di legarsi, però a volte si trasforma in una prigione; in questo caso esiste il divorzio che "gli obblighi discioglie"

**SENSO REALE** = In questo gioco non si distinguono chiaramente le due parti da indovinare, però nell'insieme è descritto ciò che lega e come si fa a perfezionare la legatura, come pure è indicato il modo di liberarsi da un obbligo (che può anche derivare da una cortesia ricevuta).

**SOLUZIONE** = NODO = DONO



### FELICITAS PARVORUM

Non è il viso che guardo, né rilievo  
di rosa ha l'immagine tua.  
Alla tua vista provo  
vertigine lieve,  
ma non puoi farmi toccare  
il cielo con un dito.

Per te Margherita  
la gioia  
è fatta di piccole cose,  
di pallidi secreti  
che ti stringono  
come un nodo alla gola

Il Gagliardo

Cambio di vocale (7)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA E PROCEDIMENTO = Dal titolo si capisce che le parole da indovinare sono due, ma sono indicate da un solo numero perché composte da uno stesso numero di lettere = Il procedimento consiste nel togliere una vocale dalla prima parola e sostituirla con altra che si adatti alla seconda parola da trovare.

SENSO APPARENTE = L'autore si rivolge a Margherita elogiando la sua bellezza e la sua modestia, e le esprime la gioia e la commozione che prova nel vederla.

SENSO REALE = Prima parte = Descrizione di un rilievo più piccolo di una montagna (allusione al monte rosa), tant'è vero che può far provare vertigine, ma in modo lieve e non come può accadere sull'alpe. Naturalmente anche essendo in montagna non si può toccare il cielo con un dito.

Seconda parte = Ci si riferisce alla "perla" alludendo al suo nome latino (margarita) ed ancora alle perle (piccole cose, piccoli secreti) quando sono riunite a formare una "gioia" da mettere al collo (che stringe alla gola).

SOLUZIONE = COLLINA = COLLANA



### I DISCORSI DI MIA MOGLIE

Or che fatto il bucato a quanto pare  
mi toccherà senz'altro rattoppare;  
venite gioie mie, dopo il bagnetto  
il vestitino giallo ora vi metto.

Ser Berto

Cambio di iniziale (8)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E PROCEDIMENTO** = Come nel gioco precedente, una sola cifra nello schema indica che le due parole da indovinare sono composte dallo stesso numero di lettere = Le due soluzioni differiscono tra loro solo nella lettera iniziale.

**SENSO APPARENTE** = Una madre di famiglia, dopo aver fatto il bucato ed aver provveduto ad attaccare qualche toppa, chiama i figli per far loro il bagno e poi vestirli con un vestitino giallo.

**SENSO REALE** = Versi 1° e 2° = occorre trovare una parola che indichi cos'è avvenuto in un indumento se c'è un buco (che occorrerà rattoppare.

Versi 3° e 4°) La soluzione di questi ultimi versi è il procedimento per cui oggetti preziosi (gioie mie) immersi in un bagno, nel nostro caso, elettrolitico, escono fuori di un altro colore (vestitino giallo)

**SOLUZIONE** = FORATURA/DORATURA



#### MUSICA LEGGERA

Ammettere bisogna  
che questi cantautori  
si posson dir passati.

E' tempo veramente  
che qualcosa di nuovo  
alfin si ponga in mente.

Rustichello

Bifronte ( 4 )

#### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Due parole, ciascuna di 4 lettere; la prima che si leggerà regolarmente da sinistra verso destra e la seconda si otterrà leggendo la prima in modo inverso, cioè da destra verso sinistra.

SENSO APPARENTE = L'autore è convinto che i cantautori di musica leggera di oggi, stanno passando di moda e sostiene che sarebbe ormai l'ora di passare a qualche cosa di nuovo.

SENSO REALE = Prima terzina = Parla di quei cantanti che vagavano da paese a paese con le loro canzoni, accompagnandosi con il suono del liuto.

Seconda terzina = Leggendo la prima parola da destra a sinistra dovremo trovare cos'è una cosa a cui non avevamo pensato e infine viene in mente.

SOLUZIONE = AEDI/IDEA



### RIBELLIONE

Non ho parole da dire  
il mio affetto  
mi rende così,  
silenzioso, ma cosciente;

dinanzi a me  
si erge un ostacolo  
che mi impedisce  
di andare avanti,

ma io, caparbio,  
ostinato e testardo,  
tiro calci per liberarmi  
dell'insopportabile peso.

Marac

Cambio di consonante multiplo 4.(3)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Un gioco che si risolve con lo stesso procedimento dello "scambio di vocale" a pagina 96; la differenza tra i due lavori è indicata dal numero 3 messo fra parentesi nello schema e che significa di dover trovare tre parole anziché due e che il cambio della consonante deve avvenire due volte invece di una.

SENSO APPARENTE = Sfogo di chi pur essendo cosciente di una situazione dalla quale, per gli ostacoli che ha subito, non esiste via di uscita, insiste caparbiamente per venire a capo.

SENSO REALE = Cosciente, ma silenzioso perché un male (il mio affetto) gli impedisce di parlare (non ho parole)  
Seconda quartina = Molte volte, in un film poliziesco, assistiamo alla cattura del fuggitivo, il quale, in un vicolo senza uscita, viene fermato dall'ostacolo insormontabile di cui qui si parla.

Terza quartina = Questi versi sono facili da capire se si pensa ad un essere caparbio, testardo e ostinato, che tira calci per liberarsi di un peso che è obbligato a portare.

SOLUZIONE = MUTO=MURO=MULO



### LA TUA MANO

Un morbido incanto  
che leggermente sfiora  
a lungo la guancia  
e indugia  
lievemente sulla nuca.

Una casta promessa  
fragrante  
nata dalla dischiusa speranza  
come un atteso prodigio  
che vive e che v'offre.

Arianna

Zeppa (7/8)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA** = Già il nome ne indica il procedimento; difatti lo schema, coll'indicare due parole la seconda delle quali ha una lettera in più, vuol significare che nella prima occorre inserire una lettera in una qualsiasi parte di essa, purché venga a formarsi una nuova parola di senso compiuto.

**SENSO APPARENTE** = Una innocente carezza amorosa che, nello stesso tempo è anche casta promessa e speranza in una prossima reciproca offerta.

**SENSO REALE** = Prima parte = Una bella descrizione della carezza, ma nello stesso tempo, anche la descrizione di morbidi capelli che sfiorano la guancia e si raccolgono leggeri sulla nuca.

Seconda parte = Si dischiude il ramo e fa posto al germoglio che prelude la venuta del frutto (promessa fragrante) a conclusione di un'offerta prodigiosa della natura.

**SOLUZIONE** = BOCCOLO/BOCCIOLO



### MATRIMONIO IN CRISI

A forza di vederlo tanto a terra  
e ridotto in cattiva condizione  
una scelta s'impone a tale scopo  
che imponga, infine, la separazione.

Serse Poli

Scarto ( 8/7 )

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Questo gioco è l'esatto contrario del precedente; difatti lo schema indica due parole delle quali la prima ha una lettera in più dell'altra e quindi da scartare per ottenere la seconda.

SENSO APPARENTE = Chiara descrizione di un matrimonio divenuto impossibile e che per unica soluzione non ha che il divorzio (la separazione).

SENSO REALE = Primi due versi = Qualche cosa (come un pezzo di stoffa) che ridotto in cattive condizioni è destinato a servire per terra (vederlo terra terra).

Versi terzo e quarto = Nella necessità di una scelta servirà un oggetto che provveda a separare il buono dal meno buono.

SOLUZIONE = STRACCIO = STACCIO



### PAESAGGIO D'AUTUNNO

Mi sento a terra, mi sento  
tremare nel profondo del cuore  
quando tu arrivi per la scala

nell'ora languente. I tuoi baci  
ricordano la casa ormai chiusa,  
e la pioggia sulle foglie morte.

E' come sognare la strada solare  
in un mondo di stelle,  
cercando di vincere il destino  
fra tante speranze partite.

Dances

Incastro (5/2 = 7)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E PROCEDIMENTO** = In questo gioco occorre incastrare una parola nell'altra per ottenerne una terza indicata nello schema. Nel nostro caso, trovate le prime due (5/2) si inserisce in quella di cinque lettere quella di due in maniera che il risultato sia la soluzione degli ultimi quattro versi.

**SENSO APPARENTE** = L'autore rievoca una giornata triste di autunno ed il momento dell'arrivo di Lei che con i suoi baci fa sognare un mondo migliore.

**SENSO REALE** = Prima parte = Dal profondo giunge un moto che fa tremare chi sta sulla terra (mi sento a terra) ed al suo arrivo se ne misura l'intensità in base ai diversi livelli di una scala (per la scala).

Seconda parte = Un altro modo di chiamare la "casa chiusa" ed un riferimento alla bevanda ottenuta versando l'acqua sulle foglie secche (foglie morte).

Terza parte = Allusione al percorso che fanno i pianeti attorno al sole ed anche a chi cerca il destino nei segni dello zodiaco.

**SOLUZIONE** = SISMA/TE = SIS-TE-MA



IL FARO

### MIA MOGLIE MI HA STUFATO

Stai tutto il tempo ad acchiappar le mosche  
o mio tesoro, eccoti qua il "Folletto";  
cerca anche tu di dare qualche frutto;  
non seccarmi perché ti tolgo tutto.

Il Faro

Lucchetto ( 5/5=4 )

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E CHIARIMENTO** = Perché lo schema ha nella prima parte due parole di cinque lettere (5/5), che nella seconda corrispondono ad una sola parola di quattro lettere? Per capirlo occorre spiegare che cos'è il LUCCHETTO. Questo gioco è simile alla sciarada, ma le ultime lettere della prima parte debbono essere eguali alle prime della seconda; poi, quando, come si fa nella sciarada, si uniscono le parti per ottenere la parola finale, non si tiene conto delle lettere eguali con cui finisce la prima parte e inizia la seconda. Nel nostro caso togliendo alla prima parola le tre lettere finali e alla seconda le tre iniziali avremo il finale di quattro lettere.

Una spiegazione un po' complicata per il profano, ma che si capirà meglio osservando la soluzione che segue.

**SENSO APPARENTE** = Il marito dice alla moglie: stai tutto il tempo senza far niente, ma io ti ho portato il "Folletto" ( il Folletto è il nome di un notissimo aspirapolvere) ed ora datti da fare e non ti lamentare perché ti tolgo tutto quanto ti ho dato per contentarti.

**SENSO REALE** = Verso 1° = E' facile pensare a chi vive delle mosche che riesce ad acchiappare.

Verso secondo = I folletti sono nelle fiabe i custodi dei tesori.

Versi 3° e 4° = Risolti i primi due versi e seguendo le istruzioni precedenti, è facile trovare il nome di ciò che si toglie (ad una pianta quando non dà frutto.)

**SOLUZIONE** = RAGNO = GNOMO = RAMO



### VECCHIE MONDANE

Ai tempi d'oro foste prosperose...  
Oggi -detto fra noi- valete poco  
e siete in troppe a fare le preziose!

Destar vorreste ancora qualche fuoco?  
Dio buono! Non ci fate saltar su:  
oltre i soldati, chi vi guarda più?

Il Fachiro

intarsio = (XXYXXXYXYY)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA = Non potendo indicare chiaramente con lo schema in numeri la parola risolutiva, in questo gioco è necessario ricorrere all'antico schema letterale. La soluzione si troverà inserendo la parola di quattro lettere, indicate con le "Y", in quella di sei lettere, indicate dalle "X".

SENSO APPARENTE = Consigli a vecchie peripatetiche che nella speranza di poter sbarcare ancora il lunario con le loro prestazioni, sono ridotte a bazzicare intorno alle caserme sperando di trovare tra i militari gli ultimi clienti.

SENSO REALE = Prima terzina = Monete che un tempo furono coniate nell'oro ed ora, mal ridotte dall'inflazione, preziose non sono più.

Seconda terzina = Solo i militari stanno qui a guardare per evitare il pericolo che qualche fuoco possa provocare una esplosione ( saltare su).

SOLUZIONE = POVERE LIRE = POLVERIERE



### AMORI ESTIVI

In tempo di canicola  
la cerco, Bruna cara,  
e allor tanto la bramo...

Ma lei via guizza rapida  
in una zona amara  
e invan le lancio: io l'amo!

Pan

Falso diminutivo (5/7)

### SPIEGAZIONE

SCHEMA E PROCEDIMENTO = Innanzitutto occorre trovare una parola di 5 lettere che si riferisca alla prima parte del gioco; la seconda parola dovrà essere un falso diminutivo della prima, e cioè non il diminutivo normale come sarebbe "pane/panino" oppure "letto/lettino", ma invece una parola di sette lettere con il significato assolutamente diverso dal normale, come, ad esempio, "botte/bottone".

SENSO APPARENTE = L'autore, in una calda giornata estiva, (canicola) si rivolge alla Bruna, la cara ragazza che ama tanto, invece lei amaramente lo sfugge senza ascoltare le sue dichiarazioni appassionate.

SENSO REALE = Parte prima = Durante la canicola estiva, quando il sole è abbagliante, è forte il desiderio di rifugiarsi nella zona descritta in questa prima parte (Bruna cara)

Parte seconda = Il lancio dell'amo (le lancio io l'amo) in mare (in zona amara) sarà inutile se la preda lo sfugge (guizza rapida). La "preda" è la seconda parola da trovare.

SOLUZIONE = OMBRA = OMBRINA



### FACCIO COSI'

Mi trovo a terra e tanto per càpriccio  
me ne stò canticchiando allegramente

Ma quando vi son cose che mi premono  
saprò scattar pericolosamente.

Rabicano

Falso diminutivo (6/9)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E PROCEDIMENTO** = Il procedimento è come quello indicato per il gioco precedente; solo che le parole risolutive di questo, sono più lunghe (6/9 anziché 5/7).

**SENSO APPARENTE** = Un tipo dal carattere allegro, che anche se si trova in condizione precaria (mi trovo a terra), ha sempre la forza di canticchiare; però ha la reazione pronta e sa essere pericoloso se deve affrontare situazioni critiche.

**SENSO REALE** = Parte prima = Si dice che sia allegro perché canta, e chi lo vuol trovare deve cercarlo soltanto nei campi (a terra).

Parte seconda = Una cosa facile a scattare e che può rappresentare un grave pericolo se da qualcuno viene premuta.

**SOLUZIONE** = GRILLO = GRILLETTO



### LA MIA SEGRETARIA

Libri, registri e merci sa assettare  
e ciò regolarmente;

e ciascuna parola misurare,  
ma ciò... pedestramente!

Don Pablo

Falso accrescitivo (7/9)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E PROCEDIMENTO** = Anche in questo gioco, come nel precedente, la seconda parola da individuare (nove lettere) deriva dalla prima (sei lettere), ma anziché esserne il diminutivo deve esserne l'accrescitivo.

**SENSO APPARENTE** = Una segretaria che lavora in modo efficiente e regolare, specialmente nel tenere a posto il luogo di lavoro; sa anche trattare i clienti misurando le parole pur avendo un carattere umile e impersonale (pedestramente).

**SENSO REALE** = Prima parte = Come abbiamo già riscontrato, molte volte, quando nel gioco si parla di una persona, generalmente occorre invece pensare ad una cosa; anche in questo caso la cosa è quell'asse che sa tenere in ordine (assettati) i libri e le merci.

Seconda parte = E' questa una parola che non si incontra spesso nel parlare comune; si troverà pensando alla poesia con le misure dei versi (parole misurate) ed alla divisione delle sillabe, dette anche piedi (pedestramente).

**SOLUZIONE** = SCANSIA = SCANSIONE



#### LANCILLOTTO DEL LAGO

Se con ardor, contro l'ostile acciaio,  
colpi sovra colpi ognor sferrò,

Per quella investitura, il dono caro  
di calorosi sensi lo attorniò.  
E un forte giaco a ferri ben tessuto,  
volle indicare il suo valor cresciuto.

Crisma

Falso accrescitivo (6/8)

#### SPIEGAZIONE

SCHEMA E PROCEDIMENTO = Come nel gioco precedente,rispettando il differente schema di questo. (6/8)

SENSO APPARENTE = Dopo che Re Artù l'ebbe investito cavaliere della Tavola Rotonda, fu accolto (attorniato) calorosamente dai suoi pari e si batté con ardore all'arma bianca con il nemico. Il successo che ottenne si dovè, oltre che al suo valore, anche al fatto di portare il "giaco", quella veste lavorata con fili di ferro, che veniva portata un tempo dai guerrieri a difesa del torso e delle braccia.

SENSO REALE = Prima parte = Un attrezzo, il cui nome occorre indovinare, che serve a battere ripetutamente sull'acciaio fortemente riscaldato (con ardor).

Seconda parte = Il dono (dono caro) di una veste (investitura) che dia il senso del calore, una veste che per essere lavorata con i ferri (a ferri ben tessuto) darà anche maggior calore (valor cresciuto).

SOLUZIONE = MAGLIO = MAGLIONE



### PUGILE ALBIONICO "SUONATO"

Béccati questo! E qui un destro volante  
lo colse a volo: il misurato inglese  
già "cotto" e sanguinante (erà drogato)  
che porcheria! Fu messo al tavolo.

Iperion

Falso peggiorativo (6/10)

### SPIEGAZIONE

**SCHEMA E PROCEDIMENTO** = In questo gioco, anziché trovare il diminutivo o l'accrescitivo come in quelli precedenti, occorre trovare il peggiorativo (di dieci lettere) della prima parola (di sei lettere).

**SENSO APPARENTE** = In una sfida pugilistica, uno dei combattenti; un inglese dal fare misurato, è colto al volo da un destro. Il pugile, che tra l'altro era "cotto" dalla droga, è messo al tappeto sanguinante al punto da far esclamare: che porcheria!

**SENSO REALE** = Prima parte = Qualche cosa che viene beccato al volo da uno svelto uccello (destro volante), ed anche una cosa che può essere usata in Inghilterra (albionico) per misurare.

Seconda parte = Il sangue che viene dal maiale macellato (detto anche porco) (che porcheria!) e che quando è cotto è portato in tavola (messo al tavolo).

**SOLUZIONE** = MIGLIO = MIGLIACCIO



SPERIMENTAZIONE

Il risultato è l'assegnazione di un numero di punti a ciascuna delle risposte. Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.

Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.

Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.

Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.



Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.

SOLUZIONE - RISPOSTE - VALLETTO

Il punteggio totale è la somma dei punteggi ottenuti per ciascuna risposta.

APPENDICE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

ALFIERE DI RE	Rastrelli Alberto	28
ARADINO	Viti Gino	39
ARIANNA	Sirabella Amalia	104
ARCANGELO (L')	Costantino Gabriele	86
BAJARDO	Tolosani Domenico	21
BUFFALMACCO	Calduzzi Vittorio	29
BULGARO (IL)	Bulgarelli Rolando	70
BURCHIELLO (IL)	Di Giovanni Domenico	10
CATON L'UTICENSE	Santucci Leone	22
CIAMPOLINO	Pardera Cesare	30
CRISMA	Mainoli Crisostomo	120
DANCES	Cesari dante	108
DON PABLO	Di Pietro Paolo	118
FACHIRO (IL)	Scurto Carlo	112
FARO (IL)	Rovella Fabio	110
FAVOLINO	Daniele Mario	45-72
FILIPPIDE	Monopoli Eugenio	66
FRA BOMBARDA	Rondi Aurelio	28
FRA BOMBETTA	Romoli Aurelio	40
GAGLIARDO (IL)	Gagliardi Carlo	96
GARISENDO	Bertani Arnaldo	50
GUIDONE	Montesano Guido	28
IBIS	Pintor Navoni Efigio	34
ILION	Aurilio Nicola	36
IPERION	Cavazza Pierino	122
LINCHETTO (IL)	Gemignani Normano	46-64-68
LONGOBARDO (IL)	Strazza Cesare	28
MALOMBRA	Ducci Anna Maria	24

MARIN FALIERO	Dinucci Marino	76-88-92
NANO LIGURE (IL)	Ruello Gianni	74
MARAC	Acunzio Mario	102
NELLO	Amodei Fortunato	56
NETY	Solero Antonietta	37
NORMAN	Gemignani Normano	58-70-84-94
PAN	Parentini Adolfo	114
PARISINA	Failla Maria	90
RABICANO	Favilla Bruno	116
RESOLUTO (IL)	Cenni Angelo	23
RUSTICHELLO	Ducci Ivo	100
SER BERTO	Bertolotti Sergio	98
SERSE POLI	Pelissero Piero	106
STELIO	Chiocca Giovanni	1-13-15-18-48-62
TIBURTO	Santini Renato	80
VALLETTO (IL)	Vitali Aldo	10-54-43-44-46
VERONESE (IL)	Coccia Fausto	82
ZOROASIRO	Rossi Giuseppe Aldo	8-19-27

INOLTRE SONO STATI RICORDATI:

ANTONIO ALAMANNI	18
LEON BATTISTA ALBERTI	18
VITTORIO ALFIERI	34
FRA GUITTONE D'AREZZO	18
PIETRO BEMBO	19
LOUIS BILLON	28
MICHELANGELO BUONARROTI IL GIOVANE	22
GEROLAMO CARDANO	8

BALDASSARRE CASTIGLIONE	18
GIACOMO CASTIGLIONE	17
DOMENICO DI GIOVANNI (Il Burchiello)	18
PIETRO FANFANI	33
LUIGI XIII	28
LORENZO IL MAGNIFICO	18
GIOVANNI PASCOLI	21
EFISIO PINTO NAVONI	34
GIULIO RICORDI	34
SIMPOSIO	17
TOLOMEO FILADELFO	27
DEMETRIO TOLOSANI (Bajardo)	20
GIACOMO FILIPPO TOMMASINI	8
BONAGIUNTA URBICCIANI	18
ANGIOLO CENNI (Il Resoluto)	40





LE RIVISTE (SOLO PER ABBONAMENTO)

(Elenco aggiornato al 1992)

PENOMBRA

Mensile di Enimmistica (anno 73°)  
00192 Roma, V. Cola di Rienzo 243 (C/8)

IL LABIRINTO

Mensile di Enigmistica Classica (anno 45°)  
00136 Roma V. degli Scolopi 19

L'ENIMMISTICA MODERNA

Rivista Mensile Illustrata (anno 21°)  
00184 Roma V. di S.Erasmo 3

LE STAGIONI

Trimestrale di Enimmistica Classica (a.18°)  
80138 Napoli Corso Umberto 1° 34

LA SIBILLA

Rivista di Enimmistica (bimestrale, a.18°)  
80124 Napoli V. Boezio 19

IL LEONARDO

Rivista trimestrale di Rebus (anno 4°)  
00179 Roma V. A. Boccarini 32/a

SECRETARI DI GRUPPI ENIMMISTICI

(Elenco aggiornato al 1992)

AMANTEA (CS)

Laganà Giuseppe (Il Saltimbanco) = Via Aspromonte,23

ANCONA

Merli prof. Arturo (Ariele) = Via Montessori,5

Fagnani Mirco (Mirco) = Via Tagliamento,26

BERGAMO

Orefice dott. Vittoria (Oria) = Via Tasso,75

BIELLA (NO)

Ceria dott. Carlo (Samaro) = Via Torino,20

BISCEGLIE (BA)

Dell'Olio dott. Mauro (Il Romantico) V.S.Martino,24

CAGLIARI

Melis dott. Franco (Fra Me) = Via dei Visconti,35

Piasotti Aldo (Fra Bombetta) = Via Baccaredda,66

Dessy avv. Gentile (Spirto Gentil) Via Copernico,4

CAMPOBASSO

Chierchia Salvatore (El Serrano)= Via Gramsci,11

CATANIA

La Delfa d.r Umberto (Berto il Delfico)=V.S.Sofia,55

Beretta dott. Roberto (Morfeo) Via Balduino,43

Grasso Francesco (Frac Rosso)= Via Cagliari,5

CATANZARO

Felicetti dott. Giuseppe (Brutum 1°) =V.Osp.Maternità,1

CATTOLICA (FO)

Ghironzi Evelino (Piquillo) = Via Vivaldi,7

CARRARA

Scatena dott; Massimo (Ipnos)

COMO

Pezzotta Niny (Cinzia) = Via Lambertaghi,15

Gatti Arturo (Mao) = Via Rezzonico,39

FIRENZE

Cerasi dott. Raffaello (Cerasello) Via della Rondinella,27

Zanchi Maria Luisa (Malù) = Via dei Della Robbia,60



GENOVA

Falanca Adone (Alfano d'Ancea) V.S. Giovanni d'Acri, 8/13/A

LUCCA

Bianchi Adalgisa (Adalgisa) = Via Busdraghi (Corte Lippi, 31)

GORIZIA

Pinto prof. Giuseppe (Giupin) = Via Vitt. Veneto, 19

GROSSETO

Fortini dott. Nivio (Il Forte) = Via Pietro Micca, 31

IMPERIA

Begani Adriano (Jonny) = Via Cascione, 36

LIVORNO

Pardera ing. Cesare (Ciampolino) = Viale Corsica, 5

MANTOVA

Martinelli Giorgio (Giasone) = Via Tazio Nuvolari, 2

MILANO

Bartezzaghi Alessandro (Alex) = Via V. Hjech, 33  
Giannoni Gianni (Capistrano) = Via Forze Armate, 15  
Iazzetta Guido (Guido) = Viale Montenegro, 68  
Mazzeo Giuseppe (Magina) = Via Deruta, 3  
Pignattai Luigi (Braccio Da Montone) V.Br. Da Montone,

NAPOLI

Noto avv. Luigi (Ulpiano) = Via Kerboker, 88

ORVIETO (TR)

Duchi Paolo (Piccolit) = Via Albani, 24/B

OSTIA LIDO (ROMA)

Samaritano dott. Ignazio (Nestore) = Ostia Lido

PISA

Baroni Alfredo (Bardo) = Via Maffi, 8

PIOMBINO

Coltelli Daniele (Sigfrido) = Via Benedetto Croce, 9

PERUGIA

Fattori prof; Chiara (Pimpinella) = V. della Concordia, 55

PODENZANA (MS)

Rocchi Silvano (Ser Viligelmo) V.Villa Argentina

ROMA

De Angelis Carlo (Pozzotello) = Via Collazia, 22  
Diotallevi Franco (Tiberino) = Via delle Cave, 38  
Longo dott. Carlo (Simplicio) = Via L. Nobili, 11  
Weiss Giorgio (Il Labronico) = Viale Tito Livio, 72

SAN REMO

Chiodo dott. Attilio (Chat) = Via Mazzini, 395

SASSUOLO (MO)

Riva dott. Giuseppe (Pippo) = Viale Taormina, 17/C

SERRAVEZZA (LU)

Mencaraglia Romolo = Via S. Giovanni, 37 (Riomagno)

S. SECONDO PARMENSE (PR)

Bocchia Ivar (Boy) = Via XX Settembre, 22/9

TORRE PELICE (TO)

Trossarelli Laura (La Zanzara) = Piazza Cavour,

TORINO

Righini Marion (Mûriel) = Via Bava, 13bis  
Vagnini Francesco (Tenda) = V. Chiesa della Salute, 149/9

TRIESTE

Volpe Anna = Viale Miramare, 17

VERONA

Svic Giordano (L'Lstriano) Via Emo, 18

VOGHERA

Bardoneschi Bice (Bice di Bard) = Via Dante, 5





## BIBLIOGRAFIA

- AMODEI FORTUNATO = Capriole di Fumo - Edizioni delle Grafiche Pavonia-  
ne, Milano 1984.
- ANONIMO = Trecento Sciarade e Logogrifi la maggior parte inediti, Pra-  
to, 1835.
- CARNEVALE M.-ROSSI G.A. = Che cos'è l'Enigmistica, Enciclopedie prati-  
che Sansoni, Firenze, 1980.
- CHIOCCA GIOVANNI = Breve Storia dell'Enigma - Grafica Zannini Pisa,  
1980.
- CHIOCCA GIOVANNI = Ritorna un volo al mio silenzio... Ediz. Fondazione  
Olga Rogatto, Roma, 1970.
- COMERCI FRANCESCO (Medameo) Il Cmplesso di Edipo = Gruppo Enimmistico  
"Firenze", 1992.
- DANIELE MARIO (Favolino) = Parole nell'Ombra - Ediz. Fondazioe Olga Ro-  
gatto, Roma 1958.
- DINUCCI MARINO (Marin Faliero) = Lavori Scelti - I Quaderni delle Sta-  
gioni, Napoli, 1971.
- ENIMMISTI DEI GRUPPO "MEDIOLANUM" = Che cos'è l'Enigmistica Classica?-  
Stamperia Ed. Comun.- Bergamo.
- TOLOSANI DOMENICO (Bajardo) = "Enimmistica" - Manuali Hoepli, U.Hoepli  
Editore Libraio, Milano, 1901.
- SANTUCCI LEONE (Caton l'Uticense = Enimmi Editi e Inediti - Edizione  
Fond. Olga Rogatto, Roma, 1959.
- VITALI ALDO (Il Valletto) = Cinquecento Indovinelli - Ediz. Fondazione  
Olga Rogatto, Roma 1959.
- ROSSI GIUS. ALDO (Zoroastro) = Storia dell'Enigmistica - Centro Edito-  
riale Internazionale, Roma, (s.d.)
- RIVISTE DI ENIMMISTICA CLASSICA: "La Corte di Salomone" - "Fiamma Peren-  
ne" - "Penombra" - "AEnigma" - "Le Stagioni" - "Il Labirinto" - "E-  
nimmistica moderna".

INDICE

Premessa	1
Introduzione	3
Il Cruciverba	5
L'Indovinello	12
L'Anagramma	25
La Sciarada	31
Il Doppio soggetto	41
Giochi spiegati	49
Appendice	125
Autori e loro pseudonimi	127
Le Riviste	131
Segretari di Gruppi Enimmistici	133
Bibliografia	137



INDEX

1	Introduction
2	11 Geschichte
3	12 Entwicklung
4	13 Aufgaben
5	14 Methoden
6	15 Ergebnisse
7	16 Zusammenfassung
8	17 Literaturverzeichnis
9	18 Anhang
10	19 Register
11	20 Nachwort
12	21 Impressum
13	22
14	23
15	24
16	25
17	26
18	27
19	28
20	29
21	30
22	31
23	32
24	33
25	34
26	35
27	36
28	37
29	38
30	39
31	40
32	41
33	42
34	43
35	44
36	45
37	46
38	47
39	48
40	49
41	50
42	51
43	52
44	53
45	54
46	55
47	56
48	57
49	58
50	59
51	60
52	61
53	62
54	63
55	64
56	65
57	66
58	67
59	68
60	69
61	70
62	71
63	72
64	73
65	74
66	75
67	76
68	77
69	78
70	79
71	80
72	81
73	82
74	83
75	84
76	85
77	86
78	87
79	88
80	89
81	90
82	91
83	92
84	93
85	94
86	95
87	96
88	97
89	98
90	99
91	100



