

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

Redazione - Amministrazione - Pubblicità

MILANO (132)

Via Enrico Nöe, 43 - Tel. 20-866

Periodico di Giochi, Enigmi, Parole crociate, Scacchi, Dama, Bridge, Sciarade, ecc.

Un numero . . L. 0,50 - Arretrato . . L. 1.—
ABBONAMENTI: Anno L. 20 - Semestre L. 11.—

PREMESSA

Ci siamo studiati di presentarvi, nei limiti della maggiore semplicità e praticità possibili, quello che all'estero vien chiamato « La Palestra del cervello » e cioè un giornale che, completo pur essendo economico, vi riesca divertente e istruttivo nel contempo, il compagno che sappia scacciar-

vi la noia quando vi assale, quello che in treno vi faccia dimenticare la monotonia del viaggio, che alla sera insomma, dopo il travaglio diurno, vi conceda lo spasso di un'ora di riposo e di diletto insieme, il passatempo, in una parola, il più economico per tutti: dall'enigmista più provetto alla semplice massaia, dallo scacchista esperto al prin-

cipiante di Dama, dal vecchio pensionato al giovinetto studente.

Il nostro programma è specificatamente espresso nella materia già pubblicata in questo numero e non à bisogno di speciali parole perchè possa essere meglio illuminato e chiarito.

LA DIREZIONE.

2.

Crittogramma

	A	R	L	S	T	I	D	E		
1.	1	2	3	4	5	3	6	7	generale ateniese	
2.	8	9	10	13	11	12	3	9	animale domestico	
3.	1	10	1	11	2	1	13	7	registro civico	
4.	14	1	12	15	5	1	2	7	assegnare il prezzo	
5.	1	2	16	1	6	3	9		mobile	
6.	12	1	15	2	9				pianta della gloria	
7.	6	15	9	6	7	10	9		'intestino tenue	
8.	9	2	10	1	16	7	10	5	9	fregio
9.	10	3	10	3	14	7				capitale assira
10.	1	8	3	10	9					seme d'uva
11.	5	3	16	17	2	9				impronta
12.	9	2	3	9	12	9				orologio
13.	10	1	2	8	9	5	3	8	9	come l'oppio
14.	9	10	3	8	7					pietra preziosa
15.	10	1	18	1	2	3	9			martire santo

A Caval Torvaldo non è guarato in base

Al posto delle cifre vanno destinate le corrispondenti lettere che formino le parole di cui è

dato al lato il significato. A cifra uguale corrisponde lettera uguale. La prima e la quarta colonna di

lettere, lette successivamente dall'alto al basso, daranno un noto proverbio.

ABBONATEVI! Concorrerete al premio e riceverete per un anno il Giornale a Casa!

LA PAGINA DELLA SFINGE

(Redatta da Artù)

Polisenso

Chi sono? È presto detto:
molle m'adagio in glauca distesa,
e a lungo Maometto
del suo vessillo mi recò l'offesa.
Amo i recessi ombrosi
il folto di foreste inviolate,
e lungi dai curiosi,
passo dormendo intere le giornate.
Quieto, silente, oscuro,
le scheletrite braccia alzando al cielo,
sprezzando il limo impuro,
vivo di nuove altezze sempre anelo.
In alto, in alto sempre
l'estro mi trasse per sentieri ardit.
Cantai di balde tempore
l'audaci imprese ed i guerreschi inviti.
Ma perché sei passato
bel tempo delle dame e i cavalieri?
Ora son diventato
un groviglio di numeri e di zeri.
Pure, seppur bersaglio
a fieri colpi, non si piega o spezza
mia ferrea tempra, e al maglio
la salda oppongo indomita fierezza.

(La soluzione di un POLISENNO, è data da una parola che possiede dei significati diversi. Come ad esempio ARA, che vuol dire ALTARE, COSTELLAZIONE, MISURA AGRARIA, AIA, ALONE, SORTA DI PAPPAGALLO. — La soluzione del gioco odierno è data da una parola che possiede sei significati).

Sciarada alterna

Nella fornace

Il mio posto, quel giorno, era alla testa
d'un plotone che intrepido avanzava.
Intorno ci cadeva una tempesta
di palle e il sangue a rivoli colava.
Risalivamo un'erta. Dalla cresta
con un fuoco d'inferno si sfogava
l'ALTRA dell'UN nemiche; pure a festa
come si fosse, ognun lieto avanzava.
Un grido risonò: alla bajonetta!
Da cento petti prorompè: Savoia!
e fummo sopra alla contesa vetta.
Dilacerata, si spiegò sul ciglio
l'itala INTER, ed un urrà di gioia
sul colle rintronò, fatto vermiglio.

(La soluzione della Sciarada Alterna, è data da due parole, le cui lettere alternandosi formano una terza parola. Esempio: FOLA, core, FOCOLAre).

Incastro

Schiavitù

A tue xxxooooox genuflesso, umile,
un detto solo di speranza chiesi;
tu ridevi, con gli ooooo nei turchesi
lucenti che t'ornavano il monile.
Piansi, ed il pianto tu l'avesti a vile;
plorai ed invano un dolce motto attesi;

invano quasi nella mota scesi:
ottenni solo indifferenza ostile.
Di tante crude umiliazioni il prezzo
sarebbe, o Xxxx, riversarti in viso
la torbid'onda d'un amaro sprezzo.
Ma invano scaccio dal mio cuore irriso
codesto amore ed il tuo ricordo spezzo:
soffro e sopporto d'essere deriso.

(La soluzione dell'INCASTRO è data da una parola formata da altre due parole, la prima delle quali, rinserra la seconda. Ad esempio: TORRE, PO = TORPORE).
(La parola che fornisce la parte esterna, vien chiamata LATI; quella che dà la parte interna, vien chiamata CENTRO o CUORE. — La parola ottenuta dalla somma delle altre due, vien chiamata TOTALE o INTERO).

REBUS (Proverbio)



Anagramma (8)

Dal fitto cespuglio fiorito,
piccino cantore
dell'aria signore,
il trillo gradito
tu levi, che loda natura
che svela la pura — tua gioia d'amor.
Nel limpido specchio movendo,
signore lucente
di piana silente,
tu vivi tacendo;
e celano pudiche l'onde,
le tristi o gioconde — tue brame del cor.
Nei molli fioriti declivi,
nei teneri prati,
i giorni beati
tu candida, vivi.
E scorri la vita serena
ignota alla pena — ignota al dolor.

(Si fa un ANAGRAMMA quando, rimescolando le lettere che formano una data parola, se ne forma una seconda o una terza. Esempio: ALLOCCO - COCOLLA - CALCOLO. L'esponente posto vicino al titolo, indica la quantità di lettere che compone la parola di soluzione).

3. Parole crociate

Spiegazioni:

Orizzontali. - 1. Procreare di nuovo. 9. Ac-costarsi. 10. Debole. 11. Partic. pronom. 12. Producono verdura. 13. Silicio. 14. La sede degli affetti. 16. Egli. 17. Andato. 18. Conquistatore mussulmano. 20. Pane in tedesco. 21. Li- quide distese. 22. Non comuni. 23. Bandito sar- do. 24. Svestita. 25. Venuta al mondo. 26. L'au- tore di Bacco in Toscana. 27. Il presso dei la- tini. 30. Radici carnose. 33. Il nulla. 34. Re di Giudea. 35. Istituto Radiofonico italiano, ab- brev. 36. Può dirlo chi sa. 38. Interno. 39. pre- pos. disgiuntiva. 40. Trascina. 42. Agli. 43. Il nero dei francesi. 45. Marco in franc. 47. Stru- mento a nove corde.

Verticali. - 1. Preghiera. 2. Lingua. 3. Mez- zo giro. 4. Amore. 5. Colpevoli. 6. Arsenico. 7. Conforto. 8. Curativo mediante sole. 15. Scar- so. 17. Frenala. 19. Fuori tempo. 20. Dare il bruno. 28. Scusa. 29. Cantone svizzero. 31. Dei scandinavi. 32 Musicista franc. 36. Affermazione. 37. Adesso. 40. Una terna. 41. Strumento di pe- sca. 44. Preposiz. 46. Alfa Romeo.

1	R	2	I	3	G	4	E	5	M	6	E	7	R	8	A	9	R	8
9	A	D	I	R				10	E	S	I	L						
11	C	I		12	O	R	T	I		13	S	I						
14	C	O	15	R		16	E	I		17	I	T	O					
18	O	M	A	R				20	B	R	O	T						
21	M	A	R	I				22	R	A	R	E						
				23	T	O	L	U										
24	M	U	D	A				25	N	A	T	A						
				26	R	E	D	I										
27	28	29	A	P	U	J			30	R	A	P	E					
33	Z	E	R	O				34	E	S	A	U						
35	I	R	I		36	S	O		38	I	N	T						
39	O	J		40	T	I	R	A		42	A	I						
43	N	O	I	R				45	M	A	R	E						
47	E	N	M	E	A	C	O	R	J	O								

4. Salto del Cavallo

ROSSATO	t	n	l	i	r	g	t	o
IMINI	o	f	a	j	r	i	o	
MOLI	o	f	a	j	r	i	o	
RAPANI	q	e	n	e	o	a	m	r
NGONA	l	p	o	i	e	n	r	m
ORIZIA	s	c	v	t	s	z	a	a
MAFI	m	a	t	i	e	a	i	i
OMA	m	a	t	i	e	a	i	i
SENAVENTI	n	s	a	i	i	r	b	p
USTIA	m	e	a	o	a	n	n	G

Partendo dalla lettera maiuscola e procedendo col salto del cavallo negli scacchi (una casella laterale ed una obliqua) toccare una sola volta tutte le lettere contenute nelle 64 caselle formando 10 nomi di città italiane.

Se l'ordine è esatto le iniziali delle città lette successivamente daranno il nome di una nota diva dello schermo.

5. PROBLEMI

1. Tre soci dividono l'utile della società di L. 17.200 in tre parti, una per socio ed in ragione della attività svolta da ciascuno, e tali cioè che fra la prima e la seconda parte vi è il rapporto di $\frac{2}{3}$ e fra la seconda e la terza quello di $\frac{5}{6}$. Quanto ricevette ciascun socio? $4000 - 6000 - 7200$

2. Un tale desideroso di fare un piccolo regaluccio alla moglie entra in un negozio e compra una bellissima borsetta di pelle. Paga e sta per uscire quando è colpito alla vista di un graziosissimo vaso cinese. Che gioia per sua moglie poterle comperare anche quello! Ma il prezzo è troppo alto: ben cinque volte cioè il prezzo pagato per la borsetta! Se potesse ottenerlo per meno

finirebbe però per comperarlo, tanto gli piace. E tanto fa ed insiste che il commerciante finisce col venderglielo per la metà del prezzo segnato.

Poichè fra i due regali spese complessivamente 700 lire. quanto pagò la borsetta e quanto il vaso?

3. Ho due recipienti di diversa capacità contenenti vino. Ho constatato che togliendo da ciascun d'essi 5 litri di vino, il recipiente maggiore contiene tre volte il quantitativo contenuto nel recipiente minore, mentre aggiungendo tre litri a ciascun recipiente, il maggiore contiene esattamente il doppio del recipiente minore.

Quanti litri di vino contengono rispettivamente i due recipienti?

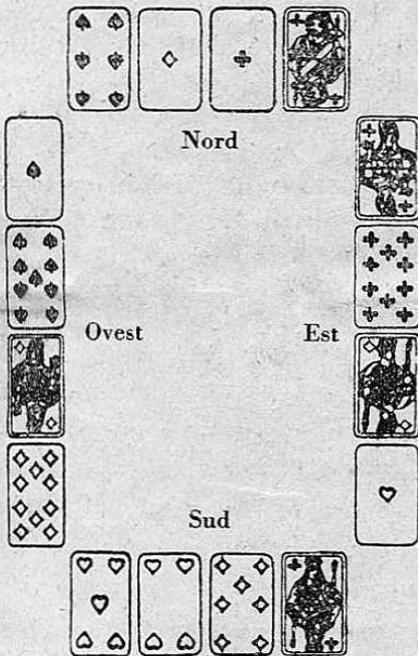


Redatta dal Dott. G. S.

SANTAMBROGIO

Problema N. 1

(per principianti)



Fiori è atout - Sud inizia il gioco - S-N fanno tutte le prese contro qualsiasi difesa di O-E.

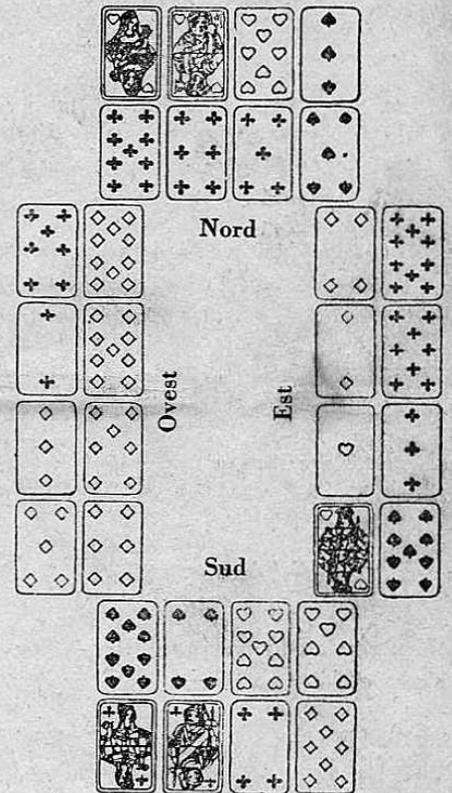
Bridge! Il magnifico gioco, di origine inglese, non poteva non trovare posto nelle pagine di questa rivista. Ogni giocata di bridge può rappresentare un enigma, e le difficoltà della soluzione talvolta sono grandissime.

Inizieremo questa rubrica con due problemi: uno, semplicissimo, per principianti, l'altro, più complesso per coloro che meglio conoscono i segreti di questo gioco.

In seguito la rubrica sarà resa più varia dai problemi di chiamata e dalle risposte che noi daremo indistintamente a tutti coloro che ci scriveranno chiedendoci spiegazioni.

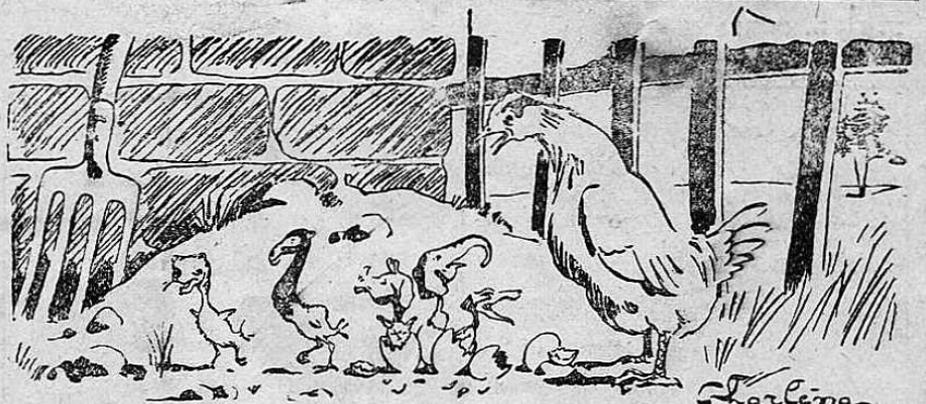
Eccovi, o lettori, la vostra prima piacevole fatica!

Problema N. 2



Picche è atout - Sud inizia il gioco - S-N fanno sei prese contro qualsiasi difesa di O-E.

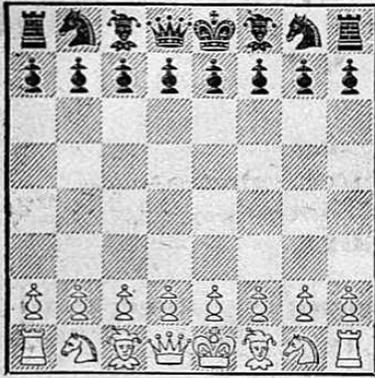
Le soluzioni di tutti i giochi verranno pubblicate nel numero seguente.



La gallina impressionabile

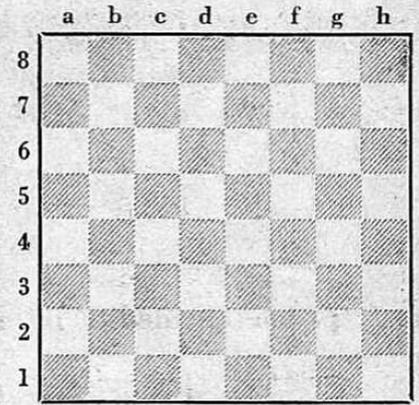
Non avrei dovuto andare a visitare l'Esposizione coloniale prima di covare!...

(Ric et Rac - Paris)



SCACCHI

Red. G. FERRANTES, segretario della Società Scacchistica Milanese.



1. DIFESA ORTODOSSA

giocata a Milano il 20 Novembre 1931

GANDOLFI V. CAMPOLONGO

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 1. | d2—d4 | d7—d5 |
| 2. | c2—e4 | e7—e6 |
| 3. | C g1—f3 | C g8—f6 |
| 4. | C b1—c3 | A f8—e7 |
| 5. | A c1—g5 | C b8—d7 |
| 6. | e2—e3 | 0—0 |
| 7. | T a2—c1 | a7—a6 |
| 8. | e4×d5 ! | e6×d5 |
| 9. | A f1—d3 | c7—c6 |
| 10. | 0—0 | |

Migliore era 10. D c 2, per impedire la mossa che segue:

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 10. | | C f6—e4 |
| 11. | A g5—f4 | f7—f5 |

Non sembra buona perchè indebolisce la casa e 6 e apre la diagonale sul R.

- | | | |
|-----|---------|-----|
| 12. | D d1—b3 | C×C |
|-----|---------|-----|

Il Bianco minacciava di prendere due volte in e 4; forse migliore era 12, C g 5.

- | | | |
|-----|-------|-----------|
| 13. | b2×C | C d7—f6 |
| 14. | c3—c4 | R g8—h8 ? |

Questo è l'errore che costa la partita, il Bianco può mettere a nudo una debolezza decisiva, bisognava a qualunque costo giocare 14... d5×c4. 15. A×c4+, R h8: 16. C e 5, C d 5; 17. A×C, ecc.

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 15. | c4—c5 ! | C f6—e4 |
| 16. | T e1—c2 | g7—g5 |

Buono o cattivo che sia l'attacco sul lato di R il N. è obbligato a farlo.

- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 17. | A f4—e5 + | A e7—f6 |
| 18. | A×A | D×A |
| 19. | C f3—e5 | D f6—g7 |
| 20. | f2—f4 | g5—g4 |
| 21. | A×C | f5×A |

Terminata questa schermaglia il Bianco ne esce aumentando il suo vantaggio posizionale, avendo un Cav. formidabile contro un'Alf. parassita.

- | | | |
|-----|-------|-------|
| 22. | g2—g3 | a6—a5 |
| 23. | a2—a4 | h7—h5 |

- | | | |
|-----|---------|---------|
| 24. | T e2—b2 | h5—h4 |
| 25. | T f1—b1 | T f8—f6 |
| 26. | D b3—b6 | D g7—e7 |
| 27. | T b2—f2 | T a8—a6 |
| 28. | D b6—b3 | T f6—h6 |
| 29. | T b1—b2 | |

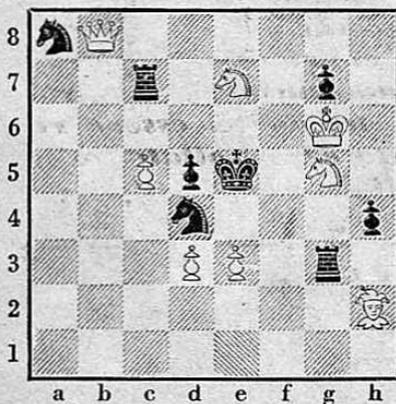
Giocata per potersi difendere contro la minaccia h4×g3; h2×g3, Dh7.

- | | | |
|-----|-----------|-----------|
| 29. | | R h8—g8 |
| 30. | D b3—d1 ! | D e7—g7 |
| 31. | f4—f5 | h4×g3 |
| 32. | T f2—f4 ! | T h6—h5 |
| 33. | T×g4 | T h5—g5 |
| 34. | T×T | D×T |
| 35. | D d1—g4 | g3×h2 + |
| 36. | R×h2 | D×D |
| 37. | C×D | R g8—f7 |
| 38. | R h2—g3 | A×f5 |
| 39. | C g4—e5 + | R f7—e8 |
| 40. | T×b7 | T a6—a8 |
| 41. | R g3—f4 | A f5—e6 |
| 42. | R f4—g5 | Abbandona |

Note di V. U. GANDOLFI.

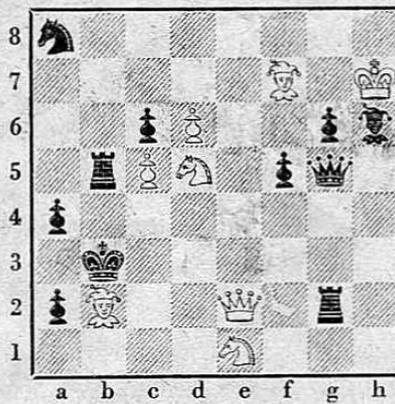
PROBLEMI

N. 1 - L. CERIANI - Milano
(inedito)



Il Bianco muove e Matta in due mosse.

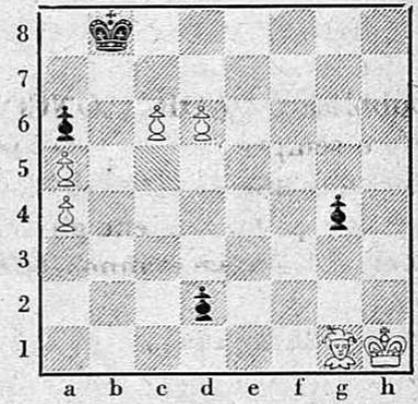
N. 2 - F. CASSANI - Milano
(inedito)



Il Bianco muove e Matta in due mosse

STUDIO N. 1

GANDOLFI V. - Milano
(inedito)



Il Bianco muove e patta.

GRANDE CONCORSO PROBLEMI

400 Lire di Premio

Tutti gli appassionati di composizione possono collaborare a questa rubrica inviandoci problemi inediti in due mosse.

Fra quei problemi che, dietro insindacabile giudizio della Commissione pubblicheremo nel primo semestre del 1932, verranno assegnati i seguenti premi:

1° Premio: L. 200

2° Premio: „ 100

3° Premio: „ 50

4° Premio: „ 50

5°, 6°, 7°, 8°, 9°, e

10° Premio: Abbo-

namento gratuito per

un anno al nostro

Settimanale.

Il Risultato sarà pubblicato due mesi dopo la chiusura del Concorso ed i premi saranno inviati entro il mese successivo a tale pubblicazione e ne sarà confermato l'invio a mezzo giornale.

Ci riserviamo pertanto di pubblicare FUORI CONCORSO e sempre che ne siano meritevoli, anche quei problemi in tre o più mosse che gli amatori si compiaceranno di inviarci.

La Commissione giudicatrice è presieduta dall'Ing. Luigi Ceriani.

GARA FRA I SOLUTORI

DEI PROBLEMI

Tutti coloro che ci invieranno, secondo le NORME appresso indicate, le soluzioni di alcuni o di tutti i problemi di scacchi che andremo man mano pubblicando, parteciperanno alla "GARA FRA I SOLUTORI",

La Gara sarà a [rotazione e ciascun Solutore, ogni qualvolta raggiungerà]i 200 punti, avrà diritto al Premio consistente in una artistica Medaglia d'argento.

I punti verranno computati come segue:

Per ogni SOLUZIONE saranno assegnati 2 punti se il problema è in 2 mosse, 3 punti se in tre mosse, 5 se in più mosse.

Per ogni DEMOLIZIONE (accompagnata dalla soluzione data dall'autore del problema) verranno aggiunti alla precedente assegnazione 2, 3 o 5 punti a seconda che il problema sia di 2, 3 o più mosse.

Per ogni DICHIARAZIONE DI DEMOLIZIONE risultante inesistente si detrarranno 2 punti per problema, a qualunque categoria esso appartenga.

Per ogni PROBLEMA INSOLUBILE la presunta soluzione inviata darà diritto a tanti punti quanti ne avrebbe se il problema fosse solubile.

Per ogni DICHIARAZIONE DI INSOLUBILITA' risultante inesistente si detrarranno 2 punti per problema, a qualunque categoria esso appartenga.

NORME:

Per la soluzione di un problema in due mosse è sufficiente indicare la sola mossa chiave (cioè la prima), per quelli in tre o più mosse è necessario indicarle tutte.

Le soluzioni dei problemi, scritte su cartolina postale e portanti ben chiaro il Nome, Cognome e Indirizzo del Mittente, dovranno pervenirci non oltre il 29 gennaio.

Man mano che ciascun Concorrente raggiungerà i 200 punti ne daremo notizia su queste colonne, facendogli nel contempo invio della medaglia assegnata.



Non spinger tanto! Farai cadere tutti

(Ric et Rac - Paris)

Non saranno prese in considerazione quelle soluzioni che ci perverranno prive del tagliando qui riprodotto che dovrà essere ritagliato ed incollato sulla cartolina.

Anno I

N. 1

La Settimana Enigmistica

SEZIONE SCACCHI

MILANO (132) Via E. Nöe 43

6.

TELAIO

aaaaaaaaaaaaaaaaa ccc
 dd eeeee fff h iii
 iiiiii lll mmm nnnn
 oooooooooo pp rrrrr
 rrrrr ssssss ttt

Impiegando le precedenti lettere formare undici parole (delle quali diamo appresso il significato) e sistemarle nelle corrispondenti caselle.

Le lettere delle colonne I e II lette allora successivamente dall'alto al basso, daranno il titolo d'un noto romanzo di Kipling.

- 1. Porto greco - 2. Grido di battaglia - 3. Figliolanza -
- 4. Andare a nozze - 5. Barca - 6. Levo i chiodi - 7. Venire alla superficie - 8. Vincolare; legare - 9. Ammucchio; raduno - 10. Cuocere senz'acqua - 11. Popolo asiat. e americano.

	I					II					
1	P	I	R	E	O						
2	A	L	A	L	A						
3	R	R	O	L	E						
4	M	A	R	I	T	A	R	S	I		
5	S	C	A	F	O						
6	S	C	H	I	O	D	O				
7	A	F	F	I	O	R	A	R	E		
8	I	N	C	A	T	E	N	A	R		
9	A	M	M	A	S	S	O				
10	A	R	R	O	S	T	I	R	E		
11	I	N	J	I	A	N	O				

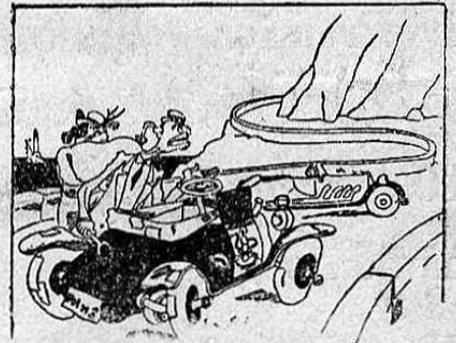
7. Quadrato Magico

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						

aaaaaaaaa
 cdeellll
 mnnooooo
 rrrrrrrttt

Disporre le precedenti lettere nelle caselle in maniera da formare parole di cui diamo appresso il significato, e che, se la soluzione è esatta, potranno leggersi tanto orizzontalmente che verticalmente.

- 1. Invalido. 2. Venerano. 3. Indigeno. 4. Nei campi. 5. Qualche volta. 6. Caricare.



— Bisogno di niente?
 — Andate... andate... vi raggiungeremo...
 (Ric et Rac - Paris)

8. MESOSTICO

CORREGGIO
 TIZIANO
 BUONARROTI
 TINTORETTO
 REMBRANDT
 MURILLO

Spostare lateralmente i suddetti nomi in maniera che una fila di lettere, letta verticalmente, dia il nome di un grande pittore italiano.

9. Enigma delle lettere celate

Cangro - Festa - Catena - Nobile - Cella - Guanciale - Turchia

Soluzione Orsini Borlancia

Togliere due lettere consecutive da ciascuna parola. Trascrivendo esse lettere nello stesso ordine in cui si trovano, se la scelta è giusta, si potrà leggere il nome di un noto attore italiano dello schermo.

10. Enigma delle sillabe celate

Cantante - Ventoso - Evaso - Lascito - Gatto - Tara - Alma
 - Largo - Nido - Epoche - Cibo - Alato - Seiamè - Lorica -
 Zampillo - Lepido - Annoso

Soluzione Caro va la gran al ludo che ci haoda lo

Togliere una sillaba da ciascuna parola. Trascrivendo esse sillabe nello stesso ordine in cui si trovano, se la scelta è giusta, si potrà leggere un noto proverbio.

11.

ENIGMA CROCIATO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	E	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				

SPIEGAZIONI

Orizzontali. - 1. Si impone a molti. 10. Chiamar in giudizio. 19. Costruire. 20. Inganni. 21. Nipote di Abramo. 22. Strepito. 24. Afferma. 25. Articolo. 26. Canzonatura. 29. Difende la patria. 32. Figlio di Noè. 33. Arma antica; molla. 35. Dispensarsi. 38. Pianta asiatica. 39. Febo senza testa. 40. Paese della Sardegna. 42. Dissacordo musicale. 44. Severo. 45. Figlia di Agamennone. 48. Genero di Maometto. 49. Sono in pochi i veri. 51. Avanzo. 52. Per l'arte. 54. Personaggio delle Fiabe. 55. Fu trasformata in gioventù. 56. Animale cornuto. 58. Non tu. 59. Tiri. 60. Arnese agreste. 62. Golfo. 65. Misure antiche. 66. Misura. 67. Parti. 68. Adesso. 70. Novellista latino. 71. Egregio uomo in lat. 72. Rimedio. 75. Piccoli. 76. Concerto notturno. 78. Saluto orientale. 80. Partic. pron. 81. Andar. 82. Congiunz. avversativa. 83. Scarsa. 84. Pron. latino. 85. Ubbidire. 86. Qualora. 87. Metallo prezioso.

Verticali - 1. Con animo risoluto. 2. Annusabile. 3. Narrazione mitica. 4. Isoletta presso Marsiglia. 5. Fra il sì e il no. 6. Mendicanti. 7. Alcuno. 8. Adesso. 9. Nella barca. 10. Ecclesiastici. 11. Ravenna. 12. Aroma. 13. Partic. pronom. 14. Fiume della Germania. 15. Mezza dozzina. 16. Senza nome, abbr. 17. Forte. 18. Rivorrete bene. 20. Figura del Poker. 23. Mulino d'olio. 27. Partic. pronom. 28. Nome maschile. 30. Multa. 31. Nome di donna. 34. in orto. 36. Nazione. 37. Nè tu nè lui. 41. Dipingere. 43. Mutata in roccia. 46. Mezzo giro. 47. Nega. 50. Andrem fuori. 53. Nè caldo nè freddo. 57. Singolo. 59. Fiume d'Italia. 60. Sul sepolcro. 61. Lamenti. 62. L'arte del medico. 64. Profeta. 65. Negazione. 67. Forza latina. 69. L'arte del poeta. 72. Dubitativo. 73. Del prodigo. 74. In ter

12. MATEMATICA
DIVERTE

$$\begin{array}{l}
 \text{RE} \quad \text{DUCE} \\
 \mathbf{a} + \mathbf{b} = \mathbf{x} \quad \text{REDUCE} \\
 \text{RE} \mathbf{a} + \mathbf{c} + \mathbf{d} = \mathbf{y} \quad \text{Ritornato} \\
 \mathbf{c} + \mathbf{b} = \mathbf{z} \quad \text{CONDUCE} \\
 \text{CON} \quad \text{DUCE}
 \end{array}$$

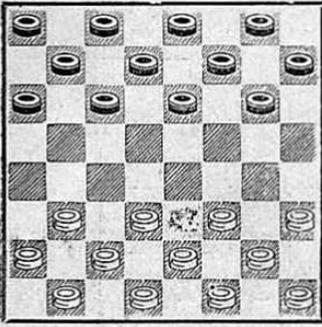
Sostituire alle lettere parole del seguente significato:

- a** = sovrano
- b** = capo
- c** = preposiz.
- d** = nella mano

si potrà così ottenere:

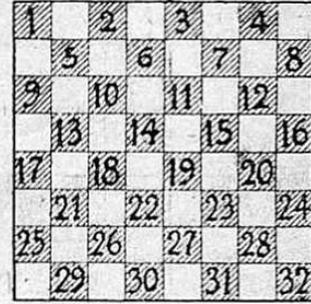
- x** = ritornato
- y** = nascosto
- z** = guida

Le soluzioni di tutti i giochi verranno pubblicate nel numero seguente.



DAMA

Redatta da TIRAGALLO e BASSANI



La redazione di questa rubrica è stata affidata ai signori rag. Giuseppe Tiragallo, fondatore e presidente onorario del Gruppo Damistico Dopolavoro Carrobbio di Milano, e membro della Federazione Damistica Italiana e Giuseppe Bassani, competente analizzatore e problemista di valore, autore del testo « La Dama Scientifica ».

Questi due nomi, fusi insieme nella stessa passione, sono, per i nostri lettori la miglior garanzia che possiamo dare e la maggior promessa che possiamo fare per una rubrica di grande interesse tanto teorico quanto scientifico.

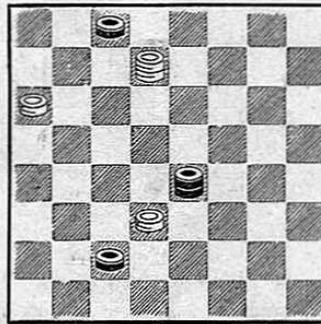
Confidiamo pertanto che ogni damista italiano, dal semplice amatore all'esperto, vorrà seguire con attenzione i due redattori che lieti saranno se potranno contare sulla collaborazione volenterosa di tutti i damisti appassionati che vorranno inviare problemi inediti (vedi oltre) o informazioni di interesse generale, o partite giocate e teoriche.

La redazione esaminerà con cura qualunque lavoro e vedrà, nel possibile, di rispondere a tutti: o pubblicando senz'altro il lavoro meritevole, o spiegando i motivi che eventualmente vi si opponessero.

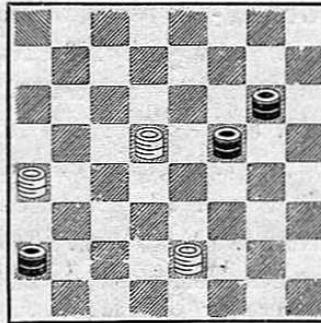
LA DIREZIONE.

Codice del Gioco illustrato (strategie dal vero)

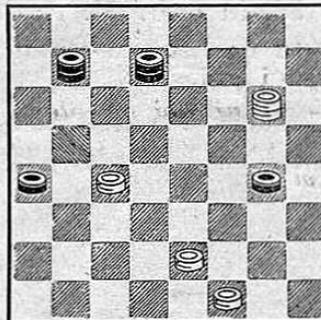
Alcuni Esempi:



B. 22-18, N. 19-14; 18-13, 14-10; 9-5, a questo punto il nero è obbligato a prendere le due pedine con la pedina nera e non già con la dama, vale a dire che si deve prendere il numero maggiore di pezzi e non il pezzo maggiore.



B. 27-23, N. 15-19; 17-21, in questo caso la presa è obbligatoria alla dama in 25 e non a quella in 19, dovendo il nero prendere i due pezzi.



B. 12-15, N. 20-24; 31-28, 24-31; 15-11, a questo punto il nero deve prendere le due pedine e non la dama.

Partite teoriche di studio

È nel nostro programma di svolgere, a partire da questo numero, una serie di partite nelle quali cercheremo di esporre il gioco teorico della Dama, nella sua più apparente semplicità.

Incominciando con la prima mossa, per il bianco, (la 24-20) esporremo in singole partite, tutta la serie delle risposte (9-13, 10-13, 10-14, 11-14, 11-15, 12-15, 12-16); e così per altre aperture del bianco: 23-20, 23-19, ecc. sempre con le risposte del nero, già date per la 24-20.

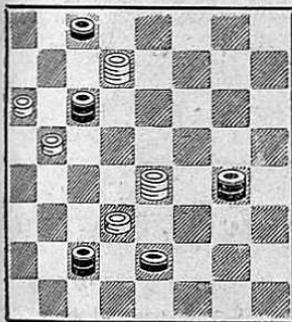
In tal modo, chi ci seguirà, potrà formarsi un'idea completa, enciclopedica, del giuoco della Dama in tutte le sue possibili aperture, e, conseguentemente in tutte quelle varianti che noi riterremo giocabili: mantenendo, s'intende, le stesse probabilità di patita per i due colori.

Part. N. 1. Apert. 24-20, 9-13.

Bianco	24 — 20	Nero	9 — 13
	21 — 17		12 — 16
	28 — 24		5 — 9
	20 — 15		11 — 20
	24 — 15		7 — 11
	32 — 28		11 — 20
	28 — 24		4 — 7
	24 — 15		13 — 18
	22 — 13		9 — 18
	31 — 28		10 — 14
	28 — 24		7 — 11
	26 — 22		11 — 20
	24 — 15		6 — 10
	22 — 6		2 — 20
	27 — 22		20 — 27
	30 — 23		8 — 12
	25 — 21		12 — 15
	22 — 18		15 — 20
	18 — 11		20 — 27
	21 — 18		27 — 30
	18 — 13		30 — 26
	11 — 6		3 — 10
	13 — 6		26 — 21
	17 — 13		21 — 18
	13 — 10		Patta

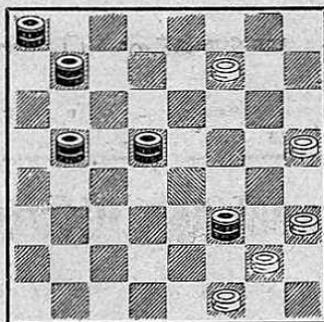
PROBLEMI

N. 1 (inedito)
per principianti



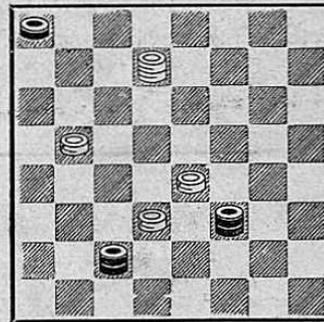
Il Bianco muove e vince
in 3 mosse.

N. 2 (inedito)
per provetti



Il Bianco muove e vince
in 5 mosse.

N. 3 (inedito)
per esperti



Il Bianco muove e vince.

AVVERTENZE

PER I PROBLEMISTI

Tutti gli appassionati indistintamente possono collaborare a questa rubrica, inviando problemi damistici.

Alla fine di ogni mese verrà assegnato un bellissimo diploma della Federazione Damistica Italiana all'autore del miglior problema pubblicato, e tale giudicato dal parere insindacabile della direzione.

Saranno senz'altro esclusi quei problemi che:

- a) presentano un aspetto bizzarro, con troppi pezzi incrociantisi;
- b) non hanno aspetto di probabilità;
- c) permettono più di una soluzione;
- d) dimostrano troppo evidente la prima mossa obbligata;
- e) offrono la duale iniziale;
- f) permettono una soluzione (sia pure con maggiori mosse) diversa da quella indicata.

Ricordiamo inoltre che il problema di dama non deve limitarsi ad un indovinello qualunque, ma deve essere portato all'altezza del progresso del gioco della dama in Italia e tale da creare nel solutore interessamento e studio.

PER I SOLUTORI

Tutti coloro che ci invieranno secondo le Norme appresso indicate, la soluzione di uno o più dei problemi pubblicati, concorreranno all'assegnazione di un **ARTISTICO DIPLOMA**, rilasciato dalla Federazione Damistica Italiana.

L'assegnazione dei punti viene fatta come in appresso:

- 1 punto per ogni soluzione inviata;
- 1 punto per ogni soluzione esatta;
- 1 punto per una soluzione più breve di quella prevista dall'autore stesso del problema;
- 2 punti per la demolizione;
- 2 punti per la duale;
- 4 punti per chi proverà con certezza che il problema non è inedito.

Il diploma sarà assegnato mensilmente a colui che fra tutti i concorrenti avrà sommato il maggior numero di punti. Qualora vi fossero più concorrenti a pari merito l'assegnazione verrà sorteggiata tra di essi.

Le soluzioni dei problemi saranno riportate ogni due numeri successivi a quello della pubblicazione.

NORME: Le Soluzioni, scritte su cartolina postale e portanti ben chiaro il Nome, Cognome e Indirizzo del Mittente, dovranno pervenirci non oltre il 29 gennaio.

Non saranno prese in considerazione quelle Soluzioni che ci perverranno prive del tagliando sotto riprodotto che dovrà essere ritagliato e incollato sulla cartolina.



- Ha proprio il naso e gli occhi di sua madre.
- e la fronte di suo padre...
- (Il ragazzo) - e anche i pantaloni...

(Ric et Rac - Paris)

Anno I

N. 1

La Settimana Enigmistica

SEZIONE DAMA

MILANO (132) Via E. Nöe 43

13. Catena letterale

S T O R I A V E R O N E S T O R T O

Nelle 18 caselle vanno disposte cinque parole di sei lettere ciascuna. Le ultime tre lettere di ciascuna parola sono pure le prime tre della successiva.

Le parole da trovare hanno il seguente significato:

1. Narrazione
2. Avere di nuovo
3. Balcone
4. Probo
5. Piegato.

14. Crittogramma aritmetico

ARMAN : COR = NEM
NIO

SNA
RAE
SSN
SSN
PPP

È da ricercarsi una parola di dieci lettere, il cui significato è di

« inapprezzata; misconosciuta »

e le cui lettere, sostituite ai numeri

9 2 1 4 6 0 7 5 8 3

daranno la chiave del gioco.

La soluzione sarà esatta se, sostituendo nella divisione le cifre alle lettere, sarà possibile eseguirla.

16. Equazione enigmatica

$Tinto + RETE = TOM - M = Tintorello$
 $A + (B - e) + (C - m) = x$

- A = Verniciato
- C = ex-schiavo
- B = maglia
- x = Ins. Pittore venez. del XVI secolo.

Per la soluzione valga l'esempio:

$(A - o) + (B - l) = x$
 Vol (o) + Ta (l) = Volta

- A = degli Uccelli
- B = Qualcuno
- x = Scienziato italiano

15. Quadrato numerico

Sistemare nelle caselle i seguenti numeri:

12 18 23 25 27 32 33 38
39 41 42 44 46 51 56 73

in maniera che la somma dei numeri di ciascuna colonna, tanto orizzontalmente quanto verticalmente dia 150.

12	46	51	41
42	39	25	44
23	33	56	38
73	32	18	24



L'amore per le bestie

- Io non mi sposerò
che con una donna che
ami le bestie...
- se lo capisco!

(Dimanche illustré - Paris)

Incomincia l'inverno ed il muratore vuol mettere un mattone caldo nel letto.

(Ric et Rac - Paris)



17. Catena sillabica

To GA TO SA RE TO RI COR IO RI CO RIN TO

Nelle 13 caselle vanno disposte sei parole di tre sillabe ciascuna.

L'ultima sillaba di ciascuna parola è pure la prima della successiva e l'ultima sillaba della catena è uguale alla prima.

Le parole da trovare hanno il significato seguente:

1. Magistrato
2. Tagliare il pelo
3. Curano il bel dire
4. Memoria
5. Ordine architettonico
6. Città greca.

18.

Logogrifo

~~ci - do - dor - e - i -~~
~~ir - le - ma - mo - na~~
~~- ne - o - or - ra - ro~~
~~- seo - si - so - sot - sti -~~
~~ta - te - tia.~~

Formare con le precedenti sillabe 10 parole (di cui diamo appresso il significato). Leggendo quindi successivamente tutte le prime e poi tutte le terze lettere delle parole trovate, si otterrà il titolo di un noto romanzo di A. Dumas.

1. Fiume dell'India. 2. Nome di Papi. 3. Luogo abitato. 4. Città del Lazio. 5. Sorgo. 6. Ornamento pontificale. 7. Perizia. 8. Nel corpo. 9. Con Tristano. 10. Flutti.

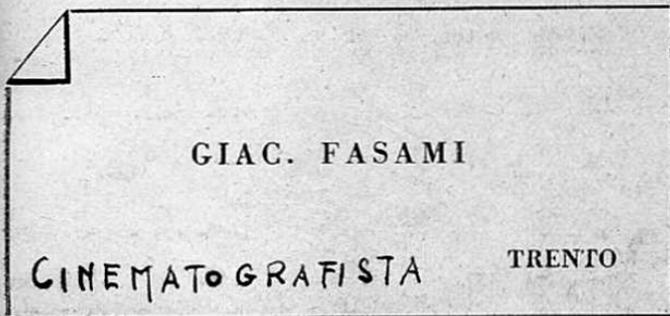
- 1 Indo
- 2 Leone
- 3 Città
- 4 Orte

- 5 Diadema
- 6 Tirra
- 7 Estimo

- 8 Borso
- 9 Isotta
- 10 Marosi

19.

Biglietti da visita



Cosa fa il signore?

Cosa fa il signore?

(ciascun biglietto, anagrammato, darà la professione ricercata)

20. Chiave diplomatica

21. Persiana

Per decifrare il testo occorre anzitutto decifrare le chiavi. Queste corrispondono a parole o lettere di cui è dato a fianco il significato.

Trovate le chiavi, (ogni cifra corrisponde ad una lettera) si proceda alla soluzione del testo, sostituendo cioè alle cifre le lettere corrispondenti.

Si potrà così leggere una massima di A. Cantoni.

Chiavi:

- 1 2 3 4 5 6 Passi; valichi
- 7 8 9 10 Non parla
- 11 12 13 Preposiz. artic.
- 14 Simbolo dello zolfo

Testo:

13 10 — 8 7 10 3 6 14 7 10 — 3 6 1
 12 13 2 — 6 13 — 13 2 9 10 — 14 4
 6 10 4 4 5 12 — 12 — 6 13 — 13 2
 9 10 — 14 4 6 10 4 4 6 — 11 12 13
 13 12 — 4 10 14 12 — 14 12 3 6 12 —

1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

~~be - co - la - la - la - la - li - mo -~~
~~mus - ne - ni - ni - no - po - rel -~~
~~ri - so - so - te - to - to~~

Impiegando le precedenti sillabe trovare sette parole corrispondenti ai significati appresso dati e trascriverle nelle rispettive stecche.

Le sillabe della prima colonna daranno il nome di un grande contemporaneo.

- 1. Nei pascoli. 2. Parente. 3. Città italiana. 4. Tela sottile. 5. Consanguinea. 6. Frutto. 7. Nome maschile.

ESEMPIO:

Chiavi:
 1r 2o 3m 4a capitale
 5e congiunz.

Testo:
 4a m 2o 1r 5e

Abbonamenti

I primi 2001 Abbonati annui concorreranno all'assegnazione di 200 Premi costituiti da altrettanti volumi: "Il Vademecum l'Enigmistica Moderna", del notissimo Enigmista A. Gallina, maera pregevolissima e già esaurita.

L'assegnazione verrà fatta al 1° abbonato all'11°, al 21° al 31°, e così via di seguito.

Il volume verrà spedito franco di porto in tutta Italia, man mano che la graduatoria lo stabilirà.

22. Enigma laterale

A c -canto Al lato sinistro di ciascuna parola aggiungere una sillaba in maniera da trasformarla in una altra.
RA -dio
MA -lato
A -trio
U -ria
DI -tale Le lettere iniziali delle nuove parole, lette una dopo l'altra verticalmente, dovranno essere quelle di un noto condottiero.
DI -rotto
Im -pero
A -roma
2op -po

23. Enigma bilaterale

antica
 Posto
fatale
 Res iduo
ottore
 Individuo
distacco
 Marina
corcorso
 Regata

ant - at - ata - con - dis
 - fat - ia - iduo - ina - to

Sistemare le sillabe negli spazi in maniera che ciascuna parola abbia un proprio significato.

24. Mosaico

I	II	III	
CRE	STA	ZA	1
AR	MA	NTO	2
VER	SO	STA	3
MH	TRO	FEO	4
LI	RA	ME	5
CAL	ZA	MA	6
AL	TO	RO	7
NA	VE	TRO	8
TRE	NO	VE	9
I	MO	DA	10

al - an - ar - cal - cre -
 da - feo - i - li - ma -
 me - mo - na - na - no
 - nto - ra - ro - so -
 sta - sta - to - tre - tro
 - tro - ye - ye - yer -
 za - za

Sistemare le sillabe elencate, una per casella.

Le sillabe delle prime caselle (I) unite a quelle delle seconde (II) devono formare delle parole. Così pure le seconde (II) con le terze (III).

Per facilitare la soluzione diamo il significato di queste ultime (II+III).

1. Riga graduata. 2. Per i re e per le nozze. 3. Fermata. 4.

Predda di guerra. 5. Metallo. 6. Culla. 7. Quadrupede. 8. Trasparente. 9. Numero. 10. Usanza.

Se la soluzione è esatta, le iniziali delle prime caselle (I) lette verticalmente daranno il nome di un insigne storico del XV secolo.



— Zio, lo sai perchè la mia parte di dolce rassomiglia all'Europa?
 — ???...
 — Perchè l'Europa è la più piccola delle cinque parti del mondo!

25. PAROLE CROCIATE A SILLABE

Spiegazioni:

Orizzontali. — 1. Ruinare. 5. Sottomesso. 8. Corazza. 9. Più piccoli. 10. Compatezza. 12. Errano. 14. Morbide. 15. Tessuto. 18. Ordine architettonico. 20. Leggiadra. 22. Leggenda. 23. Aveva paura. 24. Lastra. 27. Nella barca. 29. Concerto serale. 31. Varia coi tempi. 32. Faccio uso di qualunque cosa. 33. Autentiche.

Verticali. — 1. primo magistrato. 2. Guidare. 3. Gradua. 4. Portavate. 5. In carnevale. 6. Parte del corpo. 7. Provincia italiana. 11. Tribunale ebraico. 13. Cerimonia solenne. 16. Leso. 17. Tassa comunale. 18. Comandare. 19. Sceglieremo. 20. Caricare. 21. Stanza. 25. Povero. 26. Pugnare. 28. Africani. 30. Sul mare.

1	P	R	C	2	P	3	T	4	R	5	D	6	M	7	T		
	S			8	L	R	C			9	M	N	R				
10	D	11	S	T				12	V	13	G	N			N		
14	T	M	R					15	T	L			16	F			
		D	R			17	D						18	D	R	C	
19	G			20	G	R	A	Z	21	S			22	M	T		
23	T	M	V					24	L	25	M	N			26	L	
	R			27	R	28	M			29	S	R	30	N	T		
31	M	D						32	R	C	R				33	V	R

Comandare. 19. Sceglieremo. 20. Caricare. 21. Stanza. 25. Povero. 26. Pugnare. 28. Africani. 30. Sul mare.

Avvertenze. Con l'aiuto

dei significati dati trovare le parole corrispondenti che saranno di tante sillabe quante sono le caselle nelle quali saranno sistemate (una sillaba per casella).

26. Enigma dei Piccoli

- grandi ~~no~~ con fiori e frutta
- libri ~~ce~~ nei libri
- non amo ~~e~~ non amo
- lo avevano i cinesi ~~no~~ lo avevano i cinesi
- fiume d'Italia ~~de~~ fiume d'Italia
- numero ~~ca~~ numero
- grande noja ~~dio~~ grande noja
- comando ~~re~~ comando
- marmo purpureo ~~e~~ marmo purpureo
- congegno ~~no~~ congegno

Mettere al posto di ciascuna lineetta (—) una delle seguenti sillabe, in maniera da formare parole che abbiano il significato a fianco descritto:

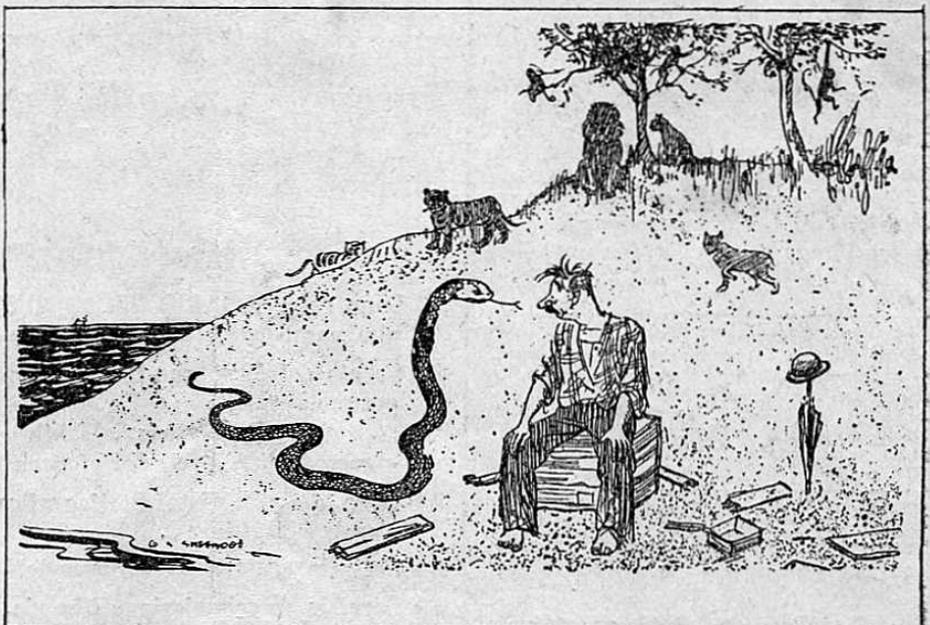
~~a - ce - ci - co - ge -~~
~~giar - gno - in - ti - ne~~
~~- no - no - o - o - o -~~
~~o - of - of - te - tre.~~

Le iniziali di ciascuna parola, lette successivamente dall'alto al basso, diranno qual'è il sogno di tutti i bambini.

27. Enigma delle Vette

B	O	N	T	E	M	P	E	L	L	I
r	s	a	r	n	u	i	s	a	i	n
i	a	s	i	t	r	n	a	n	n	d
o	r	o	o	e	o	o	r	a	o	o

Sostituire lettere ai punti in maniera che ciascuna colonna abbia un significato. La soluzione è esatta se la riga orizzontale formata darà il nome di un noto scrittore contemporaneo.



Il naufrago: — Mio Dio, pensare che ho speso tanti danari per vedere queste bestie nei giardini zoologici...

(dal London Opinion)

LA SETTIMANA ENIGMISTICA

ANNO I - N. 1 CENT. 50

MILANO, 23 gennaio 1932-X

REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE

MILANO (132)

Via Enrico Nöe N. 43

PERIODICO DI GIOCHI - ENIGMI - PAROLE CROCIATE - SCACCHI - DAMA - BRIDGE - SCIARADE ecc.

COLLABORAZIONE COMPENSATA

È accettata la collaborazione sia dagli abbonati che dai lettori.

I migliori lavori pubblicati verranno compensati con L. 25.—

È accettata anche la collaborazione per giochi originali e d'invenzione, con speciale compenso.

AVVERTENZA: I manoscritti, anche se non pubblicati, non si restituiscono. I lavori devono essere inviati entro busta unendo il tagliandino sotto riportato.



- E ditemi, come fate a distinguere i vostri gemelli?
Il grande detective: Dalle loro impronte digitali.

(Rit et Rac - Paris)



- Credimi Eugenia, se mai avessimo la fortuna di salvarci, non vorrò più vedere il nostro pesciolino rosso!

(Candide - Paris)

A norma dell'articolo 4 della legge vigente sui diritti d'autore è tassativamente vietato riprodurre i disegni e i giochi della *Settimana Enigmistica* senza che se ne citi la fonte.

Contro la riproduzione abusiva si procederà a termini di legge.

SISINI Direttore responsabile

Tipografia della Fed. Italiana delle Bibliot. Pop.

Anno I N. 1
La Settimana Enigmistica
REDAZIONE
MILANO (132) - Via E. Nöe 43



Il perfetto cameriere (dopo il naufragio, vedendo apparire i selvaggi): - signore, c'è qualcuno che desidera vederlo...

(London opinion)

Fatevi Soci dell'Alleanza Nazionale del Libro



L'ASSOCIAZIONE DI TUTTI COLORO CHE LEGGONO

Fra i benefici gratuiti dell'associato:

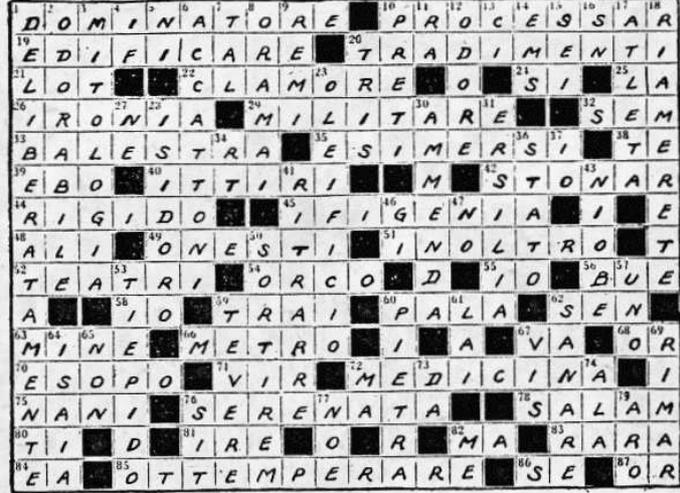
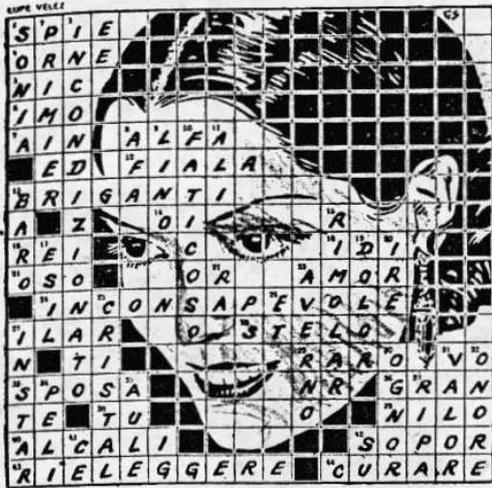
- 1) Dono del "LUNARIO DELLE MUSE", volume di circa 350 pagine, illustrato, almanacco completo delle lettere, arti e scienze.
- 2) Sconto del 50% per il Supplemento Bio-Bibliografico al "Lunario delle Muse", indirizzario degli scrittori italiani viventi, la bibliografia del 1931, elenco degli Editori, dei giornali e periodici, ecc.
- 3) Dono della Rivista Bibliografica mensile "La Parola e il Libro",
- 4) Servizio gratuito di informazioni bibliografiche.
- 5) Servizio di commissione libraria.
- 6) Servizio di legatoria a prezzi minimi, ecc.



QUOTA ANNUA L. 42.—

Via P. da Cannobio, 24 - MILANO - Telefono N. 82-829

Soluzioni dei giochi del N. 1



2. CRITTOGRAMMA

1. AriStide 2. ConIgliò 3. AnaGrafe
4. ValUtare 5. ArmAdio 6. LauRo 7. DuoDeno 8. OrnAmento 9. NinIve 10. AciNo 11. TimBro 12. OriOlo 13. NarCotico 14. OniCe 15. NazArio. (A caval donato non si guarda in bocca).

4. SALTO DEL CAVALLO

Grosseto Rimini Empoli Trapani Ancona Gorizia Amalfi Roma Benevento Ostia (Greta Garbo).

5. PROBLEMI

1°. Le tre quote furono rispettivamente di 4000, 6000, e 7200 lire.
2°. Pagò la borsetta 200 lire ed il vaso 500 lire.
3°. I due recipienti contengono rispettivamente 29 e 13 litri.

6. TELAIO

1. Pireo 2. Alalà 3. Prole 4. Maritarsi 5. Scafo 6. Schiodo 7. Affiorare 8. Incatenar 9. Ammasso 10. Arrostitire 11. Indiano. (Il Richiamo della foresta).

7. QUADRATO MAGICO

Malato, Adoran, Locale, Arator, Talora, Onerar.

8. MESOSTICO

Giotto.

9. ENIGMA DELLE LETTERE CE-LATE

OR-ES-TE BI-LA-NC-IA.

10. ENIGMA DELLE SILLABE CE-LATE

Tan-to va la gat-ta al lar-do che ci la-scia lo zam-pi-no.

12. MATEMATICA DIVERTENTE

Re-duce, Re-con-dito, Con-duce.

13. CATENA LETTERALE

STORIAVERONESTORTO (Storia, Riaver, Verone, Onesto, Storto).

14. CRITTOGRAMMA ARITMETICO

9 2 1 4 6 0 7 5 8 3
i n c o m p r e s a
A R M A N : C O R = N E M
3 7 6 3 2 : 1 4 7 = 2 5 6

15. QUADRATO NUMERICO

12 46 51 41
42 39 25 44
23 33 56 38
73 32 18 27

16. EQUAZIONE ENIGMATICA

Tinto Ret(e) To(m) = Tintoretto.

17. CATENA SILLABICA

TO-GA-TO-SA-RE-TO-RI-NO-COR-DO-RI-CO-RIN-TO (Togato, Tosare, Retori, Ricordo, Dorico, Corinto).

18. LOGOCRIFO

1. IndO 2. LeoNe, 3. CitTà 4. OrtE 5. NasCo 6. TiaRa 7. EstImo 8. DorSo 9. IsoTta 10. MarOsi. (Il Conte di Montecristo).

(Nella spiegazione del giuoco erroneamente fu indicato *terze* anzichè *quarte* lettere).

19. BIGLIETTI DA VISITA

Cinematografista, Intagliatore.

21. PERSIANA

1. BE-la-to, 2. NI-po-te, 3. TO-ri-no, 4. MUS-so-la, 5. SO-rel-la, 6. LI-mo-ne, 7. NI-co-la. (Benito Mussolini).

22. ENIGMA LATERALE

Ac-canto, Ra-dio, Ma-lato, A-trio, No-ria, Di-tale, O-zio, Di-rotto, Im-pero, A-roma, Zop-po. (Armando Diaz).

23. ENIGMA BILATERALE

Ant-ica, Pos-to, Fat-ale, Res-iduo, At-tore, Indiv-ia, Dis-tacco, Mar-inà, Con-corso, Reg-ata.

25. PAROLE CROCIATE A SILLABE

PRE	CI	PI	TA	RE	DO	MA	TO
SI	LO	RI	CA	MI	NO	RI	
DEN	SI	TA	VA	GA	NO	NO	
TE	NE	RE	TE	LA	FE		
DRIO	DA	DO	RI	CO			
GET	GRA	ZIO	SA	MI	TO		
TE	ME	VA	LA	MI	NA	LOT	
RE	RE	MO	SE	RE	NA	TA	
MO	DA	RI	COR	RO	VE	RE	

24. MOSAICO

Cre-sta-za, Ar-man-to, Ver-so-sta, An-tro-feo, Li-ra-me, Cal-za-na, Al-to-ro, Na-ve-tro, Tre-no-ve, I-mo-da, (Cavalcanti).

26. ENIGMA DEI PICCOLI

Giar-di-no, In-di-ce, O-di-o, Co-di-no, A-di-ge, Tre-di-ci, Te-di-o, Or-di-ne, Li-di-o, Or-di-gno. (Giocattolo).

27. ENIGMA DELLE VETTE

BONTEMPELLI.



— Che marca di motocicletta guidavate?
— Non era una motocicletta. Era un'automobile.