

“INVITO ALLA CRITTOGRAFIA”

per chi vuole avvicinarsi al settore crittografico dell'enigmistica classica

a cura di Pippo (Giuseppe Riva)

ottobre 2005

SOMMARIO

	pag.
PREMESSA	1
CHE COS'E' UNA 'CRITTOGRAFIA'	2
UN PO' DI STORIA	2
ELEMENTI DI UNA CRITTOGRAFIA	2
TIPI DI CRITTOGRAFIA	3
CRITTOGRAFIA (chiamata anche PURA o SEMPLICE)	3
CRITTOGRAFIA MNEMONICA	4
CRITTOGRAFIA A FRASE	4
CRITTOGRAFIA SINONIMICA	4
CRITTOGRAFIA PERIFRASTICA	5
CRITTOGRAFIA SILLOGISTICA	5
GIOCHI CRITTOGRAFICI	6
GIOCHI GEOMETRICI	6
ALTRI TIPI DI CRITTOGRAFIA	7
COME SI RISOLVE UNA CRITTOGRAFIA	7
COME SI CREA UNA CRITTOGRAFIA	8
CONCLUSIONE	10
ANTOLOGIA DI CRITTOGRAFIE	10
PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'	11
SOLUZIONI	12

PREMESSA

Queste semplici note sono rivolte agli appassionati di enigmistica che, di fronte ad una *Crittografia*, hanno pensato: "*questo gioco non fa per me!*". In effetti il settore crittografico non è particolarmente facile, ma con un minimo di conoscenze tutti possono comprendere e apprezzare questo bellissimo gioco e, dopo un po' di applicazione, provare il grande piacere di risolverne qualcuno.

Si parlerà solo dei tipi più comuni di *crittografia* che appaiono sulle attuali riviste di *enigmistica classica* e nelle speciali rubriche di alcuni settimanali di *enigmistica popolare*. Si è cercato di semplificare ogni cosa, anche a scapito della completezza e della precisione, e si è accennato alle diverse convenzioni tipografiche e di nomenclatura, su cui le riviste ancora non hanno raggiunto una completa unificazione.

Per ogni *tipo di Crittografia* sono proposti vari esempi, molto più utili di qualunque spiegazione per far capire il 'meccanismo' del gioco. In alcuni, oltre alla soluzione, c'è un commento esplicativo; in altri c'è solo la soluzione, su cui a volte ci si dovrà soffermare e ragionare un po'; in altri ancora, con l'aiuto di qualche suggerimento, può darsi che il lettore trovi già la soluzione... prima di controllarla in ultima pagina.

La seconda edizione di questo Opuscolo, sfruttando anche l'esperienza acquisita con la redazione degli altri nove titoli della collana, cerca di rimediare alla fretta con cui, ormai quattro anni fa, era stato 'partorito'.

Pur mantenendo l'estrema semplicità espositiva che, ripetiamo, può andare a volte a scapito del rigore tecnico, si è ampliata la trattazione e soprattutto, grazie anche alla "Antologia delle Antologie" elaborata di recente dalla BEI, si è posta più attenzione agli esempi aumentandoli di numero, arricchendoli di commenti e inserendo quelli ritenuti più idonei allo scopo essenzialmente didattico e divulgativo del lavoro.

CHE COS'E' UNA 'CRITTOGRAFIA'

I *giochi enigmistici* si possono schematicamente raggruppare nelle seguenti *famiglie*:

- giochi che presentano una griglia geometrica in cui bisogna inserire parole desunte in vario modo da definizioni o altro: sono i *Cruciverba* e altri giochi simili;
- giochi presentati con un certo numero di versi, di intonazione arguta o poetica: sono i *Giochi in versi*, come ad es. *l'Indovinello*, la *Sciarada*, *l'Incastro*, il *Lucchetto* ecc.;
- giochi basati su una illustrazione, nella quale alcuni elementi sono in genere contrassegnati da lettere: sono i *Giochi illustrati*, comunemente chiamati *Rebus*;
- giochi, infine, che si presentano con un esposto formato da una serie di lettere o segni tipografici che possono formare parole di senso compiuto o meno: queste sono le *Crittografie*, oggetto di questo Opuscolo.

Per osservare una certa logica espositiva, ne diamo subito una definizione; non sarà però questa a far capire il gioco a chi vi si accosta per la prima volta, ma piuttosto le esemplificazioni delle pagine che seguiranno.

La CRITTOGRAFIA è un gioco enigmistico in cui l'autore presenta un esposto linguistico, di senso più o meno compiuto, sempre molto sintetico; utilizzando questi segni, lettere, parole o frasi, trasformandole in qualche modo, trovandone sinonimi o perifrasi o esprimendo il loro significato concettuale, il solutore, con ragionamenti di vario tipo e avvalendosi delle indicazioni che altri elementi (la *denominazione* e il *diagramma*) gli forniscono, deve cercare di ottenere la frase finale che costituisce la *soluzione* del gioco.

UN PO' DI STORIA (per una trattazione più completa ed esauriente: bibl. → 1, 11, 12, a)

A parte il nome e l'affinità concettuale (celare in qualche modo qualcosa che si vuole esprimere) che derivano dalle *scritture segrete* il cui uso risale all'antichità, la *Crittografia* intesa come gioco enigmistico nasce come evoluzione del *Rebus* figurato verso la fine del 1800. Per molti anni, salvo poche eccezioni, la tecnica crittografica e la presentazione delle crittografie rimasero lontanissime da quelle attuali, basandosi quasi esclusivamente sull'aspetto o sulla posizione reciproca delle lettere e delle parole costituenti l'esposto, in genere complicato ed 'antiestetico', e proponendo frasi risolutive spesso forzate ed arbitrarie.

Il limite tra il periodo precursore e quello moderno della *Crittografia* può essere circoscritto agli anni '20 quando una grande evoluzione, che interessò tutta l'enigmistica, fa avvicinare gradualmente la tecnica crittografica a quella attuale. Si affermano o nascono i vari tipi di crittografia (→ Opuscolo BEI n.9), come la *mnemonica*, non più limitata all'uso di frasi dantesche e ai proverbi, la *crittografia a frase*, la *sinonimica*, i *giochi crittografici* e infine i *geometrici*; per molto tempo rimane invece nella più completa anarchia la nomenclatura.

La tecnica e la produzione crittografica hanno avuto, da allora, un continuo sviluppo e oggi si è raggiunta anche un'accettabile unificazione tipografica e nomenclaturale. Con oltre 100.000 crittografie già pubblicate e catalogate qualcuno dice che non sarà facile fare ancora qualcosa di nuovo; la qualità e la quantità dell'attuale produzione crittografica, non certo inferiori a quelle dei periodi precedenti, sembrano smentire questa previsione, facendo ben sperare per il futuro di questa bellissima *famiglia* di giochi enigmistici.

ELEMENTI DI UNA CRITTOGRAFIA

Gli elementi di cui si compone una *Crittografia*, così come essa viene proposta dall'autore al solutore, sono: la *denominazione*, il *diagramma* e l'*esposto*.

DENOMINAZIONE

E' il primo elemento che si presenta al solutore: indica a quale *tipo di crittografia* appartiene il gioco, specificandone così il meccanismo risolutivo. Da esso si hanno quindi le prime necessarie indicazioni sul ragionamento che occorre fare per cercare di giungere alla soluzione.

DIAGRAMMA

E' posto di fianco alla *denominazione*, in genere racchiuso tra parentesi, ed è costituito da una o due serie di numeri che indicano di quante lettere sono composte le varie parole costituenti la *soluzione*. Un tempo, per maggior chiarezza, questi numeri erano separati da virgole o trattini; oggi si è abolito questo accorgimento tipografico, rendendo così possibile l'introduzione della vera punteggiatura delle frasi che costituiscono la soluzione.

Il *diagramma*, in genere, ha due parti divise dal segno uguale (=): i numeri a sinistra costituiscono la *prima lettura*, e indicano le lettere che compongono le parole della cosiddetta *lettura crittografica* della soluzione; i numeri a destra costituiscono la *seconda lettura*, e indicano le lettere che compongono le parole della *frase risolutiva*, cioè la vera e propria *soluzione*. Se il *diagramma* ha una sola parte questa indica la seconda lettura.

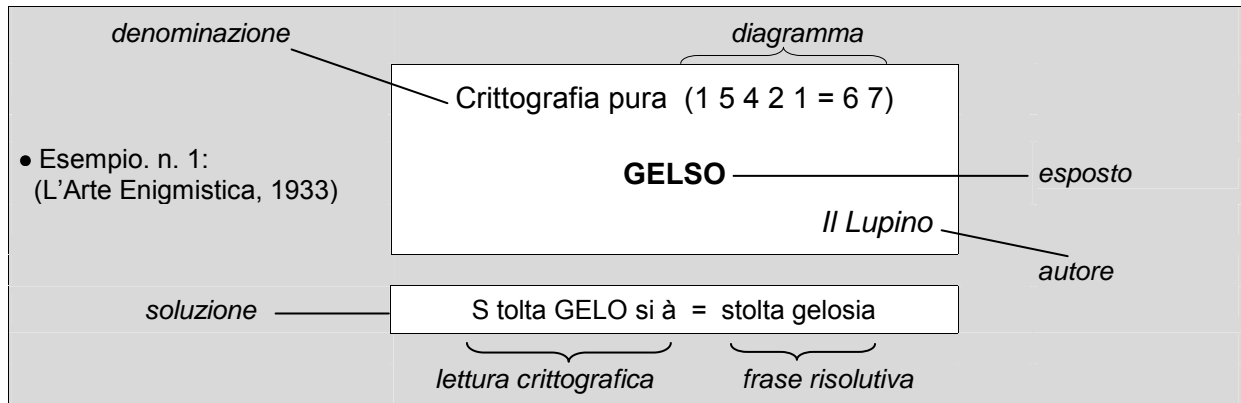
Si vedrà che, in certi *tipi di crittografia*, le due letture possono coincidere: in questo caso, l'unica parte con cui il *diagramma* si presenta indica quindi entrambe le letture.

ESPOSTO

Viene presentato nella riga sottostante, e con maggior evidenza, rispetto alla *denominazione* e al *diagramma* ed è costituito da una o più lettere, numeri, segni tipografici, parole, frasi.

E' l'elemento che occorre analizzare, in vari modi e con diversi ragionamenti dipendenti dal *tipo di crittografia*, per cercare di giungere, con l'ausilio del *diagramma*, prima alla *lettura crittografica* della soluzione e quindi alla *frase risolutiva* vera e propria.

Gli elementi che compongono una *crittografia* e i termini ad essi collegati sono rappresentati graficamente in questo schema riassuntivo, che costituisce un primo esempio. Si può notare che nella terza riga, sotto all'*esposto*, è indicato il nome o lo pseudonimo dell'*autore* del gioco.



Per esigenze di spazio e impaginazione nelle pagine che seguono gli elementi delle crittografie citate come esempio o proposte da risolvere sono presentati a volte, anziché su tre righe, allineati su di una stessa riga.

TIPI DI CRITTOGRAFIA

Le *Crittografie* si possono raggruppare in vari tipi a seconda del ragionamento risolutivo che è richiesto al solutore per il passaggio dall'*esposto* alla *soluzione* del gioco.

A ognuno di questi tipi la nomenclatura crittografica, non senza contrasti e cambiamenti, ha assegnato una certa *denominazione* da considerare indicativa delle caratteristiche ma comunque sempre convenzionale.

CRITTOGRAFIA (chiamata anche CRITTOGRAFIA PURA o CRITTOGRAFIA SEMPLICE)

Si risolve con un ragionamento di tipo *meccanico*, che riguarda cioè soltanto l'aspetto, la forma, la posizione reciproca, la possibilità di completamenti, aggiunte, soppressioni o alterazioni delle lettere o di qualsiasi altro segno tipografico che compongono l'*esposto*, senza alcun riferimento al suo significato concettuale.

E' apprezzabile, come nell'esempio n. 1, che l'esposto abbia un significato autonomo, ma questo non ha comunque alcuna importanza nella soluzione del gioco.

Le lettere, le parole o le frasi utilizzate nella *lettura crittografica*, spezzettate in modo diverso come indicato nella seconda parte del *diagramma*, danno luogo alla *frase risolutiva*.

- Es. n. 2: Crittografia (3'4 6 2 1'1 = 4 5 8) **D. STRA** Mao (Aenigma 1971)
- soluzione: ond'aver DESTRA dà l'E = **onda verde stradale**
- commento: con linguaggio sintetico e immaginando che l'autore si rivolga al solutore, il ragionamento che porta alla soluzione è: se vuoi ottenere (*onde avere*) la parola DESTRA devi mettere (*dà*) la lettera E.
- Es. n. 3: Crittografia (1 2 2 4, 1 5 = 8 7) **CIRANO** N'ba N'ga (Morgana 1999)
- soluzione: R in un CIAO, N erosa = **rinuncia onerosa**
- commento: ora il ragionamento, sempre molto essenziale, è più complesso: dopo aver eliminato (*erosa*) la lettera N, ciò che rimane presenta la lettera R all'interno della parola CIAO.
- Es. n. 4: Crittografia (1 2 4 4 = 3 2 6) **P. CE** Tiburto (Il Labirinto 1954)
- suggerim.: la lettera A, messa al posto del punto, renderà manifesta (=) la parola

CRITTOGRAFIA MNEMONICA

Si risolve con un ragionamento di tipo *mnemonico*, prendendo cioè in considerazione il significato concettuale dell'*esposto*, così come esso si presenta. Per associazione di idee si deve quindi ricavare un'unica frase che, pur soddisfacendo all'enunciato dell'*esposto*, abbia anche un significato completamente diverso.

Essendo identiche le due parti, il *diagramma* mostra in questo caso una sola lettura: la *frase risolutiva* è quindi sempre una *frase a doppio senso*.

- Es. n. 5: Critt. mnemonica (6 5) **IL COLPO DI FULMINE** *Ascanio* (Fiamma Perenne 1947)

soluzione: **frutta cotta**

commento: nella 1a lettura *frutta* è voce verbale, sinonimo di *produce*, e *cotta* è un sostantivo, comunemente usato per *innamoramento improvviso*: *il colpo di fulmine produce un innamoramento* o, in altre parole, *frutta (una) cotta*; nella 2a lettura *frutta* diviene sostantivo e *cotta* voce verbale del verbo *cuocere*, con un totale cambiamento di significato.

- Es. n. 6: Critt. mnemonica (7 5 4 5) **SONO UN POETA VEDOVO** *Sofos* (Aenigma 1968)

soluzione: **rimando oltre la metà campo**

commento: la perfetta perifrasi dell'*esposto* "*sopravvivo alla moglie facendo rime*" diventa in seconda lettura una comune locuzione del linguaggio calcistico; non certo facile da risolvere ma bellissima.

- Es. n. 7: Critt. mnemonica (9 "8" 3 7) **SCHIAFFETTI AI CRESIMANDI** *Il Faro* (Il Labirinto 1981)

soluzione: **materiali Buffetti per ufficio**

- Es. n. 8: Critt. mnemonica (2 9 8) **PIOVRA** *Traiano* (Il Labirinto 1961)

suggerim.: si pensi a un altro nome, reso col peggiorativo, della PIOVRA (che nella soluzione sarà preceduto dal suo articolo) ed al suo aspetto... poco rassicurante.

CRITTOGRAFIA A FRASE

Si risolve, come nel tipo precedente, con un ragionamento *mnemonico*. La *lettura crittografica*, che come nella *crittografia mnemonica* è una interpretazione dell'*esposto* o un altro modo di definirlo grammaticalmente, è però sempre una *frase doppia*, nel senso che consente una doppia lettura: assume cioè un diverso significato nel passaggio tra le due letture definite dalla diversa spezzettatura indicata nelle due parti del *diagramma*.

- Es. n. 9: Crittografia a frase (11 1 7 = 7 7 5) **CRITICABILI** *Snoopy* (Il Labirinto 1977)

soluzione: accessibili a rilievi = **accessi biliari lievi**

commento: la prima lettura è una frase che esprime in altro modo l'*esposto* e che poi, spezzettandosi in modo completamente diverso, dà luogo alla frase risolutiva.

- Es. n. 10: Critt. a frase (4 4 1'9? 2 = 6 4 2 8) **NON E' L'UNICA GRASSA** *Cocò* (La Sibilla 1994)

soluzione: sola reca l'adiposità? no = **solare cala di Positano**

- Es. n. 11: Critt. a frase (3'3 8 = 8 6) **SE MI SCOVANO ...** *Il Felsineo* (Il Labirinto 1985)

suggerim.: si riduca all'essenziale "*in che posto mi trovo si conoscerà*", completamento dell'*esposto*.

CRITTOGRAFIA SINONIMICA

Si risolve con un ragionamento in parte *mnemonico* (non come quello della *crittografia mnemonica* ma che comunque coinvolge il significato dell'*esposto*) e in parte *meccanico*. Nel passaggio tra l'*esposto* e la *lettura crittografica* della soluzione si utilizzano uno o più *sinonimi* dell'*esposto* stesso o di ciò che se ne ottiene con le varie possibili manipolazioni di cui si è già parlato trattando della *crittografia pura* o *semplice*.

A rigore sono *sinonimi* due termini aventi lo stesso significato, o comunque permutabili in un buon numero di contesti, ma in enigmistica si considerano tali anche parole aventi soltanto somiglianza o prossimità di significato.

CRITTOGRAFIA PERIFRASTICA

Si risolve, come la *sinonimica*, con un ragionamento in parte *mnemonico* e in parte *meccanico*, ma nel passaggio tra l'*esposto* e la *lettura crittografica* della soluzione si utilizzano *perifrasi* (cioè 'giri di parole'), o altri simili espedienti, riguardanti l'*esposto* stesso o ciò che se ne ottiene con le varie possibili manipolazioni.

La *perifrasi*, cioè una frase con un certo numero di parole, è in genere nella soluzione, ma può essere anche il contrario: una sola parola della soluzione può derivare da un *esposto* costituito da una breve frase.

Per facilitare il solutore nel *diagramma* di questi due tipi di crittografia alcune riviste (e così faremo anche noi in questo Opuscolo) indicano in **neretto** le lettere, le parole o le frasi della *prima lettura* dove sono utilizzati i *sinonimi* o le *perifrasi* necessari per giungere alla soluzione.

- Es. n. 12: Critt. sinonimica (3 1 1 6 **4** = 7 8) **.OLE.** *Muscletone* (Il Labirinto 1982)

soluzione: con C I saprem ESSA = **concisa premessa**

commento: mettendo al posto dei puntini (*con*) le lettere C ed I ci si presenterà (*saprem*) la parola ESSA (sinonimo di COLEI).

- Es. n. 13: Critt. perifrastica (1 "2 3 4!" 1 5 = 6 2 4 4) **STRAPAR . ATE!** *Snoopy* (Penombra 1988)

soluzione: a "MA CHE DITE!" L aiuta = **amache di tela iuta**

commento: perché l'*esposto* diventi "MA CHE DITE!" (perifrasi di STRAPARLATE!) è opportuno (*aiuta*) rimettere la lettera L.

- Es. n. 14: Critt. sinonimica (2 3, 4 2 2 1 **4** = 5 2 4 7) **CO . . UTTAZIONE** *Triton* (La Sibilla 1994)

soluzione: se riè, dire ti fa L LITE (sinonimo di COLLUTTAZIONE) = **serie di reti fallite**

- Es. n. 15: Critt. perifrastica (4 1 3 1 1 = 5 5) **CO . I' SI . !** *Lo Schizofrenico* (Bajardo 1952)

soluzione: AMEN a far S A = **amena farsa**

- Es. n. 16: Critt. sinonimica (7 2 4 1 = 9 5) **VEICOLO** *Ciampolino* (La Corte di Salomone 1955)

suggerim.: rimane la parola VICOLO, di cui un sinonimo è, nascondendo la lettera E.

- Es. n. 17: Critt. perifrastica (2 1'1: 4 **2 6** = 4 2 4 6) **M'ANN . I** *Arde* (Bajardo 1958)

suggerim.: metti la lettera O: questa ti farà leggere (perifrasi di M'ANNOI).

CRITTOGRAFIA SILLOGISTICA

Il ragionamento per giungere alla soluzione può essere in parte '*meccanico*' e in parte '*mnemonico*', ma contiene comunque sempre deduzioni e passaggi affini al *sillogismo*: partendo cioè da alcune premesse derivanti dalla osservazione e dalle possibili manipolazioni dell'*esposto*, si deve giungere a una logica conclusione.

E' forse, tra i vari tipi di crittografie, quello che presenta le maggiori difficoltà per il solutore, dovendo questi individuare anche, fra i tanti possibili, il tipo di ragionamento e le illazioni o considerazioni da fare.

- Es. n. 18: Critt. sillogistica (1 1 10 = "6" 6) **CAUSA PALESE** *Il Girovago* (La Sibilla, 1980)

soluzione: U L trasferiti = "**ultras**" **feriti**

commento: le lettere U ed L hanno 'alterato' le parole CASA e PAESE; U ed L hanno perciò 'cambiato' CASA e PAESE; U e L quindi si sono TRASFERITI.

- Es. n. 19: Critt. sillogistica (1 1 7 4? 2 = 8 7) **PESCE** *Il Faro* (Penombra, 1986)

soluzione: è S proprio nero? sì (perché è dentro alla PECE) = **espropri onerosi**

- Es. n. 20: Critt. sillogistica (1'6 2 = 5 4) **SETTIMANA** *Il Laconico* (Aenigma, 1970)

suggerim.: NA si presenta dopo la e quindi è

GIOCHI CRITTOGRAFICI (bibl. → 5, d)

Questo nome generico comprende vari tipi di crittografia: ANAGRAMMA, SCIARADA, PALINDROMO, LUCCHETTO, ACCRESCITIVO e tanti altri. Ne presentiamo solo alcuni, ma qualunque altro sarà facilmente comprensibile essendo in genere sufficiente la *denominazione* a definirne le caratteristiche.

Questi giochi sono del tutto analoghi, nei meccanismi risolutivi, agli stessi giochi, poetici o brevi, svolti in versi ma se ne differenziano per la mancanza del *doppio soggetto*: l'*esposto*, da interpretare in un solo modo, deve portare univocamente alla *soluzione* che è sempre costituita da un'unica *lettura continuativa*.

- Es. n. 21: Anagramma (9 9) **BEFANA** *Favolino* (Diana d'Alteno 1925)
soluzione: **recondita donatrice** (le due parole sono una anagramma dell'altra)
commento: in questo esempio si può notare una caratteristica che dovrebbe essere sempre presente in tali giochi: l'unicità concettuale dell'esposto; è cioè da evitare uno svolgimento 'per sinonimi', come ad esempio nell'anagramma: DOTTI A RIPOSO → *sapientoni pensionati*.
- Es. n. 22: Sciarada (5 1 5 11) **RICORDARE CON AFFETTO** *Lisetto* (Penombra 1964)
soluzione: **tener a mente teneramente** (le prime tre parole, accostate tra loro, formano la quarta)
- Es. n. 23: Palindromo (4 1'5 2 8 5) **L'EVASIONE FISCALE** *Fra Rubizzo* (Fiamma Perenne 1949)
soluzione: **essa t'evita le relative tasse** (la frase risolutiva si legge anche da destra verso sinistra)
- Es. n. 24: Accrescitivo (7 2 7) **ERA A DIETA** *Fra Diavolo* (Bajardo 1949)
soluzione: **digiuno di Giunone**
- Es. n. 25: Anagramma (6 5 1 5 1 6) **ROMEO E GIULIETTA** *Il Gitano* (Congr. Verona 1999)
suggerim.: i due amanti, nella loro storia, **amore e morte**
- Es. n. 26: Sciarada (1'3 2 2 8) **VUOI LA NONNA PIGRA** *Atlante* (Penombra 1993)
suggerim.: .' a te sta bene
- Es. n. 27: Cambio di consonante (10 3 1 6) **DOLCI INDIGESTI** *Favolino* (Fiamma Perenne 1946)
suggerim.: fanno male a chi ne mangia troppi, e quindi sono ...

GIOCHI GEOMETRICI (bibl. → 14)

Questo nome generico comprende molti tipi: QUADRATO, SPIRALE, SERPENTINA, ecc. La *frase risolutiva*, che è una perifrasi o comunque un diverso modo di esprimere l'*esposto*, è sempre composta da nove sillabe, tre delle quali si ripetono due volte (2a = 4a, 3a = 7a, 6a = 8a). Disponendo le nove sillabe nelle caselle di un quadrato di lato 3 x 3 partendo da quella in alto a sinistra e nell'ordine previsto da ciascun tipo di gioco, la medesima lettura è possibile seguendo due percorsi diversi ma tra loro del tutto simili (ad es.: nel *Quadrato*, l'orizzontale e il verticale; nella *Spirale*, l'orario e l'antiorario; ecc.).

- Es. n. 28: Quadrato (9 6 1'5) **ALCAZAR** *Marmi* (Il Labirinto 1948)
commento: la frase risolutiva, **splendida dimora d'arabi** (bella perifrasi per definire l'ALCAZAR), suddivisa in sillabe, si può leggere sia in senso orizzontale che in senso verticale.

	SPLEN	→	DI	→	DA		SPLEN	DI	D'A
							↓	↓	↓
1a lettura	DI	→	MO	→	RA	2a lettura	DI	MO	RA
							↓	↓	↓
	D'A	→	RA	→	BI		DA	RA	BI
- Es. n. 29: Spirale (5 2 6 7) **L'OSTRUZIONISTA** *Il Rival* (Bajardo 1955)
soluzione: **pensa di recare disagio** (le due letture sono stavolta in senso orario e in senso antiorario).

	PEN	→	SA	→	DI		PEN	SA	←	DI	
							↓	↓	↑	↑	
1a lettura	SA	→	GIO	→	RE	2a lettura	SA	GIO	RE	RE	
	↑				↓		↓		↑	↑	
	DI	←	RE	←	CA		DI	→	RE	→	CA

- Es. n. 30: Serpentina (8 3 8) **DOTTO MUEZZIN** *Piervi (Morgana 1996)*
 soluzione: **luminare sul minareto**

LU → MI → NA ↓ 1a lettura MI ← SUL ← RE ↓ NA → RE → TO	LU MI → NA ↓ ↑ ↓ 2a lettura MI SUL RE ↓ ↑ ↓ NA → RE TO
--	--

- Es. n. 31: Quadrato (7 2 5 7) **PARIDE** *Ciampolino (Fiamma Perenne 1948)*
 suggerim.: nella mitologia Paride è noto per aver dovuto pronunciarsi sulla bellezza di tre dee, e quindi svolgere le funzioni di

... → .. → .. 1a lettura .. → ... → → .. → ...	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">...</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">..</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">..</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">..</td> <td style="text-align: center;">...</td> <td style="text-align: center;">..</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> <td style="text-align: center;">↓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">..</td> <td style="text-align: center;">..</td> <td style="text-align: center;">...</td> </tr> </table>	↓	↓	↓	↓	↓	↓
...														
↓	↓	↓														
..														
↓	↓	↓														
..														

ALTRI TIPI DI CRITTOGRAFIA

Oltre a quelli presentati ci sono molti altri tipi di crittografia, meno comuni e meno presenti sulle riviste di enigmistica; presentiamo qui alcuni dei più interessanti, rimandando all'Opuscolo n. 9 di questa collana per un elenco completo. Considerando che il meccanismo su cui si basano questi giochi è un po' particolare, per semplicità lo spieghiamo proponendo direttamente un esempio e commentandone la soluzione.

- Es. n. 32: Controcrittografia (6 8) **GRANDE MALEUCATA** *Musclitone (Aenigma 1969)*
 soluzione: **minuta corretta**
 commento: il passaggio dall'*esposto* alla *soluzione* si ottiene rovesciando il significato dell'*esposto* stesso.
- Es. n. 33: Critt. alterata (4 2 4 = 7 2 7) **ATTO RESTRITTIVO** *Il Saltimbanco (La Sibilla 1979)*
 soluzione: giro di vite → **girello di vitella**
 commento: la *prima lettura*, perifrasi dell'*esposto* o comunque locuzione che lo esprime in altro modo, subisce, nel passaggio alla *seconda lettura*, un'alterazione (diminutivo, accrescitivo, vezzeggiativo, peggiorativo) 'apparente', in quanto genera parole di diverso significato.
- Es. n. 34: Ecocritto (3 7 2 7, 5) **EX VELOCISTA** *Jack (Penombra 1994)*
 soluzione: **per perdita di talento, lento**
 commento: la frase risolutiva è costituita da blocchi di lettere che si ripetono consecutivamente.
- Es. n. 35: Sinonimo (5 6) **SCANDISCO ALLA SEGRETARIA** *L'Incas (La Sibilla 1992)*
 soluzione: **detto adagio**
 commento: l'*esposto* deve essere interpretato con due vocaboli che siano sinonimi tra loro, ma questo significato ad essi comune deve essere anche ben distinto da quello che li lega all'*esposto*.

COME SI RISOLVE UNA CRITTOGRAFIA

Non è certo facile dare suggerimenti generali sul modo di risolvere una crittografia. Essenziale è provare e riprovare, con tanta pazienza, e ragionare poi sulle soluzioni non trovate; un esercizio utilissimo è lo studio e l'analisi attenta delle soluzioni dei giochi già pubblicati. Qualche indicazione si può comunque dare ricordando che, pur nell'osservanza delle regole della tecnica crittografica, ogni gioco fa storia a sé e richiede spesso al solutore un cambiamento radicale nel modo di affrontarlo e un ragionamento assolutamente non prevedibile.

- Sarà banale, ma il primo suggerimento è quello di tenere ben presente la *denominazione* del gioco, muovendosi solo all'interno del relativo ragionamento risolutivo: l'osservazione dell'*esposto* così come si presenta sulla carta in una *pura*, il suo significato concettuale in una *mnemonica*, l'uso di *sinonimi* o *perifrasi*, ...
- Prima ancora di pensare all'*esposto*, si cerchi di trarre ogni possibile indicazione dal *diagramma numerico*; la punteggiatura, se presente, è utilissima per far capire la struttura della lettura crittografica, delimitando il ragionamento; la lunghezza e l'alternanza delle parole può suggerire la presenza di articoli, preposizioni, aggettivi ripetuti nella frase risolutiva; utilissimo è individuare, paragonando le due letture (e magari segnarli con una barretta verticale), i punti coincidenti delle spezzettature (presenti se il gioco non è a cesura totale).

- c) Può sembrare una battuta (e in realtà un po' lo è), ma anche il nome dell'autore può dare qualche indizio; la particolare tecnica e le preferenze di alcuni autori col tempo diventano note e possono indirizzare a un certo ragionamento o a un certo tipo di frase, ad esempio costruita.
- e) Raccolti questi... indizi preliminari non resta che 'attaccare' l'esposto e qui non è proprio possibile dare suggerimenti, troppo vari essendo i ragionamenti da fare e le intuizioni da perseguire per avvicinarsi alla soluzione; un consiglio è quello di non intestardirsi troppo su un'idea che appare buona ma non si 'chiude' e di tentare sempre nuove strade, finché... non si accende la lampadina! Un altro avvertimento è che a volte l'esposto è fuorviante, cioè non è il suo significato più immediato, ma uno meno evidente, quello su cui ragionare.

Non è facile e forse non servirà a molto, ma proviamo ugualmente a dare qualche esempio pratico di ragionamenti che possono suggerire il modo per affrontare i tipi più frequenti di crittografia.

- Es. n. 36: Crittografia (5 1 1 4 1: 6 = 5 13) **N. MICHE** *Atlante* (La Sibilla, 1994)

È una *pura* e quindi le lettere dell'esposto devono figurare nella soluzione (poche sono le eccezioni). La prima parola a cui si pensa è NEMICHE, ma nel diagramma non ci sono parole di 7 lettere; ci sarà quindi una lettera da aggiungere ma anche qualcosa da togliere. I due punti separano probabilmente il ragionamento crittografico da una parola di 6 lettere, parte dell'esposto e di senso compiuto: esiste UMICHE, ma nessuna parola termina così; sarà quindi AMICHE. Si dovrà quindi mettere A e togliere N; l'1 centrale sarà la congiunzione "e" tra queste due operazioni. Leggi A e N: AMICHE viene spontaneo, e subito dopo... **leggi aerodinamiche**.

- Es. n. 37: Critt. mnemonica (5 3 3 7) **BERNOCCOLO** *Dànone* (Il Labirinto, 1963)

Essendo una *mnemonica* la soluzione dovrà contenere parole bisenso (particolarmente quelle di 5 e 7 lettere) per formare una frase che esprima in altro modo il 'bernoccolo' ma che abbia anche un altro significato. I numeri 3, 3 indicano molto probabilmente un articolo e una preposizione. A che parola fa pensare *bernoccolo*? a *testa*, di 5 lettere, che però non ha altri significati utili. Ma anche a *testata*: è la causa di un *bernoccolo*... ma è anche la prima parte di un giornale, è di 7 lettere e, preceduta dall'articolo *una*, può ben concludere la frase; la prima parola di 5 lettere si deve legare sia alla *testata* giornalistica che al *bernoccolo*... di cui un comunissimo sinonimo è *bozza*. Ecco allora la soluzione: **bozza per una testata**. Si può notare ora, a soluzione raggiunta, che anche l'uso della preposizione *per* cambia nelle due letture della frase risolutiva.

- Es. n. 38: Cr. sinonimica (1 1 1 8, 3 1'1 = 9 7) **AMPOLLOSO** *Il Veronese* (Aenigma, 1970)

Il neretto che indica la posizione del sinonimo facilita molto; in assenza, quegli 1 nel diagramma fanno però escludere un sinonimo dell'intero esposto suggerendo l'eliminazione di qualche lettera. Per l'1'1 finale si pensa subito a "v'è", "c'è"... e quindi al sinonimo nel 3; di parole sensate e un po' lunghe nell'esposto c'è POLLO e POLSO, che non sembra abbiano sinonimi di 3. Si arriva così ad APOLLO, quindi a DIO, al logico finale "s'è" e all'alternativa tra *tediosa* e *radiosa*. I tre 1 iniziali sono le lettere da scartare: possono essere M S O, ma una parola non può iniziare così. APOLLO esce anche scartando la penultima O e quindi la prima parola inizia per MOS. Il suo finale *-ate* è molto più probabile di *-ara* perché le lettere vanno eliminate o... *cacciate*; siamo giunti così alla soluzione: **mo-scaccia tediosa**.

COME SI CREA UNA CRITTOGRAFIA

La tentazione di debuttare come autori nasce presto: è bene... resistere, apprendere gradualmente la tecnica con un lungo tirocinio da solutori e affinarla poi con un attento studio critico della produzione altrui.

Se non era facile dare suggerimenti e criteri per risolvere le crittografie, ancor meno lo è spiegare come queste si creano; pur sapendo che ci addentriamo in un... terreno minato, pensiamo però sia doveroso esporre sinteticamente, con esempi e usando spesso parole altrui, alcune 'regole' (chi preferisce le chiami pure 'consigli') mai codificate a cui un autore dovrebbe adeguarsi. Poi ci sono sempre le eccezioni, gli autori migliori hanno... diritti (e doveri!) particolari, e non è mai giusto sacrificare una bella idea per sottostare a vincoli normalmente vigenti.

La frase risolutiva - Logica, correttezza e plausibilità della *frase risolutiva* sono elementi assolutamente preliminari rispetto ad ogni altro criterio di giudizio. "*La soluzione deve avere il senso d'una frase fatta, deve essere corretta, piacevole, significativa...*" (Cleos, bibl. → I). Il concetto di *plausibilità* non può essere definito in modo rigoroso ma ci si dovrebbe trovare d'accordo, ad es., nel ritenere accettabili frasi come *bagnino abbronzato*, *panettone di Milano*, *esperto sommozzatore* ma improponibili *dottore abbronzato*, *panettone di Bari*, *sommozzatore diabetico*.

La 'chiave' - Il ragionamento crittografico, cioè la prima lettura, "...*deve scaturire da una lineare e logica interpretazione dell'esposto... perché lo scopo per cui viene creato il gioco... è quello di poter essere risolto; ...la leggibilità di questa frase deve essere sintatticamente e grammaticalmente perfetta*" (Marius, bibl. → c). È ormai da evitare l'uso di termini arcaici e obsoleti (tôr, pôr, ito, ...) ed è bene limitare per quanto possibile la presenza di avverbi di tempo e luogo (or, mò, lì, là, ...). Si può aggiungere, viste le tendenze più recenti, che non si deve esagerare nel sottintendere le voci verbali, che svolgono in genere la funzione di struttura portante del ragionamento.

L'esposto - Si dedica spesso poco impegno alla cura dell'esposto, elemento da cui scaturisce la soluzione e che contribuisce molto alla bellezza del gioco. Abbandonate le 'acrobazie' tipografiche con lettere di varie dimensioni e posizioni che si usavano un tempo, oggi l'esposto deve essere il più possibile conciso, meglio (anche nelle *pure*) se

di senso compiuto e magari, in certi tipi, anche bisenso. "Sono ammessi i puntini - per indicare la caduta di qualche lettera - ma sempre in numero pari o inferiore a quello delle lettere rimaste in evidenza" (Marisa, bibl. → b).

Particolare e generale - Dall'esposto FIORE non è pensabile che nella soluzione si possa passare a rosa, mentre si può pretendere che dall'esposto ROSA il solutore, scartate altre possibilità (*colore, morsa, varietà, ...*) giunga a fiore. La *sinonimica*: . . **LARI** → di MO: reca **DENTI** = dimore cadenti (L. Viganò, S.E. 1980) è corretta perché dal particolare (*molari*) si passa al generale (*denti*); non è invece accettabile quest'altra *sinonimica*: . **ENTI** → se Di adottati **MOLARI** c'è = sedia d'ottimo larice, non essendo univoco il passaggio *denti* → *molari*.

L'equipollenza - C'è un errore di equipollenza (o meglio *identità etimologica*) se un termine della frase risolutiva ha la stessa radice etimologica di uno presente in prima lettura. Non è accettabile ad es.: *sinonimica* **S.ANC.ATA** → **ALTA**, riportati **L I** = altari portatili, perché riportati e portatili derivano entrambi da portare. Ci sono però delle eccezioni: "...dell'identità non si tiene conto quando i significati si siano nel corso del tempo assai differenziati, si può accettare... 'arma... armadio' anche se inizialmente il mobile (armarium) serviva alla custodia delle armi" (Zoroastro, DEEL), come nell'es.: perifrastica- **GUNGNER** → arma di Odino c'è = armadio di noce (Re Faraone, Bajardo 1952). Nelle *mnemoniche* non si può parlare di equipollenza, mancando la diversa spezzettatura delle letture, ma l'errore o il difetto può essere l'identità di termini o il passaggio di significato debole.

L'identità - E' accettabile che una parola della prima lettura (sostantivo, voce verbale, ecc.) si ritrovi nella seconda solo se c'è un bisenso, ma non con identico significato; ad es. non è più proponibile un gioco come: **S.R.DA** → **STRADA** di proprie **T A** privata = strada di proprietà privata (dove c'è anche l'equipollenza *proprie / proprietà*). Si può ammettere, specie nelle *mnemoniche*, la presenza con uguale significato nelle due letture di preposizioni, particelle e forme avverbiali, ma il gioco ne risulta penalizzato.

Dizione delle consonanti - Non è ammissibile, in uno stesso gioco, l'impiego della dizione grafica e di quella fonetica delle consonanti; "... difetto grave, tale da inficiare la validità stessa della crittografia, è l'impiego contemporaneo del segno grafico e di quello fonetico delle consonanti (non B e bi, C e ci, ecc., ma o B e C o bi e ci, ecc.)..." (Marius, bibl. → c).

Il 'falso derivato' - "...il termine 'falso derivato' è passato a designare parole o espressioni artefatte, utilizzate per una loro vaga approssimazione con quelle richieste dal testo (competenza per competizione, risentimento per riecheggiamento...)" (Zoroastro, DEEL); questi espedienti, molto usati un tempo (altri es.: sentenza per udito, ricevimento per ricezione, formaggio per formazione, ecc.) oggi in genere non sono più accettati.

Prima persona singolare - Sulla liceità di esposti da interpretare in prima persona singolare non c'è identità di vedute (e comunque lo si deve indicare nella *denominazione*) ma prevale un diniego perché si pensa che nel gioco è l'autore che si rivolge al solutore; nell'esempio: **A . CHI** → mi redige **R ARCHI** = mire di gerarchi (*Illion*, PE-12/1997), la chiave risolutiva avrebbe dovuto essere "ti (o vi) redige...". L'uso è possibile, anzi esatto, nelle crittografie in cui l'esposto è basato sul nome dell'autore, come nella *sinonimica* **PIQ . ILLO** → l'U ME dirà? me! = lume di rame (*Piquillo*, L'Enimmistica Moderna 1988).

Uso del sinonimo - Quando una chiave può essere svolta col meccanismo della *crittografia pura* non si dovrebbero in genere utilizzare, nell'esposto, sinonimi o perifrasi; il ricorso a questi accorgimenti è però da preferire quando ciò consente un miglior esposto e produce un più convincente risultato globale. Un esempio: **C . NDITA** → O! redigi O: **CONDITA** = ore di giocondità (*Bardo*, PE 1988) è stata giustamente proposta come *pura* e non come *sinonimica* con esposto **INSAP . RITA**. Un altro esempio giustifica invece le eccezioni: **GARANTI** → a **GENTILI** (*sinonimo* di **GALANTI**) già **L** dove **R** è = agenti ligi al dovere (*Piquillo*); il gioco poteva essere una *pura* con l'antiestetico esposto **GENTIRI**, che l'avrebbe decisamente penalizzato.

Termini specialistici - Si dovrebbero utilizzare con molta parsimonia, in ogni parte del gioco, termini troppo tecnici perché non si possono pretendere conoscenze specialistiche da parte del solutore; è però anche giusto che si facciano eccezioni se ne esce un bellissimo gioco, come nel caso della seguente *mnemonica* che presuppone conoscenze di analisi matematica: **ALLATTAMENTO ARTIFICIALE** → integrazione di una funzione del seno (*Enrico*, La Sibilla 1976).

I gruppi di lettere - Si è a lungo dibattuto sulla possibilità di trattare al singolare, nel ragionamento crittografico, un intero gruppo di lettere; è certamente ammissibile nel caso in cui questo abbia un significato autonomo, forse anche quando costituisce una sigla automobilistica, un simbolo chimico, una abbreviazione comune, ecc.; qualcuno lo ammette anche per le sillabe; altrimenti il ragionamento deve considerare ogni lettera a se stante.

Il 'già fatto' - Se dopo ogni possibile e onesta autocritica un gioco finalmente si concretizza, prima di proporlo occorre accertare che sia inedito. Gli strumenti non mancano, sia cartacei (bibl. → 10, 15) che informatici (bibl. → 16, 17); se risulta 'già fatto' rimarrà comunque la soddisfazione di constatare che l'idea era accettabile. Non è però impossibile riproporre una frase risolutiva, purché "novità di chiavi e diversità di esposto legittimino una lettura finale presentata diversamente nel passato" (Penombra, 2003-2 p.3).

Terminiamo questo difficile e delicato capitolo con un suggerimento. Un utile e istruttivo modo perché gli autori di crittografie possano... allenarsi potrebbe essere questo: si prenda da una rivista, da un archivio o da un'antologia, ignorando ogni altro elemento (anche il tipo di gioco!), una frase risolutiva e si cerchi di ricavarne un gioco. Si paragoni poi con spirito critico il proprio risultato (sempre che si sia ottenuto qualcosa!) a quello proposto dall'autore, accettato da un redattore e pubblicato.

CONCLUSIONE

Questa breve trattazione può costituire solo un primo approccio al complesso e affascinante campo dell'*enigmistica crittografica*. Gli esempi citati dovrebbero aver evidenziato, come scrive Cleos (Giovanni Caso) concludendo il suo articolo "*Un ventaglio di crittografie*" (bibl. → h), che la bellezza di una crittografia deriva da "*tre elementi fondamentali: esposto gradevole, originalità della chiave crittografica con corretto costruito sintattico; buona frase risolutiva*". Altri esempi, scelti non tanto tra i più belli quanto tra quelli meno complessi e 'didatticamente' più utili, vengono proposti nell'*Antologia* che segue: si auspica che il lettore ricorra alle soluzioni riportate nell'ultima pagina solo dopo aver tentato, anche a lungo, di giungervi autonomamente.

Fatti così i primi passi nel mondo della *Crittografia*, può darsi che alcuni siano attratti da questo bellissimo settore dell'enigmistica: dovranno allora seguire le rubriche crittografiche delle riviste, analizzare gli esempi classici, consultare le pubblicazioni specializzate e soprattutto affidarsi ai consigli di qualche cultore paziente ed esperto. Aumenterà via via il numero delle crittografie risolte, verranno le prime idee, si elaboreranno i primi lavori... e si avranno le prime delusioni! Ma a qualunque livello ognuno riuscirà ad arrivare, come solutore o come autore, vedrà il suo impegno ripagato dalle grandi soddisfazioni che l'*enigmistica crittografica* riserva.

ANTOLOGIA DI CRITTOGRAFIE (soluzioni in ultima pagina)

• n. 39	Crittografia (7 1 2 2 = 5 7)	CAR . ERA	<i>Il Gagliardo</i> (Bajardo 1953)
• n. 40	Crittografia (3 2 1'1 7 = 5 9)	TITANICHE	<i>Robo</i> (La Sibilla 1991)
• n. 41	Crittografia (2 8 1, 3 = 7 1 6)	OTRE	<i>Paolino</i> (Il Labirinto 1956)
• n. 42	Crittografia (4 2 5 1 = 6 5)	. ST .	<i>Zanzibar</i> (Le Stagioni 1986)
• n. 43	Critt. mnemonica (9 2 5)	SPINE LEVATE	<i>Fra Me</i> (Bajardo 1955)
• n. 44	Critt. mnemonica (3 7 2 4)	MAGLIONI ALL'INGROSSO	<i>Zoroastro</i> (Penombra 1966)
• n. 45	Critt. mnemonica (7 7)	FAI IL MAÎTRE	<i>Il Grigio</i> (Aenigma 1975)
• n. 46	Critt. mnemonica (10 2 8)	PAGARE IL CRAC	<i>N'ba N'ga</i> (La Sibilla 1999)
• n. 47	Critt. a frase (3 7 = 4 6)	RETE DELLA DOMENICA	<i>Triton</i> (Le Stagioni 1990)
• n. 48	Critt. a frase (1'6 1'1 4 = 7 6)	DUBBIA	<i>EriI</i> (Penombra 1992)
• n. 49	Critt. a frase (1 3 8 = 6 6)	NOMI STRADALI	<i>Snoopy</i> (Penombra 1976)
• n. 50	Critt. a frase (2 2 6 3 = 7 6)	DOVE RISCHI L'IMPIEGO	<i>Pipino il Breve</i> (La Sibilla 1988)
• n. 51	Critt. sinonimica (2 9 1 = 6 6)	AMUL . TI	<i>Ipponatte</i> (Il Labirinto 1951)
• n. 52	Critt. sinonimica (2 3 5 1'1 = 5 7)	SCALMI	<i>Triton</i> (Penombra 1993)
• n. 53	Critt. sinonimica (1 1 5, 4 4 = 9 6)	V . RTI . I	<i>Il Popolese</i> (Morgana 2000)
• n. 54	Critt. sinonimica (1 1 7 6 = 5 10)	DIF . IC . LTOSO	<i>Fra Diavolo</i> (Il Labirinto 1983)
• n. 55	Critt. perifrastica (3 2 1'1 3 3 = 7 6)	U . . NTE	<i>Aronte</i> (La Sett. Enig. 1980)
• n. 56	Critt. perifrastica (1 3 4 10 = 5 13)	ER . S	<i>Lo Scudo</i> (Penombra 1980)
• n. 57	Critt. perifrastica (1 4 5 4 1 2 = 7 10)	. ROVE DI CA . ACITA'	<i>Pippo</i> (Penombra 1982)
• n. 58	Critt. perifrastica (1 1 1 7 1 8 = 8 12)	TENA . E . DESI . O	<i>Il Saltimbanco</i> (1987)
• n. 59	Critt. sillogistica (1 2 10 = 5 8)	. DULAZIONE . LANDIZIE	<i>Il Laconico</i> (Penombra 1983)
• n. 60	Critt. sillogistica (1 1' "4" 4 = "5" 5)	RE . ARTO HIV-POSITIVI	<i>Pippo</i> (Penombra 1999)
• n. 61	Critt. sillogistica (2 3 3 1? 2 = 7 4)	PROV . . O	<i>Il Faro</i> (Il Labirinto 1979)
• n. 62	Anagramma (2 8 1: 2 9)	CHI ERA STEFANO PELLONI?	<i>Piquillo</i> (La Sibilla 2000)
• n. 63	Sciarada (3 5 8)	RICCONE	<i>Fra Diavolo</i> (Bajardo 1948)
• n. 64	Palindromo (7 4 4)	VIVA LA PROBOSCIDÈ!	<i>Muscletone</i> (Il Labirinto 1999)
• n. 65	Lucchetto (7 5 4)	LA TOMBA DI ANNA FRANK	<i>Marius</i> (La Sibilla 1981)
• n. 66	Cambio d'iniziale (3 1'1 6 11)	NEI NEGOZI DI LUSO	<i>Bajardo</i> (1951)
• n. 67	Quadrato (2 5 2 5 7)	I CRONISTI SPORTIVI	<i>Marmi</i> (Fiamma P. 1950)
• n. 68	Quadrato (7 6 6)	IL CAPOBANDA	<i>Fra Me</i> (Bajardo 1955)
• n. 69	Spirale (4 8 2 8)	FIORDI	<i>Lacerbio</i> (Bajardo 1958)
• n. 70	Critt. alterata (6 3 5 = 8 3 7)	IDEA PAZZESCA	<i>Lacerbio</i> (La Sibilla 1978)

PER CHI VUOL SAPERNE DI PIU'

BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

Pubblicazioni - CD - Internet

1)	Pardera C. (<i>Ciampolino</i>)	<i>Crittografie</i> (quad. n. 4)	Fiamma Per., Pisa	1949
2)	Riva D. (<i>Fra Ristoro</i>)	<i>Rebus e crittografie</i>	Artioli, Modena	1959
3)	aa.vv.	<i>L'enigmistica - Enciclopedia dei giochi</i> (p.25/33)	Librex, Milano	1970
4)	Musetti M. (<i>Il Troviero</i>)	<i>Dizionario enciclopedico dell'enigm.</i> (p. 515/540)	Mursia, Milano	1970
5)	Pardera C. (<i>Ciampolino</i>)	<i>Scritti di Ciampolino</i> (quad. n. 6)	La Sibilla, Napoli	1980
6)	Carnevale, Rossi	<i>Che cos'è l'enigmistica</i> (p. 144/153)	Sansoni, Firenze	1980
7)	Bartezzaghi S. (<i>Nenè</i>)	<i>Come risolvere facilmente i giochi enig.</i> (p.67/85)	De Vecchi, Milano	1984
8)	Musetti M. (<i>Il Troviero</i>)	<i>Invito all'enigmistica</i> (p. 125/131)	Mursia, Milano	1987
9)	Nugnes A. (<i>Lilianaldo</i>)	<i>Antologia di crittografie</i> (quad. n. 10)	La Sibilla, Napoli	1987
10)	Comerci F. (<i>Medameo</i>)	<i>Fraasi da crittografie</i> (5 volumi)	Gruppo En. Firenze	1987/89
11)	Pardera C. (<i>Ciampolino</i>)	<i>Il rebus e la crittografia</i> (2 vol.)	Il Labirinto, Roma	1989/90
12)	Bartezzaghi S. (<i>Nenè</i>)	<i>Studio crittografico</i> (quad. n.12)	La Sibilla, Napoli	1991
13)	Comerci F. (<i>Medameo</i>)	<i>La crittografia mnemonica</i>	Gruppo En. Firenze	1992
14)	Orvieto R. (<i>Re Faraone</i>)	<i>Introduzione ai geometrici</i>	Debate, Livorno	1995
15)	Zanaboni A. (<i>Achille</i>)	<i>Archivio crittografico 1991/1997</i>	B.E.I., Modena	1998
16)	Navona M. (<i>Nam</i>)	<i>CD "Nameo: 1870/2000 - 80.000 crittografie"</i>	B.E.I., Modena	1999
17)	aa.vv.	<i>CD "Beone 2002", Archivio crittogr. "Eureka"</i>	B.E.I., Modena	2002
18)	Pippo e Nam (a cura)	<i>Crittografie - Antologia delle Antologie</i>	www.enignet.it	2005

Articoli su riviste e pubblicazioni congressuali

a)	<i>Ciampolino</i>	<i>La crittografia</i>	Congresso Montecatini, 1963
b)	<i>Marisa</i>	<i>Qualche regoletta per gli enigmografi</i>	Il Labirinto, 3-1983
c)	<i>Marius</i>	<i>Il sapere minimo sulla crittografia</i>	Penombra, 4 e 5-1983
d)	<i>Guido & Edgar</i>	<i>Crittografie sinonimiche e perifrastiche</i>	La Sibilla, n.u. 1983
e)	<i>Marius</i>	<i>Giochi poetici svolti in forma crittografica</i>	Penombra, 12-1983
f)	<i>Favolino</i>	<i>Parole... parole</i>	Penombra, 1-1984 e succ.
g)	<i>Guido</i>	<i>Crittografie meccaniche e crittografie mnemoniche</i>	La Sibilla, 5-1986 Penombra, 2-1987
h)	<i>Cleos</i>	<i>Un ventaglio di crittografie</i>	Penombra, 5-1997
i)	<i>Guido</i>	<i>Giochi crittografici</i>	La Sibilla, 3-1998
l)	<i>Cleos</i>	<i>Schedina crittografica ad uso "neofita"</i>	Il Labirinto, 5-2005 e succ.

Altri "Opuscoli" in questa collana (prelevabili in Internet sul sito www.enignet.it)

1.1	<i>Pippo</i>	<i>Guida rapida all'enigmistica classica</i>	luglio 2002
3	<i>Fra Diavolo e Pippo</i>	<i>Anagrammi... che passione!</i>	maggio 2002
4.1	<i>Nam e Pippo</i>	<i>Antologia tematica di crittografie mnemoniche</i>	maggio 2001
5	<i>Orofilo</i>	<i>Invito al rebus</i>	maggio 2002
6	<i>L'Esule</i>	<i>Invito ai poetici</i>	luglio 2003
7	<i>Lacerbio Novalis</i>	<i>Fra Ristoro, Il Valletto, Il Paladino</i>	novembre 2001
8	<i>Ciampolino e Pippo</i>	<i>Associazioni e biblioteche enigmistiche in Italia</i>	giugno 2004
9.1	<i>Pippo e Nam</i>	<i>Terminologia enigmistica</i>	ottobre 2005
10.1	<i>Pippo</i>	<i>Ricordo di Lacerbio Novalis</i>	marzo 2004

INDIRIZZI UTILI

- **A.R.I. - Associazione Rebussistica Italiana** - sito Internet: www.cantodellasfinge.net/ARI
CorrISP.: Franco Diotallevi - Via delle Cave 38 - 00181 Roma - diotallevif@hotmail.com
- **B.E.I. - Biblioteca Enigmistica Italiana** - sito Internet: www.enignet.it - bei.modena@tiscali.it
Associazione 'G. Panini' - Via Emilia Ovest 707 - 41100 Modena (tel. 059.331269)
CorrISP.: Giuseppe Riva - Viale Taormina 17/c - 41049 Sassuolo (MO) - giuseppe.riva@tiscali.it
- **IL LABIRINTO** - Mensile di cultura enigmistica
Via Ciorani 1 - 84085 Mercato San Severino (SA) (tel. 089.826021) - cleoshorus@inwind.it
- **LA SIBILLA** - Rivista bimestrale di enigmistica
Via Boezio, 26 - 80124 Napoli (tel. 081.5706248) - sybilla@libero.it
- **LEONARDO** - Rivista trimestrale di rebus e notiziario dell'A.R.I.
Via delle Cave, 38 - 00181 Roma (tel./fax 06.7827789) - diotallevif@hotmail.it
- **PENOMBRA** - Mensile di enigmistica
Via Cola di Rienzo 243 (C/8) - 00192 Roma (tel. 06.3241788) - penombra.roma@tiscali.it

(spazio a disposizione dei gruppi enigmistici - richiedere il file Word per modificare il contenuto di questo box)

Gruppi Enigmistici "Duca Borso - Fra Ristoro" e "I Paladini"

Svolgono funzioni di coordinamento e a loro ci si può rivolgere per informazioni:

- Andrea Baracchi (*Barak*) - Via M. Sempione 43, Carpi (MO) (tel. 059.694253) - baracchi.andrea@virgilio.it
- Giulio Ferrari (*Hammer*) - Via M.L.King 7, Campogalliano (MO) (tel. 059.851344) - giulio.ferrari@edis.it
- Giuseppe Riva (*Pippo*) - Viale Taormina 17/c, Sassuolo (MO) (tel. 0536.871244) - giuseppe.riva@tiscali.it

SOLUZIONI

es. n. 4	A lì dirà PACE = ali di rapace
es. n. 8	il polpaccio sinistro
es. n. 11	dov'ero saprassi = doverosa prassi
es. n. 16	CHIASSO se celi E = chiassose celie
es. n. 17	fa l'O: dirà MI SECCHI = falò di rami secchi
es. n. 20	l'ottava NA (perché viene dopo la SETTIMA) = lotta vana
es. n. 25	trovan amore e morte a Verona
es. n. 26	l'ava ti va lavativa
es. n. 27	pericolosi per i golosi
es. n. 31	giudice di belle celesti
es. n. 39	CARNERA N ci dà = carne rancida
es. n. 40	men TI s'À TANICHE = menti sataniche
es. n. 41	se tacciamo T, ORE = setacci a motore
es. n. 42	ESTE se risai E = estese risaie
es. n. 43	sconfitte ai punti
es. n. 44	una partita di golf
es. n. 45	assegni coperti
es. n. 46	rispondere di rovescio
es. n. 47	gol festivo = golf estivo
es. n. 48	s'ignora s'è vera = signora severa
es. n. 49	a vie riferiti = avieri feriti
es. n. 50	lì ti giochi uso = litigio chiuso
es. n. 51	fa TALISMANI E = fatali smanie

es. n. 52	Ci fra PRECI s'À = cifra precisa
es. n. 53	E C letti, CIME dici = eclettici medici
es. n. 54	F O scopron OSTICO = fosco pronostico
es. n. 55	con TE s'À CHI USA = contesa chiusa
es. n. 56	O per AMOR ALEGGIANTE = opera moraleggiante
es. n. 57	P resi dicon TEST a te = presidi contestate
es. n. 58	C A V allocar a COLLANTE = cavallo caracollante
es. n. 59	A Bi lisciatori (perché fanno ADULAZIONE e BLANDIZIE) = abili sciatori
es. n. 60	P l' "AIDS" curò (perché è 'uscito' dal REPARTO HIV-POSITIVI) = "plaid" scuro
es. n. 61	IN sul set è? sì! (perché fa un provino) = insulse tesi
es. n. 62	la risposta è: il Passatore
es. n. 63	con tanti contanti
es. n. 64	osannargli il gran naso
es. n. 65	celebre ebrea cela
es. n. 66	non v'è niente conveniente
es. n. 67	ci dicono di tante contese
es. n. 68	perfidì figuri dirige
es. n. 69	rive nordiche di Norvegia
es. n. 70	spunto del matto = spuntino del mattino

La B.E.I. ringrazia tutti coloro che hanno incoraggiato l'iniziativa e collaborato all'elaborazione di questo opuscolo; un "grazie" particolare ad Hammer e a Nam. Tutti gli amici enigmisti sono invitati a suggerire miglioramenti al testo ed a proporre esempi più adatti allo scopo essenzialmente divulgativo e didattico del lavoro.

L'autore ringrazia per le osservazioni e i suggerimenti Marzolino, Snoopy, Tiberino, Fantasio e, particolarmente per questa seconda versione dell'Opuscolo, Nam e Haunold.