

I giochi “alterni”. L’incastro, l’intarsio, la sciarada alterna.

Nel nostro procedere a passi lenti nel mondo dell’enigmistica (e, più nello specifico, nell’enigmistica “classica” dei giochi con le parole) stiamo affrontando, volta per volta, vari sistemi di manipolazione che ci consentono di partire da una parola e di trasformarla in un’altra che con quella originaria non ha nulla a che fare.

Negli appuntamenti precedenti, in particolare, abbiamo visto prima i giochi di rimescolamento, totale (l’anagramma) e parziale (gli spostamenti, la frase doppia, gli scambi), e poi i giochi caratterizzati da meccanismi di unione (la sciarada, con la particolare eccezione della sciarada incatenata).

In questa puntata vedremo cosa si può ottenere da un processo, per qualche aspetto “ibrido”, di questi due, in cui le parole potranno essere considerate alla stregua delle carte di un mazzo durante una bella mescolata.

In quanti modi possiamo mescolare le carte? Possiamo semplicemente sparpagiarle sul tavolo e poi rimetterle insieme in un ordine completamente differente dall’originario, ottenendo quanto abbiamo già visto per l’anagramma; possiamo prendere due mazzetti di carte ed appoggiarne uno sull’altro, senza modificare la composizione né l’ordine di nessuno dei due (ed ecco una sciarada). Oppure possiamo... intervenire in alcuni modi più drastici di quest’ultimo, ma decisamente meno dello sparpagliamento casuale. Faremo qualche esempio, sempre facendo finta di aver a che fare con dei mazzetti di carte.

Primo esempio. Prendiamo due mazzetti di partenza che chiameremo AAAAAA eBBBBBB. Decidiamo di prendere uno dei due e separarlo, a sua volta, in due mazzetti più piccoli; fra uno e l’altro di questi mazzetti “secondari” inseriremo il secondo mazzetto di partenza, e poi riuniremo il tutto, come se avessimo appena preparato un bel “panino” di carte: la composizione del mazzo sarà AAABBBBBBAAA.

In enigmistica, un meccanismo di questo genere si chiama “Incastro”. Nome appropriato, perché materialmente una delle due parole di partenza si incastra nell’altra per formare l’ultima parte della soluzione.

Incastro

Un incantevole tramonto

Una xxxxx di tè sto a sorvegliare
e me ne resto a lungo ad osservare
il yyyy di una rondine. All’ocaso,
coi suoi colori come sparsi a caso,
il cielo appar come una sconfinata
xyyyyyxxx assai ricca e complicata.

Soluzione: TAZZA, volo = TAvoloZZA.

Incastro

xyyyyyyx

Il centrocampo della «Juventus»
È un filtro naturale:... per varcare



la barriera, bisogna pagar caro...
Il collettivo articolatamente
organizza le righe bianconere.

Soluzione: RENE, dazio = REdazioNE.

Come si è visto in questo caso, ecco un nuovo modo in cui si può presentare il diagramma del gioco. In questo caso, scrivere (5, 4 = 9) non sarebbe stato di molto aiuto al solutore: il diagramma, dunque, viene espresso in modo da indicare non solo la lunghezza delle varie parole (quattro “x” per la prima parola, cinque “y” per la seconda, incastrata nella prima a formarne una terza da nove lettere), ma anche *dove* la prima parola va “spezzata” per incastrarvi la seconda.

Esistono delle varianti dell’incastro. Sono molto rare, ma per amor di completezza e dei giochi ci piace presentarle ugualmente. Si tratta dell’**Incastro multiplo** e dell’**Incastro con più cuori**. In tutti e due i casi abbiamo a che fare con più di due parole di partenza.

Nell’incastro multiplo le parole vanno ad incastrarsi l’una dentro l’altra in una formazione che potremo semplificare con la sequenza delle parentesi nelle espressioni matematiche: mettiamo ad esempio di partire con quattro parole: la prima “{”, la seconda “[]”, la terza “()”, la quarta “bla”. La parola finale derivata dall’incastro multiplo (triplo, in questo caso) sarà $\{[(bla)]\}$.

Non ci avete capito granché, eh? Beh, nemmeno noi. Come al solito, sempre meglio presentare l’esempio:

Incastro doppio

xyzzzyzzz

Vigila sullo stabile

Parola per parola, il sottoscritto,...
notato che lui solo ne ha diritto,...
segna quello che vide oltre la porta
e che al portiere punto non importa...
Ora il fatto è successo: non si lasci
che un meschinello quel che vuole sfasci!

Soluzione: PATTO, re, *gol* = PArgoleTTO. A voi trovare i vari suggerimenti nel testo.

Nell’incastro con più cuori, invece, si rispetta la configurazione “a panino” della parola finale, perché si torna a spezzare in due solo la prima, e le successive si affiancano l’una all’altra fra le due “fette” di prima parola.

Incastro con due cuori

All’addetta nella cucina del monastero

La xxxxx yyy z conti della spesa
dalla sua xxyyyzxxx fu ripresa:
«Eh, nei tempi che corron, figlia mia,
bisogna fare più economia!».



Soluzione: SUORA, per, *i* = SUp*er*iORA.

Veniamo al secondo esempio di mescolamento dei nostri “mazzetti” di parole. Rimaniamo nell’ambito del “panino”, ma facciamolo più elaborato: una specie di “club sandwich” di parole. Prendiamo la nostra prima parola e spezziamola, ma stavolta in tre parti anziché in due: AA AA AA. Prendiamo la seconda parola e, anziché lasciarla intera, spezziamo anche lei: BBB BBB. A questo punto “imbottiamo” con un pezzo di seconda parola ogni spezzatura della prima, ottenendo alla fine un bel AABBBAAABBBAA: quello che, in enigmistica, si chiama “Intarsio”.

Intarsio

Probi e reprob

Vasta xxx han suscitato
nella lista pur i yyyy
di coloro che l’xyxyyyx
non avevan meritato.

Soluzione: ECO, nomi = EnComiO.

Intarsio

xyxyyyxx

Le grandi dive del cinema

A far prodigi sembran destinate...
con le frequenti loro ispirazioni,...
nei nostri sogni spesso vagheggiate
in un concerto di figurazioni.

Soluzione: FATE, nasi = FAnTasiE.

Concludiamo questa rassegna con un terzo e ultimo sistema di mescolamento: come nel caso precedente, spezzeremo tutte le parole, ma solo in due parti ciascuna. La parola finale, quindi, non terminerà con un pezzo della stessa parola con cui inizia, ma con un pezzo dell’altra. La configurazione finale sarà dunque AAABBBAAABBB. Il nome enigmistico di questa configurazione è “Sciarada alterna”.

Sciarada alterna

xyxyxyyyxx

Superare l’ostacolo

È questo il punto (ben lampante appare)
ove intenzione abbiamo di arrivare;...
il pronunciare con gran voce ferma
certamente ne dà giusta conferma...
Rifletter dunque occorre: attentamente,
e a lungo soffermarsi con la mente!



Soluzione: META, dizione = MEdiTazione.

Sciarada alterna

«Pietas» ciceroniana

Un «Xxx!» rivolgeva sempre al Yyyy
domestico, e sostava un po' a pregare,
prima di uscire, prima di affrontare
le incognite del suo arduo lavoro,
gli avversari, i processi, il grande Foro
pieno, ronzante come un xyxyyy.

Soluzione: AVE, lare = AIVEare.

Un'ultima cosa che sarà utile (e, speriamo, interessante) ricordare è che, nei giochi che abbiamo visto oggi, le parole vengono solo spezzate e disposte in maniera diversa tra di loro. Non si effettua mai (né per l'incastro, né per l'intarsio, né per la sciarada alterna) nessun rimescolamento di lettere interno alle varie parole.

Con questo concludiamo il consueto appuntamento nei meandri dell'enigmistica, ringraziando sempre, per la preziosissima collaborazione, "La Settimana Enigmistica" (www.aenigmatica.it). La prossima volta parleremo di altri giochi: portatevi uno specchio...
Saluti a tutti e buon divertimento!!!

Loredana Pungitore

