

Soluzioni

GIOCHI IN VERSI 1

Rebus: bar RI; E ras; pino SA = barriera spinosa

Indovinello: il giorno

Anagramma: acino, icona, Caino, oncia

Cerniera: voli, ricavo, lirica

Accrescitivo: l'ozio, lozione

A frase: a Michele ali = amiche leali

Cambio di vocale: collo, callo

Indovinello: il telefono

Sciarada: gin, occhio, ginocchio

Zeppe: S.p.A., spia, spina, spinta

Perifrastica: U, non I: ricavisi one = un'onirica visione

Rebus: squali F; I casco; N tata = squalifica scontata.

GIOCHI IN VERSI 2

La soluzione è dentro al gioco.

GIOCHI IN VERSI 3

Indovinello: l'amuleto

Lucchetto: calo, lordo, cardo

Cerniera: notes, tono, testo

Sciarada alterna: ozio, rane, orazione

Anagramma: il capello, pellicola - Metatesi: foiba, fobia

Pura: appar T a MENTORE qui, S ito = appartamento requisito

Indovinello: l'arbitro - Cambio di doppia consonante: massoni, mattoni

Doppio scarto centrale: ringhio, sera, ringhiera

Accrescitivo: ago, agone

Cambio di consonante: cartone, cantone

Perifrastica: C avallare: stia = cavalla restia.

GIOCHI IN VERSI 4

Rebus: pelli CO; lepre MI; A tea, canne S = pellicole premiate a Cannes

Indovinello: il posacenere

Cambio di sillaba iniziale: unghia, cinghia

Scambio di consonanti: tarso, sarto

Doppio scarto centrale: paga, mina, pagina

Perifrastica: c'è l'ebreo, P eretta = Celebre operetta

Sciarada: indici, bilie, mozioni, indicibili emozioni

Indovinello: il boia

Lucchetto: prosa, sale, prole

Anagramma: pianola, Paolina

Pura: CARI, carpendo l'E = Caricar pendole

Rebus: M aia; V rapace; L agente coll'erica = mai avrà pace la gente collerica.