

Il meccanismo risolutivo della **cernita**, quando lo svolgimento è in versi, è questo: si eliminano tutte le lettere uguali, a due a due, della prima o delle prime due parti (parole o frasi) e si ottiene il totale anagrammando le lettere rimaste, che sono sempre tutte diverse (e che possono anche rimanere nello stesso ordine). Ecco qualche esempio:

*aritmetica / calcoli = eco*  
*i pantaloni / le scarpe = scorta*  
*quaderno a quadretti = noia*  
*alloggio popolare = il re*

ed una combinazione svolta in versi.

Cernita (1'12 = "3") (*Mimmo*)

### Politicante quotato

*Disponendo di agganci molto validi  
 tanti capi s'appoggian proprio a lui,  
 che di affari di stato ti sa dire  
 - da saggio - ove si vada anche a finire.*

La soluzione è: **L'attaccapanni = PIL**

Più apprezzata e piacevole è la **cernita** svolta in forma crittografica in quanto, risolvendosi con una frase continuativa di senso compiuto, eliminando le lettere uguali a due a due, questa si azzerava completamente. In tale caso si parla di **cernita totale**.

Ecco un primo esempio di **cernita crittografica**:

(1 2 7 1'10 7) **I PROMESSI SPOSI** (*Musclestone*)

E' un vero capolavoro con soluzione: è **il romanzo d'Alessandro Manzoni** (provare per credere!).

Ed eccone un'altra con soluzione... d'attualità; come aiuto vi segnaliamo il preziosismo del bisenso della seconda parola dell'esposto.

3) (4 1'10 4'5) **ELOGI MANCINI** (*Nebille*)

### I 'GEOMETRICI' CRITTOGRAFICI

Il nome generico di 'giochi geometrici', che qui trattiamo solo per il settore crittografico, ma che comprende anche i giochi in versi, raggruppa molti tipi: **Quadrato, Spirale, Serpentina**, ecc.

La **frase risolutiva**, come in tutti i 'giochi crittografici' è una perifrasi, cioè un diverso modo di esprimere l'esposto. E' sempre composta da nove sillabe, tre delle quali si ripetono due volte (2a = 4a, 3a = 7a, 6a = 8a).

Disponendo queste nove sillabe nelle caselle di un quadrato di lato 3 x 3 partendo da quella in alto a sinistra e nell'ordine previsto da ogni tipo di gioco, la stessa 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.).

Come sempre alcuni esempi consentono, al di là della complicata enunciazione teorica, di comprendere più facilmente il meccanismo di questi giochi.

Quadrato (9 6 1'5) **ALCAZAR** (*Marmi*)

La frase risolutiva è: **splendida dimora d'arabi**, una bella perifrasi per definire l'ALCAZAR; suddividendo questa frase in sillabe e disponendole in sequenza nelle caselle di una 'griglia' 3x3, si può notare che la lettura è possibile sia in senso orizzontale che in senso verticale.

SPLEN	DI	DA	SPLEN	DI	D'A
DI	MO	RA	DI	MO	RA
D'A	RA	BI	DA	RA	BI

Spirale (5 2 6 7) **L'OSTRUZIONISTA** (*Il Rivali*)

Tenendo presente che in questo tipo la frase risolutiva va inserita nella griglia a mo' di **spirale** e che le due letture sono una in senso orario e l'altra in senso antiorario, provando e riprovando si arriva alla frase risolutiva: **pensa di recare disagio**.

PEN	SA	DI	PEN	SA	DI
SA	GIO	RE	SA	GIO	RE
DI	RE	CA	DI	RE	CA

Serpentina (8 3 8) **DOTTO MUEZZIN** (*Piervi*)

Come nel tipo precedente, il nome del gioco suggerisce i due percorsi di lettura, sempre partendo dalla prima casella in alto a sinistra: una **serpentina** procedendo in orizzontale e una identica in verticale.

Occorre trovare una frase che soddisfi a questa condizione: è ovvio che una delle due parole di 8 lettere sarà **minareto**; con un po' di pazienza si arriva a: **luminare sul minareto**.

LU	MI	NA	LU	MI	NA
MI	SUL	RE	MI	SUL	RE
NA	RE	TO	NA	RE	TO