

LA CERNIERA

La **cerniera** è molto simile al *lucchetto*, ma i gruppi di lettere uguali che vengono scartati sono quello con cui inizia la prima parte e quello con cui termina la seconda (parole o frasi); i due gruppi centrali che rimangono, accostati, formano la terza parola (o frase). Esempi:

(5 / 5 = 4) *DROga / laDRO = gala;*
 (1'5 / 4 = 6) *L'AscIA / meLA = sciame*
 (6 / 7 = 3 6) *CIglia / mantiCI = gli amanti*

Cerniera (4 / 4 = 4) (*Il Troviero*)

RETROGRADO E AUTORITARIO

*È cocciuto e, di tutto capacissimo,
 il suo poter su intere classi esercita;
 nel suo stesso sistema sempre eccelle:
 è un vero oscurantista per la pelle!*

Il primo verso ha chiari riferimenti al *vaso*, mentre nel secondo le *classi dell'esercito* richiamano la *leva*; la soluzione è: **VAso / leVA = sole**; si noti il bellissimo finale dove il massimo astro del sistema solare, con riferimento all'abbronzatura che provoca, è definito... *oscurantista*.

In campo crittografico la *cerniera* non è molto frequente, per la difficoltà nel trovare belle combinazioni; eccone comunque un esempio:

Cerniera (3 5 6? 6!) (*Ugo d'Este*)

LA PATRIMONIALE

Dal diagramma si rileva ancora una volta la principale caratteristica di questi giochi: la continuità della frase risolutiva, qui a domanda e risposta, che esprime l'esposto. Infatti *la patrimoniale... GLI Averi taGLIA? verità!*

3) Cerniera (5 / 4 = 3) (*Il Nano Ligure*)

RAGAZZA OLIMPIONICA

*Portata per la marcia, se curata
 lei, per sentito dir, può riportare
 una riuscita inver sensazionale
 con la sua fuga spesso micidiale.*

Vale ancora la 'regola' indicata per il *lucchetto*; le lettere uguali da elidere, ora esterne, nelle prime due parole sono quindi 3. Si presti attenzione al bisenso *marcia* e si pensi a qualcosa la cui *fuga* è *micidiale*.

IL BISCARTO

Il **biscarto** è uno schema enigmistico in cui, togliendo da due parole (o frasi) diverse una parte comune a entrambe (spesso una lettera o una sillaba) e accostando ciò che rimane si forma una terza parola (o frase).

Si può osservare che *lucchetto* e *cerniera* ne sono un caso particolare, rispettivamente con le parti uguali da elidere al centro e ai lati. Se le parti uguali sono entrambe all'inizio o alla fine si hanno il **biscarto iniziale** e il **biscarto finale**. Ecco un esempio per ogni tipo:

biscarto: (5 / 1'5 = 9) *antRo / l'oRgia = antologia*
bisc. iniziale: (4 / 6 = 6) *BUca / BUccia = caccia*
bisc. finale: (5 / 7 = 8) *carTA / cassaTA = carcassa*

Biscarto (5 / 7 = 10) (*Ser Viligelmo*)

L'INOSSIDABILE CAMPIONE

*Fra tanti assi che 'girano' davvero
 nettamente fa strada col mestiere.
 Resta a galla ed è sempre in evidenza:
 occhio a lui nei casi di emergenza.*

Il bisenso *assi che girano* porta ai **perni**, mentre chi *netta la strada* è lo **scopino**; come terza parte esce facilmente (scartando le due **n**) il **periscopio**. Si può notare ancora l'uso di un 'falso derivato' (*emergenza*) artificio consentito nei giochi in versi ma non in quelli crittografici.

Bisc. iniziale (4 5 7) **FIACCA PROMOZIONE** (*Ele*)

La frase risolutiva, **spot senza potenza**, appare scorrevole e non si nota molto che la terza parola è già presente al completo nelle prime due.

4) Biscarto finale (4 / 5 = "3-4") (*Fan*)

MI SONO LIBERATO DELLA SUOCERA

*Era bacata fino dalla nascita,
 così, per farle presto far fagotto
 ponendo fine al gioco, l'ho colpita
 con forza e decisione, ed è partita.*

Per trovare la soluzione è forse il caso di partire dagli ultimi due versi, visti i chiari riferimenti a un certo sport...

5) Biscarto (3 5 6) **RILASCIAN FARE** (*Achille*)

Come suggerito poco fa, si può ragionare... a ritroso, partendo cioè dall'ultima parola che con un termine molto comune esprime l'iterazione **RI**-presente nell'esposto.