



落灯日
晚灯

上海文化出版社

打灯谜

余真編著

上海文化出版社

前 言

打灯謎在晚会的文娱活动中，是一个很受欢迎的節目，越來越多的群众对灯謎游戏發生了兴趣。过去，灯謎游戏只出現于春節或灯会里；現在，逢着節日前后或周末的联欢晚会，都有打灯謎的游戏活动。过去只是流行于少数知識分子隊伍中間；現在已成为广大群众喜爱的娱乐。灯謎游戏的群众基础，正在不断地扩大和發展之中。

尽管如此，灯謎虽是人人爱打，还不是人人会打。打灯謎需要懂得一些必要的方法，才能打得准。如果不懂的話，那么不論猜謎或做謎，总是不大容易猜得中、做得好的。正因为这样，掌握一些灯謎的基本知識，对一般灯謎的爱好者來說，是有必要的。

对于灯謎，我只是近几年中在報紙上多写了些談灯謎的文章，很多讀者在灯謎游戏上發生了疑問时，就写信來找我交換意見；另外，好些晚会里的主持人，也直接或間接地伸手向我要謎条，这都鼓勵了我对灯謎一道多下一番鑽研的工夫，从而積累了一些有关灯謎的实际知識。現在我把它們編写出來，以供广大爱好灯謎的群众参考。

我希望，这本书能作为灯謎游戏的敲門磚，引导讀者較有把握地去猜謎，同时还能自己动手來做謎。

目 次

前 言

一、漫談燈謎	1
1. 燈謎是文字聯想遊戲	1
2. 燈謎的起源	2
3. 燈謎與謎語的異同	4
4. 古詩詞中的燈謎	6
5. 古典小說中的燈謎	7
6. 鏡花緣作者論燈謎	9
7. 聊目謎	10
二、燈謎遊戲的一般規律	12
1. 謎面和謎底不許相犯	12
2. 一謎不許有兩底	13
3. 別解應在謎底	14
4. 謎面要成文	15
5. 謎面不能有閑字	16
6. 二十四個謎格的解釋	17
三、燈謎的猜法和做法	26
1. 猜謎與做謎的過程	26
2. 怎樣猜謎	27

3. 怎样做謎	29
四、有关晚会里的打灯谜	32
1. 灯谜室的布置	32
2. 谜条的誊抄工作	33
3. 怎样挂贴谜条	35
4. 猜谜的奖品問題	36
五、注释灯谜	38
1. 名詞类	38
2. 人名类	47
3. 單字类	49
4. 其他类	53

— 漫談燈謎

1. 燈謎是文字聯想遊戲

打燈謎是一種有趣的文字聯想遊戲。必須通過對謎面的一層深入一層的聯想，才能把謎底推索出來，所以打起來趣味深長。打燈謎除了具有豐富的遊戲趣味外，同時還起着下面的二種作用：

(一)啓發思考能力，培養推理興趣。猜謎的第一個條件，就是“動腦筋”：多想，會得想，然後想得通。一個思想上的懶漢，決計和燈謎無緣。這當然不是說，凡是肯於思考問題的人，都愛猜燈謎；但是燈謎的愛好者，一定善於思考。要求猜得對、猜得准，就必須結合推理，巧於聯想。參加這種遊戲的次數多了，聯想和推理的能力也就越來越加強。

(二)養成“推敲”習慣，提高簡煉用字的技巧。用“推敲”的故事來形容猜謎和做謎的思索過程，比喻最為貼切。無論謎面或謎底，都不許有一字不恰當，應“推”的地方不許用“敲”，應“敲”的地方不許用“推”。特別是做謎，謎面所用的字必須簡煉精當，每一個字都要

花些“煉”的工夫，否則就不能使謎面和謎底的每個字都做到針鋒相對。同時謎面要尽可能避免出現閑字，應該有的字又不能省掉一個。這道理，和寫作技巧上關於簡煉用字的鑽研，完全相通。

因此，打燈謎不同於一般的文字遊戲，作為一個智力活動的品種來看，它是比較複雜有趣、豐富多采的。

2. 燈謎的起源

燈謎始於何時，不可考，也從沒有人為它作過考証。現在只能就我所知，作一些簡括的介紹。

“燈謎”是主名，亦稱“燈虎”、“文虎”、“隱語”等等；它的最古的名稱是“廋辭”，“廋”就是“隱”的意思。

宋人孫奭疏孟子“公孫丑”篇說：“大抵廋辭云者，如今呼筆為管城子，紙為楮先生之類是也。”又“齊東野語”的作者周密說：“古之所謂廋辭，即今之隱語，而俗所謂謎。”周密也是宋人。由這樣看來，燈謎在宋時似乎已經認為很“古”了。

文心雕龍“諧謔”一篇，對燈謎的定義，解釋得很清楚，它說：“謎也者，迴互其辭，使昏迷也。”在當時，它還起過“譎譬以指事”的作用，如關於東方朔的一些故事之類。

不過，“譎譬以指事”的說法並不能概括燈謎全貌，只是謎中一格，近於“歇後語”之類；它的特点是巧於聯

想。追起根源来，实在还是發端于詩經六义中的“比”。

現在來說灯謎，大抵是这样的面目；以字、句、成文、成語、人名、地名以及一切事物之名詞为謎底，从而作出隱合于这些謎底的字句，作为謎面；然后揭出謎面来讓大家猜射謎底。

以完整的形式出現的第一个謎，談灯謎者都公認是曹娥碑的“絕妙好辭”。这故事見于世說“捷悟”篇：“魏武尝过曹娥碑下，楊修从碑背上，見題‘黃絹幼婦，外孫齏白’八字。修曰：黃絹，色絲也，于字为絕；幼婦，少女也，于字为妙；外孫，女子也，于字为好；齏白，受辛也，于字为辭；盖謂絕妙好辭。”

但这还只能說是灯謎的萌芽形态；成熟的灯謎，作者能够卓然成家的，历史上以孔北海为第一人，他的离合体四言詩，是灯謎史上完整的、成熟的、首次出現的作品。謎面長至二十二句，共八十八字；每四句隱一字；謎底是：“魯国孔融文举”。

这謎太艰深一些，这里沒有全文照录的必要。只說其中开头的四句是：“漁父屈节，水潜匿方；与时进止，出寺弛張。”这四句隱的是一个“魯”字。解法是：漁去水为“魚”，时去寺为“日”，魚加日为“魯”。

据“委巷叢談”說：“杭人元夕，多以謎为猜灯，任人商略。永乐初，錢塘楊景賢，以善謎名”。可惜“委巷叢談”的作者，沒有举例介紹，我們也就無从知道楊景賢

怎样“善謎”，他究竟作了哪一些謎。

由此，我們可以知道，燈謎在明初的時候，已經大大風行了。大概在這之前，久有度辭；而元宵猜燈，成為一種歲時風俗，把謎條粘在花灯之下，形成正式的“燈謎”，確是盛于明初。除此以外，在前人的筆記中，找不到更早的說法。

3. 燈謎與謎語的異同

把“歇後語”、“縮腳韻”、“藏頭詩”、“東坡神智體”這些類似燈謎而實非一系的都剔開不算外，燈謎應該包括“文義謎”、“字謎”和“事物謎”這樣三大類。但狹義的說，所謂燈謎，實在只指“文義謎”和部分“字謎”；至于另外一部分“字謎”（如“一字九橫六直，夫子猜了三日”猜“晶”字之類），以及一般“事物謎”（如“千根綫、萬根綫、落在水裡就不見”，猜“下雨”之類），我們通常把它稱作“謎語”，和燈謎是有所不同的。

屬於燈謎範圍的字謎，一名“离合詞”。這由于凡是字謎，儘管深思妙想，一般總不外乎拆字（离）與拼字（合）兩法。宋朝著名的女詞人李易安嫁了趙明誠，有人寫“言與司合，安上已脫，芝芙草拔”三句贈給明誠。懂的人說：“此离合詞也，三句离合為‘詞女之夫’四字”。這故事見于俞正燮的“癸巳類稿”。大抵明代以前的所有字謎，都很稚拙，其謎面往往不成文義。就像宋朝

著名的詩人黃山谷，他所作的字謎，也有“女邊着子，門里添心”（隱“好閨”二字）這類不大高明之作。這在今天的一般燈謎作者，至少也比他做得像樣些。

字謎從初級形式的基礎上，經過不斷的研磨、歷煉，然後漸漸出現技巧成熟的作品，這恐怕還是近百年來的事。例如以“明月半露雲腳下，殘花雙落馬蹄前”兩句隱一“熊”字；以“張秀才，長別離；雖有約，誤佳期”四句隱一“強”字；除了孔融、楊修等杰出謎手以外，這些作品，就不是漢魏以來、迄乎元明各代的那些古人們筆下所能有。這倒不是今古有所巧拙，只是燈謎本身的發展有它一定的歷程罷了。

除上述的字謎之外，燈謎的另一部分是文義謎。“文義謎”是燈謎遊戲中最常見的一種，它不但富有推理的興趣，而且一般謎底還要求作成別解。例如以“走彎路”為謎面，打音樂形式一種，其謎底為“進行曲”，這就是完全離開了原來的詞義來解釋的。

此外，燈謎里的一小部分事物謎，它應該仍然是一種文義謎。舉個例子來說，謎面“諾諾連聲”打食物一種，謎底是“可可”，它和謎語中的事物謎是有所不同的。

至於一般謎語中的事物謎，完全以一事一物為謎底，必須在謎面上道出事物本身固有的形態、意趣、性能和特點，不必要作別解。但普通的謎語，也有它獨特

的趣味，如蘇滬一帶流行着許多优美生动的謎語，有一个謎是：“远望一座塔，紅娘来拜塔；紅娘走到塔頂上，不見紅娘不見塔。”猜夏令用品一种——盤香。这类謎語的設想之巧，实在是可以使人拍案叫絕的。

灯謎与一般謎語的不同，也可以这样說：灯謎是“文字謎”，謎語是“口語謎”。謎語是由人民口头上傳誦出来的，灯謎则是通过文字表現出来的；因此一般說来，謎語比灯謎要通俗。

4. 古詩詞中的灯謎

見于古人詩詞中的謎，如果广义地來說，是不胜枚舉的。这些詩人，生当封建統治之世，而有憂时伤国之作，不能已于言，而又不能直言，于是有的因物寄意，如杜甫詩的詠物；有的婉而多諷，如白居易詩的諷喻；其真意往往在題外，基本上它們都近于“謎体”。

联想与遙拟的作法，在詩中更是習見，其实無異于我們口头上說慣的“歇后語”。例如黄山谷的“渴雨芭蕉心不展，未春楊柳眼先青”兩句，用“渴雨芭蕉、未春楊柳”为喻，使“心不展、眼先青”的說法形象化起来，正和我們說的“热鍋上的螞蟥——走投無路，”同样是借比喻以說明本意。

不过严格說来，这些还不是謎，尤其不是現在要說的灯謎。真正以謎入詩，或竟以謎体来作詩詞的，也很

不少，以下引証几个例子來說明一下。

秦少游“南柯子”詞，贈歌者陶心兒：“天外一鉤橫月帶三星”，隱一“心”字。

陳德武“浣紗溪”詞：“山上安山經几歲，口中添口又何時。”隱“出”門多年，几時可“回”。

楊慎“詞品”記：“山谷贈人詞云：‘你共人女邊着子，爭知我門里添心。’隱指你共人‘好’，爭知我‘悶’也。”

凡以謎入詩或逕以謎體為詩的，在詩人大都是游戲偶作，且往往只限于“离合”一體。它和歇後語一樣，在詩詞里有時是被用來幫助語言的豐富與生動的。

5. 古典小說中的燈謎

古典小說中發見的燈謎很多，如紅樓夢第五十回“暖香塢雅制春燈謎”，就說了好些個燈謎，例如“觀音未有世家傳”，打四書一句，謎底是“虽善無征”（“征”字解釋作一脉相承，在這裡扣一“傳”字）。“螢”，打字一，謎底是“花”（禮經上有一句“腐草為螢”，後人據此傳說螢是腐草所化成的。這一謎底就解釋作“草化”）。都不見佳。二十二回中有些燈謎，實是謎語。第五回太虛幻境冊子中，香菱冊詞云：“兩地生孤木”隱“桂”字，指夏金桂。同回王熙鳳冊詞云：“一從二令三人木，哭向金陵事更哀”。脂硯齋甲本注云“拆字法”，這沒有疑問；

但所拆何字，迄無定論。現有好幾種說法：一說，“人木”應是“休”字，但上面一個“三”字沒着落，王熙鳳并無“三休”故事。又一說，“三人木”合為“秦”字，指的應是秦可卿，但“秦”字下面還缺一筆，亦不很妥；而且可卿早死，“秦”字到底指的是什麼，亦就費解。另一說，“二令三人木”隱“冷來”二字，但又多一“人”字，而“冷來”亦無從索解。

三國演義，述曹操與楊修的事，除“黃絹幼婦”已見“世說”外，還有一大段曹操愛做謎、楊修愛猜謎的故事。如曹操在酥糖盒上寫了“一合酥”三字，楊修就叫大家分而食之，指出這是“一人一口酥”的意思；曹操在門上寫了“活”字，楊修立刻指出：“嫌其‘闊’也。”

又在同書中，反映董卓的殘暴統治的一回，有這樣一則童謠說：“千里草，何青青；十日上，不得生！”則是隱“董卓”二字而加以詛咒了。

鏡花緣里也有很多燈謎，“智佳國”一回，差不多專為猜謎而作。

吳敬梓寫儒林外史，大都影射真人，書中人的姓名，都不是憑空而來。如“馬純上”實是馮萃中；“武書”實是程文；“牛布衣”實是朱草衣。金和跋儒林外史云：“書中人名，或象形諧聲，或廋辭隱語；若以雍乾間諸家文集細釋而參稽之，往往十得八九。”

以上東零西碎的舉了一些例子，只是一時想起，并

非全貌；但从这些例子中也可看出灯谜在古典小说中的片段鳞爪了。

6. 鏡花緣作者論灯谜

鏡花緣全書一百回，打灯谜的故事先后占三回；零零碎碎的还不計在內。这三回是：第三十一回“看花灯戏言猜啞謎”，第六十四回“猜灯谜姊妹陶情”，第八十四回“打灯虎亭中賭画扇”。

这几回書里，例举了許多謎，很有一些巧思；即作者偶發議論，也都是內家甘苦之談，还提供了一些做謎的知識，道出了一些謎面、謎底上的關鍵性問題。

它主張：“作謎不能太平易，太平易則無余味；亦不能太艰深，太艰深則難索解。”对这一点，書中还打了兩個很貼切的比喻說：“謎太平易，往往面糊未干，便被狂風卷去；謎太艰深，則如自家脚指头动，別人無从得知。”前者是說，过于淺易的謎条，不經一猜，才挂出来就会被人揭掉；后者是指構思虽巧而設想太玄的一些謎条，好比“自家脚指头动”，別人自然無从捉摸。

我以为好的灯谜，貴于猜出之后有余味。能够作到这样，就是淺易一点也不碍事。特别是在羣众性的联欢会上，一般猜謎的畢竟很少是所謂“內家”，淺易一点也沒有什麼不好。至于过于艰深的作品，实在沒有理由采用；尽管構思精巧，亦应反对。例如有这样一条謎，謎面

是“一枝斑管累棋枰”，打一字，謎底是“簫”字，解作一枝“筆”插在象棋盤里。這條謎應該說是好的，但設想太玄，猜起來很難。即使注明了“象形”，也不容易把棋盤想像成“簫”字的下半部分。這一類謎，亦只好歸入鏡花緣所謂“自家腳指頭動”之列了。

7. 聊 目 謎

“聊目”是聊齋志異的目錄。將它作為謎材，從前是很通行的；目前雖不多見，但也很受歡迎。聊目之所以能夠作為謎材，第一是聊齋的讀者多；第二是聊目的字數少，便於“別解”。比如一部紅樓夢，儘管有很多的讀者，但回目累至八九個字一句，如“愁湘雲醉眠芍藥裯，獸香菱情解石榴裙”之類，字義無可曲解，這天生就不是做燈謎的材料了。

聊目謎新作中，很少看到好的。如以“婦科專家”打聊目一，謎底是“長治女子”；或“婦嬰科專家”打聊目二，謎底是“長治女子、小人”；這就算是好的了。

舊作中，我最受賞的一條，是以“多少工夫”打“王大”。“王”比“工”多一筆，“大”比“夫”少一筆；而這一筆又正好彼此作有無相通，謎面又那麼渾成。但這類作品，只能歸之于“文章天成，妙手偶得”之列，硬做是做不出來的。

此外，以“聞雷失箸”為謎面，打聊目三，謎底是“口

技、保住、刘全”。用三国演义“煮酒論英雄”一回故事，刘备托言“聞雷”，騙过曹操。作謎的自有巧思，但猜的人已經很难摸索，因为这謎底已經不算字字精当了。

比这謎更为复杂十倍的聊目謎，我还見過一条。謎面是“牡丹亭还魂”，打聊目八个；謎底是“杜翁、乔女、夢別、柳秀才、花神、保住、尸变、真生”（乔字与嬌字通，作嬌女解）。一个謎底，包括牡丹亭“还魂”一折的整个故事，确是好謎，但太匪夷所思了；就是拿了一部聊齋来按圖索驥，要全部猜中也不是易事。

二 灯謎游戏的一般規律

关于灯謎游戏的規律，除了二十四個謎格將在后面第6节詳細說明外，这里先談五个關鍵性問題：1. 謎面和謎底不許相犯；2. 一謎不許兩底；3. 別解应在謎底；4. 謎面要成文；5. 謎面不能有閑字。

1. 謎面和謎底不許相犯

謎面和謎底不許相犯，就是說不許出現一个雷同的字。这是灯謎游戏的一条規律，馬虎不得。如果面底相犯，这謎就永远不会有人猜得中，原因是猜謎的人一般都是照这規律来猜的。

比如謎面是“愁态畢露”，打京剧目一，謎底是“太真外傳”。如果我們把謎面写成了“愁态外露”，在謎面的本身說来，也沒有什么不通，但猜的人就会莫測高深了。由于謎面和謎底相犯，謎面上有了一個“外”字，就不可能讓人联想到“太真外傳”上面去。

这条規律，不但做謎的时候要注意，就是搞晚会、抄謎条的时候也要留神。很可能一个疏忽，在謎条上抄

錯了字，造成了謎面和謎底相犯。例如謎面“通知次日出席”，打口語一句，謎底是“明朝會”；如果把謎面誤抄成為“通知明日出席”，這就會使得猜的人無從摸索；而且越是猜謎高手，越是猜不中。

以上說的謎面和謎底不能相犯，是指通常情況；如果在特殊情況之下，謎面和謎底也不妨相犯。不過這一類打謎出現得不多。例如謎面“天氣變化不一”，打自然科學名詞一，謎底是“大氣”。意思是“天氣”這個詞起了變化；減掉個“一”字，存下來便是“大氣”了。

像這樣特殊性的謎，面底相犯得很巧妙，是可以允許的；但是一般的謎條就不許出現一個雷同的字。

2. 一謎不許有兩底

一個謎面，通常只能有一個謎底。所謂“一個謎底”者，是指一個完整的謎底，至於一個完整的謎底包括幾個對象，可以不限。例如謎面“闊澤曹營下降書”，打水滸人名二，謎底是“陳達、黃信”，它雖包括了二個人名，但還是一個謎底，不算兩個。因為它不能只猜作“陳達”，也同樣不能只猜作“黃信”；必須連在一起，才能完整地反映謎面的要求。

如果同一謎面，可以猜作“陳達、黃信”，也可以猜作“花榮、石秀”，那便是一謎二底。在正常的情况之下，不可能出現。