

谜语大观

肖艺农 编

中国物资出版社

谜 语 大 观

肖艺农 编

中国物资出版社

责任编辑 钱 巍

谜 语 大 观

肖艺农 编

中国物资出版社出版
新华书店北京发行所发行
北京华新、环球印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 $13\frac{1}{4}$ 字数 290千字

1987年12月第1版 1987年12月第1次印刷

印 数：1~100000册

ISBN 7-5047-0031-2/H·0005

统一书号：9254·227 定 价：3.00元

编 纂 说 明

谜语，作为人民的口头创作和一种游戏，既源远流长，又永远新鲜有趣。它含义隽永，亦庄亦谐，启迪智慧，开人笑颜，从来就是雅士文人心爱的智力游戏，也给劳动人民带来愉悦和乐趣。为了满足近年来日益增多的各种群众性文化活动对谜语资料的需求，适应人民群众对谜语日趋喜爱的心理态势，我们编纂了《谜语大观》一书。

《谜语大观》精选古今佳谜近八千条，分人名、人体、诗词、影剧、动植物等二十一类。所收谜语，除了字谜、词谜、语句谜、物品谜外，还有富含艺术情趣的画谜、印章谜。书前附有《怎样猜谜》和《常用谜格简介》两篇文章，以帮助读者掌握制谜的方法、解谜的规律。

考虑到本书系通俗读物，在谜语编排中，为方便读者查阅使用，采取了比较简易和灵活的办法，即有的按谜底、有的按谜面、有的则按制谜形式进行分类；介于两类之间的条目，如半水半旱植物和两栖动物，前者大多归入水生植物，后者大多归入水中动物，而不是按生物学的精确分类方法；通用物品则归入某一类，其他类目中不再出现，如打井机、推土机等均归入农用物品、设施，虽然工业上也使用；对历史时期的划分，线条较粗，1911年前划为古代，1912年以后划为现代；为照顾年幼读者，酌收了少量浅显、简单的谜语。

此书编者为肖艺农先生。肖先生利用业余时间从各种书

籍、报纸、杂志上将许多珍贵谜语辑录下来，并精心整理成册。在此次出版过程中，又经陈志新、钱巍、周云杰三同志认真审改和重新编排整理，并有所增删；何崇杭等同志亦积极参与了其中某些工作。

由于编纂者水平所限，书中可能存在不少缺点、错误，欢迎读者批评指正。

1987年11月

怎样猜谜

世间万物总有它的规律性，谜语也不例外。为了帮助读者掌握谜语的规律，从而比较迅捷和准确地猜中谜底，现介绍几种猜谜方法。

（一）字义分析法

根据谜面字句所示内容进行正面或反面的分析，体会其含义，抓住其特点，去寻找正确的谜底。

例1 我爱我的台湾。（打中国地名一）[珍宝岛]
这是从正面分析，理解为“珍爱宝岛”之意。

例2 生产必须出正品。（打成语一）[不可造次]
这是从反面分析。既然“必须出正品”，那么当然不允许制造次品了。

例3 天旱。（打字一）[沙]
按照谜面的意思去理解，天旱是很久没有下雨。既然很久不雨，当然“水少”了。

例4 一块地种水稻，
一块地种玉米，
两块地联起来，

刚好是五百米。

(打字一) [里]

分析、体会谜面第一、二句的含意，种水稻指在“田”中，种玉米指在“土”中，第三句示意“田”“土”二字合在一起，第四句是对谜底的注释，点出其长度。

《二）字形分析法

根据汉字的笔划、形象及其排列组合方式或者位置的变换、笔划的增减等进行分析，并结合谜面的含意寻求谜底。

例1 一桅白帆挂二片，三颗寒星映孤舟。

(打字一) [患]

这样的字谜，如果根据谜面的字义去猜，那是不行的。如果根据字形，改用象形法来猜，便较易猜中。

例2 一字真奇怪，
头上用草盖，
九粒好豆子，
三根豆芽菜。

(打字一) [蕊]

这条字谜也是用象形法猜出的。将“蕊”字的三个“心”比喻为九粒豆子和三根豆芽，的确很形象。

例3 丫丫。(打曲艺形式一) [二人转]

将“丫”字倒过来便成“人”字，两个人字倒转过

来便成为丫丫。谜底是“二人转”，与谜面扣合。

例4 森。 (打玩具一) [积木]

根据“森”字的组合形式理解为三根木头“堆积”起来。

例5 空中飞人。 (打字一) [会]

“人”在“云”之上，比喻为在空中飞行。

(三) 形义结合法

用此法制谜者颇多，猜射时应将上述（一）、（二）两种方法结合进行，拆字和会意配合在一起，或别解字句以扣合谜面。

例1 一生当园丁。 (打字一) [帅]

猜此谜时不能把谜面认为是一辈子做栽花锄草等工作，而应把“一生”别解为“一”字产生后，就当园丁（比作老师），即在“帅”字上加一横。如此联想，便会很快猜出谜底。

例2 自大一点，人人讨厌。 (打字一) [臭]

谜面第一句用组合法猜，一猜便中。写了“自”“大”再加一“点”，即成“臭”字。第二句是对谜底的注释，既然“臭”，那就“人人讨厌”了。此谜谜面意思连贯，不现牵强。

例3 回。 (打成语一) [表里如一]

谜面只一个字，怎么猜射？只好从字形上来分析。
外面一“口”，里面一“口”，里外是一个样，因此
“表里如一”。

（四）因声求义法

利用读音相近或者相同来寄托新义。

例1 听听象爸爸，看看象妈妈。（打字一） [毋]
这样的谜比较简单，首先可从有关的字形来思考：
爸爸又称父，妈妈又称母，“毋”字象“母”字，又
与“父”音相近，由此得出谜底。

例2 羊叫。 （打词牌名一） [声声慢]
利用读音相近（拟声法）来猜射谜底。“慢”与
羊叫的声音相似，“声声慢”形容羊叫，扣合谜面。

（五）离合增损法

此法应用于字谜的较多，利用汉字的笔划，或加或
减，或将字拆开后变换位置又并成另一字，去扣合
谜底。

例1 自小在一起，目前少联系。（打字一） [省]
这是1982年评选出来的一条佳谜。谜面意思连贯，
用离合法制出谜底。“省”可拆为“自”“小”，
又可拆为“少”“目”，利用这种关系，用语句连
起来作为谜面，真是妙极！我们熟悉了离合法，便
较易猜出谜底。

例2 横架两根棍，
 竖架两根柴，
 二哥走进去，
 八哥走出来。

（打字一） [其]

谜面形象地将“共”字显出来，然后用增损法（增字）将“二”字和“八”字加上去，谜底便猜着了。

例3 徐州失去大半边，
 吕布杀落紫巾连，
 大将骂他不骑马，
 孔明一心取四川。

（打字一） [德]

此谜用减字的方法得出“彳”、“尸”、“四”、“一”、“心”五个部分，然后组合起来，便是“德”字。

（六）矛盾分析法

有些谜面的词句好象故弄玄虚，布设疑阵，自相矛盾。遇到这样的情况，读者必须仔细分析其矛盾所在，不要被谜面文字所迷惑。

例1 一家分两院，
 两院子孙多，
 多的倒比少的少，
 少的倒比多的多。

（打文化用具一） [算盘]

谜面的第三、四句看来很矛盾。但是我们要仔细想一想，为何有此现象？首先从“两院”、“子孙多”去想。当你想到“算盘”时，便会顿开茅塞，觉得果然如此。

- 例2 一对鸳鸯一齐飞，
 一只瘦来一只肥，
 一年仅仅来一次，
 一月却要来三回。

（打字一） [八]

此谜似乎不合逻辑。一月既来三次，一年为什么只来一次呢？我们猜此谜时，一定要从第三、四句中去深入思考。

- 例3 此身忽然好出奇，
 脚行千里身不移，
 吃酒吃饭吃不饱，
 落雨落雪不湿衣。

（打生理现象一） [夜梦]

上述三种现象都是不可能的。哪有脚动身不动、酒饭吃不饱、雨雪不湿衣的怪事？因此必须从日常生活中很好地去体会。

（七）假借比拟法

假借历史典故作比喻，描写某一形态；或者将人或动、植物的某一形象、动作，用拟物或拟人的方法写出。上述方法较常见，有时互借互用，巧妙有趣！

- 例1 曹操起兵黑濠中，
周瑜施计用火攻，
孔明借风手带扇，
浓雾大作便太平。

(打民间灭蚊方法一) [蚊烟堆]

此谜假借《三国演义》中的人物故事作比喻，来描述农村中灭蚊的方法。

- 例2 苏东坡投石击水。(打成语一) [成人之美]
这里用了苏东坡投石击水，成全苏小妹和秦少游婚事的典故。

- 例3 绿公公，街头站，
光吃饼干不吃饭。(打邮政设施一) [邮筒]
将邮筒比作“绿公公”，信封比作“饼干”，既巧妙又易猜。

- 例4 一个孩子生得巧，
衣裳穿了七八套，
头上戴着红缨帽，
身上镶着珍珠宝。

(打农作物一) [玉米]

此谜用拟人法，把玉米比作小孩，倒也相似。

(八) 别解会意法

利用汉字一字多义或音、形的特点，将谜面的某个字别解成另一意思。

例1 壮丽。（打成语一） [成人之美]
此处将“壮丽”二字别解，不是指山河，而是指成年人的强壮美丽，所以猜射为“成人之美”。此例与上例“苏东坡投石击水”所射谜底一样，猜法却不相同。

例2 坐船规则。（打数学名词一） [乘法]
“坐船”就是“乘船”，此处将“乘”字别解为数学中“加、减、乘、除”法的乘，所以谜底是“乘法”。

例3 当心路滑。（打成语一） [闻者足戒]
首先联想走“路”要用“脚”，“脚”也称为“足”，“路滑”时要留神以防跌倒，行路的人听到“当心路滑”四字，自然谨慎，所以扣合谜面。

（九）隐藏暗示法

利用某些文字或数字的一般规定或习惯用法，故意将谜面的某部分不显现出来，加以暗示，让人去猜射。

例1 一二三四五六七九十。（打一字） [口]
谜面“一”至“十”顺读时，只少“八”字。那么，“只少八”便是“口”字了。

例2 金银铜铁。（打地名一） [无锡]
此谜将“锡”字隐藏，金银铜铁锡中没有锡。

例3 走在上边，
坐在下边，
堆在左边，
挂在右边。

(打字一) [土]

我们不能把每句的第一个字当“动词”看，因为谜面已暗示了谜底的位置在“走”之上、“坐”之下、“堆”之左、“挂”之右，这样去理解便是“土”字无疑。

例4 加劲劳动，个个有份。(打字一) [力]

此谜将谜底很自然地隐藏在“加劲劳动”四个字中，个个都含有“力”字。只要我们熟悉此法，一看便知谜底是“力”字。

(十) 综合运用法

这种方法常把以上所述各种方法（当然也还有其他尚未提到的方法）结合运用，比较复杂一些。但只要我们多动脑筋，也不难掌握。

例1 一个不出头，
两个不出头，
三个不出头，
不是不出头，
就是不出头。

(打字一) [森]

此谜运用了“暗示”和“离合”两法，“不”字出头为“木”字，三个木字组成“森”字。后两句是

解释前三句的。

- 例2 太白写表，
 王婆骂鸡，
 武松打虎，
 宋江杀妻。

(打字一) [捌]

运用历史典故和拟人法制作谜面，同时暗示每一句话的含义，得出“手(扌)”、“口”、“力”“刀(刂)”四个字，然后再用离合法拼组成“捌”字。用语生动，比喻恰当，饶有趣味。

- 例3 老大老二和小三，
 兄弟三人逗着玩，
 老大踩着老二头，
 剩下小的在下边。

(打字一) [奈]

此谜是将拟人法和借字法结合，把谜底比作三兄弟，然后借用“二”、“大”、“小”三个字，用离合法组成“奈”字。

除上面谈到的几种比较常用的猜谜方法外，还有置换、分扣、借代、连环、附会等其他方法。有的名称不同、手法一样，有的复杂难懂、很少选用，恕不赘述。

常用谜格简介

- (一) 秋千格： 谜底限定两个字，要倒过来读，象打秋千一样摆过来倒过去。

例 请留步。 （秋千格，打电影插曲一）

[送别]

倒过来读为“别送”，与“请留步”是一个意思。

- (二) 卷帘格： 谜底须三个字以上，也要倒过来说，象门帘倒卷。

例 昔人已乘黄鹤去。 （卷帘格，打成语一）

[空中楼阁]

倒读为阁楼中空，意即“此地空余黄鹤楼”。

- (三) 徐妃格： 谜底的字偏旁（或部首）相同，将每个字的偏旁去掉。

例 自觉不生两个。 （徐妃格，打地名一）

[邯郸]

“邯郸”二字同时去掉右边的“阝”便成“甘单”，意即甘愿只生一个，与谜面扣合。

- (四) 求凰格： 此格和作对联差不多，即凤求凰之意。谜面是上联，谜底是下联，然后加上双、

对、齐、同、共、配、和、匹、连、合、相会、重逢等陪衬词。

例 地道。 (求凰格, 打黄梅戏一)

[天仙配]

“地道”对“天仙”, “配”字是附加的陪衬词。

(五) 遥对格: 此格和求凰格差不多, 要求对仗工整。

例 五加皮。 (遥对格, 打电影片名一)

[三滴血]

好象一副对联, 谜底与谜面字数相等。谜面是上联, 谜底是下联, 不加附加词。

(六) 骊珠格: 取探骊得珠之意。此格在谜面上不写出猜什么, 而把所猜的谜目放在谜底中去同时猜出。

例 吾。 (骊珠格)

[成语、有言在先]

“成语”既是谜目也是谜底。“吾”字要成为“语”字, 必须有“言”在“吾”字之先。

(七) 白头格: 谜底须俩字以上, 第一个字是别字。

例 小额储蓄。 (白头格, 打世界名城一)

[维也纳]

将“维”读成同音别字“微”, 成“微也纳”, 意思是钱不多也储蓄。

(八) 玉带格: 谜底字必须是三个以上的单数, 中间一个