

李仁杰

编著

山西人民出版社

一字谜集萃

一字 谜 集萃

李仁杰

编著

山西人民出版社

责 编：周 红 赵 玉
复 审：周 红
终 审：梁申威

图书在版编目（CIP）数据

一字谜集萃/李仁杰编著. —太原：山西人民出版社，1999.8

ISBN 7—203—03890—4

I. 字… II. 李… III. 谜语, 字—中国—选集 IV. I277.8

中国版本图书馆 CIP 数据核字（1999）第 33245 号

一字谜集萃

李 仁 杰 编 著

山西人民出版社出版发行（太原市建设南路 15 号）

新华书店经销 山西新华印刷厂印刷

*

开本：850×1168 1/32 印张：12.5 字数：250 千字

1999 年 8 月第 1 版 1999 年 8 月太原第 1 次印刷

印数：1—3000 册

*

ISBN 7—203—03890—4
G·1660 定价：22.00 元

前 言

中国灯谜源远流长。它起于宋、兴于明、盛于清，沿袭至今，是中华民族传统文化的瑰宝。人们把灯谜与书法、水墨画、京剧合称为中国艺术的“四绝”。

灯谜作为文义谜，与汉字有浓缩的“血缘”关系。汉字具有其独特的特点，是其他文字无法比拟的。从形式上看，成方块，用笔划组成，许多字又是由字组成。同是一样笔划或字，由于位置不同，所表示的涵义也不同；从音上看，又有多字一音，音同而义异；从字义上看，又有一字多义。方块字的这些特点，赋予了灯谜应用的广泛基础，是中国灯谜得天独厚的优越条件。

灯谜与汉字珠联璧合，正是利用了汉字形、音、义的可变特点，而创作的文字游戏。或形象会意，或增损离合，它集知识性、趣味性、娱乐性于一体，一直为广大人民群众所喜闻乐见。

这本《一字谜集萃》，较种类繁多的谜书所不同的一个特点，就是全部是由一个汉字或符号创作的灯谜。从采集、整理、汇编的近 8000 条灯谜中不难看出，灯谜不仅是最简短、最精练的袖珍文学，而且囊括巨细、包罗万象、绚丽多采，真可谓是令人叹为观止的万花筒。

作为一本当代实用的灯谜读物，笔者力求精选出的多数灯谜作品具有较强的时代特色。通过猜射，用灯谜去开拓读者的视野；用灯谜去丰富读者的情趣；用灯谜去启迪读者的心灵。尤其对青少年读者来说，一册在手，对加深了解和掌握已学过的知识，储存“脑库”多方位信息，无疑会起到“增知识于课堂之

2 前 言

外，寓教育于娱乐之中”的目的。

在编写本书过程中，限于自己水平有限，粗疏谬误之处在所难免，恳请谜界前辈和灯谜爱好者及广大读者不吝赐教，提出批评和指正。

编 者

1997 年 5 月

灯 谜 常 识

一、单字灯谜的构成

每则单字灯谜的构成必须有三个部分，即谜面、谜目和谜底。谜面是提供猜谜者思考、判断的内容；谜目是指向猜谜者寻求谜底的范围；谜底是猜射者通过思考、判断所得出来的正确答案。有些特殊情况还要加谜格，谜格是通过灯谜的各种格式（如秋千格、卷帘格、白头格、燕尾格等），使谜底的字、词在形、音、义方面发生变化后，才与谜面相吻合。

猜单字谜之前，首先要求猜射者要看懂谜面，再注意标没有标格法，其次是看清楚谜目。如没有标明谜格，就只需顾及谜面和谜目。下面举例说明上述几个方面怎么分辨。

例一，玉（打杂志名一）国外自动化

其中“玉”是谜面；“打杂志名一”是谜目；“国外自动化”是谜底。

例二，玉〔秋千格〕（打国家名一）中国

其中“玉”是谜面；“秋千格”是谜格；“打国家名一”是谜目；“中国”是谜底。

二、单字灯谜猜法入门

制谜和猜谜是一个事物的两个方面，制谜是结连环，猜谜是解连环。制谜有一定的规律和法门，猜谜也要按照这些规律法门去猜，达到心心相印，否则就难以中鹄，更谈不到猜得多。下面就以单字谜的实例向读者介绍几种猜射的技巧和方法。

1、别解法

“别解”会意在猜灯谜中一向推为“正宗”的手法。此法是借助于汉字多义的特点，使灯谜的谜面、谜底经过“不作本意商”的所谓“别解”而生妙趣。如：

王（打中草药一），谜底是“全须人参”。

解析：此谜把胡须的“须”别解为须要的“须”，人参的“参”别解为参加的“参”。名词化为动词，使底句改变了性质。含义为“王”若变成“全”，“须”要“人”字“参”入，所以应顿读作“全，须人参”。

2、假借法

“假借法”是灯谜中应用最广泛的一种手法，其借用的“代词”范围也无所不包，如天干地支、历史朝代、时间、方位、人名、书名等。如：

(1) 询（打外国名著一），谜底是“十日谈”。

解析：此谜以时间假借。“旬”为“十日”，“言”即“说”、“论”、“谈”……等。谜底一目了然：十日谈。

(2) 丸（打围棋术语二），谜底是“点、三三”。

解析：此谜以数字换算假借。“丸”拆成“九”和“丶”，乘法口诀“三三得九”。

(3) 炎（打外交名词一），谜底是“南南合作”。

解析：此谜以五行的“金、木、水、火、土”与“西、东、北、南、中”对应关系假借，以“火”代“南”，使底面相扣。

3、双关法

此法是根据谜面文字存在的多层意思扣合两次谜底。如：

(1) 曲（打曹操诗一句），谜底是“对酒当歌”。

解析：酒和歌是两个不同的概念，但经过谜面“曲”字的作用又把它们联系在一起。曲，作“大曲”解，是酒的代名词；曲，又可作“曲子”解，是指歌曲；谜底可解释为“适合酒字《曲》，又可当作歌字《曲》”。

(2) 分 (打广告用语一), 谜底是“时间就是金钱”。

解析: “分”字最少有两种解释。既可作为时、分、秒的“分”字讲, 代表时间; 又可作为元、角、分的“分”字讲, 代表金钱。既是时间又是金钱, 谜目便一目了然了。

4、潜伏法

此法是用假设的形式, 把谜底潜伏于谜面的文字之中。如:

(1) 因 (打谚语一), 谜底是“有火就有烟”。

解析: “因”与“烟”只差一个偏旁“火”, 假如有了“火”, “因”字就变成“烟”了。

(2) 也 (打影目二), 谜底是“人生、第三者”。

解析: “也”字倘若“生出人旁”, 则变成“他”字, 在你我他中, “他”属于第三人称代词, 扣“第三者”。

5、取半法

此法是利用汉字结构特点, 按需要各取谜面或谜底的某一笔划、偏旁和部首而入谜。如:

(1) 掠 (打《西厢》句一), 谜底是“半推半就”。

解析: 谜面“掠”字由“推”和“就”的前半部“扌”和“京”组合而成。

(2) 伐 (打《十五的月亮》歌词句二), 谜底“有你的一半, 也有我的一半”。

解析: 谜面“伐”由“你”和“我”两字的一半“亻”和“戈”组合而成。

6、加注法

谜面或谜底有闲字, 无法紧扣而故意在谜目上附加一句双关语, 暗示谜面或谜底要增加或减少某一个字或某一结构。如:

(1) 𠂇 (从反面猜想) (打成语一), 谜底是“打成一片”。

解析: 将“𠂇”字反转, 便可猜成一“片”字, 故用“作反面猜”为注。

(2) 茆 (勿从正面商) (打《西厢》句一), 谜底是“休猜作

败柳残花”。

解析：“败柳”成“卯”，“残花”成“艹”，合为“茆”（“茅”的俗字），“休猜作”恰由加注语“勿从正面商”反面说明。

7、象形法

此法抓住汉字结构和笔划的形状，运用比拟手法，以汉字或象形字微入谜，有全部象形和局部象形之分。如：

(1) 一（打天文名词一），谜底是“日环食”。

解析：日字古体从☉变化为现在的日。我国远古时代就用象形证实了太阳黑子的存在，演变成日环食是指日字四周都不在地球视线之内，只剩下一字可见了。

(2) 您（打《西厢》句一），谜底是“你只合带月披星”。

解析：运用象形手法，将谜面“您”字你下面的“心”字拆成“心”和“⋯”，前者象“月”，后者象“星”；又以“带”、“披”两字相联，紧扣住“带月披星”。

8、指代法

此法是利用汉字字义相近的字在底、面互相扣合。如：

(1) 草（打字一），谜底是“荀”。

解析：猜时将“草”字拆开成“艹、十、日”。十日为“旬”，同义指代即成“荀”字。

(2) 起（打字一），谜底是“途”。

解析：猜时将“起”字拆开成“走、己”。“走”以“辵”指代，“己”由“余”指代，两者合为“途”字。

9、方位法

此法以谜面或谜底带有表示方位的“东、西、南、北、中”等字，使方位和汉字的笔画、部首位置对应相扣。如：

晏（打浙江地名二），谜底是“东阳、临安”。

解析：北、南、西、东四个方向与上、下、左、右位置对应，“东阳”指“阳”字东（右）部，即“日”，“临”解作“来到”。

10、换算法

此法以谜面或谜底带有数字和计量单位，通过单位换算互相扣合。如：

董（打毛泽东诗词句一），谜底是“曲指行程二万”。

解析：将“董”字拆开为“艸千里”，解作“二十千里”，即二万（里）。

11、抵消法

此法将谜底上有关字自行抵消后，扣合谜面。如：

牛（打四书人名二），谜底是“公孙丑、公孙衍”。

解析：谜以“丑”扣合“牛”（地支对生肖）。因谜底前半多出“公孙”两字，故后半加“公孙衍”（衍：衍加之意），以使整个谜合理。

12、组合法

此法以谜底有关的字组成谜面，常带有“会、到、集、合、连”等表示组合的字。如：

汕（打一成语），谜底是“山水相连”。

解析：“汕”字由“山和氵（水）”组合而成。

13、离合法

此法以谜面或谜底汉字笔画、部首的分离组合相扣，但笔划并无增加或减少。如：

杂（打五字俗语一），谜底是“八九不离十”。

解析：把“杂”字看成是由“八、九、十”三字组成。

14、增损法

此法以谜面或谜底汉字笔画、部首的增减相扣，常有表示加减的字、词出现。如：

（1）日（打五言唐诗句一），谜底是“明月来相照”。

解析：此谜用增补法。若要“明”，“月”来相照，反扣一个“日”字。

（2）匪（打俗语一），谜底是“是非只为多开口”。

解析：此谜用增损法。“非”增“口”，损“丨”（开口）为匪。

15、综合法

以单字为谜面的灯谜。只使用一种谜法的为数不多，相当数量的单字谜同时使用两个以上的谜法，故而猜射时也将上述各法融会贯通，灵活运用。综合法就是从字形和字义两方面来猜射。如：

(1) 火（打中成药名一），谜底是“人参再造丸”。

解析：此谜是用“象形”、“离合”两法猜射，“人”字旁的两点象形为两粒药丸。“再造”两字隐喻了一点又一点，人旁共两点，为破谜提示了要领。“参”作“参加”之参解。

(2) 笙（打中草药二），谜底是“使君子、寄生”。

解析：此谜以假借、会意成谜。《古今注纂》记载“竹有君子之道四焉……而以君子称”。谜底“使”、“寄”两字，都作关联词之用。故解作“支使君子（竹）寄附于生字之上”。前一谜底假借如晦，后一谜底会意是明，一晦一明，交织成趣。

(3) 龙（打成语一），谜底是“充耳不闻”。

解析：“龙”加“耳”为“聋”，是字形相扣；“聋”即“不闻”，是字义相扣。

以上向读者介绍了猜射单字谜的15种方法，此外还有转移法、承启法、颜色法、变字法等，总之，猜谜的过程尤如寻觅通幽曲径，一路不通再择一路，你熟悉的路子多，选路的方法巧，就能较快地找到捷径。另外，对初入谜门的读者来说，特别应注意的一点就是在一则灯谜上，底面没有相同的字。如果有，那肯定不对，在灯谜学中这被称作“露面”，是不允许。因此，就得另换思路去考虑。

三、谜格介绍

谜格即灯谜（文义谜）的格局，或称格律、格式。最早出现

谜格是在明末扬州马苍山的《韵鹤轩笔谈》中所述的“广陵十八格”。清代又出现了顾铁卿在《清嘉录》中列出的灯谜 24 格。到 20 世纪初竟发展到 400 余种。

灯谜要不要用格，历来有两种看法，一种认为“灯谜用格，终嫌造作，枘格灵巧，究先天然”。而另一种则认为“格助谜活，可以济思路之穷，救一时之急”。现代谜家认为，灯谜以不设格者为上乘之作。当然也并非用格的谜就没有佳作。总之，谜格宜慎用、活用。随着灯谜向着高难度发展演变，谜格还将长期存在下去。因此，无论制谜还有猜谜，都有必要了解一些常用灯谜谜格的基本知识。

1. 秋千格

属“移位类”谜格。此格从“汉武帝祈千秋之寿，后庭多做秋千之戏”的典故演化而成。谜底限定为两个字的词组。按从谜面联想出来初底后，再将字的位置相互调换即为谜底。如：

大 [秋千格] (打哲学名词一)，谜底是“内因”。

从谜面联想出来的谜底初形为“因内”，加格后，将两字位置互调，即成为“内因”。

2. 卷帘格

属“移位类”谜格。此格由词句“倒卷珠帘上玉钩”而来。取“倒卷珠帘”形而得名。谜底限定为三个字以上的词组，按从谜面联想出来的谜底初形，从后倒读而成谜。如：

胄 [卷帘格] (打词牌一)，谜底为“月下笛”。

“笛”字下方为“由”合“月”为“胄”，加格后，从后倒读，即成为词牌名“月下笛”。

3. 掉首格

属“移位类”谜格。谜底不少于三个字，将头一个字和第二个字互移位置而成谜。如：

毛 (打体育名词一)，谜底是“后手翻”。

从谜面联想出来的谜底初形为“手后翻”，加格后，将“手

后”二字位置互调，即成“后手翻”了。

4. 掉尾格

属“移位类”谜格。谜底不少于三个字，将最后一个字和倒数第二字互移位置来扣合谜面。如：

岚（打三字俗语一），谜底是“出风头”。

从谜面联想出来的谜底初形为“出头风”，加格后，将“头风”二字位置互调，即成“出风头”了。

5. 上楼格

属“移位类”谜格。谜底不少于三个字，将最后一个字移到最前面来读而成谜。如：

立（打中成药名一），谜底是“六一散”。

从谜面联想出来的谜底初形为“散六一”，加格后，将“散”字后面的两个字“六一”移到前面，即成“六一散”了。

6. 下楼格

属“移位类”谜格。与上法相似，是将谜底的首字移作末字来读而成谜。如：

失（打化学名词一），谜底是“铁合金”。

从谜面联想出来的谜底初形为“合金铁”，加格后，将“合金”两字移至“铁”的后面去，即成化学名词“铁合金”了。

7. 求凰格

属“对偶类”谜格。格名出自乐府诗中“凤兮凤兮归故乡，遨游四海求其凰”句。谜底不少于三个字，按照谜面先找出适当的文字或词句对仗，然后在前面或后面加上“同”、“配”、“对”、“和”、“比”、“联”等有对偶意思的附加字，组成谜底。如：

圆（打医学名词一），谜底是“配方”。

猜时以“圆”对“方”，前冠附加字“配”，即是谜底。

8. 徐妃格

属“半读类”谜格。典出《南史》梁元帝妃徐氏化半面妆的故事，所以又叫“半妆格”。谜底不少于二个字，每字必须是左

右结构的，而且要有相同的偏旁，猜时去掉相同的偏旁，只读余下的一半而成谜。如：

余（打植物名一），谜底是“梧桐”。

从谜面联想出来的谜底初形为“吾同”，加格后，将这两个字共同加上“木”字旁，即成植物名了。

9. 白头格

属“谐读类”谜格。谜底不少于三个字，将第一字谐音白读而扣合谜面。如：

棚（打科学家名一），谜底是“彭加木”。

“彭”换成“朋”，谜底初形为“朋加木”，加格后，谐声字代替扣合谜面。

10. 燕尾格

属“分读类”谜格。谜底不少于二个字，将最后一字如燕尾一样左右拆开作二字分读而扣合谜面。如：

朋（打矿物名一），谜底是“硼砂”。

猜时将末一字“砂”拆开作“石、少”分读而扣谜面。

11. 脱帽格

属“减字类”谜格。谜底不少于三个字，除去第一字扣合谜面。如：

丁（打一成语），谜底是“大打出手”。

猜时去掉第一个字成为“打出手”，切合谜面。

12. 脱靴格

属“减字类”谜格。谜底不少于三个字，除去最后一字扣合谜面。如：

森（打外国童话名一），谜底是“木偶奇遇记”。

猜时去掉末一字成为“木偶奇遇”，切合谜面。

13. 骊珠格

属“加字类”谜格。格名取“探骊龙颌下之珠”之意。其特点是有谜面而没有谜目，即谜条上不注明猜射范围，而要猜者将

谜目连同谜底一起揭出。如：

吾（骊珠格），谜底是“成语、有言在先”。

依谜面“吾”字，含义是：“成语‘语’字有要‘言’字在先（前）”。“有言在”三字讲得清楚；尤其谜底一个“先”字紧扣谜面，关应得妙。

目 录

灯谜常识	(1)
谜面汉字笔画索引	(1)
一字谜	(1)
一字花色趣味谜简介	(314)
一字花色谜	(317)
后 记	(354)
附 录	(355)

谜面汉字笔画索引

一 画		干	16	丸	23
一	1	亏	16	么	23
乙	3	工	16	勺	24
二 画		土	17	广	24
二	4	予	17	亡	24
十	5	土	17	门	24
厂	7	下	18	丫	24
丁	7	大	18	尸	24
七	8	丈	19	己	25
卜	9	万	19	已	25
八	9	兀	19	巳	25
人	10	与	19	弓	25
人	11	才	19	卫	25
匕	11	寸	20	也	25
儿	11	弋	20	女	25
几	12	上	20	小	26
九	12	口	20	叉	26
乃	13	山	21	习	26
刀	13	巾	21	马	26
力	13	亿	21	子	26
又	13	千	21	四 画	
了	13	乞	22	比	27
亏	14	川	22	切	27
乚	14	个	22	扎	27
三 画		义	23	支	27
三	15	夕	23	艺	27