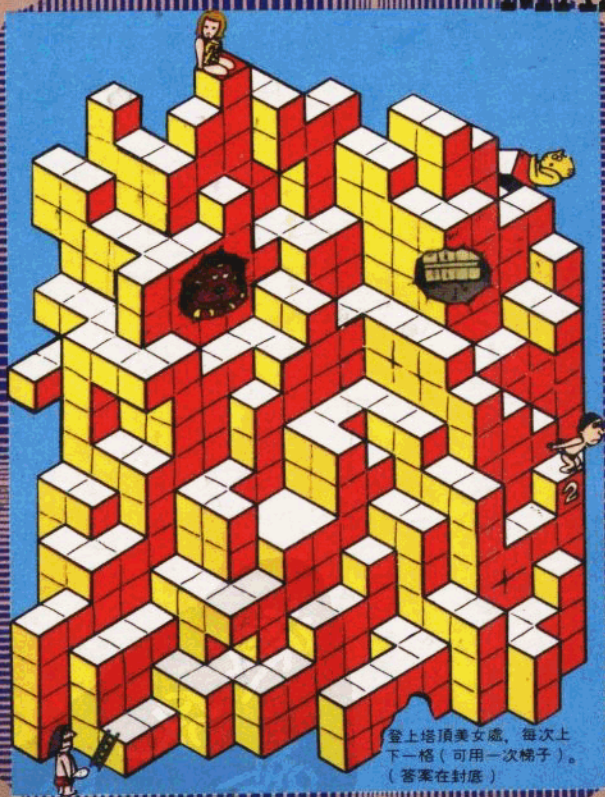


趣味迷宮遊戲

THE
MAZES



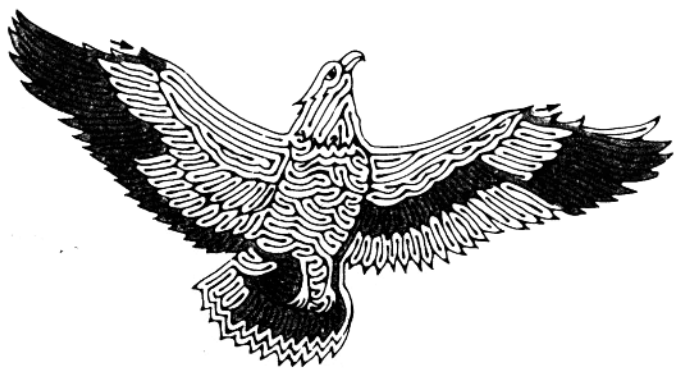
登上塔頂美女處，每次上
下一格（可用一次梯子）。
（答案在封底）

林 叢編譯

萬里書店出版

目 次

迷宮與人生·····	5
1. 迷宮幼稚園·····	15
2. 迷宮小學部·····	29
3. 迷宮初中部·····	51
4. 迷宮高中部·····	73
5. 迷宮大學·····	115
6. 迷宮研究班·····	137
迷宮的求解和創造·····	165



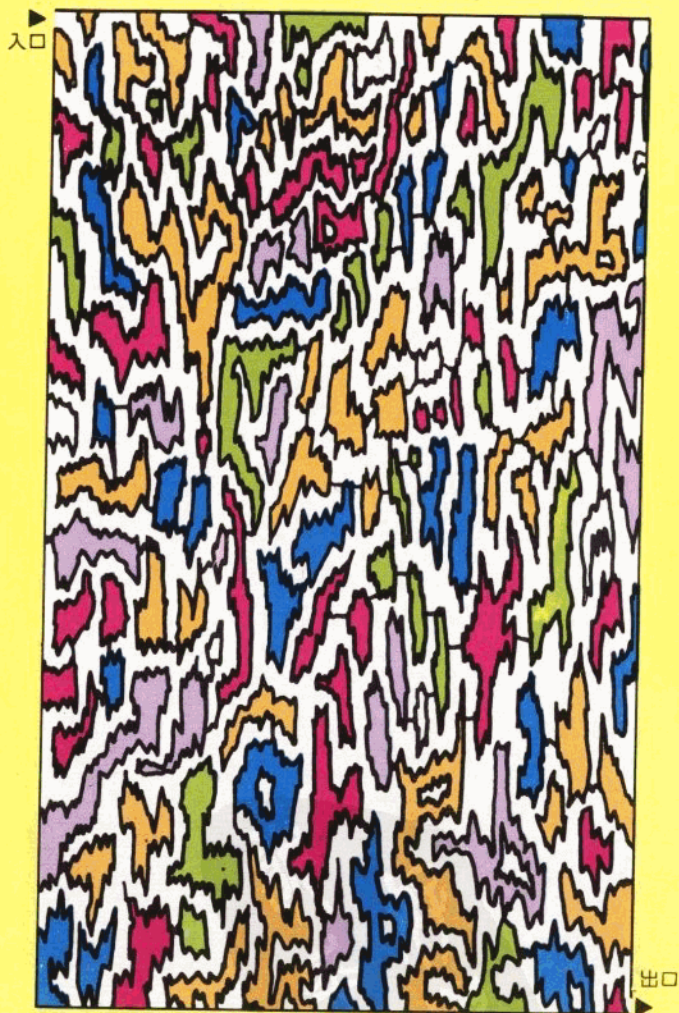
謎 1 徬徨岐路



試從山頂小車處走到山下的出口。

(答案見 182 頁)

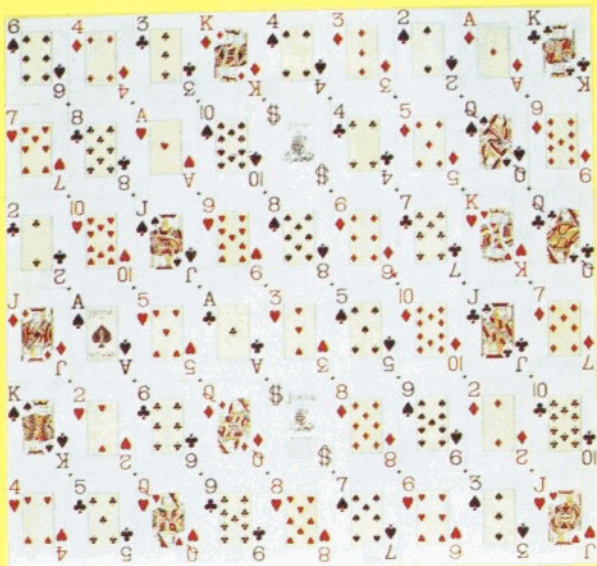
謎2 異彩迷宮



請由入口走到出口。

(答案見182頁)

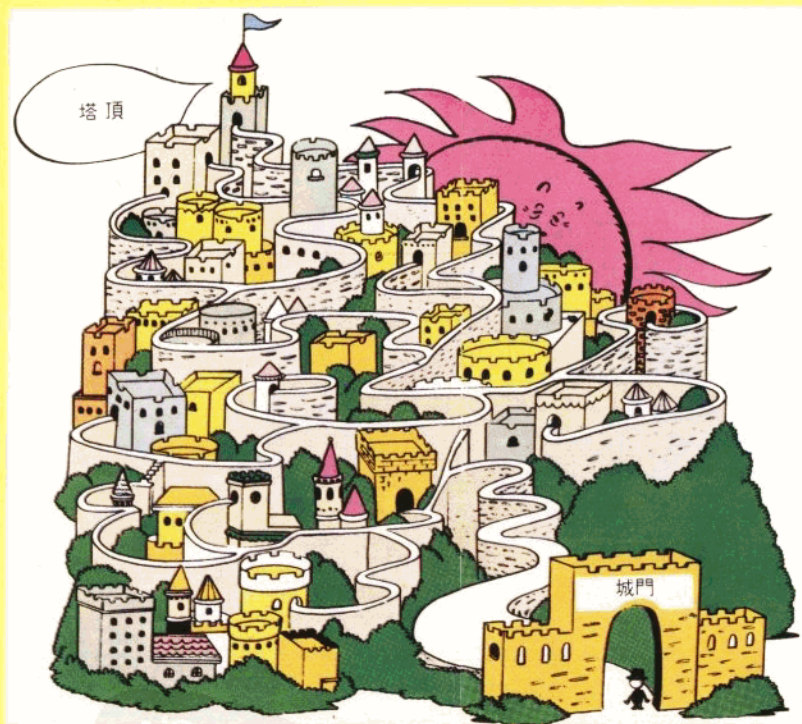
謎 3 移牌就道



上左角的♠6,和鄰近的牌逐一對調,移到右下角♥J位置,但左右移動時點數只能減少,上下移動時點數只能增加,並且不能通過兩隻百搭。

(答案見183頁)

謎4 古堡迂迴



請由古堡城門走到塔頂。

(答案見183頁)

迷宮與人生

迷路係人類生活中常見的事

迷路，說的是橋渡迷離，亡失行路。類似的情況，亙古以來，有趣的記載不少。詩經蒹葭，描寫河汊縱錯裏尋覓佳人的縹緲迷惘的意境；列子說符，敘述岐路支離下失落亡羊的本同末異的道理。漢飛將軍迂迴沙漠，曾遭失道之憂；晉武陵人沿溪上遡，竟得桃源之樂。像這樣的苦樂相尋的例子不勝枚舉。

在宮室裏做成這樣撲朔迷離的遊樂場所就是所謂迷宮。原始人岩居穴處，那些岩洞常常是四通八達的迷宮，他們也常畫在壁上以資辨識。外國故事傳說中的仙洞迷宮着實不少。中國的隋煬帝也曾建造過迷樓。據說那裏千門萬牖，巧極天工。有人入到裏面，整日出不了。

至於行兵佈陣，如八卦陣、長蛇陣等，是古代戰爭中多變的陣型，以達到迷惑敵人，打亂敵人的部署而克敵制勝的目的。

現實生活中碰到迷路的事也很多，假日遊樂場所常見

樂極生悲的迷童，喧闐鬧市中會遇到徬徨求助的異鄉客，一幅電視機收音機的線路圖使你大費腦筋，一道數學題物理題令你束手無策，楸枰三十二子橫車躍馬幾得幾失，人生三萬六場求門借路何去何從……，這都是生活中的“迷路”。人們常望指點迷津，但若自解迷津則更能享受成功之樂。

生活中的“迷路”常常形諸圖畫遊戲，一般稱作迷宮。迷宮圖畫由來已久，但究竟起於何朝何代，那就很難說定，可惜我們找不到遠古時代的這一類遊戲的記錄，但肯定在文字記錄以前已經有這樣的遊戲存在了。

例如沒有受到現代文化影響的非洲土著祖魯族，常用手指和唾液在地面上畫上迷宮般的圖樣（見圖1）。史籍記載以前的原始人也必定有類似的行動。

沉淪和超生的象徵

古巴比倫文化遺跡上出土的黏土板，也有類似迷宮的圖畫，這是保存至今的最古老的迷宮圖畫。它的圖案似乎是表現動物內臟器官關係的。

古人把那些越鑽越深，像漩渦般捲入去而永世不能出來的迷宮圖形，比作沉淪地獄而不得超生，若能脫出迷宮，則意味着擺脫死神之手，重回人間世。

克里特島出土的貨幣（圖2）、意大利出土的酒壺（圖3）、龐貝的遺跡（圖4）以及如古丹麥的十字架，芬



圖 1. 祖魯族的迷宫

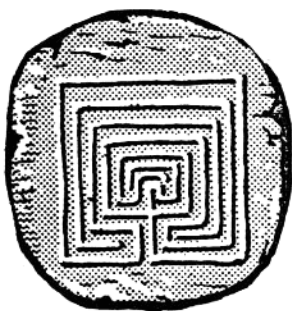


圖 2. 克里特島出土的貨幣



圖 3. 意大利出土的
酒瓶的迷宫



圖 4. 在龐貝遺跡發
現的迷宫

蘭的石壘；英國、愛爾蘭的路標等，所表示的迷宮圖看來都包含這樣的意義。它們宗教色彩濃厚，常常指的是神話、傳說中的東西。

希臘哲學家希羅特托斯（公元前五世紀）所描述的古埃及迷宮，應該是規模頗大的。二層樓的房間，竟達三千餘所，一層的當然也不下此數。希臘神話中提修斯的故事，裏面關於迷宮的情節更是舉世皆知的。

希臘神話的迷宮典故

據希臘神話，克里特王米諾斯，命令戴達羅斯在克里特島的克諾索斯製造迷宮，用來深鎖王妃和牛私通而生的人頭牛身怪物米諾陶羅斯。進入這迷宮的人，便終身不得復出，為怪物所吃掉。

米諾斯在他的國都雅典中，定期挑選七個童男童女作為犧牲供奉那怪物。王子提修斯菩薩心腸，決心把怪物米諾陶羅斯征服，他自己扮作犧牲供品，混在童男童女中乘着黑帆船向克里特島進發。

米諾斯的女兒，公主阿里雅當尼，暗中愛上了提修斯。她給提修斯一根戴達羅斯製作的神線，提修斯口裏銜着這根神線的一端進入迷宮，便毫無困難地找到了米諾陶羅斯，一頓棍棒把它打死了。靠着阿里雅當尼的神線的引導，它又平安地走出迷宮。

這個神話相當出名，所以用它為題材的圖畫為數不少。

不過在這些圖畫中，迷宮的路徑的大體結構是相同的，僅配置方面略有差異吧了。它們的路線結構，總是單一地繞轉曲折而去，沒有歧路、叉路。從迷宮的觀點看來，它們其實不夠格，不用阿里雅當尼的神線你也可以直走到底。

據說迷宮中絕非燈壁輝煌，相反漆黑不見五指，所以提修斯沒有神線便很難摸索進去。這樣說也不過是牽強附會罷了。不過神話總歸是神話，吹毛求疵考證一番未免失諸過泥。

迷宮的發展

在人類歷史上，迷宮一類東西實在不計其數。用在城堡壁壘上頗有戰略的意義。在鐘乳石洞中收藏食糧和財富，可以說是天然的寶庫。甚至用來禁錮犯人，成為封鎖嚴密的監獄，中國神話中二郎神的母親就鎖在這樣的石洞裏，後來二郎神斧劈華山，才將她救出來。

古代的迷宮，大多數是具有宗教色彩的，近代才漸漸轉為一種遊藝。例如中國人以為妖魔只能直線飛跳，於是利用迷宮來祛魔降妖。西洋中世紀教會的地板上所畫的迷宮，常表示人類在升入天界途中所要經歷的災劫孽障（圖5）。

這一類的迷宮，從“謎”的角度來看也實在不夠格，只是迂迴曲折一點，像九曲迴腸而已。大多數都是一條線到底的。圖5算得上複雜一些的了，但也只用一條路經過

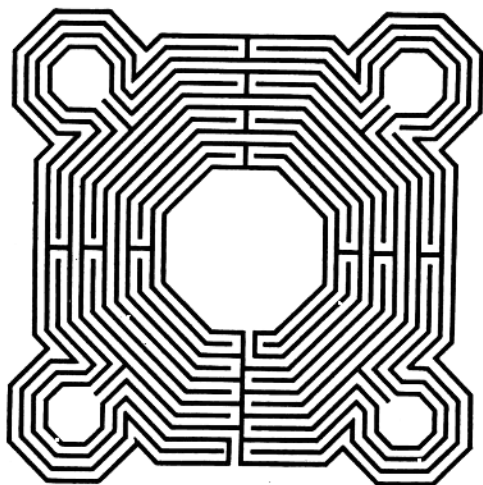


圖 5. 法國大教堂的地板上的迷宮，由於禮拜中小孩子們周圍奔跑，後來毀壞掉了



圖 6. 英國漢普敦宮中的迷宮

四角的小耳而到達中央。

十六、十七世紀，作為遊樂的花園迷宮以英國為中心發展起來。其中有岐路叉路，使你走到死胡同。這是真正的迷宮的開始。

在英國花園迷宮遊樂之中，岐路多變而且具有設計上典型特點的，如圖6所示。在紙上求這樣的迷宮的解，那並不困難，但在實地上牆垣高峙，進入裏面只覺得窈窕深幽，要走到底確實也相當費事。

現代迷宮的繁榮

近代迷宮以美國為中心大為繁盛起來。下面試舉幾個突出的例子。

在1967年加拿大門脫列奧爾世界博覽會中，據說迷宮展覽參加人次達130萬。倫敦地下鐵路，在車站的牆壁上設計有迷宮（圖7）。至於商店廣告所用的東西，不勝枚舉。1951年出生的年輕英國人格列格·伯拉脫，六歲就開始描畫製作迷宮了，至今已著書數本。1971年聲稱心有靈犀，開掘迷溝，全長1,600公尺，費時一年。接着他又在倫敦郊外，製作藩籬迷宮，路長3.2公里，近來開幕誌慶，算得上世間一絕。他所製作的油畫迷宮，也有25平方米。他的著作中達四頁的洞穴迷宮，實令人驚歎不已。

關於迷宮的書，也頗不弱。美國《世界迷宮大集成》，分門別類內容豐富，其中還有大型卷軸書畫的呢。又如

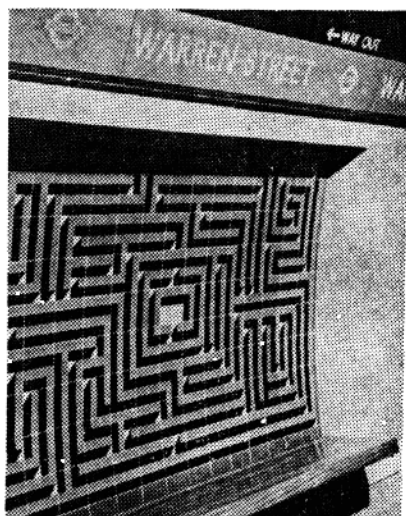


圖 7. 在倫敦地下鐵路車站的迷宮

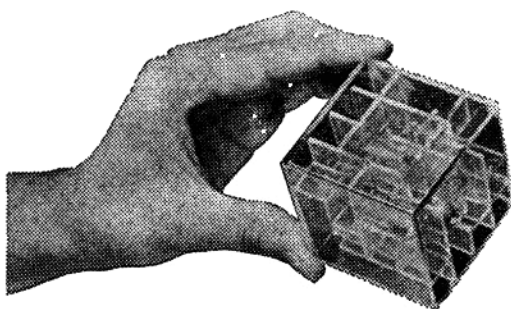


圖 8. 德國的迷宮玩具

日本某保險公司的廣告，縱96行，橫129列，以大規模迷宮圖出現。近來，英美的迷宮叢書刊物，不僅數量多規模大，而且還有顏色的，立體的，附有條件文字等等，洋洋大觀。

在兒童玩具中，也有好些迷宮類的東西，圖8是其中的一種。

現代工廠也設置迷宮，聽起來大概使人感到怪異。實際需要用到並不稀奇。例如菲林製造廠，是不能讓一點兒光線射進去的，只裝一道門就誤事了，所以製造工場入口，曲曲折折做成迷宮一般，壁上還塗滿漆黑的顏料。

本書使用方法

迷宮今後將如何發展呢，當然也難逆料。迷宮圖形式日漸層出不窮，即本書中也蒐集了很多種類。有單純的四角形房子般的迷宮，從入口轉來轉去走到出口的，又有全體構成某一定形體的；又有構成像建築物一般的立體式的，也有些規定某些限制條件而進行的，還有些要利用到色彩……等等。不過，我們這裏自不能說已經囊括天下迷宮遊戲的形式了，若論整個迷宮世界所可能有的內容，我們這裏不過是以管窺天吧。目前，不僅有很多人漸漸樂於參加這樣的遊戲，以期領略其風趣，而且有很多人還自己去描畫製作，自己製造迷宮當然更是樂不思蜀了。

本書正爲使初次接觸迷宮的人心賞其樂而設。打開書

本，左右兩面，一邊是該問題的敘述，一邊是該問題的迷宮圖。答案在圖的次一頁。不過有時也有跨越兩頁的迷宮圖。

玩的時候，用眼和手指描着走好一些。規模細小的就恐怕有困難，這時可用削尖的 2 B 鉛筆，邊畫邊走。畫完又可擦去，可玩兩三回。正確答案以最短距離為原則。本書的後記，還敘述了迷宮的解答和製造方法。初始讀那裏的時候，也可以抱着掌握對付陷阱絕境的手段來讀，因為本書中的問題，都不是一路走到底的。

1. 迷宮幼稚園

