

编

王人记

XIN BIAN MIYU DA QUAN

晓光 编



宁夏人民出版社

新编谜语大全

晓光 选编

宁夏人民出版社

(宁)新登字 01 号

新编谜语大全

书 名：新编谜语大全

编著者：晓光 选编

出 版：宁夏人民出版社出版发行
(银川市解放西路 105 号)

印 刷：邢台市新华印刷厂

版 次：1995 年 9 月第一版
1995 年 9 月第一次印刷

规 格：787×1092 毫米 1/32

7.5 印张 130 千字

印 数：1—10000 册

定 价：7.48 元

书 号：ISBN7-227-01254-9/I·330

目 录

谜语的猜法	(1)
动物类	(14)
谜底	(45)
植物类	(48)
谜底	(69)
自然类	(71)
谜底	(83)
人体类	(85)
谜底	(90)
字类	(91)
谜底	(98)
文体类	(101)
谜底	(114)
文艺类	(116)
谜底	(122)
成语类	(125)
谜底	(136)

人名类	(143)
谜底	(146)
地名类	(149)
谜底	(153)
食品类	(156)
谜底	(161)
科技类	(162)
谜底	(170)
日常用品类	(172)
谜底	(188)
器物类	(190)
谜底	(206)
交通类	(208)
谜底	(212)
故事类	(214)
谜底	(233)

谜语的猜法

谜语的猜法是多种多样的，比较常见的猜法大约有二十多种，属于会意体的有会意法、反射法、借扣法、侧扣法、分扣法、溯源法；属于增损体的有加法、减法、加减法；属于离合体的有离底法、离面法；属于象形体的有象形法、象画法；属于谐音体的有直谐法、间谐法；属于综合体的有比较法、拟人法、拟物法、问答法、运典法。现简要介绍如下：

1. 会意法

总体理解谜面的意义，扣合谜底。例如：

① 头上有角，

肚下有鳞，

鳞上有马，

马边牵绳，

绳边有个拿弓人。

（打一乐器：胡琴）

② 脸上长钩子，

头角挂扇子，

四根粗柱子，

一条小辫子。

（打一动物：象）

2. 反射法

即反其谜面意义而猜之。例如：

① 架炮、行车，

跳马、飞相，

上士、出将。

(打一成语：按兵不动)

② 莫用小人。

(打一中草药：使君子)

3. 借扣法

不用谜面原意或多义、反义，借用谜面的外形别解成新意，用来扣合谜底，称之为借扣法。例如：

① 匹。

(打一动物：四不象)

“匹”与“四”外形相近，因而以“匹”扣“四”，但“匹”比“四”少一笔，又不十分象，再借助音读，即谐音猜谜底为“四不象”。

② 开明。

(打唐代文学家一人名：元结)

“开明”别解为“开始明朝”。历史上，明朝在元朝之后，元朝结束，才开始明朝，所以谜底为“元结”，切合谜面。

4. 侧扣法

不正面理解谜面原意，借用多义从侧面含意烘托扣合谜底。例如：

① 江枫渔火。

(打一《儒林外史》人名：双红)

这里的“双红”是从“枫”、“火”而得名，“枫”和“火”都是红的，因此“双红”切合谜面。

② 浪费工时。

(打一成语：不省人事)

这里借“省”字有两读音，把本应该为“shěng”(节省的“省”)的，而读为“xǐng”，扣合谜底。

5. 分扣法

谜面的字分别扣住谜底的字，有的一字扣一字，有的一字扣多字，也有的多字扣一字。例如：

① 鲁迅全集。

(打一曲艺种类名：山东快书)

“鲁”字扣“山东”；“迅”字扣“快”；“全集”两字扣“书”，即“山东快书”。

② 望穿。

(打一昆曲剧目：十五贯)

“望”俗称“十五”，故“望”字扣“十五”；“穿”字与“贯”字有同义之处，故“穿”字可扣“贯”，即“十五贯”。

6. 溯源法

扣合“溯源”即追溯谜面来源以及与其原出处的上下关联，然后再扣合谜底，也有叫它承上启下法的。例如：

① 桃花潭水深千尺。

(这则谜，出自《唐代林语》) (打一成语：无与伦比)

这则谜，是以“桃花潭水深千尺”的下句，“不及汪伦送我情”，扣合谜底。

② 一枝红杏出墙来。

(打一词牌名：沁园春)

这则谜，是以“一枝红杏出墙来”的上句“春色满园关不住”扣合谜底“沁园春”的。

7. 加法

将谜面提示的部分字的笔划予以增加或将某些字相加，来扣合谜底。例如：

① 好山好水

(打一二字：崔、淮)

这里以“好”扣“佳”，“好山”即“佳山”，“佳山”自身相加则成“崔”；“好水”即“佳水”，“佳水”自身相加则成“淮”。

② 日字加直不加点，

莫作田由甲申猜。“日”加“直”成“𠄎”，“𠄎”加“𠄎”成“𠄎”，(打一宇：神)

这里，先将“日”加“直”变“申”，再将“不”加“点”变“丩”，然后再用“丩”和“申”组合成“神”。

8. 减法

将谜面提示的部分字的笔划减少或用某些字相减来扣合谜底。例如：

① 池中无水，

地上没有泥。
猜时，将“池”字的“水”（氵）旁去掉成“也”；再将“地”字的“土”旁去掉，也得“也”。“也”字即谜底。

② 嘻嘻哈哈。

一字分两下，

一个没头，

一个没脚，

二字并读，

人称印度。

（打二字：天竺）

猜时，先将“嘻嘻哈哈”别解为“笑”。再将“笑”减“头”得“天”，减“脚”为“竺”，即为印度的古国名。这里用的也是连减法。

9. 加减法

按谜面的提示，有的字增加笔划，有的字减少笔划，既

有加有减，最后扣合谜底。例如：

① 两字形仪义不同，

猛的一看都挨洞。

一个伸头缩尾，

一个露尾藏头。

一个一无所有，

一个绝无仅有。

(打二字：空、罕)

此谜也有加有减，“空”是伸头缩尾，伸头则加“点”，缩尾则减“竖”；“罕”是露尾藏头，露尾则加“竖”，藏头则减“点”。

② 上头去下头，

下头去上头，

两头去中间，

中间去两头。

(打一字：至)

这则谜，“去”字是谜眼，先将“去”字分成“云”、“土”两部分，然后再组合成“至”字。

(至：天、土二字)

10. 离底法

此谜，谜面反映的是谜底的拆离。猜时，将谜面合成，然后再扣谜底。例如：

① 七人。

(打一县名：开化)

猜时，将“化”字分离开变为“人”、“七”，即“七人”，

与谜面扣合。

② 八十斤。

(打一常用词：分析)

猜时，将谜底“析”分开，即“八十斤”。

11. 离面法

此谜，将谜面某些字拆离，去扣合谜底。例如：

① 诔。

(打一成语：一家之言)

将“诔”分开得“言”(讠)和“宅”。“宅”可作住宅解，住宅又可理解为“家”，故谜底为“一家之言”。

② 汕。

(打一常用词：依山傍水)

将“汕”分为“水”(氵)、“山”，正好扣谜底“依山傍水”。

12. 象形法

是根据事物的特征、汉字的结构(象形)，进行拟人状物，加以形象化，使人引起联想，以增加趣味。例如：

① 一只木船两根桅，

九只燕子满船飞，

六只落在桅杆上，

一只落在船舱内，

还有两只无处落，

只好船头船尾飞。

。合时而猜已

(打一字：悲)

猜时，将谜底“悲”的每一划都象形化，“悲”很象只船，“||”很象桅杆，而把“非”两侧三点与“心”字三点比做燕子，其中六点即六只燕子落在“||”（即桅杆）上，一只燕子落在“心”（即船舱）内，另两只则在“心”（即船头船尾）飞，从而构成一幅生动的图画，使人感到妙趣横生。

② 冰上两点嫌它多，石头压水水爬坡。

(打一名词：水泵)

“石头压水水爬坡”，生动、形象、扣合谜底。

。合时而猜已

13. 象画法

此谜是根据谜面整体具有图画意味去合谜底。例如：

① 远树两行山倒影，

轻舟一叶水平流。

(打一字：慧)

猜时，以“丰”喻两行“远树”，以“冂”喻“山倒影”，以“心”喻“轻舟”，以“六”喻“水（冫）平流”，诗情画意交织一体，耐人寻味。

② 浅草遮牛角，

疏篱映马蹄。

(打一字：蕪)

猜时，将谜底的上半部“艹”加个“失”，正扣谜面第一句，下半部的“卅”扣“疏篱”、“灬”扣“马蹄”，生动、贴切，扣合谜底。

14. 直谐法

制作谜底时，利用声音相同或相近的字来代替本来应该用的字，把人的注意力引开，达到隐藏谜底的目的。例如：

① 一点一横长，二字口四方，

我从西边过，闻到枣子香。

(打一字：谭)

谜面前两句，组成“言”字，第三句为一“西”字，而“枣子”谐音“早字”，三部分组合，即成“谭”字。

② 增加十两。

(打我国一城市名：天津)

“增加十两”，可理解为“添斤”，“添斤”与“天津”谐音。

15. 间谐法

先将谜中的某些字进行拆变，再谐音扣住谜底。例如：

① 第一个早晨。

(打一军训项目：投弹)

猜时，先将谜面别解为“头旦”，“头”有“第一个”之意，“旦”亦称“早晨”。“头旦”与“投弹”谐音，切合谜面。

② 二者规格不同。

(打一字：鞋)

猜时，将“鞋”分为“革”、“圭”两部分，“规”与“圭”谐音，“格”与“革”谐音，切合谜面。

16. 比较法

是将形状、字意相近或相反的词放在一起，加以比较而扣合谜底。例如：

① 加一笔不好，

加一倍不少。

(谜：字一打)

(打一字：夕)

猜时，将“夕”加一笔为“歹”，“夕”加一倍为“多”，正如扣合谜面。

② 多一笔带学生，

少一笔带士兵。

(打一字：帅)

猜时，将“帅”多一笔为“师”；少一笔为“帅”，切合题意。

17. 拟人法

将谜面的字词人格化，扣合谜底。例如：

① 有位小姑娘，

身穿黄衣裳，

你若欺侮她，

她就戳一枪。

(谜：字一打)

(打一动物：蜜蜂)

这里将“蜜蜂”人格化。

② 谁都知他最热心，

不欺老少不嫌贫，
不怕风吹和雨打，
夜夜辛苦伴行人。

带良朝墨银户夜
对迎不和入器用
托上天棚开南宇
（打一物：路灯）

这里将“路灯”人格化。

或人体某部分物化，或者将谜面字词语义或所言之事物化，扣合谜底。例如：

① 枕头。

（打一成语：置之脑后）

这是将词语拟物法。

② 一网捕三虫，

（打一成语：一箭三雕）

（一只落网中，两只飞向西，一只飞向东。）

二十只飞向西，三只飞向东。

（打一数字：三）

（打一数字：三）

这是把心字拟物化，生动、形象。

（打一数字：三）

19. 问答法

此种谜通常是用提问式的谜面，回答式的谜底。例如：

① 什么炉灶热自来？

什么房屋随身带？

什么人儿不吃饭？

什么船儿天上开？

（打一数字：三）

太阳灶呀热自来，

充气房屋随身带，
机器人呀不吃饭，
宇宙飞船天上开。

② 八十万禁军谁掌管？

(打一成语：首当其冲)

20. 运典法

这类谜常以人们熟悉的成语、口语、诗词、典故等作谜面，而将意义别解，从而扣合谜底。例如：

① 阮氏三雄。

(打一国产故事影片名：小字辈)

猜时，将“阮氏三雄”分别写出名来，如：阮小二、阮小五、阮小七，当称“小字辈”。正扣合谜底。

② 宝玉求婚。

(打一美国人名：林肯)

猜时，宝玉求婚，林黛玉表示同意。“同意”两字别解为“肯”，故谜底为“林肯”。

21. 反射法

又叫反扣法。就是谜底与谜面不是按正面的意思猜制，而是以反面的含义相扣。例如：

① 闭门不见。

(打一名词：开会)

“闭门不见”，就是“闭着门见不着面”；“开会”别解成