

『射虎』－

你應該知道的燈謎二三事

燈謎，又稱「文虎」，故猜謎又有「射虎」之雅稱，是一種文字遊戲。最初是古代的隱語和民間的謎語，到了宋代，有人把它們寫在燈彩上，讓人們猜玩，故叫「燈謎」。由於猜燈謎有一定的難度，謎底猶如草叢中的臥虎，難以明察、難以射中，故古人把令人費猜的燈謎習稱「燈虎」、「文虎」；猜燈謎又稱「射虎」，意即「謎」像老虎一樣難以打中、射中，所以，直到今天，人們仍喻稱善猜謎者為「打虎將」。

燈謎基本要素：謎面、謎目、謎格、謎底

燈謎術語

- 1、謎面：即謎語的題目。
- 2、射：亦稱為「打」，即猜謎語的「猜」字。
- 3、謎目：謎面之下，有一行偏左較小的字，來限定謎底範圍，如人名、地名等。
- 4、格：提示猜謎底的方式，如：增字格、諧音格等等。【視謎底需要而存在】
- 5、謎底：即標準答案。



常用燈謎燈謎謎格簡介

1. 捲簾格

謎底字數至少為三個字，倒讀扣合謎面。「捲簾」一詞乃取「倒捲珠簾」之義而定名。

如：峨嵋（捲簾格，打成語一）

謎底：名山大川

應倒讀成「川大山名」，解釋為「四川省一座大山的名稱」。

德智體全面發展（捲簾格，打學科一）

謎底：優生學

應倒讀成「學生優」和謎面相扣。

2. 秋千格〔鞦韆格〕

謎底字數限定為兩個字，倒讀扣合謎面。除因一上一下象蕩秋千似的取名為「秋千」外，另亦據「漢武帝祈千秋之壽，後庭多作秋千之戲」典故演化而來。

如：驛外斷橋邊（秋千格，打運動器材一）

謎底：木馬

倒讀為「馬木」，「驛」外取「馬」，斷「橋」邊取「木」。謎面是陸游《卜運算元·詠梅》詞句。

終年節約（秋千格，打職務一）

謎底：省長

倒讀為「長省」，解釋為「長期節省」。這裡「長」字作了別讀。

3. 徐妃格

謎底字數至少為兩個字，具有相同的部首，須去掉相同的部首後扣合謎面。「徐妃」這一名稱出典於《南史·後妃傳》徐妃的故事。因徐妃常化半面妝，故借用作格名，示意作半邊猜射。

如：獨身主義（徐妃格，打地名一）

謎底：邯鄲

除去相同的右「卩」旁，以「甘單」相扣。

徵求題解（徐妃格，打常用詞一）

謎底：疙瘩

除去相同的「疒」旁，以「乞答」相扣。

團結者不能屈（徐妃格，打京劇名一）

謎底：汾河灣

除去相同的「氵」旁，以「分可彎」相扣。

4. 白頭格

此格異名較多，有皓首，素冠，雪帽，壽星等名稱。謎底至少兩個字，首字須諧讀後扣合謎面。

如：家徒四壁（白頭格，打防空設施一）

謎底：防空洞

這裡「防」諧讀作「房」，以「房空洞」切題。

十（白頭格，打成語一）

謎底：成千成萬

第一個「成」諧讀作「乘」，以「乘千成萬」扣合題面。

5. 粉底格

此格異名亦較多，有素履，踏雪，白足等名稱。謎底至少兩個字，末字須諧讀後扣合謎面。

如：呱呱墜地（粉底格，打中藥名一） 謎底：孩兒參

此處「參」諧讀作「生」，以「孩兒生」切合題意。

6. 素心格

此格又稱玉帶格或素腰格。謎底字數為單數，至少三個字，中間一字須諧讀後扣合謎面。

如：食品廠（素心格，打軍事名詞） 謎底：制高點

這裡「高」諧讀作「糕」，以「制糕點」切合題面。

花木蘭替父從軍（素心格，打起重工具一）

謎底：千斤頂

這裡「斤」諧讀作「金」，以「千金頂」切合題意。

7. 梨花格

此格又稱諧音格或全白格。謎底至少兩個字，須全部諧讀扣合謎面。「梨花」一詞取「梨花滿白」之義，故名。

如：信天遊（梨花格，打古人名一） 謎底：韓非

披格規諧讀作「函飛」切合題面。

8. 遙對格

此格異名亦較多，有對偶，錦屏，楹聯，鴛鴦等名稱。遙對格不可有附加字。其謎面和謎底純是一幅有趣的對聯。

如：白虎堂（遙對格，打京劇名一） 謎底：烏龍院

這裡「烏」對「白」，「龍」對「虎」，「院」對「堂」。

外婆磨針（遙對格，打數學名詞一） 謎底：內公切線

這裡「內」對「外」，「公」對「婆」，「切」對「磨」，「線」對「針」。

猜燈謎的方法

(一) 析字

- 1、象形：由謎面的意思猜形象。
- 2、指事：由謎面找出所指之事。
- 3、會意：由謎面領會其意。

(二) 不犯面

謎面與謎底絕不出現重複的字。

1、減去法

將謎面其中的字減去一部份而得謎底。
例：揮手告別 - - - 軍

2、增加法

將謎面其中的字添加一部份扣得謎底。
例：十 (猜一台灣地名) 田中
几 (猜一台灣地名) 虎尾

3、反扣法

從謎面的相反義思考找出謎底。
例：繡花枕頭 (猜一句俗語) 草包
矮子上樓梯 (猜一句俗語) 步步高

4、碎錦法

將謎面拆開或轉換成數字。
例：反比 - - - 北
十五日 - - - 胖

5、離合法

將謎面或拆或合構成謎底。
例：半推半就 - - - 掠。