

第三,注重语言的生动和形象。

在创制谜语时,语言的运用不能抽象、空泛地叙述,而必须进行具体的描述,也就是努力运用各种艺术手法创造形象。谜语没有形象很难写“活”,也很难生动。只有写得深刻才会生动,深刻来源于对事物观察的深,观察的细,做深层的透视,才能写细写深。

此外,谜语还应注意在语音上,要上口,入耳,在声音上要谐调、悦耳,节奏鲜明,便于记忆的传诵。这些就不再一一举例说明了。

■ 五、谜格介绍

谜格,即谜语的格局,也称格律、格式,是同一概念的不同叫法。就是某些谜语在制谜和猜谜的时候,必须共同遵守的一种特殊结构的规则。在谜语的创作过程中,制造者为了广开谜路,通过设“格”,使一些不能入谜的题材成为谜材,起到“格助谜活”的作用。不是所有的谜语都要用谜格的,但凡是用格的谜语,就得按各种格的规则,去思考联想,才能猜对。这比一般的猜谜法要困难一些,但更能测验出猜谜者的智力水平,更有趣味性。

历史上流传下来的谜路名目繁多,虽然出现过约四百种谜格,至今有生命力的也只有二十余种。这里只简约介绍一些经常使用的谜格,供参考。

(一) 秋千格

此格最常用。谜底规定是两个字,要倒过来读,象打秋

千,从下往上摆过来倒过去那样。也就是把猜中的二字颠倒过来读之作为谜底。

例一:“今天” (打外国国名一)

谜底:日本

按谜面应猜“本日”,将二字倒过来读为“日本”,扣外国国名。

例二:“健康检查” (打常用词一)

谜底:体验

按谜面应猜“验体”,按规定将二字倒过来读,实为“体验”,紧扣常用词。

(二) 卷帘格

谜底限定在三个字或三个字以上。谜底要从下而上倒过来读,如同帘子卷上又放下一样。

例一:“长颈鹿” (打外国名著一)

谜底:高老头

按谜面正读猜得的“头老高”,倒过来就变成“高老头”,正扣外国名著。

例二:“优秀仓库管理员” (打物理学学科名一)

谜底:高能物理

按面意要求应猜“理物能高”,倒过来读为“高能物理”,以扣学科名。

(三) 徐妃格

根据《南朝后妃传》中徐妃化半面妆的典故而取名。又叫“半妆格”。此格谜底须是两个字以上,但必须是偏旁相同的字,而读音仍按不加偏旁时的两个字。

例一:“交游不广” (打化学药品名一)

谜底:硼砂

以谜面的要求应猜“朋少”,各加一偏旁“石”,则变成“硼砂”,也扣药品名。

例二:“附注”(打动物一)

谜底:螃蟹

按面意“附注”应猜“旁解”,各加一“虫”字偏旁,即成为“螃蟹”。

(四) 求凰格

就是象凤求凰一样成对成双的意思。也称鸳鸯格。这类谜格是用对对子的方法,和对联差不多。应把谜面看作上联,谜底如同下联。要求对仗工整、平仄协调。还必须在谜底前面或后面加一个含有成双成对意思的附加词,通常有:“双”、“对”、“齐”、“配”、“和”、“匹”、“鸳鸯”、“夫妻”等等。

例一:“黄金”(打画家名一)

谜底:齐白石

“白”对谜面的“黄”,“石”对谜面的“金”。“白石”前加一个表示成对的“齐”字,就构成谜底的“齐白石”。

例二:“荷珠”(打京剧名一)

谜底:《梅玉配》

“梅”对谜面的“荷”,“玉”对谜面的“珠”,“梅玉”后面加一个“配”字,即为谜底的《梅玉配》。

(五) 白头格

此格要求谜底的字数要有两个以上,须将第一字读作谐声字后扣合谜面。就是故意做“白字先生”。此格也称“皓首格”、“素冠格”等。

例一:“废品”(打《水浒》人名一)

谜底:吴用

“吴”字要读为谐音字“无”,即“无用”,就是谜面“废品”的意思。

例二:“油煎豆腐”(打唐朝诗人名一)

谜底:李白

“李”是“里”的谐音字,油煎豆腐的里面是白的。

(六) 梨花格

此格属于谐读类谜格。要求谜底全部用同音字,即全用白(别)字。梨花格实际是白头格的扩大,白头格只是第一字用白字,而梨花格扩大到全用白字。

例一:“大海怒潮”(打电器名一)

谜底:扬声器

谜底“扬声器”,谐读成“洋生气”。大海是“洋”,怒是“生气”。因此,谜面暗示着“洋”在“生气”,与谜底“扬声器”同音,全是白字。

例二:“泥船下水”(打江苏地名一)

谜底:苏州

按谜面意应谐读为“酥舟”。“酥舟”与“苏州”字音相同,全是白字。

(七) 蝇头格

此格属“分读类”谜路。谜底规定在两字以上,应将谜底的第一字上下分开作两个字读,连下文读,即能扣合谜面。

例一:“野火烧不尽”(打《聊斋》篇目一)

谜底:《董生》

猜的时候将谜底第一字“董”上下分读为“草(艹)重”,与第二字连成“草重生”,就是草又生出来了,和谜面“野火烧

不尽”相扣合。

例二：“一环扣一环”（打四川县名一）

谜底：筠连

将谜底“筠”分开成为“个个均”三个字，与第二字合成“个个均连”。均合题意。

(八) 遥对格

此格属“对偶类”谜路，命名取锦屏之对称，格法很象对联，谜底与谜面遥遥相对，谜面为上联，逐字对出下联，即是谜底。谜底与谜面对偶的字要平仄协调，对仗工整。谜底字数不限，通常为两个以上。

例一：“唐三彩”（打科学家一）

谜底：李四光

谜中“唐”对“李”，“三”对“四”，“彩”对“光”。

例二：“银杏枝”（打曲牌名一）

谜底：金蕉叶

谜面中的“银”对“金”，“杏”对“蕉”，“枝”对“叶”，字字相扣。

(九) 解铃格

解铃格的名称取自“解铃还须系铃人”这句成语。本义指要解决矛盾还得由矛盾制造者来做，象把铃摘下一样。要求谜底中必须有一个多音字。多音字的多种读法有一种是常用读音，制谜时，谜底的这个多音字本应不读常用读音，猜谜时却要读常用读音。

例一：“岂曰无衣，与子同袍”。（打《诗经》句一）

谜底：共武之服

谜面的意思是：谁说没有衣裳，我和你共用一件战袍。

按谜面的意思,谜底应该是:武人共穿的衣服。但“共”是多音字,在这里仍读本音,贡,即“共同”的“共”。

例二:“字典” (打成语一)

谜底:好为人师

谜面说字典的好处在于能给人当老师。“好”读上声,谜底却读作去声,用作爱好的“好”。

(十) 摩顶格

本格取“磨损头顶”而得名。要求谜底字数须在两个以上,要加相同的部首在上部,如草字头、竹字头等。还要排除上半截一字首,取其下半截一字脚,但读音仍按不加部首时的两个字。

例一:“朝辞白帝彩云间。” (打物一)

谜底:篱笆

“篱笆”舍去上部相同的竹字头,便成为“离巴”,“巴”是巴蜀,可作四川的代称。“离巴”就是离开巴蜀。白帝城在四川,“辞白帝”即“离巴”,底与面相扣。

例二:“枇杷黄了大家摘。” (打植物一)

谜底:荠菜

“荠菜”摘去草字头,变为“齐采”,即一齐来采摘的意思,切合谜面。

(十一) 骊珠格

又称:探骊格”。取名于“探骊取珠”的典故。传说黑龙颌下的宝珠叫骊,必须探海自取。此格要求谜条上只写谜面和谜格,不标谜目,让猜的人将谜目连在谜底上,一块猜出,使谜目和谜底连贯成一个意思,共同扣合谜面。

例一:“乐不可言” (骊珠格)

谜底:喜剧《没法说》

根据谜面“乐不可言”之意,可猜“喜剧没法说”。其中“喜剧”是谜目,“没法说”是喜剧的剧名。

例二:“一曲桃李梅”(骊珠格)

谜底:酒名三花

“酒名”为谜目,“三花”为谜底。

此格近年十分流行,成了热门的格局,颇受猜者和制谜者欢迎。因为其格法特点是“藏目于底”,猜的时候就可“目底并揭”,给人以更多思考的余地;用此格作谜,含有新意,谜趣也很浓郁,较适合现代人的智力水平。此格仅有题面,不标谜目,使猜者感到难度较大。如果仔细窥题觅眼,从面联系目,总有蛛丝马迹可寻,是不难探骊而得珠的。

(十二) 上楼格

本格属“移位类”谜格。谜底字数规定在三个以,须将末一字移到首字之前,连读扣谜面。

例一:“愿为四化献青春。”(打科学家一)

谜底:许国志

按照格法将谜底“志”移到首字“许”字之前,连读成“志许国”,正好扣合谜面。

例二:“文身”(打生物名词一)

谜底:染色体

把谜底末字“体”移到首字“染”字之前,连成“体染色”,即身体染了颜色之意。“文身”是古代及澳洲等地一些民族的一种风习,在面部、手臂、胸、背等身体部分针刺染色构成各种图纹。身体染色扣合文身。

(十三) 下楼格

此格和上楼格正相反,把谜底的首字移作末字之后,才能扣合谜面。谜底字数在三个以上。

例一:“群芳争艳”(打曲牌名一)

谜底:斗百花

顺面意的理解应为“百花斗”。将谜底首字“斗”移到最后,才符合此意。

例二:“祝您健康”(打国名一)

谜底:安道尔

按格法将谜底首字移至末尾即为“道尔安”,正扣谜面。“尔”作“您”解。

(十四) 红豆格

“红豆”是逗点的形象描绘,就是在谜底里加逗号,改变原来的读法,谜底要三字以上。

例一:“动魄消魂丝竹声”。(打成语一)

谜底:扣人心弦

谜底加逗号读为“扣人心弦,弦”。“扣人心弦”与谜面“动魄消魂”相扣合,“弦”与谜面“丝竹声”也相扣。

例二:“小桃初绽听莺啭”(打桥牌术语一)

谜底:红方开叫

谜面的“小桃初绽”正扣谜底“红方(刚刚)开”,“听莺啭”扣“叫”。将谜底加逗号成为“红方开,叫”切合谜面。

此外,还有曹娥、粉底、燕尾、丹顶、脱鞋、遗珠、掉头、折腰等等许多谜路,各目繁多,不胜枚举,有的相当难,很少采用,就不作说明了。