

## บทที่ 2

### ปริศนาพระหม้ออำเภอบางป่อ จังหวัดสมุทรปราการ

#### 2.1 ความหมายของ “พระหม้อ” ( 佛鉢 )

พระหม้อ เป็นภาษาจีนหมายถึง การแก้ปัญหาคำที่อำพรางให้ชัดเจน คำว่า พระ หมายถึง การดี, กริยาที่ทำให้แตก หม้อ หมายถึง ข้อความที่ซ่อนเงื่อน ตรงกับคำว่า “ปริศนา” ดังนั้นความหมายของพระหม้อจึงตรงกับการเล่นทายปริศนาของไทย (พระบาทสมเด็จพระรามาธิบดีศรีสินทรมหาวชิราวุธ มงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว 2503 : ๗, เนื่อง สาคกริก 2524: 4)

#### 2.2 ประวัติพระหม้อ

พระหม้อ เล่นกันแพร่หลายในหมู่นักปราชญ์และกวีในประเทศจีน เป็นการประลองปัญญาในสมัยลัทธิขงจื๊อ หรือหลักราชวงศ์ ซึ่งเรียกว่าหล่าปี้กเซี้ยว (ราชวงศ์เหนือ ราชวงศ์ใต้) ระหว่าง พ.ศ. 936 – 1160 (สมัยคองจากสามก๊ก) เดิมเรียกการเล่นชนิดนี้ว่า มีถื่อ แปลว่าคำพูดที่อำพราง ต่อมานิยมเรียกว่า เต็งหม้อ หมายถึง โคมส่องให้เห็นคำที่อำพราง ต่อมาจึงเล่นกันแพร่หลายนอกวงนักปราชญ์และกวี จึงเรียกว่า “พระหม้อ” (อ้างแล้ว 2530: ๗-๘)

การทายพระหม้อในเมืองไทยมีมาแต่ครั้งใดไม่ปรากฏแน่ชัด แต่ในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ สมเด็จพระยุพราช ซึ่งต่อมาคือพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 ได้พระราชทานพระปริศนาเพื่อให้อ่านในพระองค์ คิดตอบ และได้ทรงจัดสิ่งของไว้พระราชทานเมื่อมีผู้ตอบถูก ซึ่งเป็นการเล่นภายในส่วนพระองค์ในบางโอกาส เมื่อมีการออกร้านงานวัดเบญจมบพิตรในสมัยรัชกาลที่ 5 สมเด็จพระยุพราชได้ทรงมีร้านเพื่อทายพระหม้อ ในปีต่อๆ มา ก็ทรงมีร้านทายพระหม้ออยู่เนืองๆ เมื่อถึงรัชสมัยของพระองค์ก็มีการออกร้านทายพระหม้อในฤดูหนาว ภายหลังเรียกการทายลักษณะนี้ว่า “ทายปริศนา” (อ้างแล้ว 2530 : ๗)

ประมาณ พ.ศ. 2478 มีผู้พบเห็นการเล่นพระหม้อที่สำเพ็ง กรุงเทพฯ โดยคนจีนนำเอาคำประพันธ์ของจีนมาทำเป็นตัวปัญหาให้ทาย คนไทยที่เห็นได้นำมาดัดแปลงเป็นร้อยกรองแบบไทย ตั้งเป็นปริศนาและกำหนดวิธีการทายใหม่แปลกไปจากเดิม พร้อมทั้งนำพระหม้อไปเล่นตามจังหวัดต่าง ๆ เช่น ชลบุรี สุพรรณบุรี รวมถึงจังหวัดสมุทรปราการ (ผจญ สุวรรณวงษ์ 2522 : 6-7)

การเล่นหมี่ที่จังหวัดสมุทรปราการ อดีตสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรขุนชำนาญอินุสาส์น (ชำนาญ เล้าจินดา) นำมาเล่นในงานนมัสการพระสมุทรเจดีย์ เมื่อแรม 5-6 ค่ำ เดือน 11 ของทุกปี มีทั้งโรงหมี่แบบภาษาจีน และโรงหมี่แบบภาษาไทย (ศิริ นารอดลิต 2539 : 3-4)

การเล่นหมี่ได้แพร่ไปยังอำเภอต่าง ๆ ในจังหวัดสมุทรปราการ อำเภอแรกคืออำเภอ บางบ่อ ในงานนมัสการหลวงพ่อบาน ตรงกับ ขึ้น 7-8 ค่ำ เดือน 12 พ.ศ. 2487 เป็นปีแรก โดยหม้อช้อน พูลอำเภอ อดีตนามัยอำเภอบางบ่อได้นำแผ่นปริศนาไปจากอำเภอเมืองสมุทรปราการ ต่อมาผู้รับช่วงจัด คือ อาจารย์วีระ คำคู่ย์ อดีตอาจารย์ใหญ่โรงเรียนชุมชนวัดบ้านระกาศ การทายลักษณะนี้มีผู้นำไปเล่นในงานประเพณีโชนบัว (ปัจจุบัน คือ งานประเพณีรับบัว) อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ เมื่อวันงานขึ้น 13 ค่ำ เดือน 11 พ.ศ. 2491 (อ้างแล้ว 2539 : 4)

### 2.3 การเล่นหมี่

การเล่นหมี่ประกอบด้วย ผู้ตั้งปริศนา ผู้ตอบ เทศกาลหรือโอกาสที่เล่น สถานที่ วิธีเล่น และรางวัล

#### 2.3.1 ผู้ตั้งปริศนาหมี่

ผู้ตั้งปริศนาหมี่ หรือที่นิยมเรียกว่า “นายโรงหมี่” เรียกสั้น ๆ ว่า “นายโรง” เมื่อมีผู้มาติดต่อให้ไปจัดหมี่ในงานต่าง ๆ นายโรงจะเตรียมปริศนาล่วงหน้าสัก 2 เดือน ปริศนาต้องมากพอที่จะเล่นได้ครั้งหนึ่ง ๆ จำนวนประมาณ 100 กว่าปริศนา โดยเขียนปริศนาใส่กระดาษสีอะไรก็ได้ แต่ให้เป็นปริศนาชัดเจน กระดาษที่ใช้เขียนกว้างประมาณ 1 ฟุตกว่า ความยาวคะเนว่าเขียนปริศนาได้หมดแผ่น และตัวอักษรโตพอที่จะให้ผู้อ่านมองเห็น ปริศนาที่เตรียมไว้จะไม่ยอมให้ผู้ใดรู้เป็นอันขาดแม้แต่ผู้ใกล้ชิด เพราะอาจเปลือพุดคำตอบออกไป และทำให้บางคนมีโอกาสคิดก่อนคนอื่น ๆ ทำให้การทายไม่สนุกและเสียชื่อนายโรงได้

ปริศนาแต่ละแผ่นจะมีชื่อและลำดับที่กำกับไว้ ชื่อดังกล่าวมาจากชื่อร้อยกรองที่เขียนเป็นปริศนา ตามด้วยลำดับที่ เช่น สักวา 15 โคลง 60 บางครั้งปริศนามีลักษณะที่คิดขึ้นโดยเฉพาะสำหรับหมี่ ดังนั้นจึงมีชื่อตามที่ตั้งขึ้น เช่น จุลพจน์ 8, จตุพจน์ 1 หมี่ที่เป็นภาพจะเขียนไว้เหนือภาพ เช่น ภาพ 2, ภาพ 3 ตัวอย่างดังนี้

สัปดาห์ 15

ภาพ 2

๕/๖

นายโรงจะจดปริศนาและคำตอบทั้งหลายลงในสมุด เพื่อคุณเมื่อถึงวันเล่นละหมาด ปริศนาใดที่มีผู้ตอบถูกหมดจะกากบาทไว้ไม่นำมาใช้อีก

นอกจากนายโรงต้องเตรียมปริศนาแล้วก็ต้องเตรียมรางวัลที่จะตอบแทนแก่ผู้ตอบปริศนา ต้องทำฉลากให้ผู้ตอบได้จับฉลาก เพื่อไปรับรางวัล เมื่อถึงวันงานนายโรงต้องไปดูความเรียบร้อยก่อนถึงเวลาเล่น

นายโรงไม่ได้รับค่าจ้างจากการเป็นนายโรง แล้วยังต้องออกค่าใช้จ่ายขณะเตรียมปริศนา เช่น ค่ากระดาษ ปากกา และค่าสิ่งของที่เป็นรางวัล สิ่งที่นายโรงได้รับคือความภาคภูมิใจที่มีชื่อเสียงด้านละหมาด แต่หากโชคดีก็มีผู้ที่ชมชอบการเล่นละหมาดออกทุนให้นายโรงซื้ออุปกรณ์และของรางวัล

### 2.3.2 ผู้ตอบปริศนาละหมาด

ผู้ตอบปริศนาละหมาดมีความรู้หลายระดับ หลายวัย และหลายอาชีพ โดยมากเป็นผู้ที่ชอบเล่นละหมาด เมื่อทราบว่ามีการเล่นละหมาดที่ใดก็จะคึกคักไปทีนั้น ผู้ตอบไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ (สมัยรัชกาลที่ 5-6 ต้องจ่ายค่าปริศนาก่อนตอบ 1 บาท) หากตอบถูกก็ได้รางวัล ความจริงแล้วผู้ตอบละหมาดไม่มุ่งหวังรางวัล แต่สนุกกับการได้ทดสอบภูมิปัญญาของคนและภูมิใจที่ตอบปริศนาถูกหมด ผู้ตอบที่คุ้นเคยกับปริศนาของนายโรงคนนั้นๆ ก็จะทำให้ตอบได้มากและเร็ว

ผู้ตอบบางคนมีเคล็ดลับที่หาคำศัพท์ที่มีเสียงพ้องพยางค์หลังจากพจนานุกรม แล้วจดไว้ในสมุด และพร้อมที่จะเปิดดูขณะที่ต้องตอบปริศนา ส่วนคำพ้องพยางค์หน้าสามารถหาได้ง่ายจากพจนานุกรม นอกนั้นผู้ตอบต้องใช้ไหวพริบตีความปริศนาของนายโรง

### 2.3.3 เทศกาลหรือโอกาสที่เล่นละหมาด

การเล่นละหมาดที่อำเภอบางบ่อ เริ่มเล่นในงานนมัสการหลวงพ่อบ้าน ภายหลังจากมีเล่นในงานลอยกระทง อาจจัดให้เล่นในเทศกาลอื่น ๆ ก็ได้ บางท้องที่มีเล่นละหมาดในงานศพเพื่อเป็นเพื่อนศพ การเล่นละหมาดในงานต่าง ๆ มีในเวลากลางคืน ประมาณ 20.00 น. ซึ่งผู้คนว่างจากงานอาชีพแล้ว เวลาเล็กคือหลังเที่ยงคืนหรือเมื่อผู้คนเริ่มเข้านอน ในอดีตการสมนาคนมไม่สะดวกจึงมักเล่นละหมาดกันจนถึงรุ่งเช้า แล้วค่อยแยกย้ายกันกลับบ้าน

การเล่นละหมาดอาจเล่นกันขามว่างในหมู่ญาติพี่น้องลูกหลานหรือในหมู่เพื่อนฝูง

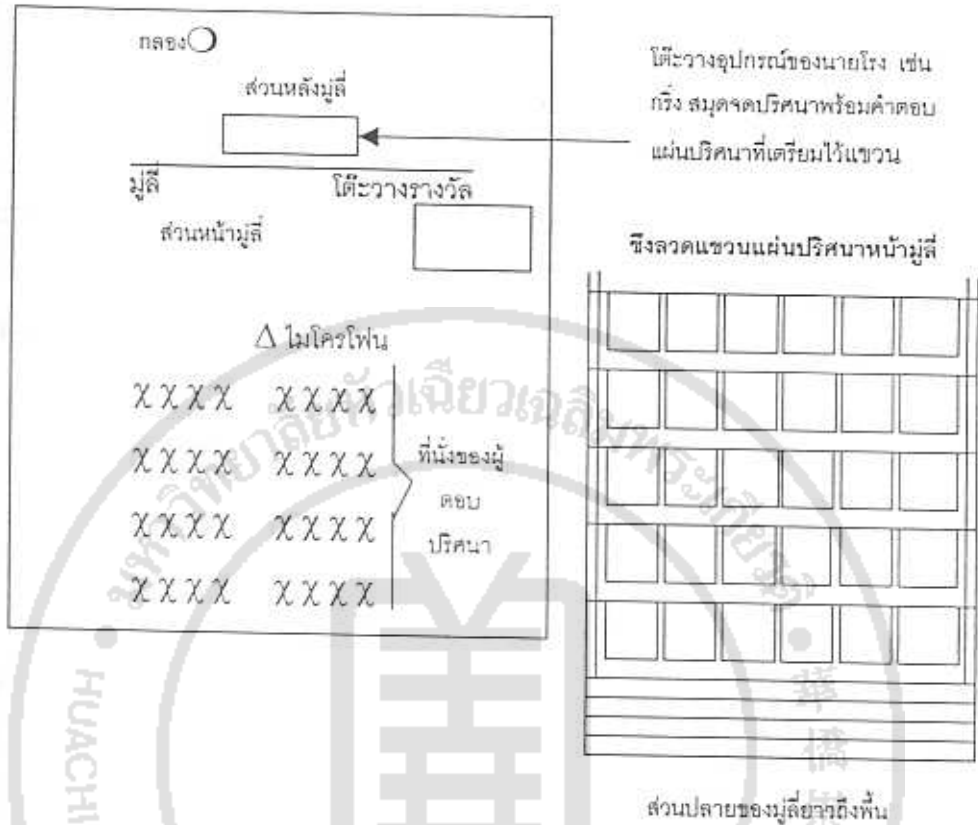
### 2.3.4 สถานที่เล่นละหมาด

ร้านละหมาดสมัยรัชกาลที่ 5-6 เป็นห้องโถงมีช่องผู้ตอบปริศนา ปริศนามีทั้งร้อยแก้วและร้อยกรองเขียนบนกระดาษสี ดัดตามฝาห้อง มีเก้าอี้ให้ผู้ตอบปริศนานั่ง แต่โรงละหมาดที่อำเภอบางบ่อเจ้าภาพจะจัดเป็นเวทีกว้างพอสมควร มีมู่ลี่กันเป็นคานหน้าและคานหลัง มู่ลี่กว้าง-ยาว ประมาณ 2 เมตรครึ่ง คานหลังนายโรงจะวางกลอง กริ่ง สมุดจดปริศนาพร้อมคำตอบ และแผ่นปริศนาที่เตรียมไว้ คานหน้าตรงมู่ลี่นายโรงจะขึงลวดตามขวาง ห่างกันสักฟุตหนึ่ง หรือให้พอเหมาะกับแผ่นกระดาษปริศนา มีที่หนีบสำหรับหนีบแผ่นปริศนาไว้กับลวด ที่พบเห็นคือใช้ที่หนีบผ้าหนีบแผ่นปริศนา ด้านข้างมีของรางวัลวางไว้ให้เห็น มีไมโครโฟน สมัยก่อนไม่มีเสียงรบกวน จึงไม่จำเป็นต้องใช้ไมโครโฟนอย่างปัจจุบัน มีเก้าอี้ให้ผู้ตอบนั่ง ถ้าเก้าอี้ไม่พอก็ยืนบ้าง ก่อนเล่นละหมาดนายโรงจะนำแผ่นปริศนามาติด 30-40 แผ่น โดยติดกลับด้าน เมื่อถึงเวลาเล่นละหมาดจะหันด้านที่เป็นปริศนาออก เพื่อให้คนดูมีเวลาคิดเท่า ๆ กัน

การเล่นละหมาดที่อำเภอบางบ่อได้รับการส่งเสริมให้เล่นกันในโรงเรียนด้วย เช่น โรงเรียนบางบ่อวิทยาคม จัดให้มีการเล่นละหมาดในงานวันสุนทรภู่ คือวันที่ 26 มิถุนายนของทุก ๆ ปี และที่โรงเรียนชุมชนวัดระภาศกก็มีการสอนให้นักเรียนรู้จักการเล่นละหมาด

การเล่นละหมาดสามารถเล่นกันในบ้าน สถานที่นั่งเล่นขามว่าง หรือสถานที่ขณะรอรถรอเรือ

แผนผังบนเวที



ภาพที่ 1 เวทีละหมี่

2.3.5 วิธีเล่นละหมี่

ครั้งที่ได้เวลาเล่นละหมี่ นายโรงที่อยู่หลังมู่ลี่จะตีกลองเร็วขึ้น ๆ จนเป็นเสียงรัวกลอง และเมื่อถนัดครั้งเป็นเสียงยาว แสดงว่าเปิดการเล่นละหมี่แล้ว

ผู้เล่นละหมี่ท่านใดที่ต้องการตอบ ต้องขานชื่อตามลำดับที่ของปริศนาแผ่นนั้นก่อน เพื่อ นายโรงจะตีกลอง 1 ครั้ง เป็นสัญญาณให้ตอบได้ ผู้ตอบต้องอ่านทีละวรรคหรือทีละบาท (แล้วแต่คำ ประพันธ์ที่แต่งเป็นปริศนา) สลับกับตอบปริศนาจนกระทั่งจบปริศนาแผ่นนั้น หากตอบถูกหมดนาย โรงจะถนัดครั้งเสียงยาว แล้วเชิญให้ผู้ตอบจับฉลากรางวัล จับได้อะไรนายโรงก็มอบสิ่งนั้นให้ กรณีที่ ตอบผิดบ้าง นายโรงจะเกาะข้างกลองเท่ากับจำนวนที่ทายผิด และตีกลองเป็นเสียงตะลู่ตะลู่คนอื่นจะช่วย กันร้องรับว่า "เอ๊ย" จะได้ยินเป็นเสียงตะลู่ตะลู่เอ๊ยไปเรื่อย ๆ ตามจังหวะกลอง ซึ่งจะตีประมาณ 5-6 ครั้ง ถ้าผิดหลายคำตอบ นายโรงจะไม่เกาะข้างกลอง แต่จะตี "ตะลู่ตะลู่" มีเสียงรับ "เอ๊ย" เช่นกัน นายโรงจะไม่บอกว่าคำตอบใดผิด ต้องคิดเอาเอง แล้วตอบใหม่ ถ้าตอบไม่ได้ก็ต้องให้ผู้อื่นตอบ

ปริศนาแผ่นนี้ นายโรงจะมอบรางวัลปลอมใจแก่ผู้ตอบผิด เช่น ถูกอม ของขบเคี้ยวเล็ก ๆ น้อย ๆ ปริศนาใดที่ตอบถูกหมดจะเอาออก แล้วนำปริศนาแผ่นใหม่มาคิดแทน

### 2.3.6 รางวัล

รางวัลละหมื่นนอกจากจะเป็นของขบเคี้ยวเล็ก ๆ น้อย ๆ แล้วก็มีก็เป็นของใช้ เช่น ผ้าขาวม้า ถาด ผงซักฟอก ฯลฯ บางครั้งของรางวัลก็สร้างความขบขันให้กับผู้เล่นละหมื่น เพราะเป็นกะละมัง หรือกระทะที่มีขนาดใหญ่มากร ๆ นายโรงต้องเป็นผู้จ่ายเงินซื้อทั้งหมด หากโชคดีก็มีผู้ที่ชอบการเล่นละหมื่นออกทุนให้

## 2.4 ลักษณะปริศนาและคำตอบละหมื่น

2.4.1 ลักษณะปริศนาละหมื่น ปริศนาละหมื่นแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ ปริศนาอักษร และปริศนาภาพ

2.4.1.1 ปริศนาอักษร คือ ใช้ตัวอักษรเขียนเป็นปริศนาละหมื่นที่อำเภอบางบ่อมักเขียนเป็นร้อยกรอง เช่น โคลง กาพย์ยานี 11 กาพย์จบบึง 16 สัควา กลอนดอกสร้อย ซึ่งขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้ตั้งปริศนา ลักษณะปริศนาอาจคิดขึ้นเพื่อให้เป็นลักษณะเฉพาะของละหมื่น เช่น กระจุ่มกระจิม จุลพจน์ จตุพจน์ ทศ (ดูละหมื่นลักษณะดังกล่าวเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก)

2.4.1.2 ปริศนาภาพ ผู้ตั้งปริศนาจะวาดภาพเป็นสื่อ ได้ภาพอาจมีปริศนาอักษรประกอบภาพ หรือมีเพียงภาพปริศนาเท่านั้น (ดูเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก : ละหมื่นภาพ)

2.4.2 ลักษณะคำตอบละหมื่น คำตอบละหมื่นสำหรับปริศนา 1 แผ่น มีคำตอบได้ 1 คำตอบ เช่น คำตอบของปริศนาประเภทกระจุ่มกระจิม (ดูภาคผนวก ก : กระจุ่มกระจิม) หรือมีมากกว่า 1 คำตอบ แต่ละคำตอบไม่จำเป็นต้องมีจำนวนพยางค์เท่ากัน ตัวอย่างเช่น สัควา (3) คำตอบค่อมมานโค (3 พยางค์) ยูโค (2 พยางค์) วินโค (2 พยางค์) บูชโค (3 พยางค์) ราโคโมวาโค (5 พยางค์) ทอร์นาโค (3 พยางค์) โค (1 พยางค์) ยูโค (2 พยางค์)

จากตัวอย่างสักวา (3) พบว่าปริศนา 1 แผ่น มีคำตอบเหมือนกันคือ ยูโด ซึ่งมีความหมายเหมือนกัน คือเป็นศิลปะการต่อสู้และป้องกันตัวของชาวญี่ปุ่น แต่ปริศนาล่างกันดังนี้

ปริศนา	แหมจับฟาคคังปลักแทบคักษัย	คำตอบ	ยูโด
	ในหนังสือมีหัวหน่งเก่งจ้งเลข		ยูโด

ปริศนา 1 แผ่นอาจมีคำตอบเหมือนกัน แต่มีความหมายต่างกัน ตัวอย่างกลอนดอกสร้อย (65)

ปริศนา	เมื่อทฤกษากินกันมันถึงใจ	คำตอบ	งา
	เช่นคชาถึงจะมีถึงนี้เอช		งา

คำตอบแรกหมายถึง เมล็ดงา คำตอบที่สองหมายถึง งาช้าง

ปริศนา 1 แผ่นอาจมีปริศนาบางวรรคมีคำตอบมากกว่า 1 คำตอบ ตัวอย่างภาพยนต์บั้ง 16 (40)

ปริศนา	นานนับน้องสมร	คำตอบ	วันทอง,สายทอง
--------	---------------	-------	---------------

ผู้ตอบเลือกเพียงคำตอบใดคำตอบหนึ่งมาตอบก็ได้

คำตอบระหมีเน้น 4 ลักษณะได้แก่ คำตอบห้องเสียง คำตอบผันวรรณยุกต์ คำตอบสวนคำ และคำตอบคือคำ

2.4.2.1 คำตอบห้องเสียง การห้องเสียงของคำตอบระหมีทั้งห้องเสียงพยางค์ ห้องเสียงพยางค์ และห้องเสียงสระ

คำตอบห้องเสียงพยางค์แรก ตัวอย่าง กลอนดอกสร้อย (68) ห้องเสียงพยางค์แรก คือ ซา แต่ละคำตอบมีดังนี้ ซากุระ ซาดี ซามูไร ซาลาเปา ซาละคิน ซาเล็ม ซาลาม

คำตอบห้องเสียงลักษณะเช่นนี้มีในสักวา (4) (22) (25) (33) (39) (40) กลอนดอกสร้อย (35) (36) (39) (55) (63) (68) (72) (77) (83) (84) (97) (98) (109) (117) (118) (123) (124) (126) (130) ภาพยนต์บั้ง 16 (6) (11) (17) (19) (36) (37) (44) ภาพยนตร์ 11 (9) (10) (12) (14) (18) (31) (32) โคลง (3) (10) (11) (12)(14) (16) (22) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (101) (106) ทศ (1) (2) (ดูปริศนาและคำตอบเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก)



คำตอบห้องเสียงพยางค์แรกร่วมกับการห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สองและสาม ตัวอย่าง ภาพย์ฉบบัง 16 (16) ห้องเสียงพยางค์แรก คือ กระจะ ร่วมกับการห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สองคือ ฉ และห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สามคือ พ แต่ละคำตอบมีดังนี้ กระจาลำพัก กระจลุมพาง กระจลัมพร กระจลุมพู กระจลุมพุก กระจล่ำพุก

คำตอบห้องเสียงพยางค์แรกร่วมกับการห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สองและสี่ ตัวอย่าง กลอนคอกสร้อย (67) ห้องเสียงพยางค์แรกคือ ตะ ร่วมกับการห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สองและสี่ คือ พ แต่ละคำตอบมีดังนี้ ตะเพียน ตะโพน ตะพาบ ตะพุ่น ตะพด ตะโพน ตะพีดตะพือ ตัวอย่าง ภาพย์ฉบบัง 16 (41) ห้องเสียงพยางค์แรกและพยางค์ที่สามคือ กะ ร่วมกับการห้องเสียงพยัญชนะต้นของพยางค์ที่สองและสี่คือ ฉ และ หล แต่ละคำตอบมีดังนี้ กะล่อกระจแล่ กะหลุกกะหลิก กะล่อมกะแล่ม กะลึมกะเหลี้ย กะเล่อกะล่า กะล่อยกะหลิบ

คำตอบห้องเสียงลักษณะเช่นนี้มีใน กลอนคอกสร้อย (3) (31) (33) (37) (38) (40) (41) (43) (45) (52) (53) (54) (64) (67) (94) (95) (96) (101) (102) (103) (110) (111) (112) (113) (114) (115) (120) (125) สักวา (8) (28) (29) (34) (37) (38) ภาพย์ฉบบัง 16 (2) (13) (15) (24) (25) (31) (32) (41) ภาพย์ยานี้ 11 (13) (20) (21) (29) (30) (36) โคลง (4) (21) (32) (33) (34) (38) (42) (93) (95) (96) (100) (110) (115) (คูปริศนาและคำตอบเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก)

คำตอบห้องเสียงสองพยางค์แรก ตัวอย่าง โคลง (5) ห้องเสียงสองพยางค์แรกคือ กำแพง แต่ละคำตอบมีดังนี้ กำแพงแสน กำแพงเพชร กำแพงเจ็ดชั้น กำแพงศิธร

คำตอบห้องเสียงพยางค์ท้าย ตัวอย่าง สักวา (1) ห้องเสียงพยางค์ท้าย คือ ตรา แต่ละคำตอบมีดังนี้ สุมาตรา หันตรา มังตรา ศาสตรา มาตรา เกตรา วิจิตรา สุพัตตรา

คำตอบห้องเสียงลักษณะเช่นนี้มีใน สักวา (2) (3) (5) (6) (7) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (23) (24) (26) (27) (30) (31) (32) (35) (36) กลอนคอกสร้อย (1) (2) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (32) (34) (42) (44) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (65) (66) (69) (70) (71) (73) (74) (75) (76) (78) (79) (80) (81) (82) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (99) (100) (104) (105)



(106) (107) (108) (116) (119) (121) (122) (127) (128) (129) ภาพยนตร์ 16 (1) (3) (4) (5) (7) (8) (9) (10) (12) (14) (18) (20) (21) (22) (23) (26) (27) (28) (29) (30) (33) (34) (40) (42) (43) ภาพยนตร์ 11 (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (11) (15) (16) (17) (19) (35) โคลง (1) (2) (6) (7) (8) (9) (13) (17) (18) (19) (20) (23) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (35) (36) (37) (39) (40) (41) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (94) (97) (98) (99) (102) (103) (104) (105) (107) (108) (109) (111) (112) (113) (114) (116) และจตุพจน์ (สุปริศนาและคำตอบเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก)

คำตอบห้องเสียงสระ ตัวอย่าง โคลง (15) ห้องเสียงสระ แต่ละคำตอบมีดังนี้ อินฺดู บุศุ  
กาดมานฺดู นิธิสาธุ

#### 2.4.2.2 คำตอบผันวรรณยุกต์ คำตอบผันวรรณยุกต์มีทั้งผันวรรณยุกต์

3 เสียงและ 5 เสียง

ตัวอย่าง คำตอบผันวรรณยุกต์ 3 เสียง เช่น จุลพจน์ (1) มวน ม่วน ม้วน

ตัวอย่าง คำตอบผันวรรณยุกต์ 5 เสียง เช่น ภาพยนตร์ 16 (39) อี อี้ อึ อื อึ

คำตอบผันวรรณยุกต์เช่นนี้มีใน ภาพยนตร์ 11 (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (33) (34) (37) (38) (39) จุลพจน์ (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (สุปริศนาและคำตอบเพิ่มเติมที่ภาคผนวก ก)

#### 2.4.2.3 คำตอบผวนคำ คำตอบผวนคำในปริศนา 1 แผ่นอาจผวน

ทุกคำตอบ หรือผวนเพียงบางคำตอบ

ตัวอย่าง

โคลง (10)	ราชะนค	ผวนเป็น	รงนา	ราก๊ะ	ผวนเป็น	ระกา
	รามะน่า	"	ร่ามะนา	ราโค	"	โรคา
โคลง (11)	วาเด้น	"	แ่วนดา	วาเล	"	เวลา
	วาทন্ন	"	วันทนา	วาซัง	"	วังชา
โคลง (12)	คาห	"	เตหา	ทายี่	"	ขี้ยา
	คาอุ	"	คุลา	คาโว	(ไม่ผวน)	

โคลง (78)	กะรุ	ผวนเป็น	กฺระ	กะระรุ	ผวนเป็น	กฺรร [กฺ-ระ-ระ]
	กะละป็น	"	กัลป	กะฉัจ	"	กัจฉะ
โคลง (79)	กาขัง	"	กังขา	กาขัญ	"	กัญชา
	กาหละ	"	กะลา	กาม่า	"	ก่ามา
โคลง (80)	กิปะ	"	กะบี	กิสะ	"	กสิ
	กิทะ	"	กะที	กิฏ	"	กฺฎิ
โคลง (81)	กัทะหลัด	"	กัถลี	กัถลา	"	กาลี
	กัถลุ	"	กัถลี	กัถยา	"	กาลี
โคลง (82)	กุก้า	"	ก้าพู	กุกัณหะ	"	กักัญญ
	กุกา	"	กาพู	กุกะแรง	"	แกงกะรุ
โคลง (83)	กอดะ	"	กะทอ	กอบ้า	"	ก้าปอ
	กอดา	"	กาทอ	กอมะล่า	"	ก้ามะลอ
โคลง (84)	กฺุชะ	"	กะชุ	กฺุทะ	"	กะทุ
	กฺุจัน	"	กิงจุ	กฺุชะ	"	กะชุ
หะหมี่ภาพ (1)	จึเป็ดมคาส	"	จึเป็ดมคเท็จ			

#### 2.4.2.4 คำตอบต่อคำ คำตอบแต่ละคำนำมาต่อกันเป็นสำนวนหรือ

สุภาษิต

ตัวอย่างดังนี้

ภาพย์ฉบัง 16 (35)	ซัก แม่ น้ำ ทั้ง ห้า	ต่อคำเป็นสำนวน	ซักแม่น้ำทั้งห้า
ภาพย์ฉบัง 16 (38)	สาว ไล่ ให ก่า กิน	ต่อคำเป็นสำนวน	สาวไล่ให้ก่ากิน
โคลง (24)	นิ้ว ค้วน ใต้ แหวน	ต่อคำเป็นสำนวน	นิ้วค้วนใต้แหวน
โคลง (25)	หัว ล้าน ใต้ หวี	ต่อคำเป็นสำนวน	หัวล้านใต้หวี

## 2.5 วิธีตั้งปริศนาหะหมี่และตอบปริศนาหะหมี่

วิธีตั้งปริศนาผู้ตั้งปริศนาจะคิดคำตอบไว้ก่อน และกำหนดลักษณะคำตอบด้วยว่าจะให้พ้องเสียง ผันวรรณยุกต์ ผวนคำ หรือต่อคำ (ดูเพิ่มเติม 2.4.2 ลักษณะคำตอบหะหมี่) แล้วจึงตั้งปริศนา

ปริศนา (13) ปริศนาแผ่นที่มีผู้ตอบถูกจะไม่นำมาใช้อีก แต่นำคำตอบไปตั้งปริศนาใหม่ในการเล่นสะหมี่ครั้งอื่น ๆ ได้

ตัวอย่างดังนี้

กลอนดอกสร้อย (88)	ทนายเอ๋ยทนายหน้อย	
	เรื่อน้อย ๆ แล่นระลอกหลอกมัจฉา	กัศรา
	นางชกษีสามีคนจงคั้นมา	สารตรา
	รู้แต่ว่าชินแต่ชื่อเคยหรือกิน	หันตรา
	เป็นน้องนางรูปสวยรอยศัสกัศ	สียะตรา
	เชยทนายหักเกาะ ไม่นิดทศทักษิณ	สุมาตรา
	เป็นกำหนดกฎออกบอกจนจีน	อัศรา
	คงเคยชินนามกษัตริย์แจ้งชัดเฮย	มังตรา
กลอนดอกสร้อย (128)	ทนายเอ๋ยทนายชัด	
	นามกษัตริย์เรื่องเล่ากล่าวคำไข	มังตรา
	เป็นกำหนดกฎออกบอกในไทย	อัศรา
	เรืออะไรพายฉับฉับหวังจับปลา	กัศรา
	เป็นน้องนางรูปสวยร่ารอยศ	สียะตรา
	รู้จักหมดเกาะไม่พันการค้นหา	สุมาตรา
	ชื่อขนมค้นได้โนคำรา	หันตรา
	นางชกษาถูกเป็นคนพิกลเฮย	สารตรา
กาพย์ฉับ 16 (17)	ลี้กคังวังเวง	กัศตรา
กลอนดอกสร้อย (15)	เสียงไม้เงียบตีดังหมาฮังฮอน	กัศตรา
โคลง (76)	เกาะเข่นเป็นเสียงไค อาจอ้อหนวกหู	กัศตรา

ปริศนาที่เป็นกลอนดอกสร้อยและสัควา อาจมีบางวรรคที่ปริศนาเหมือนกัน ทั้งนี้ เพราะมีฉันทลักษณ์ที่คล้ายกัน (ดูเพิ่มเติมภาคผนวก ก. คำว่า “สัควา” และคำว่า “กลอนดอกสร้อย”) แต่ไม่ได้เป็นปริศนาครั้งเดียวกัน เช่น สัควา (13) และกลอนดอกสร้อย (9)

สักวา (13)	สักวาคิดปัญหาอันนี้ชี้	
เพลงคันทน์	อาหารฟรีเรียงตั้งหวังกุศล	โรงทาน
เพลงคันทน์	ใช้ต่อเชื่อมประ โยคสัง โยคปน	สันฐาน
โคลง (23)	ทุกทุกคนเกิดมาต้องอ้ากิน	รับประทาน
เพลงคันทน์	เป็นคนจนคั้นขอต่อเขาทั่ว	ขอทาน
เพลงคันทน์	ตั้งใจตัวตั้งจิตคิดฉวี	ปณิธาน
	เขาโกหกกลกมาซ้ำๆ เคยชิน	นิทาน
	กันคนคั้นออกนอกทางวางกฎเอช	วิธาน

กลอนดอกสร้อย (9)	เชิญเอ๋ยเชิญพาส	
เพลงคันทน์	ตั้งเรียงรายด้วยอาหารการกุศล	โรงทาน
เพลงคันทน์	ใช้ต่อเชื่อมประ โยคสัง โยคปน	สันฐาน
โคลง	ทุกทุกคนเกิดมาต้องอ้ากิน	รับประทาน
เพลงคันทน์	เป็นคนจนคั้นขอต่อเขาทั่ว	ขอทาน
เพลงคันทน์	ตั้งใจตัวตั้งจิตคิดฉวี	ปณิธาน
เพลงคันทน์	เขาโกหกกลกมาซ้ำๆ เคยชิน	นิทาน
เพลงคันทน์	กันคนคั้นออกนอกทางวางกฎเอช	วิธาน

ปริศนาที่ตั้งอาจให้ความหมายอย่างกว้าง ๆ ผู้ตอบควรพิจารณาคำตอบอื่นในปริศนา  
 คู่กันเคียงกันประกอบด้วย จึงจะทำให้หาคำตอบได้ง่ายขึ้น ปริศนาที่ให้ควมหมายอย่างกว้าง ๆ ตัวอย่าง เช่น

โคลง (6)	เนาสนิทปกปิดกัน หนุ่มจ้อง	วาโก้
กาพย์ยานี 11 (36)	คู่ซ้อซ้อไปขวา	กระจก

ปริศนาที่ตั้งอาจให้ความหมายแคบเข้า ทำให้หาคำตอบได้ง่าย ตัวอย่างเช่น

โคลง (86)	เรือไอในซุกเจ้า กรุงสยาม	สยามอรสุมพล
โคลง (108)	ของกำมุงหลังคา กระเบื้อง	กาบ
กลอนดอกสร้อย (24)	ศรีสัจกรทางโรมันฉันขอลาม	วาติกัน
กลอนดอกสร้อย (24)	บุษบาฉันขอลามนามกร	อุณากรรณ
จุดพจน์ (16)	ลูกชายคนที่เก้า	เงา
กาพย์ยานี 11 (23)	เอาอกตามพื้ที่ส่อง	อ้อ

ปริศนาอาจมีลักษณะเซาว์ ตัวอย่างเช่น

- กาพย์ฉบับ 16 (25) หัวของสัตว์วงศ์มาไซ หัวแรง  
คำตอบทั้งหมดคือ หัวแรง หัวรอ หัวรัน หัวรัก (หัวรักหัวใคร่) หัวแรง  
โคลง (23) พบเห็นเด่นแต่เบื้อง หลังคน น.หนู  
คำตอบทั้งหมดคือ น.หนู พริกขี้หนู หนู เห็ดหูหนู  
กลอนดอกสร้อย (89) อยู่ที่เสาแน่นออกเหมือนดอกครึ่ง ส.เสื่อ  
คำตอบทั้งหมดคือ ถูกเสื่อ มั่นมือเสื่อ ส.เสื่อ ฉลามเสื่อ เสื่อ กระอ้วกเสื่อ ไบหูเสื่อ

ปริศนาอาจใช้คำลงให้หลง ตัวอย่างเช่น

- โคลง (50) พันธุ์พืชเหล่าอุบล คอบน้อย บัวบก  
อุบล หมายถึง บัว ซึ่งเป็นพืชน้ำ ซึ่งแตกต่างจากบัวบกที่เป็นพืชเลื้อยตามดิน

คำซ้ำในปริศนาเป็นส่วนหนึ่งของคำตอบได้ด้วย ตัวอย่างเช่น

- โคลง (3) คี นันแหละผมเนื้อ เกลอเรา คีฉัน  
คี ที่สถานเนา แดบพื้น คีเกลือ  
คี พันธุ์พฤษภไม้อา แพทย์มุ่ง ไซ้เส คีปลี  
คี หลับกลับพลิกต้น ออกเดินขวัญแขวน คีฝือ

ปริศนาลักษณะนี้เช่น โคลง (10) (11) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84)

ปริศนาอาจใช้คำย่อ คำตอบที่มีลักษณะเช่นเดียวกันนี้ได้ ตัวอย่างเช่น

- โคลง (13) ขุนขานแนวเหล่าร้าย ข.จ.ก. บูโค  
โคลง (20) ตัวข้ออ้อไม้สี่ก รัฐใช้รายปี กอ งอ คอ

ข.จ.ก. ย่อมาจากคำว่า ขบวนการโจรก่อการร้าย ส่วนคำว่า กอ งอ คอ คือ ก.จ.ด. ย่อมาจากคำว่า ภาษีเงินได้ เป็นการย่อที่เขียนตามการออกเสียงแทนการเขียนด้วยชุด

ปริศนาอาจคัดคำให้สั้นลง ตัวอย่างเช่น

- โคลง (1) คำบลยถันได้ มากล้วนชาวคอม นาสาร  
โคลง (72) คำบลขุดคั้นปรา การเขต เราพ่อ แพรกสา  
กาพย์ยานี 11 (25) ก้นชาดำโทราน เก้า  
กลอนดอกสร้อย (129) เป็นผู้เผยแพร่ว่าชาวทิศออก มาลโคโปโล  
กลอนดอกสร้อย (55) เป็นสัตว์น้ำพวกหอยข้อยเคขทาน อีรม

ชาวคอม มาจากคำว่า คอมมิวนิสต์ คำนี้เกี่ยวกับลัทธิการปกครอง ซึ่งใช้กันมากในอดีต ส่วนคำว่า  
ปรากฏ มาจากคำว่า จังหวัดสมุทรปราการ คำว่า กันยา มาจากชื่อเดือนกันยายน ซึ่งเป็นเดือนที่ 9  
ตามสุริยคติ, ทิสออก มาจากคำว่า ทิศตะวันออก, ทาน มาจากคำว่า รับประทาน

ปริศนาอาจละคำ โดยใช้เครื่องหมาย ฯ ตัวอย่างเช่น

โคลง (9)                      นักกวีมีชื่ออ้าง ถูกเนฯ                      คั้นน้นซีโอ

กลอนดอกสร้อย (9)      เขาโกหกคลกมาข้าฯ เลขอิน                      นิทาน

คำว่าเนฯ มาจากคำว่า เนรเทศ ข้าฯ มาจากคำว่า ข้าพเจ้า

ทั้งการย่อคำ คัดคำ และละคำให้คำสั้นลง เพื่อให้เหมาะกับฉันทลักษณ์ของร้อยกรองที่  
ปริศนานั้นใช้

ปริศนาอาจใช้คำสลับที่กัน ตัวอย่างเช่น

โคลง (5)                      อีกเกาะสิบเสาะไซร์ เขตห้วงสมุทรมหา                      นิธิสาธู

โคลง (102)                      บางหนึ่งในปรากฏ สมุทรแคว้น                      บางเมฆขาว

สมุทรมหา คือคำเดิมว่า มหาสมุทร      ปรากฏสมุทร คือคำเดิมว่า สมุทรปรากฏ

ปริศนาที่ดังต้องการให้คิดคำตอบหลายชั้น ตัวอย่างเช่น

สักวา (11)                      หลอกพวกนกกว่าหนูกางหูว่า                      ชตุกา

แม้ผู้ตอบจะรู้ว่าหมายถึงค้างคาว แต่ยังไม่ตอบโดยทันทีไม่ได้ เพราะต้องการคำตอบที่มีคำพ้องเสียง

พยางค์ท้าย คือ กา ดังนั้นคำตอบคือ ชตุกา คำพวกนี้เช่นเดียวกันคิดคำตอบชั้นแรกเป็นคำที่ไม่ได้

ความหมาย เมื่อกลับคำจึงเป็นคำที่มีความหมาย เช่น โคลง (10) (11) (12) (78) (79) (80) (81) (82)

(83) (84) และพระหมีภาพ (1)

ปริศนาใช้ภาษาพูด ทำให้เห็นภาพพจน์ชัดเจนขึ้น ตัวอย่างเช่น

โคลง (13)                      โถมทุ่มหักแขนคอ แล้วคั้น                      ยูโต

กลอนดอกสร้อย (52)      คัดจริดแคะแคะแข่งจริงจัง                      กระแคะ

ปริศนาอาจใช้คำอุทาน ทำให้ลักษณะเหมือนเป็นภาษาพูด ตัวอย่างเช่น

จุลพนธ์ (6)	ผู้ว่าอายุเหลือ	ผู้
ภาพยนต์บั้ง 16 (25)	อู๋ขำเหลือที	หัวเราะ
ภาพยนต์บั้ง 16 (39)	เอ๊ะโหงุราหนวกหรือ	อึ้ง

ปริศนาใช้คำเลียนเสียง ตัวอย่างเช่น

โคลง (88)	หึ่งหึ่งคลึงเคล้าซี่ ซอก ไชว์เกสร	มรุมักขิกา (ผึ้ง)
กลอนดอกสร้อย (24)	เสียงตึงตึงตังตังคังสะเค็ด	กลองอเมริกา
กลอนดอกสร้อย (16)	เสียงที่ก้องคังคังถึงไหน ไหน	กังวาน

ปริศนาอาจใช้คำซึ่งสังคมปัจจุบันอาจเห็นว่าไม่สุภาพ ตัวอย่างเช่น

ตักวา (20)	เลี้ยงคู่เล่นเห็นขำกรรมของมึง	ปลาเงินปลาทอง
ตักวา (31)	แม่ของเมียใครเว็ลลูกเขยวะ	ตสุรี, ตสุรี

ปริศนาใช้การเปรียบเทียบ ตัวอย่างเช่น

กลอนดอกสร้อย (126)	หลังมาแดงตั้งชาควาสีตัน	กำเคา
ภาพยนต์ยานี 11 (15)	เล็กนิกมีฤทธิ์ตัน	พริกขี้หนู
โคลง (23)	เล็กนิกมีพิษแรงรณ แสบร้าว	พริกขี้หนู
กลอนดอกสร้อย (52)	ชมเข้าได้ถูกพฤษยาทำยาเอช	กระดอม
โคลง (20)	แนมเหน็บเจ็บมากมี เหล่าพฤษย์	พุงคอ
กลอนดอกสร้อย (68)	เม้นโดนคอกอกกระเด็นหมดเป็นคน	ขามูไร
ภาพยนต์ยานี 11 (16)	เลี้ยงท้องคิ้วของคี	เกอชชา
โคลง (50)	ช่างหนึ่งต้องรับใช้ เบื้องบน	กัลบก
กลอนดอกสร้อย (113)	ลอยธาราคอยล่าชาละวัน	ตะกาง
กลอนดอกสร้อย (113)	อาวุธนั้นคู่มือเคยฉือเอช	ตะเกียบ
โคลง (39)	ผูกมัดเยี่ยงเชลย เกี้ยวห้อย	ขนมจ้าง
โคลง (95)	โง่งง่าแต่เหลือดี เสียรสาช ระอาแล	ขี้เท่อ
กลอนดอกสร้อย (53)	เห็นคุณยายใส่พธูรูปร่างใหม่	ตมุก



พริกขี้หนูเป็นพริกเม็ดเล็ก แต่เผ็ดมาก เปรียบกับ ฤทธิ์หรือพิษ สำหรับการรับรสจะอยู่บริเวณลิ้นแต่เปรียบให้เกินจริงว่า ขมเข้าถึงลำไส้ หมายถึง ขมมาก, พุงคอบเป็นพืชที่มีหนามรอบข้อ แต่ไม่บอกโดยตรง กลับใช้ความเจ็บปวดมาพูดแทน, โคนคอกกระเด็นหมดเป็นคน เปรียบถึงความตายที่มีลักษณะถูกฟันคอกขาดกระเด็น, เตี้ยงท้องเปรียบกับการหาเลี้ยงชีพ ของคิโนที่นี้หมายถึง อวัยวะเพศ นั่นคือ มีอาชีพให้บริการทางเพศ คำว่า เบื้องบน ต้องการพูดถึง อาชีพช่างตัดผม (กัลบก) ซึ่งอยู่บริเวณส่วนบนของร่างกาย ตะกางเป็นเครื่องมือคักกระเซ้ ปริศนาใช้คำว่า ซาละวัน ซึ่งเป็นจระเข้ในเรื่องไกรทอง ตะเกียบเปรียบเป็นอาวุธ นั่นคือต้องการพูดถึง เครื่องมือที่ใช้กินอาหาร, ขนมข้างต้องใช้เชือกมัดเป็นสามเหลี่ยม แล้วผูกรวมกันเป็นพวง เปรียบกับ เชลยที่ถูกผูกถูกมัด, เต่าเป็นสัตว์ที่ถูกเปรียบเทียบกับความโง่งม, คุณชายเปรียบกับ คนแก่

ปริศนาและคำสอนมีการใช้ภาษาคำต่างประเทศ เช่น ภาษาจีน ญี่ปุ่น อังกฤษ บาลี สันสกฤต ทมิฬ มาลาญชวา เขมร และภาษาอื่น เช่น ภาษาอิตาลี ภาษาพาร์ซี (เหนือ) ภาษาจีนใต้ ภาษาจีนราชบุรี

ภาษาจีน เช่น กงไฉ่ กงเด็ก เก้า เกี้ยว จั๊บยี่ก็ เจ้าโล่ เจาจิว เจาค่า เจาบ้อ เจาแม่ เจาไอ้อ เจาฮ้อ ซิงกอ ตังไอ้ คือกอ คีอบะ เจ้าส่วน เจ้าสวย ไทกอบ บ่อโทโล่ บักเกี้ยว เบี คังเก ลูกเต่า อั้งยี่ อี้ ไป ล้าคำ โโลโต หนอเกี้ยว หนุ อั้งจ๊บยี่ อั้งโล่ อาโก สุนเกี้ยว ฮ้อ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาญี่ปุ่น เช่น ซากุระ อะริกาโต ยูโค บูชิโค เกอิชา (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาอังกฤษ เช่น แกงกะรุ คอมมานโด ตอร์ปิโด ทอร์นาโด แคนนู ซี เนิสซิงโฮม ไบนัส โปลิโอ มะฮอกกาณี มังกี้ มาสคาร์รา เมนู วินโด สเตริโอ สลัด สลุด สดูป ออสมันดา แอนด์โก โอปอ โสมสวิตโฮม เมียโน ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาบาลีสันสกฤต เช่น กัตติกา กังขา กังฉา กระสาย กัทลี กัลบก กัลปะ กากี (กาคัวเมีย) กุมภิต กุมภิต์ ขิปัสทโท คทา คันทมาลา คาโว คิริ จูจา ชนี (แม่) โคธา ชตุกา ฉานครังค์ ครณี คัสกร คายส คามร คาธุ คนุ ตริสุต ทิพากร เทพิน เทวัน นาวา นาสา นีคาหก นิมานนรี เนษาท ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาทมิฬ เช่น กะโหล่ สกา

ภาษามาลายูชวา เช่น กะกัง คาลัด พันตุ มะตาหะรี มะตา ระเด่น ระคู ละลัด วินันตุ สละ สลัด สลาตัน สาระวารี อังกะลุง อาระ ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาเขมร เช่น กรรแสง ขนง ขอล จันเลา ฉนำ ฉนัง ชมา ดังวาช ระมาค ระตี ล่นพง สลา สลิก ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

สำหรับการเขียนภาษาต่างประเทศนั้นใช้วิธีเขียนทับศัพท์ อาจจะเพี้ยนไปจากภาษาเดิมบ้าง ทั้งนี้เพราะสะดวกต่อการสะกดและออกเสียงแบบภาษาไทย

ภาษาถิ่นอิสาน เช่น กระพ้อม กระพา กระป้อม น้ำค้ำบ ละมาน กวน ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาถิ่นพายัพ เช่น กัง ใ้ เป้า ฯลฯ (ดูความหมายของคำที่ภาคผนวก ข)

ภาษาถิ่นราชบุรี เช่น กำทวด หมายถึง มะขามป้อม

ปริศนาอาจต้องการให้ใช้อีกภาษาหนึ่งแปลเป็นคำตอบ ตัวอย่างเช่น กลอนดอกสร้อย (28)      ย่อม้วนั่งทวยจีห่อสมอไทย      หริศกี

หริศกี [หะ-ริ-ตะ-กี] เป็นภาษาบาลีสันสกฤต หมายถึง สมอไทย (พีช)

ตักวา (16)      ความยินดีปรีดีปรรมเกษมสันต์      มุทา

มุทา เป็นภาษาบาลี หมายถึง ความยินดี

ตักวา (26)      ทำกระแอมแอมไอให้รู้ที      จิปัสทโท

จิปัสทโท [จิ-ปะ-สัด-โท] เป็นราชาศัพท์หมายถึง กระแอม ภาษาบาลีใช้ว่าจิปัสทุต หมายถึง เสียงจาม

การตั้งปริศนาหะหมี่ต้องทำให้ผู้อ่านตอบได้บ้างไม่ได้บ้าง เป็นการล่อใจให้ผู้อ่านอยากตอบถูก แต่ถ้าตั้งปริศนาง่ายไปจะทำให้ไม่สนุก เพราะไม่ท้าทายผู้ตอบ ความสนุกอยู่ที่ความพยายมคิดตีความ ผู้ตั้งปริศนาหะหมี่ที่มีความรู้หลาย ๆ ด้านจะทำให้หะหมี่มีความหลากหลายเช่นเดียวกับผู้ตอบที่มีความรู้รอบตัวดีและมีประสบการณ์ตอบหะหมี่ จะทำให้ตอบได้เร็ว และมีโอกาสตอบถูกได้มาก