

Rallyrebusarnas principer och motivering

Följande beskrivning är hämtad från <http://www.rebusrally.se/> med endast smärre förändringar.

En rallyrebus består oftast av en rad bokstäver och/eller siffror som står på en papperslapp. Den kan också vara en ljudrebus (ett ljudklipp på en CD-skiva), eller en sakrebus (ett fysiskt föremål eller en installation av något slag). Ljud- och sakrebusar ska först tolkas och sedan omvandlas till bokstäver och/eller siffror.

Att lösa en rebus innebär att man på olika sätt manipulerar tecknen så att det blir ett namn på en geografisk företeelse som finns på rallykartan, t.ex. en ort, ett torp eller en sjö. Alla utskrivna namn på själva kartbladet kan vara en rebuslösning, även beskrivande namn som "Naturreservat" eller "Reningsverk". Däremot kan inte endast siffror vara en lösning, t.ex. koordinater på kartan.

Normalt så bortser man från mellanslag och specialtecken i kartnamnet, så exempelvis "S:t Nils-kyrkan" och "Ö. Ryd" motsvarar rebuslösningarna "STNILSKYRKAN" och "ÖRYD".

Tecknen i rebusen

- **Siffror** i en rebus kan vara hännyftningar till exempelvis grundämnen i det periodiska systemet, romerska siffror, datum, telefonnummer eller koordinater. De kan därför associeras eller omvandlas till bokstäver.
- **Bokstäver** i en rebus kan läsas som de är, men även tolkas som grundämnen eller romerska siffror och därför utbytas mot tal. Länsbokstäver, partibeteckningar och andra allmänt kända förkortningar kan utgöra en del av rebusen.
- Det vanligaste är att rebusen är skriven med VERSALER, små bokstäver har oftast en särskild betydelse.
- Om **specialtecken** som bindestreck, kolon eller parenteser förekommer i rebusen så har det en särskild betydelse som man måste ta hänsyn till och försöka lista ut.

Rebuslösande och operationer

Under rebuslösandet kan man fritt lägga till och ta bort egna mellanslag och bindestreck för att underlätta läsning och förståelse. Däremot måste man bibehålla bestämd form, tempus, plural och andra böjningsformer.

Det finns många operationer man kan behöva utföra för att komma fram till lösningen. I princip begränsas de bara av rebuskonstruktörens sjuka fantasi, men man kan ändå för det mesta återföra dem på en av fem grundtyper:

- Associationsrebus

- Utbytesrebus
- I- eller om-rebus
- Sifferrebus
- Baklängesrebus

Här nedan följer några exempel på de olika typerna, de flesta hämtade från tidigare rallyn.

Associationsrebus

Den här typen av rebus kräver en association av lösaren, mer eller mindre krystad. Den är inte bara tillämplig på vanliga bokstavsrebusar, utan även för ljudrebusar och sakrebusar.

Den enklaste formen av association är en synonym. Andra varianter är att generalisera eller exemplifiera vissa begrepp, t.ex. "spindel" <--> "tarantel", eller "drog" <--> "heroin". Den här typen av enkla associationer används ofta som en del i de andra rebustyperna.

En association görs ofta på hela rebusen, men ingenting hindrar att man associerar bara en del av rebusen och lämnar resten av rebusen orörd, eller associerar flera delar av rebusen separat (oberoende av varandra). I lösningsgången för en rebus förekommer normalt högst en association.

Rebus	Lösning	Förklaring
R	BACK	Trivial om man råkar titta på växelspaken
SVAMPSTÄLLE	RISKOMRÅDE	Risk är ju en svampsort
En glödlampa	GERSKEN	En glödlampa ger ifrån sig sken
En snutt av låten "Paint it Black"	SVARTMÅLA	Motivering lämnas som övning åt läsaren
En bild av Jan Guillou	RÖDJAN	Tänk politisk åskådning

Utbytesrebus

En eller flera bokstäver byts ut, läggs till, eller tas bort i rebusen. Senare i rebuslösningen måste man göra samma operation igen, men åt andra hållet, så att de modifierade bokstäverna återställs. Om man t.ex. byter A mot O, måste man alltså senare byta O mot A för att rebuslösningen ska vara korrekt. Däremot spelar det ingen roll var i ordet man återställer bokstäverna.

Rebus	Lösning	Motivering
FÖVMÖGEN	VIK	FÖVMÖGEN (byt V mot R) FÖRMÖGEN (association) RIK (byt R mot V) VIK
DVÄRGREN	VÄTTERN	DVÄRGREN (ta bort R) DVÄRGEN (association) VÄTTEN (lägg till R) VÄTTERN

SPIND	TARANT	SPIND (lägg till EL) SPINDEL (association) TARANTEL (ta bort EL) TARANT
PLANERAR	SÄTER	PLANERAR (lägg till T) PLANTERAR (association) SÄTTER (ta bort T) SÄTER
ALLERAD	BJÖRKÖ	ALLERAD (lägg till N) NALLERAD (association) BJÖRNKÖ (ta bort N) BJÖRKÖ

I- eller om-rebusar

En eller flera bokstäver flyttas eller grupperas om, och prepositionen "i" eller "om" läggs till eller tas bort. Även andra prepositioner som "mellan" och "efter" kan ibland förekomma. Denna typ av operation gör man på hela rebusen.

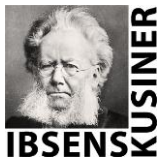
Rebus	Lösning	Motivering
PESTIRAPAD	RAPPESTAD	PEST I RAPAD (sätt in "pest" någonstans i "rapad") RAP PEST AD
NERMAL	STEN	NERMAL (bryt ut M) M I NERAL (association) STEN
BRISEN	SIBIRIEN	BRISEN (bryt först ut "ris") RIS I BEN (bryt sedan ut "sib") SIB I RIEN
JÄRNOMVE	JÄVERN	JÄRN OM VE (dela upp "järn" i 2 delar och skriv de runt "ve") JÄ VE RN
STTARAT	STRATOMTA	ST TA RAT ("strat" står runt om "ta") STRAT OM TA

Sifferrebusar

Siffrorna i rebusen tolkas med hjälp av periodiska systemet, eller som romerska siffror, datum, riktnummer, prefix, koordinater, eller på något annat sätt.

Ingenting hindrar att man tolkar vissa siffror på ett sätt och andra siffror på ett annat sätt.

Rebus	Lösning	Motivering
926088	UNDRA	92 60 88 (periodiska systemet: 92=U,60=Nd, 88=Ra) U ND RA
51500	VID	5 1 500 (romerska siffror: 5=V, 1=I, 500=D) V I D



5092	LURAN	50 92 (romerska siffror: 50=L, periodiska systemet: 92=Uran) L URAN
194/7	KULLA	19 4/7 (periodiska systemet: 19=K, namnsdag 4/7=Ulla) K ULLA
20 x 33	BACK	20 x 33 (association: 20 flaskor à 33 cl = en back) BACK

Baklängesrebusar

Rebusen vänds baklänges, och senare under lösningen vänds den tillbaka. Observera att rebusen måste vändas tillbaka för att lösningen ska vara korrekt. Man måste vända hela rebusen, inte bara delar av den.

Rebus	Lösning	Motivering
YLBVER	EKNÅS	YLBVER (vänd) REVBLY (association) SÄNKE (vänd) EKNÅS
MÖRTSAAA	LENA	MÖRTS AAA (vänd) AAA STRÖM (flera a = an) AN STRÖM (association) AN EL (vänd) LENA
TKUL	MORA	TKUL (vänd) LUKT (association) AROM (vänd) MORA

Exempelrebusar

Kombinationer av ovanstående rebustyper är det absolut vanligaste, varvid det hela genast blir svårare. Några exempel på kompletta rebusar:

Rebus	Lösning	Motivering
KKK1010	KRIMINALVÅRDSANSTALT	K K K 10 10 (kortlek) 3 kungar och 2 tior (tänk poker) KÅK (association) KRIMINALVÅRDSANSTALT
Inringad födelseannons i Dagens Nyheter	DUNGEN	(association) UNGE I DN (sätt in "unge" i "DN") DUNGEN
RAD563	RÅ	RAD563 (vänd) 365 DAR (association) ÅR (vänd) RÅ

5331	BILLA	5331 (vänd) 13 3 5 (periodiska systemet) AL LI B (vänd) BILLA
MÄKS	ÅSEN	MÄKS (vänd) SKÅM (byt Å mot A) SKAM (association) NESA (byt A mot Å) NESÅ (vänd) ÅSEN
412419-100	BRINK	41 24 19 - 100 (periodiska systemet) NB CR K - 100 (romerska siffror) NBCRK - C (dra bort C) NBRK (bryt ut "br") BR I NK
MOLGSÖL	SELTORP	MOLGSÖL (vänd) LÖSGLOM (ta bort L) LÖSGOM (association) PROTES (lägg till L) PROTLES (vänd) SELTORP
GRAMÖLERNIT	STOHAGEN	GRAMÖLERNIT (bryt ut "möler") MÖLER I GRANIT (lägg till B) MÖBLER I GRANIT (associationer) BOHAG I STEN (ta bort B) OHAG I STEN (sätt in "ohag") ST OHAG EN
NELIPSAR	NYBORG	NELIPSAR (vänd) RASPILEN (bryt ut "sp") SP I RAILEN (skriv isär) SPIRA ILEN (associationer) GRO BYN (vänd) NYBORG
SEROSIKISA	KATTSKÄR	SEROS I KISA (sätt in "seros") KISSE ROSA (associationer) KATT SKÄR

POPERSSP	LÅNGNÅS	POPERSSP ("pop" står om "perss") POP OM PERSS (bryt ut "pomper") POMPER I POSS (lägg till A) POMPERIPOSSA (association sagor) LÅNGNÅSA (ta bort A) LÅNGNÅS
KÄRRSTADVID	KASSA	KÄRRSTADVID (bryt ut "ärr") ÄRR I KSTADVID (skriv isär) ÄR RIK STADD VID (association) KASSA
CBATINE	ST. ISBERGET	CBATINE (bryt ut "Ti") Ti I CBANE (ämne i periodiska systemet) TITAN I CBANE (skriv isär) TITANIC-BANE (association) STORA ISBERGET
TTAKOOB	TOLEBO	TTAKOOB (vänd) BOOKATT (byt B mot Z) ZOOKATT (association) OZELOT (byt Z mot B) OBELOT (vänd) TOLEBO
LEDDENÖRNA	NYLAND	LEDDENÖRNA (byt N mot H) LEDDE HÖRNA (association TV-historia) HYLAND (byt H mot N) NYLAND
STIRÅKT	ÖLÖ	ST I RÅKT (sätt in "st") RÅKSTT (vänd) TT SKÄR (associationer) ÖL Ö (vänd) ÖLÖ (<i>OBS! Trots att Ölö blir samma sak baklänges måste denna sista vändning vara med i motiveringen, annars blir det prickar!</i>)

Om ni tyckte att detta var i kvistigaste laget, så kan ni trösta er med att så mycket värre än så här blir det inte. Några av ovanstående rebusar fick i stort sett alla lag att plocka fram saxen och klippa upp hjälprebusen. Det bästa sättet att tackla en rebus är att spåna vilt, och använda all associationsförmåga och ordfantasi som laget förmår.

Rebusmotivering

När man löst en rebus ska lösningen motiveras på rebusblanketten. Motiveringen ska innehålla alla steg och operationer som behövs för att komma fram till lösningen. Detta för att man inte ska råka höra eller se en lösning utan att förstå hur man kommer fram till den.

Här nedan visar vi ett av sätten för hur motiveringen kan konstrueras. Man kan använda någon annan metod att motivera rebuslösningar, så länge den är tydlig och komplett.

Man kan använda följande generella syntax:

REBUS (operation) RESULTAT (operation) (operation) LÖSNING

Den ursprungliga kompletta rebusen anges alltid först. För ordinarie rebusar är det rebusen som står på rebuslappen och för hjälprebusar är det rebusen som står i hjälprebus- och nödlösningssarket. Klipper man hjälprebusen ska man inte ange den ordinarie rebusen eller dess motivering.

För ljud- och sakrebusar ska ni beskriva vad ni hör eller ser, innan ni gör associationer eller andra operationer. Exempel:

- Låten "Paint it black" spelas
- Smackande ljud hörs
- Ett gammalt trasigt batteri
- En blöt bok med en badanka

Mellan varje lösningssteg anges en eller ett fåtal operationer, tydligt åtskilda från rebustexten före och efter operationen. Samtliga rebusoperationer skall specificeras, även om de skulle kunna anses "självklara". Motiveringen avslutas alltid med lösningen, dvs. namnet på kartan.

Rebustexterna bör normalt stå med versaler, men kan skrivas med gemener om det är en lång rebustext, eller blandat för att förtydliga lösningsstegen. Det är också tillåtet att lägga in mellanrum i rebustexterna för att förtydliga. Även understrykning eller klamrar kan användas om man vill förtydliga vilken del av rebustexten som en operation avser.

Syntax för operationer

Föreslagen syntax för vanliga operationer:

Syntax	Operation	Exempel
(assoc) (!)	Godtycklig association, t.ex. synonym, generalisering, exemplifiering, tolkning	SPIRA (assoc) GRO TÅGDRAGARE (assoc) LOK GOBI (!) ÖKEN ÖL (!) TT
(vänd) ↔	Vända rebusen baklänges	TKUL (vänd) LUKT YLBVER ↔ REVBLY
(i)	i-insättning eller i-utbrytning	PESTIRAPAD (i) RAPPESTAD BRISEN (i) RISIBEN
(om)	om-insättning eller om-utbrytning	RATOMT (om) RATT STTARAT (om) STRATOMTA
(A/B) (A→B)	Bokstavsbyte A till B	FÖVMÖGEN (V/R) FÖRMÖGEN RIK (R→V) VIK
(+A)	Lägg till bokstav A	PLANERAR (+T) PLANTERAR
(-A)	Ta bort bokstav A	SÄTTER (-T) SÄTER
(romerska) (rom)	Romerska siffror	51500 (romerska) VID
(periodiska) (per)	Periodiska systemet	926088 (periodiska) U ND RA

För något ovanligare operationer eller associationer kan det räcka att ange association, men precisera gärna ett ämnesområde eller skriv ut operationen. Exempel på tänkbar syntax:

Syntax	Operation	Exempel
(ämne)	Association inom ett ämnesområde	KKK1010 (poker) KÅK C2H5OH (kemi) ALKOHOL
(matematik) (mat)	Matematisk räkneoperation	10X10 (matematik) 100 5MINUS1 (mat) FYRA
(antal)	Räkna antalet tecken	XXXXX (antal) 5X
(plural)	Flera av samma tecken	AAAAA (plural) AN
(prefix) (enhet)	Matematiska prefix/suffix eller enheter	K (prefix) 1000 10MX10M (enhet) AR
(landsnr)	Landsnummer för telefoni	0047 (landsnr) NORGE
(namnsdag)	Datum för namnsdagar	8/3 (namnsdag) SIV 0912 (namnsdag) ÅSA

Kompleta exempel med motiveringar

NELIPSAR (vänd) RA SP ILEN (i) SPIRA ILEN (assoc) GRO BYN (vänd) NYBORG

412419-100 (periodiska) Nb Cr K - 100 (romerska) NbCrK - C (dra bort C) NbrK (i) BRINK

LEDDENÖRNA (N/H) LEDDE HÖRNA (TV-historia) HYLAND (H/N) NYLAND