

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 Nilskyrkan" och "Ö. Ryd" motsvarar rebuslösningarna "STNILSKYRKAN" och "ÖRYD".

Tecknen i rebusen

- **Siffror** i en rebus kan vara hänsyftningar 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 | EKNÄS | YLBVER (vänd) REVBLY (association) SÄNKE (vänd) EKNÄS |
| 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 |
| MÅKS | ÅSEN | MÅKS (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 | SÉROS I KISA (sätt in "seros") KISSE ROSA (associationer) KATT SKÄR |
| POPERSSP | LÅNGNÄS | POPERSSP ("pop" står om "perss") POP OM PERSS (bryt ut "pomper") POMPER I POSS (lägg till A) POMPERIPOSSA (association sagor) LÅNGNÄSA (ta bort A) LÅNGNÄS |
| 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 |

| | | |
|---------|-----|--|
| STIRÄKT | ÖLÖ | ST I RÄKT (sätt in "st") RÄKSTT (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 rebus texten före och efter operationen. Samtliga rebusoperationer skall specificeras, även om de skulle kunna anses "självlara". Motiveringen avslutas alltid med lösningen, dvs. namnet på kartan.

Rebus texterna bör normalt stå med versaler, men kan skrivas med gemener om det är en lång rebus text, eller blandat för att förtydliga lösningsstegen. Det är också tillåtet att lägga in mellanrum i rebus texterna för att förtydliga. Även understrykning eller klamrar kan användas om man vill förtydliga vilken del av rebus texten 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