



PIIGS ber att få önska er välkomna till Kårspexets automobilrebusrally 2015. Årets rally är det sextonde i ordningen sedan starten 2000.

Detta Rally-PM är till stora delar likt tidigare års Rally-PM, men en del detaljer kan skilja sig från förlagorna, varför vi rekommenderar att samtliga lagmedlemmar noggrant läser igenom det före start.

Lägg märke till att detta är ett preliminärt Rally-PM. Ett slutgiltigt gällande Rally-PM kommer att delas ut i startkuverten på rallydagen. Eventuella förändringar från detta preliminära PM kommer där att vara markerade.

Ett rebusrally är inte någon hastighetstävling. Det som premieras är i stället kunskaper, fantasi, uppmärksamhet och samarbetsförmåga. Rebusrally är en form av automobilorientering. Alla uppgifter som ingår i ett rally belastas med prickar; ju bättre resultat desto färre prickar. Det lag som samlat på sig först prickar under dagen vinner.

Rallyt kommer att gå inom ett område i Storstockholmsområdet som avbildas på ena sidan av ett blad av Lantmäteriets "Terrängkartan". Rallyt går delvis på krokiga och smala vägar som stundtals nätt och jämnt är att betrakta som tjänliga, och ni passerar ibland bebyggda trakter som är tämligen ovana vid trafik. Tag det lugnt och kör klokt!

Start

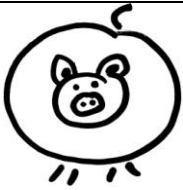
Rallyt går av stapeln lördagen den 13:e juni 2015. Starten äger rum på parkeringen utanför Lidl på Enhagsvägen 24 i Täby, se kartan nedan. Sväng av E18 vid avfart Roslags-Näsby, och kör västerut på Centralvägen. Vid rondellen fortsätt rakt fram. Då är ni på Enhagsvägen.



Ni skall där till funktionärerna anmäla ert ekipage med besättning senast klockan 08.00 rallydagen, annars belastas ni med tidsprickar. Samtidigt med denna incheckning skall ni betala en startavgift, som är satt till 600 kronor per ekipage.

Om ert ekipage av någon anledning skulle vara förhindrat att delta ber vi er att omgående kontakta rallyledningen. Om vi inte fått en avanmälan senast sju dagar före rallydagen tvingas vi att kräva er på startavgiften i alla fall.

I utbyte mot startavgiften på 600 kronor får ni en papperstallrik med ert lagnummer på som skall placeras väl synlig i fordonets framruta. Strax efter klockan 08.00 kommer rallyledningen att hålla en kort genomgång av reglerna. Under genomgången kommer s.k. startkuvert att placeras ut i bilarna. Startkuvertet innehåller för rallyts framgångsrika genomförande väsentliga dokument, diverse uppgifter



(även kallat pyssel), en CD, två kartor, samt en standardiserad linjal. En innehållsförteckning medföljer, och även om rallyledningen självklart gör sitt bästa för att allt skall stämma ber vi er kontrollera att allt finns med innan ni åker iväg.

Rebusar

Nå, själva poängen med ett rebusrally är naturligtvis rebusarna. Rallyvägen omfattar åtta kontroller, varav en utgörs av lunchkontrollen. Vid starten och vid varje kontroll utom den sista får ni en rebus vars lösning avgör var nästa kontroll befinner sig, inalles åtta rebusar. Sex av rebusarna får ni i form av rebuslappar. Rebusarna vid start och lunch antar en mer fri gestalt.

Rebuslösning

Rallyrebusarnas princip förklaras utförligt i Bilaga om rebusar, som återfinns längst bak i detta PM. Lösningen på rebusen är ett på kartbladet utskrivet unikt namn på en geografisk företeelse. Observera att skiljetecken som ' . ', ' : ', ' ' eller liknande ingår inte i rebusen, endast bokstäverna och då alla bokstäverna ingår i en korrekt rebuslösning, d.v.s. kartnamn som "D Krist v", "Bilskrotn.anl." eller "S:t Görans församling", skall betraktas som en korrekt rebuslösning endast i sin helhet. Vidare gäller att hela namnet utom möjligen en del av en bokstav skall stå inom kartans svarta kanter. Namn helt eller delvis i den gråbleka marginalen samt på kartans baksida räknas inte som giltig rebuslösning.

När rebusen är löst skall rebuslösningen motiveras kortfattat men fullständigt på därför avsedd blankett.

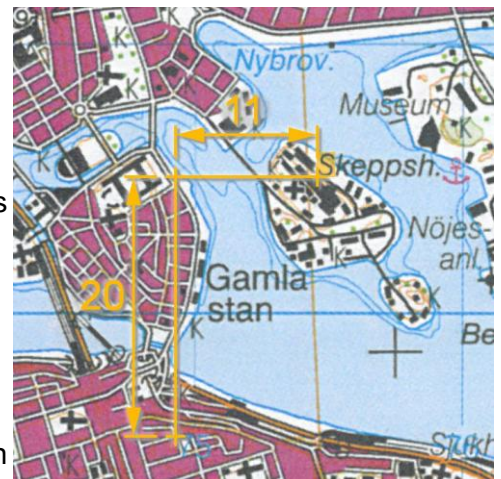
Koordinater

En rebuslösning utpekar inte direkt platsen för nästa kontroll, utan först skall ni utföra en enklare matematisk operation och en tabellslagning för att få fram en koordinatangivelse till kontrollen. Exakt vilken procedur som skall användas anges på arket med koordinattabellen i startkuvertet.

Koordinaterna mäts med den utdelade rallylinjalen från nedre vänstra hörnet av begynnelsebokstaven i lösningen. Med detta avses det hörn som ligger längst åt kartans sydvästriktning av en rektangel vars sidor är parallella med kartans svarta kanter respektive blå rutnät och vilken precis omsluter begynnelsebokstaven. Koordinatmätning skall ske parallellt med kartans blå rutnät (SWEREF 99 TM), vilket är parallellt med kartans kanter. Norr anses vara rakt uppåt på kartan. Mät noga, och använd den utdelade linjalen! Andra linjaler kan avvika från de officiella rallylinjalerna.

Exempel

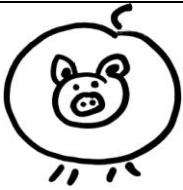
En rebus har lösningen "Skeppsh.". I koordinattabellen anges koordinaterna till denna lösning som "S 20, V 11" med beskrivningen "Korsningen". Detta betyder att nästa kontroll ligger i en vägkorsning 20 mm söder och 11 mm väster om namnet "Skeppsh." på kartan, räknat från nedre vänstra hörnet av en rektangel som precis omsluter begynnelsebokstaven S, och vars kanter är parallella med kartans blåa rutnät.



Hjälprebusar och nödlösningar

Om ni inte klarar att lösa rebusen inom rimlig tid finns ett s.k. nödhjälpkuvert att ta till. Som en första åtgärd skall ni klippa upp hjälprebusen med den medhavda saxen. Till rebus R1 hör hjälprebus H1 o.s.v. Hjälpen innehåller en ny, förhoppningsvis lättare men åtminstone garanterat annorlunda, rebus med samma lösning som den ordinarie rebusen.

Om lösningen fortfar att gäcka er trots uppklippt hjälprebus skall ni även klippa upp nödlösningen. Till rebus R1 hör nödlösning N1 o.s.v. Nödlösningen ger den exakt riktiga lösningen till rebusen, tillsammans med en ungefärlig angivelse inom parentes av var lösningen står på kartan. Om nödlösningen till



exempel lyder: "NÖDLÖSA (42,19)" betyder detta att rebuslösningen är ortsnamnet Nödlösa, vilket finns i närheten av skärningspunkten för öst-västlinje 42 och nord-sydlinje 19. Tänk på att nödlösningen ger koordinaterna för rebuslösningen, inte kontrollen. Ni måste fortfarande mäta.

Var mycket aktsam med nödhjälkuvertet! Det skall inlämnas vid målgång, varvid varje form av konstaterad åverkan som kan ha medfört avslöjande av innehållet eller delar därav tolkas som avsiktlig och medför prickbelastning. Ett förlorat nödhjälkuvert bestraffas följaktligen med full prickbelastning på samtliga rebusar.

Kontroller

Kontrollernas lägen ges av rebuslösningsproceduren enligt avsnittet "Koordinater". Ni skall vid mätningen på kartan hamna i närheten (inom 0,5 mm) av en farbar väg, på en plats som är tydligt markerad på kartan och i naturen. Tillsammans med koordinatangivelserna i startkuvertet finns en kortfattad beskrivning av kontrollens läge: "Korsningen", "Förgreningen", "Runstenen" etc.

Kontrollen består av en ungefär 30 cm hög träpinne, placerad rimligt synlig i naturen inom 15 meters radie från den angivna punkten på vägen. På denna pinne finns små lappar med nästa rebus, eller i vissa fall med en direkt anvisning om den fortsatta färden.

Rebus RX leder till kontroll KX. Rebus R3 leder exempelvis till kontroll K3, och återfinns följaktligen på pinnen vid kontroll K2. Lunchpausen inträffar strax efter kontroll K4. Den sista kontrollen är K8. Det finns således inalles åtta rebusar att lösa.

OBS! För att kontrollapparna skall räcka till alla ber vi er att endast ta en lapp per lag!

Det kan bli trångt vid vissa kontroller. Åk gärna iväg en bit när ni tagit en rebuslapp.

Kontrollbokstäver

På lappen som alltså finns vid varje kontroll (men inte starten) står förutom rebus eller angivelser alltid tre kontrollbokstäver (t ex ABC). Kontrollbokstäverna är ett bevis på att ni har varit vid rätt kontroll. Ni skall därför skriva upp kontrollbokstäverna vid rätt kontroll på svarsblanketten ni får i startkuvertet. Notera att på lappen vid exempelvis kontroll K2 står det R3 (eftersom R3 leder till K3) men kontrollbokstäverna avser K2.

Falska kontroller

Falska kontroller kan förekomma. Dessa ligger minst 100 meter från den riktiga kontrollen. Ni får den riktiga rebusen även vid den falska kontrollen, men felaktiga kontrollbokstäver, vilket ger prickbelastning. Vad som är den rätta kontrollen för vissa lag kan vara en falsk kontroll för andra lag. Mät noggrant!

Rallyväg

Rallyväg är den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan två påföljande kontroller. Giltig rallyväg får inte befinna sig utanför kartans område eller på baksidan såvida inte detta särskilt meddelas. I tillåtet område för rallyväg inräknas emellertid den s.k "sladdzonen" (gråblek marginalzon utanför kartans svarta kanter). Minsta väg som räknas som farbar är "Enskild bilväg" resp. "Större gata" i bebyggelse (dubbla tunna svarta linjer). "Enskild sämre bilväg" resp. mindre "Gata" (enkel ofärgad svart linje) är således inte tillåten rallyväg. Motorväg är heller inte tillåten rallyväg.

Tidigare körd rallyväg får inte köras igen i någondera riktningen, men får korsas eller tangeras. Gällande trafikregler, förbudsskyltar och andra vägmärken skall obönhörligen respekteras. Vid siktande av tilläggsskylten "gäller ej fordon med tillstånd" skall rallyfordonet inte anses ha tillstånd, oavsett om så skulle vara fallet. Överensstämmer inte kartan med verkligheten så gäller kartan så länge det är förenligt med trafikvett och om inte rallyledningen meddelat annat. I tveksamma fall eller vid plötsligt uppdykande hinder bör ni kontakta rallyledningen.



Enskilda vägar är tyvärr i allt större omfattning stängda för allmän trafik. Om en på kartan ommarkerad avspärning med vägboj eller vägmärke framtvingar val av en annan väg än den enligt kartan kortaste farbara vägen mellan kontrollerna skall inte hela vägen från den senaste kontrollen mätas om. I stället skall rallyekipaget föras tillbaka längs den konstaterat icke farbara vägen till den närmast föregående förgrening där det överhuvudtaget är möjligt att på tillåten rallyväg komma fram till nästa kontroll. Därefter skall ny mätning ske från denna punkt för att få fram kortaste farbara väg till nästa kontroll. Ingen del av den felaktigt körda icke farbara vägen skall räknas som rallyväg. Skulle plock förekomma längs sådan konstaterat icke farbar väg måste dessa följaktligen omvärderas till falska plock (se avsnittet "Plock").

Rallyvägen börjar när ni kommer in på kartan, och rallyväg upphör om inte annat anges först vid målgång, som sker inom kartans område.

I vissa fall kan det krävas en ganska noggrann mätning för att avgöra vilken av de möjliga vägarna som egentligen är kortast. För detta ändamål rekommenderas knappnålar att sätta i kartan och sytråd att dra mellan nålarna, eller om ni behärskar instrumentet, en stickpassare och ett stadigt kartunderlägg. Ett analogt eller digitalt kartmätinstrument med friktionsrulle kan också fungera bra.

En del små vägar leder genom gårdar och privata ägor. Iakttag stor försiktighet vid passerandet av dessa! Tänk på att det är många ekipage som skall passera under en kort tidsrymd. Var också särskilt försiktig vid kontrollerna, där det kan bli mycket folk och många fordon som skall manövrera på trånga ytor. Signalhorn skall endast användas för att undvika olyckor eller för att förhindra att fara för annans liv eller hälsa uppstår och får således inte användas i onödan. Okynnestutande kommer att bestraffas med prickar.

Plock

Tallriksplock

Papperstallrikar, s.k. tallriksplock, finns uppsatta längs rallyvägen, fullt synliga från bilen för uppmärksamma rallydeltagare. Dessa skall observeras och redovisas. På ett giltigt tallriksplock skall det stå tre versaler ur det svenska alfabetet.

När ni siktar ett giltigt tallriksplock skriver ni ned plockets bokstäver på den härför avsedda blanketten ni fått i startkuvertet. Observera att ordningen inbördes mellan tallrikarna skall bibehållas samt att ni även skall ange mellan vilka kontroller ni hittat plocket genom att skriva bokstäverna på rätt ställe. Tallriksplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Fotoplock

I startkuvertet finns även ett antal fotografier, s.k. fotoplock. Ett giltigt fotoplock skall vara taget från någon plats längs rallyvägen. När ni från rallyvägen observerar den på fotot avbildade vyn antecknar ni fotografiets nummer på rätt plats på svarsblanketten, på samma sätt som för tallriksplock. Foto- och tallriksplockens ordning sinsemellan behöver inte redovisas, det är den inbördes ordningen för respektive plock som är viktig. Fotoplock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Falska plock

Falska plock kan förekomma. Falska plock uppfyller inte villkoren ovan för äkta plock, och ger prickbelastning om de redovisas. Falska plock förekommer endast på vägar med 70 km/h eller lägre som maxhastighet.

Pyssel

Ett antal skriftliga uppgifter, s.k. pyssel, skall lösas under dagen. Det rekommenderas att ni ägnar åtminstone några minuters uppmärksamhet åt dessa. Vissa av uppgifterna är baserade på ljud som finns på den utdelade CD-skivan, och kräver förhållandevis mer och längre uppmärksamhet av laget.



Stjälpkuvert

Om ni vill ha mer att sysselsätta er med, och därmed ha mer roligt, finns tre s.k. stjälpkuvert. Dessa ger prickbelastning om de öppnas (detaljer återfinns i innehållsförteckningen i startkuvertet), men kan ge värdefulla minusprickar om uppgifterna i dem löses korrekt. Det finns ett kuvert med några extra rebusar, ett med några extra pyssel och ett med några extra fotoplock. Inget av stjälpfotoplocken finns före den första kontrollen.

Lunchkontrollen

Vid lunchkontrollen skall vissa uppgifter lämnas in, vilka står angivet i startkuvertet. I utbyte får ni ett lunchkuvert med ett par smärre uppgifter som skall lösas och lämnas in under lunchen.

Om det inte ösregnar kommer det att finnas en lagom het grill vid lunchkontrollen. Tänk dock på att det är många deltagande lag i ett rally, så om ni tar med råa grillspett, flintastek eller annat tids- och utrymmeskrävande kan det bli väldigt trångt på grillen. Tillred gärna maten i förväg hemma och värm upp den på grillen, eller tag med utrymmesnål och lättgrillad mat som exempelvis varmkorv.

Från kl 13.30 offentliggörs lunchrebusen och kuvertet med eftermiddagens uppgifter kan hämtas ut. Detta innehåller fler uppgifter som skall lösas under eftermiddagen, svarsblanketter för eftermiddagens rebusar och plock, m.m. En innehållsförteckning medföljer, och vi ber återigen varje lag att kontrollera att allt är med före avfärd.

Målgång

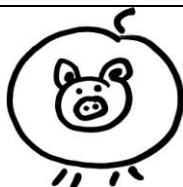
Målgång sker i anslutning till kontroll K8. Resterande uppgifter, nödhjälskuvert och linjal skall lämnas in där. Om ni av någon anledning blir tvungna att bryta rallyt under dagen måste ni obönhörligen meddela rallyledningen detta, så att vi slipper vänta i onödan eller gå skallgång. Kontaktuppgifter finns i avsnittet "Rallyledningen" sist i detta PM.

Viktiga klockslag

- 08.00 Samling vid Lidl på Enhagsvägen i Täby. Kort genomgång. Start. Sen ankomst ger tidsprickar.
- 09.00 Starten stänger. Lag som kommer till starten efter denna tidpunkt tillåts ej starta.
- 12.00 Prickbelastning vid lunchkontrollen börjar, en prick per minut.
- 13.00 Lunchrebusen släpps och eftermiddagskuverten börjar lämnas ut.
- 14.00 Lunchkontrollen dras in. 120 tidsprickar samt full prickbelastning på lunchuppgifterna för ej ankomna lag. Rebusen försvinner. Om ni kommer jättesent, klipp hjälprebusen.
- 17.00 Prickbelastning börjar vid mål. En prick per minut fram till 17.30. Därefter dubblas tidsprickarna varje halvtimme: efter 17.30 får man 2 prickar per minut, efter 18.00 ges 4 prickar per minut, och efter 18.30 ges 8 prickar per minut.
- 18.30 Målet stänger. Lag som inkommer efter detta klockslag diskvalificeras om inte ett fullgott skäl till den sena ankomsten kan ges. Problem med bilen kan eventuellt räknas som fullgott skäl.

Lunchkontrollen och målet bemannas i god tid innan det första laget beräknas komma dit. Om ni mot förmodan skulle komma före rallyledningen ber vi er vänta en stund.

Vi ber vänligen alla lag att uppmärksamma tidsplaneringen. Den bygger på en körtid på cirka två och en halv timme före lunch och två timmar efter lunch, en timmes lunch och cirka 30 minuter per rebus. Det är helt upp till er att kontrollera hur ni ligger till i förhållande till detta, och utifrån det planera er åkning. Det kan löna sig mer att klippa än att få en massa tidsprickar.



Prickbelastning

Klippt hjälp men ej nöd	25
Klippt hjälp och nöd	45
Klippt nöd men ej hjälp (dumt)	45
Bristande rebusmotivering	1 – 45
Felaktiga kontrollbokstäver	45
Missat fotoplock	10
Redovisat falskt fotoplock	20
Missat tallriksplock	5
Redovisat falskt tallriksplock	10
Bonus för helt korrekt löst pyssel	-5
Tidsprickar	Normalt 1 per minut

Dessutom ges prickbelastning för ofullständigt lösta pysseluppgifter, praktiska prov, trafikförseelser, skymfande av rallyledning eller trotsande av rallyregler.

För plock redovisade i felaktig inbördes ordning prickbelastas såsom falska plock det minsta antal plock som behöver strykas för att återstoden skall vara korrekt ordnad.

Stil och mutor

Vi vill meddela att rallyledningen ställer sig negativ till mutor. Ordet har en sådan negativ klang. Däremot är vi mycket positiva till presenter, uppskattning, gyckel och fjäsk. Ett gediget stilfullt eller gentemot rallyledningen odelat positivt uppträdande kan belönas med minusprickar.

Segraren och nästa rallys arrangörer

Segrar gör det ekipage som under dagen ådragit sig minst antal prickar. Rallyledningen förväntar sig att segrande lag tar stafettpippen och ansvaret för att arrangera ett nytt rebusrally i Stockholmstrakten under nästa år, med två undantag:

Det lag som arrangerat närmast föregående rally har s.k. frisläng och behöver inte arrangera nästa rally. I år gäller detta för laget *Baron Bosse*.

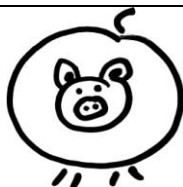
Då det i rallyt finns icke Stockholmsbaserade lag accepterar rallyledningen även att ett sådant lag avböjer att arrangera nästa rally. Med icke Stockholmsbaserat lag avses ett lag där majoriteten av lagmedlemmarna är folkbokförda utanför 08-området.

I dessa fall övergår arrangörskapet till det bäst placerade lag som inte kan slippa undan enligt ovan.

Vandringspriser

Rallyledningen anser att följande vandringspriser finns eller borde finnas i omlopp:

Förstapriset	Tilldelas vinnande lag.
Sura 08:an	Tilldelas i förekommande fall det Stockholmslag som får arrangera utan att ha vunnit.
Kofallspriset	Tilldelas det lag som haft den mest traumatiska närkontakten med lokalbefolkningen.
UFO-priset	Tilldelas bästa icke Stockholmslag.



Botongpriset	Tilldelas det lag som under dagen kört huvudet mest i botongen.
Skeleton Crew-priset	Tilldelas det lag som klippt sitt hjälp- och nödkuvert mest skelettligt.
Stilpriset	Tilldelas det mest stilfulla laget.
Kulhamrapriset	Tilldelas det lag som hamrat in flest rebusar samtidigt som de haft kul. (Först rebusprickar inkl. stjälpребusar)
Tallrikedomspriset	Tilldelas det lag som plockat tallrikar mest framgångsrikt.
Så Att Sägas Stora Påspris	Tilldelas det lag som tilldelats flest priser.
Paparazzipriset	Tilldelas det lag som fluktat in flest fotoplock.

De lag eller personer som förvaltar, eller känner någon som förvaltar, något av dessa priser ombedes lämna in detta vid start eller tillse att det kommer till rallyledningens förfogande före start. Skulle någon förvalta något som denne anser vara, eller borde bli, ett vandringspris men som inte finns i listan ovan, går det bra att lämna in även detta.

Resultatredovisning

En rallypub kommer att anordnas på rallydagens kväll. På puben meddelas resultat från dagens tävling så snart arrangörerna har räknat ut dessa, utdelas priser, glammas, konverseras och has roligt. Det kommer att finnas förfriskningar med och utan alkohol till självkostnadspris samt snacks. Något som kan liknas vid facit till samtliga uppgifter kommer att finnas anslagna.

Puben kommer att vara belägen i Stockholmstrakten, detaljer meddelas under rallydagen.

Rallyledningen

Rallyledningen kan nås på dessa mobiltelefonnummer före och under rallydagen:

Måns Elenius	070-329 90 60
Mats Blomqvist	070-875 11 74
Anders Blomqvist	070-321 35 37
Staffan Larsen	070-710 62 95
Anna Larsen-Redz	070-494 35 42

Anmälan och annan skriftlig kommunikation ska ske via mailadressen rally@larsen.se.

Utrustningslista

Nödvändigt

- Automobil eller annat trevligt och lagligt motorfordon med upp till fem rallydeltagare i
- Sax
- Penna & papper
- Kartunderlägg
- Tejp
- Knappnålar & sytråd, alt. annan utrustning för avståndsmätning med hög precision
- Startavgift
- Klocka
- CD-spelare
- Mobiltelefon



Preliminärt Rally-PM

Bra att ha

- Synonymordbok eller ordlista
- TEFYMA eller liknande tabellverk
- Svensk almanacka
- Allmänbildning
- Matsäck och sittunderlag
- Räknedosa

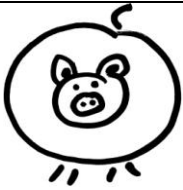
All bråte man tror sig ha nytta av och som ryms i rallyekipaget är tillåten, förutom det som är upptaget som ej tillåtet nedan.

Ej tillåtna hjälpmedel

Det är inte tillåtet att ta hjälp av datorer inklusive smådatorer som telefoner, plattor och liknande Internet eller satellitnavigeringssystem (GPS) vid utförandet av rallyt. Minst en mobiltelefon skall medföras i ekipaget och vara påslagen för den händelse rallyledningen behöver komma i kontakt med lagen, men mobiltelefon får inte användas till annat än att ringa på och då inte för att kontakta utomstående för att lösa rallyuppgifter.

Rallyt och alla dess uppgifter skall genomföras endast med hjälp av den kompetens och faktamängd som ryms i rallyekipaget. Kontakt med utomstående personer eller informationskällor i syfte att lösa uppgifter är inte tillåten. All utrustning och litteratur som används för rallyts genomförande skall medföras vid start. Det är alltså inte tillåtet att exempelvis åka hem och hämta fler böcker eller skaffa dem från bokhandel eller bibliotek efter start.

Er rallyledning önskar lycka till!



Bilaga om rebusar

En rallyrebus är som en bofink, den kan se ut hur som helst, men den består oftast av en rad bokstäver och/eller siffror. Det vanligaste är att rebusen är skriven med versaler, små bokstäver har oftast en särskild betydelse (men inte säkert).

Siffror i en rebus kan vara hänсыftningar till exempelvis grundämnen i det periodiska systemet, datum, telefonnummer, koordinater eller romerska siffror.

Bokstäver i en rebus kan läsas som de är, men även tolkas som romerska siffror och utbytas mot tal. Detta gäller för övrigt generellt: alla associationer i rebusar kan gå åt båda hållen. Länsbokstäver, partibeteckningar och andra allmänt kända förkortningar kan utgöra rebus eller del av rebus.

Bestämd form, tempus etc hos ord i rebusen skall bibehållas genom lösningen. Däremot är mellanslag som regel helt redundanta i en rebuslösning, och kan sättas in eller tas bort efter behag.

Förutom siffror och bokstäver kan en rallyrebus precis som en vanlig rebus även innehålla bilder eller symboler. Vanligare är dock att den utgörs av något konkret föremål eller en ljudillustration.

Utan att fara med alltför stora osanningar kan man hävda att det går att hänföra samtliga rallyrebusar till någon eller några av fem grundtyper. Dessa är:

- Associationsrebus
- Utbytesrebus
- I-rebus
- Sifferrebus
- Baklängesrebus

Dessa varianter kan sedan kombineras i kombinationsrebusar. Här nedan följer några exempel på de olika typerna, hämtade dels från gamla rallyn, dels från rallyarrangörernas grymma fantasi.

Associationsrebus

Associationsrebusen kräver en association av lösaren. Denna rebus kan även ges i form av en sak eller en musiksnutt på kassett.

Rebus: R

Lösning: BACK (Trivial om man råkar titta på växelspaken)

Rebus: SVAMPSTÄLLE

Lösning: RISKOMRÅDE (På kartan vid torpedprovskjutningsbana)

Rebus: Rallydeltagarna fick en glödlampa.

Lösning: GERSKEN (Ger sken)

Rebus: En musikkassett med en snutt av låten "Paint it Black".

Lösning: SVARTMÅLA (Motivering lämnas som övning åt läsaren)



Preliminärt Rally-PM

Utbytesrebus

Vissa bokstäver byts ut, läggs till eller tas bort i rebusen, varefter den löses vidare. Därefter återställer man de modifierade bokstäverna igen och får lösningen. Tänk på att man vid tillbakabytet måste gå åt andra hållet, dvs om man först byter a mot b måste man sedan byta b mot a. (det är lätt att missa, även för garvade rebuskonstruktörer). Däremot spelar positionen i ordet ingen roll. Observera att de modifierade bokstäverna måste återställas i en giltig lösning.

Rebus: FÖVMÖGEN

Lösning: VIK (Fövmögen - Förmögen - Rik - Vik)

Rebus: SPIND

Lösning: TARANT (Spind - Spindel = Tarantel - Tarant)

Rebus: PLANERAR

Lösning: SÄTER (Planerar - Planterar - Sätter - Säter)

Rebus: ALLERAD

Lösning: BJÖRKÖ (Allerad - Nallerad - Björnkö - Björkö)

I-Rebusar

Rebusen löses genom att gruppera om bokstäverna och sätta dit eller ta bort prepositionen "i". Även andra prepositioner kan förekomma: "mellan", "om", "efter" etc.

Rebus: PEST I RAPAD

Lösning: RAPPESTAD (rap-pest-ad)

Rebus: BRISEN

Lösning: SIBIRIEN (Baklänges två steg: brisen = ris i ben = sib i rien)

Rebus: STTARAT

Lösning: STRATOMTA (Strat om Ta)

Sifferrebus

Siffrorna i rebusen tolkas på något fuffigt sätt och ger lösningen.

Rebus: 926088

Lösning: UNDRÅ (Periodiska systemet: 92=U, 60=Nd, 88=Ra)



Rebus: 51500

Lösning: VID (Romerska siffror: 5=V, 1=I, 500=D)

Rebus: 20 x 33

Lösning: BACK (Association: 20 flaskor à 33cl = en back)

Baklängesrebus

Rebusen är skriven baklänges. När man vänt på rebusen löser man den som vanligt, varefter man vänder på lösningen och får ett namn på kartan. Observera att man måste vända både fram och tillbaka för att lösningen skall vara giltig.

Rebus: YLBVER

Lösning: EKNÄS (Ylbver - Revbly = Sänke - Eknäs)

Rebus: MÖRTSAA

Lösning: LENA (Mörts aa - Aa ström - An el - Lena)

Kombinationsrebusar

Kombinationer av dessa krypteringar är det absolut vanligaste, varvid det hela genast blir svårare. Några exempel:

Rebus: KKK1010

Lösning: KRIMINALVÅRDSANSTALT (3 kungar och 2 tior - Kåk)

Rebus: Inringad födelseannons i Dagens Nyheter

Lösning: DUNGEN (Unge i DN)

Rebus: RAD563

Lösning: RÅ (365 dar - år)

Rebus: 5331

Lösning: BILLA (1335 - 13 3 5 - (Periodiska systemet) - Al Li B - Billa)

Rebus: MÅKS

Lösning: ÅSEN (Måks - Skåm - Skam - Nesa - Neså - Åsen)

Rebus: 5(mmmmmmmmmXmmmmmmmmmm)5



Lösning: VARV (V(10m X 10m)V - V Ar V)

Rebus: 41 24 19 -100

Lösning: BRINK (Periodiska systemet: 41=Nb, 24=Cr, 19=K. Romerska siffror: 100=C. NbCrK - C = NbrK = br i NK.)

Rebus: MOLGSÖL

Lösning: SELTORP (Lösglom - lösgom - protes - protles)

Rebus: GRAMÖLERNIT

Lösning: STOHAGEN (Möler i granit - (Möbler = Bohag) i sten - ohag i sten)

Rebus: LLLIIIIIIIII

Lösning: STORSMÅLA (Små I i stora)

Rebus: NELIPSAR

Lösning: NYBORG (Raspilen - sp i railen - spira ilen - gro byn - Nyborg)

Rebus: SEROSIKISA

Lösning: KATTSKÄR (Seros i kisa - Kisserosa)

Rebus: POPERSSP

Lösning: LÅNGNÄS (Pop om perss - pomper i poss - Pomperipossa - Långnäsa)

Rebus: KÄRRSTADVID

Lösning: KASSA (Ärr i kstaddvid - Är rik stadd vid)

Rebus: CBATiNE

Lösning: ST ISBERGET (Ti i cbane - Titan i cbane - Stora Isberget)

Rebus: TTAKOOB

Lösning: TOLEBO (Bookatt - Zookatt - Ozelot - Obelot)

Rebus: ZNARKGUBBENN

Lösning: GROPEN (Zn Noa N - 30 NoaN - Trettionan - Trettionian - (fpl 39) - Gripen - Gropen)



Preliminärt Rally-PM

Rebus: STIRÄKT

Lösning: ÖLÖ (St i rächt - räkstt - TT skär - öl Ö - Ölö (OBS! Trots att Ölö blir samma sak baklänges måste denna sista vändning vara med i motiveringen, annars blir det prickar!))

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 att plocka fram saxen, trots tio års erfarenhet av rebuslösande. Det bästa sättet att tackla en rebus är att spåna vilt, och använda all associationsförmåga och ordfantasi som laget förmår. Ge inte upp, det går bättre år för år.