

TALLER DE INICIACIÓN AL CUBO DE RUBIK

RubikAstur

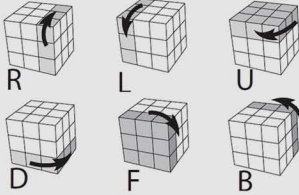


Nomenclatura

Letras minúsculas girar dos capas (f)

Apóstrofe significa giro antihorario (U')

Un dos significa girar dos veces (U2)



Pasos

- Cruz en la cara blanca
- Esquinas de la cara blanca
- Aristas de la segunda capa
- Cruz en la cara amarilla
- Esquinas de la cara amarilla

¡Y se acabó!

Paso 1 | Cruz en la cara blanca

Colocar la pieza encima de donde va, usando "U"



Si el blanco está arriba F2
Si el blanco no está arriba U L F' L'

Si la pieza no está arriba L' U L



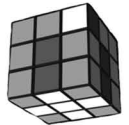
Teniendo la pieza a la izquierda, como en la imagen, quedará el caso de arriba

Paso 2 | Esquinas de la cara blanca

Colocar la pieza encima de donde va, usando "U"

Repetir R U R' U'

Hasta que se coloque bien



Si no está en la capa "U", sino en algún hueco mal puesta, hacer una vez R U R' U' para sacar la pieza a la capa "U"

Paso 3 | Aristas de la segunda capa

Buscar la pieza en la capa "U" U2 R U R' U' F' U' F

Colocar como en uno de los dos casos, y realizar pasos



Si ya está metida mal, sacarla metiendo otra con uno de los casos explicados



Paso 4 | Cruz en la cara amarilla

Una vez la cruz esté hecha, para hacer que coincida el borde, mover "U" hasta que solo una pieza esté bien, y repetir



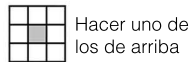
F R U R' U' F'



f R U R' U' f'

R U R' U R U2 R'

hasta que las cuatro estén bien colocadas



Hacer uno de los de arriba

Paso 5 | Esquinas de la cara amarilla

Con la cruz bien colocada, girar el cubo buscando una esquina bien puesta. Coger el cubo de tal forma dicha esquina quede donde en la imagen, y hacerlo una o dos veces

R U' L' U R' U' L U



Una vez estén todas en sus sitio, ir haciendo "U" hasta dejar una esquina mal puesta donde se indicaba antes, hacer L D L' D' hasta que este bien, y volver a mover "U" para continuar con el resto.

OJO, ¡no gires el resto del cubo!