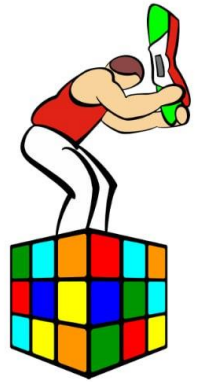


# CÓMO RESOLVER EL CUBO DE RUBIK

## Asociación EuskalCubing

<https://euskalcubing.org>

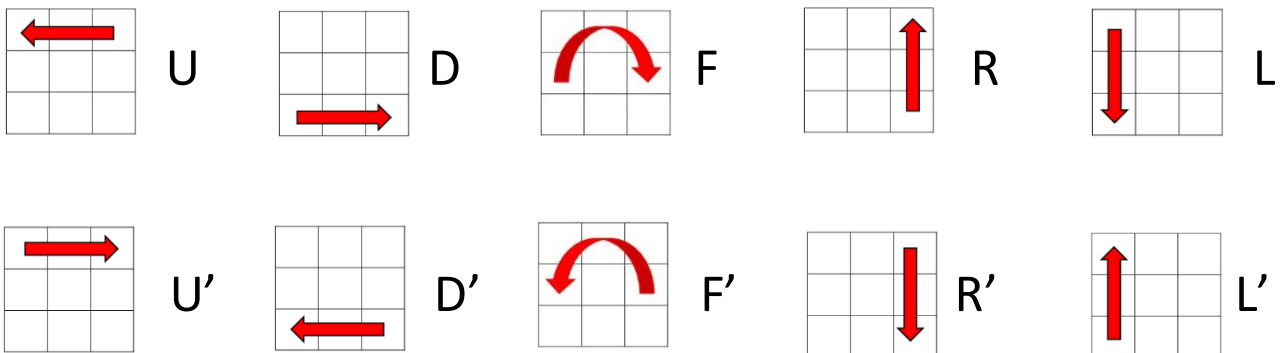


Este tutorial impreso está basado en este video de Cuby:



Link: <https://labur.eus/glqyz>

NOTACIÓN: (Recomendable aprenderla)



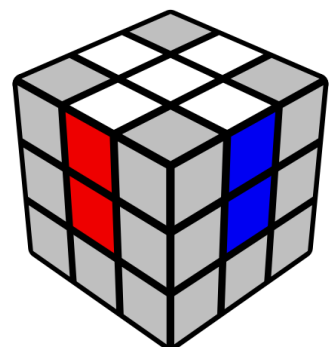
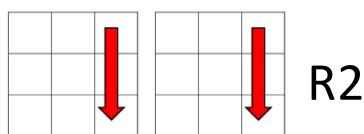
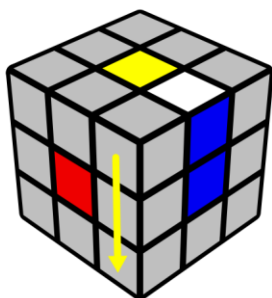
### PASO 0 – ‘MARGARITA’ EN LA CARA AMARILLA



→ Poner las aristas blancas en la cara Amarilla, con el blanco hacia arriba

### 1º PASO - LA CRUZ

→ Hacer coincidir la arista con el centro de su color, y mover esa cara dos veces:



## 2º PASO – ESQUINAS BLANCAS

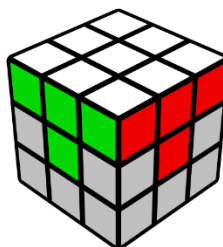


Diagram illustrating the three cases for inserting white corners into the bottom layer:

- Case 1:** A cube with one white corner in the bottom layer. Moves:  $R'$ ,  $D'$ ,  $R$ .
- Case 2:** A cube with two white corners in the bottom layer. Moves:  $D'$ ,  $R'$ ,  $D$ ,  $R$ .
- Case 3:** A cube with three white corners in the bottom layer. Moves:  $R'$ ,  $D2$ ,  $R$ ,  $D$ .

→ Si no encuentras ninguna esquina blanca en la capa de abajo, haz cualquier caso de estos anteriores en un hueco que tenga la esquina mal metida.

## 3º PASO – ARISTAS (no blancas ni amarillas)

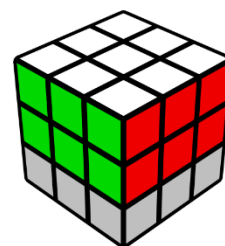


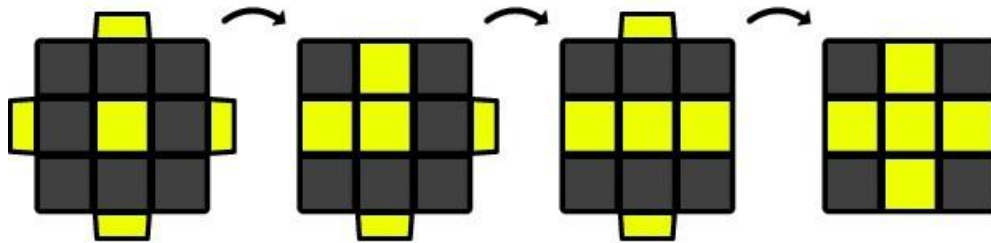
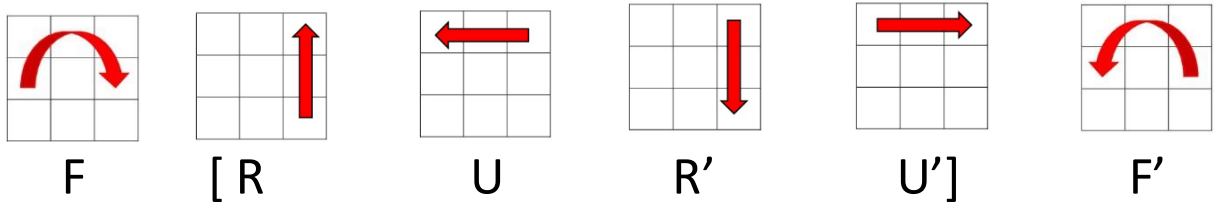
Diagram illustrating the two cases for inserting yellow edges into the bottom layer:

- Case 1:** A cube with one yellow edge in the bottom layer. Moves:  $D'$ ,  $R'$ ,  $D$ ,  $R$ ,  $D$ ,  $F$ ,  $D'$ ,  $F'$ .
- Case 2:** A cube with two yellow edges in the bottom layer. Moves:  $D$ ,  $F$ ,  $D'$ ,  $F'$ ,  $D'$ ,  $R'$ ,  $D$ ,  $R$ .

→ Si todas las aristas con amarillo están abajo, coloca una arista de las otras que esté mal colocada en frente a la derecha y haz cualquiera de los dos casos en la capa de abajo.

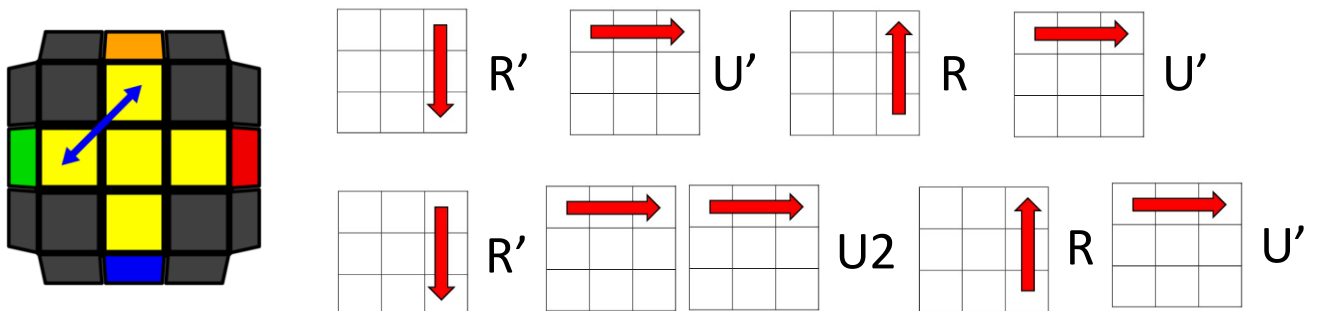
## 4º PASO – CRUZ AMARILLA (VOLTEAR EL CUBO)

→ Hacer este algoritmo desde el estado que te toque, hasta llegar a la cruz.



## 5º PASO – ARISTAS AMARILLAS

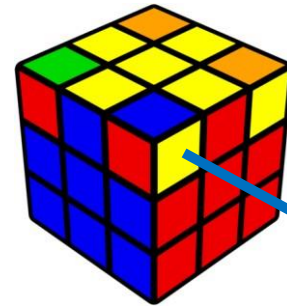
→ Si no hay dos que se puedan intercambiar para resolverlo, haz el algoritmo desde cualquier lado.



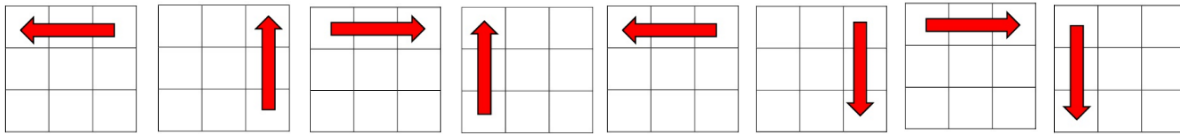
## 6º PASO – PERMUTAR ESQUINAS AMARILLAS

→ Si no hay ninguna esquina en su sitio, hacer el algoritmo desde cualquier lado.

→ Después, hacer el algoritmo 1 o 2 veces, hasta que todas las esquinas estén en su sitio.

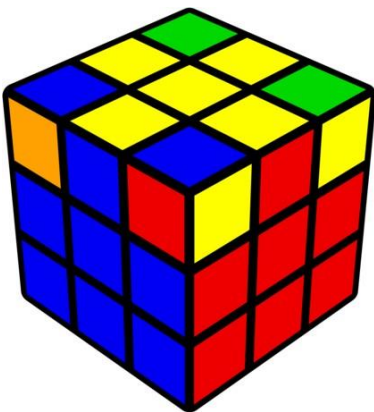


La que está bien delante a la derecha.



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

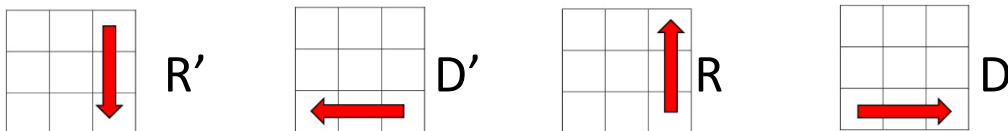
## 7º PASO – ORIENTAR ESQUINAS/TERMINAR CUBO



→ Colocar una esquina desorientada enfrente a la derecha.

→ Hacer el algoritmo ENTERO hasta que la esquina esté resuelta.

→ Repetir los dos pasos anteriores tantas veces como se necesite.



# ¡LO HAS RESUELTO!