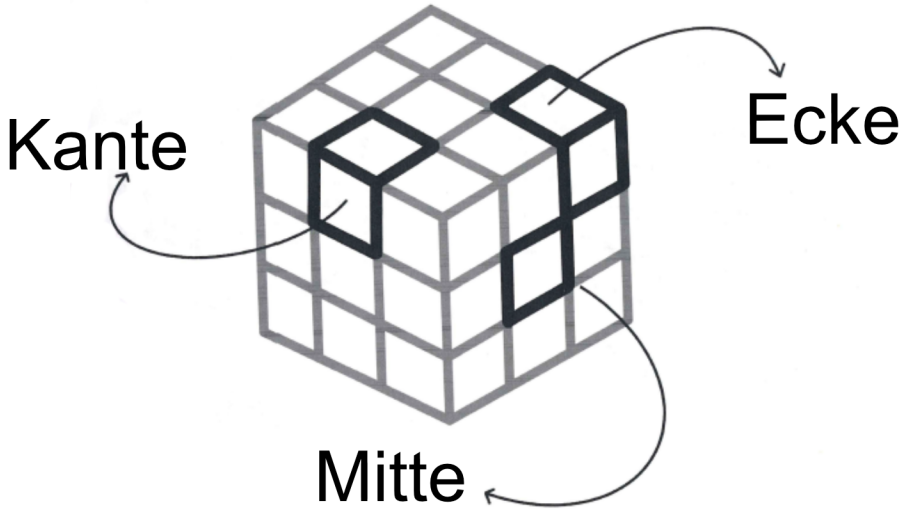
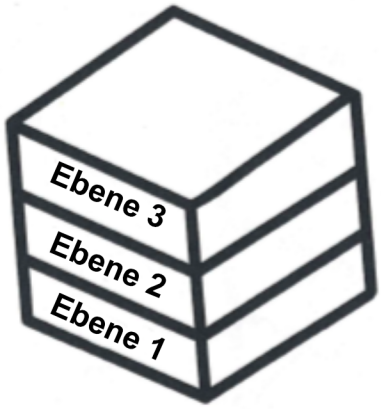
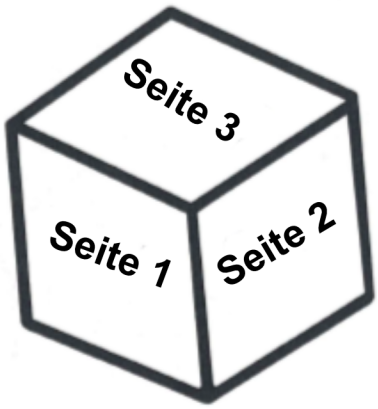
Bezeichnungen:

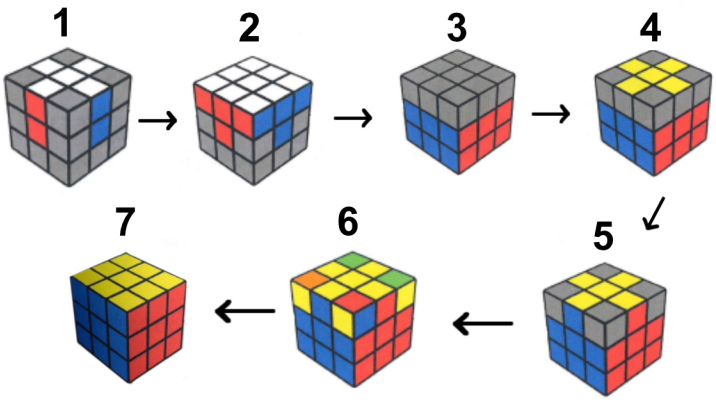


! Der Würfel wird **Ebene für Ebene** und **nicht** Seite für Seite gelöst!





Schritte zum Lösen:



Schritt 1: Weißes Kreuz

Schritt 2: Weiße Seite

Schritt 3: Ebene 2 (mittlere Ebene)

Schritt 3: Gelbes Kreuz

Schritt 4: Gelbe Kanten

Schritt 5: Gelbe Ecken positionieren

Schritt 6: Lösen (Gelbe Ecken drehen)

Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)



Dieses Symbol bedeutet:

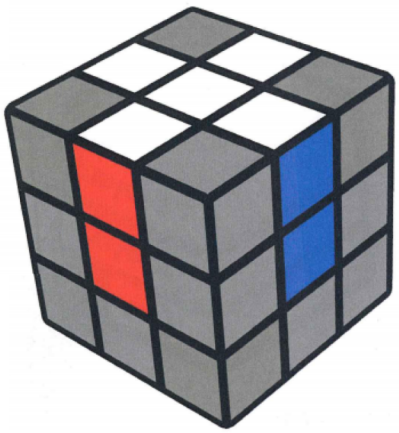


Die zu dir zeigende Ebene

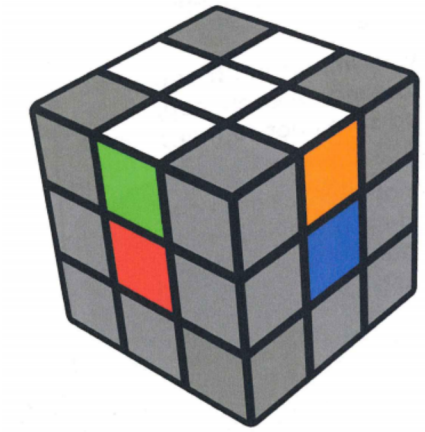


Wird in Pfeilrichtung gedreht.

Schritt 1 - Weißes Kreuz:

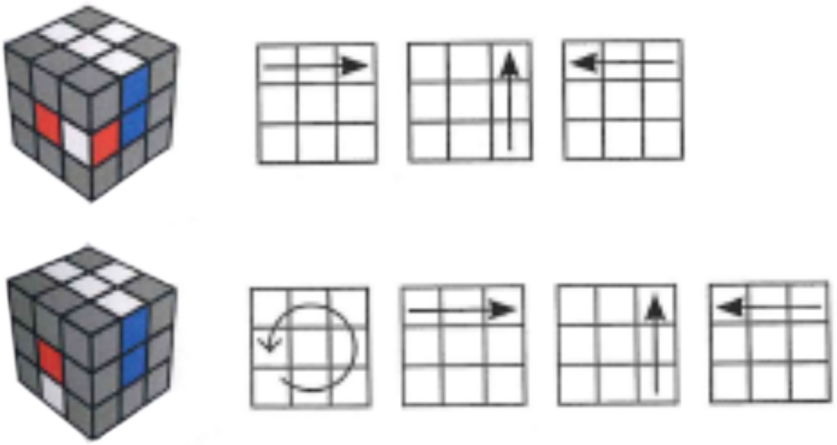


Die Kantenfarben stimmen mit den Mitten überein.



Der Schritt erfolgt **intuitiv** und muss geübt werden!

Tipps:



Schritt 2 - Weiße Seite:



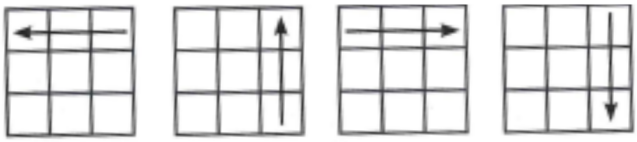


Die Farben der Ecken der Ebene 1
stimmen mit den Mitten und Kanten überein.

Algorythmus 1:

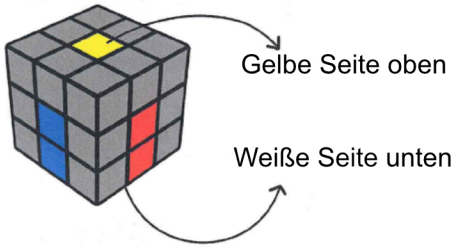
! Lies zuerst das Vorgehen und drehe erst dann, wenn die Anleitung das vorgibt!

Anti:

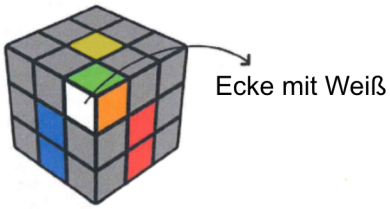


Vorgehen:

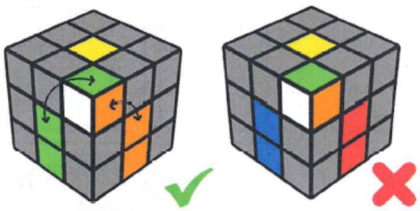
1. Halte den Würfel so:



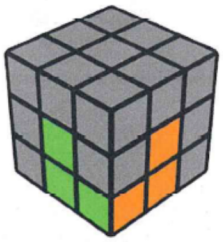
2. Ecke mit Weiß auf Gelber Ebene suchen:



3. Ecke zur farblich passenden Seite bringen und nach **vorne rechts** halten:



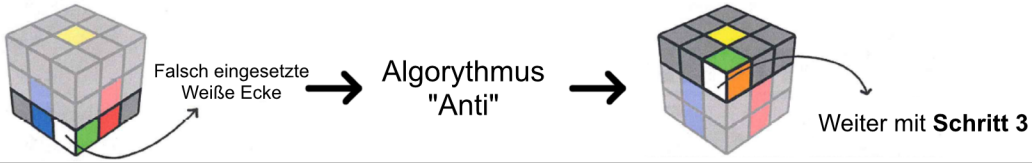
4. **Algorythmus 1 "Anti"** so oft ausführen, bis die Ecke an ihrer Position sitzt (bis zu 5 Mal)



5. Widerhole die Schritte 1- 4, bis die weiße Seite und damit auch die Ebene 1 gelöst sind.



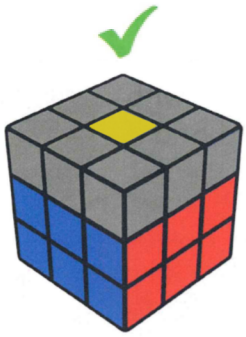
Sollte keine Ecke mit Weiß in der oberen Ebene zu finden sein, suche eine falsch eingesetzte in der weißen Eben. Halte die falsche Ecke unten rechts und führe einmal den "Anti" Algorythmus aus.



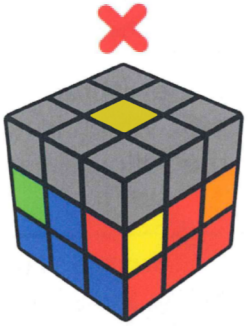
Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)

Schritt 3 - mittlere Ebene:

Ziel:



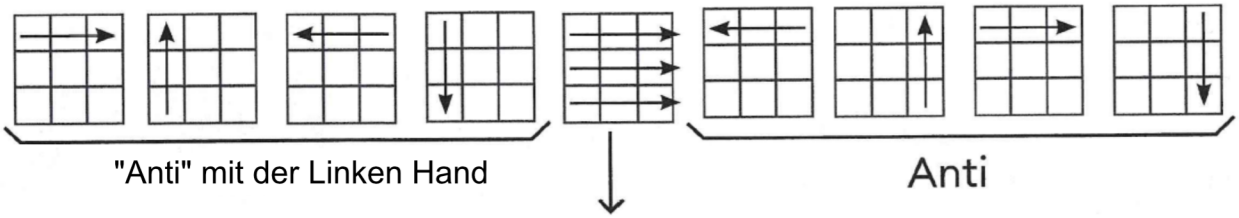
Ebene 2 gelöst



Ungelöste Kanten in Ebene 2

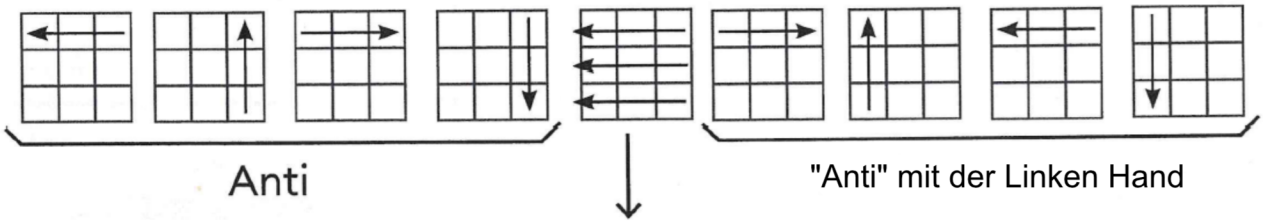
Algorythmen 2:

Ecke Links einfügen:



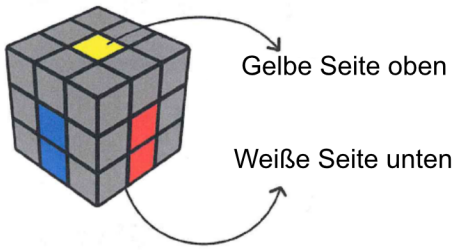
Cube drehen, sodass die linke Seite vorne ist.

2.2: Ecke Rechts einfügen:

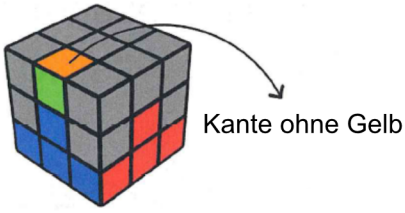


Cube drehen, sodass die rechte Seite vorne ist.

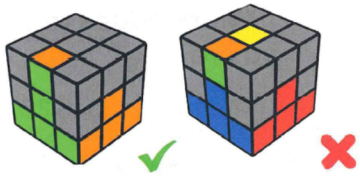
1. Halte den Würfel so:



2. Suche eine Kante ohne Gelb



3. Dreh die Kante so, dass die Farbe mit der Mitte übereinstimmt



4. Drehe Algorythmus 2.1 um die Ecke links einzufügen



Drehe Algorythmus 2.2 um die Ecke rechts einzufügen



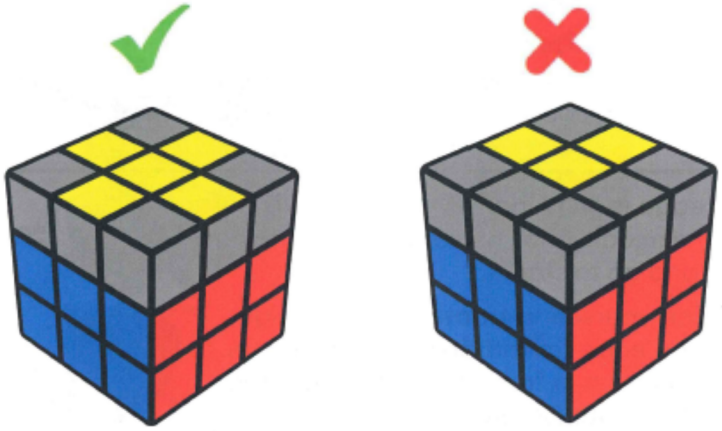
5. Wiederhole Schritte 1-4 für alle Kanten ohne Gelb.

Tipp: Wenn eine Kante ohne Gelb im falschen Slot in der Ebene 2 liegt, ersetze sie mit dem Algorythmus 2.1 durch eine Kante mit Gelb.

Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)

Schritt 4 - Gelbes Kreuz:

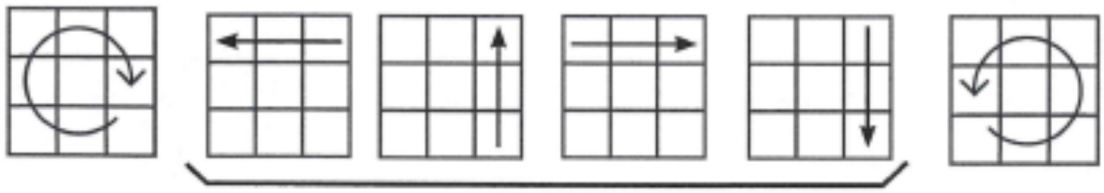
Ziel:



Gelbes Kreuz
auf der Oberseite

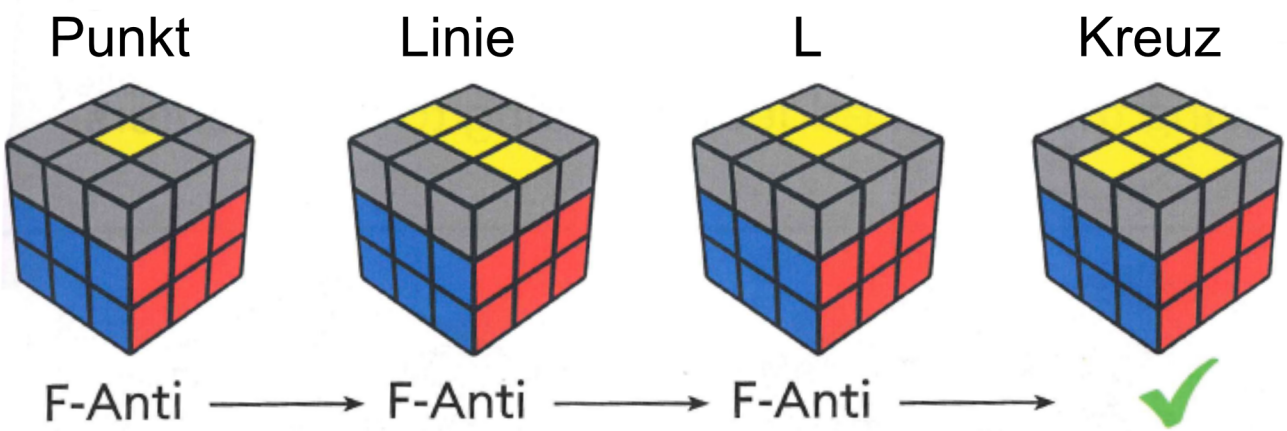
Algorythmus 3:

F-Anti:



1.

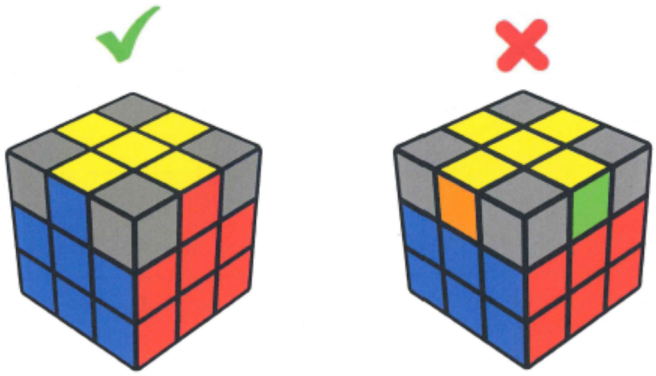
Führe F-Anti so oft aus, bis das Gelbe Kreuz gelöst ist.



Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)

Schritt 5 - Gelbe Kanten:

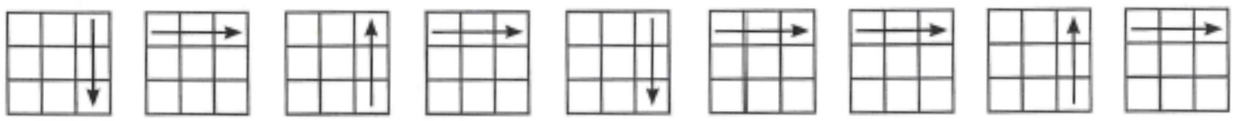
Ziel:



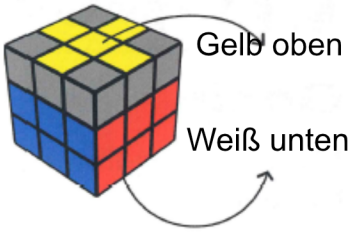
Gelbe Kanten passen zu den Mitten

Algorythmus 3:

Antisune:



1.



2. Suche zwei Gelbe Kanten, deren Farbe mit der zweiten Ebene übereinstimmen.



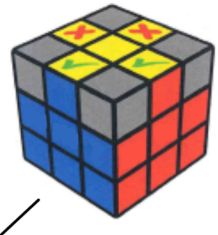
Option A:



Die passenden Kanten liegen sich gegenüber.

3. Algorythmus: **Antisune** drehen

Option B:



Die passenden Kanten liegen nebeneinander.

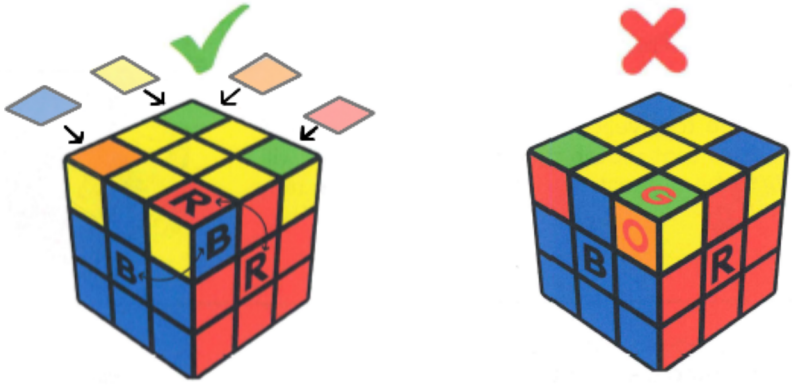
Algorythmus: **Antisune** drehen



Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)

Schritt 6 - Gelbe Ecken positionieren:

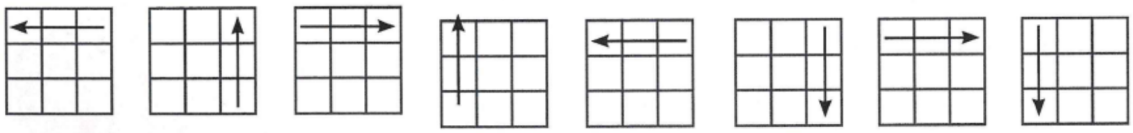
Ziel:



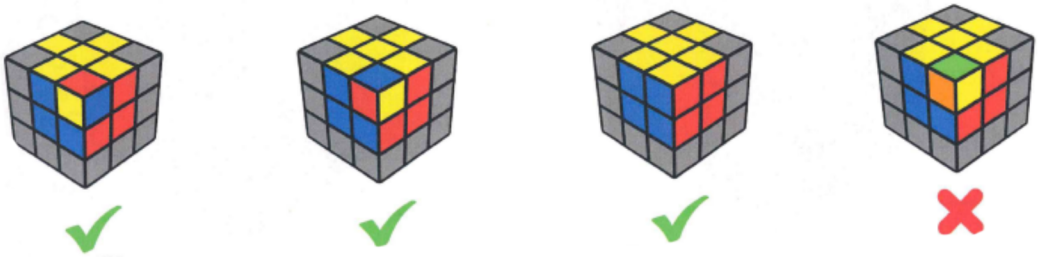
Alle Gelben Ecken sind an ihrer richtigen Position (nur verdreht).

Algorythmus 4:

Aufzug:



1.



Schau, ob eine Ecke an ihrer richtigen Position ist

(die Farben passe, die Ecke ist nur verdreht).

2.



Halte die richtige Ecke vorne Rechts

3.

Algorythmus 4 "**Aufzug**" drehen.

4.

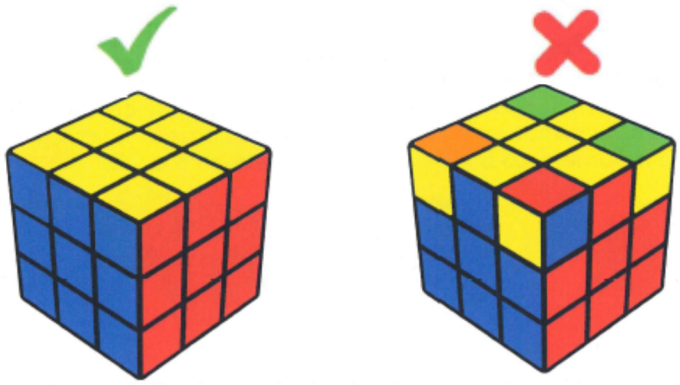
Wiederhole **2.** und **3.**, bis alle Ecken an ihrem Platz sind (teilweise verdreht)

Ist **keine Ecke** auf der richtigen Position, drehe einmal den Algorythmus "Aufzug". Danach ist **eine Ecke** an der richtigen Position. Mache mit Schritt 2 weiter.

Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)

Schritt 7 - Lösen (gelbe Ecken drehen):

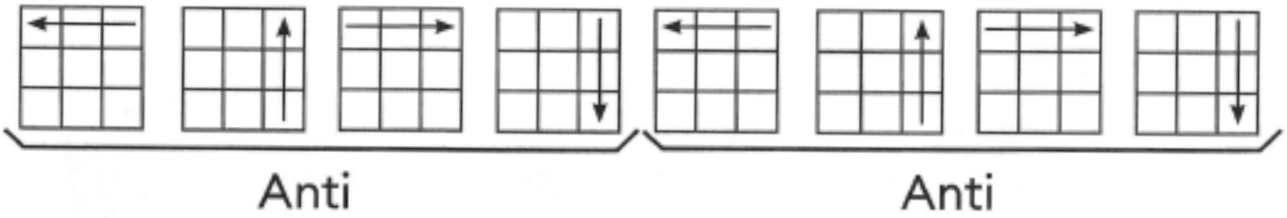
Ziel:



Der Würfel ist gelöst.

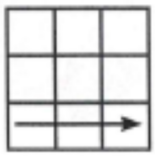
Algorythmus 5:

Doppel-Anti:

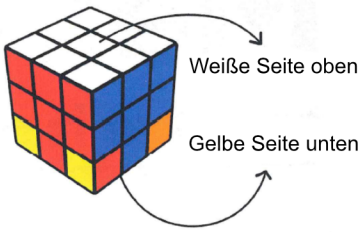


Algorythmus 6:

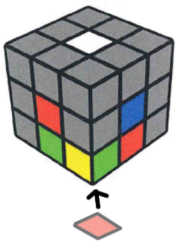
D:



1. Halte den Würfel so:



2. Führe so oft "D" aus, bis eine verdrehte Gelbe Ecke unten rechts liegt.



3. Drehe Algorythmus 5 "**Doppel-Anti**"

Option A:
Die Ecke ist richtig gedreht: → Mache für die nächste Ecke bei **2.** weiter.

Option B:
Die Ecke ist noch verdreht: → Wiederhole **3.**

Option C:
Alle Ecken sind richtig gedreht: → **Glückwunsch**, du hast es geschafft!

Bilder: The Cubing Bible (Gale Augusto Lapeyer)