

# „Kanten zuerst“-Methode Thomas Stadler 2011

Diese Methode benötigt nur gerade 1 Zugfolge, welche als “sexy move” Variation unter den Cubern bekannt ist. Da vieles mit Logik zu lösen ist, können auch Anfänger diese Methode leicht lernen.

## Schritt 1: Weisses Kantenkreuz



Bilde ein weisses Kantenkreuz. Achte darauf, dass die Kanten seitlich zu den Mittelstücken der 2.Ebene passen.

Zugfolgen: keine, nur logisches Denken!

## Schritt 2: Drei Kanten der 2.Ebene



Suche Kanten der 2.Ebene in der untersten Ebene. Stelle sie unter die gleichfarbige Mitte. Drehe die Kante in der untersten Ebene weg von der Lücke, Drehe die Lücke nach unten, steig mit der Kante in die Lücke ein und bring die Lücke (mit der eingesetzten Kante) wieder in Position.

Füge so 3 der 4 Kanten in der 2.Ebene ein.

## Schritt 3: Kanten der letzten Ebene + letzte Kante der 2.Ebene



Halte nun das weisse Kreuz am Boden. Ziel ist es nun ein gelbes Kreuz oben zu bekommen. Wobei ihre Seitenstecker zu den Mittelsteinen passen müssen.

Die letzte fehlende Kante aus der 2.Ebene hältst du in der Position vorne/rechts/mittlere Ebene.

Diesen Stein kannst du durch drehen der rechten Seite oder der vorderen Seite nach oben bringen. Weil du immer gelbe Stecker nach oben schaffen möchtest und diese nun vorne oder rechts liegen können ist der entsprechende Zug anzuwenden. Auf einen Zug folgt immer eine Drehung der oberen Ebene und danach den gleichen Zug in entgegengesetzter Richtung. Überprüfe durch Drehung der obersten Ebene immer wieder wo die Kanten genau hinkommen (Seitenstecker muss zum Mittelstein passen).

Spezielle Situationen: Hast du keinen gelben Stecker in der Position vorne/rechts/mittlere Ebene, machst du einmal die oben beschriebene Bewegung. So wird der Stein sicher ausgetauscht.

Sind 3 Kanten bereits geordnet und der 4.gelbe Stecker in der mittleren Ebene, so drehst du den gelben Stecker in die Position eines anderen gelben Steckers. Danach obere Ebene 90Grad drehen Zug zurück. Wieder obere Ebene 90Grad weiterdrehen und Zugfolge wiederholen. So tauschen die Kanten reihum ihre Plätze und die letzte Kante findet auch ihren Platz.

#### Schritt 4: Drei „weisse Ecken“ platzieren



Halte den Cube so, dass das weisse Kreuz links liegt. Kippe den Cube nach vorne, bis eine Ecke mit weissem Sticker vorne/rechts/unten liegt. Dies ist die Buffer-Position (Abschuss-Position). Drehe nun **nur** die linke Seite des Cubes, bis die Ecke in welche der Buffer geschossen wird sich oben/links/vorne befindet.

**Zugfolge:** Rechts hoch, linker Zeigefinger, rechts runter, rechter Zeigefinger

Diese Zugfolge muss evtl. mehrmals ausgeführt werden, bis die Ecke oben/links/vorne richtig liegt.

(Merke: nach 6 Durchführungen ist die Ausgangsstellung wieder hergestellt)

Danach hast du eine andere Ecke in der Buffer-Position. Drehe wieder **nur** die linke Seite, bis du die Position in welche der Buffer gehört oben/links/vorne hast. Zugfolge ausführen, bis die Ecke passt.

Wiederhole das bis 3 Ecken stimmen.

In der 4.Ecke wiederholst du einfach die Zugfolge, bis alle Kanten wieder stimmen. Dies müssen wir machen, da wir mit der Zugfolge die Kanten gemischt haben. Nach jeder 6.Ausführung der Zugfolge stimmen aber die Kanten wieder.

#### Schritt 5: Alle „gelben Ecken“ platzieren + letzte „weisse Ecke“



Halte den Cube so, dass das gelbe Kantenkreuz nach links zeigt und die letzte fehlende Ecke der rechten Seite vorne/rechts/unten liegt.

Jetzt beginnt das gleiche Spiel wie in Schritt 4, einfach mit den „gelben“ Ecken.

Schau dir den Buffer (vorne/rechts/unten) genau an, bringe durch drehen der **linken** Seite die Zielposition in die Position oben/links/vorne und führe die Zugfolge

wieder aus, bis die Ecke stimmt. Wiederhole das ganze bis alle Ecken stimmen.

#### Schritt 6: Wenn 2 Ecken noch verdreht liegen



Häufig bleiben am Schluss 2 Ecken übrig, die noch verdreht sind. Bringe diese Ecken in die Positionen vorne/links/oben und hinten/links/oben (Das kannst du mit einer Bewegung machen). Im Bild links würde ich z.B. hintere Seite im Uhrzeigersinn drehen.

Jetzt wieder den „Sexy-move“. Nach 2 oder 4 Durchgängen des Sexy-move ist die Ecke vorne/links/oben richtig. Bewege dann die linke Seite

90 Grad im Uhrzeigersinn und bringe die 2. falsche Ecke in Position. Nun wieder den „Sexy-Move“.

Merke: Insgesamt wirst du den Sexy-Move 6mal ausführen müssen (2+4 oder 4+2).

Danach kannst du den Cube mit 2 Zügen lösen. Dazu brauchst du keine Anleitung mehr.