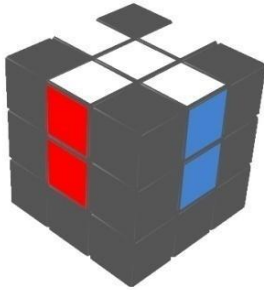
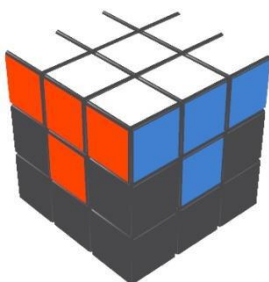


Étape 1 : résoudre le premier étage



Tiens le centre blanc vers le haut. Maintenant il s'agit de monter toutes les arêtes et coins blancs sur la face du haut avec un « ascenseur ». Pour ce faire, il faut d'abord amener une arête blanche sous la place qu'elle doit prendre. Contrôle le mouvement que l'ascenseur doit faire mais ne fait pas encore le mouvement. Maintenant la phrase-clé : « enlèves-toi du chemin de l'ascenseur, l'ascenseur descend, montes dans l'ascenseur et l'ascenseur remonte ». Les centres du deuxième étage t'indique où l'arête blanche doit venir.

Cas spéciaux : si le sticker (autocollant) blanc est orienté vers le bas, il suffit de le monter directement avec un mouvement de 180° sans s'enlever du chemin de l'ascenseur. Si l'arête blanche est positionnée sur le deuxième étage, elle peut monter dans l' « ascenseur » directement depuis cet étage.



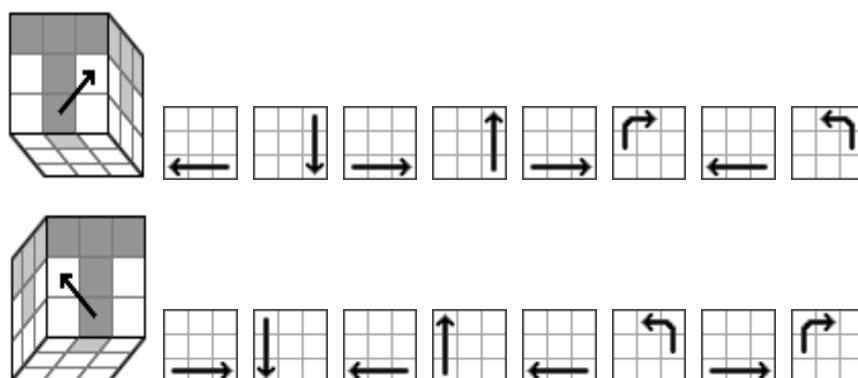
Les coins peuvent aussi être placés correctement grâce à un « ascenseur ». Place le coin sous la place qu'il doit prendre. Contrôle maintenant le mouvement que l'ascenseur doit faire. Ensuite effectue l' « ascenseur » : « enlèves-toi du chemin de l'ascenseur, l'ascenseur descend, montes dans l'ascenseur et l'ascenseur remonte ».

Cas spécial : si le sticker blanc est orienté vers le bas, il faut le laisser se faire « écraser » par l'ascenseur (ne pas s'enlever du chemin). Ensuite, tu l'enlèves de l'ascenseur et celui-ci remonte. Maintenant le sticker est orienté correctement pour pouvoir effectuer l' « ascenseur » normalement.

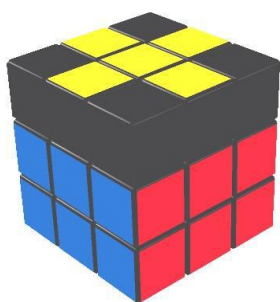
Étape 2 : Résoudre le deuxième étage

Cherche une arête sans sticker jaune dans l'étage du bas. En tournant la face du bas, places cette arête de telle manière qu'un grand « T » se forme. Décide ensuite si l'arête doit se positionner en haut à gauche ou en haut à droite et effectue le mouvement correspondant.

Cas spécial : si l'arête est déjà placée dans le deuxième étage mais à la mauvaise place, il suffit de la remplacer par une autre arête. De cette manière, elle se met dans l'étage du bas et peut être placée au bon endroit avec un « T ».



Étape 3 : Dernier étage « tourner les arêtes »



Tiens le cube de telle manière que la dernière face regarde vers le haut. Il va maintenant falloir former une croix jaune.

Vois-tu une des images ci-dessous ? Tiens le cube exactement comme sur l'image et effectue le mouvement indiqué. Répète le processus jusqu'à ce que tu aies une croix jaune.

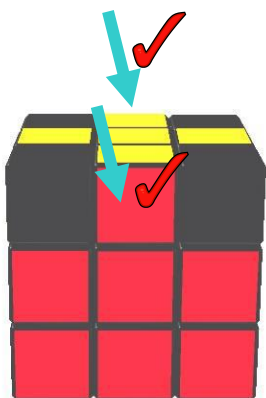


Étape 4 : Dernier étage « placer les arêtes »

Les arêtes ont maintenant toutes leur sticker jaune vers le haut, par contre elles doivent encore être placées correctement (les couleurs doivent correspondre aux centres du deuxième étage). Rarement, toutes les arêtes sont bien placées. Si ce n'est pas le cas, il faut trouver deux arêtes correctement placées en tournant la face.

Il y a deux possibilités :

Possibilité 1 :



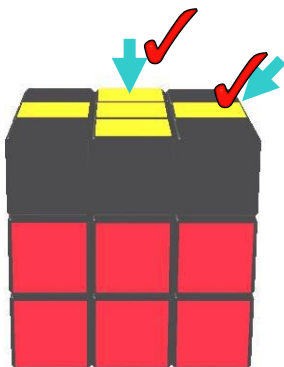
Si deux arêtes en face l'une de l'autre sont correctes :

Tiens la face avec les arêtes correctes en haut/devant et en haut/derrière. Effectue le mouvement suivant :



Contrôle maintenant la face du haut en la tournant pour voir combien d'arêtes sont correctes. Il devrait maintenant y avoir 2 arêtes voisines qui sont correctes (possibilité 2)

Possibilité 2 :



Si deux arêtes voisines (en coin) sont correctes :

Tiens la face avec les arêtes correctes en haut/derrière et en haut/à droite. Effectue le mouvement décrit ci-dessus.

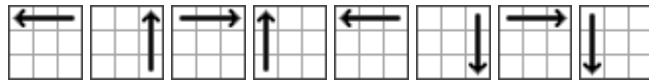
Ensuite, il faut de nouveau tourner la face pour contrôler combien d'arêtes sont correctes.

Étape 5 : Placer les coins



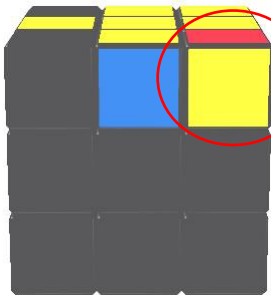
Le but est de placer tous les coins au bon endroit. Pour ce faire, ça ne joue aucun rôle s'ils sont à leur place dans le bon sens ou non. Cherche un coin qui est placé correctement (voir image).

Tiens le cube de telle manière que le coin correct soit placé devant/à droite/dessus et effectue le mouvement suivant :



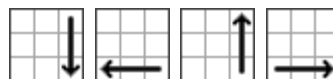
Maintenant il faut contrôler si un nouveau coin correct s'est créé. Ce coin est de nouveau placé « devant et à droite ». Le mouvement est répété jusqu'à ce que tous les coins soient à leur place.

Étape 6 : tourner les coins (pour que le jaune regarde vers le haut)



Cherche un coin dont le sticker jaune ne regarde pas vers le haut et place-le devant/dessus/à droite (voir image)

Effectue maintenant le mouvement suivant :



Contrôle maintenant si le sticker jaune regarde vers le haut. Si ce n'est pas le cas : répéter le mouvement. Si le sticker jaune montre vers le haut, le coin est dans le bon sens.

Tourne maintenant **la face du haut** pour placer un autre coin mal orienté à la position devant/dessus/à droite et répète le mouvement.

Attention : le cube à l'air de ne plus être résolu entre les différents mouvements. Tant que tu ne tournes que la face du haut, il sera résolu à la fin.