

## Méthode pour débutant

### NOTATION

EN TENANT LE CUBE DANS UN POSITION DONNEE, IL Y A 6 FACES QUI PEUVENT TOUNER.

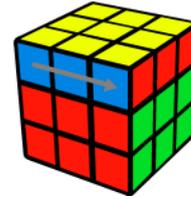
UNE LETTRE REPRESENTE UNE ROTATION DE 1/4 DE TOUR DE LA FACE DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

UNE LETTRE SUIVIE D'UNE APOSTROPHE (') REPRESENTE UNE ROTATION DE LA FACE DE 1/4 DE TOUR DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

UNE LETTRE SUIVIE PAR "2" REPRESENTE UNE ROTATION DE 1/2 TOUR DE CETTE FACE.



U (SENS HORAIRE)



U' (SENS ANTI-HORAIRE)



U2 (1/2 TOUR)

TOP [U] LEFT [L] FRONT [F] BOTTOM [D] RIGHT [R] BACK [B]

Top = Dessus (U) Left = Gauche (L) Back = Derrière (B)

Front = Devant (F) Right = Droite (R) Bottom = Dessous (D)

### CROIX BLANCHE

LA PREMIERE ETAPE CONSISTE A POSITIONNER CORRECTEMENT LES 4 ARETES BLANCHES AUTOUR DU CENTRE BLANC POUR CREER UNE CROIX.

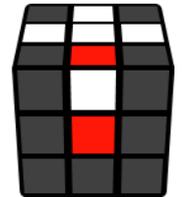
QUAND VOUS CONSTRUISEZ LA CROIX BLANCHE, FAITES ATTENTION A BIEN ALIGNER LES COULEURS ENTRE ELLES DE MANIERE A CE QUE LES COULEURS DES ARETES CORRESPONDENT AU AUTRES CENTRES.



CORRECT



INCORRECT



F U' R U permet de résoudre une arête mal orientée

### COINS DE LA 1ère COUCHE

LA SECONDE ETAPE CONSISTE A RESOUDRE LES COIN DE LA PREMIERE COUCHE. IL EXISTE 3 CAS SIMPLES POUR LES RESOUDRE.

**NOTA** : SI UN COIN EST MAL ORIENTE OU DASN UNE MAUVAISE POSITION? VOUS POUVEZ LE METTRE DASN UNE BONNE POSITION EN UTILISANT **R U R'**.



R U R'



U R U' R'



(R U2 R') U' (R U R')

## SECONDE COUCHE

LA TROISIEME ETAPE CONSISTE A RESOUDRE LA SECONDE COUCHE.

LES ARETES DE LA COUCHE SUPERIEURE DOIVENT ETRE SOIT POSITIONNEES A DROITE SOIT A GAUCHE QUAND ELLES SONT EN FACE DE VOUS.

SI UNE ARETE N'EST PAS BIEN ORIENTEE OU DANS UNE MAUVAISE POSITION VOUS POUVEZ LA FAIRE RESSORTIR EN INSERANT UNE AUTRE ARETE.



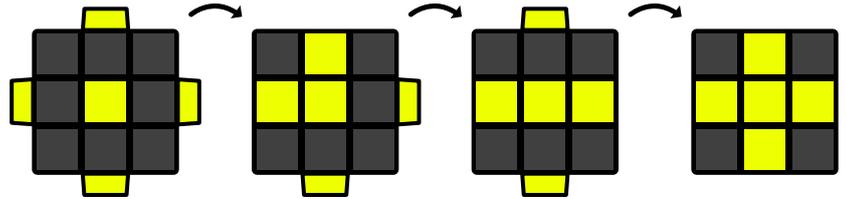
$(U' L' U L) (U F U' F')$



$(U R U' R') (U' F' U F)$

## CROIX JAUNE

ORIENTEZ LES ARETES JAUNES EN UTILISANT LES ALGORITHMES CI-JOINTS



$F R U R' U' F'$

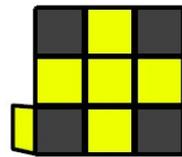
$F R U R' U' F'$

$F R U R' U' F'$

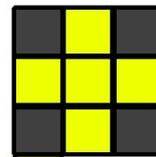
RESOLU

## FACE JAUNE

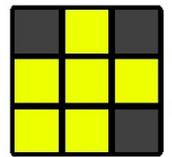
REGARDEZ COMBIEN DE COINS SONT RESOLUS ET TENEZ LE CUBE DE MANIERE A ORIENTER LES ARETES JAUNES DES COINS COMME SUR LES FIGURES CI-JOINTES PUIS APPLIQUEZ L'ALGORITHME.



$(R U R') U (R U^2 R')$



$(R U R') U (R U^2 R')$

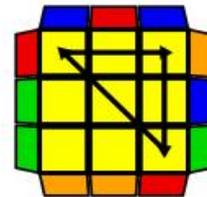


$(R U R') U (R U^2 R')$

## PERMUTATION DES COINS

PLACEZ LES COINS CORRECTEMENT POSITIONNES EN HAUT DU CUBE PUIS APPLIQUEZ L'ALGORITHME CI-JOINT.

SI AUCUN COIN N'EST CORRECTEMENT POSITIONNE, APPLIQUEZ UNE FOIS L'ALGORITHME ET REVENEZ A L'ETAPE PRECEDENTE.

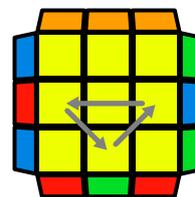


$(R' F R' B^2 R F' R' B^2 R^2)$

## PERMUTATION DES ARETES

REGARDEZ SI UNE ARETE EST CORRECTEMENT POSITIONNEE, ORIENTEZ VOTRE CUBE DE MANIERE A CE QUE L'ARETE RESOLUE SOIT EN FACE ARRIERE, APPLIQUEZ L'ALGORITHME CI-JOINT.

SI AUCUNE ARETE N'EST CORRECTEMENT POSITIONNEE, APPLIQUEZ UNE FOIS L'ALGORITHME ET REVENEZ A L'ETAPE PRECEDENTE.



$(R U') (R U) (R U) (R U') R' U' R^2$

Retrouvez cette méthode de résolution sur :

<https://www.speedcubingtips.eu>

<https://www.facebook.com/SpeedCubingTips.eu>