



Denne veiledningskuben er en læringsleke for alle
- både lærere og elever!

Se rubiks.com hvis du vil vite mer!



UTFORDRINGS-
NIVÅ

Rubik's
COACH CUBE



BRUKSANVISNING



En forenklet fremgangsmåte for å lære seg Rubik's kube.

SKANN HER FOR Å KOMME I GANG MED DINE KUBE-OPPLEVELSER



ELLER GÅ TIL
coach.rubiks.com

FJERN FOR Å AVDEKKE!

Kuben din er dekket med svarte, nummererte klistremerker. I 8 trinn skal du fjerne spesifikke klistremerker for å avdekke fargene på kubens under klistremerkene samt vri og vende på sidene mens du løser kubens.

HVORFOR KLISTERMERKER?

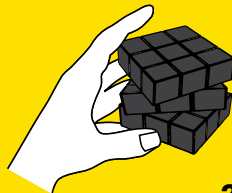
Klistremerkene er en viktig del av hvordan Rubiks treningskubens fungerer. Etter hvert som de fargede feltene avdekkes, lærer du deg hvordan og hvor du skal flytte dem. Du vil også lære deg noen spesielle, sammenhengende trekk (også kalt algoritmer) som er en viktig del av det å løse Rubiks kubens!



VIDEO MANUAL

Innholdet på Rubiks video er laget for å gi deg større utbytte av læringen. Se etter QR-koden i starten av hvert trinn mens du jobber deg gjennom veilederen.

Skann QR-koden eller gå til
coach.rubiks.com



BLAND

Før du setter i gang med å løse kubens, må du vri og vende på den for å blande fargene skikkelig!

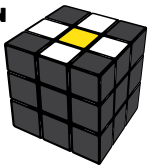
20 tilfeldige bevegelser gir en god blanding.

8 TRINN FOR Å LØSE RUBIKS KUBE

Vent med å fjerne klistremerkene til du blir bedt om det!
Du vil lære deg å løse Rubiks kube ved å gå gjennom disse trinnene:

PRESTEKRAGEN

1



DET HVITE KORSET

2



DE HVITE HJØRNENE

3



DEN MIDTERSTE RADEN/LAGET

4



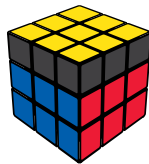
DET GULE KORSET

5



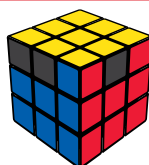
DEN GULE SIDEN

6



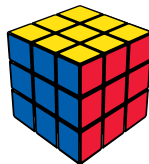
DE GULE HJØRNENE

7



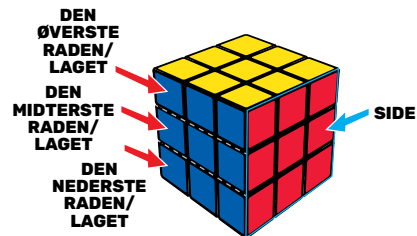
DE GULE KANTENE

8

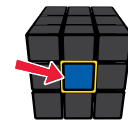


MEN GJØR DEG KJENT MED RUBIKS KUBE FØRST

KUBEN HAR 6 SIDER OG 3 RADER/LAG...



OG BESTÅR AV 3 TYPER BRIKKER.



MIDTBRIKKEN

1 statisk brikke som ikke flytter seg og som angir hvilken farge siden skal ha når kuben er løst.



KANT-BRIKKER

2 farger i kanten der hvor 2 sider møtes.



HJØRNE-BRIKKER

3 farger i et hjørne der hvor 3 sider møtes.

STANDARD-VRIDNING

En vridning er $\frac{1}{4}$ rotasjon med klokken (90°).



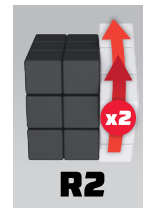
VRIDNING MOT KLOKKEN

Når en side skal vris **mot klokken** vises dette med en ['] i instruksjonene som dette:



DOBBELT VRIDNING

Når en side skal vris **to ganger** vises dette med **2 piler** i instruksjonene som dette:



DIAGRAMMER: SIDER OG VRIDNINGER

Når du vrir sidene på kuben i forskjellige retninger, kan du flytte gitte brikker inn i ulike posisjoner. I de **8 trinnene** følger du diagrammer med vridning etter vridning som viser deg nøyaktig hva du skal gjøre. Slik ser disse diagrammene ut:

SIDER

FORSIDEN



F

VENSTRE SIDE



L

HØYRE SIDE



R

TOPPSIDEN



U

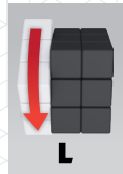
VRIDNINGER



F



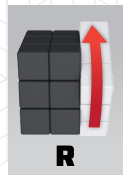
F'



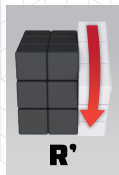
L



L'



R



R'



R2



U



U'

- 1 Vri **forsiden** med klokken 90°
- 2 Vri **forsiden** mot klokken 90°
- 3 Vri **høyre side** to ganger (180°)



Øv på disse forskjellige trekkene ved å lese diagrammene. Det er ingen fare for at du roter det til her, kubene er allerede blandet!



Ført setter i gang med å løse kubene, må du vri og vende på den for å blande fargene skikkelig! Tjuv tilfeldige bevegelser gir en god blanding.

TRINN 1: PRESTEKRAGEN

1

Fjern klistremerker med **Nummer 1** for å avdekke fem brikker:

x1

GUL

x4

HVIT

Start med å fjerne klistremerke **Nummer 1**.

Følg instruksjonene for å fullføre **prestekragen**. I dette trinnet vil du bli kjent med kubene din og lære deg hvordan du flytter rundt på brikkene.

Eksperimenter med å vri på sidene og se hva som skjer.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



HOLDE KUBEN

Den gule midtbrikken skal alltid være på **toppen** når du løser **prestekragen**.



LØS DET FØRSTE KRONBLADET

De hvite kantbrikkene på kubene kan være i hvilken som helst a posisjonene vist nedenfor. For å komme i gang må du matche en kantbrikke med en av disse posisjonene og deretter følge instruksjonene om hvordan du løser det. Når du har fått det første kronbladet på plass, gå til **side 8**.



Riktig posisjon



Gå til posisjon 1



Gå til posisjon 2



Gå til posisjon 3



Gå til posisjon 4

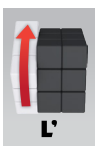


Gå til posisjon 5

POSISJON 1



START



VRI

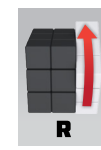


SLUTT

POSISJON 2



START



VRI



SLUTT

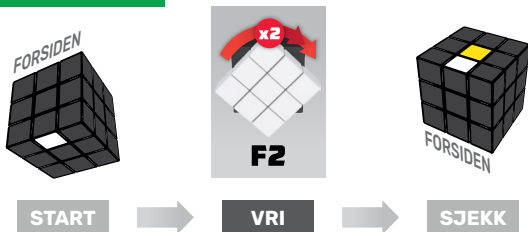
POSISJON 3



POSISJON 4



POSISJON 5



For å finne riktig retning på trekket (med eller mot klokken) må du se rett på siden som skal vrir før du vrir den. Gå alltid tilbake til forsiden for å utføre trekket.

Å få det første kronbladet på plass er enkelt! Nå må vi sørge for at vi ikke flytter det ved et uhell når vi begynner å få de andre kronbladene på plass.



FULLFØRE PRESTEKRAGEN

Nå er det tid for å få de andre kronbladene på plass! Kuben din ser kanskje ikke nøyaktig lik ut som i disse eksemplene, men du kan bruke dem som veiledning! Gjør deg fortrolig med å vrir på sidene ved å eksperimentere – du kan når som helst starte på nytt igjen. Jo mer du øver, desto bedre blir du.

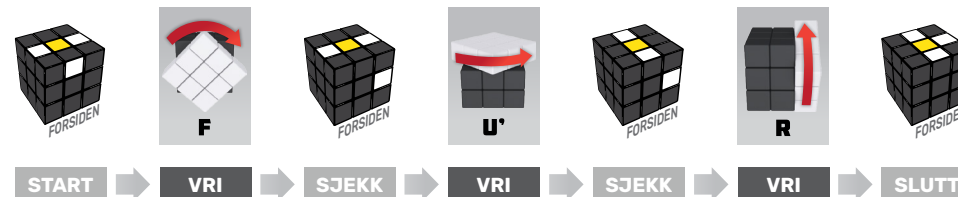
EKSEMPEL 1

Se på dette eksempelet, hvis du vrir **den venstre siden** mot klokken for å flytte kronbladet på **forsiden** opp, vil du samtidig flytte det første kronbladet ut av stilling. Vri derfor i stedet **toppen** mot klokken, slik at det andre kronbladet kan flyttes på plass.



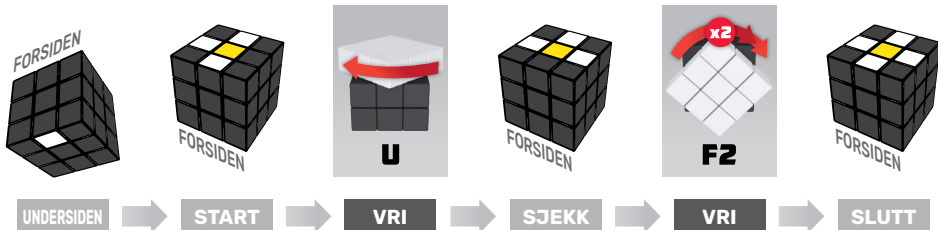
EKSEMPEL 2

Følg med på posisjonen til kronbladene du har læst. Som du så i **Eksempel 1**, vrir du **toppen** for å flytte de løste kronbladene vekk før du henter opp et nytt kronblad.



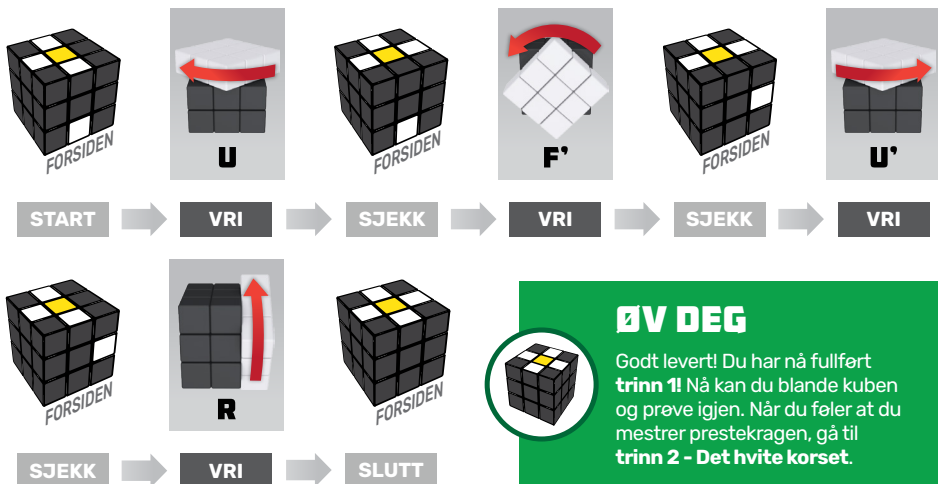
EKSEMPEL 3

Hvis kronbladet er på **undersiden**, må du gjøre plass på **toppen** og deretter vri **forsiden** to ganger.



EKSEMPEL 4

Nå er det tid for det **siste kronbladet**! Vær forsiktig så du ikke flytter de andre kronbladene ut av stilling!



TRINN 2: DET HVITE KORSET

2 Fjern klistremerker med **Nummer 2** for å avdekke **ni** brikker:



Start med **prestekragen** på toppen og gå gjennom trekk 1 - 3 for å fullføre **det hvite korset** på undersiden av kubene.

Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

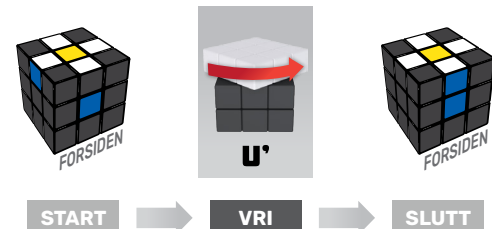
Skann her hvis du trenger hjelp



Midtbrikkene er veldig viktige! De forteller oss hvilken farge siden skal ha når kubene er løst. Du må bruke midtbrikken som veiviser for å plassere de andre brikkene riktig.

TREKK 1

Start med **et av kronbladene**, plasser **den fargede kanten** på brikken med kronbladet med **matchende midtbrikke** ved å vri **toppen**. Kanten på brikken med kronbladet skal nå være over en midtbrikke av samme farge.

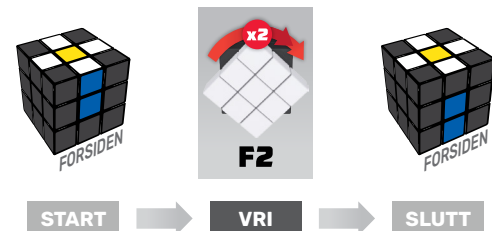


Når du er ferdig, gå til **trekk 2**.

TREKK 2

Vri **forsiden** to ganger for å flytte kronbladet til **undersiden** som vis i **SLUTT-bildet**.

Gå til **trekk 3** når du er ferdig.

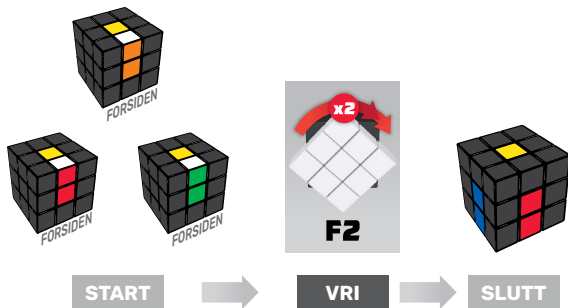


TREKK 3

Ta for deg en og en kantbrikke og **gjenta trekk 1 og 2** med resten av kronbladene.

Husk at du må plassere kantbrikken over en midtbrikke av samme farge for hver gang!

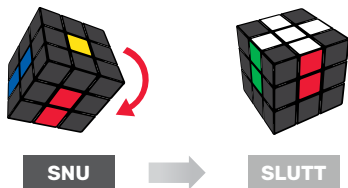
Når du er ferdig, vil ikke **prestekragen** være der lenger, med **det hvite korset** vil være på **undersiden!**



VIS!

Når du er ferdig, kan du **snu** kubens rundt for å få frem **det hvite korset!**

Du vil legge merke til at kantstykkene er matchet med midtstykkene på hver side.



ØV DEG!

Godt levert! Du har nå fullført **trinn 2!** Nå kan du blande kubens og prøve igjen. Start med **prestekragen** og fortsett med **det hvite korset**. Når du føler at du mestrer begge to sammenhengende, gå til **trinn 3 - De hvite hjørnene**.

TRINN 3: DE HVITE HJØRNENE

3

Fjern klistremerker med **Nummer 3** for å avdekke **tolv brikker:**



I dette trinnet lærer du hvordan du bruker algoritmer, såkalte **triggere** for å flytte brikker på kubens.

En **algoritme** er en serie med trekk som flytter brikkene rundt uten å rote til de brikkene du allerede har fått på plass.

Målet er å gjøre ferdig **det hvite laget** på undersiden.



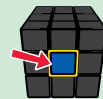
Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



HUSK, KUBEN BESTÅR AV TRE ULIKE DELER:



Midtbrikker

1 statisk brikke som ikke flytter seg og som angir hvilken farge siden skal ha når kubens er løst.



Kantbrikker

2 farger i kanten der hvor 2 sider møtes.



Hjørnebrikker

3 farger i et hjørne der hvor 3 sider møtes.

I dette trinnet skal du få på plass de fire hvite hjørnebrikkene.

TRIGGER-TREKK

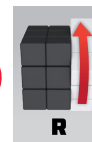
Triggere er sammenhengende trekk som gjør at du kan flytte hjørnebrikkene fra toppen til undersiden. Det finnes venstre og høyre triggere. Du bruker høyre trigger for å flytte hjørnebrikkene på høyre side, og venstre trigger for å flytte hjørnebrikkene på venstre side.

Ikke bruk disse trigger-trekkene før tiden er inne, fordi det kan rote til kubens slik at du kanskje må starte på nytt igjen!



HØYRE TRIGGER

Når du utfører en **høyre trigger** må du holde kubens i **venstre hånd** og vri sidene, som vist, med **høyre hånd**.



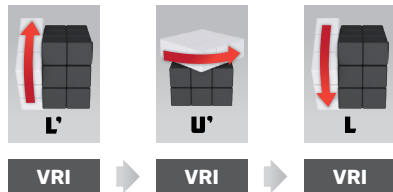
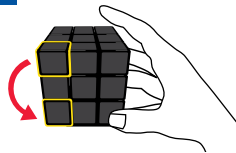
VRI

VRI

VRI

VENSTRE TRIGGER

Når du utfører en **venstre trigger** må du holde kuben i **høyre hånd** og vri sidene, som vist, med **venstre hånd**.



KOMME I GANG

Målet i trinn 3 er å gjøre ferdig det hvite laget på undersiden. Det er ikke bare siden som skal være hvit - alle 4 hjørnene må være på riktig plass og matche fargen på sine respektive midtbrikker. La oss komme i gang!

Merk: I disse diagrammene er de grå brikkene de du allerede har fått på riktig plass.

Med den gule midtbrikken på **toppen** velger du et hvitt hjørne å få på plass.



Hvis den hvite brikken er på høyre eller venstre side av det øverste laget/raden, gå til **trekk 1**.



Hvis den hvite brikken er på **toppen**, gå til **trekk 4**.



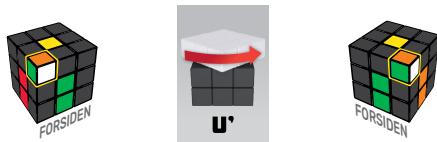
Hvis den hvite brikken er i **det nederste laget** (inkludert undersiden), gå til **trekk 5**.

TREKK 1

Vri **toppen** helt til den fargede siden på hjørnebrikkene er over midtbrikken av samme farge.



Hvis den hvite brikken **ENDER** på venstre side, gå til **trekk 2**.

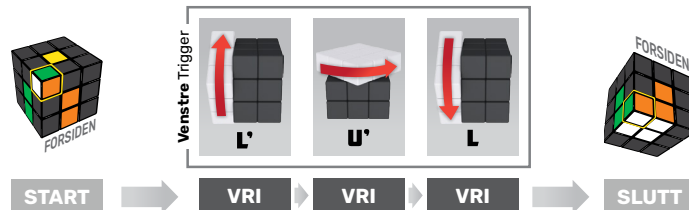


Hvis den hvite brikken **ENDER** på høyre side, gå til **trekk 3**.

Merk: Dette er bare et eksempel. Det er ikke sikkert at hjørnebrikkene har grønn og oransje side.

TREKK 2

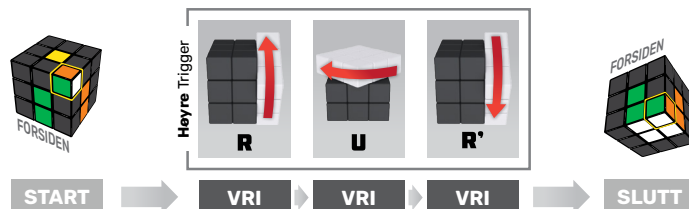
Hvis den hvite brikken er på venstre side, utfør **venstre trigger** for å flytte den i riktig posisjon.



Når dette **trekket** er fullført, går du tilbake til starten i **trinn 3** for å finne neste hjørnebrikke.

TREKK 3

Hvis den hvite brikken er til høyre, utfør **høyre trigger** for å flytte den i riktig posisjon.

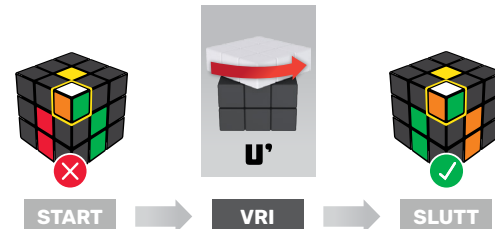


Når dette **trekket** er fullført, går du tilbake til starten i **trinn 3** for å finne neste hjørnebrikke.

TREKK 4

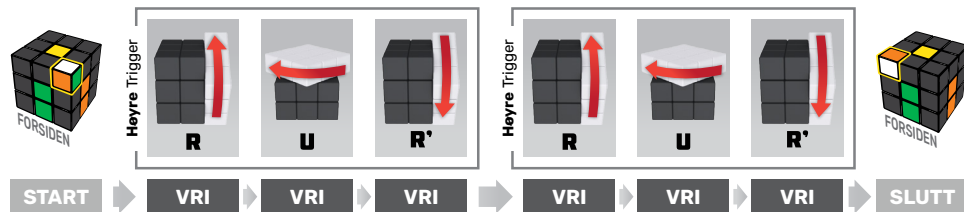
Hvis den hvite brikken er på **toppen**, vri det øverste laget helt til hjørnefargene er mellom de matchende midtbrikkene som vist.

Fargene vises motsatt - det skal være sånn!
TREKK 4 fortsetter på neste side.



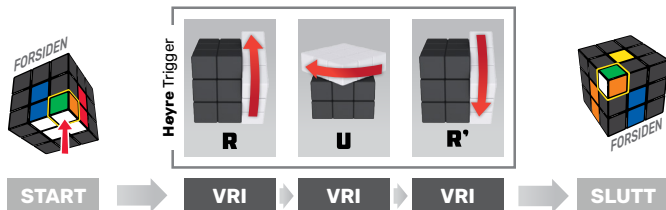
TREKK 4: fortsatt

Utfør **høyre trigger** to ganger for å flytte **den hvite hjørnebrikken** opp på **toppen**, gå deretter tilbake til **Trekk 1**.



TREKK 5

Hvis du har et hjørne på plass, men det ikke matcher fargen på midtbrikken, må du holde kubens slik at hjørnet er på **høyre** side og deretter utføre **høyre trigger**. Da flyttes hjørnet til **det øverste laget**, så gå tilbake til **Trekk 1** for å plassere det i riktig posisjon.



Nå når hjørnet er i det øverste laget, gå tilbake til **Trekk 1** for å plassere det i riktig posisjon.

FULLFØR HJØRNENE

Fortsatt å utføre **trekk 1-5** helt til alle de hvite hjørnene er plassert riktig.



ØV DEG!

Når de hvite hjørnene er på plass, kan du øve deg på å utføre enten en **høyre eller venstre trigger** for å flytte et hjørne til **det øverste laget**, og deretter flytte det tilbake igjen.



TRINN 4: DET MIDTERSTE LAGET

4 Fjern klistremerker med **Nummer 4** for å avdekke **otte brikker**:



I dette trinnet skal du løse det midterste laget ved hjelp av en rekke med standard- og **trigger**-trekk.

Start med den gule midtbrikke på **toppen**.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



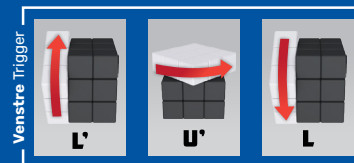
Husk - kubens består av 3 lag: det øverste, det midterste og det nederste. I dette trinnet skal vi jobbe med det midterste laget.



TRIGGER-TREKK

I dette trinnet må du bruke både venstre og høyre trigger. **Ikke utfør disse triggertrekkene før tiden er inne.**

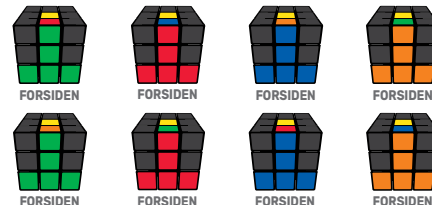
Da kan du rote til kubens din, slik at du kanskje må begynne helt forfra igjen!



TREKK 1:

Velg en kantbrikke og vri **toppen** for å lage en lodrett linje som matcher et av bildene til høyre. (Følg nøye med på fargen på **toppen**.)

Hvis du ikke kan matche noen av disse bildene, gå til **trekk 5**.



TREKK 1: fortsatt

Finn ut om kantbrikken din skal flyttes til høyre eller venstre ved å sjekke fargen **på toppen av brikken**. Hvis den matchende midtbrikken er **på venstre side**, gå til **trekk 2**. Hvis det er på **høyre side**, gå til **trekk 3**.



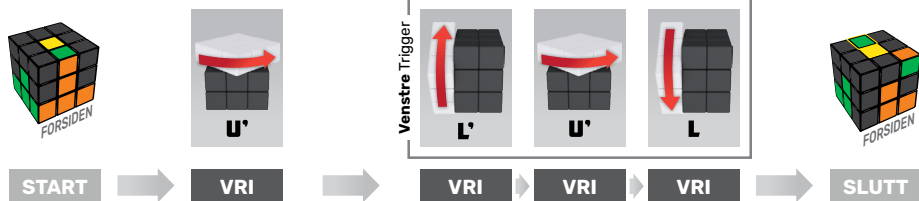
Gå til **trekk 2** for å flytte til **venstre**.



Gå til **trekk 3** for å flytte til **høyre**.

TREKK 2: Flytte til venstre

Snu **toppen** vekk fra siden du jobber med, og utfør deretter **venstre trigger**.



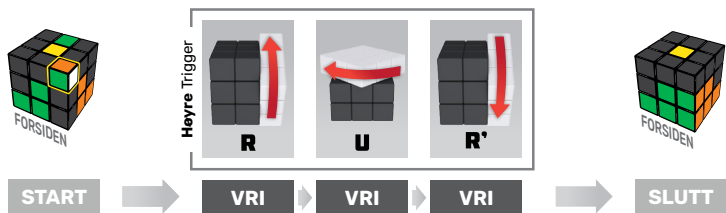
Nå ser kubene rotete ut! Men slapp av - bare vri **toppen med klokken** for å flytte hjørnet i posisjon mellom de korresponderende fargene igjen, klar for en høyre trigger.

Hold kubene slik at den hvite hjørnebrikken nå er oppe til høyre på forsiden, utfør deretter høyre trigger.



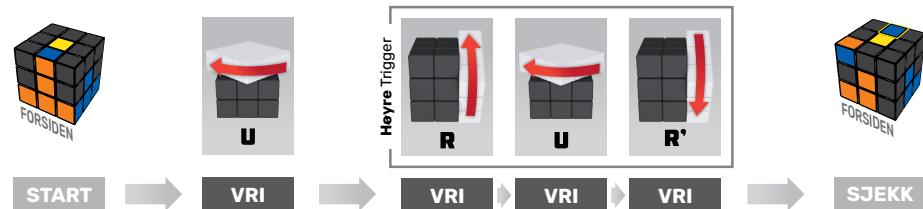
Legg merke til at det grønne hjørnet nå er over dets matchende midtbrikke, og at den grønne midtbrikken nå er på forsiden.

Utfør **høyre trigger** for å flytte den hvite hjørnebrikken tilbake på plass.



TREKK 3: Flytte til høyre

Snu **toppen** vekk fra siden du jobber med, og utfør deretter **høyre trigger**.

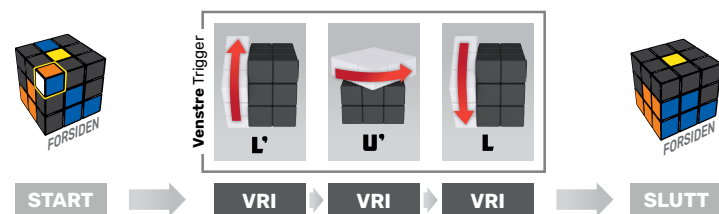


Nå ser kubene rotete ut! Men slapp av - bare vri **toppen mot klokken** for å flytte hjørnet tilbake i posisjon mellom de riktige fargene igjen, klar for en **venstre trigger**.



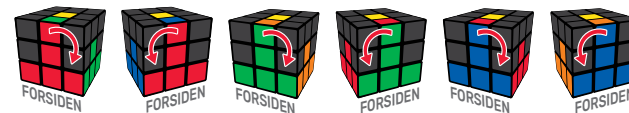
Legg merke til at det blå hjørnet nå er over dets matchende midtbrikke, og at den blå midtbrikken nå er på forsiden.

Utfør **venstre trigger** for å flytte den hvite hjørnebrikken tilbake på plass.



TREKK 4

Gå tilbake til **trekk 1** for å flytte resten av brikken på plass. Hvis du ikke har flere kantbrikker i **det øverste laget**, gå til **trekk 5**.

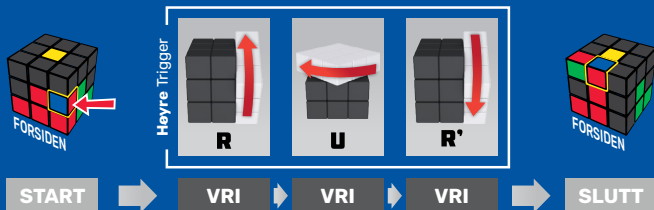


TREKK 5

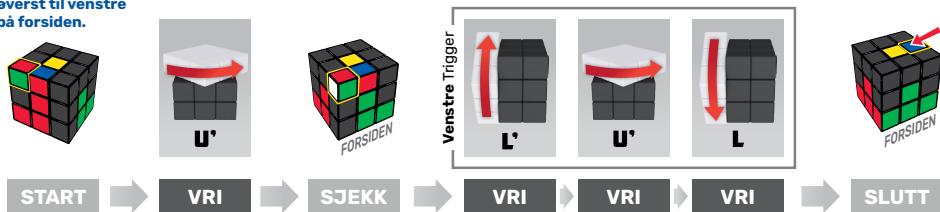
Hvis du ikke har flere kantbrikker i **det øverste laget**, uten at **det midterste laget** er løst (som vist i eksempelet), utfør trekket nedenfor. Disse trekkene er de samme som i trekk 3. Gå tilbake til **trekk 1** når du har fullført dette trinnet.

Flytt den ukorrekte kantbrikken til topplaget med en **høyre trigger**. Når det er gjort vil du at hjørnet også er flyttet til **det øverste laget**.

Følg algoritmen til høyre for å flytte hjørnet tilbake på plass.



Legg merke til at hjørnet nå er øverst til venstre på forsiden.



ØV DEG!

Øv på trinn 4 noen ganger slik at du blir fortrolig med hvordan du løser det midtre laget. Bruk venstre og høyre triggere for å flytte kantbrikkene i midten opp til toppen, og plassere hjørnene tilbake på plass.



HVA OM JEG GJØR EN FEIL?

Selv de beste kubeløserne gjør feill! Hvis du gjør en feil, er det bare å gå tilbake til trinn 1. Du vil bli overrasket over hvor raskt du klarer å gå gjennom trinnene når du har fått litt trening.

TRINN 5: DET GULE KORSET

5 Fjern klistremerker med **Nummer 5** for å avdekke **fire brikker**:



I dette trinnet lærer du en ny algoritme for å løse **det gule korset**.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



TREKK 1

Hold kuben slik at den matcher en av de løste stadiene nedenfor. Det kan hende at det er flere gule brikker på den gule siden - ignorer dem og bare fokuser på de brikkene som danner et av mønstrene nedenfor:

Merk: Husk at den gule midtbrikken alltid skal være på **toppen!**

Stadium 1



Stadium 2



Stadium 3

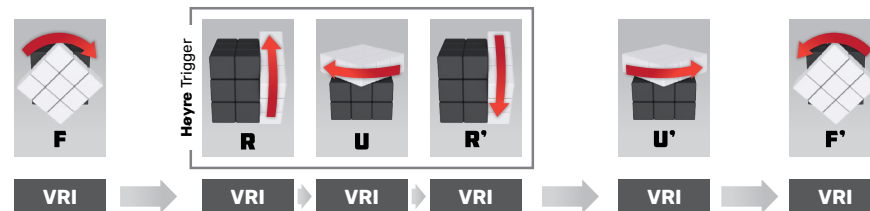


Stadium 4



Hvis kuben din allerede matcher stadium 4, har du fullført dette trinnet! Gå videre til trinn 6.

Sett opp kuben din slik at den matcher et av stadiene over og utfør deretter algoritmen nedenfor. Fortsett å gå gjennom stadiene, sett kubet tilbake etter hver gang slik at den matcher diagrammene og helt til du har dannet det gule korset. Det kan hende at du må utføre algoritmen opptil tre ganger.



TRINN 6: DEN GULE SIDEN

6

Fjern klistremerker med **Nummer 6** for å avdekke **fire brikker**:

x4
GUL

I dette trinnet lærer du en ny algoritme for å flytte de gule hjørnene på plass.

Det kan hende at du må gjøre dette opptil **tre ganger** for å fullføre den gule siden.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



TRINN 7: DE GULE HJØRNE

7

Fjern klistremerker med **Nummer 7** for å avdekke **otte brikker**:

x2
RØDT

x2
BLÅTT

x2
GRØNT

x2
ORANSJE

I dette trinnet lærer du en ny algoritme for å plassere hjørnene riktig, før du går til det siste trinnet.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

Skann her hvis du trenger hjelp



TREKK 1

Sett kubens tilbake slik at den er orientert riktig hver gang du starter med algoritmen.

Hvis **ingen** gule hjørner peker **opp**, må du holde kubens slik at du har en gul hjørnebricke på **venstre side** som dette:



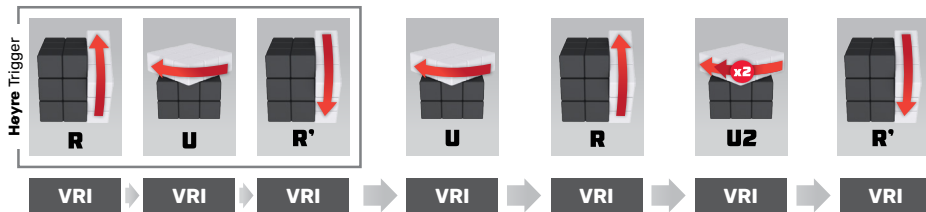
Hvis **to** gule hjørner peker **opp**, må du sørge for at du har en gul hjørnebricke øverst til venstre på **forsiden**:



Hvis bare **ett** gult hjørne peker opp, må du holde kubens slik at hjørnebricken er på venstre side av **toppen** slik som dette:



Utfør algoritmen for gule hjørner:



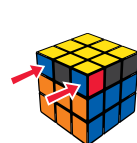
RIKTIG PLASSERING AV HJØRNE

Når dette trinnet er fullført, vil hjørnene se ut som dette. Hvis kubens din allerede ser slik ut, kan du hoppe over dette trinnet.



TREKK 1

Hvis du allerede har to hjørnebrikker med matchende farger på en side, må du vri **toppen** for å plassere dem over riktig midtbrikke.



Når du er ferdig, gå til **trekk 2**.

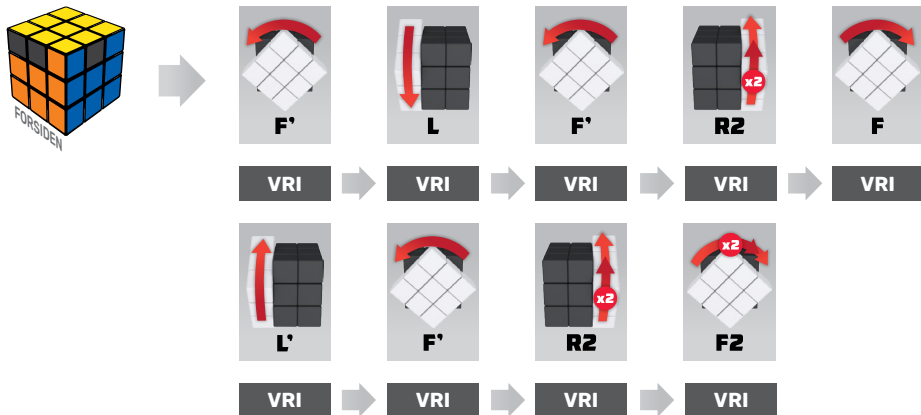
Hvis du ikke klarer å matche **to hjørner** med midtbrikken, som i eksemplene nedenfor, **utfør algoritmen i trekk 2**. Da får du to hjørnebrikker som matcher midtbrikken.



Når du har utført algoritmen, gå du tilbake til **trekk 1** for å plassere dine matchende hjørner.

TREKK 2

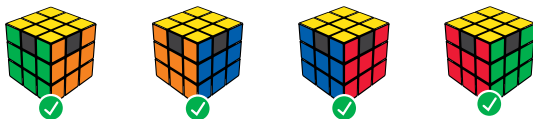
Gul side opp, posisjoner kublen med riktig matchende farger på **høyre side**, akkurat som **utgangs-**eksempleet nedenfor. Utfør algoritmen:



Det kan hende at du må utføre denne algoritmen **to ganger** for å få plassert hjørnene riktig.

TREKK 3

Vri **toppen** slik at alle hjørnene matcher. Hvis ikke alle hjørnene er riktige, gjenta **trekk 1 og 2**. (Plasser de to riktige hjørnene på **høyre side** og utfør algoritmen.) Sjekk hjørnene når du er ferdig!



ØV DEG!

Utfør algoritmen igjen for å tilbake stille dette trinnet slik at du kan øve på det.



TRINN 8: DE GULE KANTENE

8 Fjern klistremerker med **Nummer 8** for å avdekke **fire brikkene**:



Nå har du nesten løst hele Rubiks kubel!

I dette siste trinnet lærer du en siste algoritme for å plassere de gule kantene på riktig plass.



Har du kjørt deg fast?

Ikke glem **videomanualene!**

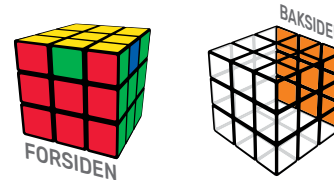
Skann her hvis du trenger hjelp



HOLDE RUBIKS KUBE

Hvis en av sidene er helt ensfarget (ikke gul), må du holde kublen med den ensfargede siden bak og med gul side opp.

Hvis ingen av sidene (unntatt den gule) er ensfargede, kan du holde kublen med **hvilken som helst side bak** - bare sørg for å ha **den gule siden opp!**

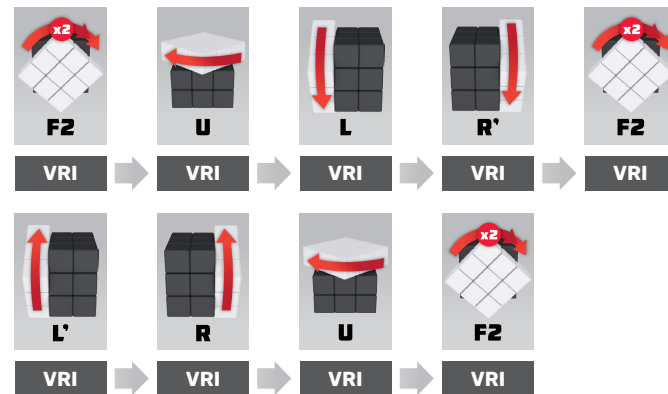


TREKK 1

Utfør følgende algoritme for å løse kublen!

Hvis den ikke er løst etter første forsøk, må du plassere den **fullførte siden** bak og gjenta algoritmen.

Det kan hende at du må gjøre dette to ganger.





GRATULERER!

Nå har du løst hele Rubiks kube!

Du har gjort noe ganske fantastisk! Nå er det tid for å øve uten klistremerker. Du kan bruke veiledningen på de neste sidene som en hurtigreferanse for hvert av de 8 trinnene.

Sjekk Rubiks på nettet for flere tips og triks, og møt forumet på www.rubiks.com

VELKOMMEN TIL RUBIKS VIDUNDERLIGE VERDEN!



HURTIGVEILEDNING

Bruk denne veilederen som en kort påminnelse om hvert av trinnene når du øver deg på å løse Rubiks kube.



TRINN 1 - PRESTEKRAGEN

Når du setter kronbladene på plass må du huske å vri **toppen** slik at du ikke flytter allerede riktig plasserte kronblader ut av stilling!



TRINN 2 - DET HVITE KORSET

1. Vri **toppen** slik at kantbrikkene matcher respektive midtbrikker.
2. Vri **forsiden** to ganger for å flytte kronbladet til **undersiden**. Gjenta til det er fullført!



TRINN 3 - DE HVITE HJØRNENE

1. Vri **toppen** for å plassere hjørnebrikkene mellom de **riktige fargede sidene**.



Venstre Trigger



Høyre Trigger



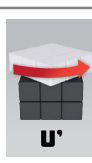
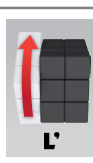
TRINN 4 - DET MIDTERSTE LAGET

1. Vri **toppen** helt til **kantbrikken** er over riktig midtbrikke.
2. Flytt kantbrikken til **venstre eller høyre** ved å utføre **algoritmen** som vises.
3. Flytt det hvite hjørnet tilbake på plass med en standard **venstre eller høyre trigger**.
4. Gjenta helt til alle kantbrikkene er plassert riktig.



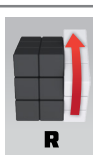
Flytte kantbrikken til venstre:

Venstre Trigger



Flytte kantbrikken til høyre:

Høyre Trigger

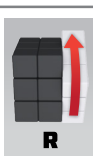


TRINN 5 - DET GULE KORSET

1. Hold kuben slik at den matcher en av stadiene til høyre.
2. Utfør algoritmen for å bygge **det gule korset** stadium for stadium.



Høyre Trigger



HURTIGVEILEDNING

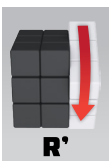
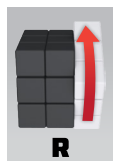
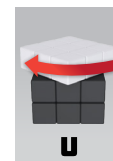
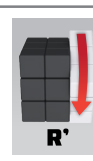
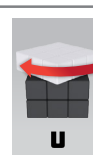
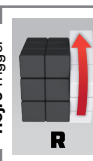
TRINN 6 - DEN GULE SIDEN

1. Hold kuben slik at den matcher et av eksemplene og utfør deretter algoritmen.

Husk å vri kubens riktig tilbake mellom hver algoritme.



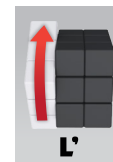
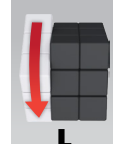
Høyre Trigger



TRINN 7 - DE GULE HJØRNENE

1. Hvis du har **to hjørnebrikker** av samme farge på samme side, vrir du **toppen** helt til de er over riktig midtbrikke.
2. Hold kubens slik at de to riktige hjørnebrikkene er på **høyre side** og utfør algoritmen.

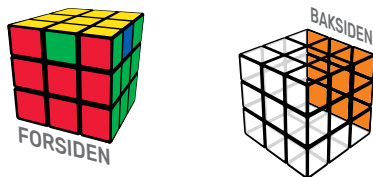
Hvis **ingen hjørnebrikker matcher**, utfør algoritmen for å sette dem på plass og start **trinn 7** på nytt.



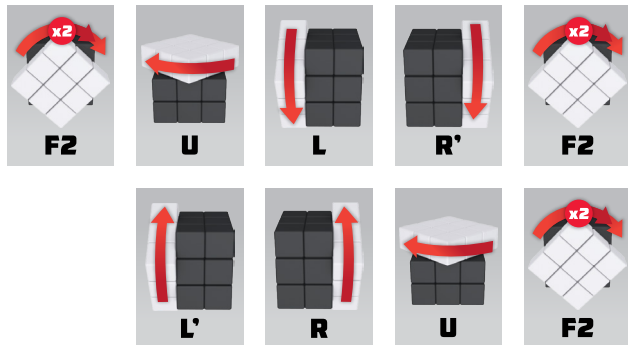
TRINN 8 - DE GULE KANTENE

1. Hold kuben slik at en **ensfarget side** er på baksiden og **den gule siden** er på **toppen**.

Hvis ingen av sidene (unntatt den gule) er ensfargede, kan du starte med kubens posisjonert hvordan du vil, men **den gule siden må være på toppen**.



2. Utfør algoritmen for å løse Rubiks kubel! Det kan hende at du må gjøre dette to ganger.



PRØV EN NY UTFORDRING



MINI



MASTER



PHANTOM



SPEED



RACE



CAGE



Content may vary from pictures. MADE IN CHINA.
Innholdet kan være forskjellig fra bildene. PRODUSERT I KINA.

©2023. TM & © SPIN MASTER TOYS UK LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
SPIN MASTER LTD., 225 KING STREET WEST, TORONTO ON M5V 3M2 CANADA
SPIN MASTER INC., PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221
SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, NL
WWW.SPINMASTERGAMES.COM

DISTRIBUTOR / DISTRIBUTOR: MAKI A/S - HAARUPVEJ 22 D - DK-8600 SILKEBORG - DENMARK
E-MAIL: SALES@MAKI.DK - TEL: +45 4447 6603 - WWW.MAKI.DK



⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD – Small parts.
⚠ **ADVARSEL:**
KVELNINGSFARE – Små deler.

på **Rubiks.com**