



UTMANINGS-
NIVÅ

Rubik's
COACH CUBE



BRUKSANVISNING



En förenklad process för att lära sig Rubik's kub.



Denna träningskub är ett utbildningsverktyg för alla
– även lärare och studenter!

Gå til rubiks.com for at lære mere.



SCANNA HÄR FÖR ATT PÅBÖRJA DIN KUB-RESA



ELLER BESÖK
coach.rubiks.com

DRA BORT OCH VISA!

Din kub är täckt med svarta nummerade klistermärken. Under de 8 stegen kommer du att ta av specifika klistermärken för att avslöja färgen under dem, och du kommer att vrida och vända på kubens sidor medan du löser den.

VARFÖR KLISTERMÄRKEN?

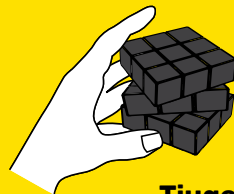
Klistermärken är en viktig del i hur Rubik's Coach fungerar. När de färgade bitarna avslöjas lär du dig hur och vart du ska flytta dem. Du får också lära dig några specialdrag i följd (så kallade algoritmer) som är en viktig del i lösningen av Rubik's Cube!



VIDEO PLAYBOOK

Rubiks videoinnehåll är utformat för att underlätta din inlärningsupplevelse. Leta efter QR-koden i början av varje steg medan du arbetar dig igenom guiden.

Scanna QR-koden eller gå till
coach.rubiks.com



VRID PÅ KUBEN

Innan du börjar lösa kuben ska du vrida på den så att bitarna blandas ordentligt.

Tjugo slumpmässiga vridningar blir en bra blandning.

8 STEG TILL ATT LÖSA RUBIKS KUB

Vänta tills du får instruktioner om att ta bort klistermärken!

Du lär dig att lösa Rubiks kub om du går igenom följande steg:

PRÄSTKRAGEN

1



GULA KORSET

5



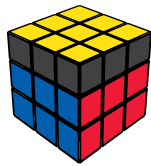
VITA KORSET

2



GULA SIDAN

6



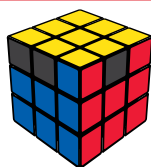
VITA HÖRNEN

3



GULA HÖRNEN

7



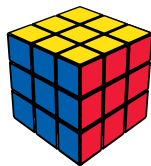
MITTEN-LAGRET

4



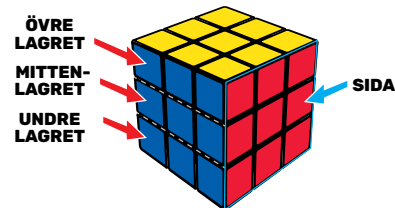
GULA KANTERNA

8

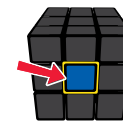


MEN LÄR FÖRST KÄNNA RUBIKS KUB

KUBEN HAR 6 FÄRGADE SIDOR OCH 3 LAGER...



OCH BESTÅR AV 3 TYPER AV BITAR.



MITT-BITAR

1 fast bit som inte rör sig och som visar vilken färg sidan ska ha när kuben är löst.



KANT-BITAR

2 färger på en kant där 2 sidor möts.



HÖRN-BITAR

3 färger i ett hörn där 3 sidor möts.

STANDARD-VRIDNINGAR

En vridning är $\frac{1}{4}$ varv medurs (90°).



VRIDNINGAR MOTURS

En sida som ska vridas moturs visas med ['] i instruktionsdiagrammet som här:



DUBBLA VRIDNINGAR

En sida som ska vridas två gånger har 2 pilar i instruktionsdiagrammet som här:



DIAGRAM: SIDOR OCH VRIDNINGAR

Genom att vrida sidorna på kuben i olika riktningar kan du flytta specifika bitar till olika positioner. Under de **8 stegen** följer du vridning-på-vridning-diagram som visar exakt hur du ska göra detta. Diagrammen ser ut så här:

SIDOR

FRAMSIDA



F

VÄNSTER SIDA



L

HÖGER SIDA



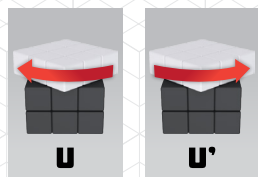
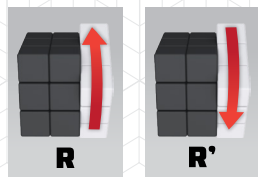
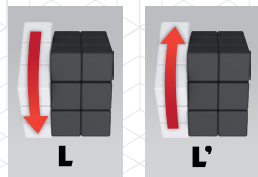
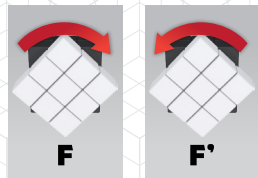
R

OVANSIDA



U

VRIDNINGAR



- 1 Vrid framsidan medurs 90°
- 2 Vrid framsidan moturs 90°
- 3 Vrid höger sida två gånger (180°)



Öva på de här olika vridningarna genom att följa diagrammen. Det kan inte bli fel här, din kub är redan blandad!



Innan du börjar lösa kuben ska du först blanda om bitarna i kuben ordentligt! Tjugo slumpmässiga vridningar blir en bra blandning.

STEG 1: PRÄSTKRAGEN

1 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 1** för att avslöja fem bitar:



Börja med att dra av alla klistermärken märkta med **nummer 1**.

Följ instruktionerna så att du får fram **prästkragen**. I det här steget lär du känna din kub och lär dig hur du flyttar bitar.

Testa att vrida sidorna och se vad som händer.



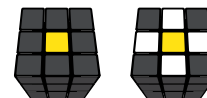
Har du fastnat?
Glöm inte **Video Playbook!**

Scanna här om du behöver hjälp



HÅLLA KUBEN

Den gula mittbiten ska alltid vara på **ovansidan** när du gör **prästkragen**.



LÖS DET FÖRSTA KRONBLADET

De vita kantbitarna på din kub kan vara i vilken av nedanstående positioner som helst. Börja genom att matcha en kantbit med en av de här positionerna och följ instruktionerna för att lösa det. När du har klarat av ditt första kronblad ska du gå vidare till **sida 8**.



Korrekt position



Gå till Position 1



Gå till Position 2



Gå till Position 3



Gå till Position 4



Gå till Position 5

POSITION 1



START



VRID



SLUT

POSITION 2



START

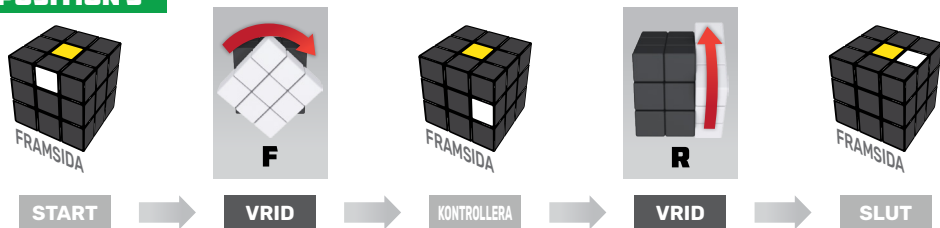


VRID

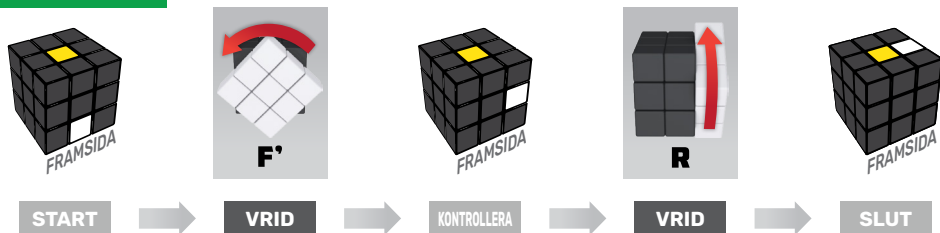


SLUT

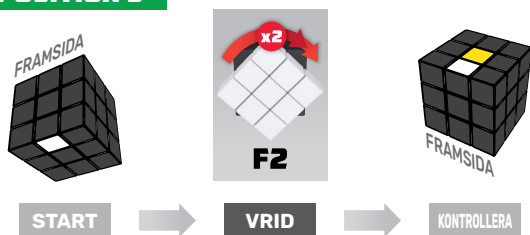
POSITION 3



POSITION 4



POSITION 5



När du bestämmer vilken riktning du ska vrida i (med- eller moturs), se rakt på den sida som du ska vrida på, innan du vrider på den. Kom alltid tillbaka till framsidan för att göra klart din vridning.

Det är lätt att få det första kronbladet på plats! Nu måste vi se till att inte flytta det av misstag när vi börjar få de andra kronbladen på plats.

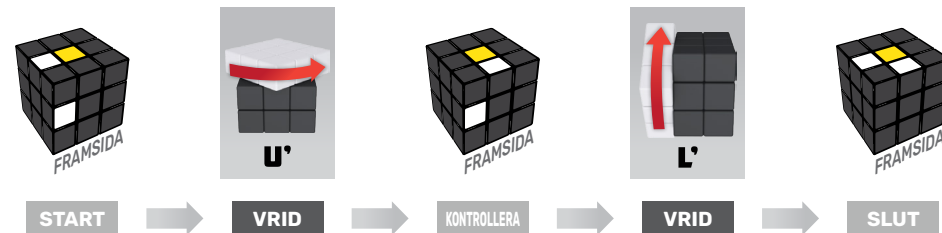


GÖR KLART PRÄSTKRAGEN

Det är dags att göra klart de återstående kronbladen! Din kub kanske inte ser ut exakt som de här exemplen, men du kan använda dem som guide. Våga vrida på sidorna och experimentera – du kan alltid börja om igen. Ju mer du övar, desto bättre kommer du att bli.

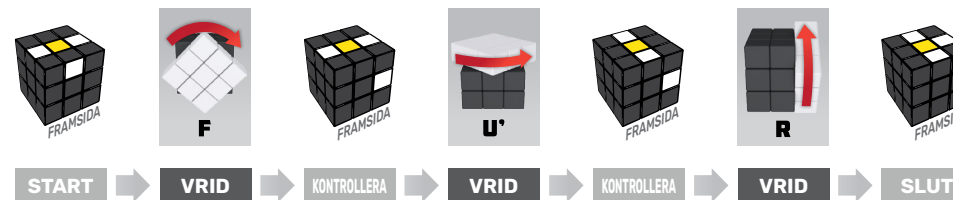
EXEMPEL 1

I det här exemplet, om du vrider **vänster sida** moturs för att flytta kronbladet på **framsidan** uppåt, kommer du att flytta det första kronbladet ur läge. Vrid i stället **ovansidan** moturs, så att det andra kronbladet kommer på plats.



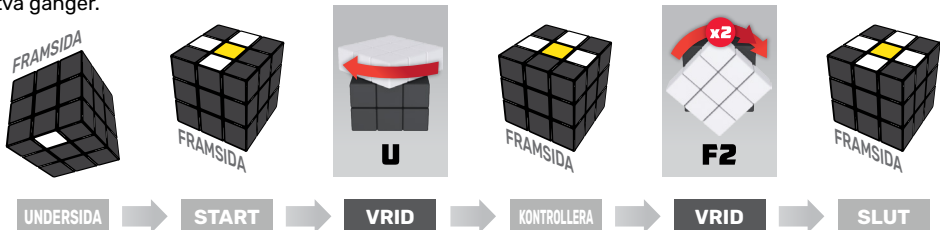
EXEMPEL 2

Håll reda på positionerna för de kronblad du har löst. Som du såg i **exempel 1** ska du vrida **ovansidan** för att flytta de lösta kronbladen ur vägen innan du för upp ett kronblad till.



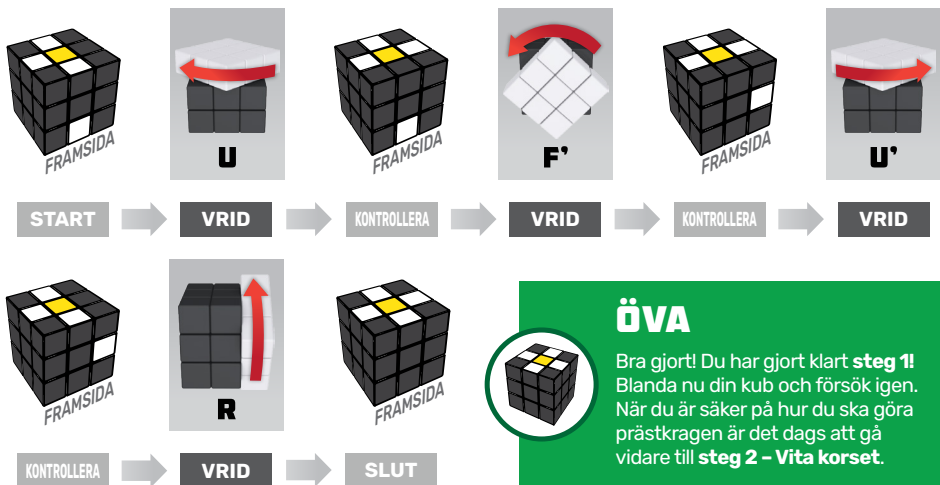
EXEMPEL 3

Om kronbladet är på **undersidan** ska du göra plats åt det på **ovansidan** och vrida **framsidan** två gånger.



EXEMPEL 4

Det är dags för det **sista kronbladet!** Var försiktig så att du inte flyttar de andra kronbladen ur läge!



ÖVA

Bra gjort! Du har gjort klart **steg 1!** Blanda nu din kub och försök igen. När du är säker på hur du ska göra prästkragen är det dags att gå vidare till **steg 2 - Vita korset.**

STEG 2: VITA KORSET

2 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 2** för att avslöja **nio bitar:**



Börja med **prästkragen** högst upp och gå igenom åtgärd 1-3 för att få fram **det vita korset** på undersidan av kuben.

Har du fastnat?
Glöm inte **Video Playbook!**

Scanna här om du behöver hjälp!

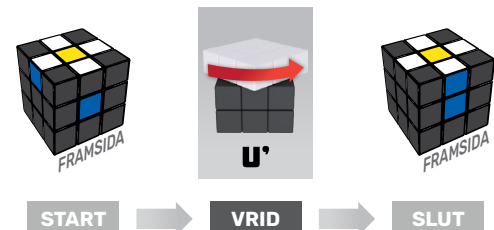


Mittbitarna är väldigt viktiga! De visar oss vilken färg den sidan ska ha när kuben är klar. Du använder mittbitarna som ledning för att placera de andra bitarna korrekt.

ÅTGÄRD 1

Börja med **valfritt kronblad**, fyll den **färgade kanten** av kronbladet med bitar i samma färg som mittbiten genom att vrida på **ovansidan**. Kantbiten i kronbladet ska vara ovanför mittbiten i samma färg.

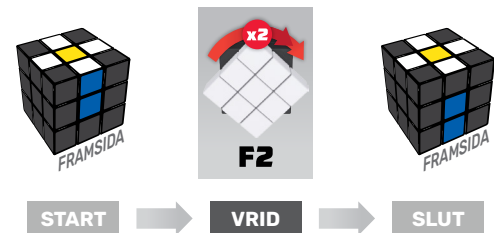
När detta är klart går du till **åtgärd 2**.



ÅTGÄRD 2

Vrid **framsidan** två gånger för att flytta kronbladet till **undersidan**, så som visas i **SLUT-bilden**.

Gå till **åtgärd 2** när det är klart.

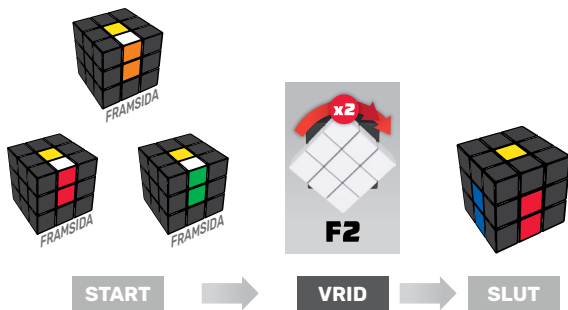


ÅTGÄRD 3

Upprepa **åtgärd 1 och 2** för de återstående kronbladen, en kantbit i taget.

Se till att du lägger kantbiten i linje med den matchande mittbiten varje gång!

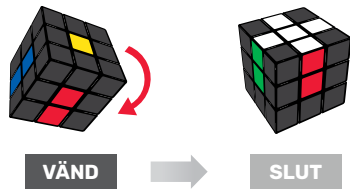
När du är klar syns inte **prästkragen** längre, men det gör **det vita korset** på **undersidan!**



VISA!

När du är klar **vänder** du upp-och-ned på kuben för att få fram **det vita korset!**

Du kommer att märka att kantbitarna matchar med mittbitarna på varje sida.



ÖVELSE!

Bra gjort! Du har gjort klart **steg 2!** Blanda nu din kub och prova igen. Börja med **prästkragen**, gå sedan till **det vita korset**. När du kan göra båda i följd är det dags att gå vidare till **steg 3 - Vita hörnen**.

STEG 3: VITA HÖRNET

3 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 3** för att avslöja **tolv bitar:**



I detta steg lär du dig använda de algoritmer som kallas **triggers** för att flytta bitar på kuben.

En **algoritm** är en serie vridningar som flyttar runt bitar utan att flytta de bitar du redan har löst.

Syftet är att göra klart det undre **vita lagret**.



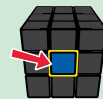
Har du fastnat?

Glöm inte **Video Playbook!**

Scanna här om du behöver hjälp



KOM IHÅG ATT KUBEN BESTÅR AV TRE DELAR:



Mittbitar

1 fast bit som inte rör sig och som visar vilken färg sidan ska ha när kuben är löst.



Kantbitar

2 färger på en kant där 2 sidor möts.



Hörnbitar

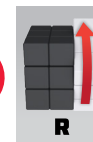
3 färger på ett hörn där 3 sidor möts.

I detta steg löser du de fyra vita hörnbitarna.

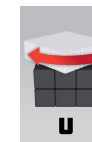
TRIGGER-DRAG

Triggers är en sekvens vridningar som gör att du kan flytta hörnbitar från ovsidan till undersidan. Det finns vänster- och höger-triggers - du använder höger-trigger för att flytta hörnbitar på höger sida och vänster-trigger för att flytta hörnbitar på vänster sida.

Öva inte på trigger-förflyttningarna förrän det är dags. Då blir kuben blandad och du kanske måste börja om!



VRID



VRID



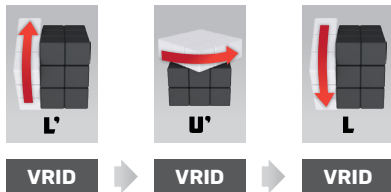
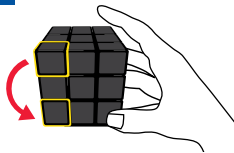
VRID

HÖGER-TRIGGER

För **höger-trigger** håller du kuben i **vänster hand** och vrider på sidorna, som på bilden, med **höger hand**.

VÄNSTER-TRIGGER

För **vänster-triggern** håller du kuben i **höger hand** och vrider på sidorna, som på bilden, med **vänster hand**.



KOMMA IGÅNG

Observera! I de här diagrammen är de grå bitarna de som du redan har löst.

Syftet med steg 3 är att göra klart det vita undre lagret. Det är inte bara sidan som ska vara vit – alla fyra hörnen måste vara på rätt plats och matcha färgen på sina mittbitar. Låt oss börja!

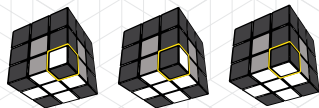
Med den gula mittbiten på **ovansidan** väljer du ett vitt hörn att flytta till rätt läge:



Om den vita biten är på vänster eller höger sida av övre lagret, gå till **åtgärd 1**.



Om den vita biten är på **ovansidan**, gå till **åtgärd 4**.



Om den vita biten är i **undre lagret** (inklusive **undersidan**), gå till **åtgärd 5**.

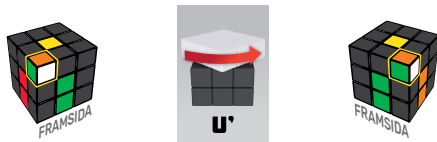
ÅTGÄRD 1

Vrid **ovansidan** tills den färgade hörnbiten är ovanför mittbiten i samma färg.



START → VRID → SLUT

Om den vita biten **TILL SLUT HAMNAR** på vänster sida, gå till **åtgärd 2**.

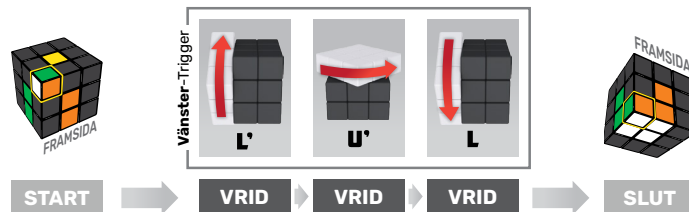


START → VRID → SLUT

Om den vita biten **TILL SLUT HAMNAR** på höger sida, gå till **åtgärd 3**.

ÅTGÄRD 2

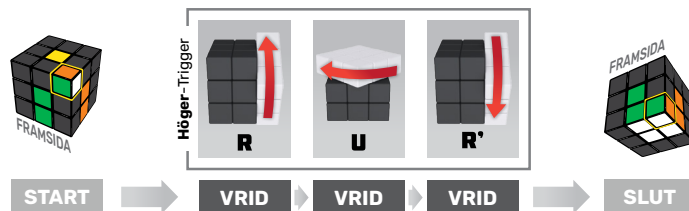
Om den vita biten är på vänster sida, gör **vänster-trigger** för att flytta den till rätt läge.



När **åtgärden** är klar, går du tillbaka till början av **steg 3** för att hitta nästa hörnbit.

ÅTGÄRD 3

Om den vita biten är på höger sida, gör **höger-trigger** för att flytta den till rätt läge.



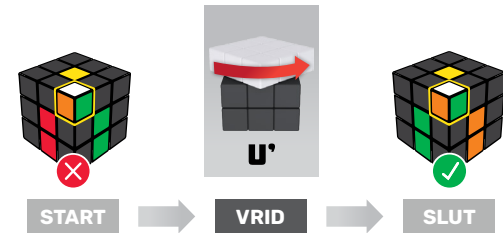
När **åtgärden** är klar, går du tillbaka till början av **steg 3** för att hitta nästa hörnbit.

ÅTGÄRD 4

Om den vita biten är på **ovansidan**, vrid övre lagret tills hörnens färger är mellan de matchande mittbitarna, som på bilden.

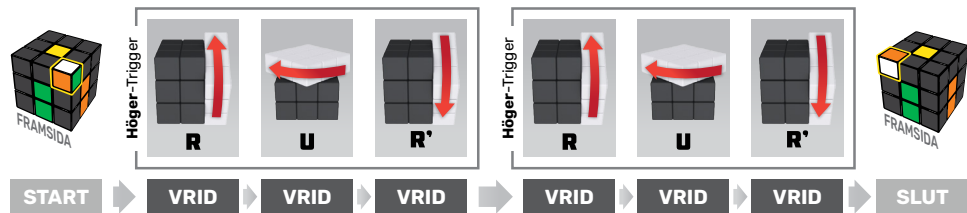
Färgerna kommer att vara omvända – det är rätt!

Åtgärd 4 fortsätter på nästa sida.



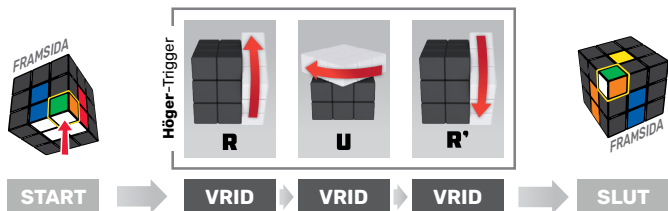
ÅTGÄRD 4: Fortsättning

Gör **höger-triggern** 2 gånger för att flytta den **vita hörnbiten** till **framsidan**, gå sedan tillbaka till **åtgärd 1**.



ÅTGÄRD 5

Om du har fått ett hörn på plats men det inte matchar färgerna på mittbitarna, håll kuben så att hörnet är på **höger** sida och gör **höger-triggern**. Hörnet flyttas till **övre lagret**, så gå tillbaka till **åtgärd 1** och flytta den till korrekt läge.



Nu när hörnbiten är i **övre lagret**, gå tillbaka till **åtgärd 1** och flytta den till korrekt läge.

GÖR KLART HÖRNEN

Upprepa **åtgärd 1-5** tills alla vita hörn är på rätt plats.



ÖVA!

När de vita hörnen är på rätt plats, öva att göra antingen en **höger-** eller **vänster-trigger** för att flytta ett hörn till **övre lagret** och flytta sedan tillbaka den igen.

STEG 4: MITTENLAGRET

4 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 4** för att avslöja åtta bitar:



I det här steget ska du lösa mittenlagret med hjälp av en serie standard- och **trigger**-drag.



Har du fastnat?
Glöm inte **Video Playbook!**

Scanna här om du behöver hjälp



Du börjar med den gula mittbiten på **ovansidan**.



Kom ihåg att kuben består av 3 lager: övre lagret, mittenlagret och undre lagret. I det här steget ska vi arbeta med mittenlagret.



TRIGGER-DRAG

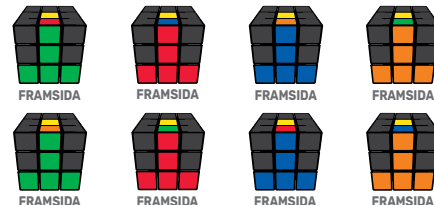
I det här steget ska du använda både vänster- och höger-triggers. **Öva inte på de här trigger-dragen förrän det är dags.** Kuben blir blandad och du kanske måste börja om!



ÅTGÄRD 1:

Välj en kantbit och vrid **ovansidan** så att det bildas en vertikal linje som på en av bilderna till höger. (Titta noga på färgen på **ovansidan**.)

Om du inte kan matcha en av de här bilderna, gå till **åtgärd 5**.



ÅTGÄRD 1: Fortsättning

Avgör om din kantbit ska röra sig åt vänster eller åt höger genom att se på färgen på dess **ovansida**. Om den matchande mittbiten är på **vänster sida**, gå till **åtgärd 2**. Om den är på höger sida, gå till **åtgärd 3**.



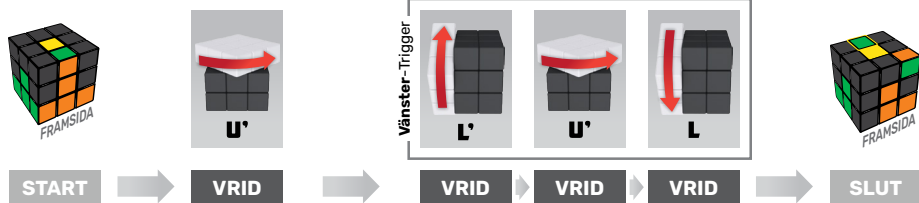
För att flytta **åt vänster**, gå till **åtgärd 2**.



För att flytta **åt höger**, gå till **åtgärd 3**.

ÅTGÄRD 2: Flytta åt vänster

Vrid **ovansidan** bort från målsidan, gör sedan en **vänster-trigger**.



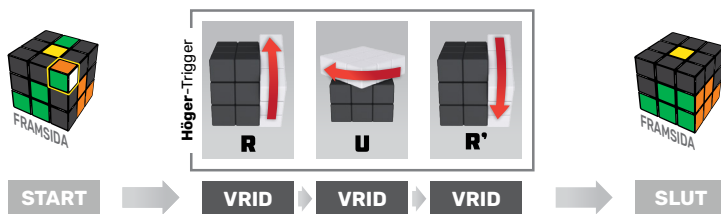
Kuben ser ut att vara blandad! Oroa dig inte – vrid bara **ovansidan medurs** så flyttas hörnen till rätt plats med rätt färger igen, redo för en höger-trigger.

Håll kuben så att de vita hörnbitarna nu är högst upp till höger på framsidan, gör sedan höger-trigger.



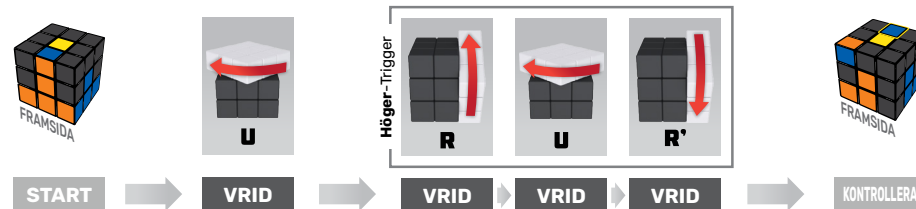
! Nu ser du att det gröna hörnet är ovanför den matchande mittbiten och den gröna mittbiten är nu på framsidan.

Gör klart **höger-triggerern** för att flytta tillbaka den vita hörnbiten i rätt läge.



ÅTGÄRD 3: Flytta åt höger

Vrid bort **ovansidan** från målsidan, gör sedan en **höger-trigger**:

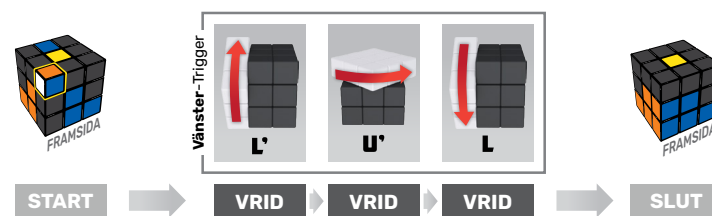


Kuben ser ut att vara blandad! Oroa dig inte – vrid **ovansidan moturs** så flyttas hörnen till rätt plats med rätt färger, redo för en **vänster-trigger**.



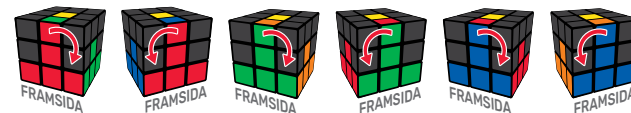
! Nu ser du att det blå hörnet är ovanför den matchande mittbiten och den blå mittbiten är nu på framsidan.

Gör klart **vänster-triggerern** för att flytta tillbaka den vita hörnbiten i rätt läge.



ÅTGÄRD 4

Gå tillbaka till **åtgärd 1** och lös de återstående kantbitarna. Om du inte har några fler kantbitar i **övre lagret**, gå till **åtgärd 5**.

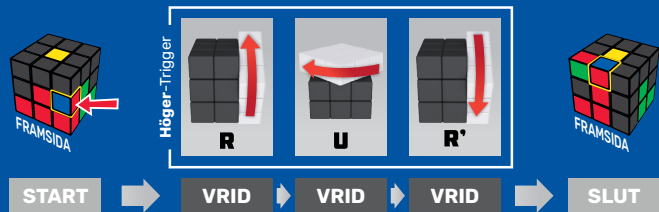


ÅTGÄRD 5

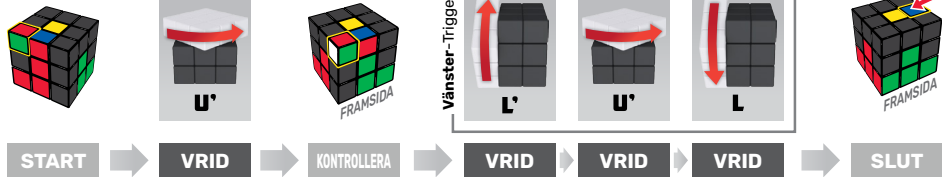
Om du inte har några kantbitar i **övre lagret**, men **mittenlagret** inte är komplett (som i det visade exemplet), gör följande åtgärder. Det är samma drag som i åtgärd 3. När du är klar med det här steget, gå tillbaka till **åtgärd 1**.

Flytta de felaktiga kantbitarna till övre lagret med en **höger-trigger**. När du är klar kommer du att se att hörnet också har flyttats till **övre lagret**.

Följ algoritmen åt höger för att flytta hörnet rätt.



Observera att hörnet nu är högst upp till vänster på framsidan.



ÖVA!

Öva steg 4 några gånger, så att du vet att du klarar mittenlagret. Använd vänster- och höger-triggers för att flytta mittenkanten till övre lagret och sätt sedan tillbaka hörnen på plats.



TÄNK OM JAG GÖR FEL?

Till och med de bästa kublösare kan göra misstag! Om du gör fel, gå bara tillbaka till steg 1. Du kommer att bli överraskad över hur snabbt du rör dig genom stegen efter lite övning!

STEG 5: GULA KORSET

5 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 5** för att avslöja fyra bitar:



I det här steget lär du dig en ny algoritm för att lösa **det gula korset**.



Har du fastnat?

Glöm inte **Video Playbook!**

Scanna här om du behöver hjälp



ÅTGÄRD 1

Håll kuben så att den matchar ett av lösningsstadierna nedan. Det kan finnas fler gula bitar på den gula sidan – fokusera bara på bitarna som bildar ett av nedanstående mönster:

Observera!
Kom ihåg att den gula mittbiten alltid ska vara på **ovansidan!**

Stadium 1



Stadium 2



Stadium 3

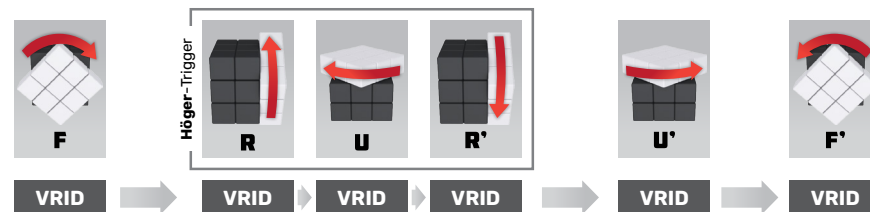


Stadium 4



Om kuben redan matchar stadium 4 är du redan klar med det här steget! Gå vidare till steg 6.

Håll kuben så att den matchar ett av stadierna ovan, gör sedan nedanstående algoritm. Fortsätt röra dig genom stadierna. Placera om kuben varje gång så att den matchar diagrammen, tills du har fått fram det gula korset. Du kan behöva upprepa algoritmen upp till tre gånger.



STEG 6: GULA SIDAN

6

Dra av klistermärkena märkta med **nummer 6** för att avslöja fyra bitar:

x4
GUL

I det här steget lär du dig en ny algoritm för att få de gula hörnen på plats.



Du kan behöva göra det upp till **tre gånger** för att få den gula sidan klar.

Har du fastnat?

Glöm inte
Video Playbook!

Scanna här om du behöver hjälp



TRIN 7: DE GULE HJÖRNER

7

Dra av klistermärkena märkta med **nummer 7** för att avslöja åtta bitar:

x2
RÖD

x2
BLÅ

x2
GRÖN

x2
ORANGE

I det här steget lär du dig en ny algoritm för att placera hörnen korrekt, innan du går vidare till sista steget.



Har du fastnat?

Glöm inte
Video Playbook!

Scanna här om du behöver hjälp



ÅTGÄRD 1

Placera kuben så att den är i rätt riktning varje gång du påbörjar algoritmen:

Om **inga** gula hörn är vända **uppåt**, håll kuben så att du har en gul hörnbit på **vänster sida**, så här:



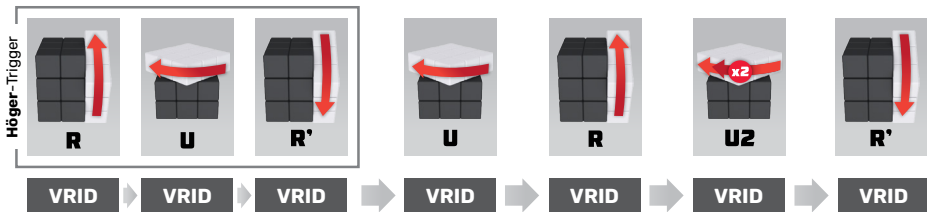
Om **två** gula hörn är vända **uppåt**, se till att du har en gul hörnbit högst upp till vänster på **framsidan**:



Om **ett** gult hörn är vänt uppåt, håll kuben så att hörnbiten är till vänster om **ovansidan**, så här:



Gör hela gula hörn-algoritmen:



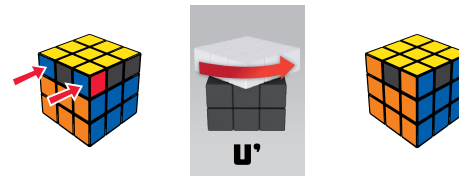
KORREKTA HÖRNPOSITIONER

När det här steget är klart ser hörnen ut så här. Om kuben redan ser ut så här kan du hoppa över det här steget!



ÅTGÄRD 1

Om du redan har två hörnbitar med matchande färg på en sida, vrid **ovansidan** och placera dem över den korrekta mittbiten.



När detta är klart går du till **åtgärd 2**.

Om du inte kan få **två hörn** att matcha mittbitarna, som i exemplen nedan, **gör algoritmen i åtgärd 2**.

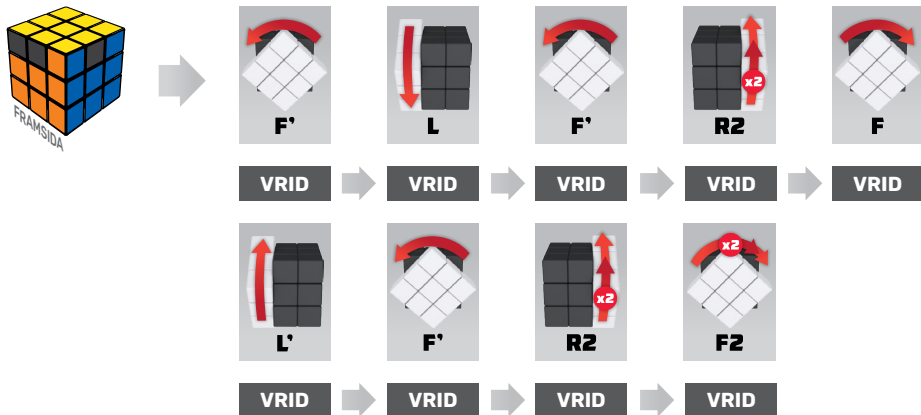
Då kommer du att ha två hörnbitar som matchar en mittbit.



När du är klar med algoritmen, gå tillbaka till **åtgärd 1** för att placera dina matchande hörn.

ÅTGÄRD 2

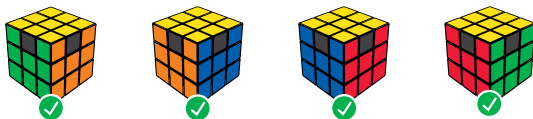
Med gula sidan upp, placera kuben med korrekt matchande hörn på **höger sida**, som i **start-exemplet** nedan. Gör klart algoritmen:



Du kanske måste göra algoritmen **två gånger** för att placera hörnen korrekt.

ÅTGÄRD 3

Vrid **ovansidan** så att den matchar alla dina hörn. Om inte alla dina hörn är korrekta, upprepa **åtgärd 1 och 2**. (Placera de två korrekta hörnen på **höger sida** och gör klart algoritmen.) När du är klar kontrollerar du hörnen!



ÖVA!

Gör klart algoritmen igen för att återställa det här steget så att du kan öva.



STEG 8: GULA KANTERNA

8 Dra av klistermärkena märkta med **nummer 8** för att avslöja **fyra bitar**:



Du har nästan löst hela Rubiks kub!

I det här slutliga steget ska du lära dig en sista algoritm för att flytta de gula kanterna till rätt läge.



Har du fastnat?
Glöm inte **Video Playbook!**

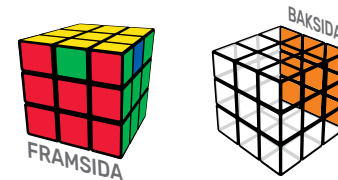
Scanna här om du behöver hjälp



SÅ HÄR HÅLLER DU RUBIKS KUB

Om en sida har en enda färg (inte gult), håll kuben med den enfärgade sidan åt baksidan, med gula sidan upp.

Om ingen sida (utom den gula) är enfärgad kan du hålla den med **vilken sida som helst bakåt** – bara **den gula sidan är uppåt!**

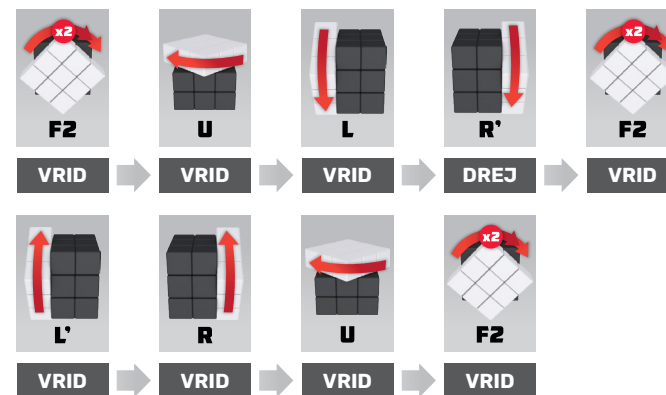


ÅTGÄRD 1

Gör följande algoritm för att lösa kuben!

Om den inte är klar efter första gången ska du vända den **färdiga sidan** bakåt och upprepa algoritmen.

Du kanske behöver göra den två gånger.





GRATTIS!

Du har löst Rubiks kub!

Du har gjort något ganska fantastiskt! Nu är det dags att öva utan klistermärken. Du kan använda guiden på följande sidor som en snabbreferens för vart och ett av de 8 stegen!

Se fler tips och trick på Rubiks online och möt communityn på www.rubiks.com

VÄLKOMMEN TILL RUBIKS UNDERBARA VÄRLD!



SNABBREFERENSGUIDE



Använd den här guiden som en snabb påminnelse för varje steg när du övar på att lösa Rubiks kub.

STEG 1 - PRÄSTKRAGEN

När du flyttar kronbladen på plats, kom ihåg att vrida **ovansidan** så att du inte flyttar redan lösta kronblad ur läge!



STEG 2 - VITA KORSET

1. Vrid **ovansidan** så att kantbitarna matchar mittbiten i samma färg.
2. Vrid **framsidan** två gånger för att flytta kronbladet till **undersidan**. Upprepa tills det är klart!

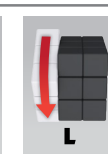
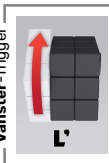


STEG 3 - VITA HÖRNEN

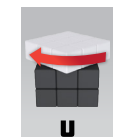
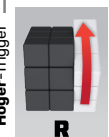
1. Vrid **ovansidan** så att du placerar **hörnbiten mellan sidorna med rätt färg**.



Vänster-Trigger



Höger-Trigger

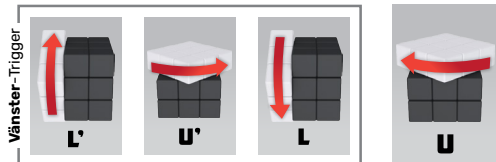


STEG 4 - MITTENLAGRET

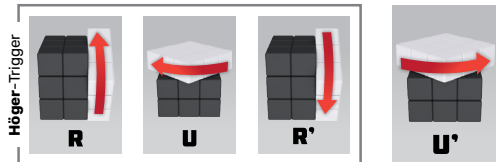
1. Vrid **ovansidan** tills en **kantbit** är ovanför korrekt mittbit.
2. Flytta kantbiten **åt höger eller vänster** med den **algoritm** som visas.
3. Ersätt det vita hörnet med en **standard-trigger** **åt vänster eller höger**.
4. Upprepa tills alla kantbitar är på plats.



Flytta kantbiten åt vänster:



Flytta kantbiten åt höger:



STEG 5 - GULA KORSET

1. Håll kuben så att den matchar ett av stadierna till höger.
2. Gör klart algoritmen och bilda **det gula korset** stadium för stadium.

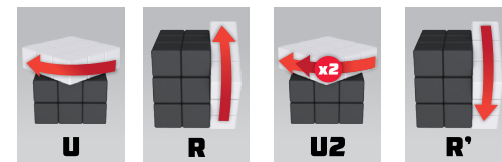
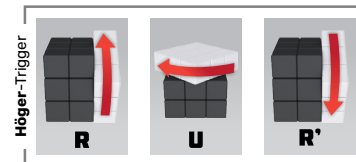
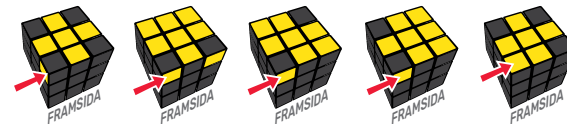


SNABBREFERENSGUIDE

STEG 6 - GULA SIDAN

1. Håll kuben så att den matchar ett av exemplen och gör klart algoritmen.

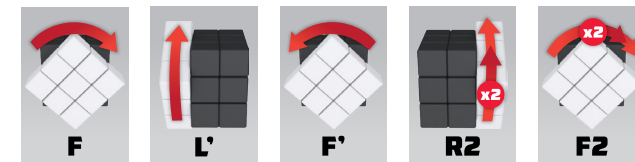
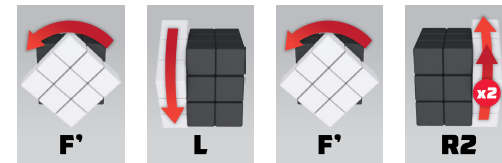
Kom ihåg att vända kuben så att den är i rätt riktning varje gång du påbörjar en algoritm.



STEG 7 - GULA HÖRNEN

1. Om du har **två hörnbitar** i samma färg på samma sida, vänd **ovansidan** tills de är ovanför korrekt mittbit.
2. Håll kuben så att de korrekta hörnbitarna är på **höger sida** och gör klart algoritmen.

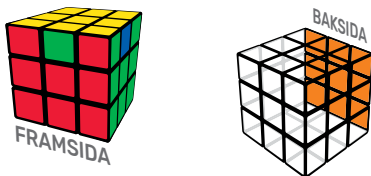
Om **inga hörnbitar matchar**, gör klart algoritmen för att flytta dem på plats och påbörja **steg 7** igen.



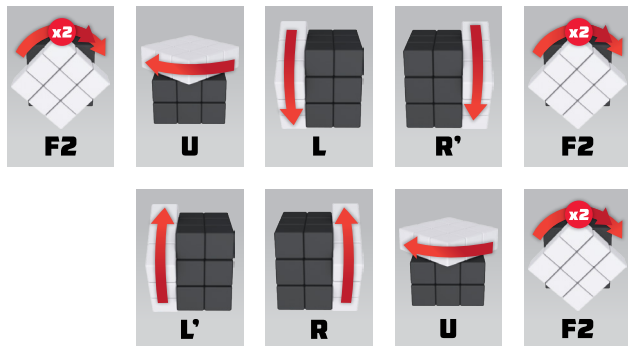
STEG 8 - GULA KANTERNA

1. Håll Rubiks kub så att en **enfärgad sida** är på **baksidan** och den **gula sidan** är vänd uppåt.

Om ingen sida (utom den gula sidan) är enfärgad kan du börja åt vilket håll som helst men **den gula sidan måste vara vänd uppåt**.



2. Gör algoritmen för att lösa Rubiks kub! Du kanske behöve göra den två gånger.



PRÖVA EN ANNAN UTMANING



MINI



MASTER



PHANTOM



SPEED



RACE



CAGE



Content may vary from pictures. MADE IN CHINA.
Innehållet kan skilja sig från bilderna. TILLVERKAD 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



- ⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD – Small parts.
⚠ **WARNING:**
KÄVNINGSRISK – Små delar.

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

på [Rubiks.com](https://www.rubiks.com)