



Denne Træningskube er et læringsværktøj for alle
- også undervisere og elever!

Gå til rubiks.com for at lære mere.



UDFORDRINGS-
NIVEAU

Rubik's
COACH CUBE



INSTRUKTIONER



En forenklet proces til at lære Rubik's Cube.

SCAN HER FOR AT STARTE DIN TERNINGEOPLEVELSE



ELLER BESØG
coach.rubiks.com

PIL AF OG AFSLØR!

Din terning er dækket af sorte, nummererede klistermærker. I løbet af 8 trin skal du pille specifikke klistermærker af og afsløre farverne på terningen nedenunder, og dreje og vride siderne på terningen indtil du har løst den.

HVORFOR KLISTERMÆRKER?

Klistermærkerne er en vigtig del af den måde, Rubik's træningsterningen fungerer på. Når de farvede felter bliver afsløret, lærer du hvordan og hvor du skal flytte dem. Du lærer også nogle særlige bevægelser i rækkefølge (kendt som algoritmer), der er en vigtig del af at løse Rubik's Cube!



VIDEO PLAYBOOK

Indholdet på Rubiks video er designet til at styrke din læreproces. Se efter QR-koden i starten af hvert trin når du arbejder dig igennem instruktionerne.

Scan QR-koden eller besøg
coach.rubiks.com



VRID TERNINGEN

Før du starter skal du vride terningen godt rundt nogle gange.

20 tilfældige bevægelser sikrer en god blanding.

8 TRIN TIL AT LØSE RUBIK'S CUBE

Vent til du får besked på at pille felterne af!
Du vil lære at løse Rubik's terning ved at udføre følgende trin:

MARGUERITTEN

1



DET HVIDE KORS

2



DE HVIDE HJØRNER

3



MELLEM-LAGET

4



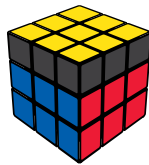
DET GULE KORS

5



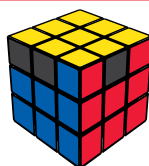
DEN GULE FLADE

6



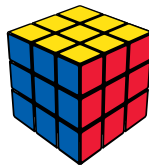
DE GULE HJØRNER

7



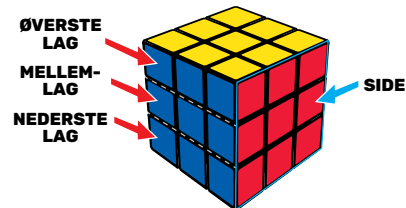
DE GULE KANTER

8

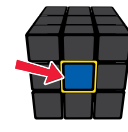


MEN FØRST SKAL VI LÆRE TERNINGEN AT KENDE

TERNINGEN HAR 6 FARVEDE SIDER OG 3 LAG...



OG ER LAVET AF 3 TYPER STYKKER.



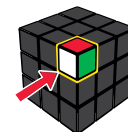
MIDTER-STYKKER

1 statisk flade, der ikke bevæger sig, og som angiver farven på den løste side.



KANT-STYKKER

2 farver på en kant, hvor to sider mødes.



HJØRNE-STYKKER

3 farver på et hjørne, hvor 3 sider mødes.

STANDARD DREJNING

Ét drej er en $\frac{1}{4}$ rotation med uret (90°).



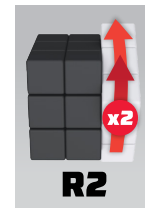
DREJ MOD URET

En side, der skal drejes **mod urets retning**, vises med ['] på instruktionen som her:



DOBBELTE DREJ

En side, der skal drejes **to gange**, vises med **2 pile** på instruktionen, som her:



DIAGRAMMER: SIDER OG DREJNINGER

Ved at dreje siderne på kuben i forskellige retninger er du i stand til at bevæge specifikke flader til forskellige positioner. I de **8 trin** følger du drej-for-drej tegninger, der viser præcis hvordan du skal gøre. Tegningerne ser sådan ud:

SIDER

FORSIDEN



F

VENSTRE SIDE



L

HØJRE SIDE



R

ØVERSTE SIDE



U

DREJ



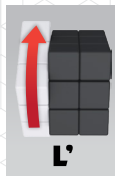
F



F'



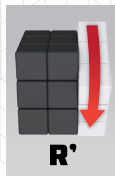
L



L'



R



R'



R2



U



U'

- 1 Drej **Forsiden** med uret 90°
- 2 Drej **Forsiden** mod uret 90°
- 3 Drej **Højre side** to gange (180°)



Øv dig på de forskellige drej ved at se på tegningerne. Du kan ikke gøre noget galt her, din terning er allerede drejet godt rundt!



Før du begynder at løse terningen skal du dreje den godt og grundigt rundt! 20 tilfældige bevægelser vil sikre en god blanding.

TRIN 1: MARGUERITTEN

1 Pil **Nummer 1**-felterne af, og afslør fem flader:



x1

GUL



x4

HVID

Begynd med at pille **Nummer 1**-felterne af.

Følg instruktionerne for at gøre **Margueritten** færdig. I dette trin lærer du din terning at kende og lærer hvordan du bevæger felterne.

Eksperimenter med at dreje siderne og se, hvad der sker.



Gået i stå?

Glem ikke din **Video Playbook!**

Scan her for hjælp



HOLD TERNINGEN RIGTIGT

Det gule midterstykke skal altid være på **oversiden** når du gør din **Marguerit** færdig.



LØS DET FØRSTE KRONBLAD

De hvide kantstykker på din terning kan være i hvilken som helst af positionerne herunder. For at komme i gang skal du matche et kantstykke til en af positionerne og følge instruktionerne om hvordan det skal løses. Gå til **side 8**, når du har læst dit første kronblad.



Korrekt position



Gå til **Position 1**



Gå til **Position 2**



Gå til **Position 3**



Gå til **Position 4**



Gå til **Position 5**

POSITION 1



START



DREJ

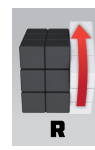


SLUT

POSITION 2



START

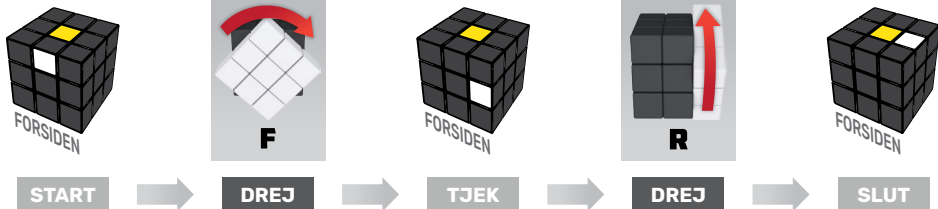


DREJ

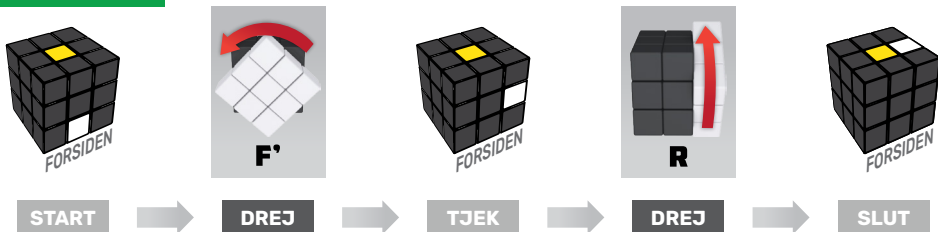


SLUT

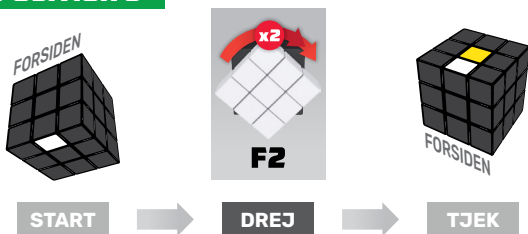
POSITION 3



POSITION 4



POSITION 5



Når man beslutter retningen af et drej (med eller mod uret), skal man se direkte på den side, der skal drejes, inden man drejer den. Vend altid tilbage til forsiden for at færdiggøre din bevægelse.



At få det første kronblad på plads er nemt! Nu må vi sørge for, at vi ikke kommer til at skubbe til det, når vi skal have de andre kronblade på plads.



GØR MARGUERITTEN FÆRDIG

Det er tid til at gøre resten af kronbladene færdige! Din terning ser måske ikke præcis ud som eksemplerne her, men du kan bruge dem som guide. Tro på dig selv når du drejer siderne og eksperimenterer – du kan altid begynde igen. Jo mere du øver dig, jo bedre bliver du.

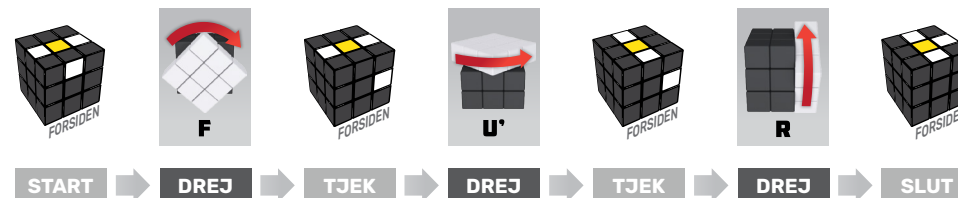
EKSEMPEL 1

I dette eksempel, hvis du drejer **Venstre Side** mod uret for at flytte kronbladet til **Forsiden**, kommer du til at skubbe det første kronblad ud af position. I stedet vender du **Oversiden** mod uret, så det andet kronblad kan flyttes på plads.



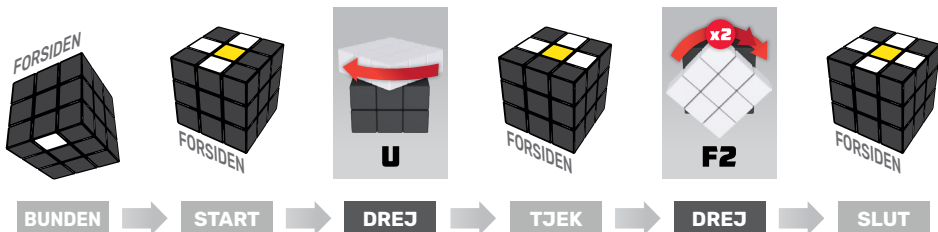
EKSEMPEL 2

Pas på placeringen af dine færdige kronblade. Som du så i **Eksempel 1** skal du dreje **Oversiden** for at flytte de færdige kronblade af vejen, før du bringer endnu et kronblad op.



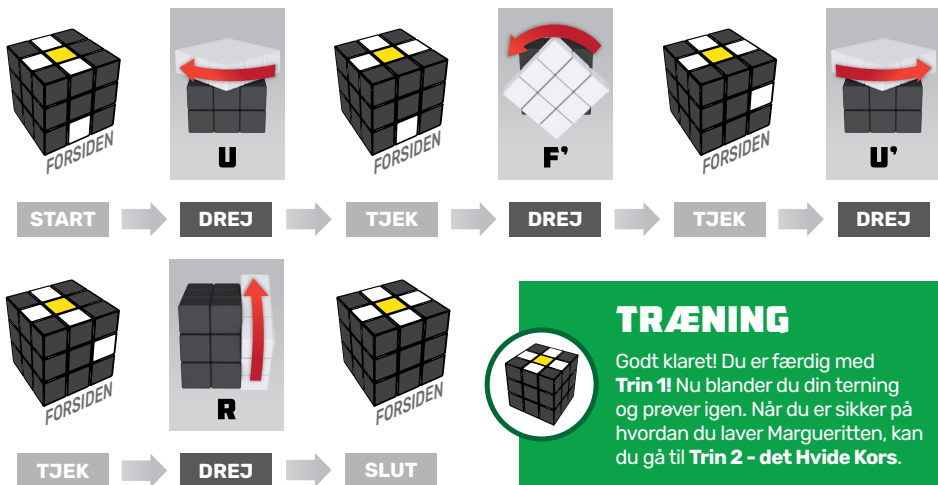
EKSEMPEL 3

Hvis kronbladet er på **Undersiden**, gør plads på **toppen**, og drej **Forsiden** to gange.



EKSEMPEL 4

Det er tid til det **Sidste Kronblad**! Pas på med ikke at skubbe de andre kronblade ud af position!



TRÆNING

Godt klaret! Du er færdig med **Trin 1**! Nu blander du din terning og prøver igen. Når du er sikker på hvordan du laver Margueritten, kan du gå til **Trin 2 - det Hvide Kors**.

TRIN 2: DET HVIDE KORS

2 Pil **Nummer 2**-felterne af for at afsløre **ni flader**:



Start med din **Marguerit** på toppen, og gå igennem Action 1 - 3 for at færdiggøre **det Hvide Kors** på undersiden af terningen.

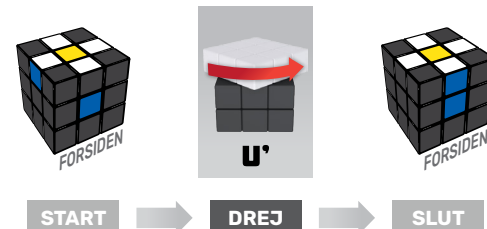
Gået i stå?
Glem ikke din **Video Playbook!**
Scan her for hjælp



Midterstykkerne er meget vigtige! De viser os, hvilken farve den side får, når terningen er løst. Du bruger midterstykkerne som guider til at placere de andre flader korrekt.

ACTION 1

Begynd med et **valgfrit kronblad**, sæt den **farvede kant** på kronbladet på linje med det **matchende midte** ved at rotere den **Øverste Side**. Kronbladets kantstykke skal være over midterstykket af samme farve.

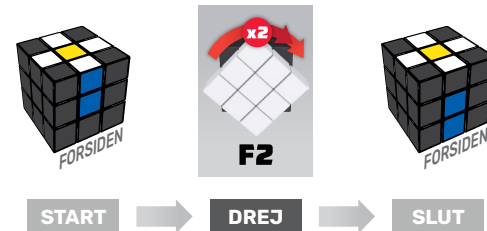


Gå til **Action 2** når du er færdig.

ACTION 2

Drej **Forsiden** to gange for at flytte kronbladet til **Undersiden**, som vist i **SLUT**-figuren.

Gå til **Action 3** når du er færdig

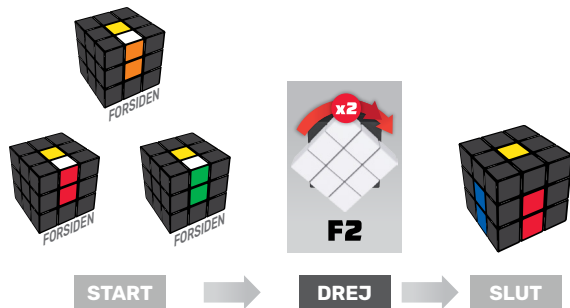


ACTION 3

Med ét endestykke ad gangen, **gentag Action 1 og 2** for resten af kronbladene.

Sørg for, at du har midterstykket på linje med dets matchende midterestykke hver gang!

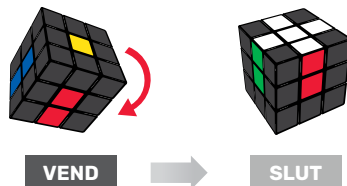
Når du er færdig, kan du ikke se **Margueritten** mere, men til gengæld er der **det Hvide Kors** på **Undersiden!**



AFSLØR!

Når du er færdig, **vend** terningen om for at afsløre **det Hvide Kors!**

Du vil bemærke at kantstykkerne matcher med midterstykkerne på hver side.



ØVELSE!

God klaret! Du har udført **Trin 2!** Nu blander du terningen og prøver igen. Begynd med **Margueritten**, og gå så til **det Hvide Kors**. Når du er fortrolig med at lave begge efter hinanden, kan du gå til **Trin 3 - de Hvide Hjørner**.

TRIN 3: DE HVIDE HJØRNER

3

Pil **Nummer 3**-felterne af, og afsør **12 flader**:



I dette trin lærer du hvordan men bruger algoritmer, kendt som **Triggere**, til at flytte flader på terningen.

En **algoritme** er en serie drejninger, der flytter stykker rundt uden at ødelægge stykker, du allerede har løst.

Målet er at fuldende undersidens **Hvide Lag**.

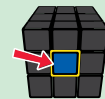


Gået i stå?
Glem ikke din **Video Playbook!**

Scan her for hjælp



HUSK, TERNINGEN ER LAVET AF TRE DELE:



Midterstykker

1 statisk flade, der ikke bevæger sig, og som indikerer farven på den løste side.



Kantstykker

2 farver på en kant, hvor 2 sider mødes.



Hjørnestykker

3 farver på et hjørne, hvor 3 sider mødes.

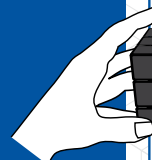
I dette trin løser du de fire hvide hjørnestykker.

TRIGGERBEVÆGELSER



Triggere er en serie drejninger, der lader dig flytte hjørnestykker fra Oversiden til Undersiden. Der er venstre og højre Triggere - du bruger Højre Trigger til at flytte hjørnestykker på Højre Side, og Venstre Trigger til at flytte hjørnestykker på Venstre Side.

Du må ikke øve dig i triggerbevægelser før tid. Så vil vores terning blive blandet, og du skal måske starte forfra igen!



HØJRE TRIGGER

For **Højre Trigger** holder du terningen med **venstre hånd** og drejer siderne, som vist, med din **højre hånd**.



DREJ



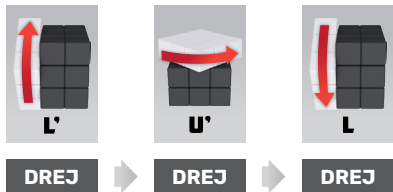
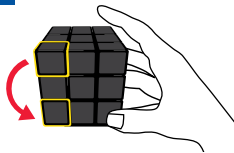
DREJ



DREJ

VENSTRE TRIGGER

For **Venstre Trigger** holder du terningen med **højre hånd** og drejer siderne, som vist, med din **venstre hånd**.



DREJ

DREJ

DREJ



KOM I GANG

Målet i Trin 3 er at færdiggøre det nederste hvide lag. Det er ikke kun den side, der skal være hvid - alle 4 hjørner skal være i de korrekte positioner, der matcher farverne på deres midterstykker. Lad os komme i gang!

Bemærk: På disse tegninger er de grå felter dem, du allerede har løst.

Med den gule midte på **Oversiden** vælger du et hvidt hjørne, du kan flytte i position:



Hvis den hvide flade er på venstre eller højre side af Øverste Lag, gå til **Action 1**.



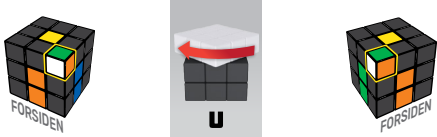
Hvis den hvide flade er på **Oversiden**, gå til **Action 4**.



Hvis den hvide flade er på **Underste Lag** (inkl. **Undersiden**) gå til **Action 5**.

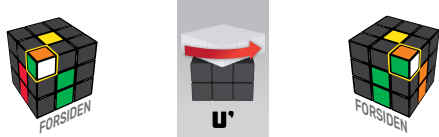
ACTION 1

Drej **Oversiden** indtil den farvede hjørneflade er over midterstykket af samme farve.



START → DREJ → SLUT

Hvis den hvide flade **ENDER** på venstre side, gå til **Action 2**.



START → DREJ → SLUT

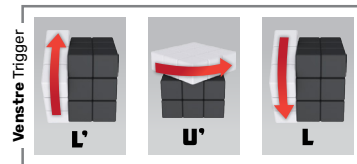
Hvis den hvide flade **ENDER** på højre side, gå til **Action 3**.

ACTION 2

Hvis den hvide flade er på venstre side, udfør **Venstre Trigger** for at flytte den til den korrekte position.



START



DREJ

DREJ

DREJ



SLUT



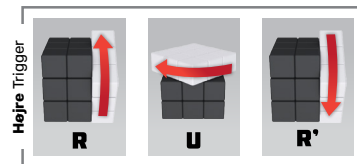
Når denne **Action** er færdig, gå tilbage til starten på **Trin 3** for at finde dit næste hjørnestykke.

ACTION 3

Hvis den hvide flade er til højre, udfør **Højre Trigger** for at flytte den til den korrekte position.



START



DREJ

DREJ

DREJ



SLUT



Når denne **Action** er færdig, gå tilbage til starten på **Trin 3** for at finde dit næste hjørnestykke.

ACTION 4

Hvis den hvide flade er på **Oversiden**, drej det øverste lag indtil hjørnefarverne er imellem de matchende midterstykker, som vist.

Farverne vil blive vist omvendt - det er korrekt! **ACTION 4** fortsætter på næste side.



START



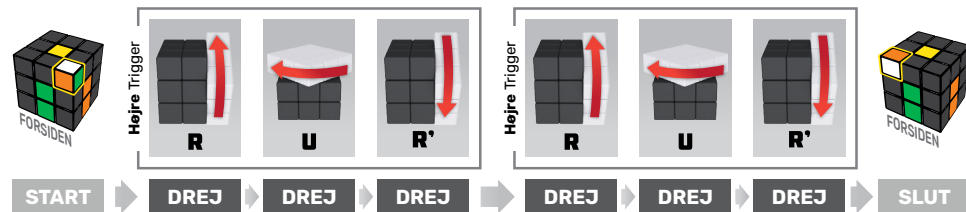
DREJ



SLUT

ACTION 4: Fortsat

Fuldfør **Højre Trigger** to gange for at flytte det **hvide hjørnestykke** om på **Forsiden**, gå derefter tilbage til **Action 1**.



ACTION 5

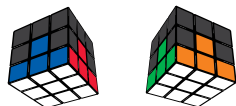
Hvis du har fået et hjørne på plads, som ikke matcher farverne på midterfladen, skal du holde terningen så hjørnet er på **højre side**, og udføre **Højre Trigger**. Hjørnet vil bevæge sig til **Øverste Lag**, så gå tilbage til **Action 1** og placer den på dens korrekte position.



Nu da hjørnestykket er på **Øverste Lag**, kan du gå tilbage til **Action 1** for at placere den på dens korrekte position.

GØR HJØRNERNE FÆRDIGE

Fortsæt med **Actions 1-5** indtil alle hvide hjørner er på de korrekte positioner.



ØVELSE!

Når de hvide hjørner er på plads kan du øve dig ved at lave enten en **Højre** eller en **Venstre Trigger** for at flytte et hjørne til **Øverste Lag**, og så flytte det tilbage igen.



TRIN 4: MELLEMLAGET

4 Pil **Nummer 4**-felterne af for at afsløre **otte flader**:



I dette trin skal du løse mellemlaget ved hjælp af en serie standard- eller **Trigger**-bevægelser.



Du starter med den gule midterflade på **Øverste Lag**.

Gået i stå?
Glem ikke din **Video Playbook!**
Scan her for hjælp

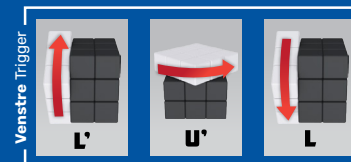


Husk - terningen består af 3 lag: det øverste, det mellemste og det nederste lag. I dette trin skal vi arbejde med det mellemste lag.



TRIGGER-BEVÆGELSER

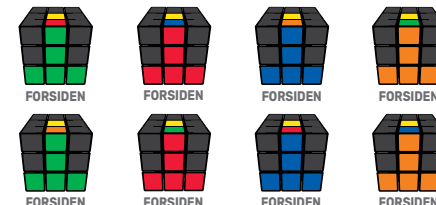
I dette trin skal du bruge både Venstre og Højre Triggere. Du må ikke øve dig på de her Triggerbevægelser før det rigtige tidspunkt! Så kan din terning blive blandet, og du skal måske starte forfra!



ACTION 1:

Vælg et kantstykke og drej **Oversiden** for at danne en lodret linje, der matcher et af billederne til højre. (Vær især opmærksom på farven på **Oversiden**)

Hvis du ikke kan matche et af billederne, gå til **Action 5**.



ACTION 1: Fortsat

Afgrø om dit kantstykke bevæger sig til venstre eller højre ved at se på farven på dets **Overside**. Hvis det matchende midterstykke er på **Venstre Side**, gå til **Action 2**. Hvis det er på højre side, gå til **Action 3**.



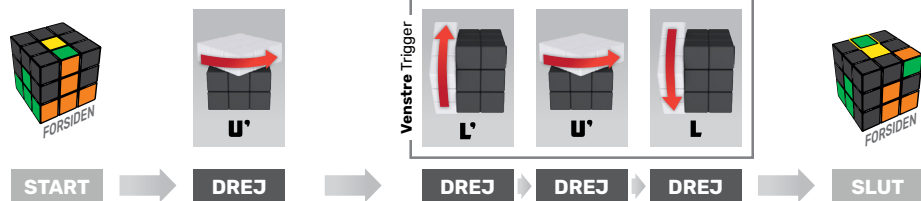
For at flytte til **venstre**, gå til **Action 2**.



For at flytte til **højre**, gå til **Action 3**.

ACTION 2: Flyt til Venstre

Drej **Oversiden** væk fra målsiden, og færdiggør **Venstre Trigger**.



Din terning ser ud til at være blandet! Ingen fare - drej bare **Oversiden med uret** for at flytte hjørnet på plads mellem de tilsvarende farver igen, klar til en Højre Trigger.

Hold terningen, så det hvide hjørnestykke nu er øverste til højre på Forsiden, og udfør en Højre Trigger.



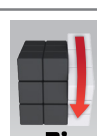
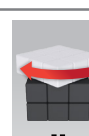
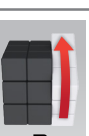
START → DREJ → TJEK

! Læg mærke til, at det grønne hjørne nu er over det matchende midterstykke, og den grønne midte nu er på forsiden.

Gør **Højre Trigger** færdig ved at flytte det hvide hjørnestykke tilbage på sin plads.



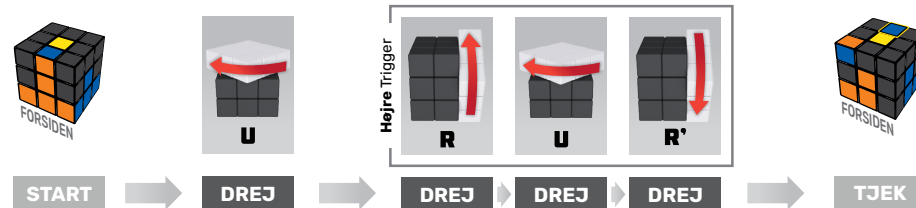
Højre Trigger



START → DREJ → DREJ → DREJ → SLUT

ACTION 3: Flyt til Højre

Drej **Oversiden** væk fra målsiden, og udfør derefter **Højre Trigger**:



Din terning ser ud til at være blandet! Ingen fare - drej bare **Oversiden** mod uret for at flytte hjørnet på plads mellem de tilsvarende farver igen, klar til en **Venstre Trigger**.



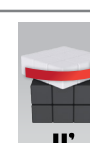
START → DREJ → SLUT

! Læg mærke til, at det blå hjørne nu er over det matchende midterstykke, og den blå midte nu er på forsiden.

Gør **Venstre Trigger** færdig ved at flytte det hvide hjørnestykke tilbage på sin plads.



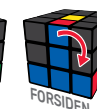
Venstre Trigger



START → DREJ → DREJ → DREJ → SLUT

ACTION 4

Gå tilbage til **Action 1** for at løse de sidste kantstykker. Hvis du ikke har flere kantstykker på **Øverste Lag**, gå til **Action 5**.



ACTION 5

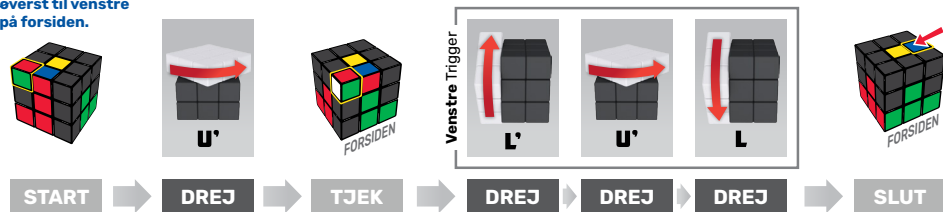
Hvis du ikke har kantstykker på **Øverste Lag**, men **Mellemlaget** ikke er færdigt (som det viste eksempel), udfør så handlingerne herunder. Det er de samme bevægelser som i Action 3. Vend tilbage til **Action 1** når du har udført dette trin.

Flyt det forkerte kantstykke op på det øverste lag med en **Højre Trigger**. Når det er gjort kan du se, at hjørnet også er flyttet sig til **Øverste Lag**.

Følg algoritmen til højre for at udskifte hjørnet.



Læg mærke til, at hjørnet nu er øverst til venstre på forsiden.



ØVELSE!

Øv dig i Trin 4 et par gange, så du er fortrolig med at løse mellemlaget. Brug Venstre og Højre Triggere til at flytte mellemkanter op på det øverste lag, og sæt så hjørnerne tilbage på plads.



HVAD HVIS JEG LAVER EN FEJL?

Selv de bedste rubik-mestre laver fejl! Hvis du har lavet en fejl, skal du bare gå tilbage til Trin 1. Du vil blive overrasket over, hvor hurtigt du kan gå gennem trinene efter noget øvelse!

TRIN 5: DET GULE KORS

5 Pil **Nummer 5**-felterne af for at afsløre **fire flader**:



I dette trin lærer du en ny algoritme ved at løse **det Gule Kors**.



Gået i stå?
Glem ikke din **Video Playbook!**
Scan her for hjælp



ACTION 1

Hold din terning så den matcher en af løsningsstadierne herunder. Der kan være flere gule stykker på den gule side - fokuser kun på de stykker, der udgør et af eksemplerne herunder:

Bemærk: Husk at det gule centrum skal altid være din **Øverside!**

Stadie 1



Stadie 2



Stadie 3

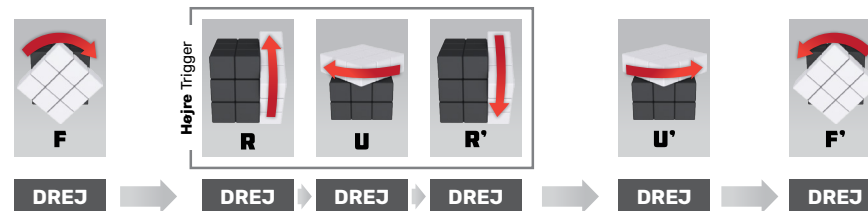


Stadie 4



Hvis din terning allerede matcher Stadie 4, har du allerede løst dette trin! Gå videre til Trin 6.

Arranger din terning, så den matcher et af stadierne herover, og udfør så algoritmen herunder. Fortsæt med at gå gennem stadierne, og og omplacer din terning hver gang for at matche diagrammerne indtil du har det Gule Kors. Du kan være nødt til at udføre algoritmen op til tre gange.



TRIN 6: DEN GULE SIDE

6

Pil **Nummer 6**-felterne af for at afsløre **fire flader**:

x4

GUL

I dette trin lærer du en ny algoritme for at flytte de gule hjørner på plads.



Du skal måske udføre det op til **tre gange** for at færdiggøre den gule side.

Gået i stå?

Glem ikke din **Video Playbook!**

Scan her for hjælp



TRIN 7: DE GULE HJØRNER

7

Pil **Nummer 7**-felterne af for at afsløre **otte flader**:

x2

RØD

x2

BLÅ

x2

GRØN

x2

ORANGE

I dette trin lærer du en ny algoritme for at kunne placere hjørnerne korrekt, før du går til det sidste trin.



Gået i stå?

Glem ikke din **Video Playbook!**

Scan her for hjælp



ACTION 1

Flyt din terning, så den vender rigtigt hver gang du starter på din algoritme:

Hvis der **ikke** er nogen gule hjørner der vender **opad**, hold terningen så du har en gul hjørneflade på **Venstre Side**, som her:



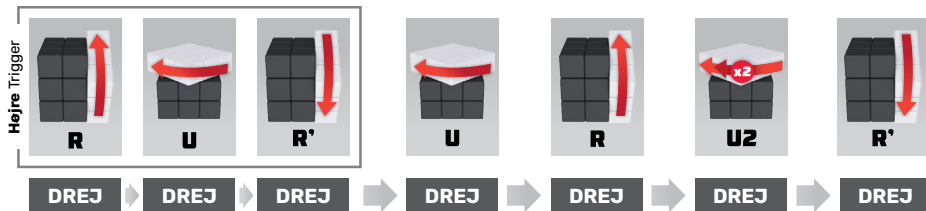
Hvis **to** gule hjørner vender **opad**, så sørg for, at du har en gul hjørneflade øverst til venstre på **Forsiden**:



Hvis **et** gult hjørne vender opad, holder du terningen så hjørnefladen er placeret på venstre side af det **Øverste Lag**, som her:



Udfør de Gule Hjørners Algoritme:



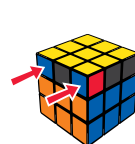
KORREKTE HJØRNEPOSITIONER

Når dette trin er udført, vil hjørnerne se ud som her. Hvis din terning allerede ser sådan ud, kan du springe dette trin over!



ACTION 1

Hvis du allerede har to hjørnestykker med matchende farver på en side, så drejer du det **Øverste Lag** for at placere det over det korrekte midterestykke.



Når det er udført, går du til **Action 2**.

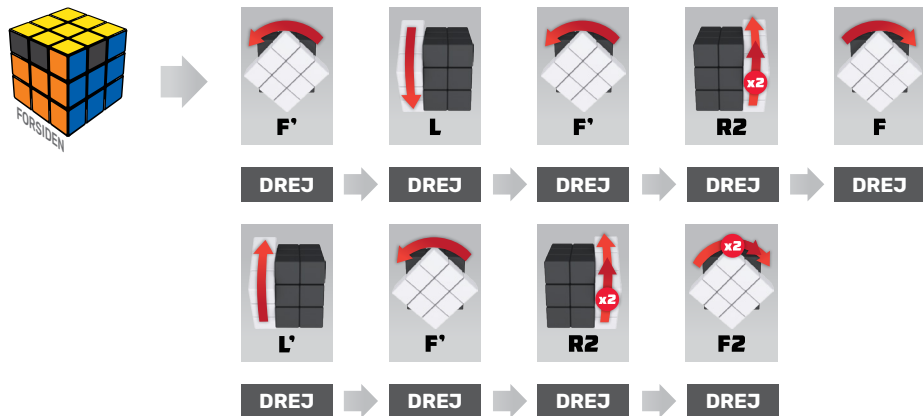
Hvis du ikke kan få **to hjørner** til at matche midterne, som eksemplet herunder, gør du **algoritmen færdig i Action 2**. Så har du to hjørnestykker, der matcher et midterestykke.



Når du har udført algoritmen går du tilbage til **Action 1** for at placere dine matchende hjørner.

ACTION 2

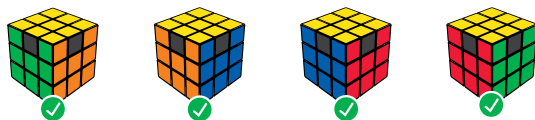
Med den Gule Side opad, placerer du din terning med de korrekte matchende hjørner på **Højre Side**, som i Start-eksemplet herunder. Udfør algoritmen:



Du skal måske udføre algoritmen **2 gange** for at placere hjørnerne korrekt.

ACTION 3

Drej **Øverste Lag** så det matcher alle dine hjørner. Hvis alle dine hjørner ikke er korrekte, gentager du **Action 1 og 2**. (Placer de to korrekte hjørner på **Højre Side** og gør algoritmen færdig.) Når det er udført, tjek dine hjørner!



ØVELSE!

Udfør algoritmen igen for at nulstille dette trin, så du kan øve dig.

TRIN 8: DE GULE KANTER

8

Pil **Nummer 8**-felterne af for at afsløre **fire flader**:

x1
RØD

x1
BLÅ

x1
GRØN

x1
ORANGE

Du har næsten løst din Rubik's Cubel!



I dette sidste trin skal du lære en sidste algoritme for at flytte de gule kanter til de korrekte positioner.

Gået i stå?

Glem ikke din **Video Playbook!**

Scan her for hjælp



HOLD RUBIK'S CUBE RIGTIGT

Hvis en side er helt ensfarvet (ikke gul) holder du terningen med den side bagud, og den gule side opad.

Hvis ingen side (udover den gule) er ensfarvet, kan du holde en valgfri side bagud - bare sørg for, at **den gule side vender opad!**

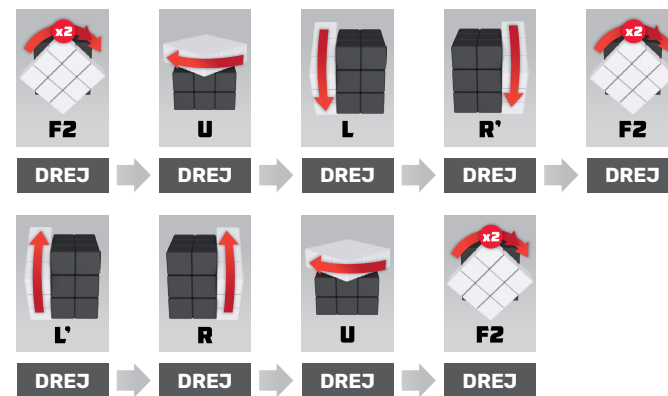


ACTION 1

Udfør den følgende algoritme for at løse din terning!

Hvis den ikke er løst første gang, skal du placere den **færdige side** bagud og gentage algoritmen.

Du skal måske gøre det to gange.





TILLYKKE!

Du har løst Rubik's Cube!

Du har gjort noget virkelig fantastisk!
Nu skal du øve dig uden klistermærker. Du kan bruge guiden på de følgende sider som en hurtig reference for hvert af de 8 trin.

Tjek Rubik's webside ud for flere tips og tricks, og mød din community på www.rubiks.com

VELKOMMEN TIL RUBIK'S VIDUNDERLIGE VERDEN!



HURTIG REFERENCEGUIDE

Brug denne guide som en hurtig reminder for hvert trin når du ever dig i at løse Rubik's Cube.



TRIN 1 - MARGUERITTEN

Når du flytter kronbladene på plads skal du huske at dreje **Øverste Lag** så du ikke skubber allerede-løste kronblade ud af stilling!



TRIN 2 - DET HVIDE KORS

1. Drej **Øverste Lag** så det matcher kantstykket med dets tilsvarende midterstykke.
2. Drej **Forsiden** to gange for at flytte kronbladet til **Nederste Lag**. Gentag indtil det er udført!



TRIN 3 - DE HVIDE HJØRNER

1. Drej **Øverste Lag** så **hjørnestykket** er placeret mellem de **korrekt farvede sider**.



Venstre Trigger



Højre Trigger



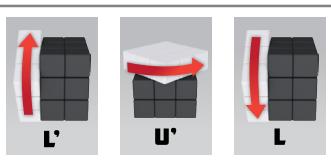
TRIN 4 - MELLEMLAGET

1. Drej **Øverste Lag** indtil et **kantstykke** er over det korrekte midterstykke.
2. Flyt kantstykket **til venstre eller højre** ved at udføre den viste **algoritme**.
3. Erstat det hvide hjørne med en standard **Venstre eller Højre Trigger**.
4. Gentag, indtil alle kantstykker er på plads.



Flyt Kantstykket til venstre:

Venstre Trigger



Flyt Kantstykket til højre:

Højre Trigger



TRIN 5 - DET GULE KORS

1. Hold din terning så den matcher et af stadierne til højre.
2. Udfør algoritmen for at bygge **det gule kors**, stadiet for stadiet.

Stadie 1



Stadie 2



Stadie 3



Stadie 4



Højre Trigger

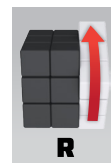
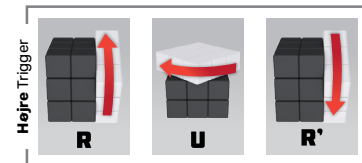


HURTIG REFERENCEGUIDE

TRIN 6 - DEN GULE SIDE

1. Hold din terning, så den matcher et af eksemplerne, og udfør algoritmen.

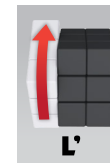
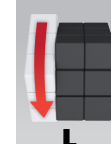
Husk at flytte din terning så den vender rigtigt mellem hver algoritme.



TRIN 7 - DE GULE HJØRNER

1. Hvis du har **to hjørnestykker** i samme farve på samme side, drejer du **Øverste Lag** indtil det er over det korrekte midterstykke.
2. Hold terningen så de korrekte hjørnestykker er på **Højre Side**, og gør algoritmen færdig.

Hvis **ingen af hjørnestykkerne** matcher, udfør algoritmen for at flytte dem på plads, og begynd **Trin 7** igen.

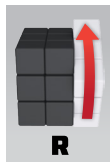
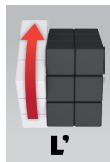
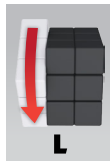


TRIN 8 - DE GULE KANTER

1. Hold din Rubik's Cube så den **ensfarvet side** vender **bagud**, og den **gule side** vender **opad**.

Hvis ingen side (udover den gule) er ensfarvet, kan du starte i valgfri retning, men **den gule side skal vende opad**.

2. Udfør algoritmen for at løse din Rubik's Cube! Du skal måske gøre det to gange.



PRØV EN ANDERLEDES UDFORDRING



MINI



MASTER



PHANTOM



SPEED



RACE



CAGE



Content may vary from pictures. MADE IN CHINA.
Indholdet kan afvige fra billederne. FREMSTILLET 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:**
KVÆLNINGSPARE – Små dele.

på **Rubiks.com**