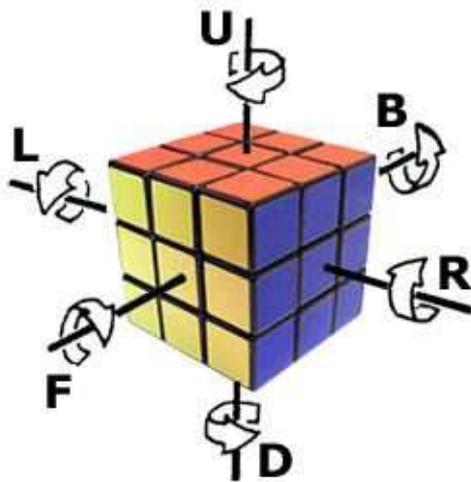


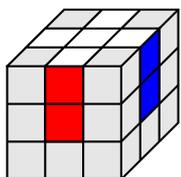
Méthode simple pour remonter le Rubik's cube



Notation des mouvements : U signifie qu'il faut tourner la face du haut (Up en anglais) d'un quart de tour **dans le sens des aiguilles d'une montre** (sens horaire), U' signifie qu'il faut tourner la face du haut dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** (sens trigonométrique), enfin, U2 signifie qu'il faut tourner la face du haut **d'un demi-tour**.

1 La croix

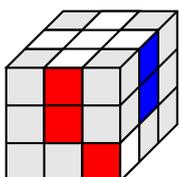
Faire une croix (nous prendrons la croix blanche dans la suite de cette méthode), il n'existe aucune méthode pour la construire, en manipulant les faces du cube, vous comprendrez rapidement comment la créer.



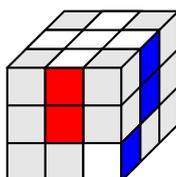
Attention il faut que les centres de chaque côté du cube correspondent, par exemple, ici, l'arête rouge est alignée avec le centre rouge et l'arête bleue est alignée avec le centre bleu.

2 Placer les coins

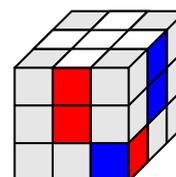
Nous allons maintenant remonter les coins pour terminer la face blanche. Il faut pivoter la face  (Down = bas) jusqu'à se retrouver dans l'une des 3 configurations ci-dessous :



R' D' R



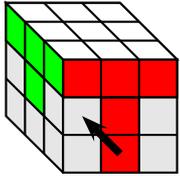
F D F'



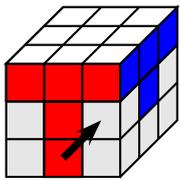
R' D D R D R' D' R

3 Terminer les deux premiers étages

Nous allons maintenant terminer les deux premiers étages, il faut pivoter la face D (Down = bas) jusqu'à trouver l'une des deux configurations ci-dessous :




 D L D' L' D' F' D F

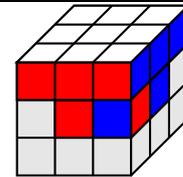



 D' R' D R D F D' F'

Pour vous aider à mémoriser ces mouvements, il existe une petite histoire (dite "du Belge"). Avant de raconter l'histoire, il faut se mettre dans la configuration voulue (pour l'exemple, nous prendrons la première configuration). Nous appellerons "Belge" la couleur qui se trouve en-dessous de l'arête à déplacer.

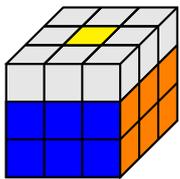
Le Belge souhaite retrouver ses amis (de la même couleur, ici verts) mais il se trompe toujours de chemin (). Ses amis descendent le chercher () et l'appelle. Du coup, le Belge revient sur ses pas (), mais comme il est lent, ses amis remontent (). Ne voyant pas ses amis, il continue sa route (). Du coup, ses amis d'en face viennent le chercher (). Il refait marche arrière () et monte avec ses amis d'en face ().

Il peut arriver qu'une arête soit déjà placée mais mal orientée, dans ce cas il suffit d'appliquer l'un des mouvements ci-contre pour redescendre l'arête sur la face D et se retrouver dans une configuration connue.

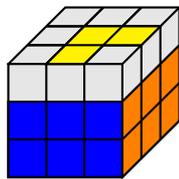


4 Orienter les croix jaunes

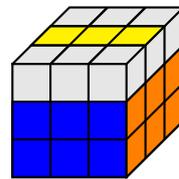
Les deux premiers étages étant terminés, on retourne le cube pour avoir la face jaune (non terminée) en haut (face U) et nous allons orienter la croix jaune :



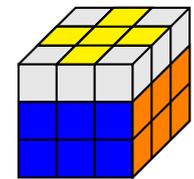

 F R U R' U' F'




 F R U R' U' F'

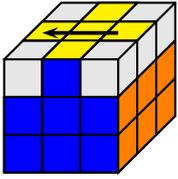



 F R U R' U' F'



5 Permuter la croix jaune

On va maintenant terminer la croix jaune en permutant les arêtes pour qu'elles soient toutes bien placées. Pour cela, on tourne le face jaune (U) pour qu'une "patte" soit bien placée. On regarde la "patte" bien placée et on applique la formule jusqu'à ce que toutes les arêtes sont bien placées :

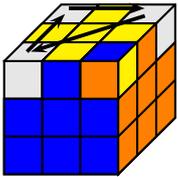


$$\begin{array}{cccccccc} \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow & \rightleftharpoons & \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow \\ L' & U & U & L & U & L' & U & L \end{array}$$

Attention : il ne faut pas qu'il y ait deux pattes, si c'est le cas, il faut préférer en avoir zéro et faire le mouvement une fois de plus.

6 Permuter les coins jaunes

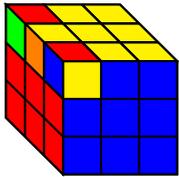
On va maintenant permuter les coins jaunes. On cherche un coin "bien placé" (mais il peut être mal orienté!). Si des fois il n'y en a pas, on en choisit un.



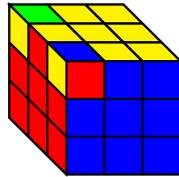
$$\begin{array}{cccccccc} \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow & \rightleftharpoons \\ L' & U & R & U' & L & U & R' & U' \end{array}$$

7 Orienter les coins

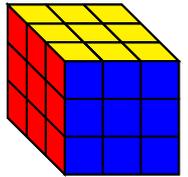
La dernière étape consiste à orienter les coins jaunes deux à deux, si vous n'êtes pas dans la configuration ci-dessous, il suffit d'appliquer le mouvement une fois pour y arriver (ce mouvement remonte les coins de la face L sur la face U).



⇒



⇒



$$\begin{array}{cccccccc} \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow & \rightleftharpoons & \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow \\ L' & U & U & L & U & L' & U & L \end{array} \quad \begin{array}{cccccccc} \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow & \rightleftharpoons & \uparrow\uparrow & \rightleftharpoons & \downarrow\downarrow \\ R & U' & U' & R' & U' & R & U' & R' \end{array}$$