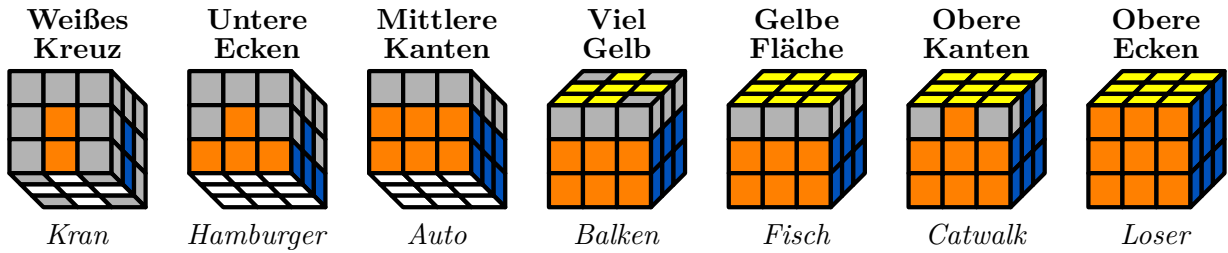


Merkzettel: Zauberwürfel lösen mit der Fischmethode

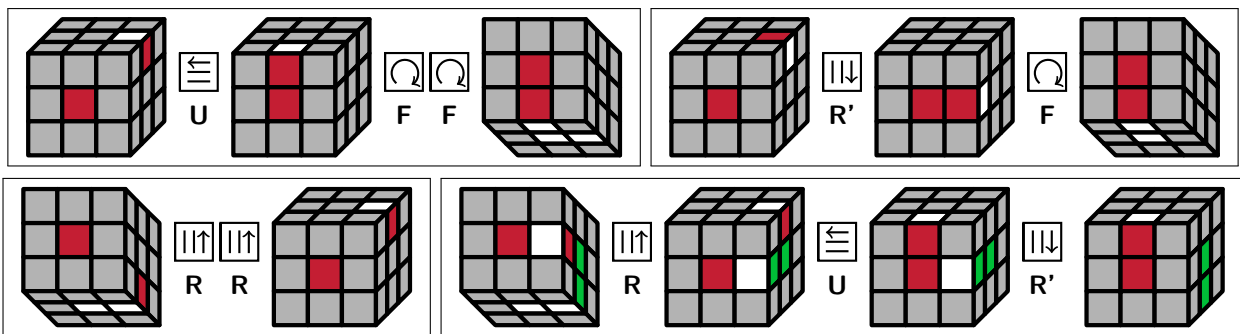


0 Überblick (für rechte Hand) – diese Algorithmen lernen wir

Hamburger R U R'	Auto Bauen U R U' R'	Balken Move F Hamburger fertig	Fisch Move Hamburger U R fertig
Catwalk R' U R' U' R' U' R' U Hamburger R'		Loser Move (Gelb vorne, nicht oben) R U' R D D R' U R D D R R	

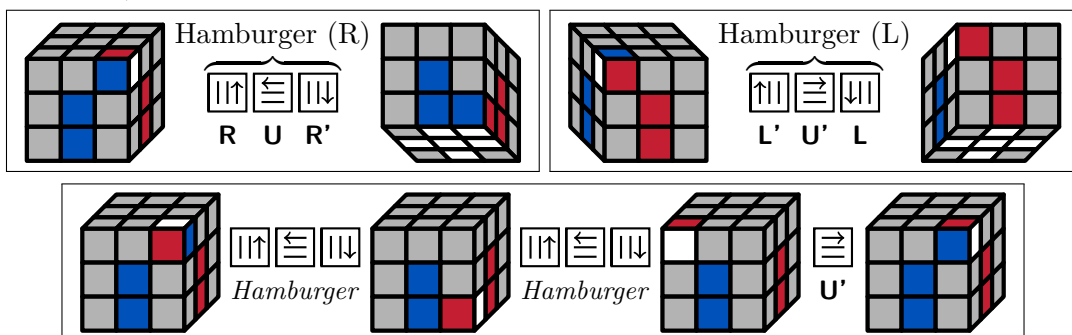
1 Weißes Kreuz – Der Kran

Weiße Kanten nach oben zur Kranebene, dort an die richtige Stelle schwenken, dann runterlassen.



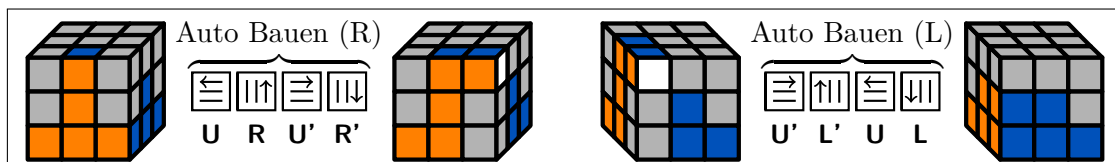
2 Untere Ecken – Hamburger-Move

Weiße Ecken finden, über ihrem Ziel platzieren, dann Hamburger mit rechts/links wenn weiße Eckenfläche nach rechts/links. Falls nach oben: Ecke reinstecken und wieder rausholen, dann dreht sie sich.



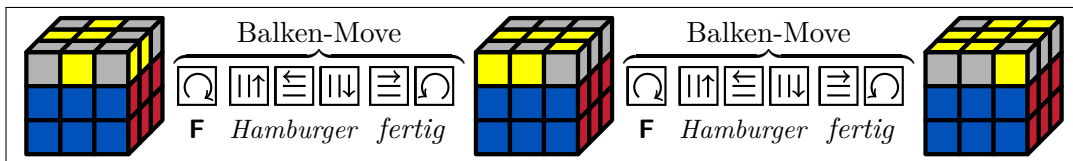
3 Mittlere Kanten – Auto Bauen, Auto Verschrotten

Ein Kantenstück finden, das nicht gelb ist. Dieses bündig zum passenden Mittelstück bringen. Hier der Algorithmus für wenn das Ziel rechts davon ist. Einfach links-rechts spiegeln, falls Ziel links.



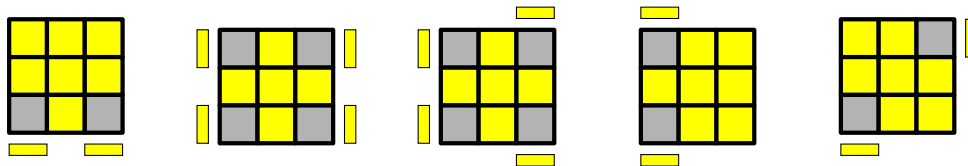
4 Viel Gelb – Balken-Move

Untere beide Ebenen fertig. Jetzt wollen wir oben ganz gelb, wobei die Seiten der obersten Ebene zunächst egal sind. Dafür Balken-Move machen, bis der Balken da ist (zwei gelbe Kanten gegenüber). Halte den Würfel so, dass der Balken oben seitlich verläuft. Dann nochmal Balken-Move und es entsteht eines der Muster aus der nächsten Station. Tipp: Ein Balken entsteht schneller, wenn du den Würfel so hältst, dass möglichst viele gelbe Steine oben sind, und diese möglichst links, wie im Bild zu sehen.

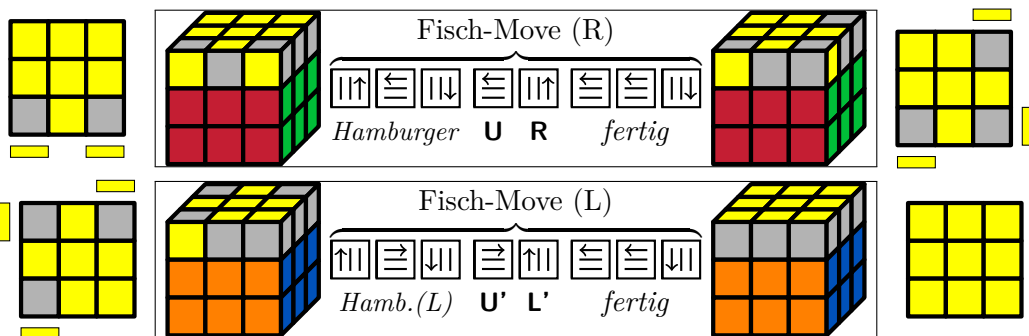


5 Gelbe Fläche – Fisch-Move

Es ist Zeit für den Fisch-Move, wenn eines der folgenden gelben Muster zu sehen ist:

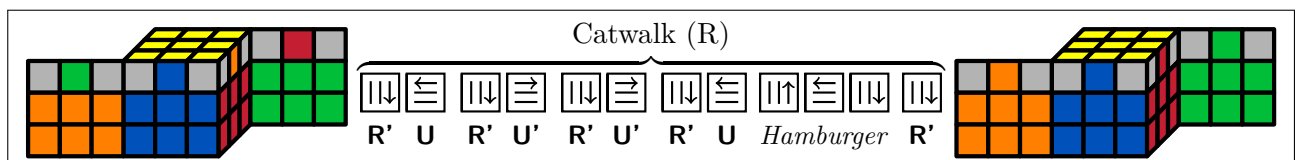


Halte den Würfel weiterhin mit gelb nach oben, aber so, dass das Muster, das du hast, genau so rotiert ist, wie in dem Bild, wenn du oben auf den Würfel spickst. Jetzt Fisch-Move mit rechts, um den Fisch zu bekommen. Danach den Würfel so halten, dass der Fisch dich anschaut. Es ist genau rechts oder links vom Fisch (aus deiner Perspektive) an der Seite ein gelber Stein. Mache entsprechend den Fisch-Move mit rechts oder links. Keine Angst vor Fehlern: Ein von der falschen Seite ausgeführter Fisch-Move bringt dich zurück zu einem der fünf Muster, mehr nicht.



6 Obere Kanten – Catwalk

Catwalk (rechts) vertauscht die drei hinteren gelben Kantenstücke im Uhrzeigersinn.



7 Letzte Ecken – Loser-Move

Das ist der einzige Move, bei dem wir gelb nach vorne halten, sodass gelb uns direkt anschaut. Beim Loser-Move (rechts) bleibt die gelbe Ecke oben links an ihrer Stelle, während die anderen drei Ecken rotiert werden. Wenn nach unten zwei gleiche Eckfarben zeigen, ist der Würfel nach 1x Loser-Move fertig. Ansonsten müssen wir ihn 2x machen, oder stattdessen 1x mit links.

