

Carmine E. Cella
SOLUZIONE PER CUBI DI RUBIK DI QUALUNQUE DIMENSIONE
Metodo degli strati

1. Rubik originale (3x3)

1. Fare la croce del colore prescelto in modo intuitivo
2. Capovolgere il cubo e costruire la faccia intera dalla croce (ci sono 3 casi di base)
3. Fare le cadute (2° strato):
 $sx = 1pp[ao], 1dx[up], 1pp[or], 1dx[dw] // 1pp[or], 3sx[up], 1pp[ao], 3sx[dw]$
 $dx = 1pp[or], 3sx[up], 1pp[ao], 3sx[dw] // 1pp[ao], 1dx[up], 1pp[or], 1dx[dw]$
4. Fare la croce sul lato superiore (4 casi: *, \, <, X ma la mossa è unica e va ripetuta):
 $1dx[up], 1pp[ao], 1sx[up], 1pp[or] // 1sx[dw], 1dx[dw]$
5. Allineare la croce: $3dx[up], 1pp[or], 3dx[dw], 1pp[or], 3dx[up], 1pp[2or], 3dx[dw]$
6. Mettere gli spigoli in posizione (se ce n'è uno giusto, va messo a DX in basso):
 $1pp[or], 3dx[up], 1pp[ao], 1dx[up] // 1pp[or], 3dx[dw], 1pp[ao], 1dx[dw]$
7. Orientare gli spigoli (portare gli spigoli da orientare in una colonna, mediante $1pp[ao]$):
 $3dx[dw], 3pp[or], 3dx[up], 3pp[ao]$ (da ripetere varie volte)

2. Rubik's revenge (4x4x4) - (nb: l è sempre L mai uno; la notazione è diversa)

1. Centri: $rUr' // r2Ur2$
2. Angoli: $rU'RUR'UR'U$ (nel caso siano bloccati: $U2rU2rU2rU2rU2rU2$ – ovvero U2r cinque volte seguito da U2)
3. Parità: spigoli: $r2U2r2U2u2r2u2$
angoli: $r2B2U2IU2 // r'U2rU2 // F2rF2l'B2r2$

3. Rubik's professor (5x5x5)

1. Centri: croce: $u'Fu // u2Fu2$
punti: $u'R'u'Ru'R2u$ (se le faccie sono contrapposte: $u2Bu2Bu2B2u2$)
2. Angoli: come il 4x4, fare attenzione all'orientamento del pezzo centrale
NB: la mossa di parità del 4x4 si può usare nel caso di angoli male orientati.

4. Dimensioni grandi (6x6x6, 7x7x7, ...)

1. Da questa dimensione in poi serve solo una mossa per risolvere l'ultima faccia, per il resto i primi tre cubi risolvono tutti gli altri problemi. Ultima faccia: **down over (CW) down over (CCW) // up over (CW) up over (CCW)**

5. Rubik mini (2x2x2)

1. Risolverlo come se si risolvessero gli angoli del 3x3x3.