

Le Gear cube

Toutes les rotations sont de 180°.

On ne préoccupe pas des centres.

1^{ère} étape : les coins

Commencer par mettre deux coins sur une même arête, systématiquement les deux autres coins sont eux-aussi sur une même arête, il suffira alors de les mettre sur la même face.



Détail : vous sélectionnez un coin, exemple le rouge jaune bleu, il est ne ULF ; vous recherchez où se trouve le coin orange jaune bleu celui qui devrait aller en ULB.

3 cas possibles :

- Il est sur la face avant, en bas à gauche faire D B
- Il est sur la face avant ; en haut à droite, faire R B
- Il est sur la face arrière en bas à droite, faire B

Pour monter les deux autres coins, soit ils sont

- En dessous à droite, faire R
- En dessous à gauche, faire D R

2^{ème} étape : les arêtes de la face U

Faire plusieurs fois R, pour monter deux arêtes jaunes sur le dessus.

Soit elles sont en place	Soit il faudra les intervertir devant <-> derrière	Soit les arêtes sont à l'envers c'est-à-dire le jaune n'est pas au-dessus
	$R^2 U R'^2$	$(R U)^3$

3^{ème} étape : le centre de la face U

Soit le centre est à sa place,

soit on a le centre opposé, dans ce cas-là, faire $R U^2 R'$

4^{ème} étape : finir le cube

Il suffit juste de tourner la face du dessus U plusieurs fois.