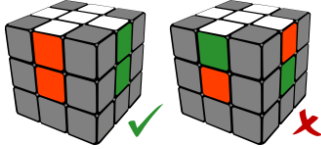


ANILLO SUPERIOR

A) Para hacer la cruz (son piezas de dos colores, llamadas aristas).



El murciélago:

Se utiliza esta secuencia si hay un **murciélago** en el “culín” del cubo (está entonces dormido). Después de poner el murciélago en la **posición inicial correcta** (te lo explica el profesor), giramos la ruleta frontal (volante) para despertarlo (el murciélago quedará arriba, formando parte de la cruz).

La caña de pescar:

Se utiliza esta secuencia si hay un **pez en el fondo del océano**.

Después de poner el pez en la **posición inicial correcta** (te lo explica el profesor), hacemos los siguientes pasos:

1. El pez se va a un lado.
2. Bajo la caña.
3. El pez vuelve y es pescado.
4. Subo la caña.

Nota: puede ocurrir que la pieza que deseas colocar en la cruz no esté ni en el culín del cubo ni en el fondo de océano. Entonces, tienes que bajar esa pieza al culín o fondo en unos movimientos pero sin fastidiar la parte de la cruz que tienes bien hecha. Después, haces algoritmo del murciélago o caña de pescar.

B) Para hacer las esquinas (son piezas de tres colores).



La caña de pescar:

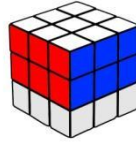
Se utiliza esta secuencia si hay un pez en el fondo del océano, en una esquina. Después de poner el pez en la **posición inicial correcta** (te lo explica el profesor), nos ponemos el cubo de tal forma que el pez esté enfrente de nosotros. Ya estamos preparados para pescar. Los pasos son:

1. El pez se va **lejos de la caña**.
2. Bajo la caña.
3. El pez vuelve y es pescado.
4. Subo la caña.

Nota: puede ocurrir que la pieza que deseas colocar en la esquina de la cruz no esté en el fondo de océano. Si está en el culín, tienes que pescarlo mal y después volverlo a echar al océano pero que se quede en el fondo. Si está arriba en la esquina, pero mal colocado, tienes que echarlo al fondo del océano y después pescarlo.

ANILLO CENTRAL

Esto es lo que tenemos que conseguir:



El gato y el ratón:

Le damos la vuelta al cubo. Nos fijamos en el color del centro de esa cara superior. En la cruz de esa cara, buscamos una pieza que no tenga el color de ese centro en ninguna de sus dos posibles carillas. Nos imaginamos el ratón en la parte superior de esa pieza. Ese ratón tiene un asociado. Giramos la ruleta superior hasta que coincida ese color asociado con el centro. Miramos el color del ratón. El gato estará en el lado de ese color. Son 8 pasos:

- El ratón se va lejos del gato.
- El gato sube por el ascensor
- El gato le persigue
- Baja el ascensor
- Como ve que no le puede atrapar, el gato se vuelve
- Pero hace un giro inesperado y le atrapa " casi cayéndose" (movimiento con la ruleta frontal)
- Se lo trae a la esquina
- Baja por la escalera de emergencia porque no está el ascensor arriba.

ANILLO INFERIOR (que como le habíamos dado la vuelta ahora es el superior)

Si has llegado hasta aquí, seguro que ya tienes mucho interés en terminar de armar tu cubo de rubik. Ahora es el momento que seas tú el que aprenda por su cuenta. Estás preparado. Mira tutoriales en internet. Hay muchos y algunos muy buenos. ¡Suerte!

