

LE RUBIK'S CUBE

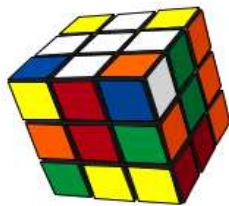
(Source : <http://www.francocube.com/> à consulter pour des figures animées)

Avec les différentes étapes détaillées ci-dessous, vous allez être capable de finir le cube assez facilement. Mais il va falloir apprendre par coeur quelques combinaisons, la plupart ayant un moyen mnémotechnique pour s'en rappeler.

Le premier conseil, c'est de commencer toujours par la même couleur (ici, la face blanche). C'est tout bête, mais l'oeil s'habitue ainsi à repérer très vite les pièces de cette couleur et c'est une première étape vers l'automatisation. Avec l'habitude, tout le challenge consiste à penser à l'avance, l'idéal étant de repérer la pièce suivante à chaque fois que vous effectuez une courte séquence (4-6 mouvements). En gardant les yeux non pas sur la pièce que l'on met en place, mais sur la suivante, on peut faire des progrès impressionnants dans cette étape ...

LA CROIX DE LA PREMIÈRE FACE

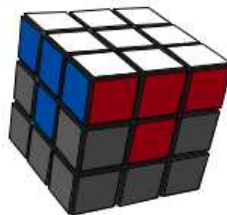
Commencer par faire une croix comme indiqué ci-dessous en veillant bien à faire correspondre les couleurs des arêtes avec la couleur des centres des faces latérales.



FINIR LA PREMIÈRE FACE

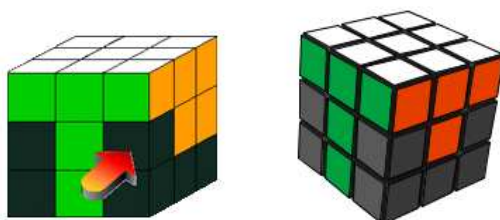
Attention à ne jamais changer une pièce déjà en place !

Vous devez réussir à obtenir les quatre « T » comme indiqué ci-dessous :



LA DEUXIÈME LIGNE

Cette deuxième étape est très facile à mémoriser grâce à l'histoire du Belge.



Dans l'exemple de ce paragraphe, le belge est le cube vert-orange : il doit partir sur sa droite (voir flèche). Mais comme il est belge...

1. - Il part à gauche,



5. - Emporté par son élan, notre Belge continue



2. - Ses copains à droite descendent pour le rappeler.



6. - Et emporte avec lui toute la face!



3. - Il revient alors sur la droite



7. - Heureusement, il parvient à se calmer, revient sur ses pas



4. - Et ses copains rentrent à la maison.



8. - Et la face se remet en place.



Cette étape doit être répétée pour les trois autres couleurs pour finalement terminer la deuxième face et arriver à la situation ci-dessous :



FAIRE LA CROIX DU DESSOUS

Là encore, il faut veiller à ne pas changer les cubes déjà placés.

Il y a seulement trois cas de figure possibles dont deux sont représentés ci-dessous.



Combinaison : F.R.U.R'.U'.F'.



Combinaison : F.U.R.U'.R'.F'.

Si la face du dessous ne possède aucun cube ayant une face jaune, on applique les deux combinaisons ci-dessus, l'une après l'autre.

Légende : Les lettres correspondent à la rotation d'une face dans le sens horaire.

Lorsqu'elles sont suivies d'un « ' », cela signifie que la rotation est dans le sens anti-horaire, avec la correspondance suivante :

U : up (dessus)

F : front (avant)

R : right (droite)

Après avoir utilisé la bonne combinaison, on arrive à :



PLACER LES ARÊTES

Maintenant il faut faire correspondre la couleur des arêtes de la face jaune avec la couleur des centres des faces latérales.

C'est une étape très simple aussi : elle nécessite une combinaison baptisée poétiquement l'histoire de la chaise. Elle permet d'échanger les places de trois arêtes dans le sens des aiguilles d'une montre, sans toucher à leur orientation.

Dans l'exemple ci-dessous, on va échanger les arêtes « bleue », « verte » et « rouge » dans le sens horaire :

1. On part de cette position



5. Il revient un peu sur ses pas



2. Il se lève



6. Redresse sa chaise



3. Part très loin



7. Revient devant sa chaise



4. Sa chaise tombe



8. Se rassied

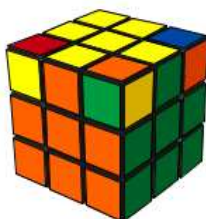


Remarque : il se peut qu'il faille échanger les arêtes dans les sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour cela, il suffit d'effectuer la méthode de la chaise de façon symétrique et avec « la main gauche ».

Une fois cette étape terminée, il ne reste plus qu'à placer et orienter les coins de la dernière face.

PLACER LES COINS

Le but de cette étape est de positionner les quatre coins restants sans se préoccuper de leur orientation : commencez par vérifier si un des quatre est positionné correctement. Si un des coins est à la bonne place (indépendamment de son orientation), positionnez le Rubik's cube de façon à ce qu'il soit comme le coin Vert-Orange-Jaune de l'image ci-dessous (sur lequel vous posez normalement le pouce droit)



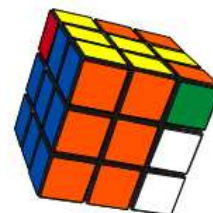
et effectuez la combinaison ci-dessous : les trois autres coins vont permuter leur place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une histoire, une histoire ! Pour retenir cette combinaison, pensez par exemple à l'histoire du petit curieux et visualisez les mouvements les uns après les autres. Le petit curieux est le coin déjà en place, Vert-Orange-Jaune dans l'exemple ci-dessus, initialement positionné devant vous, à droite :

Ses copains à gauche montent



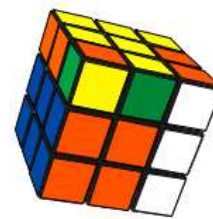
Ceux de gauche en ont marre et descendent



Du coup, il va les voir



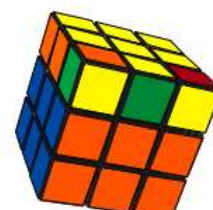
Du coup, il revient leur dire au-revoir



Ses copains à droite montent à leur tour ...



Ceux de droite redescendent



Du coup, il va les voir



Et il revient enfin à sa place



Remarques :

- Si les coins mal placés doivent être échangés dans l'ordre inverse des aiguilles d'une montre, vous pouvez effectuer la combinaison miroir de celle présentée ci-dessus, en veillant à ce que le coin bien placé se trouve sur votre pouce gauche. (Il suffit de changer gauche en droite et droite en gauche).
- Si au départ aucun des coins n'est à sa place, appliquez la combinaison depuis n'importe quelle position et cela vous laissera avec un seul coin juste. Dès lors, suivez les indications ci-dessus !

ORIENTER LES COINS

Cette dernière étape va vous permettre de tourner les coins sur eux-mêmes afin de finir le Rubik's cube : vous pourrez toujours terminer en utilisant au maximum deux fois la combinaison, si vous cherchez à la comprendre et à l'utiliser au mieux ...

Il y a deux cas distincts :



La combinaison est l'histoire de la chaise de l'étape de la croix, effectuée avec la main droite, puis avec la main gauche.

Les deux coins touchés sur la figure ci-dessus seront ceux de droite : ils vont se tourner sur eux-mêmes et le cube sera fini.



Position 1



Position 2

Lorsque vous êtes dans cette configuration de la position 1, il faut commencer par faire tourner le cube pour l'amener dans la position 2.

La combinaison est l'histoire de la chaise de l'étape de la croix, effectuée avec la main gauche, puis avec la main droite.

Les deux coins touchés sur la figure de la position 2 ci-dessus seront ceux de gauche : ils vont se tourner sur eux-mêmes et le cube sera fini.