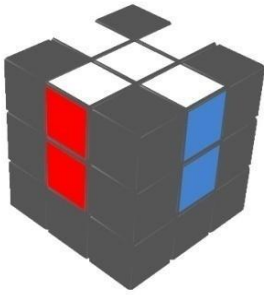


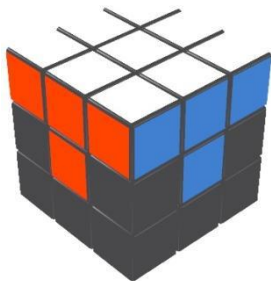
Schritt 1: Erste Ebene lösen.



Halte den weissen Mittelstein oben. Nun werden alle weissen Kanten und Ecken mit einem „Lift“ nach oben gebracht. Dazu stellst du zuerst den weissen Sticker einer Kante unter die Lücke. Überprüfe nun welche Bewegung der „Lift“ ist, führe ihn aber noch nicht aus. Jetzt das Sprüchlein:

„Stell dich weg vom Lift, Lift runterlassen, einsteigen, Lift hochfahren.“ Die Mittelsteine der zweiten Ebene zeigen dir welcher Kantenstein wohin gehört.

Spezialfall: Wenn der weisse Sticker nach unten zeigt lässt du dich einfach vom Lift zerdrücken (nicht Weg vom Lift stellen) und steigst mit einer 180Grad Drehung in den Lift ein. Sollte eine weisse Kante in der zweiten Ebene sein, kannst du natürlich auch im 2.Stockwerk den „Lift“ betreten.



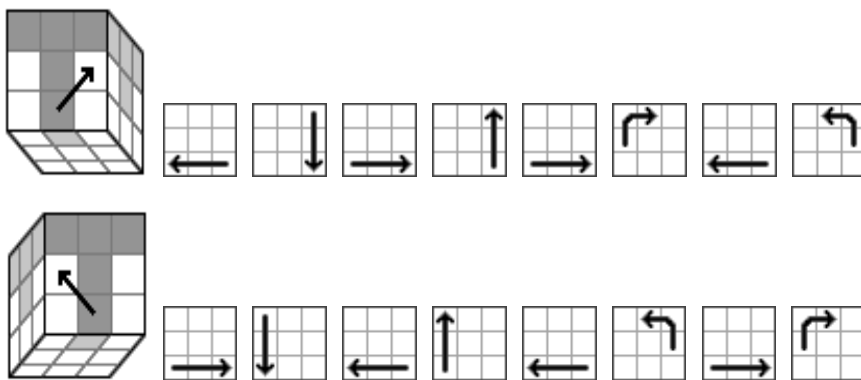
Die Ecken lassen sich genau gleich mit einem „Lift“ einsetzen. Stelle den weissen Sticker unter die Lücke, in welche er gehört. Überprüfe welche Bewegung der Lift ist. Danach machst du den Lift: *„Stell dich weg vom Lift, Lift runterlassen, einsteigen, Lift hochfahren.“*

Spezialfall: Wenn der weisse Sticker nach unten zeigt lässt du dich einfach vom Lift zerdrücken (nicht weg vom Lift stellen). Danach stellst du dich weg vom Lift und lässt den Lift wieder hochfahren. Jetzt zeigt der weisse Sticker nicht mehr nach unten und kann mit einem „normalen“ Lift eingesetzt werden.

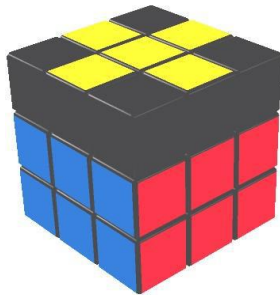
Schritt 2: Zweite Ebene lösen

Suche in der untersten Ebene eine Kante ohne einen gelben Sticker. Drehe ihn in der untersten Ebene so weit, bis ein grosses farbiges „T“ entsteht. Entscheide ob du die Kante nun nach oben/rechts oder oben/links bewegen musst und führe die Zugfolge aus.

Spezialfall: Wenn Kanten der 2.Ebene in der 2.Ebene sind, jedoch am falschen Platz, bringst du einfach eine andere Kante an ihren Ort. So wirfst du die Kante in die letzte Ebene und kannst sie danach wieder mit einem „T“ einfügen.

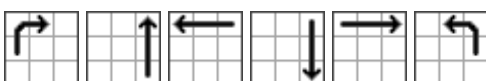
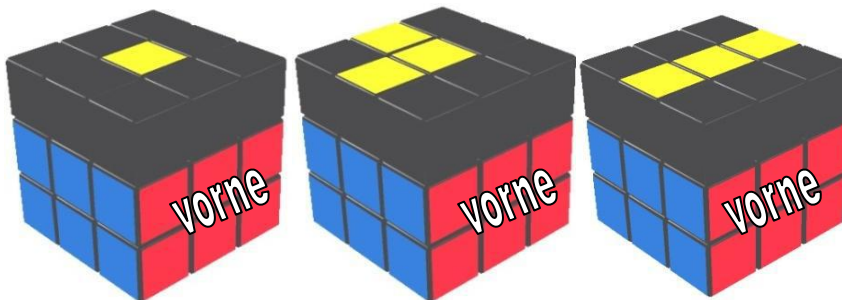


Schritt 3: Letzte Ebene „Kanten drehen“



Halte den Cube so, dass die letzte Ebene nach oben zeigt. Hier soll nun ein gelbes Kreuz entstehen.

Siehst du eines der unteren Bilder? Halte den Würfel genau wie im Bild gezeigt und führe die Zugfolge aus. Wiederhole den Vorgang, bis du ein gelbes Kreuz hast.



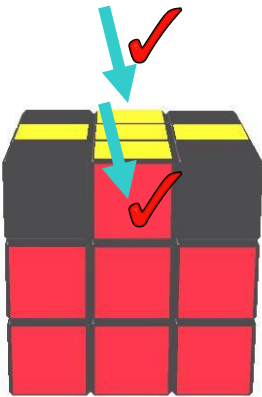
Schritt 4: Letzte Ebene „Kanten platzieren“

Die Kanten haben jetzt alle einen gelben Sticker oben, doch müssen sie noch an die richtige Stelle (Die Farben müssen seitlich zu den Mittelstücken passen).

Selten sind alle Kanten bereits an der richtigen Stelle. Durch drehen der obersten Ebene findet man 2 Kanten, die zu den Mittelstücken passen.

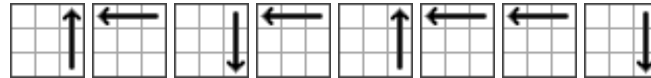
Es gibt 2 Möglichkeiten:

Möglichkeit 1:



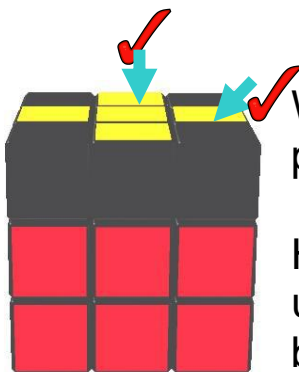
Wenn die **gegenüberliegenden Kanten** passen:

Halte die richtig liegenden Kanten oben/vorne und oben/hinten. Führe dann die Zugfolge aus:



Drehe die oberste Ebene und überprüfe wie viele Kanten nun richtig stehen. Danach sollten nun 2 Kanten übers Eck richtig stehen (Möglichkeit 2).

Möglichkeit 2:



Wenn benachbarte Kanten (**übers Eck**) passen:

Halte die richtig liegenden Kanten oben/hinten und oben/rechts. Führe dann die oben beschriebene Zugfolge aus.

Am Schluss wieder oberste Ebene drehen und überprüfen, wie viele Kanten richtig stehen.

Schritt 5: Ecken an die richtige Position bringen

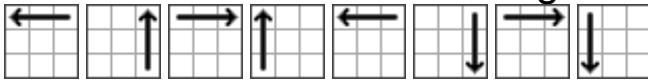


Ziel ist es, alle Ecken in die richtige Position zu bringen, egal ob sie an ihrem Platz verdreht liegen oder nicht.

Suche eine Ecke, die in der richtigen Position liegt (siehe Bild).

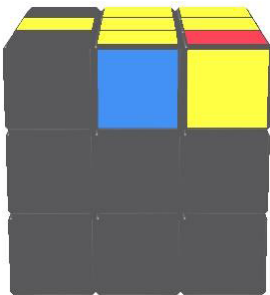
Halte den Würfel nun so, dass diese richtige

Ecke **vorne/rechts/oben** liegt und führe die Zugfolge aus:



Nun wird geprüft, ob eine neue richtig positionierte Ecke entstanden ist. Diese Ecke wird dann wieder nach „rechts vorne“ gehalten. Die Zugfolge wird solange wiederholt, bis alle Ecken an ihrem Platz sitzen.

Schritt 6: Ecken drehen (dass gelb nach oben zeigt)



Suche eine Ecke, bei der gelb nicht nach oben zeigt und bringe sie in die Position vorne/oben/rechts (siehe Bild).

Führe nun die Zugfolge aus:



Überprüfe ob nun bei der Ecke rechts/oben der gelbe Sticker nach oben zeigt. Wenn nicht: Zugfolge wiederholen.

Zeigt der **gelbe Sticker nach oben** ist diese Ecke **richtig** gedreht.

Drehe nun nur die oberste Ebene um eine neue falsch gedrehte Ecke in die Position vorne/rechts/oben zu bringen und wiederhole die Zugfolge.

Achtung: Der Würfel sieht nach den einzelnen Teilschritten ganz verdreht aus. Wenn du zwischen den Zugfolgen nur die oberste Ebene bewegst, wird er am Ende ganz gelöst sein!