

Cómo armar un cubo Rubik 2x2

El método para principiantes en 3 pasos: todos los casos, con dibujos

Armar un Cubo

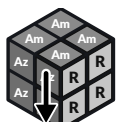
armaruncubo.com

El cubo Rubik 2x2 tiene solo **ocho esquinas**. No tiene aristas ni centros. En el 3x3 el centro indica de qué color será cada cara; en el 2x2 no tienes esa ayuda y te orientas por las esquinas que ya están bien colocadas. Solo necesitas tres secuencias: primero la capa blanca de abajo, después la cara amarilla de arriba y al final el intercambio de las esquinas de arriba. En cada caso ves a la izquierda cómo está el cubo, en el centro los movimientos con letras y a la derecha los mismos movimientos como una serie de dibujos. **La flecha** indica qué cara giras en el siguiente movimiento y hacia dónde. Blanco y negro: la letra de cada casilla indica su color: B blanco, Am amarillo, R rojo, N naranja, Az azul, V verde. Las casillas rayadas no importan en ese momento.

¿Cómo se leen los movimientos? Sostén el cubo siempre como en el dibujo. **R** = cara derecha, **L** = cara izquierda, **U** = cara de arriba, **D** = cara de abajo, **F** = cara de enfrente, **B** = cara de atrás. Una letra sola: gira esa cara un cuarto de vuelta en sentido horario, como si la miraras de frente. El apóstrofo (**R'**) indica sentido antihorario y el 2 (**U2**), media vuelta.



R
derecha sube



R'
derecha baja



R2
derecha media vuelta



U
arriba a la izquierda



U'
arriba a la derecha



U2
arriba media vuelta



F
frente horario



F'
frente antihorario

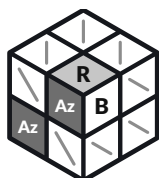
1 La primera capa

BLANCO ABAJO

- Busca una esquina con blanco y llévala abajo con el blanco mirando hacia abajo. Es tu **esquina de partida**.
- Rota el cubo entero (con el blanco siempre abajo) hasta que la esquina de partida quede **delante a la izquierda abajo**. El hueco **delante a la derecha abajo** es tu objetivo.
- Busca la esquina blanca que va ahí. En el dibujo, la cara de enfrente de la esquina de partida es azul, así que a su lado va la esquina blanca y azul. El tercer color de esa esquina (rojo) mira a la derecha.
- Gira la capa de arriba (U) hasta que esa esquina quede **delante a la derecha arriba**, justo encima de su sitio. Después repite **R U R' U'** hasta que la esquina entre en su sitio.



Resultado: el blanco abajo y la fila de abajo coincide por todos los lados



Caso 1: el blanco mira a la derecha
Haz la secuencia 1 vez.

R U R' U'



R



U



R'



U'

Resultado



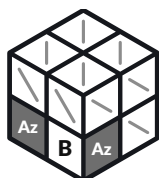
Caso 2: el blanco mira al frente
Repite la secuencia 5 veces.

R U R' U'



Caso 3: el blanco mira hacia arriba
Repite la secuencia 3 veces.

R U R' U'



Caso 4: esquina abajo, pero mal
Está en otro sitio o girada: sostén la esquina **delante a la derecha abajo** y haz **R U R' U'** una vez. Ahora está arriba; sigue con el caso 1, 2 o 3.

R U R' U'



R



U



R'



U'

Resultado

Sigue así hasta que las cuatro esquinas blancas estén abajo en su sitio. Para eso, rota el cubo entero de modo que el siguiente hueco quede delante a la derecha abajo. El blanco siempre se queda abajo. En la última esquina tienen que coincidir sus dos vecinas: mira bien. Entre una repetición y otra no rotes nunca el cubo entero.

2 La cara amarilla

AMARILLO ARRIBA

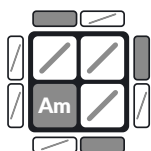
El blanco se queda abajo y el **amarillo arriba**. El objetivo es que la cara de arriba quede toda amarilla. Para eso basta una sola secuencia, que se llama **Sune**:

R U R' U R U2 R'

Antes de cada Sune cuenta en cuántas esquinas de arriba el **amarillo mira hacia arriba**. Después gira la capa de arriba (U) hasta que el cubo quede como en el caso que corresponde. Los dibujos vistos desde arriba muestran solo el amarillo; las franjas del borde son las caras laterales (la cara de enfrente está debajo del dibujo).



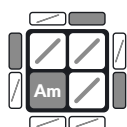
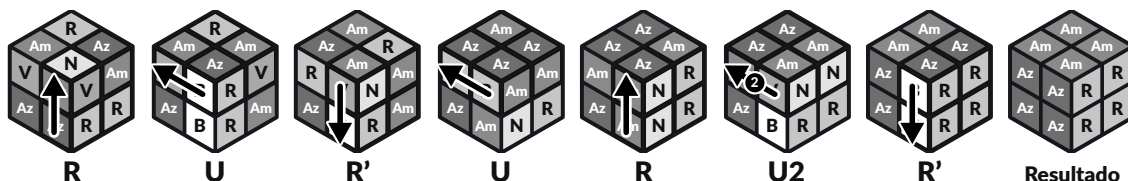
Resultado: arriba todo amarillo



Caso 1: el amarillo mira hacia arriba en una sola esquina

Gira U hasta que esa esquina quede **delante a la izquierda arriba**. Después, Sune:

R U R' U R U2 R'



Otra vez el caso 1

Amarillo delante a la izquierda arriba y las demás giradas hacia otro lado: haz Sune. Después vuelve a salir el caso 1: otro Sune.

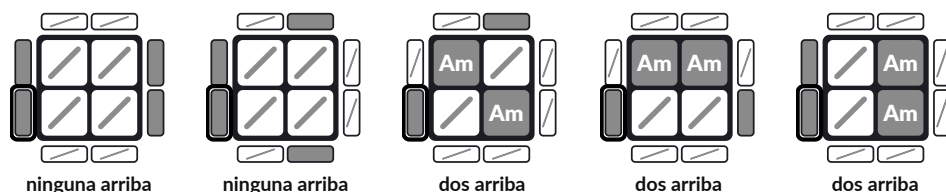


Arriba ya está todo amarillo

Listo, sigue con el paso 3.

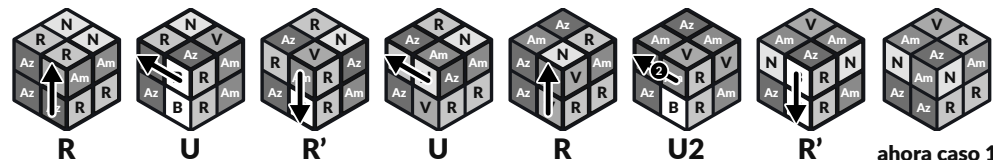
Caso 2: el amarillo mira hacia arriba en ninguna esquina o en dos

Gira la capa de arriba hasta que el amarillo de la esquina **delante a la izquierda arriba** mire a la izquierda (en el dibujo, con borde grueso). Después, Sune. Luego vuelve a mirar y sigue con el caso que toque.



R U R' U R U2 R'

Después de un Sune, «dos arriba» pasa a «ninguna arriba» y «ninguna arriba» pasa a «una arriba» (caso 1). **Ejemplo:** el amarillo no mira hacia arriba en ninguna esquina y el de la esquina delantera izquierda mira a la izquierda. Después del Sune, el amarillo mira hacia arriba en una sola esquina.



Como mucho después de tres Sune, la cara de arriba queda amarilla. La capa blanca de abajo no se rompe, aunque por el camino lo parezca. Haz U2 como media vuelta.

! ¿Todavía no está amarillo después del Sune?

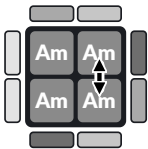
- Casi siempre el cubo estaba mal sujeto antes del Sune. Si arriba hay un solo amarillo, esa esquina va delante a la izquierda. Si no, el amarillo de la esquina delantera izquierda tiene que mirar a la izquierda.
- No te detengas nunca en medio de la secuencia. Abajo todo vuelve a su sitio solo al final de la secuencia.

3 Intercambiar las esquinas

Ahora arriba todo es amarillo, pero los lados de la fila de arriba todavía pueden no coincidir. Mira los cuatro lados. Busca un lado donde las dos esquinas de arriba sean del mismo color. Los cuberos lo llaman «faros».



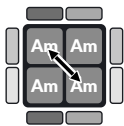
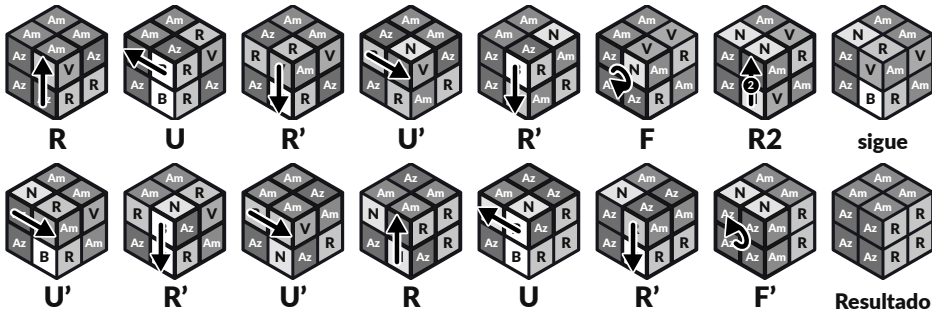
Resultado: ¡resuelto!



Caso 1: hay un lado del mismo color

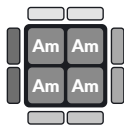
Rota el cubo entero hasta que ese lado quede a la izquierda (en el dibujo, el lado naranja a la izquierda). Después, esta secuencia intercambia las dos esquinas de la derecha (flecha):

R U R' U' R' F R2 U' R' U' R U R' F'



Caso 2: no hay ningún lado del mismo color

Entonces dos esquinas están cambiadas en diagonal. Haz una vez la secuencia del caso 1, sostengas como sostengas el cubo. Después aparece un lado que coincide: sigue con el caso 1.



Caso 3: los cuatro lados ya coinciden

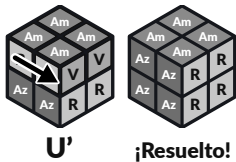
Muy bien, solo falta el último giro de arriba.

En el nivel avanzado se usa para el caso 2 directamente el intercambio en diagonal: **F R U' R' U' R U R' F' R U R' U' R' F R F'**



Al final: gira arriba

Gira la capa de arriba (U, U' o U2) hasta que coincida con la capa de abajo. ¡Listo, tu cubo 2x2 está resuelto!



¡Resuelto!

Resumen: tres secuencias

1	Primera capa	R U R' U'	1, 3 o 5 veces; la esquina delante a la derecha arriba, encima de su sitio
2	Cara amarilla (Sune)	R U R' U R U2 R'	un amarillo arriba: delante a la izquierda; si no, el amarillo delantero izquierdo a la izquierda
3	Intercambio de esquinas	R U R' U' R' F R2 U' R' U' R U R' F'	el lado del mismo color a la izquierda, al final gira U

? ¿Te has atascado?

- Todos los PDF en una página: armaruncubo.com/como-armar-un-cubo-rubik-pdf/
- ¿También tienes un cubo 3x3? El [resolver de cubo Rubik](#) lo escanea con la cámara y te muestra cada movimiento. Para aprenderlo paso a paso, la guía [cómo armar un cubo Rubik](#).



Todos los PDF