

Cómo armar un cubo Rubik: tarjeta resumen

El método para principiantes en 7 pasos, capa por capa

Armar un Cubo

armaruncubo.com



R cara derecha

F cara de enfrente

L cara izquierda

B cara de atrás

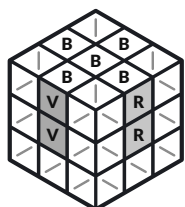
U cara de arriba

D cara de abajo

Una letra sola: gira esa cara un cuarto de vuelta **en sentido horario**, como si la miraras de frente. **R'** = sentido antihorario, **R2** = media vuelta. Casillas rayadas: no importan. Las letras indican el color: B blanco, Am amarillo, R rojo, N naranja, Az azul, V verde. Flechas: a dónde van las piezas.

1 La cruz blanca

BLANCO ARRIBA



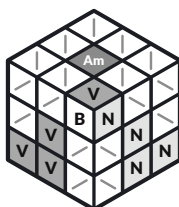
ARISTA ABAJO, DEBAJO DE SU CENTRO:

F2

Sube las aristas blancas. Cada una tiene que coincidir también por el lado con el color de su centro. El resto lo haces sin algoritmo, probando.

2 Las esquinas blancas

BLANCO ABAJO



SECUENCIA, 1, 3 O 5 VECES:

R U R' U'

Lleva la esquina arriba, encima de su sitio delante a la derecha; repite la secuencia hasta que la esquina entre bien.

3 La segunda capa



ARISTA A LA DERECHA:

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

ARISTA A LA IZQUIERDA:

U' L' U L U F U' F'

Arista sin amarillo: su color de enfrente coincide con el centro de enfrente (T invertida).

4 La cruz amarilla

AMARILLO ARRIBA



LÍNEA EN HORIZONTAL:

F R U R' U' F'

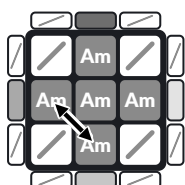


L ATRÁS Y A LA IZQUIERDA:

F R U R' U' F'

Mira solo las aristas. El punto se convierte en L, la L en línea y la línea en cruz.

5 Las aristas amarillas



R U R' U R U2 R' U

Gira arriba hasta que dos aristas coincidan con su centro. Sostenlas atrás y a la derecha: cambian la de enfrente y la de la izquierda. Si las dos que coinciden están enfrentadas, hazlo una vez y vuelve a mirar.

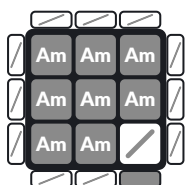
6 Colocar las esquinas



U R U' L' U R' U' L

Lleva delante a la derecha la esquina cuyos tres colores ya coinciden con los centros (el amarillo puede estar girado). Repite hasta que todas estén en su sitio. Si no coincide ninguna, hazlo una vez.

7 Girar las esquinas



R' D' R D

Esquina girada delante a la derecha: 2 o 4 veces, hasta que el amarillo quede arriba. Después gira solo U, siguiente esquina. No rotes nunca el cubo entero.

Mientras tanto, la parte de abajo parece revuelta. Es normal: después de la última esquina todo vuelve a su sitio.

? ¿Te has atascado?

Escanea tu cubo con el [resolvedor de armaruncubo.com](https://armaruncubo.com/resolvedor). La cámara reconoce los colores y ves cada movimiento de uno en uno en un cubo 3D.



resolvedor

Los centros nunca cambian de sitio entre sí. El centro decide el color de cada cara.

No rotes nunca el cubo entero en medio de un algoritmo, sobre todo en los pasos 2 y 7.