

Anleitung: Zauberwürfel lösen für Kinder und Anfänger

Die komplette Anleitung inkl. einem Video sowie einige Grundlagen über den Zauberwürfel findet ihr auf -> www.moms-blog.de.

Noch ein kurzer Hinweis zur Verwendung der Buchstaben weiter unten in der Anleitung:

- Das V steht für vorne, also die Seite, auf die ihr schaut.
- Das L steht für die Ebene auf der linken Seite
- Das R für die rechte Seite
- Das O für oben.

Wenn dort nur der Buchstabe steht, bedeutet das, dass ihr die jeweilige Ebene im **Uhrzeigersinn** drehen müsst (an den Seiten hilft es, die Seite kurz zu euch zu neigen, um zu wissen, in welche Richtung sich die Uhr dreht). Wenn ihr ein kleines "g" hinter dem V, L, R oder O seht, bedeutet das, dass ihr die Ebene gegen (!) den Uhrzeigersinn drehen müsst. Die Anweisung: "R, O, Rg" bedeutet also, ihr dreht erst die rechte Seite (R) im Uhrzeigersinn, dann die obere (O) im Uhrzeigersinn und dann die rechte (R) gegen den Uhrzeigersinn.

Zauberwürfel lösen: Schritt-für-Schritt Anleitung

Schritt 1: Das weiße Kreuz

Um das weiße Kreuz zu lösen, sucht ihr erstmal den **weißen Mittelstein** (-> also die weiße Seite). Dann dreht ihr den Würfel so, dass dieser weiße Mittelstein nach oben zeigt. Nun schaut ihr euch **NUR die 4 Kantensteine** der weißen Ebene an. Diese sollten auf einer Seite weiß und auf der anderen orange, grün, rot oder blau sein. Das weiße Kreuz muss nämlich nicht nur von oben wie ein weißes Kreuz aussehen, **die Seitenfarben müssen auch zu den Mittelsteinen der jeweiligen Seiten passen.**

Schritt 2: Der Burger Move

Mit dem Burger Move werden die passenden Ecken auf die weiße Ebene gebracht - und das geht so:

- Dreht den Würfel um! Haltet ihn also so, dass die gelbe Ebene nach oben zeigt.
- Sucht nun nach **einer Ecke, die eine weiße Seite enthält**. Dreht die obere Ebene so, dass die Farben der Ecke zu den daneben liegenden Seitenfarben passen. Falls die Ecke z.B. die Farben weiß, orange und blau enthält, muss sich diese zwischen den Farben orange und blau befinden.

- Haltet den Würfel wie einen **Hamburger** und zwar so, dass sich der Stein, den ihr gefunden habt, entweder vorne links oder vorne rechts befindet und die weiße Seite nach Möglichkeit in eure Hand zeigt. Nun kommt der **Burger Move**. Ihr dreht die linke oder rechte Seite (also die Seite, auf der sich euer Eckstein befindet) von euch weg, zieht die obere Ebene mit dem Zeigefinger zu euch, und dreht die (rechte oder linke) Seite wieder zurück nach vorne. Das wiederholt ihr nun mit den anderen Ecksteinen, bis die obere Ebene komplett fertig ist! Tipp: Manchmal zeigt die weiße Seite nach oben, dann müsst ihr den Burger Move einfach 3 x machen.

Der Hamburger Move in der Kurzform: "Burger Move mit rechts" = Die rechte Seite im Uhrzeigersinn drehen, die obere Ebene im Uhrzeigersinn drehen, die rechte Seite gegen den Uhrzeigersinn drehen -> R, O, Rg. Den Burger Move mit links macht ihr dann entsprechend umgekehrt: Lg, Og, L.

Schritt 3: Der Auto Move

Mit dem **Auto Move** wird die mittlere Ebene fertiggestellt, indem die Kantensteine der gelben Ebene ihre Plätze mit den Steinen schräg links oder rechts unter ihnen tauschen - und das geht so: Sucht euch einen Kantenstein auf der oberen (gelben) Ebene, der kein (!) gelb enthält. Dreht die obere Ebene, bis die Farbe des Kantensteins mit dem Mittelstein der Seite übereinstimmt UND die 2. Farbe des Steins (oben) zum Mittelstein der links oder rechts angrenzenden Seite passt.

Nun folgt der **Auto Move** nach links oder rechts - je nachdem in welcher Richtung sich das Ziel befindet. Der Spruch ist dabei eine Eselsbrücke, um sich die einzelnen Drehbewegungen besser merken zu können und lautet: **Weg vom Ziel, das Ziel geht hoch, zurück zum Ziel, das Ziel geht runter. Das Auto fährt vor, der Kofferraum geht auf, das Auto fährt zurück, der Kofferraum geht wieder zu.** Für euch heißt das beim Auto Move: Weg vom Ziel = Der Stein in der oberen (gelben) Ebene wird vom "Ziel" (also dem Platz, wo der Stein eigentlich hingehört) weggedreht. Das Ziel geht hoch = die Seite auf der sich das Ziel befindet, wird nach oben gedreht. Dann wird erst die obere Ebene wieder zurück gedreht ("zurück zum Ziel") und anschließend auch die Seite ("das Ziel geht runter"). Nun fährt das Auto vor (auf einer der beiden Seiten der oberen Ebene befindet sich eine weiße Seite, dies ist sozusagen der Scheinwerfer des Autos, das nach hinten wegfährt). Die obere Ebene wird also nach hinten gedreht. Der Kofferraum (die vordere Seite) wird nun in die entgegengesetzte Seite gedreht (=geöffnet). Dann kommt das Auto (also die obere Ebene) wieder zurück und der Kofferraum (vordere Ebene) wird wieder geschlossen.

Der Auto Move in der Kurzform:

Auto Move "Stein geht nach rechts unten": O, R, Og, Rg, Og, Vg, O, V

Auto Move "Stein geht nach links unten": Og, Lg, O, L, O, V, Og, Vg

Schritt 4: Der Balken Move

Nun folgt der Balken Move. Je nach Ausgangssituation muss dieser unter Umständen mehrmals durchgeführt werden. Das Ziel des Balken Moves ist es, zunächst einen gelben Balken und anschließend eines der Motive zu erzeugen, dass ihr auf meinem Blog seht (Kreuz, Fisch, acht,..) Falls ihr zufällig bereits eines der Motive seht, könnt ihr den Balken Move auslassen und gleich zum Fisch Move übergehen.

So funktioniert der Balken Move: Falls ihr bereits einen Balken auf der gelben Seite seht, müsst ihr den Würfel so halten, dass der gelbe Balken waagrecht nach oben zeigt. Falls ihr eine gelbe Ecke seht, sollte diese nach links oben zeigen. Ansonsten ist es erstmal egal wie ihr den Würfel haltet (abgesehen davon, dass die gelbe Seite nach oben zeigen muss) und ihr fangt einfach mit dem Balken Move an und macht ihn so lange, bis eines der oben gezeigten Motive entsteht. Und das geht so: **Ihr dreht die Vorderseite nach rechts ("Kofferraum auf" -> V), dann macht ihr mit der rechten Hand den Burger (Die rechte Seite im Uhrzeigersinn drehen, die obere Ebene im Uhrzeigersinn drehen, die rechte Seite gegen den Uhrzeigersinn drehen -> R, O, Rg), dann zieht ihr die obere Ebene mit dem linken Zeigefinger zu euch (Og) und macht den Kofferraum wieder zu (Vg).** In der Kurzform geht der **Balken Move** so: V, R, O, Rg, Og, Vg

Schritt 5: Der Fisch - Move

Nun ist der Fisch-Move an der Reihe. Dieser macht aus den Motiven oben den "Fisch" und verwandelt dann den Fisch in ein gelbe Fläche. Um den Würfel möglichst schnell zu lösen, haltet ihr ihn wie oben auf dem Bild beschrieben. Stresst euch nicht, wenn ihr euch die Motive nicht gleich merken könnt und wiederholt den Move einfach, bis ein Fisch entsteht.

Der **Fisch Move** startet mit dem "**Hamburger mit rechts**" (Die rechte Seite im Uhrzeigersinn drehen, die obere Ebene im Uhrzeigersinn drehen, die rechte Seite gegen den Uhrzeigersinn drehen). Nun dreht ihr die obere Ebene 1 x im Uhrzeigersinn, dann dreht ihr die rechte Ebene von euch weg (also ebenfalls im Uhrzeigersinn), anschließend dreht ihr die obere Ebene 2 x im Uhrzeigersinn und zum Schluss die rechte Seite wieder zu euch (also gegen den Uhrzeigersinn).

Die Kurzform des **Fisch-Moves** klingt dann so: R, O, Rg, O, R, O, O, Rg

Wenn ihr den Fisch seht, müsst ihr den Würfel so drehen, dass der Kopf des Fisches nach unten zeigt und auf der Seitenfläche ein gelber Stein zu sehen ist. Dieser Stein ist das Auge des Fisches. Dieses sollte sich rechts in der oberen Reihe befinden* ("der Fisch guckt nach rechts").

Wenn ihr den Fisch Move nun nochmal macht, erhaltet ihr eine gelbe Fläche. Ihr seid nun nur noch 2 Schritte von der Lösung des Würfels entfernt.

*Befindet sich der Stein links, dreht ihr den Würfel im Uhrzeigersinn und macht den Fisch Move erneut, um den "nach rechts schauenden Fisch" zu erhalten.

Schritt 6: Der "links, rechts, rechts, links Move".

Bei diesem Schritt geht es darum, die Steine über den Mittelsteinen zu korrigieren. Dreht die gelbe Ebene am besten so, dass nur ein Mittelstein mit dem darüber liegenden Stein übereinstimmt. Diese Seite sollte zu euch zeigen. Der Move lautet: **"Runter, links, runter, rechts, runter rechts, runter, links, Burger, runter"**

Ihr dreht also die rechte Seite runter (gegen den Uhrzeigersinn) und dann die obere Ebene nach links (im Uhrzeigersinn), dann dreht ihr die rechte Seite wieder runter, und die obere Ebene nach rechts (gegen den Uhrzeigersinn), die rechte Seite wieder runter, die obere wieder nach rechts, die rechte Seite runter und die obere nach links. Nun folgt der "Burger" und zum Schluss wird die rechte Seite noch um eine Stelle gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Dieser Move wird wiederholt, bis alle Kantenteile stimmen.

In der Kurzform sieht der **LRRL-Move** dann so aus:

Rg, O, Rg, Og, Rg, Og, Rg, O, R, O, Rg, Rg

Schritt 7: Der Telefon Move

Nun folgt der letzte Move. Mit ihm korrigiert ihr die letzten Ecken - und das geht so: Ihr dreht den Würfel so, dass **die gelbe Seite zu euch zeigt** (nicht nach oben!) und die Ecke oben links richtig ist.

Jetzt stellt ihr euch vor, die vordere (also die gelbe) Würfelseite seien die Zahlen eines Telefons. Der Merksatz lautet: **Die 3 geht 3 x weg, das I wird zum L, das L kippt nach vorne, das gelbe Quadrat entsteht, das L kommt zurück, das L wird wieder zum I und fertig.** Im Detail bedeutet das: Die rechte Seite wird nach hinten gedreht (R), die obere ebenfalls (Og), und dann wieder die rechte Seite (R). Ihr seht nun ein weißes "I". Dieses wird zum spiegelverkehrten "L", indem ihr die untere Ebene 2 x dreht (U, U). Dann kippt das L nach vorne (rechte Seite nach vorne drehen = Rg), nun entsteht oben vorne ein gelbes Quadrat, indem die obere Ebene nach links gedreht wird (O). Das L kommt zurück (rechte Seite nach oben drehen = R), das L wird zum I (untere Ebene 2 x drehen = U,U), und die rechte Ebene 2 x hochdrehen (R,R). Diesen Move wiederholt ihr, bis alle Ecken stimmen! Dabei immer darauf achten, dass sich die richtige Ecke am Anfang oben links befindet - **UND SCHON IST DER ZAUBERWÜRFEL GELÖST!**

In der Kurzform geht der **Telefon Move** übrigens so: R, Og, R, U, U, Rg, O, R, U, U, R, R