A93125730 13 I Rubiks Cube.pdf 1 5/9/16 8:40 AM

Acerca de tu Cubo Rubik's

El Cubo RUBIK'S es solamente uno de una serie de emocionantes rompecabezas diseñados para retar tu mente y capturar tu imaginación. Mediante el movimiento increíble de piezas y colores, cada rompecabezas brinda un reto tan complicado que es difícil dejarlo a un lado. Y en caso de que te encuentres atorado, esta Guía de Soluciones en 7 Pasos te ayudará a dominar ese reto.

Dato Rubik's

- El Cubo RUBIK'S fue inventado por Erno Rubik, profesor húngaro de Arquitectura y Diseño. Tan sólo un año después de su lanzamiento en 1980, se convirtió en el rompecabezas vendido con mayor rapidez que el mundo haya conocido. El Cubo Rubik's es en la actualidad el rompecabezas de mayor venta en el mundo con más de 250 millones de cubos vendidos.
- La mayor parte de los cubos pueden tener solución con tan sólo 17 movimientos con la ayuda de una computadora y, teóricamente, no hay cubo que requiera más de 20 giros para su solución. Hay personas que pueden resolver el cubo en menos de 45 movimientos desde cualquier posición mezclada; y unos cuantos más pueden solucionar el cubo ¡aún con los ojos vendados!

Guía de Soluciones en 7 Pasos

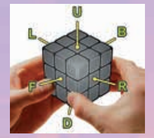
Cada paso contiene una secuencia de giros del cubo para mover cada cuadrado. Para resolver el cubo ¡solamente repite los pasos!

Cada cara del cubo tiene asignada una letra (abajo indicada).

Cada paso consta de una secuencia de giros (un cuarto de giro de la cara del cubo). Para completar la secuencia de cada paso, gira una cara del cubo; luego gira la siguiente cara y así, sucesivamente, hasta completar la secuencia. La letra "i" significa "inversa", o contrario a las manecillas del reloj. Antes de empezar cada movimiento, asegúrate que tus pulgares estén colocados en el lado F del cubo, como se muestra en la ilustración. Esto permitirá que tu cubo esté adecuadamente orientado para realizar el movimiento.

Gira conforme a las manecillas del reloj:

R - Cara Derecha
L - Cara Izquierda
B - Cara de Atrás
D - Cara Inferior
F - Cara Frontal
U - Cara Superior
Ri - Inversa (girar contra las manecillas del reloj)



¡Importante! Para girar una cara hacia las anecillas del reloj, imagina que tú estas de frente a ese lado del cubo.

Cómo funciona cada paso

B - Gira la cara de atrás un cuarto hacia las manecillas del reloj

Ri - Gira la cara derecha un cuarto en contra de las manecillas del reloj

Ejemplo de Giros

Con cada paso se pueden resolver hasta CUATRO piezas, si es que no hay ninguna resuelta cuando empieces el paso. Nota que estas ilustraciones muestran ejemplos de una situación en tu cubo para UNA de las posibles CUATRO piezas que necesitan solución. En muchos casos, necesitarás rotar el cubo a una nueva cara de inicio (con el cuadrado central en rojo, naranja, amarillo o blanco) y repetir las instrucciones a fin de colocar/rotar todas las piezas en ese paso antes de continuar. El resultado final vendrá únicamente DESPUÉS de que los cuatro lados del cubo hayan pasado por la secuencia de ese paso y de que todas las piezas estén en su lugar y orientadas adecuadamente para igualar el color del cuadrado central que las rodea. Así que, tal vez tengas que repetir el mismo paso algunas veces con diferentes lados como cara de inicio hasta que las piezas sean solucionadas.

Paso 1 - Solución de la Cruz Superior Verde

CONSEJO: Para resolver la cruz verde, tienes que solucionar cada pieza verde de las orillas; esto lo harás por ti mismo y una por una. El truco en esto es no deshacer las que ya hayas resuelto. Primero soluciona la orilla roja-verde, después la blanca-verde, luego la naranja-verde y por último la azul-verde. Debes descifrar esta parte por ti mismo. Si has tenido una pieza de orilla en el lugar correcto, pero la giraste hacia el lado equivocado, utiliza este paso para girarla sin afectar las otras tres orillas verdes. Solamente sostén el cubo con la pieza en la posición superior-derecha como lo indica el dibujo, y ejecuta la secuencia Ri • U • Fi • Ui. La pieza de la orilla está ahora solucionada y puedes continuar con la siguiente pieza.

Antes

Ri•U•Fi•Ui

Después

Paso 2 - Solución de las Esquinas Verdes

CONSEJO: Localiza una pieza de la esquina, en la fila de abajo, que corresponda a la de arriba. Gira la fila inferior hasta que esa pieza esté directamente debajo de su lugar en la fila de arriba. Sostén el cubo con la pieza en la parte inferior-frontal-derecha y su lugar en la parte superior-frontal-derecha, tal como se indica en el dibujo, y ejecuta la secuencia Ri • Di • R • D, 1, 3, o 5 veces hasta que esa esquina esté resuelta. Si encuentras una pieza de esquina que ya esté colocada en la fila superior, pero que esté en el lugar equivocado o girada de manera equivocada, únicamente sostén el cubo con esa pieza en la posición superior—frontal-derecha y ejecuta la secuencia Ri • Di • R • D La pieza de la orilla está ahora solucionada y puedes continuar con la siguiente pieza.

Antes

(Ri•Di•R•D)
x 1, 3 ó 5

Después

Paso 3 - Solución de las Orillas Intermedias

CONSEJO: Ahora gira el cubo hasta que el verde se encuentre abajo. Trata de encontrar la pieza de orilla roja-amarilla. Si ésta se encuentra en la fila superior, gira hasta que la orilla concuerde con alguna del dibujo de abajo. Entonces realiza la secuencia correspondiente para resolverla. Si la pieza de orilla roja-amarilla está en alguna parte de la fila intermedia, pero se encuentra en el lugar equivocado o girada de manera equivocada, sostén el cubo con la orilla roja-amarilla en la posición frontal-derecha y ejecuta cualquiera de las secuencias una sola vez. (Tal vez esto requiera girar el cubo a una nueva cara). Una vez movida, la pieza se encuentra en la fila superior y puedes solucionarla como te lo indicamos arriba. Repite esto para las otras 3 orillas intermedias.

Antes

U•R•Ui•Ri
Ui•Fi•U•F

Después

Antes

Ui•Li•U•L
U•F•Ui•Fi

Paso 4 - Solución de la Cruz Superior Azul

CONSEJO: Gira la fila superior hasta que las orillas concuerden con uno de estos dibujos. Si realizas la secuencia de abajo una sola vez y aún no obtienes una cruz azul, repite este paso hasta que lo logres. No importa con cuál de las caras empieces.
Nota: En este paso, habrá otras piezas azules en tu cubo que no aparecen en estos diagramas.

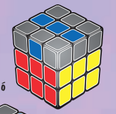
Antes

ó

Antes

ó

Antes



F•R•U•Ri•Ui•Fi

Después

Paso 5 - Solución de las Orillas Superiores

CONSEJO: Sostén el cubo con el rojo al frente. Gira la fila superior hasta que la pieza roja y azul de la orilla se solucione, como en el dibujo, y entonces repite la secuencia abajo indicada hasta que la pieza amarilla y azul de la esquina también se resuelva en el lado derecho. Ahora gira el cubo completamente hasta que el blanco se encuentre en la Cara "Frontal". Si la orilla superior blanca no está resuelta, solamente realiza la secuencia una vez más, seguida de "U" hasta colocar todas las orillas adecuadamente.

Antes

Después

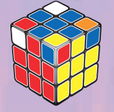
R•U•Ri•U•R•U•U•Ri

Paso 6 - Solución de las Esquinas Superiores

CONSEJO: Localiza una pieza de esquina que se encuentre en el lugar correcto y sostén el cubo con esa pieza sobre tu pulgar derecho. En el dibujo, esta pieza es la azul, la amarilla y la pieza roja. No gires la fila superior, pues esto haría que deshagas las orillas que acabas de resolver en el Paso 5. Ahora realiza la secuencia de abajo una o dos veces para colocar las otras 3 esquinas en los lugares adecuados. Si no puedes encontrar una pieza de esquina en el lugar correcto, ejecuta una vez la secuencia abajo indicada antes de empezar este paso.

Antes

Después



U•R•Ui•Li•U•Ri•Ui•L

Paso 7 - Solución de las Esquinas Superiores

CONSEJO: Sostén el cubo con el rojo al frente. Continúa girando la fila superior las veces que sean necesarias hasta que la esquina superior-frontal-derecha tenga el azul arriba, como en el dibujo.
Realiza la secuencia de abajo, 2 o 4 veces, para girar la esquina y que el azul se encuentre arriba. Nota: Mientras ejecutas este paso, los colores de las filas inferiores pudieran mezclarse. ¡No te preocupes, sigue adelante! Con el rojo todavía al frente, sigue girando la fila superior y ejecuta de nuevo la secuencia cuando sea necesario girar la pieza de la esquina superior-frontal-derecha. Cuando todas las esquinas han sido giradas, solamente gira la fila para resolver el cubo. ¡Felicidades, lo hiciste!

Antes

ó

Antes

Después

(Ri•Di•R•D)
x 2 ó 4

Quintillones de Combinaciones, ¡Una Solución!

El Cubo RUBIK'S® es el reto multidimensional, increíblemente adictivo, que ha fascinado a los fanáticos de los rompecabezas alrededor del mundo. Más de 250 millones de cubos se han vendido y al menos una de cada cinco personas en el mundo ha girado, jugando y disfrutado este rompecabezas enormemente popular.

DATO RUBIK's:
¡22.95 segundos! Esto es lo que tardó un estudiante de Preparatoria de Los Ángeles en desenredar el cubo y ganar el campeonato mundial de Budapest en 1982.

Dan Knights de los Estados Unidos de América ganó el Campeonato de Juegos Rubik's que se llevó a cabo en Toronto, Canadá, en 2003. Su tiempo record fue de tan sólo 20 segundos.

El Cubo Original es parte de una impresionante serie de rompecabezas diseñados para retar tu mente y capturar tu imaginación.
Gira y mueve los colores y piezas y te enfrentarás a un intricado reto que no podrás dejar de lado.

© 1974 Rubik's® Used under license Rubik's Brand Ltd. All rights reserved.
Method: ©Dan Knights 2014. Manufactured for and distributed by Hasbro.
HASBRO GAMING and its logo are trademarks of Hasbro. © 2014 Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. All Rights Reserved. TM & ® denote U.S. Trademarks.
US Pat. No. D604370 & GB2477689.

® and/or TM & ©2014 Hasbro. All Rights Reserved / Todos los derechos reservados.
© Hasbro 2014.

Edad recomendada: 8 años en adelante.
Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25. Conserve esta información para futuras referencias.
centrodeserviciomexico@hasbro.com El producto y los colores pueden variar.
HECHO EN CHINA. MADE IN CHINA.

NOTA: Hasbro sólo es responsable por el contenido generado por Hasbro. Consulta los términos y condiciones de los terceros para más información. Apple, the Apple logo, iPhone, iPad and iPod touch are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play™ and Android™ are trademarks of Google Inc.

Rubik's Cube App works with Apple® and select Android™ devices. App works with iPhone®, iPad®, iPod touch®. iOS 5.0 or later required. Consulta rubiks.com para información de disponibilidad y compatibilidad. Aplican cargos por la compra de la App. Hasbro no es responsable por el contenido distribuido a través de la tienda de la App, excepto por el contenido publicado por Hasbro. No disponible en todos los idiomas. Pregunta a tus padres antes de ir en línea.

SOLUCIONES ADICIONALES DISPONIBLES EN VIDEO EN RUBIKS.COM
Video disponible en inglés.
Pide permiso a tus padres antes de ir en línea.

GAME.COM

Hasbro Gaming

0516A9312573

A9312

CUBO RUBIK'S®

EL ROMPECABEZAS POR EXCELENCIA

Gíralo y voltéalo para que cada lado sea de un color. Una vez que lo resuelvas, ¡mejora tu tiempo!

CREACIÓN RUBIK'S©

INCLUYE: Cubo Rubik's® con una base

CUBO RUBIK'S®

GUÍA DE SOLUCIONES EN 7 PASOS

1 Jugador • EDAD 8+

INSTRUCTIVO: Lee este instructivo antes de a jugar.