

Megaminx · Spickzettel

Zum Nachschlagen nach dem Lesen der vollständigen Erklärung. Jede Folge gilt nur mit der beschriebenen Haltung.

1. Den ersten Stern bilden

Ziel: fünf weiße Kanten passend um das weiße Zentrum.

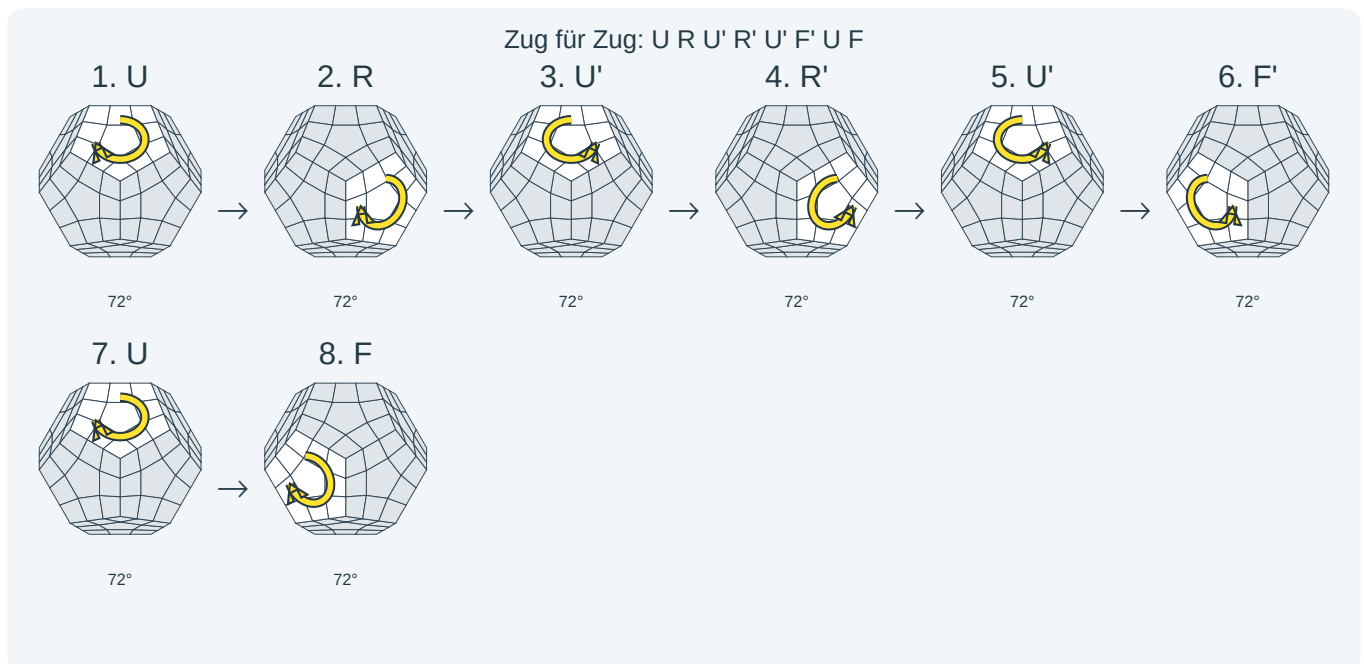
Fünf weiße Kanten zum weißen Zentrum. Jede zweite Farbe passt zu ihrem Nachbarzentrum.

2. Die erste Fläche und den Nachbarring lösen

Ziel: weiße Fläche mit fünf passenden Ecken; anschließend die fünf verbindenden Seitenkanten.

Fünf weiße Ecken und die anschließenden Seitenkanten einsetzen.

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



Nur für die beschriebene rechte Einsetzlage; lokal U / F / R festlegen.

3. Den restlichen unteren Bereich aufbauen

Ziel: Alle Teile außerhalb der letzten oberen Ebene sind gelöst.

Untere Abschnitte in der Reihenfolge Kante - Ecke - Kante aufbauen.

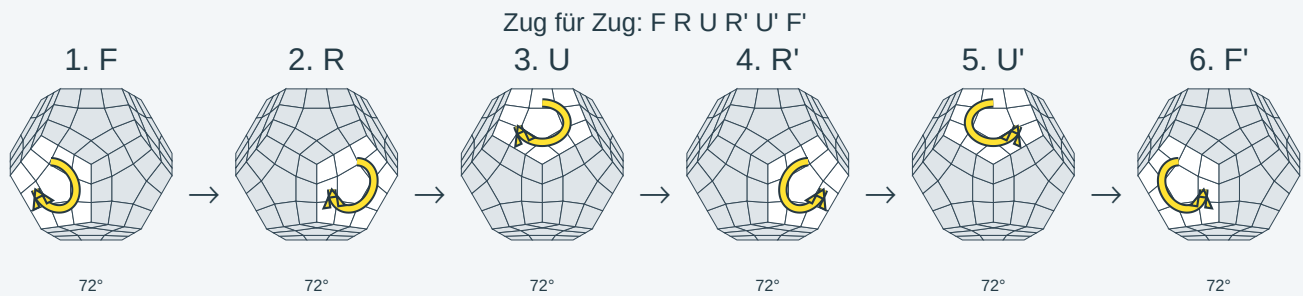
Obere graue Ebene als Arbeitsraum. Vorbereitende Flächendrehungen nach dem Einsetzen zurücknehmen.

4. Den oberen Stern herstellen

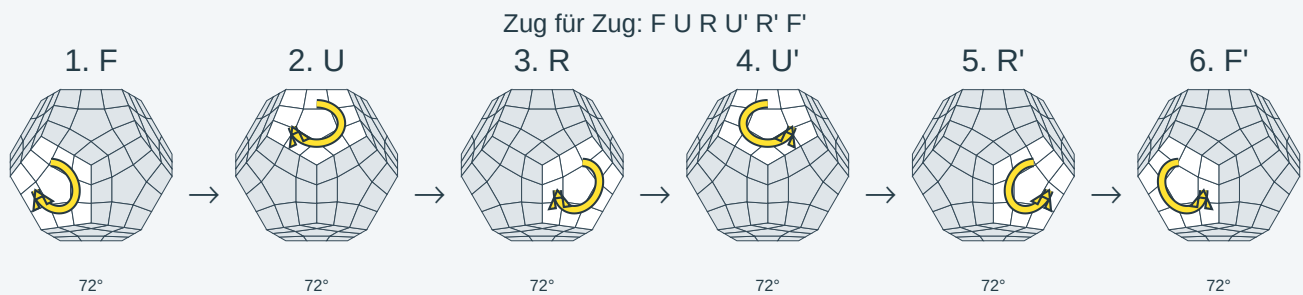
Ziel: alle fünf oberen Kanten zeigen Grau nach oben; ihre Seitenfarben dürfen noch vertauscht sein.

Nur die fünf oberen Kanten betrachten. Einen der beiden Stern-Fälle erkennen.

F R U R' U' F'



F U R U' R' F'



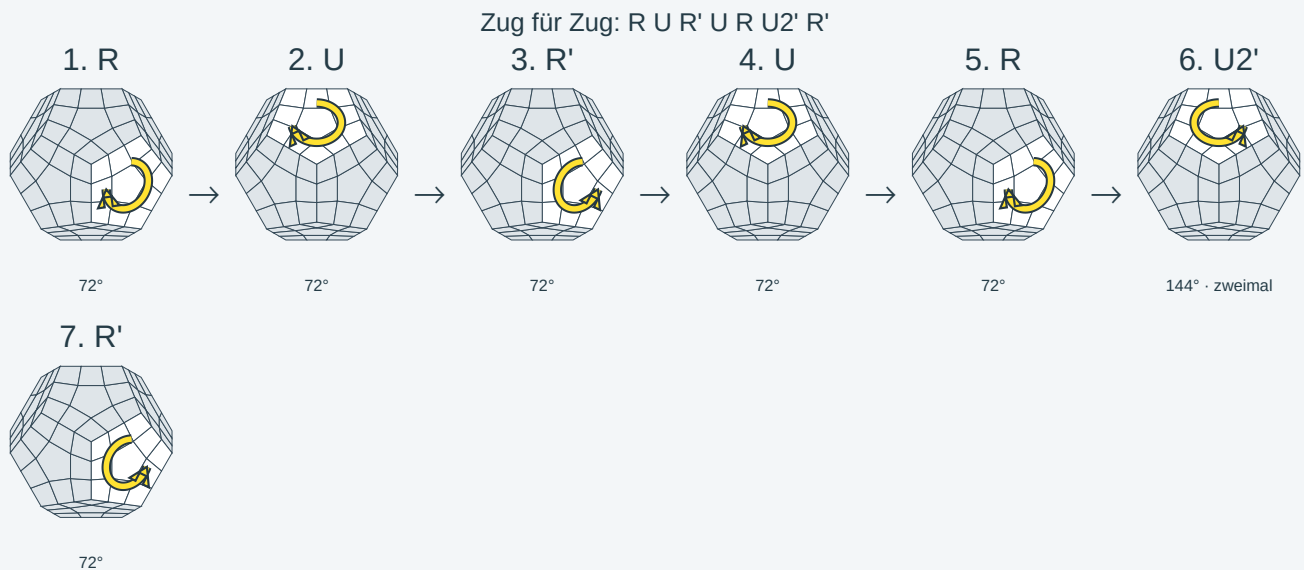
Vier gewendete Kanten: erst ein Zwischenbild erzeugen, dann erneut erkennen.

5. Die Sternkanten an ihre Plätze bringen

Ziel: grauer Stern und alle fünf Seitenfarben der oberen Kanten stimmen mit den Zentren überein.

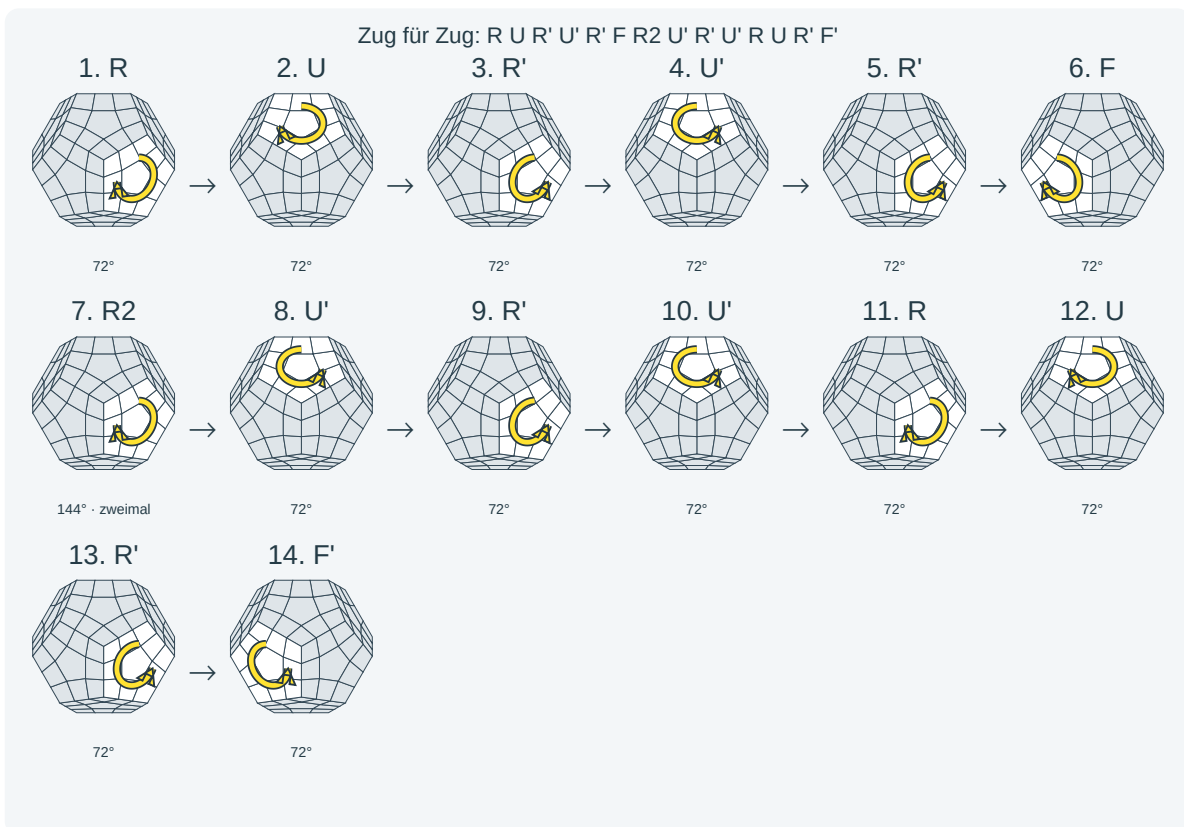
Zwei passende Kanten vorne/links: Sune, gegebenenfalls zweimal.

R U R' U R U2' R'



Zwei passende Kanten vorne/hinten rechts: T-Kantenkreis.

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



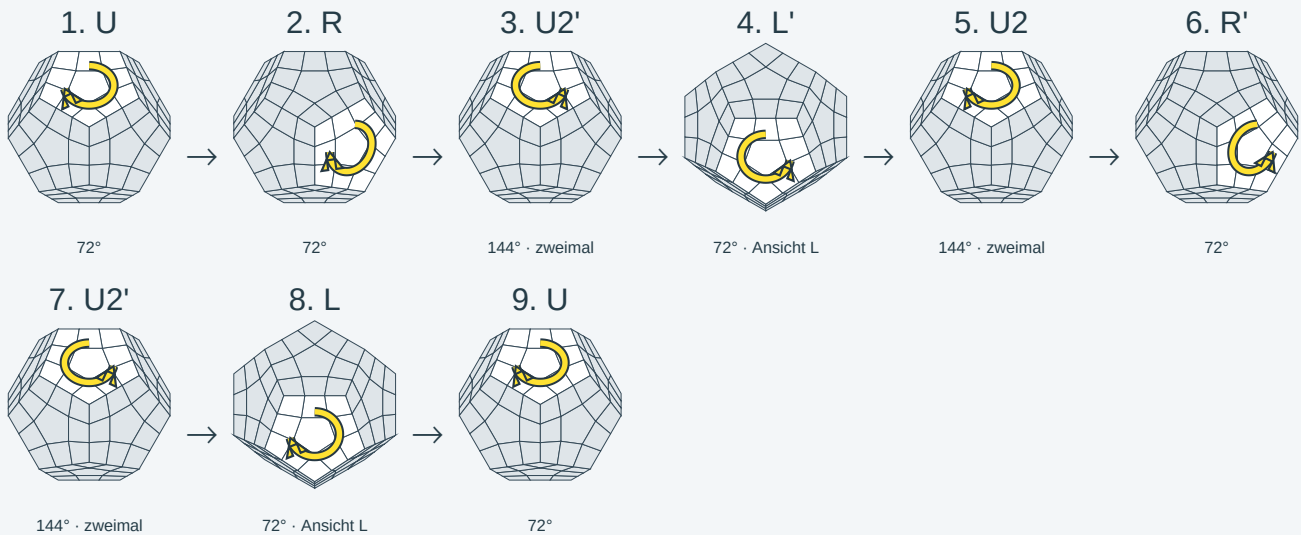
6. Die oberen Ecken platzieren

Ziel: Jede obere Ecke steht zwischen ihren drei richtigen Zentren; ihre Orientierung ist noch egal.

Ecken anhand aller drei Farben prüfen. Zwei richtige vordere Ecken halten, drei andere zyklisch bewegen.

U R U2' L' U2 R' U2' L U

Zug für Zug: U R U2' L' U2 R' U2' L U



Falls noch kein festes vorderes Paar existiert: einen Dreierkreis wählen, der eine Ecke an ihr Ziel bringt.

Fallback: Eckencode ab U - F - R im Uhrzeigersinn lesen. Vollständige Tabelle in der Erklärung.

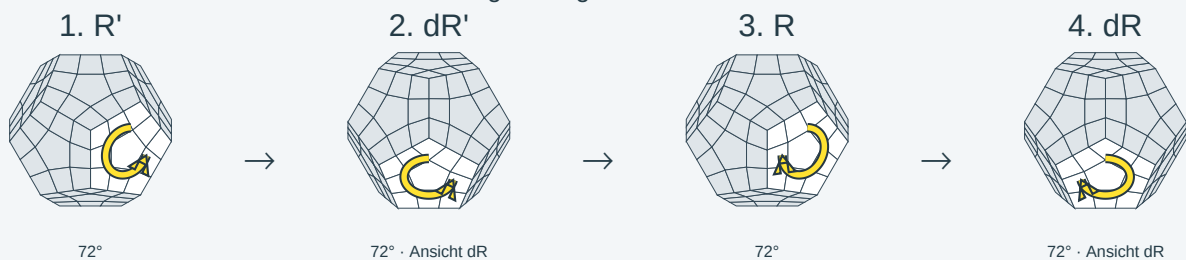
7. Die oberen Ecken wenden und abschließen

Ziel: Alle zwölf Flächen sind vollständig einfarbig.

Verdrehte Ecke U - F - R ; dR = lokale schräg untere rechte Fläche.

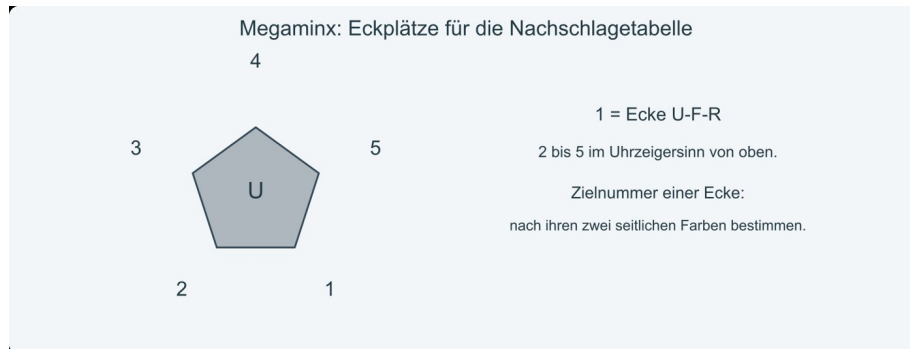
R' dR' R dR

Zug für Zug: R' dR' R dR



Zwei oder vier vollständige Wiederholungen. Nur U zur nächsten Ecke. Zum Schluss U ausrichten.

Ecken-Platzierung nachschlagen



Fünf obere Eckplätze, ab **U** - **F** - **R** im Uhrzeigersinn nummeriert.

Wenn du die Dreierkreise noch nicht vorausplanen möchtest, verwende diese vollständige Platzierungstabelle.

Nummeriere die Plätze von oben gesehen: 1 ist **U** - **F** - **R**, danach folgen 2 bis 5 im Uhrzeigersinn. Jede Ecke bekommt die Nummer ihres Zielplatzes, erkennbar an ihren beiden seitlichen Farben. Ihre Verdrehung ist dabei egal. Lies an den fünf aktuellen Plätzen ab, welche Zielnummer dort steht. Die fertige Reihenfolge wäre 12345.

Wähle durch Drehen des ganzen Megaminx um die obere Achse eine Vorderseite, bei der dein Code in der Tabelle steht. Nummeriere danach die Plätze für diese neue Vorderseite erneut. Die Tabelle deckt alle 60 legalen Eckenanordnungen bis auf diese fünf Blickrichtungen ab. Drehe dabei nicht die **U**-Ebene alleine; die bereits gelösten Kanten bleiben an ihren Zentren.

C0 ist die oben erklärte Eckenkreisfolge. C1 bis C4 bedeuten: zuerst ein, zwei, drei beziehungsweise vier **U**-Züge, dann C0, danach dieselbe Zahl **U'**-Züge. Drei **U**-Züge sind also nicht 180°, sondern 216°. Beende jeden gesamten C-Block, damit die Kanten wieder stimmen. Ein zweimal aufgeführtes C wird vollständig zweimal ausgeführt.

Block	Ausführung
C0	U R U2' L' U2 R' U2' L U
C1	U · C0 · U'
C2	U2 · C0 · U2'
C3	U U U · C0 · U' U' U'
C4	U' · C0 · U

Eckencode	Blöcke von links nach rechts
12453	C0 → C0
12534	C0 → C0 → C0 → C0
13254	C0 → C0 → C1 → C1
13542	C0 → C0 → C0 → C0 → C1 → C1
14523	C1 → C1 → C0 → C0
15243	C1 → C1 → C1 → C1 → C0 → C0
15432	C3 → C3 → C1 → C1 → C2 → C2
23451	C3 → C3 → C0 → C0

Eckencode	Blöcke von links nach rechts
23514	$C0 \rightarrow C0 \rightarrow C3 \rightarrow C3 \rightarrow C0 \rightarrow C0$
24153	$C2 \rightarrow C2 \rightarrow C0 \rightarrow C0$
25134	$C2 \rightarrow C2 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0$
31524	$C3 \rightarrow C3 \rightarrow C1 \rightarrow C1 \rightarrow C4 \rightarrow C4$
34512	$C4 \rightarrow C4 \rightarrow C3 \rightarrow C3 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0$
45123	$C2 \rightarrow C2 \rightarrow C1 \rightarrow C1 \rightarrow C0 \rightarrow C0$
51234	$C2 \rightarrow C2 \rightarrow C2 \rightarrow C2 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0 \rightarrow C0$

Nach allen Blöcken stehen die Ecken auf ihren richtigen Plätzen. Ihre Orientierung darf sich geändert haben; diese korrigierst du im folgenden letzten Schritt. 12345 benötigt keinen Block. Die Tabelle wurde aus einem geometrischen Megaminx-Modell erzeugt und für alle 60 möglichen Anordnungen geprüft.