

Megaminx-Workshop

Der Spickzettel zur Lösung des Megaminx
von freshcuber.wordpress.com/zauberwuerfel-loesungen

Megaminx Teil 1: Die unteren Ebenen

1.1 Der weiße Stern

Wie beim weißen Kreuz (3x3) wird zunächst der **weiße Stern** aus den 5 **weißen Kanten** erzeugt.

1.2 Die weißen Ecken samt dazu gehörigen Kanten

Nun werden die 5 **weißen Ecken** eingesetzt, sowie die 5 **Kanten darüber**. Entweder nacheinander oder gemeinsam wie bei **F2L** auf dem 3x3.

1.3 Die roten Kanten

Die noch fehlenden 2 **roten Kanten** werden eingesetzt, so dass der **rote Stern** vollständig ist.

1.4 Die roten Ecken samt ihrer Kanten

Die drei neuen Slots für die **roten Ecken** und ihre **dazu gehörenden Kanten** werden gefüllt.

1.5 Die grünen, violetten, gelben und blauen Kanten samt Ecken

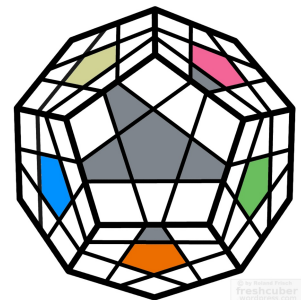
Die grüne Kante wird eingesetzt, um den **grünen Stern** vollständig zu machen. Dann werden die beiden neuen Slots mit den grünen Ecken und ihren F2L-Kanten gefüllt.

Danach geht es genauso weiter mit dem **lila Stern**, dann dem **gelben und blauen Stern** und den jeweils entstehenden neuen Slots. Am Ende ist alles gelöst bis auf die obere Ebene.

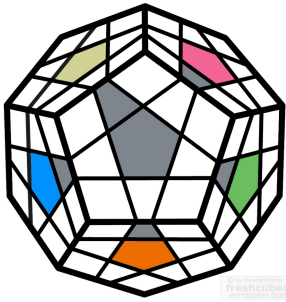
Megaminx Teil 2: Die letzte Ebene

2.1 Graue Kanten orientieren (grauer Stern)

Wie beim gelben Kreuz auf dem Zauberwürfel muss nun der „graue Stern“ auf der oberen Ebene gemacht werden. Wenn man einen **grauen Pfeil** sieht, macht man den bekannten Fru-Ruf-Zug, also **F R U R' U' F'**.



Sieht man die **Krone**, kann man zweimal Fru-Ruf machen, oder einmal die Rückwärts-Version **F U R U' R' F'**.



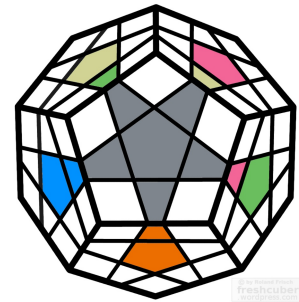
Hat man **nur eine** graue Kante, dann hält man diese nach hinten links und macht einmal Fru-Ruf. Dabei entsteht der Pfeil, den man mit U2 richtig stellt und dann noch einmal Fru-Ruf. Also zusammen:
(F R U R' U' F') U2 (F R U R' U' F')

2.2 Graue Kanten positionieren

Für das Sortieren der grauen Kanten an die richtigen Plätze können wir (wie beim 3x3) auch hier den **Sune-Zug** verwenden, und zwar im rechts abgebildeten Fall: Die Kanten **vorne und links stehen passend** und die anderen **3 Kanten** müssen **gegen den Uhrzeigersinn** tauschen.

Sune: **R U R' U R U2' R'**

Statt U2' kann man natürlich auch U3 machen.



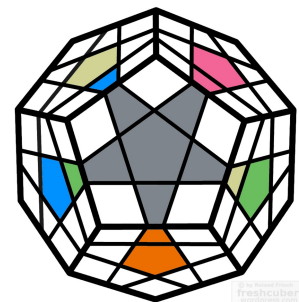
Wenn die **3 Kanten im Uhrzeigersinn** tauschen müssen, kann man dies natürlich zweimal machen. Einfacher geht es aber mit **Anti-Sune**, der Rückwärts-Version von Sune:

Anti-Sune: **R U2 R' U' R U' R'**

Falls 2 gegenüber liegende Kanten passend stehen (hinten rechts und vorne), dann hilft der **T-Perm**. Er bringt die rechte Kante nach hinten links und die

dort sitzende Kante nach vorne links. Die **3 Kanten in Pfeil-Position** tauschen also **gegen den Uhrzeigersinn**.

T-Perm: **(R U R' U') R' F R2 (U' R' U') R U R' F'**



Wenn die **3 Kanten im Uhrzeigersinn** getauscht werden müssen: Erst **U2** und neu ausrichten (y'); nun stehen zwei andere Kanten passend. Dann **T-Perm**.

Wenn sich **keine 2 passenden Kanten** finden lassen, dann erst einmal Sune machen.

2.3 Graue Ecken orientieren

Die oberen Ecken werden auf Grau gedreht, wie bei der **Freshcuber-Anfängerlösung** für den 3x3.

(R' D' R D) 2mal bzw. **(D' R' D R) 2mal** („Runter, raus, rauf, rein“ bzw. „Raus, runter, rein, rauf“)

Etwas schneller geht es, wenn man die graue Seite links hält und dann **U' R' U R** bzw. **R' U' R U** je 2mal macht.

2.4 Graue Ecken positionieren

Auch dieser Schritt geht wie in der 3x3-Anfängerlösung auf freshcuber.wordpress.com/3x3