

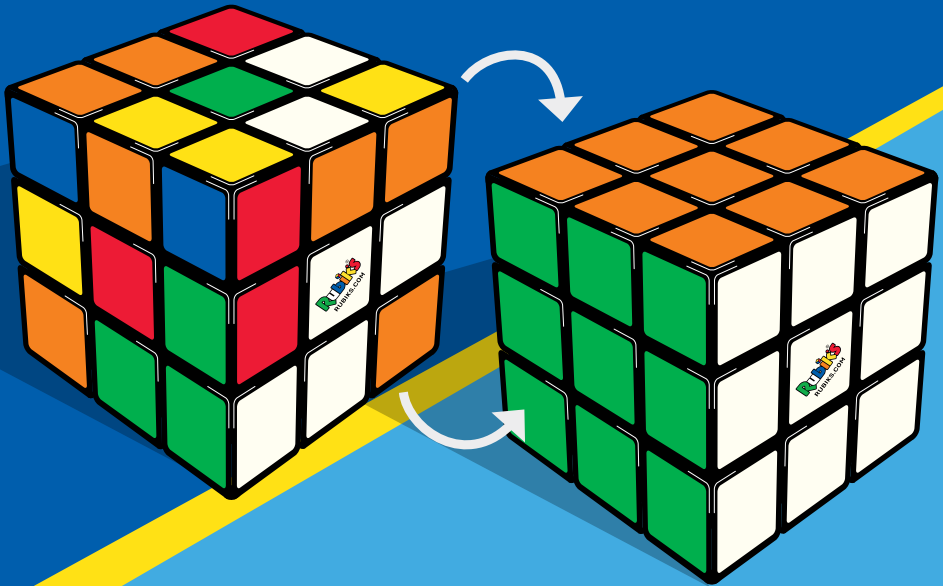


YOU CAN DO THE RUBIK'S CUBE

Solution Guide

VOUS POUVEZ FAIRE LE CUBE RUBIK

Guide de résolution



HOW TO USE THIS GUIDE

- You will be learning the layered method to solve the Rubik's® Cube. After you learn this method, you can add speed cubing moves when you are ready.
- Throughout the guide you will see this symbol to indicate helpful tips. Take the time to read the tips closely.
- The grey areas on the Rubik's Cube mean that at the stage you are working on, the colour of the grey pieces doesn't matter.



COMMENT UTILISER CE GUIDE

- Vous allez apprendre la méthode de résolution du cube Rubik® par couche. Après avoir appris cette méthode, vous pourrez ajouter des mouvements de résolution rapide du cube quand vous serez prêt(e).
- Dans ce guide, vous verrez ce symbole pour indiquer les conseils pratiques. Prenez le temps de lire les conseils attentivement.
- Les zones grises sur le cube Rubik signifient qu'à l'étape que vous effectuez, la couleur des pièces grises importe peu.

TIPS FOR SUCCESS

- Mindset is critical - learning to solve the Rubik's Cube is difficult but if you persevere, you CAN solve the Rubik's Cube.
- Keep the Rubik's Cube on a table or use a mat like the one on www.YouCanDoTheCube.ca to maintain the same front face for an entire algorithm (sequence of moves).
- Think of the algorithms as moving a piece out of the way, setting up its correct position, and then moving the piece into that place.
- Master one layer by re-scrambling your Rubik's Cube and practicing multiple times before moving on to the next layer. (Note: When solving the last layer, you can scramble just the top by applying the algorithm on page 12).
- Learn songs and chants to help you memorize the algorithms.
- Place a small sticky note on the piece of the Rubik's Cube you are moving so you can follow its path. Consider taking a video while you do this and then watch the video.
- Use this guide along with You Can Do the Rubik's Cube's corresponding resources such as videos, solving checklist, and teacher guides.

CONSEILS POUR RÉUSSIR

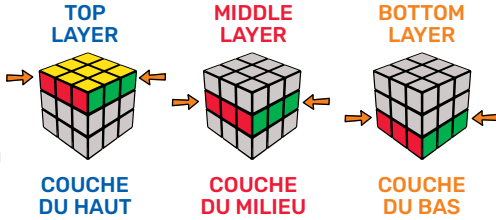
- L'état d'esprit est essentiel. Apprendre à résoudre le cube Rubik est difficile, mais si vous persévérez, vous POUVEZ résoudre le cube Rubik.
- Gardez le cube Rubik sur une table ou utilisez un matelas comme celui sur www.YouCanDoTheCube.com pour conserver la même face avant pour un algorithme (série de mouvements) complet.
- Songez aux algorithmes comme à une méthode consistant à déplacer une pièce pour qu'elle ne vous gêne pas, préparer le bon endroit où elle doit être placée, puis déplacer la pièce à cet endroit.
- Apprenez à résoudre une couche en mélangeant votre cube Rubik de nouveau et en vous exerçant plusieurs fois avant de passer à l'autre couche. (Remarque : En résolvant la dernière couche, vous pouvez mélanger uniquement le haut en effectuant l'algorithme de la page 12).
- Apprenez des chansons ou des comptines pour vous aider à mémoriser les algorithmes.
- Placez un petit autocollant sur la pièce du cube Rubik que vous déplacez, de sorte à pouvoir suivre sa progression. Vous pourriez aussi filmer cette étape, puis regarder la vidéo.
- Utilisez ce guide ainsi que les ressources pertinentes de Vous pouvez faire le cube Rubik, comme les vidéos, les listes de vérification de résolution et les guides d'enseignement.

GET TO KNOW YOUR RUBIK'S CUBE

APPRENDRE À CONNAÎTRE VOTRE CUBE RUBIK

LAYERS

There are three horizontal layers in a 3x3 Rubik's Cube. Using this guide, you will solve the Rubik's Cube layer by layer.

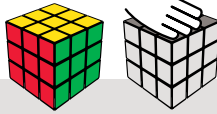


COUCHES

Il y a trois couches horizontales dans un cube Rubik 3x3. En utilisant ce guide, vous résoudrez le cube Rubik couche par couche.

FACES

Each flat surface is a face. There are 6 faces on a Rubik's Cube.



You can place your palm flat on a FACE.

Vous pouvez placer votre paume à plat sur une FACE.

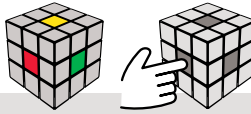
FACES

Chaque surface plane est une face. Il y a six faces sur un cube Rubik.

CENTRES

Centre pieces have one coloured tile. There are 6 centre pieces. Centre pieces are single tiles, fixed to the internal core. When correctly solved, each face will be the colour of its centre piece. These centre piece colours are always opposite each other:

WHITE opposite **YELLOW**
BLUE opposite **GREEN**
ORANGE opposite **RED**



You use one finger to touch a CENTRE piece.

On utilise un doigt pour toucher une pièce CENTRALE.

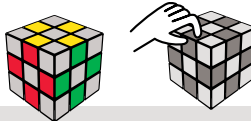
CENTRES

Les pièces centrales ont une tuile colorée. Il y a six pièces centrales. Les pièces centrales sont une unique tuile, fixée à la pièce du milieu à l'intérieur. Quand les faces sont correctement résolues, chacune a la couleur de sa pièce centrale. Les couleurs de ces pièces centrales sont toujours à l'opposé l'une de l'autre :

BLANC est opposé à **JAUNE**
BLEU est opposé à **VERT**
ORANGE est opposé à **ROUGE**

EDGES

Edge pieces have two coloured tiles. There are 12 edge pieces.



You use two fingers to pinch an EDGE piece.

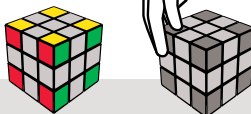
On utilise deux doigts pour pincer une pièce d'ARÊTE.

ARÊTES

Les pièces d'arête ont deux tuiles colorées. Il y a 12 pièces d'arête.

CORNERS

Corner pieces have three coloured tiles. There are 8 corner pieces.



You use three fingers to touch all sides of a CORNER piece.

On utilise trois doigts pour toucher tous les côtés d'une pièce de COIN.

COINS

Les pièces de coin ont trois tuiles colorées. Il y a huit pièces de coin.

FACE KEY LÉGENDE D'UNE FACE

Each face is represented by a letter.

Chaque face est représentée par une lettre.

U =
UP FACE
FACE DU HAUT



D =
DOWN FACE
FACE DU BAS



L =
LEFT FACE
FACE GAUCHE



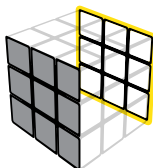
R =
RIGHT FACE
FACE DROITE



F =
FRONT FACE
FACE AVANT



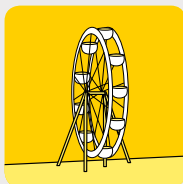
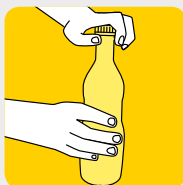
B =
BACK FACE
ARRIÈRE



MOTIONS MOUVEMENTS

Think of the movements of these objects when you turn the faces.

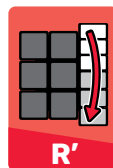
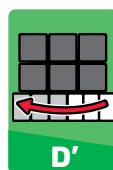
Songez aux mouvements de ces objets quand vous tournez les faces.



ALGORITHM KEY LÉGENDE DE L'ALGORITHME

Moves used in this guide

Mouvements utilisés dans ce guide.





RUBIK'S CUBE SOLUTION GUIDE

This 3x3 solution guide is divided into three stages as seen below.

GUIDE DE RÉOLUTION DU CUBE RUBIK
Ce guide de résolution 3x3 est divisé en trois étapes, comme expliqué ci-dessous.

SOLVE LAYER ONE RÉSoudre LA PREMIÈRE COUCHE

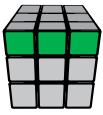
SOLVE THE MIDDLE LAYER RÉSoudre LA COUCHE DU MILIEU

SOLVE THE FINAL LAYER RÉSoudre LA DERNIÈRE COUCHE

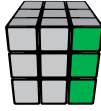
Now... let's get solving!

Maintenant...
à la résolution!

Each move is a $\frac{1}{4}$ **TURN**.



Chaque mouvement équivaut à $\frac{1}{4}$ de **TOUR**.



An **ALGORITHM** is a sequence of moves that you need to do in a specific order.

When following the algorithms in this guide, it is important to maintain the **FRONT** face of your Rubik's Cube so it stays the **FRONT** through all of the turns.

If there is a **2** next to the algorithm letter, turn the face twice.

Un **ALGORITHME** est une série de mouvements que vous devez effectuer dans un ordre précis.

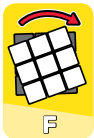
En effectuant les algorithmes de ce guide, il est important de garder la face **AVANT** de votre cube Rubik afin qu'elle reste à l'**AVANT** durant tous les tours.

S'il y a un **2** à côté de la lettre de l'algorithme, tournez la face deux fois.



A turn is clockwise when looking at that face directly. A letter with an apostrophe (') after it means to make an inverse or counterclockwise turn of the face.

Un tour est effectué dans le sens des aiguilles d'une montre en regardant cette face directement. Une lettre suivie d'une apostrophe (') signifie d'effectuer un tour de la face dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.



STEP 1: CREATE A DAISY



ÉTAPE 1 : CRÉER UNE MARGUERITE

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Begin by holding your Rubik's Cube with the **YELLOW CENTRE** piece on the **UP (U)** face.

UP FACE
FACE DU HAUT



TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Commencez par tenir votre cube Rubik en ayant la pièce **CENTRALE JAUNE** sur la face du **HAUT (U)**.

Action 1

Look at the top layer to locate the **EDGE** pieces that have a **WHITE** tile. Leave them where they are.

See example to the right and notice that at this stage it is okay if the white tile is not touching the **YELLOW CENTRE** piece.



Action 1

Regardez la couche du haut pour trouver les pièces d'**ARÊTE** qui comportent une tuile **BLANCHE**

Laissez-les là où elles se trouvent. Sur l'exemple à droite, vous verrez qu'à cette étape, la tuile blanche n'a pas à toucher à la pièce **CENTRALE JAUNE**.

Action 2

Look at the middle layer. Move **EDGE** pieces that have a **WHITE** tile from the **MIDDLE** layer into the top layer.



Action 2

Regardez la couche du milieu. Déplacez les pièces d'**ARÊTE** qui comportent une tuile **BLANCHE** dans la couche du **MILIEU** vers la couche du haut.



BE CAREFUL NOT TO BUMP OUT THE WHITE EDGES ALREADY IN THE DAISY.

Rotate the **UP (U)** face to move a white edge out of the way before moving another white edge into the daisy.



Then...

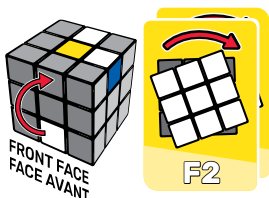
Ensuite...



Action 3

Look at the bottom layer. Move **EDGE** pieces that have a **WHITE** tile from the **BOTTOM** layer into the top layer.

Don't forget the previous tip about bumping.



Action 3

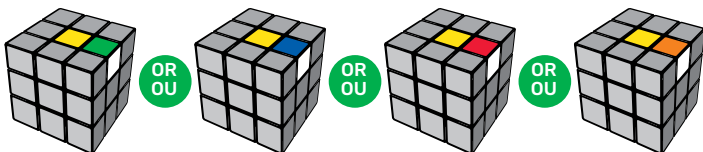
Regardez la couche du bas. Déplacez les pièces d'**ARÊTE** qui comportent une tuile **BLANCHE** dans la couche du **BAS** vers la couche du haut.

N'oubliez pas le conseil précédent sur les déplacements.



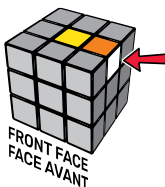
SOMETIMES, WHEN YOU PLACE THE EDGE IN THE TOP LAYER, THE WHITE TILE IS NOT ON THE UP FACE AND IT NEEDS TO BE "FLIPPED".

PARFOIS, QUAND VOUS PLACEZ L'ARÊTE DANS LA COUCHE DU HAUT, LA TUILE BLANCHE N'EST PAS SUR LA FACE DU HAUT ET ELLE DOIT ÊTRE « BASCULÉE ».



Holding your Rubik's Cube

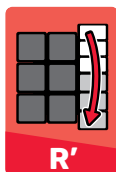
To "flip the edge," so the **WHITE** tile is on the **UP** face, hold your Rubik's Cube so the edge that needs to be flipped is on the **RIGHT (R)** face.



Tenir votre cube Rubik

Pour « faire basculer l'arête », afin que la tuile **BLANCHE** soit sur la face du **HAUT**, tenez votre cube Rubik de sorte que l'arête qui doit être basculée soit sur la face **DROITE (R)**.

Follow this algorithm.



Effectuez cet algorithme.

When your Rubik's Cube has a daisy that looks like this picture, you can move to **Step 2!**

Quand votre cube Rubik a une marguerite ressemblant à cette image, vous pouvez passer à l'**étape 2!**



SOLVE LAYER ONE

STEP 2: CREATE A WHITE CROSS WITH MATCHED EDGES AND CENTRE PIECES

RÉSOLVRE LA PREMIÈRE COUCHE

ÉTAPE 2 : CRÉER UNE CROIX BLANCHE AUX PIÈCES CENTRALES ET AUX ARÊTES CORRESPONDANTES

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Begin by holding your Rubik's Cube with the daisy on the **UP (U)** face. Look at the **FRONT** face of the Rubik's Cube.

UP FACE
FACE DU HAUT



TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Commencez par tenir votre cube Rubik en ayant la marguerite sur la face du **HAUT (U)**. Regardez la face **AVANT** du cube Rubik.

Action 1 If the **FRONT** tile of the **UP** edge piece matches the **CENTRE** tile colour, go to **Action 2**. If not, turn the **Up (U)** face until it does.



OR
OU



=



Action 1 Si la tuile **AVANT** de la pièce d'arête du **HAUT** correspond à la couleur de la tuile **CENTRALE**, passez à l'**action 2**. Si non, tournez la face du **haut (U)** jusqu'à ce qu'elle corresponde.

Action 2

Turn the **FRONT** face two times (**F2**) so that the **WHITE** tile is now on the **DOWN (D)** face.



Action 2

Tournez la face **AVANT** deux fois (**F2**) pour que la tuile **BLANCHE** soit maintenant sur la face du **BAS (D)**.

Action 3 Repeat **Action 1 & 2** for each **WHITE** edge.

Action 3 Répétez les **actions 1 et 2** pour chaque arête **BLANCHE**.

Action 4 Once all 4 edges have been correctly placed, flip your Rubik's Cube over to see the **WHITE** cross (with matching edge tiles on the **RED, BLUE, ORANGE** and **GREEN** faces).

Action 4 Une fois toutes les quatre arêtes correctement placées, inversez votre cube Rubik pour voir la croix **BLANCHE** (dont les tuiles d'arête correspondent sur les faces **ROUGE, BLEU, ORANGE** et **VERTE**).

When your Rubik's Cube has a white cross with the centre and edge pieces matched, like this picture, you can move to **Step 3!**

Quand votre cube Rubik a une croix blanche dont les pièces d'arête et de centre correspondent, comme dans cette image, vous pouvez passer à l'**étape 3!**



SOLVE LAYER ONE

STEP 3: SOLVE THE WHITE CORNERS

RÉSoudre LA PREMIÈRE COUCHE

ÉTAPE 3 : RÉSoudre LES COINS BLANCS

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Begin by holding your Rubik's Cube with the white cross on the UP (U) face.

UP FACE
FACE DU HAUT

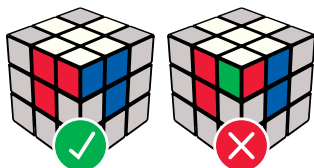


TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Commencez par tenir votre cube Rubik en ayant la croix blanche sur la face du HAUT (U).

CORRECT PLACEMENT

The correct placement of a corner piece is between centre pieces with the same colours. Notice on the image how a red/blue/white corner goes between the red, blue, and white centre pieces.

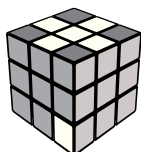


POSITIONNEMENT CORRECT

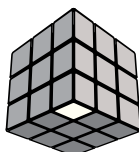
Le bon emplacement d'une pièce de coin se trouve entre les pièces centrales des mêmes couleurs. Vous remarquerez sur l'image qu'un coin rouge/bleu/blanc se trouve entre les pièces centrales rouge, bleue et blanche.

Action 1 Locate a corner piece with a **WHITE** tile in the bottom layer.

If your corner piece is in any of these positions then go to **Action 2** on the next page.



Action 1 Trouvez une pièce de coin comportant une tuile **BLANCHE** dans la couche du bas.



Si votre pièce de coin se trouve dans l'une de ces positions, alors passez à l'**action 2** sur la page suivante.

If your corner piece is in the top layer but not in the correct location then see the tip below.

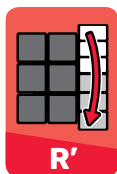
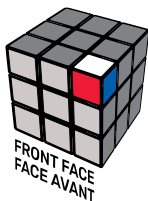


Si votre pièce de coin se trouve dans la couche du haut, mais n'est pas dans la bonne position, alors consultez le conseil ci-dessous.



TO GET A CORNER WITH A WHITE TILE FROM THE TOP LAYER TO THE BOTTOM LAYER:

POUR DÉPLACER UN COIN AYANT UNE TUILE BLANCHE DE LA COUCHE DU HAUT VERS LA COUCHE DU BAS :



SOLVE LAYER ONE

STEP 3: SOLVE THE WHITE CORNERS

RÉSOLVERE LA PREMIÈRE COUCHE

ÉTAPE 3 : RÉSOUDRE LES COINS BLANCS

Action 2

Rotate the **DOWN (D)** face until the corner is between the two matching coloured centre tiles.

See 'Correct Placement' note on previous page and images below.



OR



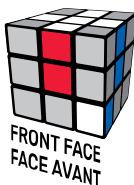
OR



Action 3

Keeping the white cross on the **UP (U)** face, hold your Rubik's Cube so the **WHITE** tile is on the **FRONT** face.

If the **WHITE** tile is on the bottom, see the tip below.



Action 3

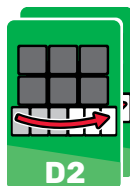
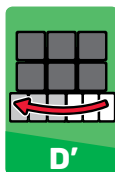
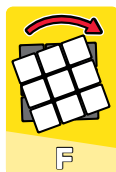
Gardez la croix blanche sur la face du **HAUT (U)**, tenez votre cube Rubik de sorte que la tuile **BLANCHE** soit sur la face **AVANT**.

Si la tuile **BLANCHE** est en bas, consultez le conseil ci-dessous.



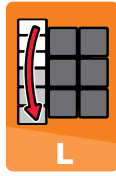
TO CHANGE A WHITE TILE FROM FACING DOWN TO FACING FRONT:

1. Hold your Rubik's Cube with the corner on the **RIGHT** face.
2. Follow this algorithm.



Action 4 If the **WHITE** tile is on the **LEFT**

Follow the algorithm below.



Notice: **D** moves the corner piece out of the way, **L** brings its corner position down, **D'** moves it into place and then **L'** brings it up to the top layer.

Remarque : **D** déplace la pièce de coin, **L** baisse la position du coin, **D'** le déplace à la bonne position, puis **L'** le place sur la couche du haut.

OR
OU

Action 4 If the **WHITE** tile is on the **RIGHT**.

Follow the algorithm below.



Notice: **D'** moves the corner piece out of the way, **R'** brings its corner position down, **D** moves it into place and then **R** brings it up to the top layer.

Action 4 Si la tuile **BLANCHE** est sur la **DROITE**.

Effectuez l'algorithme ci-dessous.

Remarque : **D'** déplace la pièce de coin, **R'** baisse la position du coin, **D** le déplace à la bonne position, puis **R** le place sur la couche du haut.

Action 5 Continue **Actions 1-4** until all white corner pieces are in the correct positions.

Action 5 Continuez d'effectuer les **actions 1 à 4** jusqu'à ce que toutes les pièces de coin blanches soient dans les bonnes positions.

When your Rubik's Cube looks like the picture here, you have one-third solved and you can now learn to solve the middle layer!

Quand votre cube Rubik ressemblera à cette image, vous aurez résolu un tiers et vous pouvez apprendre comment résoudre la couche du milieu!



HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Flip your Rubik's Cube over so the completed **WHITE** face is the **DOWN** face.

UP FACE
FACE DU HAUT



TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Inversez votre cube Rubik pour que la face **BLANCHE** soit la face du **BAS**.

Action 1

Choose a **FRONT** face. Rotate the **UP (U)** face to create a vertical line matching one of the pictures below.

If you can't match one of these pictures, pick another **FRONT** face until you can match one of the pictures.

If you can't make any vertical lines, see tip below.



Action 1

Choisissez une face **AVANT**. Faites pivoter la face du **HAUT (U)** pour créer une ligne verticale correspondant à l'une des images ci-dessous.

Si vous ne pouvez faire correspondre votre cube à l'une de ces images, choisissez une autre face **AVANT** jusqu'à pouvoir trouver une correspondance. *Si vous ne pouvez faire aucune ligne verticale, consultez le conseil ci-dessous.*



IF YOU CAN'T MAKE A VERTICAL LINE TO MATCH A PICTURE ABOVE:

You will need to swap an edge from the UP (U) face with an edge already in the middle layer.

- Look in the **MIDDLE** layer to locate a mismatched edge that doesn't have a yellow tile.
- Hold your Rubik's Cube so the mismatched edge in the middle layer is on the **RIGHT** face.
- Follow the algorithm 'Moving Right' on page 11.
- Now proceed to **Action 1** above.



SI VOUS NE POUVEZ FAIRE DE LIGNE VERTICALE CORRESPONDANT À UNE IMAGE CI-DESSUS :

Vous devrez permuter une arête de la face du HAUT (U) comportant déjà une pièce d'arête dans la couche du milieu.

- Regardez la couche du **MILIEU** pour trouver une arête qui ne correspond pas et n'a pas de tuile jaune.
- Tenez votre cube Rubik de sorte que l'arête qui ne correspond pas dans la couche du milieu soit sur la face **DROITE**.
- Effectuez l'algorithme « Déplacer à droite » sur la page 11.
- Maintenant, passez à l'**action 1** ci-dessus.

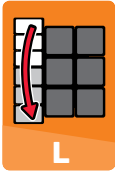
Action 2 Moving Left

If you're moving the edge piece to the left, follow these moves:



Action 2 Déplacer à gauche

Si vous déplacez la pièce d'arête vers la gauche, effectuez ces mouvements :



This algorithm places the edge piece next to its correct corner piece.

Cet algorithme place la pièce d'arête à côté de la bonne pièce de coin.



This algorithm brings the edge piece to the correct position in the middle layer.

Cet algorithme place la pièce d'arête à la bonne position dans la couche du milieu.



Action 2 Moving Right

If you're moving the edge piece to the right, follow these moves:



Action 2 Déplacer à droite

Si vous déplacez la pièce d'arête vers la droite, effectuez ces mouvements :



This algorithm places the edge piece next to its correct corner piece.

Cet algorithme place la pièce d'arête à côté de la bonne pièce de coin.



This algorithm brings the edge piece to the correct position in the middle layer.

Cet algorithme place la pièce d'arête à la bonne position dans la couche du milieu.



Action 3

Continue **Actions 1-2** until all **MIDDLE** layer pieces are in the correct positions.

Action 3

Continuez d'effectuer les **actions 1 et 2** jusqu'à ce que toutes les pièces de la couche du **MILIEU** soient dans les bonnes positions.

When the two bottom layers of your Rubik's Cube look like this picture, you can move to solving the third layer. You are two-thirds of the way done!

Quand les deux couches du bas de votre cube Rubik ressembleront à cette image, vous pourrez passer à la résolution de la troisième couche. Vous avez accompli les deux tiers!



SOLVE THE FINAL LAYER

STEP 1: MAKE A YELLOW CROSS

RÉSoudre LA DERNIÈRE COUCHE

ÉTAPE 1 : FAIRE UNE CROIX JAUNE

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

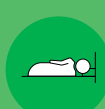
Match your Rubik's Cube to one of the pictures below. Focus on the **YELLOW** edges on the **UP (U)** face only (not corners).



FRONT FACE
FACE AVANT



FRONT FACE
FACE AVANT



FRONT FACE
FACE AVANT

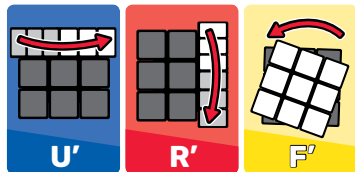


TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Faites correspondre votre cube Rubik à l'une des images ci-dessous. Concentrez-vous sur les arêtes **JAUNES** de la face du **HAUT (U)** seulement (pas les coins).

Action 1 Follow this algorithm.

Action 1 Effectuez cet algorithme.



Remember this algorithm as **FUR** says **U'R'F'**.



U'R'F'!

Mémorisez cet algorithme **FUR** disant **U'R'F'**.

Notice the first three moves go clockwise and the next three moves go counter-clockwise.

Vous remarquerez que les trois premiers mouvements sont dans le sens des aiguilles d'une montre et que les trois autres sont en sens inverse.

Action 2 If the **YELLOW** Cross is not formed yet, **REMATCH** your Rubik's Cube to one of the pictures in the 'Holding your Rubik's Cube' section above and follow the algorithm again.

Action 2 Si la croix **JAUNE** n'est pas déjà formée, faites **CORRESPONDRE DE NOUVEAU** votre cube Rubik à l'une des images dans la section « Tenir votre cube Rubik » ci-dessus et effectuez l'algorithme de nouveau.

When your Rubik's Cube looks like this picture, move on to the next step!

Quand votre cube Rubik ressemblera à cette image, passez à la prochaine étape!



SOLVE THE FINAL LAYER

STEP 2: ORIENT THE CORNERS

RÉSOLVER LA DERNIÈRE COUCHE

ÉTAPE 2 : ORIENTER LES COINS

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Hold your Rubik's Cube so the **UP (U)** face matches one of the images in the table below.

TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Tenez votre cube Rubik de sorte que la face du **HAUT (U)** corresponde à l'une des images du tableau ci-dessous.

If one corner piece is **YELLOW**

This saying may help: '**Feed the fish**'. Hold your Rubik's Cube so the fish can eat out of your **LEFT** hand.



Si une des pièces de coin est **JAUNE**

Cette expression peut vous aider: « **Nourrissez le poisson** ». Tenez votre cube Rubik de sorte que le poisson puisse manger dans votre main **GAUCHE**.

If no corner pieces are **YELLOW**

This saying may help: '**None - left**'. Hold your Rubik's Cube with a **YELLOW** tile on the **LEFT (L)** face.

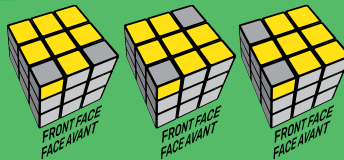


Si aucune pièce de coin n'est **JAUNE**.

Cette expression peut vous aider: « **None - left** » (Il n'y en a pas à gauche). Tenez votre cube Rubik pour que la tuile **JAUNE** soit sur la face **GAUCHE (L)**.

If **two** corner pieces are **YELLOW**

This saying may help: '**I see two, my left thumb's on you**'. Hold your Rubik's cube so that you can put your left thumb on the tile on the **FRONT (F)** face.

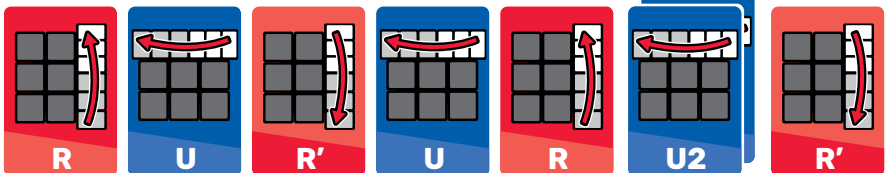


Si **deux** pièces de coin sont **JAUNES**

Cette expression peut vous aider: « **J'en vois deux, mon pouce gauche est sur toi** ». Tenez votre cube Rubik de sorte à pouvoir poser votre pouce gauche sur la tuile de la face **AVANT (F)**.

Action 1 Follow this algorithm.

Action 1 Effectuez cet algorithme.



Notice the **RIGHT (R)** face turns in opposite directions every other time and the **UP (U)** face always turns clockwise.

Vous remarquerez que la face **DROITE (R)** tourne dans des directions opposées une fois sur deux et que la face du **HAUT (U)** tourne toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Action 2 If you do not have all yellow tiles on the **UP (U)** face you will need to **REMATCH** and follow the algorithm. (You may need to do this multiple times.)

Action 2 Si toutes les tuiles jaunes ne sont pas sur la face du **HAUT (U)**, vous devrez les faire **CORRESPONDRE DE NOUVEAU** et effectuer cet algorithme. (Vous pourriez devoir le faire plusieurs fois.)

When your Rubik's Cube has all the **YELLOW** on the **UP (U)** face, like this picture, move to **Step 3!**

Quand toutes les tuiles **JAUNES** de votre cube Rubik seront sur la face du **HAUT (U)**, comme sur cette image, passez à l'**étape 3!**



SOLVE THE FINAL LAYER

STEP 3: POSITION THE YELLOW CORNERS

RÉSoudre LA DERNIÈRE COUCHE

ÉTAPE 3 : POSITIONNER LES COINS JAUNES

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Hold your Rubik's Cube with the **YELLOW** on the **UP (U)** face.

UP FACE
FACE DU HAUT



TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Tenez votre cube Rubik de sorte que le **JAUNE** soit sur la face du **HAUT (U)**.

Action 1

Turn the **UP (U)** face until two corners are in the correct location. You will know they are in the correct location if the coloured tiles match the centre colours.



CORRECT CORNER
EXEMPLE
EXEMPLE D'UN COIN
CORRECT

Action 1

Turn the face du **HAUT (U)** jusqu'à ce qu'au moins deux coins soient à la bonne place. Vous saurez qu'ils sont au bon endroit si la couleur des tuiles correspond à celle des centres.

Action 2

Hold your Rubik's Cube so it matches one of the images here.

Action 2

Tenez votre cube Rubik de sorte qu'il corresponde à l'une de ces images.

Adjacent Corners (on the same face) Coins adjacents (sur la même face)

CUBE ONE CUBE UN



FRONT FACE
FACE AVANT

CUBE TWO CUBE DEUX



FRONT FACE
FACE AVANT

CUBE THREE CUBE TROIS



FRONT FACE
FACE AVANT

CUBE FOUR CUBE QUATRE



FRONT FACE
FACE AVANT

Diagonal Corners Coins diagonaux

CUBE FIVE CUBE CINQ



FRONT FACE
FACE AVANT

CUBE SIX CUBE SIX



FRONT FACE
FACE AVANT



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



BACK FACE
FACE ARRIÈRE



THINK OF CORRECTLY PLACED CORNERS AS TAIL LIGHTS.

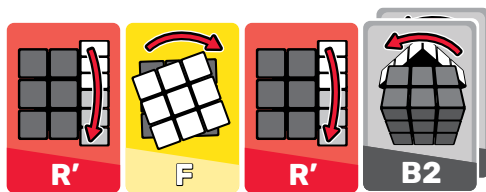
Tail lights are in the back of a car. Hold your Rubik's Cube so the tail lights are on the **BACK** face before you start the algorithm.

SONGEZ AUX COINS CORRECTEMENT PLACÉS COMME À DES FEUX ARRIÈRE.

Les feux arrière sont à l'arrière d'une voiture. Tenez votre cube Rubik de sorte que les feux arrière soient sur la face **ARRIÈRE** avant de commencer à effectuer l'algorithme.

Action 3

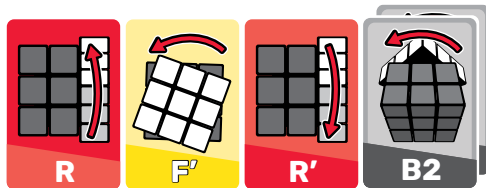
Follow the algorithm below.



R'un to me **Fast** **R'un to me** **Back Back**

After this part of the algorithm, the top of your Rubik's Cube will look like this:

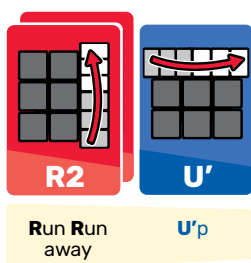
Après cette partie de l'algorithme, le haut de votre cube Rubik ressemblera à ceci :



Run away **F'ast** **R'un to me** **Back Back**

After this part of the algorithm, the top of your Rubik's Cube will look like this:

Après cette partie de l'algorithme, le haut de votre cube Rubik ressemblera à ceci :



Run Run
away

U'p



CHANT

The words underneath the turns are a chant to help you remember the algorithm.

COMPTINE

Les mots anglais des tours sont une comptine pour vous aider à mémoriser l'algorithme.

Action 4

If your corners are not correct at this point, rematch your Rubik's Cube to one of the images in **Action 2** and repeat the algorithm.

Action 4

Si vos coins ne sont pas corrects à ce stade, refaites correspondre votre cube Rubik à l'une des images dans l'**action 2** et répétez l'algorithme.

When your Rubik's Cube looks like this picture, move on to the **final step!**

Quand votre cube Rubik ressemblera à cette image, passez à la **dernière étape!**



SOLVE THE FINAL LAYER

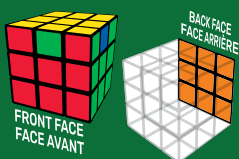
STEP 4: POSITION THE YELLOW EDGES

RÉSoudre LA DERNIÈRE COUCHE

ÉTAPE 4 : POSITIONNER LES ARÊTES JAUNES

HOLDING YOUR RUBIK'S CUBE

Hold your Rubik's Cube so the one face that is a solid colour is the **BACK**, and the Yellow face is the **UP (U)** face. If no face is a solid colour, it doesn't matter which face is in the back.



EXAMPLE

TENIR VOTRE CUBE RUBIK

Tenez votre cube Rubik de sorte qu'une face d'une seule couleur soit l'**ARRIÈRE** et que la face jaune soit la face du **HAUT (U)**. Si aucune face n'est d'une seule couleur, peu importe quelle face est à l'arrière.

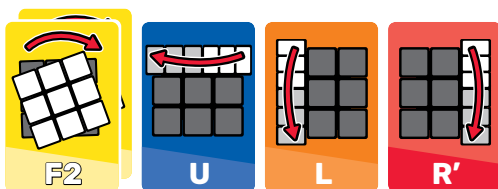
Action 1

Follow this algorithm up to 3 times to move the unsolved edges **CLOCKWISE / TO THE LEFT**.

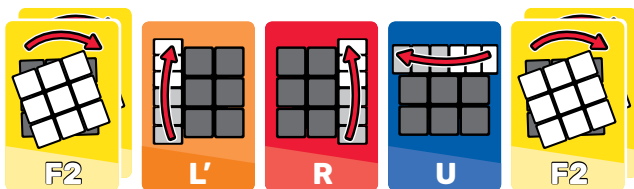
Action 1

Effectuez cet algorithme jusqu'à trois fois pour déplacer les arêtes non résolues dans le sens **HORAIRE/VERS LA GAUCHE**.

If you restart the algorithm, make sure a solved face starts as the **BACK** face of the Rubik's Cube.



Si vous recommencez à effectuer l'algorithme, assurez-vous qu'une face résolue soit à l'**ARRIÈRE** du cube Rubik.



BEFORE STARTING THE ALGORITHM,

look at the unsolved edge on the **FRONT** face. Is it the same colour as the centre tile of the:

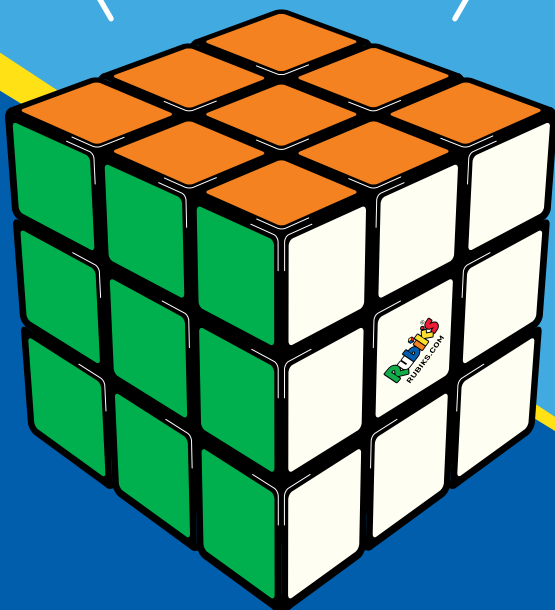
- **LEFT** face? Follow the algorithm above.
- **RIGHT** face? Change the two **U** turns to **U'**.



AVANT DE COMMENCER À EFFECTUER L'ALGORITHME,

regardez l'arête non résolue de la face **AVANT**. Est-elle de la même couleur que la tuile centrale de la :

- Face **GAUCHE**? Effectuez l'algorithme ci-dessus.
- Face **DROITE**? Changez les deux tours **U** par **U'**.



CONGRATULATIONS!

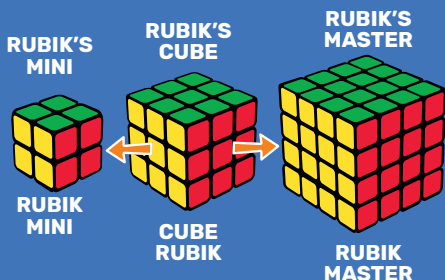
You have solved the Rubik's Cube!

FÉLICITATIONS!

Vous avez résolu le cube Rubik!



**TRY A DIFFERENT
CHALLENGE**
ESSAYEZ UN AUTRE DÉFI



Available at / Offerts à : RUBIKS.COM



More resources available on / Plus de ressources offertes sur
YouCanDoTheCube.ca

Videos for each stage / solution checklist / songs and chants / teacher guides
Vidéos pour chaque étape / liste de résolution / chansons et comptines / guides d'enseignement
www.youcandothecube.ca/educators/teach-to-solve/

©1974 Rubik's® Used under
license. Rubik's Brand Ltd. All
rights reserved

© 1974 Rubik's ® Utilisé sous
licence de Rubik's Brand Ltd.
Tous droits réservés.



KROEGER

Manufactured for and
distributed by / Manufacturé
pour et distribué par
Kroeger, Inc. 455 Finchdene
Square, Scarborough,
Ontario, M1X 1B7.