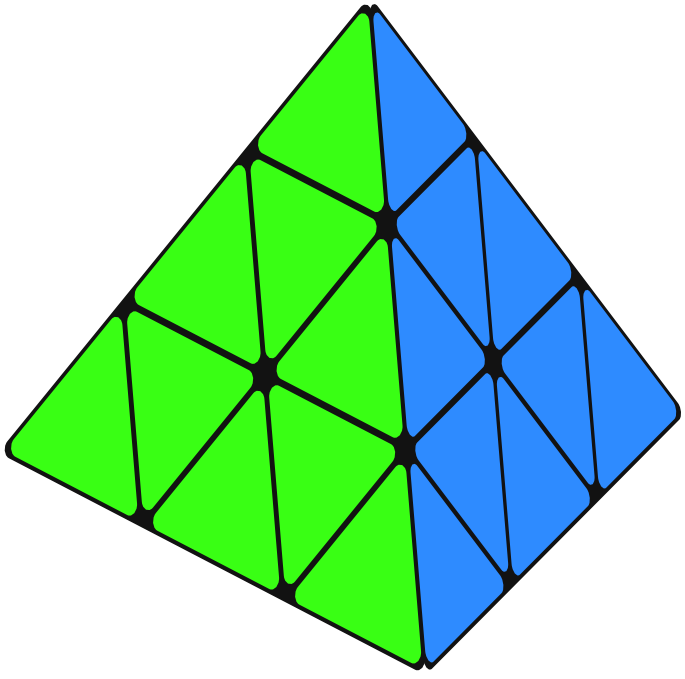
PYRAMINX

MÉTODO INICIANTE · 4 PASSOS · 8 CASOS

CAMADA POR CAMADA · NOTAÇÃO WCA



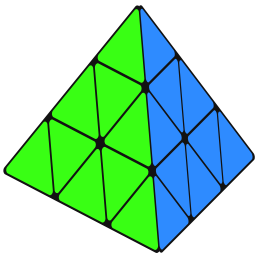
GUIA PARA IMPRIMIR DA SÉRIE DE VÍDEOS

Um caso por página, com as mesmas cenas dos vídeos: o caso, o Pyraminx antes de cada movimento com o seu cartão, e o passo pronto. Verde na frente · vermelho à esquerda · azul à direita · amarelo embaixo.

@level.cero.bo @LevelCeroBo

COMO LER ESTE GUIA

SEGURE ASSIM



- Verde: de frente
- Vermelho: esquerda
- Azul: direita
- Amarelo: embaixo

Uma face na frente e uma ponta para cima. Os desenhos e vídeos usam sempre estas cores, mas tudo funciona igual com outras: o que conta é a posição.
O Pyraminx tem 4 PONTAS (giram sozinhas), 4 CENTROS (os triângulos de 3 cores ao lado de cada ponta, vão com a quina) e 6 MEIOS (as peças de 2 cores no meio de cada borda).

NOTAÇÃO

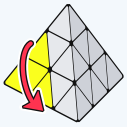
Cada letra é uma quina: U em cima, L esquerda, R direita, B atrás. A letra sozinha gira essa quina (duas camadas) 120° no sentido horário olhando para ela; com apóstrofo (') ao contrário. Em minúscula (u, l, r, b) gira só a pontinha.

U  **CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA**

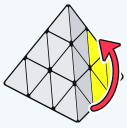
U'  **CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA**

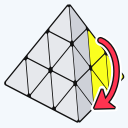
R  **QUINA DIREITA PARA CIMA**

R'  **QUINA DIREITA PARA BAIXO**

L  **QUINA ESQUERDA PARA BAIXO**

L'  **QUINA ESQUERDA PARA CIMA**

B  **QUINA DE TRÁS · HORÁRIO OLHANDO PARA ELA**

B'  **QUINA DE TRÁS · ANTI-HORÁRIO OLHANDO PARA ELA**

O QUE CADA DESENHO MOSTRA

As peças do passo: cor total. Prontas ou de referência: cor suave. Ainda não importam: cinza.

No alto à direita de cada caso fica a planificação do puzzle, como nos embaralhamentos oficiais da WCA: a frente no meio, esquerda e direita dos lados, a base embaixo. As peças do caso têm borda grossa.

O MÉTODO EM 4 PASSOS

1 **PONTAS** 1 · p. 3
2 **CENTROS** 2 · p. 4
3 **PRIMEIRA CAMADA** 3a · 3b · 3c · p. 5
4 **ÚLTIMA CAMADA** 4a · 4b · 4c · p. 8

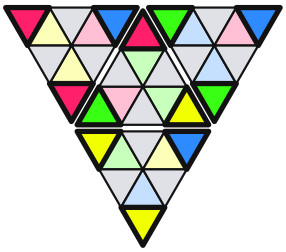
PYRAMINX PASSO 1

Vídeo no YouTube
escaneie o QR
levelcero.com · desenhos

LEVEL 0

PONTAS

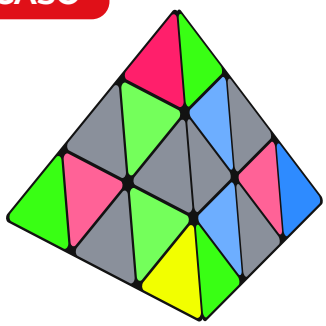
1 · PONTAS DESALINHADAS



Gire cada ponta (u, l, r, b) até as três cores combinarem com o centro ao lado. É um movimento por ponta e não desmonta mais nada.

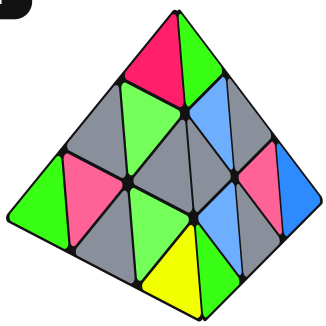
ALG **u** **r'** **l** **b'**

CASO

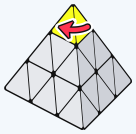


PONTAS DESALINHADAS

1

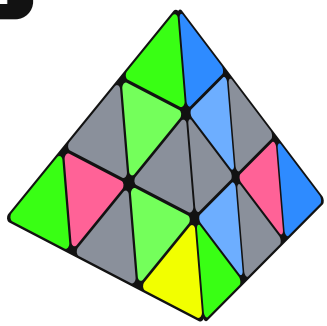


u

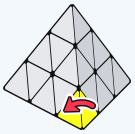


SÓ A PONTA DE CIMA PARA A ESQUERDA

2

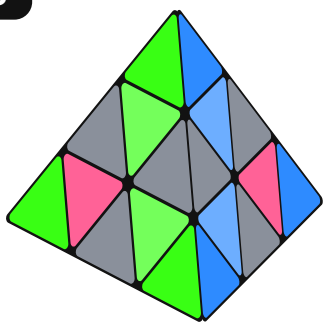


r'

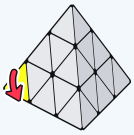


SÓ A PONTA DIREITA PARA BAIXO

3

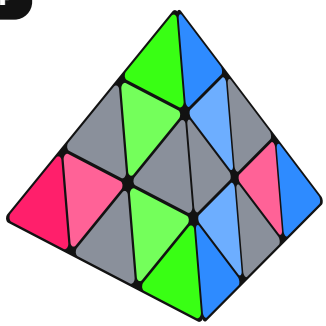


l

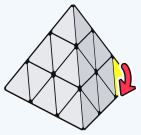


SÓ A PONTA ESQUERDA PARA BAIXO

4

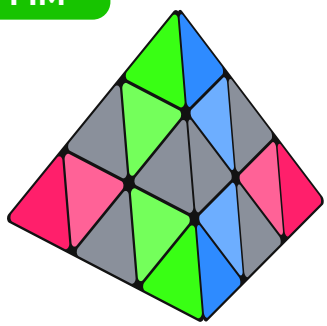


b'



SÓ A PONTA DE TRÁS · ANTI-HORÁRIO OLHANDO PARA ELA

FIM



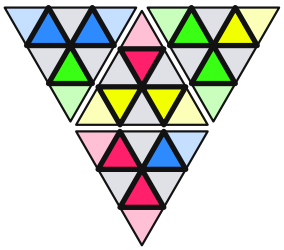
PONTAS PRONTAS

PYRAMINX PASSO 2

Vídeo no YouTube
escaneie o QR
levelcero.com · desenhos

CENTROS

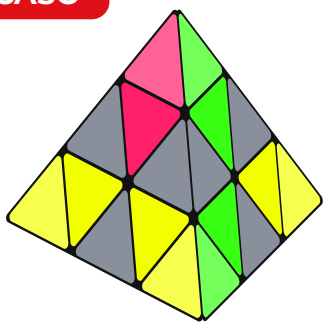
2 · CENTROS DESALINHADOS



Gire cada quina inteira (U, L, R, B) até o centro alinhar com os outros: cada face mostra uma só cor nos três centros. Os meios ainda não importam.

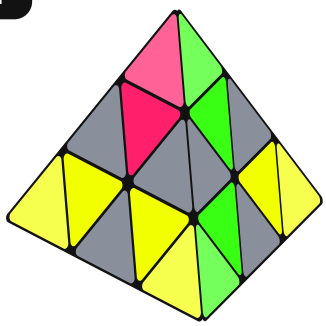
ALG R' U L B'

CASO



CENTROS DESALINHADOS

1

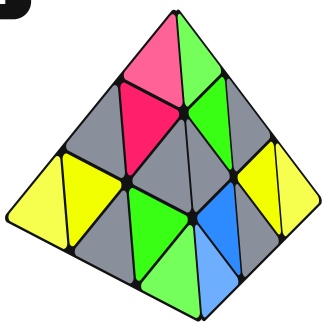


R'

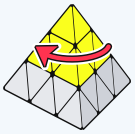


QUINA DIREITA PARA BAIXO

2

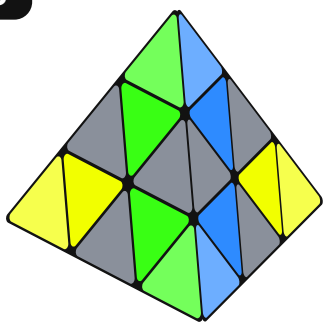


U

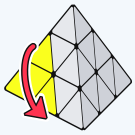


CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

3

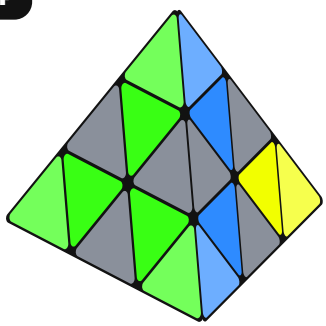


L

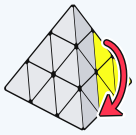


QUINA ESQUERDA PARA BAIXO

4

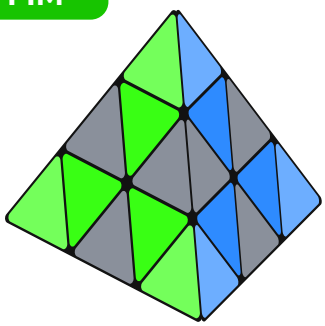


B'



QUINA DE TRÁS · ANTI-HORÁRIO OLHANDO PARA ELA

FIM

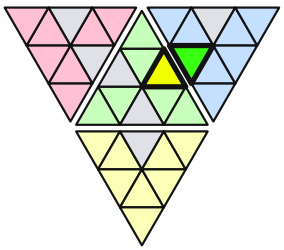


CENTROS PRONTOS

PYRAMINX PASSO 3

PRIMEIRA CAMADA

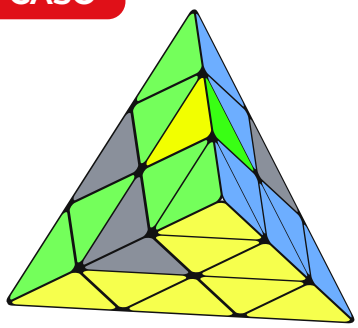
3A · AMARELO NA FRENTE, À DIREITA



Monte a base (amarelo embaixo) com os três meios, com o lugar do que falta na frente. Se ele está em cima mas não como em 3a ou 3b, gire U (ponta e centros juntos) até o amarelo dele ficar na frente, aplique 3a ou 3b e gire U de novo até os centros de cima combinarem. Se já está no lugar mas invertido, 3c.

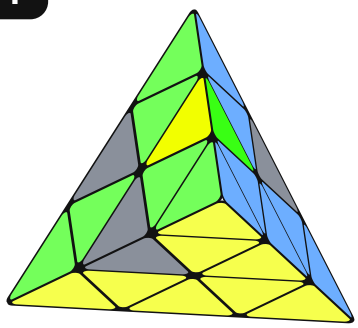
ALG U R U' R'

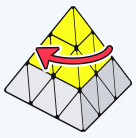
CASO



AMARELO NA FRENTE, À DIREITA

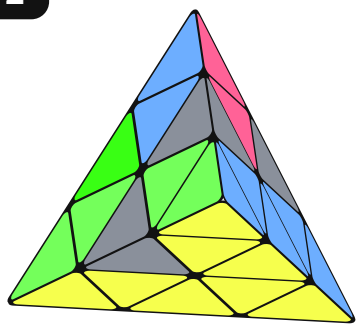
1



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

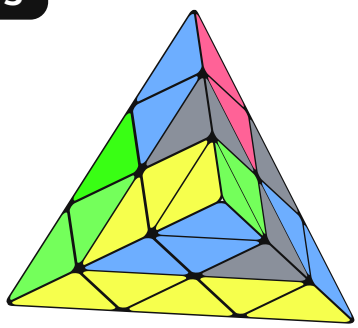
2



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

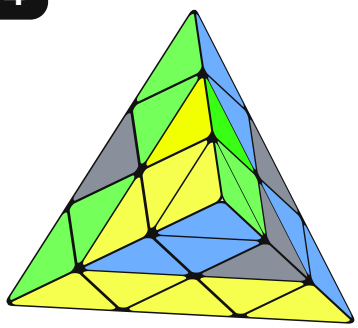
3



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

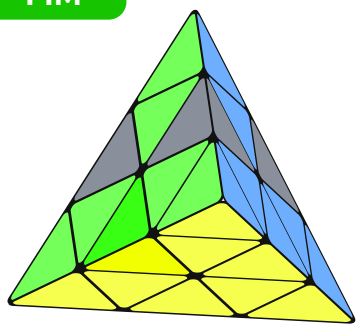
4



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

FIM

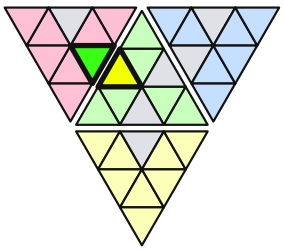


PRIMEIRA CAMADA PRONTA

PYRAMINX PASSO 3

PRIMEIRA CAMADA

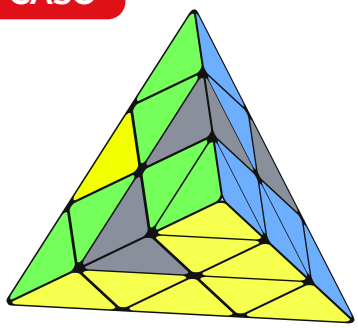
3B · AMARELO NA FRENTE, À ESQUERDA



Monte a base (amarelo embaixo) com os três meios, com o lugar do que falta na frente. Se ele está em cima mas não como em 3a ou 3b, gire U (ponta e centros juntos) até o amarelo dele ficar na frente, aplique 3a ou 3b e gire U de novo até os centros de cima combinarem. Se já está no lugar mas invertido, 3c.

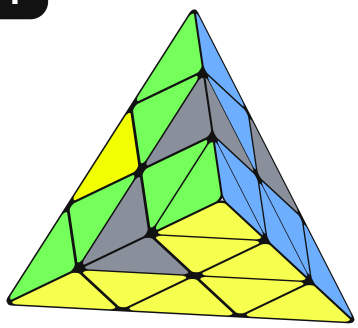
ALG U' L' U L

CASO



AMARELO NA FRENTE, À ESQUERDA

1

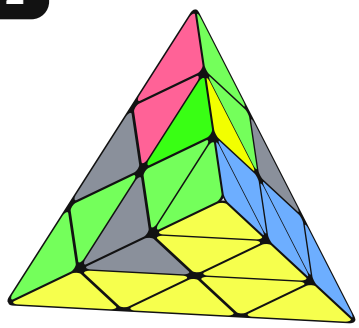


U'



CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

2

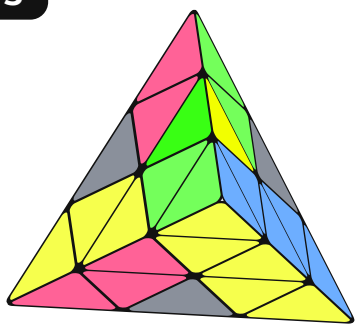


L'



QUINA ESQUERDA PARA CIMA

3

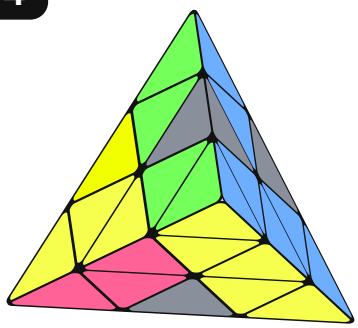


U

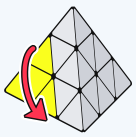


CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

4

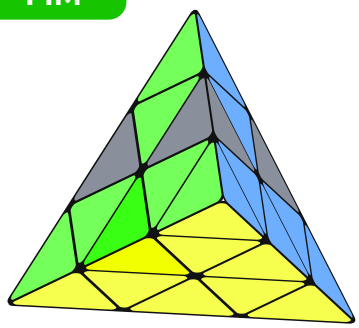


L



QUINA ESQUERDA PARA BAIXO

FIM



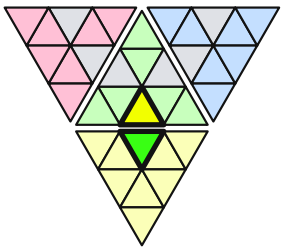
PRIMEIRA CAMADA PRONTA

PYRAMINX PASSO 3

Vídeo no YouTube
escaneie o QR
levelcero.com · desenhos

PRIMEIRA CAMADA

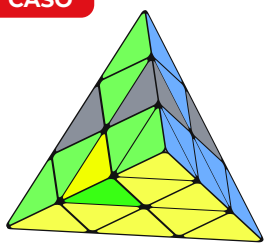
3C · MEIO INVERTIDO NO LUGAR



Monte a base (amarelo embaixo) com os três meios, com o lugar do que falta na frente. Se ele está em cima mas não como em 3a ou 3b, gire U (ponta e centros juntos) até o amarelo dele ficar na frente, aplique 3a ou 3b e gire U de novo até os centros de cima combinarem. Se já está no lugar mas invertido, 3c.

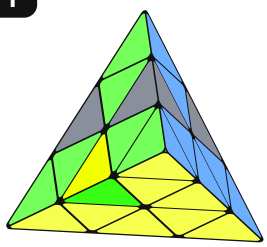
ALG R U R' U' L' U L U'

CASO



MEIO INVERTIDO NO LUGAR

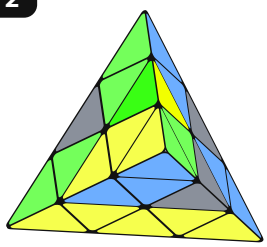
1



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

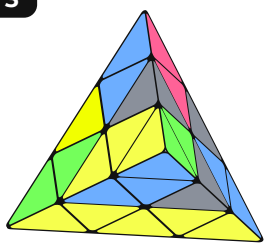
2



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

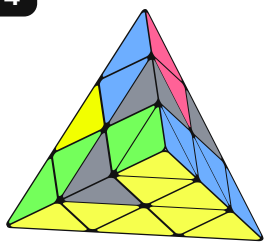
3



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

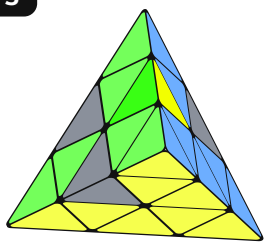
4



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

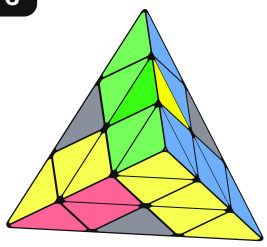
5



L' 

QUINA ESQUERDA PARA CIMA

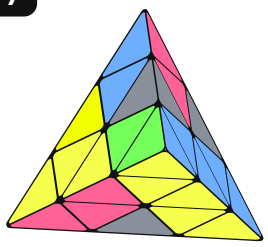
6



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

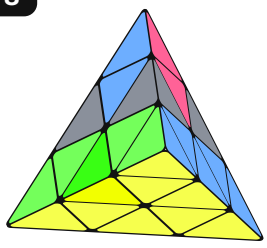
7



L 

QUINA ESQUERDA PARA BAIXO

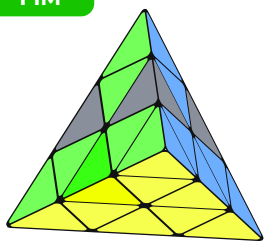
8



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

FIM



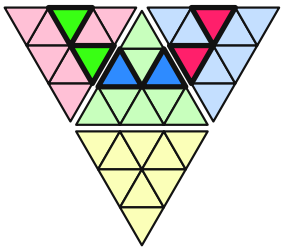
PRIMEIRA CAMADA PRONTA

PYRAMINX PASSO 4

Vídeo no YouTube
escaneie o QR
levelcero.com · desenhos

ÚLTIMA CAMADA

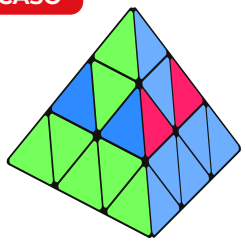
4A · 3 MEIOS · ANTI-HORÁRIO



Restam os três meios de cima. Se giram em ciclo, use 4a (anti-horário visto de cima) ou 4b (horário); se dois estão invertidos, gire o puzzle inteiro para tê-los na frente e use 4c. Às vezes é preciso um e depois outro.

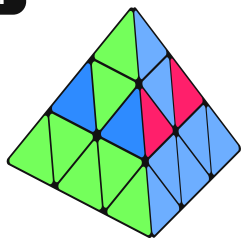
ALG R U R' U R U R'

CASO



3 MEIOS · ANTI-HORÁRIO

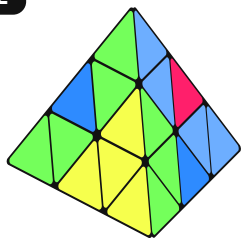
1



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

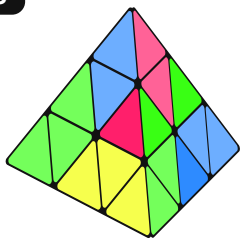
2



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

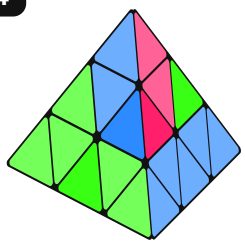
3



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

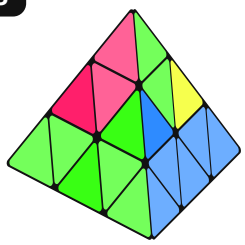
4



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

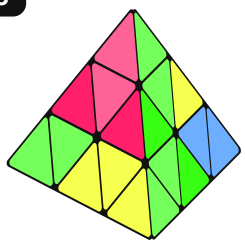
5



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

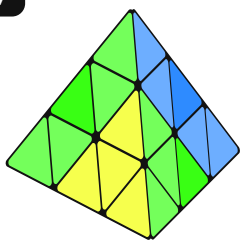
6



U 

CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

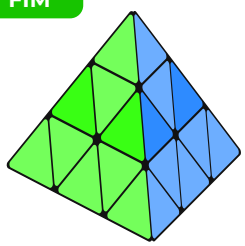
7



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

FIM

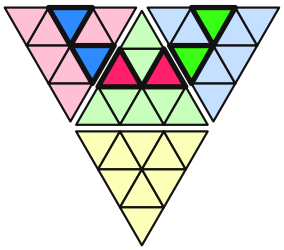


PYRAMINX RESOLVIDO

PYRAMINX PASSO 4

ÚLTIMA CAMADA

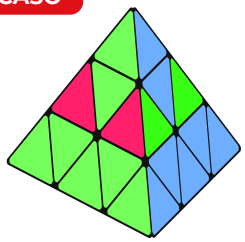
4B · 3 MEIOS · HORÁRIO



Restam os três meios de cima. Se giram em ciclo, use 4a (anti-horário visto de cima) ou 4b (horário); se dois estão invertidos, gire o puzzle inteiro para tê-los na frente e use 4c. Às vezes é preciso um e depois outro.

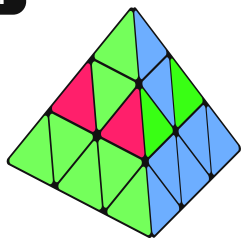
ALG R U' R' U' R U' R'

CASO



3 MEIOS · HORÁRIO

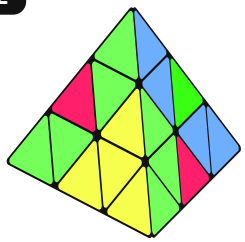
1



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

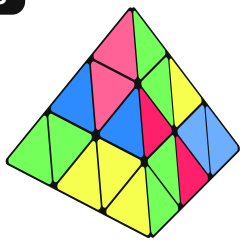
2



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

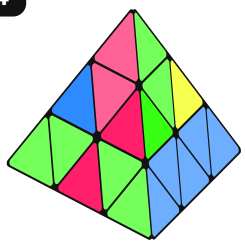
3



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

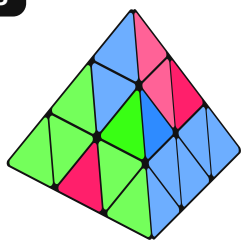
4



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

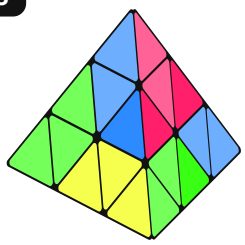
5



R 

QUINA DIREITA PARA CIMA

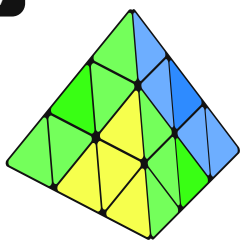
6



U' 

CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

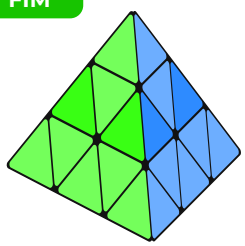
7



R' 

QUINA DIREITA PARA BAIXO

FIM



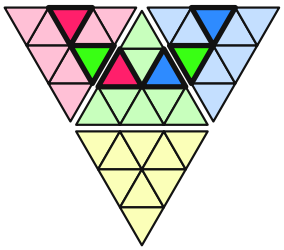
PYRAMINX RESOLVIDO

PYRAMINX PASSO 4

Vídeo no YouTube
escaneie o QR
levelcero.com · desenhos

ÚLTIMA CAMADA

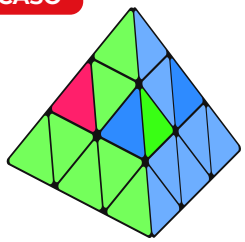
4C · 2 MEIOS INVERTIDOS



Restam os três meios de cima. Se giram em ciclo, use 4a (anti-horário visto de cima) ou 4b (horário); se dois estão invertidos, gire o puzzle inteiro para tê-los na frente e use 4c. Às vezes é preciso um e depois outro.

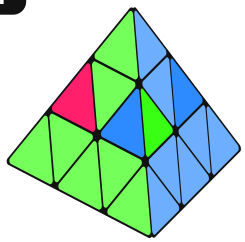
ALG R' L R L' U L' U' L

CASO



2 MEIOS INVERTIDOS

1

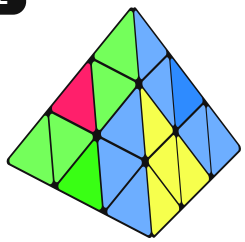


R'

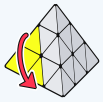


QUINA DIREITA PARA BAIXO

2

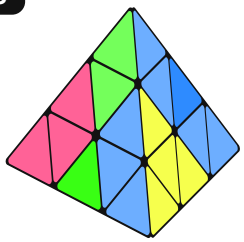


L



QUINA ESQUERDA PARA BAIXO

3

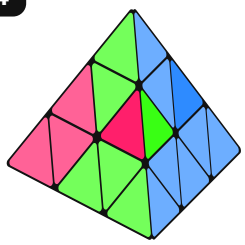


R



QUINA DIREITA PARA CIMA

4

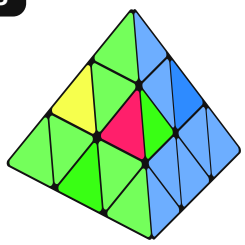


L'



QUINA ESQUERDA PARA CIMA

5

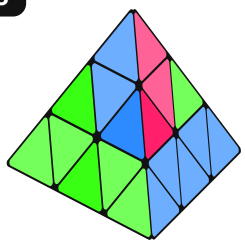


U



CAMADA DE CIMA PARA A ESQUERDA

6

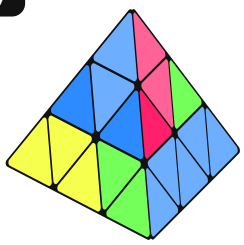


L'



QUINA ESQUERDA PARA CIMA

7

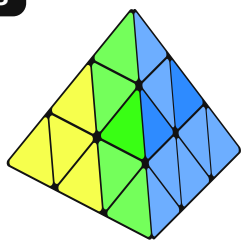


U'



CAMADA DE CIMA PARA A DIREITA

8

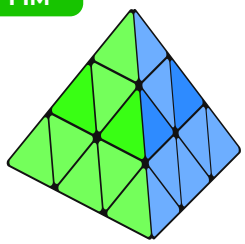


L



QUINA ESQUERDA PARA BAIXO

FIM



PYRAMINX RESOLVIDO