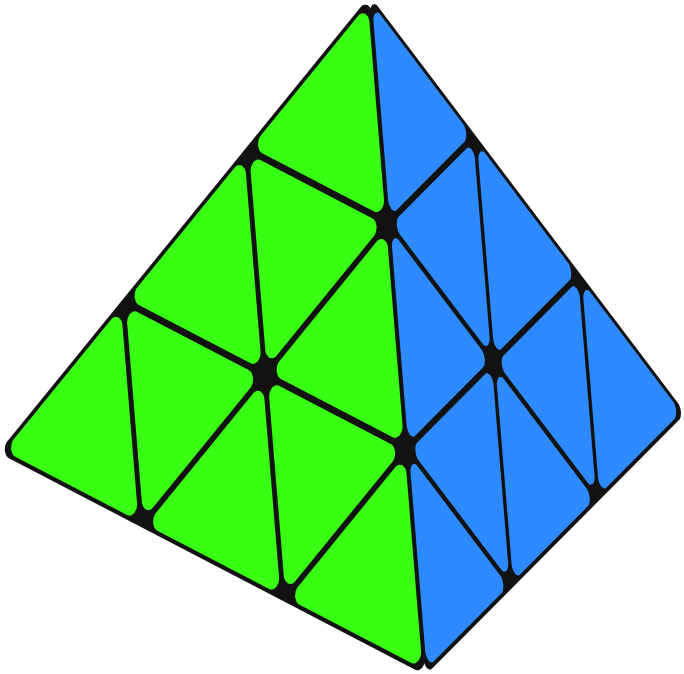
LEVEL 0
STORE

PYRAMINX

MÉTODO PRINCIPIANTE · 4 PASOS · 8 CASOS

CAPA POR CAPA · NOTACIÓN WCA



GUÍA IMPRIMIBLE DE LA SERIE DE VIDEOS

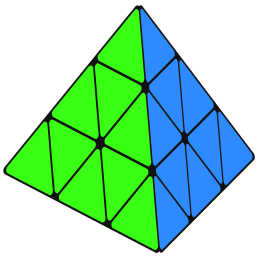
Un caso por página, con las mismas escenas que los videos: el caso, el Pyraminx antes de cada movimiento con su tarjeta, y el paso terminado. Verde al frente · rojo a la izquierda · azul a la derecha · amarillo abajo.

@level.cero.bo @LevelCeroBo

CÓMO LEER ESTA GUÍA

HOW TO READ THIS GUIDE

SUJETA ASÍ



- Verde: te mira
- Rojo: izquierda
- Azul: derecha
- Amarillo: abajo

Una cara al frente y una punta hacia arriba. Los dibujos y los videos usan siempre estos colores, pero todo sirve igual con otros: lo que cuenta es la posición.
El Pyraminx tiene 4 PUNTAS (giran solas), 4 CENTROS (los triángulos de 3 colores junto a cada punta, van con su esquina) y 6 ARISTAS (las piezas de 2 colores en el medio de cada borde).

NOTACIÓN

Cada letra es una esquina: U arriba, L izquierda, R derecha, B atrás. La letra sola gira esa esquina (dos capas) 120° en sentido horario mirándola de frente; con apóstrofo (') al revés. En minúscula (u, l, r, b) gira solo la puntita.

U 

CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

U' 

CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

R 

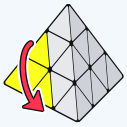
ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

R' 

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

L 

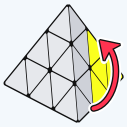
ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

L' 

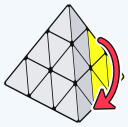
ESQUINA IZQUIERDA HACIA ARRIBA

LEFT CORNER · UP

B 

ESQUINA DE ATRÁS · HORARIO MIRÁNDOLA

BACK CORNER · CLOCKWISE FACING IT

B' 

ESQUINA DE ATRÁS · ANTIHORARIO MIRÁNDOLA

BACK CORNER · COUNTER-CLOCKWISE FACING IT

QUÉ MUESTRA CADA DIBUJO

Las piezas del paso: a todo color.

Ya hechas o de referencia: color suave.

Todavía no importan: gris.

Arriba a la derecha de cada caso va la red del puzzle, como en las mezclas oficiales de la WCA: el frente en el centro, izquierda y derecha a los lados, la base abajo. Las piezas del caso llevan borde grueso.

EL MÉTODO EN 4 PASOS

1 **PUNTAS** 1 · p. 3

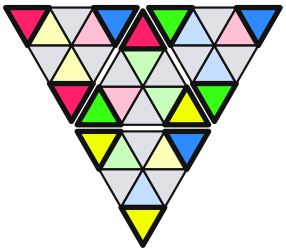
2 **CENTROS** 2 · p. 4

3 **PRIMERA CAPA** 3a · 3b · 3c · p. 5

4 **ÚLTIMA CAPA** 4a · 4b · 4c · p. 8

PYRAMINX PASO 1 STEP 1

PUNTAS TIPS



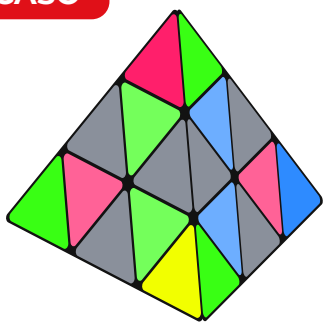
1 · PUNTAS SIN ALINEAR

TIPS NOT ALIGNED

Gira cada punta (u, l, r, b) hasta que sus tres colores coincidan con los del centro que tiene al lado. Es un movimiento por punta y no desarma nada más.

ALG u r' l b'

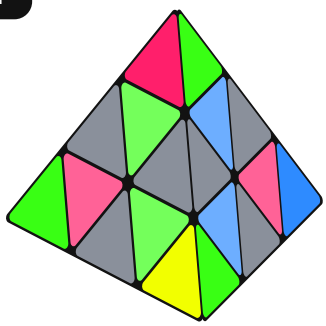
CASO

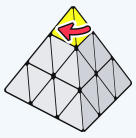


PUNTAS SIN ALINEAR

TIPS NOT ALIGNED

1

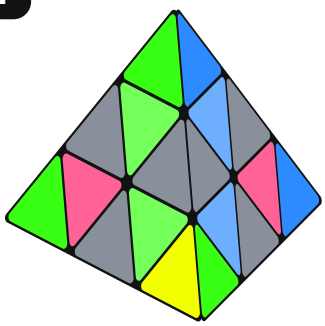


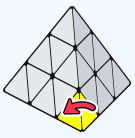
u 

SOLO LA PUNTA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP TIP ONLY · LEFT

2

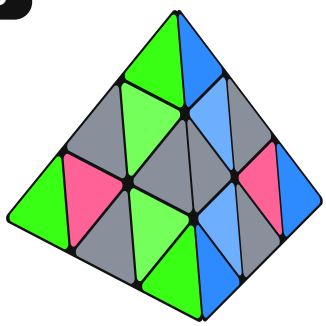


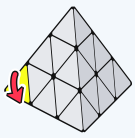
r' 

SOLO LA PUNTA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT TIP ONLY · DOWN

3

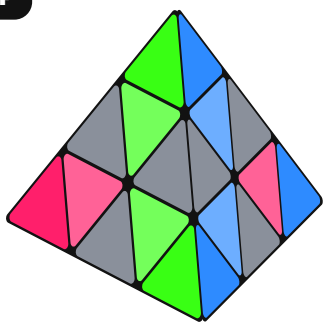


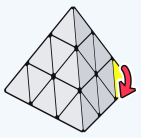
l 

SOLO LA PUNTA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT TIP ONLY · DOWN

4

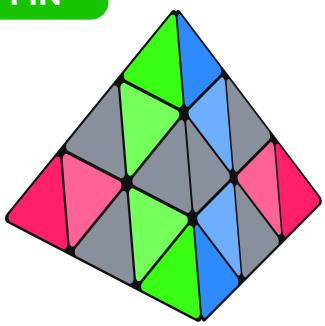


b' 

SOLO LA PUNTA DE ATRÁS · ANTIHORARIO MIRÁNDOLA

BACK TIP ONLY · COUNTER-CLOCKWISE FACING IT

FIN



PUNTAS LISTAS

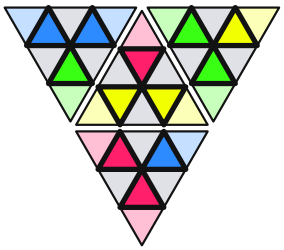
TIPS DONE

PYRAMINX PASO 2 STEP 2

CENTROS CENTERS

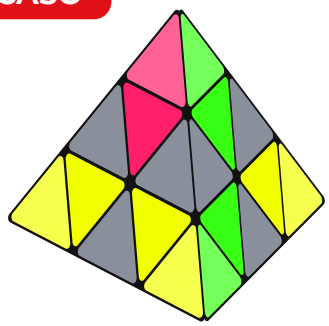
2 · CENTROS SIN ALINEAR
CENTERS NOT ALIGNED

Gira cada esquina entera (U, L, R, B) hasta que su centro quede alineado con los otros: cada cara muestra un solo color en sus tres centros. Las aristas todavía no importan.



ALG R' U L B'

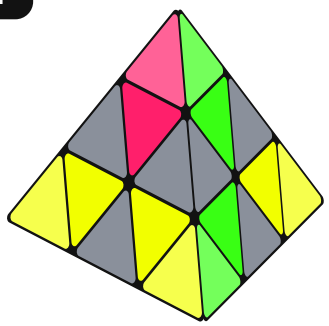
CASO



CENTROS SIN ALINEAR

CENTERS NOT ALIGNED

1



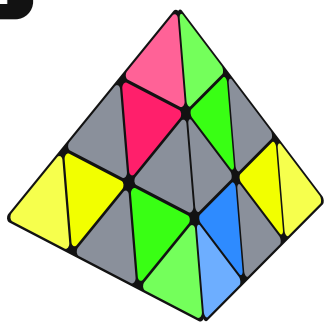
R'



ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

2



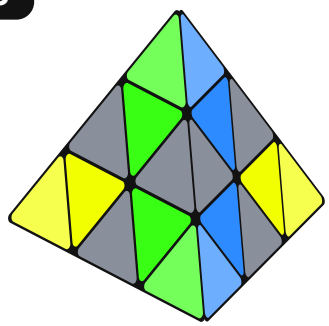
U



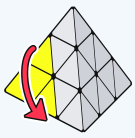
CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3



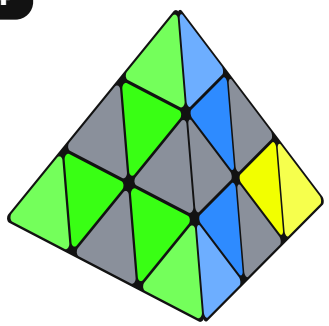
L



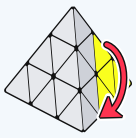
ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

4



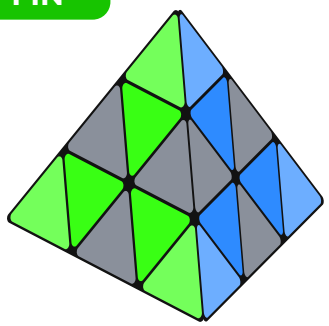
B'



ESQUINA DE ATRÁS · ANTIHORARIO MIRÁNDOLA

BACK CORNER · COUNTER-CLOCKWISE FACING IT

FIN



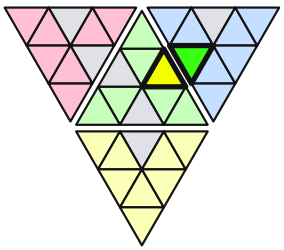
CENTROS LISTOS

CENTERS DONE

PYRAMINX PASO 3 STEP 3

Video en YouTube
escanea el QR
levelcero.com · dibujos

PRIMERA CAPA FIRST LAYER



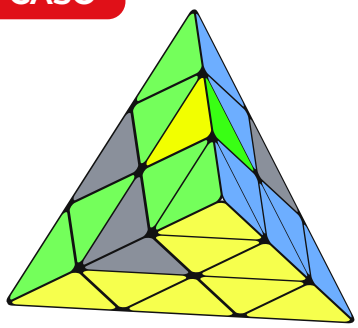
3A · AMARILLO AL FRENTE, A LA DERECHA

YELLOW IN FRONT, ON THE RIGHT

Arma la base (amarillo abajo) con sus tres aristas, con el lugar de la que falta al frente. Si está arriba pero no como en 3a o 3b, gira U (punta y centros incluidos) hasta que su amarillo mire al frente, aplica 3a o 3b y gira U otra vez hasta que los centros de arriba coincidan. Si ya está en su lugar pero volteada, 3c.

ALG U R U' R'

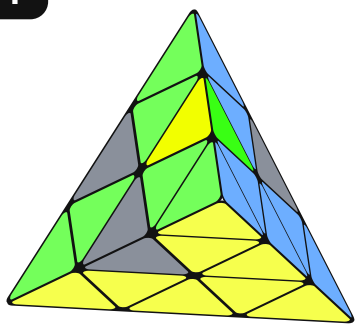
CASO



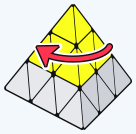
AMARILLO AL FRENTE, A LA DERECHA

YELLOW IN FRONT, ON THE RIGHT

1



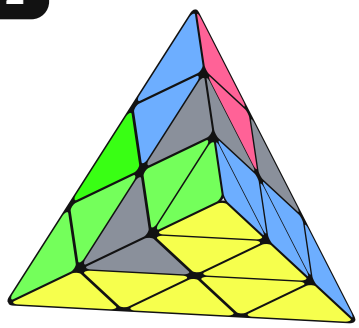
U



CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

2



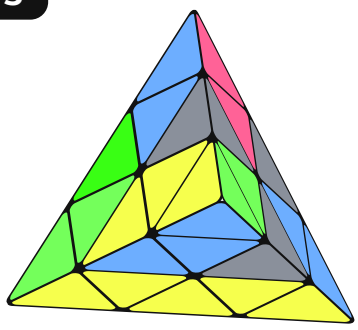
R



ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

3



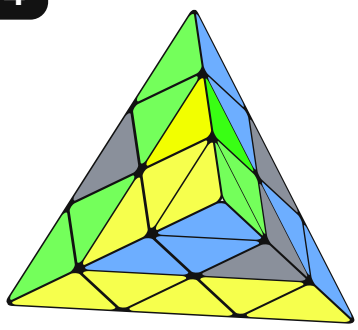
U'



CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

4



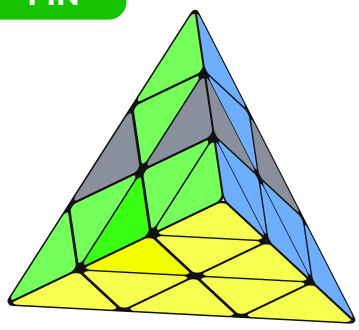
R'



ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

FIN



PRIMERA CAPA LISTA

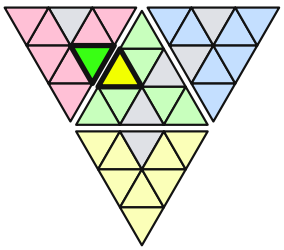
FIRST LAYER DONE

PYRAMINX PASO 3 STEP 3

Video en YouTube
escanea el QR
levelcero.com · dibujos

LEVEL 0

PRIMERA CAPA FIRST LAYER



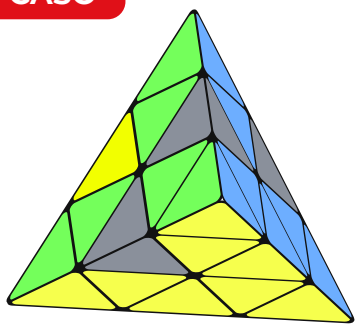
3B · AMARILLO AL FRENTE, A LA IZQUIERDA

YELLOW IN FRONT, ON THE LEFT

Arma la base (amarillo abajo) con sus tres aristas, con el lugar de la que falta al frente. Si está arriba pero no como en 3a o 3b, gira U (punta y centros incluidos) hasta que su amarillo mire al frente, aplica 3a o 3b y gira U otra vez hasta que los centros de arriba coincidan. Si ya está en su lugar pero volteada, 3c.

ALG U' L' U L

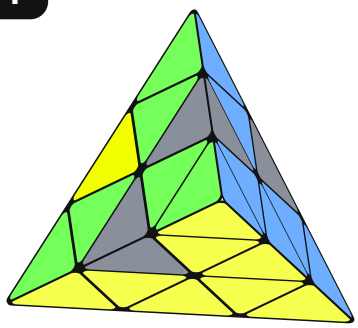
CASO



AMARILLO AL FRENTE, A LA IZQUIERDA

YELLOW IN FRONT, ON THE LEFT

1



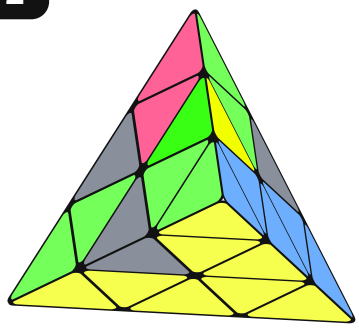
U'



CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

2



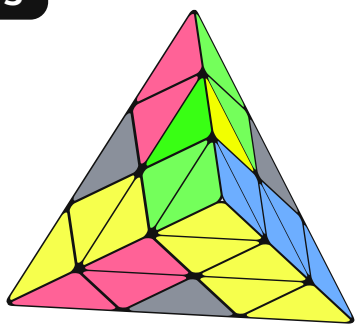
L'



ESQUINA IZQUIERDA HACIA ARRIBA

LEFT CORNER · UP

3



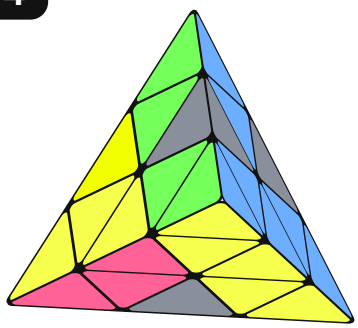
U



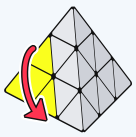
CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

4



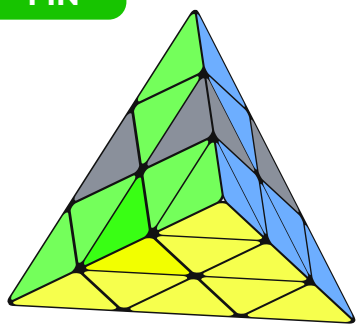
L



ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

FIN



PRIMERA CAPA LISTA

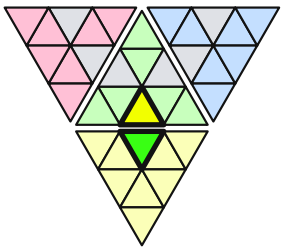
FIRST LAYER DONE

PYRAMINX PASO 3 STEP 3

Video en YouTube
escanea el QR
levelcero.com · dibujos

LEVEL 0

PRIMERA CAPA FIRST LAYER



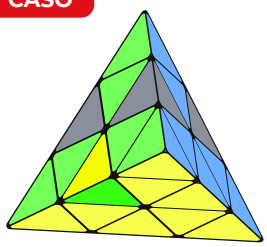
3C · ARISTA VOLTEADA EN SU LUGAR

EDGE FLIPPED IN ITS SLOT

Arma la base (amarillo abajo) con sus tres aristas, con el lugar de la que falta al frente. Si está arriba pero no como en 3a o 3b, gira U (punta y centros incluidos) hasta que su amarillo mire al frente, aplica 3a o 3b y gira U otra vez hasta que los centros de arriba coincidan. Si ya está en su lugar pero volteada, 3c.

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

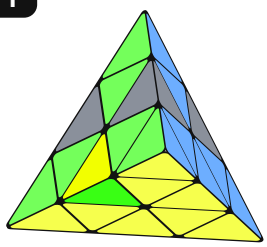
CASO



ARISTA VOLTEADA EN SU LUGAR

EDGE FLIPPED IN ITS SLOT

1



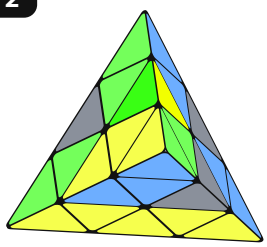
R



ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

2



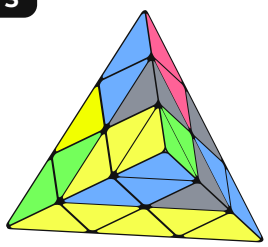
U



CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3



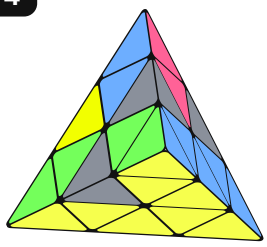
R'



ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

4



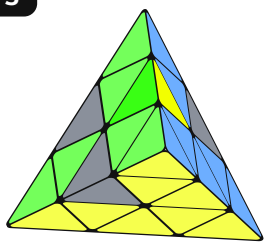
U'



CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

5



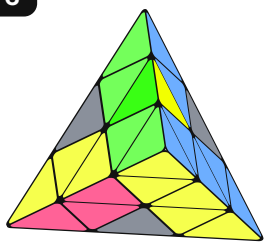
L'



ESQUINA IZQUIERDA HACIA ARRIBA

LEFT CORNER · UP

6



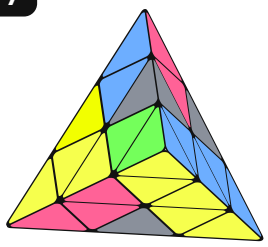
U



CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

7



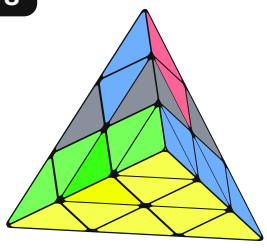
L



ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

8



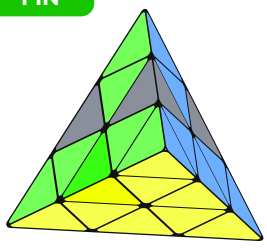
U'



CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

FIN



PRIMERA CAPA LISTA

FIRST LAYER DONE

PYRAMINX PASO 4 STEP 4

Video en YouTube
escanea el QR
levelcero.com · dibujos

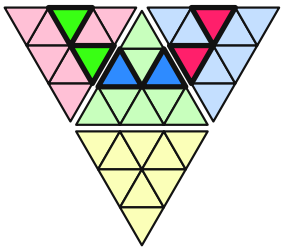
LEVEL 0

ÚLTIMA CAPA LAST LAYER

4A · 3 ARISTAS · ANTIHORARIO

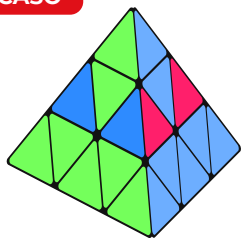
3 EDGES · COUNTER-CLOCKWISE

Quedan las tres aristas de arriba. Si giran en ciclo usa 4a (antihorario visto desde arriba) o 4b (horario); si dos están volteadas, gira el puzzle entero para tenerlas al frente y usa 4c. A veces hace falta uno y después otro.



ALG R U R' U R U R'

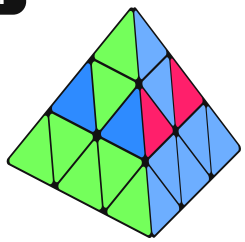
CASO



3 ARISTAS · ANTIHORARIO

3 EDGES · COUNTER-CLOCKWISE

1

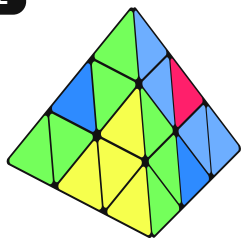


R 

ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

2

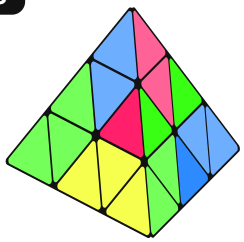


U 

CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3

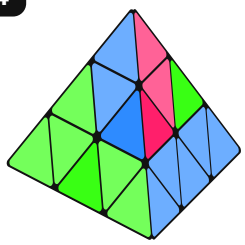


R' 

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

4

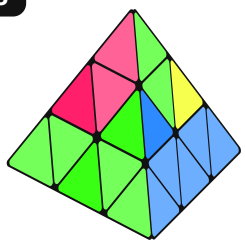


U 

CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

5

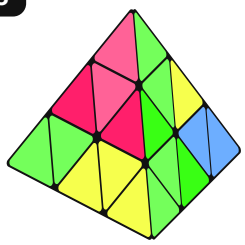


R 

ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

6

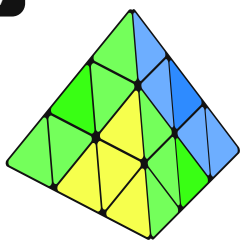


U 

CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

7

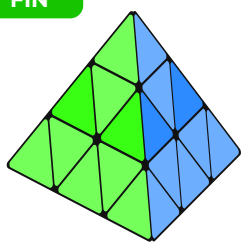


R' 

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

FIN

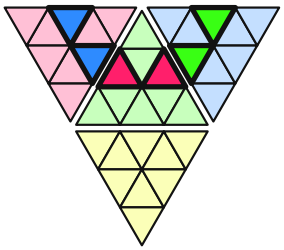


PYRAMINX RESUELTO

PYRAMINX SOLVED

PYRAMINX PASO 4 STEP 4

ÚLTIMA CAPA LAST LAYER



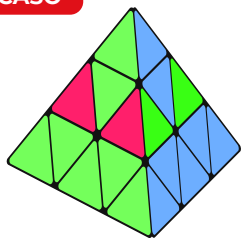
4B · 3 ARISTAS · HORARIO

3 EDGES · CLOCKWISE

Quedan las tres aristas de arriba. Si giran en ciclo usa 4a (antihorario visto desde arriba) o 4b (horario); si dos están volteadas, gira el puzzle entero para tenerlas al frente y usa 4c. A veces hace falta uno y después otro.

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

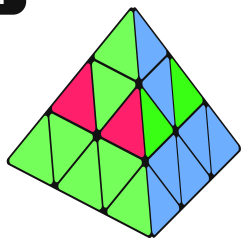
CASO



3 ARISTAS · HORARIO

3 EDGES · CLOCKWISE

1

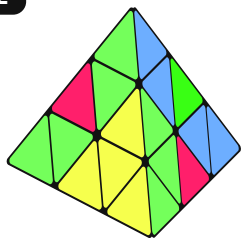


R 

ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

2

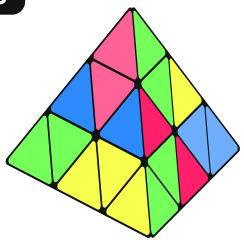


U' 

CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

3

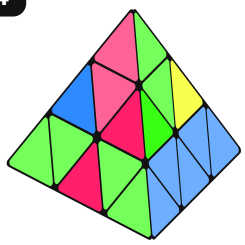


R' 

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

4

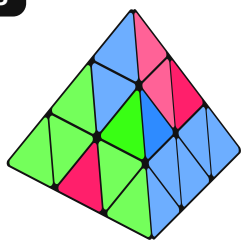


U' 

CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

5

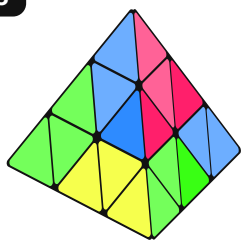


R 

ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

6

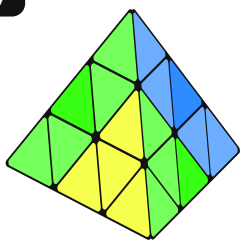


U' 

CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

7

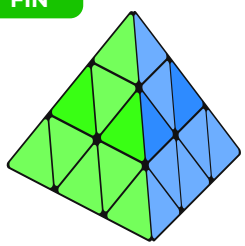


R' 

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

FIN



PYRAMINX RESUELTO

PYRAMINX SOLVED

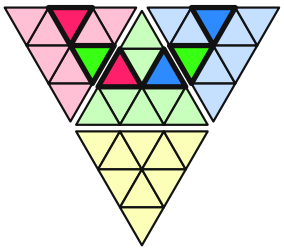
PYRAMINX PASO 4 STEP 4

ÚLTIMA CAPA LAST LAYER

4C · 2 ARISTAS VOLTEADAS

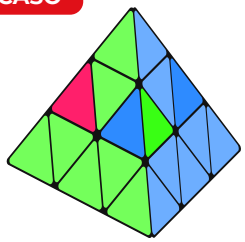
2 EDGES FLIPPED

Quedan las tres aristas de arriba. Si giran en ciclo usa 4a (antihorario visto desde arriba) o 4b (horario); si dos están volteadas, gira el puzzle entero para tenerlas al frente y usa 4c. A veces hace falta uno y después otro.



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

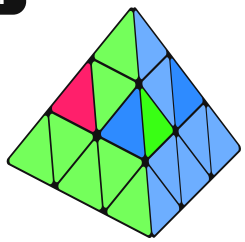
CASO



2 ARISTAS VOLTEADAS

2 EDGES FLIPPED

1

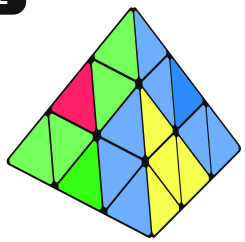


R'

ESQUINA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT CORNER · DOWN

2

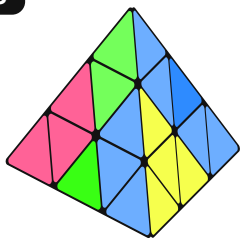


L

ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

3

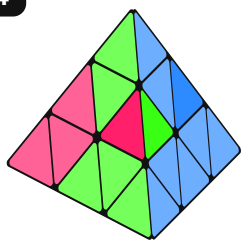


R

ESQUINA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT CORNER · UP

4

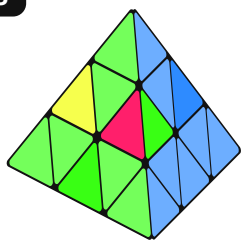


L'

ESQUINA IZQUIERDA HACIA ARRIBA

LEFT CORNER · UP

5

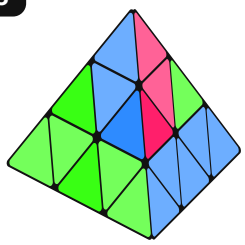


U

CAPA DE ARRIBA A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

6

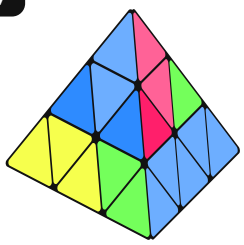


L'

ESQUINA IZQUIERDA HACIA ARRIBA

LEFT CORNER · UP

7

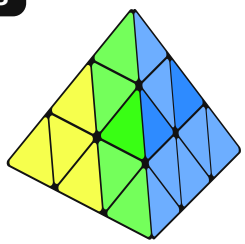


U'

CAPA DE ARRIBA A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

8

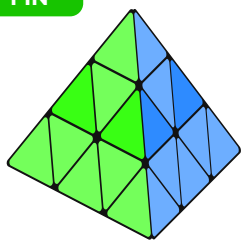


L

ESQUINA IZQUIERDA HACIA ABAJO

LEFT CORNER · DOWN

FIN



PYRAMINX RESUELTO

PYRAMINX SOLVED