**Rubinator**

**Inhalt:**

1. Das weiße Kreuz
2. FTL
3. **Das weiße Kreuz**
   1. **Mögliche Stellung der weißen Kantensteine**
4. Kantenstein in der gelben Ebene
   1. Weiße Fläche zeigt nach oben (gelbe Seite)
   2. Weiße Fläche zeigt zur Seite
5. Kantenstein in der mittleren Ebene
   1. Weiße Fläche zeigt zur Seite
6. Kantenstein in der weißen Ebene
   1. Weiße Fläche zeigt nach unten (weiße Seite)
   2. Weiße Fläche zeigt zur Seite

Daraus ergeben sich 5 mögliche Fälle, die auftreten und unterschiedlich gelöst werden.

* 1. **Lösung der Stellungen** 
     1. **Kantenstein auf der gelben Ebene**
  2. **Weiße Fläche zeigt nach oben**

1. Den weißen Kantenstein solange auf der gelben Ebene bewegen (U) bis er die entsprechende Seite erreicht hat.
2. Die Seite, auf der der Kantenstein eingesetzt wird, wird zwei Mal gedreht, sodass der weiße Kantenstein auf der weißen Ebene ist.
   1. **Weiße Fläche zeigt zur Seite**
3. Die gelbe Ebene solange drehen bis der weiße Kantenstein die entsprechende Seite erreicht hat.
4. Die entsprechende Seite um 90° im Uhrzeigersinn drehen und die weiße Seite danach ebenfalls im Uhrzeigersinn drehen.
5. Die benachbarte Seite gegen den Uhrzeigersinn drehen, um den Kantenstein auf die weiße Ebene zu befördern.
6. Die weiße Ebene gegen den Uhrzeigersinn zurück in die ursprüngliche Position drehen.
7. **Weißer Kantenstein in der mittleren Ebene**
8. Die weiße Ebene so drehen, dass der Kantenstein eingesetzt werden kann
9. Den Kantenstein einsetzen
10. Die weiße Ebene zurück in die ursprüngliche Position drehen
11. **Weißer Kantenstein in der weißen Ebene**
    1. **Weiße Fläche zeigt nach unten**
12. Seitliche Seite im Uhrzeigersinn drehen
13. Die weiße Ebene ausrichten
14. Den Kantenstein einsetzen
15. Die weiße Ebene zurückdrehen
    1. **Weiße Fläche seitlich**
16. Seitliche Seite drehen
17. Die weiße Ebene ausrichten
18. Den Kantenstein einsetzen
19. Die weiße Ebene zurückdrehen
20. **FTL**
    1. **Weißen Eckstein in einen Slot positionieren**

Der Stein wird in den richtigen Slot gesetzt, wenn er in einem Zug dort positioniert werden kann. In dem anderen Fall wird er in einen beliebigen Slot positioniert und danach mit dem Kantenstein gepaart, bevor er dann in den richtigen Slot gesetzt wird.

Mögliche Fälle:

1. Der Eckstein und der entsprechende Kantenstein sind bereits gepaart
2. Die weiße Fläche des Ecksteins zeigt zur Seite
3. Die weiße Fläche zeigt nach oben
   1. **Lösung**
      1. **Fall 1**

Die beiden Steine werden in den richtigen Slot eingesetzt

* + 1. **Fall 2**

1. Weiße Fläche wird auf die Seite gedreht, die der Gegenfarbe der seitlichen Seite des Ecksteins entspricht.
2. Die Seite der seitlichen Farbe wird gedreht (weiße Fläche auf Tile 8 🡪 gegen den Uhrzeigersinn, weiße Fläche auf Tile 6 🡪 im Uhrzeigersinn)
3. Gelbe Seite drehen (weiße Fläche auf Tile 6 🡪 gegen den Uhrzeigersinn, weiße Fläche auf Tile 8 🡪 im Uhrzeigersinn)
4. Die Seite der seitlichen Farbe zurückdrehen
   * 1. **Fall 3**