

À propos de "Rubik's Cube"

Vous vous souvenez de cette chose ? Maintenant c'est sur une bombe. Bonne chance !

La bombe présente un Rubik's cube mélangé. Pour désarmer le module, il faut le résoudre. Les étapes suivantes peuvent être utilisées pour déterminer la séquence de mouvements pour le résoudre. Si vous êtes perdu, appuyez sur Reset pour remettre le cube dans son état initial.

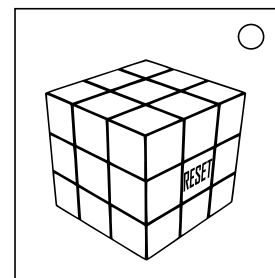


Tableau 1

U	L	F	Mouv.	
0	1	2	L'	F'
3	4	5	D'	U'
6	7	8	U	B'
9	A	B	F	B
C	D	E	L	D
F	G	H	R'	U
I	J	K	U'	F
L	M	N	B'	L'
O	P	Q	B	R
R	S	T	D	L
U	V	W	R	D'
X	Y	Z	F'	R'

- Commencez par le Tab. 1. Donnez la couleur des faces U, L et F du cube. Défilez chaque colonne correspondante sur un certain nombre de lignes, donné dans le Tab. 2.
- Prenez le numéro de série, mais éliminez le caractère à la position correspondant à la couleur de la face D (à nouveau, en utilisant le tableau 2).
- Recherchez chaque caractère restant du numéro de série dans le tableau 1 modifié pour obtenir deux mouvements par caractère, soit un total de 10 mouvements.
- Si la face R est rouge, verte ou bleue, prenez les deux mouvements pour chaque caractère du numéro de série dans l'ordre. Sinon, prenez d'abord chaque 1er mouvement pour chaque caractère, puis chaque 2ème mouvement pour chaque caractère.
- Si la face R est rouge ou jaune, changez les cinq premiers mouvements par l'opposé.
- Si la face R est verte ou blanche, inversez l'ordre de tous les mouvements.
- Enfin, exécutez la séquence de mouvements qui en résulte sur le cube.

Clarifications :

- F est la face avec le bouton Reset. Les faces visibles en vue directe sur le module sont U, L et F.
- La "couleur" d'un visage est la couleur de l'autocollant situé au milieu de cette face.
- Un mouvement est effectué en tournant la face correspondante dans le sens horaire. Le signe ' indique le mouvement opposé (c'est-à-dire dans le sens anti-horaire).

Tableau 2

Couleur	Chiffre
Jaune	1
Bleu	2
Rouge	3
Vert	4
Orange	5
Blanc	6

Les faces : U = haut, D = bas, L = gauche, R = droite, F = avant, B = arrière