

## Square one, avec le moins de formules possibles

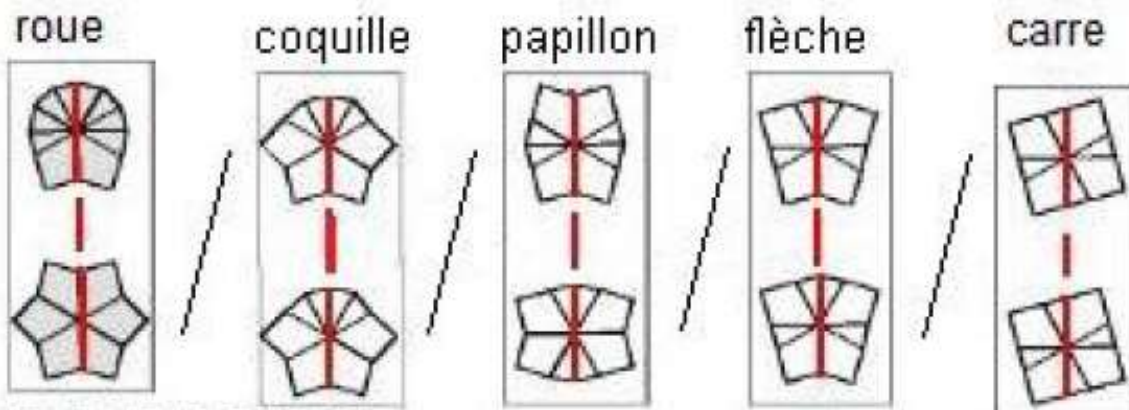
### 1<sup>ère</sup> étape : Square one – BTC (Back To Cube)

Sans tenir compte de la ceinture

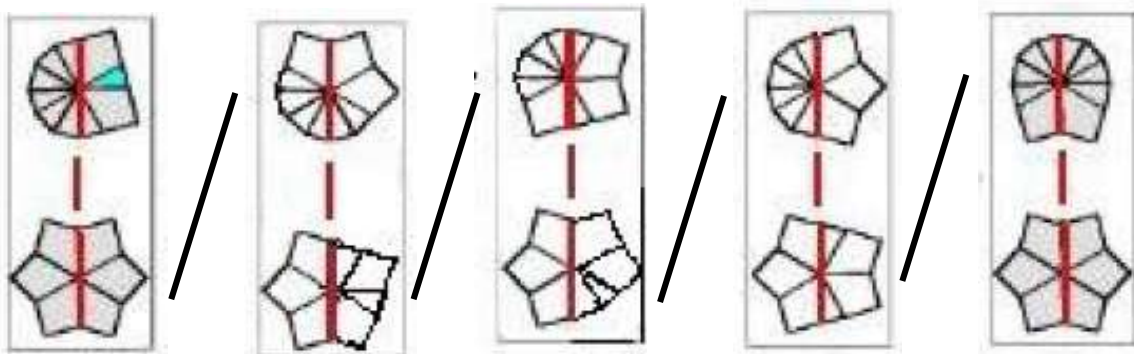
Beaucoup d'intuition... pour arriver à deux cas « de base ».

L'objectif est de mettre toutes les arêtes sur la face supérieure, si possible côte à côte à côte.

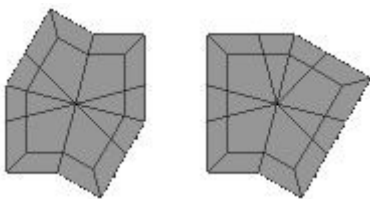
- Vous avez les 8 arêtes côte à côte au-dessus et 6 coins en-dessous



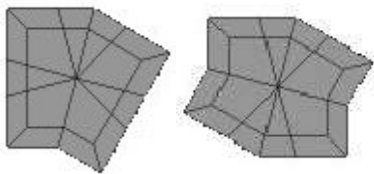
- Vous avez 7 arêtes côte à côte, et une arête seule. Et 6 coins en dessous.



### 2 BCT sympas à retenir (à mon avis)



$/ (-3,0) / (-3,0) /$



$/ (0 ; -3) / (0 ; -3) /$

Pour les autres, voici le lien où vous les trouverez toutes : <https://www.speedcubingtips.eu/methodes-de-resolution/methode-de-resolution-du-square-1-etape-1-revenir-a-une-forme-de-cube/>

## 2<sup>ème</sup> étape : Orientation des coins

Vue du dessus	Vue du dessous	Algorithme
		$(1 ; 0) /$
		$(1 ; 0) / (3 ; 0) / (-3 ; 0) /$
		$(1 ; 0) / (3 ; 0) / (3 ; 0) /$
		$(1 ; 0) / (0 ; 3) / (0 ; 3)$

## 3<sup>ème</sup> étape : Orientation des arêtes

Vue du dessus	Vue du dessous	Algorithme
		$(1,0) / (-1,-1) /$
		$(1,0) / (-3,0) / (-1,-1) / (4,1) /$
		$(0,-1) / (-3,0) / (4,1) / (-4,-1) / (3,0) /$
		$(1,0) / (3,0) / (3,0) / (-1,-1) / (-2,1) / (-4,-1) / (1,0)$

#### 4<sup>ème</sup> étape : Placement des coins

- Echanger des 4 coins en haut

/ (3 ;3) / (-3 ;0) / (3 ;3) / (-3 ;0) / (3 ;3) /

- Echanger des 4 coins en bas

/ (3 ;3) / (0 ;-3) / (3 ;3) / (0 ;-3) / (3 ;3) /

- Echanger des 4 coins en haut et 4 coins en bas à l'avant

/ (-3 ;3) / (3 ;-3)

- Echanger des 2 coins en haut à droite :

/ (3 ;0)/(-3 ;0)/(-3 ;3)/(-3 ;0)/(3 ;0)/

- Echanger des 2 coins en bas à droite :

/(-3 ;0) / (-3 ;3) / (-3 ;0) / (3 ;0) / (0 ;-3)

- Echanger des 2 coins en haut à l'avant et 2 coins en bas à l'avant

/ (-3 ;0) / (3 ;3) / (0 ;-3)

- Echanger des 4 coins en haut et 2 coins en bas à droite

/ (-3 ;0) / (3 ;0) / (-3 ;0) / (3 ;0) /

- Echanger des 2 coins en haut à droite et 4 coins en bas

/ (0 ;3) / (0 ;-3) / (0 ;3) / (0 ;-3) /

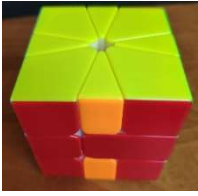
-

## 5<sup>ème</sup> étape : Placement des arêtes



1. Pour échanger l'arête de gauche avec celle de devant en haut et en bas.

$(-2 ; 0) / (-1 ; 2) / (1 ; 1) / (0 ; -3) /$



2. J'ai deux arêtes opposées en bas et deux arêtes opposées en haut

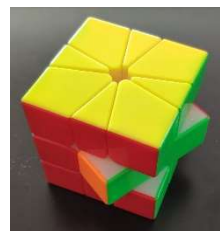
$(1 ; 0) / (-1 ; -1) / (6 ; 0) / (1 ; 0) / (-1 ; -1) /$

3. Parité en haut: arête à l'avant et en haut à droite à échanger  
 $/ (-3, 0) / (0, 3) / (0, -3) / (0, 3) / (2, 0) / (0, 2) / (-2, 0) / (4, 0) / (0, -2) / (0, 2) / (-1, 4) / (0, -3) / (0, 3)$

4. Parité en bas : arête à l'avant et en haut à droite à échanger  
 $(0 ; 2) / (1 ; 0) / \dots\dots / (0 ; 2) /$

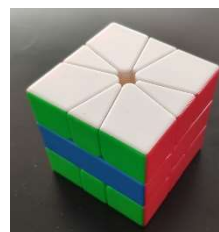
## 6<sup>ème</sup> étape : le final

Ce n'est pas un cube  $/ (6, 0) / (6, 0) /$



La face jaune n'est pas au-dessus

$/ (6, 6) /$



La face jaune n'est pas au-dessus et ce n'est pas un cube  $/ (6 ; 0) / (0 ; 6) /$