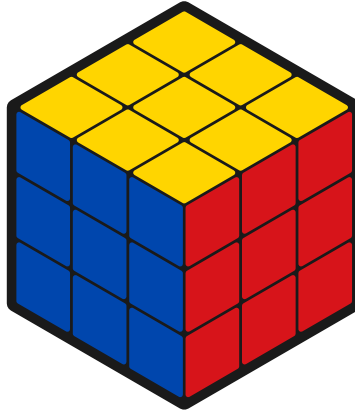




Rubik Kp zmleri

7 kolay adımda, resimlerle ve
notasyon olmadan zmeyi ğrenin

thecube.guru

İçindekiler

Giriş

Adım 1: Rubik K p n ilk y zeyinin kenarları

Adım 2: Rubik K p n ilk y z n n k şeleri

Adım 3: Rubik K p n ikinci katı

Adım 4: Rubik K p n ikinci artısı

Adım 5: Rubik K p n ikinci artısının pozisyonu

Adım 6: Rubik K p n k şelerinin pozisyonu

Adım 7: Rubik K p n k şelerini d nd r n

Giriş

Rubik Küpü çözme konusunda pes mi ettiniz? Ya da daha kötüsü, küplerin yapışkan yüzlerini söküp başka yerlere takarak mı çözdünüz? TheCubeGuru sitesinde karışık küpünüzü çözme yollarını size adım adım anlatacağız. Biliyorsunuz ki **Çözmek sizin elinizde!**

Rubik Küp parçaları

Rubik Küp (lütfen Rubic, Rubick, Rubrik ya da Rubix yazmayın), (her yüzeyinde) 6 farklı renge sahip mekanik bir 3B yapbozdur ve üç tür parçadan yapılmıştır:

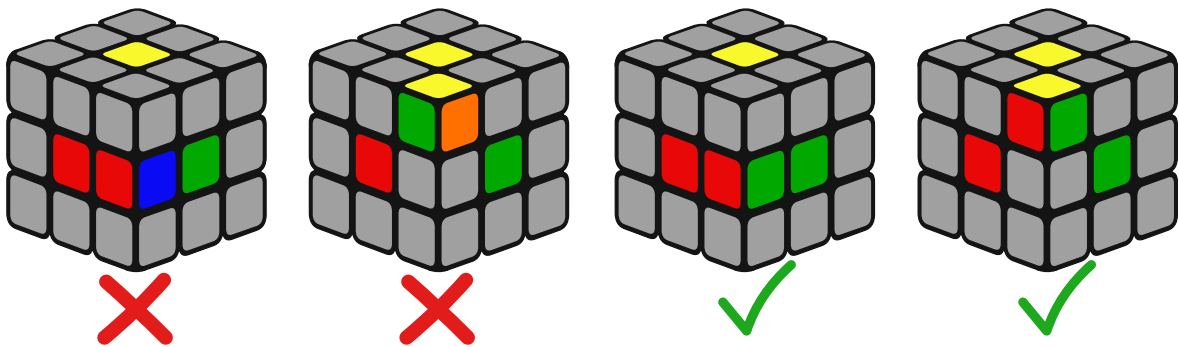
- **Merkez parçaları:** her yüzün ortasında, farklı renkte 6 adet parçadır (resimde kahverengiyle gösterilmiştir). Kendi etraflarında dönerler ve hiçbir zaman pozisyonlarını değiştirmezler, dolayısıyla her zaman "doğru pozisyonda"dırlar.
- **Köşeler:** 8 tanedirler (resimde morla gösterilmiştir). Her birinin üç farklı rengi vardır.
- **Kenarlar:** köşeler arasındaki parçalardır (resimde soluk maviyle gösterilmiştir). Küpte 12 tane vardır, her birinin yüzeyinde iki farklı renk vardır.



Rubik Küp'te toplamda 20 "hareket edebilen" parça (12 kenar ve 8 köşe) vardır ve tüm parçalar birbirinden farklıdır. Eğer bir yüzü çevirirsek köşeler, köşelerle; kenarlar kenarlarla yer değiştirirken merkez parçaların kendi yerlerinde kaldığını görürüz. Yani demek istediğim, bir parçanın tipi her zaman aynı kalır ve değişmez (köşe her zaman köşedir).

Amaç: Rubik Küpü çözmek

Amacımız **tüm parçaları doğru yerine ve doğru oryantasyon*la** yerleştirmek. Parçaların kendi yerlerini tespit edebilmek için, sabit olduğunu söylediğimiz merkez parçalarına bakmalıyız. Örneğin, yeşil merkezle kırmızı merkez arasındaki kenardaki parça yeşil-kırmızı kenar olmalı. Ve yeşil yüzeyi yeşil merkezin olduğu tarafa, kırmızı yüzeyiyse kırmızı merkezin olduğu tarafa bakmalıdır. [*Kendi yerinde olan bir parçanın yüzeylerinin doğru tarafa bakmasına "doğru oryantasyon" denir.] Benzer şekilde, bir köşenin ait olduğu yer ise üzerinde bulunan renklere sahip yüzlerin arası olmalıdır.



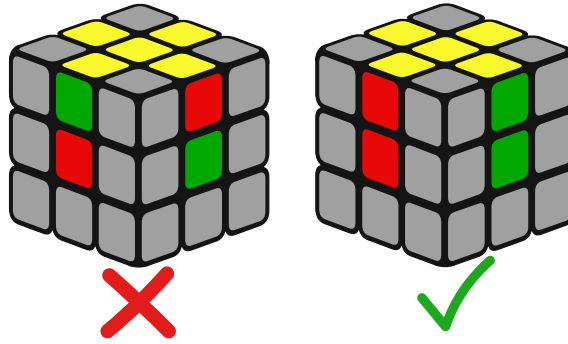
Hadi şimdi başlayalım **Rubik Küpü çözmeye!**

Adım 1: Rubik K p n ilk y zeyinin kenarları

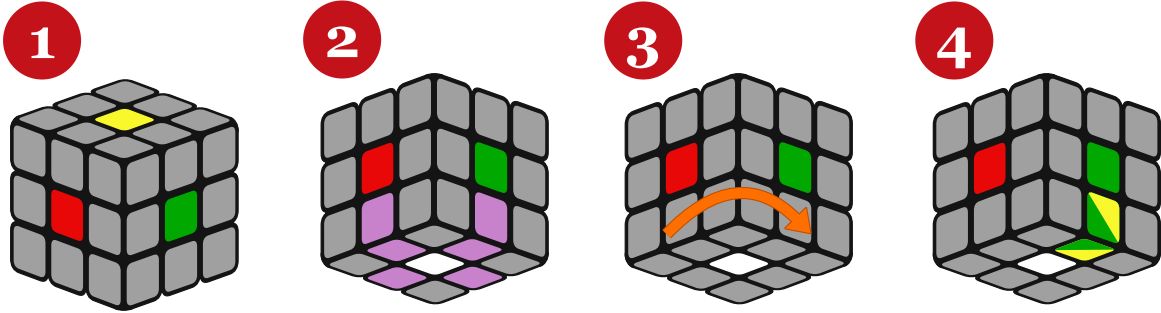
Yapmanız gereken ilk Őey,    meye baŐlayacađınız y z  se mek. Ben her zaman **Rubik K p     meye sarı y zle baŐlarım**. Ve bu anlatımda da bu Őekilde    lecek, tabi renkler ve zevkler tartıŐılmaz. Őimdi ilk olarak sarı y z     mekle baŐlayacađız ve karŐı tarafında da beyaz y z yer alıyor (neredeyse t m Rubik K plerde sarı ve beyaz karŐılıklı y zlerde yer alır).



Bu ilk adımda Rubik K p n sarı y z ndeki artı iŐaretini    eceđiz. Bunu yapmak i in sarı kenarları **teker teker** kendi yerlerine getirmeliyiz. Her kenarın merkezin yanında belirli bir yerinin olduđunu unutmuyoruz.

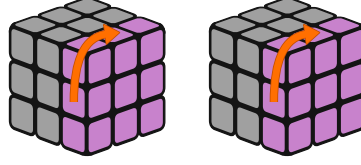
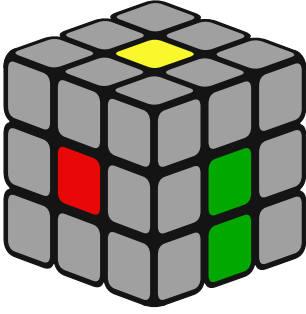


A ıklaması en zor olan ama anlaŐılması en kolay olan kısım burası.     me bakmadan  nce, Rubik K p n zde bu aŐamayı kendinizin ge mesini tavsiye ederim. Eđer yapamazsanız, bu talimatlara uyun. Bu adımı **her d rt kenar i in de** uygulamanız gerektiđini unutmayın.

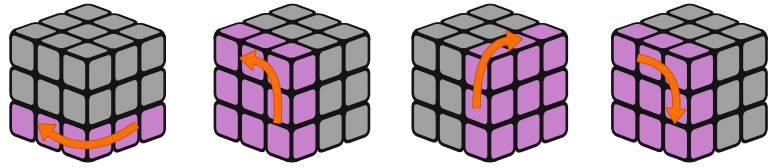
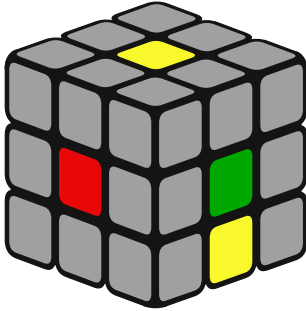


1. Rubik K p ,  st y z  sarı, alt y z  beyaz olacak Őekilde tutun.
2. Alt katta sarı kenar arayın. **Her kenarın iki y zeyine de bakın**. Eđer hi  sarı kenar bulamıyorsanız, "Alt katta hi  sarı kenar yok" kısmına bakın.
3. Sarı bir kenar bulduđunuzda; o kenar, kendisinin ait olduđu yerin altına gelinceye kadar alt katı  evirin.
4. Őu adımlardan birini uygulayın:

Durum 1: Sarı aşağı bakıyor

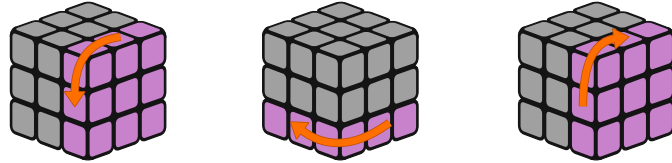
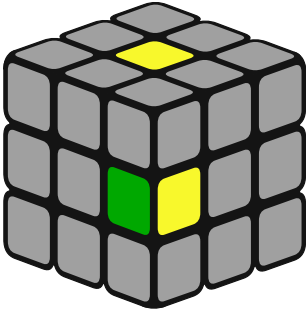


Durum 2: Sarı öne bakıyor

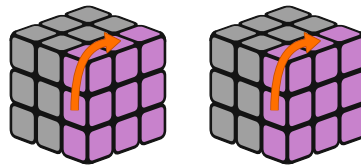
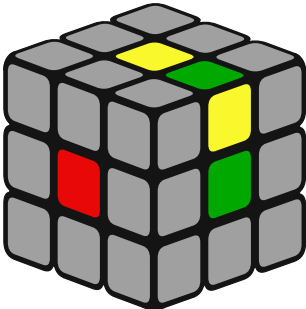


Alt katta hiç sarı kenar yok

Eğer alt katta hiç sarı kenar yoksa, orta katta veya üst katta (yanlış yerde) bir tane arayın ve o kenarı alt kata taşımak için bu adımı uygulayın. Şimdi, en son elde ettiğiniz duruma uygun çözümü uygulayın.



+ Adım 1'i Tekrar Edin



+ Adım 1'i Tekrar Edin

" + Adım 1'i Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Sarı artıyı elde edene kadar her kenara aynı işlemi uygulayın. Şimdi Rubik Küpün ilk yüzünün tamamının nasıl çözüleceğini görelim.

Sıkça Sorulan Sorular

Sarı artıyı çözdüm ama yan renkler uyuşmuyor

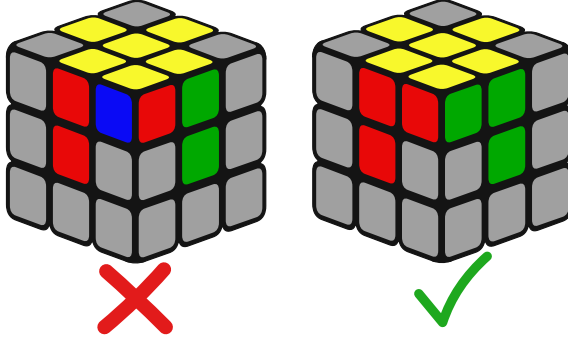
Küpü çözmek için yüzleri değil, katları (yüz ve yan renkler) çözmeniz gerekir. Bu adımı, her kenarın yan renginin yanındaki merkezle aynı olmasına dikkat ederek tekrar uygulayın.

Bu adımdan hiçbir şey anlamadım

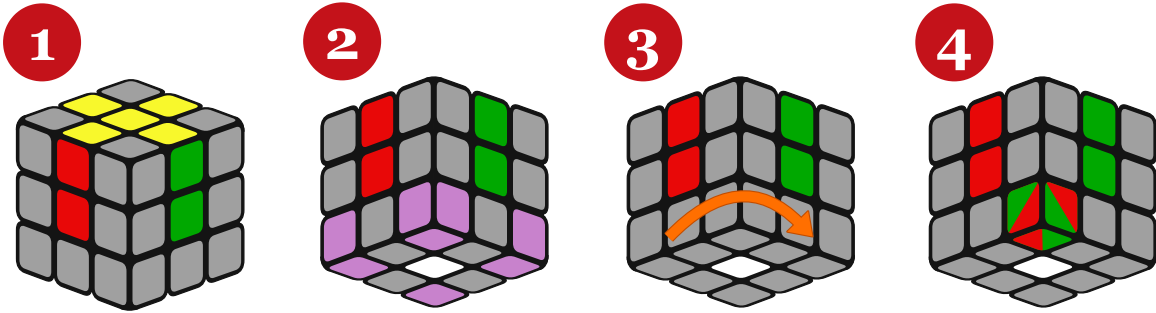
Birinci ve ikinci adımlar, açıklaması en zor adımlardır çünkü çok fazla kombinasyon var. En başta bu adımı kendi kendinize çözmenizi tavsiye ediyorum. Çözemeseniz bile parçaların küpün etrafında nasıl yer değiştirdiğini daha iyi anlayacaksınız.

Adım 2: Rubik K p n ilk y z n n k  eleri

Rubik K p n ilk y z nde art yı elde ettikten sonra, her k  eyi yerine getirerek o y z n geri kalan k s mlar n     memiz lazım. K  eleri kafamıza g re yerlere getiremeyiz,    nk  Rubik K pte her bir k  enin belirli bir yeri var.

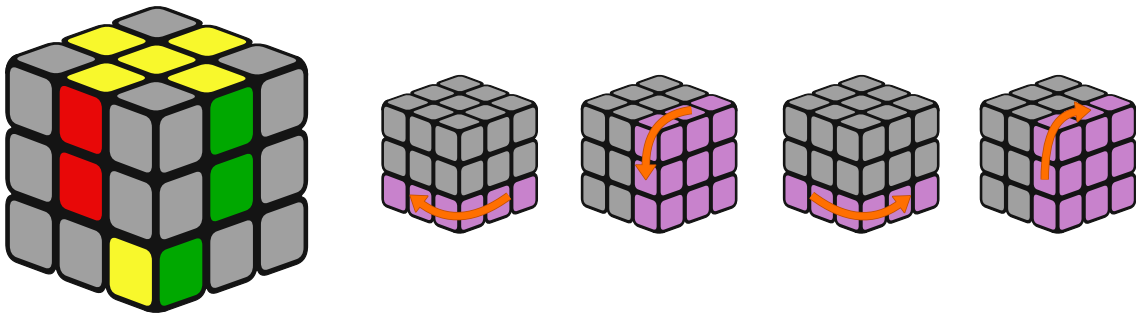


  n eki ad ma benzer  ekilde, yine     m  uygulamaya  ız. Bu ad m  **her d rt k  e i in de** uygulamanız gerekti ini unutmay n.

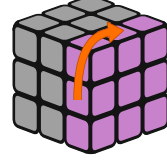
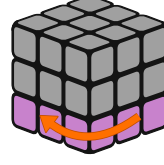
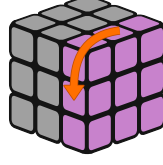
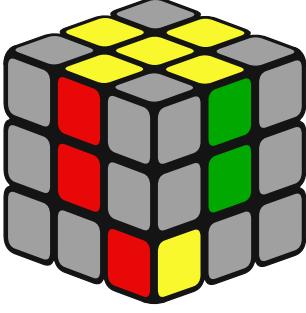


1. Rubik K p ,  st y z  sar , alt y z  beyaz olacak  ekilde tutun.
2. Alt katta sar  y zeyi olan k  eleri aray n. **Her k  enin    y zeyine de bak n.** E er hi  bulamazsan z, a   da "Alt katta hi  sar  k  e yok" k s m na bak n.
3. O k  e, kendisinin ait oldu u yerin altına gelinceye kadar alt kat   evirin.
4. A   daki     mlerden birini uygulay n:

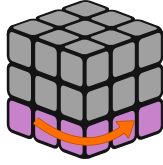
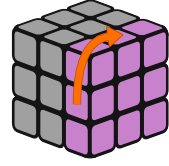
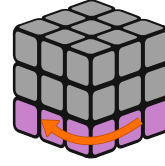
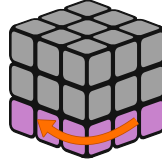
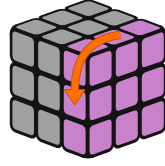
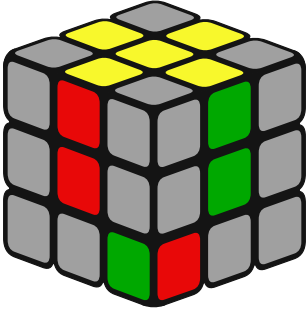
Durum 1: Sar  sola bak yor



Durum 2: Sarı sağa bakıyor



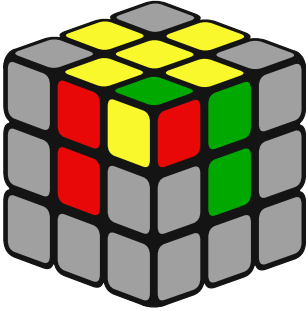
Durum 3: Sarı aşağı bakıyor



+ Durum 2

Alt katta hiç sarı köşe yok

Eğer Rubik Küpün alt katında sarı köşe yoksa; bu, o köşelerin üst katta ama yanlış yerde olmalarından kaynaklanmaktadır. Bu yüzden alt kattaki herhangi bir köşeyi üst kattaki sarı köşenin yerine getirin (mesela ilk çözümü uygulayarak). Bu sayede sarı köşenin alt kata gelmesini sağlayacaksınız.



**Durum 1 veya 2
+ Adım 2'yi Tekrar Edin**

" + Adım 2'yi Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Bu adımı, Rubik Küpün ilk yüzünü çözene kadar uygulayın. Şimdi ikinci katı çözmenin zamanı.

Sıkça Sorulan Sorular

Sarı yüzü çözdüm ama yan yüzler uyuşmuyor

Bu adımı çözebilmeniz için, bir yüzü değil bir katı (ilk yüzü ve yan yüzleri) çözmeniz gerekiyor. Bu adımı tekrar etmelisiniz (hatta belki adım 1'i de), ama bu sefer her kenarın yan yüzlerine de dikkat ederek.

Bu adımdan hiçbir şey anlamadım

Birinci ve ikinci adımlar, açıklaması en zor adımlardır çünkü çok fazla kombinasyon var. En başta bu adımı kendi kendinize çözmenizi tavsiye ediyorum. Çözemeseniz bile parçaların küpün etrafında nasıl yer değiştirdiğini daha iyi anlayacaksınız.

Adım 3: Rubik K p n ikinci katı

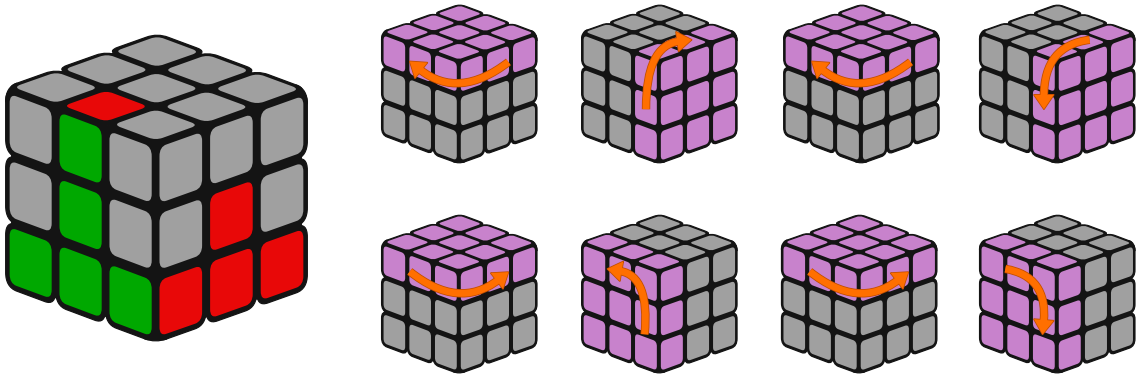
 imdi Rubik K p n ikinci katını   zece iz. Merkez par aların yerinin sabit oldu unu hatırlatalım, bu y zden onları yerle tirmemize gerek yok. Bu adımı **her d rt kenar i in de** uygulamanız gerekti i, aklınızın bir k  esinde bulunsun.



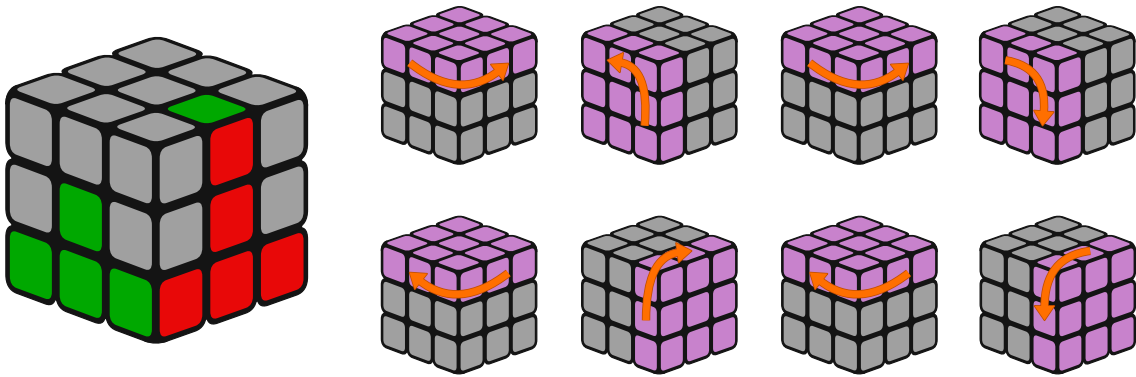
1. Rubik K p ,  st y z  beyaz, alt y z  sarı olacak  ekilde tutun.
2.  st katta,  zerinde hi  beyaz bulunmayan bir k  e bulun. E er hi  bulamazsanız, a a ıda " st katta hi  beyaz bulunmayan kenar yok" kısmına bakın.
3.  st katı, o kenar ve yan y zeyin merkezi ters bir "T" olu turacak  ekilde  evirin.
4.  stteki kenarın sa a mı yoksa sola mı gitmesi gerekti ine g re, a a ıdaki   z mlerden birini uygulayın.

Muhtemel durumlar  unlar:

Durum 1: Kenar,  u anki yerinin sa ına gitmeli.

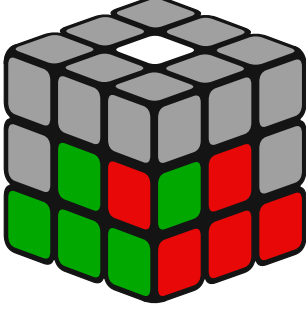


Durum 2: Kenar,  u anki yerinin soluna gitmeli.



Üst katta hiç beyaz bulunmayan kenar yok

Eğer üst yüzde, üzerinde hiç beyaz olmayan bir kenar yoksa; bu, o köşelerin orta katta ama yanlış yerlerde olmalarındandır. Bu yüzden, üst kattaki herhangi bir kenarı, orta kata getirin (mesela, ilk çözümü uygulayarak). Bu sayede, üst katta üzerinde beyaz bulunmayan bir kenar elde edeceksiniz.



Durum 1 veya 2 + Adım 3'ü Tekrar Edin

" + Adım 3'ü Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Bu adımı, ikinci katın 4 kenarını da çözene kadar tekrarlayın. Şimdi Rubik Küpün ikinci artısını çözmenin zamanı.

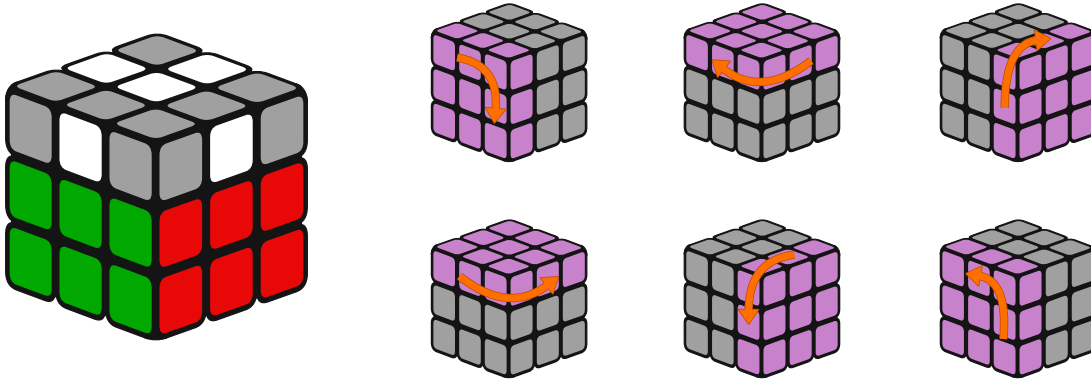
Adım 4: Rubik K p n ikinci artısı

Rubik K p n ilk iki katını       . Ő  an amacımız  st katın d rt kenarının da yukarıya bakan y zeylerinin beyaz olmasını saėlayıp beyaz bir artı elde etmek. Őimdilik sadece kenarlara odaklanacaėız, **yani k  eleri  nemsemiyoruz.**

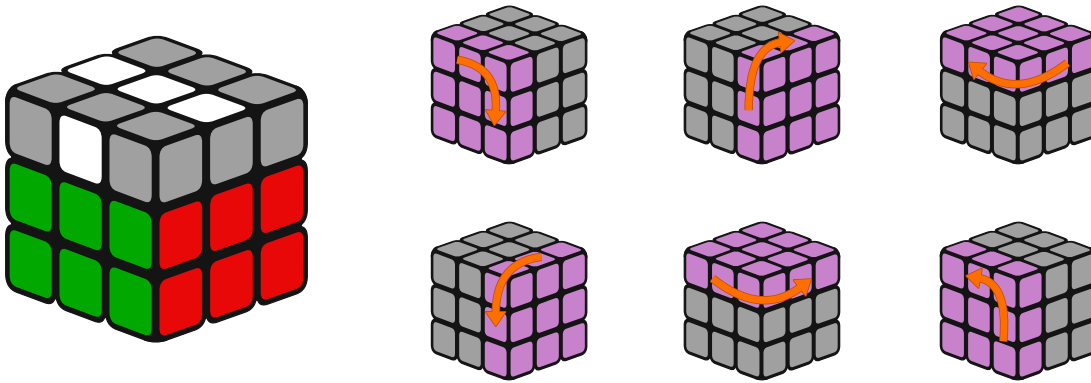
K p n  st y z nde d rt beyaz kenar olabilir, iki kenar olabilir veya hi  olmayabilir. Eėer  st y z n yukarıya bakan t m kenarları beyazsa, buraya bakmadan sonraki adıma ge in. Eėer Rubik K p n ** st y z nde iki beyaz kenar varsa**, beyazların bulunduėu kenarların birbirine g re karşı mı yoksa kom  u mu olduėuna bakarak a aėıdaki     mlerden birini uygulayın.



Durum 1: Kom  u kenarlar

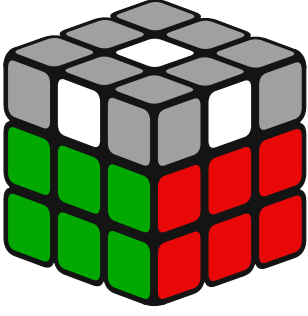


Durum 2: Karşıklıklı kenarlar



Durum 3: Hi bir kenar yerinde deėil

Eėer Rubik K p n  st y z nde **hi  beyaz kenar yoksa**, yukarıdaki     mlerden herhangi birini uygulayarak  st y zde iki beyaz kenar elde edeceksiniz. Őimdi, en son elde ettiėiniz duruma uygun     m  uygulayın.



**Durum 1
veya
Durum 2**

+

**Adım 4'ü
Tekrar Edin**

" + Adım 4'ü Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Bunu yaparak Rubik Küpün ikinci artısını da çözdük. Şimdi ikinci artının pozisyonunun doğru olup olmadığını kontrol etme zamanı.

Sıkça Sorulan Sorular

Başka bir durumum var. Üst yüzde bir ya da üç beyaz kenarım var

Bu durumda, küpünüz çözülemez. [Çözülemeyen Rubik Küp nasıl tamir edilir](#) kısmına bakın.

Adım 5: Rubik K p n ikinci artısının pozisyonu

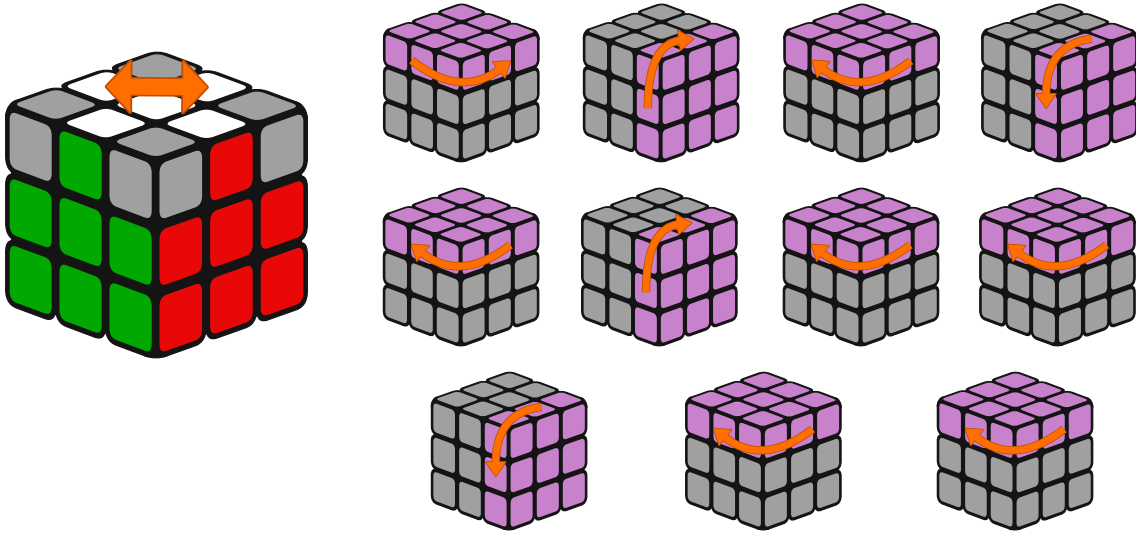
 nceki adımda Rubik K p n ikinci artısını   z d k. Bu yeni adımdaysa elde etti imiz artının kenarlarının renklerinin yan y zeydeki merkez par aların renkleriyle aynı olmasını sa layaca ız. K p n sadece beyaz y z n n kenarlarıyla ilgilenece iz **yani k  elere dikkat etmeyece iz**.



1. Rubik K p n  st y z n , iki kenar yan merkez renkleriyle aynı oluncaya kadar  evirin. E er bunu sadece bir kenarda yakaladıysanız,  evirmeye devam edin.
2. Yan y zlerle ortak renk olan kenarların kom u mu yoksa kar ı mı oldu una g re  u   z mlerden birini uygulayın.

Muhtemel durumlar:

Durum 1: Kom u kenarlar



Durum 2: Kar ı kenarlar



Durum 1 + Adım 5'i Tekrar Edin

" + Adım 5'i Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt  zemeyeceksiniz. Ama e er  zel hareketleri uygularsanız, bu adım i in ba ka bir durum elde edeceksiniz.

Rubik K p n ikinci artısının pozisyonunu da   z m   olduk.   imdi k  eleri doėru yerlerine getirmenin zamanı.

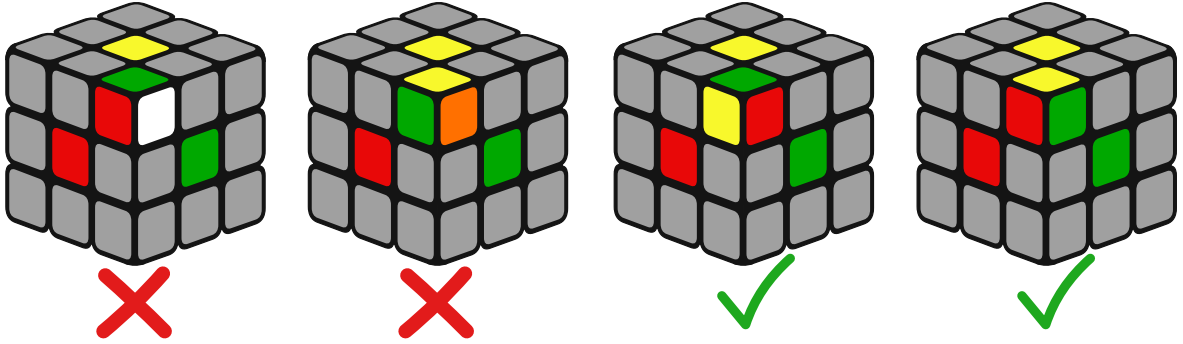
Adım 6: Rubik K p n k  elerinin pozisyonu

Son y z n k  eleri hari  Rubik K p n t m par alarını d zg n yerlerine koyduk. Sondan bir  nceki bu adımımda, k  eleri kendi yerlerine koyacaėız **doėru oryantasyonda olup olmadıėını umursamadan**. Rubik K pte bir k  enin kendi yerinde olmasının ne anlama geldiėini biliyoruz:

K  enin 3 rengi, etrafındaki 3 merkez par anın renkleriyle aynıysa k  e kendi yerindedir.

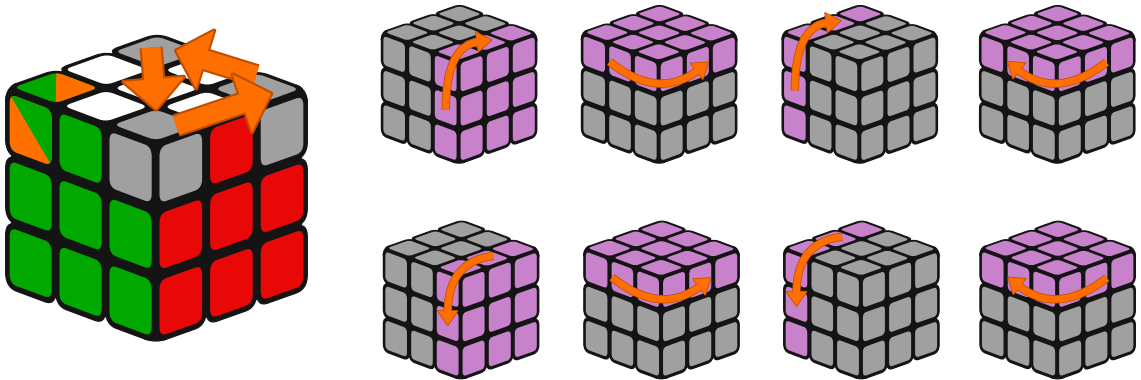


Rubik K pte k  elerin kendi yerinde olduėu ve olmadıėı durumları biraz daha iyi anlamak i in birkaç  rnek inceleyelim:

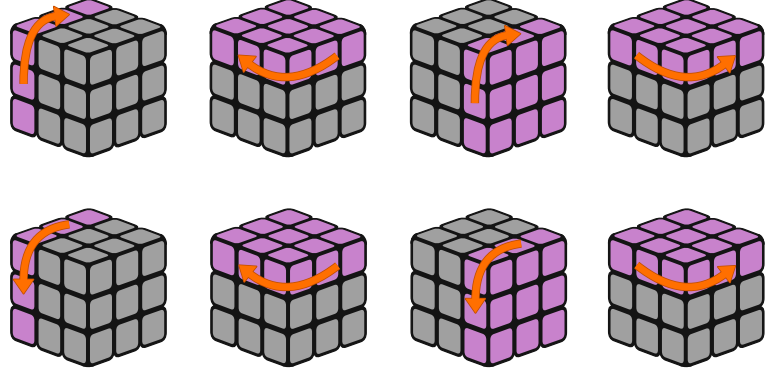
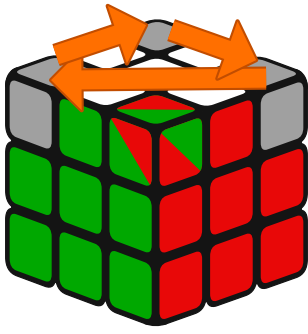


Bu a amada k  elerin halihazırda kendi yerlerinde olmaları ihtimali de var (bu durumda bir sonraki adıma ge in). Bir k  enin kendi yerinde olduėu veya hi bir k  enin kendi yerinde olmadıėı durum da m mk n. **Sadece bir k  e kendi yerindeyse** a aėıdaki iki     mden birini uygulayın.

Durum 1:    k  e kendi yerinde deėil (a)

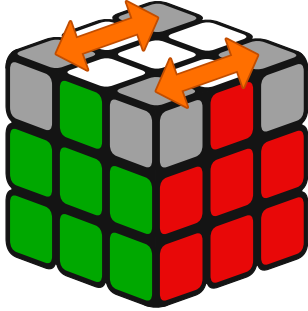


Durum 2: Üç köşe kendi yerinde değil (b)



Durum 3 ve 4: Hiçbir köşe kendi yerinde değil

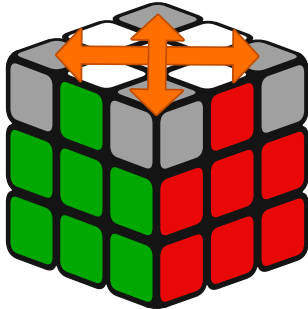
Eğer hiçbir köşe kendi yerinde değilse, önceki iki çözümden herhangi birini uygulayarak köşelerden birini kendi yerine getirin. Şimdi, en son elde ettiğiniz duruma uygun çözümü uygulayın.



**Durum 1
veya
Durum 2**

+

**Adım 6'yı
Tekrar Edin**



**Durum 1
veya
Durum 2**

+

**Adım 6'yı
Tekrar Edin**

" + Adım 6'yı Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Şimdi Rubik Küpün köşelerini doğru yerlerine koyarak çözdük. Son adımda elimizde çözülmüş bir Rubik Küp olana kadar köşeleri nasıl kendi etrafında döndüreceğimizi göreceğiz.

Sıkça Sorulan Sorular

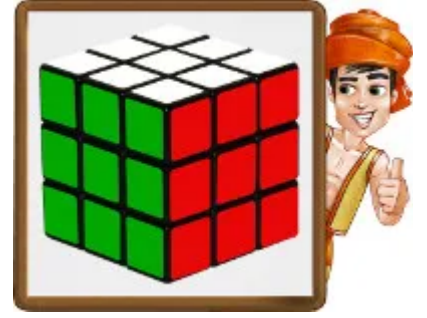
Başka bir durumum var. Sadece iki köşem kendi pozisyonlarında değil

Bu durumda, küpünüz çözülemez. [Çözilemeyen Rubik Küp nasıl tamir edilir](#) kısmına bakın.

Adım 7: Rubik K p n k  elerini d nd r n

 nceki adımda, Rubik K p n t m par alarını dođru yerlerine yerle tirdik. Geriye sadece k  elerin d zg n oryantasyonda olmasını sađlamak kaldı, sonra Rubik K p     m   olacađız.

Rubik K p n son y z nde iki,    veya d rt tane yanlış oryantasyonda par amız var. Eđer **iki yanlış oryantasyonda par amız varsa**, elimizdeki senaryoya bađlı olarak a ađıdaki     mlerden birini uygulayacađız.

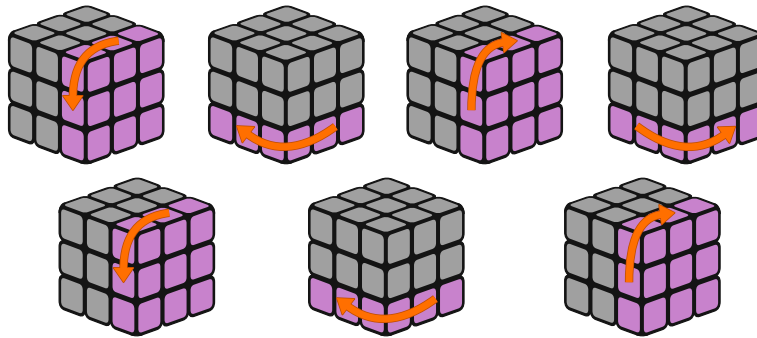
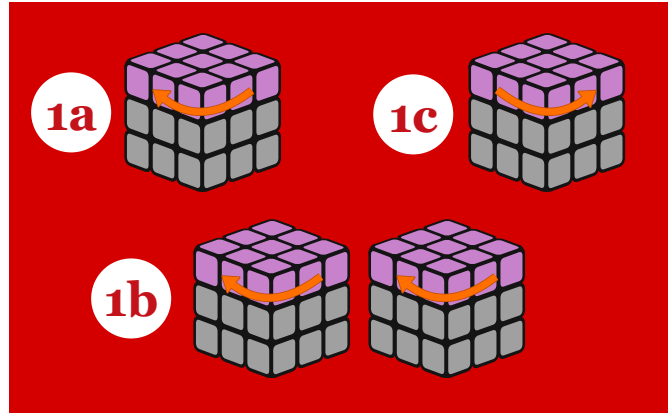
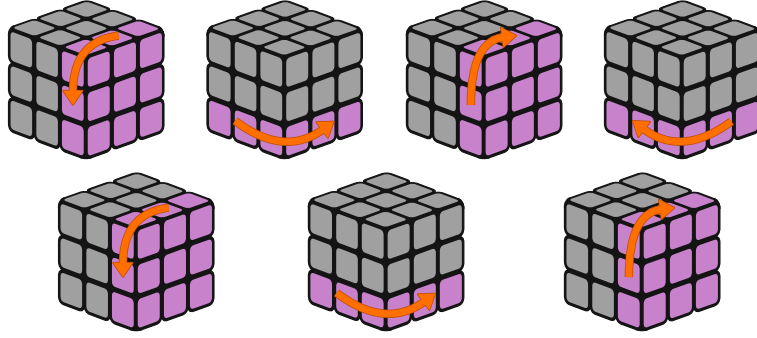
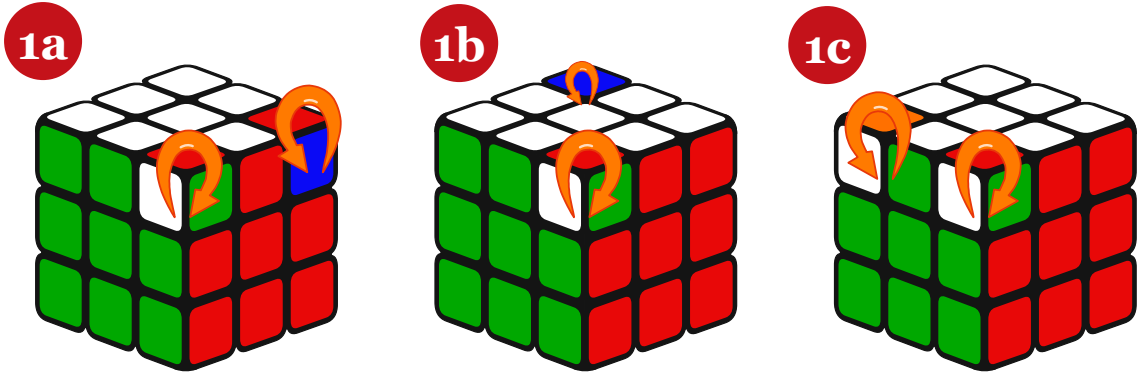


K P   EV RMEDEN  NCE OKUYUN!

 ok  nemli: Bu adım diđerleri gibi kolay deđil ama diđerlerinden daha karı ık da deđil. Ama ba lamadan  nce birka   eyi bilmenizde fayda var. Durum 1'de    alt durum var, yani yapmanız gereken ilk  ey bu alt durumlardan hangisine sahip olduđunuzu bilmeniz. Bu adımı   zmek i in, ilk hareketleri uygulayın. Sonra kırmızı tabloda sahip olduđunuz duruma uygun hareketi uygulayın. Son olarak, hareketlerin son kısmını ger ekle tirin.

Durum 1: ( nce yukarıdaki mesajı okuyun) İki k  e yanlış oryantasyonda

En yakındaki' k  enin saat y n nde  evrilmesi gerektiđinin farkına varın.

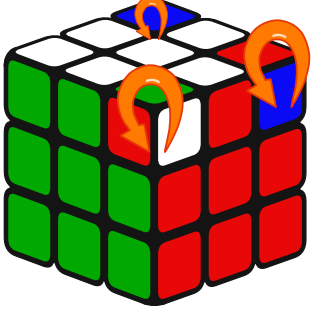


Durum 2 ve 3: Üç köşe yanlış oryantasyonda

Eğer **üç yanlış oryantasyonda köşe varsa**, Rubik Küpü fotoğraflarda gördüğünüz hale getirin ve önceki çözümlerin ilkini uygulayın, bu sayede sadece iki köşenin yanlış oryantasyonda olmasını sağlayacaksınız. Şimdi, en son elde ettiğiniz duruma uygun çözümü uygulayın.



Durum 1a + Adım 7'yi Tekrar Edin



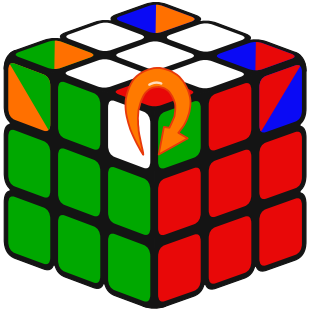
Durum 1a + Adım 7'yi Tekrar Edin

" + Adım 7'yi Tekrar Edin" ne demek?

Bu durumu direkt çözemeyeceksiniz. Ama eğer özel hareketleri uygularsanız, bu adım için başka bir durum elde edeceksiniz.

Durum 4: Tüm köşeler yanlış oryantasyonda

Eğer **dört köşenin hepsi de yanlış oryantasyondaysa**, yukarıdaki çözümlerin ilkini uygulayın. Şimdi, en son elde ettiğiniz duruma uygun çözümü uygulayın.



Durum 1a + Adım 7'yi Tekrar Edin

Sıkça Sorulan Sorular

Başka bir durumum var. Sadece bir köşem yanlış oryantasyonda

Bu durumda, küpünüz çözülemez. [Çözülemeyen Rubik Küp nasıl tamir edilir](#) kısmına bakın.

Rubik Küpü çözebildiniz mi? **Tebrikler!**

Başka konuda yardımcı olabilir miyiz?

Küpü çözebildiğinize göre, şunlara bakabilirsiniz:

- [Rubik Kp mn ezberlemeyi](#) renin.
- [Rubik Kp Yapbozları Satın Alın](#) (ucuz ve dnyanın neresinde olursanız olun cretsiz kargoyla!).
- [Rubik Kp rekorları izleyin](#).
- Rubik Kp hakkında daha fazlasını [blogumuzda](#) keşfedin.

[thecube.guru](#)