

Les faces souhaitées sont ci-dessus.

x for rotating the cube like an R

y for rotating the cube like a U

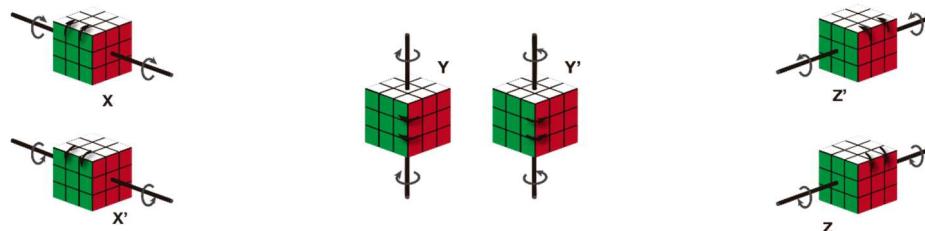
z for rotating the cube like an F

M for the layer between L and R

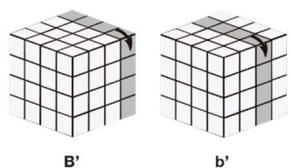
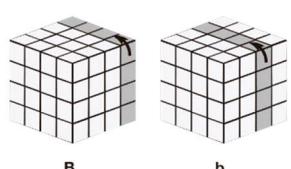
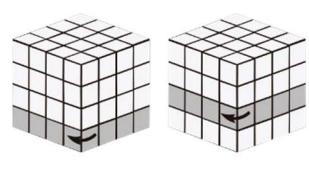
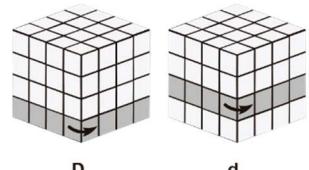
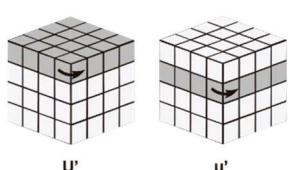
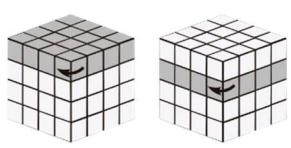
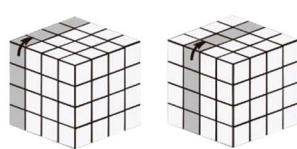
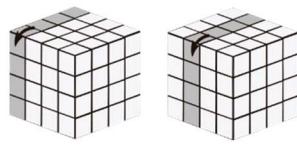
E for the layer between U and D

S for the layer between F and B

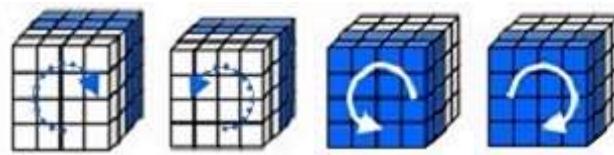
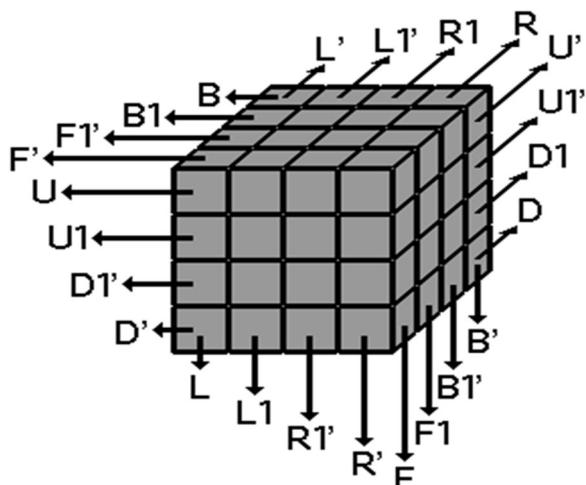
- Axe X: Pour faire pivoter le cube sur l'axe X, nous le prenons avec deux doigts, l'un dans la pièce maîtresse de la couche L et l'autre dans la pièce centrale de la couche R et le faisons pivoter sur son axe.
- Axe Y: Pour faire pivoter le cube sur l'axe Y, nous devons prendre le cube avec un doigt sur la pièce maîtresse de vous et un autre sur la pièce maîtresse de la couche D et le faire pivoter sur son axe.
- Axe Z: Pour faire pivoter le cube sur l'axe Z, nous devons prendre le cube avec un doigt dans la pièce maîtresse de la couche F et un autre dans la pièce maîtresse de la couche B et le faire pivoter sur son axe.



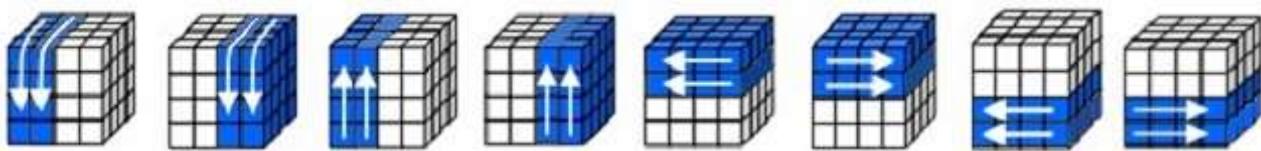
Rotations des couches internes du cube 4x4



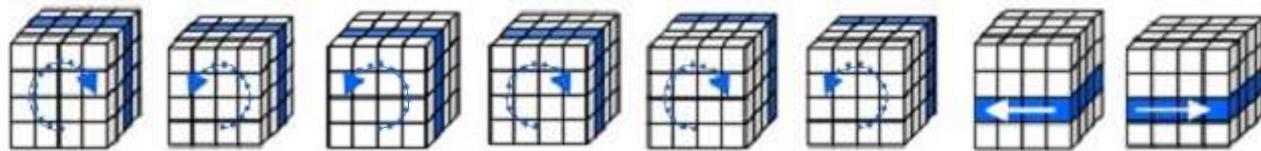
1 = M; L1=ML R1=MR F1=MF B1=MB U1=MU D1=MD
 L1'=MLi R1'=MRI F1'=MFi B1'=MBi U1'=MUi D1'=MDi



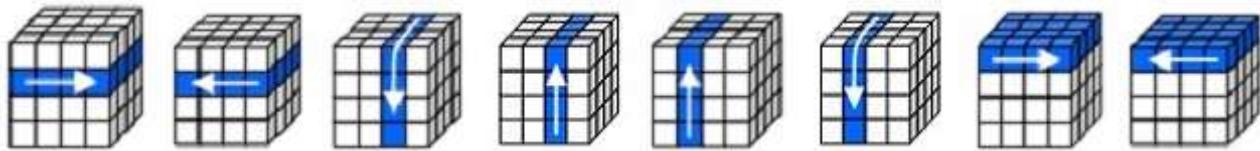
cube4_80_TBi cube4_80_TB cube4_80_TFi cube4_80_TF



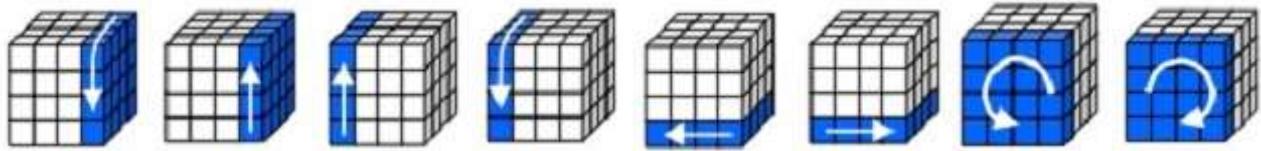
cube4_80_TL cube4_80_Tri cube4_80_TLi cube4_80_TR cube4_80_TU cube4_80_TUi
 cube4_80_TD cube4_80_MBi cube4_80_MB cube4_80_MFi cube4_80_MF



cube4_80_MBi cube4_80_MB cube4_80_MFi cube4_80_MF cube4_80_Bi cube4_80_B
 cube4_80_MDi cube4_80_MD cube4_80_MBi cube4_80_MB cube4_80_MFi cube4_80_MF



cube4_80_MUi cube4_80_MU cube4_80_MRi cube4_80_MR cube4_80_MLi cube4_80_ML
 cube4_80_Ui cube4_80_U cube4_80_Ri cube4_80_R cube4_80_Li cube4_80_L cube4_80_Di
 cube4_80_D cube4_80_Fi cube4_80_F



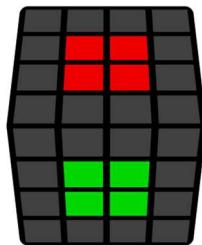
Nom
 cube4_80_TBi.jpg
 cube4_80_TB.jpg
 cube4_80_TFi.jpg
 cube4_80_TF.jpg
 cube4_80_TL.jpg
 cube4_80_TRi.jpg
 cube4_80_TLi.jpg
 cube4_80_TR.jpg
 cube4_80_TU.jpg
 cube4_80_TUi.jpg
 cube4_80_TDi.jpg
 cube4_80_TD.jpg
 cube4_80_MBi.jpg
 cube4_80_MB.jpg
 cube4_80_MFi.jpg
 cube4_80_MF.jpg
 cube4_80_Bi.jpg
 cube4_80_B.jpg
 cube4_80_MDi.jpg
 cube4_80_MD.jpg
 cube4_80_MUi.jpg
 cube4_80_MU.jpg
 cube4_80_MRi.jpg
 cube4_80_MR.jpg
 cube4_80_MLi.jpg
 cube4_80_ML.jpg
 cube4_80_Ui.jpg
 cube4_80_Ui.jpg
 cube4_80_U.jpg
 cube4_80_Ri.jpg
 cube4_80_R.jpg
 cube4_80_Li.jpg
 cube4_80_L.jpg
 cube4_80_Di.jpg
 cube4_80_D.jpg
 cube4_80_Fi.jpg
 cube4_80_F.jpg

En résumé, la méthode simple pour le Rubik's cube 4x4 comporte les étapes suivantes :

- 1) Finir les centres**
- 2) Regrouper les arêtes par paires**
- 3) Résoudre comme un cube 3x3**
- 4) Régler les problèmes de parités spécifiques aux gros cubes**

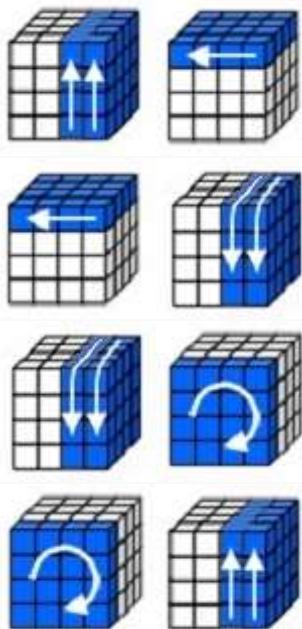
Cas (la face verte est résolue sur le dessus)

Algorithmes



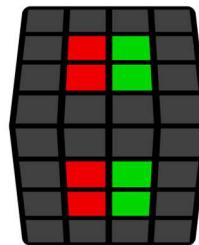
Pour intervertir les deux centres

$Rw U2 R w2' F2 R w$

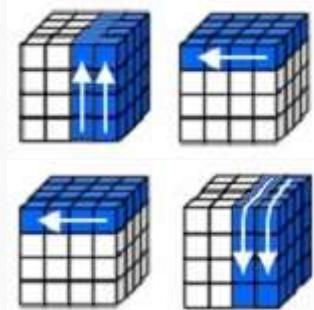


Cas

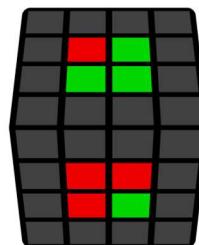
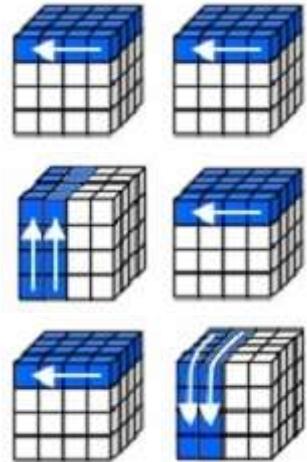
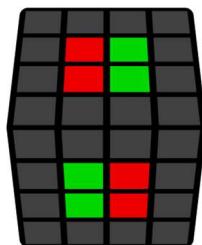
Algorithmes
(face verte est résolue sur le dessus)



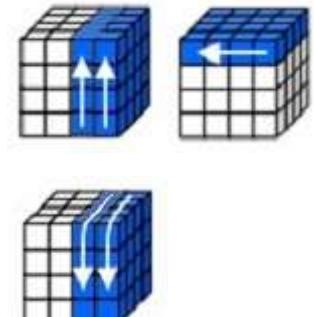
$R w U2 R w'$



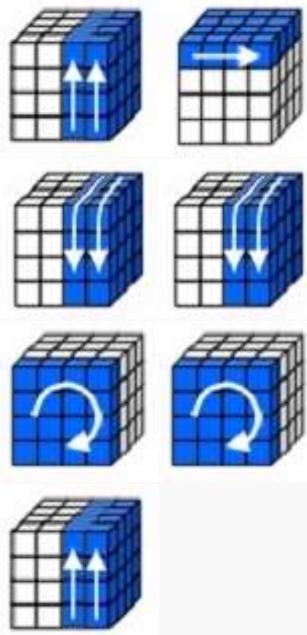
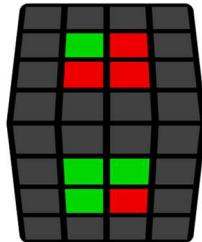
$U2 L w' U2 L w$



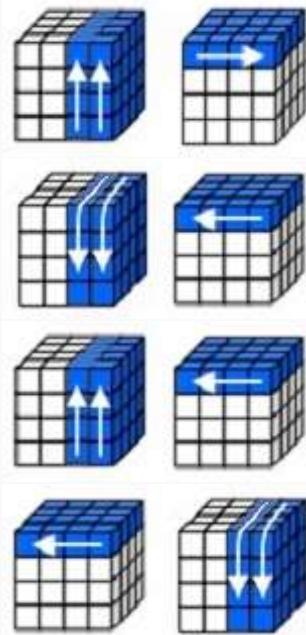
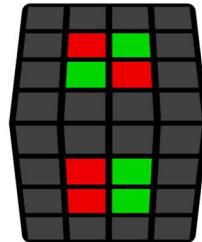
$R w U R w'$



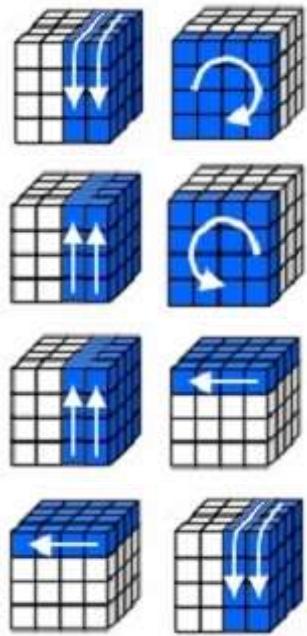
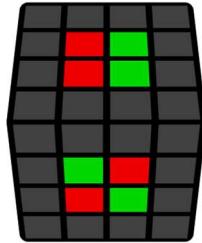
Rw U' Rw2' F2 Rw



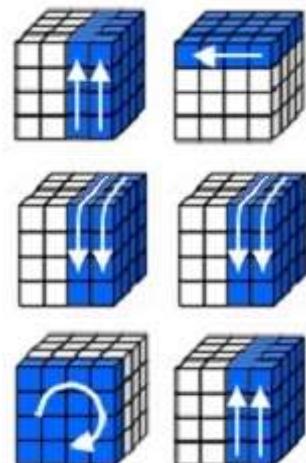
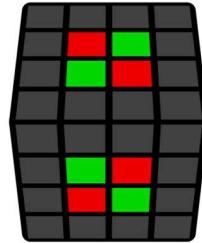
Rw U' Rw' U Rw U2 Rw'

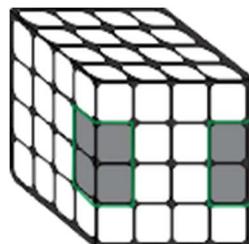


Rw' F Rw F' Rw U2 Rw'



Rw U Rw2' F Rw





The Concept:

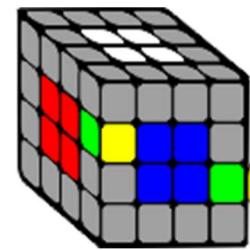
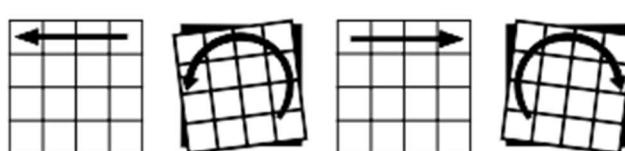
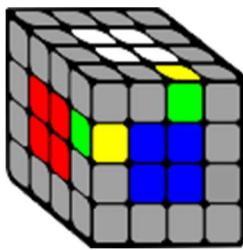
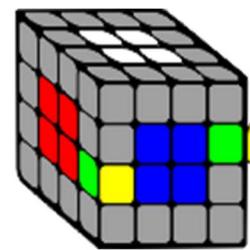
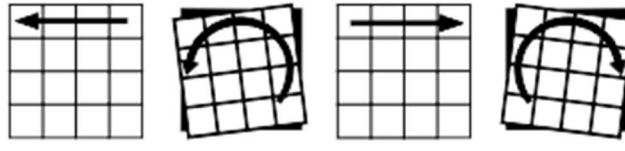
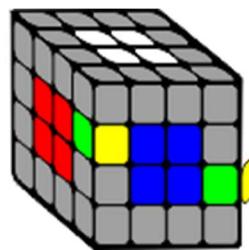
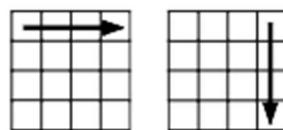
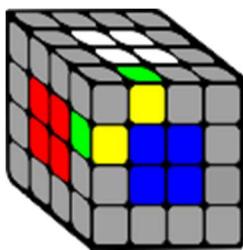
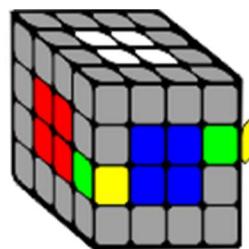
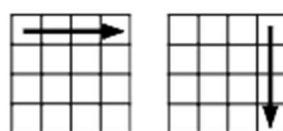
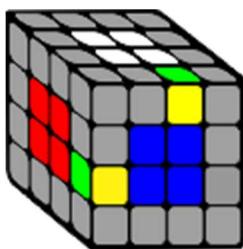
At the beginner level, you will move the edges that you want to pair into the front left and right slots. This will enable you to make and store the pair without disturbing the rest of the cube.

The secret of this step is to always bring an unpaired edge back into the front right slot so that solved pieces are not disturbed when you restore your centers after an edge pair.

a) Setup to pair edge

Choose two edges that you want to pair. The goal is to move two edges with the same colours into the front left and right spots by turning the outer layers ONLY.

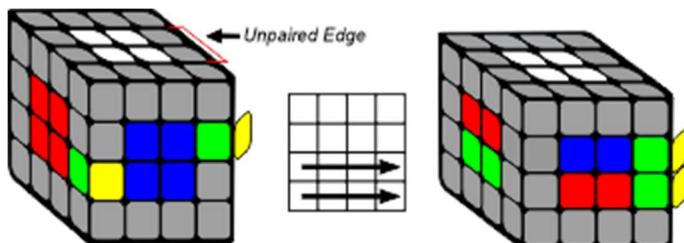
IMPORTANT: Do not turn any inner layers for this step. This will break the centers you made in part 1.



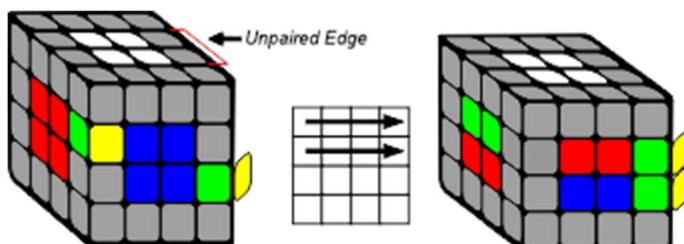
b) Pair Edge and Store

The next step is to pair the edge. Make sure that you have an unpaired edge in the top layer as this will go into the paired edge slot. This step breaks the centers, but it will be restored once you moved the paired edge into the top layer.

1) Pair the edges

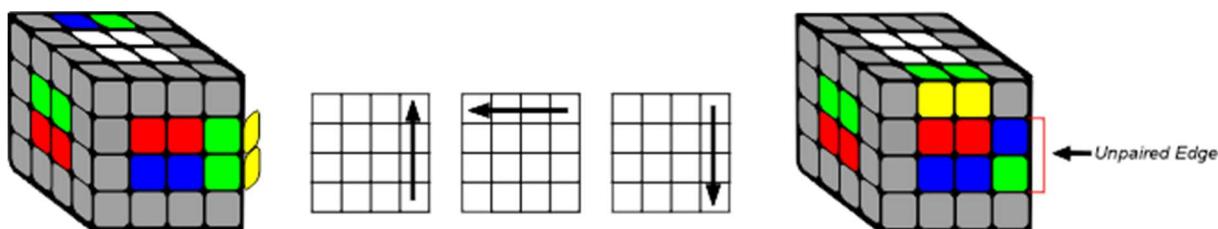


OR

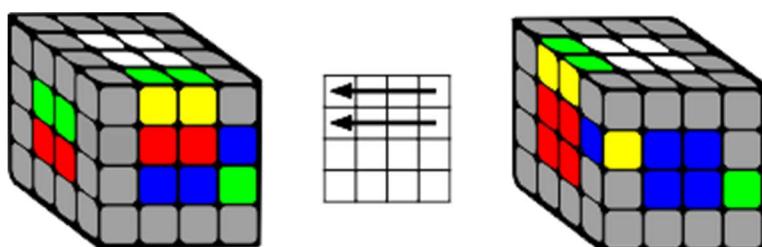


2) Store the edge in the Top Face

Move the paired edge into the top face which brings an unpaired edge into the equator layers.



3) Restore the Center



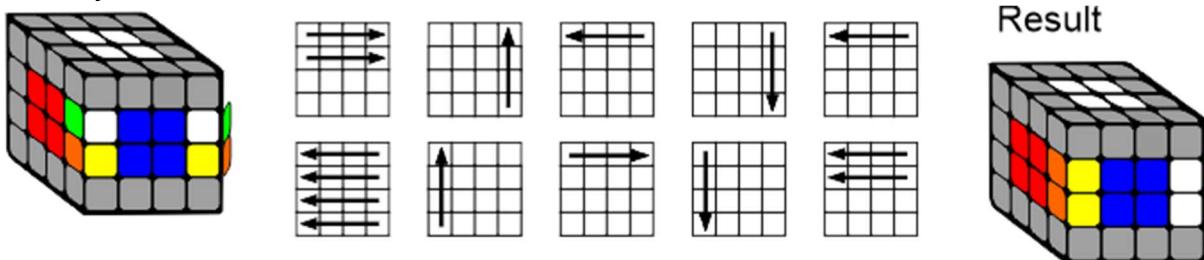
c) Repeat Edge Pairing for 10 edges



Repeat the edge pair process. If you have no unpaired edges in the top layer then turn the cube around.

d) Last Edge Pair

For the past edge pair you will have two “unpaired edges” with the same two different pieces. For this step same edges need to be in the same horizontal layer on both sides. You will now perform the middle slice as if you were pairing the edges, then flip the edge and slice back to pair the edges. Note the pair will only be made with the last slice back move.



Now that you have all your centers complete and edges paired you can solve the cube as you would a 3x3.

Possible Problem: Whilst solving the last layer of the 3x3 stage, you may come across a problem where it seems like a last layer edge is flipped, or only two edges are swapped, which is impossible on a 3x3. This is called **parity**.

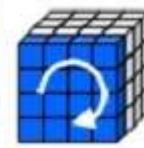
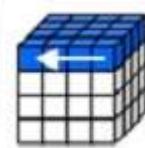
The following pages show you how to solve the Parity:

- [OLL Parity on a 4x4 \(Last Layer Edge is Flipped\)](#)
- [PLL Parité on a 4x4 \(Two edges are swapped\)](#)

Les couleurs en question n'ont aucune importance, l'important est seulement que **les arêtes en question soient devant vous et avec les mêmes couleurs visibles**.



devient



TDRF'UR'FTD'



devient

TDRF'UR'FTD'

Ci-dessous se trouvent quelques exemples sur la façon de se ramener à l'un des deux cas du haut de la page, une fois une paire d'arêtes repérées.

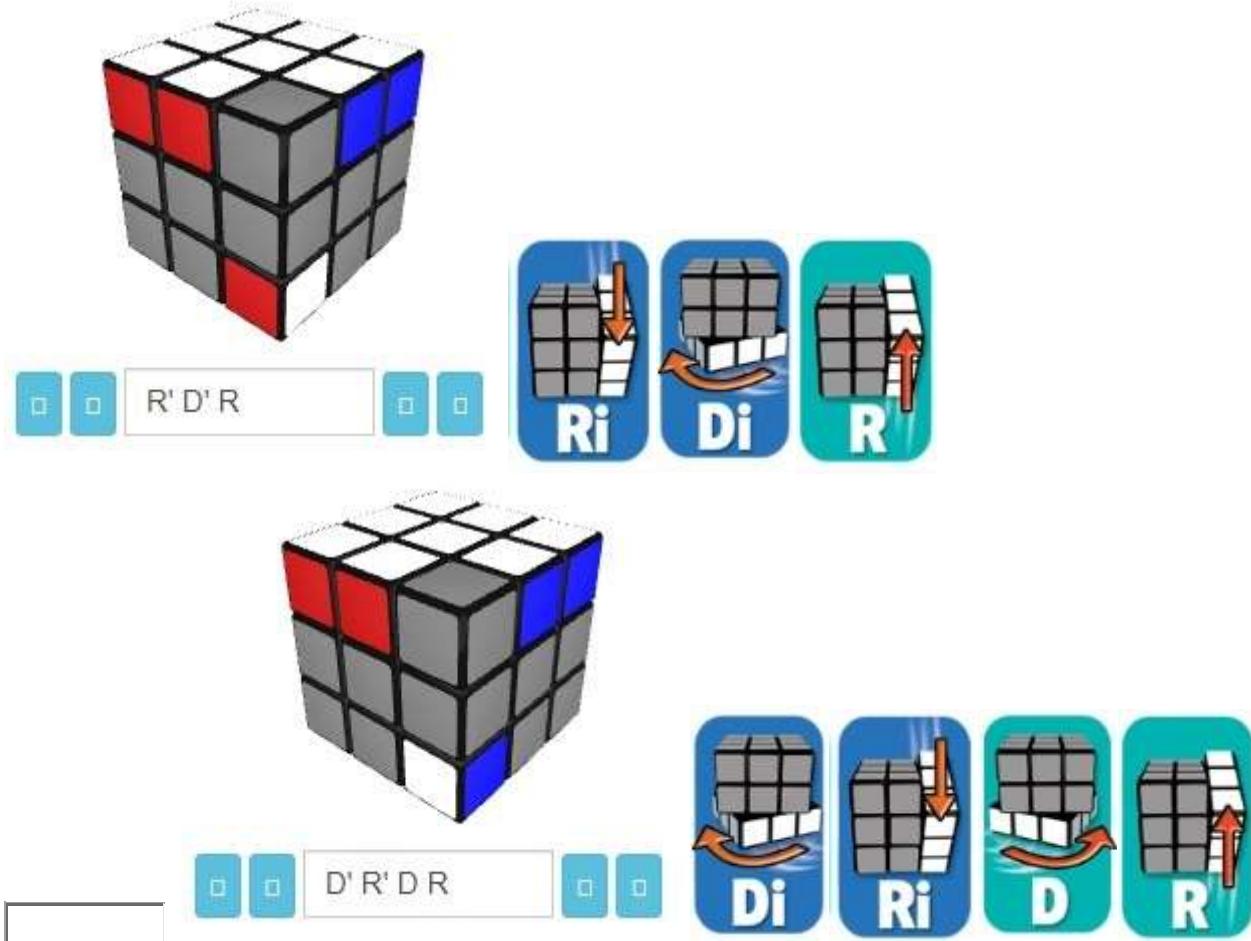


devient

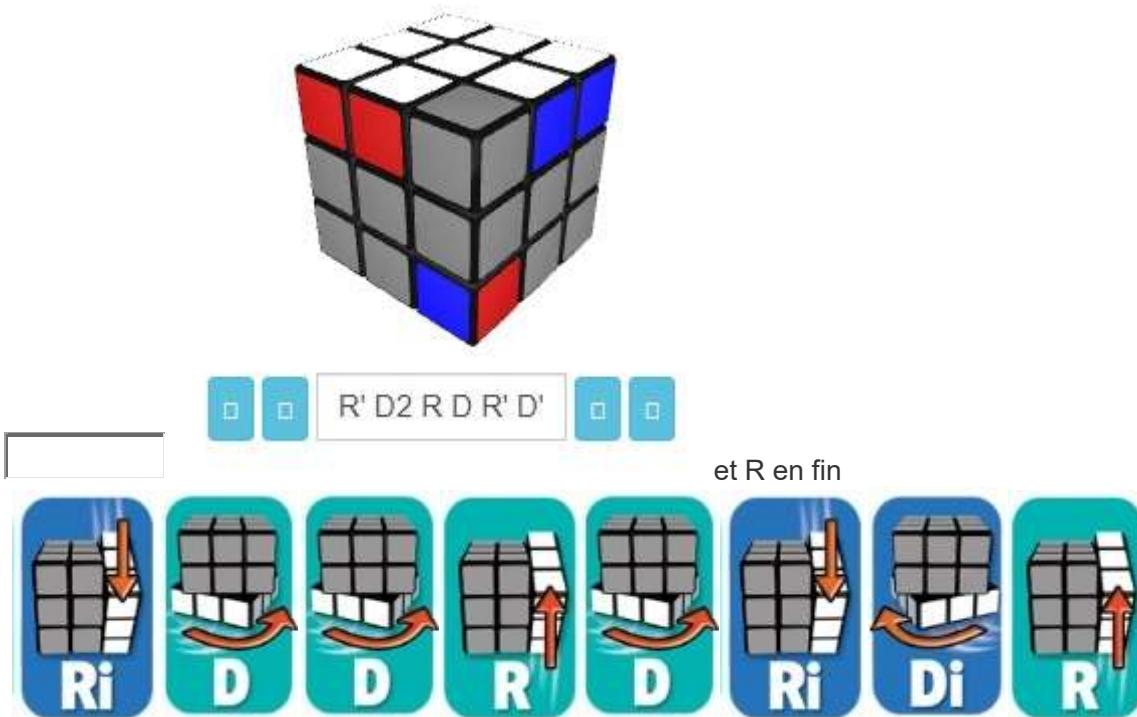


RU'B'R2

Placer les coins avant d'orienter les arêtes : formules du cube 3X3X3



Et le cas compliqué où le blanc est sur la face opposée :

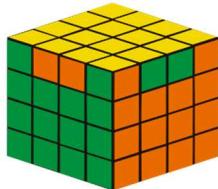


Parité PLL : **r2, U2, r2, Uw2, r2, Uw2** = MR2 U2 MR2 TU2 MR2 TU2 erreur en fin mu2 au lieu de tu2

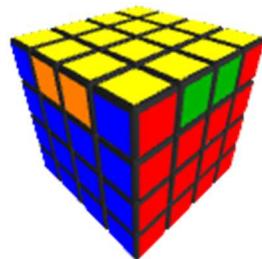
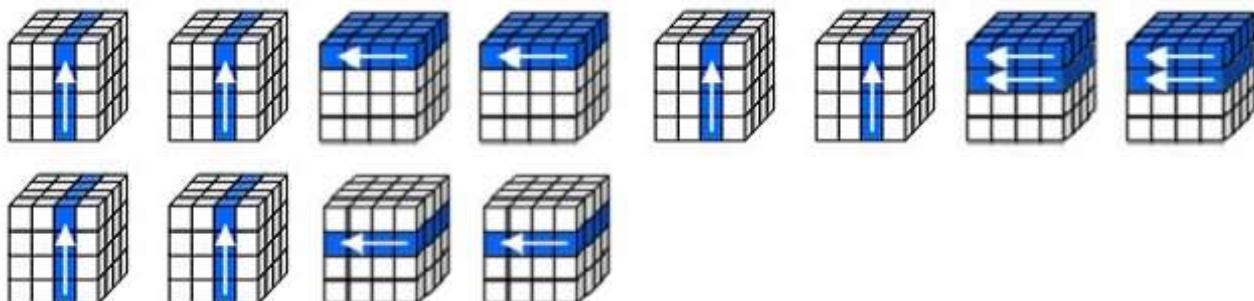
Exemple de parité PLL idem à **MR2 U2 MR2 TU2**

MR2 MU2 = echange devant et à l'opposé

Ou L2 D Fw2 Lw2 F2 l2 F2 Lw2 Fw2 D' L2

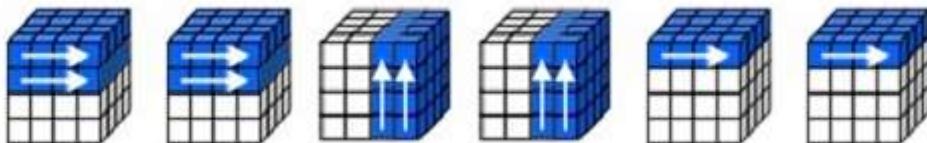


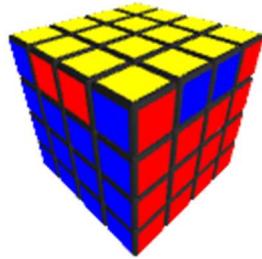
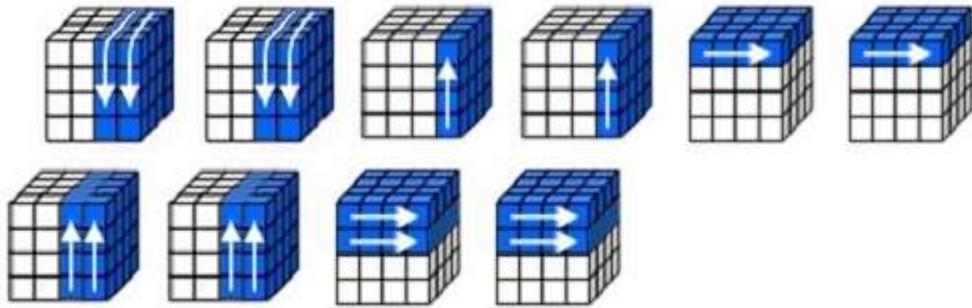
face orange devant



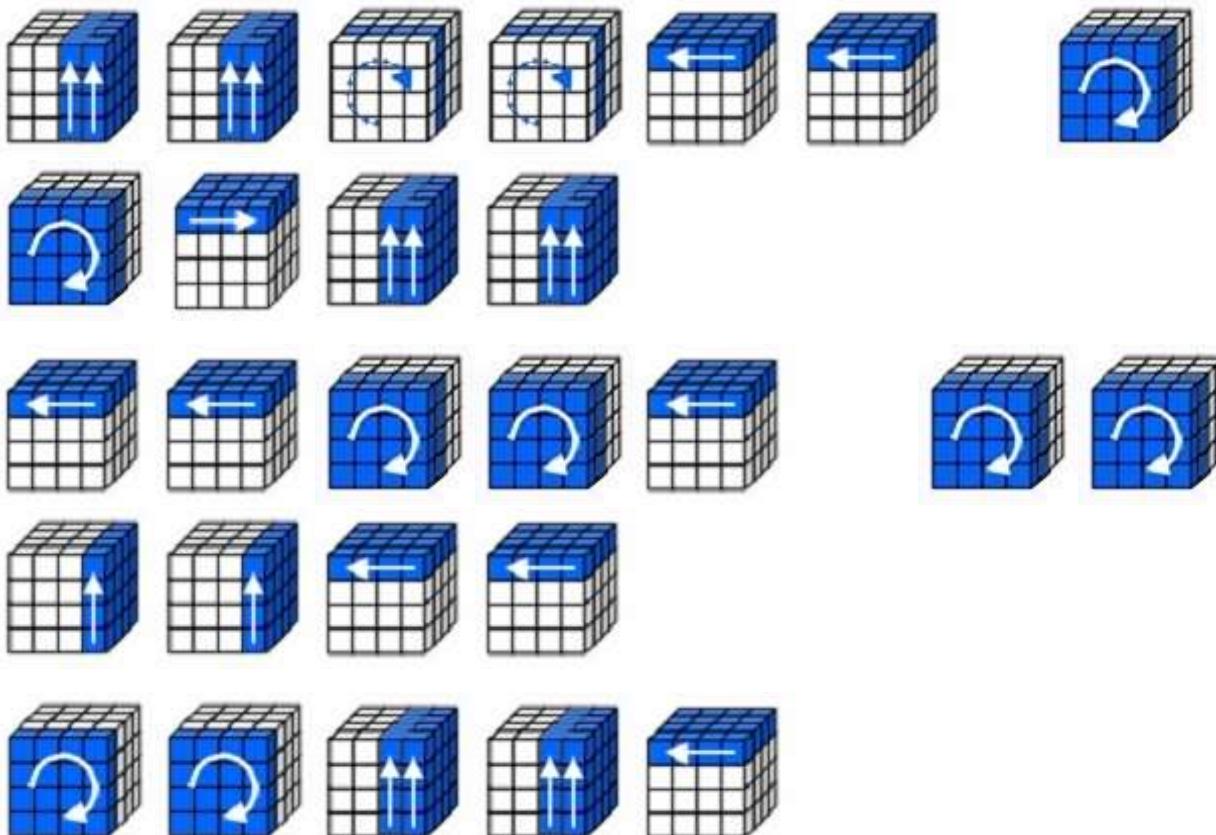
Basées sur U :

TU2'R2U2' TR2'R2U2' TR2TU2' = **TUi2 TR2 Ui2 TRi2 R2 Ui2 TR2 TUi2**
à tester echange devant et à l'opposé





TF2MF2U2 TF2U'TR2 U2TF2U TF2R2U2 F2TR2U = **TR2 MF2 U2**
TF2 Ui TR2 U2 TF2 U TF2 R2 U2 F2 TR2 U à tester

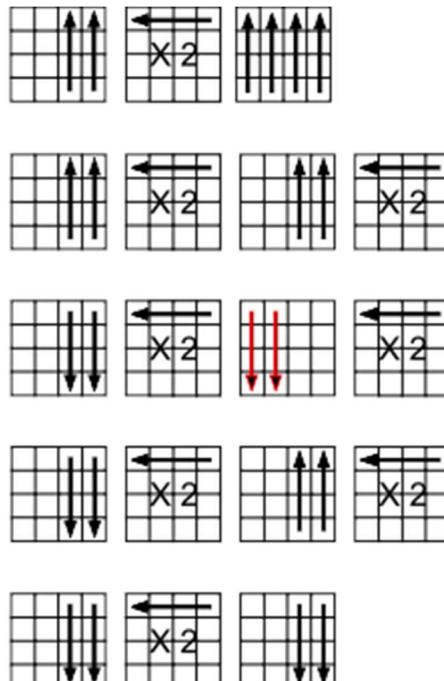
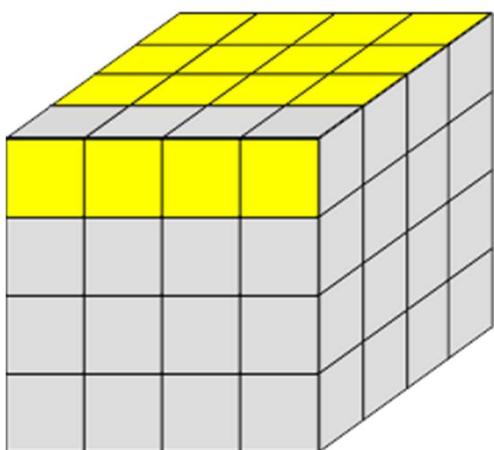


Aller plus loin avec les parités

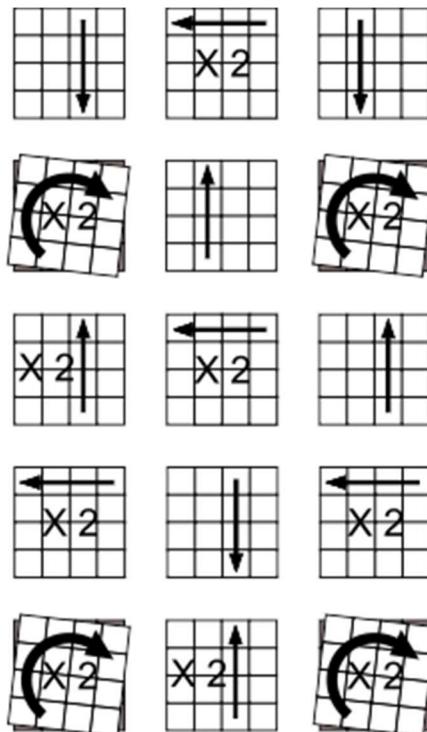
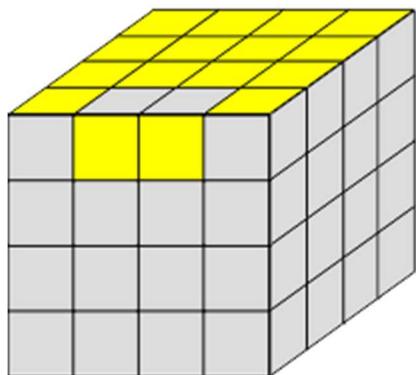
Les PLL sur le cube 4x4

Rw U2, X, Rw U2, Rw U2 , Rw' U2, Lw U2, Rw' U2, Rw U2, Rw' U2, Rw'
= TR U2 cubeX (comme R) TR U2 TR U2 TRi U2 TL U2 TRi U2 TR U2 TRi
U2 TRi

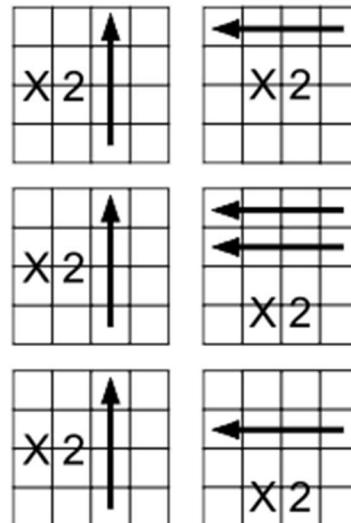
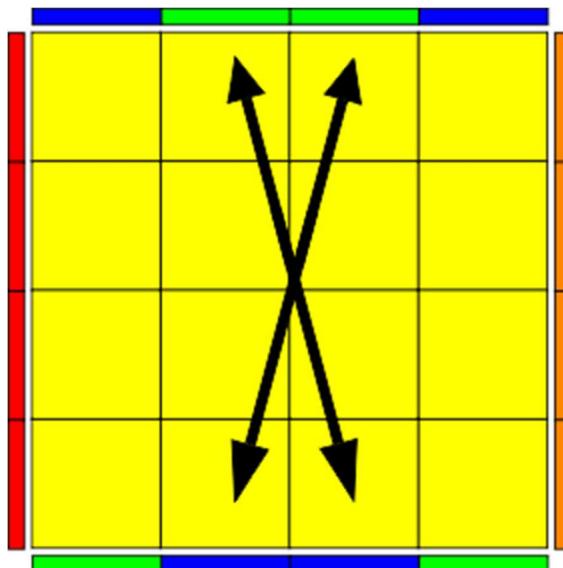
Ok suivre le dessin



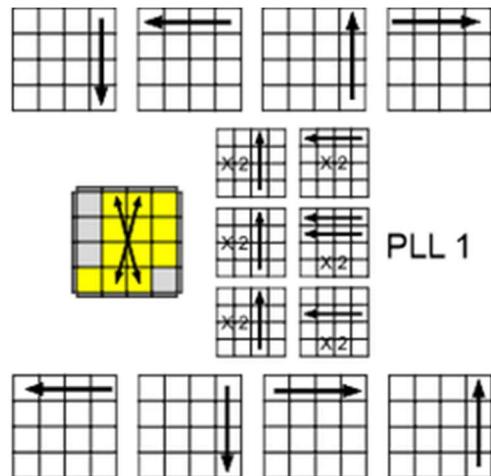
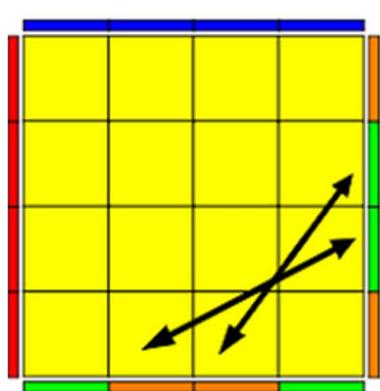
r', U2, l, F2, l', F2, r2, U2, r, U2, r', U2, F2, r2, F2 = MRi U2 ML F2 MLi F2 MR2 U2 MR U2
MRi U2 F2 R2 F2 tester ok



$r2, U2, r2, Uw2, r2, u2$ = **MR2 U2 MR2 TU2 MR2 MU2**
tester ok

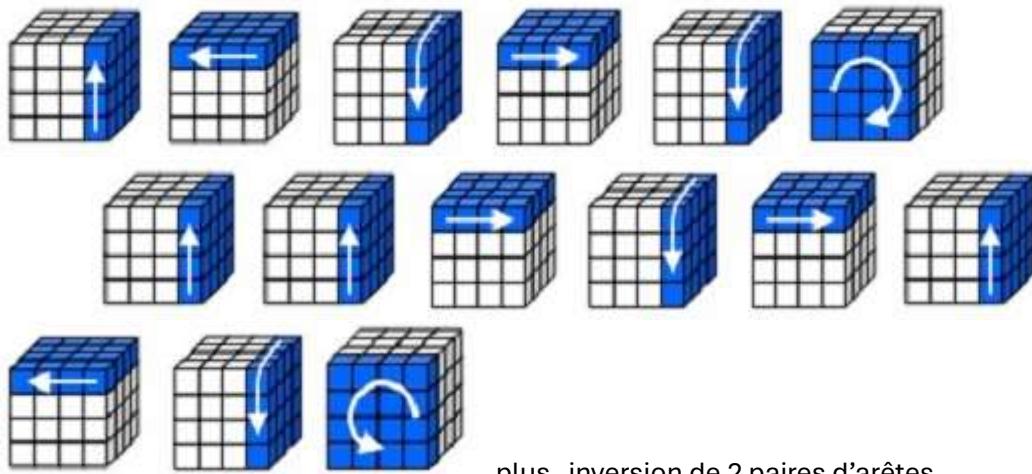


$(R' U R U') r2, U2, r2, Uw2, r2, u2, (U R' U' R) = (Ri U R Ui) \quad \text{MR2 U2 MR2 TU2 MR2 MU2}$
 $(U RiUi R)$ tester ok



Placer les 2 coins à intervertir à droite puis faites la formule :

D+ H+ D- H- D- A+ D2 H- D- H- D+ H+ D- A-
 R U Ri Ui Ri F R2Ui Ri Ui R U Ri Fi puis inversion de 2 paires d'arêtes



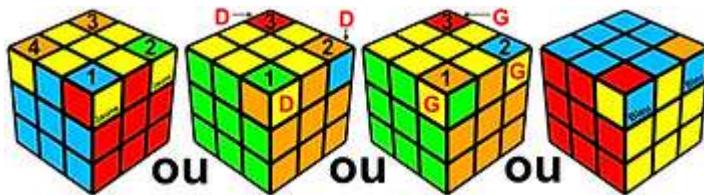
Permuter les coins : L'URU' LUR'U' = LiURUi LURiUi plus inversion de 2 paires d'arêtes

ORIENTATION DES COINS JAUNES

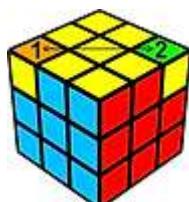
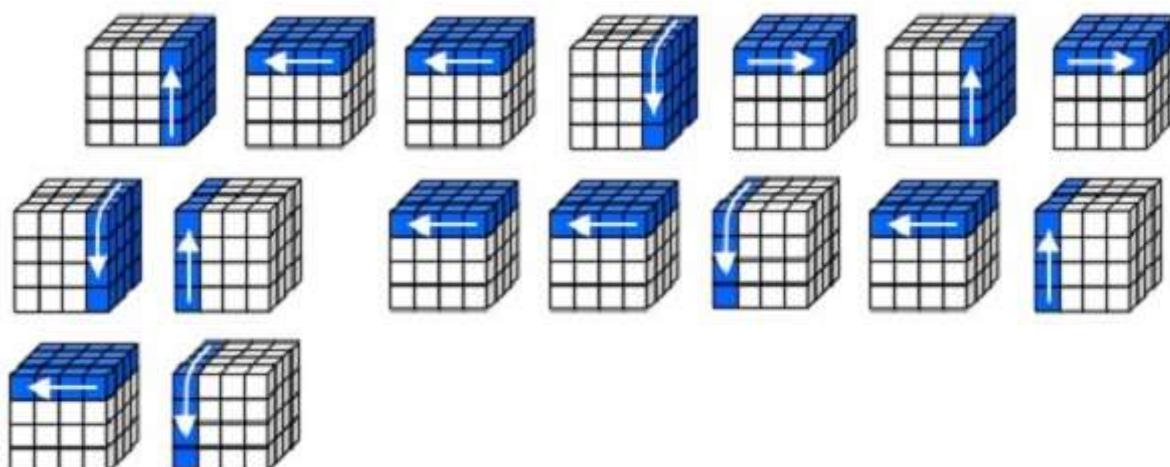
<https://www.lemonloonschool.com/post/rubiks-cube>

Cinq possibilités :

Orientation des coins jaunes :

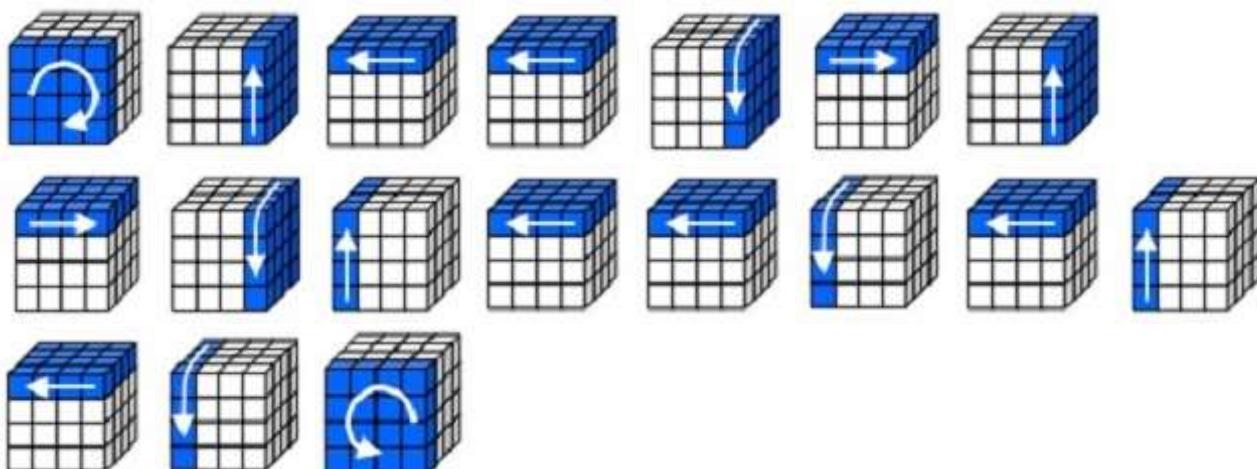


4 coins mal orientés -> deux couleurs identiques sur la droite ; 3 coins mal orientés, côtés jaunes à droite -> seul coin bien orienté à l'avant, à gauche ; 3 coins mal orientés, côtés jaunes à gauche -> seul coin bien orienté à l'arrière, à gauche ; 2 coins mal orientés côte à côte --> face avec deux couleurs identiques sur la droite (la face jaune ne se trouve pas automatiquement en-haut) : **D+ H2 D- H- D+ H- D- G- H2 G+ H+ G- H+ G+ = R U2 Ri Ui R Ui Ri Li U2 L U Li U L**



2 coins mal orientés en diagonale -> une pièce jaune à l'avant, à gauche : **A+ D+ H2**

D- H- D+ H- D- G- H2 G+ H+ G- H+ G+ A- = F R U2 Ri Ui R Ui Ri Li U2 L U Li U L Fi tester ok



<https://www.francocube.com/cyril/rubiks-cube#croix>

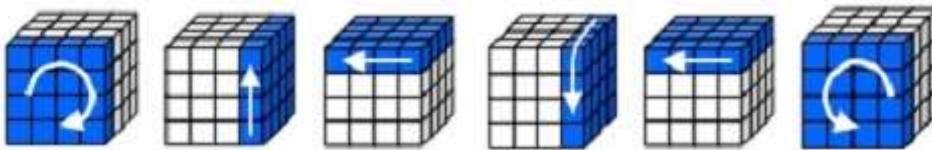
Orientation des arêtes

Il ne peut pas y avoir un nombre impair d'arêtes jaunes mal orientées. Dans le cas contraire, votre cube a été démonté et il est nécessaire de le remonter correctement, puisque aucune méthode ne permettra de le résoudre. Ouvrez-le, remontez-le en position finie, remélangez, refaites les deux premières étapes, punissez le coupable de tricherie, et lisez la suite !

La combinaison ci-dessous vous permettra de retourner deux arêtes opposées : celle en face de vous et celle de derrière :



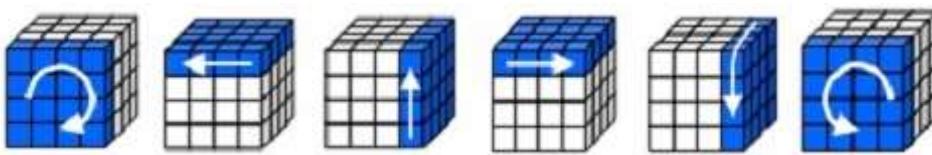
FRUR'U'F'



Si deux arêtes adjacentes sont à inverser, la formule ci-dessous produit l'effet voulu : en comparant avec celle donnée précédemment, on voit qu'il s'agit en fait de la même combinaison, mais effectuée à l'envers...



FURU'R'F'

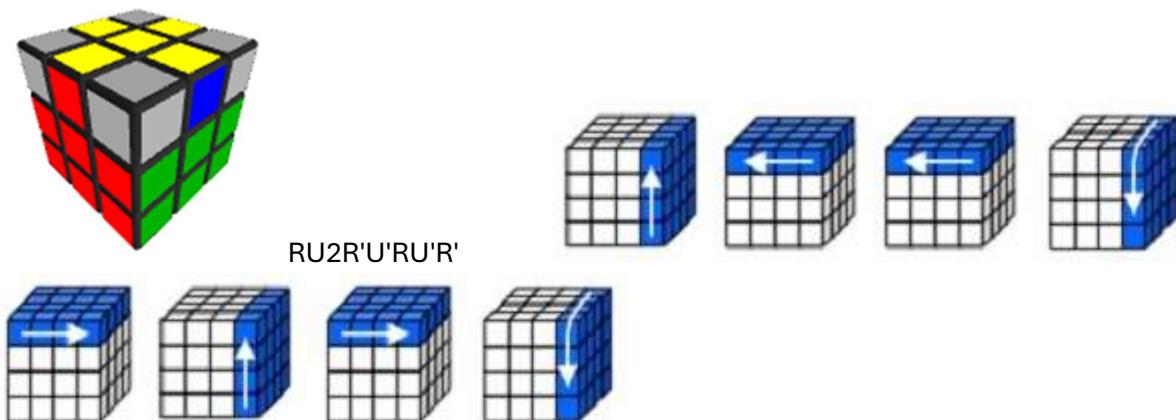


Permutation et placement des arêtes

Très simple elle aussi, cette étape nécessite une combinaison baptisée poétiquement *l'histoire de la chaise*. Elle permet d'échanger les places de trois arêtes dans le sens des aiguilles d'une montre, sans toucher à leur orientation.

Pour savoir comment l'utiliser, repérez bien quelles arêtes sont touchées par l'*histoire de la chaise* : celle de gauche, celle de droite, et celle du fond. Parfois, il faudra donc aligner la face du haut et/ou

tourner le cube en entier de façon à placer face à soi une arête déjà bien positionnée (la rouge dans l'exemple ci-dessous), puis effectuer la combinaison pour faire bouger les trois autres :



Pourquoi la chaise ? L'idée est tombée du forum, suite à un concours interne d'histoires pour retenir les mouvements : il s'agit de la suite des aventures du Belge de la deuxième étape, représenté ici par le coin inférieur droit (rouge/blanc/vert) :

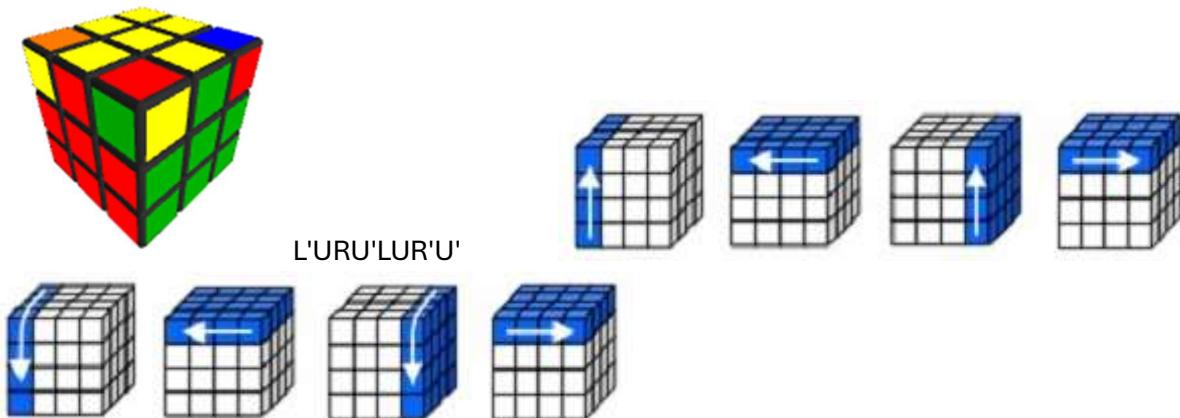
Il se lève
Part très loin
Sa chaise tombe
Il revient un peu sur ses pas
Redresse sa chaise
Revient devant sa chaise
Se rassied

Effectuez les mouvements un par un pour suivre l'histoire, et inventez-en une autre ou codez-la de manière à la retenir ! Suivant les cas, il vous faudra judicieusement réfléchir pour déterminer quelle arête garder en face de vous avant d'effectuer la combinaison pour ne pas tourner en rond, mais après quelques résolutions la logique viendra toute seule ! Une fois que vous aurez réussi à faire une croix, le plus dur est fait : l'[étape suivante](#) et la dernière sont beaucoup plus rapides et prennent en général moins de 30 secondes si vous connaissez les combinaisons par cœur !

<https://www.francocube.com/cyril/rubiks-cube#orienter-coins>

Etape 4 : placer les coins

Le but de cette étape est de **positionner les quatre coins restants** sans se préoccuper de leur orientation : commencez par vérifier si un des quatre est positionné correctement. Si c'est le cas, les couleurs de ce coin seront les mêmes que celles des trois centres qu'il touche. Si un des coins est à la bonne place, indépendamment de son orientation, tenez votre Rubik's cube de façon à ce qu'il se trouve à droite, contre vous (coin vert/orange/jaune ou vert/rouge/jaune sur l'image ci-dessous, suivant votre configuration). Ensuite, effectuez la combinaison ci-dessous : les trois autres coins vont permutez leur place dans le sens des aiguilles d'une montre.



Si les quatre coins sont alors placés à leur place, foncez à la [dernière étape](#) ! Sinon, refaites-là une fois et ils seront cette fois correctement placés ...

Une histoire, une histoire ! Pour retenir cette combinaison, pensez par exemple à l'histoire du petit curieux et visualisez les mouvements les uns après les autres. Le petit curieux est le coin déjà en place, Vert-Orange-Jaune dans l'exemple ci-dessus, initialement positionné devant vous, à droite :

Ses copains à gauche montent
Du coup, il va les voir
Ses copains à droite montent à leur tour ...
Du coup, il va les voir
Ceux de gauche en ont marre et descendant
Du coup, il revient leur dire au-revoir
Ceux de droite redescendent
Et il revient enfin à sa place

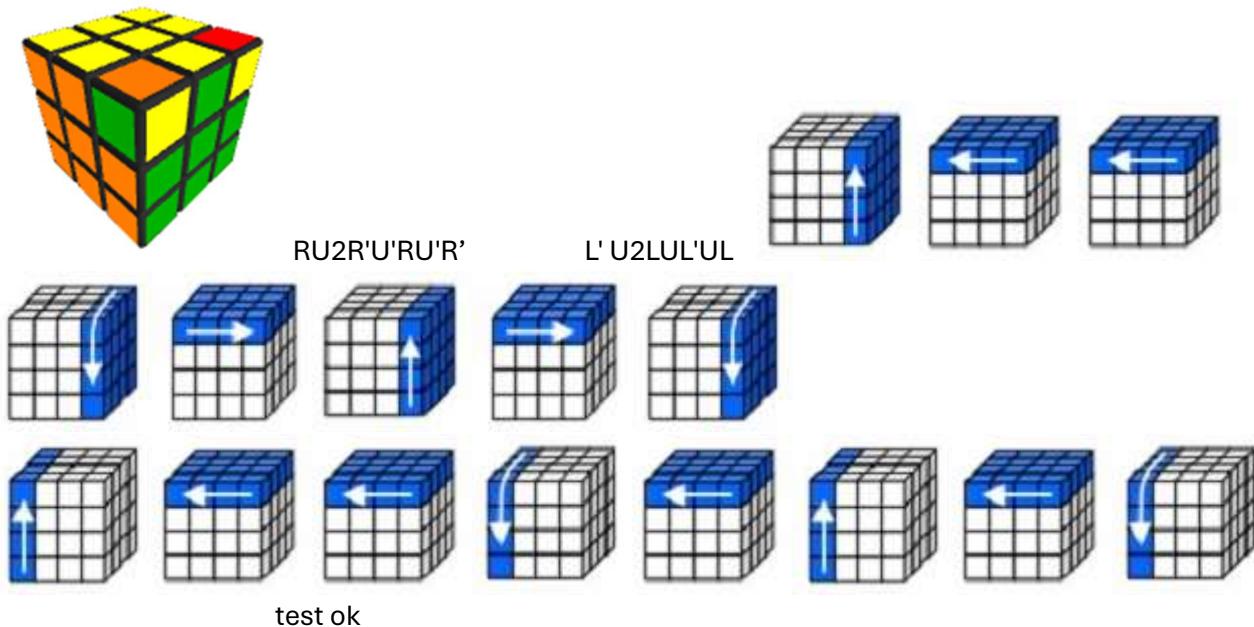
Sinon, imaginez votre propre histoire à propos de politique de gauche et de droite, ou de votre copine qui fait les soldes à gauche-à droite, l'important est que vous ayez une petite histoire en tête et vous retiendrez la combinaison sans problème :-)

Si au départ aucun des coins n'est à sa place, appliquez la combinaison depuis n'importe quelle position et cela vous laissera avec un seul coin juste. Dès lors, suivez les indications ci-dessus !

J'ai reçu des tas de demandes de la part de personnes qui arrivent à cette étape et remarquent que sur leur cube deux des coins sont à leur place, et deux ont leurs places échangées... Cette position est impossible à atteindre sans démonter le cube, ce qui veut dire que quelqu'un, par le passé, a démonté le cube (regardez bien autour de vous, ou souvenez-vous ...) La seule solution, dans ce cas, est de le démonter à nouveau, en tournant une face de la moitié d'un quart de tour et en ôtant une des arêtes, puis de le remonter correctement. Ainsi, il sera à nouveau possible de le finir !

Etape 5 : orienter les coins

Cette dernière étape va vous permettre de **tourner les coins sur eux-mêmes** afin de finir le Rubik's cube : vous pourrez toujours terminer en utilisant au maximum deux fois la combinaison, si vous cherchez à la comprendre et à l'utiliser au mieux ...



Les deux coins touchés seront ceux de droite : ils vont se tourner sur eux-mêmes suivant le sens des flèches. La combinaison a l'air longue, mais en la regardant de plus près, on remarque qu'il s'agit de l'histoire de la chaise de l'étape de la [croix](#), effectuée avec la main droite, puis la main gauche.

Attention toutefois à bien retenir le sens dans lequel tourner la face du haut : durant la phase "main droite", elle tourne vers la droite, puis dans la phase "main gauche" elle tourne vers la gauche !

Comme dit plus haut, deux fois au maximum suffisent pour résoudre toute configuration des coins possible : parfois, vous devrez tourner le cube entre les deux, mais si vous en êtes arrivé jusqu'ici, vous devez commencer à bien connaître comment ça marche !

lien : <https://www.francocube.com/cyril/rubiks-cube#orienter-centres>

<https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=4x4%20OLL%20Parity%20occurs%20when,an%20easy%20algorithm%20to%20remember.>

Pourquoi est-ce que j'obtiens la parité ?

La parité est présente sur tous les cubes 4x4, car ils n'ont pas de centre fixe. Mais qu'est-ce que cela signifie ?

Sur un cube 3x3, les pièces centrales ne peuvent pas être déplacées : le jaune sera toujours face au blanc, le rouge face à l'orange et le vert face au bleu.

En résumé, sur un 4x4, vous construisez vous-même ces centres. Sur les images ci-dessous, vous pouvez voir que la face blanche porte un logo sur l'une des pièces centrales. Cette pièce peut être insérée dans quatre emplacements, soit l'un des quatre blocs centraux qui composent le bloc central 2x2. Si vous la placez au mauvais endroit, vous obtiendrez une parité.

Qu'est-ce que la parité OLL 4x4 ?

La parité OLL 4x4 se produit lorsque votre 4x4 possède deux pièces adjacentes inversées. Ce cas de parité OLL 4x4 est unique et, heureusement, c'est un algorithme assez facile à retenir.

Qu'est-ce que la parité PLL 4x4 ?

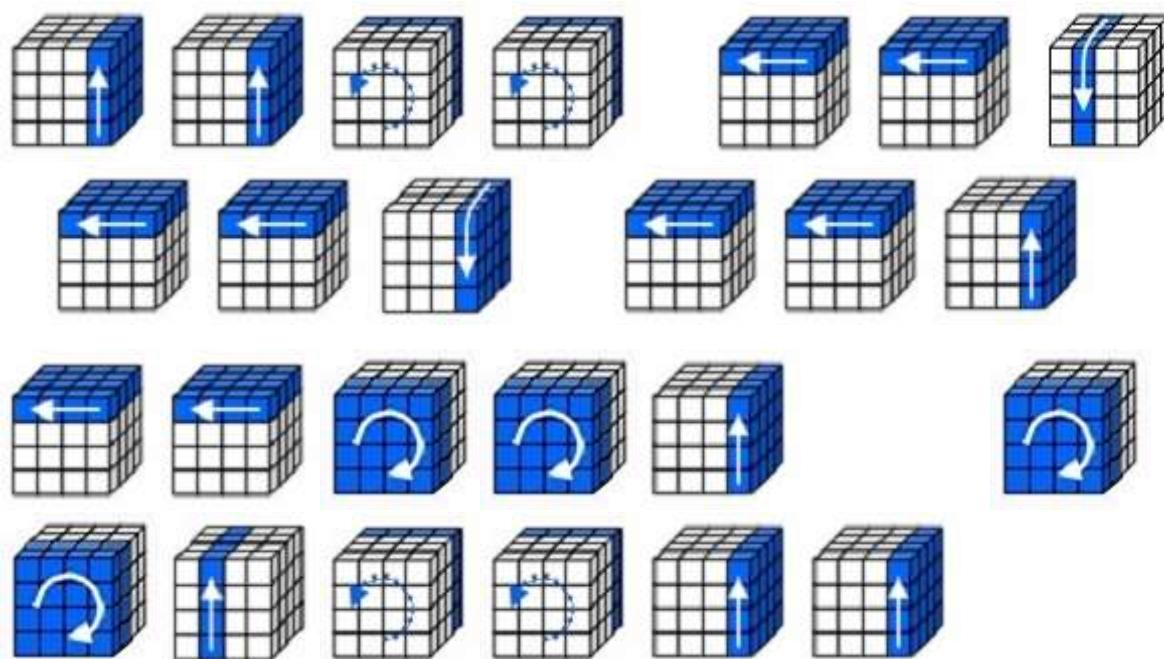
La parité PLL 4x4 se compose de quatre cas où votre cube semble insoluble dans un état 3x3. Par exemple, deux coins adjacents (ou diagonaux) peuvent nécessiter une permutation, ce qui est impossible sur un cube 3x3 standard.



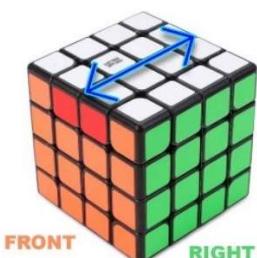
OLL #1

$r2 B2 U2 l U2 r' U2 r U2 F2 r F2 l' B2 r2$

= R2 B2 U2 ML U2 Ri U2 R U2 F2 R F2 MLi B2 R2



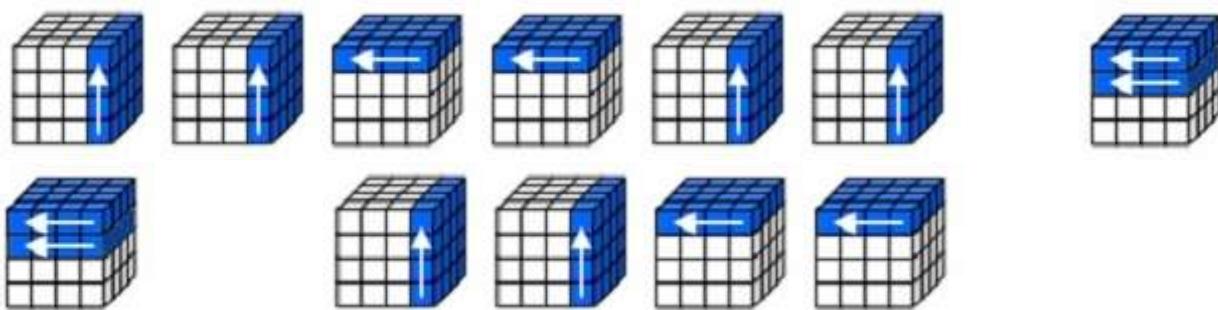
regarder la vidéo <https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=0%20articles-,Maison,Regarder%20la%20vid%C3%A9o,-Mots%20cl%C3%A9s%3A>



PLL #1

$r2 U2 r2 Uw2 r2 u2$

= R2 U2 R2 TU2 R2 U2



Regarder la vidéo [https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=B2%20U2%20l,Watch%20Video](https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=0%20articles-,Maison,Regarder%20la%20vid%C3%A9o,-Mots%20cl%C3%A9s%3A https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=B2%20U2%20l,Watch%20Video)



PLL #2

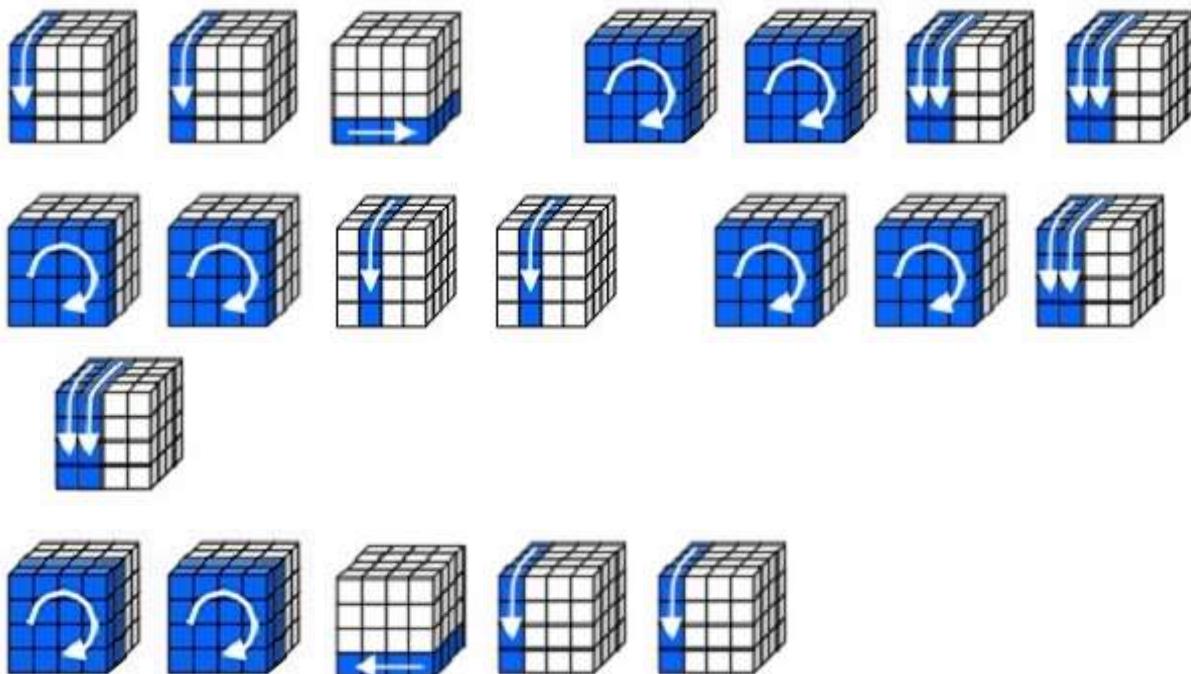
L2 D Fw2 Lw2 F2 l2 F2 Lw2 Fw2 D' L2

= L2 D TF2 TL2

F2 ML2

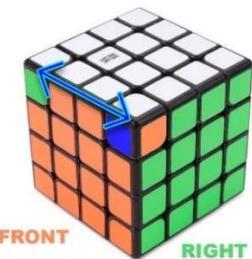
F2 TL2

TF2 Di L2



Regarder la vidéo <https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=ACC%C3%89DER%20AU%20CONTENU,R%C3%A9compense>

<https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=PLL%20%232,Watch%20Video>



PLL #3

$Uw2 Lw2 U2 l2 U2 Lw2 Uw2$

$F' U' FUF$

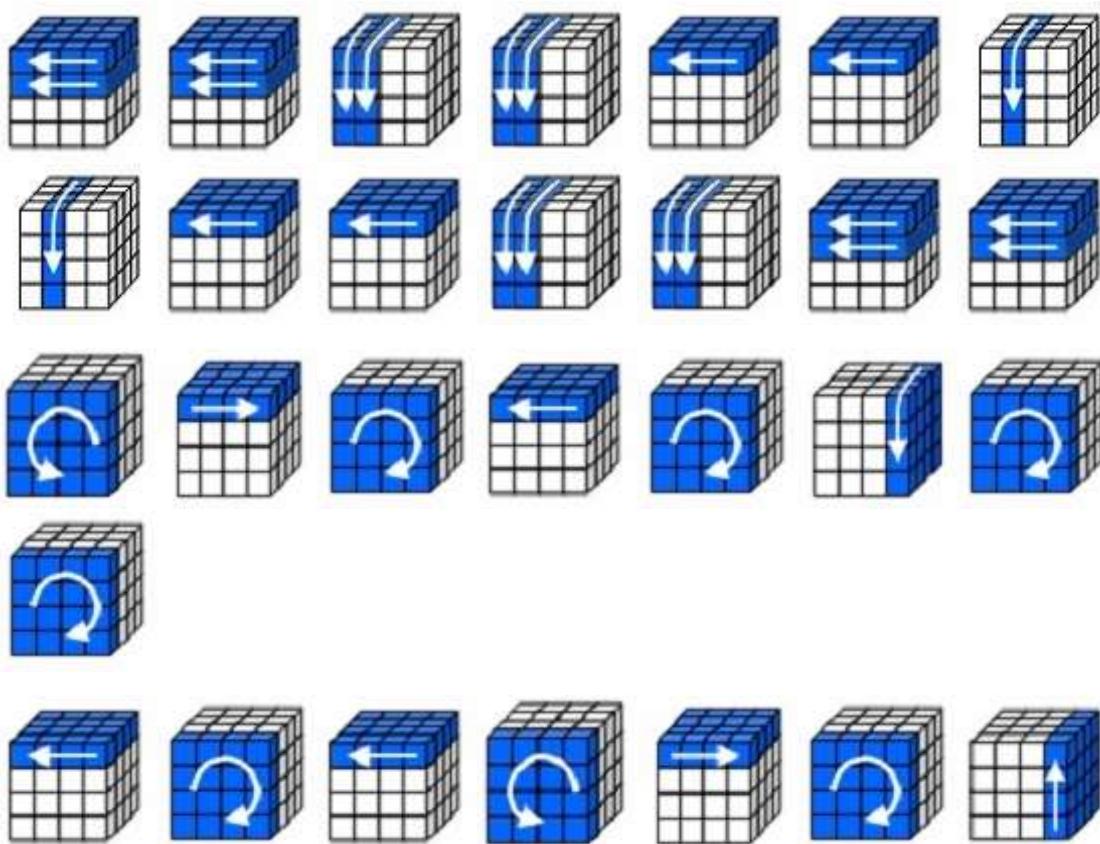
$R' F2 UFU F' U' FR$

= TU2 TL2 U2 ML2 U2 TL2 TU2
fait ok

FiUiFUFRiF2

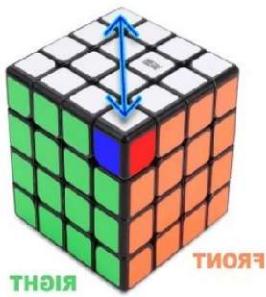
UFUFiUiFR

test



Regarder la vidéo <https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=ACC%C3%89DER%20AU%20CONTENU,R%C3%A9compenses>

<https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=PLL%20%233,Watch%20Video>



PLL #4

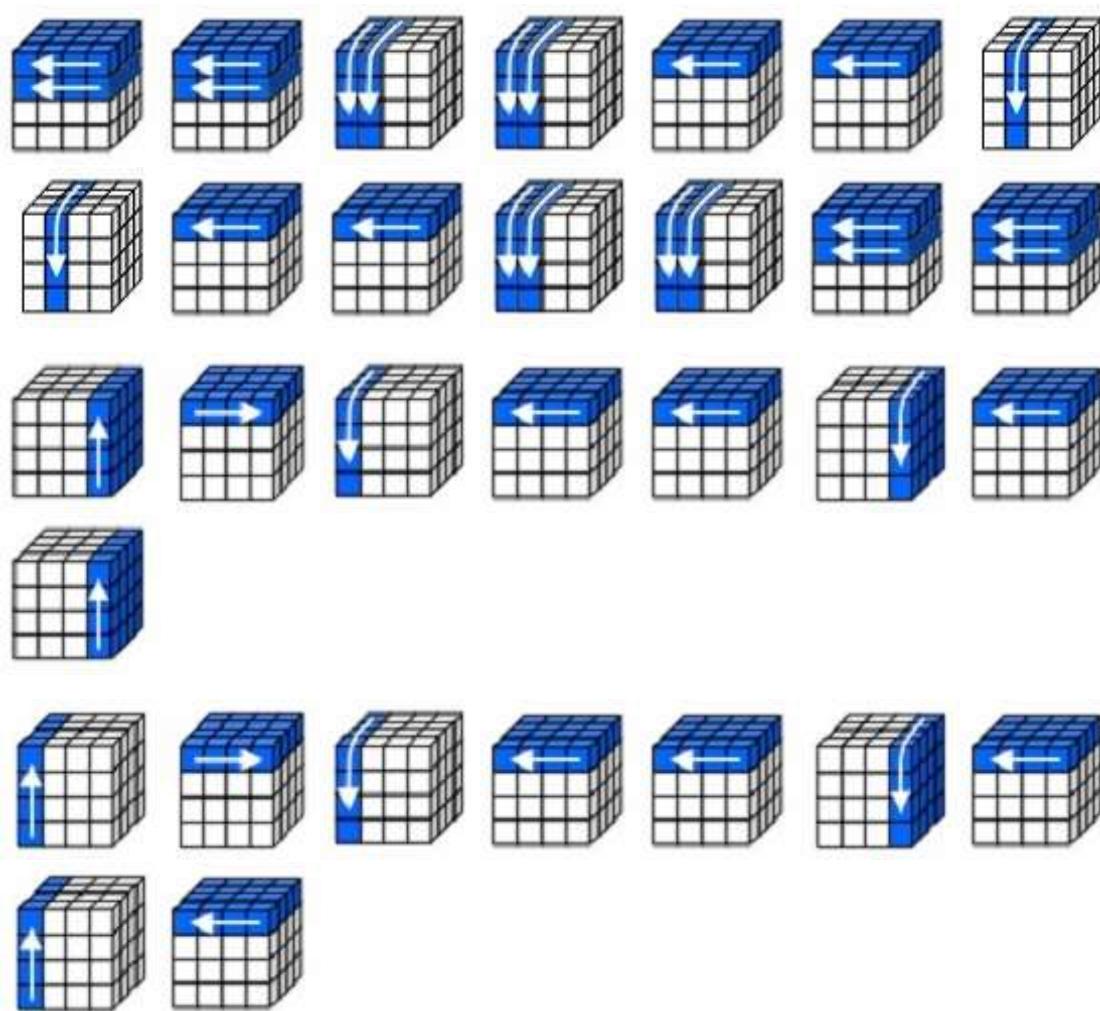
$R' U R \quad L' U' L U 2 R' U L' U$

= $T U 2 \quad T L 2 \quad U 2 \quad M L 2 \quad U 2 \quad T L 2 \quad T U 2$

$R \quad U i \quad L \quad U 2 \quad R i \quad U \quad R$

$L i \quad U i \quad L \quad U 2 \quad R i \quad U \quad L i \quad U$

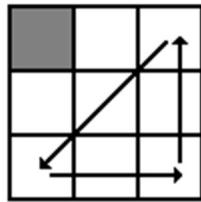
$U w 2 \quad L w 2 \quad U 2 \quad l 2 \quad U 2 \quad L w 2 \quad U w 2 \quad R \quad U' L \quad U 2$



Regarder la vidéo <https://kewbz.co.uk/en-fr/blogs/solutions-2025/4x4-parity#:~:text=PLL%20%234,Watch%20Video>

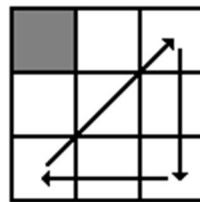
4- Positionner les coins

On ne s'occupe pas de les orienter (on veut juste que les couleurs des coins soient justes).



gauche
modif

test ok mais orientation



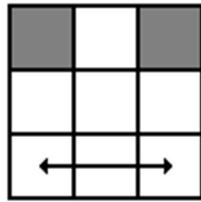
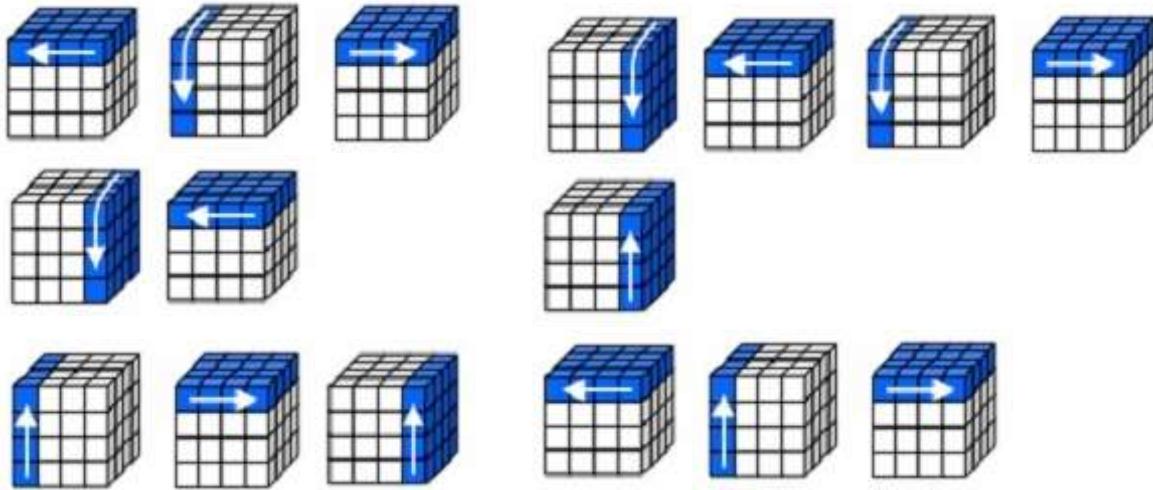
ok mais orientation modif

coin correct au fond gauche

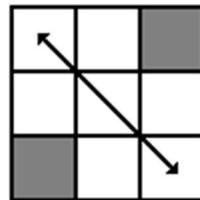
test

H G H' | D' | H G' H' | D = U L U i R i U Li

D' | H G H' | D | H G' H' = Ri U L U i R U Li U i



coins corrects au
fond test 3 coins modif + orientation
modifiée



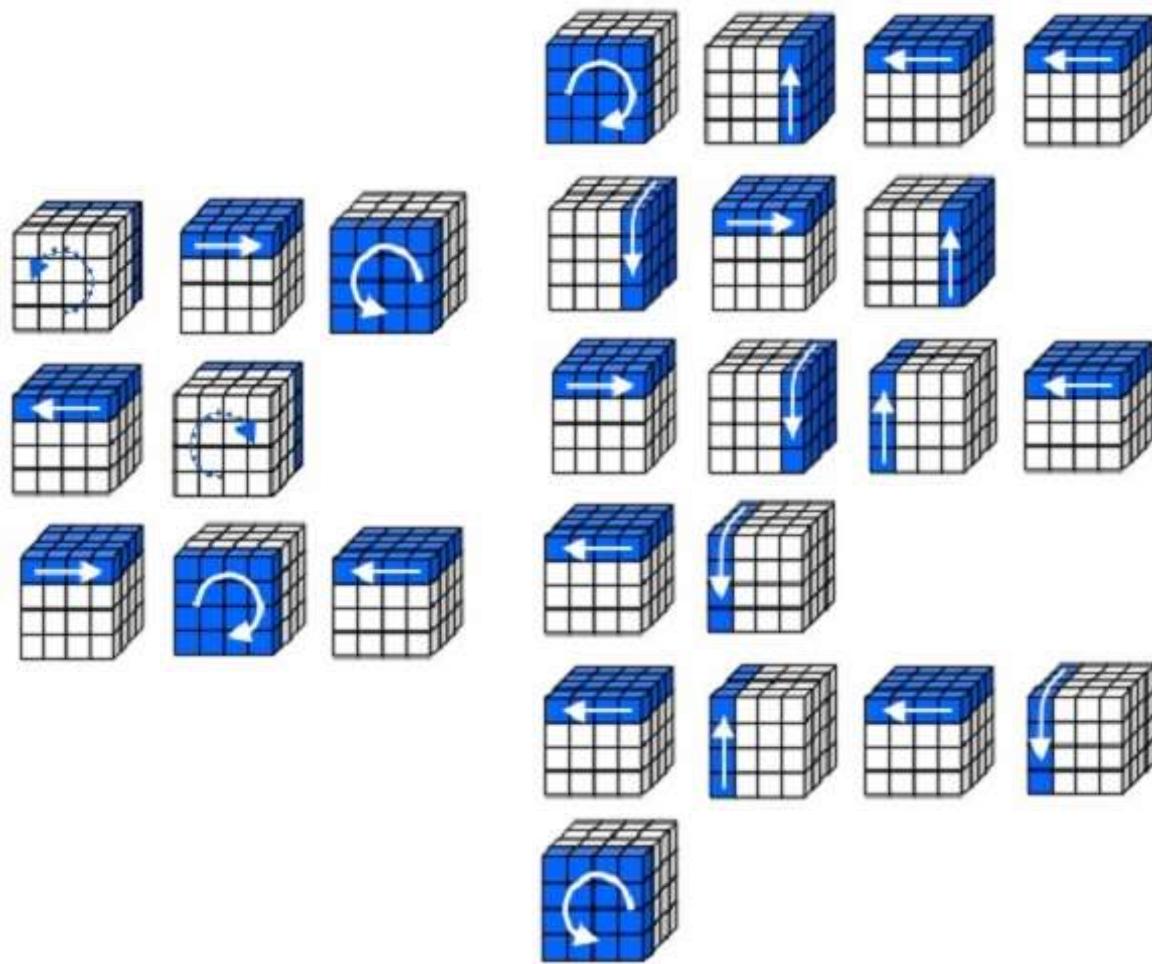
ok mais orientation modifiée

coin correct devant gauche

test

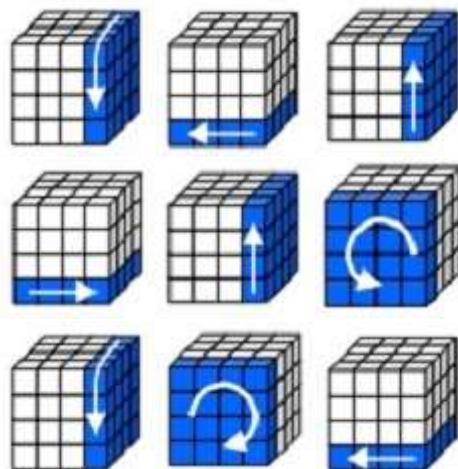
P H' A' H P' H' A (H²) = B U i F i U B i U i F

A+ D+ H2 D- H- D+ H- D- G- H2 G+ H+ G- H+ G+ A- =
F R U2 R i U i R U i R i L i U2 L
U Li U L Fi



Coins à permuter en bas devant soi :

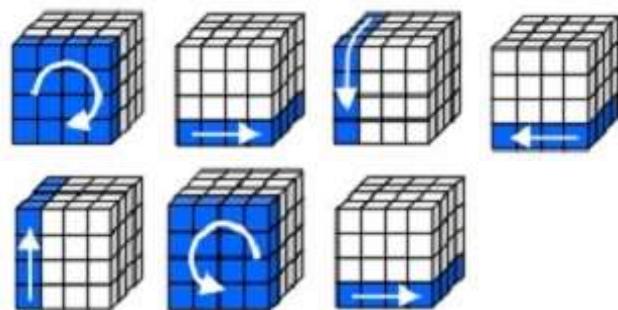
$$D'B'DBDA'D'AB' = \text{Ri Di R D R Fi Ri F Di}$$



erreur centre modif + orientation

Coins en diagonale à permuter en bas devant soi pour celui de gauche :

$$ABGB'G'A'B = \text{F D L Di Li Fi D}$$



erreur centre modif + orientation

Résolution des arêtes : LB LD FD DR BD
FR UF RB LU LF FD.

Orientations : UB et UR. Parité.

Résolution des coins : BLD UFL URF BDR
DLF.

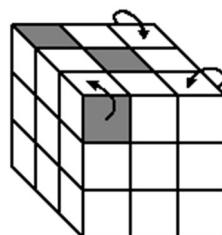
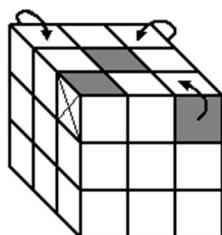
Orientations : DFR et ULB.

Finalement, ma résolution des coins est :
BLD UFL URF BDR DLF DFR RDF.

5- Orienter les coins

Si l'on se trouve dans l'une des 2 configurations suivantes (un seul coin bien orienté), appliquer la formule associée pour obtenir tous les coins :

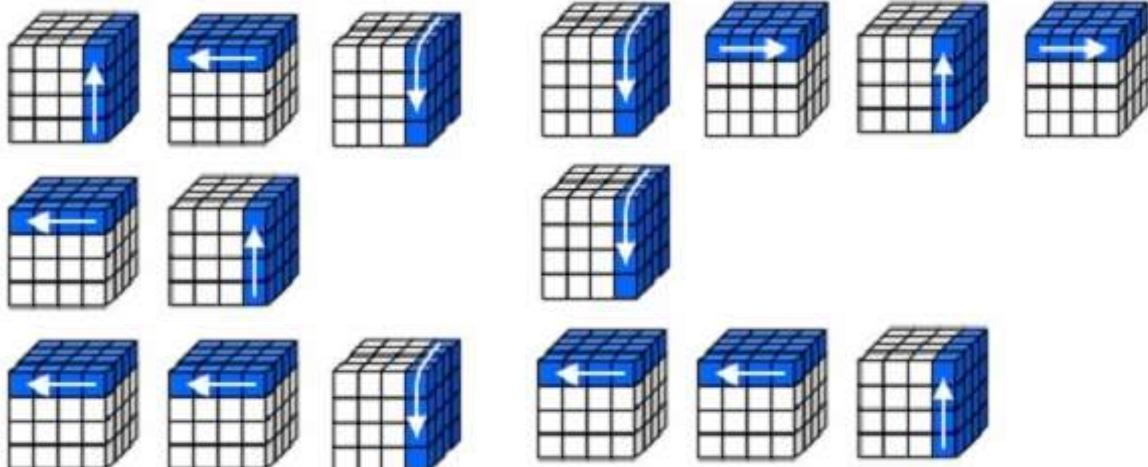
face du dessin devant soi



$D H D' H D H^2 D' = R U R i U R U2 R i$
test ok mais centre modif

$D' H' D H' D' H^2 D = R i U i R U i R i U2 R$
mais centre modif

test ok

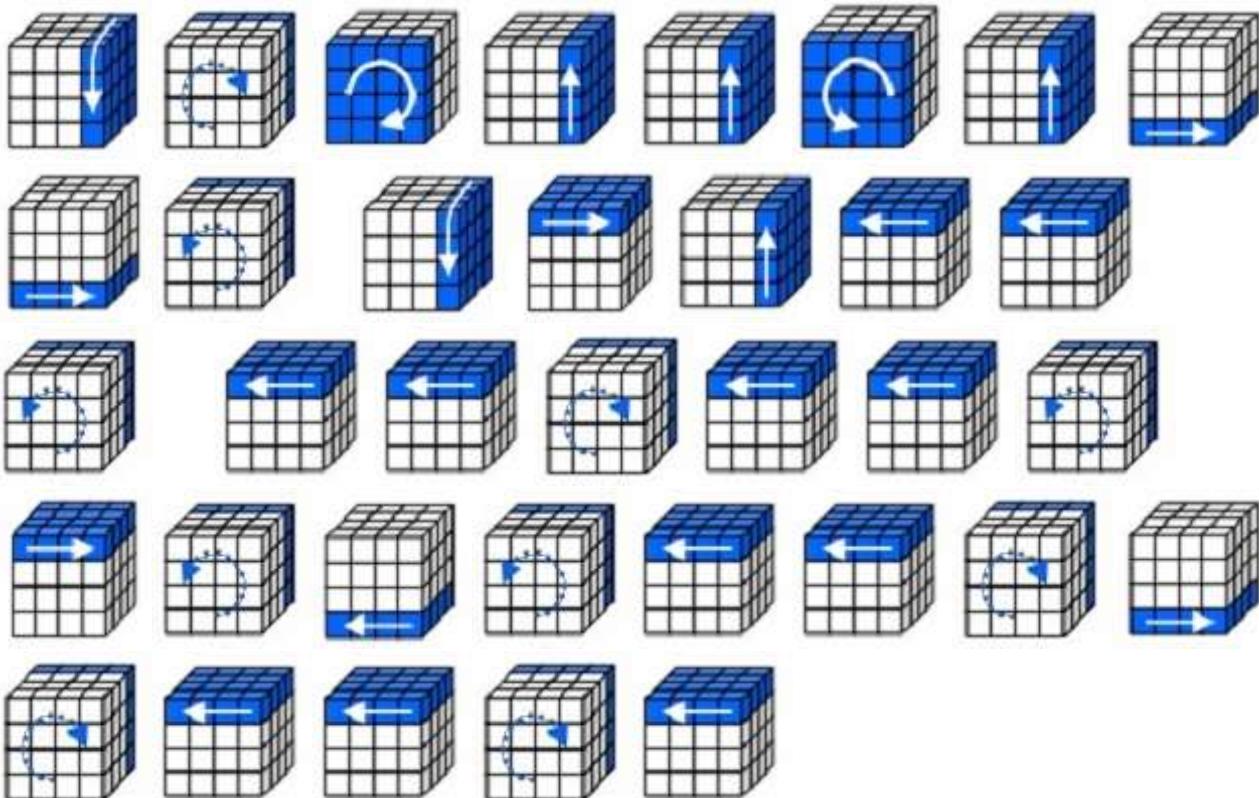


Ci-dessous se trouve un exemple d'une résolution selon la méthode de [Lars Petrus](#). Il s'agit juste d'un exemple pour se convaincre que lors de la résolution, aucun centre n'est détruit à aucun moment, de même qu'aucun couple de paires d'arêtes, puisque l'on ne touche qu'aux faces externes pour résoudre un rubik's cube 4x4 vu comme un 3x3.



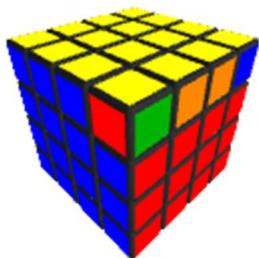
R' B' F R2 F' R D2 B R' U' R U2 B' U2 B' U2 B' U2 B U' B D' B U2 B' D B U2 B U =

Ri Bi F R2 Fi R D2 B Ri Ui R U2 Bi U2 Bi U2 Bi U2 B U i B Di B U2 Bi D B U2 B U

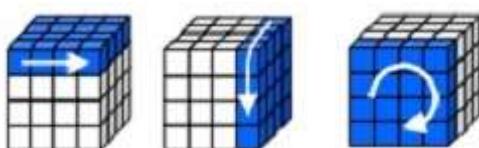
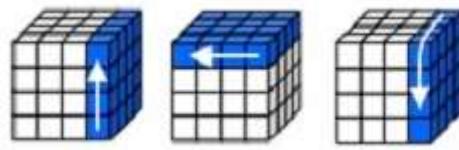


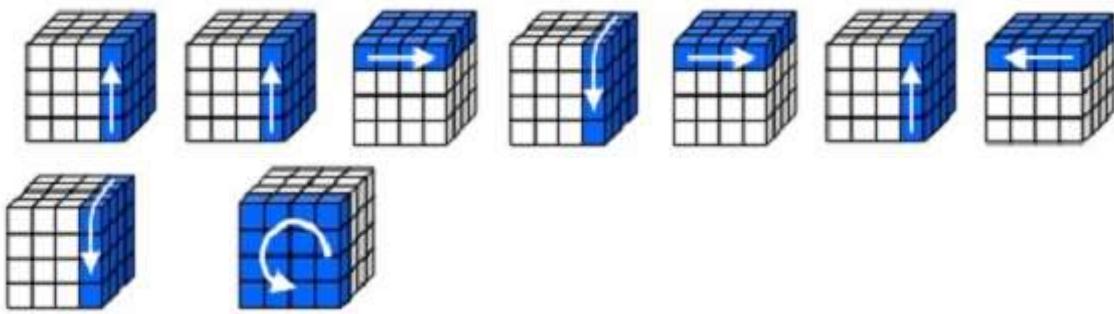
(Uu)2 = TU2 (Li)2 = TL2 l2 = ML2

Deux coins à échanger alors que la croix est finie (en général, il s'agit de deux coins adjacents)

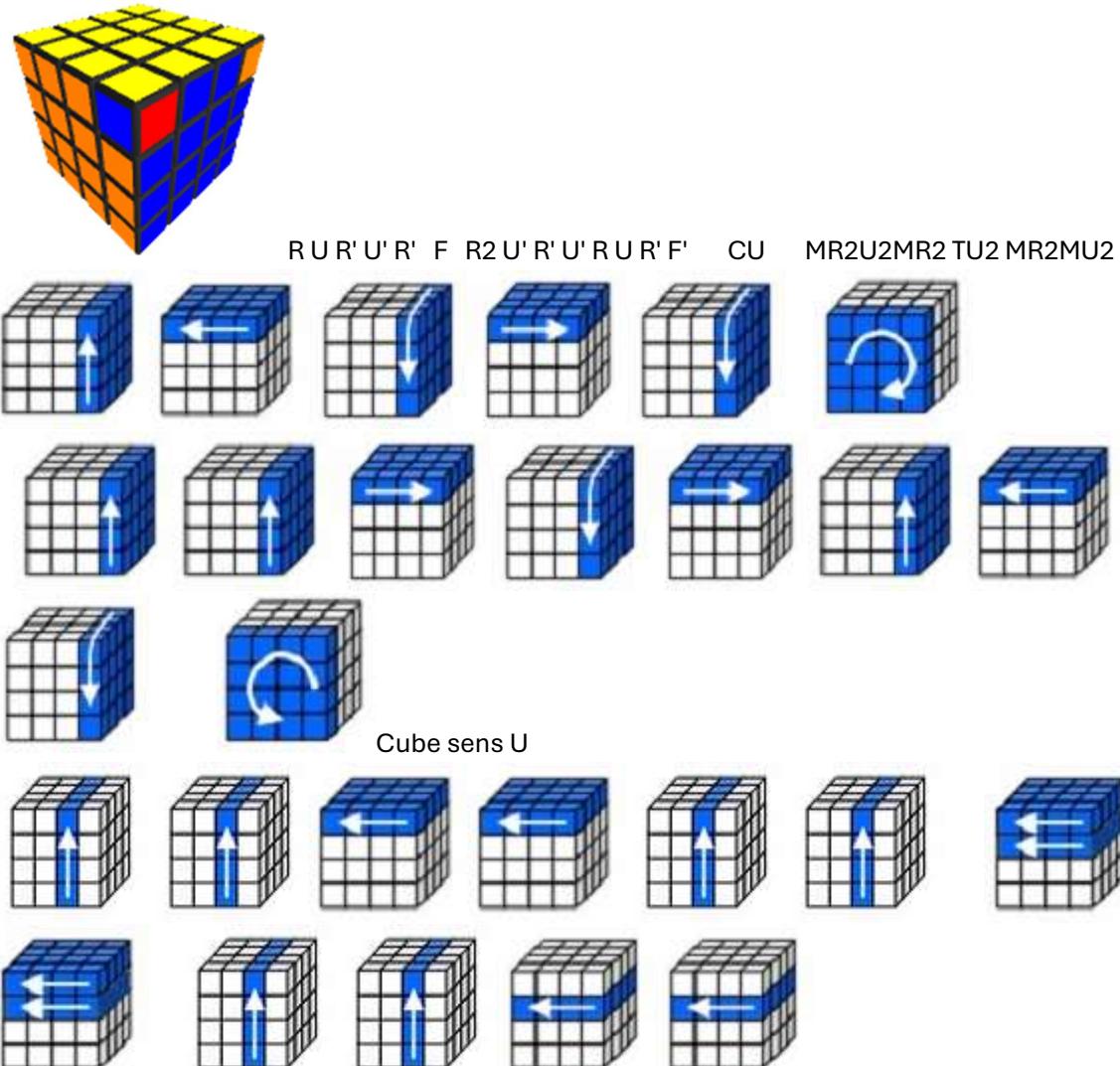


R U R' U' R' F R2 U' R' U' R U R' F'



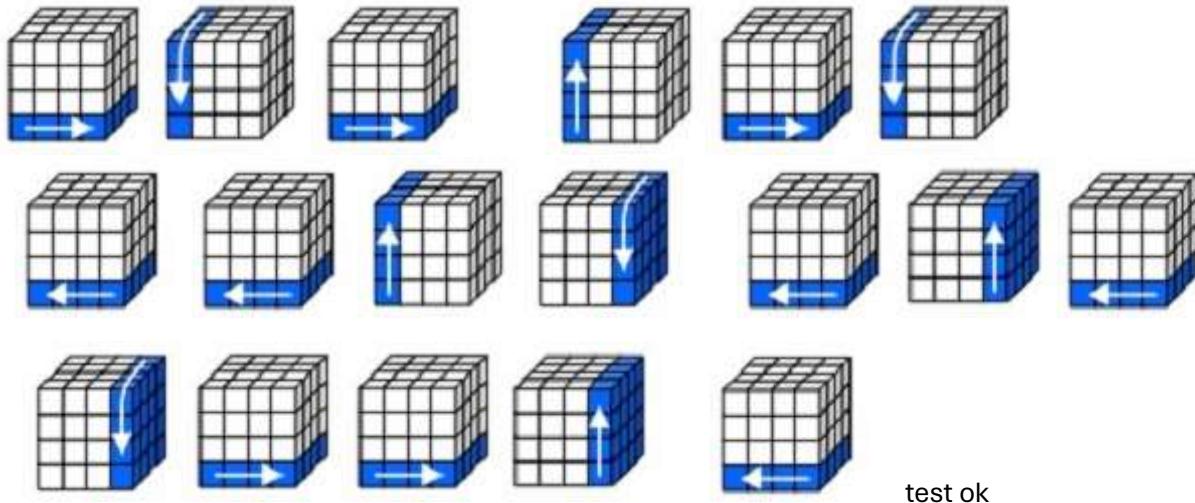


Échange de deux coins et deux paires d'arêtes



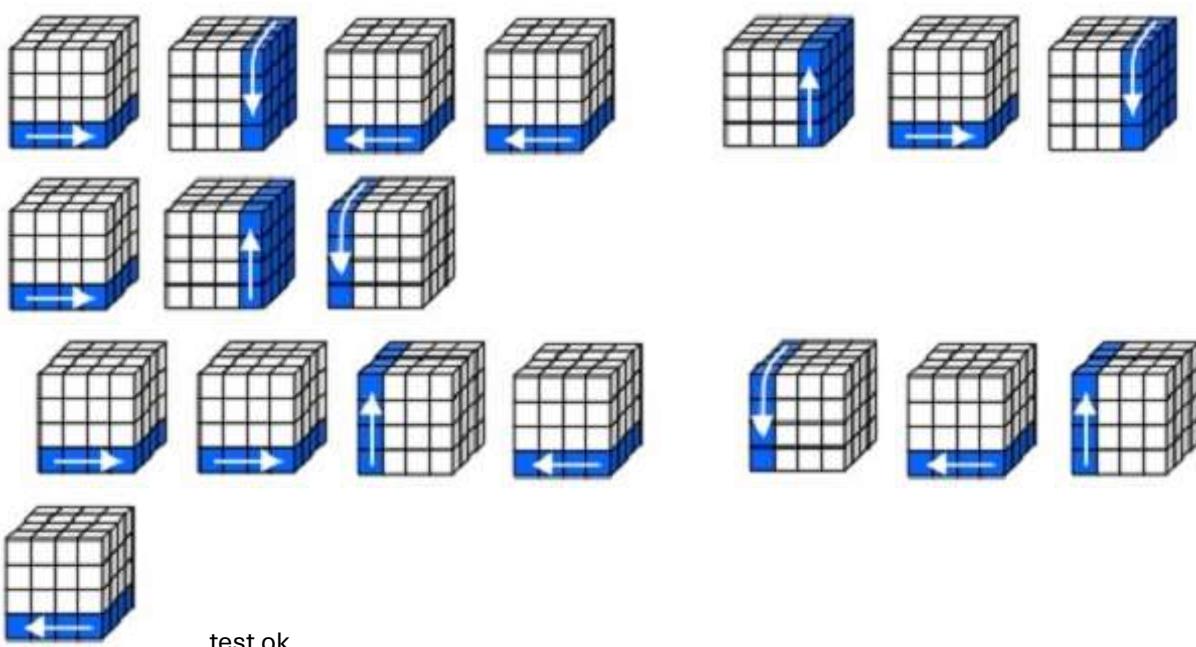
Pour orienter les derniers coins :

1. On met les **2 coins à orienter en bas devant** (facette latérale à descendre vers la face du bas)
2. On applique la formule : **DLD LiDL Di2LiRi DiRDi RiD2R Di**
3. On tourne le cube pour avoir de nouveau 2 coins mal orientés en bas à droite
4. On applique la même formule plusieurs fois et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coins soient bien orientés
5. Tu devras sûrement faire une dernière rotation pour terminer le cube



test ok

1. On met les **2 coins à orienter en bas devant** (facette devant à descendre vers la face du bas)
2. On applique la formule : **DRiDi2 RDri DRL D2LiDi LDiLi Di**
3. On tourne le cube pour avoir de nouveau 2 coins mal orientés en bas à droite
4. On applique la même formule plusieurs fois et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coins soient bien orientés
5. Tu devras sûrement faire une dernière rotation pour terminer le cube



test ok