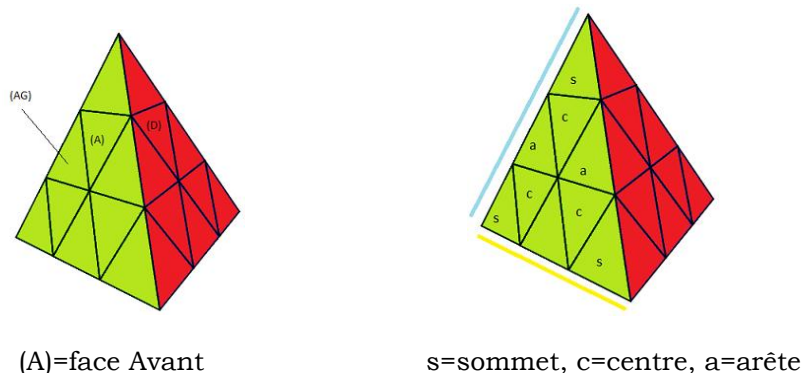


Résolution du Pyraminx

Méthode les centres d'adord (Morphocode)

Bien que le Pyraminx est un twist assez simple, mais il est vraiment intéressant du point de vu résolution et théorique. En effet il constitue la premiere famille de base parmi les familles de twist: Rubik's Cube, Skewb, Square-1



Notation

Les faces seront notées entre parenthèses: (A)=face Avant, (G)=face Gauche, (D)=face Droite, (B)=face Bas

Rotations sommets

Les sommets seront notés sans parenthèses: (GAB)=G, sommet G (rotation G)

Voici les rotations (par rapport aux sommets) utilisées:

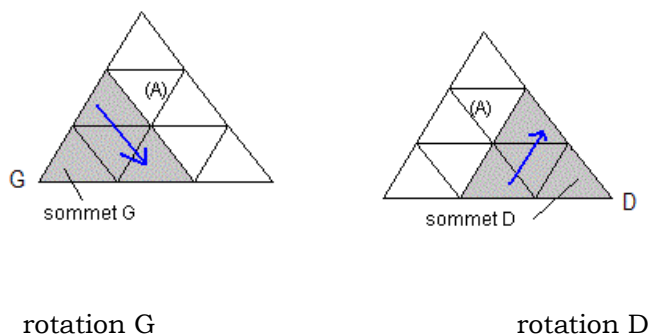
G(auche), D(roite), H(aut), P(ostérieur).

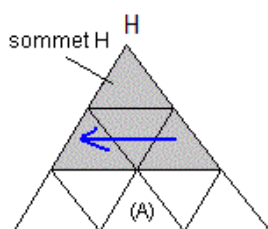
(GAB) = G, (DBA) = D, (AGD) = H, (BDG) = P

G = tourner 120° dans le sens des aiguilles d'une montre.

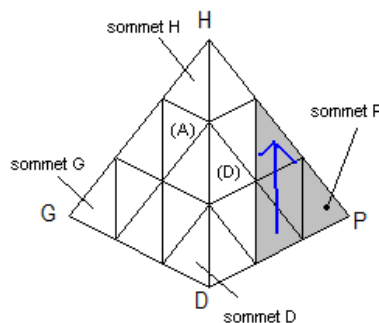
G' = tourner 120° dans le sens contraire (-120°)

G² = tourner 240°





rotation H



rotation P

Dans les dessins, la face (A) porte la couleur vert, et on voit le (B)as jaune .

On écrit (AG) pour désigner l' arête Avant-Gauche

(AG)^o = pivoter l' arête (AG)

Le point '.' ou les parenthèses '(', ')' qui se trouvent dans les formules sont là pour faciliter la lecture c'est tout!!!

On va choisir la face (B)as jaune et (A)vant vert une fois pour tout.

A- Former les centres

1. Placer les centres

On regroupe les centres face par face, en Logo "Danger Nucléaire" comme indique la fig1 ci-dessous. On commence par placer les centres verts comme la fig2 et faites: G'D

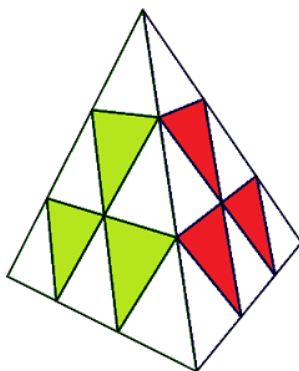


fig1: Ce qu'on veut

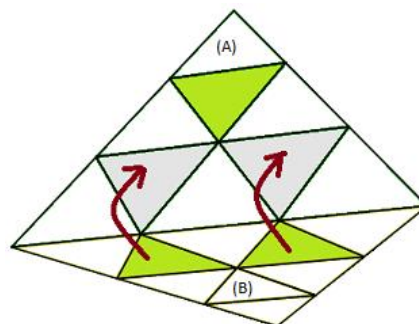
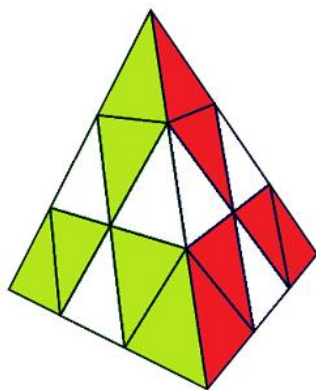


fig2: G'D

Une fois finir les centres (A)vant , on tourne P (si nécessaire) pour finir les centres des autres faces.

2. Placer les sommets

On tourne simplement les sommets pour avoir la même couleur avec les centres ! c'est tout !



Placer les sommets

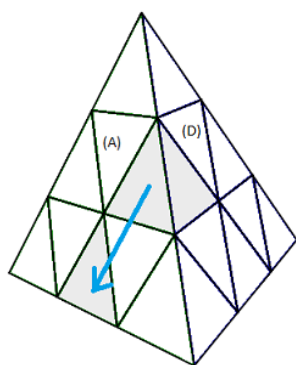
B- Placer les arêtes

On finit d'abord le Bas en plaçant successivement les arêtes (BA), (BD) et (BG), puis les autres arêtes

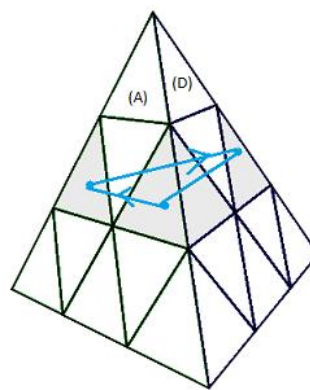
On place les arêtes avec le crochet $[HD]=HDH'D'$

$(AD)\rightarrow(BA)\rightarrow(GD) = [HD]$

$(AD)\rightarrow(AG)\rightarrow(GD) = G[HD]G'$



$(AD)\rightarrow(BA)\rightarrow(GD) = [HD]$

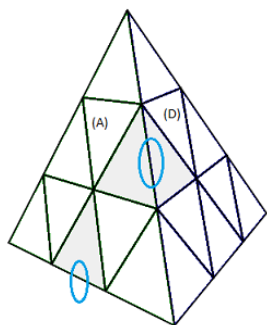


$(AD)\rightarrow(AG)\rightarrow(GD) = G[HD]G'$

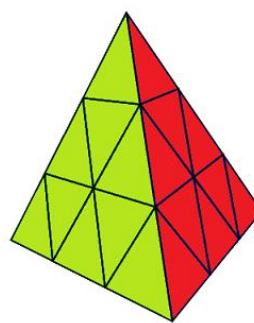
C- Orienter les arêtes

On oriente les arêtes avec la formule ci-dessous.

Orienter 2 arêtes: $(AD)^\circ(BA)^\circ = [GD']][G'H]$



$(AD)^\circ(BA)^\circ = [GD']][G'H]$



Et Hup là