

PLANETS



De las tres figuras de encima las dos primeras corresponden a vistas del puzzle resuelto, con cada una de las caras de un color, y la tercera corresponde al puzzle desordenado.

Este puzzle esta formado por cuatro esferas idénticas con una única excepción; no tienen el mismo número de huecos.

Las caras azules y verdes de todas las esferas tienen un solo hueco pero las caras amarillas y rojas de todas las esferas tienen dos.

Para que se pueda girar en cualquier sentido una de las esferas tendrá que tener dos de sus huecos coincidentes con otros dos huecos de otras dos esferas.

1. Girar las esferas hasta permitir el giro libre de una esfera cualquiera, que colocaremos con los colores azul, verde y rojo hacia el exterior, de manera que la cara amarilla mire hacia el interior del puzzle.
2. Para colocar la esfera que presente azul, verde y amarillo giraremos las otras dos esferas sin resolver para liberar la esfera y que gire libremente. Haremos que muestre el azul, verde y amarillo en las caras correspondientes.
3. Resolver la penúltima esfera de la cara azul del puzzle, girando la otra esfera sin resolver para permitir que la esfera gire libremente. La posición de esta esfera será ya la definitiva y no se volverá a girar.

4. Para resolver la última esfera hay que liberarla completamente para lo cual:

Giraremos la esfera azul, rojo, amarillo hacia la izquierda, hasta llevar un hueco rojo al punto de contacto.

Giraremos la esfera azul, verde, rojo a la izquierda, llevando un hueco amarillo al punto de contacto con la esfera sin resolver.

Pondremos la esfera sin resolver en su posición correcta, haciendo coincidir las caras amarilla y verde con los de la esfera amarilla, verde y azul.

Giraremos la esfera azul, verde y rojo a la derecha, para devolverla a su posición resuelta.

Giraremos la esfera azul, roja y amarilla a la derecha, para devolverla a su posición resuelta.