

PRISMAS

Este puzle se construye a partir de un cubo de Rubik de 3x3x3 pegando los pequeños cubos de tres en tres de forma que el resultado es de nueve prismas rectos de base cuadrada.

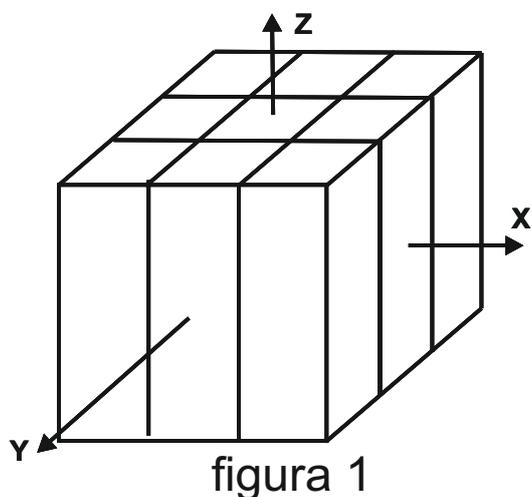
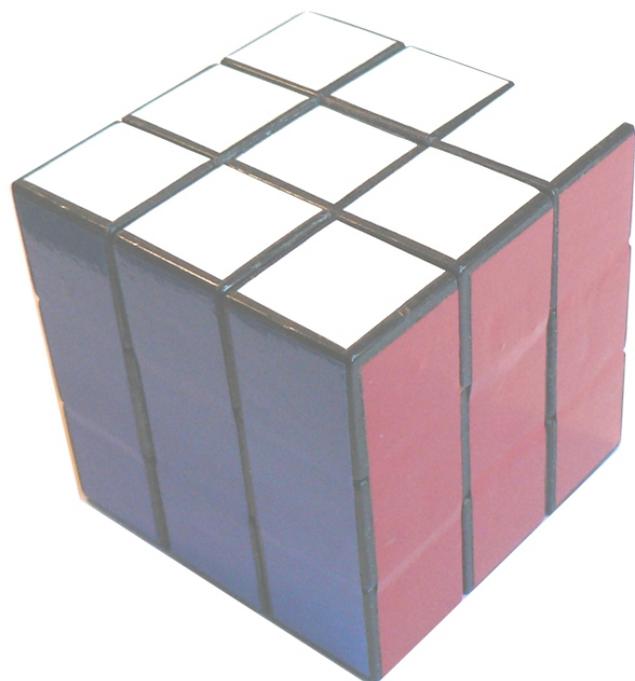
Los movimientos válidos son giros de 180° de cualquiera de las capas formadas por nueve cubitos según los ejes x o y, pero, como puede verse en la figura 1, está bloqueado cualquier giro según el eje z.

El objetivo del puzle, como en todos los de este tipo, es conseguir que cada una de las seis caras sea íntegramente de un color.

Es un puzle muy sencillo de resolver, por lo que solo daremos algunas instrucciones para resolverlo a partir de varias situaciones concretas.

La primera fase del procedimiento a seguir sería solucionar las cuatro caras del puzle que constituyen las caras largas de los prismas sin preocuparnos de las otras dos caras formadas por cuadrados. Esta fase es tan sencilla que no requiere ninguna explicación.

Indicamos a continuación el procedimiento para resolver las dos últimas caras (las formadas por cuadrados), a partir de algunas situaciones concretas. Supuestas ya resueltas las caras a las que son perpendiculares los ejes x e y en la figuras 2, 3 o 4.



En las figuras 2, 3 y 4 se suponen las caras laterales de un color uniforme y las bases superior e inferior de cualquiera del resto de los colores que los denominaremos mediante un triángulo o un círculo. Las situaciones de partida serán las expresadas mediante estos signos en las respectivas caras superiores.

Se indican a continuación los giros de 180° a realizar para resolver cada una de las tres situaciones definidas en la figuras 1, 2 y 3.

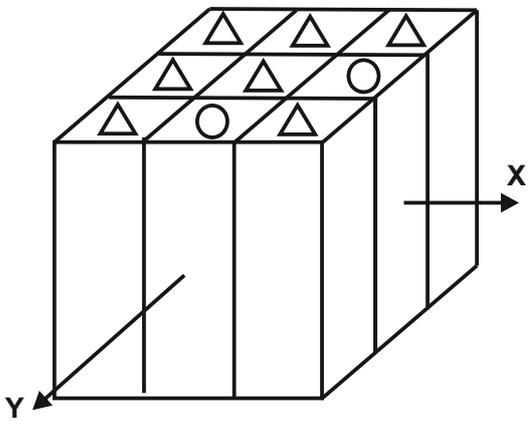


figura 2

Resolver situación figura 2.

A - Girar 180° el bloque central de 9 cubitos en torno al eje y.

B - Girar 180° la cara de la derecha en torno al eje x.

C - Repetir A.

D - Repetir B.

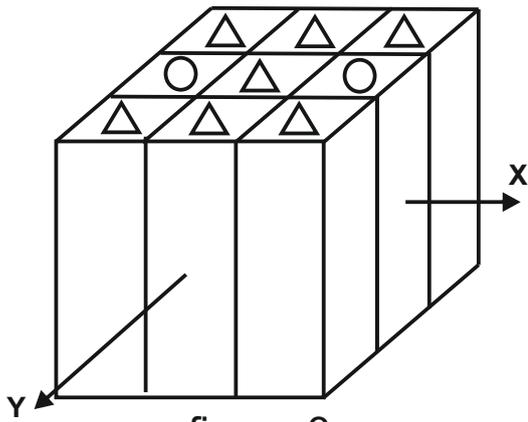


figura 3

Resolver situación figura 3.

A - Girar 180° la cara de la derecha en torno al eje x.

B - Girar 180° la cara frontal en torno al eje y.

C - Repetir A.

D - Repetir B.

E - Repetir A.

F - Repetir B.

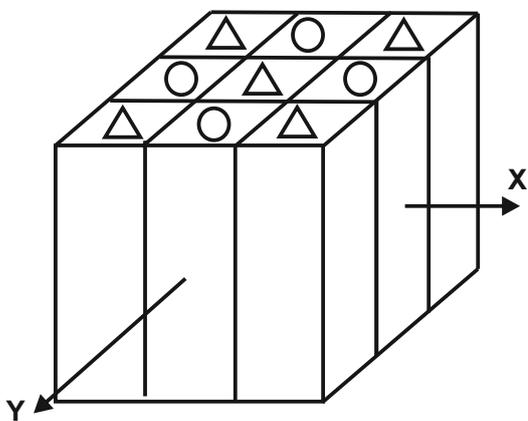


figura 4

Resolver situación figura 4.

A - Girar 180° la cara de la derecha en torno al eje x.

B - Girar 180° la cara frontal en torno al eje y.

C - Girar 180° la cara izquierda en torno al eje x.

D - Girar 180° la cara posterior en torno al eje y.

E - Repetir A,B,C, y D.

F - Repetir de nuevo A,B,C, y D.