Описания названий граней в формулах:

 L – left, левая грань; R – right, правая грань; U  – up, верхняя грань; F – front, передняя грань; D – down, нижняя грань; B – back, задняя грань.

 R U R’ U’ (правая грань по часовой + верхняя грань по часовой + правая грань против часовой + верхняя грань против часовой; или: правая от себя, верхняя по часовой, правая на себя, верхняя против часовой).

 L R U F’ (левая по часовой + правая по часовой + верхняя по часовой + передняя против часовой;

или: левая вперед, правая вперед, верхняя по часовой, передняя против часовой).

 Чтобы поставить ребро на свое место, нам нужно знать две формулы: пиф-паф и левый пиф паф.

Левый пиф-паф: L' U' L U

(левая от себя, правая против часовой, левая на себя, верхняя по часовой).             Сначала подводим ребро под центр, соответствующий одному из элементов ребра.

             Затем нам нужно понять в какую сторону должно уйти наше ребро (влево или вправо). Если ребро должно уйти вправо, делаем следующий алгоритм действий: U (верхняя грань по часовой)

 Пиф-паф (R U R' U') Перехват кубика по часовой стрелке, то есть если сейчас кубик смотрит к вам красным центром, то просто перехватите его (без поворота граней) так, чтобы он смотрел на вас зеленым центром.

Левый пиф-паф (L' U' L U) Если ребро у нас должно уйти влево, делаем следующий алгоритм: U’ (верхняя грань против часовой) Левый пиф-паф (L' U' L U) Перехват кубика против часовой стрелки, то есть если сейчас кубик смотрит к вам красным центром, то просто перехватите его (без поворота граней) так, чтобы он смотрел на вас синим центром.

 Пиф-паф (R U R' U') Тоже самое делаем и с остальными ребрами. Важно: если у Вас закончились нужные ребра на верхнем слое, ставим неправильно собранное ребро справа и делаем   R U R' U'➪L' U' L U.

Сборка креста на желтой грани

с определения, что у Вас находится на желтой грани после сборки второго слоя. Вариантов может быть три:

Точка; Палка; 9 часов; Крест.

 R U' L' U R' U' L U. Перед тем, как сделать эту формулу, нужно посмотреть есть ли уже стоящий на месте угол. Если есть – ставим этот угол справа от себя (желтая грань по-прежнему смотрит вверх) и делаем формулу R U' L' U R' U' L U столько раз, сколько понадобится, чтобы оставшиеся три угла встали на места. Если на месте нет ни одного угла – также делаем формулу R U' L' U R' U' L U (желтая грань смотрит наверх). В результате должен появиться 1 угол, стоящий на своем месте. Далее ставите этот угол справа от себя и снова делаете формулу R U' L' U R' U' L U, но уже столько раз, сколько понадобится, чтобы оставшиеся три угла встали на места. 7-й шаг: Разворот углов верхнего слоя (желтой грани) Осталось только развернуть углы так, чтобы они соответствовали цветам граней. Это делается очень просто, формулой R’ D’ R D (правая на себя, нижняя против часовой, правая от себя, нижняя по часовой). Алгоритм действий простой, но требует внимательности и отсутствия лишних действий. Не обращайте внимания на то, что кубик по мере выполнения алгоритма разбирается, смотрите только на повороты углов на желтой грани: Берем кубик желтой гранью вверх, неправильно повернутым углом справа от себя (рисунок 14 - зеленый центр смотрит на вас); Делаем формулу R’ D’ R D 2 или 4 раза. Угол, который стоял справа, повернется правильно. Держим кубик в том же положении, но крутим верхнюю грань так, чтобы следующий неправильно повернутый угол встал справа от нас; Делаем формулу R’ D’ R D 2 или 4 раза. Подставляем оставшиеся углы; Делаем формулу R’ D’ R D 2 или 4 раза.