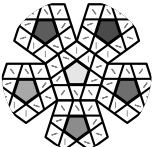
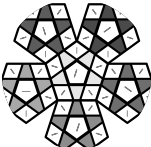


Von Anca Chirilă · Version 1.0, Oktober 2026 · Schwarz-Weiß-Fassung · Die Anleitung online: zauberwuerfelloesen.de/megaminx-loesen/

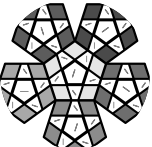
Der Megaminx ist ein Dodekaeder mit 12 fünfeckigen Flächen. Du löst ihn Schicht für Schicht, fast wie den 3x3 mit der Anfängermethode: zuerst die weiße Fläche, dann die Reihen darunter, zum Schluss die letzte Fläche. Jede Zugfolge steht hier in Buchstaben und als Bildfolge, Zug für Zug, zusammen mit der Haltung, in der sie funktioniert.



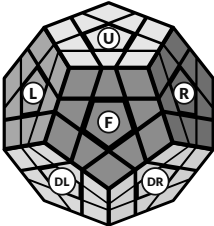
12 Mittelsteine
Fest in der Mitte jeder Fläche. Sie zeigen, welche Farbe die Fläche bekommt.



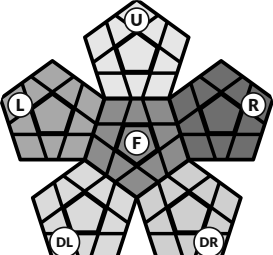
30 Kanten
Zwei Farben, zwischen zwei Mittelsteinen. Sie wandern und können gekippt sein.



20 Ecken
Drei Farben, an den Spitzen. Sie wandern und können verdreht sein.



So hältst du ihn



F mit den Nachbarflächen

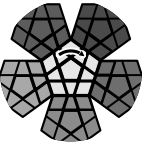
Die Buchstaben gelten für die Fläche, die gerade an dieser Stelle ist: **U** oben, **F** vorne, **R** und **L** rechts und links von **F**. **DR** liegt rechts unter **F** (sie grenzt an **F** und **R**), **DL** links unter **F**. **BR** und **BL** sind die beiden oberen Flächen hinten.

Aufgeklappt. Die meisten Bilder zeigen eine Fläche von vorne mit ihren fünf Nachbarflächen ringsum, wie eine Blüte. So siehst du jede Kante und jede Ecke dieser Fläche mit allen Farben.

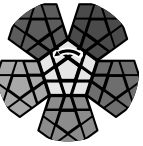
Farben. In den Bildern ist Weiß die erste Fläche und Gelb die letzte. Hat dein Megaminx andere Farben, gelten die Zugfolgen genauso.

So liest du die Züge Ein Buchstabe heißt: diese Fläche ein Fünftel (72 Grad) **im Uhrzeigersinn** drehen, so als würdest du direkt auf sie schauen. Ein Strich (R') heißt **gegen den Uhrzeigersinn**. **U2** sind zwei Fünftel im Uhrzeigersinn (144 Grad), **U2'** zwei Fünftel dagegen. Anders als beim 3x3 sind U2 und U2' verschieden. Eine Drehung endet erst, wenn die Fläche wieder bündig sitzt.

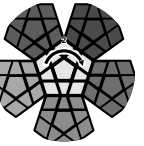
In den Bildern umrandet ein schwarzer Rahmen die Felder, die sich drehen, und der Pfeil zeigt die Richtung. Eine 2 am Pfeil heißt zwei Fünftel.



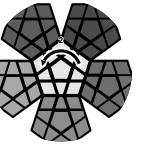
U
oben, ein Fünftel im Uhrzeigersinn



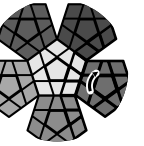
U'
oben, ein Fünftel dagegen



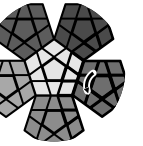
U2
oben, zwei Fünftel im Uhrzeigersinn



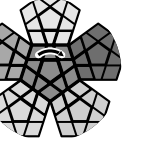
U2'
oben, zwei Fünftel dagegen



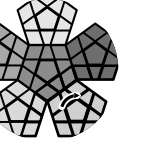
R
rechts, im Uhrzeigersinn



R'
rechts, dagegen



F
vorne, im Uhrzeigersinn



DR
rechts unter F, im Uhrzeigersinn

Der Weg in fünf Schritten		
1	Der weiße Stern	fünf Kanten um Weiß, ohne Algorithmus
2	Die erste Fläche	fünf weiße Ecken, R U R' U'
3	Die zweite Reihe	fünf senkrechte Kanten, wie F2L beim 3x3
4	Die weiteren Reihen	dritte und vierte Reihe, letzte Fläche oben
5	Die letzte Fläche	Kanten drehen und tauschen, Ecken tauschen und drehen
✓	Spickzettel	alle Zugfolgen und Hilfe, wenn das Bild nicht passt

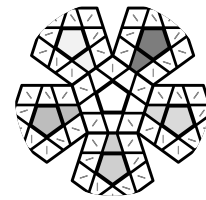
Zwei Haltungen. In Schritt 2 und 3 liegt Weiß unten, und U ist die Fläche der oberen Hälfte direkt über der Lücke. Ab Schritt 4 ist U die letzte Fläche ganz oben. Die Bilder: Die Buchstaben auf den Feldern nennen die Farbe, weiße Felder bleiben weiß: **Ge** Gelb, **Gr** Grün, **Rt** Rot, **Bl** Blau, **Li** Lila, **Or** Orange, **Hb** Hellblau, **Rs** Rosa, **Hg** Hellgrün, **Be** Beige, **Br** Braun. In den kleinen Bildfolgen fehlen die Buchstaben, dort zeigt die Umrandung die Fläche, die sich dreht. Weiße Felder mit Schrägstrich sind in diesem Moment egal.

Der Megaminx hat rund 10⁶⁸ Stellungen. Unser [Online-Löser](#) ist für den 3x3 gebaut und kann den Megaminx nicht lösen. Mit dieser Anleitung löst du ihn von Hand.

1 Der weiße Stern

STERN

Halte die weiße Fläche oben. Die fünf weißen Kanten sollen um den weißen Mittelstein sitzen, Weiß nach oben, und ihre zweite Farbe passt zur Nachbarfläche. Suche eine weiße Kante, drehe ihre Fläche, bis sie neben der passenden Nachbarfläche liegt, und bringe sie mit einer oder zwei Drehungen nach oben. Ist eine Fläche im Weg, drehe sie weg, setze die Kante ein und drehe die Fläche zurück. Der Stern geht ohne Algorithmus, wie das weiße Kreuz beim 3x3.

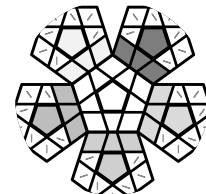


Ergebnis: der Stern, jede Kante passt zu ihrer Nachbarfläche

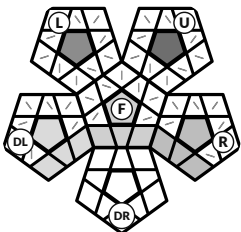
2 Die erste Fläche

WEISSE ECKEN

Drehe das Puzzle um: **Weiß ist jetzt unten** und bleibt dort bis zum Schluss. Halte eine Lücke unten vorne rechts, zwischen F, R und Weiß. Bringe die passende weiße Ecke mit den Flächen der oberen Hälfte an die Ecke über der Lücke, zwischen U, F und R. Diese Flächen berühren Weiß nicht, du kannst sie frei drehen. Dann wiederhole $R\ U\ R'\ U'$, bis die Ecke mit Weiß unten richtig sitzt.

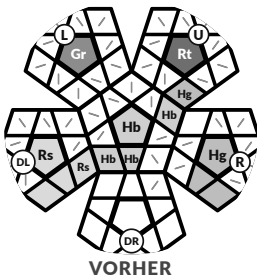


Ergebnis: die weiße Fläche ist fertig



Die Haltung in Schritt 2 und 3. F ist eine Fläche der unteren Hälfte, Weiß liegt darunter. **U ist hier die Fläche oben rechts an F**, die an F und R grenzt. Sie gehört zur oberen Hälfte. R ist die Fläche rechts neben F, beide grenzen an Weiß. Im Bild ist Weiß die untere Nachbarfläche von F.

Wie oft du $R\ U\ R'\ U'$ brauchst, hängt davon ab, wohin Weiß an der Ecke über der Lücke zeigt: nach rechts 1 Mal, nach oben 3 Mal, nach vorne 5 Mal.

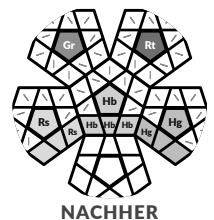


Weiß zeigt nach rechts: 1 Mal

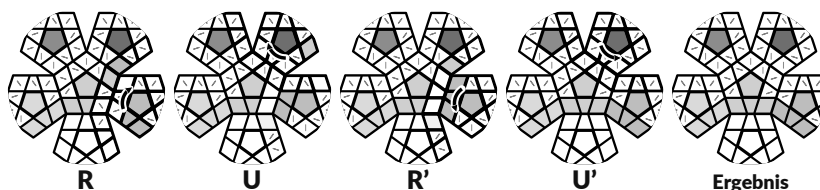
Die weiße Ecke liegt über der Lücke, Weiß zeigt zur Fläche R. Einmal $R\ U\ R'\ U'$ setzt sie ein.

 $R\ U\ R'\ U'$

HALTEN: Weiß unten, die Lücke vorne rechts unten, U ist die Fläche oben rechts an F.



NACHHER



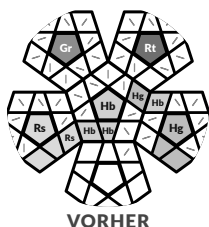
R

U

R'

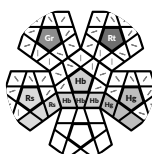
U'

Ergebnis

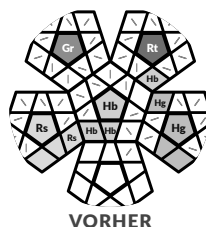


Weiß zeigt nach oben: 3 Mal

Weiß zeigt zu U. Nach dem ersten und zweiten Mal sitzt die Ecke noch nicht, nach dem dritten Mal ist sie fertig.

 $R\ U\ R'\ U'$ 3 Mal

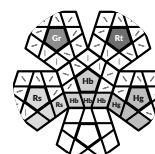
NACHHER



VORHER

Weiß zeigt nach vorne: 5 Mal

Weiß zeigt zu F. Hör erst auf, wenn Weiß unten ist und die Ecke zu ihren Nachbarflächen passt.

 $R\ U\ R'\ U'$ 5 Mal

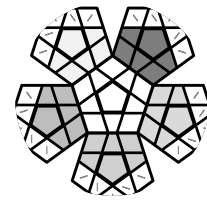
NACHHER

Eine weiße Ecke steckt falsch in einer Lücke? Halte diese Lücke vorne rechts unten und mache einmal $R\ U\ R'\ U'$. Dann liegt die Ecke oben, und du setzt sie wie oben ein. Die fertigen weißen Teile bleiben dabei heil, weil $R\ U\ R'\ U'$ von Weiß nur die Ecke vorne rechts bewegt.

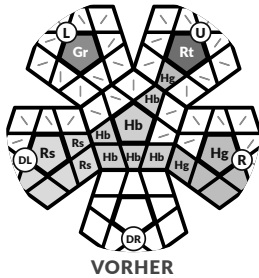
3 Die zweite Reihe

Jetzt kommen die fünf senkrechten Kanten über den weißen Ecken. Jede liegt zwischen zwei Flächen der unteren Hälfte, genau wie die mittlere Schicht beim 3x3, nur fünfmal. Suche eine Kante ohne Weiß in der oberen Hälfte. Bringe sie an die obere Kante von F, sodass ihre vordere Farbe zur Mitte von F passt. Die andere Farbe zeigt dir, ob sie nach rechts oder nach links muss.

SENKRECHTE KANTEN



Ergebnis: die weiße Fläche und die fünf Kanten darüber

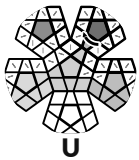
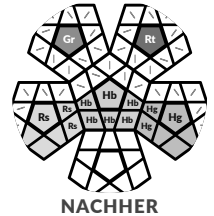


Nach rechts einsetzen

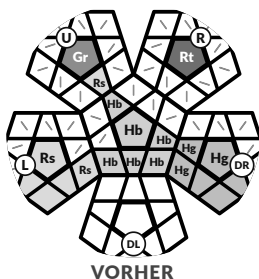
Die Kante liegt oben an F, ihre vordere Farbe passt zu F, die andere Farbe zur Fläche R. Sie wandert nach rechts in die senkrechte Lücke zwischen F und R.

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

HALTEN: Weiß unten, die Lücke rechts von F, U ist die Fläche oben rechts an F (über der Lücke).



Ergebnis

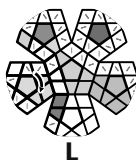
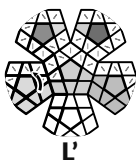
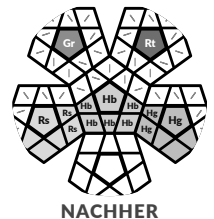


Nach links einsetzen

Das Spiegelbild: Die andere Farbe der Kante passt zur Fläche links von F. Achte auf die Haltung. U ist jetzt die Fläche oben links an F, über der linken Lücke, und L ist die Fläche links neben F.

U' L' U L U F U' F'

HALTEN: Weiß unten, die Lücke links von F, U ist die Fläche oben links an F.



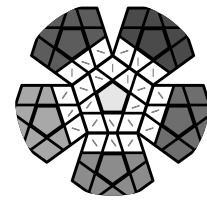
Ergebnis

Eine Kante steckt falsch herum in ihrer Lücke? Setze irgendeine andere Kante dort ein. Dann kommt die falsche nach oben, und du setzt sie mit der passenden Zugfolge richtig ein. Beide Zugfolgen bewegen außer der Lücke nur Steine der Fläche U, die weiße Fläche und die anderen Kanten der Reihe bleiben heil.

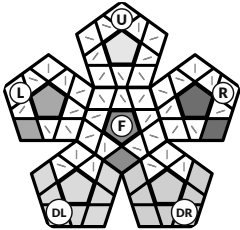
4 Die weiteren Reihen

Jetzt fehlen die **dritte Reihe** (5 Ecken und 10 schräge Kanten im Zickzack) und die **vierte Reihe** (5 Ecken und 5 senkrechte Kanten in der oberen Hälfte). Erfahrene Cuber nennen diesen Teil S2L. Ab hier hältst du die **letzte Fläche oben** (U), Weiß bleibt unten.

BIS ZUR LETZTEN FLÄCHE



Ergebnis: alles fertig bis auf die letzte Fläche

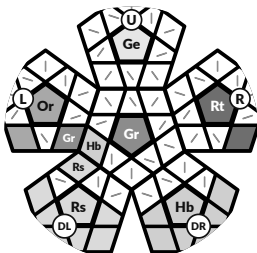


Die Haltung ab Schritt 4. U ist die letzte Fläche ganz oben. F ist eine Fläche der oberen Hälfte, die zu dir zeigt, ihre Spitze zeigt nach unten. Links daneben liegt L, rechts R. Unter F liegen DL und DR, die Spitze von F sitzt zwischen ihnen.

Die Bilder zeigen ab hier F mit seinen Nachbarflächen, U oben.

4a: Die Ecken der dritten Reihe

Die Lücke ist die untere Spitze von F, zwischen F, DR und DL. Bringe die passende Ecke an die linke Ecke von F und wiederhole $F L F' L'$, bis sie richtig sitzt, je nach Drehung 1, 3 oder 5 Mal. Liegt die Ecke oben, drehe U, bis sie über der linken Ecke von F liegt (zwischen U, F und L), und mache einmal F' .



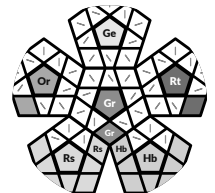
VORHER

Ecke an der linken Ecke von F

Im Bild reicht ein Mal. Zeigt die Ecke anders, wiederhole die Zugfolge, bis ihre drei Farben zu F, DR und DL passen.

$F L F' L'$ 1, 3 oder 5 Mal

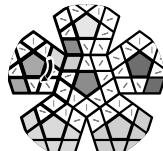
HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke ist die untere Spitze von F.



NACHHER



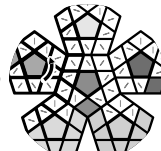
F



L

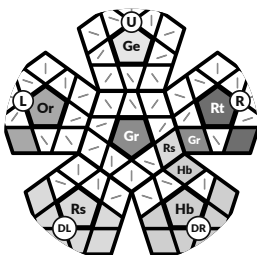


F'



L'

Ergebnis



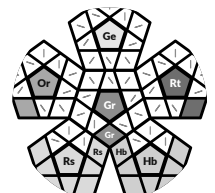
VORHER

Ecke an der rechten Ecke von F: das Spiegelbild

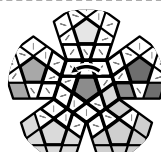
Liegt die Ecke lieber rechts, nimmst du das Spiegelbild. Von oben bringt sie ein F an die rechte Ecke von F, wenn sie vorher zwischen U, F und R lag.

$F' R' F R$ 1, 3 oder 5 Mal

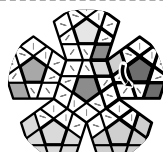
HALTEN: wie oben.



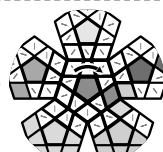
NACHHER



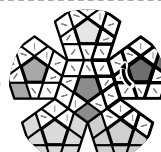
F'



R'



F



R

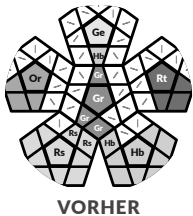
Ergebnis

Erst alle fünf Ecken. Löse zuerst alle Ecken dieser Reihe und dann die Kanten, denn $F L F' L'$ und $F' R' F R$ verschieben die schrägen Kanten neben der Lücke. Die anderen Ecken der dritten Reihe, die weiße Fläche und die zweite Reihe bleiben heil.

4b Die schrägen Kanten der dritten Reihe

KANTEN

Jede Fläche der oberen Hälfte hat unten zwei schräge Lücken, an DR und an DL. Die passende Kante hat die Farbe von F und die Farbe der unteren Fläche an der Lücke. Bringe sie mit U an die obere Kante von F. Passt ihre vordere Farbe zu F, nimm Fall A oder B. Zeigt die Farbe von F nach oben, drehe U, bis die Kante oben auf der Nachbarfläche liegt, und nimm Fall C oder D. Alle vier lassen die Ecken aus 4a und die übrigen fertigen Kanten in Ruhe.

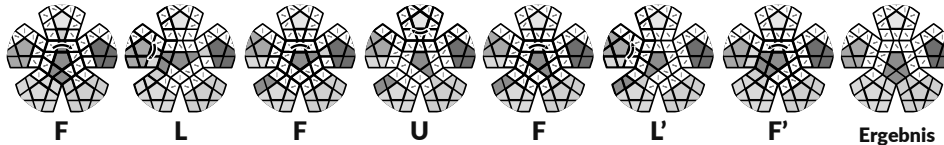


Fall A: Lücke unten rechts

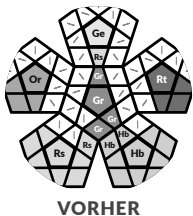
Die Kante liegt oben an F, ihre vordere Farbe passt zu F, die andere zu DR.

F L F U F L' F'

HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke unten rechts an F.



Ergebnis

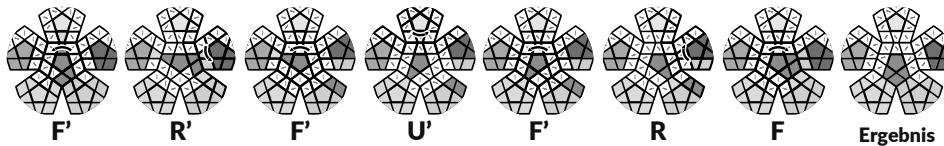


Fall B: Lücke unten links

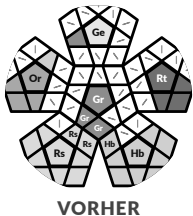
Das Spiegelbild von A: Die andere Farbe passt zu DL.

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

HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke unten links an F.



Ergebnis

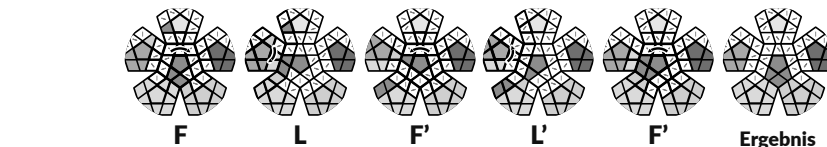


Fall C: Kante oben auf L, Ziel unten rechts

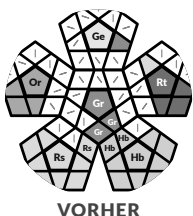
Die Farbe von F zeigt nach oben. Die Kante liegt oben auf L, ihre seitliche Farbe auf L passt zu DR.

F L F' L' F'

HALTEN: die Kante oben auf der linken Nachbarfläche.



Ergebnis

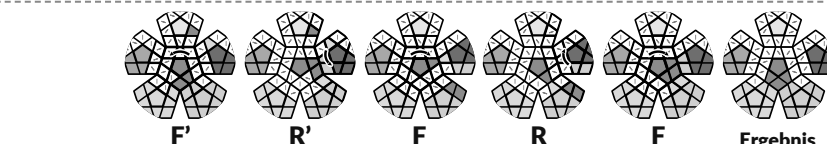


Fall D: Kante oben auf R, Ziel unten links

Das Spiegelbild von C: Die Kante liegt oben auf R, ihre seitliche Farbe passt zu DL.

F' R' F R F

HALTEN: die Kante oben auf der rechten Nachbarfläche.

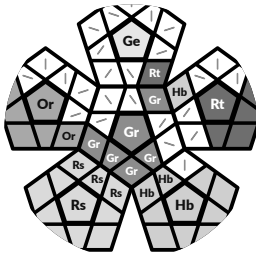


Ergebnis

4c Die vierte Reihe

WIE BEIM 3X3

Das ist wie beim 3x3, nur mit der letzten Fläche oben. Jede Lücke besteht aus der Ecke an der rechten Ecke von F (zwischen F, R und DR) und der Kante rechts an F. Setze zuerst die Ecken ein, danach die Kanten. Die Zugfolgen sind dieselben wie in Schritt 2 und 3, U ist jetzt die letzte Fläche.



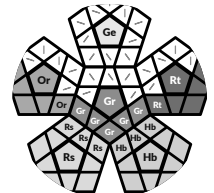
VORHER

Ecken: R U R' U' wie in Schritt 2

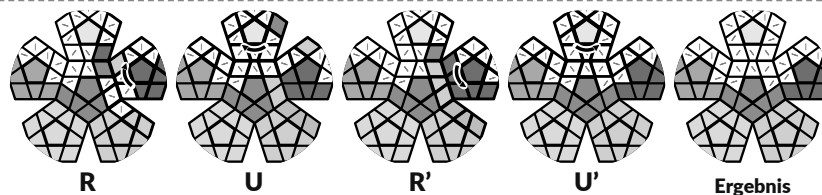
Bring die Ecke nach oben rechts an F, zwischen U, F und R, und wiederhole R U R' U', bis sie richtig sitzt. Im Bild zeigt die Farbe von DR nach rechts, ein Mal reicht. Zeigt sie nach oben, sind es 3 Mal, nach vorne 5 Mal.

R U R' U' 1, 3 oder 5 Mal

HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke an der rechten Ecke von F.



NACHHER



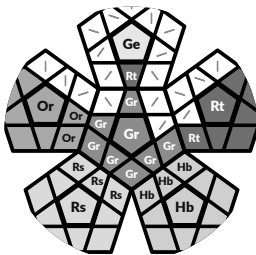
R

U

R'

U'

Ergebnis



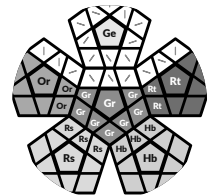
VORHER

Kante nach rechts

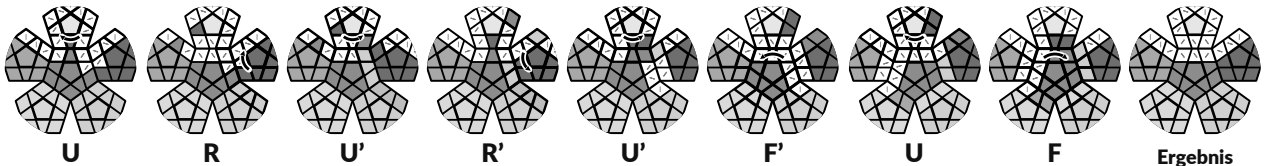
Die Kante liegt oben an F, ihre vordere Farbe passt zu F, die andere zu R.

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

HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke rechts von F.



NACHHER



U

R

U'

R'

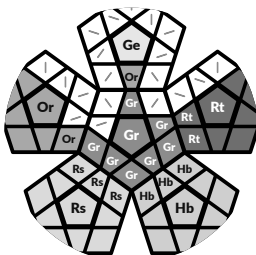
U'

F'

U

F

Ergebnis



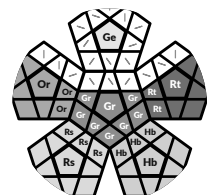
VORHER

Kante nach links

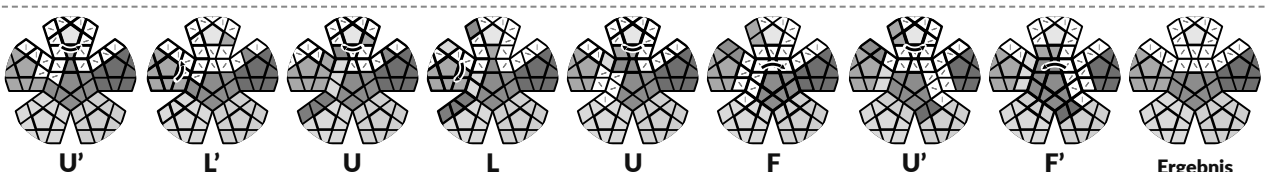
Die andere Farbe passt zu L. Die Kante wandert nach links in die Lücke zwischen F und L.

U' L' U L U F U' F'

HALTEN: letzte Fläche oben, die Lücke links von F.



NACHHER



U'

L'

U

L

U

F

U'

F'

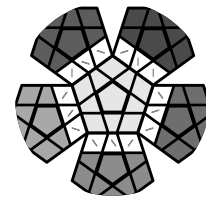
Ergebnis

Die Reihen darunter bleiben heil. R U R' U' bewegt unterhalb der letzten Fläche nur die Ecke und die Kante der Lücke vorne rechts. Die beiden Kanten-Zugfolgen bewegen nur die Kante der Lücke und Steine der letzten Fläche.

5 Die letzte Fläche

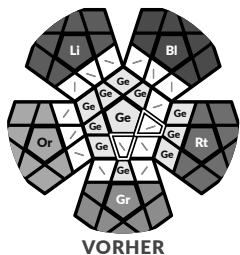
VIER TEILE

Nur noch fünf Kanten und fünf Ecken oben. Wie beim 3x3: erst die Kanten drehen (5a), dann die Kanten an ihren Platz bringen (5b), dann die Ecken an ihren Platz (5c), zum Schluss die Ecken drehen (5d). Die Bilder zeigen ab hier die letzte Fläche von oben, F unten. Die Plätze der Kanten heißen vorne, links, hinten links, hinten rechts und rechts.



Ergebnis von 5a:
alle Kanten
zeigen Gelb nach
oben

5a: Kanten drehen. Zähle, wie viele Kanten oben die Farbe der letzten Fläche nach oben zeigen. Es sind immer 1, 3 oder 5. Die zwei Zugfolgen kennst du vom gelben Kreuz beim 3x3, die unteren Reihen bleiben dabei fertig.

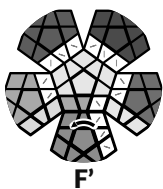
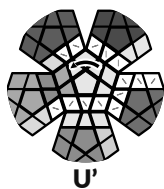
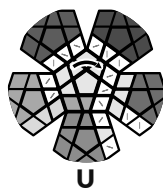
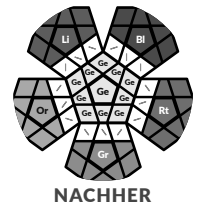


Zwei falsche Kanten nebeneinander

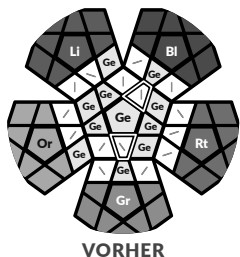
Halte die beiden falschen Kanten **vorne** und **rechts**.

F U R U' R' F'

HALTEN: die falschen Kanten vorne und rechts (umrandet).



Ergebnis

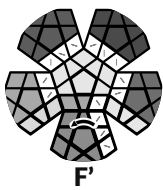
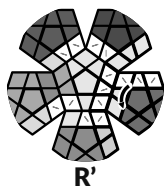
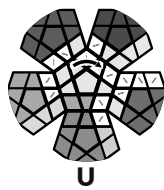
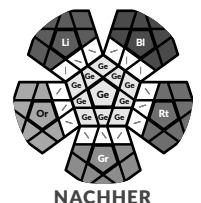


Zwei falsche Kanten nicht nebeneinander

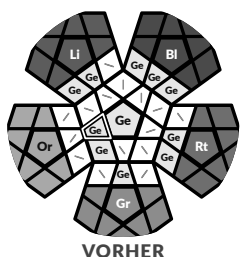
Halte sie **vorne** und **hinten rechts**.

F R U R' U' F'

HALTEN: die falschen Kanten vorne und hinten rechts.



Ergebnis

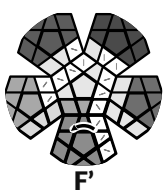
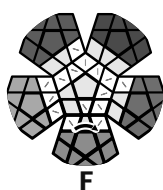
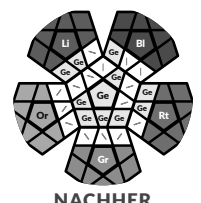


Vier falsche Kanten

Halte die eine richtige Kante **links** oder **hinten links** und mache eine der beiden Zugfolgen. Danach sind nur noch zwei falsch, weiter mit einem der Fälle oben. Liegt die richtige Kante vorne, bleiben vier falsch.

F U R U' R' F'

HALTEN: die richtige Kante links (umrandet).

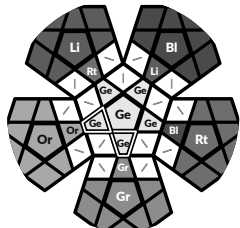


zwei falsch

5b Kanten an ihren Platz bringen

SUNE

Alle Kanten zeigen Gelb nach oben, aber ihre Seitenfarben passen vielleicht noch nicht. Drehe U, bis möglichst viele Kanten zu den Mitten darunter passen. Dann nimmst du den Megaminx-Sune. Er tauscht die Kanten rechts, hinten rechts und hinten links im Kreis und lässt vorne und links stehen. Die Ecken oben verdreht er, das ist hier egal.



VORHER

Zwei passende Kanten nebeneinander

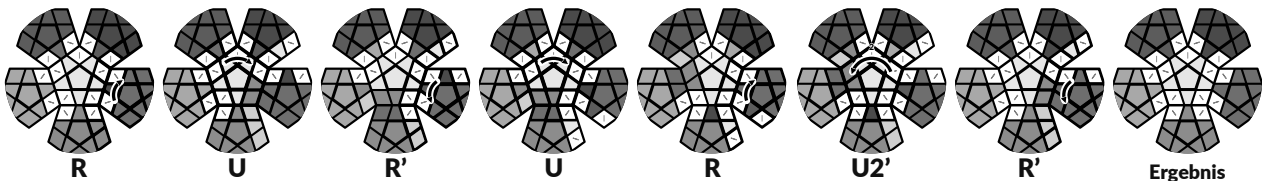
Halte sie **vorne** und **links** und mache den Sune. Passt danach noch nicht alles, halte genauso und mache ihn noch einmal.

R U R' U R U2' R'

HALTEN: die passenden Kanten vorne und links.



NACHHER

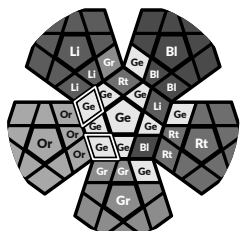


- **Zwei passende Kanten, nicht nebeneinander:** Halte eine vorne, die andere hinten links. Die Kante rechts muss nach links gehören, ihre Seitenfarbe passt also zur Mitte von L. Dann mache den Sune, danach liegen zwei passende nebeneinander. Gehört sie nach hinten rechts, drehe U weiter. Es gibt eine zweite Stellung mit zwei passenden Kanten, dort passt es.
- **Nur eine passt, egal wie du U drehst:** Mache den Sune einmal von irgendwo. Danach passen zwei.
- Zum Schluss drehst du U, bis alle fünf Kanten passen. So brauchst du höchstens 4 Sunes.

5c Ecken an ihren Platz bringen

DREI ECKEN IM KREIS

Eine Ecke sitzt richtig, wenn ihre drei Farben zu den drei Flächen um sie herum passen. Verdreht sein darf sie noch. Die Ecken heißen vorne links, links hinten, ganz hinten, rechts hinten und vorne rechts. Die Zugfolge lässt alle Kanten in Ruhe und tauscht die Ecken ganz hinten, rechts hinten und vorne rechts im Kreis. Drehe U hier nicht mehr, die Kanten passen schon.



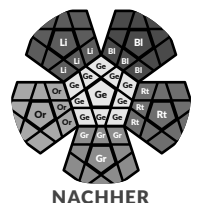
VORHER

Zwei richtige Ecken nebeneinander

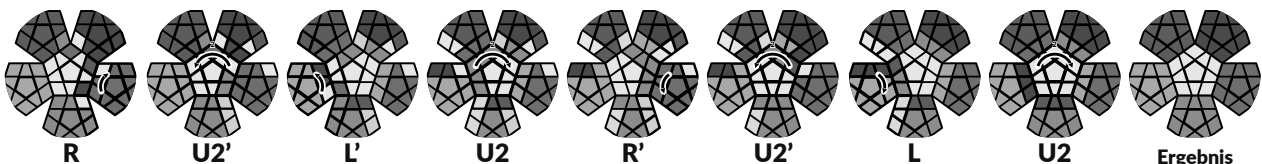
Halte sie **vorne links** und **links hinten**, die beiden Ecken an der Kante zur Fläche L. Ausführen, wenn nötig ein zweites Mal genauso.

R U2' L' U2 R' U2' L U2

HALTEN: die richtigen Ecken vorne links und links hinten.



NACHHER

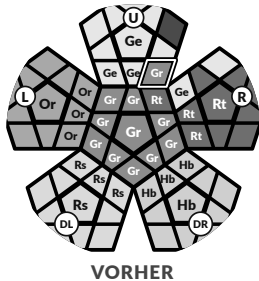


- **Zwei richtige Ecken, nicht nebeneinander:** Halte eine vorne links, die andere rechts hinten, und mache die Zugfolge. Danach liegen zwei richtige nebeneinander, oder es ist nur noch eine richtig.
- **Nur eine richtige Ecke:** Halte sie links hinten und mache die Zugfolge.
- **Keine richtige Ecke:** Mache die Zugfolge von irgendwo. Ist danach immer noch keine richtig, mache sie gleich noch einmal genauso.
- Danach schaust du neu. Mit diesen Regeln kommst du in jedem der 60 möglichen Fälle ans Ziel.

5d Ecken drehen

ZUM SCHLUSS

Zum Schluss drehst du die Ecken richtig, genau wie im letzten Schritt beim 3x3. Halte eine verdrehte Ecke **vorne rechts** oben und wiederhole $R' DR' R DR$, bis die Farbe der letzten Fläche oben ist. Das sind 2 oder 4 Mal. Dann drehst du **nur U**, bis die nächste verdrehte Ecke vorne rechts steht, und machst weiter. Die Bilder zeigen hier F mit U oben, damit du DR siehst.



VORHER

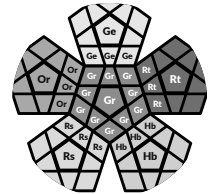
Zwei verdrehte Ecken

Im Bild sind die Ecke vorne rechts und die Ecke rechts hinten verdreht. Die Ecke vorne rechts braucht 2 Mal $R' DR' R DR$. Dann **U**, und die Ecke rechts hinten steht vorne rechts. Sie braucht 4 Mal. Zum Schluss **U'**.

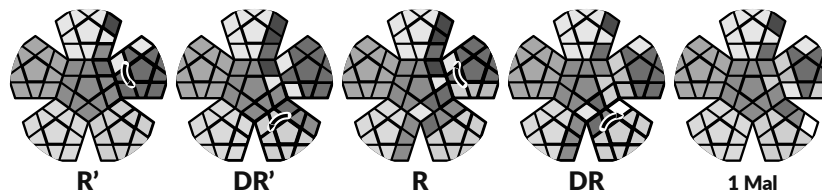
Die erste Bildfolge zeigt ein Mal $R' DR' R DR$ Zug für Zug, die zweite den ganzen Ablauf. Nach 2 Mal ist unten alles durcheinander, nach dem letzten **U'** ist alles gelöst.

$R' DR' R DR$ 2 Mal, U, 4 Mal, U'

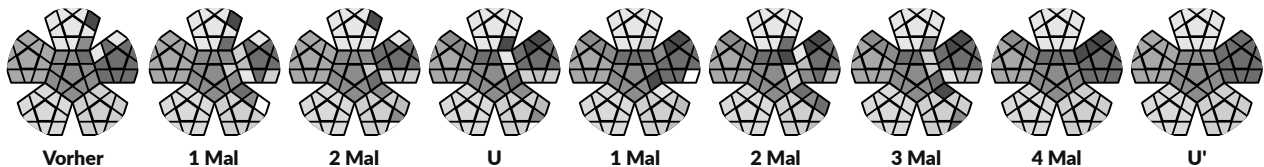
HALTEN: die verdrehte Ecke vorne rechts oben, die letzte Fläche oben.



NACHHER



Der ganze Ablauf:



! Jetzt sieht der Rest chaotisch aus

Nach den ersten Wiederholungen sind die unteren Reihen durcheinander. Keine Panik und das Puzzle **nicht** drehen. Drehe zwischen den Ecken nur **U**. Wenn alle Ecken oben richtig sind, ist auch der Rest wieder in Ordnung. Ein letztes Drehen von **U**, und dein Megaminx ist gelöst.

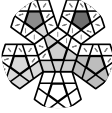
Hör nie mitten in den Wiederholungen auf. Eine Ecke ist erst fertig, wenn die Farbe der letzten Fläche oben ist.

Warum das klappt. $R' DR' R DR$ sechsmal hintereinander ändert nichts. Bei jeder Ecke machst du 2 oder 4 Wiederholungen, insgesamt also immer ein Vielfaches von sechs, wenn alle Ecken fertig sind. Deshalb kommen die unteren Steine von allein zurück. Wir haben den Ablauf an allen 81 Möglichkeiten geprüft, wie die fünf Ecken verdreht sein können.

✓ Alle Zugfolgen auf einer Seite

EIN BUCHSTABE = EIN FÜNFTEL

2  **Weiß Ecken**
R U R' U'
Weiß unten, U = Fläche oben rechts an F • 1, 3 oder 5 Mal

3  **Kante nach links**
U' L' U L U F U' F'
Weiß unten, U über der Lücke links von F

4a  **Ecke dritte Reihe, von rechts**
F' R' F R
das Spiegelbild • 1, 3 oder 5 Mal

4b  **B: Lücke unten links**
F' R' F' U' F' R F
Kante oben an F, Farbe von F vorne

4b  **D: Kante oben auf R, Lücke unten links**
F' R' F R F
Farbe von F oben

4c  **Kante vierte Reihe, nach rechts**
U R U' R' U' F' U F
wie Schritt 3, letzte Fläche oben

5a  **Zwei falsche Kanten nebeneinander**
F U R U' R' F'
vorne und rechts halten

5b  **Kanten tauschen (Sune)**
R U R' U R U2' R'
passende Kanten vorne und links

5d  **Ecken drehen**
R' D R' R D R
Ecke vorne rechts • 2 oder 4 Mal, dazwischen nur U

3  **Kante nach rechts**
U R U' R' U' F' U F
Weiß unten, U über der Lücke rechts von F

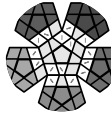
4a  **Ecke dritte Reihe, von links**
F L F' L'
letzte Fläche oben, Lücke an der Spitze von F • 1, 3, 5 Mal

4b  **A: Lücke unten rechts**
F L F U F L' F'
Kante oben an F, Farbe von F vorne

4b  **C: Kante oben auf L, Lücke unten rechts**
F L F' L' F'
Farbe von F oben

4c  **Ecke vierte Reihe**
R U R' U'
von oben rechts an F • 1, 3 oder 5 Mal

4c  **Kante vierte Reihe, nach links**
U' L' U L U F U' F'
wie Schritt 3, letzte Fläche oben

5a  **Zwei falsche Kanten auseinander**
F R U R' U' F'
vorne und hinten rechts • vier falsch: die richtige links

5c  **Ecken tauschen**
R U2' L' U2 R' U2' L U2
richtige Ecken vorne links und links hinten

? Wenn das Bild nicht passt

- **U ist die falsche Fläche:** In Schritt 2 und 3 ist U die Fläche über der Lücke, ab Schritt 4 die letzte Fläche ganz oben.
- **Ein Fünftel ist kein Viertel:** Jede Drehung endet erst, wenn die Fläche wieder bündig sitzt. U2 sind zwei solche Schritte.
- **Etwas ist kaputt gegangen:** Meist wurde mitten in einer Zugfolge das Puzzle gedreht oder ein Strich übersehen. Löse den betroffenen Teil neu.
- **In 5d ist unten alles durcheinander:** Mach weiter. Erst wenn alle Ecken oben richtig sind, kommt der Rest zurück.

Mehr Hilfe online. Die Anleitung mit allen Erklärungen steht auf zauberwuerfelloesen.de/megaminx-loesen/. Weitere PDFs, auch für den 3x3, 2x2, 4x4 und den Pyraminx, findest du unter [Zauberwürfel Lösung als PDF](#).