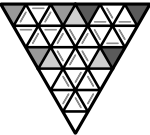
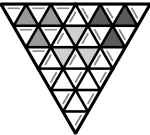


Von Anca Chirilă · Version 1.0, Oktober 2026 · Schwarz-Weiß-Fassung · Die Anleitung online: zauberwuerfelloesen.de/pyraminx-loesen/

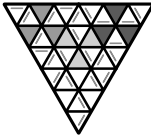
Der Pyraminx ist ein Drehpuzzle in Form einer Pyramide mit vier dreieckigen Seiten. Viele nennen ihn auch Zauberwürfel-Pyramide, manche schreiben Pyramix. Gemeint ist immer dasselbe Puzzle, erfunden von Uwe Mèffert. Gelöst wird er in vier Schritten mit wenigen kurzen Zugfolgen. Jede Zugfolge steht hier in Buchstaben und als Bildfolge, Zug für Zug.



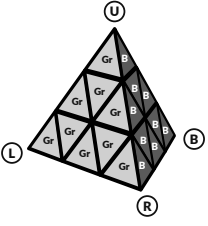
4 Spitzen
Die kleinen Dreiecke ganz außen. Jede dreht sich allein, ohne den Rest zu stören.



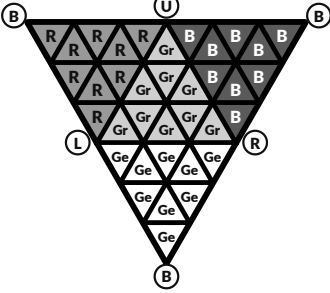
4 Mittelsteine
Direkt unter jeder Spitze. Sie bleiben an ihrem Platz und drehen sich nur.



6 Kanten
Die zweifarbigen Steine dazwischen. Sie wandern und können gekippt sein.



So hältst du ihn



Derselbe Pyraminx aufgeklappt

Halten. Eine Seite zeigt zu dir, eine liegt flach unten. Die Ecken heißen **U** (oben), **L** (vorne links), **R** (vorne rechts) und **B** (hinten).

Aufgeklappt. Die Bilder zeigen den Pyraminx meist aufgeklappt, damit du alle 36 Felder siehst: in der Mitte die Vorderseite, links und rechts die beiden hinteren Seiten, unten die Unterseite. Die Ecke **B** liegt dabei an den drei äußeren Spitzen.

Farben. Grün vorne, Rot links, Blau rechts, Gelb unten. Hat dein Pyraminx andere Farben, gelten die Zugfolgen trotzdem.

So liest du die Züge **Großbuchstabe** (U, L, R, B): Du drehst die ganze Ecke, also die Spitze mit der Schicht darunter, um ein Drittel. Dabei bewegen sich ein Mittelstein und drei Kanten. **Kleinbuchstabe** (u, l, r, b): Du drehst nur die Spitze. Ohne Strich drehst du im Uhrzeigersinn, so als würdest du direkt auf diese Ecke schauen. Ein Strich (R') heißt gegen den Uhrzeigersinn. Halbe Drehungen gibt es nicht.

In den Bildern umrandet ein schwarzer Rahmen die Felder, die sich drehen. Ein großer Zug hat einen langen Pfeil, ein Spitzenzug einen kurzen, gestrichelten Pfeil. **B** und **b** drehen die hintere Ecke, die im aufgeklappten Bild außen an drei Stellen liegt.

GROSSE ZÜGE: SPITZE UND SCHICHT



U
Ecke oben, im Uhrzeigersinn



U'
Ecke oben, gegen den Uhrzeigersinn



L
Ecke vorne links, im Uhrzeigersinn



L'
Ecke vorne links, gegen den Uhrzeigersinn



R
Ecke vorne rechts, im Uhrzeigersinn



R'
Ecke vorne rechts, gegen den Uhrzeigersinn

NUR DIE SPITZE



u
nur die Spitze oben



r'
nur die Spitze vorne rechts, gegen den Uhrzeigersinn

Der Weg in vier Schritten		
1	Die Spitzen ausrichten	höchstens ein Zug pro Spitze
2	Die Mittelsteine drehen	die Farbe der Unterseite nach unten
3	Die erste Ebene	drei Kanten unten, vier Fälle
4	Die letzten drei Kanten	im Kreis tauschen, zwei kippen
✓	Spickzettel	alle Zugfolgen, wenn das Bild nicht passt

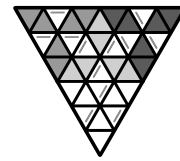
Die Bilder: Die Buchstaben auf den Feldern nennen die Farbe: **Gr** Grün, **B** Blau, **R** Rot, **Ge** Gelb. In den kleinen Bildfolgen fehlen die Buchstaben. Dort ist Gelb weiß, Grün hellgrau, Rot mittelgrau und Blau dunkelgrau, Pfeil und Umrandung zeigen den Zug. Felder mit Schrägstrich sind in diesem Moment egal.

Ohne die Spitzen hat der Pyraminx 933.120 Stellungen, mit Spitzen 75.582.720. Die kürzeste Lösung braucht nie mehr als 11 Züge ohne die Spitzen und nie mehr als 15 mit Spitzen. So kurze Wege findet der [Pyraminx-Löser](#). Mit dieser Anfängermethode brauchst du mehr Züge, dafür kannst du sie dir merken.

1 Die Spitzen ausrichten

SPITZEN

Jede Spitze hat drei Farben, genau wie der Mittelstein direkt darunter. Drehe jede Spitze mit u, l, r oder b (oder dem Gegenzug mit Strich), bis ihre drei Farben zu den Farben des Mittelsteins passen. Pro Spitze brauchst du höchstens einen Zug. Spitzenzüge verändern sonst nichts, deshalb kannst du diesen Schritt auch zum Schluss machen.



Ergebnis: jede Spitze passt zu ihrem Mittelstein

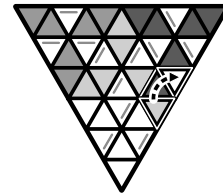
Die Spitze vorne rechts passt nicht

Im Bild zeigt die Spitze R andere Farben als der Mittelstein darunter. **r** dreht nur diese Spitze um ein Drittel im Uhrzeigersinn, danach passt sie.

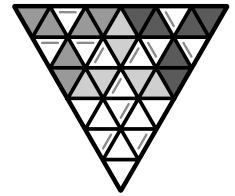
Hast du in die falsche Richtung gedreht, drehst du noch einmal in dieselbe Richtung. Zwei Drittel im Uhrzeigersinn sind dasselbe wie ein Drittel dagegen.

r

HALTEN: beliebig, die Spitze zeigt auf dich.



r

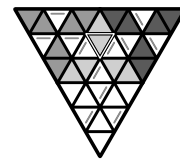


Ergebnis

2 Die Mittelsteine drehen

MITTELSTEINE

Die drei unteren Mittelsteine sollen die Farbe der Unterseite nach unten zeigen. Welche Farbe das ist, verrät der obere Mittelstein: **Die Farbe, die ihm fehlt, gehört nach unten.** Jeder Mittelstein hat drei der vier Farben, die vierte gehört zur Seite gegenüber. Im Bild fehlt oben Gelb, also kommt Gelb nach unten.



Ergebnis: die drei unteren Mittelsteine zeigen Gelb nach unten

Mittelstein vorne links: Gelb zeigt nach vorne

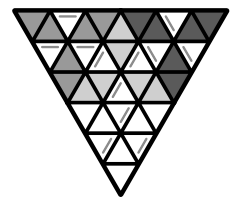
Drehe die Ecke vorne links, bis ihr Mittelstein Gelb nach unten zeigt. Zeigt Gelb nach vorne, hilft **L**. Die Spitze dreht bei diesem großen Zug mit und passt danach weiter.

L

HALTEN: die Seite mit der fehlenden Farbe nach unten.



L



Ergebnis

Mittelstein vorne rechts: Gelb zeigt nach rechts

Mit der Ecke vorne rechts machst du dasselbe, hier mit **R**. Die hintere Ecke drehst du mit **B** oder **B'**. Zeigt Gelb nach einem Zug noch nicht nach unten, drehst du einfach noch einmal in dieselbe Richtung.

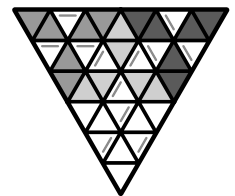
Die Kanten geraten dabei durcheinander. Das ist egal, um sie kümmerst du dich erst ab Schritt 3. Den oberen Mittelstein richtest du in Schritt 4 aus.

R

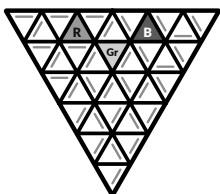
HALTEN: die Seite mit der fehlenden Farbe nach unten.



R



Ergebnis



Die Farbe für unten finden. Der obere Mittelstein zeigt hier Grün, Blau und Rot. Es fehlt Gelb, also gehört Gelb nach unten. Bei deinem Pyraminx kann es jede der vier Farben sein.

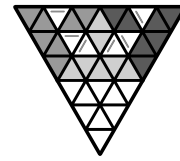
Die Spitzen bleiben richtig. Bei einem großen Zug dreht die Spitze mit ihrem Mittelstein mit. Hast du die Spitzen in Schritt 1 ausgerichtet, bleiben sie ausgerichtet, egal wie oft du U, L, R oder B drehst. Nur ein einzelner Spitzenzug kann sie wieder verdrehen.

Ein Mittelstein hat nur drei Stellungen. Nach höchstens zwei Zügen in dieselbe Richtung zeigt er die gesuchte Farbe nach unten.

3 Die erste Ebene

KANTEN UNTEN

Jetzt wird die Unterseite fertig. Dafür setzt du die drei Kanten ein, die um das untere Dreieck liegen. Jede hat die Farbe der Unterseite und die Farbe einer Seite. Halte den Pyraminx so, dass der freie Platz **vorne unten** ist. Suche die Kante mit Gelb und der Farbe der Vorderseite. Die Vorderfarbe erkennst du an den beiden unteren Mittelsteinen vorne. Liegt die Kante oben hinten, drehst du sie mit U oder U' nach vorne.

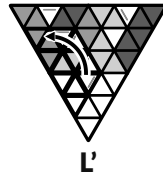


Ergebnis: die Unterseite und die untere Reihe jeder Seite passen

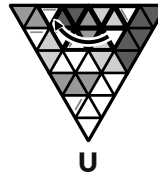
Fall A: oben rechts, Vorderfarbe vorne

Die grün-gelbe Kante liegt oben rechts, Grün zeigt nach vorne. L' holt den Platz vorne unten nach oben, U schiebt die Kante hinein, L bringt alles zurück.

L' U L



L'



U



L

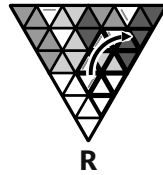


Ergebnis

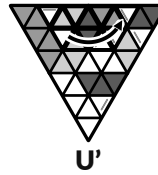
Fall B: oben links, Vorderfarbe vorne

Das Spiegelbild von Fall A: Die Kante liegt oben links, die Vorderfarbe zeigt nach vorne.

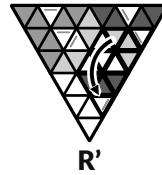
R U' R'



R



U'



R'



Ergebnis

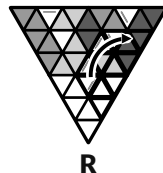
Fall C: oben rechts, Vorderfarbe rechts

Die Kante liegt oben rechts, aber die Vorderfarbe zeigt zur rechten Seite. Gelb ist dann vorne zu sehen.

U R U' R'



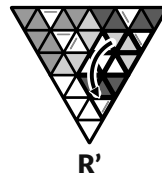
U



R



U'



R'



Ergebnis

Fall D: oben links, Vorderfarbe links

Die Kante liegt oben links, die Vorderfarbe zeigt zur linken Seite. Das ist das Spiegelbild von Fall C.

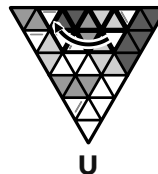
U' L' U L



U'



L'



U



L



Ergebnis

Die Kante steckt unten, aber gekippt

Die Kante sitzt am richtigen Platz, ihre Farben sind aber vertauscht. Halte sie vorne unten und mache **R U' R'**. Jetzt liegt sie oben hinten. Mit U wird daraus Fall A, mit U' Fall D. Steckt sie unten an einem anderen Platz, holst du sie dort genauso heraus.

R U' R'



R



U'



R'



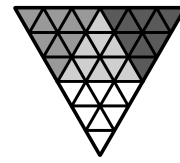
oben hinten

Die übrigen Kanten unten bleiben heil. Keine dieser Zugfolgen berührt die beiden anderen Plätze unten oder die unteren Mittelsteine. Nach jeder Kante drehst du den ganzen Pyraminx (die Unterseite bleibt unten), bis der nächste freie Platz vorne ist. Mit etwas Übung siehst du bald selbst, wie die Kante nach unten wandert, und brauchst die Fälle nicht mehr nachzuschlagen.

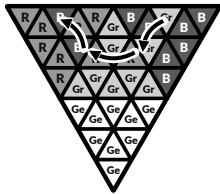
4 Die letzten drei Kanten

KANTEN OBEN

Jetzt fehlen nur noch die drei Kanten rund um die obere Ecke. Drehe zuerst die obere Ecke mit U oder U', bis der obere Mittelstein zu den Seiten passt. Danach hast du einen dieser Fälle. Alle Zugfolgen hier lassen die Unterseite, alle Mittelsteine und alle Spitzen in Ruhe.



Ergebnis: der Pyraminx ist gelöst



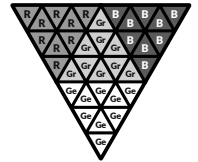
VORHER

Fall 1: im Kreis, oben rechts gehört nach links

Alle drei oberen Kanten sitzen am falschen Platz. Schau auf die Kante oben rechts, zwischen Vorderseite und rechter Seite. Gehört sie nach **oben links**, nimm diese Zugfolge. Die Pfeile zeigen den Weg: oben rechts wandert nach oben links, von dort nach hinten und von hinten nach oben rechts.

R U' R' U' R U' R'

HALTEN: die Unterseite unten, beliebige Seite vorne.



NACHHER



R



U'



R'



U'



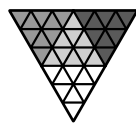
R



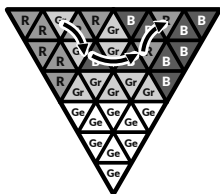
U'



R'



Ergebnis



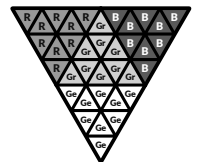
VORHER

Fall 1: im Kreis, oben rechts gehört nach hinten

Gehört die Kante oben rechts nach **hinten**, laufen die Kanten andersherum. Merkst du dir nur eine der beiden Zugfolgen, reicht das auch: Zweimal diese Zugfolge wirkt genau wie einmal die erste.

R U R' U R U R'

HALTEN: wie oben.



NACHHER



R



U



R'



U



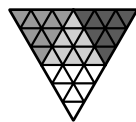
R



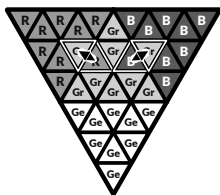
U



R'



Ergebnis



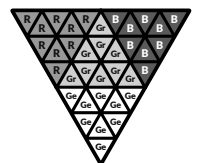
VORHER

Fall 2: zwei Kanten gekippt

Alle Kanten sitzen am richtigen Platz, aber bei zweien sind die Farben vertauscht. Drehe den ganzen Pyraminx (die Unterseite bleibt unten), bis die beiden gekippten Kanten **vorne oben links** und **vorne oben rechts** liegen. Die Zugfolge kippt genau diese beiden.

R' L R L' U L' U' L

HALTEN: die gekippten Kanten vorne links und vorne rechts.



NACHHER



R'



L



R



L'



U



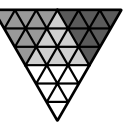
L'



U'



L



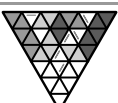
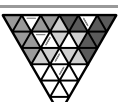
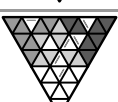
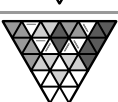
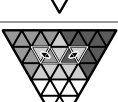
Ergebnis

Fall 3: beides zusammen. Sitzen die Kanten am falschen Platz und sind zusätzlich gekippt, löst du zuerst Fall 1. Danach sitzen alle am richtigen Platz, und höchstens zwei sind noch gekippt. Die kippt du mit Fall 2. Nur eine einzelne gekippte Kante gibt es bei einem richtig zusammengebauten Pyraminx nie. Prüfe zum Schluss noch einmal alle vier Spitzen.

✓ Alle Zugfolgen auf einer Seite

U L R B ECKE • U L R B SPITZE

Großbuchstabe: Spitze mit Schicht • Kleinbuchstabe: nur die Spitze • ' gegen den Uhrzeigersinn • ohne Strich im Uhrzeigersinn, Blick auf die Ecke

1		Spitzen ausrichten jede Spitze passt zu ihrem Mittelstein	u, l, r, b oder mit Strich
2		Mittelsteine drehen die Farbe, die oben fehlt, kommt nach unten	L, R, B oder mit Strich
3		A: oben rechts, Vorderfarbe vorne freier Platz vorne unten	L' U L
3		B: oben links, Vorderfarbe vorne Spiegelbild von A	R U' R'
3		C: oben rechts, Vorderfarbe rechts Gelb ist vorne zu sehen	U R U' R'
3		D: oben links, Vorderfarbe links Spiegelbild von C	U' L' U L
3		Kante unten gekippt vorne unten halten, danach U und Fall A	R U' R'
4		Im Kreis: oben rechts nach links vorher den oberen Mittelstein mit U ausrichten	R U' R' U' R U' R'
4		Im Kreis: oben rechts nach hinten zweimal ausgeführt wirkt sie wie die Zeile darüber	R U R' U R U R'
4		Zwei Kanten gekippt die beiden vorne oben links und rechts halten	R' L R L' U L' U' L

? Wenn das Bild nicht passt

- **Andere Farben als im Bild:** Richte dich nach deinen Mittelsteinen. Die Farbe, die auf dem oberen Mittelstein fehlt, gehört nach unten, die beiden unteren Mittelsteine vorne zeigen die Vorderfarbe.
- **Die Kante liegt oben hinten:** Dreh sie mit U oder U' nach vorne und vergleiche noch einmal mit den Fällen A bis D.
- **Nach Schritt 2 passt eine Seite nicht:** Prüfe die Farbe für unten noch einmal. Alle drei unteren Mittelsteine müssen genau diese Farbe nach unten zeigen.
- **Die Zugfolge hat die erste Ebene zerstört:** Meist wurde der Pyraminx während der Zugfolge gedreht oder ein Strich übersehen. Die Unterseite bleibt unten, die Vorderseite bleibt vorne.
- **Nur eine Kante gekippt** oder nur zwei Kanten vertauscht: Das gibt es bei einem richtig zusammengebauten Pyraminx nicht. Ist er einmal auseinandergefallen oder wurden Aufkleber umgeklebt, musst du ihn richtig zusammensetzen.

Mehr Hilfe online. Die Anleitung mit allen Erklärungen steht auf zauberwuerfelloesen.de/pyraminx-loesen/. Der **Pyraminx-Löser** rechnet für die Farben deiner Pyramide die kürzeste Lösung aus und zeigt jeden Zug als Animation in 3D. Weitere PDFs, auch für den 3x3, 2x2 und 4x4, findest du unter [Zauberwürfel Lösung als PDF](#).