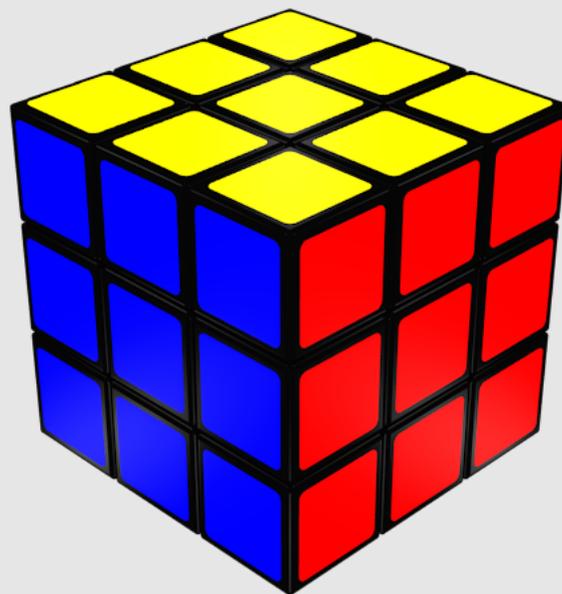
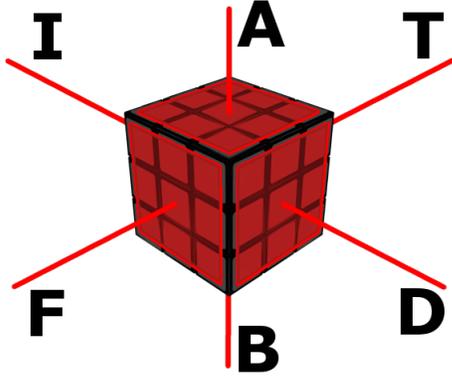


# Nomenclatura del cubo de 3x3x3

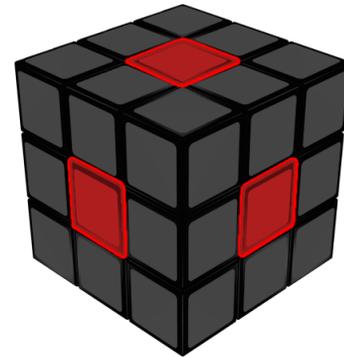


### Caras



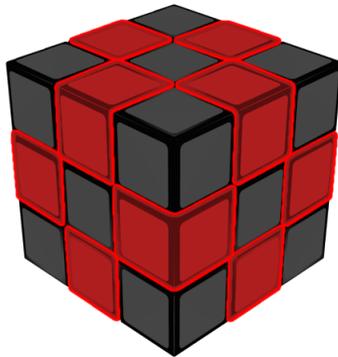
Son las superficies que contienen 9 pegatinas.  
Hay 6 caras.

### Centros



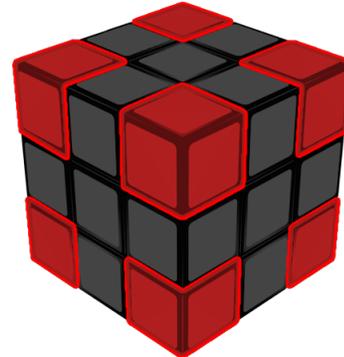
Son las pegatinas que rigen el color de la cara.  
Hay 6 centros.

### Aristas



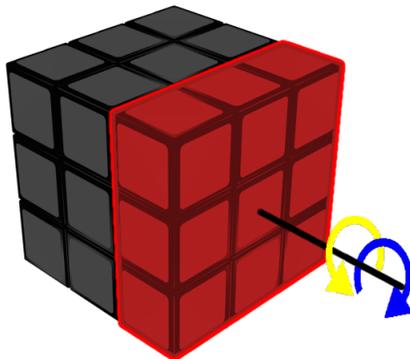
Son las piezas que contienen dos pegatinas.  
Hay 12 aristas.

### Esquinas



Son las piezas que contienen tres pegatinas.  
Hay 8 esquinas.

### Giros



La flecha **azul** indica giro **horario**. A la hora de realizar el movimiento escribiremos la letra de la cara.

Ejemplo: D

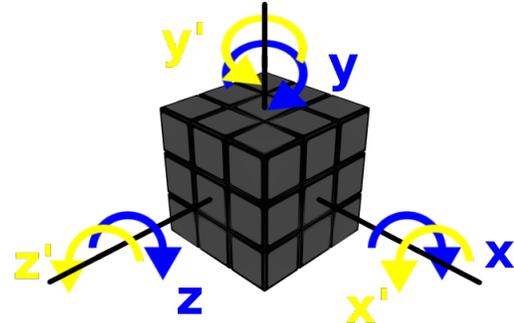
La flecha **amarilla** indica giro **antihorario** (sentido contrario a las agujas del reloj). Cuando realicemos el movimiento escribiremos la letra de la cara y un apóstrofo (prima).

Ejemplo: D' (se lee "D prima")

Otro giro importante es el **giro doble** (180 grados). se escribe la letra de la cara y un 2 detrás.

Ejemplo: D2

### Rotaciones



En los tres ejes las flechas **azules** indican giro **horario**. En ese caso se escribe la letra del eje.

Ejemplo: x

Las flechas **amarillas** indican giro **antihorario**. Cuando haya un giro antihorario se especificará con un apóstrofo (denominado "prima").

Ejemplo: x' (se lee "x prima")

Si queremos realizar un **giro doble** escribiremos un 2 detrás de la letra del eje que queremos rotar.

Ejemplo: x2

**Esta guía y mucho más en:**

**[www.iberorubik.com](http://www.iberorubik.com)**