

Speed-Cubing

Notation

Symbol	R	L	U	D	F	B	M	E	S
Bedeutung	Right	Left	Up	Down	Front	Back	Middle	Equator	Standing
Würfeldrehungen	x		y		z				

Die Drehrichtung ist immer im Uhrzeigersinn, wenn man auf die Seite drauf schaut, mit folgenden Ausnahmen:

- **F'** bedeutet das die Drehrichtung gegen den Uhrzeigersinn geht
- **F2** zeigt eine 180° Drehung an, egal in welcher Richtung
- **Fw** bedeutet, dass zwei Seiten gleichzeitig gedreht werden
- **f** meint die zweite Ebene, statt der äußeren

Vorgehen

1. Die Mittelsteine, also die vier inneren Steine jeder Seite, werden zuerst gelöst
2. Reihenfolge: Rot, Orange, Weiß, Blau
3. Nun erst die weißen Kantenpaare lösen und auf die Weiße Seite bringen
4. Vorderes Kantenpaar in Sicherheit bringen $F L$, gelbe und grüne Mitte lösen und Kantenpaar zurückdrehen $L' F'$
5. Restliche Kantenpaare lösen, die letzten beiden sind ein Sonderfall (s.u.)

Sonderfälle des 4x4



Letzte 2 Kantenpaare

$Uw' (R U R' F R' F' R) Uw$



OLL-Parity, ein einzelnes verdrehtes Kantenpaar

$(r2 B2 U2 l) (U2 r' U2 r) (U2 F2 r F2) (l' B2 r2)$



PLL-Parity, 2 Kanten vertauscht

$r2 U2 r2 Uw2 r2 u2$

From:

<https://wiki.moppert.de/> - **Familien Wiki**

Permanent link:

<https://wiki.moppert.de/doku.php?id=spiele:cubing4&rev=1750679813>

Last update: **2025/06/23 11:56**

