

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=1750679906>

Last update: **2025/06/23 11:58**

