

# 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

	<p><b>2 Kantenpaare</b> Beim paaren der Kanten bleiben am Ende zwei übrig <math>Uw' (R U R' F R' F' R) Uw</math></p>
	<p><b>OLL-Parity</b> ein einzelnes Kantenpaar ist noch verdreht <math>(r2 B2 U2 l) (U2 r' U2 r) (U2 F2 r F2) (l' B2 r2)</math></p>
	<p><b>PLL-Parity</b> 2 Kantenpaare sind vertauscht <math>r2 U2 r2 Uw2 r2 u2</math></p>

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.moppert.de/doku.php?id=spiele:cubing4&rev=1750680014>

Last update: **2025/06/23 12:00**

