

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, weißes 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.)
6. Der Rest wird wie ein 3x3 Würfel gelöst, am Ende gibt es noch zwei mögliche Sonderfälle (s.u.)

Sonderfälle des 4x4

	<p>2 Kantenpaare Beim paaren der Kanten bleiben am Ende zwei übrig $Uw' (R U R' F R' F' R) Uw$</p>
	<p>OLL-Parity ein einzelnes Kantenpaar ist noch verdreht $r' U2 \ell F2 \ell' F2 r2 U2 r U2 r' U2 F2 r2 F2$</p>
	<p>OLL-Parity einfacherer Zug, vor PLL machen $r' U2 \ell F2 \ell' F2 r2 U2 r U2 r' U2 F2 r2 F2$</p>
	<p>PLL-Parity 2 Kantenpaare sind vertauscht $r2 U2 r2 Uw2 r2 u2$</p>

From:

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

Permanent link:

<https://wiki.moppert.de/doku.php?id=spiele:cubing4&rev=1751015047>

Last update: **2025/06/27 09:04**

