

# 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><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>r' U2 \lrcorner F2 \lrcorner' F2 r2 U2 r U2 r' U2 F2 r2 F2</math></p>
	<p><b>OLL-Parity</b>                      einfacherer Zug, vor PLL machen  <math>(Rw U2) X (Rw U2) (Rw U2) (Rw' U2) (Lw U2) (Rw' U2) (Rw U2) (Rw' U2) Rw'</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=1751015148>

Last update: **2025/06/27 09:05**

