

魔方的基本解法-层先法变种(三叶虫)

首先要知道什么是“**正确位置**”。所谓“**正确位置**”就是当魔方还原后 8 个角块和 12 个棱块所到达的位置。

注意：6 个面上的中心块是不动的，他们的相对位置永远不会变，因此 6 个面的颜色也确定，所以在还原魔方时要始终把一种颜色作为**你的**底面。

现在，开始还原魔方。

1. 显示第一层(这一层将作为你的底层)

结果：



分两步：

① 底面出“十”字 即：

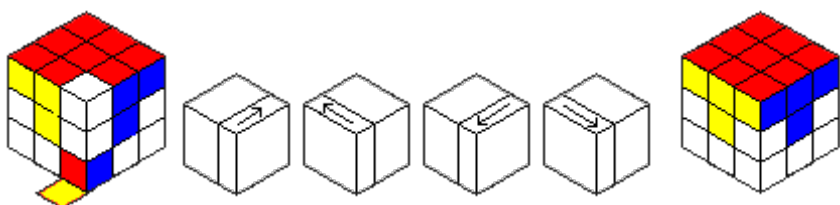


这一步较简单，自己琢磨，注意使底面四个棱块到达**正确位置**。不要是这样

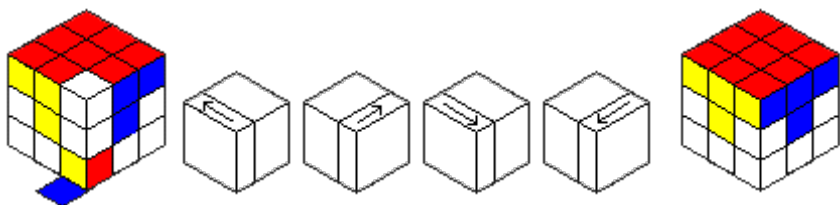


② 底面角块还原

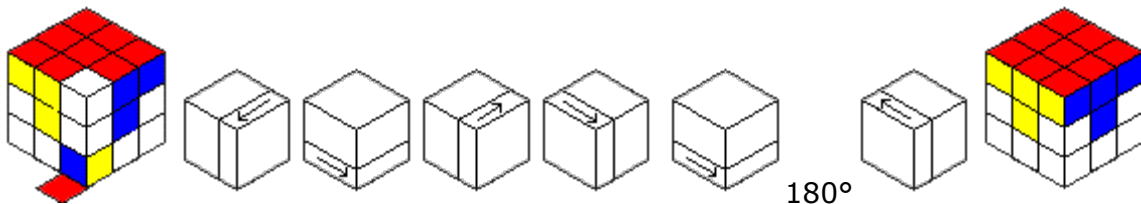
(1)



(2)



(3)



可根据上述三种方法逐一完成四个角块。

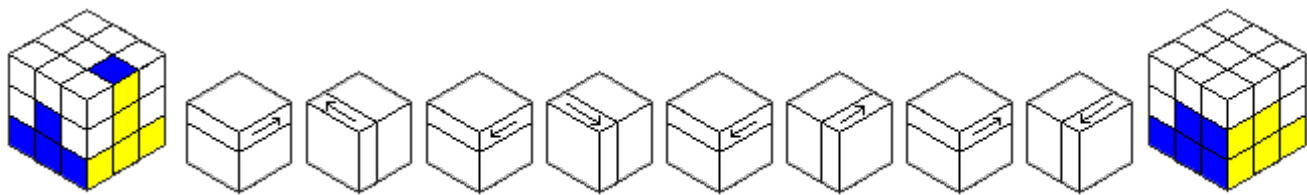
2. 完成第二层 (只有四个棱块)

结果:

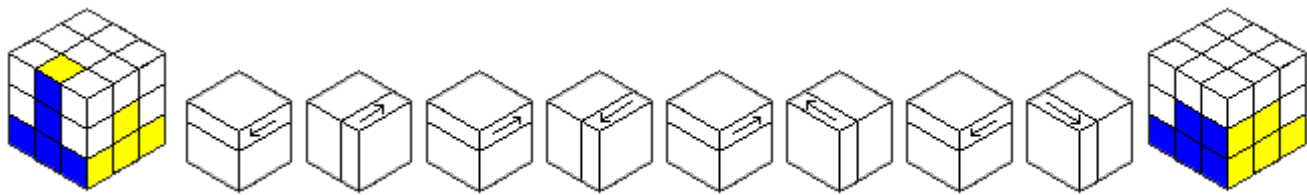


进行第二层。这时要把已完成的第一层倒过来，使"丁"颠倒成"⊥"(如图)。有以下种情况调出第二层。

①



②



注：如遇到左图中所示情况，棱块A的位置正确而颜色不对，可先用①或②，把B或C转到A的位置，再用①或②把棱块A转到正确位置。

用①或②逐一完成第二层的四个棱。

(请注意观察上面的图中棱块是怎样变化的)

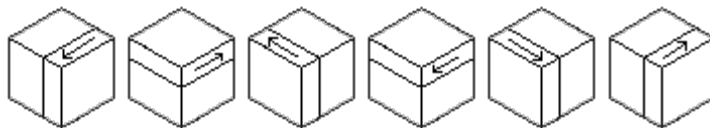
3. 顶层/面(第三层)出“十”字(只有四个棱块) 即:

(不要求到达正确位置, 只管颜色) 结果:

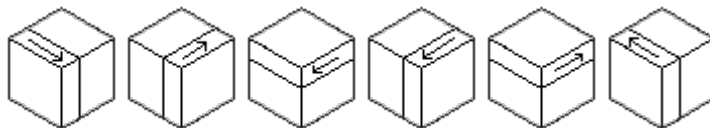


有三种情况:

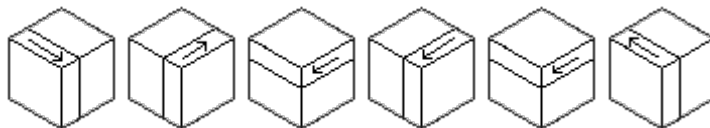
①

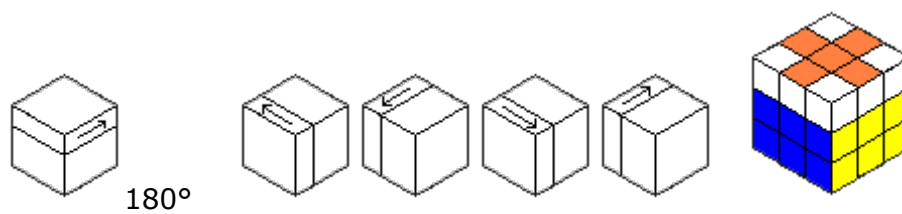


②



③





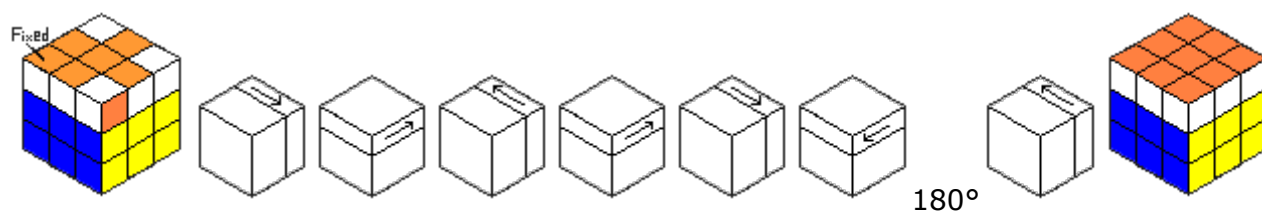
4. 顶面颜色统一（使顶面的四个角块颜色正确）即：

（不要求到达正确位置，只管颜色） 结果：

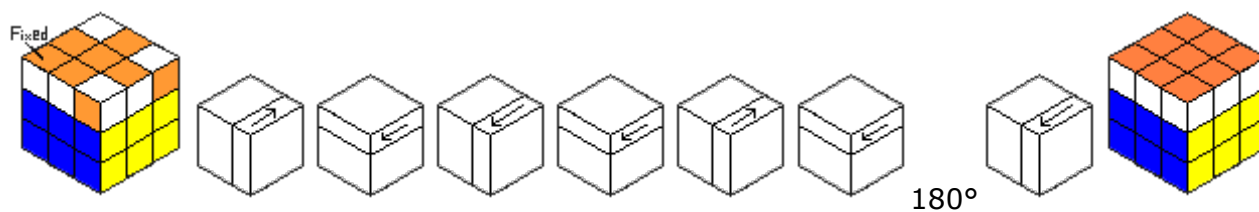


有下面两种方法

①



②



注：Fixed—固定的，不动的，即在上述
转法中，指定的块不变化

注意观察①②的规律：在四个角块中有一个角块颜色不动，其他三个角块颜色都发生变化且变化方向相同。利用此规律，多次使用①②可使你完成顶面颜色统一。

实际上只一步共有 7 种情况，这 7 种情况都可以有一个单独的方法完成顶面颜色统一。但为方便初学者，只给出上述两个。

5. 把顶面的四个角块转到正确位置

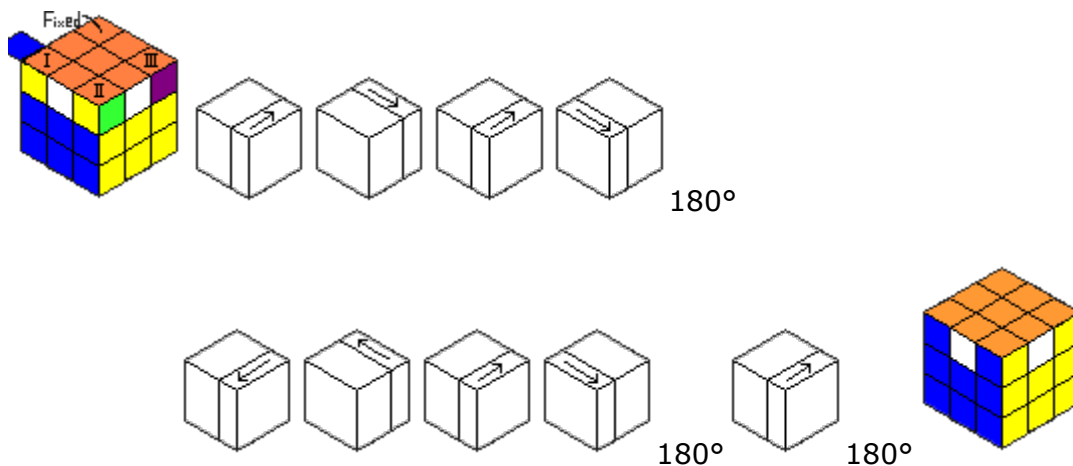
(不管棱，只管角)

结果：

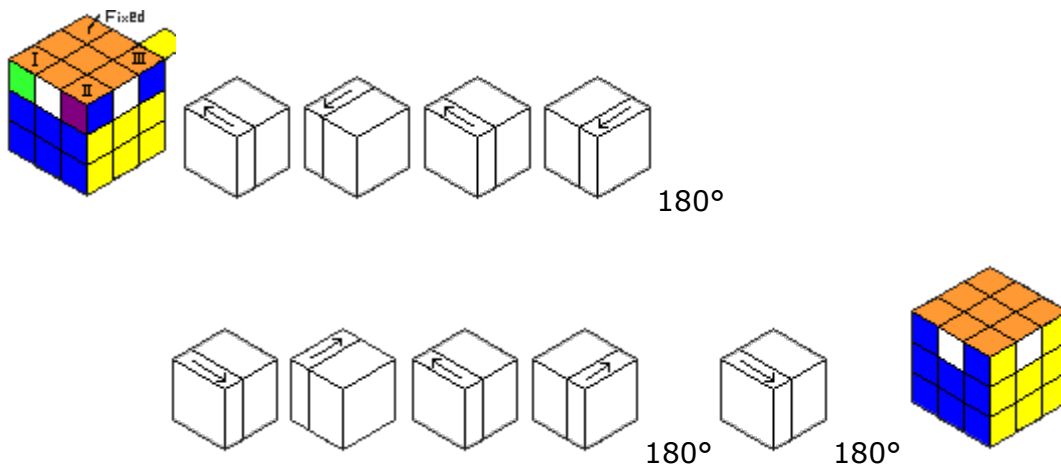


有下面两种方法

① I、II、III 逆时针换位



② I、II、III 顺时针换位



注意：转这一步时，先调整顶层使顶层四个角块中只有一个处于正确的位置，然后用①或②来完成这一步。

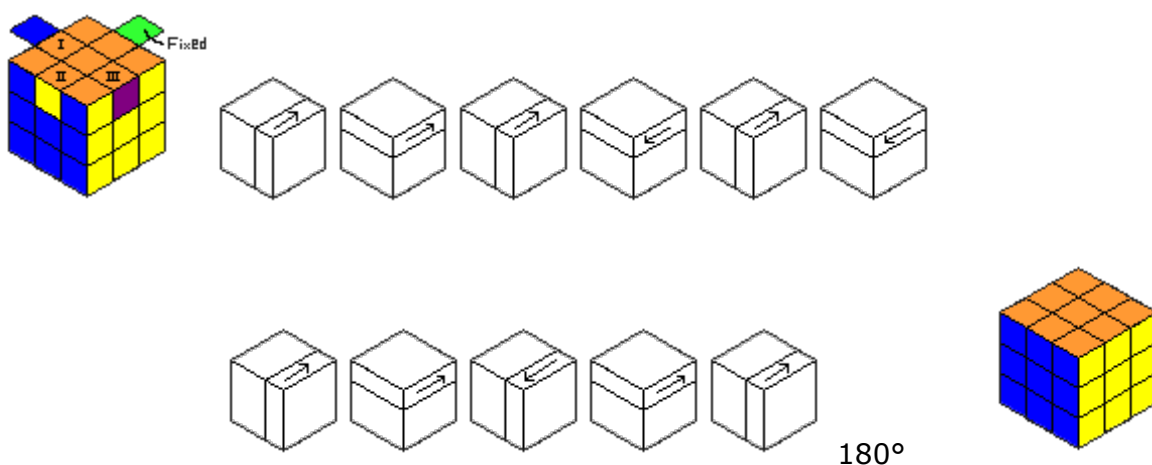
若有两个对角处于正确位置，那么先任意用①或②，再调整顶层，即可出现①②中的一种。

实际上这一步共有 3 种情况。

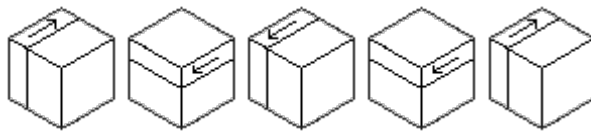
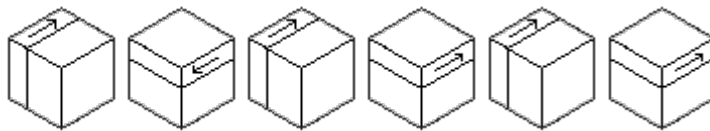
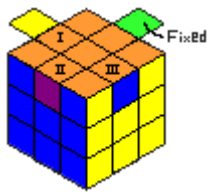
6. 顶面四个棱块转到正确位置 (即还原魔方)

有下面两种方法：

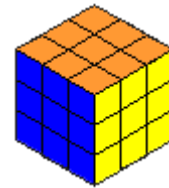
① I、II、III 逆时针换位



② I、II、III 顺时针换位



180°



实际上这一步共有 4 种情况，这里只给出了两种。如果你遇到了和给出的两种不同的情况，则任意用①或②一次就可出现①或②。然后用①或②完成魔方。

恭喜你还原魔方！

联系我：QQ 369421053 加我注明“魔
方”