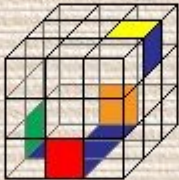
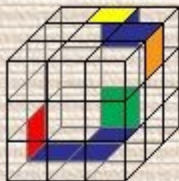
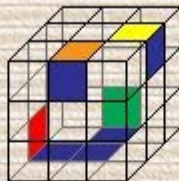
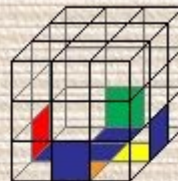
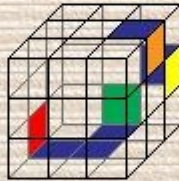
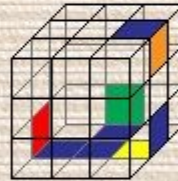
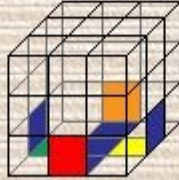


几个架十字公式

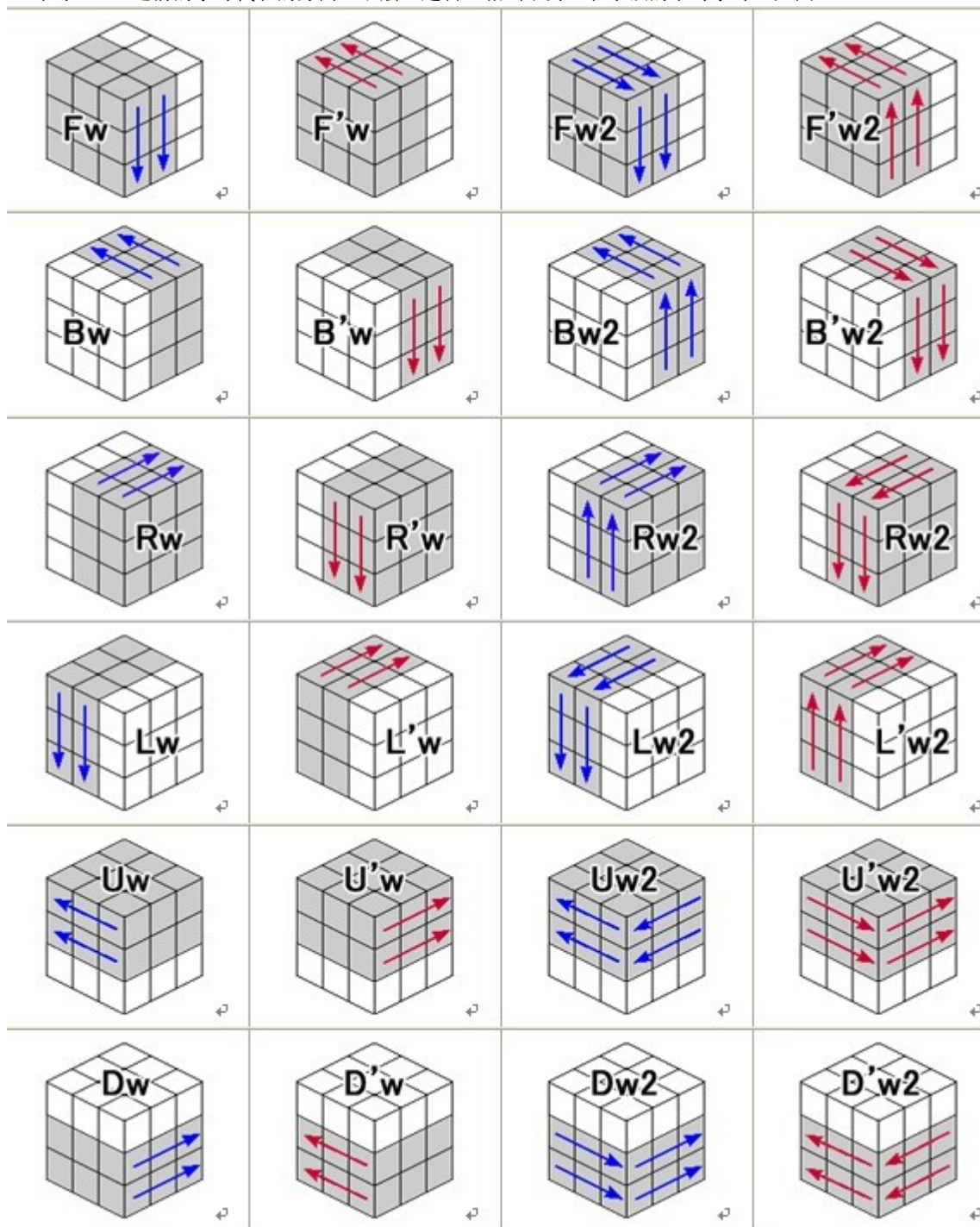
这里的 贴色方案，四侧面顺时针为 “ 红黄橙绿 ”

CROSS (middle chapter)

Pattern to which one edge is arranged		
		
$R' F R$	$R' U' w R$ $R U w R'$	$R U' w R$ $R' U w R'$

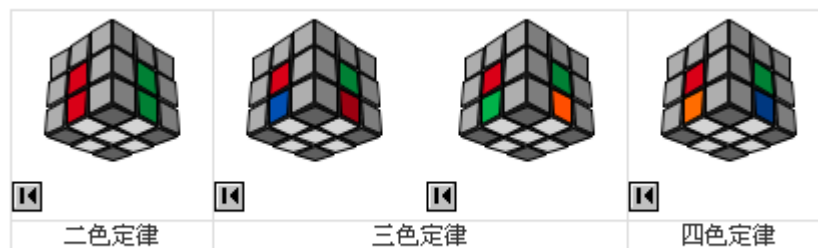
Pattern to which two edges are arranged		
		
$R' U R' F$	$R' F R'$	$F' R F R^2$
		
$R^2' F$	$R' U R' F^2$	$R F R$
		
$U w R' B'$	$L R U' w R L$	$L R U w R L$

W表示：W之前的字母代表的方向上双层一起转。相当于另一表示法的小写字母，如图



- 1、一定要很熟悉自己魔方上的贴色方案，某块的左是什么，右是什么要很明白
- 2、总是固定以某个色为底（在底上做十字）
- 3、做需两步翻的棱块时一定要同时考虑对转动中涉及到的其它棱块的影响。（有时能一次完成相邻的两块）

相邻色可通过下列定律判断：



二色定律：还原状，相邻的四块底棱与中心块只有二种颜色；

三色定律：当相邻的四块底棱与中心块有二块颜色相同且不在同一面，而另二块为对应色时，位置正确；

四色定律：当相邻的四块底棱与中心块为四种颜色，且同一面的为对应色时，位置正确。

4、一步可到位的棱为正确的“翻转”，一般放在最后一步使用；不正确的“翻转”应优先考虑。

- 1、固定在底部还原十字；
- 2、固定还原底棱的颜色，记住底棱的相对位置（可用三色定律、四色定律来帮助判断）；
- 3、分清“翻转”的概念，翻转不正确的底棱的优先考虑，与中心块相连且颜色相同的底棱放在最后一步还原；
- 4、三色定律——当一底棱与一中心色一致，且未与该中心色相连，而另一底棱为另一中心色的对应色(第三色，注：对应色指相对色反面的颜色，如蓝色的对应色为绿色，红色的对应色为橙色)，这两个底棱转入底层相邻时，相对位置正确。
- 5、四色定律——当两个对应色的底棱与中心块分别同处于一面，且互为相邻时，相对位置正

确。

在上述要点的基础上，再做一些练习，就可以达到“平均五六步”还原十字的水平。