

台湾某人对桥式的研究心得

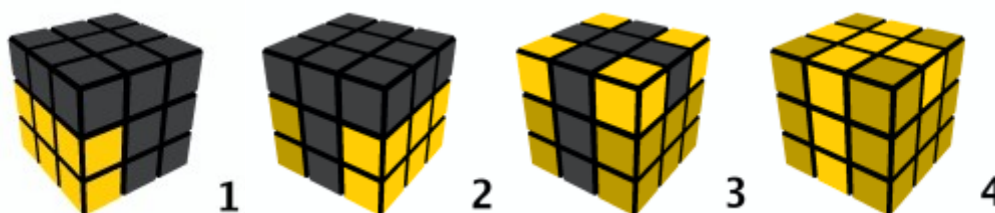
以下的“对岸”应是指中国内地，

而文中的“我”则是台湾某人。

註：文中的“我”并非 本人(william_khs)，

(这个导致 欣然 加错分了😄)

(以下内容经机器传译，所以会有一些错译的问题)



其实去年就有学过了(作者英文网页)，只是当时还不熟练，玩腻 CFOP 后就常常混合在一起转，结合两种转法同时都有不少的进步。前几个月前，对岸好像才刚刚在讨论这个解法，但

台湾似乎没有什么人对这种解法有兴趣，但学这个会对 CFOP 的 F2L 有极大的帮助。

其实上图的 1. 2. 可以一起做，有现成的 CE-PAIR 当然优先定位，虽然在原本 CFOP 中的 F2L 转法仍可以拿来用，但利用中间 M 层和 U 层的结合，弹性会比 F2L 来得大，也就是说做 1. 2. 时，你有一个“垂直 M”和“平行 U”的 BUFFER 可以使用，比较 F2L 只有“平行”和四个不断减少的“SLOT”来当 BUFFER，更为灵活，也就是说二组 1X2X3 都一定可以做到最小步转动，还可以搭配 FSC，而且衔接 3. 时，M 层也不必定位(优势之一)就直接处理顶层四个角，或者说在组 1. 2. 时，根本不必去管中心块定位的问题，只要转动面是卡在 M 和 U 层，就绝对不会动到已经组好的 CE-PAIR 和二个 EDGES。

第一组：补一个边+切一个角过来就行了，分开处理即可。

第一边：从第一组 PAIR 的 U 层上切下来。

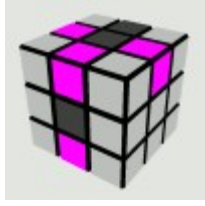
中间二组 PAIR 和第二边：灵活利用 M 层和 U 层，先组后归，或先归后组亦可(优势之二)。

第四组：F2L 的公式此时总算派上用场，此时再利用 M 层简化的差别不大。

第 3 步是要把 U 面四个角搞定，虽然使用 COLL 可以一步完成，但有学过 OLL 的人应该都知道，OLL 的效果和 2 STEP OLL 差不了几秒，所以这里我也是以 OLL+PLL 二步来完成，其实就是解

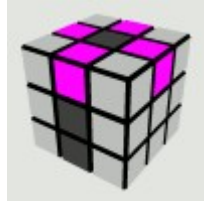
2*2*2 方块顶层的方法，七个 OLL 翻四角+二个 PLL 调方向就行了。

第 4 步分成二个部分，第一个部分是翻面，第二个部分是归位。判断方向是否正确的原则和盲解一样，就是在中心块与同面四个角颜色一致或对色时来判断的。假设我顶面四个角是黄色，不管我 M 层转到 U 时的中心块是黄或白(一定要其中一个)，顶面的四个边和底面二个边，只要不是“黄或白”朝上朝下者，一律打入“需被转向”的边块中。接着转动 M 层来调整成下列其中一种来翻面。



这是我们的“标准式”，只要 $M'UM'$ ，这四个边就转正了。

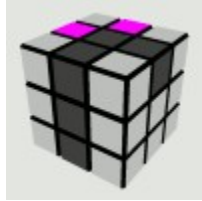
若标准式是朝后的，就直接转 $MU'M$ ，千万别整颗转过来弄，这是在浪费时间。



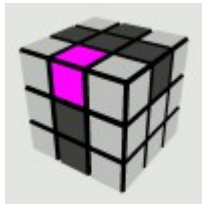
先 $MD2M'$ 换一个边下来就是标准式了。



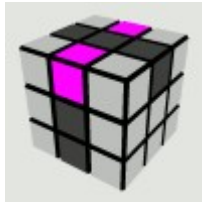
六个边都要翻。 $M'UM' - U2 - MUM$ 就是标准式了，当成综合情况来做。



$M'UM'$ 后会变成标准式。



另一个边块在 BD 交界处。 $M'UM'$ 后就会变成标准式。



$M'UM'$ 后会变成标准式，和上面那个只差一个 M 方向。

其实 $M'UM'$ 和 $M'UM$ 都差不多，最后是 M 还是 M' 看你的中心块。

几乎不用背什么，只要图型方向不要搞错就好了， $M'UM'$ 后自然就知道了。

第二个部分：

有时让中心块与同面四角同一种颜色会看得比较顺眼，只要你知道要换的是那一个就好。

我们现在只要剩下 U 面四个边和 D 面二个边，假设我们现在是顶面是黄色，底面是白色。最后

这个部分我们只要上下边块换一换就可以结束了，但这是有诀窍的。

蓝和绿是对色，红和橘是对色，底下的那二个也是。一次只换一个太慢了，一次其实可以换二个，比方我可以让顶面红白块的对面换下去 D 面 ($MD2$)，而被换的当然也要是橘白块，若此时原 U 面的位置对红白块来讲是错的，那就先压在 D 面不必先上来 U 面 (继续作 M ，反之就 M' 上来了)，然后把 U 面转成正确相对位置之后，再把红白和橘白 $M2$ 上来，这样就是一次处理二个

到位，另外二个也是这样处理，所以第二个部分其实做二步就结束了，对立颜色的可以一次同时处理，不需如原作者硬性规定非要 UR 和 UL 先做，然后中间 RUN “公式” 不可。

顶层四边→待处理区

底层二边→顶层边块的旋转处理交换区，也同时是待处理区

※这里所谓的公式是指一般 CORNER FIRST 的后面整理 M 层的三种 “固定” 情况：

1. 三边轮换：M' U2MU2
2. X 形交换：E2ME2M
3. 对边交换：U2M2U2M2

新手常犯的错误：

1. 全部用 F2L 的方式来组 1X2X3。这样做会比纯 CFOP 的 F2L 慢一倍以上的时间。
2. 使用较长的 OLL 及 PLL 来复原顶层四个角。
3. 多余的 M 转与 U 转。
4. 使用 CF 公式来调整最后一步的上下六个边。并非不能用公式，但这样需要额外的观察时间，若是直觉式的调整会更快。

总结：

公式量：

10 个，已学过二步 OLL 或解过二阶方块者，根本不用背公式。但没有 F2L 基础者会比较辛苦点。处理四个顶角的部分，翻四角有 7 个 OLL，换邻角和对角 2 个 PLL 共 9 个公式。处理六边翻面的标准式 1 个，其它 CASE 都是小重复而已。其它都是观察和理解。所以总公式量=10 个。

步骤数：

一般都会比 CFOP 少很多，若 F2L 的 CASE 刚好都是很简单的时候，才会比较接近或少于此解法。

速度：

仍然不是 CFOP 的对手，毕竟临场的 CASE 都不是事先能知道的，虽然也不是说要花很长时间，但不如 CFOP 可以预先准备起来放的公式照着转来得快。M 转的多寡也是一大原因。

差别度：

眼尖的大大应该都看得出来，决定这个解法快不快的地方，应该是在组二个 1X2X3 的地方，而后面第三、四步其实也没什么了不起的转法或艰难的公式。CFOP 是将问题全部集中在 U 面，然后 RUN 二次公式作结束。因此相较之下，除了观察之外，还有 “临场反应” 的成份在，而这也包含了前面的 1X2X3 在内。