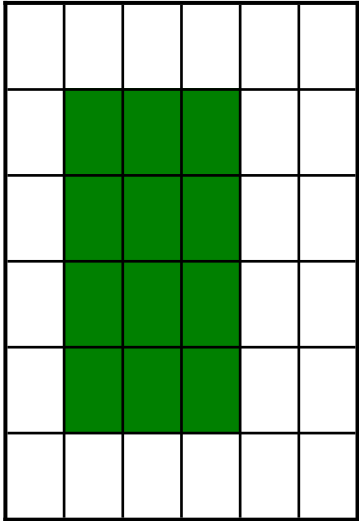


这是我自己多日捉摸的一点心得，拿来让大家讨论一下！刚开始玩六阶时就想自己研究一下还原，可是到还原中心的最后两面时就卡住了，就上网搜索了一下，看了几个六阶还原的方法，都没有看明白（因为我太笨了）。没有办法还是自己研究，终于有了成效，成功还原。我的方法比较跟我的人一样比较笨，但毕竟是我的成果，大家不要骂得太狠了。

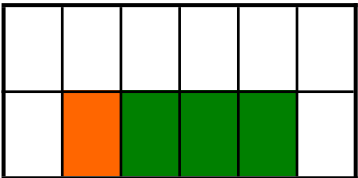
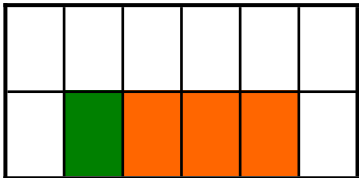
我的方法是降阶法，先将中间四个还原，这样就变成了三阶了，就好还原了。我的方法是建立在三、四、五阶还原方法的基础上来完成了，所以必须会三、四、五阶的还原方法。

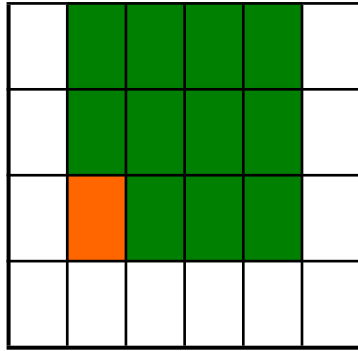
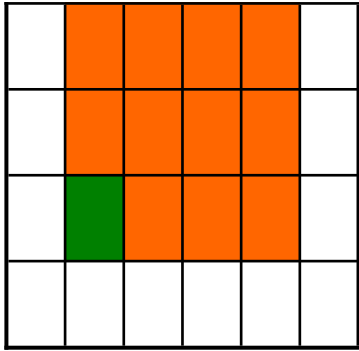
一是先还原六个中心。先黄，然后白、红、蓝，最后橙、绿。前四个中心很好还原，会四、五阶还原方法的很快就会还原，最后的橙、绿比较麻烦。首先做好绿色的三行，然后再还原两面。



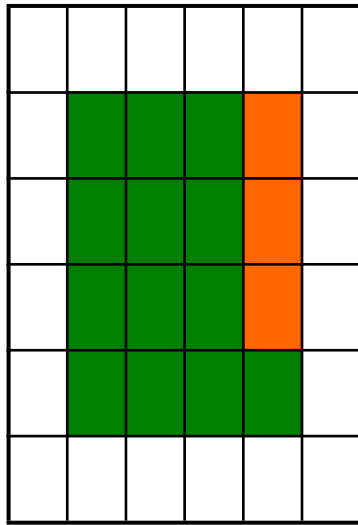
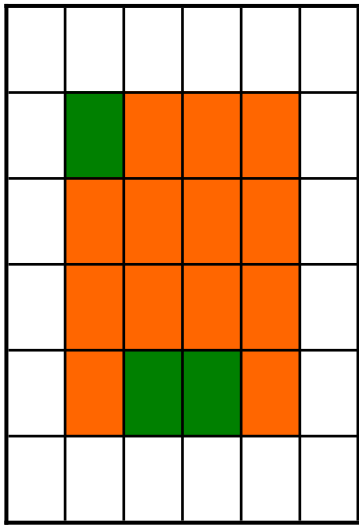
我总结了以下几种情况：

情况 1：





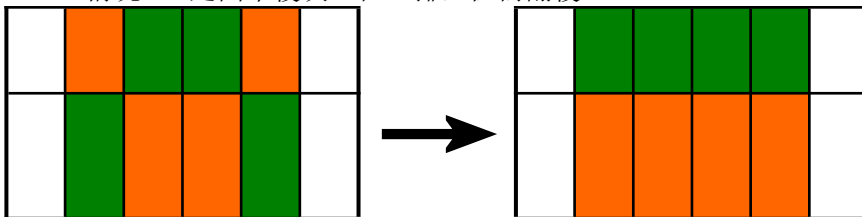
情况 2:



将以上两种情况转化完成两中心面。

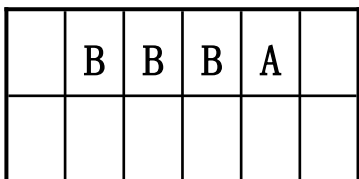
二是对棱。先用四阶对棱方法还原各棱，我是用“魔方小站”的四阶还原方法还原的。但最后两个棱比较麻烦。有四种情况

情况 1: 是四个棱块已在一排，但需翻棱。



公式 1: $2R^2 \ B^2 \ U^2 \ 2L \ U^2 \ 2R' \ U^2 \ 2R \ U^2 \ F^2 \ 2R \ F^2 \ 2L' \ B^2 \ 2R^2$

情况 2:



	A	A	A	B	

公式 2：2L’ U2 2L’ U2 F2 2L’ F2 2R U2 2R’ U2 2L2

情况 3：

	B	B	A	B	
	A	A	B	A	

这种情况先使用公式 3：3L’ U2 3L’ U2 F2 3L’ F2 3R U2 3R’ U2 3L2

将其转化成情况 2，再使用公式 2。

情况 4：

	A	A	B	B	
	A	A	B	B	

公式中其它 3R、3L 是的 3 均 3U 相同。