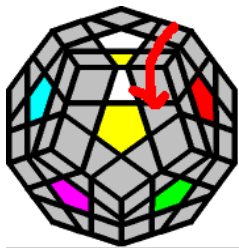
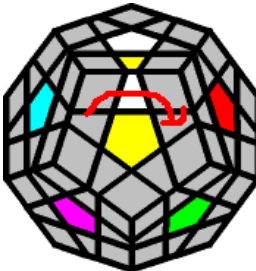
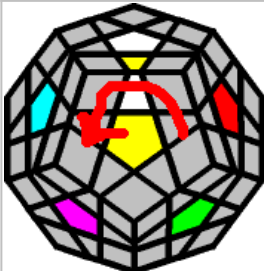
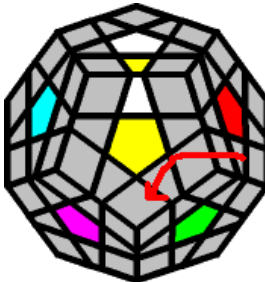
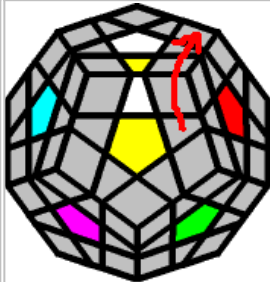
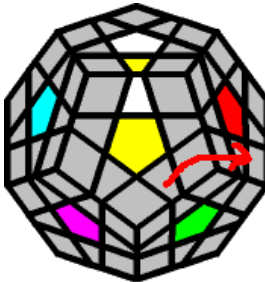


五魔方简易解法

第一层略过，第二层开始参照 3 阶魔方简易解法，一直可以还原到只剩顶层，为了方便起见，必需要先记忆几种转法。

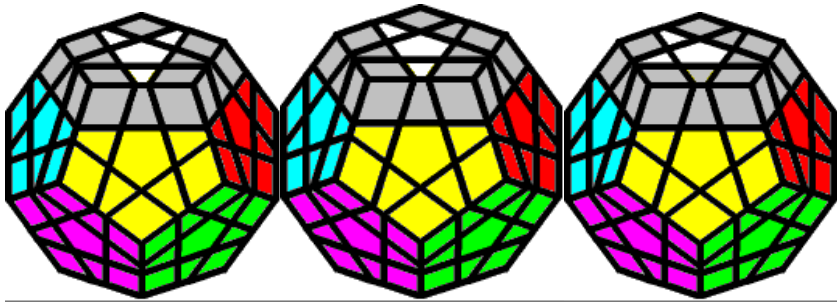
号 码	图示	说明	号码	图示	说明
1		右边那个面逆时针方向 转 90 度。	5		上面那个面顺时针方向 转 90 度。刚好跟 2 相 反。
2		上面那个面逆时针方向 转 90 度。	6		面对你这个面顺时针转 90 度。刚好跟 3 相反。
3		面对你这个面逆时针转 90 度。	7		右下边那个面逆时针 90 度。
4		右边那个面顺时针方向 转 90 度。刚好跟 1 相 反。	8		右下边那个面顺时针 90 度。刚好跟 7 相反。

接下来就正式开始转五魔方顶层了。首先让棱归位。

公式一

编号	情形	公式	说明
B1		123-564	公式的记法很简单，就是把「123456」中央的 4 拿到最后面就是了。 顶面无一棱块，不看角块。 运行公式后会变成 B2 情形，按照 B2 位置摆放。
B2		123-564	做一次 123564 后会变成 B3 的情形，按 B3 摆放。
B3		123-564	做一次 123564 后会变成 B4 的情形。
B4		-----	棱块已经全部翻上。

出现下面情形时，如图摆放，运行一次公式就会变成 B2 或 B3。



下面开始翻角块，如图

公式二			
编号	情形	公式	说明
C1		124215545	辨别方法是「左上角和顶角固定，其它三个角都逆时针翻转」，跟下面的 C2 不要搞混了。 （多画出的白色表示角块背面为白色，下面同此）
C2		4515422212	这个公式跟 C1 的一样，只是旋转的顺逆时针方向相反而已。也就是说 1 换成 4，2 换成 5。所以归做同一个公式。唯一要注意的是，是固定左上下角，别跟 C1 搞混了。 （提示：固定块一定在左边，不论顺时针还是逆时针第一个顶面颜色一定要冲着你）

以下几种情况，运行 124215545 后就会变成 C1 或 C2

公式三

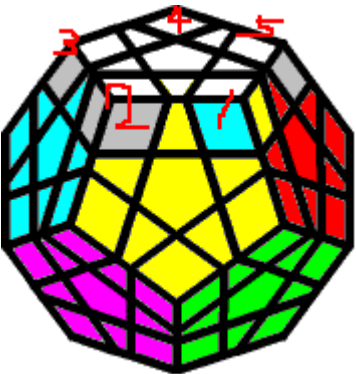
编号	情形	公式	说明
C3		124215545	
C4		124215545	
C5		124215545	
C6		124215545	

C7		124215545	
C8		124215545	
C9		124215545	
C10		124215545	

这时顶层已经全部为白色面了，棱块角块位置都不对，下面开始先让棱归位。

公式四			
D1		12422155545 4515422122	这个公式也很容易记，很像公式三两个公式一起做一遍，但是其中稍稍有点差别。 先归位一个棱块，运行公式后，记住正面和右面的棱块不动，其它三个是按照 123 顺时针方向互换，即 1 到 2，2 到 3，3 到 1。 当天蓝色角块归位了，让其为正面，黄色为右面，再做公式，最终棱块会全部归位。

下面开始归位角块

公式五			
编号	情形	公式	说明
D1		174-X-184	1 号位置选择是没有归位的，做完 194 后观察 1 号这个角块应该在哪个位置，然后把其位置角块转到 1 号位置上，再做 1A4。这时那个角块又被换到下面了。 为了不对乱，先将各个棱块归位，再看看刚才被换下去的角块应该在哪个位置上，再将那个位置的角块转到 1 号位置上再做 174-X-184 提示：X 只是代表几次 2 或者 5，因为每次换的角块位置不定。



最后应该就可以全部归位了，现在可以恭喜你全部还原五魔方了！_____