

占星盲拧棱位置三循环完全手册

大家普遍反映我的位置还原一次两块的方法比较难以上手，建议大家先分开练习，由于棱位置相对来说比较简单，可以先练棱位置，角位置可以先保留老大的方法，等棱位置练熟后再练。由于三循环是还原棱位置的基础，在这里详细地解释一下，而两对互换的情况相对比较复杂，大家可以先借助 **uf**, **ub** 两块，用十字交换棱的 **pll** 公式逐个解决。

实际上盲拧棱位置三循环的关键是，你要通过大量练习将每一种情况的 **set on move** 过程确定并形成条件反射。而这一步所用到的公式很少，而且都比较简单，一共只有这几个：

两个三棱换的 **pll** 公式，这个是基础，相信大家都很熟了，不多解释。

公式一： $U2r'RU2R'r$ ，这个是 **uf**, **ub**, **df** 三棱换的公式，这个公式有很多的变体，可以解决 **uf**, **ub**, **df**, **db** 四个棱中任意三棱之间的交换，区别不大，大家可以自己研究。

公式二： $Ur'RU2R'rU$ ，这个是公式一的一个特殊变体，是 **ul**, **ur**, **df** 之间的三循环，专门用来解决三循环中有一个是 **df** 或 **db** 的情况，同样，你要会用它的逆公式和 **ul**, **ur**, **db** 三循环情况下的变体。

以下详细说明每种具体情况使用哪个公式及如何 **set on move**：

先假设三循环的起始块为 **uf**，如果有多个小循环，那么其他起始块在 **U** 层的小循环可以通过简单的移动将起始块 **set on move** 到 **uf** 位置。

情况一：另两个棱都在 **U** 层，这个最简单，只要转动 **U** 层然后用 **pll** 公式即可，不多解释。

情况二：另两个棱中的一个在 U 层，另一个是 **dl, dr, fl, fr, bl, br** 中的一个。这种情况下可以通过将另一个棱块 **set on move** 到 U 层来实现情况一。例如另两块是 **ul** 和 **fl**，这时的 **set on move** 过程为 **U'L'**，由如另两块为 **ub** 和 **dr**，**set on move** 过程为 **R2U**。

情况三：另两个棱中的一个为 **ub**，另一个为 **df** 或 **db**。这种情况可以直接使用公式二，无须 **set on move**。

情况四：另两个棱中的一个为 **ul** 或 **ur**，另一个为 **df** 或 **db**。这种情况有两种解法，例如另两个棱为 **ul** 和 **df** 的情况，比较直观的方法是做 **dR2** 来 **set on move**，再用 **pll** 公式解决，但这种方法比较费时间，所以我想出了第二种方法，做 **LU'L'** 来 **set on move**，再用公式二解决。大家可个根据自己的习惯来选择。

情况五：另两个棱都不在 U 层，但分别在 L 层和 R 层，也就是其中一个为 **dl, fl** 或 **bl**，另一个为 **dr, fr** 或 **br**。这种情况下，你可以分别把这两个棱 **set on move** 到 U 层，再用 **pll** 公式解决。例如另两个棱分别是 **dl** 和 **fr**，这时的 **set on move** 过程为 **L2R**。

情况六：另两个棱都在 L 层或都在 R 层。这种情况下，你也可以将它们分别 **set on move** 到 U 层用 **pll**，例如在 **dl** 和 **bl** 的情况，**set on move** 的过程为 **LU'L**。当然，这时你也可以用另一种方法，移动 **uf** 块，再翻转魔方以 L 或 R 层为顶层使用 **pll** 公式。例如在 **fl** 和 **bl** 的情况，可以做 **set on move UL**，再翻动魔方以 L 为顶层做 **pll**。这里值得注意的是，在做棱位置的时候，在保证所有的 **set on move** 都没有改变棱块的色向（即较高级色在较高级面）的前提下，你可以通过翻动魔方用 **UDLR** 中的任一个为顶层使用公式，但通常不能以 **FB** 层为顶层，但这也会有一个特殊的情况，后面会说明。

情况七: 另两个棱为 **df** 和 **db**。这种情况也可以直接使用公式一, 如果你认为做 **D2** 太浪费时间, 也可以先 **set on move** 做 **R2r2** 再使用公式一。

情况八: 另两个棱中的一个为 **df** 或 **db**, 另一个为 **dl, dr, fl, fr, bl, br** 中的一个。这种情况下可以通过将后面那个棱 **set on move** 到 **U** 层, 再使用公式二。例如现在是 **df** 和 **fl**, **set on move** 的过程为 **U'L'**, 然后用公式二。

以上是所有以 **uf** 为起始块的情况。如果你不幸遇到了三个棱全不在 **U** 层的三循环, 解决的方法是, 能就地解决就就地解决。比如 **dl, fl, dl** 三循环或 **df, dl, db** 三循环, 都可以通过翻动魔方和简单的 **set on move** 来使用 **pll** 公式, 再比如中层(**fl,,fr,dl,dr**) 中的任意三个做三循环, 可以翻动魔方以 **F** 为顶层用公式一(这个就是上面提到的特殊情况。)

如果无法直接就地解决, 那就要把其中的一些块 **set on move** 到 **U** 层再使用公式。如果三块中恰好有两块是 **df** 和 **db**, 那么只要把另一个棱 **set on move** 到 **U** 层就可以使用公式一了。如果其中有一块为 **df** 或 **db**, 那么最好的办法是把另两块 **set on move** 到 **U** 层再用公式二。如果三块都为 **dl, dr, fl, fr, bl, br** 中的块, 那么只能将三块都 **set on move** 到 **U** 层再用 **pll**, 或者你比较熟练后一些特殊的情况可以用较简单的方法, 例如 **fl, bl, dr** 三块, 你可以翻动魔方以 **L** 为顶层, 再做 **L2U'** 后使用 **pll**。

以上就是棱位置三循环的所有情况了。通过大量的练习, 逐渐对所有的情况的 **set on move** 形成条件反射, 就可以转的很快。大家可以把棱位置作为你盲拧速度突破的第一步。

编码系统:

我的习惯是上白下黄前绿后蓝左橙右红

角:

ufr: 角位置起始角, 无编码

ufl: 0 ubl: 1 ubr: 2

dfr: 无编码, 记忆时与前面的一块采用相同编码, 若处于数字串第一位则记作负号。

dfl: 3 dbl: 4 dbr: 5

棱:

uf: 棱位置起始棱, 无编码

ul: 2 ub: 3 ur: 4 df: 7 dl: 6 db: 5 dr: 8 bl: 9 fl: 0

fr: 1 br: a