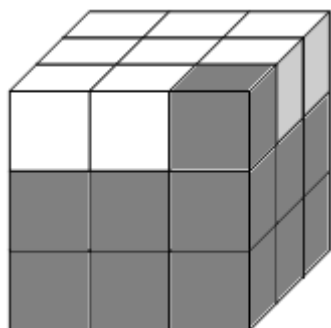


Zauberwürfel 3x3x3 – „die 8355-Keyhole Methode“

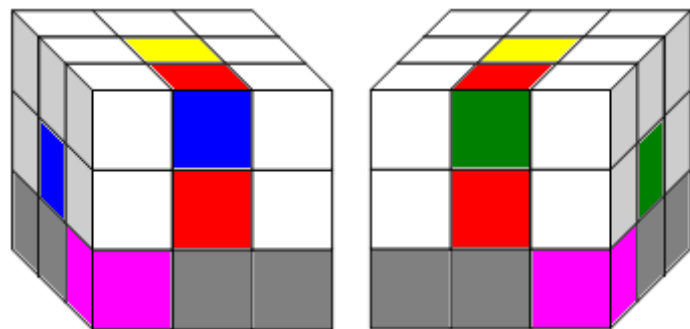
Genial an dieser Methode ist dass man sich nur zwei Algorithmen (mit dem bekannten Eckendreher **R'D'RD** dann drei) merken muss und diese nur genau einmal braucht, der Rest geschieht intuitiv und ist echt einfach, zumindest für Leute die LBL schon hinter sich haben. Angeblich sollen in Asien aber sogar Laien damit zurecht gekommen sein. Eigenschaft: Löst den Würfel anstatt in drei Einzelebenen (LBL) oder zwei Ebenen + die Letzte (zb: Fridrich F2L, OLL/PLL) nämlich in einem Umfassenden Kombinationsschritt bei dem sich vor allem erst am Schluss alle Ebenen schließen. vorteile: Ersetzt LBL wenn man damit seine Bestzeiten nicht mehr unterbieten kann - kommt mit weniger Algorithmen aus als LBL. Nachteile: das Ecken Thema am Schluss erfordert etwas mehr Wissen über den Würfel und seine Logik - Der Name kommt übrigens von 8 weißen Cubies, 3 mittleren Kanten, 5 Restlichen Kanten, 5 restliche Ecken - welche die Teilschritte der Anwendung sind.

Schritt 1 – die ersten 8 weißen



Zunächst löst man das weiße Kreuz wie bei fast allen Methoden, dann kümmert man sich wie beim LBL mit **R'D'RD** um drei der Ecken für die weiße Fläche so dass nur eine falsche Ecke übrig bleibt. Fläche weiß ist mit 8 Cubies fertig. Diese drehen wir nach unten so dass oben das gelbe Center-Cubie oben zu sehen ist.

Schritt 2 – die ersten 3 mittleren Kanten

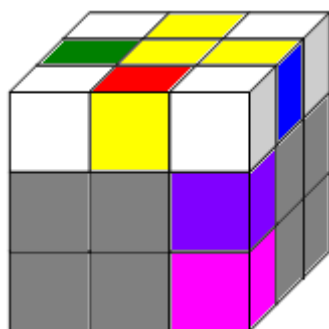


Dann kümmert man sich um 3 Kanten in der mittleren Ebene. Bei Layer by Layer positionierten wir einen Cubie mit "Blau seitlich - rot oben" auf die blaue Seite um ihn dann nach rechts zu swappen (blau

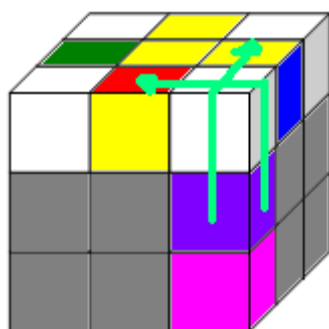
frontal gehalten, mit URU'R'U'F'UF). Kennt ja jeder. Im Gegensatz dazu machen wir es hier umgekehrt, "Blau seitlich - rot oben" kommt auf die rote Seite um nach links gewappt zu werden. Wir

halten das Rote Center frontal, und WICHTIG: drehen die "letzte Ecke von Weiß" (hier pink gefärbt) unter die Kante wo unsere Kante hin gehört. und führen **L'UL** aus. Müsste er nach rechts (wie Bild 2, rot-grüne Kante) würden wir **RU'R'** verwenden. Ach ja: sollte mal keine passende Kante in der oberen Schicht sein sondern in der mittleren Schicht falsch positioniert oder ausgerichtet so tauscht man von oben eine Ecke nach dem selben Prinzip dort hin um die Kante die man bearbeiten kann überhaupt frei zu bekommen. Übrig bleiben eine Kante von der mittleren Schicht und immer noch eine Ecke von weiß., die für Schritt 3 über einander liegen müssen. Für die Keyhole-Funktionen der beiden letzten Schritte.

Schritt 3 – die letzten 5 Kanten



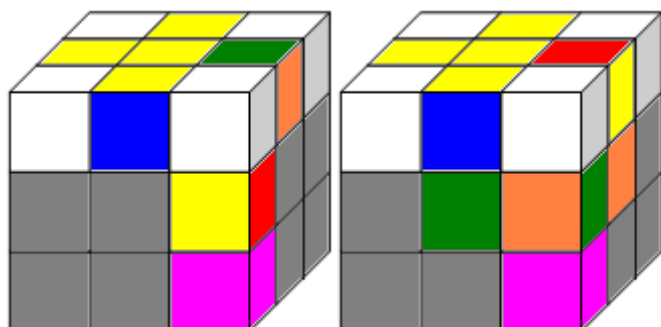
Nun kümmert man sich um die 5 letzten Kanten (es sind 4 oben und eine in der mittleren Schicht – symbolisch hier Lila gefärbt, sowie die falsche Ecke die pink gefärbt ist, als Keyhole unter der Kante die Lila gefärbt ist). Die ersten drei löst man für gewöhnlich oben, recht intuitiv, und mit Hilfe ähnlicher Drehsequenzen und einer gewissen Logik. Achtet dabei auf die Anordnung der Farben. ---- Ausgehend von „gelb oben“ muss man nur wissen an welche Stelle welche Kante gehört. Falls noch keine einzige Kante stimmt, ist es egal wo man anfängt. Ich helfe mir meist in dem ich immer wieder „oben“ so drehe dass eines der gelb-kanten zur mittleren schicht passt um dort abzulesen wie viel an den anderen drei stellen noch falsch oder schon richtig ist. Bevor man positioniert muss man aber wissen wie die obere schicht mit dem gelben-mittenstein gedreht sein muss dass die Kante die man positioniert auch stimmt. Nach dem positionieren muss „oben“ natürlich irgendwie so gedreht werden dass nur eine unwichtige kante beim zurück drehen von Front oder Rechts bewegt wird.



Eselsbrücke: „Ist auf Front Gelb zu sehen wird Rechts gedreht und ist auf Rechts Gelb zu sehen wird Front gedreht“ - Ich hoffe ich hab es halbwegs gut erklärt. Im grunde geht das meist nur 3x und die letzte obere Kante und die mittelschicht kante müssen per formel entweder

getauscht und/oder „umgedreht“ werden – Selten aber doch kann es vorkommen dass der nächste Teil des Schrittes sich von selbst erledigt.

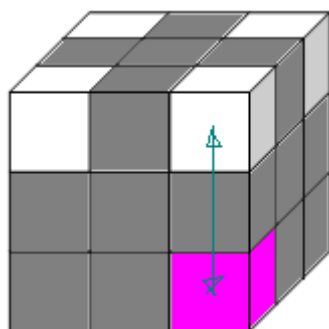
Wenn ihr drei Kanten habt und diese auch zum mittleren Ring passen habt ihr logischerweise oben ein gelbes T (wie von Tetris). Nun ist es wichtig wie man den Würfel hält um einen oder zwei Algorithmen auszuführen. Die "fehlerhafte Kante" aus der mittleren Schicht wird frontal rechts gehalten, sie sieht uns mitleidig an. Darunter die "fehlerhafte Ecke der weißen schicht". Und die gelbe T-Formation drehen wir so dass das die "defekte bzw. ungelöste Ecke" oben rechts ist. Aus dieser Formation heraus gibt es zwei Situationen: "ungelöst Gelb" ist entweder richtig mit falscher Farbausrichtung (dazu ist die Mittelschicht-Kante ebenso schon "richtig" aber farblich falsch ausgerichtet) - oder sie ist mit der Kante der Mittelschicht vertauscht (so dass sich das gelbe Cubie in der mittleren Schicht befindet und das andere oben wo es gar nicht hingehört) –



Zwei Algorithmen:
Tausch der zwei Kanten Cubies:
F'U' FU' F'U' F
Farbausrichtung korrigieren...:
F'U FU' RU' R'U

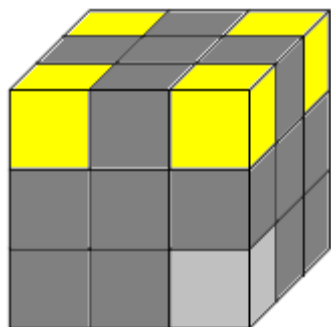
Wenn alles richtig gemacht wurde, können die drei Schichten zu einem ganzen vereint werden so dass der Würfel bis auf 5 Ecken gelöst aussieht.

Schritt 2 – Die letzten 5 Ecken



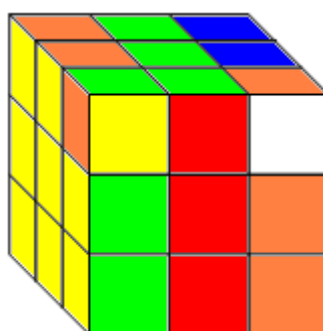
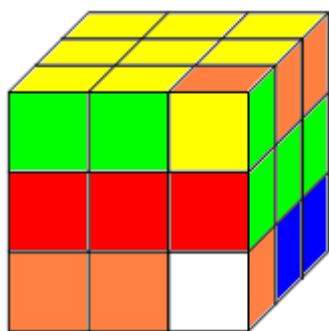
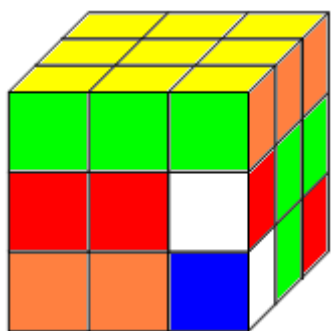
der letzte schritt ist es die 4 oberen ecken und die einen alleinstehende untere ecke (Pink markiert), welche man rechts unten frontal hält, zu richten. Sie gibt an, wie das „Oben“ gedreht sein muss um die Eckendrehformel anzuwenden. Enthält die untere ecke zb: gelb orange grün, dann muss „Oben“ so gedreht sein dass die ecke per Eckendrehformel da hinauf könnte. Nach der Eckendrehformel und einer richtigen ecke, sieht man wieder unten nach wo dann

meist eine andere ecke mit gelb und zwei anderen farben ist, und oben wird wieder so gedreht dass der „zielort“ genau über der unteren ecke ist. Ich nenne diese untere ecke immer gerne „Hauptecke“ (in der Abbildung ist sie pink gefärbt) weil sie den Ton angibt. Zwischen den Ecken sollte man sich nicht verwirren lassen, es ist wie beim Schluss von der Anfängermethode, der Würfel richtet sich wieder.



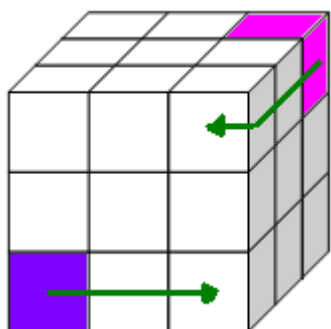
Sonderfälle:

sollte mal unten eine Ecke sein die weiß und KEIN gelb enthält oder unten gar keine verdrehte Ecke sein, so tauscht man diese mit einer beliebig falschen ecke von oben damit unten wieder eine gelbe ecke ist.



Ganz am ende werden nämlich meist unten eine gelbe und oben nur noch eine weiße ecke sein die, wenn sie

genau übereinander liegen noch getauscht werden können. Wenn beim letzten Tausch eine Ebene stimmt und dafür die zwei anderen nicht mehr (erste abbildung), wird der Eckendreher $R'D'RD$ so lange gemacht bis es zwei richtig positionierte Ecken gibt, die nur falsch ausgerichtet sind (siehe zweite abbildung), der Mittelring sollte wieder stimmen. Dann den Würfel um 90 Grad nach links drehen. Und mit der ersten Ecke (rechts front oben) $R'D'RD$ machen bis es stimmt, dann mit U' die nächste Ecke an jenen Ort drehen wo wir bereits eine Ecke reparierten und $R'D'RD$ wiederholen, spätestens dann stimmt alles. Wie bei LBL-LL - Und der Würfel muss nur noch mit ein bis zwei leichten Drehungen korrigiert werden.



Etwas seltener ist es dass am Ende der Cube bis auf zwei gegenüberliegende Ecken stimmt. Dann dreht man beide Ecken auf eine Linie, dann den Würfel nach links um 90 Grad und macht weiter wie im vorhin genannten Beispiel.