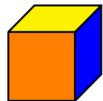


4

Gd-Perm

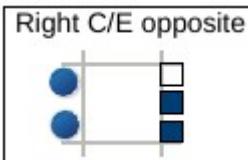
Startcube:



Scramble:

$\bar{U} \quad {}^2R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\downarrow \quad \bar{\circ} \quad {}^2R\uparrow \quad \bar{U} \quad \bar{\circ} \quad R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\downarrow$

Erkennung:



Headlight links, Zweierbar auf rechter Würfelseite, und zwar vorne rechts. Und: Die Frontalfarben des Toplayer-Kanten- und rechten Ecksteins sind opposite.

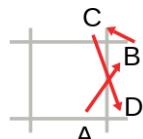
Solve:

($R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\downarrow \quad \bar{\circ}$) $\quad \bar{U} \quad {}^2R\uparrow$
 ($\bar{\circ} \quad R\uparrow \quad \bar{\circ} \quad R\downarrow$) $\quad (\quad \bar{\circ} \quad R\downarrow \quad \bar{\circ} \quad {}^2R\uparrow \quad \bar{U} \quad)$

Zusatzinfos:



(Moves)



Tipp zur Bestimmung des G-Perm:
 „Wo liegen die Zweierbars?“

Handling:

Der rechte Daumen ist am Anfang am Würfelboden und der linke Daumen an der Frontalseite.

Es beginnt der 1. Term (Sexy Move). Linker Ringfinger zieht danach den Würfelboden zu sich her (Manche machen das sogar zusammen mit dem Deckel: Hierzu muss man den Deckel und 2. Ebene mit linkem Zeige- und Mittelfinger während der Boden-Drehung festhalten). In der 2. Klammer muss während der ersten Deckeldrehung (noch vor dem R-Move) mit der rechten Hand umgegriffen werden. Bei der 3. Klammer wird die zweite O-Drehung mit dem rechten kleinen Finger gemacht. Beim letzten Move zieht der rechte Zeigefinger den Würfelboden von hinten nach vorne, wodurch sich die Linksdrehung ergibt.