

2-Look OLL: die gelbe Oberseite in zwei Schritten

Nach F2L sind die beiden unteren Ebenen gelöst. Mit 2-Look OLL richtest du zuerst die vier oberen Kanten und danach die vier Ecken aus. Am Ende zeigt die gesamte Oberseite Gelb; die Teile dürfen noch vertauscht sein.

Ausführliche Erklärung und Fallreferenz · Weiß unten · Gelb oben



Blick 1: die Kanten orientieren

Betrachte nur die vier gelben Kanten um das Zentrum. Es gibt Punkt, Linie, Winkel oder bereits ein Kreuz. Die Eckfelder sind für diesen ersten Blick unwichtig. Zeigt dein Würfel schon ein gelbes Kreuz, überspringst du die drei Kantenalgorithmen.

Die Linie liegt im Bild waagerecht. Für den hier verwendeten breiten f-Algorithmus liegt der Winkel vorne und rechts. Das unterscheidet sich von anderen Winkelalgorithmen, die den Winkel hinten und links erwarten. Halte dich immer an die Grafik zu genau dieser Folge.

Der Punktalgorithmus ist eine feste Kombination aus Linien- und Winkelalgorithmus. Er erzeugt das Kreuz in einer zusammenhängenden Folge. Bereits gelöste Ecken musst du in diesem Blick nicht erhalten.

Blick 2: die Ecken orientieren

Jetzt bleiben alle vier gelben Kanten oben. Vergleiche die verbleibende Eckeorientierung mit einem der sieben Bilder. Die Zahl gelber Ecken auf der Oberseite grenzt die Auswahl ein, reicht aber nicht zur eindeutigen Erkennung. Prüfe die gelben Seitenfelder und drehe nur U, bis das vollständige Muster passt.

Führe genau die zugehörige Folge aus. Wenn die Oberseite bereits vollständig gelb ist, ist auch dieser Blick erledigt. Drehe nicht wiederholt irgendeinen Algorithmus auf Verdacht; bestimme nach Blick 1 den tatsächlichen Eckfall.

Kontrolle und nächster Schritt

Alle neun oberen Felder sind gelb. Die beiden unteren Ebenen bleiben gelöst. Seitlich können die Steine der oberen Ebene noch verschiedenfarbig stehen. Das ist der Ausgangspunkt für 2-Look PLL oder vollständiges PLL, nicht für einen weiteren OLL-Algorithmus.

Notation und Fallhaltung

Haltung und Drehzeichen

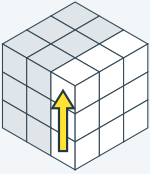
Halte Weiß unten und Gelb oben. Zum Lernen zeigen unsere farbigen PLL- und F2L-Bilder Grün nach vorne und Rot nach rechts. Bei OLL sind die übrigen Farben ausgeblendet: Hier zählt die Richtung der gelben Aufkleber. VORNE ist in jeder Draufsicht am unteren Bildrand. Drehe die obere Ebene mit U, U' oder U2, bis das Muster in derselben Haltung steht. Ein Algorithmus gilt immer für genau das gezeigte Muster.

Zeichen	Bedeutung
R L U D F B	Rechte, linke, obere, untere, vordere und hintere Ebene; jeweils 90° im Uhrzeigersinn beim direkten Blick von außen auf diese Fläche.
R' / U' / F'	Strich: 90° in die Gegenrichtung. Die gleiche Regel gilt für jede andere Ebene.
R2 / U2	180° drehen; die Richtung ist beliebig.
r / l / f	Zwei Ebenen gemeinsam: r = rechte Außenseite plus benachbarte innere Ebene. r und R sind verschiedene Züge.
M	Mittlere Ebene zwischen L und R; gleiche Drehrichtung wie L. M' dreht entsprechend wie L'.
x / y / z	Den ganzen Würfel drehen, in Richtung R / U / F. Diese Rotation ist kein einzelner Ebenenzug.
AUF	Adjustment of the U Face: obere Ebene vor dem Erkennen oder nach dem Algorithmus ausrichten.

Lies von links nach rechts. Ein Strich gehört zum Buchstaben davor. U2 ist ein Zug über eine halbe Drehung, nicht zweimal U2. Bei x und y dürfen sich die sichtbaren Farben ändern: Folge dann der neuen Würfelhaltung weiter.

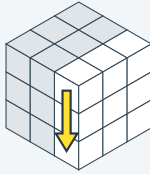
Drehzeichen: 3×3

R



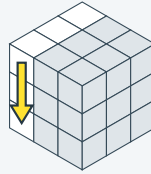
90°

R'



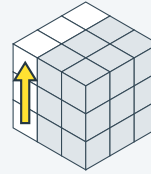
90°

L



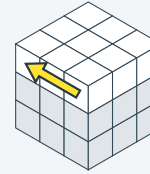
90°

L'



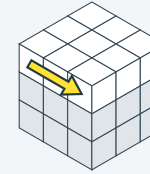
90°

U



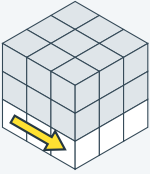
90°

U'



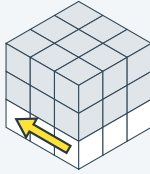
90°

D



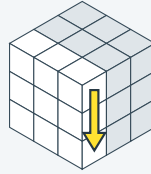
90°

D'



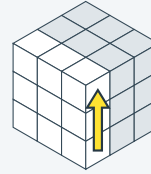
90°

F



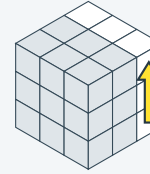
90°

F'



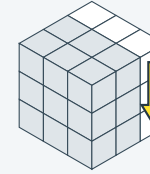
90°

B



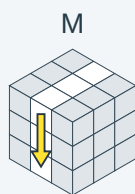
90°

B'

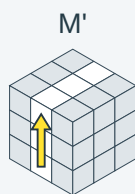


90°

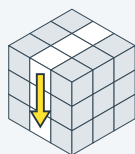
Weitere Drehzeichen: 3×3



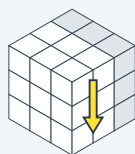
90° · Mitte



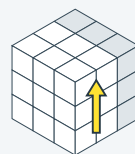
90° · Mitte



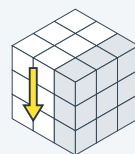
180° · zweimal · Mitte



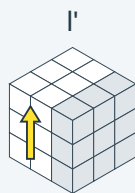
90° · 2 Ebenen



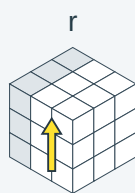
90° · 2 Ebenen



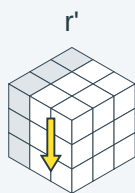
90° · 2 Ebenen



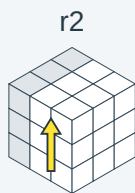
90° · 2 Ebenen



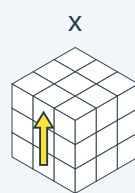
90° · 2 Ebenen



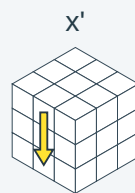
90° · 2 Ebenen



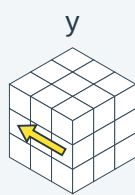
180° · zweimal · 2 Ebenen



90° · ganz



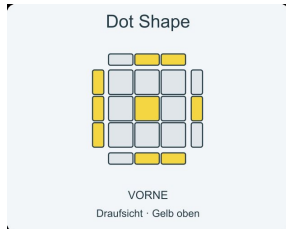
90° · ganz



90° · ganz

Fallkatalog

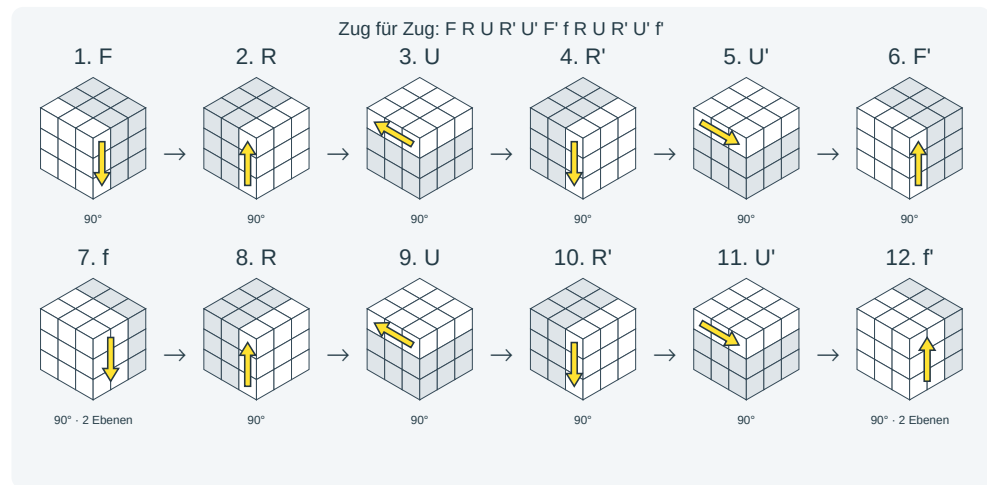
Jede Grafik zeigt die Ausgangslage zu genau der darunter stehenden Folge. VORNE ist am unteren Bildrand. OLL: alle gelben Seitenfelder vergleichen. PLL: Seitenstreifen und kleine Mittelstein-Referenzfelder vergleichen. F2L: das vollständige Würfelnetz lesen. Aufbaufolgen enthalten bei Bedarf eine vorgeschaltete Würfelrotation, damit die Zentren der Grafik entsprechen.



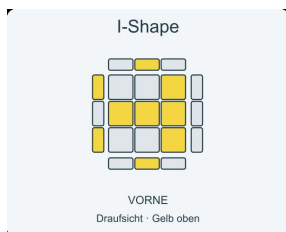
Dot Shape · Blick 1: Kanten orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): kein Feld. In diesem ersten Blick zählen nur die vier Kanten; die Ecken im Bild sind Beispiele und dürfen anders aussehen.

F R U R' U' F' f R U R' U' f'



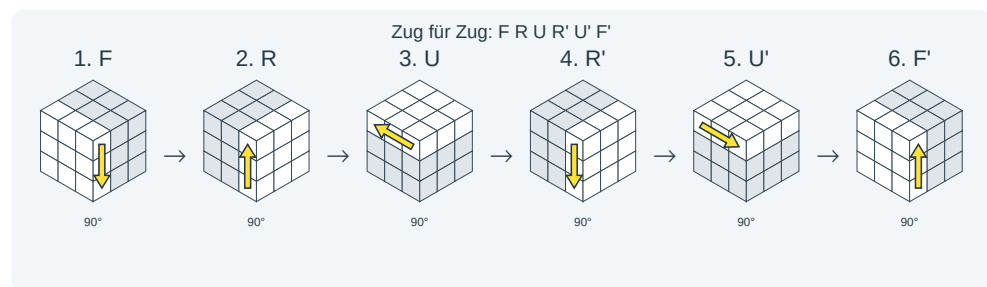
Aufbaufolge: f U R U' R' f' F U R U' R' F'



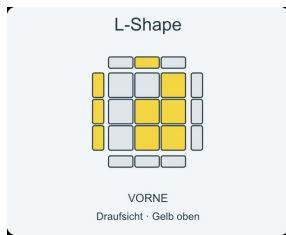
I-Shape · Blick 1: Kanten orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten rechts, links Mitte, rechts Mitte, vorne rechts. In diesem ersten Blick zählen nur die vier Kanten; die Ecken im Bild sind Beispiele und dürfen anders aussehen.

F R U R' U' F'



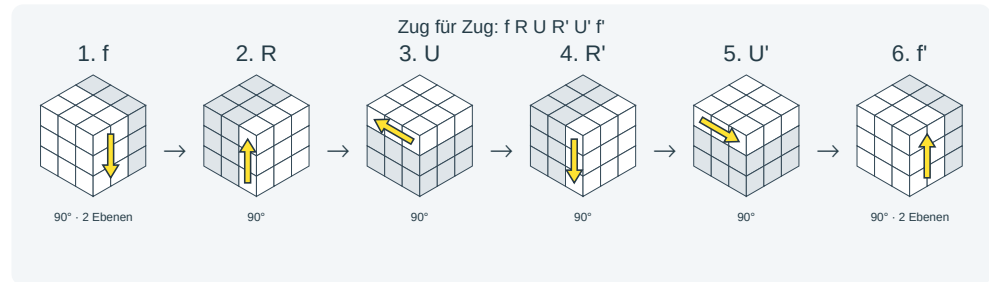
Aufbaufolge: F U R U' R' F'



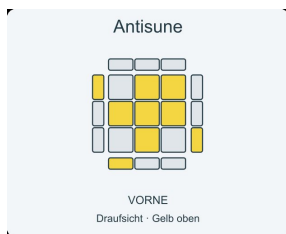
L-Shape · Blick 1: Kanten orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten rechts, rechts Mitte, vorne Mitte, vorne rechts. In diesem ersten Blick zählen nur die vier Kanten; die Ecken im Bild sind Beispiele und dürfen anders aussehen.

f R U R' U' f'



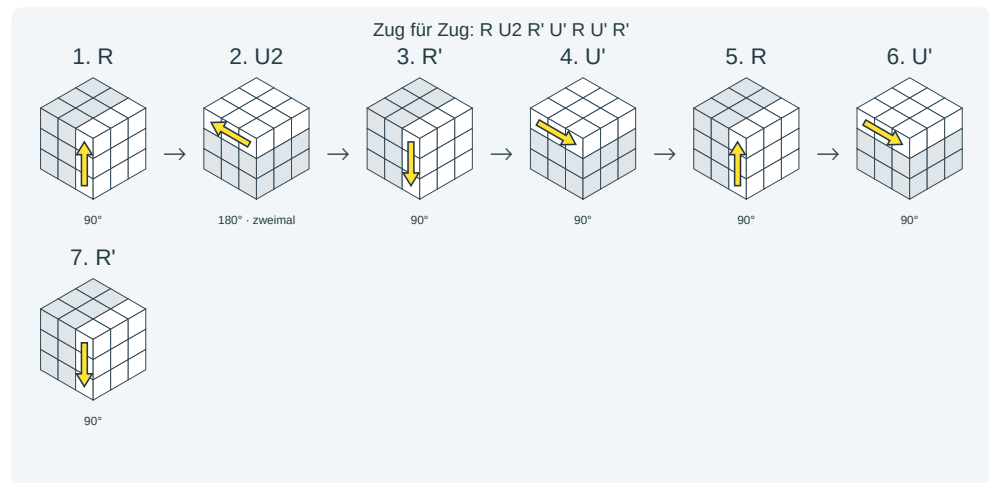
Aufbaufolge: f U R U' R' f



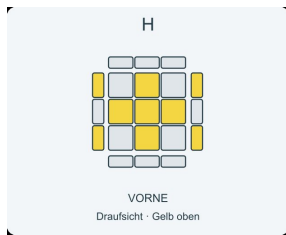
Antisune · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten Mitte, hinten rechts, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

R U2 R' U' R U' R'



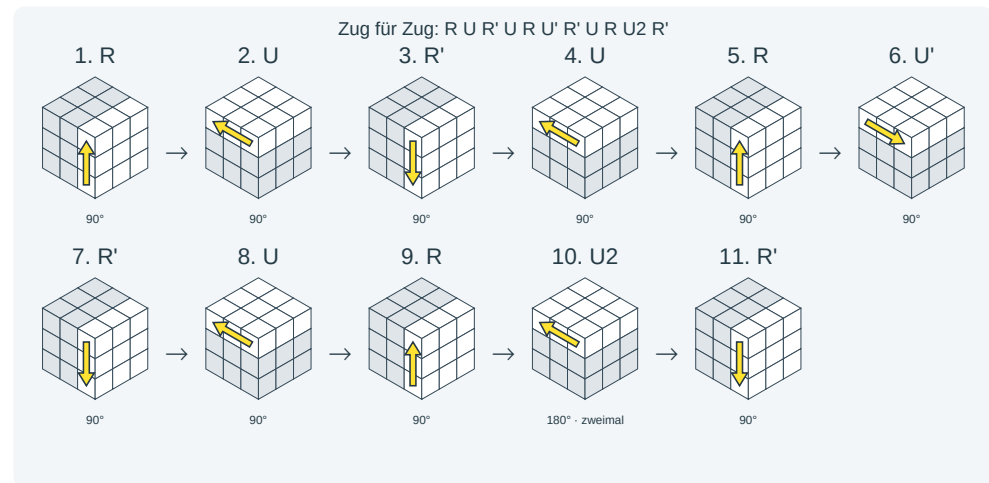
Aufbaufolge: R U R' U R U2 R'



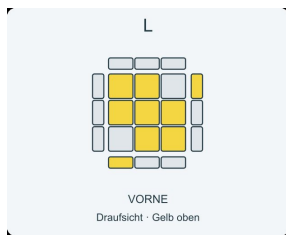
H · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten Mitte, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

R U R' U R U' R' U R U2 R'



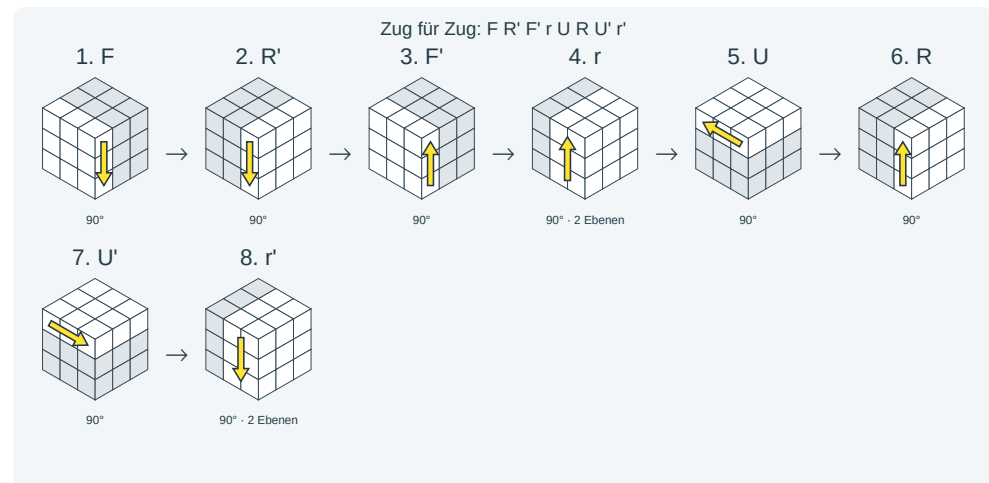
Aufbaufolge: R U2 R' U' R U R' U' R U R'



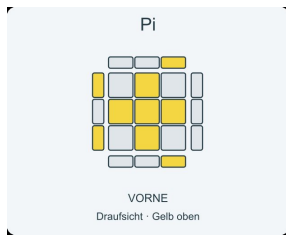
L · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten links, hinten Mitte, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte, vorne rechts. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

F R' F' r U R U' r'



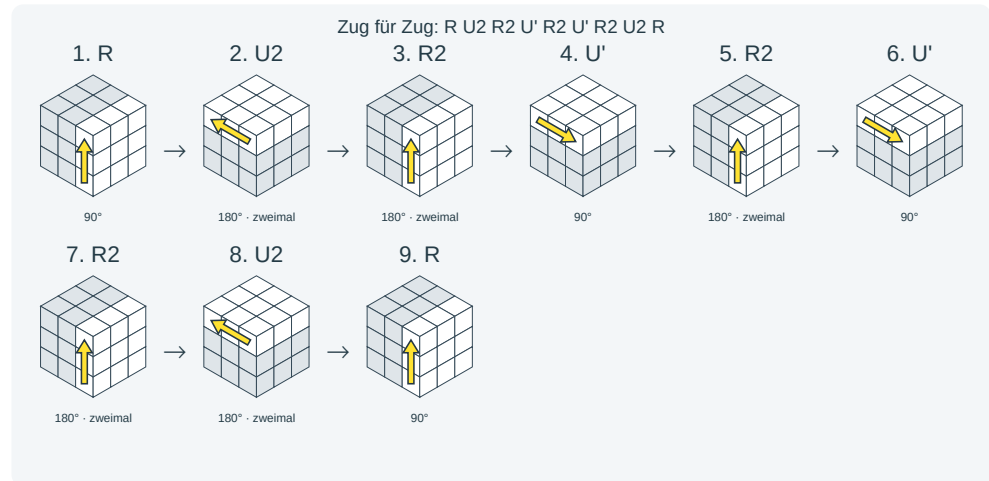
Aufbaufolge: r U R' U' r' F R F'



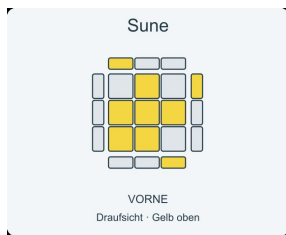
Pi · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten Mitte, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

R U2 R2 U' R2 U' R2 U2 R



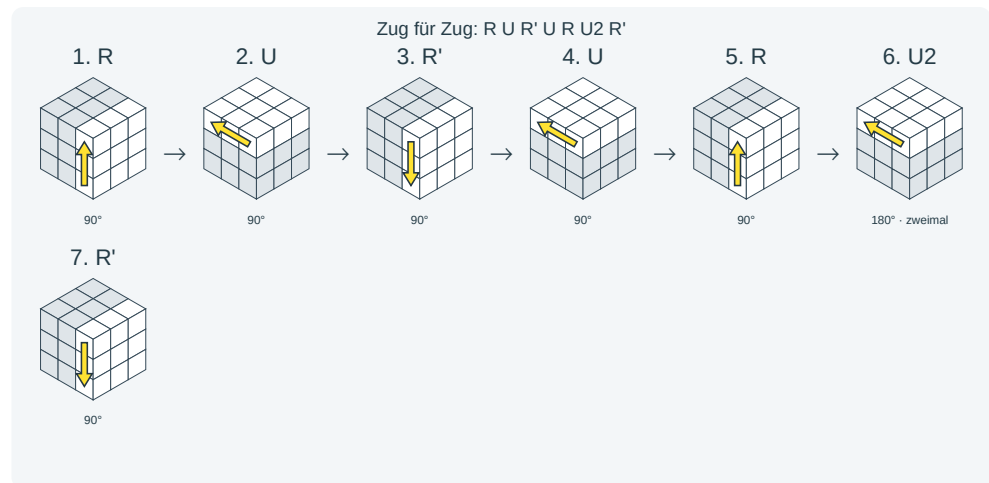
Aufbaufolge: R' U2 R2 U R2 U R2 U2 R'



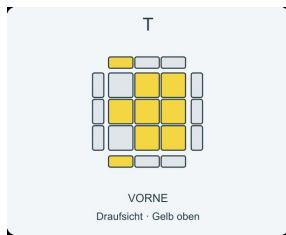
Sune · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten Mitte, links Mitte, rechts Mitte, vorne links, vorne Mitte. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

R U R' U R U2 R'



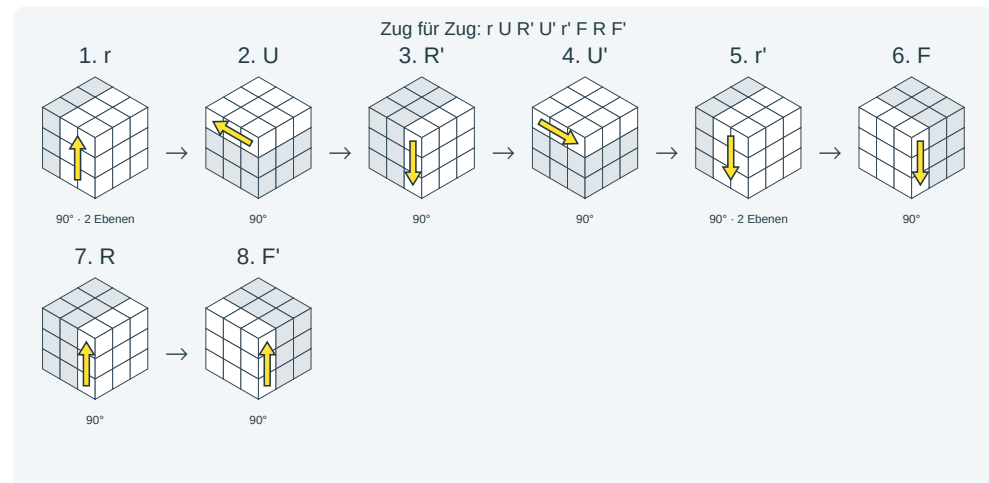
Aufbaufolge: R U2 R' U' R U' R'



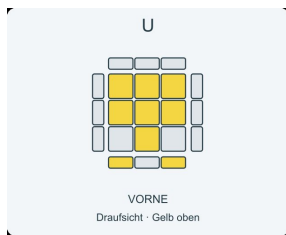
T · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten Mitte, hinten rechts, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte, vorne rechts. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

$r \ U \ R' \ U' \ r' \ F \ R \ F'$



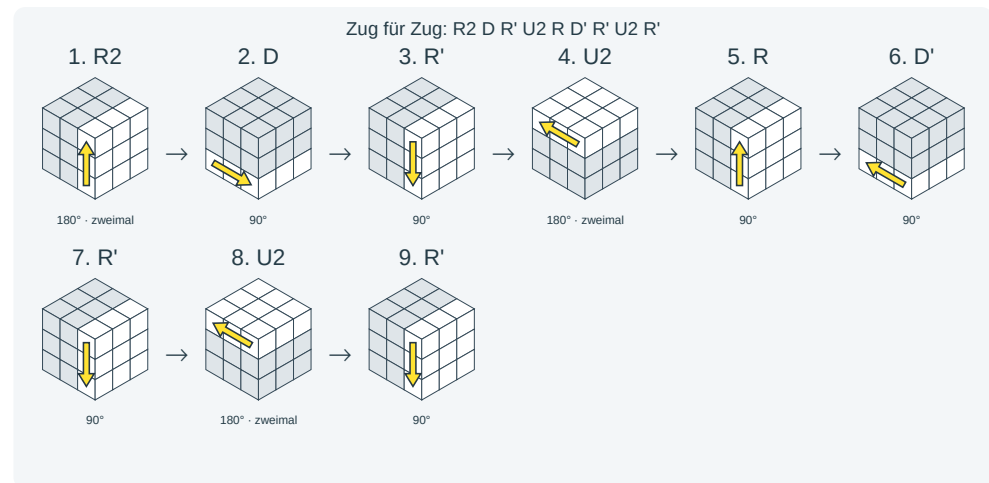
Aufbaufolge: $F' R' F' r \ U \ R \ U' r'$



U · Blick 2: Ecken orientieren

Oben gelb (ohne Zentrum): hinten links, hinten Mitte, hinten rechts, links Mitte, rechts Mitte, vorne Mitte. Vergleiche zusätzlich die gelben Felder an den Seiten. Sie legen die genaue Haltung fest.

$R^2 \ D \ R' \ U^2 \ R \ D' \ R' \ U^2 \ R'$



Aufbaufolge: $R \ U^2 \ R \ D \ R' \ U^2 \ R \ D' \ R^2$

Üben und Fehler vermeiden

Lernreihenfolge

Beginne mit Linie und Winkel und ergänze den Punkt. Übe dann Sune und Antisune, danach die übrigen Eckfälle. Verbinde beide Blicke erst, wenn du die Eckfälle einzeln sicher erkennst. Mit zehn Folgen deckst du die nicht bereits gelösten Teilfälle dieses Verfahrens ab.

So übst du einen Fall

- Starte mit einem gelösten Würfel. Erzeuge den Fall mit der angegebenen Aufbaufolge. Sie enthält die umgekehrte Zugfolge mit umgekehrten Drehrichtungen und bei Bedarf eine vorgeschaltete Würfelrotation, damit die Zentren wieder zur gezeigten Farbhaltung passen.
- Richte dich exakt wie im Bild aus. Erkenne zuerst den Fall, bevor du den Lösungsalgorithmus beginnst.
- Führe langsam und ohne ausgelassene Züge aus. Prüfe anschließend das Zielbild. Bei Algorithmen mit Würfelrotationen darf der Würfel im Raum anders stehen.
- Übe anschließend mit einer zufälligen U-Drehung vor dem Erkennen. Mische nicht nur die Reihenfolge, sondern auch die Fallhaltung.
- Lerne kleine Gruppen und wiederhole sie an mehreren Tagen. Geschwindigkeit folgt aus sicherem Erkennen und flüssiger Ausführung.

Fehler finden

- F2L ist nach OLL oder PLL kaputt: Prüfe zuerst Verwechslungen zwischen R und r sowie fehlende Striche. Kontrolliere auch die Ausgangshaltung.
- Die Oberseite passt, die Seiten noch nicht: Nach OLL ist das vorgesehen. Nach PLL prüfst du zuerst die abschließende U-Ausrichtung.
- Ein ähnliches Muster funktioniert nicht: Bei OLL zählen auch die gelben Seitenfelder. Bei PLL zählen die Seitenstreifen und Eckpaare, nicht nur die gelbe Oberseite.
- Ein Algorithmus mit M fühlt sich falsch an: Drehe wirklich nur die mittlere Ebene in L-Richtung. M' ist die Gegenrichtung.
- Nach einer x- oder y-Rotation stimmen die ursprünglichen Farbrichtungen nicht mehr: Die Rotation gehört zur Folge. Drehe den Würfel zwischendurch nicht eigenmächtig zurück.

Weiterführende Quellen

Eigene deutsche Texte und mathematisch erzeugte Fallgrafiken. Algorithmusvarianten und Bezeichnungen abgeglichen mit J Perm. Geprüft im Sticker-Koordinatenmodell. Die Aufbaufolge ist ein Lernwerkzeug für die gezeigte Lage, kein universeller Scramble.

<https://jperm.net/algs/2look/oll>