

555pin0c



Método Ortega

Introducción.

El método Ortega para 2x2x2 es el primer método que la mayoría aprende luego de armarlo con Fridrich. Es muy bueno si quieres bajar tu average en un corto periodo de tiempo, sin embargo son pocos los que deciden continuar con el método una vez que han logrado batir la barrera de los 5 segundos.

El método Ortega ha ganado gran popularidad en Japón. [Syuhei Omura](#), el más destacado, posee actualmente el record single continental de Asia en la categoría, ranqueándose 11 del mundo single y 12 del mundo average (al 20 de mayo de 2009).

Pasos del método.

- Armar una cara (intuitivo).
- OLL (los algoritmos se expondrán más adelante).
- XLL, PLL (los algoritmos se expondrán más adelante).

Recomendaciones.

Según el nivel que quieras obtener y la cantidad de tiempo que prefieras usar para aprender los algoritmos (o si quieres ir aprendiendo pasito a pasito), doy los siguientes packs de algoritmos.

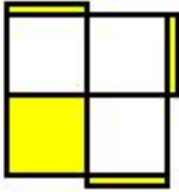
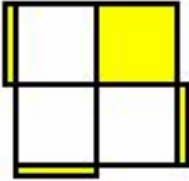
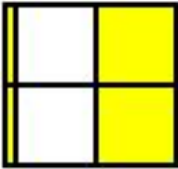
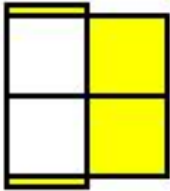
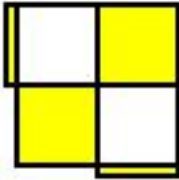
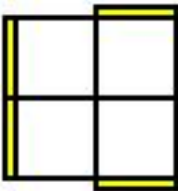
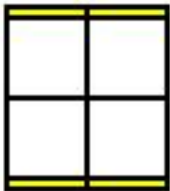
- Combo 1: En dos horas me lo aprendo todo (lo justo y necesario).
- Combo 2: En un día relajado, me lo aprendo todo (lo justo y necesario, mejores algoritmos).
- Combo 3: En un día, con mucha motivación y empeño, me lo aprendo todo (full Ortega).

Por supuesto, los títulos de los “combos” son medio en broma y medio en serio. Según el nivel que se tenga en 3x3 u otros puzzles, uno se puede aprender todos los algoritmos del Combo 3 en media hora y otro se demorará un día en aprender los algoritmos del Combo 1. Tómenlo con humor.

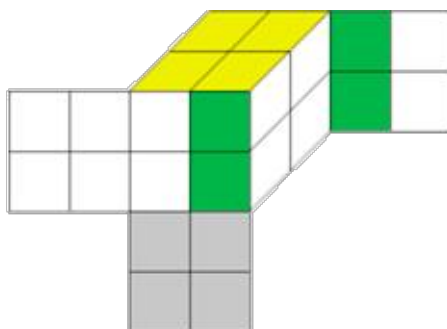
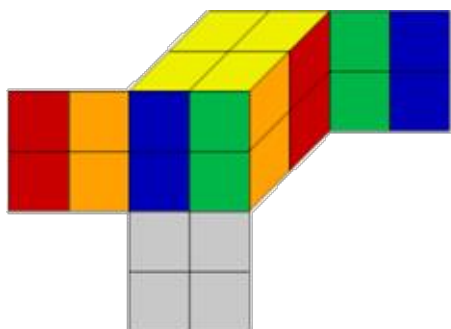
Combo 1: En dos horas me lo aprendo todo (lo justo y necesario).

Cantidad de algoritmos: 12.

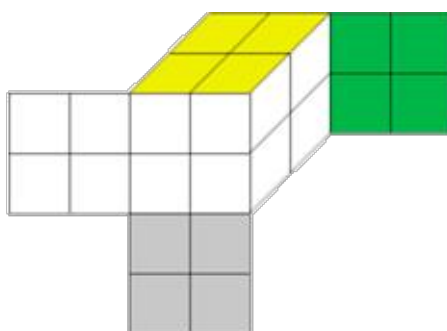
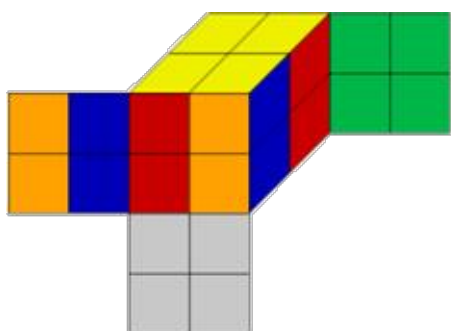
OLL

| | | |
|---|---|---|
|  |  | |
| $R\ U\ R'\ U\ R\ U^2\ R'$ | $R\ U^2\ R'\ U'\ R\ U'\ R'$ | |
|  |  |  |
| $F\ (R\ U\ R'\ U')\ F'$ | $(R\ U\ R'\ U')\ (R'\ F\ R\ F')$ | $F'\ (R\ U\ R'\ U')\ R'\ F\ R$ |
|  |  | |
| $F\ (R\ U\ R'\ U')^2\ F'$ | $F\ (R\ U\ R'\ U')^3\ F'$ | |

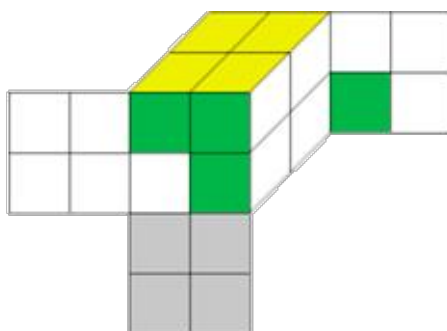
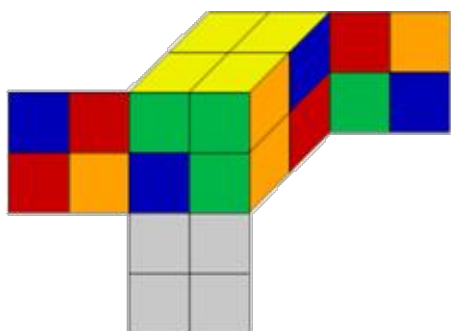
XLL



R2 F2 R2

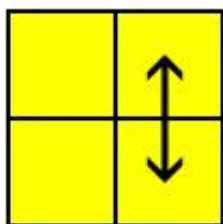


R2' U' R2 U2' F2 U' R2

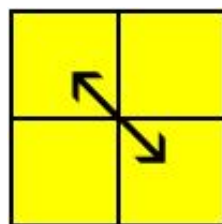


R U' R F2' R' U R'

PLL



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

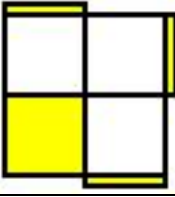
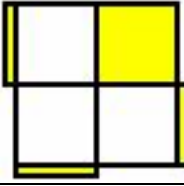
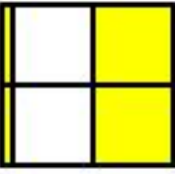
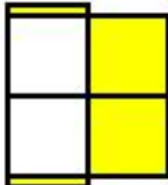
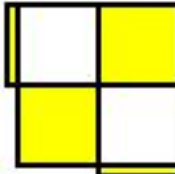
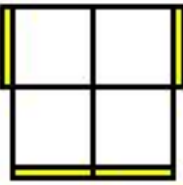
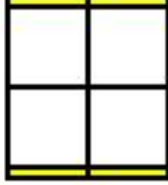


R U' R' U' F2
U' R U R' D R2

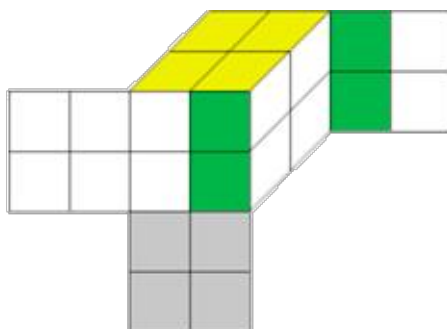
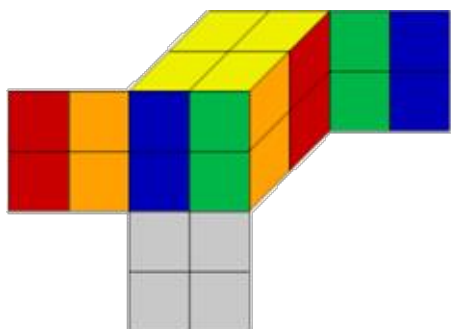
Combo 2: En un día relajado, me lo aprendo todo (lo justo y necesario, mejores algoritmos).

Cantidad de algoritmos: 12.

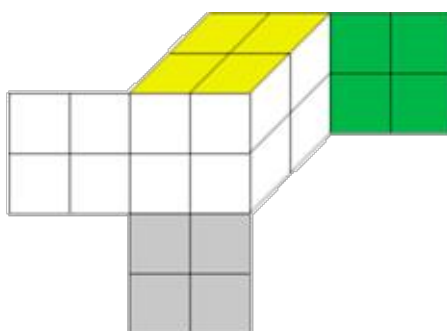
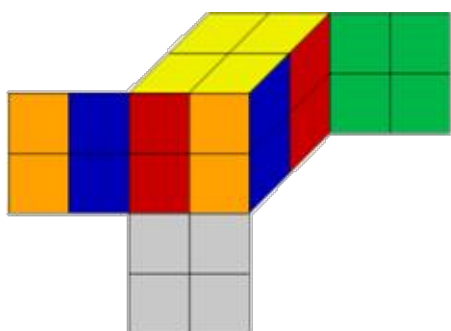
OLL

| | | |
|---|---|---|
|  |  | |
| $R\ U\ R'\ U\ R\ U^2\ R'$ | $R\ U^2\ R'\ U'\ R\ U'\ R'$ | |
|  |  |  |
| $F\ (R\ U\ R'\ U')\ F'$ | $(R\ U\ R'\ U')\ (R'\ F\ R\ F')$ | $F'\ (R\ U\ R'\ U')\ R'\ F\ R$ |
|  |  | |
| $R'\ F\ R^2\ U'\ R^2\ F\ R$ | $R^2\ U^2\ R\ U^2\ R^2$ | |

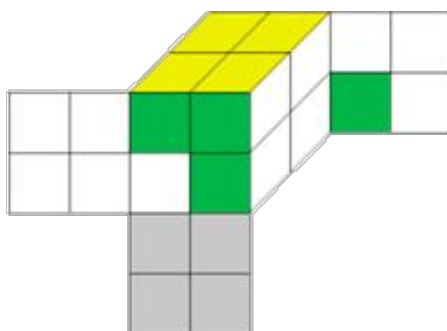
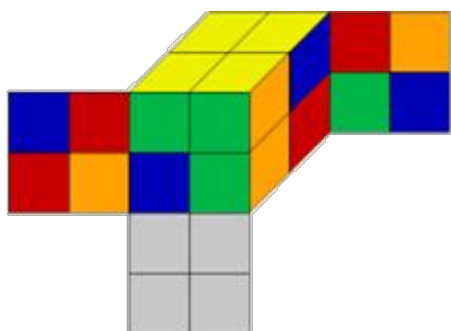
XLL



$x' R2 U2' R2'$

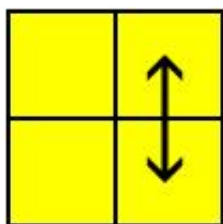


$R2 U' R2 U2 F2 U' R2$

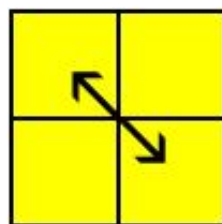


$R U' L U2 R' U R'$

PLL



$R U2 R' U' R U2$
 $L' U R' U' R$

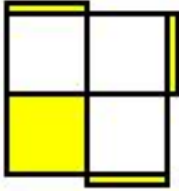
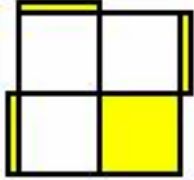
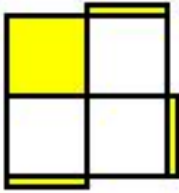
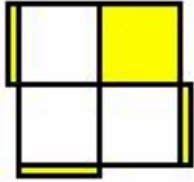
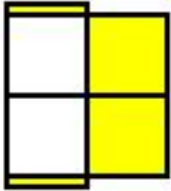
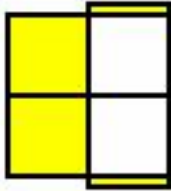
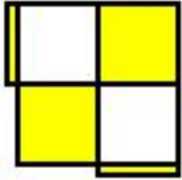
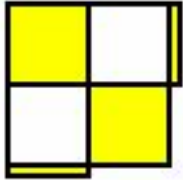
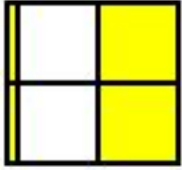



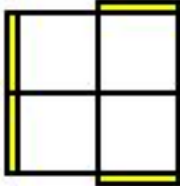
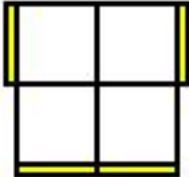


$R U' R' U' F2$
 $U' R U R' D R2$

Combo 3: En un día, con mucha motivación y empeño, me lo aprendo todo (full Ortega).

Cantidad de algoritmos: 24.

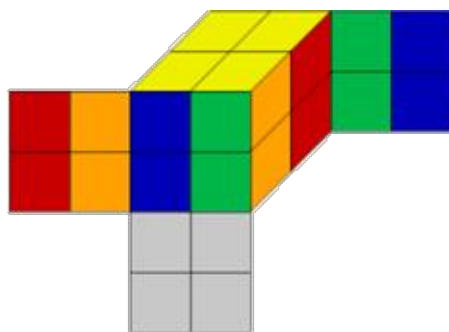
OLL

| | |
|---|--|
| Sune | |
|  |  |
| $R\ U\ R'\ U\ R\ U^2\ R'$ | $R'\ U^2\ R\ U\ R'\ U\ R$ |
| Anti-Sune | |
|  |  |
| $R'\ U'\ R\ U'\ R'\ U^2\ R$ | $R\ U^2\ R'\ U'\ R\ U'\ R'$ |
| T o Camaleón | |
|  |  |
| $(R\ U\ R'\ U')\ (R'\ F\ R\ F')$ | $R'\ F'\ (R\ U\ R\ U')\ R'\ F$ |
| L o Bowtie | |
|  |  |
| $F'\ (R\ U\ R'\ U')\ R'\ F\ R$ | $x\ U\ R'\ U'\ L\ U\ R\ U'\ R'$ |
| U o Headlights | |
|  |  |
| $F\ (R\ U\ R'\ U')\ F'$ | $F\ (U\ R\ U'\ R')\ F'$ |

| | | |
|---|---|---|
| Pi | | |
|  |  |  |
| $F (R U R' U')^2 F'$ | $R' F R^2 U' R^2 F R$ | $F (U R U' R')^2 F'$ |
| Doble-Sune | | |
|  | | |
| $R^2 U^2 R U^2 R^2$ | | |

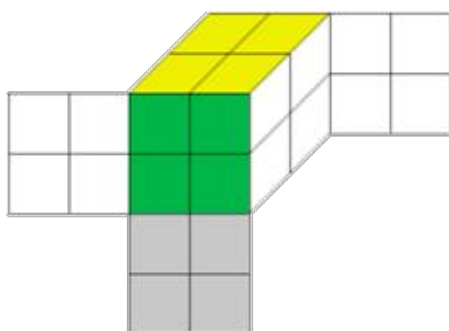
XLL

Caso 1

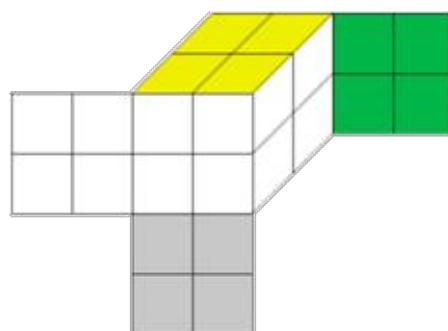


$x' R2 U2 R2$

Caso 2



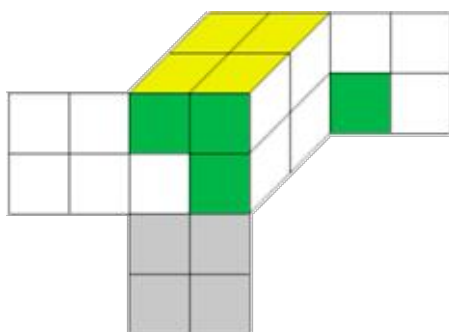
$R2 U R2 U2 y' R2 U R2$



$R2 U' R2 U2 F2 U' R2$

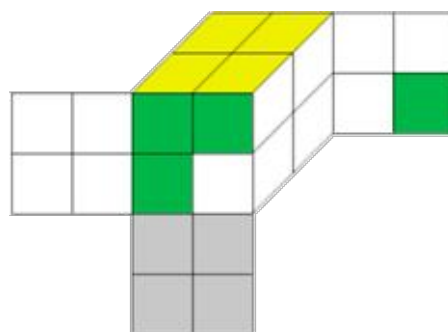
Caso 3

3.1

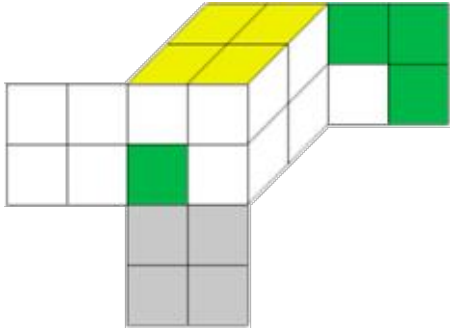
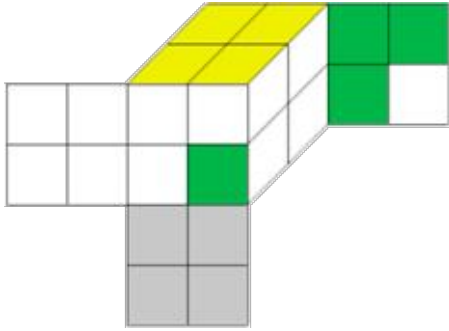


$R U' L U2' R' U R'$

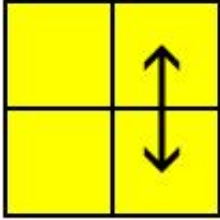
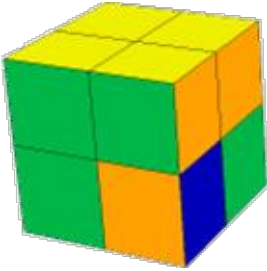
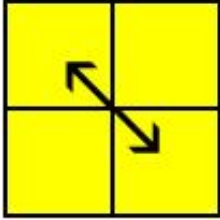
3.1.2



$L' U R' U2 L U' L$

| Caso 3 (continuación). | |
|---|--|
| 3.2 | 3.2.2 |
|  |  |
| L U' R U2 R' F R' | R' U L' U2 R U' R |

PLL

| | | |
|--|--|--|
|  |  |  |
| R U2 R' U' R U2 L' U R' U' R | x' U2 (R'U'R) U2 x L' U R' U' R2 | R U' R' U' F2 U' R U R' D R2 |



Cuberos.cl



555pin0c