LEVEL 0 STORE

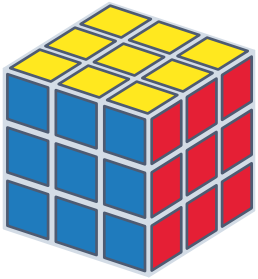
TRIGGERS

OS 6 GESTOS QUE SE REPETEM NO CFOP

SEXY MOVE · SLEDGEHAMMER · SUNE · F2L · OLL · PLL

(R U R' U')

= um único gesto



GUIA PARA IMPRIMIR

Um trigger é uma sequência curta que aparece de novo e de novo dentro dos algoritmos. Se você a aprende como um único gesto, um algoritmo de 15 letras vira «sexy, sexy e mais um pouco». Aqui estão os do CFOP, com onde cada um aparece nos 119 algoritmos das séries F2L, OLL e PLL.

@level.cero.bo @LevelCeroBo

TRIGGERS · CFOP

O QUE É UM TRIGGER

É uma sequência de 3 a 7 movimentos que se repete dentro de muitos algoritmos. Não se decora como letras soltas e sim como um movimento da mão: você pensa nela uma vez e a mão faz sozinha. Por isso as folhas e os guias da Level 0 os marcam entre parênteses.

levelcero.com/pt/triggers

EXEMPLO · OLL 33 = SEXY + SLEDGEHAMMER

8 letras... R U R' U' R' F R F'

...2 gestos (R U R' U') (R' F R F')

OS TRIGGERS DESTE GUIA

Quantos casos de cada série o usam, com a direita ou o espelho da esquerda. Toque num nome para ir à página dele.

		F2L	OLL	PLL
Sexy move o «sexy»	R U R' U'	2 / 41	18 / 57	7 / 21
Sexy inverso começa com U	U R U' R'	5 / 41	12 / 57	2 / 21
Sledgehammer o «martelo»	R' F R F'	0 / 41	10 / 57	1 / 21
Hedgeslammer o sledgehammer ao contrário	F R' F' R	0 / 41	1 / 57	1 / 21
Sune OLL 27	R U R' U R U2 R'	0 / 41	2 / 57	0 / 21
Anti-Sune OLL 26	R U2 R' U' R U' R'	0 / 41	1 / 57	0 / 21
Inserções R U R' · R U' R' · F' U F...	R U R'	39 / 41	47 / 57	16 / 21

Contamos o trigger como está escrito (com R, não com a camada dupla r) nos algoritmos dos vídeos e guias da Level 0. As inserções são uma família: qualquer face, um giro de U e a face de volta.

TRIGGER 1 · 7

SEXY MOVE

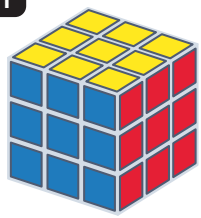
o «sexy»

(R U R' U')

O trigger mais usado do CFOP. Quatro movimentos da mão direita feitos sem soltar o cubo: R com o pulso, U com o indicador, R' de volta e U' com o indicador da mão esquerda.

PASSO A PASSO

1

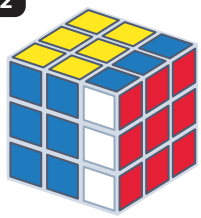


R



CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

2

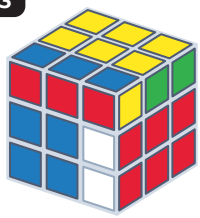


U



CAMADA DE CIMA · PARA A ESQUERDA

3

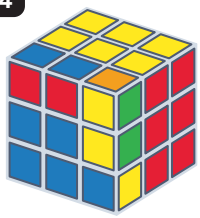


R'



CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

4



U'



CAMADA DE CIMA · PARA A DIREITA

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



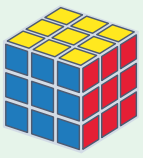
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	**2 / 41**	30 · 32
OLL	**18 / 57**	2 · 3 · 4 · 9 · 16 · 19 · 21 · 29 · 33 · 40 · 41 · 42 · 45 · 48 · 54 · 57 · 39* · 53*
PLL	**7 / 21**	T · F · Jb · Y · Na · Gd · Ja*

* = só com o espelho da esquerda

EXEMPLO · OLL 45

F (R U R' U') F'

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(L' U' L U)

TRIGGER 2 · 7

SEXY INVERSO

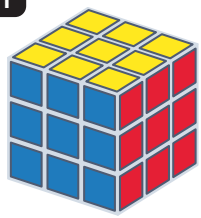
começa com U

(U R U' R')

O sexy começando pelo U. É o que coloca o par no lugar nos casos mais simples do F2L, e se repete muito no OLL.

PASSO A PASSO

1

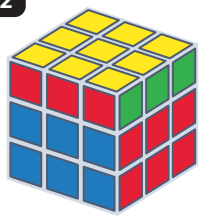


U



CAMADA DE CIMA · PARA A ESQUERDA

2

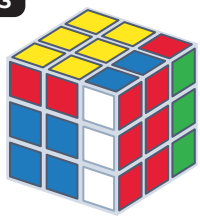


R



CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

3

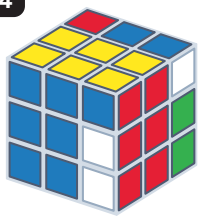


U'



CAMADA DE CIMA · PARA A DIREITA

4



R'



CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



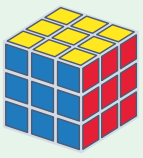
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	**5 / 41**	1 · 19 · 25 · 26 · 27
OLL	**12 / 57**	13 · 20 · 28 · 31 · 37 · 38 · 44 · 51 · 56 · 32* · 36* · 43*
PLL	**2 / 21**	Rb · Nb

* = só com o espelho da esquerda

EXEMPLO · OLL 44

F (U R U' R') F'

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(U' L' U L)

TRIGGER 3 · 7

SLEDGEHAMMER

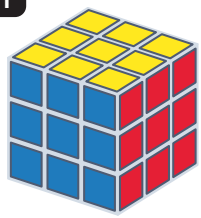
o «martelo»

(R' F R F')

Quatro movimentos com R e F. Junto com o sexy forma muitos OLL: «sexy + sledgehammer» se lembra como dois gestos, não como oito letras.

PASSO A PASSO

1

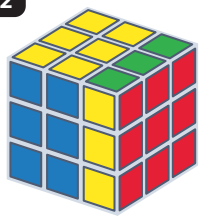


R'



CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

2

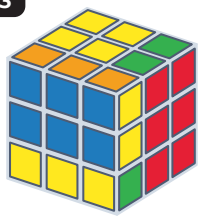


F



FRENTE · SENTIDO HORÁRIO

3

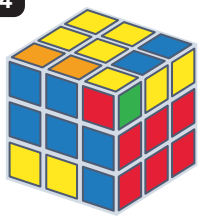


R



CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

4



F'



FRENTE · SENTIDO ANTI-HORÁRIO

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



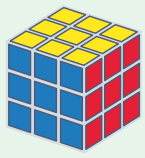
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	0 / 41	—
OLL	10 / 57	1 · 10 · 11 · 17 · 19 · 33 · 38 · 46 · 47 · 36*
PLL	1 / 21	Y

* = só com o espelho da esquerda

EXEMPLO · OLL 33

R U R' U' (R' F R F')

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(L F' L' F)

TRIGGER 4 · 7

HEDGESLAMMER

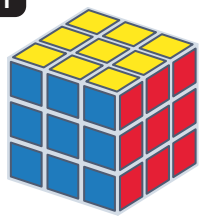
o sledgehammer ao contrário

(F R' F' R)

O sledgehammer feito ao contrário. Aparece menos, mas vale a pena reconhecê-lo para ler os algoritmos longos de PLL.

PASSO A PASSO

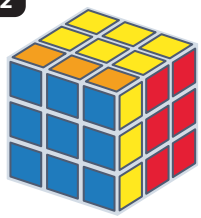
1



F

FRENTE · SENTIDO HORÁRIO

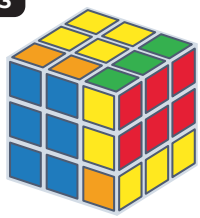
2



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

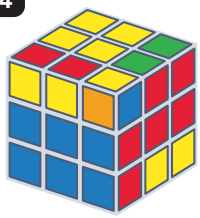
3



F'

FRENTE · SENTIDO ANTI-HORÁRIO

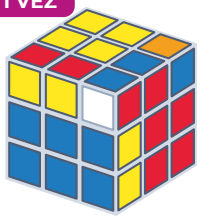
4



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



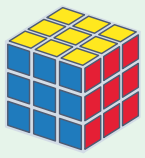
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	0 / 41	—
OLL	1 / 57	37
PLL	1 / 21	Nb

EXEMPLO · Nb-perm

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

R U R' (F R' F' R) U' R

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(F' L F L')

TRIGGER 5 · 7

SUNE

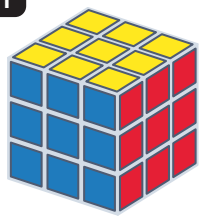
OLL 27

(R U R' U R U2 R')

Sete movimentos que já são um algoritmo completo (OLL 27) e aparecem dentro de outros. No método para iniciantes é o que orienta as quinas amarelas.

PASSO A PASSO

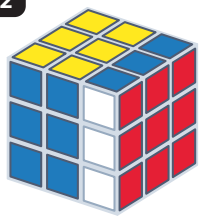
1



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

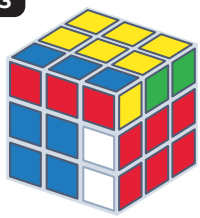
2



U

CAMADA DE CIMA · PARA A ESQUERDA

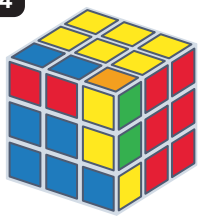
3



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

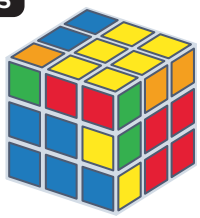
4



U

CAMADA DE CIMA · PARA A ESQUERDA

5



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

6



U2

CAMADA DE CIMA · MEIA VOLTA

7



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



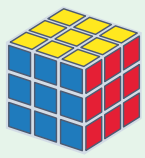
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	0 / 41	—
OLL	2 / 57	27 · 41
PLL	0 / 21	—

EXEMPLO · OLL 41

(R U R' U R U2 R')

F R U R' U' F'

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(L' U' L U' L' U2 L)

TRIGGER 6 · 7

ANTI-SUNE

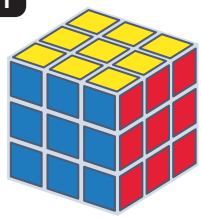
OLL 26

R U2 R' U' R U' R'

O Sune desfeito: os mesmos movimentos lidos de trás para frente, cada giro invertido. Se você sabe o Sune, já sabe o anti-Sune.

PASSO A PASSO

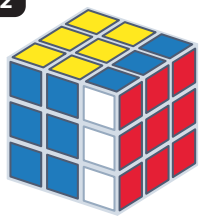
1



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

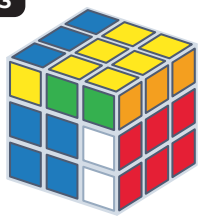
2



U2

CAMADA DE CIMA · MEIA VOLTA

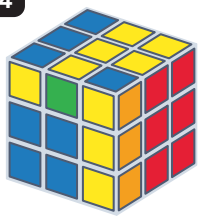
3



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

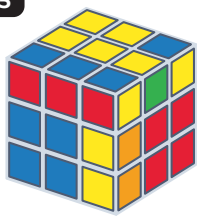
4



U'

CAMADA DE CIMA · PARA A DIREITA

5



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

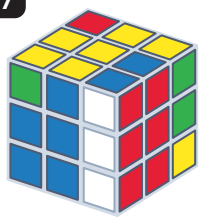
6



U'

CAMADA DE CIMA · PARA A DIREITA

7



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 6 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



1×



2×



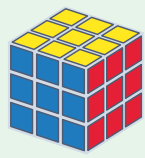
3×



4×



5×



6×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	0 / 41	—
OLL	1 / 57	26
PLL	0 / 21	—

EXEMPLO · OLL 26

R U2 R' U' R U' R'

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

L' U2 L U L' U L

TRIGGER 7 · 7

INSERÇÕES

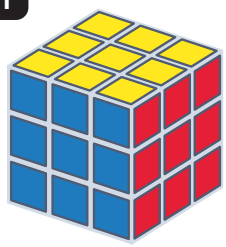
R U R' · R U' R' · F' U F...

(R U R')

Uma face, um giro de U e a mesma face de volta. É a base do F2L: assim um par entra no seu lugar ou sai dele, sem mexer no resto das duas primeiras camadas.

PASSO A PASSO

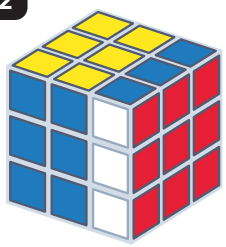
1



R

CAMADA DA DIREITA · PARA CIMA

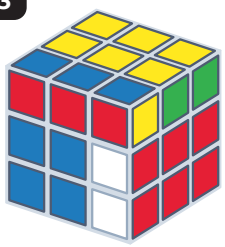
2



U

CAMADA DE CIMA · PARA A ESQUERDA

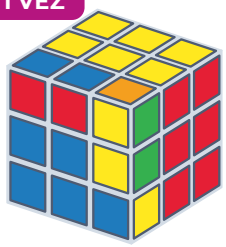
3



R'

CAMADA DA DIREITA · PARA BAIXO

1 VEZ



1 VEZ

o cubo após um trigger

FAÇA 4 VEZES SEGUIDAS: O CUBO VOLTA A COMO COMEÇOU



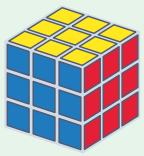
1×



2×



3×



4×

= como no começo

ONDE APARECE

F2L	**39 / 41**	39 dos 41 casos
OLL	**47 / 57**	47 dos 57 casos
PLL	**16 / 21**	16 dos 21 casos

EXEMPLO · F2L 5

U' (R U R') U2 (R U' R')

COM A ESQUERDA (ESPELHO)

(L' U' L)

COMO PRATICÁ-LOS

1. Comece pelo sexy: faça 6 vezes seguidas e o cubo volta a como estava. Se não voltar, algum giro saiu errado.
2. Devagar e regular antes de rápido. A velocidade chega sozinha quando a mão já não pensa nas letras.
3. Num algoritmo novo, procure primeiro os triggers que você já sabe e aprenda só o que sobra.
4. Pratique também o espelho da esquerda: muitos casos são o reflexo de outro.