LEVEL 0 STORE

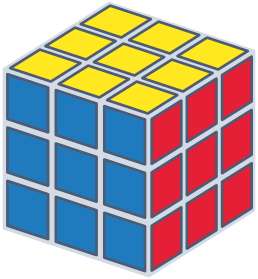
TRIGGERS

LOS 6 GESTOS QUE SE REPITEN EN CFOP

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

(R U R' U')

= un solo gesto



GUÍA IMPRIMIBLE

Un trigger es una secuencia corta que aparece una y otra vez dentro de los algoritmos. Si la aprendes como un solo gesto, un algoritmo de 15 letras se vuelve «sexy, sexy y algo más». Aquí están los de CFOP, con dónde aparece cada uno en los 119 algoritmos de las series F2L, OLL y PLL.

@level.cero.bo @LevelCeroBo

TRIGGERS · CFOP

QUÉ ES UN TRIGGER

WHAT A TRIGGER IS

Es una secuencia de 3 a 7 movimientos que se repite dentro de muchos algoritmos. No se memoriza como letras sueltas sino como un movimiento de la mano: la piensas una vez y la mano la hace sola. Por eso las hojas y las guías de Level 0 los marcan entre paréntesis.

levelcero.com/triggers

EJEMPLO · OLL 33 = SEXY + SLEDGEHAMMER

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

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

LOS TRIGGERS DE ESTA GUÍA

Cuántos casos de cada serie lo usan, con la derecha o con su espejo de la izquierda. Toca un nombre para ir a su página.

		F2L	OLL	PLL
Sexy move el «sexy»	R U R' U'	2 / 41	18 / 57	7 / 21
Sexy inverso empieza con U	U R U' R'	5 / 41	12 / 57	2 / 21
Sledgehammer el «martillo»	R' F R F'	0 / 41	10 / 57	1 / 21
Hedgeslammer el sledgehammer al revés	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
Inserciones R U R' · R U' R' · F' U F...	R U R'	39 / 41	47 / 57	16 / 21

Contamos el trigger tal como está escrito (con R, no con la capa doble r) en los algoritmos de los videos y las guías de Level 0. Las inserciones son una familia: cualquier cara, un giro de U y la cara de vuelta.

TRIGGER 1 · 7

SEXY MOVE

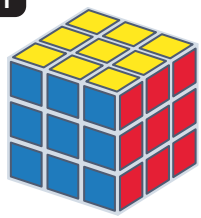
el «sexy»

(R U R' U')

El trigger más usado de CFOP. Cuatro movimientos de la mano derecha que se hacen sin soltar el cubo: R con la muñeca, U con el índice, R' de vuelta y U' con el índice de la mano izquierda.

PASO A PASO

1

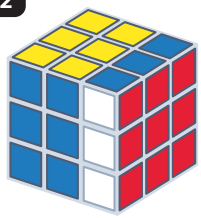


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

2

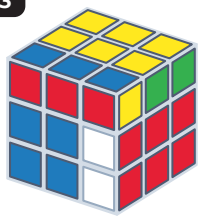


U

CAPA SUPERIOR A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3

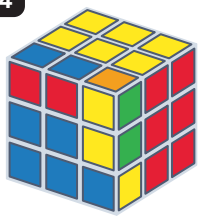


R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

4



U'

CAPA SUPERIOR A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



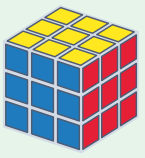
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE 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*

* = solo con su espejo de la izquierda

EJEMPLO · OLL 45

F (R U R' U') F'

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(L' U' L U)

TRIGGER 2 · 7

SEXY INVERSO

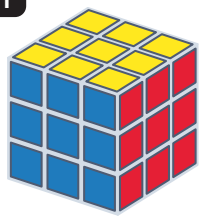
empieza con U

(U R U' R')

El sexy empezando por la U. Es el que mete el par en su lugar en los casos más simples del F2L, y se repite mucho en OLL.

PASO A PASO

1

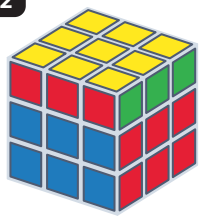


U

CAPA SUPERIOR A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

2

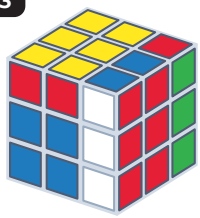


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

3

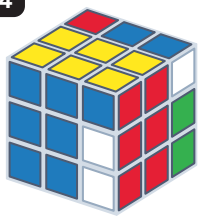


U'

CAPA SUPERIOR A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

4



R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



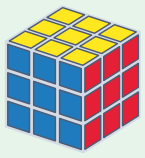
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE 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

* = solo con su espejo de la izquierda

EJEMPLO · OLL 44

F (U R U' R') F'

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(U' L' U L)

TRIGGER 3 · 7

SLEDGEHAMMER

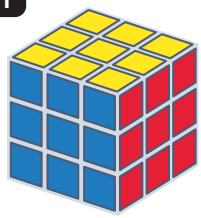
el «martillo»

(R' F R F')

Cuatro movimientos con R y F. Junto al sexy forma muchos OLL: «sexy + sledgehammer» se recuerda como dos gestos, no como ocho letras.

PASO A PASO

1

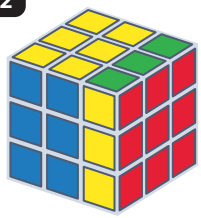


R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

2

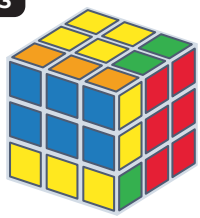


F

FRENTE EN SENTIDO HORARIO

FRONT · CLOCKWISE

3

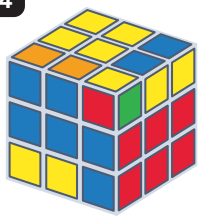


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

4



F'

FRENTE EN SENTIDO ANTIHORARIO

FRONT · COUNTER-CLOCKWISE

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



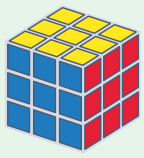
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE APARECE

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

* = solo con su espejo de la izquierda

EJEMPLO · OLL 33

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

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(L F' L' F)

TRIGGER 4 · 7

HEDGESLAMMER

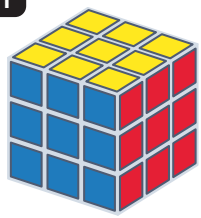
el sledgehammer al revés

(F R' F' R)

El sledgehammer hecho al revés. Aparece menos, pero conviene reconocerlo para leer los algoritmos largos de PLL.

PASO A PASO

1

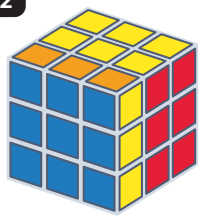


F

FRENTE EN SENTIDO HORARIO

FRONT · CLOCKWISE

2

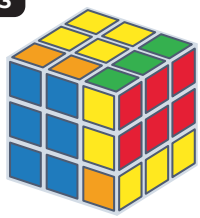


R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

3

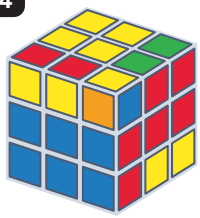


F'

FRENTE EN SENTIDO ANTIHORARIO

FRONT · COUNTER-CLOCKWISE

4

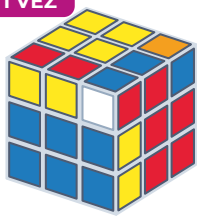


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



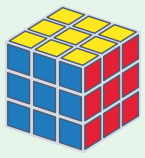
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE APARECE

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

EJEMPLO · Nb-perm

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

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(F' L F L')

TRIGGER 5 · 7

SUNE

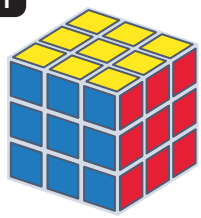
OLL 27

(R U R' U R U2 R')

Siete movimientos que ya son un algoritmo completo (OLL 27) y que aparecen dentro de otros. En el método principiante es el que orienta las esquinas amarillas.

PASO A PASO

1

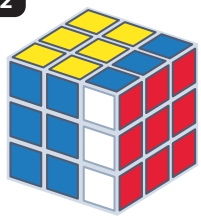


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

2

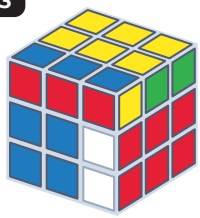


U

CAPA SUPERIOR A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3

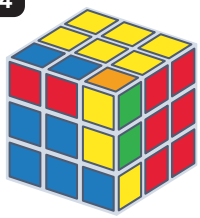


R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

4

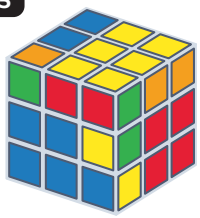


U

CAPA SUPERIOR A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

5



R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

6



U2

CAPA SUPERIOR MEDIA VUELTA

TOP LAYER · HALF TURN

7



R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



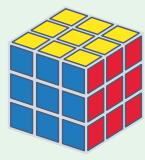
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE APARECE

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

EJEMPLO · OLL 41

(R U R' U R U2 R')

F R U R' U' F'

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

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

TRIGGER 6 · 7

ANTI-SUNE

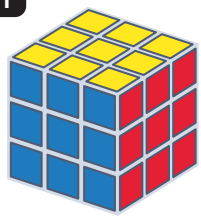
OLL 26

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

El Sune deshecho: los mismos movimientos leídos de atrás para adelante y con cada giro invertido. Si sabes el Sune, ya sabes el anti-Sune.

PASO A PASO

1

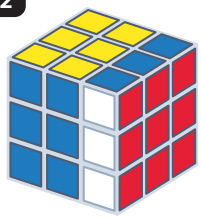


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

2

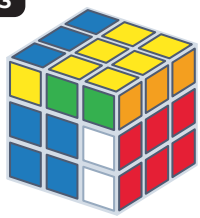


U2

CAPA SUPERIOR MEDIA VUELTA

TOP LAYER · HALF TURN

3

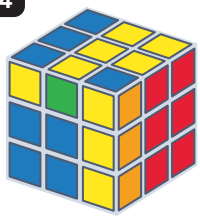


R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

4

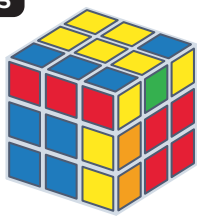


U'

CAPA SUPERIOR A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

5



R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

6

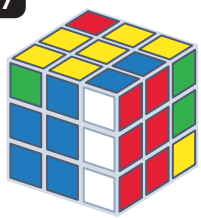


U'

CAPA SUPERIOR A LA DERECHA

TOP LAYER · RIGHT

7



R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 6 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



1×



2×



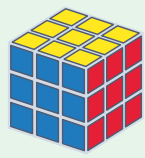
3×



4×



5×



6×

= como al principio

DÓNDE APARECE

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

EJEMPLO · OLL 26

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

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(L' U2 L U L' U L)

TRIGGER 7 · 7

INSERCIONES

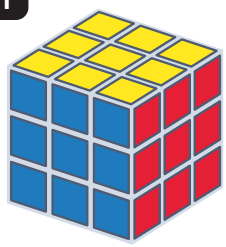
R U R' · R U' R' · F' U F...

(R U R')

Una cara, un giro de U y la misma cara de vuelta. Es la base del F2L: así entra un par en su lugar o sale de él, sin tocar el resto de las dos primeras capas.

PASO A PASO

1

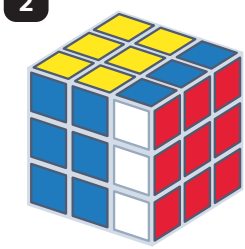


R

CAPA DERECHA HACIA ARRIBA

RIGHT LAYER · UP

2

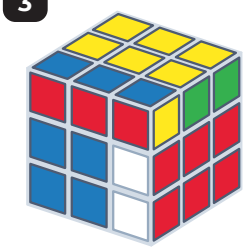


U

CAPA SUPERIOR A LA IZQUIERDA

TOP LAYER · LEFT

3



R'

CAPA DERECHA HACIA ABAJO

RIGHT LAYER · DOWN

1 VEZ



1 VEZ

el cubo tras un trigger

HAZLO 4 VECES SEGUIDAS: EL CUBO VUELVE A COMO EMPEZÓ



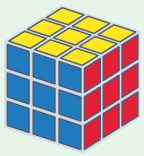
1×



2×



3×



4×

= como al principio

DÓNDE APARECE

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

EJEMPLO · F2L 5

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

CON LA IZQUIERDA (ESPEJO)

(L' U' L)

CÓMO PRACTICARLOS

1. Empieza por el sexy: hazlo 6 veces seguidas y el cubo vuelve a como estaba. Si no vuelve, algún giro salió mal.
2. Lento y parejo antes que rápido. La velocidad llega sola cuando la mano ya no piensa las letras.
3. Con un algoritmo nuevo, busca primero los triggers que ya sabes y aprende solo lo que queda.
4. Practica también el espejo de la izquierda: muchos casos son el reflejo de otro.