

M2

Q	$(U' M')^3 (U' M) (U' M')^4$
C	$U^2 M' U^2 M'$
I	$(D M' U) (R^2 U' M U R^2) (U' D' M^2)$
W	$M U^2 M U^2$
S	$(M^2 D U) (R^2 U' M' U R^2) (U' M D')$

C/W are opposites

I/S are opposites

(Bokstaver deles opp i letter-pairs. Kvar gong C/W/I/S kjem sist i eit letter-pair, så skal du løyse motsatt bokstav. Eksempel: Dersom du har bokstavrekka A C og M I – så løyser du A og W, og M og S)

Parity algoritme:

Option 1	$M^2 U' M U^2 M U' M' U^2 M' U^2$
Option 2	$D' L^2 D M^2 D' L^2 D$

Flippe UF + UB:

$M' U' M' U' M' U^2 M U' M U' M U^2$

Parity skip

Dersom du løyser corners først, altså CEEC, så veit du om du har parity eller ikkje når du starter på edges. Da kan du unngå parity ved å skyte edge som skal til A/Q eller D/E, til motsatt posisjon.

Scramble: $B^2 U^2 B^2 U^2 R^2 F^2 U' F^2 U R^2 U B' R' B^2 F^2 U L R^2 U F' L^2$

Trace corners: I J – P S – L W – G – B N

Trace edges: Q O – T L – X E – S R – P B

Vi har oddetall etter trace av corners, så vi veit at vi har parity. Det første vi treffer i buffer er E, men i staden for å skyte den til E, så skyter vi til motsatt posisjon som er Q. Når vi kjem til X i trace, så skal den eigentleg til Q, men vi skyter den til motsatt som er E. Når vi da fullfører trace og eksekvering av edges, så er posisjonane A og D bytta om på, og vi trenger ikkje foreta parity algoritme.