

# TOUS LES OLL

Pour commencer: apprenez un simple trick, **(R U R' U')**. Avec cela on peut facilement apprendre 19 des 57 algorithmes de l'OLL, soit exactement un tiers !

Cas	Diagramme	Algorithme	Commentaire
1		<b>F (R U R' U') F'</b>	Le plus simple de tous les OLL
2		<b>F (R U R' U') (R U R' U') F'</b>	Répétez juste le trigger une fois de plus
3		<b>F (R U R' U') (R U R' U') (R U R' U') F'</b> y (R' U' R) U' (R' U R) U' (R' U <sup>2</sup> R)	Répétez le trigger 3 fois. J'utilise le deuxième, il est plus rapide.
4		<b>f (R U R' U') f'</b>	À la place de F F', on a f f'
5		<b>f (R U R' U') (R U R' U') f'</b>	Répétez le RUR'U' deux fois
6		<b>f' (L' U' L U) f</b>	Il s'agit l'inverse du trigger. On fait le même mouvement avec la main gauche
7		<b>F' (L' U' L U) (L' U' L U) F</b>	C'est le symétrique du cas 2
8		<b>[F (R U R' U') F'] U [F (R U R' U') F']</b>	C'est comme le cas 1 deux fois avec un U
9		<b>[F' (L' U' L U) F] y [F (R U R' U') F']</b> y (r' U R' U)(R' F R F') R U <sup>2</sup> r'	On s'inspire du cas 1.
10		<b>[f (R U R' U') f'] U [F (R U R' U') F']</b>	Cas 4 suivi du cas 1 avec un U au milieu
11		<b>[f (R U R' U') f'] U' [F (R U R' U') F']</b>	Comme le cas 10 avec U' à la place de U

12		$[F (R U R' U') F'] [f (R U R' U') f']$	Cas 1 suivi du 4
13		$[f (R U R' U') f'] [F (R U R' U') F']$ $R U2' R2' U' R2 U' R2' U2 R$	Le premier algorithme est comme le cas 1, mais les parties sont inversées. Le deuxième algorithme est très rapide.
14		$(r U r') (R U R' U') (r U' r')$	Très facile à apprendre
15		$(l' U' l) (L' U' L U) (l' U l)$	Symétrique du cas 14
16		$R' [F (R U R' U') F'] U R$	Regardez soigneusement le cas 1 et comparez
17		$(R U R' U') M' (U R U' r')$	Facile à retenir, mais peu fréquent
18		$M U (R U R' U') M2 (U R U' r')$	Il ressemble au cas 17. Ce cas est assez rare, il n'est donc pas impératif de l'apprendre
19		$F (R U R' U') R F' (r U R' U') r'$	Attention au deuxième trick qui est un peu différent

Ensuite: Apprenez un autre trick,  $(R' F R F')$

Cas	Diagramme	Algorithme	Commentaire
20		$(R U R' U') (R' F R F')$	Simplement les deux tricks mis à la suite
21		$(r U R' U') (r' F R F')$	Comme le cas 20 mais les premiers sont des rotations des deux couronnes r
22		$F' (r U R' U') (r' F R)$	Comme le cas 21, mais le dernier F est mis au début
23		$R' U' (R' F R F') U R$	Notez que le R'U' est <i>défait</i> par le RU

24		$(R U^2 R') (R' F R F') U^2 (R' F R F')$	Le R'R' est comme un grand R2
25		$(R U^2 R') (R' F R F') (R U^2 R')$	Facile à retenir et rapide à exécuter. Le R'R' est comme un R2 (voir cas 24)
26		$M U (R U R' U) M' (R' F R F')$	Facile à retenir. Il ressemble au l'algorithme 17.
27		$(R' F R' F') R^2 U^2 y (R' F R F')$	Faites attention, il y a R' et non R. Mais pas à la fin ou il y a bien R.

Vous connaissez déjà plus de la moitié des OLL

Troisièmement: Un trick qui ressemble beaucoup au premier :  $(R U R' U)$ . La seule différence est que le dernier mouvement est U et non U'.

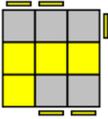
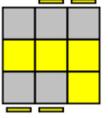
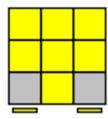
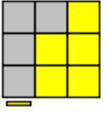
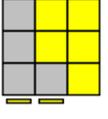
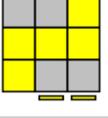
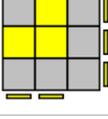
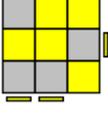
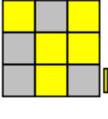
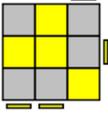
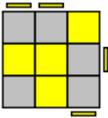
Cas	Diagramme	Algorithme	Commentaire
28		$(R U R' U) (R U' R' U) (R' F R F')$	Très rapide à exécuter. La deuxième partie est la deuxième partie est la même que la deuxième, mais il y a U' à la place de U.
29		$(L' U' L U) (L' U L U) (L F L' F)$	Le symétrique. Il faut faire les mêmes mouvements avec la main gauche.
30		$(R U R' U) R d' R U' R' F' (R' U' R U) R' d R' U R B$	Les deux sont des bons algorithmes. Choisissez vous-même votre préféré.
31		$(R U R' U) (R' F R F') U^2 (R' F R F')$	Facile à retenir et similaire au cas 24.
32		$[F (R U R' U) F'] y' U^2 (R' F R F')$	On dirait le cas 1. On peut faire y' R' U^2 à la place de F' y' U^2. Mais c'est un détail.
33		$r' U^2 (R U R' U) r$	Facile.
34		$(r U R' U) R U^2 r'$	Petite variante du trick.

Quatrièmement: *Sune* et ses dérivés

Cas	Diagramme	Algorithmme	Commentaire
35		$(R U R' U) R U^2 R'$	Un OLL très rapide : le Sune classique. Il rappelle le cas 24.
36		$R U^2 R' U' R U' R'$	Le Sune inversé, aussi très rapide. Voir cas 35.
37		$[R' U^2 (R U R' U) R] y [F (R U R' U') F']$ $(R' F R F') (R' F R F') (R U R' U') (R U R')$	Le premier est un Sune modifié suivi d'Oll T (cas 1). Le 2 <sup>e</sup> algorithmme est composé des deux premiers tricks.
38		$[(R U R' U) R U^2 R'] [F (R U R' U') F']$	Le Sune classique suivi du cas 1 (OLL T)

Ces algos sont très rapide, mais ne sont pas toujours utilisés par tout le monde. Allez, il n'en reste que 18 !

Cas	Diagramme	Algorithmme	Commentaire
39		$(r U R' U) (R U' R' U) R U^2 r'$	Incroyablement rapide. Les doigts s'envolent :)
40		$l' U' L U' L' U L U' L' U^2 l$ $y^2 r' U' R U' R' U R U' R' U^2 r$	Le 1 <sup>er</sup> est le symétrique du cas 39. On peut faire le 1 <sup>er</sup> ou le 2 <sup>e</sup> selon la position ou il nous apparaît.
41		$r U^2 R' U' R U' r'$	Rapide et ressemblant avec le 36 , mais les R et R' deviennent r et r'.
42		$F R U' R' U' R U R' F'$	Très rapide. C'est la première partie de la PLL T.
43		$r' U' R U' R' U^2 r$	Rapide et ressemblant aux Sunes (cas 34-38)
44		$M' U M U^2 M' U M$	Facile. Regardez ce qui arrive a une arrête et vous comprendrez le fonctionnement de l'algorithmme.
45		$(R U R^2 U') (R' F) (R U) (R U') F'$ $(R U R' U') x D' R' U R U' D x'$	Choisissez vous-même lequel est le meilleur ;

46		$F U R U' R^2 F' R (U R U' R')$	Regardez comment la dernière partie insère une paire F2L.
47		$R' F R U R' F' R y' (R U R')$	Sympa... La dernière partie insère un F2L.
48		$R^2 [D (R' U^2) R] [D' (R' U^2) R']$	Notez la structure répétitive de la séquence.
49		$R' U^2 R^2 U R' U R U^2 x' U' R' U$	Pas terrible...
50		$R U B' U' R' U R B R' R d L' d' R' U R B R'$	Le B' n'est pas pratique. Essayez avec le pouce. Sinon, le reste est très rapide. Choisissez votre préféré.
51		$R' U' F U R U' R' F' R y^2 L' d' R d L U' L' B' L$	Le premier est peut être un peu mieux, mais choisissez vous-même.
52		$R B' R' U' R U B U' R' y^2 L F' (L' U' L U) F U' L'$	Utilisez le pouce pour le B'. L'algo est un peu bizarre, mais on s'habitue.
53		$R' F R^2 B' R^2 F' R^2 B R'$	Utilisez le pouce pour le B'.
54		$(R U R' U') R U' R' F' U' F (R U R') [F (R U R' U') F'] U^2 [(R U R' U') (R' F R F')]$	Le 1 <sup>er</sup> est fluide, pas besoin de regrips. Le 2 <sup>e</sup> est plus long mais facile à apprendre : cas 1 + U2 + cas 20
55		$(R^2 U R' B' R) U' (R^2 U R B R')$	Après le R2, le mouvement U est sûr à exécuter sans regrip.
56		$(R' U' R) y' x' (R U') (R' F) (R U R') (R U R' U') R' F R^2 U R' U' F'$	Après un horrible y'x', il est très agréable à exécuter. Si vous n'aimez pas les rotations, essayez le 2 <sup>e</sup> , qui ressemble au PLL T.
57		$R U R' y R' F R U' R' F' R (R U R' U) (R' F R F') R U^2 R'$	Le 2 <sup>e</sup> est peut-être plus facile à mémoriser, mais un peu moins rapide.