

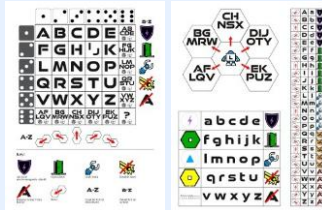
Lexomatic

Un juego de palabras en solitario de espionaje de robots. Incluye reglas multijugador para cualquier número de jugadores.

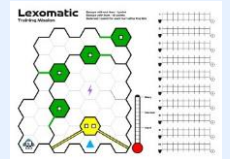
Debes dar órdenes a Lexomatic, un robot espía que ha sido arrojado a la base enemiga para robar secretos. Sin embargo, debido a varias fallas de diseño y errores en el sistema operativo, controlar Lexomatic puede no ser tan fácil como esperaba.

Componentes

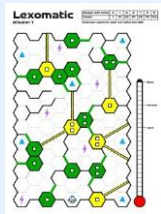
Manual de programación de Lexomatic (la segunda página es una ayuda opcional para el jugador)



Hoja de mapa de misión de entrenamiento (incluye hoja de comando)



Hoja de juego M1



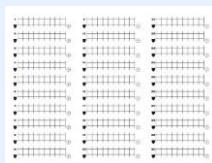
D6 blanco



D6 de color



Hoja comando



Lapiz

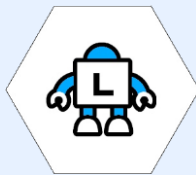


Recomendado:

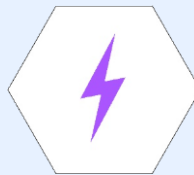
Un diccionario típico de un solo volumen

Hoja de mapa

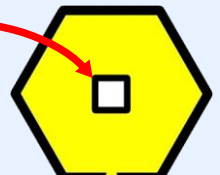
Lexomatic
Hex de inicio



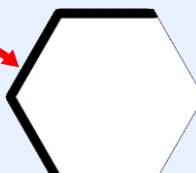
Interferencia
electromagnetica



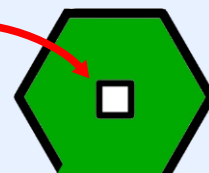
Interruptor laser



Muro



Interruptor puerta



Laser



Muro solo para
nivel dificil



Articulo
(para ser recogido)



Puerta

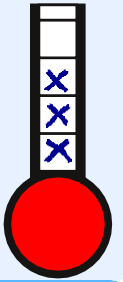


Indicador de temperatura

Lexomatic es propenso al sobrecalentamiento. La temperatura de Lexomatic se incrementa en 1 por cada comando que no se puede ejecutar. Esto se hace marcando los cuadrados en el indicador de temperatura.

Ejemplo:

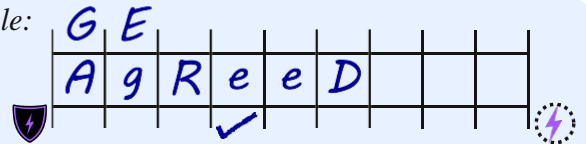
3 letras de comando no han sido válidas hasta ahora, por lo que se han llenado 3 cuadrados del indicador de temperatura.



Cada turno enviarás una palabra de comando a Lexomatic. Esto debe contener letras del búfer. La palabra de comando está escrita en los cuadros y el búfer está escrito en los espacios de arriba

Los espacios debajo se utilizan para indicar si se activó el escudo electromagnético y cuándo se colocó una marca debajo de la letra correspondiente.

Example:



El búfer contiene "G" y "E". La palabra de comando es "ACUERDO". El escudo electromagnético se encendió durante la cuarta acción.

Configuración

Seleccione una misión y reúna los componentes necesarios.

Si juegas la Misión de entrenamiento, no se requieren la hoja de mapa y la hoja de comando de la misión 1. Si juegas la Misión 1, no se requiere la hoja de mapa de la misión de entrenamiento.

Seleccione un nivel de dificultad (fácil, normal o difícil).

Visión de conjunto

El objetivo del juego es emitir comandos que hagan que Lexomatic se mueva por el mapa para recoger artículos y escape. En el camino, Lexomatic necesitará abrir puertas, desactivar láseres e idealmente evitar o protegerse de interferencias electromagnéticas.

Cada turno

1. Determina el contenido del búfer,
2. Emita una palabra de comando o reinicie el búfer,
3. Marca los resultados en el mapa.

El juego termina si

- a. Lexomatic sale del mapa (usted gana),
- b. Lexomatic golpea un láser (usted pierde),
- c. La temperatura de Lexomatic supera el nivel de dificultad elegido (usted pierde).

Turno de juego Fase 1 - Determinar el contenido del búfer

Para determinar el contenido del búfer

1. Elimine la primera letra del búfer anterior (si corresponde) y escriba el resto en el búfer actual,
2. Lance ambos dados, coteje con el Manual de programación y agregue una letra al búfer actual,
3. Si Lexomatic se vio afectado por una interferencia electromagnética en el turno anterior, tira los dados y agrega otra letra,
4. Si sacó al menos un 6 en los pasos 2 o 3, vuelva a lanzar ambos dados y agregue una letra más.

Contenido del búfer Paso 1: elimine la primera letra del búfer anterior

Elimine la primera letra del búfer anterior (si corresponde) y escriba el resto en el búfer para el turno actual

Examples:

Contenido del búfer Paso 2: tira ambos dados y agrega una letra al búfer

Tirar ambos dados y cotejar el resultado en el gráfico de la hoja del Manual de programación.

Si no obtiene un 6, escriba la letra indicada en el búfer después de las letras del paso 1.

Si sacas un 4 blanco y un 2 de color, puedes elegir entre I o J.

Escriba la letra elegida en el búfer siguiendo cualquier letra del paso 1.

Example:

Desde el paso 1, el búfer contiene "E". Agregar "M" para obtener "EM".

Si saca un 6, puede elegir cualquiera de las letras en la fila o columna correspondiente. Si sacas un doble 6, puedes elegir cualquier letra.

Escriba la letra elegida en el búfer siguiendo cualquier letra del paso 1.

Example:

Desde el paso 1, el búfer contiene "E". Agregar Cualquiera de "Q", "R", "S", "T" or "U".

Contenido del búfer Paso 3 - Interferencia electromagnética

Si Lexomatic se vio afectado por interferencias electromagnéticas en el turno anterior, agregue otra letra. Este es hecho exactamente de la misma manera que en el paso 2.

Para obtener detalles sobre cómo Lexomatic puede verse afectado por la interferencia electromagnética, consulte el comando "Activar protección electromagnética" en la página 5.

Contenido del búfer Paso 4: sacaste un 6

Si sacó al menos un 6 durante los pasos 2 y 3, agregue otra letra. Esto se hace exactamente de la misma manera que en el paso 2.

Game Turn Phase 2: emite una palabra de comando o reinicia el búfer

Cada turno, Lexomatic puede recibir una palabra de comando. Esta debe ser una palabra en inglés, ya que se puede encontrar en un diccionario estándar de un solo volumen. No se permiten nombres propios ni palabras con guión. La palabra debe tener de 1 a 9 letras de longitud.

Si no puede o no desea emitir un comando, debe restablecer el búfer en su lugar. Si emite una palabra de comando que no está en el diccionario, el búfer se restablecerá automáticamente.

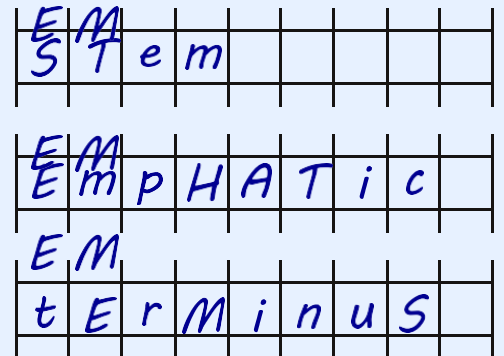
Emitir una palabra de comando

Todas las letras del búfer deben incluirse en la palabra de comando en el orden en que aparecen. Sin embargo, se puede insertar cualquier número de letras antes, entre o después. Cada letra, incluidas las letras intermedias, puede escribirse en la palabra de comando en mayúsculas o minúsculas, según se desee.

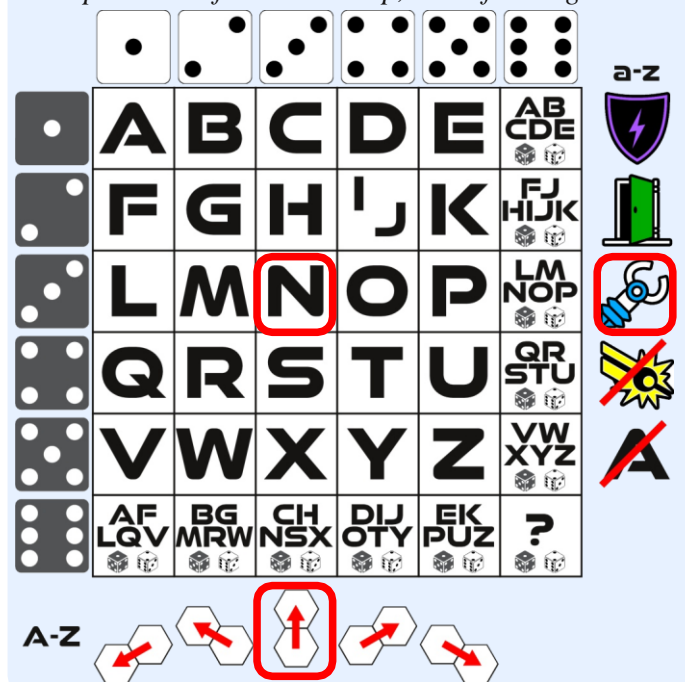
Si su palabra de comando resulta no estar en el diccionario, no se ejecutará y deberá restablecer el búfer en su lugar.

Cada letra de la palabra constituye un comando separado. Si se utiliza una letra mayúscula, el comando se refiere a la dirección del movimiento en la columna correspondiente. Si se usa una letra minúscula, el comando se refiere a la acción en la fila correspondiente.

Examples:



Example: "N" refers to move up, "n" refers to get item.

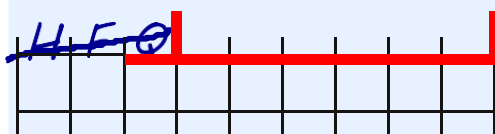


Reinicia el búfer

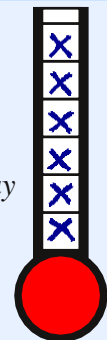
Tache todas las letras en el búfer y deje la palabra de comando en blanco.

Sin embargo, al borrar el búfer, la temperatura de Lexomatic aumenta según el número de espacios vacíos en el búfer. Marque esto en el indicador de temperatura.

Example:



Borras el búfer cuando contiene 3 letras. Hay 6 espacios vacíos, por lo que la temperatura de Lexomatic aumenta en 6



Game Turn Fase 3 - Marca los resultados en el mapa

Tome cada letra de comando en orden de izquierda a derecha y ejecute el movimiento o acción apropiado como abajo.

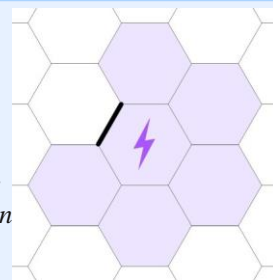
Por cada letra de comando que Lexomatic no puede ejecutar, la temperatura de Lexomatic aumenta en 1. Márquelo en el indicador de temperatura en la hoja del mapa.

Comando - Activar escudo electromagnético

Un hexágono de mapa que contiene un rayo violeta indica una fuente de interferencia electromagnética. Esto afecta al hexágono que contiene el icono y, en los modos normal y difícil, a todos los hexágonos adyacentes, excepto que esté bloqueado por paredes o puertas cerradas. Si Lexomatic pasa parte de un turno en un hexágono afectado sin el escudo activado, se le pedirá que agregue una letra adicional al búfer en el siguiente turno (consulte el paso 3 del contenido del búfer- Interferencia electromagnética en la página 4).

Ejemplo:

En los modos normal y difícil, los hexágonos sombreados se ven afectados por la interferencia electromagnética. En el modo fácil, solo se ve afectado el hexágono con el icono del rayo.



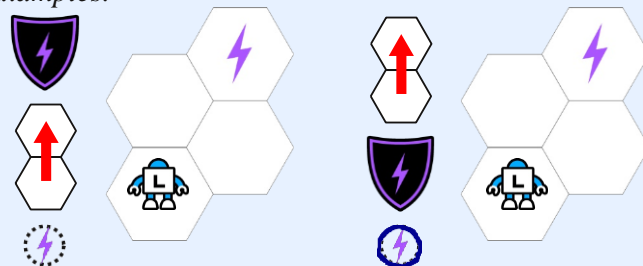
El escudo protege a Lexomatic de las interferencias electromagnéticas desde el momento en que se activa hasta el comienzo del siguiente turno. Si Lexomatic comienza un turno en un hexágono afectado, la primera orden debe ser encender el escudo, de lo contrario, se incurrirá en la penalización de búfer.

Haga una marca debajo de la letra de comando correspondiente para mostrar que el escudo se ha activado.

Encierre en un círculo el símbolo del rayo morado a la derecha del cuadro de comando para el turno actual para recordarle que Lexomatic se vio afectado por la interferencia.

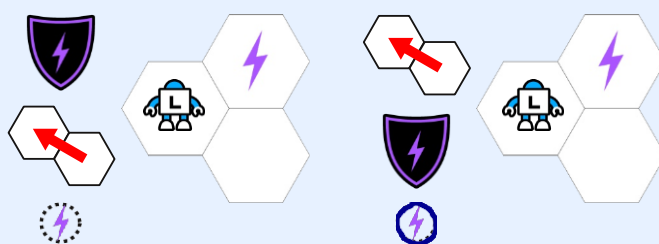
El escudo de Lexomatic puede activarse una vez por turno. Por cada comando adicional de Activar escudo después del primero, la temperatura de Lexomatic debe aumentarse en 1.

Examples:



Escudo activado a tiempo. Interferencia bloqueada.

Escudo activado demasiado tarde. Pena de búfer



Escudo activado a tiempo. Interferencia bloqueada.

Escudo activado demasiado tarde. Pena de búfer

Comando – quita una letra del buffer

Si el búfer contiene 2 o más letras, tache cualquier letra excepto la primera. (El primero será eliminado de todos modos).

Si el búfer contiene solo 1 letra, o ya se han eliminado todas las letras excepto la primera, la temperatura de Lexomatic aumenta en 1.

Example:



Comando - movimiento

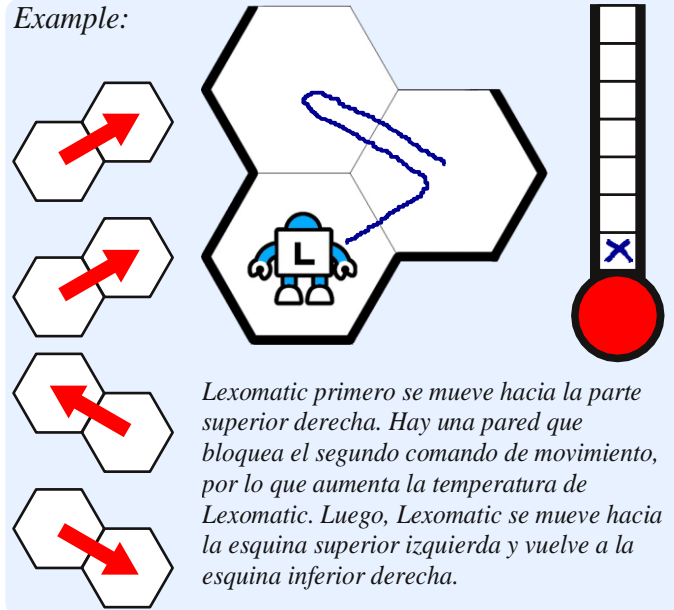
Dibuja una línea desde la posición actual de Lexomatic hasta el siguiente hexágono en la dirección indicada.

Si el camino de Lexomatic está bloqueado por una pared o una puerta cerrada, la temperatura de Lexomatic aumenta en 1.

Si Lexomatic se mueve a un hexágono que contiene un láser que no ha sido desactivado, pierdes el juego inmediatamente.

Lexomatic puede moverse a hexágonos que contengan elementos o interferencias electromagnéticas.

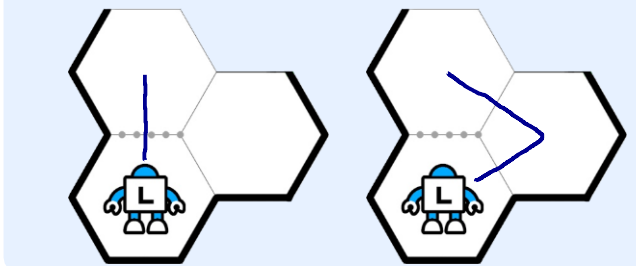
Example:



Tenga en cuenta que las paredes indicadas por una línea gris punteada se usan solo en modo difícil.

Ejemplos:

Flexomatic puede moverse a través de la línea punteada gris en los modos fácil o normal (izquierda), pero debe circular en el modo difícil (derecha).



Fin del juego

El juego termina inmediatamente si

- Lexomatic sale del mapa (usted gana),
- Lexomatic golpea un láser (usted pierde),
- La temperatura de Lexomatic supera el nivel de dificultad elegido (usted pierde).

Si Lexomatic sale del mapa, se ignorarán las letras de comando restantes. La temperatura de Lexomatic no aumenta más, incluso si los comandos restantes no son válidos.

Tu puntuación es la que se indica en la hoja de mapa. Obtendrá puntos por recolectar elementos y perderá puntos por exceder un número determinado de turnos.

Multiplayer

Lexomatic admite varios jugadores de la siguiente manera:






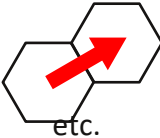
Todos los jugadores usan las mismas tiradas de dados pero registran los resultados en sus propias hojas de comando y mapa.

Tira los dados en los pasos intermedios 3 o 4 si el paso se aplica a al menos un jugador. Si el paso no es relevante para uno o más jugadores, ignoran la tirada de dados.

Cada turno, el último jugador que haya escrito su palabra de comando suma 1 a la temperatura de su robot.

El ganador es el jugador cuyo Lexomatic salió del mapa con la puntuación más alta. Rompe los empates a favor del jugador con la temperatura Lexomatic más baja. Si el Lexomatic de ningún jugador sale del mapa, entonces no hay ganador.

Resumen de comandos

Icono	Nombre	Resultado si tiene éxito	Sube la temperatura en 1 si:
	Activar escudo electromagnético	Lexomatic no se verá afectado por interferencias electromagnéticas durante el resto del turno.	El escudo ya ha sido activado este turno.
	Puerta abierta	Activa el interruptor de la puerta en el hexágono adyacente.	Lexomatic no está junto a un interruptor de puerta no activado.
	Recoger item	Coge el objeto en el hexágono actual o adyacente, si no está bloqueado por una pared o una puerta cerrada.	Lexomatic no está en el mismo hexágono que un objeto no agarrado, ni adyacente a un objeto no agarrado.
	Desactivar laser	Activa el interruptor láser de desactivación en el hexágono adyacente.	Lexomatic no está junto a un interruptor láser de desactivación no activado.
	Quita una letra del búfer	Elimina cualquier letra del búfer después de la primera.	Solo hay una letra no eliminada en el búfer.
	Mover	Muévase en la dirección apropiada.	Hay una pared o una puerta cerrada en el camino.

Misiones futuras

Está previsto que las Misiones 2 a 5 se publiquen por separado, cada una con nuevos elementos únicos.

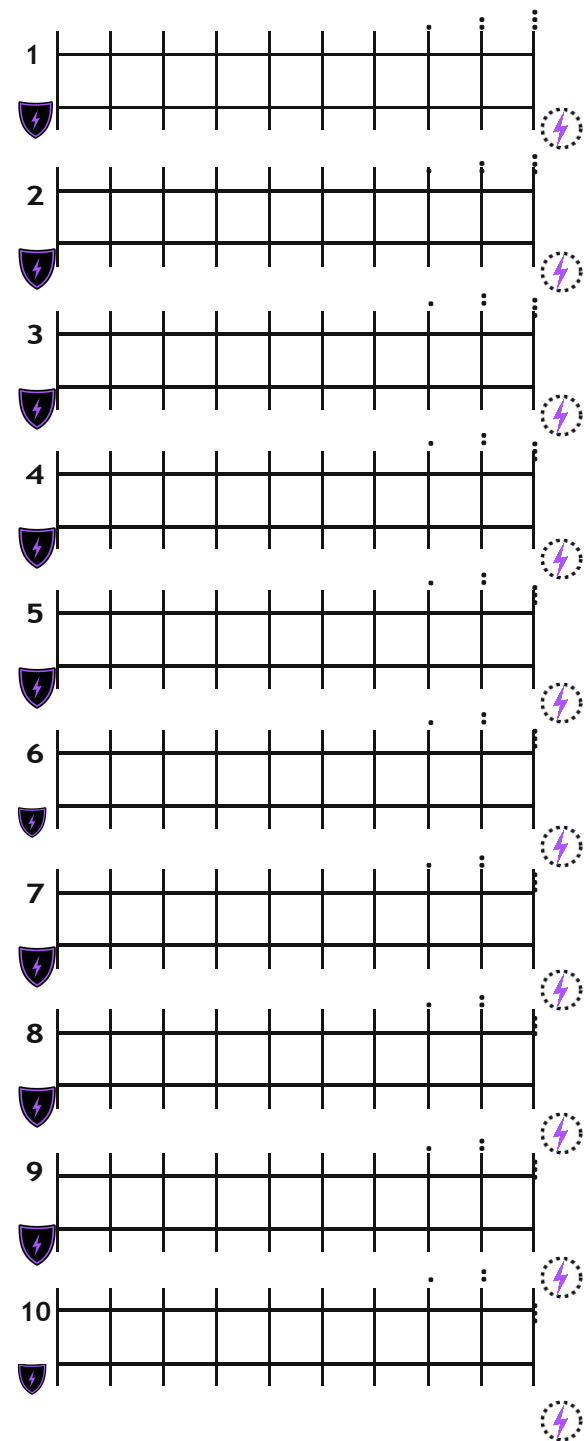
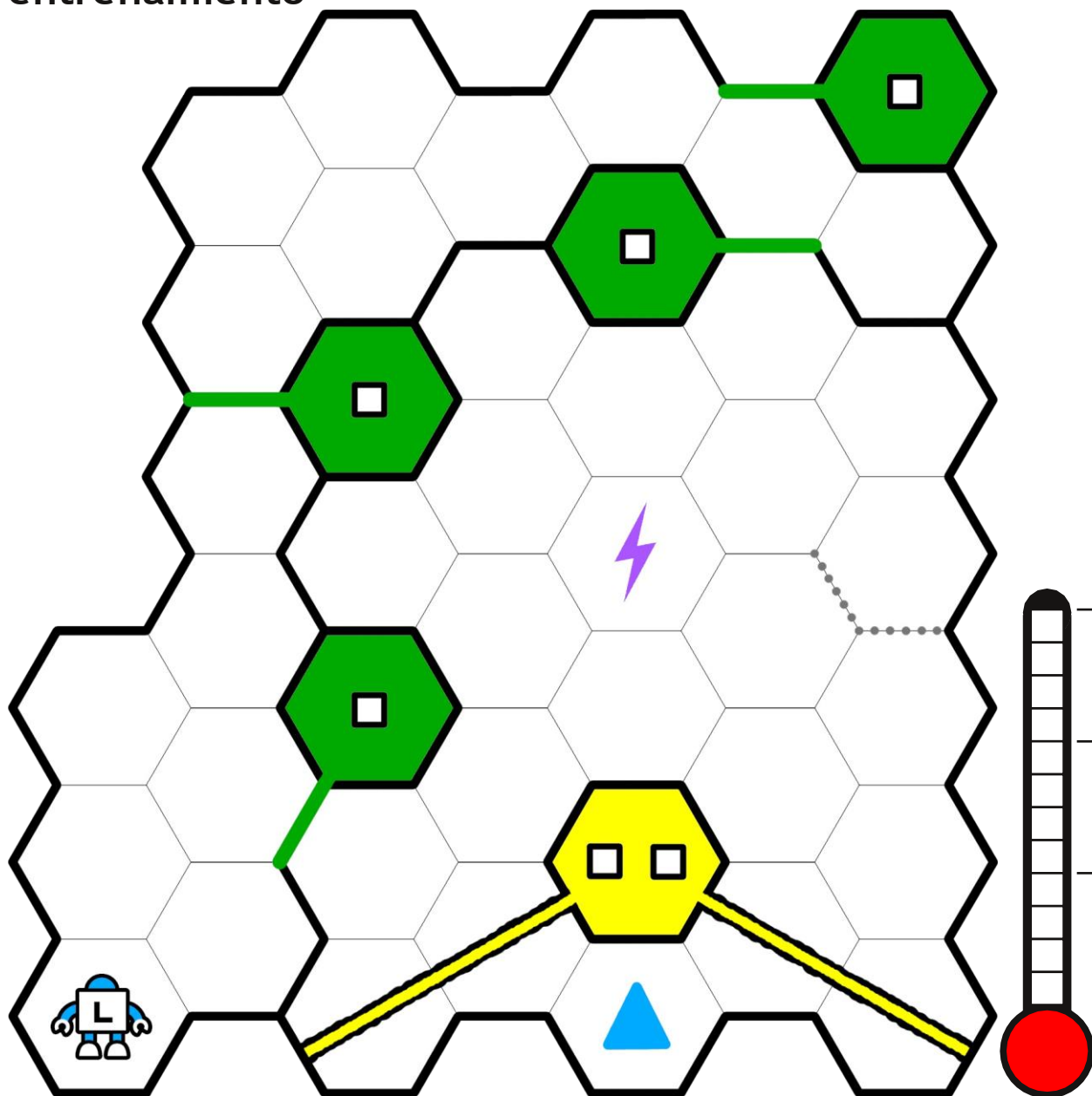
Creditos

Contiene varios íconos de game-icons.net y la fuente "Good Timing" a través de dafont.com. Gracias a los usuarios de BGG KarlHanf y OdinAllFather por las pruebas de juego y los comentarios.

Lexomatic

Mision entrenamiento

Escapar sin objeto - 1 punto
Escape con objeto - 10 puntos
Resta 1 punto por cada turno después del quinto

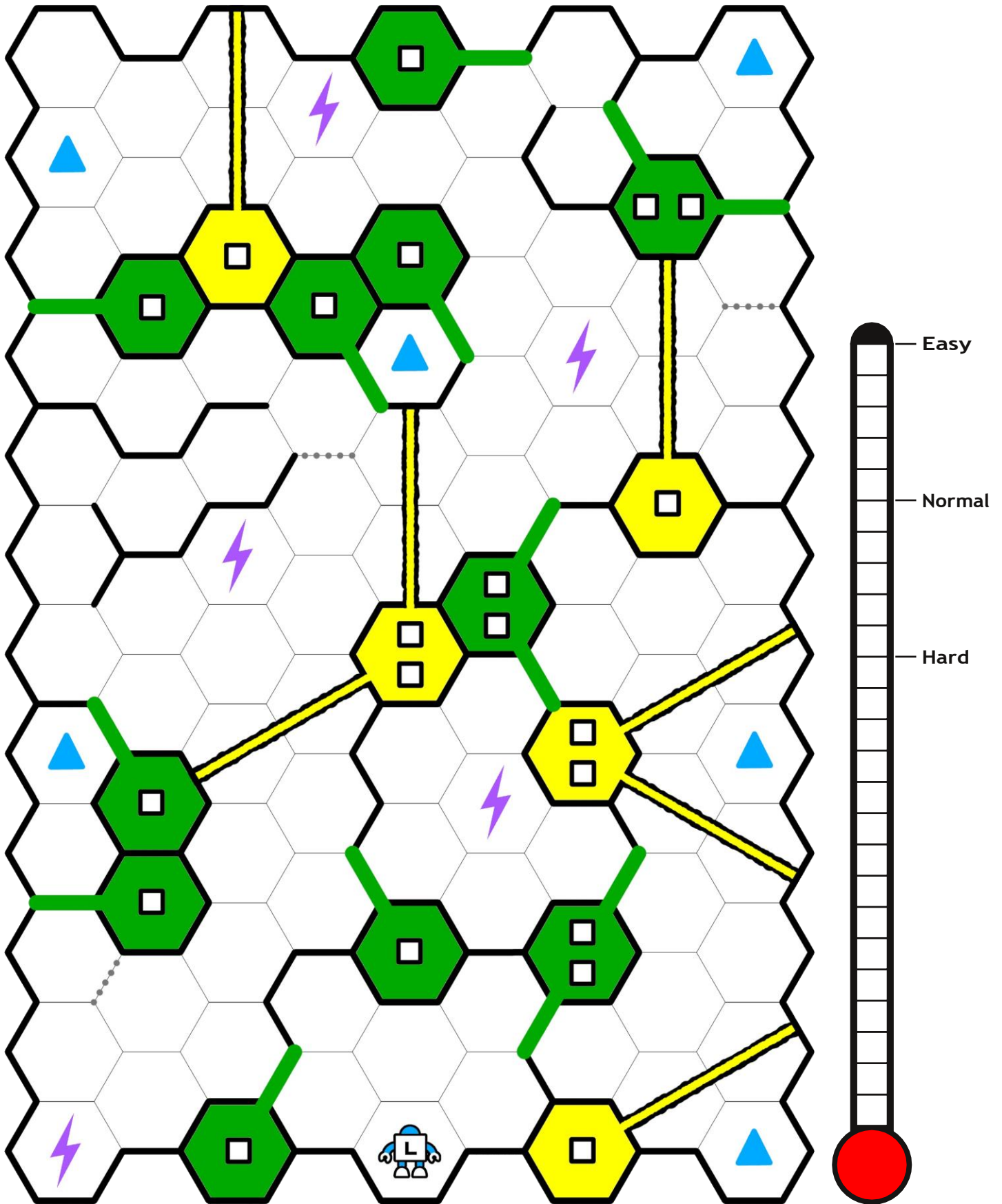


Lexomatic

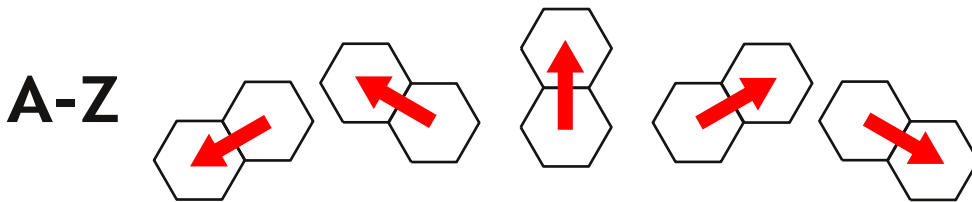
Mision 1

Escape con objetos	0	1	2	3	4	5	6
Puntos	1	10	22	37	55	76	100

Resta 1 punto por cada turno después del 18



							a-z
	A	B	C	D	E	AB CDE 	
	F	G	H	I	J	K HIJK 	
	L	M	N	O	P	LM NOP 	
	Q	R	S	T	U	OR STU 	
	V	W	X	Y	Z	VW XYZ 	
	AF LQV 	BG MRW 	CH NSX 	DIJ OTY 	EK PUZ 	? 	



Key:



Activar escudo electromagnetico



Abrir puerta



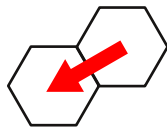
Tomar item



Desactivar laser



Quita una letra del buffer



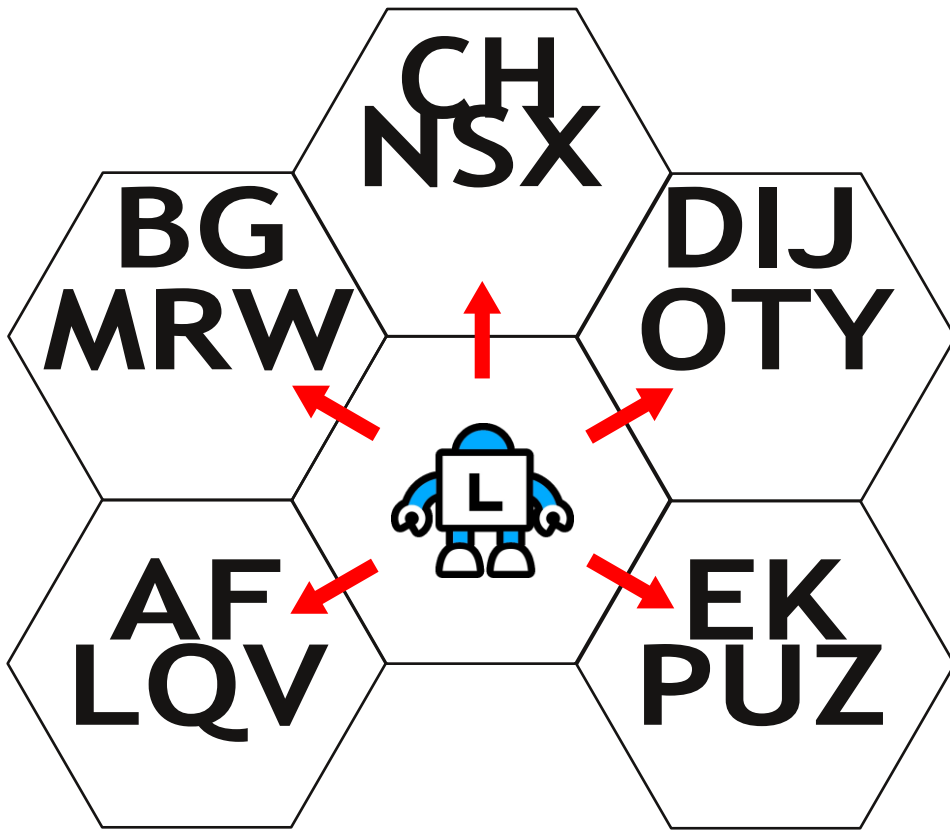
Mover

A-Z

(Letra mayuscula)
Movimiento

a-z

(Letra pequeña)
Accion



	A	a	
	B	b	
	C	c	
	D	d	
	E	e	
	F	f	
	G	g	
	H	h	
	I	i	
	J	j	
	K	k	
	L	l	
	M	m	
	N	n	
	O	o	
	P	p	
	Q	q	
	R	r	
	S	s	
	T	t	
	U	u	
	V	v	A
	W	w	A
	X	x	A
	Y	y	A
	Z	z	A

	a b c d e	
	f g h i j k	
	l m n o p	
	q r s t u	
	v w x y z	A

Lexomatic

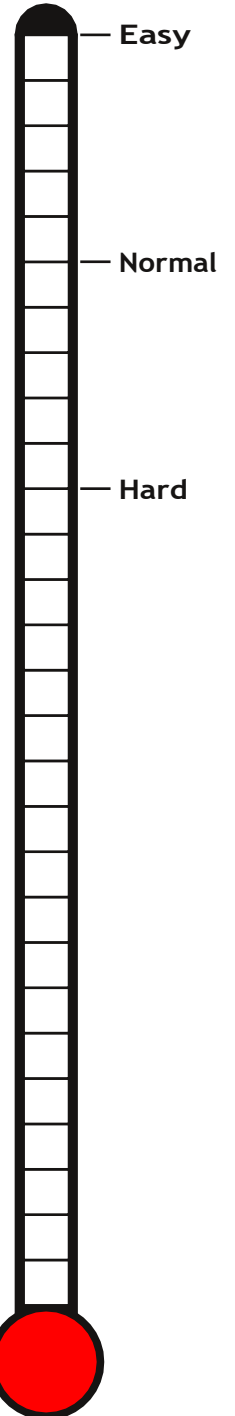
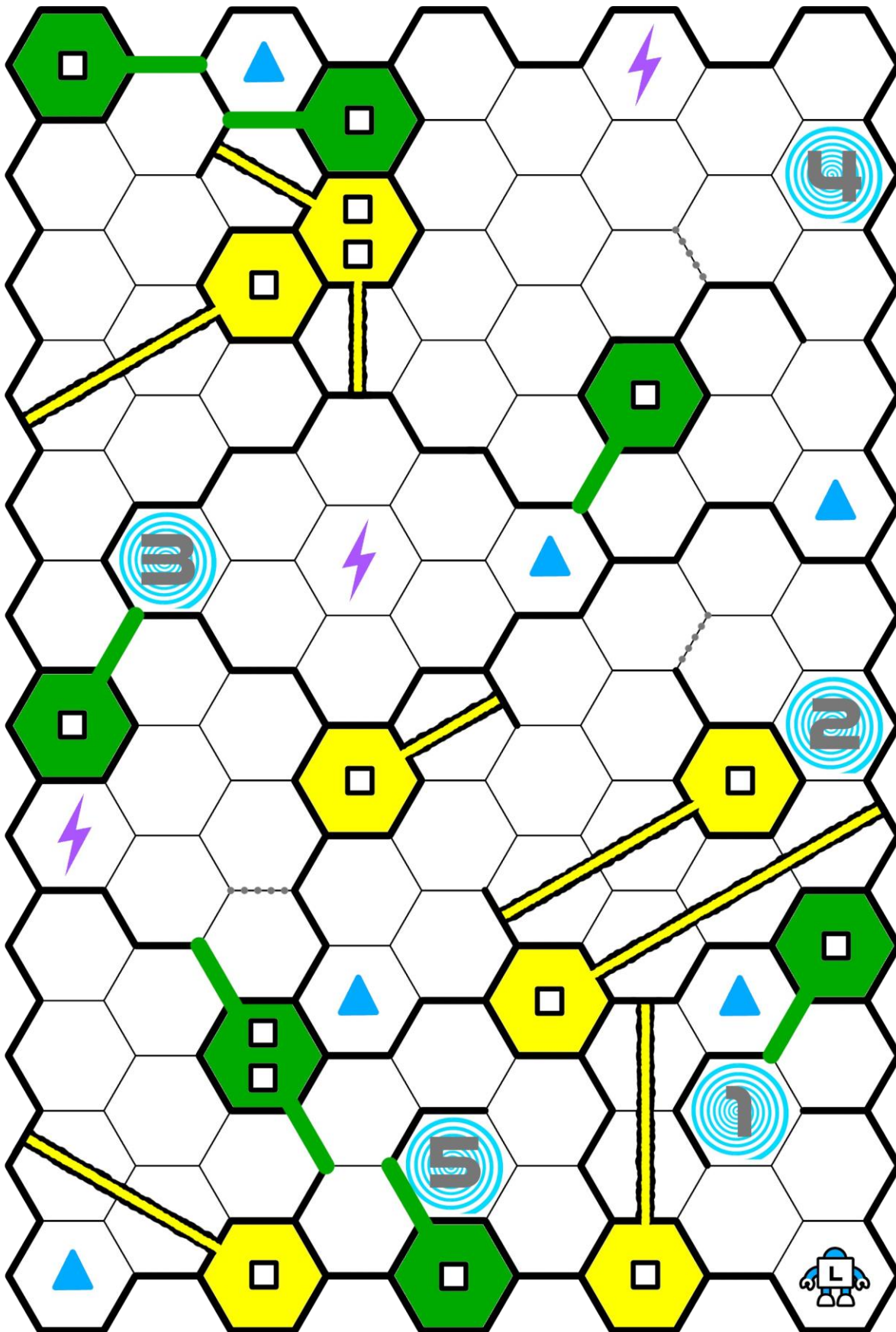
Mision 2

Escapa con items	0	1	2	3	4	5	6
Puntos	1	10	22	37	55	76	100

Resta 1 punto por cada turno después del 20

Obtenga 10 pts por letra obtenida

Letra	Sala
J	
Q	
V	
X	
Z	



Mision 2

La misión 2 se puede jugar de forma independiente o como parte de una campaña que incluya las misiones 1 a 5. Si estás jugando la campaña, asegúrese de conservar hojas de mapas de todas las misiones. Mision 2 incluye un nuevo tipo de maleficio: teletransportadores. También hay una puntuación de bonificación por usar letras particulares.

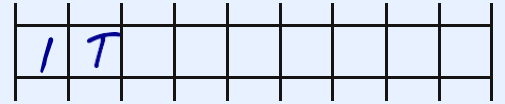
Teleporters

Lexomatic debe usar teletransportadores para moverse de una habitación del mapa a otra. Si se usa una letra de la fila 1 del Manual de programación para moverse a un hexágono de teletransportador, Lexomatic se transporta inmediatamente al teletransportador 1, y así sucesivamente. Consulte la tabla a continuación. Tenga en cuenta que si la fila de la letra de movimiento coincide con el número de transportador actual, entonces Lexomatic permanece en el transportador actual.

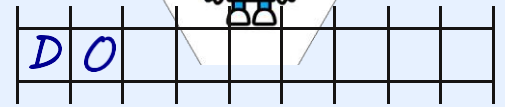
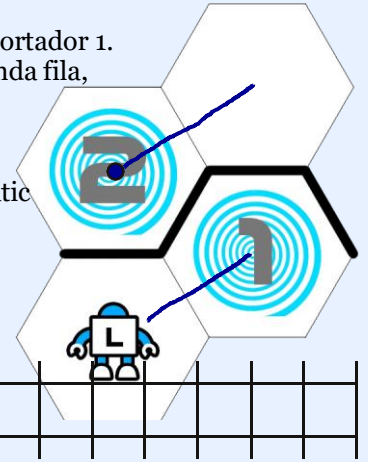
Muévete a un teletransportador usando una letra de una fila dada para moverte al teletransportador correspondiente.

A	B	C	D	E	1
F	G	H	I	J	2
L	M	N	O	P	3
Q	R	S	T	U	4
V	W	X	Y	Z	5

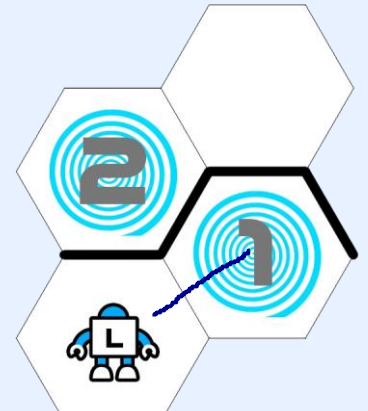
Examples:



Lexomatic usa la letra "I" para moverse al teletransportador 1. Dado que "I" es de la segunda fila, Lexomatic se mueve inmediatamente al transportador 2. La letra "T" luego mueve a Lexomatic desde esta nueva posición



Lexomatic uses the letter "D" to move onto transporter 1. Since "D" is from the 1st row, Lexomatic remains on transporter 1. The 2nd movement using "O" is therefore invalid, so Lexomatic's temperature is increased by 1.



Encontrar letras

Hay 5 letras que se pueden encontrar durante esta misión, con un valor de 10 puntos cada una. Simplemente emite una palabra de comando que contiene una de las letras y se encuentra esa letra. Sin embargo, cada letra solo se puede encontrar una vez y solo se puede encontrar una letra en cada habitación. Si encuentra una letra, escriba el número del teletransportador de la habitación junto a la letra encontrada en la table de la hoja del mapa.

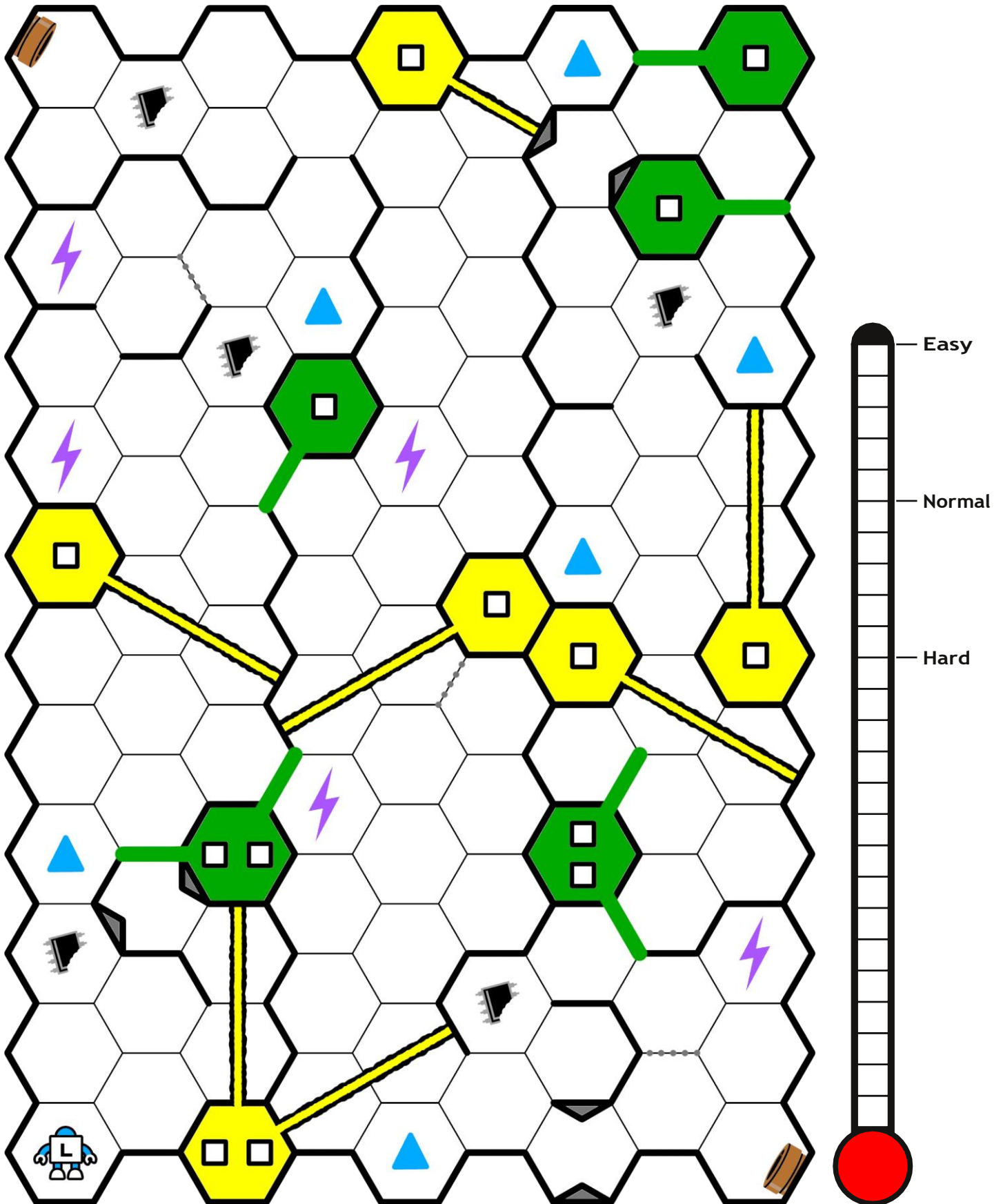
Letra	Sala
J	
Q	
V	
X	
Z	

Lexomatic

Mision 3

Escapar con items	0	1	2	3	4	5	6
Puntos	1	10	22	37	55	76	100

Resta 1 punto por cada turno después del 15.



Mision 3

La misión 3 se puede jugar de forma independiente o como parte de una campaña que incluya las misiones 1 a 5. Si estás jugando la campaña, asegúrese de conservar todas las hojas de mapas y tenga en cuenta que la temperatura de Lexomatic se restablece a cero entre misiones. Mision 3 incluye tres nuevos tipos de maleficios: pérdida de memoria, espacio reducido y túnel.

Memory Loss

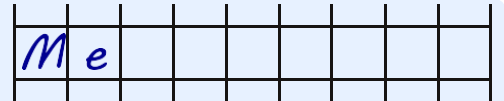
Si Lexomatic entra en un hexágono de pérdida de memoria, la letra que se usó para entrar en él se elimina del manual de programación. Ya no está disponible para su uso en palabras de comando. Sin embargo, si está jugando la campaña y encontró letras en la Misión 2, puede usar inmediatamente una letra encontrada para reemplazar la perdida. Cada letra encontrada solo se puede usar una vez, así que tacha la letra de reemplazo en la tabla de la misión 2.

Los cambios en el Manual de programación se realizan de inmediato. Si vuelve a aparecer una letra eliminada en la palabra de comando actual, la temperatura de Lexomatic aumenta en 1.

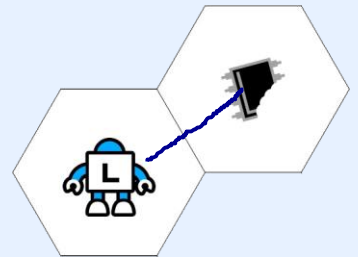
Los cambios al Manual de Programación se llevan a cabo a través de la campaña. Se incluye una hoja del Manual de programación en blanco.

Si una letra que ha sido eliminada (sin ser reemplazada) debe ingresarse en el búfer, aumente la temperatura de Lexomatic en 1 y vuelva a tirar.

Examples:

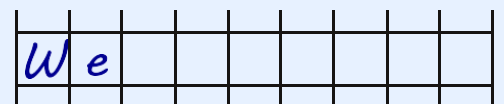


Lexomatic usa la letra "M" para moverse al hexágono de pérdida de memoria. Decides reemplazar la "M" con una "V" que recolectaste en la Misión 2.

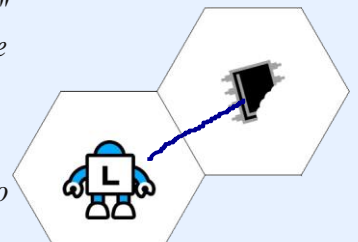


Letter	Room
J	
Q	
V	4
X	
Z	

A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	V	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z



Lexomatic usa la letra "W" para pasar al hexágono de pérdida de memoria. No puede o elige no reemplazarlo. "W" no se puede utilizar para el resto de el juego / campaña.



A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V		X	Y	Z

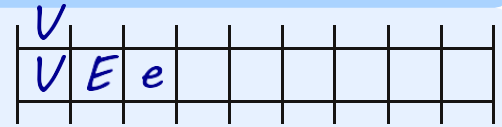
Perdida de memoria - Aclaraciones

Si se pierde "I" sin ser reemplazado, permanece "J", y viceversa.

Si en el futuro tiene una letra duplicada en su búfer, puede elegir usar el original o cualquiera de las copias en su palabra de comando.

Si en el futuro debe eliminar o modificar una letra duplicada en el Manual de programación, solo se verá afectada la que provocó el cambio. Si más de uno podría haber causado el cambio, entonces puede elegir cuál se ve afectado.

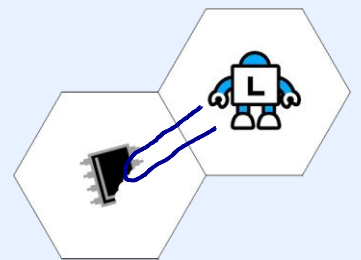
Examples:



Hay una "V" en el búfer. Puede interpretar esto como el de la fila 3/columna 2 o el de la fila 5/columna 1

A	B	C	D	E
F	G	H		K
L	V	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z

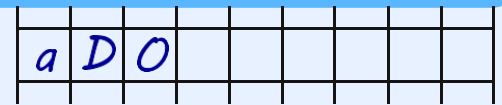
La "V" en la columna 1 se usó para moverse al hexágono de pérdida de memoria, por lo que una es la "V" que se elimina, no la de la columna 2.



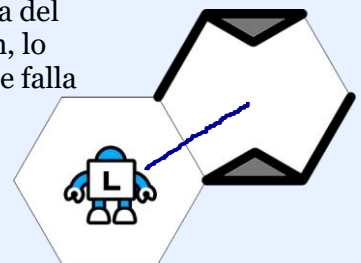
Ajuste apretado

Lexomatic no puede ingresar a un hexágono Tight Fit usando una letra de la misma fila que la primera letra en la palabra de comando. Esto también significa que la primera letra no se puede utilizar para entrar en un hexágono de ajuste estrecho.

Example:



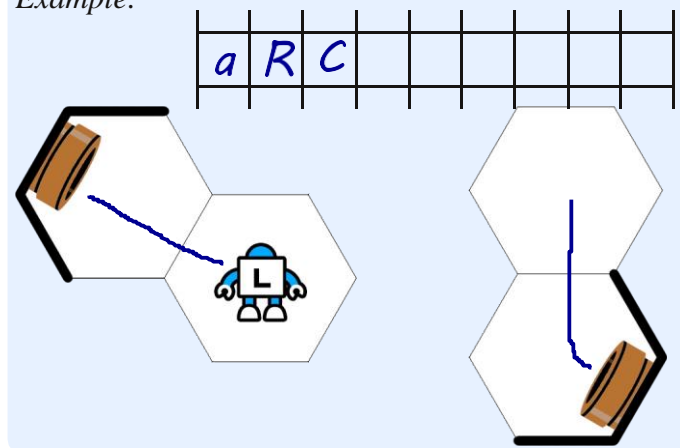
"D" está en la primera fila del Manual de Programación, lo mismo que "a", por lo que falla el primer comando de movimiento. El movimiento usando "O" tiene éxito



Túnel

Si Lexomatic entra en un hexágono que contiene un túnel, Lexomatic es inmediatamente transportado al hexágono que contiene el otro extremo del túnel.

Example:



							a-z
						? 	
						? 	
						? 	
						? 	
						? 	A
	? 	? 	? 	? 	? 	? 	

A-Z

Key:



Activar escudo
electromagnetico



Abrir puerta



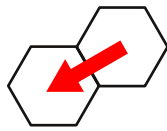
Tomar item



Desactivar laser



Remover letra del
buffer



Mover

A-Z

(Letra mayuscula)
Movimiento

a-z

(Letra minuscula)
Accion

Lexomatic

Mision 4

Escape con items	0	1	2	3	4	5	6
Puntos	1	10	22	37	55	76	100

Resta 1 punto por cada turno después del 15.

The game board is a 10x10 hexagonal grid. A central path of colored hexagons is highlighted with thick lines. The path consists of the following hexagons (row, column): (1,2) Green, (1,3) Yellow, (2,1) Pink (C), (2,3) Pink (O), (3,2) Green, (3,3) Yellow, (4,1) Pink (R), (4,3) Yellow, (5,2) Green, (5,3) Pink (U), (6,1) Green, (6,3) Yellow, (7,2) Green, (7,3) Yellow, (8,1) Green, (8,3) Yellow, (9,1) Green, (9,3) Yellow, (10,1) Green, (10,3) Yellow. The letters C, O, R, U, Y, B are on pink hexagons at (2,1), (2,3), (4,1), (5,3), (3,5), (6,3) respectively. A robot icon is at (10,3). Lightning bolts are at (2,3), (3,2), (4,3), (7,3), (9,2). Blue triangles are at (1,1), (1,5), (3,1), (3,5), (6,1), (6,5), (10,1), (10,5). Brown icons are at (3,1), (5,1), (5,9), (9,1). A difficulty scale on the right has 10 segments, with 'Easy' at the top, 'Normal' at the 5th segment, and 'Hard' at the 8th segment. A red circle is at the bottom of the scale.



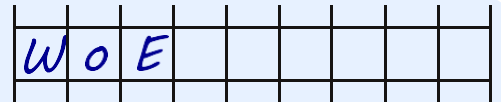
Mission 4

La misión 4 se puede jugar de forma independiente o como parte de una campaña que incluya las misiones 1 a 5. Si estás jugando la campaña, asegúrese de conservar todas las hojas de mapas y el Manual de programación actual y tenga en cuenta que la temperatura de Lexomatic se restablece a cero entre misiones. Misión 4 incluye un nuevo tipo de maleficio: Intercambio de letras.

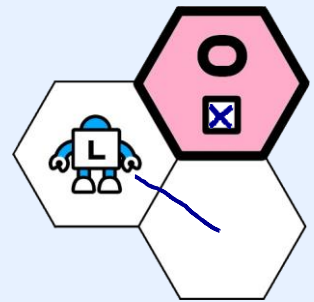
Intercambio de letras

Si Lexomatic se mueve hacia un hexágono de intercambio de letras desde un hexágono adyacente, como si "chocara" contra él, la letra utilizada para moverse se reemplaza en el Manual de programación con la letra escrita en el hexágono de intercambio de letras. La temperatura de Lexomatic no aumenta. Sin embargo, cada intercambio de letras solo se puede usar una vez. Marque la casilla en el hexágono después de que se realice el intercambio. Si Lexomatic choca con un hexágono de intercambio de letras marcado, no se produce ningún intercambio y la temperatura de Lexomatic aumenta en 1. Si en el futuro tiene una letra duplicada en su búfer, puede elegir usar el original o cualquiera de las copias en su palabra de comando. Si en el futuro debe eliminar o modificar una letra duplicada en el Manual de programación, solo se verá afectada la que provocó el cambio.

Examples:



Lexomatic usa la letra "W" para moverse hacia el hexágono de intercambio de letras desde un hexágono adyacente. La "W" se reemplaza por una "O". Para el segundo comando, ahora puede elegir entre agarrar un elemento y eliminar una letra del búfer.



A	B	C	D	E
F	G	H	I	J
L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U
V	O	X	Y	Z

Lexomatic

Mision 5

Escape con items	0	1	2	3	4	5	6
Puntos	1	10	22	37	55	76	100

Resta 1 punto por cada turno después de la Campaña 18:
Agrega 50 puntos si recolectaste los 30 artículos.

The maze is a 10x10 grid of hexagons. A central green robot is positioned at the intersection of the 5th and 6th columns and the 5th and 6th rows. A path of yellow tiles leads from the robot to a yellow tile with a square hole at the top center. From there, a path of pink tiles leads to a pink tile with the number '5' and a square hole. Another path of yellow tiles leads to a yellow tile with a square hole at the bottom right. A path of green tiles leads from the robot to a green tile with a square hole at the bottom center. Various power-ups are scattered throughout: lightning bolts, blue triangles, and blue arcs. A difficulty scale on the right is marked with 'Easy', 'Normal', and 'Hard'. A red circle at the bottom right indicates the current difficulty level.



Misión 5

La misión 5 se puede jugar de forma independiente o como parte de una campaña que incluya las misiones 1 a 5. Si estás jugando la campaña, asegúrese de conservar todas las hojas de mapas y el Manual de programación actual y tenga en cuenta que la temperatura de Lexomatic se restablece a cero entre misiones. La Misión 5 incluye todos los tipos de hexágonos que se han visto hasta ahora y uno nuevo: Rotar mapa. También hay un cálculo para la puntuación final de la campaña y un nuevo nivel de dificultad.

Rotar

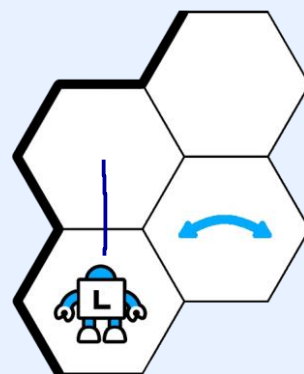
Si Lexomatic está en o adyacente a un hexágono Rotar, y no hay una pared intermedia o una puerta cerrada, el comando "Agarrar objeto" hará que Lexomatic gire 60 grados en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario a las agujas del reloj (a tu elección). Gire la hoja del mapa para reflejar esto. Todos los comandos de movimiento subsiguientes se aplican de acuerdo con la nueva orientación.

Si Lexomatic no está en un hexágono de Rotación (o hexágono de Objeto), ni adyacente a un hexágono de Rotación (o hexágono de Objeto), el comando de agarre hará que la temperatura de Lexomatic aumente en 1.

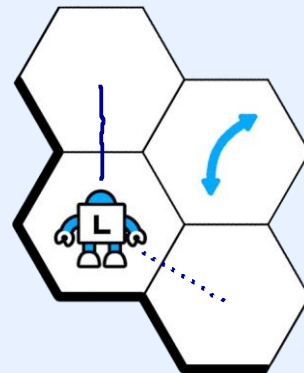
Examples:

S	o	N									
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lexomatic usa la letra "S" para moverse hacia arriba. La letra "o" se usa luego para rotar.



Después de la rotación, Lexomatic usa "N" para moverse hacia arriba nuevamente. Esta es ahora una dirección diferente que si la rotación no hubiera tenido lugar.



Puntuación final de la campaña

La puntuación final de la campaña es la suma de la puntuación de cada una de las misiones 1 a 5. También hay una puntuación adicional de 50 puntos si lograste recolectar los 30 artículos. Por lo tanto, la puntuación máxima posible es 600.

Nivel de dificultad elite

Si ha completado la campaña en el nivel de dificultad Difícil, es posible que desee probar el modo Élite. Este es el igual que Hard con el siguiente paso adicional de contenido de búfer entre los pasos 3 y 4.

Contenido del búfer Paso 3.5 - Nivel Elite

En el turno anterior, si la temperatura de Lexomatic aumentó en alguna letra que no estaba en el búfer, agregue otra letra. Esto se hace exactamente de la misma manera que en el paso 2.