

EDICIEL  
MATRA ET HACHETTE



## Comment démarrer?

- Insérez votre disquette NAJA dans le lecteur n° 1;
- allumez votre écran;
- allumez votre terminal.

Au bout de quelques secondes, vous verrez apparaître la page de garde.

Appuyez alors sur RETURN pour obtenir le menu principal où vous pourrez choisir votre jeu.

NAJA est un jeu où le personnage central est un MOT... mais un mot qui a perdu ses lettres.

Ce squelette de mot, il vous appartient de le regarnir pour former à nouveau un mot digne de ce nom.

Pour cela, déplacez-le de manière à attraper ses lettres dispersées sur l'écran.

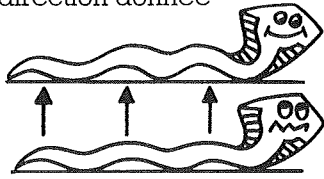
Vous partez avec une réserve de 2000 points qui ira en s'épuisant.

Votre score est le total de points qu'il vous reste au moment où le mot est reconstitué.

## Votre objectif :

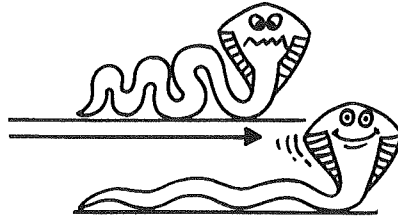
Reconstituer le mot initial en dépensant le moins de points possibles. Vous avez à votre disposition deux modes de déplacement:

1) la translation où chaque élément de mot se déplace parallèlement à une direction donnée



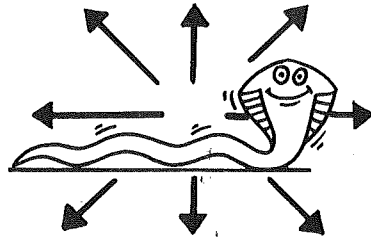
translation  
vers le haut

2) la reptation où le mot suit sa première lettre comme le serpent suit sa tête



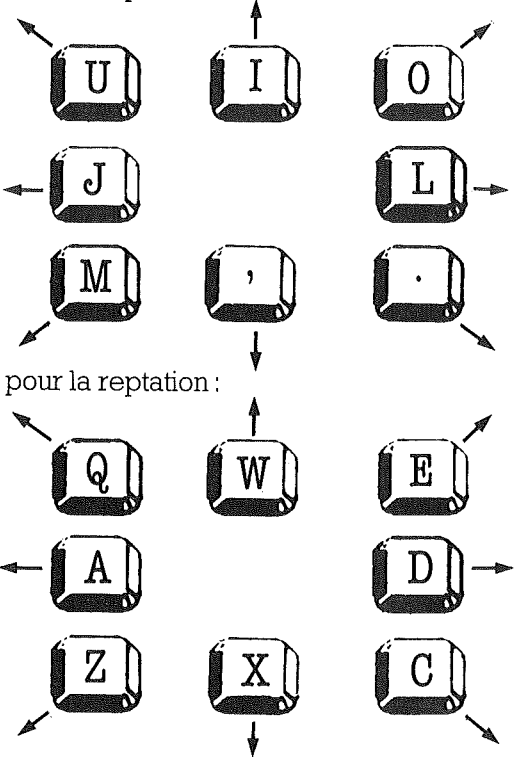
reptation  
à droite

Les huit directions de la rose des vents sont possibles dans les deux modes.



### Comment déplacer votre mot?

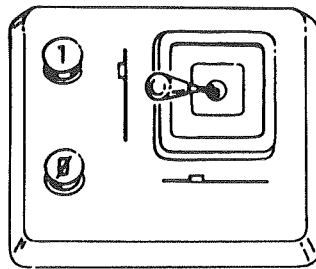
Les clés de votre succès sont les suivantes pour la translation :



Chaque commande est répétitive. Cela signifie que NAJA reproduit indéfiniment la dernière commande exprimée. Chaque nouvelle commande amorce une nouvelle suite de répétitions. A vous d'acquérir les réflexes adéquats pour agir selon votre volonté. Vous constaterez également que toute touche différente des touches de commande, bloque le mot. Cela a l'avantage de vous laisser réfléchir mais l'inconvénient de vous coûter une fortune en points. Ne craignez pas de dépasser les limites de l'écran. Si cela se produit, votre mot réapparaîtra du côté opposé.

Vous pouvez également utiliser un manche à balai.

BOUTON DE TRANSLATION ▶



### Comment remplir votre mot ?

Ne laissez pas votre mot inactif. Faites-le voyager de façon à amener chaque astérisque sur la lettre qui lui correspond. Cette lettre reviendra aussitôt dans le mot qui, trop heureux, ne la laissera plus jamais filer.

Vous remarquerez que, si une lettre libre est atteinte par une lettre revenue dans le mot, elle s'enfuit ailleurs sur l'écran. Prenez donc garde de ne pas placer une lettre à un emplacement autre que le sien. Si cela devait arriver, la situation ne serait pas désespérée : vous pourriez encore transformer une lettre placée dans le mot à l'aide du +, du -, ou de la bombe!

Une lettre passant sur un + est décalée d'un rang EN AVANT dans l'alphabet. A devient B, B devient C etc. Z devient A.


Inversement, une lettre passant sur un - est décalée d'un rang EN ARRIERE dans l'alphabet.

Une lettre passant sur la bombe explose et est envoyée quelque part sur l'écran. A présent, à vous de jouer et de devenir un champion de NAJA.

Pour vous familiariser avec NAJA, transformez le jeu en spectacle.

Vous pouvez choisir la démonstration. Le programme jouera alors seul et affichera en bas à gauche les commandes sélectionnées. Enfin, pour ne pas vous lancer dès vos premiers pas dans une situation dont la complexité dépasserait vos réflexes, vous avez le choix de jouer avec des mots de 3, ou 5 lettres. Ces choix vous sont proposés au début du jeu.

C'est une variante pour Najaïste chevronné qui se joue comme NAJA simple mais avec trois différences :

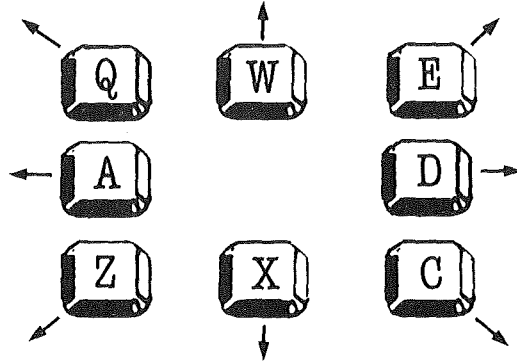
1. En reptation, le mot avance en roulant comme une chenille de tank : la deuxième lettre devient la première, la troisième devient la seconde, etc.
2. En rotation, le mot tourbillonne : il tourne autour de la lettre centrale, qui avance elle-même dans les 8 directions. Pour vous mettre en rotation, tapez  ou appuyez sur le bouton Ø du manche à balai.
3. L'espace de jeu se réduit progressivement, à chaque gain d'une lettre ou à chaque passage des points, par un multiple de 50.

# NAJA DOUBLE

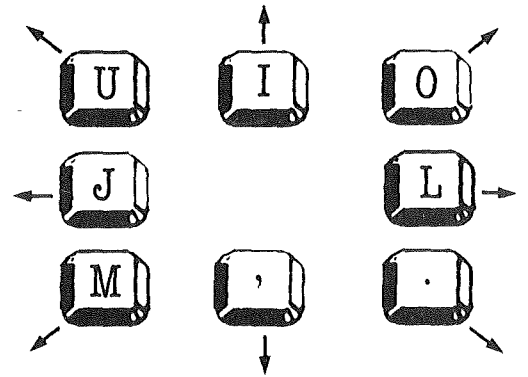
NAJA peut également se jouer à deux en privilégiant soit l'action et l'adresse, soit la stratégie et la réflexion.

Chaque joueur possède un mot de cinq lettres qu'il peut déplacer sur l'écran.

1) par translation en utilisant les touches :



joueur 1



joueur 2

L'amplitude de la translation est comprise en 1 et 9. Par défaut, elle vaut 1 mais il est possible de sélectionner une autre valeur en la tapant avant de frapper la touche de direction.

Par exemple, si le joueur 1 désire effectuer une translation de 4 vers le haut, il lui suffit de taper **4** puis **W**

2) par rotation de 45° dans le sens horlogique en tapant

**5** joueur 1

**K** joueur 2

Remarquez que contrairement à NAJA SIMPLE, les déplacements par translation ou rotation sont des sauts : les régions situées entre les points de départ et d'arrivée ne sont pas touchées par le mot.

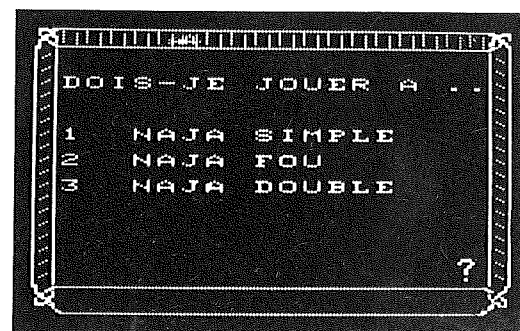
Au départ, les mots des deux joueurs sont des anagrammes. Tour à tour chaque joueur, en commençant par le N° 1, pourra déplacer son mot et éventuellement gagner des points de plusieurs manières :

1. En faisant sauter une lettre sur une bombe. **Gain : 1 point.**
2. En superposant une lettre de son mot à une lettre identique du mot adverse; cette lettre sera alors éjectée du mot. **Gain : 5 points.**
3. En superposant une astérisque de son mot à une astérisque du mot adverse. **Gain : 20 points.**
4. En superposant une astérisque de son mot à une lettre (isolée ou appartenant au mot adverse). Cela a pour effet d'échanger la lettre et l'astérisque. **Gain : 10 points.**
5. En formant un nouveau substantif singulier français de 5 lettres. **Gain : 100 points.**

La partie peut se jouer en temps limité ou non.

Dans le premier cas, chaque joueur disposera de quinze secondes pour jouer son coup.

Dans le second cas, il disposera d'un temps de réflexion illimité.



© GIE MATRA ET HACHETTE 1984.  
Apple II est une marque déposée de la société  
Apple.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de  
reproduction par tous procédés réservés pour tous  
les pays sur le programme, la présentation et les  
documents d'accompagnement.