

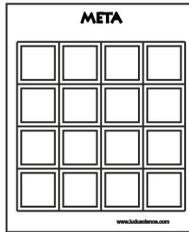
# Meta

**Autor:** José Carlos Rocha.

**Composição:** Madeira.

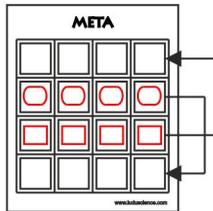
**Material:** Tabuleiro quadrado com 4 por 4 casas, 4 peças rectangulares (□) e 4 peças com dois lados opostos rectos e dois lados opostos circulares (◻), que vamos designar por peças não poligonais.

**Imagem do jogo META gravado:**



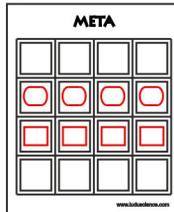
**Nível 1:**

**Objectivo:** Ser o primeiro a colocar as suas quatro peças na primeira linha do adversário.



**Regras:**

1. O jogo inicia com as peças dispostas da seguinte forma:

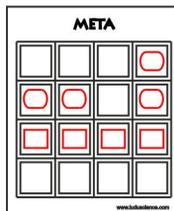


2. Em todas as jogadas o jogador pode mover a peça escolhida para uma célula adjacente em lado ou por vértice na vertical, horizontal ou diagonal e em qualquer sentido.

3. As duas primeiras jogadas de cada jogador são feitas pelo jogador adversário, o detentor das peças rectangulares (□) movimenta as peças não poligonais (◻) e o detentor das peças não poligonais movimenta as peças rectangulares (□).

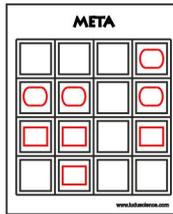
**Exemplo de um possível início de jogo:**

Supondo que inicia a jogada o detentor das peças rectangulares (□), neste caso começa por movimentar uma peça não poligonal (◻).



De seguida o jogador das peças não poligonais move uma peça rectangular.

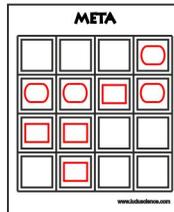
Exemplo:



4. Nas jogadas seguintes o habitual processo de jogo é retomado, movimentando as peças rectangulares o jogador das peças rectangulares e as peças não poligonais são movimentadas pelo jogador das peças não poligonais.

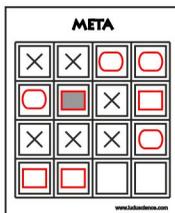
Exemplo:

Nesta 3ª jogada são novamente as peças rectangulares a jogar, neste caso pelo seu detentor.



Exemplo:

Supondo a seguinte situação do jogo:



A peça sombreada pode-se mover para qualquer casa assinalada com uma cruz.

5. As jogadas sucedem-se alternadamente por cada jogador.

## Nível 2:

Utilizar as peças marcadas com **M**, **E**, **T** e **A** sendo o objectivo chegar a linha do adversário formando a palavra meta

As regras são iguais ao nível 1, mas as peças iniciam com a face marcada virada para cima a formar a palavra meta e chegam a linha do adversário a formar a palavra meta por ordem inversa:

