

# MOESTEIRO

Um jogo de Rôla e Costa | 2-4 jogadores | 60 min | idades: 10+

No final do século XIV, o rei D. João I ordenou a construção de um dos mais belos mosteiros de Portugal, o Mosteiro de Santa Maria da Vitória. Entre 1386 e 1563, vieram de toda a Europa importantes arquitetos, artesãos e aprendizes, motivados pela busca de conhecimento e recompensas.

Em **Moesteiro**, os jogadores são arquitetos que comandam uma equipa de operários e mestres artesãos que recolhem recursos naturais existentes na região, como pedra e madeira, para depois os transformarem nas oficinas em magníficas peças de cantaria, esculturas e vitrais.

## COMPONENTES



1 tabuleiro de jogo



40 peças de construção  
(em 2 conjuntos de 20  
peças, A azul e B verde)



24 peças de vila



14 peças de vitral



21 peças de cantaria



6 peças de rei



15 madeiras



15 pedras



12 lintéis



12 colunas



1 marcador  
de ronda



## COMPONENTES DOS JOGADORES



8 dados grandes  
(2 de cada cor)



12 dados pequenos  
(3 de cada cor)



16 discos  
(4 de cada cor)



4 peças de mar-  
cação de pontos  
+50/+100



## PREPARAÇÃO

- ◆ Coloca o tabuleiro de jogo **A** no centro da mesa. O tabuleiro de jogo representa o local de construção do mosteiro e as áreas circundantes: a floresta, os campos agrícolas, a povoação e a pedreira.
  - ◆ Coloca a madeira **B** perto da área da floresta e as pedras **C**, colunas **D** e lintéis **E** perto da pedreira.
  - ◆ Coloca as 6 peças de rei voltadas para cima perto do tabuleiro. **F**
  - ◆ Escolhe um conjunto de peças de construção, A ou B, e separa-as em nível I e nível II. Baralha cada nível separadamente e coloca junto do tabuleiro, voltadas para baixo, as peças de nível II e por cima as peças de nível I. **G**
  - ◆ Cada jogador coloca um dos seus discos no espaço 0 da trilha de pontuação **N**, outro no espaço superior da trilha de comida **O**, outro no espaço número 2 da trilha de construção **P** e o último disco é colocado no espaço central da trilha de trabalho **Q**.
  - ◆ O primeiro jogador é aquele que mais recentemente visitou um mosteiro. Os restantes jogadores seguem-se na ordem dos ponteiros do relógio.

**Nota:** quando conheceres melhor o jogo podes misturar peças dos 2 conjuntos (A e B) desde que as peças utilizadas sejam as numeradas de 1 a 20.

- ◆ Baralha as peças de cantaria e coloca-as em pilhas voltadas para baixo junto da grua, nos espaços designados. **H**
  - ◆ Baralha as peças de vitral e coloca-as em pilhas voltadas para baixo junto da janela, nos espaços designados. **I**
  - ◆ Baralha as peças de vila e coloca-as junto ao tabuleiro de jogo em 2 pilhas perto da área de povoação. **J**
  - ◆ Coloca as 4 peças de marcação de pontos +50/+100 perto do tabuleiro. **K**
  - ◆ Cada jogador escolhe uma cor, recolhe os 4 discos, 2 dados pequenos **L** e 1 dado grande **M** dessa cor. Os restantes dados de cada cor de jogador são utilizados a partir da ronda 3. A partir de agora, os dados pequenos serão chamados “trabalhadores” e os dados grandes serão chamados “mestres”.



## VISÃO GERAL DO JOGO

O jogo Moesteiro decorre em 5 rondas. Em cada ronda, após todos os dados estarem colocados, os jogadores executam as ações por ordem das áreas de ação, de I a V. Por fim, cada jogador tem a oportunidade de contribuir para a construção do mosteiro. Ao longo do jogo, ganham-se pontos de vitória (PV) ao jogar na povoação e ao contribuir para a construção do mosteiro (o rei Afonso V dá também PV quando escolhido). No final do jogo, ganham-se pontos pela posição final de disco na trilha do trabalho e por conjuntos de diferentes peças de vitral e de cantaria.

Vence o jogador com mais pontos de vitória (PV).



Preparação do jogo para três jogadores



# INÍCIO DE UMA RONDA

## MOVER O MARCADOR DE RONDA

O jogador mais próximo da trilha de rondas move o marcador de ronda um passo para a direita e cada jogador, segue as instruções da ronda que se vai iniciar.

- ◆ **1<sup>a</sup> ronda:** recebe 1 madeira e 1 pedra.
- ◆ **2<sup>a</sup> ronda:** avança 1 espaço em 2 das 3 trilhas: comida, trabalho e construção.
- ◆ **3<sup>a</sup> ronda:** recebe 1 trabalhador adicional (dado pequeno).
- ◆ **4<sup>a</sup> ronda:** entrega 1 trabalhador e recebe 1 mestre adicional (dado grande).
- ◆ **5<sup>a</sup> ronda:** entrega 1 trabalhador.



*Na primeira ronda o marcador começa no primeiro espaço da trilha.*

## LANÇAR OS DADOS

Todos os jogadores lançam os seus dados e colocam-nos à sua frente sem alterar os seus valores. Em breve, cada jogador irá alocar os seus dados nos espaços de ação.

**Nota:** os dados representam trabalhadores e mestres, o valor de cada dado servirá para posicionar o mesmo e para potenciar a sua utilização.

 **Num jogo com 3 jogadores**, lança 2 trabalhadores da cor que não está em jogo e, sem alterar os valores, coloca 1 dado no espaço mais à esquerda da área de ação I (floresta/campos agrícolas) e o outro dado no espaço mais à esquerda da área de ação IV (grua). Adicionalmente, na área de ação III (pedreira) o espaço para dado mais à direita não pode ser ocupado.



 **Num jogo com 2 jogadores**, lança 3 trabalhadores de uma cor que não está em jogo e, sem alterar os valores, coloca 2 dados nos espaços mais à esquerda da área de ação I (floresta/campos agrícolas) e o outro dado no espaço mais à esquerda da área de ação IV (grua).



Adicionalmente, na área de ação II (povoação) o espaço para o dado mais à direita não pode ser ocupado; o mesmo acontece nos dois espaços mais à direita na área de ação III (pedreira).

## ESCOLHER UM REI

Pela ordem determinada na trilha de trabalho – da esquerda para a direita e de cima para baixo – os jogadores escolhem 1 peça de rei para os apoiar durante a próxima ronda, colocando a peça de rei escolhida à sua frente. A ordem de turno para a ronda é determinada pelo número no topo de cada peça de rei, o valor mais baixo começa primeiro e o valor mais alto joga em último.

## PODERES DO REI



**D. JOÃO I**  
Avança imediatamente 1 espaço para a direita na trilha de trabalho.



**D. AFONSO V**  
Ganha imediatamente 3 pontos de vitória.



**D. DUARTE**  
Recolhe imediatamente 1 pedra.



**D. JOÃO II**  
Recolhe imediatamente 1 coluna ou 1 lintel.



**D. JOÃO III**  
Sobe imediatamente 2 espaços na trilha de construção.



**D. MANUEL I**  
Constrói em primeiro lugar na fase de Construir o Mosteiro.



### PEÇAS DE VILA

Tira 4 peças de vila da reserva e coloca-as, voltadas para cima, nos espaços de povoação.

### GRUA

Tira 5 peças de cantaria das pilhas e coloca-as nos espaços indicados na área. A partir da ronda 2, move todas as peças não utilizadas pelos jogadores para a esquerda **1** e repõe as peças em falta. **2**



Tira 4 peças de construção do topo da pilha e coloca-as, voltadas para cima, nos espaços indicados, acima da grua.



### PEDREIRA

Em cada ronda, a pedreira deve ser carregada com um número limitado de colunas e lintéis. Para calcular esse número, soma o valor dos mestres de todos os jogadores e divide por dois (arredondando para baixo) para os lintéis, e divide por três (arredondando para baixo) para as colunas. Na 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> ronda, soma apenas os valores do mestre mais alto de cada jogador. A pedra é ilimitada, mas lintéis e colunas são limitados em cada ronda.



*Durante esta ronda, temos 3 lintéis disponíveis (7/2) e 2 colunas (7/3)*

### VITRAIS

Tira 3 peças de vitral das pilhas e coloca-as nos espaços da janela do mosteiro. A partir da ronda 2, desliza para baixo na janela qualquer peça não recolhida **1** e repõe as peças em falta. **2**

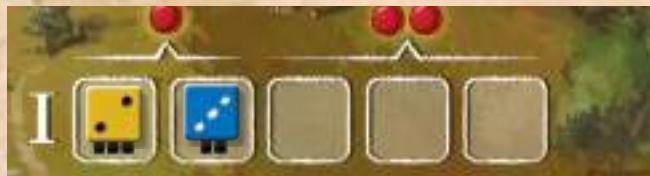
**Nota:** no final da ronda, todos os jogadores podem ajudar a repor as peças, bem como a encher a pedreira ou a lançar e colocar os dados de cor extra num jogo a 2 ou 3 jogadores.



## COLOCAR DADOS (TRABALHADORES E MESTRES)

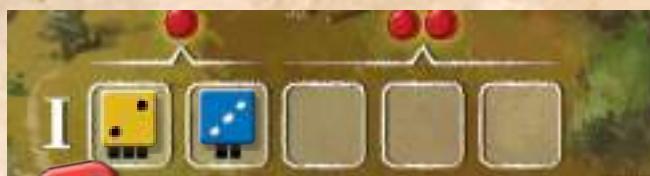
O jogador que escolheu a peça de rei com o número mais baixo começa a alocação de dados. Coloca 1 dado, trabalhador ou mestre, no espaço disponível mais à esquerda de qualquer uma das 5 áreas de ação. Segue-se o jogador com a segunda peça de rei de numeração mais baixa que coloca também 1 dado. E o jogo procede por esta ordem, com os jogadores a colocarem 1 dado de cada vez, até que todos os jogadores tenham colocado todos os seus dados.

Habitualmente, os dados são colocados no espaço disponível mais à esquerda. Contudo, um dado de trabalhador deve ser colocado à esquerda de um outro trabalhador ou mestre já colocados, se tiver um qualquer valor inferior ao destes, incluindo os dados neutros num jogo a 2 ou 3 jogadores.



*Alice (jogador vermelho) decide colocar um mestre de valor 2 na área I. Ela deve mover o trabalhador azul de valor 3 um espaço para a direita e colocar o seu dado no espaço anteriormente ocupado pelo dado azul.*

No caso de um mestre, esta regra também se aplica, mas o mestre ganha também o lugar à esquerda de um trabalhador do mesmo valor. Isto é, um mestre entrará à esquerda de outro dado mestre previamente alocado se tiver um valor menor que este e entrará à esquerda de um dado trabalhador previamente alocado se tiver um valor menor ou igual a este.



*Alice (jogador vermelho) decide colocar um mestre de valor 2 na área I. Ela deve mover o trabalhador azul de valor 3 um espaço para a direita e colocar o seu dado no espaço anteriormente ocupado pelo dado azul. O mestre amarelo de valor 2 não se move, uma vez que tem o mesmo valor que o dado que a Alice está a colocar.*

Existe um número limitado de espaços para colocar dados. De notar que, na povoação e na pedreira, alguns espaços estão bloqueados nos jogos a 2 e 3 jogadores, não sendo possível lá colocar dados.

Quando todos os espaços estiverem ocupados por dados numa área de ação, não é possível colocar aí mais dados.

É possível os jogadores colocarem mais dados numa área de ação onde já tenham colocado anteriormente.



*Alice (jogador vermelho) decide colocar na mesma área de ação outro dado num turno posterior.*

Quando todos os jogadores terminarem a colocação de todos os seus dados, o jogo prossegue para a fase “Executar Ações”.

*Alice (jogador vermelho) decide colocar um mestre de valor 2 na área I. Ela deve mover o trabalhador amarelo de valor 2 e o trabalhador azul de valor 3 um espaço para a direita e colocar o seu dado no espaço anteriormente ocupado pelo dado amarelo.*

## EXECUTAR AÇÕES

A começar pela área I, os jogadores com dados colocados nesta área vão executar a ação. Os jogadores executam as ações pela ordem de colocação dos dados, da esquerda para a direita. Uma vez executada a ação, os jogadores removem o seu dado da área de ação e guardam-no à sua frente para a próxima ronda. É possível passar e não executar uma ação (ver página 9, "Avançar na trilha de trabalho"). Quando todos os dados da área de ação I tiverem sido usados, o jogo prossegue para a área de ação II, que se resolve também pela ordem de colocação dos dados. O jogo desenrola-se deste modo até à área de ação V.

Tudo ficará mais claro na descrição de cada ação que se fará mais adiante mas, no geral, o custo de cada ação é pago pelo número de pintas no dado a ser usado. No tabuleiro e em algumas peças (de vila e de construção), são mostradas pintas vermelhas para indicar os custos das diferentes ações.

### FLORESTA E CAMPOS AGRÍCOLAS (I)

Os jogadores podem adquirir madeira e/ou mover o seu disco ao longo da trilha de comida. As opções disponíveis para gastar as suas pintas de dado são:

- ◆ Adquirir madeira a um rácio de 1 madeira por 1 pinta de dado, se o dado estiver nos 2 espaços mais à esquerda.
- ◆ Adquirir madeira a um rácio de 1 madeira por 2 pintas de dado, se o dado estiver nos 3 espaços mais à direita.
- ◆ Avançar 1 espaço na trilha de comida por cada 2 pintas, independentemente de onde o dado estiver posicionado.

A madeira adquirida é colocada à frente do jogador como sendo a sua reserva individual.



Alice (jogador vermelho) usa o seu trabalhador de valor 3 para adquirir 1 madeira e avançar 1 espaço na trilha de comida. Alternativamente ela poderia ter adquirido 3 madeiras.

### POVOAÇÃO (II)

Os jogadores podem ajudar a desenvolver a povoação da Batalha gastando uma combinação de madeira e pedra mais pintas de dado. O processo é:

- ◆ Os jogadores selecionam 1 das 4 peças de vila para comprar, gastando a madeira e/ou pedra mais pintas de dado indicadas na peça. As peças de madeira e pedra são devolvidas à reserva geral.
- ◆ A peça escolhida é então colocada na povoação, em qualquer espaço livre na linha adjacente ao seu disco ou numa qualquer linha acima desta.
- ◆ Os jogadores recebem imediatamente os PV indicados no espaço coberto pela peça de vila e em alguns espaços, recebem também o bónus adicional indicado. Este pode ser: 1 madeira, 1 pedra, 1 lintel, 1 coluna, avançar 1 espaço na trilha de comida ou trabalho, avançar 2 espaços na trilha de construção, recolher de uma das pilhas 1 peça de cantaria ou de vitral.
- ◆ Quando o disco de um jogador alcançar o fundo da trilha de comida, qualquer movimento adicional (que não poderá ser materializado) atribui 2 PV.



Alice (jogador vermelho), no seu turno, gasta duas pedras para construir uma peça de vila na povoação. Por essa construção, ela ganha 5 PV.

Ver-se-á adiante, em "AVANÇAR NA TRILHA DE TRABALHO", que a Alice, ao não precisar de usar as 2 pintas do seu dado, avança 1 espaço na trilha de trabalho.

### PEDREIRA (III)

Os jogadores podem adquirir pedras, lintéis e colunas. As opções para gastar as suas pintas de dado são:

- ◆ Adquirir pedras a um custo de 1 pedra por 1 pinta de dado.
- ◆ Adquirir lintéis a um custo de 1 lintel por 2 pintas de dado.
- ◆ Adquirir colunas a um custo de 1 coluna por 3 pintas de dado.

Os jogadores podem adquirir uma qualquer combinação de materiais até ao total das suas pintas de dado. A pedra é ilimitada, mas os lintéis e colunas são limitados aos existentes na pedreira no início de cada ronda menos os que foram já adquiridos por outros jogadores.

Os materiais adquiridos são colocados à frente do jogador como parte da sua reserva individual.



*Rodrigo (jogador azul), gasta as suas 3 pintas de dado para comprar um lintel por 2 pintas e 1 pedra por 1 pinta.*

### GRUA (IV)

Os jogadores podem adquirir uma peça de cantaria e avançar na trilha de construção. O processo é:

- ◆ Os jogadores adquirem a peça de cantaria (gárgula, escultura ou assinatura) situada acima do seu dado.
- ◆ Se o seu dado está no espaço mais à direita, esse jogador recolhe adicionalmente 1 madeira.
- ◆ Os jogadores avançam com o seu disco na trilha de construção tantos espaços quantos os indicados por baixo do seu dado.

A peça adquirida é colocada à frente do jogador como parte da sua reserva individual.

**Nota:** não é possível ganhar ou gastar pintas de dado nesta área de ação (ver página 9, “Alterar o valor dos dados”).



*Alice (jogador vermelho) recolhe a peça de gárgula e sobe o seu disco 2 espaços na trilha de construção.*



## VITRAIS (V)

Os jogadores podem adquirir peças de vitral. O processo é:

- ◆ Os jogadores usam as suas pintas de dado para comprar as peças, pagando por cada pinta vermelha visível, desde a base da janela até à peça que desejam adquirir, uma pinta do seu dado, podendo recolher qualquer uma das peças disponíveis que possam pagar.
- ◆ Se a peça adquirida é o vitral do topo da janela, o jogador ganha o bónus imediato de avançar 1 espaço na trilha de comida.

A peça adquirida é colocada à frente do jogador como parte da sua reserva individual.

*Rodrigo (jogador azul) recolhe o primeiro vitral grátis, o jogador vermelho gasta as suas 2 pintas de dado para recolher a segunda peça de vitral. Ver-se-á adiante, em “AVANÇAR NA TRILHA DE TRABALHO”, que o Rodrigo, ao não precisar de usar a pinta do seu dado, avança 1 espaço na trilha de trabalho.*

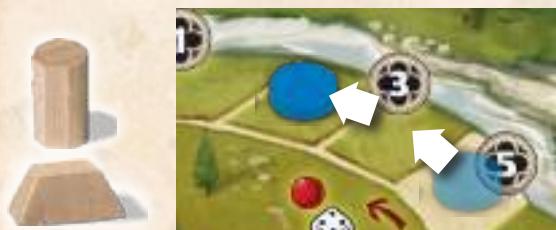


**Nota:** cada dado é resolvido à vez, não é permitido usar dois dados em conjunto.

## ALTERAR O VALOR DOS DADOS

Os jogadores podem alterar o valor do seu dado ao executar uma ação, desde que tal não seja na área de ação da grua. O processo é:

- ◆ Os jogadores movem o seu disco para a esquerda na trilha de trabalho. Por cada espaço movido, ganham 1 pinta de dado adicional.
- ◆ Os jogadores não podem exceder um valor de 6 para o seu dado.
- ◆ As pintas de dado adicionais são gastos imediatamente ao executar a ação não alterando a posição do dado.



*Rodrigo (jogador azul) compra 1 coluna e 1 lintel e, porque ele precisa de mais 2 pintas de dado, gasta 2 pintas da trilha de trabalho, movendo o seu disco dois espaços para a esquerda.*

## AVANÇAR NA TRILHA DE TRABALHO

- ◆ Os jogadores convertem pintas de dado não usadas em 1 passo para a direita na trilha de trabalho. Independentemente do número de pintas não usadas, o disco avança apenas 1 espaço.
- ◆ Se um jogador decidir não executar ou não pode executar uma ação, isto é, não usa de todo um dado, então move 2 espaços para a direita o seu disco na trilha de trabalho.
- ◆ Se um jogador estiver no espaço mais à direita da trilha de trabalho e ganhar outro passo, o jogador ganha 2 PV por cada passo que não materializar. Isto quer dizer que no caso de passar e não usar um dado um jogador com o disco na casa mais à direita ganha 4 PV.

**Nota:** os espaços na trilha de trabalho servem para alterar os valores dos dados e para, potencialmente, aumentar os pontos de vitória ganhos no final do jogo pela posição final do disco.



*Alice (jogador vermelho) decide não usar o seu dado. Em vez disso, ela move o seu disco marcador na trilha de trabalho 2 passos para a direita.*

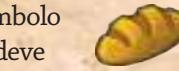
## CONSTRUIR O MOSTEIRO

Quando os jogadores completarem todas as suas ações e tiverem recolhido todos os seus dados, é tempo de se focarem em construir o mosteiro.



Cada jogador pode agora contribuir para construir uma seção do mosteiro. Se algum jogador escolheu a peça do rei D. Manuel I, esse jogador é o primeiro a construir. Para além desse cenário, a ordem de construção é determinada pela posição dos discos na trilha de construção, iniciando pelo jogador cujo disco está mais abaixo (em caso de empate constrói primeiro o jogador com o disco no topo da pilha). O processo é:

- Os jogadores selecionam uma das peças de construção reveladas no tabuleiro (essa peça tem de estar vazia, isto é, ainda ninguém colocou materiais nela) e podem aí colocar algum ou todos os recursos solicitados na peça.
- Caso a peça de construção inclua um símbolo de comida ou pinta de dado, o jogador deve mover 1 espaço para trás na trilha correspondente de maneira a satisfazer esse requisito.
- Caso a peça inclua um símbolo de cantaria ou de vitral, o jogador deve descartar a respetiva peça.
- Caso o jogador complete todos os requisitos especificados na peça, ganha imediatamente os PV indicados no canto superior esquerdo da peça de construção.
- Caso o jogador não consiga completar todos os requisitos indicados na peça, ganha 3 PV por cada madeira, pedra, lintel ou coluna entregue. Não ganha pontos por movimentos em trilhas, nem por peças de vitral ou de cantaria descartadas.



Qualquer jogador que esteja na posição 9 da trilha de construção pode comprar um item que tenha em falta pagando o custo movendo o seu disco para a esquerda na trilha de trabalho. Os custos das peças em pintas estão indicados ao lado do topo da grua.

Os jogadores devem mover para baixo o seu disco na trilha de construção o número de espaços que está indicado no canto superior direito da peça de construção. Isto acontece quer o jogador complete os requisitos da peça de construção na totalidade ou apenas em parte.

Caso o jogador não tenha nenhum dos materiais necessários, ou escolha não fornecer qualquer peça de construção, pode passar esta fase e não desce na trilha de construção.



No final de todos os jogadores terem tido a oportunidade de construir o mosteiro, as peças de construção são viradas e colocadas na planta de construção do mosteiro, de acordo com os seus números.



**Nota:** este passo tem apenas como intenção aproximar o tema à construção do mosteiro, não tendo qualquer efeito mecânico ou de pontuação. A imagem final do mosteiro no tabuleiro corresponde a uma possível realização de uma das primeiras plantas do edifício; o que podemos ver hoje no local é bastante semelhante, com pequenas diferenças, especialmente no lado este do edifício.

## TERMJNAR A RONDA

Após a fase de construção do mosteiro os jogadores precisam de:

- ◆ Devolver as peças de rei para junto do tabuleiro.
- ◆ Remover para a reserva quaisquer lintéis ou colunas que tenham sobrado na pedreira.
- ◆ Remover quaisquer peças de vila não utilizadas de volta para uma pilha de descarte ou para a caixa.

**Nota:** os componentes de madeira não estão limitados aos providenciados. No caso raro em que a reserva esteja vazia, podem ser utilizados componentes substitutos ou feita uma anotação até os componentes voltarem a estar disponíveis.



## FINAL DO JOGO

No final da quinta ronda, a construção do mosteiro estará completa e calcula-se a pontuação final.

### PONTUAÇÃO FINAL

- ◆ Os jogadores criam conjuntos com as diferentes peças de cantaria e de vitral que conseguiram colecionar durante o jogo.
  - 25 PV por um conjunto de 5 peças diferentes.
  - 16 PV por um conjunto de 4 peças diferentes.
  - 9 PV por um conjunto de 3 peças diferentes.
  - 4 PV por um conjunto de 2 peças diferentes.
  - 1 PV por uma única peça.



Cada peça pode apenas ser pontuada uma vez para cada conjunto. Adiciona estes pontos na trilha de pontos de vitória.

- ◆ Adiciona também os PV indicados na trilha de trabalho. O disco nas duas casas mais à esquerda dá 1 PV, nas duas casas seguintes dá 3 PV, no espaço central dá 5 PV, dá 7 PV nas duas casas seguintes e nos dois espaços mais à direita dá 9 PV.



O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória no final. Os empates são desbloqueados pela posição dos discos na trilha de trabalho, sendo vencedor o jogador com o disco mais à esquerda.

**Nota:** usa as peças de pontuação +50/+100 se necessário para registar a pontuação no tabuleiro.



**Autoria:** Rôla & Costa

**Ilustração e Design Gráfico:** Pedro Soto e Chema Román

**Desenvolvimento:** David M Santos-Mendes, Micael Sousa e Pedro Dominguez

**Tradução:** Miguel Lourenço

**Colaboração na revisão das regras:** Fábio Lima, João Braz, Meeple of Liberty

**Agradecimentos:** João Cruz, Nuno Santos, Lília Valente, Rodrigo Santos, Juliana Santos, João Neves, Fernando Oliveira, estudantes de Mestrado em “Design de jogos e Media Jogáveis” na Universidade Lusófona.

[www.pythagoras.pt](http://www.pythagoras.pt)

Sigam-nos:

[facebook.com/pythagoras.games/](https://facebook.com/pythagoras.games/)

[twitter.com/gamespythagoras](https://twitter.com/gamespythagoras)

[instagram.com/pythagoras\\_games/](https://instagram.com/pythagoras_games/)

Quaisquer questões sobre este jogo: [info@pythagoras.pt](mailto:info@pythagoras.pt)

Produzido e publicado por:





No final do século XIV, o rei D. João I, cumprindo uma promessa que fez para agradecer a vitória sobre o Reino de Castela na batalha de Aljubarrota em 1385, ordenou a construção de um dos mais elegantes mosteiros portugueses, o Mosteiro de Santa Maria da Vitória. O mosteiro foi construído entre 1386 e 1563. Durante este período, prestigiados arquitetos, mestres artesãos e aprendizes juntaram-se motivados por recompensas financeiras, prestígio e, mais importante, pela busca de conhecimento. Esta equipa de operários e a quantidade de trabalho gerada na localidade levou também ao nascimento e desenvolvimento da vila da Batalha. A busca contínua pela beleza perfeita abriu as portas para o estabelecimento de várias escolas especializadas em carpintaria, escultura e produção de vitrais.

O Mosteiro\* da Batalha é uma das mais sublimes obras de arquitetura portuguesa, bem como um dos mais significativos edifícios góticos no país. Foi supervisionado e mantido pelos dominicano s até à extinção das ordens religiosas em Portugal, em 1834. É, nos dias de hoje, um acarinhado monumento nacional e, desde 1983, integra a Lista do Património da Humanidade da UNESCO.

---

*\*Moosteiro, termo Galaico-Português que significa mosteiro. A palavra foi usada na carta da “Fundação da Vila da Batalha” assinada pelo rei D. Manuel I, na data de 18 de Março de 1500.*