

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



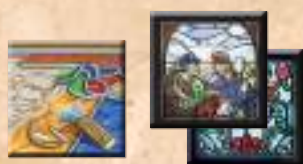
1 tabuleiro de jogo



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 marca-
ção 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.

Estamos prontos para começar o jogo!

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.

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

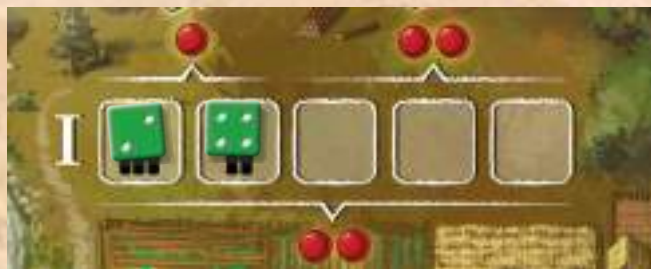
Nota: os dados representam trabalhadores e mestres, o valor de cada dado servirá para posicionar o mesmo e para potenciar a sua utilização.



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.

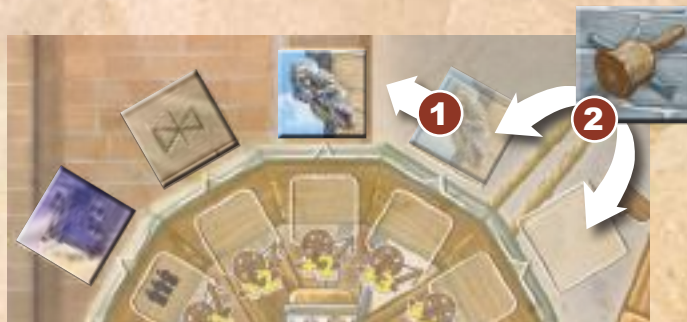


PEÇAS DE VILA

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 4ª e 5ª 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.

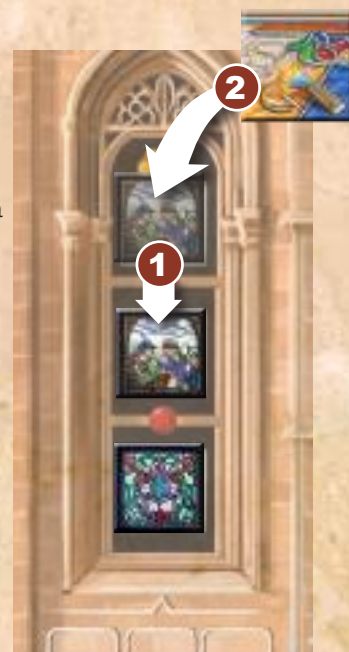


Durante esta ronda, temos 3 lintéis disponíveis (7/2) e 2 colunas (7/3)

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**

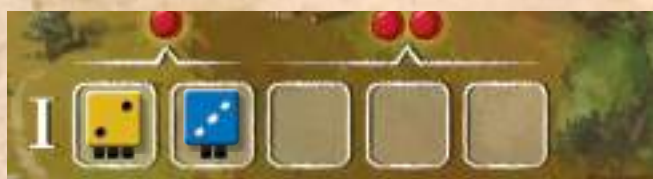
Nota: no final da ronda, todos os jogadores podem ajudar a repor as peças, bem como a encher a pedreira ou a lançar e colocar os dados de cor extra num jogo a 2 ou 3 jogadores.



COLOCAR DADOS (TRABALHADORES E MESTRES)

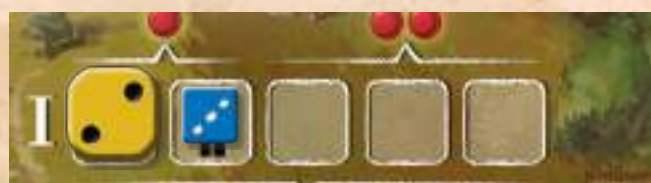
O jogador que escolheu a peça de rei com o número mais baixo começa a alocação de dados. Coloca 1 dado, trabalhador ou mestre, no espaço disponível mais à esquerda de qualquer uma das 5 áreas de ação. Segue-se o jogador com a segunda peça de rei de numeração mais baixa que coloca também 1 dado. E o jogo 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 trabalhador 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 bônus 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 bônus 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.

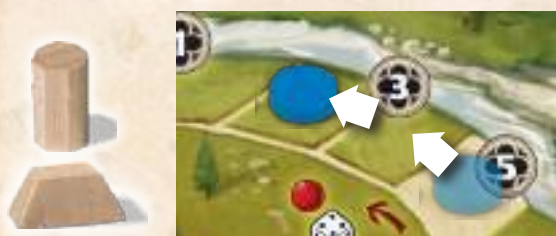


Nota: cada dado é resolvido à vez, não é permitido usar dois dados em conjunto.

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 gastas 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 secção 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.

TERMINAR 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.

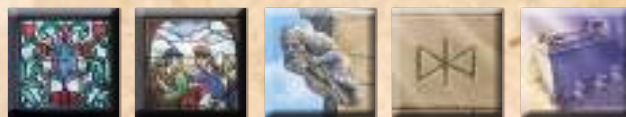


FINAL DO JOGO

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

Sigam-nos:

facebook.com/pythagoras.games/

twitter.com/gamespythagoras

instagram.com/pythagoras_games/

Quaisquer questões sobre este jogo: 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 dominicanos 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.

**Mosteiro, 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.*