







QUINTO IMPÉRIO

ÍNDICE

Cap.	Sub-cap.	Conteúdos	Página
1		CONTEÚDOS	1
2		OBJECTIVO DO JOGO	2
3		PREPARAÇÃO DO JOGO	2
4		COMO SE JOGA	3
	4.1	Iniciar o jogo – Primeira Fase	3
	4.2	O Jogo – Segunda Fase	3
	4.3	Significado das cores das casas/pontos no tabuleiro	4
	4.4	Como usar as cartas das perguntas	5
	4.5	Como usar as cartas de sorte ou azar	5
	4.6	Como fazer trocas comerciais	5
	4.7	Como adquirir monumentos	6
	4.8	Riquezas	6
	4.9	Padrões dos Descobrimentos	6
5		ALGUMAS ESTRATÉGIAS DE JOGO	7
6		NOTAS HISTÓRICAS SOBRE O “QUINTO IMPÉRIO”	8
	6.1	Porquê “Quinto Império”	8
	6.2	As personagens (os peões) do jogo	8
	6.3	As riquezas portuguesas descritas no jogo	9
	6.4	Património Mundial de origem portuguesa	10
	6.5	Dúvidas na História de Portugal	10
	6.6	Notas sobre a escravatura	10
	6.7	Agradecimentos	11



MANUAL DO JOGO

QUINTO IMPÉRIO

Estás orgulhoso; afinal foi em ti que El-Rei confiou a missão que pode mudar a história do mundo: **“Se chegares a Oriente, terás para sempre riquezas, títulos e privilégios neste reino”**. A caminho do cais de embarque, a população venera-te como se fosses um herói. Sobes a bordo da barca, ao mesmo tempo que te vem à cabeça seres místicos, criaturas exóticas e riquezas. Hoje é um dia perfeito para navegar. Que a audácia e a sabedoria te guiem! Bem-vindo a esta viagem!

1 **Conteúdos**

Tabuleiro de jogo **1**



Manual **1**




Guia individual **4**



Dados **2**



Peões **4**



Cartas de sorte ou azar **20**



Cartas de perguntas **50**



Cartas de monumentos **28**



Peças de riquezas **14**



Peças de padrões dos Descobrimentos **9**



Moedas de Ouro **40**



Peças de mercadorias **66**



IMPORTANTE: Verifique os conteúdos do seu jogo.

Idade
+11

Jogadores
2 - 4

O Quinto Império, é um jogo para toda a família. Pode ser jogado entre 2 a 4 jogadores ou entre equipas com um número máximo recomendado de 2 elementos por equipa.

2 Objetivo do jogo

Existem dois modos de jogar Quinto Império.

1- Modo Explorador

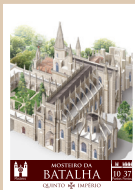


Tempo de jogo recomendado

O **OBJETIVO** do jogador é somar mais pontos que os adversários. Neste modo, a **DURAÇÃO** da sessão de jogo deve ser definida antes do início do jogo.

Existem três formas de somar pontos:

Aquisição
de monumentos



Recolha
de riquezas



Recolha de Padrões
dos Descobrimientos



A pontuação de cada um destes itens está indicada na carta/ peça.

2- Modo Planeado

Antes de iniciar a sessão de jogo, definem-se os **OBJETIVOS**.
Vence o jogador que primeiro completar o objetivo estabelecido. Para este modo de jogo, indicamos dois exemplos.



Tempo de jogo

Exemplo 1 - Objetivo: Aquisição de 3 monumentos + 2 riquezas + 2 padrões dos descobrimientos.

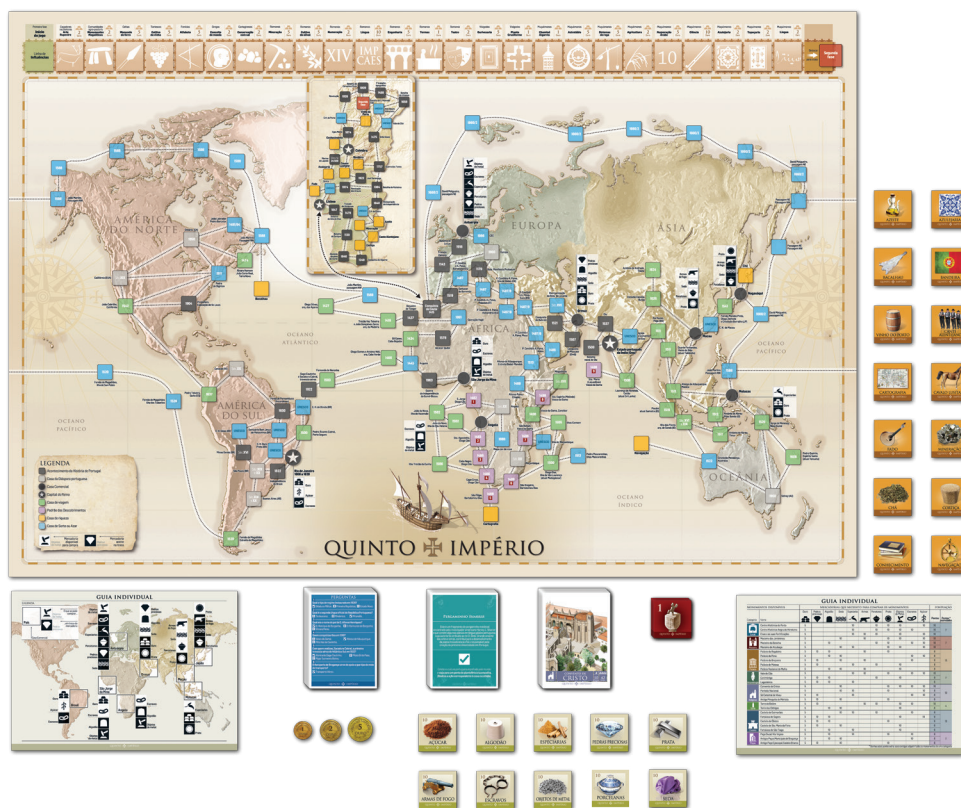


Tempo de jogo

Exemplo 2 - Objetivo: Somar 20 ou mais pontos.

Poderão ser escolhidos outros objetivos em função da preferência dos jogadores.

3 Preparação do jogo



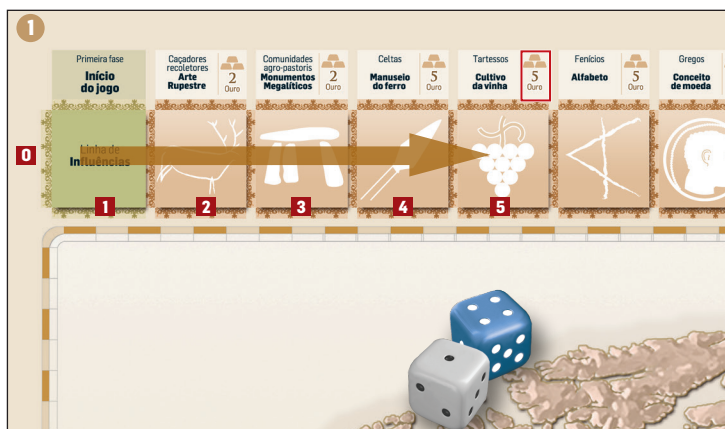
Procedimentos

- 1 – Seleccione o jogador que durante o jogo será o Cambista*.
- 2 – Escolha um peão/personagem e coloque-o na casa de partida.
- 3 – Distribua um guia individual por cada jogador.
- 4 – O Cambista baralha as cartas das perguntas e sorte ou azar e coloca-as em 2 montes junto do tabuleiro.
- 5 – Durante o jogo o cambista é o responsável pela gestão dos monumentos e distribuição das peças do comércio.
- 6 – O Quinto Império, joga-se por rondas. Começa a jogar o jogador mais novo. Segue-se o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. Esta ordem mantém-se até ao fim do jogo.

* Os cambistas estavam nas feiras medievais e nos núcleos urbanos a trocar moedas de vários valores, por uma de valor único.

4 Como se joga:

4.1 Iniciar o jogo - Primeira Fase



Na primeira fase, o jogador percorre uma linha temporal, onde aprende e observa as influências deixadas pelos povos anteriores à formação do Reino de Portugal.

1 Como se joga?

O jogador lança os dados e avança o número de casas que sai na sorte. Recebe a quantidade de ouro indicada na casa onde parou. Neste exemplo recebe 5 Ouro.

OBSERVAÇÃO

0 = Nos exemplos, a posição "0" corresponde sempre à localização do peão no início da jogada.

2 A primeira fase termina quando o jogador chega à última casa da linha temporal. De seguida, avança com o seu peão para Portugal pela casa "Batalha de São Mamede".

IMPORTANTE

Não é permitido voltar da segunda para a primeira fase do jogo. Se ao lançar os dados, estes indicarem o mesmo número de pintas, o jogador ganha um bônus de 2 Ouro. Esta regra é válida para as duas fases do jogo.



4.2 O Jogo - Segunda Fase

A segunda fase do jogo, começa quando o jogador entra em Portugal pela casa "Batalha de S. Mamede".

Como se joga?

O jogador lança os dados e avança o número de casas que sai na sorte. Pode circular em qualquer sentido ou direcção desde que respeite, obrigatoriamente, a rota delineada a tracejado no tabuleiro. Deve ter em atenção a cor da casa onde pretende parar, porque todas elas tem uma característica diferente. (ver subcapítulo 4.3) **0**

IMPORTANTE

Não é permitido parar na casa onde se iniciou a jogada.

A partir da casa "Lisboa", o jogador **pode sair ou entrar** em Portugal. É nesta casa que começa a epopeia de descobrir a cultura e riquezas espalhadas pelo mundo. **0**

IMPORTANTE

O jogador pode entrar e sair de Portugal por Lisboa, o número de vezes que pretender.



4.3 Significado das cores das casas/pontos no tabuleiro

 <p>Acontecimento da História de Portugal (Preto) Ponto exacto de um acontecimento da História de Portugal.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro. Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.4)</p>
 <p>Casa da Diáspora Portuguesa (Cinzentos) Cidades ou zonas do mundo onde existiu, ou existe uma significativa comunidade de emigrantes portugueses.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 2 Ouro. Termina a jogada.</p>
 <p>Casa comercial Feitorias ou entrepostos comerciais edificadas pelos portugueses no mundo.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro. Independentemente de acertar ou não na resposta, o jogador pode fazer as trocas comerciais permitidas no ponto onde se encontra. Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.6)</p> <div data-bbox="938 783 1500 902" style="background-color: #f0e68c; padding: 5px;"> <p>IMPORTANTE Sempre que dois ou mais jogadores estão em casas comerciais, podem entre si combinar trocas. Estas trocas não têm regras específicas. Cada jogador regateia as suas condições.</p> </div>
 <p>Capital do Reino Locais que, em determinada época da História de Portugal, foram capitais do Reino ou do Império.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador pode adquirir um ou mais monumentos nacionais. Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.7)</p> <div data-bbox="951 1079 1500 1198" style="background-color: #f0e68c; padding: 5px;"> <p>IMPORTANTE Na casa "Rio de Janeiro", o jogador pode na mesma jogada, fazer trocas comerciais, adquirir monumentos ou fazer trocas com os adversários.</p> </div>
 <p>Casa de Viagem (Verde) Ponto de chegada ou passagem dos portugueses numa viagem épica.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro e pode viajar para outro ponto verde à escolha dentro do continente em que se encontra. Termina a jogada.</p> <div data-bbox="951 1402 1500 1495" style="background-color: #f0e68c; padding: 5px;"> <p>IMPORTANTE Só é permitido viajar para outro ponto verde se acertar a resposta da pergunta.</p> </div>
 <p>Padrão dos descobrimentos (Violeta) Representa os Padrões erguidos pelos portugueses durante os Descobrimentos.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro e o padrão correspondente à casa (caso ainda não tenha sido recolhido). Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.9)</p>
 <p>Casa de riqueza (Amarelo) Representa uma riqueza cultural ou material da identidade portuguesa.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro. Se já tiver um monumento ganha a riqueza correspondente à casa (caso ainda não tenha sido recolhida). Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.8)</p>
 <p>Casa de sorte ou azar (Azul) Ponto Histórico sem local ou certeza absoluta se aconteceu ou como aconteceu. Pode representar também um monumento erigido pelos portugueses no mundo, classificado pela UNESCO como Património Mundial.</p>	<p>O que fazer?</p> <p>🏰 O jogador responde a uma pergunta. Se acertar na resposta ganha 1 Ouro. Independentemente de acertar ou não na resposta, retira uma carta de sorte ou azar e segue as instruções que esta indica. Termina a jogada. (ver subcapítulo 4.5)</p>

4.4 Como usar as cartas das Perguntas

Todas as cartas tem duas faces. Cada face tem seis perguntas.

Lado A

PERGUNTAS

- 1 Em que região da Península Ibérica habitou o povo pré-romano dos Cataleus?
 Norte do rio Douro Sul de Portugal. Estremadura.
- 2 Qual o político português que se tornou presidente da União Europeia em 2004?
 Durão Barroso. Paulo Portas. António Costa.
- 3 Em que ano entrou em vigor a atual Constituição da República Portuguesa?
 1910. 1974. 1976.
 Entrou em vigor a 25 de Abril de 1976.
- 4 Em que data celebramos o "Dia de Portugal"?
 5 de Outubro. 10 de Junho. 1 de Dezembro.
- 5 Qual o nome do habitante ou natural da Ilha de São Miguel?
 Alcabacense. Maderense. Micalense.
- 6 Qual foi o tratado europeu, assinado em Lisboa, no ano 2007?
 Tratado da Federação. Tratado da Troika. Tratado de Lisboa.

QUINTO IMPÉRIO

Lado B

PERGUNTAS

- 1 Com quem casou D. Raimundo de Borgonha em 1091?
 Ulraca Ide Leão e Castela. Constança de Borgonha. Sancha Ide Leão.
- 2 Quem decretou o "Bloqueio Continental" em 1806?
 Napoleão Bonaparte. D. João VI.
- 3 Em que distrito se podem visitar as Grutas de Mira de Aire?
 Leiria. Bastelo Branco. Vila Real.
 Visitadas pela primeira vez em 1947.
- 4 Que cabo o navegador Bartolomeu Dias dobrou, em 1488?
 Cabo Bojador. Cabo das Tormentas. Cabo de São Vicente. Atualmente chama-se Cabo da Boa Esperança.
- 5 Qual o cognome do rei D. Pedro I?
 O Pacifico. O Clemente. O Usurador.
 An do domínio: tem origem no tratado de que termina com a Guerra da Restauração, que foi assinado no seu nomeado.
- 6 Qual o nome da Terceira Dinastia de Portugal?
 Filipina. Moimim. Bragança.

QUINTO IMPÉRIO

..... Questões
..... Curiosidade
..... Resposta certa

Procedimento de utilização:

- 1- Retirar a carta do fundo do baralho.
- 2- O dado azul, indica o número da pergunta a ler. Ler sempre, a pergunta da face que estava virada para a mesa.
- 3- Colocar a carta no topo do baralho com a face da pergunta lida virada para cima.



IMPORTANTE
 Este procedimento repete-se ao longo do jogo. Fica responsável por ler a pergunta o jogador que jogou na jogada anterior.

4.5 Como usar as cartas de sorte ou azar

Todas as cartas tem duas faces com uma "ordem" de jogo.

Lado A

PERGAMINHO SHARRER

Este é um fragmento de pergaminho medieval encontrado pelo investigador americano Harvey L. Sharrer e contém algumas poesias em língua galardo-portuguesa, cuja autoria foi atribuída ao rei D. Dinis. Grande amante das artes e letras, contribuiu para o desenvolvimento da poesia trovadoresca e foi o responsável pela criação da primeira Universidade em Portugal.

Celebra a cultura portuguesa espalhada pelo mundo e viaja para um ponto do planisfério à tua escolha. (Realiza a ação correspondente à casa escolhida).

QUINTO IMPÉRIO

Lado B

INQUISIÇÃO

O Tribunal do Santo Ofício, instaurado no reinado de D. João III, serviu para defesa da fé católica: vigilância e perseguição dos suspeitos de praticar outras religiões. Controlava também o comportamento moral dos fiéis e censurava a produção cultural e implementação de inovações científicas.

Fica uma vez sem jogar.

QUINTO IMPÉRIO

..... Curiosidade
..... Ordem de Jogo

- 1- Retirar a carta do fundo do baralho.
- 2- Ler e seguir as indicações da "ordem de jogo" da face que estava virada para a mesa.
- 3- Colocar a carta no topo do baralho com a "ordem de jogo" lida virada para cima.

IMPORTANTE
 Este procedimento repete-se ao longo do jogo.

4.6 Como fazer trocas comerciais

Exemplo A: Em Ormuz, o jogador pode comprar Pedras preciosas, Algodão ou Seda em troca de Ouro ou Prata.

Fundo branco
 Mercadorias disponíveis

Fundo preto
 Mercadorias aceites na troca

IMPORTANTE

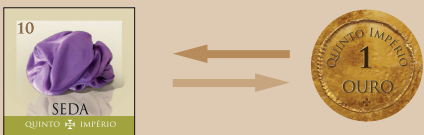
☞ Sempre que a moeda de troca é Ouro, aplica-se a regra **1 Ouro = 10 Mercadoria**.

☞ O guia individual é uma excelente ferramenta para planejar as trocas.

Ormuz

Imagem de cartas de fundo branco (Pedras preciosas, Algodão, Seda) e fundo preto (Ouro, Prata).

Para comprar 1 peça de Seda pode pagar com 1 Ouro.



Exemplo B: A casa "Rio de Janeiro" tem dupla função (ver subcapítulo 4.3). Nesta casa, o jogador pode comprar Ouro ou Açúcar, em troca de Escravos.

Fundo branco
 Mercadorias disponíveis

Fundo preto
 Mercadoria aceite na troca

IMPORTANTE

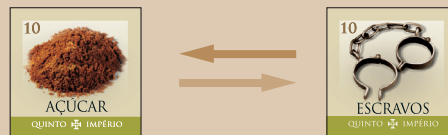
☞ Sempre que existe troca de mercadoria aplica-se a regra **10 Mercadoria = 10 Mercadoria**.

☞ Nesta casa o jogador pode também comprar Ouro. O procedimento é o seguinte: **10 Escravos = 1 Ouro**.

Rio de Janeiro 1808 a 1820

Imagem de cartas de fundo branco (Ouro, Açúcar) e fundo preto (Escravos).

Para comprar 1 peça de açúcar necessita de 1 peça de escravos.



4.7 Como adquirir os monumentos

Nome...
Local...
Descrição...
histórica

MOSTEIRO DA BATALHA
BATALHA / LEIRIA

É também designado de Mosteiro de Santa Maria da Vitória, e foi mandado construir por D. João I, no cumprimento de uma promessa feita em agradecimento pela vitória na Batalha de Aljubarrota (1385).
É uma das obras mais sublimes da arquitetura portuguesa e o mais significativo edifício do gótico português.
Integra o mosteiro, a Capela do Fundador, onde está sepultado D. João I com os seus filhos (com exceção do rei D. Duarte que construiu o seu próprio panteão também neste mosteiro).

Nome
Categoria
Pontos acumulados
Pontos individuais
Itens para a aquisição
Categoria

Os monumentos nacionais estão agrupados em 3 níveis:

- ☞ Nível fácil – 6 Pontos
- ☞ Nível intermédio – 8 Pontos
- ☞ Nível difícil – 10 Pontos

1 Para adquirir os monumentos é necessário recolher as mercadorias nas diferentes casas comerciais. O guia individual é uma ferramenta fundamental para ajudar o jogador nesta tarefa.

Exemplo: Mercadorias necessárias para adquirir o Mosteiro de Batalha.

GUIA INDIVIDUAL

MONUMENTOS DISPONÍVEIS		MERCADORIAS QUE NECESSITO PARA COMPRAR OS MONUMENTOS:										PONTUAÇÃO		
Categoria	Nome	Ouro	Pedras preciosas	Algodão	Seda	Especiarias	Armas	Porcelanas	Prata	Diopros de Pérola	Escravos	Açúcar	Pontos	Pontos* acumulados
Local	Centro Histórico do Porto	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Centro Histórico Angra do Heroísmo	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Elvins e as suas Fortificações	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Mosteiro dos Jerónimos	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Mosteiro da Batalha	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Mosteiro de Alcobaça	5				10		10	10	10	10	10	10	7
	Palácio da Regaleira	5				10		10	10	10	10	10	10	7

2 Um jogador pode ganhar pontos extra quando adquire todos os monumentos de uma categoria.

Exemplo:

Categoria mosteiros:

3 mosteiros x 10 pontos (cada) = 30 + 7 pontos extra = 37 pontos.

4.8 Riquezas

CONHECIMENTO
1 Pontos

1 Pontos

Pontuação

Mapa com locais de riqueza: Egas Moniz (1874), Coimbrão (1475), Grão Vasco, Sintra, Azulejaria, Menino do Lapedo, Viveu há 24.500, Cavalo Lusitano, Bandeira, Guerra dos 7 anos (1757), José Saramago (1922).

IMPORTANTE

O jogador só pode recolher riquezas depois de adquirir o primeiro monumento, excepto se uma carta de sorte ou azar o indicar. Nesse caso poderá recolher a riqueza indicada na carta mesmo que não tenha adquirido um monumento.

As riquezas localizadas em território português valem 1 ponto. As que estão espalhadas pelo mundo valem 2 pontos.

4.9 Padrões dos Descobrimentos

1 Pontos

1 Pontos

Pontuação

Mapa com locais de padrões: S. Jorge Diogo Cão (1482), Séc. XX, Afonso Paiva, Etiópia (1498), Vasco da Gama (1498), Nova Telena (1502), St. Agostinho, Diogo Cão (1483), Mapa cor-de-rosa (1886), São Rafael, Vasco da Gama (1498), UNESCO (1498).

IMPORTANTE

Todos os padrões valem 1 ponto.

5 Algumas Estratégias de Jogo

Sendo o objetivo principal do jogo, angariar mais pontos que os adversários, o jogador deve antecipadamente definir a sua estratégia. Ficam algumas dicas:

- ☞ Adquirir os monumentos de maior pontuação;
- ☞ Adquirir os monumentos da mesma categoria para somar os pontos extra;
- ☞ Recolher as riquezas e os padrões dos Descobrimentos.

No centro de todas as trocas comerciais está o ouro. Ele será sempre a primeira moeda de troca e aquela que existe em maior abundância (o jogador pode arrecadar ouro respondendo acertadamente a questões ou através de outras recompensas). No entanto, só o ouro não serve de muito, pois é necessário ir até às casas comerciais e trocar mercadorias (consultar o guia Individual é a forma mais simples e rápida de planejar todas as trocas).

É importante trocar ouro por mercadorias de forma abundante, para que estas não falem na hora de adquirir o monumento, tendo em conta que, para adquirir um monumento é sempre necessário ouro.

O jogador deve tentar negociar com os adversários nas casas comerciais de forma a economizar tempo de viagem.

Cada riqueza só pode ser recolhida por um jogador.

Valem 1 ponto cada:



Valem 2 pontos cada:



Sobre a aquisição dos monumentos

Juntar as mercadorias necessárias para adquirir um monumento é uma tarefa desafiante, que requer algum planeamento antecipado. Como é um processo mais demorado do que a recolha das riquezas, a recompensa é maior.

6 Notas históricas sobre o "QUINTO IMPÉRIO"

6.1 Porquê "Quinto Império"

Quinto Império é um mito com origem na Bíblia que teve em Portugal dois grandes impulsionadores - o Padre António Vieira e Fernando Pessoa. O Padre António Vieira descreveu a existência de cinco impérios: o dos Assírios, o dos Persas, o dos Gregos, o dos Romanos, sendo o quinto e último o Império Português.

Na obra a "Mensagem", Fernando Pessoa escreve sobre o glorioso passado de Portugal, fazendo várias vezes referência às trovas do Profeta Bandarra*, que usa como suporte para uma tese que Portugal é o Quinto Império, que sucede ao Império da Europa, ao do Cristianismo, ao dos Romanos e ao dos Gregos.

6.2 As personagens (os peões) do jogo



Rei D. Afonso Henriques

Desconhece-se a data e o local de nascimento do primeiro rei de Portugal. Filho do Conde D. Henrique e D. Teresa, foi educado por Egas Moniz, nobre de Entre Douro e Minho que defendia a autonomia do Condado Portucalense. Até ao Desastre de Badajoz, 1169, lutou pela autonomia e conquista do território, que viu reconhecido como Reino de Portugal em 1179, pelo Papa Alexandre III, na Bula Manifestis Probatum.



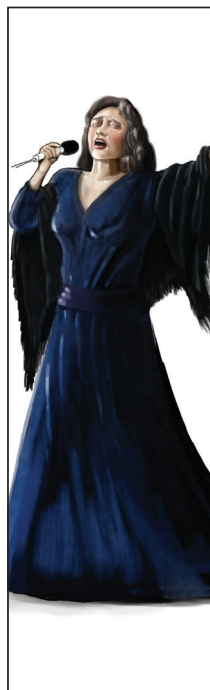
Luís Vaz de Camões

Desconhece-se a data e o local de nascimento e a sua história está rodeada de grande mistério. Sabe-se que teve uma vida muito agitada por causa dos amores e dos hábitos boémios. Sabe-se também que esteve em Ceuta, como militar, onde perdeu uma vista. Camões é um dos mais ilustres escritores portugueses, autor da obra "Os Lusíadas" que para sempre (o) imortalizará (n) a História de Portugal.



Rainha D. Maria II

Filha do Rei D. Pedro IV e Leopoldina de Áustria, nasceu no Rio de Janeiro em 1819. O início do seu reinado ficou marcado pela Guerra Civil Portuguesa. Decretou a obrigatoriedade da instrução primária e criou liceus e outras instituições de ensino. Ficou conhecida com os cognomes de Educadora ou Boa-Mãe, pelas importantes reformas que submeteu e pela educação dos seus descendentes.



Amália Rodrigues

Filha de pais originários da Beira Baixa, nasceu em 1920 na cidade de Lisboa. Desde pequena que mostrou talento para cantar, mas foi no teatro de revista que começou a sua carreira. Digna de uma voz incomparável distinguiu-se como fadista sendo considerada a voz de Portugal. Amália Rodrigues levou a cultura portuguesa e o fado além-fronteiras.

*Gonçalo Annes Bandarra, sapateiro e poeta português que nasceu em Trancoso.

6.3 As “riquezas” portuguesas descritas no jogo



Fado
Estilo musical português que foi elevado à categoria de Património Oral e Imaterial da Humanidade pela UNESCO em 2011. Existem dois tipos de fado, um originário dos bairros lisboetas de Alfama e da Mouraria e outro de Coimbra.



Azeite
Os vestígios da presença da Oliveira em território português datam da Idade do Bronze. Os Visigodos foram os primeiros a incentivar e proteger o seu cultivo. O azeite português destaca-se sobretudo pela sua qualidade eximia.



Conhecimento
O embrião do ensino universitário em Portugal foi lançado em 1290 pelo rei D. Dinis com o apoio do Papa Nicolau IV. Portugal tornava-se o quinto país do mundo a possuir uma universidade.



Azulejaria
Em Portugal o azulejo é mais do que um objeto utilizado na construção. Através dele, expressamos a nossa identidade e contribuímos originalmente para a Cultura Universal.



Cavalo Lusitano (Puro Sangue Lusitano)
É o mais antigo cavalo de sela do mundo, montado há cerca de 5000 anos. As suas características fazem-no um excelente cavalo para Arte Equestre ou Toureio.



Cante Alentejano
É uma tradição oral popular, oriunda do Baixo Alentejo, que representa a identidade das gentes que ali moram, modo de vida, condições de trabalho e a região.



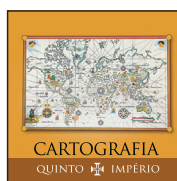
Cortiça
É uma matéria-prima nobre de origem vegetal (casca do Sobreiro), que pode ser utilizada em múltiplas aplicações. Em 2011, Portugal foi responsável por mais de 50% da produção mundial de cortiça.



Navegação
Portugal foi um dos principais impulsionadores da navegação, tendo contribuído com inúmeros melhoramentos e inovações no tipo de embarcações e formas de navegar.



Mineração
Na exploração de minérios em Portugal destacam-se o volfrâmio, durante a Segunda Guerra Mundial, e mais recentemente o Cobre, o calcário e o basalto (utilizados na calçada portuguesa) e o mármore.



Cartografia
É a ciência que trata da produção, difusão e estudo dos mapas, para a qual os portugueses contribuíram com enormes desenvolvimentos, à medida que iam explorando e descobrindo novos territórios.



Bandeira
Nas proximidades da vila portuguesa de Vila de Rei, na Serra da Melriça, encontra-se o Centro Geodésico de Portugal, que assinala o centro de Portugal.



Chá
Os portugueses foram os primeiros europeus a contactar com o chá no Oriente, e rapidamente estabeleceram um monopólio para o seu comércio.



Vinho do Porto
Nas encostas xistosas do vale do Douro produz-se um vinho excepcional, que ao longo dos séculos se tornou um produto chave da economia nacional.



Bacalhau
A partir das primeiras explorações da Terra Nova, os portugueses incitaram a pesca do bacalhau, que se tornou popular na Europa no século XV, por causa do consumo de peixe de conserva, salgado, fumado ou seco ao sol.

6.4 Património Mundial de Origem Portuguesa

Centro Histórico de Goiás (Brasil)

Localizada na região central brasileira, a cidade de Goiás é testemunho da ocupação e colonização portuguesa nos séculos XVIII e XIX. A arquitetura urbana destaca-se pela simplicidade típica de uma cidade desenvolvida em torno da indústria mineira, cuja construção, é feita a partir de materiais da região, através de técnicas locais.

Santuário do Bom Jesus de Matosinhos (Brasil)

Localizado no Estado de Minas Gerais, a sua construção no século XVIII está relacionada com a intensa atividade mineira impulsionada pelos portugueses naquela região. O templo destaca-se pelo seu interior inspirado no rococó italiano e pelo variado conjunto de esculturas expostas.

Centro Histórico de Ouro Preto (Brasil)

Situada no Estado de Minas Gerais, a fundação da cidade do Ouro Preto no século XVII, deve-se à intensa deslocação de pessoas, que ali se fixaram para explorar as minas de ouro. A riqueza da região expressa-se sobretudo na nobreza da arquitetura e nos materiais empregues na construção.

Centro Histórico de Diamantina (Brasil)

Situada no Estado de Minas Gerais, a fundação da cidade no século XVIII deve-se à grande afluência de garimpeiros ao local, que procuravam ouro e se dedicaram à exploração das jazidas de diamantes aqui existentes. A identidade desta cidade montanhosa compara-se com a arquitetura das cidades do norte de Portugal.

Centro Histórico de S. Salvador da Baía (Brasil)

Foi a primeira capital do Brasil (1549–1763), e ao longo dos séculos foi cenário de cruzamento de culturas e povos europeus, africanos e ameríndios. No século XVI, a economia da cidade ganhou importância com a riqueza proveniente do comércio de escravos, que aqui chegaram para trabalhar nas plantações de açúcar.

Centro Histórico de Olinda (Brasil)

Olinda é uma cidade do Estado de Pernambuco fundada em 1537. A presença portuguesa deve-se fundamentalmente à exploração da cana-de-açúcar. Pilhada e destruída no século XVII pelos holandeses foi reconstruída sobre uma base de arquitetura equilibrada entre os vários centros de atividade da cidade.

Cidade Velha (Ilha de Santiago, no arquipélago de Cabo Verde)

Fundada em 1462, foi a primeira cidade criada por Europeus a sul do Saara. Através do comércio de escravos, a cidade floresceu a partir do século XV, o que propiciou a construção de inúmeros edifícios religiosos. Ao longo de século XVII foi perdendo importância, muito por causa dos ataques corsários que causaram a ruína da cidade, perdendo assim, em 1769, o estatuto de capital.

Cidade Portuguesa de Mazagão (El Jadida, Marrocos)

Antiga colónia portuguesa situada na costa ocidental africana fundada no século XVI. Conserva um vasto património arquitetónico maioritariamente de estilo manuelino deixado pelos portugueses. Representa um importante exemplo o intercâmbio das culturas europeias e marroquina.

Ilha de Moçambique

Banhada pelo oceano Pacífico, foi um importante ponto estratégico de suporte à Rota do Cabo (século XV e XVI). No séc. XVII, quase todas as possessões coloniais portuguesas, foram alvos de pilhagem e ataques dos holandeses, a ilha de Moçambique não foi exceção. Nesse período e até à abolição da escravatura, a economia da ilha baseou-se no comércio de escravos.

Centro Histórico de Macau (China)

Foi um importante entreposto comercial de suporte à rota de comércio com o Japão no século XVI. As riquezas aqui existentes fizeram que fosse ao longo dos séculos, alvo de ataques e tentativas de conquista por parte dos holandeses. Da presença portuguesa ficou uma grande variedade de edifícios militares e património religioso.

Igrejas e Conventos de Goa (Índia)

Foi cobijada por ser o melhor porto comercial da Índia, e por isso, conquistada por Afonso de Albuquerque em 1510. O século XVI e XVII é o período mais próspero para o florescimento de grandes edifícios na cidade. Resta desse período uma grande variedade de património religioso, mas também civil e militar.

6.5 Dúvidas na história de Portugal

Viagens ou descobertas não confirmadas ou efetuadas por navegadores portugueses ao serviço da coroa Espanhola

Passagem do Nordeste

Também conhecida como rota marítima do norte, liga o Oceano Atlântico ao Pacífico através de um percurso que atravessa o Oceano Ártico. Presume-se que o primeiro a realizar esta viagem, foi o navegador português David Melgueiro, ao serviço da marinha holandesa. A viagem poderá ter começado em 1660 em Kagoshima (Japão), passou pelo estreito de Bering, pelo norte da Sibéria e terminou em Portugal, em 1662.

Passagem do Noroeste

Rota marítima que liga o Oceano Atlântico ao Oceano Pacífico através de um percurso que passa a norte do continente Americano (região do Arquipélago Ártico Canadiano). Depois das várias tentativas de portugueses e espanhóis, terá sido o piloto português João Martins o primeiro a realizar esta viagem, em 1588. Durante esta viagem terá supostamente descoberto o Estreito de Bering.

Primeira Viagem de Circum-navegação

A primeira viagem de Circum-navegação ao mundo foi planeada e comandada pelo navegador português Fernão de Magalhães. Tendo o rei de Portugal recusado o projeto, Fernão de Magalhães foi a Espanha pedir o apoio do Imperador Carlos V. A armada partiu do porto de Sevilha em Agosto de 1519 e regressou em Setembro de 1522.

Fernão de Magalhães morreu no decorrer da viagem, em 1521, na Batalha de Cebu. Da tripulação inicial apenas sobreviveram 18 homens.

Chegada à Califórnia

O navegador português João Rodrigues Cabrilho, foi o primeiro europeu a desembarcar no território que hoje pertence ao Estado da Califórnia (EUA). O feito foi alcançado em 1542 e o navegador encontrava-se ao serviço do rei de Espanha.

Família Corte-Real

O navegador João Vaz de Corte-Real e os seus filhos Gaspar Corte-Real, Miguel Corte-Real e Vasco Anes Corte-Real ficaram conhecidos na História de Portugal pelas suas expedições para explorar a Terra Nova. São muitos os feitos destes navegadores, infelizmente, alguns deles, não confirmados. Um dos não confirmados é o desembarque de João Vaz de Corte-Real com Álvaro Homem Martins na América, em 1474 (18 anos antes de Cristóvão Colombo).

Miguel e Gaspar Corte-Real desapareceram durante expedições pela Terra Nova, levando consigo segredos que hoje continuam a ser debatidos, como é o exemplo da inscrição na pedra Dighton com data de 1511.

Austrália

O capitão inglês James Cook é o responsável pela descoberta oficial da Austrália. Contudo, existem teorias não confirmadas que atestam a possibilidade dos portugueses terem sido os primeiros Europeus a visitar a Austrália. Estudos não confirmados afirmam que três navegadores portugueses desembarcaram na Austrália antes dos ingleses: Cristóvão de Mendonça (1522), Gomes Sequeira (1525) e António de Abreu (data incerta).

6.6 Notas sobre a Escravatura

É o aspeto mais negativo dos descobrimentos e uma mancha negra da História de Portugal. A escravatura está representada no jogo, tal como é explicada na escola, para demonstrar que a Era dos Descobrimientos Portugueses, não se compõem unicamente de feitos e conquistas heróicas.

Durante vários séculos, os portugueses contribuíram para uma condenável prática, a da venda de seres humanos como se de uma mercadoria se tratasse, contribuindo para a exploração do trabalho humano e para o racismo.

6.7 Agradecimentos

Três anos depois do início. O primeiro ano ficará para sempre na memória, não pela quantidade de quilómetros feitos em Portugal, mas pelos sorrisos que fui encontrando em cada lugar que apresentava o meu protótipo do jogo "Quinto Império". A evolução deste projecto deve-se essencialmente aos que abriram a porta e acrescentaram um pouco da sua sabedoria.

O segundo ano, trouxe a primeira edição do jogo "Quinto Império". Foi um ano divertido, entre escolas, museus ou monumentos nacionais entre actividades e experiências com pessoas maravilhosas.

O terceiro ano trouxe a segunda edição do "Quinto Império". Quando comecei o projecto, estava longe de imaginar que num ano, iria esgotar a primeira edição do jogo. Na impossibilidade de escrever todos os nomes das pessoas que me apoiam e com quem tenho vindo a estabelecer contactos, faço um agradecimento colectivo a todos os profissionais das entidades que abaixo escrevo:

Câmara Municipal de Elvas, Câmara Municipal do Porto, Câmara Municipal da Golegã, Centro de Interpretação da Batalha de Aljubarrota, Comissão de Vigilância do Castelo de Sta. Maria da Feira, Direcção Regional de Cultura do Centro, Direcção Regional de Cultura do Algarve, Fortaleza de Sagres, Fundação da Casa de Bragança, Fundação Mata do Buçaco, Fundação Casa de Mateus, Herdade da Comporta, Direcção-Geral do Património Cultural, Palácio e Quinta da Regaleira, Palácio da Pena, Parques de Sintra – Monte da Lua, Palácio da Brejoeira, Praia da Costa Nova, Ruínas Romanas de Tróia, Museu da Luz, Museu de Arte Contemporânea do Funchal, Museu de Arqueologia e Numismática de Vila Real, Museu Arqueológico de São Miguel de Odrinhas, Museu da Pólvora Negra, Museu do Côa, Museu do Douro, Museu Monográfico de Conímbriga e Ruínas, Museu Municipal Marquês de Pombal, APH – Associação de Professores de História e Junta de Freguesia de Vermoil.

Na impossibilidade de agradecer a todas as pessoas que me apoiam e tem escrito palavras de apoio, ou seguem o mural do jogo no facebook e a todos os professores que tem usado este jogo como ferramenta educativa um grande obrigado.

Agradecimento especial aos excelentes profissionais e grande equipa do Desafio OUSAR, à Dra. Ana Ferreira, às professoras Ângela Jorge e Helena Frontini, à Incubadora de Empresas D. Dinis, ao Luís Taklim, ao Miguel Alves e à excelente equipa da Anyforms Design.

Ao meu pai, mãe, irmão, namorada e restante família.

Obrigado pela vossa paciência. Este projecto é de todos vós.

David Miguel dos Santos-Mendes

Autor: David M Santos-Mendes



PYTHAGORAS®

www.pythagoras.pt

Ilustração e Design: Anyforms Design



anyformsdesign.com

<http://www.anyformsdesign.com/>

Para qualquer assunto sobre o jogo, pode tratar com o seu autor pelo email ou nos sítios:

info@quinto-imperio.pt

www.quinto-imperio.pt

<https://www.facebook.com/quinto.imperio.pt>



PYTHAGORAS®

CONJUGAR CRIATIVO Unipessoal, Lda.

© 2013 > All rights reserved