

PASTORES Y GUERREROS

Texto por Tanausú Gómez <tanausugomez@gmail.com>

Índice

Registro de cambios.....	1
Enlaces de Interés.....	1
Sobre el juego.....	2
Tablero.....	3
Reglas del juego.....	4
Beneficios didácticos.....	6
Ejemplos.....	7
Finales de partida.....	7
Piezas arrinconadas.....	7
Pastor vs Pastor.....	7
Guerrero vs Guerrero.....	8
Colocación de los guerreros al inicio.....	9
Bloqueando Guerreros.....	10
El peligro de la inactividad.....	11
Licencia.....	12

Registro de cambios

<i>Fecha</i>	<i>Cambio</i>
10/07/2025	Mejora en algunos estilos e inclusión de ejemplos.
06/07/2025	Mejora en algunos estilos e inclusión de descripción gráfica del tablero. Añadidos algunos enlaces.
02/07/2025	Versión Inicial.

Enlaces de Interés

https://caleb.smol.pub/pastores_y_guerreros	Página principal del juego.
https://caleb.smol.pub/instrucciones.pdf	Este documento en formato PDF.
https://caleb.smol.pub/tablero.pdf	Tablero y piedras, versión imprimible.
https://codeberg.org/-Caleb-/pastoresyguerreros/	Repositorio en CodeBerg

Sobre el juego

Pastores y Guerreros fue creado durante la semana del día de San Juan por el autor de este texto, mientras jugaba al Alquiler y al ver cómo bañaban las cabras en el Puerto de la Cruz (Tenerife) me pregunté cómo serían las guerras por el territorio de pastoreo de los guanches antes de la conquista y esto dio pie a la creación del juego, tras varias versiones y probar diferentes supuestos esta versión es la más adecuada siguiendo los siguientes principios:

- Fácil aprendizaje.
- Fácil preparación.
- Fácil ejecución.
- Fomento de estrategias complejas.
- Fomento de valores.

Tablero.

Pastores y Guerreros se juega en un tablero de Alquerque estándar de 25 puntos (5x5).

El tablero de Alquerque se puede representar en forma de texto usando:

1. Un guion ('-') para líneas horizontales a lo largo de posiciones conectadas,
2. Una barra vertical ('|') para líneas verticales a lo largo de posiciones conectadas,
3. Una barra diagonal y una barra invertida ('/' y '\') para líneas diagonales a lo largo de posiciones conectadas,
4. Un punto ('.') para los puntos en blanco.
5. El jugador claro es ('ñ') (Pastores) y ('Ñ') (Guerreros).
6. El jugador oscuro es ('ç') (Pastores) y ('Ç') (Guerreros).

Este documento tiene diagramas especificados en ASCII con una fuente monoespaciada numerados de A1 a E5 para la explicación de supuestos y casos de la forma que sigue:

```

  1  2  3  4  5
A  .....
   |\ | /|\ | /|
B  .....
   |/ | \|/ | \|
C  .....
   |\ | /|\ | /|
D  .....
   |/ | \|/ | \|
E  .....
```

Las piedras en verde son las protagonistas del ejemplo y las rojas son las que pueden capturar a esta, en la secuencia explicada..

Reglas del juego.

Esta sección lleva las normas y generalidades del juego para una mayor comprensión del mismo, esto se representa como (**NOR.X** para las normas o **GEN.X** para las generalidades y/o afirmaciones). Dentro de las Normas existen la de la Fase de Colocación (**FC**), las de la Fase de Movimiento (**FM**) y las Generales que aplica en ambas Fases del juego. (**AM**). Es decir que las normas se describen del siguiente modo NORMA.NUMERONORMA.FASEENLAQUEAPLICA

GEN.01=Pastores y Guerreros es un juego de tablero para 2 personas.

GEN.02=El juego está englobado en los conocidos como **Juegos de Estrategia Abstracta**.

GEN.03=El juego está diseñado para jugarse en un tablero de alquerque de 25 puntos (5x5).

GEN.04=Se determina piedra a las fichas y/o peones del juego.

GEN.05=Se juega con 8 piedras por jugador.

GEN.06=Las piedras se dividen en 2 tipos claramente diferenciados entre sí llamados Pastores (5 piedras) y Guerreros (3 piedras).

GEN.07=El objetivo del juego es capturar todas las piedras o dejar sin movimientos válidos al jugador contrario.

NOR.01.AM=Se determinará de cualquier forma establecida entre los jugadores quién iniciará la partida.

NOR.02.AM=El juego consta de 2 fases: Fase de Colocación (**FC**) que es cuando se ubican las piedras en el tablero para comenzar la partida y de Movimiento (**FM**) donde se determina el resto de la partida con movimientos y capturas.

NOR.03.FC=Se coloca una piedra por jugador y turno, sin ningún orden o patrón predefinido, en cualquier punto vacío de las dos filas más cercanas al jugador (A-B o D-E) hasta haber colocado todas las piedras.

NOR.04.FC=Un Guerrero se puede colocar en un punto de las filas iniciales que no tenga diagonales para posicionarlo en el transcurso de la partida. (Ver ejemplos)

NOR.05.FM=Los pastores pueden moverse y capturar en cruz al siguiente punto inmediato.

NOR.06.FM=Los guerreros pueden moverse y capturar en diagonal al siguiente punto inmediato, si no es posible el movimiento podrán moverse en horizontal (pero sólo capturar en diagonal).

NOR.07.FM=Las piedras se mueven siguiendo las líneas del tablero.

NOR.08.FM=Las piedras capturan y sustituyen el punto de la piedra capturada (Como en el ajedrez)

NOR.09.FM=Las piedras capturadas serán retiradas del tablero.

NOR.10.FM=No es obligatorio capturar las piezas enemigas que puedan ser capturada (Como en las damas), aquí predomina el sacrificio de piezas y una buena estrategia.

NOR.11.FM=Si una piedra llega al otro "extremo" del tablero no ocurre nada, no se corona ni nada por el estilo (Como sí puede ocurrir con el ajedrez o las damas).

NOR.12.FM=Si se llega al supuesto de 1 vs 1 sólo se dispondrá de 5 turnos o el juego será declarado en Tablas.

NOR.13.AM=Cuando el jugador toca una piedra, bien para desplazarla o colocarla ha de jugar obligatoriamente con esa piedra.

NOR.14.AM=El vencedor ha de dar la mano siempre al vencido.

Beneficios didácticos.

Pastores y Guerreros dispone de beneficios didácticos y «lecciones» para niños en adelante debido a sus normas y reglas, a parte de las de pensamiento lógico y estratégico típicos de esta clase de juegos.

La aleatoriedad de la NOR.02.AM hace que las estrategias de inicio sean muy variadas. **(Cada partida es diferente ya que cada jugador tiene 2520 formas de posicionar las piedras al inicio).**

El tablero dispone de 25 puntos de los cuales 16 están ocupados en el primer turno tras la fase de colocación, esto quiere decir que hay que sacrificar piedras antes del tercer turno para abrir huecos en el tablero, sobre todo en los turnos iniciales el sacrificio es casi obligatorio, es decision del jugador decidir qué pieza sacrificar y cómo afectará esto al resto de turnos. **(Hay que elegir sacrificar para avanzar).**

La piedra que se toca es la que se mueve y se coloca según la NOR.13.AM. **(Hay que asumir las decisiones que se toman por error).**

Al no tener la obligación de capturar (NOR.10.FM) o posibilidad de coronar (NOR.11.FM) la estrategia, la visión a medio plazo (1 o 2 turnos por delante) y el sacrificio de piezas son clave para la victoria. **(Hay que pensar en las consecuencias de las decisiones que se toman).**

Según la NOR.14.AM se habrá de tener respeto por el oponente, esto viene de la Lucha Canaria donde el vencedor ha de levantar al vencido del suelo para darle la victoria. **(Hay que ser cortés con todo el mundo).**

Además de estos puntos, Pastores y Guerreros puede aprenderse en minutos, pueden realizarse tanto el tablero como las piedras en materiales desechables y/o reciclados y es de fácil comprensión. Todo esto lo convierte en ideal para un acercamiento a la estrategia abstracta en los colegios. Es más sencillo de aprender que el Ajedrez y más complejo que las Damas o el Alquerque.

Ejemplos

Finales de partida

Piezas arrinconadas

Es normal arrinconar o querer arrinconar para finalizar una partida, tanto si es en el 1 VS 1 como si nuestro contrincante está jugando a la defensiva, un par de ejemplos.

Pastor vs Pastor

	1	2	3	4	5
A	•	•	•	•	ñ
	\	/	\	/	
B	•	•	•	ç	•
	/	\	/	\	
C	•	•	•	•	•
	\	/	\	/	
D	•	•	•	•	•
	/	\	/	\	
E	•	•	•	•	•

Mueva donde mueva A5 pierde, esta jugada es útil si jugamos en el 1 vs 1 y el contrincante quiere jugar a la defensiva y logramos acorralarlo en una esquina.

Guerrero vs Guerrero

	1	2	3	4	5
A	·	·	·	·	·
	\	/	\	/	
B	·	·	·	·	·
	/	\	/	\	
C	·	·	·	·	·
	\	/	\	/	
D	·	·	·	·	·
	/	\	/	\	
E	·	·	·	·	·

Dependiendo de a quién le toque el turno:

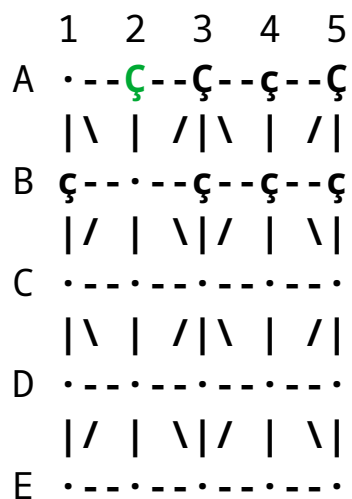
A5 → B4

o B4 → A5

	1	2	3	4	5
A	·	·	·	·	·
	\	/	\	/	
B	·	·	·	·	·
	/	\	/	\	
C	·	·	·	·	·
	\	/	\	/	
D	·	·	·	·	·
	/	\	/	\	
E	·	·	·	·	·

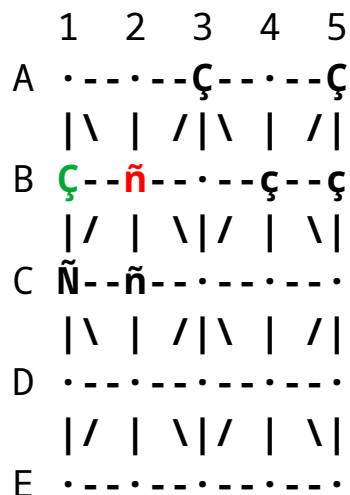
Algo menos evidente. Si le toca a A5 la partida está perdida, si le toca a A3 aún puede forzar el empate. Igual ocurriría si en vez de estar en A3 estuviera en C3.

Colocación de los guerreros al inicio



En este ejemplo vemos que en la fase de colocación (**NOR.03.FC**) hay un guerrero en A2. Cuando queramos moverlo sólo podrá dirigirse al punto horizontal libre (A1 o A3) y desde allí ya siempre en diagonal a B2 o B4.

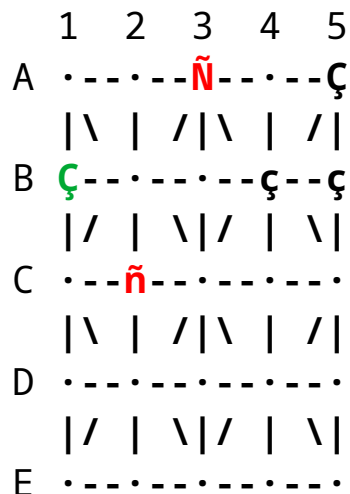
Bloqueando Guerreros



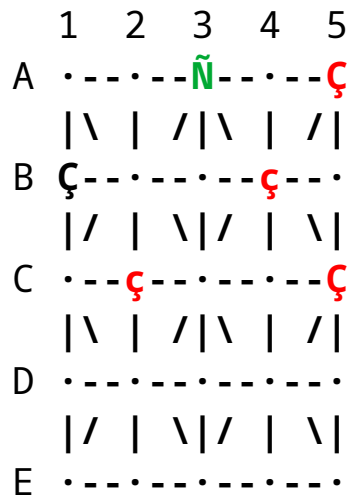
Es importante poder bloquear los guerreros que están puestos en posiciones no-diagonales. En este ejemplo un pastor ha subido desde D2 hasta B2 y ahora B1 no puede posicionarse ni capturar, además hay una trampa para capturar A3:

Si $A3 \rightarrow B2 = C2 \rightarrow B2 \rightarrow B1$

Si $A3 \rightarrow B2 = C1 \rightarrow B2$, $B2 \rightarrow A3$ quedando igual B1 libre pero con su único movimiento disponible vigilado por C2 y A3.



El peligro de la inactividad



Si desde el principio de la partida nos han bloqueado A3 con B5 y C5, hay que estar pendiente de este tipo de jugadas y elegir rápidamente qué sacrificar para salir de ahí porque si estamos inactivos por el bloqueo puede ocurrir una situación como la planteada en la que 4 de 5 piedras contrarias del tablero nos pueden capturar en un máximo de 2 turnos:

- 1 – Se bloquea esa zona para que A3 no avance con la amenaza de la captura con C5.
- 2 – Movimiento B4 → A4 para la captura de la piedra de A3, bien sea por C2, A5 o C5.

Licencia

<https://caleb.smol.pub/hul>

 Licencia de comprensión Humana.

=====

Versión 1.2 - 05/2025

=====

Disposiciones generales:

El propósito de esta licencia es facilitar una forma para la distribución y/o modificación colaborativa y no-comercial de Software (Compilado o código fuente) contenido, archivo o conjunto de archivos (En adelante: La Obra) bajo el marco de una licencia permisiva.

Propósitos prohibidos:

No podrá usar ni La Obra ni ningún trabajo derivado para entrenar modelos de Inteligencia Artificial sin el consentimiento claro y explícito de los autores. <tanausugomez@gmail.com>

No podrá Comerciar con La Obra o algún trabajo derivado. No podrá utilizar/distribuir La Obra en nombre de una organización, empresa u otra persona no física exceptuando:

-> Organizaciones Sin Ánimo de Lucro que no vayan a recibir beneficios económicos directamente de la distribución o utilización de La Obra.

Aceptación:

Mediante el uso de La Obra directamente está aceptando las condiciones de esta licencia. No haga nada con La Obra que no quiera o pueda.

Copyright:

Cada colaborador le autoriza a hacer con La Obra todo lo que no infrinja de ninguna manera las leyes locales, nacionales, internacionales y aquellos cambios necesarios para la mejora de la misma, salvo lo especificado en los Propósitos prohibidos de la licencia.

Trabajos derivados:

Para realizar un trabajo derivado de La Obra se ha de acreditar a los colaboradores originales de forma clara mediante la inclusión de un archivo "AUTHORS.txt" en formato texto plano sin marcado ni lenguaje de programación donde se ubique claramente cómo consultar / descargar La Obra original y un listado sencillo de todos los colaboradores anteriores.

Distribución y notificación de licencia:

Debe asegurarse de que todo aquel que reciba de usted una copia de cualquier parte de La Obra, con o sin cambios, reciba también el texto de esta licencia de forma clara mediante la inclusión

de un archivo "LICENSE.txt" y en el caso de Software, en la parte del mismo que da información sobre el software, versión, autor, etc. Ventana "Acerca de." o similares. En artículos web/gopher/gemini u otros elementos de texto deberá rezar lo siguiente en algún lugar visible del mismo:

"Este/a (Tipo de obra) está disponible bajo la Licencia de Comprensión Humana."

Ejemplo de contenido del archivo AUTHORS.TXT

"NOMBRE DEL TRABAJO DERIVADO" ES UNA BIFURCACIÓN Y/O ESTÁ BASADO EN "OBRA ORIGINAL":
www.web-obra-original.com

Autores "NOMBRE OBRA ORIGINAL":

- Autor original
- Colaborador 1
- Colaborador 2
- Colaborador 3

Disculpa:

Si usted incumple por desconocimiento o error los términos de esta licencia, tendrá treinta (30) días para cumplir con la licencia una vez que se haya enterado de la infracción.

Patente:

Sobre el hecho de patentar La Obra esto sólo lo podrá realizar el Colaborador Original de la misma y ~=> sólo de las porciones de la Obra que le pertenecen a él/ella <=~. En ningún caso se podrá patentar las porciones de la Obra de otros colaboradores sin permiso explícito de los mismos de forma clara y concisa.

Monetización:

No se podrá comerciar directamente con la Obra pero sí monetizar algún beneficio relacionado con la misma mediante algún tipo de medio pasivo. (Donaciones, por ejemplo.)

Confiabilidad:

Ningún colaborador podrá revocar esta licencia.

Actualizaciones de licencia.

Toda Obra licenciada bajo esta licencia estará sometido, por defecto a sus actualizaciones.

Descargo de responsabilidad:

Hasta donde la ley lo permita, La Obra viene tal como está, sin ninguna garantía o condición y ningún colaborador será responsable ante nadie por ningún daño relacionado con La Obra o esta licencia, bajo ningún tipo de reclamo legal.