

LIBRO DE APERTURAS Y JUEGOS

Este documento esta disponible bajo la [Licencia de Comprensión Humana](#)

Introducción.....	3
Aperturas.....	4
El Glaciar.....	5
La W.....	6
La Barrera.....	7
Barrera de Pastores.....	8
Formación cerrada.....	9
Formación Defensiva.....	10
Acentejo.....	11
Balanceada.....	12
Balanceada 2.....	13
Jugadas.....	14
Consejos.....	14
El cabrero loco.....	15
La defensa de la mosca.....	16
Nadie ataca.....	17
Turnos finales.....	18
Derrota por incapacidad de movimientos.....	19
Nadie ataca 2.....	20
Movimiento final 1.....	21
Situación límite.....	22
Movimiento final 2.....	23
Formaciones.....	24
Partiendo desde: La Barrera → Formación “Benitomo”.....	25
Tras 3 turnos.....	26
Partiendo desde: Balanceada 2 → Formación “Banot”.....	27
Tras 2 turnos.....	28
Comentario final sobre Formaciones.....	29
Más información sobre Pastores y Guerreros.....	30
Registro de cambios.....	31

Introducción

Ya está el juego diseñado. ¿Y ahora qué? ¡Pues a jugar! En este documento encontrarás aperturas que practicamos reiteradamente durante las partidas, verás algunos consejos y podrás ver algunas jugadas que hemos hecho.

Importante tanto para dar a conocer el juego como para entenderlo.

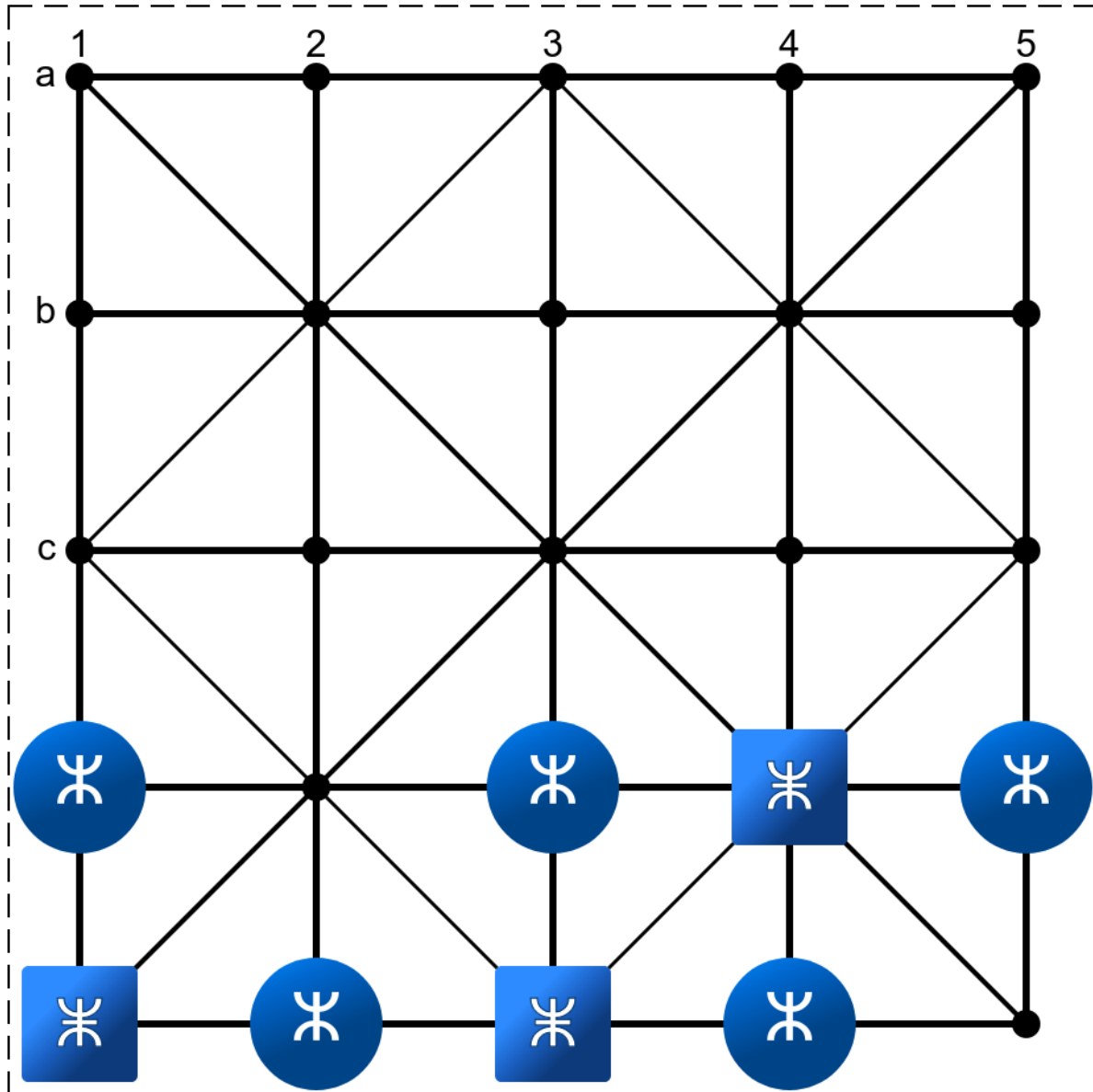
Comencemos:

Aperturas

Las aperturas son importantes ya que al finalizar la fase de colocación hay gran parte de la partida decidida, voy a poner las aperturas que se han nombrado hasta ahora por usarlas repetidamente sin entrar a valorarlas ni a comentarlas de forma compleja.

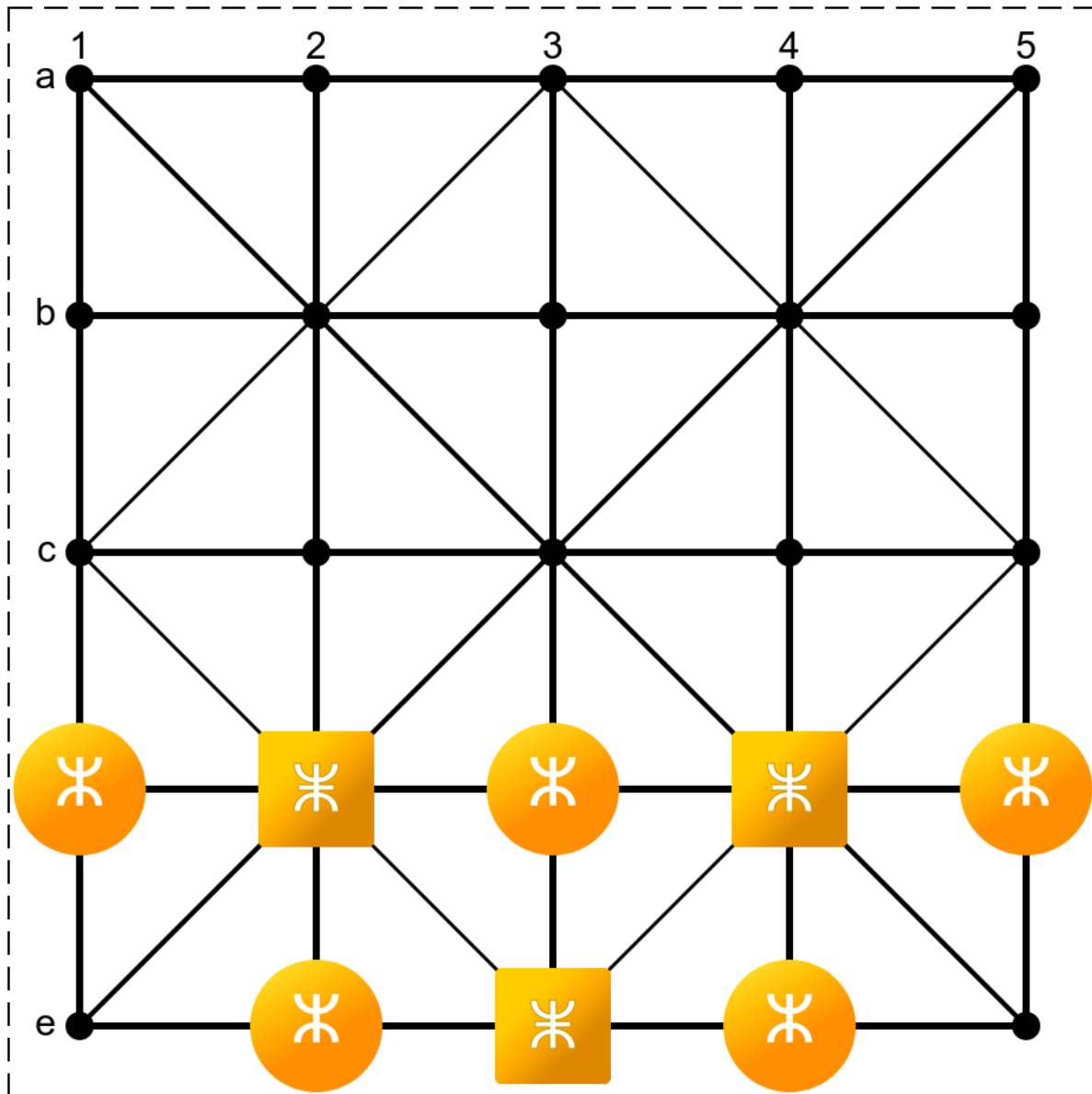
Aunque todas tengan variantes estas son las que más usamos.

El Glaciar



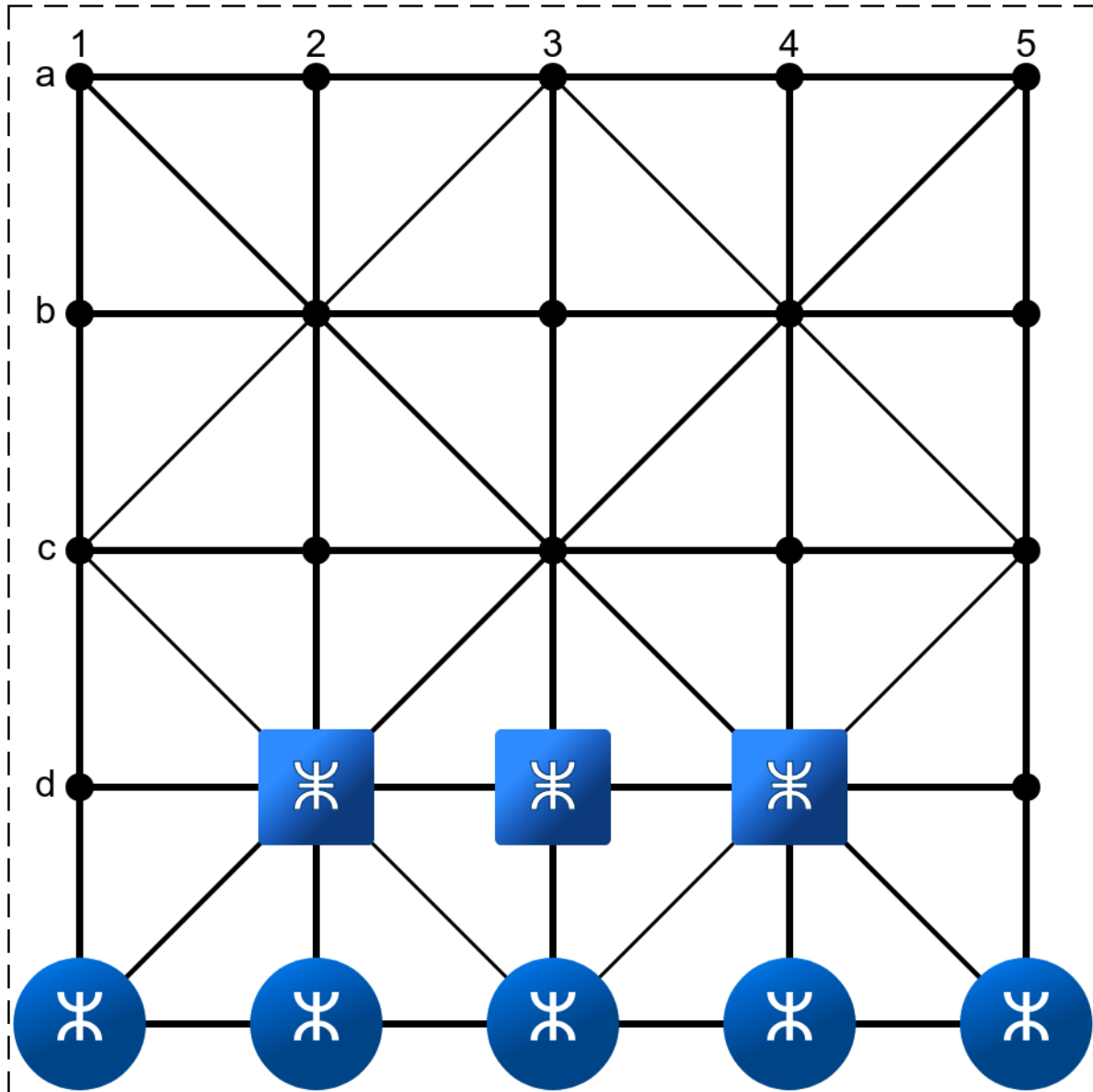
Muy versátil, E2 libre permite avanzar D2, D1 o posicionar B1, E5 permite bajar D4 o D5.

La W



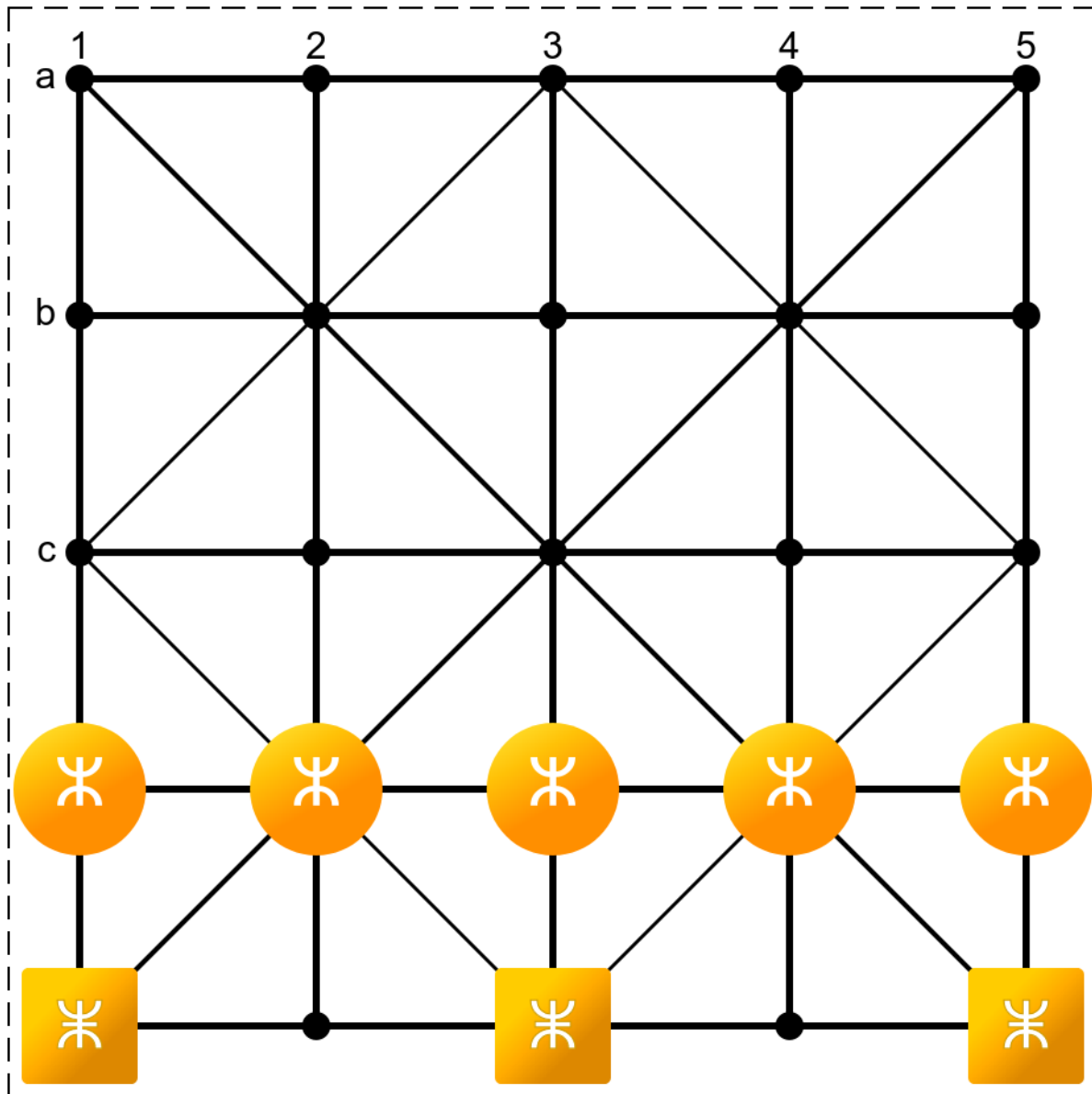
Sólida, posiciona para un sacrificio de D3 a C3 y resguarda D2 y D4 en E1 y E5 respectivamente si hiciera falta.

La Barrera



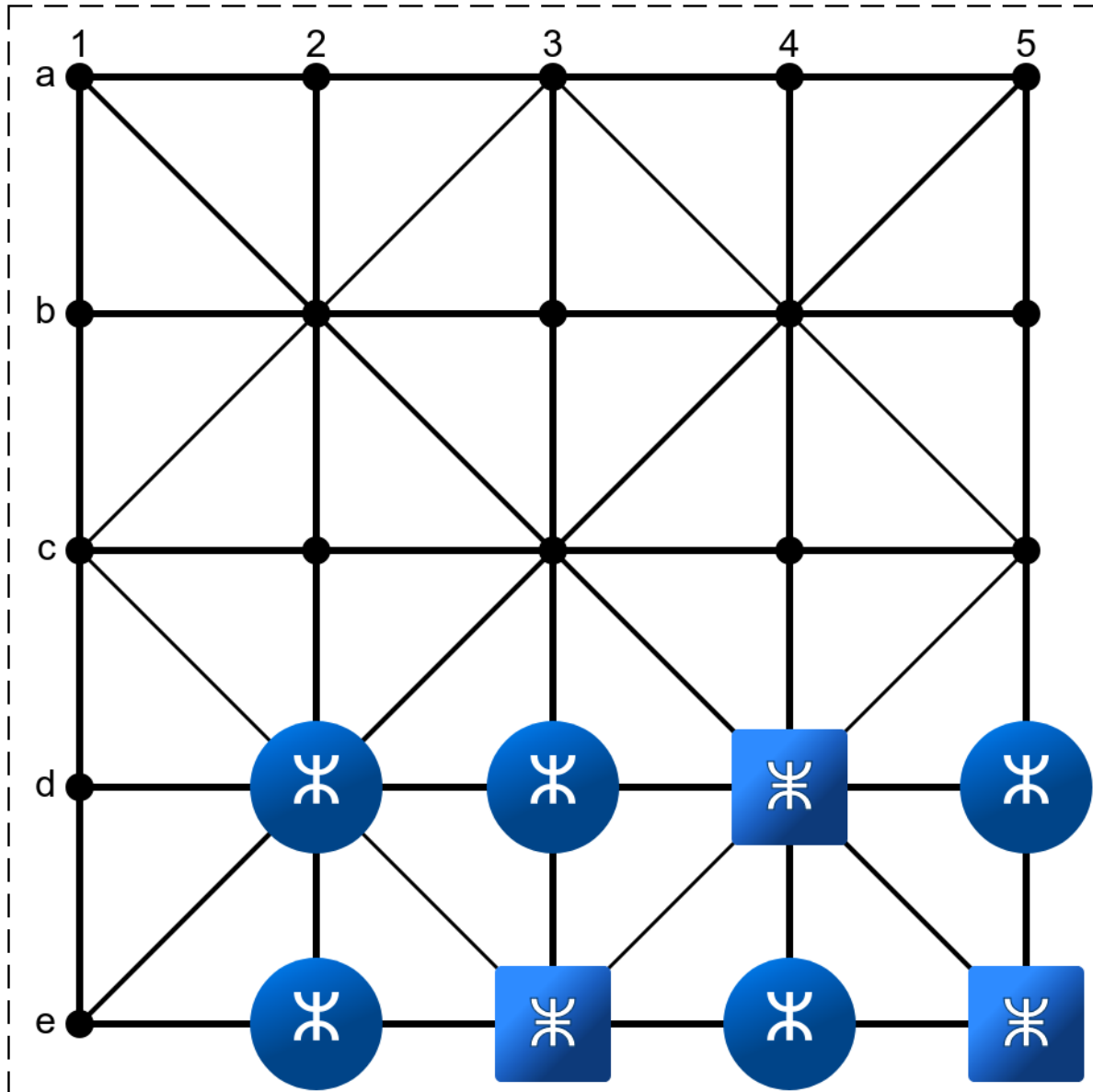
Agresiva. Protege los Pastores con los Guerreros, sacrificando si es necesario D3.

Barrera de Pastores



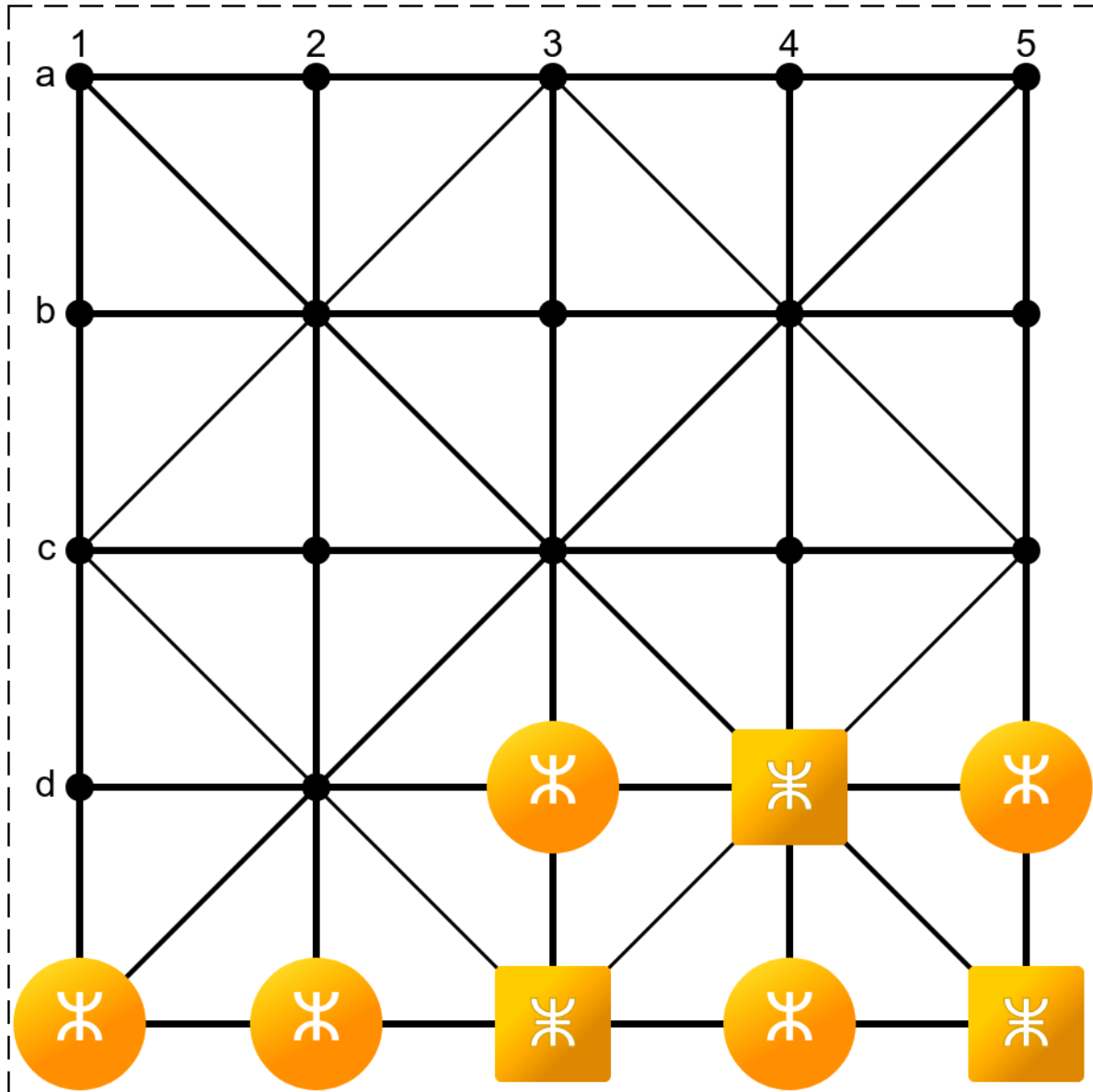
Altamente defensiva. Al contrario que la anterior, puede posicionar D2 y D4 a C3 o C4 para ganar esas posiciones o a E2 y E4 para retroceder.

Formación cerrada



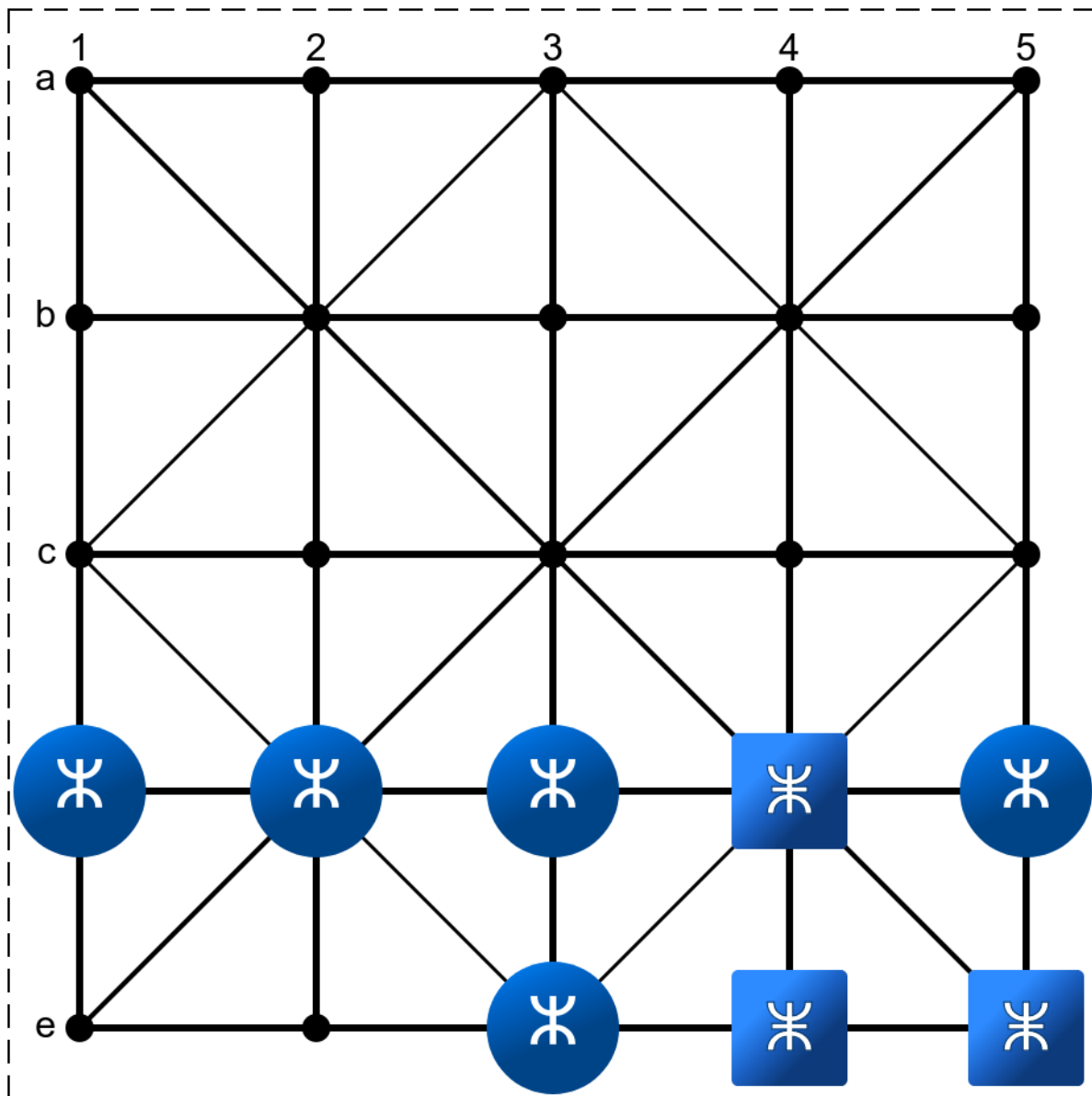
Altamente agresiva. Gana rápidamente C2, C5 y C3 y redirige el juego hacia un lateral.

Formación Defensiva



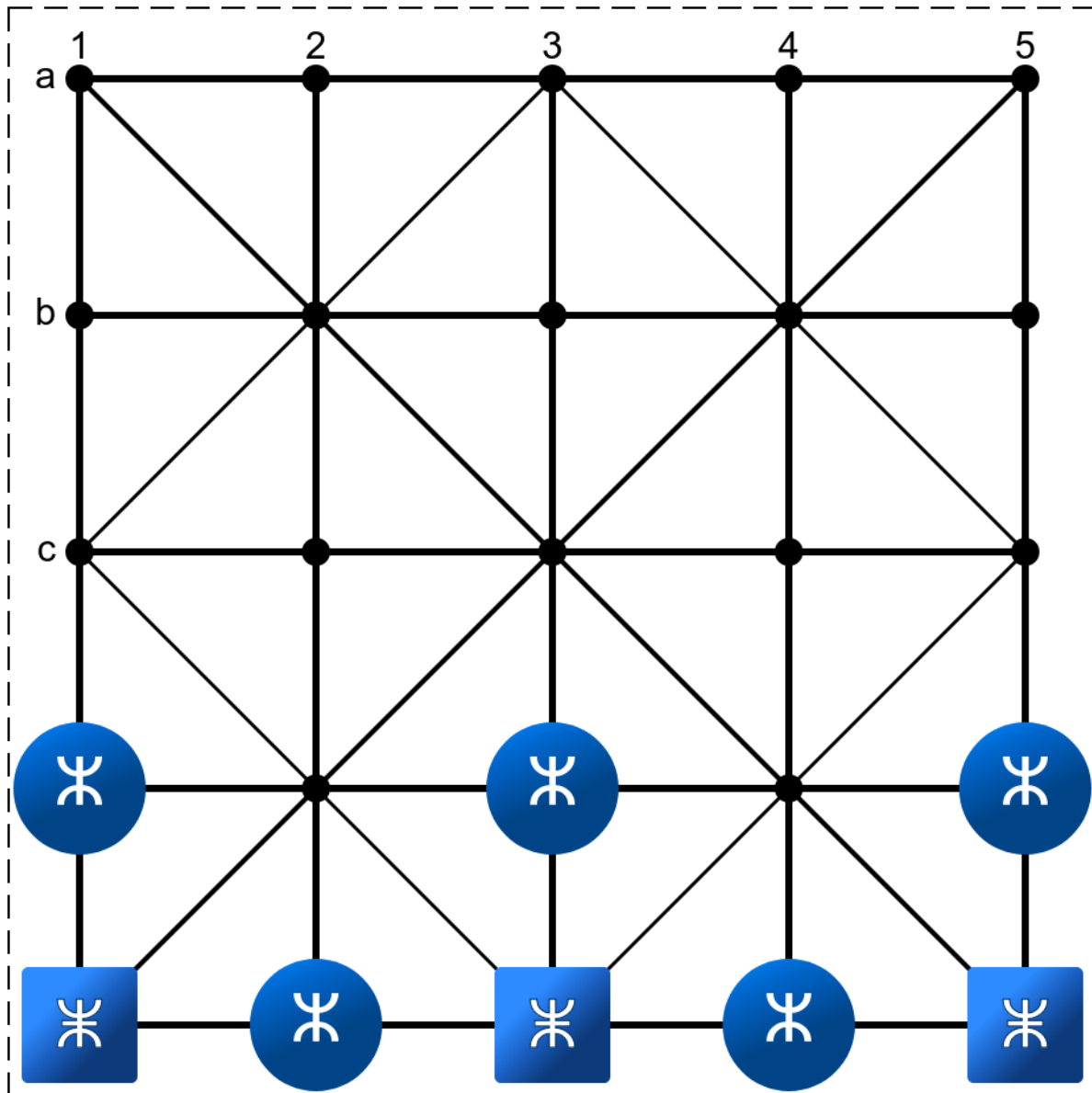
Defensiva. Como la anterior pero pastores empiezan en E1 y E2.

Acentejo



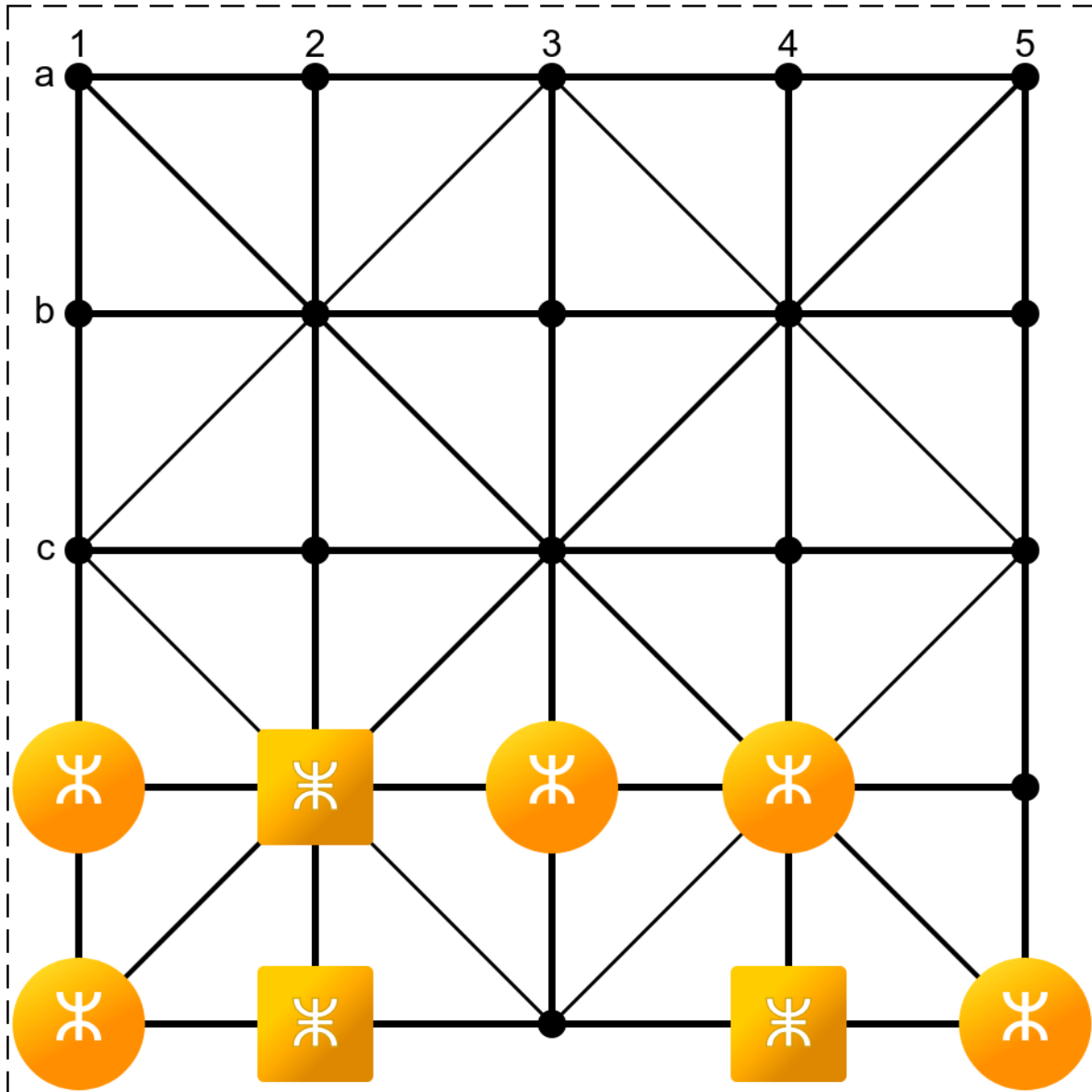
Balanceada. Gana rápidamente C1, C2, C3 y C5 (con D4) mientras E3 vela por E4. O mueve hacia E1 o E2 al principio para evitar sacrificios y ver a dónde se dirige la partida.

Balanceada



Balanceada. Las piedras se coloca en sus posiciones “naturales” permitiendo defender rápidamente C2 y C4 con C1 y C5 y partiendo desde ese movimiento.

Balanceada 2



Balanceada: Confusa a priori, protegemos los guerreros de E2 y E4 con E1 y E5. Y permite desarrollar el juego hacia un lado u otro del tablero.

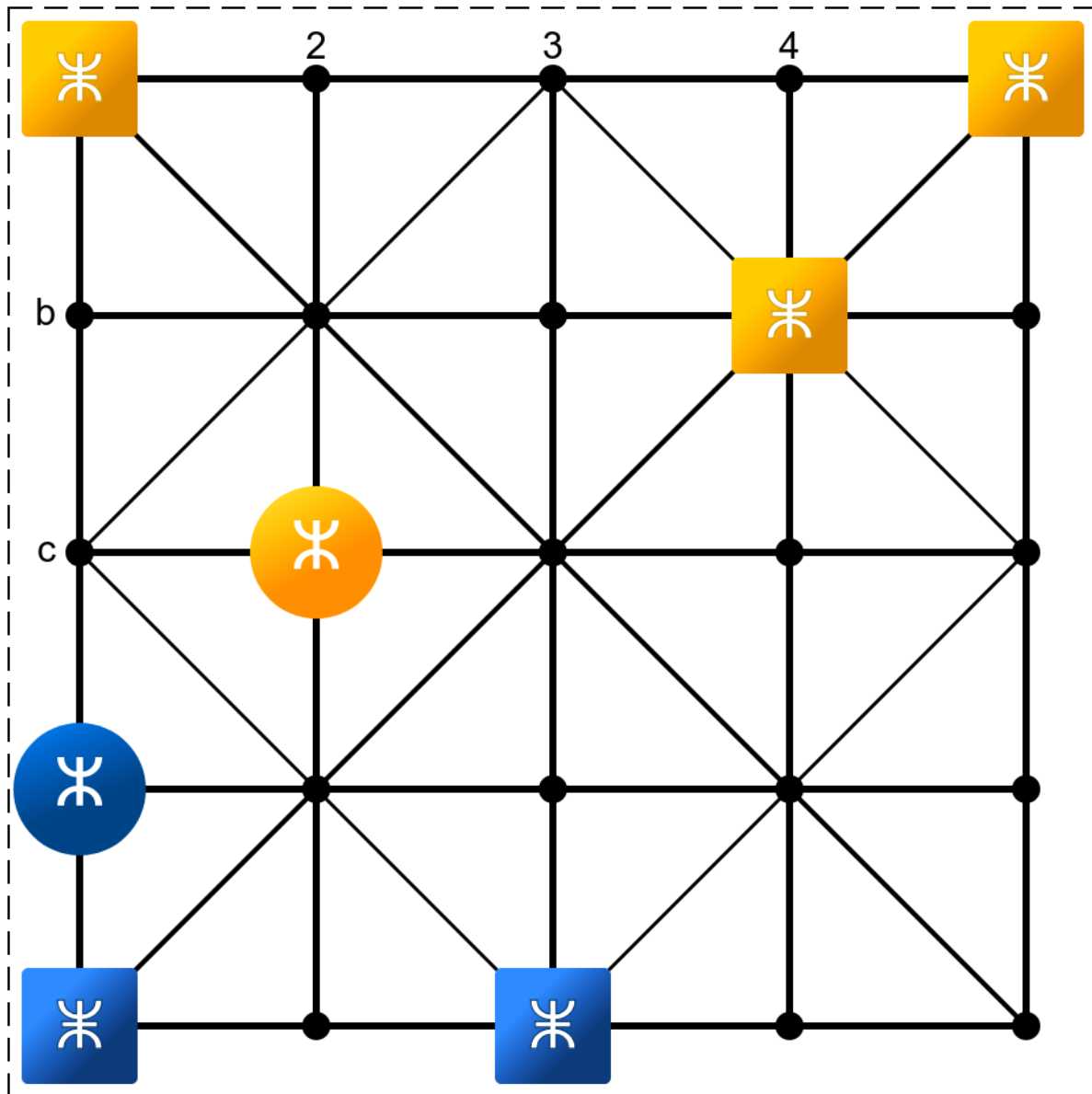
Jugadas

Las siguientes jugadas son sólo ejemplos que han ido sucediendo en las diferentes partidas que se han jugado.

Consejos

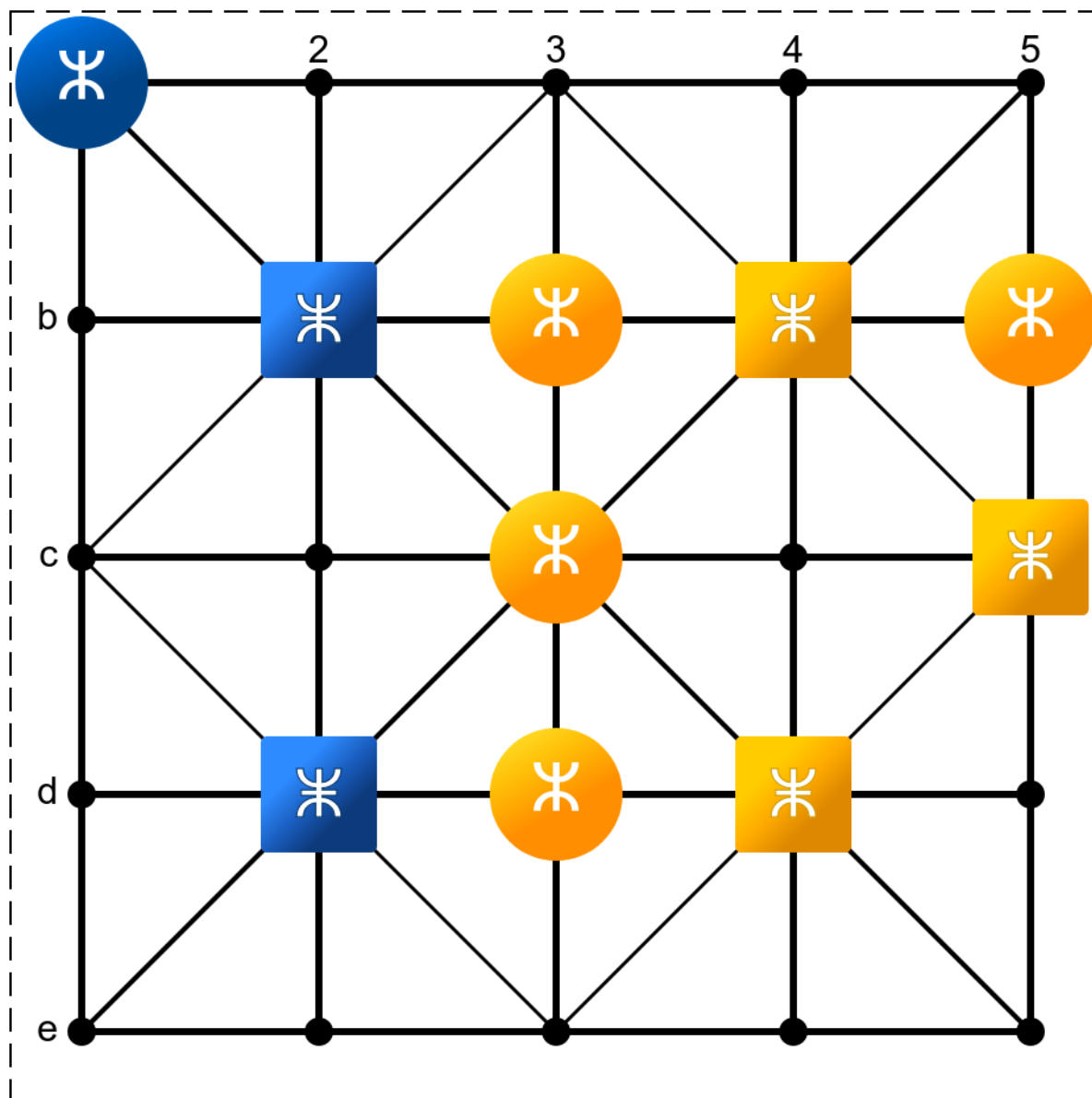
- Sacrifica pastores al principio y guerreros al final. Al final de la partida los pastores se tornan importantes.
- Ganar los “rombos” del tablero, es decir B3, D3, C2 y C4 con pastores y C3 con guerreros .

El cabrero loco



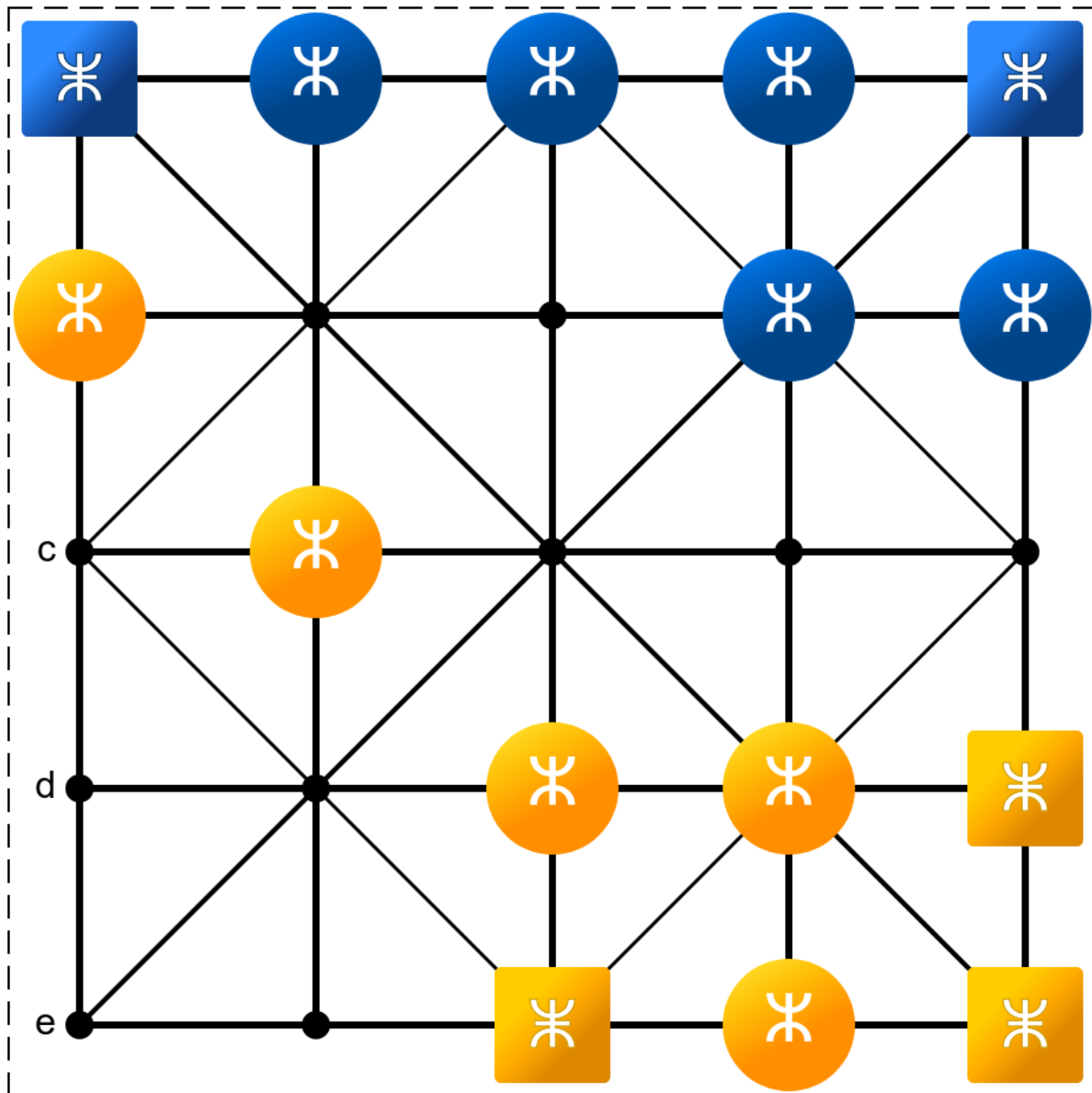
Esta fue una gran jugada que salió por casualidad, C2 tiene todo ese espacio controlado y si E3 se mueve a D4 se avanza con A1 a B2, obligándole a redirigir el juego. La primera jugada que “bautizamos”.

La defensa de la mosca



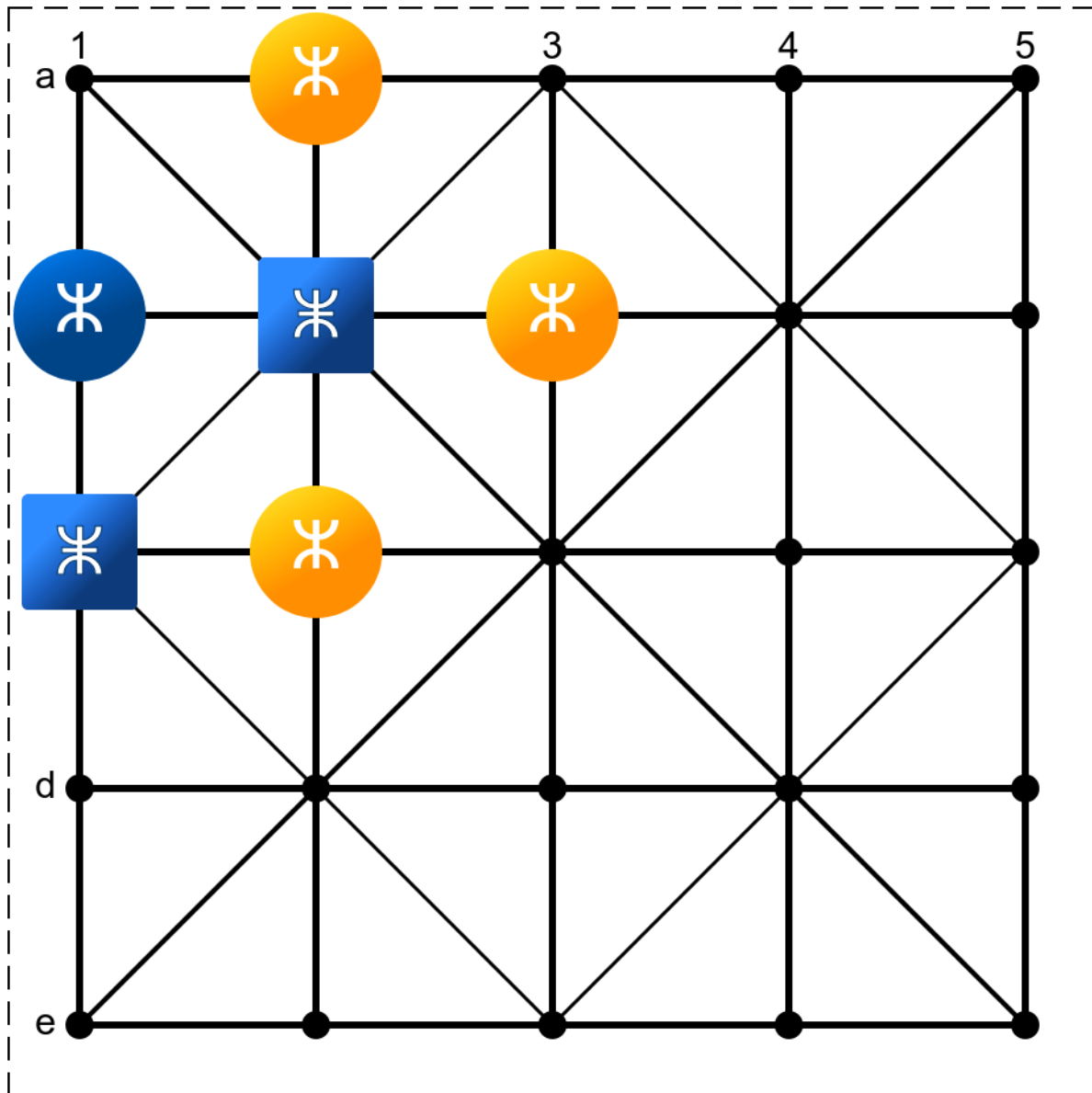
Salió esta jugada el mismo día que la del Cabrero loco, claras se posicionó protegiendo todos sus espacios y a parte de verse espectacular en el tablero, fue la primera derrota “humillante” en mi propio juego.

Nadie ataca



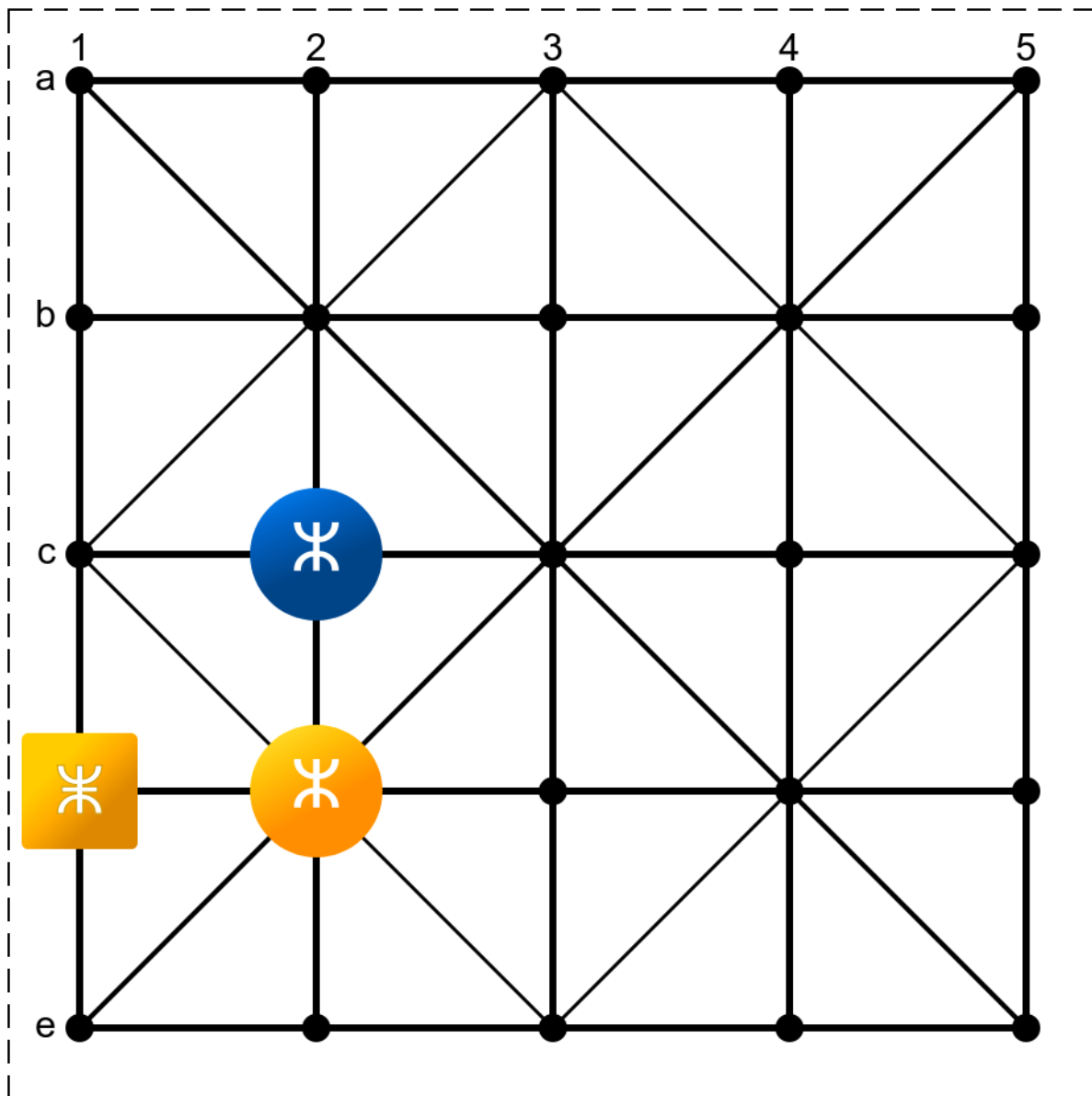
En esta partida vemos que después de 3 turnos el centro del tablero ha quedado vacío, el jugador oscuro (yo) perdí el guerrero de B1.

Turnos finales



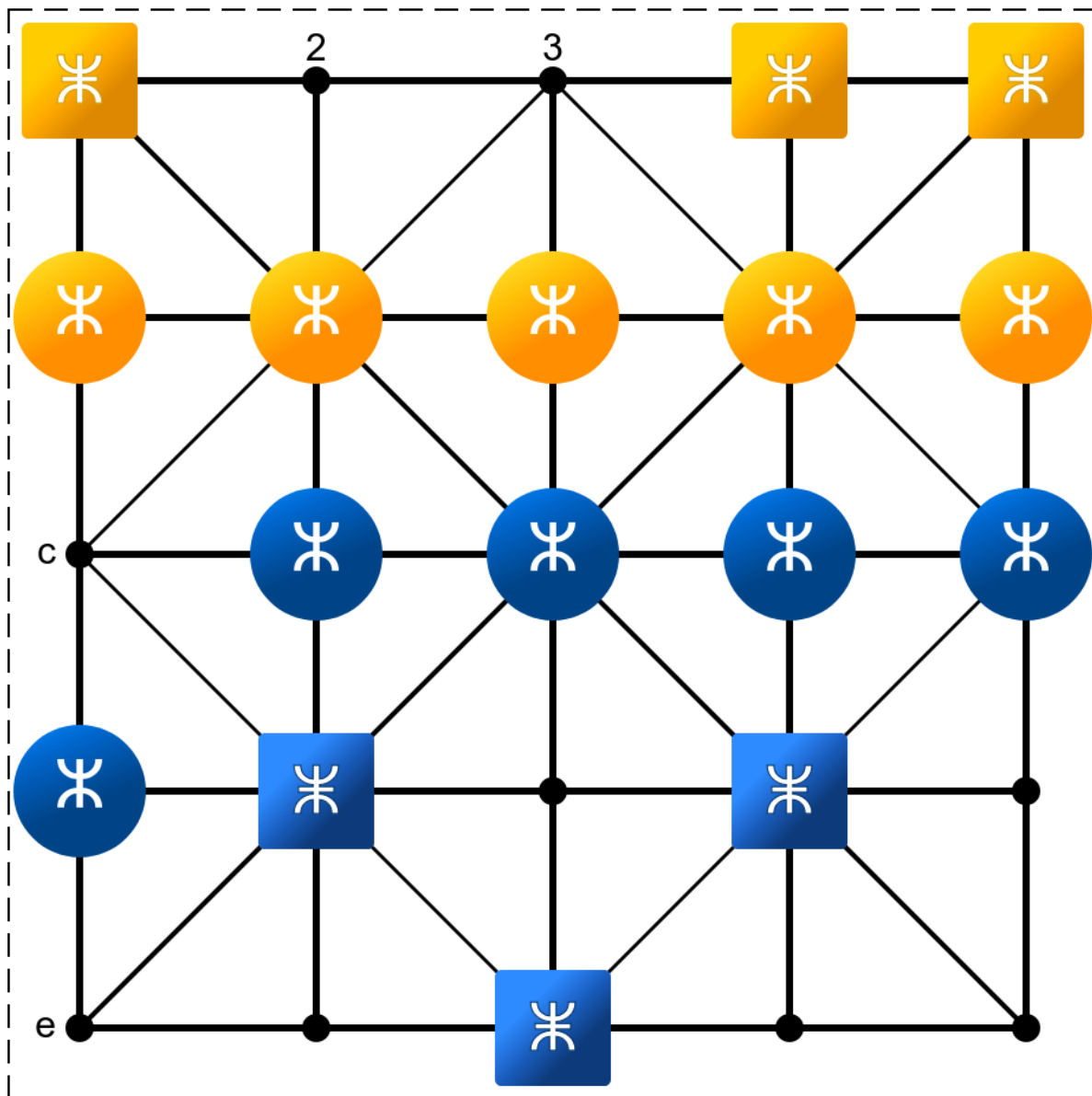
En esta jugada, no recuerdo si llegamos a esto o si lo posicionamos para probar, jugador oscuro, si jugador claro no falla en ningún movimiento pierde.

Derrota por incapacidad de movimientos



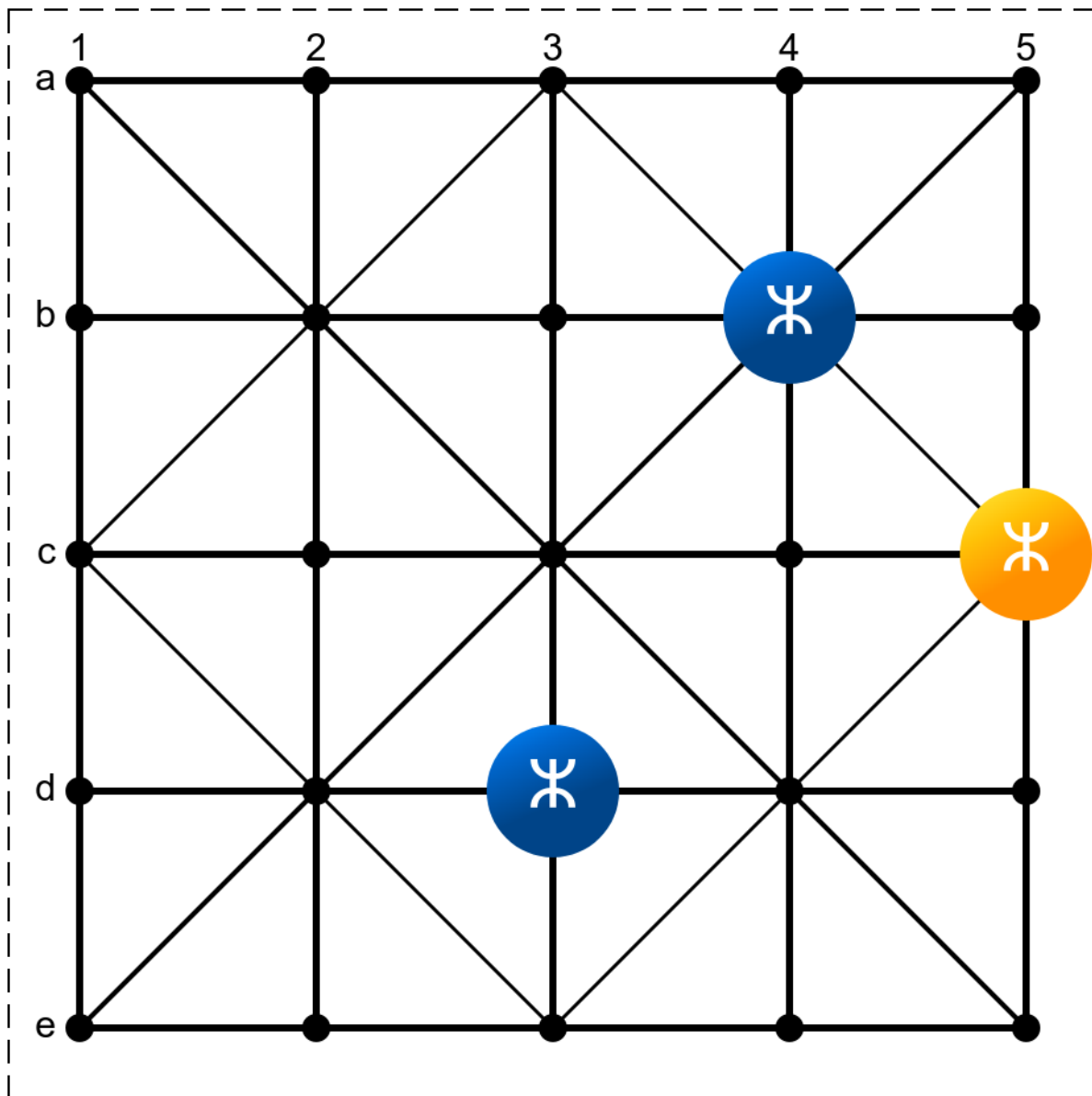
En el ejemplo anterior, si no hemos posicionado D1 a D2 desde el principio nos podemos encontrar esta situación, si es turno de jugador oscuro la partida está ganada.

Nadie ataca 2



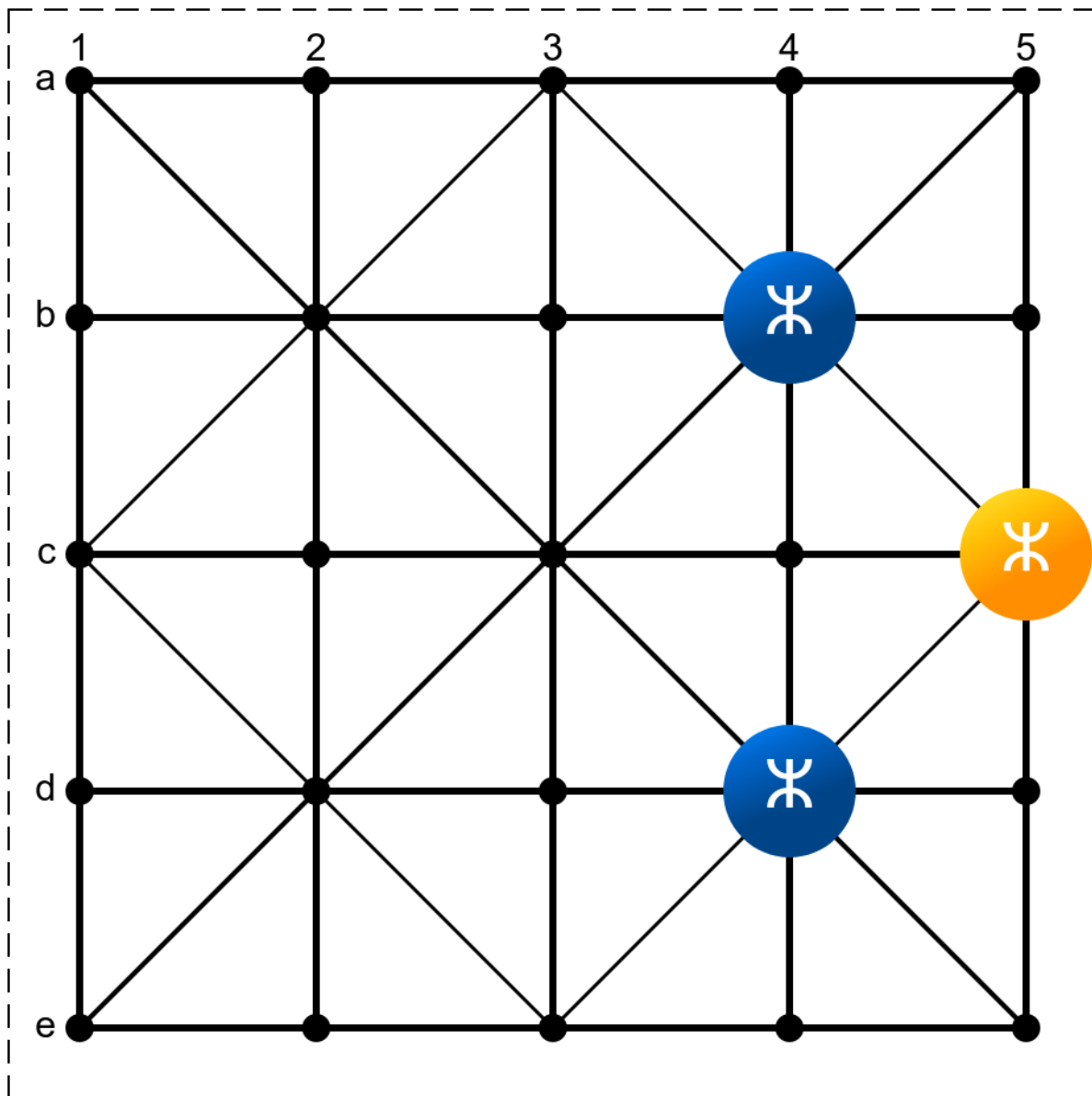
Esto nos ocurrió el mismo día que ocurrió “El cabrero loco” en una partida de desempate, tras 4 turnos estábamos así nadie quería dar el primer paso, muchas veces, las partidas son más estratégicas que de acción.

Movimiento final 1



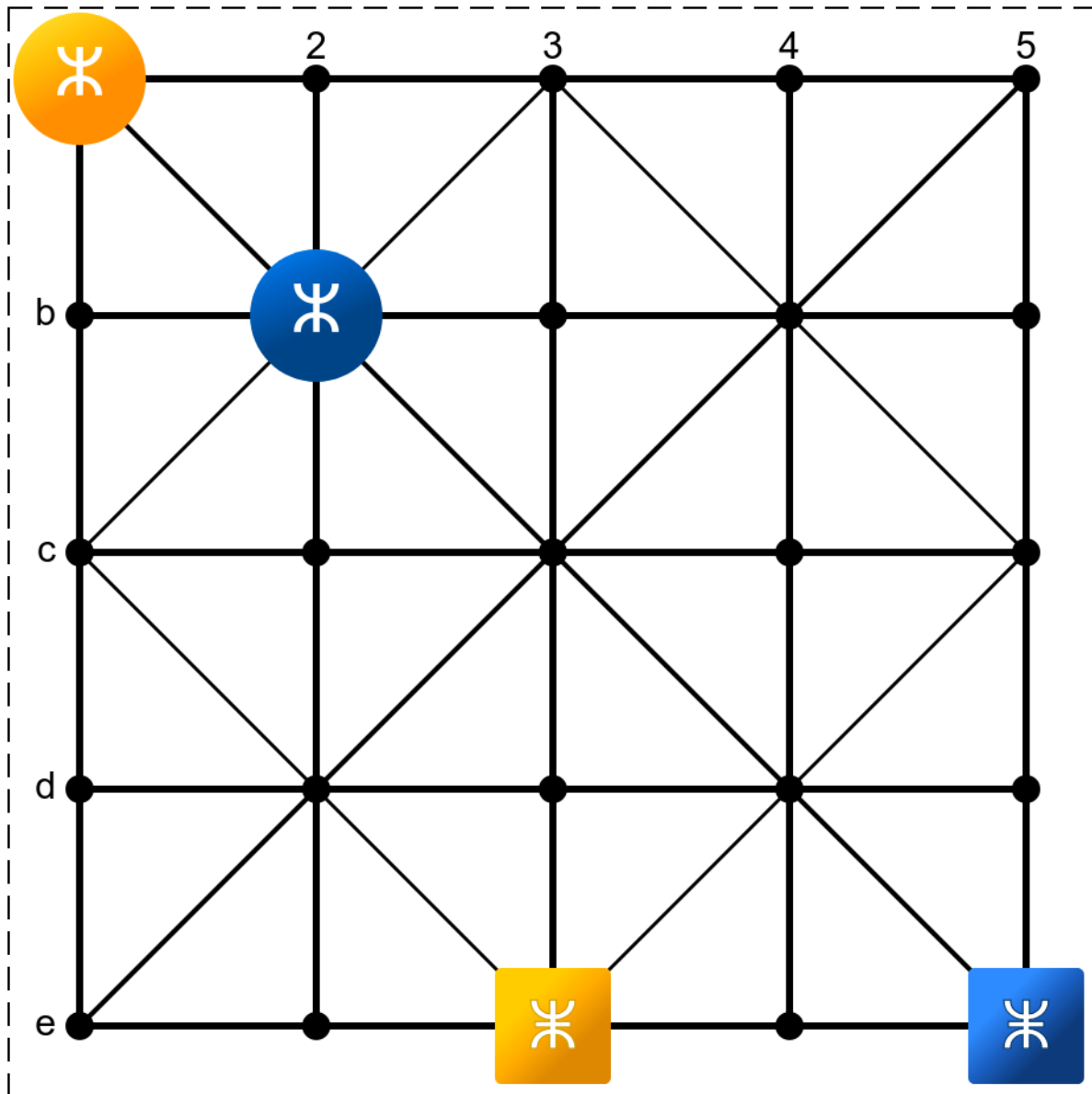
En el turno de las piedras oscuras si se mueve D3 a D4 se finaliza la partida por imposibilidad de movimientos de C5. En el turno claro, C5 mueve a D5 y desde ahí puede escapar. C5→ D5, D3→D4, D4 → C5, que veremos en el siguiente ejemplo.

Situación límite



En el caso de negras cualquier movimiento representa una vía de escape para C5 y una posibilidad de forzar el empate, incluso de ganar la partida.

Movimiento final 2



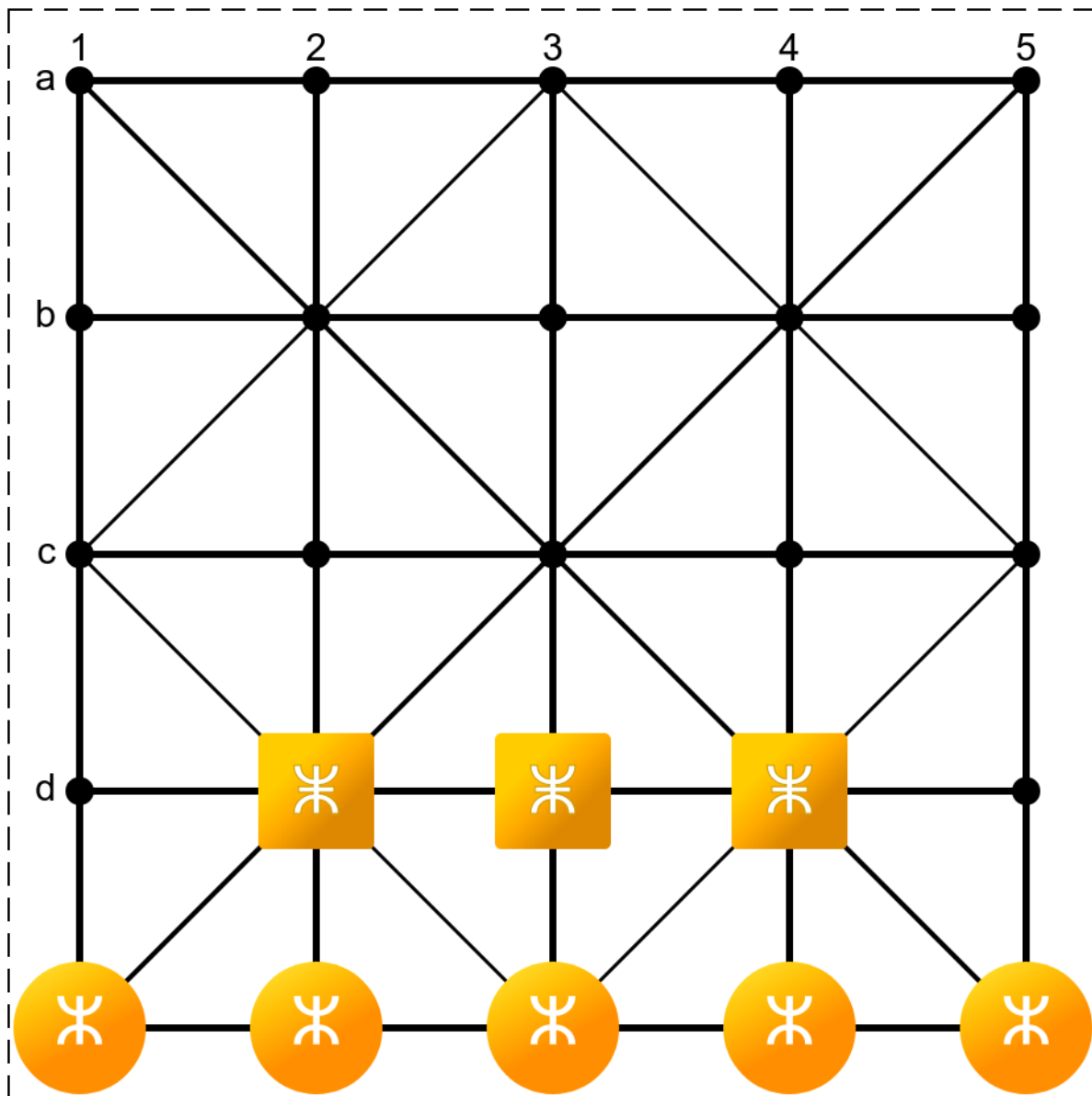
Si vemos esta jugada como 2 jugadas individuales, las piedras de las esquinas siempre pierden en su próximo movimiento, así que mucho cuidado al querer forzar el empate moviéndonos hacia las esquinas.

Formaciones

Si bien el juego tiene 2 fases, la de colocación y la de movimiento, hay una “tercera” fase implícita, las formaciones, es lo que queremos en los 2-3 primeros turnos tras la colocación, una vez realizamos la apertura, de cómo colocamos las piedras al inicio a cómo las preparamos para la partida durante los 2-3 primeros turnos.

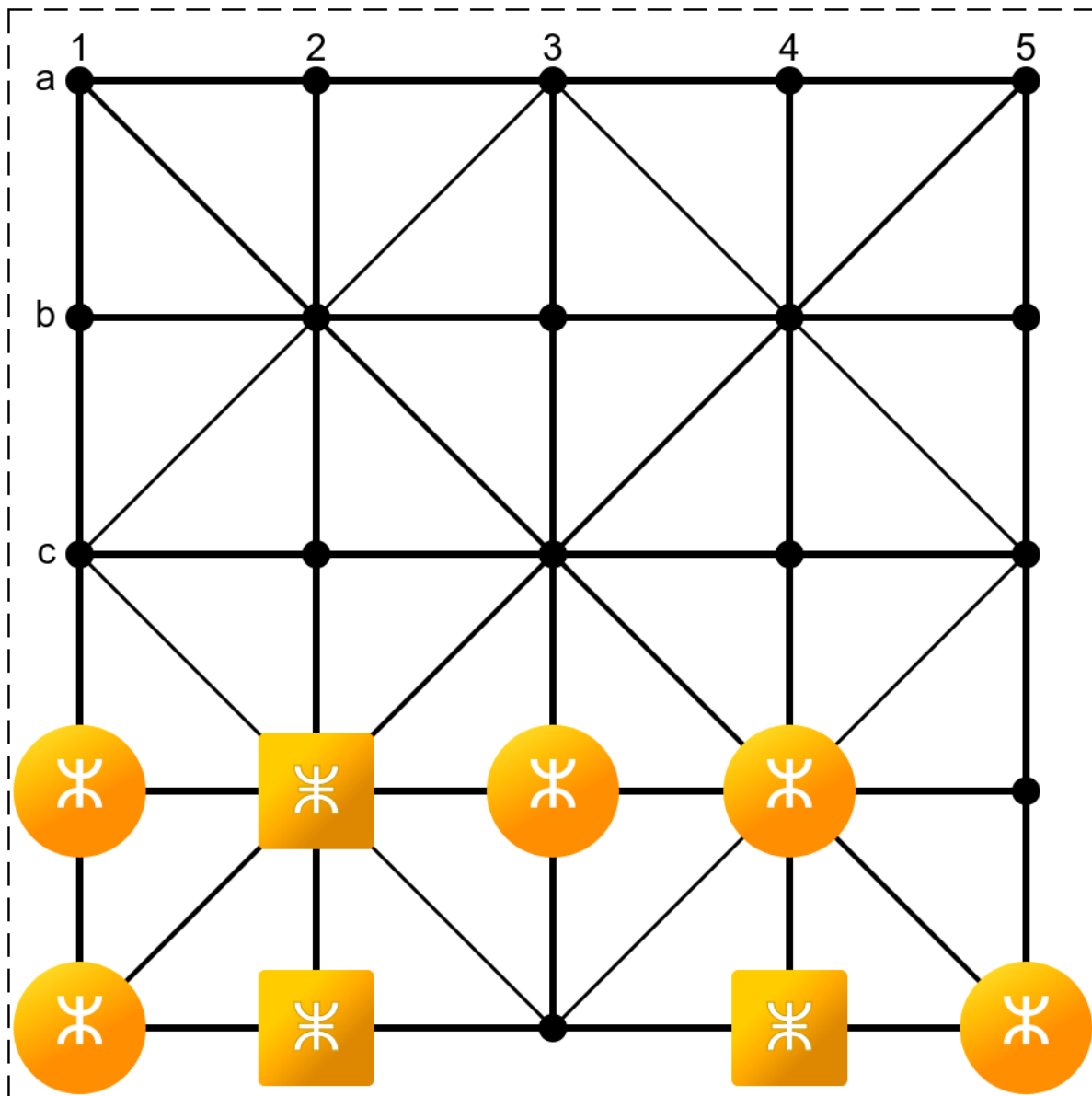
En los próximos ejemplos pondré 2 formaciones que me han funcionado correctamente.

Partiendo desde: La Barrera → Formación “Benitomo”



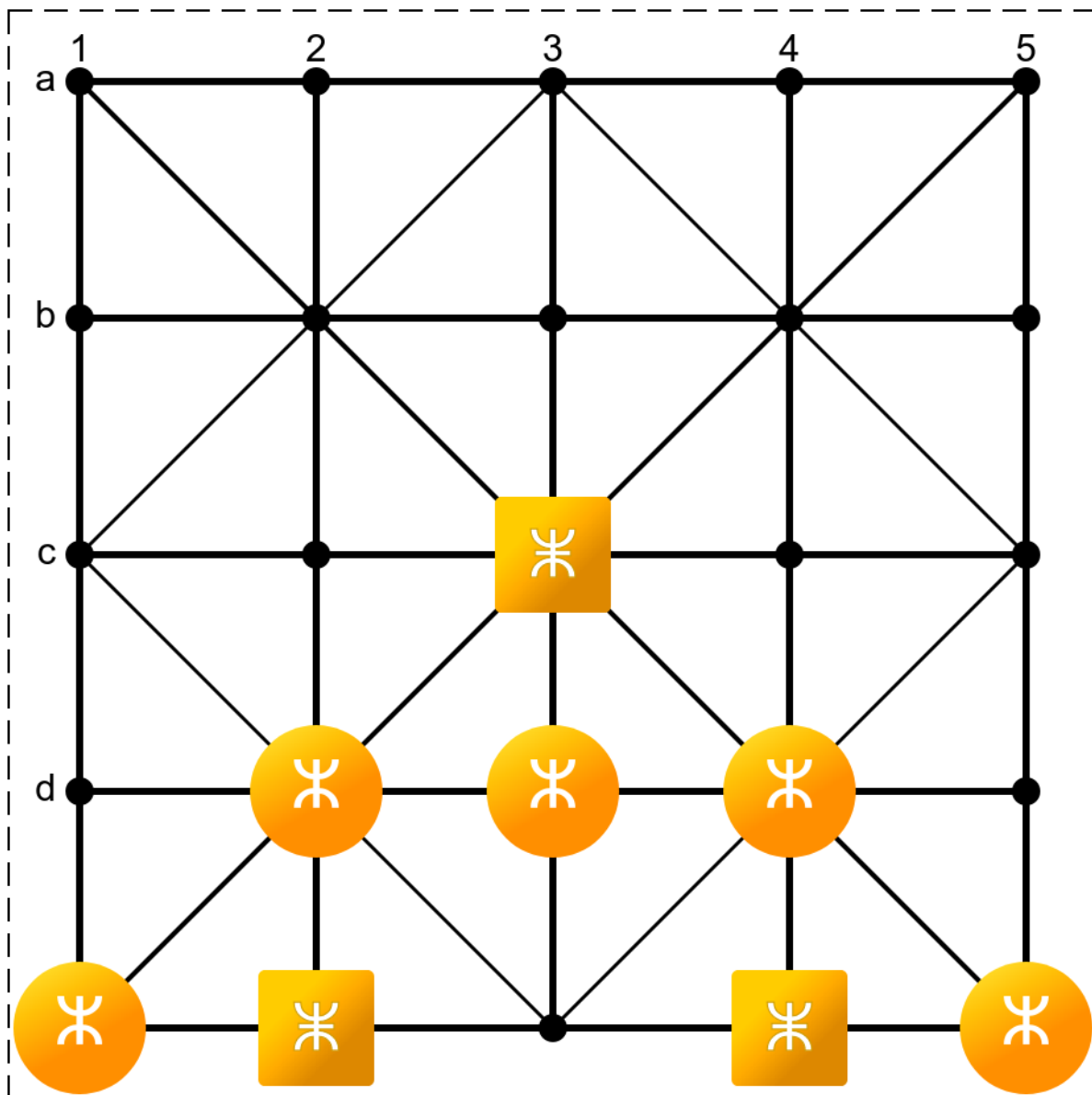
Formación ofensiva en 3 turnos sacrificas un guerrero al principio.

Partiendo desde: Balanceada 2 → Formación “Banot”



Formación ofensiva en 3 turnos, sacrificas un guerrero al principio e igual q ue la anterior, trata de abrir espacios por el centro del tablero.

Tras 2 turnos



D2 → C3, D1 → D2. Permite conseguir rápido el centro y luchar C2 y C4 con pastores. Y ver hacia qué lado se está moviendo la partida.

Comentario final sobre Formaciones

Las formaciones son las que dirigen el juego finalmente, las que aplicamos, consciente o inconscientemente según la estrategia, yo uso varias, algunas predefinidas como la anterior y otras según el desarrollo de la partida. Pero siempre existen formaciones.

Es por eso que hay que pensar en ellas (o se debería) como estrategia inmediata en la fase de colocación.

Más información sobre Pastores y Guerreros

Puedes obtener más información sobre el juego y sus normas (En diferentes idiomas)
en

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

Registro de cambios

- 12/09/2025: Añadidas formaciones de ejemplo, razonamiento de éstas y más aperturas y jugadas. Se ha cambiado el formato de página de A4 a Carta.
- 17/08/2025: Versión inicial del documento.