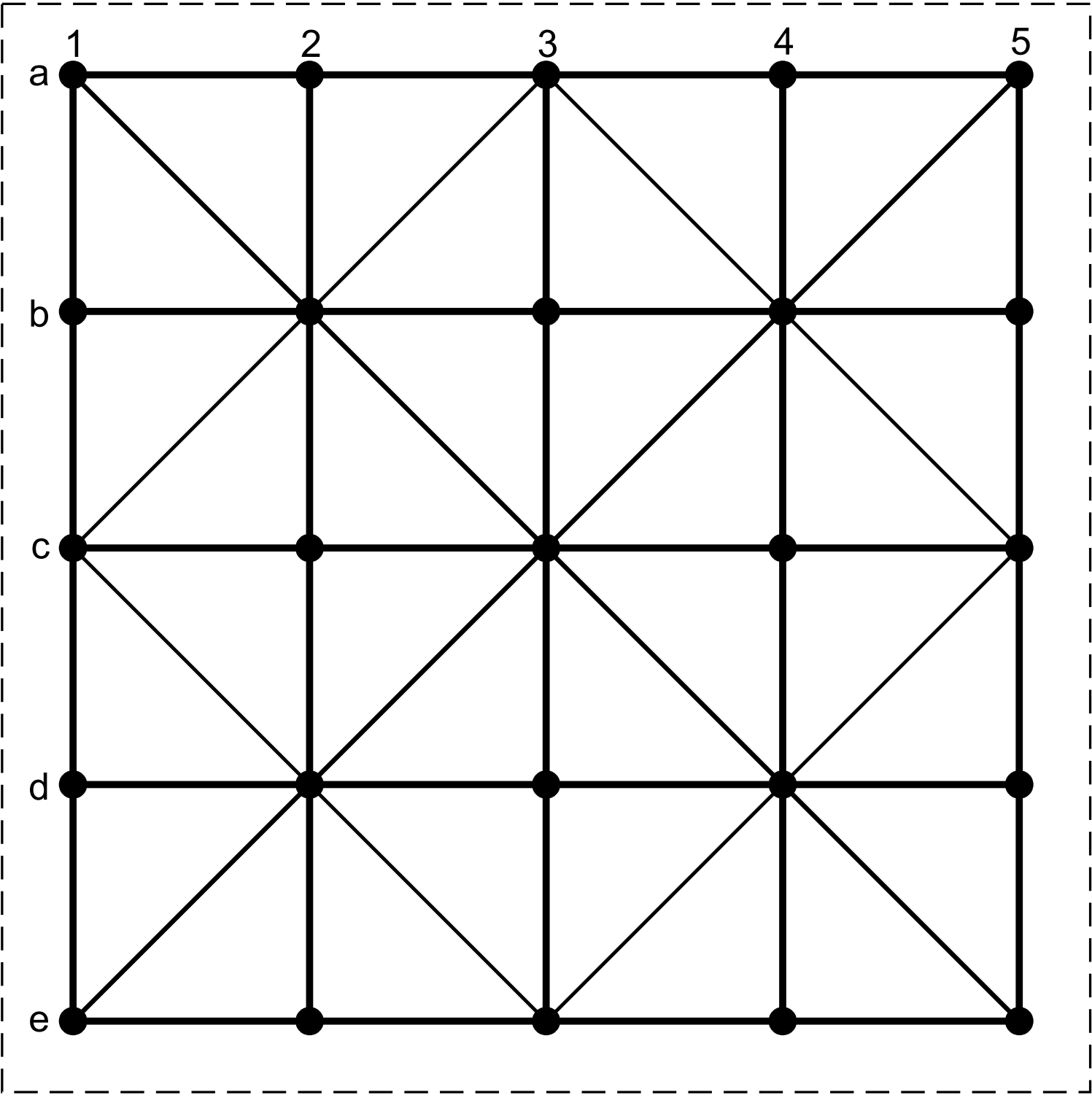


ՄԱՏՈՐԷՍ Կ ԳԼԵՐՐԵՐՈՏ



A continuación podrás leer 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.

[Recortar aquí](#)

