

EXPLICACIÓN DE LAS CARTAS



Avance

El contingente vecinal o de seguridad avanza una casilla. En el caso de que los dos jugadores saquen esta carta estando en casillas contiguas, se resolverá con tirada de dados, ganando el del resultado más alto y volviendo a tirar los dados en caso de empate. El bando derrotado retrocederá una casilla y el ganador, avanzará a la que ocupaba su adversario.



Carga

El bando que saque esta carta avanzará dos casillas libres. En caso de enfrentamiento directo de ambos bandos, se resolverá igual que la carta de avance, pero avanzando dos casillas en caso de victoria.



Defensa

El jugador suma dos puntos a su tirada de defensa frente a una carga del otro bando.



Abastecimiento

El jugador coge dos cartas del mazo, pero no puede jugarlas en ese mismo turno (ni ninguna de las otras que tiene en mano).

TURNO DE JUEGO

El objetivo de Gamonal resiste es expulsar de la calle victoria al jugador rival. El tablero se divide en 7 casillas en línea. Desde cada uno de los extremos del tablero, comenzará cada uno los dos colectivos: la resistencia vecinal y las autoridades. El objetivo de cada equipo será expulsar al otro sirviéndose de sus cartas de acción.

1. Los dos jugadores comenzarán mezclando sus respectivos mazos de cartas, colocándolos boca abajo y cogiendo las 5 primeras cartas. Durante el desarrollo del juego, no habrá límite de cartas en mano para ninguno de los dos jugadores.

2. Tras ese paso comienzan los turnos de movimiento. En cada turno, uno de los dos jugadores contará hasta tres, momento en el que ambos mostrarán la carta elegida y, según su resultado, avanzarán ↑, se defenderán X o recogerán dos nuevas cartas ○.

3. En el caso de que haya contacto entre ambos bandos, los enfrentamientos entre cartas de avance, defensa y carga se dirimirán directamente o con tiradas de dados, según se explica en el punto posterior de EJEMPLOS DE JUEGO.

4. Tras esto, se repetirán los puntos 2 y 3 hasta que uno de los jugadores sea expulsado del tablero.

- En caso de agotarse las cartas de la mano de un jugador deberá seguir participando levantando, cada turno, la primera carta del mazo. Esto empeora la estrategia pues cada carta que salga será aleatoria. En el caso de que aparezca una carta de abastecimiento podrá tener de nuevo cartas en la mano.

- Si el mazo de cartas se agota, se vuelve a mezclar y se sigue jugando.

EJEMPLOS DE JUEGO



Cada jugador avanza una casilla. En caso de que estén en casillas contiguas, se resolverá con una tirada de dados. El que obtenga el resultado más alto, avanzará al espacio del otro.



Misma regla que pero el jugador que ha sacado la carta de carga avanza dos en caso de victoria.



Misma regla pero el vencedor avanza dos casillas.



Un jugador avanza y el otro coge dos cartas. En caso de que estén en casillas contiguas, uno avanza y el otro retrocede.



Un jugador avanza y el otro coge dos cartas. En caso de que estén en casillas contiguas, uno avanza dos casillas y el otro retrocede.



Un jugador avanza y el otro no. En caso de que estén ocupando casillas contiguas, se resolverá con una tirada en la que el jugador que defiende sumará +2 al resultado.



Un jugador avanza y el otro no. En caso de que estén ocupando casillas contiguas, se resolverá con una tirada de dados en la que el jugador que defiende sumará +2 a su puntuación. Si gana el atacante avanzará dos casillas. Si no, ambos permanecen en la misma casilla.



Ningún jugador avanza ni hay interacción alguna.



Ningún jugador avanza, el que ha sacado la carta de abastecimiento coge dos cartas.



Ambos jugadores cogen dos cartas.