Guide du débutant Gundam Assemble

Nov 4, 2026 · Alexandrosse

English version: English

Avant de commencer : pas de panique

Gundam Assemble est un jeu de figurines tactique et rapide : tu pilotes une petite équipe de Mobile Suits (en général 3 ou 5) sur un plateau à **cases hexagonales**. Pas de mètre ruban, pas de dizaines de figurines : **tout se compte en cases**, ce qui en fait un très bon jeu pour débuter.

Le cœur du jeu, c'est la **Timeline** (ligne de temps). Chaque action coûte du temps. Plus une action est puissante, plus ton unité devra attendre avant de rejouer. Toute la stratégie consiste à bien dépenser ce temps.

Ce guide est tiré de l'**Official Core Rulebook v1.0** (mise à jour du 28 août 2026, 52 pages, en anglais). Chaque terme français est suivi de son nom anglais entre parenthèses, pour que tu t'y retrouves sur tes cartes, qui sont en anglais.

Trois réflexes à garder en tête :

1. **Le scénario commande.** C'est lui qui fixe le plateau, le nombre d'unités, les objectifs et la façon de marquer des points.
2. **Une interdiction bat une autorisation.** Si un effet dit qu'une unité *ne peut pas* faire quelque chose et qu'un autre dit qu'elle *peut*, l'interdiction l'emporte.
3. **Effets multiples = dans l'ordre imprimé.** Quand une aptitude a plusieurs effets, tu résous chacun entièrement avant de passer au suivant.

Comment lire ce guide : les sections 2 à 6 posent les bases (matériel, dés, cartes, constitution de l'équipe). La section 7 explique la Timeline, à bien comprendre avant tout le reste. Les sections 8 à 14 déroulent le jeu : actions, mouvement, attaques, objectifs, terrain et aptitudes. Les trois dernières sections sont des fiches pratiques pour la table.

Le matériel pour jouer

Élément	À quoi ça sert
Le plateau de jeu	Un plateau à cases hexagonales. Le scénario dit lequel utiliser
Tes unités	Chaque unité = une figurine + une **carte d'unité** + un **jeton Timeline**, parfois des jetons spécifiques

Élément	À quoi ça sert
La **piste Timeline**	10 cases, une moitié par joueur. Elle décide qui joue et quand
Ton **deck Tactique** (*Tactics deck*)	Exactement **9 cartes Tactique** : attaques spéciales, ordres, réactions
Des **dés d'attaque**	Des dés **à 10 faces** (D10). Il en faut une bonne poignée : certaines armes en lancent 6 ou plus
Les cartes de scénario	Mise en place, objectifs et points de victoire
Bases ou porte-vaisseaux (*Carriers*)	Le point d'entrée de tes unités sur le plateau
Garnisons (*Garrisons*)	Troupes d'appui posées sur le plateau : à sauver ou à détruire
Jetons d'amélioration (*Upgrades*)	Bouclier, Vitesse, Force : à ramasser sur le plateau
Jetons d'Énergie	Le carburant des aptitudes puissantes
Jetons d'état	Désarmé, Fracturé, Ralenti
Jetons de contrôle d'objectif	Recto verso, à la couleur de chaque joueur
Décors	Hauteurs, eau, champs de débris, particules Minovsky… selon le scénario

La mise en place, étape par étape

1. Choisir un **scénario**. Chaque joueur prépare son équipe et son deck Tactique à l'avance.
2. Poser le plateau au centre.
3. Placer sur le plateau ce que demande le scénario : bases ou porte-vaisseaux, garnisons, améliorations, Énergie, objectifs, décors.
4. Mettre à portée de main la réserve commune : améliorations, jetons d'état, Énergie, dés, jetons de contrôle.
5. Placer la piste Timeline à côté du plateau.
6. **Révéler son équipe** et poser cartes, figurines et jetons de son côté.
7. Placer chaque jeton Timeline sur la case correspondant à la **valeur Timeline de départ** de l'unité. Si plusieurs de tes unités sont sur la même case, empile-les dans l'ordre que tu veux : celle du dessus jouera en premier.
8. Le joueur qui a l'unité avec la plus petite valeur de départ commence. En cas d'égalité, chacun lance un dé d'attaque, le plus haut commence.

9. Résoudre les **aptitudes de mise en place** (*Setup*) des cartes, en commençant par le premier joueur.
10. Mélanger son deck Tactique et **piocher 3 cartes**.

Aucune unité ne commence sur le plateau : toutes sont dans ta **Réserve** et entrent en jeu la première fois qu'elles sont activées.

Les concepts de base

Les dés : des D10, et un 4 suffit

Gundam Assemble utilise des **dés à 10 faces**. La règle est la même pour toutes les attaques :

Résultat du dé	Effet
1	Toujours raté, quels que soient les bonus
2 à 3	Raté (sauf bonus de Précision)
4 à 8	Touché (sauf malus de Précision)
9 ou 10	**Coup critique** : toujours touché, et déclenche l'effet critique de l'arme

Chaque dé qui touche inflige **1 point de dégât**. Pas de jet pour blesser, pas de jet de sauvegarde : c'est simple et rapide.

La Précision (*Accuracy*)

Les bonus et malus de **Précision** s'ajoutent ou se retranchent à **chaque dé**, sauf aux 1, 9 et 10. Avec **+1 en Précision**, un 3 devient un 4 et touche. Avec **-1**, un 4 devient un 3 et rate.

La Précision ne transforme jamais un dé en coup critique : il faut un vrai 9 ou 10.

Les cases hexagonales

- Tout se compte **en cases**, pas en pouces.
- **Adjacent** = sur une case voisine.
- **Portée 1** = une cible adjacente uniquement.
- **Hauteur** : le plateau a des niveaux. Le plus bas est le **niveau du sol**, puis hauteur 1, hauteur 2, etc.

« À portée X » ou « à X cases » : attention !

- **À portée X** (*within range X*) : il faut **aussi une ligne de vue** vers la cible.
- **À X cases** (*within X hexes*) : **pas besoin** de ligne de vue.

Ami, ennemi, unité

- **Allié** = une unité, garnison, arme télécommandée ou structure qui t'appartient. **Ennemi** = qui appartient à l'adversaire.
- **Unité** = un Mobile Suit, un porte-vaisseaux ou tout combattant qui a une carte d'unité. Les **garnisons** et les **armes télécommandées** (*RWS*) ne sont **pas** des unités.

Engagé (*Engaged*)

Une unité **adjacente à une unité ou une garnison ennemie, à la même hauteur**, est **engagée**. Deux conséquences :

- **-1 case** à tout mouvement commencé en étant engagé,
- toute attaque doit viser **au moins un des ennemis avec qui tu es engagé**.

Dès que l'unité n'est plus adjacente à un ennemi à la même hauteur, elle n'est plus engagée.

La Réserve

Tes unités commencent dans ta **Réserve**, hors du plateau, et y retournent quand elles sont vaincues. Une unité en Réserve **ne peut pas être attaquée** ni recevoir d'état, et certains de ses effets ne marchent pas tant qu'elle n'est pas déployée.

Lire une carte d'unité

La carte d'unité contient **tout ce que ton Mobile Suit sait faire**. L'exemple ci-dessous est celle du **RX-78-2 Gundam** présentée dans le livre de règles.

Le bandeau du haut : les 3 chiffres clés

Repère	Nom	Ce que ça veut dire	Gundam
HP	Points de vie (*Hit Points*)	Dégâts encaissés avant d'être vaincu	15
VP	Points de victoire (*Victory Points*)	Ce que gagne ton adversaire s'il te met à terre	8

Repère	Nom	Ce que ça veut dire	Gundam
TL	Timeline de départ	La case de la piste Timeline où l'unité commence. **Plus c'est bas, plus elle joue tôt**	2

Traduction en clair : le Gundam est solide (15 PV), il rapporte gros si on le détruit (8 points), et il entre en jeu dès le round 2.

Le nom et le titre de signature

Sous le bandeau : le **numéro de modèle** (RX-78-2) et le **nom** (Gundam). Chaque unité a aussi un **titre de signature** (*signature title*), ici *Legendary Hero*, qui la distingue des autres versions du même Mobile Suit. Ce titre décide quelles **cartes Tactique de signature** elle peut jouer.

Les traits

Les **traits** (*traits*) sont les étiquettes en dessous du nom : le pilote, la faction, les particularités. Pour le Gundam : *Amuro Ray* et *Earth Federation* (Fédération terrienne). Ils servent à construire ton deck et sont cités par certaines aptitudes (section suivante).

Les armes

Chaque arme a trois icônes chiffrées et souvent des effets :

Icône	Nom	Ce que ça veut dire
Horloge	**Coût Timeline** (*TL Cost*)	De combien de cases ton jeton avance sur la Timeline quand tu utilises cette arme
Flèche	**Portée** (*Range*)	Distance maximale en cases. 1 = contact uniquement. « SP » = zone spéciale (attaque de zone)
Poing	**Force** (*Strength*)	Nombre de **dés d'attaque** à lancer
Texte	**Effet d'arme**	S'applique à chaque utilisation
« Critical »	**Effet critique**	Se déclenche si tu fais au moins un 9 ou un 10

Le sabre laser du Gundam (*Beam Saber*) : coût Timeline 3, portée 1, Force 6. Effet : après le jet d'attaque, désactive toutes les améliorations de Bouclier de la cible. Effet critique : **Dégâts +2**.

Son canon Vulcain (*Vulcan Gun*) : une arme à portée 2, Force 3. Effet critique : lance 2 dés de plus.

Ce que ça raconte : le sabre est l'arme pour achever, très puissante mais lente (3 cases de Timeline). Le Vulcain sert à harceler à distance.

Les aptitudes

En bas de la carte, les aptitudes de l'unité. Chacune affiche son **type** et, si besoin, son **coût en Énergie** :

- **Frenzied Charge** (Charge frénétique) — type **Command**, coût **1 Énergie** : se déplacer de 2 cases, et le sabre laser gagne +1 en Force pour cette activation par garnison que tu as sauvée.
- **Escape from Side 7** (Fuite de Side 7) — type **Response** : après que cette unité a sauvé une garnison, elle gagne 1 Énergie.

Les types d'aptitudes (Command, Response, Attack, Ongoing, Setup) sont expliqués dans la section « Aptitudes et règles spéciales ».

Les cartes Tactique

Tu commences la partie avec un deck de 9 cartes Tactique et tu en pioches 3. Chaque carte indique :

1. **Son nom**.
2. **Son type** : Attack (attaque), Command (ordre) ou Response (réaction). Certaines ont un **coût Timeline**. Certaines portent le **titre de signature** d'une unité : seule cette unité peut les jouer.
3. **Son effet**.
4. Parfois **une faction** : la carte n'entre dans ton deck que si ton équipe a au moins une unité de cette faction.

La méthode pour lire une carte en 30 secondes

1. **TL** : quand est-ce que j'entre en jeu ?
2. **HP et VP** : je suis solide ? je rapporte combien si je tombe ?
3. **Armes** : coût en temps, portée, nombre de dés. Je suis fait pour le contact ou la distance ?
4. **Effets critiques** : qu'est-ce que je gagne sur un 9 ou un 10 ?
5. **Aptitudes** : il me faut de l'Énergie ? quand est-ce que je peux réagir ?

Traits et mots-clés

Dans Gundam Assemble, les étiquettes d'une unité s'appellent des **traits**. Contrairement à d'autres jeux, il n'y a pas de « type » d'unité qui change les règles de base : les traits servent surtout à **construire le deck** et à **cibler certaines aptitudes**.

Les trois familles de traits

Famille	Exemple	À quoi ça sert
Pilote	*Amuro Ray*	Des cartes Tactique ou aptitudes peuvent viser un pilote précis
Faction	*Earth Federation*, *Zeon*	Une carte Tactique de faction n'entre dans ton deck que si une de tes unités a ce trait
Particularité	Selon l'unité	Citées par certaines aptitudes

Tu peux mélanger librement les Mobile Suits de toutes les époques de Gundam. Certaines unités fonctionnent mieux avec leurs camarades habituels (Zeon avec Zeon), mais aucune règle ne l'impose, sauf indication du scénario.

Les mots-clés qui changent les règles

Certains mots sur les cartes ont une règle précise, définie dans le glossaire du livre :

Mot-clé	Traduction	Effet
Mass Produced	Produit en série	Tu peux aligner plusieurs exemplaires de cette unité (sinon : un seul par numéro de carte)
Hover	Vol stationnaire	Ignore les pénalités de terrain et de hauteur en se déplaçant, et peut traverser le terrain infranchissable
Fueled	Ravitaillé	Gagne 1 Énergie à chaque déploiement
Challenge	Défi	Peut échanger sa place avec un allié pour devenir la cible d'une attaque à sa place
Push X	Repousser	Éloigne un ennemi de X cases
Pull X	Attirer	Rapproche un ennemi de X cases
Repair X	Réparer	Regagne jusqu'à X points de vie (jamais au-delà du maximum)

Mot-clé	Traduction	Effet
Reposition	Repositionner	Retire l'objet du plateau et le replace ailleurs, comme indiqué. Compte comme un mouvement
Swap	Échanger	Échange la place de deux figurines. Compte comme un mouvement
Reinforcements	Renforts	Fait entrer une nouvelle unité (jeton sur le plateau et sur la Timeline). Ne revient pas si elle est vaincue
Capture	Capturer	Prend un objectif immédiatement, quelle que soit la situation
Damage +X	Dégâts +X	Ajoute X dégâts à l'attaque
Strength +X	Force +X	Ajoute X dés d'attaque
Additional	Supplémentaire	Une action en plus de ton action principale

Les états (*Status Effects*)

Une unité ne peut avoir qu'**un seul exemplaire** de chaque état.

État	Effet	Quand il disparaît
Disarm (Désarmé)	À sa prochaine attaque, l'unité **relance tous les dés qui ont touché** et ne peut pas déclencher d'effet critique	Juste après la relance
Fracture (Fracturé)	La prochaine fois qu'une seule attaque lui inflige **3 dégâts ou plus**, elle en prend **3 de plus**	Après les dégâts supplémentaires
Slow (Ralenti)	Sa prochaine action **Avancer ne la déplace pas du tout**	Après cette action Avancer

Attention : Fracture ne joue que sur les **dégâts de combat**, pas sur les dégâts directs des aptitudes. Slow n'empêche pas de Sprinter (*Dash*) ou de bouger par d'autres moyens.

Construire son équipe et préparer la partie

L'équipe (*Squad*)

Le **scénario** fixe le nombre d'unités, le plus souvent **3 ou 5**, parfois avec un porte-vaisseaux. Ensuite, c'est très libre :

- **Tu choisis les unités que tu veux**, de n'importe quelle série Gundam.
- **Une seule restriction :** pas deux unités avec le **même numéro de carte**, sauf si elles sont **Mass Produced**.
- Si tu prends plusieurs exemplaires d'une unité Mass Produced, chaque figurine et son jeton Timeline doivent être **faciles à distinguer** (peinture, socle, marque…).

Il n'y a pas de points d'armée : l'équilibre vient du scénario, de la valeur Timeline de départ et de la valeur en points de victoire de chaque unité.

Le deck Tactique : exactement 9 cartes

Trois règles :

1. **Cartes de signature :** chaque unité a une carte Tactique de signature. Elle n'entre dans ton deck que si ton équipe contient l'unité avec **le même titre de signature**.
2. **Cartes de trait :** une carte qui porte un trait (*Earth Federation*, *Zeon*…) exige au moins une unité de ton équipe avec ce trait.
3. **Un seul exemplaire** de chaque carte dans le deck.

Attention aux homonymes. Exemple du livre : tu as deux RX-78-2 Gundam, *Legendary Hero* et *Elite Mobile Suit*. La carte *Epic Shot* porte le titre *Legendary Hero* : seul celui-là peut la jouer, même si le texte dit juste « Gundam ». Et si ton adversaire joue aussi un *Legendary Hero*, ta carte ne marche que sur le tien.

Le rythme des cartes

- **3 cartes** piochées au début de la partie.
- **3 cartes** de plus à la fin de la première phase.
- Il en reste donc 3 dans le deck, pour les effets qui font piocher. Deck vide = plus de pioche.
- Pour une partie plus longue que 2 phases, ajoute **3 cartes au deck par phase supplémentaire** (12 cartes pour 3 phases, 15 pour 4…).

Les porte-vaisseaux (*Carriers*)

Certains scénarios ajoutent un porte-vaisseaux comme la White Base ou un croiseur Musaï. Tu choisis celui que tu veux, sauf indication du scénario.

- Il **remplace ta base** : tes unités se déploient sur une case adjacente à sa case centrale, quelle que soit la hauteur.
- Il s'active **comme une unité** sur la Timeline.

- **Mouvement :** il occupe plusieurs cases. Tu choisis l'avant ou l'arrière, tu avances cette partie d'une case, puis le milieu prend la place libérée, et ainsi de suite. Il ignore unités, garnisons et pénalités de terrain en route, mais doit finir sur des cases libres et toutes à la même hauteur.
- Il **ne s'engage jamais** et **ne peut pas être engagé**. On ne peut pas le pousser, l'attirer ou le déplacer avec des aptitudes.
- **Attaque :** portée et ligne de vue se mesurent depuis sa **case avant**. Ses autres cases bloquent sa propre vue.
- **Vaincu**, il est **désactivé** au lieu d'être retiré : il reste sur le plateau, bloque encore mouvement et vue, ne joue plus et ne conteste plus les objectifs. Mais tu peux **toujours déployer** tes unités depuis lui.
- S'il est à cheval sur un terrain spécial, l'effet du terrain ne s'applique qu'aux parties qui sont dedans.

Les composants spécifiques

Certaines unités ont leurs propres jetons (armes télécommandées, renforts…). Ils commencent dans la réserve de l'unité. Une unité ne peut jamais en avoir plus que ce qu'indique sa carte, et un jeton détruit retourne dans sa réserve.

Le déroulement d'une partie : la Timeline

Il n'y a pas de « tour de joueur » classique : **c'est la Timeline qui décide qui joue**. Une partie compte **2 phases de 10 rounds**, soit 20 rounds en tout.

La piste Timeline

- 10 cases, numérotées de 1 à 10. **Une case = un round.**
- Chaque joueur a son côté de la piste, avec un jeton par unité.
- On joue les cases **dans l'ordre** : toutes les unités de la case 1, puis celles de la case 2, etc. Une case vide est sautée.

Qui joue quand ?

- Tes unités sur la même case jouent **de haut en bas de la pile**.
- Si les deux joueurs ont des unités sur la même case, ils **alternent**, et **celui qui a joué en dernier joue en dernier**. Si ça arrive tout au début de la partie, chacun lance un dé, le plus haut commence.

Payer en temps : le coût Timeline (TL)

Presque chaque action a un **coût Timeline**. Tu le paies **juste après avoir annoncé l'action, avant de la résoudre**, en avançant le jeton de l'unité d'autant de cases.

Exemple du livre : au round 1, le Gundam attaque au sabre laser (coût 3). Son jeton avance de 3 cases : il ne rejouera qu'au round 4.

Règles de calcul :

- Si ton jeton arrive sur une case où tu as déjà des unités, il se place **en dessous** de la pile.
- Si le coût te fait dépasser la case 10, avance jusqu'à 10, puis **repars de la case 1** pour finir de payer. Ton unité jouera donc dans la phase suivante.
- **Exemple du livre :** le Zeong est au round 8 et tire au canon à méga-particules (coût 4). Il avance de 2 cases jusqu'à 10, revient en 1 et avance encore de 2 : il rejouera au round 2 de la phase suivante.
- Une unité qui dépense **plus de 10 TL** en une activation passe directement à la phase suivante.

Fin de phase

La phase se termine quand les unités du round 10 ont joué (ou quand il n'y a plus aucun jeton dans la phase en cours).

- **Fin de la phase 1 :** on marque les points des objectifs de la phase 1, chaque joueur **pioche 3 cartes Tactique**, puis la phase 2 commence au round 1.
- **Fin de la phase 2 :** on marque les points des objectifs de la phase 2 et on compare les scores.

Pourquoi c'est malin

Une grosse attaque coûte cher en temps : pendant que ton unité attend, l'adversaire peut jouer plusieurs fois. À l'inverse, une action rapide te laisse rejouer vite. **Gérer ton temps est aussi important que viser juste.**

Activer une unité : les actions possibles

Quand vient le round d'une de tes unités, tu l'**actives**. Pendant une activation :

- tu **dois** faire **une action principale**,
- tu **peux** aussi **Avancer**, utiliser tes aptitudes **Command** (chacune une fois), et jouer **une carte Tactique** maximum.

Déployer (la première fois)

La première fois que tu actives une unité, elle **entre sur le plateau** avant d'agir :

- sur la case de ta **base**, ou sur une case **adjacente à la case centrale** de ton porte-vaisseaux,
- puis elle s'active immédiatement,
- elle doit **bouger d'au moins une case** avant la fin de l'activation : on ne peut jamais finir sur une base.

Si toutes tes cases de déploiement sont bloquées, fais comme si l'une était vide, déploie-toi dessus et Avance tout de suite vers une case légale. S'il n'y a vraiment aucune solution, l'unité dépense 2 TL pour s'Énergiser et reste en Réserve jusqu'à sa prochaine activation.

Avancer (*Advance*) : le déplacement de base

- Jusqu'à **3 cases**, sans coût Timeline.
- Ce n'est **pas** ton action principale : tu Avances en plus.
- Les améliorations de Vitesse ajoutent 1 case chacune.

Les 4 actions principales (une obligatoire)

Action	Coût	Effet
Attaquer (*Attack*)	Le coût TL de l'arme	Une attaque avec une arme de ta carte, ou une arme donnée par une carte Tactique
Sprinter (*Dash*)	2 TL	Se déplacer jusqu'à 2 cases (en plus de l'Avancée). Les bonus de Vitesse ne s'appliquent pas
S'Énergiser (*Energize*)	2 TL	Gagner 1 Énergie (jeton posé sur la carte). Tu peux en cumuler plusieurs
Sauver (*Rescue*)	2 TL	Sauver une garnison alliée adjacente et marquer **2 points de victoire**

Les actions supplémentaires

Certaines aptitudes donnent une action **supplémentaire** (*additional*) d'un type précis : tu peux alors faire plusieurs actions principales dans la même activation. Une action dont le coût est réduit à 0 par une aptitude compte aussi comme une action supplémentaire. Exemple : Sprinter à 0 TL ne consomme pas ton action principale.

Les aptitudes et les cartes pendant l'activation

- **Aptitudes Command :** chacune une fois par activation, jamais au milieu d'une autre action (sauf indication contraire).
- **Carte Tactique :** une seule par activation, au moment prévu par son type.
- **Annonce tes aptitudes avant de déclarer une attaque** : beaucoup ne peuvent plus être utilisées une fois l'attaque lancée.

Fin de l'activation

Quand tu as fini, l'activation s'arrête. Quand toutes les unités du round ont joué, on passe au round suivant. Une unité vaincue pendant sa propre activation s'arrête immédiatement.

Mouvement

On bouge **case par case**, dans n'importe quelle direction, jusqu'à la distance maximale ou jusqu'à ce que tu décides de t'arrêter. Tout mouvement est **facultatif** et peut être interrompu.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** traverser les cases de tes **alliés** et de tes structures.
- **Tu ne peux pas** traverser les cases d'unités, garnisons, porte-vaisseaux ou structures **ennemis**.
- **Tu ne peux pas** finir sur une case occupée (ami, ennemi ou structure), sauf indication contraire.
- **Tu ne peux pas** finir là où tu as commencé si tu choisis de bouger.
- **Tu ne peux pas** couper ton mouvement pour faire autre chose : pas de « je bouge, je tire, je repars ».
- Une unité sur plusieurs cases doit finir avec **toutes ses cases à la même hauteur**.

Ce qui ralentit

Situation	Effet
Tu commences le mouvement **engagé**	**-1 case**
Tu **montes** d'un niveau	**+1 case** de coût par niveau gagné
Tu **descends**	Aucun coût supplémentaire

Situation	Effet
Tu commences dans l'**eau**	**-1 case**
Tu commences dans un **champ de débris**	**-1 case**
Terrain infranchissable	Interdit, sauf avec **Hover**. Jamais de fin de mouvement dessus
Amélioration de **Vitesse**	**+1 case** par amélioration, seulement pour Avancer

Si tu ne peux pas payer le surcoût pour monter, tu ne peux pas monter.

Exemple du livre : le Gundam est au sol. Monter sur une case de hauteur 1 lui coûte 2 cases de mouvement. Passer ensuite à la hauteur 2 coûte encore 2. Monter directement du sol à la hauteur 2 coûte 3.

Sauter (*Jump*)

Une unité qui **commence son mouvement en hauteur** saute automatiquement :

- sa hauteur de départ sert de référence pendant tout le mouvement,
- elle peut **franchir des vides** et **passer au-dessus des ennemis plus bas**,
- elle ne paie de surcoût que si elle monte **plus haut que son point de départ**,
- pas de saut depuis le sol, et aucune action n'est nécessaire.

Exemple du livre : le Zaku II de Char part d'une hauteur. Aller à 2 cases sur une autre hauteur équivalente, en passant au-dessus d'une garnison ennemie, coûte 2. Aller à 2 cases en montant d'un niveau coûte 3.

Ramasser au passage

Une unité qui **termine** un mouvement sur une case avec une **amélioration** ou de l'**Énergie** la récupère aussitôt sur sa carte. **Passer dessus ne suffit pas.**

Les autres déplacements

Sont aussi des mouvements, et peuvent déclencher des aptitudes liées au mouvement : Avancer, Sprinter, Move (déplacement donné par une aptitude), Push, Pull, Reposition et Swap.

- **Move :** affecté par les ennemis et le terrain comme un mouvement normal.
- **Push et Pull :** ignorent les pénalités d'engagement et de terrain (voir « Aptitudes et règles spéciales »).

- **Une unité déplacée hors de sa propre activation ne conteste pas les objectifs** (sauf indication contraire).

Attaquer pas à pas

Dans Gundam Assemble, **tir et corps à corps suivent exactement la même procédure**. Une arme de portée 1 frappe au contact, une arme de portée 2 ou plus tire à distance.

Étape 1 : choisir l'arme et la cible

Tu annonces **en même temps** l'arme et la cible. La cible doit être :

- **à portée** de l'arme (comptée en cases, la hauteur ne change pas la portée),
- **en ligne de vue** si la portée est de 2 ou plus,
- **un des ennemis avec qui tu es engagé**, si tu es engagé.

La ligne de vue

Trace une ligne imaginaire du **centre de ta case** au **centre de la case de la cible** (une règle aide). La ligne de vue est **bloquée** si la ligne traverse :

- un **décor plus haut que les deux unités**,
- un **ennemi** (autre que la cible) **à la même hauteur que les deux unités**,
- une **structure ennemie** (comme une base) à la même hauteur que les deux unités.

Si les deux unités sont **à des hauteurs différentes**, elle est aussi bloquée si la ligne traverse un décor, un ennemi ou une structure ennemie **à la hauteur de l'unité la plus haute**.

Bon à savoir :

- **Tes alliés ne bloquent jamais ta vue**, ni tes structures.
- On tire **par-dessus** les unités plus basses.
- Si la ligne passe pile entre deux cases, **le joueur actif choisit** laquelle compte.
- **Pas besoin de ligne de vue** pour une cible adjacente.
- Certaines armes et aptitudes **ignorent la ligne de vue** : il faut juste la portée.

Étape 2 : la séquence d'attaque complète

1. **Annoncer** l'attaque.
2. **Vérifier** portée et ligne de vue.
3. **Payer le coût Timeline** de l'arme.
4. **Réactions « avant le jet »** (*Before Attack Roll*).

5. **Lancer les dés** : autant de D10 que la **Force** de l'arme, plus les bonus.
6. **Réactions « après le jet »** (*After Attack Roll*). L'état **Désarmé** se déclenche ici, après les autres aptitudes de l'attaquant, puis il disparaît.
7. **Résoudre l'effet critique** s'il y a un 9 ou un 10.
8. **Infliger les dégâts** : nombre de touches moins les Boucliers adverses. **Fracture** se déclenche à ce moment. Une unité à 0 PV est vaincue.
9. **Réactions « après les dégâts de combat »** (*After Combat Damage*).

Chaque étape se termine avant la suivante. Si les deux joueurs veulent réagir au même moment, **l'attaquant résout d'abord**, puis le défenseur.

Étape 3 : compter les touches

- Chaque dé à **4 ou plus** touche (après Précision). Un **1** rate toujours. Un **9 ou 10** est un critique.
- **Hauteur :** +1 en Précision contre une cible **plus basse**, -1 contre une cible **plus haute**.
- **Terrain :** eau, débris et particules Minovsky donnent des malus (voir « Terrain et ligne de vue »).
- Les bonus et malus s'additionnent. **Exemple du livre :** le Zaku II de Char tire depuis une hauteur (+1) sur le Guntank qui est dans l'eau (-1) : les deux s'annulent, il touche sur 4+.

Étape 4 : effet critique

- Un critique **touche toujours**, malgré les malus.
- L'effet critique de l'arme ne se déclenche **qu'une fois par attaque**, même avec plusieurs 9 ou 10 (sauf indication contraire). Certains effets demandent plusieurs critiques.
- Il s'applique **même si les Boucliers bloquent tous les dégâts**.
- Exemples : dégâts en plus, état infligé, amélioration détruite, Push…

Étape 5 : dégâts et Boucliers

- **Chaque touche = 1 dégât.** Les effets « Dégâts +X » s'ajoutent.
- Les effets qui **réduisent les dégâts** s'appliquent d'abord.
- Ensuite, **chaque Bouclier actif bloque 1 dégât** et se retourne face cachée. Il se réactive au début de la prochaine activation de l'unité.
- Le reste est retiré des points de vie.

Unité vaincue

Quand une unité tombe à 0 PV :

1. Ton adversaire gagne sa **valeur en points de victoire**.
2. Elle retourne dans ta **Réserve**.
3. Son jeton Timeline **avance immédiatement de 2 cases** (le temps de la réparer).
4. Elle récupère **tous ses PV** et perd ses **états**, mais **garde son Énergie et ses améliorations**.
5. À sa prochaine activation, elle se **redéploie** depuis ta base ou ton porte-vaisseaux.

Exemple complet

Au round 1, le Gundam attaque le Zeong au sabre laser. Le joueur annonce l'arme et la cible, vérifie qu'ils sont adjacents (pas besoin de ligne de vue), et avance le jeton du Gundam de 3 cases. Il lance **6 D10** (Force 6) : 2, 4, 5, 7, 9 et 1. Quatre dés touchent (4, 5, 7 et 9). Le 9 est un critique : **Dégâts +2**. Le Zeong subit donc 6 dégâts, moins ses éventuels Boucliers. *(Jet inventé pour l'exemple ; arme et règles du livre.)*

Combat au contact et attaques de zone

Le corps à corps, c'est juste la portée 1

Il n'y a **pas de phase de corps à corps séparée** ni de charge. Une arme de **portée 1** (sabre laser, poing, hache…) s'utilise contre une cible **adjacente**, avec la même séquence d'attaque que le tir.

- **Pas besoin de ligne de vue** contre une cible adjacente.
- Pour aller au contact, il suffit d'**Avancer** (ou de Sprinter) jusqu'à une case voisine, puis d'attaquer.
- Les armes de contact sont souvent **plus fortes** (beaucoup de dés) mais **plus lentes** (gros coût Timeline).

Être engagé

Dès que tu es adjacent à un ennemi à la même hauteur :

- **tu dois viser un des ennemis engagés** avec toi, même avec une arme à distance,
- **ton prochain mouvement perd 1 case**.

Un ennemi adjacent mais **à une autre hauteur** ne t'engage pas. **Exemple du livre :** le Gundam est à côté du Zaku II de Char (même hauteur) et du Zaku II Minelayer (plus bas). Il n'est engagé qu'avec Char, et ne peut pas attaquer le Minelayer tant qu'il reste engagé

avec Char.

Les **garnisons ennemies** engagent aussi. Les **porte-vaisseaux** et les **armes télécommandées** n'engagent jamais. Certains effets permettent d'**ignorer l'engagement** : ils suppriment à la fois la pénalité de mouvement et l'obligation de cible.

Les attaques de zone (*Area of Effect*, AoE)

Certaines armes touchent tous les ennemis d'une zone. Elles ont un **schéma** sur la carte (ta case en gris, la zone en rouge) et souvent **« SP »** dans la portée.

1. Choisis comment orienter le schéma.
2. Les cibles doivent être à portée et en ligne de vue, mais une attaque de zone **ignore les unités et garnisons** pour la ligne de vue.
3. **Tous les ennemis visibles dans la zone sont touchés** : tu ne peux pas en exclure.
4. **Un seul jet de dés** pour toutes les cibles, puis tu comptes les touches **cible par cible** (les malus de terrain peuvent différer).
5. Les bonus de Force ou de Précision venant d'aptitudes s'appliquent à **toutes** les cibles si au moins une y a droit.
6. Les dégâts sont infligés à toutes les cibles **en même temps**.

En étant engagé, une attaque de zone est autorisée si elle inclut au moins un des ennemis engagés.

Exemple du livre : le Guntank tire avec son lance-missiles. Le Zaku II de Char et le Minelayer sont dans la zone. Un seul jet. Char est plus haut : -1 en Précision contre lui. Le Minelayer est au même niveau : pas de malus. Une carte « +2 Force contre une cible plus haute » donnerait +2 dés à toute l'attaque, car elle s'applique à au moins une cible.

Pousser et attirer (*Push* et *Pull*)

- **Push X :** l'ennemi recule de X cases, chaque case **plus loin** de la source que la précédente.
- **Pull X :** l'ennemi avance de X cases vers la source, chaque case **plus près** que la précédente, par le chemin le plus court. Impossible sur un ennemi déjà adjacent à la même hauteur.
- Les deux ignorent les pénalités d'engagement et de terrain, et sont **facultatifs**.
- On ne peut pas pousser ou attirer un ennemi **vers le haut** : il percute le décor.
- **Collision :** s'il heurte un décor, une structure ou une autre unité, il s'arrête et **tous les concernés subissent 2 dégâts**. Ces dégâts sont bloqués par les Boucliers. Une unité vaincue par l'attaque qui la pousse percute quand même.

Exemple du livre : le Zaku I fait un critique avec son bouclier à pointes (*Knuckle Shield*) : Push 2 sur le Gundam. Plusieurs directions le projetteraient contre un relief : 2 dégâts de collision.

Objectifs et victoire

Le joueur qui a **le plus de points de victoire (PV)** à la fin de la partie gagne. **En cas d'égalité, c'est le dernier joueur à avoir joué qui gagne.**

Comment marquer des points

Action	Points
Vaincre une unité ennemie	Sa **valeur VP** (8 pour le Gundam de l'exemple)
Détruire une **garnison ennemie**	2
Sauver une garnison alliée	2
Contrôler des **objectifs** en fin de phase	Selon le scénario
Remplir les **buts du scénario**	Selon le scénario

Les buts du scénario (*Goals*)

Chaque scénario a ses buts, avec leurs conditions et leurs points. Certains ne comptent que pendant **une phase précise**, d'autres sont actifs toute la partie et rapportent **à la fin de chaque phase**. Certains scénarios utilisent aussi des **jetons de scénario** dont le rôle change selon la mission.

Les garnisons (*Garrisons*)

Ce sont les troupes d'appui de chaque camp : soldats, chars, avions.

- **Garnison ennemie :** elle a **1 point de vie** et s'attaque comme une unité. Vaincue = **2 points**. Les aptitudes à dégâts directs peuvent la toucher si elles ne visent pas spécifiquement une « unité ».
- **Garnison alliée :** action **Sauver** (2 TL) en étant adjacent = **2 points**. Elle est retirée du plateau.
- Une garnison ennemie **bloque le mouvement et la ligne de vue** et **engage** comme une unité, mais ne compte pas comme une « unité » pour les effets.

Contrôler les objectifs

Les objectifs commencent **neutres**.

Contester : quand une unité **termine son activation** sur un objectif ou à côté, elle le conteste. Si tu as **plus d'unités** que l'adversaire sur l'objectif ou adjacentes, la contestation réussit :

- objectif **neutre** → tu le **captures** : pose ton jeton de contrôle, ta couleur visible,
- objectif **adverse** → il redevient **neutre** : retire son jeton.

Il faut donc **deux contestations réussies** pour prendre un objectif adverse : une pour le neutraliser, une pour le capturer.

Contrôle permanent : un objectif reste à toi **même si tu t'en vas**, jusqu'à ce que l'adversaire réussisse une contestation.

Attention : on compte le **nombre d'unités**, pas leur puissance. Et seule une unité qui finit **sa propre activation** à cet endroit conteste. Être poussé sur un objectif ne suffit pas.

Capturer directement : certains effets permettent de **capturer** un objectif, immédiatement et sans tenir compte des unités présentes.

Les objectifs à transporter

Certains scénarios ont des objectifs à ramasser (civils, technologie…). Ils fonctionnent comme les améliorations :

- tu les **ramasses** en finissant un mouvement dessus,
- tu les **lâches** sur ta case si tu Sprintes, si tu es poussé ou attiré,
- tu les **lâches** aussi si tu es vaincu : le jeton reste sur la case où tu étais.

Les porte-vaisseaux et les objectifs

Un porte-vaisseaux **désactivé** ne conteste plus les objectifs. Les armes télécommandées ne comptent **jamais** pour contester.

Terrain et hauteur

Le plateau recrée les décors de Gundam : déserts, jungles, océans, espace. Chaque type de terrain a ses effets.

La hauteur, en résumé

Effet	Règle
Monter	+1 case de coût par niveau gagné
Descendre	Gratuit
Sauter	Possible quand on part d'une hauteur : on franchit les vides et les ennemis plus bas
Tirer vers le bas	**+1 en Précision**
Tirer vers le haut	**-1 en Précision**
Engagement	Seulement entre unités **à la même hauteur**
Ligne de vue	Bloquée par un décor plus haut que les deux unités, ou à la hauteur de la plus haute si elles sont à des niveaux différents

Les terrains spéciaux

Terrain	Mouvement	Attaque
Eau (*Water*)	-1 case à tout mouvement commencé dans l'eau	-1 en Précision pour viser une cible dans l'eau. -1 pour tirer depuis l'eau. **-2** si les deux sont dans l'eau
Champ de débris (*Debris Field*)	-1 case à tout mouvement commencé dedans	Mêmes malus que l'eau : -1 vers, -1 depuis, -2 si les deux
Terrain infranchissable (*Impassable*)	Interdit, sauf avec **Hover**. Personne ne peut y finir son mouvement	—
Particules Minovsky	—	**-2 en Précision** pour toute attaque contre une cible **non adjacente** si l'attaquant **ou** la cible est dedans. Pas de cumul : -2 maximum, même si les deux y sont

Les particules Minovsky ne gênent donc **pas** le combat au contact. C'est l'endroit idéal pour une unité de mêlée qui veut s'approcher sans se faire tirer dessus.

Placer le terrain

Le scénario indique où mettre les décors. Si le scénario laisse le choix, les joueurs se mettent d'accord pendant la mise en place.

Ce que tu peux faire / ne pas faire

- **Tu peux** passer au-dessus d'un ennemi plus bas en sautant depuis une hauteur.
- **Tu peux** tirer par-dessus une unité plus basse que toi.
- **Tu peux** attaquer au contact sans malus dans les particules Minovsky.
- **Tu ne peux pas** monter si tu n'as pas assez de mouvement pour payer le surcoût.
- **Tu ne peux pas** pousser ou attirer un ennemi vers le haut : il percute le décor et prend 2 dégâts.
- **Tu ne peux pas** t'engager avec un ennemi adjacent à une autre hauteur.

Aptitudes, Énergie et améliorations

Les 5 types d'aptitudes

Les cartes d'unité et les cartes Tactique utilisent toutes les mêmes types. **Une aptitude demande une ligne de vue, sauf indication contraire.**

Type	Quand	Limite
Command (Ordre)	Pendant l'activation de l'unité concernée, jamais au milieu d'une autre action	Chacune une fois par activation
Response (Réaction)	Dès que sa condition est remplie, **même pendant le tour adverse**	Plusieurs fois par activation si les déclencheurs sont différents, mais jamais deux fois la même sur un même déclencheur
Attack (Attaque)	À la place de l'action Attaquer : attaque avec une arme spéciale	Remplace ton attaque principale (sauf indication contraire). A souvent un coût Timeline
Ongoing (Permanente)	Active dès le début de la partie, sans Énergie ni activation	Toujours
Setup (Mise en place)	Avant le début de la partie	Une fois

Exemples du livre :

- **Ongoing :** le *Zero System* de la Wing Gundam Zero (EW) lui fait des critiques sur 7 ou 8 en plus de 9 et 10.
- **Setup :** la Buster Gundam commence la partie avec une carte d'arme spéciale en jeu.
- **Attack :** la carte *Epic Shot* jouée par le Gundam remplace son attaque principale par un tir au fusil laser décrit sur la carte.

Les réactions en détail

- On les résout **entièrement** avant de reprendre le jeu.
- **Le joueur actif décide en premier** s'il réagit.
- Pendant une attaque, si les deux joueurs réagissent au même moment, l'attaquant résout d'abord.
- Une attaque de zone crée **un déclencheur séparé par unité touchée**. **Exemple du livre :** la Duel Gundam touche deux unités avec son lance-grenades. L'Oggo allié peut utiliser son *Artillery Support* sur **chacune** des deux.
- Une aptitude qui vise un ennemi « à portée » demande la ligne de vue **vers cet ennemi**, pas vers l'allié qui a déclenché la réaction.

L'Énergie

- On l'obtient avec l'action **S'Énergiser** (2 TL), en la **ramassant** sur le plateau, ou grâce à certaines aptitudes (comme *Fueled*).
- Elle se pose sur la carte de l'unité, et on peut en **cumuler** plusieurs.
- Elle peut être dépensée **dans la même activation** où elle est gagnée.
- **Elle doit être dépensée par l'unité qui utilise l'aptitude** : pas de partage, sauf aptitude spéciale.
- Une unité vaincue **garde son Énergie**.

Exemple du livre : au tour précédent, le Gundam s'est Énergisé. Ce tour-ci, il dépense cette Énergie pour *Frenzied Charge*.

Les améliorations (*Upgrades*)

On les ramasse en **terminant** un mouvement sur leur case. Le jeton se pose sur la carte de l'unité.

Amélioration	Effet
Bouclier (*Shield*)	Bloque 1 dégât, puis se retourne face cachée. Se réactive au début de la prochaine activation de l'unité

Amélioration	Effet
Vitesse (*Speed*)	+1 case quand l'unité **Avance** (pas en Sprint)
Force (*Strength*)	+1 dé à **toutes** les attaques de l'unité, pour le reste de la partie

- Certaines aptitudes permettent de **redistribuer** des améliorations ou de l'Énergie entre tes unités, ou d'en **voler** à l'ennemi. Un Bouclier transféré est réactivé.
- Une unité vaincue **garde ses améliorations**.
- Le sabre laser du Gundam désactive les Boucliers adverses : parfait contre une unité qui en a accumulé.

Les armes télécommandées (*Remote Weapon Systems*, RWS)

Certaines unités déploient des armes télécommandées, décrites sur leurs propres cartes. Leurs règles :

- se déploient ou se repositionnent **uniquement sur une case vide**,
- **ne bloquent ni la vue ni le mouvement**, mais personne ne peut finir sur leur case,
- **ne sont pas des unités** : pas d'engagement, pas de contestation d'objectif, pas d'état,
- peuvent être attaquées, détruites, poussées ou attirées (et provoquer des collisions),
- une fois détruites, elles reviennent dans la réserve de leur unité et peuvent être redéployées plus tard.

Les renforts (*Reinforcements*)

Certaines unités font entrer des renforts : un jeton sur le plateau et un sur la Timeline. Ce sont des unités à part entière, mais une fois vaincues, elles sont retirées définitivement et ne reviennent pas.

Récap : ce que tu peux et ne peux pas faire

La fiche à garder sous les yeux pendant ta première partie.

Pendant une activation

	Combien ?	Coût
Se déployer (première activation ou retour de Réserve)	Automatique	Gratuit
Avancer (3 cases)	Une fois	Gratuit

	Combien ?	Coût
Action principale (Attaquer, Sprinter, S'Énergiser, Sauver)	**Une obligatoire**	Selon l'action
Actions supplémentaires	Seulement si une aptitude le permet	Selon l'aptitude
Aptitudes Command	Chacune une fois	Souvent de l'Énergie
Carte Tactique	**Une maximum**	Parfois du temps (TL)
Réactions	À chaque déclencheur valable	Selon la carte

Les coûts à retenir

Chose	Coût / valeur
Sprinter	2 TL pour 2 cases
S'Énergiser	2 TL pour 1 Énergie
Sauver une garnison	2 TL, rapporte 2 points
Attaquer	Le coût TL de l'arme
Être vaincu	Ton jeton avance de 2 cases
Monter d'un niveau	+1 case de mouvement
Commencer un mouvement engagé, dans l'eau ou les débris	-1 case
Collision (Push/Pull)	2 dégâts à chaque partie concernée
Détruire une garnison ennemie	2 points

Les chiffres du dé

D10	Résultat
1	Toujours raté
2-3	Raté, sauf bonus de Précision

D10	Résultat
4-8	Touché, sauf malus de Précision
9-10	Critique : toujours touché + effet critique

Les modificateurs de Précision

Situation	Précision
Cible plus basse	+1
Cible plus haute	-1
Cible dans l'eau ou les débris	-1
Attaquant dans l'eau ou les débris	-1
Particules Minovsky, cible non adjacente	-2 (pas de cumul)

Les interdits à connaître

- **Pas de mouvement en deux fois** : on ne coupe pas un déplacement pour attaquer.
- **Pas de fin de mouvement sur une case occupée** ni sur sa base.
- **Pas de traversée des ennemis**, sauf en sautant par-dessus depuis une hauteur.
- **Pas d'attaque sur une autre cible** que celles avec qui tu es engagé.
- **Pas de ligne de vue** à travers un ennemi à la même hauteur.
- **Pas d'attaque contre une unité en Réserve.**
- **Pas de deux cartes Tactique** dans la même activation.
- **Pas de doublon** dans l'équipe (sauf Mass Produced) ni dans le deck.

Erreurs de débutant et conseils

Les 12 erreurs les plus courantes

1. **Oublier de payer le temps avant de résoudre.** Le coût Timeline se paie dès l'annonce de l'action, avant de lancer les dés.
2. **Mal empiler les jetons.** Un jeton qui arrive sur une case où tu as déjà des unités va **en dessous** de la pile.
3. **Croire qu'Avancer est l'action principale.** Avancer est gratuit et se fait **en plus** de ton action principale.

4. **Bouger, tirer, puis rebouger.** Interdit : un mouvement se termine avant toute autre action.
5. **Ignorer l'engagement.** Une fois adjacent à un ennemi au même niveau, tu dois l'attaquer lui, et ton prochain mouvement perd 1 case.
6. **Passer sur une amélioration sans s'arrêter.** Il faut **finir** son mouvement dessus pour la ramasser.
7. **Penser que tes alliés bloquent ta vue.** Ils ne la bloquent jamais. Seuls les ennemis à la même hauteur et le décor la bloquent.
8. **Appliquer la Précision aux 1, 9 et 10.** Un 1 rate toujours, un 9 ou 10 touche toujours, quels que soient les modificateurs.
9. **Compter la puissance pour les objectifs.** C'est le **nombre d'unités** qui compte, et seulement celles qui terminent leur propre activation à côté.
10. **Oublier qu'il faut deux contestations** pour prendre un objectif adverse : une pour le neutraliser, une pour le capturer.
11. **Lancer une grosse attaque trop tard dans la phase.** Un coût qui dépasse la case 10 fait repartir ton unité au début de la phase suivante.
12. **Utiliser ses aptitudes trop tard.** Annonce tes aptitudes Command **avant** de déclarer l'attaque, beaucoup ne peuvent plus servir ensuite.

Conseils pour ta première partie

- **Commence avec 3 unités** et un scénario simple, sans porte-vaisseaux.
- **Prends des unités que tu aimes.** Le jeu est fait pour mélanger toutes les séries Gundam, aucune combinaison n'est interdite.
- **Lis tes 3 cartes Tactique** avant de commencer, et repère celles qui sont des réactions : elles se jouent pendant le tour adverse.
- **Regarde la Timeline avant chaque action.** Demande-toi : « si je dépense 3, qui va jouer avant que je rejoue ? »
- **Ne néglige pas les garnisons.** Sauver une garnison alliée ne coûte que 2 TL et rapporte 2 points, autant que d'en détruire une ennemie.
- **Fais attention à tes unités chères.** Une unité à 8 VP comme le Gundam rapporte beaucoup à l'adversaire si elle tombe, et elle perd 2 cases de Timeline.
- **Garde de l'Énergie** pour tes aptitudes clés : s'Énergiser coûte du temps, mais l'Énergie est conservée même si l'unité tombe.
- **Utilise la hauteur** : +1 en Précision vers le bas, et tu sautes par-dessus les obstacles.

Ton premier round, pas à pas

- [ ] Regarder quelle case de la Timeline est jouée et quelles unités y sont

- [ ] Activer l'unité du dessus de ta pile
- [ ] Si elle est en Réserve : la déployer depuis ta base ou ton porte-vaisseaux
- [ ] Utiliser les aptitudes Command voulues, avant l'action
- [ ] Avancer jusqu'à 3 cases (en finissant hors de la base)
- [ ] Choisir une action principale et payer son coût Timeline
- [ ] Si c'est une attaque : portée, ligne de vue, dés, critique, dégâts moins Boucliers
- [ ] Jouer au maximum une carte Tactique
- [ ] Terminer l'activation, puis passer à l'unité suivante ou au round suivant

Glossaire français / anglais

Les traductions françaises sont indicatives. Les règles officielles utilisées ici sont en anglais.

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Amélioration	Upgrade	Bouclier, Vitesse ou Force, à ramasser
Arme télécommandée	Remote Weapon System (RWS)	Jeton déployé par une unité, pas une unité
Attaque de zone	Area of Effect (AoE)	Touche tous les ennemis d'un schéma
Avancer	Advance	Déplacement gratuit de 3 cases
Bouclier	Shield	Bloque 1 dégât puis se désactive
Capturer	Capture	Prendre un objectif immédiatement
Carte de signature	Signature Tactics card	Carte réservée à une unité précise
Carte Tactique	Tactics card	Attaque, ordre ou réaction. Deck de 9
Contester	Contest	Finir son activation sur ou à côté d'un objectif
Coût Timeline	TL cost	Cases dont avance ton jeton
Coup critique	Critical hit	9 ou 10 au dé
Dégâts de combat	Combat damage	Dégâts des touches, des critiques et de Fracture
Déployer	Deploy	Entrer sur le plateau depuis la Réserve
Désarmé	Disarm	Relance les touches de sa prochaine attaque

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Énergie	Energy	Carburant des aptitudes
Engagé	Engaged	Adjacent à un ennemi au même niveau
Équipe	Squad	Tes unités pour la partie
Force	Strength	Nombre de dés d'attaque
Fracturé	Fracture	+3 dégâts sur une attaque de 3 dégâts ou plus
Garnison	Garrison	Troupes d'appui, 1 PV
Hauteur	Elevation	Niveau du terrain
Ligne de vue	Line of Sight	Ligne du centre de case à centre de case
Mise en place	Setup	Préparation de la partie
Phase	Phase	10 rounds. Une partie = 2 phases
Points de victoire	Victory Points (VP)	Le score
Points de vie	Hit Points (HP)	La vie d'une unité
Portée	Range	Distance en cases, avec ligne de vue
Porte-vaisseaux	Carrier	Vaisseau d'où partent tes unités
Précision	Accuracy	Bonus ou malus ajouté à chaque dé
Ralenti	Slow	Sa prochaine Avancée ne bouge pas
Réaction	Response	Aptitude jouée sur un déclencheur
Réparer	Repair	Regagner des PV
Réserve	Reserve	Hors du plateau, avant déploiement ou après défaite
Round	Round	Une case de la Timeline
Sauter	Jump	Franchir vides et ennemis depuis une hauteur
Sauver	Rescue	Action : sauver une garnison alliée (2 points)
S'Énergiser	Energize	Action : gagner 1 Énergie (2 TL)
Sprinter	Dash	Action : 2 cases pour 2 TL

Français (ce guide)	Anglais (règles)	En bref
Timeline	Timeline (TL)	La piste qui décide qui joue quand
Trait	Trait	Pilote, faction ou particularité
Vitesse	Speed	Cases en plus pour Avancer
Vol stationnaire	Hover	Ignore terrain et hauteur en se déplaçant

Source

- *Gundam Assemble Official Core Rulebook*, version 1.0, mise à jour du 28 août 2026 (PDF fourni).

Gundam Assemble Beginner's Guide

Nov 4, 2026 · Alexandrosse

Before you start: don't panic

Gundam Assemble is a fast tactical miniatures game: you pilot a small team of Mobile Suits (usually 3 or 5) on a board of **hexagonal spaces**. No tape measure, no dozens of models: **everything is counted in hexes**, which makes it a great first game.

The heart of the game is the **Timeline**. Every action costs time. The more powerful the action, the longer your unit waits before acting again. The whole strategy is spending that time well.

This guide is based on the **Official Core Rulebook v1.0** (updated 28 August 2026, 52 pages).

Three things to keep in mind:

1. **The scenario rules.** It sets the board, the number of units, the objectives and how you score.
2. **"Can't" beats "can".** If one effect says a unit *can't* do something and another says it *can*, the restriction wins.
3. **Multiple effects = in printed order.** When an ability has several effects, resolve each one fully before the next.

How to read this guide: sections 2 to 6 cover the basics (kit, dice, cards, building your squad). Section 7 explains the Timeline, which you should understand before anything else. Sections 8 to 14 walk through play: actions, movement, attacks, objectives, terrain and abilities. The last sections are cheat sheets for the table.

What you need

Item	What it's for
The game board	A hex board. The scenario says which one
Your units	Each unit = a miniature + a **unit card** + a **Timeline token**, sometimes extra tokens
The **Timeline track**	10 spaces, one side per player. It decides who acts and when

Item	What it's for
Your **Tactics deck**	Exactly **9 Tactics cards**: special attacks, commands, responses
Attack dice	**10-sided dice** (D10). Have a good handful: some weapons roll 6 or more
Scenario cards	Setup, goals and victory points
Bases or Carriers	Where your units enter the board
Garrisons	Support troops on the board: rescue yours, destroy theirs
Upgrade tokens	Shield, Speed, Strength: picked up on the board
Energy tokens	Fuel for powerful abilities
Status tokens	Disarm, Fracture, Slow
Objective control tokens	Double-sided, one colour per player
Terrain	Elevation, water, debris fields, Minovsky Particles… depending on the scenario

Setup, step by step

1. Choose a **scenario**. Each player prepares their squad and Tactics deck in advance.
2. Place the board in the middle.
3. Add what the scenario asks for: Bases or Carriers, Garrisons, Upgrades, Energy, Objectives, terrain.
4. Put the shared supply within reach: Upgrades, status tokens, Energy, dice, control tokens.
5. Place the Timeline track next to the board.
6. **Reveal your squad** and set out cards, miniatures and tokens on your side.
7. Place each Timeline token on the space matching the unit's **starting Timeline value**. If several of your units share a space, stack them in any order: the top one acts first.
8. The player with the lowest starting value goes first. On a tie, each rolls an attack die, highest goes first.
9. Resolve **Setup** abilities on the cards, starting with the first player.
10. Shuffle your Tactics deck and **draw 3 cards**.

No unit starts on the board: they're all in your **Reserve** and enter play the first time they activate.

Core concepts

Dice: D10s, and a 4 is enough

Gundam Assemble uses **10-sided dice**. The rule is the same for every attack:

Roll	Effect
1	Always a miss, whatever the bonuses
2 to 3	Miss (unless Accuracy bonuses)
4 to 8	Hit (unless Accuracy penalties)
9 or 10	**Critical hit**: always hits, and triggers the weapon's critical effect

Each hit deals **1 damage**. No wound roll, no save roll: simple and fast.

Accuracy

Accuracy bonuses and penalties are added to or subtracted from **each die**, except 1s, 9s and 10s. With **+1 Accuracy** a 3 becomes a 4 and hits. With **-1**, a 4 becomes a 3 and misses.

Accuracy never turns a die into a critical hit: you need a real 9 or 10.

Hexes

- Everything is counted **in hexes**, not inches.
- **Adjacent** = on a neighbouring hex.
- **Range 1** = adjacent targets only.
- **Elevation:** the board has levels. The lowest is **ground level**, then height 1, height 2, etc.

"Within range X" vs "within X hexes"

- **Within range X:** you **also need Line of Sight** to the target.
- **Within X hexes: no** Line of Sight needed.

Ally, enemy, unit

- **Ally** = a unit, Garrison, Remote Weapon System or structure that belongs to you. **Enemy** = one that belongs to your opponent.
- **Unit** = a Mobile Suit, Carrier or any combatant with a unit card. **Garrisons** and **Remote Weapon Systems** (RWS) are **not** units.

Engaged

A unit **adjacent to an enemy unit or Garrison at the same elevation** is **Engaged**. Two consequences:

- **-1 hex** to any movement started while Engaged,
- any attack must target **at least one of the enemies you're Engaged with**.

As soon as the unit is no longer adjacent to an enemy at the same elevation, it's no longer Engaged.

The Reserve

Your units start in your **Reserve**, off the board, and return there when defeated. A unit in Reserve **can't be attacked** or gain status effects, and some of its effects don't work until it's deployed.

Reading a unit card

The unit card holds **everything your Mobile Suit can do**. The example below is the **RX-78-2 Gundam** card shown in the rulebook.

The top banner: 3 key numbers

Marker	Name	What it means	Gundam
HP	Hit Points	Damage taken before being defeated	15
VP	Victory Points	What your opponent scores for taking you down	8
TL	Starting Timeline	The Timeline space where the unit starts. **Lower = acts earlier**	2

In plain English: the Gundam is tough (15 HP), it's worth a lot if destroyed (8 points), and it enters play in round 2.

Name and signature title

Under the banner: the **model number** (RX-78-2) and **name** (Gundam). Each unit also has a **signature title**, here *Legendary Hero*, which sets it apart from other versions of the same Mobile Suit. That title decides which **Signature Tactics cards** it can play.

Traits

Traits are the labels under the name: pilot, faction, special features. For the Gundam: *Amuro Ray* and *Earth Federation*. They're used for deck building and referenced by some abilities (next section).

Weapons

Each weapon has three numbered icons and often some effects:

Icon	Name	What it means
Clock	**TL Cost**	How many spaces your token moves on the Timeline when you use this weapon
Arrow	**Range**	Maximum distance in hexes. 1 = adjacent only. "SP" = special area (area of effect)
Fist	**Strength**	Number of **attack dice** to roll
Text	**Weapon effect**	Applies every time it's used
"Critical"	**Critical effect**	Triggers if you roll at least one 9 or 10

The Gundam's Beam Saber: TL cost 3, range 1, Strength 6. Effect: after the attack roll, deactivate all Shield Upgrades on the target. Critical effect: **Damage +2**.

Its Vulcan Gun: a range 2, Strength 3 weapon. Critical effect: roll 2 additional dice.

What this tells you: the saber is the finisher, very strong but slow (3 Timeline spaces). The Vulcan is for chip damage at range.

Abilities

At the bottom of the card, the unit's abilities. Each shows its **type** and, if needed, its **Energy cost**:

- **Frenzied Charge**, type **Command**, cost **1 Energy**: move 2, and the Beam Saber gains +1 Strength this activation for each Garrison you've rescued.
- **Escape from Side 7**, type **Response**: after this unit Rescues a Garrison, gain 1 Energy.

Ability types (Command, Response, Attack, Ongoing, Setup) are explained in "Abilities, Energy and Upgrades".

Tactics cards

You start with a 9-card Tactics deck and draw 3. Each card shows:

1. **Its name**.
2. **Its type:** Attack, Command or Response. Some have a **Timeline cost**. Some carry a unit's **signature title**: only that unit can play them.
3. **Its effect**.
4. Sometimes **a faction**: the card only goes in your deck if your squad has at least one unit of that faction.

Reading a card in 30 seconds

1. **TL:** when do I enter play?
2. **HP and VP:** am I tough? how much am I worth if I fall?
3. **Weapons:** time cost, range, dice. Am I built for melee or range?
4. **Critical effects:** what do I get on a 9 or 10?
5. **Abilities:** do I need Energy? when can I react?

Traits, keywords and status effects

In Gundam Assemble a unit's labels are called **traits**. Unlike other games, there's no unit "type" that changes the core rules: traits are mainly for **deck building** and for **targeting certain abilities**.

Three families of traits

Family	Example	What it's for
Pilot	*Amuro Ray*	Tactics cards or abilities can target a specific pilot
Faction	*Earth Federation*, *Zeon*	A faction Tactics card only goes in your deck if one of your units has that trait
Feature	Depends on the unit	Referenced by some abilities

You can freely mix Mobile Suits from every Gundam era. Some units work better with their usual comrades (Zeon with Zeon), but no rule forces it unless the scenario says so.

Keywords that change the rules

Some words on cards have a precise rule, defined in the rulebook glossary:

Keyword	Effect
Mass Produced	You can field several copies of this unit (otherwise: one per card number)
Hover	Ignores terrain and elevation penalties when moving, and can move through Impassable Terrain
Fueled	Gains 1 Energy each time it deploys
Challenge	Can swap places with an ally to become the target of an attack instead
Push X	Moves an enemy X hexes away
Pull X	Moves an enemy X hexes closer
Repair X	Regains up to X Hit Points (never above maximum)
Reposition	Removes the object and places it elsewhere as directed. Counts as movement
Swap	Exchanges the positions of two miniatures. Counts as movement
Reinforcements	Brings in a new unit (token on the board and on the Timeline). Doesn't come back if defeated
Capture	Takes an Objective immediately, regardless of the situation
Damage +X	Adds X damage to the attack
Strength +X	Adds X attack dice
Additional	An action on top of your Primary Action

Status effects

A unit can only have **one instance** of each status effect.

Status	Effect	When it's removed
Disarm	On its next attack, the unit **re-rolls every die that hit** and can't trigger critical effects	Right after the re-roll
Fracture	The next time a single attack deals it **3 or more damage**, it takes **3 more**	After the extra damage

Status	Effect	When it's removed
Slow	Its next Advance **doesn't move it at all**	After that Advance

Note: Fracture only applies to **combat damage**, not direct damage from abilities. Slow doesn't stop Dashing or other ways of moving.

Building your squad and deck

The squad

The **scenario** sets the number of units, usually **3 or 5**, sometimes with a Carrier. After that, it's very open:

- **Pick any units you like**, from any Gundam series.
- **One restriction:** no two units with the **same card number**, unless they're **Mass Produced**.
- If you take several copies of a Mass Produced unit, each miniature and its Timeline token must be **easy to tell apart** (paint, base, marking…).

There are no army points: balance comes from the scenario, starting Timeline values and each unit's VP value.

The Tactics deck: exactly 9 cards

Three rules:

1. **Signature cards:** each unit has a Signature Tactics card. It only goes in your deck if your squad contains the unit with **the matching signature title**.
2. **Trait cards:** a card with a trait (*Earth Federation*, *Zeon*…) needs at least one unit in your squad with that trait.
3. **One copy** of each card per deck.

Watch out for same names. Example from the book: you have two RX-78-2 Gundams, *Legendary Hero* and *Elite Mobile Suit*. The card *Epic Shot* carries the *Legendary Hero* title: only that one can play it, even though the text just says "Gundam". And if your opponent also plays a *Legendary Hero*, your card only works on yours.

Card flow

- **3 cards** drawn at the start of the game.
- **3 more** at the end of the first Phase.
- That leaves 3 in the deck, for effects that draw. Empty deck = no more draws.

- For a game longer than 2 Phases, add **3 cards to the deck per extra Phase** (12 cards for 3 Phases, 15 for 4…).

Carriers

Some scenarios add a Carrier like White Base or a Musai-class cruiser. Pick any you like, unless the scenario says otherwise.

- It **replaces your Base**: your units deploy adjacent to its middle hex, whatever the elevation.
- It activates **like a unit** on the Timeline.
- **Movement:** it occupies several hexes. Choose the front or back, move that section one hex, then the middle takes the vacated hex, and so on. It ignores units, Garrisons and terrain penalties en route, but must end on empty hexes all at the same elevation.
- It **never Engages** and **can't be Engaged**. It can't be Pushed, Pulled or moved by abilities.
- **Attacking:** range and Line of Sight are measured from its **front hex**. Its other hexes block its own view.
- **Defeated**, it becomes **disabled** instead of removed: it stays on the board, still blocks movement and sight, no longer acts or contests Objectives. But you can **still deploy** units from it.
- If it straddles special terrain, the terrain only affects the parts inside it.

Unique components

Some units have their own tokens (Remote Weapon Systems, reinforcements…). They start in the unit's supply. A unit can never have more than its card states, and a destroyed token returns to its supply.

How a game flows: the Timeline

There's no classic "player turn": **the Timeline decides who acts**. A game has **2 Phases of 10 rounds**, so 20 rounds in total.

The Timeline track

- 10 spaces, numbered 1 to 10. **One space = one round.**
- Each player has their side of the track, with one token per unit.
- Spaces are played **in order**: all units on space 1, then space 2, etc. Empty spaces are skipped.

Who acts when?

- Your units on the same space act **from the top of the stack down**.
- If both players have units on the same space, they **alternate**, and **whoever acted most recently acts last**. If this happens at the very start of the game, each rolls a die, highest goes first.

Paying in time: TL cost

Almost every action has a **Timeline cost**. You pay it **right after declaring the action, before resolving it**, by moving the unit's token forward that many spaces.

Example from the book: in round 1, the Gundam attacks with its Beam Saber (cost 3). Its token moves 3 spaces: it won't act again until round 4.

Counting rules:

- If your token lands on a space with your other units, it goes **underneath** the stack.
- If the cost takes you past space 10, advance to 10, then **wrap back to space 1** to finish paying. Your unit will act in the next Phase.
- **Example from the book:** Zeong is on round 8 and fires its Arm Mega Particle Cannon (cost 4). It advances 2 to space 10, wraps to 1 and advances 2 more: it acts again on round 2 of the next Phase.
- A unit that spends **more than 10 TL** in one activation goes straight to the next Phase.

End of a Phase

The Phase ends when the round 10 units have acted (or when there are no tokens left in the current Phase).

- **End of Phase 1:** score the Phase 1 Objectives, each player **draws 3 Tactics cards**, then Phase 2 starts at round 1.
- **End of Phase 2:** score the Phase 2 Objectives and compare totals.

Why it's clever

A big attack is expensive in time: while your unit waits, your opponent may act several times. A quick action lets you act again soon. **Managing your time matters as much as aiming well.**

Activating a unit

When a round with one of your units comes up, you **activate** it. During an activation:

- you **must** take **one Primary Action**,

- you **may** also **Advance**, use your **Command** abilities (each once), and play **one Tactics card** at most.

Deploying (the first time)

The first time you activate a unit, it **enters the board** before acting:

- on your **Base** hex, or on a hex **adjacent to the middle hex** of your Carrier,
- then it activates immediately,
- it must **move at least one hex** before the activation ends: you can never end on a Base.

If all your deployment hexes are blocked, treat one as empty, deploy there and immediately Advance to a legal hex. If there's truly no option, the unit spends 2 TL to Energize and stays in Reserve until its next activation.

Advance: the basic move

- Up to **3 hexes**, no Timeline cost.
- It's **not** your Primary Action: you Advance on top of it.
- Speed Upgrades add 1 hex each.

The 4 Primary Actions (one required)

Action	Cost	Effect
Attack	The weapon's TL cost	An attack with a weapon from your card, or one granted by a Tactics card
Dash	2 TL	Move up to 2 hexes (on top of Advancing). Speed bonuses don't apply
Energize	2 TL	Gain 1 Energy (token on the card). You can stack several
Rescue	2 TL	Rescue an adjacent allied Garrison and score **2 victory points**

Additional actions

Some abilities grant an **additional** action of a given type: you can then take several Primary Actions in one activation. An action whose cost is reduced to 0 by an ability also counts as additional. Example: Dashing for 0 TL doesn't use up your Primary Action.

Abilities and cards during an activation

- **Command abilities:** each once per activation, never in the middle of another action (unless stated).
- **Tactics card:** one per activation, at the time allowed by its type.
- **Use your abilities before declaring an attack**: many can't be used once the attack has started.

Ending the activation

When you're done, the activation ends. When every unit in the round has acted, move to the next round. A unit defeated during its own activation stops immediately.

Movement

You move **hex by hex**, in any direction, up to your maximum or until you decide to stop. All movement is **optional** and can be cut short.

Can / can't

- **You can** move through your **allies'** hexes and your structures.
- **You can't** move through **enemy** units, Garrisons, Carriers or structures.
- **You can't** end on an occupied hex (ally, enemy or structure), unless stated.
- **You can't** end where you started if you choose to move.
- **You can't** break up a move to do something else: no "move, shoot, move again".
- A multi-hex unit must end with **all its hexes at the same elevation**.

What slows you down

Situation	Effect
You start the move **Engaged**	**-1 hex**
You **climb** a level	**+1 hex** cost per level gained
You **descend**	No extra cost
You start in **water**	**-1 hex**
You start in a **debris field**	**-1 hex**
Impassable Terrain	Not allowed, except with **Hover**. Never end there
Speed Upgrade	**+1 hex** per Upgrade, Advance only

If you can't pay the extra cost to climb, you can't climb.

Example from the book: the Gundam is at ground level. Moving onto a height 1 hex costs 2 movement. Moving from there to height 2 costs another 2. Going straight from ground to height 2 costs 3.

Jumping

A unit that **starts its move on elevated terrain** jumps automatically:

- its starting elevation is its reference for the whole move,
- it can **cross gaps** and **pass over lower enemies**,
- it only pays extra if it climbs **higher than where it started**,
- no jumping from ground level, and no action needed.

Example from the book: Char's Zaku II starts on high ground. Moving 2 hexes to another hex at the same height, over an enemy Garrison, costs 2. Moving 2 hexes while climbing one level costs 3.

Picking things up

A unit that **ends** a move on a hex with an **Upgrade** or **Energy** collects it onto its card at once. **Passing through isn't enough.**

Other ways of moving

These also count as movement and can trigger movement-based abilities: Advance, Dash, Move (granted by an ability), Push, Pull, Reposition and Swap.

- **Move:** affected by enemies and terrain like normal movement.
- **Push and Pull:** ignore Engagement and terrain penalties (see "Close combat and area attacks").
- **A unit moved outside its own activation doesn't contest Objectives** (unless stated).

Attacking step by step

In Gundam Assemble, **shooting and melee follow exactly the same procedure**. A range 1 weapon strikes adjacent targets, a range 2+ weapon fires at a distance.

Step 1: choose weapon and target

You declare the weapon and the target **together**. The target must be:

- **within range** of the weapon (counted in hexes; elevation doesn't change range),
- **in Line of Sight** if range is 2 or more,
- **one of the enemies you're Engaged with**, if you're Engaged.

Line of Sight

Draw an imaginary line from the **centre of your hex** to the **centre of the target's hex** (a ruler helps). Line of Sight is **blocked** if the line crosses:

- **terrain higher than both units**,
- an **enemy** (other than the target) **at the same elevation as both units**,
- an **enemy structure** (like a Base) at the same elevation as both units.

If the two units are **at different elevations**, it's also blocked if the line crosses terrain, an enemy or an enemy structure **at the elevation of the higher unit**.

Good to know:

- **Your allies never block your sight**, nor do your structures.
- You shoot **over** lower units.
- If the line runs exactly between two hexes, **the acting player chooses** which one counts.
- **No Line of Sight needed** for an adjacent target.
- Some weapons and abilities **ignore Line of Sight**: you only need range.

Step 2: the full attack sequence

1. **Declare** the attack.
2. **Check** range and Line of Sight.

3. **Pay the weapon's Timeline cost.**
4. **Before Attack Roll** responses.
5. **Roll the dice:** as many D10s as the weapon's **Strength**, plus bonuses.
6. **After Attack Roll** responses. **Disarm** triggers here, after the attacker's other abilities, then is removed.
7. **Resolve the critical effect** if there's a 9 or 10.
8. **Deal damage:** number of hits minus the target's Shields. **Fracture** triggers here. A unit at 0 HP is defeated.
9. **After Combat Damage** responses.

Each step finishes before the next. If both players want to respond at the same moment, **the attacker resolves first**, then the defender.

Step 3: count hits

- Each die of **4 or more** hits (after Accuracy). A **1** always misses. A **9 or 10** is a critical.
- **Elevation:** +1 Accuracy against a **lower** target, -1 against a **higher** one.
- **Terrain:** water, debris and Minovsky Particles impose penalties (see "Terrain and elevation").
- Modifiers add up. **Example from the book:** Char's Zaku II shoots from high ground (+1) at the Guntank in water (-1): they cancel out, it hits on 4+.

Step 4: critical effect

- A critical **always hits**, despite penalties.
- The weapon's critical effect triggers **only once per attack**, even with several 9s or 10s (unless stated). Some effects need multiple criticals.
- It applies **even if Shields block all the damage**.
- Examples: extra damage, a status effect, destroying an Upgrade, Push…

Step 5: damage and Shields

- **Each hit = 1 damage.** "Damage +X" effects add on.
- Effects that **reduce damage** apply first.
- Then **each active Shield blocks 1 damage** and flips face down. It reactivates at the start of the unit's next activation.
- The rest comes off Hit Points.

Defeated units

When a unit drops to 0 HP:

1. Your opponent scores its **VP value**.
2. It returns to your **Reserve**.
3. Its Timeline token **immediately moves forward 2 spaces** (repair time).
4. It regains **all its HP** and loses its **status effects**, but **keeps its Energy and Upgrades**.
5. On its next activation it **redeploys** from your Base or Carrier.

Full example

In round 1, the Gundam attacks Zeong with its Beam Saber. The player declares weapon and target, checks they're adjacent (no Line of Sight needed), and moves the Gundam's token 3 spaces. They roll **6 D10s** (Strength 6): 2, 4, 5, 7, 9 and 1. Four dice hit (4, 5, 7 and 9). The 9 is a critical: **Damage +2**. Zeong takes 6 damage, minus any Shields. *(Roll invented for the example; weapon and rules from the book.)*

Close combat and area attacks

Melee is just range 1

There's **no separate melee phase** and no charge. A **range 1** weapon (beam saber, fist, axe…) is used against an **adjacent** target, with the same attack sequence as shooting.

- **No Line of Sight needed** against an adjacent target.
- To get into contact, just **Advance** (or Dash) to a neighbouring hex, then attack.
- Contact weapons are often **stronger** (lots of dice) but **slower** (high Timeline cost).

Being Engaged

As soon as you're adjacent to an enemy at the same elevation:

- **you must target one of the enemies Engaged with you**, even with a ranged weapon,
- **your next move loses 1 hex**.

An adjacent enemy **at a different elevation** doesn't Engage you. **Example from the book:** the Gundam is next to Char's Zaku II (same height) and the Zaku II Minelayer (lower). It's only Engaged with Char, and can't attack the Minelayer while it stays Engaged with Char.

Enemy Garrisons also Engage. **Carriers** and **Remote Weapon Systems** never do. Some effects let a unit **ignore Engagement**: they remove both the movement penalty and the targeting restriction.

Area of Effect (AoE) attacks

Some weapons hit every enemy in an area. They show a **diagram** on the card (your hex in grey, the area in red) and often **"SP"** in the range.

1. Choose how to orient the pattern.
2. Targets must be in range and in Line of Sight, but AoE attacks **ignore units and Garrisons** for Line of Sight.
3. **Every visible enemy in the area is hit**: you can't leave any out.
4. **One roll** for all targets, then count hits **target by target** (terrain penalties may differ).
5. Strength or Accuracy bonuses from abilities apply to **all** targets if at least one qualifies.
6. Damage is dealt to all targets **at the same time**.

While Engaged, an AoE attack is allowed if it includes at least one Engaged enemy.

Example from the book: the Guntank fires its missile launcher. Char's Zaku II and the Minelayer are in the area. One roll. Char is higher: -1 Accuracy against him. The Minelayer is level: no penalty. A "+2 Strength against a higher target" card would give +2 dice to the whole attack, since it applies to at least one target.

Push and Pull

- **Push X:** the enemy moves X hexes back, each hex **further** from the source than the last.
- **Pull X:** the enemy moves X hexes towards the source, each hex **closer** than the last, by the shortest path. Not possible on an enemy already adjacent at the same elevation.
- Both ignore Engagement and terrain penalties, and are **optional**.
- You can't Push or Pull an enemy **uphill**: it collides with the terrain.
- **Collision:** if it hits terrain, a structure or another unit, it stops and **everyone involved takes 2 damage**. Shields block this damage. A unit defeated by the attack that pushes it still collides.

Example from the book: the Zaku I scores a critical with its Knuckle Shield: Push 2 on the Gundam. Several directions would slam it into a ridge: 2 collision damage.

Objectives and victory

The player with **the most victory points (VP)** at the end wins. **On a tie, the last player to act wins.**

How to score

Action	Points
Defeat an enemy unit	Its **VP value** (8 for the example Gundam)
Destroy an **enemy Garrison**	2
Rescue an allied Garrison	2
Control **Objectives** at the end of a Phase	Per the scenario
Complete **scenario goals**	Per the scenario

Scenario goals

Each scenario has its own goals, with conditions and points. Some only count during **a specific Phase**, others are active all game and score **at the end of each Phase**. Some scenarios also use **scenario tokens** whose role depends on the mission.

Garrisons

Each side's support troops: soldiers, tanks, planes.

- **Enemy Garrison: 1 Hit Point**, attacked like a unit. Defeated = **2 points**. Direct-damage abilities can hit it if they don't specifically target a "unit".
- **Allied Garrison: Rescue** action (2 TL) while adjacent = **2 points**. It's removed from the board.
- An enemy Garrison **blocks movement and Line of Sight** and **Engages** like a unit, but doesn't count as a "unit" for effects.

Controlling Objectives

Objectives start **neutral**.

Contesting: when a unit **ends its activation** on or next to an Objective, it contests it. If you have **more units** than your opponent on or adjacent to it, the contest succeeds:

- **neutral** Objective → you **capture** it: place your control token, your colour up,
- **enemy** Objective → it goes back to **neutral**: remove their token.

So you need **two successful contests** to take an enemy Objective: one to neutralise, one to capture.

Sticky control: an Objective stays yours **even if you leave**, until your opponent wins a contest.

Careful: it's the **number of units** that counts, not their strength. And only a unit ending **its own activation** there contests. Being pushed onto an Objective isn't enough.

Capturing directly: some effects **capture** an Objective immediately, regardless of the units present.

Objectives you carry

Some scenarios have Objectives to pick up (civilians, technology…). They work like Upgrades:

- you **pick them up** by ending a move on them,
- you **drop** them on your hex if you Dash, are Pushed or Pulled,
- you also **drop** them if defeated: the token stays on the hex you were on.

Carriers and Objectives

A **disabled** Carrier no longer contests Objectives. Remote Weapon Systems **never** count for contesting.

Terrain and elevation

The board recreates Gundam settings: deserts, jungles, oceans, space. Each terrain type has its own effects.

Elevation in short

Effect	Rule
Climbing	+1 hex cost per level gained
Descending	Free
Jumping	Possible when starting on high ground: cross gaps and lower enemies
Shooting down	**+1 Accuracy**
Shooting up	**-1 Accuracy**
Engagement	Only between units **at the same elevation**
Line of Sight	Blocked by terrain higher than both units, or at the higher unit's elevation if they're at different levels

Special terrain

Terrain	Movement	Attacking
Water	-1 hex to any move started in water	-1 Accuracy targeting a unit in water. -1 attacking from water. **-2** if both are in water
Debris Field	-1 hex to any move started in it	Same as water: -1 into, -1 from, -2 if both
Impassable Terrain	Not allowed, except with **Hover**. Nobody can end there	—
Minovsky Particles	—	**-2 Accuracy** for any attack against a **non-adjacent** target if the attacker **or** the target is inside. Not cumulative: -2 max, even if both are inside

So Minovsky Particles **don't** affect melee. They're the ideal place for a melee unit to close in without getting shot.

Setting up terrain

The scenario says where terrain goes. If it leaves it open, players agree during setup.

Can / can't

- **You can** jump over a lower enemy from high ground.
- **You can** shoot over a unit lower than you.
- **You can** attack in melee without penalty inside Minovsky Particles.
- **You can't** climb if you don't have enough movement for the extra cost.
- **You can't** Push or Pull an enemy uphill: it hits the terrain and takes 2 damage.
- **You can't** Engage an adjacent enemy at a different elevation.

Abilities, Energy and Upgrades

The 5 ability types

Unit cards and Tactics cards all use the same types. **Abilities require Line of Sight unless otherwise stated.**

Type	When	Limit
Command	During the activation of the unit concerned, never mid-action	Each once per activation
Response	As soon as its condition is met, **even during the opponent's turn**	Several times per activation if the triggers differ, but never the same one twice on one trigger
Attack	Instead of the Attack action: an attack with a special weapon	Replaces your Primary Attack (unless stated). Often has a Timeline cost
Ongoing	Active from the start of the game, no Energy or activation needed	Always
Setup	Before the game begins	Once

Examples from the book:

- **Ongoing:** the Wing Gundam Zero (EW)'s *Zero System* lets it score criticals on 7 or 8 as well as 9 and 10.
- **Setup:** the Buster Gundam starts the game with a special Weapon card in play.
- **Attack:** the *Epic Shot* card played by the Gundam replaces its Primary Attack with a Beam Rifle shot described on the card.

Responses in detail

- Resolve them **fully** before play resumes.
- **The active player decides first** whether to respond.
- During an attack, if both players respond at the same moment, the attacker resolves first.
- An AoE attack creates **a separate trigger for each unit hit**. **Example from the book:** the Duel Gundam hits two units with its Grenade Launcher. The allied Oggo can use *Artillery Support* on **each** of them.
- An ability that targets an enemy "within range" needs Line of Sight **to that enemy**, not to the ally that triggered the response.

Energy

- You get it from the **Energize** action (2 TL), by **picking it up** on the board, or from certain abilities (like *Fueled*).
- It's placed on the unit's card, and you can **stack** several.
- It can be spent **in the same activation** it's gained.

- **It must be spent by the unit using the ability**: no sharing, unless an ability allows it.
- A defeated unit **keeps its Energy**.

Example from the book: last activation the Gundam Energized. This activation it spends that Energy on *Frenzied Charge*.

Upgrades

Picked up by **ending** a move on their hex. The token goes on the unit's card.

Upgrade	Effect
Shield	Blocks 1 damage, then flips face down. Reactivates at the start of the unit's next activation
Speed	+1 hex when the unit **Advances** (not when Dashing)
Strength	+1 die on **all** the unit's attacks, for the rest of the game

- Some abilities let you **redistribute** Upgrades or Energy among your units, or **steal** them from the enemy. A transferred Shield is reactivated.
- A defeated unit **keeps its Upgrades**.
- The Gundam's Beam Saber deactivates enemy Shields: perfect against a unit that's stacked them.

Remote Weapon Systems (RWS)

Some units deploy Remote Weapon Systems, described on their own cards. Their rules:

- deploy or reposition **only to an empty hex**,
- **don't block sight or movement**, but nobody can end on their hex,
- **aren't units**: no Engagement, no contesting Objectives, no status effects,
- can be attacked, destroyed, Pushed or Pulled (and cause collisions),
- once destroyed, they return to their unit's supply and can be redeployed later.

Reinforcements

Some units bring in reinforcements: a token on the board and one on the Timeline. They're full units, but once defeated they're removed for good and don't come back.

Cheat sheet

Keep this in view during your first game.

During an activation

	How many?	Cost
Deploy (first activation or back from Reserve)	Automatic	Free
Advance (3 hexes)	Once	Free
Primary Action (Attack, Dash, Energize, Rescue)	**One required**	Depends
Additional actions	Only if an ability allows	Depends
Command abilities	Each once	Often Energy
Tactics card	**One max**	Sometimes TL
Responses	On each valid trigger	Per the card

Costs to remember

Thing	Cost / value
Dash	2 TL for 2 hexes
Energize	2 TL for 1 Energy
Rescue a Garrison	2 TL, scores 2 points
Attack	The weapon's TL cost
Being defeated	Your token moves 2 spaces
Climbing one level	+1 hex of movement
Starting a move Engaged, in water or debris	-1 hex
Collision (Push/Pull)	2 damage to everyone involved
Destroying an enemy Garrison	2 points

The dice

D10	Result
1	Always a miss
2-3	Miss, unless Accuracy bonus
4-8	Hit, unless Accuracy penalty
9-10	Critical: always hits + critical effect

Accuracy modifiers

Situation	Accuracy
Lower target	+1
Higher target	-1
Target in water or debris	-1
Attacker in water or debris	-1
Minovsky Particles, non-adjacent target	-2 (not cumulative)

Don'ts

- **No split moves:** you don't break a move to attack.
- **No ending on an occupied hex** or on your Base.
- **No moving through enemies**, except jumping over them from high ground.
- **No attacking anyone else** while Engaged.
- **No Line of Sight** through an enemy at the same elevation.
- **No attacking units in Reserve.**
- **No two Tactics cards** in one activation.
- **No duplicates** in the squad (except Mass Produced) or the deck.

Beginner mistakes and tips

The 12 most common mistakes

1. **Forgetting to pay time before resolving.** The Timeline cost is paid when you declare the action, before rolling.

2. **Stacking tokens wrong.** A token landing on a space with your other units goes **underneath** the stack.
3. **Thinking Advance is the Primary Action.** Advancing is free and comes **on top of** your Primary Action.
4. **Move, shoot, move again.** Not allowed: a move finishes before any other action.
5. **Ignoring Engagement.** Once adjacent to an enemy at the same level, you must attack it, and your next move loses 1 hex.
6. **Passing over an Upgrade without stopping.** You have to **end** your move on it to collect it.
7. **Thinking allies block your sight.** They never do. Only enemies at the same height and terrain block it.
8. **Applying Accuracy to 1s, 9s and 10s.** A 1 always misses, a 9 or 10 always hits, whatever the modifiers.
9. **Counting strength for Objectives.** It's the **number of units** that counts, and only those ending their own activation next to it.
10. **Forgetting you need two contests** to take an enemy Objective: one to neutralise, one to capture.
11. **Launching a big attack too late in the Phase.** A cost that goes past space 10 sends your unit to the start of the next Phase.
12. **Using abilities too late.** Declare Command abilities **before** declaring the attack; many can't be used after.

Tips for your first game

- **Start with 3 units** and a simple scenario, no Carriers.
- **Pick units you love.** The game is built for mixing every Gundam series; no combination is forbidden.
- **Read your 3 Tactics cards** before you start, and spot the Responses: they're played during the opponent's turn.
- **Check the Timeline before every action.** Ask yourself: "if I spend 3, who acts before I act again?"
- **Don't neglect Garrisons.** Rescuing an allied Garrison costs only 2 TL and scores 2 points, the same as destroying an enemy one.
- **Protect your expensive units.** An 8-VP unit like the Gundam gives your opponent a lot if it falls, and it loses 2 Timeline spaces.
- **Bank Energy** for your key abilities: Energizing costs time, but Energy is kept even if the unit falls.
- **Use elevation:** +1 Accuracy shooting down, and you jump over obstacles.

Your first round, step by step

- [ ] Check which Timeline space is being played and which units are on it
- [ ] Activate the unit on top of your stack
- [ ] If it's in Reserve: deploy it from your Base or Carrier
- [ ] Use any Command abilities, before the action
- [ ] Advance up to 3 hexes (ending off the Base)
- [ ] Choose a Primary Action and pay its Timeline cost
- [ ] If it's an attack: range, Line of Sight, dice, critical, damage minus Shields
- [ ] Play at most one Tactics card
- [ ] End the activation, then move to the next unit or round

Source

- *Gundam Assemble Official Core Rulebook*, version 1.0, updated 28 August 2026 (PDF provided).