

Tour de jeu (4 phases)

• Phase Matrice (Matrix)

- Ajoute une carte face cachée à la rangée Matrice. Poussez les cartes vers la gauche si nécessaire. (P.7 règles)
- Si une carte se trouve sur l'emplacement le plus à gauche de la rangée Matrice et qu'elle est poussée, elle quitte la rangée Matrice pour entrer dans la Zone de Combat. Si la carte est face cachée, retournez-la immédiatement face visible. (P.7 règles)
- La Zone de Combat peut contenir un nombre illimité de cartes. (P.7 règles)

• Phase Action

- Une fois par tour, vous pouvez soit entrer dans la Matrice soit retourner dans le Monde Réel gratuitement. Vous pouvez toujours entrer dans Matrice. Mais vous ne pouvez quitter la Matrice que si il y a un symbole téléphone disponible. Certains effets de cartes peuvent vous permettre des déplacements supplémentaires. (P.2 règles)
- Le téléphone de la Zone de Combat coûte 3 en recrutement pour quitter la Matrice. Tant qu'il y a trois cartes ou plus dans la Zone de Combat, le téléphone de la Zone de Combat ne peut plus être utilisé. (P.10 règles)
- Vous avez besoin d'une sortie Téléphone uniquement lorsque vous quittez la Matrice via un déplacement gratuit. Si un effet de carte vous fait sortir de la Matrice, vous n'avez pas besoin de Téléphone. (P.10 règles)
- Vous pouvez :
 - Une fois par tour, **défausser une carte avec Coordination** de votre main pour piocher une nouvelle carte. (Ballard ne compte pas dans la limite d'une carte Coordination défaussée par tour.) (P.16 règles)
 - **Scanner** (Matrice). => Payez le coût de scan en point d'Attaque en fonction de l'emplacement. (P.11 règles)
 - **Recruter** (Monde Réel) => Placez le Héros dans votre pile de défausse. Si un emplacement du Quai devient vide, remplissez-le immédiatement avec la carte du dessus de la pile Zion. Vous pouvez aussi recruter un Héros Hovercraft pour 3 de recrutement. (P.11 règles)
 - **Combattre** (Matrice).

• Phase de Frappe (Strike)

- De droite à gauche, les Ennemis présents dans la Zone de Combat frappent. (P.7 règles)
- Chaque Ennemi présent dans le monde réel vous frappe également, que vous soyez dans la Matrice ou dans le monde réel. (P.13 règles)
- Quand un Ennemi frappe (P.2 règles) :
 - Si vous êtes dans la Matrice, piochez une carte Blessure.
 - Si vous êtes dans le monde réel, retirez 1 point de la Piste du Temps.

• Phase de Nettoyage (Cleanup)

- Défaussez toutes les cartes que vous avez jouées et les cartes restantes dans votre main. Piochez 6 nouvelles cartes. Si pas assez de cartes : Mélangez votre défausse pour former un nouveau deck. (P.14 règles)

Cartes supplémentaires (Extra cards)

- Ces cartes ne sont pas en jeu au départ. Elles restent mises de côté jusqu'à ce qu'une autre carte vous indique quoi en faire. (P.6 règles)
- Lorsqu'une carte vous dit de faire quelque chose avec une carte Extra, cela fait toujours référence à une carte Extra liée à l'Acte en cours. (P.15 règles)

Capacités de classe (Combos) (P.9 règles)

- Certaines cartes ont une capacité de classe (Intellect, Portée, Force, Survie ou Technologie). Si vous avez déjà joué une autre carte Héros de cette même classe plus tôt dans votre tour, vous pouvez activer cette capacité. Cependant vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois par tour la capacité de classe d'une carte donnée, même si vous avez joué plusieurs cartes de cette classe pendant le tour.

Révéler un Défi (Challenge) (P.12 règles)

- Révéler un Défi fonctionne de manière similaire à la révélation d'un Ennemi. Cependant, de nombreux Défis possèdent une capacité Révélation (Reveal) qui vous demande de placer la carte ailleurs, généralement dans la zone Opérations. Si le Défi n'indique pas qu'il doit être déplacé, laissez-le à sa place. Il continuera alors à se déplacer comme un Ennemi ou une carte face cachée.
- Lorsque vous êtes dans la Matrice, vous pouvez tenter d'accomplir un Défi. Certains Défis vous demandent simplement de payer un montant en Attaque ou en Recrutement.

Vaincre des cartes ("Defeating" Cards) (P.17 règles)

- En plus d'utiliser de l'Attaque pour vaincre les Ennemis, il existe de nombreux effets qui vous demandent de <vaincre/defeat> certaines cartes provenant souvent de votre deck/main. Vaincre une tel carte signifie la mettre dans sa défausse d'origine, par exemple vaincre un héros que vous avez recruté du Quai l'enverra dans la défausse 'Defeated Heroes'.
- Certains effets disent de < placer > une carte dans la zone des Ennemis ou Héros vaincus, cela ne compte pas comme les avoir vaincus.

Cartes Inévitables (P.14 règles)

- Chaque mini-paquet d'Acte 3 contient une carte Inévitable. Pendant la Phase Matrice: Si, au moment d'ajouter une carte à la rangée Matrice, il ne reste plus que la carte Inévitable dans le paquet Matrice, faites-la entrer en jeu normalement (faites-la glisser en jeu, sans la retourner). Ne retournez pas sa deuxième face à ce moment-là. Une fois en jeu à partir de ce moment, chaque fois qu'une carte devrait être ajoutée à la rangée Matrice, faites avancer la carte Inévitable à la place. Les cartes Inévitables ne peuvent pas être scannées, ni interagir avec les cartes comme les autres. Quand une carte Inévitable atteint un emplacement de la rangée Matrice avec une icône Téléphone : Cet emplacement est bloqué pour le reste de la partie. Placez un jeton 'Téléphone détruit' sur cet emplacement. (Cela ne s'applique pas à la Zone de Combat.) Remarque: La carte Inévitable est toujours considérée comme étant face visible.

Victoires majeures et mineures (P.15 règles)

- Si vous atteignez l'Acte 3, il se peut qu'à un moment donné, on vous propose un choix : Terminer la partie avec une Victoire Mineure, ou continuer pour tenter une Victoire Majeure.
- Si vous jouez en mode Campagne, vous devez remporter une Victoire Majeure dans chaque film pour progresser.

Mots-clés capacités des Héros (P.26 règles)

- **Héros numérique (Digital Hero)** : Vous pouvez recruter un Héros Numérique quand vous êtes dans la Matrice. (Une fois recruté, sa capacité Digital Hero ne fait plus rien.) Vous pouvez aussi recruter ce Héros depuis le Monde Réel, comme n'importe quel autre Héros.
- **Sacrifice** : Si une carte possède une capacité Sacrifice, vous pouvez sacrifier cette carte pour appliquer l'effet indiqué dans son texte Sacrifice. Sacrifier une carte signifie la sortir de votre deck et la mettre dans sa défausse d'origine, par exemple sacrifier un héros que vous avez recruté du Quai l'enverra dans la défausse 'Defeated Heroes'. Vous pouvez jouer la carte normalement et profiter de ses effets de recrutement et d'attaque. Puis plus tard durant votre Phase d'Action, vous pouvez choisir d'activer son effet Sacrifice. L'utilisation de Sacrifice est facultative.
- **Gagner du temps (Buy Time)** : Pendant que vous êtes dans la Matrice, vous pouvez payer 5 de recrutement pour distraire un Agent. Si vous le faites, il ne frappera pas ce tour-ci, même si vous n'êtes plus dans la Matrice lors de la Phase de Frappe. Si l'Agent a Frappe Double (Double Strike), cela annule ses deux attaques.
- **Poursuite (Chase)** : À la fin de la Phase Matrice, une carte avec Poursuite avance d'un emplacement supplémentaire dans la rangée Matrice. Cela se produit même si elle a déjà été poussée ce tour. Si plusieurs cartes dans la rangée Matrice ont Poursuite, faites-les bouger une à une de gauche à droite.
- **Couverture (Cover)** : Tant que cet Ennemi est dans la rangée Matrice, il ne peut pas être combattu s'il y a une carte face cachée à sa gauche ou à sa droite dans la rangée.
- **Frappe Double (Double Strike)** : Une carte avec Frappe Double frappe deux fois pendant la Phase de Frappe. Chaque Frappe est traitée séparément. Donc si un effet vous permet d'éviter une Frappe, vous recevrez quand même la seconde. Si vous n'êtes pas dans la Matrice pendant votre Phase de Frappe, un Ennemi dans la Zone de Combat avec Frappe Double retire 2 points de la Piste du Temps.
- **Évasion X (Evade X)** : Vous pouvez payer le montant indiqué en Recrutement pour déplacer cet Ennemi vers l'emplacement libre le plus à droite de la rangée Matrice. Cela représente le joueur dans la Matrice fuyant l'Ennemi, ou un joueur dans le monde réel l'aidant à s'échapper.
- **Immobile (Stationary)** : Une carte avec Immobile ne se déplace pas dans la rangée Matrice. Si une autre carte (y compris une carte Inévitable) devait la pousser, c'est la carte entrante qui est poussée vers l'emplacement suivant.
- **Invincible (Undefeatable)** : Cette carte ne peut pas être vaincue. Il existe en général des effets spéciaux ou détournements pour contourner cet effet puissant.
- **Coup sauvage (Wild Swing)** : Quand cet Ennemi vous frappe : Vous pouvez défausser la première Blessure (Strike) que vous piochez. Ensuite, piochez-en une nouvelle à la place.

Mode Campagne (P.23 règles)

- Choisir un avatar pour les 3 films.
- Vous devez obtenir une Victoire Majeure dans chaque film pour pouvoir passer au suivant.
- Quand vous remportez une partie: Réinitialisez votre Deck, les Blessures, la Piste du Temps, etc. Mais appliquez également des ajustements spécifiques pour la mise en place de la partie suivante.
- Vous gagnez des cicatrices si vous remportez un film : Si vous avez des dégâts supérieur ou égal à votre rapidité, vous gagnez 2 cicatrices. Sinon, vous gagnez 1 cicatrice. Prenez la carte du dessus du paquet Blessures, sans la regarder, Placez-la à côté de votre Avatar. Chaque cicatrice compte comme 1 point de dégât, Elle ne peut pas être soignée, quelle que soit la capacité utilisée. Les cicatrices durent jusqu'à la fin de la campagne.
- Vous gagnez également 1 tour de préparation au début de la partie suivante si vous remportez un film. Dans ce tour, on ignore la phase Matrice.

Composition des 3 films (P.22 règles)

- **The Matrix**
 - Acte 1 : Qu'est-ce que la Matrice? (What is the Matrix?)
 - Acte 2 : Connais-toi toi-même (Know Thyself)
 - Acte 3 : Il est l'Élu (He is the One)
 - Héros : Morpheus, Trinity, Tank, L'équipage du Nebuchadnezzar
 - Avatars disponibles : Thomas Anderson/Neo, Morpheus, Trinity, Switch, Mouse, Apoc.
 - Remarque : Utilisez les versions Héros et Avatars de Morpheus et Trinity issues de The Matrix.
- **Reloaded**
 - Acte 1 : L'appel de l'Oracle (The Oracle's Call)
 - Acte 2 : Libérer le Maître des Clés (Free the Keymaker)
 - Acte 3 : La Source (The Source)
 - Héros : Neo (Reloaded), Morpheus, Trinity, Capitaines de vaisseau
 - Avatars disponibles : Neo (Reloaded), Morpheus, Trinity, Niobe, Roland, Soren.
 - Remarque: Utilisez les versions Héros et Avatars de Morpheus et Trinity issues de Reloaded/Revolutions.
- **Revolutions**
 - Acte 1 : Club Hel
 - Acte 2 : La Bataille de Zion
 - Acte 3 : Tout ce qui a un commencement
 - Héros : Neo (Revolutions), Niobe, Link, Défenseurs de Zion
 - Avatars disponibles : Neo (Revolutions), Morpheus, Trinity, Niobe, Roland, Soren.
 - Remarque: utilisez les Avatars de Morpheus et Trinity provenant de Reloaded/Revolutions.

Important

- **La Piste du Temps** commence à 10. Si elle atteint 0, les joueurs perdent. (P.2 règles)
- Dès que vous êtes invité à commencer un nouvel Acte ou une nouvelle partie, votre tour se termine immédiatement. Passez directement à la phase de Nettoyage, en sautant le reste de votre phase d'Action et la phase de Frappe (Strike). (P.2 règles)
- Certains effets de jeu peuvent vous demander de placer une carte dans un emplacement précis de la rangée Matrice. Si cet emplacement est déjà occupé, la carte s'y insère normalement en poussant la carte existante vers la gauche. (P.7 règles)
- Chaque carte de votre deck de départ, ainsi que toutes les cartes de la pile Hovercraft et de Zion, sont considérées comme des cartes Héros. (P.8 règles)
- Certaines actions du jeu (comme recruter un Héros, scanner un emplacement ou combattre un Ennemi) exigent que vous soyez soit dans le monde réel, soit dans la Matrice. Mais les instructions des cartes n'ont pas ces restrictions, sauf si cela est précisé. (P.8 règles)
- Si une carte dit que vous ne pouvez pas faire quelque chose alors qu'une autre dit que vous pouvez, c'est < ne peut pas > qui l'emporte. (P.15 règles)
- Gagner une carte signifie la placer dans votre pile de défausse. (P.17 règles)
- Certains effets font référence au joueur suivant. En solo, le joueur suivant signifie vous-même. (P.17 règles)
- Si la pile Zion ou Hovercrafts est vide, vous ne pourrez plus remplir les emplacements du Quai. Vous ne pourrez plus recruter de nouveaux Héros. (P.17 règles)