

QUENTIN GAUTIER  
QUENTIN MONTELLA  
EDEN CHALLON



**CORPORATION**

**8 ANS ET PLUS - 2 JOUEURS - 30 MINUTES**

# MATÉRIEL

# 97 CARTES

40 Cartes Légende



28 Cartes Adeptes et Objet



1 Carte Fin des Temps



14 Cartes Point de Vies Rouge et 14 Cartes Point de Vies Bleu



## BUT DU JEU

Vous êtes deux PDG de multinationales divines adverse, et votre but est de faire tomber la société de votre adversaire grâce aux Dieux et Héros de différentes mythologies ! Chacun votre tour, placez des Légendes sur votre terrain, activez leurs effets dévastateurs et contrôlez la partie pour vaincre !

2 - GOD Corporation

## PLACEMENT

Placez chacune des piles de Point de Vies à côté de soi. Ecartez la carte Fin des Temps, puis le reste des cartes en une seule pioche. Piochez chacun votre tour jusqu'à avoir 5 cartes en main. Retournez ensuite les 4 Cartes du dessus de la pioche et mettez-les face visible à côté de la pioche, étalées en une rivière de carte. La partie peut commencer !

## LEGENDES ET ADEPTES



### LA PUISSANCE :

Cette statistique définit combien de dégâts une Légende ou un Adepté peut infliger à son adversaire, et si elle est suffisamment haute pour détruire la carte en face d'elle.

### LE PANTHEON :

Appartenance d'une Légende ou d'un Adepté à une famille mythologique (Bleu : Grecque / Jaune : Égyptienne / Vert : Nordique / Rouge : Chinoise).

### ILLUSTRATION :

Représentation de la Légendes, de l'Adepté ou des Objets. Chaque Légende est unique, et il y a un Adepté de chaque type par Panthéon.

### CASE DES EFFETS :

Effets variant entre chaque Légende et Adepté, qui peuvent être des passifs, des effets d'attaques, de révélations...

Les Légendes sont de puissants Dieux et Héros de différentes mythologies, ce sont les cartes les plus importantes du jeu. Dotées de statistiques et effets variés, chacune d'entre elles peut vous aider dans plusieurs situations ! Les Adeptes sont des unités plus faibles mais qui peuvent être équipées.

## LA FIN DES TEMPS



Une carte spéciale à rajouter à un certain moment de la partie, possédant des effets dévastateur, très utile pour retourner la situation de la partie !

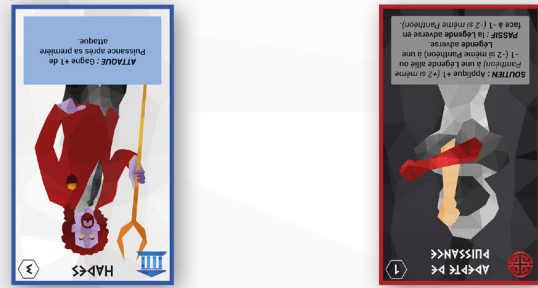
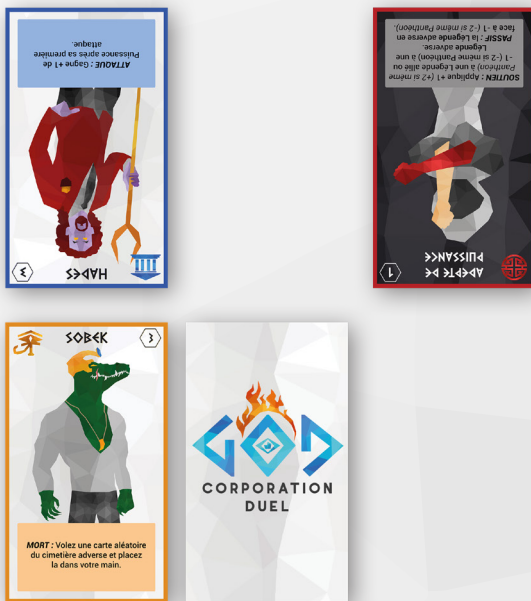
## LES OBJETS



Ces cartes aux effets défensifs permettant de temporiser et de récupérer le rythme de la partie.

# TOUR DE JEU

Une partie de God Corporation se déroule au tour par tour. Le joueur pour qui le tour est actif pioche tout d'abord une carte de la pile principale, ou de la rivière de carte visible (si c'est le cas, il remplace tout de suite la carte piochée par la suivante de la pioche). Il doit ensuite retourner toutes ses cartes face caché sur le terrain, et activer leurs effets si elles en ont.



Ici, le joueur dont c'est le tour actif possède actuellement sur le terrain Sobek et une carte face cachée. Il commence donc par piocher une carte, et récupère un Adeptes de Téléportation depuis la pioche. Il retourne ensuite sa carte face cachée, qui était Freya. L'effet de Freya s'active lors de la révélation de la carte, il inflige donc directement 2 points de dégâts à son adversaire et se soigne de 2 points de vie.

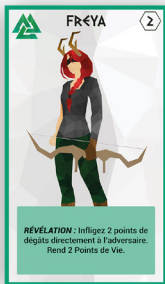
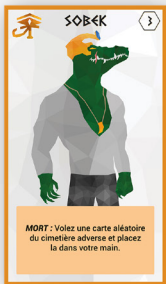
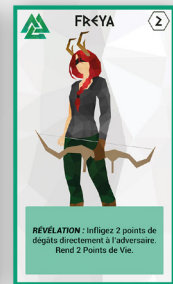
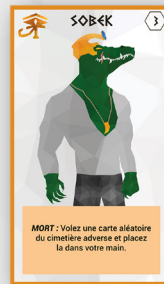
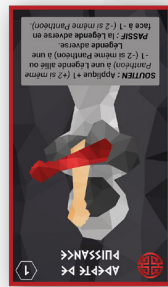
Le terrain de jeu se compose en trois colonnes ou chaque joueur peut placer une Légende ou un Adeptes. Chaque Légende peut être équipé d'un Adeptes maximum. La pioche ainsi que la rivière de carte se situent juste à côté, en dehors de ce terrain de jeu. Voici maintenant un exemple de comment peut se dérouler un tour classique.



Il peut ensuite décider de poser des Légendes ou des Adeptes (obligatoirement face cachée, et seulement si son terrain n'est pas plein), d'équiper des Adeptes à ses Légendes, d'utiliser des Objets, ou tout simplement passer son tour. Lorsque le joueur décide de terminer son tour, il doit enfin attaquer avec toutes ses cartes Recto.

## MORT

## MORT



Le joueur décide de poser Anubis dans sa dernière colonne libre. Il active ensuite l'effet de l'Adepte de Téléportation pour échanger la place de Freya avec sa nouvelle carte face cachée. Il termine finalement son tour, la phase d'attaque est lancée, Sobek détruit Hadès et Freya détruit l'Adepte de Puissance, le terrain est parfaitement dégagé pour lui ! C'est maintenant au tour de son adversaire.

Les attaques se font face à face, et celle ayant la plus petite valeur de Puissance entre les deux est détruite. S'il n'y a rien en face, les dégâts sont infligés directement à l'adversaire. S'il y a une carte en face de la Légende en train d'attaquer, la carte est retournée, applique ses effets si cela doit être le cas, puis se fait attaquer.

# SUPPLEMENTS

## PIOCHE SUPPLEMENTAIRE

Lorsque vous êtes au palier de 9 Points de Vie et en dessous, vous gagnez une pioche supplémentaire par tour. Cela vous permettra de remonter plus facilement dans la partie pour contrer votre adversaire, jusqu'à ce que vous réussissiez vous aussi à le faire descendre à ce palier. Ce bonus n'est plus actif dès lors que vous repassez au-dessus de ce palier de Point de Vie, en vous soignant par exemple.



## LA FIN DES TEMPS

Lorsque c'est votre tour et que vous passez au palier de 4 Points de Vie pour la première fois, vous invoquez la Fin des Temps. La carte est alors placée dans le deck commun, et possède des effets différents selon le joueur qui la pioche (MALUS si c'est l'adversaire, BONUS si c'est vous). Si la Fin des Temps apparaît dans la rivière de carte, le prochain joueur devant piocher est obligé de la piocher.



## MOTS CLEFS :

**Légendes** : Dieux et Héros de différentes mythologies. Il n'en existe qu'un exemplaire, et ont des effets et statistiques variés. Ces cartes sont reconnaissables à leur illustration et leur fond blanc.

**Adeptes** : Les Adeptes sont des cartes pouvant être posées sur le terrain comme des Légendes, mais pouvant aussi être équipé aux Légendes pour gagner certains bonus ou passif. Ces cartes sont reconnaissables à leurs illustrations et leur fond noir.

**Objets** : Cartes à effet variés pouvant tout aussi bien être offensives que défensives. Ces cartes sont reconnaissables à leurs illustrations et à leur cadre blanc.

**Puissance** : statistique décidant de combien de dégâts une Légende ou un Adepte peut infliger à son adversaire, et si elle est suffisamment haute pour détruire la carte en face d'elle.

**Panthéon** : Appartenance d'une Légende ou d'un Adepte à une famille mythologique (Bleu : Grecque / Jaune : Egyptienne / Vert : Nordique / Rouge : Chinoise).

**Révélation** : effet à activer lorsque la carte est révélée.

**Mort** : effet à activer lorsque la carte est détruite.

**Passif** : effet actif tant que la carte est sur le terrain face Recto.

**Elimination** : effet à activer lorsque la carte détruit une carte adverse.

**Attaque** : effet à activer lorsque la carte a effectué une attaque et est toujours en vie.

**Spécial** : effet nécessitant des conditions particulière pour être activé (une seule fois).

## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs atteint 0 Points de Vie.

L'autre joueur est alors sacré Plus Grand Chef Divin !

