

# LA COLÈRE DE LA MONTAGNE DE FEU

DE PHIL WALKER-HARDING ET ERIC M. LANG

## RÈGLES



Bienvenue sur les terres de la Montagne de Feu, une contrée primordiale au relief capricieux que se disputent sans relâche les tribus primitives environnantes. Pour s'imposer, chacune d'elles compte sur la puissance de ses dinosaures... et surtout, sur la bienveillance du volcan!

Envoyez les membres de votre tribu en expédition afin de contrôler jungles impénétrables et plaines fertiles, ou choisissez d'élever des Dinosaures pour mettre à profit leur puissance ancestrale!

En dernier recours, vous pourrez toujours implorer le volcan pour qu'il remodèle le terrain sous vos pieds : cela vous aidera peut-être à remporter la victoire!



# MATÉRIEL



**44 Cro-Magnons**  
11 de chacune des 4 couleurs.



**16 Dinosaures**  
2 de chaque type.

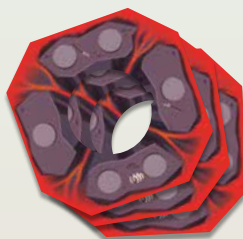


**7 dés**



**16 socles**

4 de chaque couleur pour attribuer les Dinosaures à leurs joueurs respectifs.



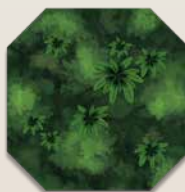
**3 tuiles Volcan**  
pour 2, 3 et 4 joueurs.



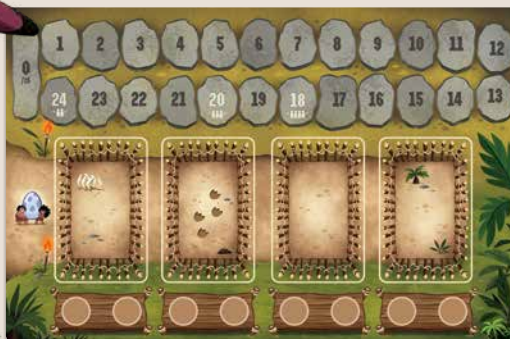
**1 socle Volcan**



**16 cartes Dinosaur**  
2 de chaque type.



**15 tuiles Terrain** 5 prairies, 5 jungles, 3 lagons, 1 caverne et 1 hutte.



**1 plateau de jeu**



**4 aides de jeu**  
dont 1 pour le premier joueur.

# MISE EN PLACE

1. Prenez la **tuile Volcan** correspondant au nombre de joueurs. Laissez les autres dans la boîte : elles ne seront pas utilisées.

2. Créez le **terrain** en formant une **grille de 4 x 4** grâce aux **tuiles Terrain** et à la tuile Volcan. Disposez-les comme illustré ci-contre. Au moment de placer la tuile Volcan, posez le socle Volcan à l'endroit spécifié, puis la tuile par-dessus.



*Après votre première partie, vous pourrez créer librement votre terrain, en plaçant aléatoirement les tuiles.*

3. Placez le **plateau de jeu** à proximité.

4. Chaque joueur choisit une couleur, prend les **11 Cro-Magnons** et les **4 socles** correspondants, puis les place devant lui : ils forment sa **réserve**.

5. Chaque joueur place **1 Cro-Magnon** de sa réserve sur la **case 0 de la piste de score**, en haut du plateau. L'**objectif de points** à atteindre pour remporter la partie dépend du nombre de joueurs :



6. Prenez les **2 cartes Dinosaur** des espèces suivantes : **Tyrannosaure, Tricératops, Ptéranodon et Brontosaurus**. Placez chaque paire sur un emplacement différent du plateau.

*Après votre première partie, vous pourrez remplacer une de ces espèces de Dinosaures par une nouvelle. Par la suite, quand vous serez totalement à l'aise avec les règles, vous pourrez même sélectionner les 4 espèces de votre choix !*

7. Sous chaque paire de cartes Dinosaur, placez les **2 figurines** correspondantes. Laissez les autres figurines dans la boîte.

8. Placez **5 dés** près du plateau. Laissez les 2 autres dans la boîte : ils sont utilisés uniquement lorsque les Titanosaures sont en jeu.

9. Désignez au hasard le **premier joueur** : il prend l'**aide de jeu** portant la mention « Premier joueur ». Les autres joueurs prennent chacun une des aides de jeu restantes.

**Vous êtes maintenant prêts à jouer !**



Illustration d'une mise en place pour 3 joueurs.

# DÉROULEMENT

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur effectue dans l'ordre les étapes suivantes :

1. LANCER LES DÉS
2. BOUGER LES FIGURINES
3. VÉRIFIER LES SÉISMES !
4. VÉRIFIER LES ÉRUPTIONS !



Votre objectif est de gagner le plus de points.

Vous gagnez des points en ayant la majorité de figurines dans une région.

Une région est un ensemble contigu soit de tuiles Prairie, soit de tuiles Jungle. Plus une région est vaste, plus elle vous rapportera de points.

À votre tour, lancez les dés afin de déterminer si vous allez :

- Placer et déplacer vos figurines sur le terrain !
- Faire éclore des Dinosaures et les ajouter à votre tribu !
- Placer des Cro-Magnons sur la Montagne de Feu pour obtenir ses faveurs et remodeler le terrain !

Enchaînez ainsi les tours jusqu'à faire entrer le volcan en éruption, ce qui déclenchera la fin d'une ère, et donc un décompte de points !

## 1. LANCER LES DÉS

Lancez les 5 dés **jusqu'à 3 fois**. Les résultats obtenus à l'issue de vos lancers déterminent comment vous allez pouvoir bouger vos figurines lors de ce tour.

- Au premier lancer, vous devez lancer tous les dés.
- Au deuxième lancer, vous pouvez relancer n'importe quels dés.
- Au troisième lancer, vous pouvez à nouveau relancer n'importe quels dés (même ceux que vous n'aviez pas relancés lors du deuxième lancer).



Au premier lancer, après avoir obtenu 1 hutte, 2 cavernes et 2 œufs, vous décidez de garder les 2 œufs.

Au deuxième lancer, en plus des 2 œufs gardés, vous obtenez 1 volcan, 1 hutte et 1 empreinte. Vous décidez de garder le volcan et l'empreinte, et de finalement relancer les 2 œufs en plus de la hutte.

À l'issue du troisième lancer, vous avez obtenu 3 empreintes, 1 volcan et 1 hutte.

## 2. BOUGER LES FIGURINES

Utilisez maintenant les résultats obtenus à l'étape précédente pour placer et déplacer vos figurines. Après avoir utilisé un dé, mettez-le de côté pour vous rappeler qu'il n'est plus disponible.

- Vous pouvez utiliser vos dés **dans l'ordre de votre choix**.
- Toutes les actions sont facultatives, **à l'exception de l'action Volcan**.



**VOLCAN :** Vous devez placer 1 Cro-Magnon sur le volcan.

Vénérez la Montagne de Feu !

Soyez-en l'Adorateur Suprême, et vous pourrez remodeler le terrain !

- Prenez 1 **Cro-Magnon** de votre réserve et placez-le sur une case vide de la **tuile Volcan**.
- Ce placement est **obligatoire**. Si vous n'avez plus de Cro-Magnons dans votre réserve, vous devez prendre 1 de vos Cro-Magnons déjà présents sur le plateau ou sur une tuile Terrain et le déplacer vers le volcan.
- Si vous avez obtenu plusieurs dés Volcan, vous **devez** effectuer cette action autant de fois que le nombre de dés obtenus.
- S'il n'y a aucune case libre sur la tuile Volcan, un dé Volcan est sans effet.
- Vous **ne pouvez pas** placer de Dinosaur sur le volcan (sauf le Stégosaure, voir page 9).





**CAVERNE :** Vous pouvez placer 1 Cro-Magnon ou 1 Dinosaur sur la tuile Caverne. Placez une figurine sur le terrain pour pouvoir ensuite la déplacer !

- Prenez 1 **Cro-Magnon** ou 1 **Dinosaur** de votre réserve et placez-le sur la **tuile Caverne**.
- Si vous avez obtenu plusieurs dés Caverne, vous pouvez effectuer cette action autant de fois que le nombre de dés obtenus.
- Si votre réserve est vide, vous pouvez prendre 1 de vos figurines déjà présentes sur le plateau ou sur une tuile Terrain (à l'exception de la tuile Volcan) et la déplacer vers la tuile Caverne.
- Il n'y a pas de limite au nombre de figurines pouvant se trouver sur la tuile Caverne.



**HUTTE :** Vous pouvez placer 1 Cro-Magnon ou 1 Dinosaur sur la tuile Hutte. Comme pour la caverne, placez une figurine sur le terrain pour pouvoir ensuite la déplacer !

- Prenez 1 **Cro-Magnon** ou 1 **Dinosaur** de votre réserve et placez-le sur la **tuile Hutte**.
- Si vous avez obtenu plusieurs dés Hutte, vous pouvez effectuer cette action autant de fois que le nombre de dés obtenus.
- Si votre réserve est vide, vous pouvez prendre 1 de vos figurines déjà présentes sur le plateau ou sur une tuile Terrain (à l'exception de la tuile Volcan) et la déplacer vers la tuile Hutte.
- Il n'y a pas de limite au nombre de figurines pouvant se trouver sur la tuile Hutte.



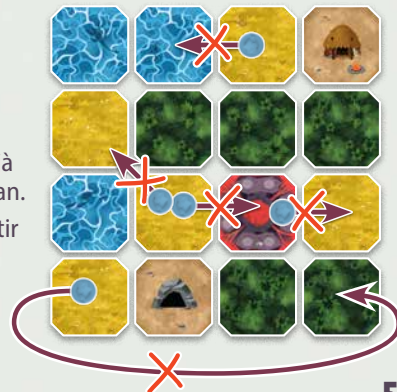
**EMPREINTE :** Vous pouvez déplacer 1 Cro-Magnon ou 1 Dinosaur sur le terrain. Déplacez une de vos figurines déjà présentes sur le terrain pour obtenir la majorité dans une région !

- Choisissez 1 de vos **Cro-Magnons** ou 1 de vos **Dinosaures présents sur le terrain**, puis déplacez-le orthogonalement vers une tuile adjacente.
- Les déplacements **en diagonale** sont **interdits**.
- Si vous avez obtenu plusieurs dés Empreinte, vous pouvez effectuer cette action autant de fois que le nombre de dés obtenus. Vous pouvez répartir les dés obtenus entre plusieurs figurines.
- Il n'y a pas de limite au nombre de figurines pouvant se trouver sur les tuiles Prairie et Jungle.



#### Restrictions de déplacement :

- Vous pouvez **traverser** une tuile Lagon, mais vous ne pouvez pas y terminer votre déplacement. Aucune figurine ne peut rester sur une tuile Lagon (sauf le Plésiosaure, voir page 10).
- Vous **ne pouvez ni** traverser **ni** finir votre déplacement sur la tuile Volcan.
- Vous **ne pouvez pas** déplacer une figurine déjà présente sur la tuile Volcan.
- Vous **ne pouvez pas** sortir de la grille par un bord pour y rentrer par son bord opposé.





**ŒUF :** Vous pouvez placer 1 Cro-Magnon sur l'emplacement Œuf du plateau pour préparer l'éclosion d'un Dinosaur.

Affectez un de vos Cro-Magnons à l'éclosion d'un œuf pour adopter un Dinosaur et bénéficier de son pouvoir spécial !

- Prenez 1 Cro-Magnon de votre réserve et placez-le sur l'emplacement Œuf du plateau.
- Si vous avez obtenu plusieurs dés Œuf, vous pouvez effectuer cette action autant de fois que le nombre de dés obtenus.
- Si votre réserve est vide, vous pouvez prendre 1 de vos Cro-Magnons déjà présents sur une tuile Terrain (à l'exception de la tuile Volcan) et le déplacer vers l'emplacement Œuf.

## ÉCLOSION D'UN DINOSAURE

À tout moment durant votre tour, vous pouvez choisir de faire éclore un Dinosaur en résolvant les étapes ci-dessous :

- Choisissez sur le plateau 1 figurine de Dinosaur dont le coût – indiqué au bas de sa carte – est inférieur ou égal au nombre de vos Cro-Magnons présents sur l'emplacement Œuf.
- Ajoutez un socle de votre couleur au Dinosaur choisi. Placez ensuite la figurine dans votre réserve, puis prenez une de ses cartes Dinosaur et posez-la devant vous.
- Ce Dinosaur fait désormais partie de votre tribu ! Placez et déplacez-le sur le terrain comme vos Cro-Magnons, et utilisez le pouvoir spécial indiqué sur sa carte.
- Vous ne pouvez faire éclore qu'un seul Dinosaur par tour, et ne pouvez en domestiquer que 4 au cours de la partie.
- Après l'éclosion de votre Dinosaur, remettez dans votre réserve tous vos Cro-Magnons présents sur l'emplacement Œuf (quel qu'ait été le coût en œufs du Dinosaur que vous avez fait éclore).

*Remarque :* Si vous n'avez pas obtenu de dés Œuf lors de votre tour mais que vous disposez déjà des Cro-Magnons nécessaires sur l'emplacement Œuf, vous pouvez faire éclore un Dinosaur.



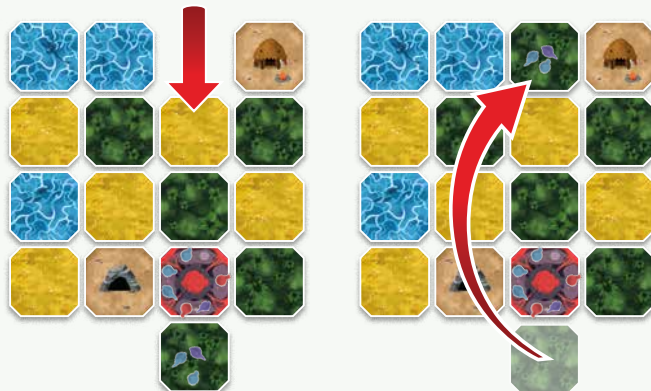
Le joueur bleu utilise son dé Œuf pour déplacer 1 de ses Cro-Magnons vers l'emplacement Œuf : il en a maintenant assez pour faire éclore le Tricératops. Ses 3 Cro-Magnons retournent ensuite dans sa réserve.

## 3. VÉRIFIER LES SÉISMES !

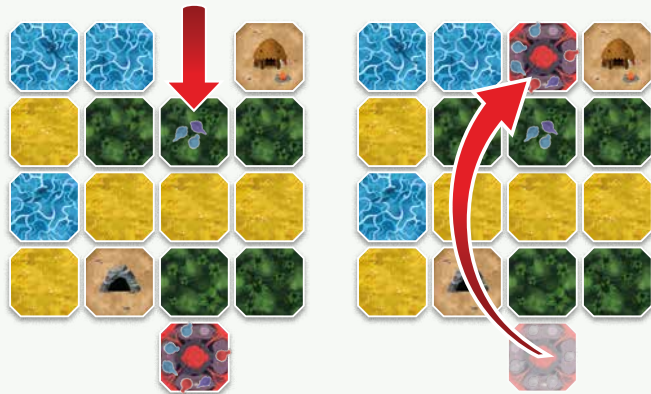
Les séismes vous permettent de remodeler le terrain !

Après avoir terminé le placement et le déplacement de vos figurines, vérifiez si vous êtes l'Adorateur Suprême : si vous occupez le plus de cases de la tuile Volcan (seul ou à égalité avec un autre joueur), vous êtes l'Adorateur Suprême. Vous pouvez alors choisir de déclencher un **séisme** pour déplacer les tuiles Terrain. Procédez ainsi :

- Poussez la tuile Volcan de 1 emplacement dans la direction de votre choix, en déplaçant ainsi toutes les tuiles de sa rangée ou de sa colonne dans la même direction.
- Puis, prenez la tuile désormais hors de la grille, et remplacez-la dans l'emplacement vacant. Cela lui fait « faire le tour de la grille ».
- Toutes les figurines présentes sur les tuiles déplacées restent sur ces tuiles : elles se déplacent avec elles.



- Le volcan lui-même peut également « faire le tour de la grille » lors de sa poussée. Par exemple, si le volcan est situé sur la ligne la plus basse de la grille et qu'on décide de le pousser vers le bas, il se retrouvera sur la ligne la plus haute tandis que les autres tuiles de la colonne seront décalées vers le bas.



## 4. VÉRIFIER LES ÉRUPTIONS !

### Les éruptions déclenchent un décompte de points!

Pour finir votre tour, vérifiez si certaines cases de la tuile Volcan sont encore vides. Si tel est le cas, votre tour se termine sans que rien d'autre ne se passe.

Au contraire, si toutes les cases sont occupées, le volcan entre en **éruption**, provoquant la fin d'une ère! Procédez dans ce cas à un décompte de points.

### DÉCOMPTE DU VOLCAN

- Le joueur ayant **le plus de Cro-Magnons** sur la tuile Volcan gagne **3 points**. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent tous 3 points.
- Chaque autre joueur ayant **au moins 1 Cro-Magnon** sur la tuile Volcan gagne **1 point**.
- Sur la piste de score du plateau, chaque joueur avance son Cro-Magnon du nombre de points gagnés.
- Tous les Cro-Magnons** présents sur la tuile Volcan sont enfin **replacés dans la réserve** de leurs propriétaires respectifs.

### DÉCOMPTE DES RÉGIONS

Une région est un groupe de **tuiles Prairie** ou de **tuiles Jungle** qui sont **orthogonalement** adjacentes (deux tuiles en diagonale ne sont pas considérées comme adjacentes). Les bords opposés du terrain ne sont pas non plus considérés comme adjacents.

- Le joueur ayant **le plus de figurines dans une région** gagne autant de points que le nombre de tuiles formant cette région. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent tous les points en question.
- Une région peut être constituée d'une seule tuile Prairie ou d'une seule tuile Jungle. Si un joueur a le plus de figurines sur cette tuile isolée, il marquera 1 point.
- Sur la piste de score du plateau, chaque joueur avance son Cro-Magnon du nombre de points gagnés.
- Chaque joueur ayant gagné des points dans une région **reprend** toutes ses figurines présentes dans cette région et les **replace dans sa réserve**. Les figurines appartenant aux joueurs n'ayant pas gagné de points dans cette région restent en place.
- Les tuiles Caverne, Hutte et Lagon ne rapportent aucun point.

*Remarque : Nous vous conseillons d'évaluer chaque région l'une après l'autre et de reprendre vos figurines au fur et à mesure.*



## FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur **atteint ou dépasse l'objectif de points**. Finissez le décompte de toutes les régions : le joueur ayant cumulé le plus de points est déclaré vainqueur !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui, dans l'ordre du tour, est le plus éloigné du premier joueur.

# GUIDE DES DINOSAURES



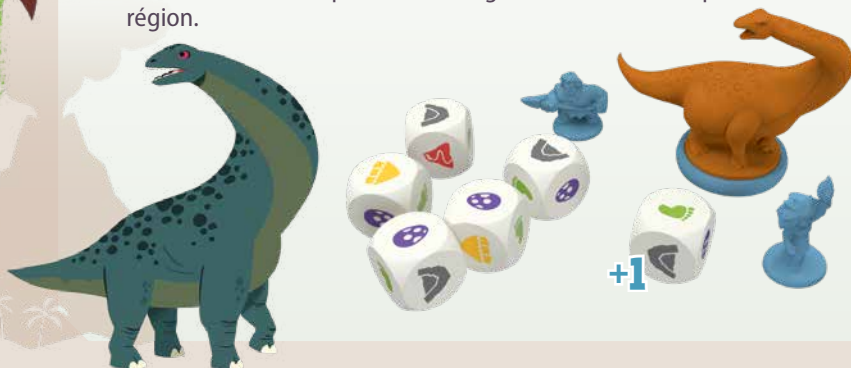
## TITANOSAURE

*Si puissant que vous lancez plus de dés!*

**Lancez 1 dé supplémentaire jusqu'à la fin de la partie.**

Après avoir accueilli un Titanosaure dans votre tribu, prenez 1 dé supplémentaire dans la boîte. À votre tour et jusqu'à la fin de la partie, vous lancez ce dé en plus des 5 dés habituels. Vous bénéficiez donc de plus de dés à utiliser.

- Si vous possédez les 2 Titanosaures, lancez 2 dés supplémentaires à votre tour.
- Un Titanosaure compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région.

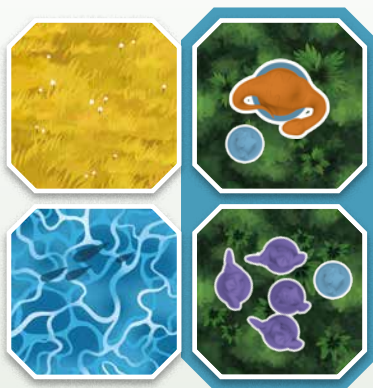


## BRONTOSAURE

*Si grand qu'il compte pour trois!*

**Compte comme 3 figurines lors du décompte de sa région.**

Lorsque vous évaluez une région Prairie ou Jungle, un Brontosauure compte comme 3 figurines pour déterminer qui détient la majorité dans cette région.



*Puisque le Brontosauure compte comme 3 figurines, le joueur bleu totalise 5 figurines, contre 4 pour le joueur violet. Le joueur bleu détient la majorité dans cette région composée de 2 tuiles, marquant ainsi 2 points.*



# STÉGOSAURE



*Le seigneur du volcan!*

**Peut être placé sur le volcan. Tant qu'il s'y trouve, vous pouvez déclencher un séisme pendant votre tour.**

Lorsque vous effectuez une action Volcan, vous pouvez placer 1 Stégosaure sur la tuile Volcan comme s'il s'agissait d'un Cro-Magnon. C'est le seul Dinosaur qui peut être placé sur le volcan.

- À la fin de chacun de vos tours où votre Stégosaure est présent sur le volcan, vous pouvez déclencher un séisme, que vous soyez l'Adorateur Suprême ou non.
- Si 2 joueurs ont chacun un Stégosaure sur le volcan, ils peuvent chacun à leur tour causer un séisme. *En revanche, si un unique joueur possède les 2 Stégosaures placés sur le volcan, il ne peut causer qu'un seul séisme.*
- Un Stégosaure est considéré comme un Cro-Magnon lorsqu'il se trouve sur le volcan : il occupe une seule case et sert aussi bien à déterminer l'Adorateur Suprême qu'à déclencher une éruption.
- Un Stégosaure peut également être placé sur le terrain. Il compte alors comme 1 figurine lors du décompte de sa région.
- Si vous effectuez une action Volcan et que vous n'avez plus de Cro-Magnons dans votre réserve, mais qu'il vous reste un Stégosaure, vous pouvez évidemment placer le Stégosaure sur le volcan.



*Le joueur bleu a un Stégosaure sur le volcan : il peut donc déclencher un séisme même s'il n'est pas l'Adorateur Suprême.*



# ANKYLOSAURE



*Aime tellement son habitat naturel qu'il vous rapporte plus de points!*

**Gagnez 2 points supplémentaires si vous avez la majorité stricte dans sa région.**

Si vous avez la majorité stricte (c'est-à-dire sans aucune égalité avec un autre joueur dans la région occupée par votre Ankylosaure), vous gagnez 2 points supplémentaires en plus des points accordés par cette région.

- Si vous avez la majorité stricte dans une région occupée par 2 Ankylosaures vous appartenant, vous gagnez 4 points supplémentaires.
- Un Ankylosaure compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région.



*Le joueur bleu détient la majorité stricte dans la région occupée par son Ankylosaure. Il gagne donc 5 points au total : 3 points pour cette région de 3 tuiles, et 2 points supplémentaires grâce à son Ankylosaure.*



# PTÉRANODON

Peut voler vers n'importe où!

Lorsque vous déplacez votre Ptéranodon, vous pouvez le placer sur n'importe quelle tuile Prairie ou Jungle.

Lorsque vous utilisez un dé Empreinte, vous pouvez déplacer votre Ptéranodon vers n'importe quelle tuile Prairie ou Jungle du terrain, sans vous limiter aux tuiles adjacentes à sa tuile actuelle.

- Comme toute autre figurine, le Ptéranodon doit au préalable avoir été placé sur la tuile Caverne ou la tuile Hutte pour pouvoir ensuite se déplacer.
- Un Ptéranodon compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région.



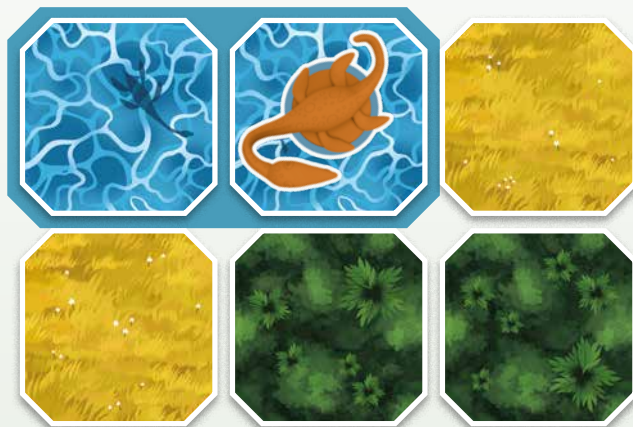
# PLÉSIOSAURE

Nage avec grâce dans les lagon!

Peut finir son tour sur une tuile Lagon : celle-ci peut désormais former une région, qui sera décomptée de la même manière qu'une région Prairie ou Jungle.

Contrairement aux autres figurines, un Plésiosaure peut terminer son déplacement sur une tuile Lagon. Si un Plésiosaure est sur le terrain lorsqu'une éruption se produit, évaluez toutes les régions Lagon comme vous le feriez pour les régions Prairie et Jungle.

- Un Plésiosaure compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région (Lagon, Prairie ou Jungle).



Le joueur bleu a placé un Plésiosaure sur une tuile Lagon. Celle-ci fait partie d'une région de 2 tuiles : son Plésiosaure lui rapporte donc 2 points.



# TRICÉRATOPS

*Si effrayant que les Cro-Magnons disparaissent face à lui !*

**Lors du décompte de sa région, ignorez les Cro-Magnons présents.**

Lorsque vous décomptez une région occupée par un Tricératops, tous les Cro-Magnons présents dans cette région sont ignorés, y compris ceux appartenant au propriétaire du Tricératops.

- Les autres Dinosaures présents dans la région du Tricératops comptent normalement.
- Tous les Cro-Magnons présents dans la région du Tricératops restent dans la région à l'issue du décompte.
- Un Tricératops compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région.



*Le Tricératops du joueur bleu annule la présence de tous les Cro-Magnons de cette région Prairie (y compris les bleus) : ce joueur reste donc le seul à avoir une figurine comptabilisée et gagne 3 points.*



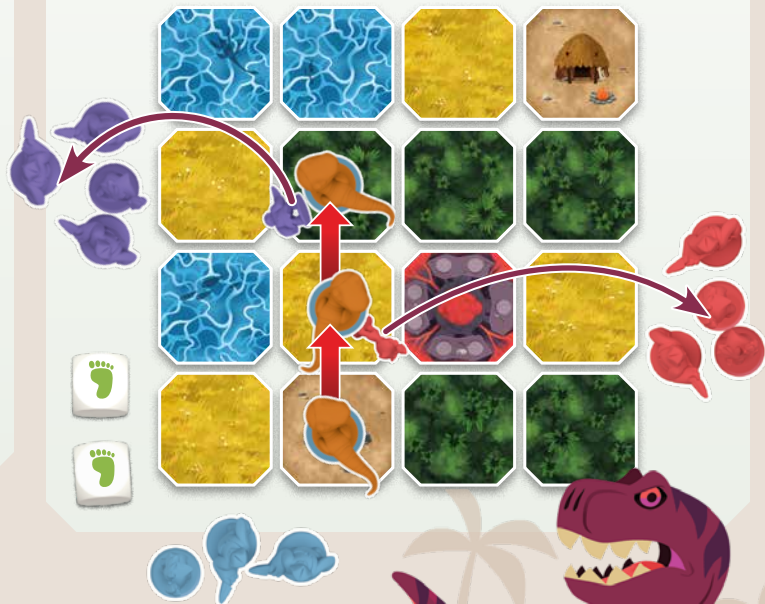
# TYRANNOUSAURE

*Dévore un ennemi à chaque pas !*

**Après avoir déplacé votre Tyrannosaure vers une tuile Prairie ou Jungle, retirez 1 Cro-Magnon adverse de cette tuile.**

Chaque fois que vous déplacez votre Tyrannosaure vers une tuile Prairie ou Jungle, vous pouvez choisir 1 Cro-Magnon ennemi présent sur cette tuile, et le rendre à son propriétaire. Ce dernier le remet dans sa réserve.

- Si vous déplacez plusieurs fois votre Tyrannosaure lors d'un tour, vous pouvez retirer 1 Cro-Magnon après chaque déplacement.
- Le Tyrannosaure peut revenir sur une tuile qu'il a déjà traversée dans le but d'y dévorer 1 autre Cro-Magnon présent.
- Le Tyrannosaure ne peut pas dévorer de Cro-Magnons sur les tuiles Caverne et Hutte.
- Le Tyrannosaure ne peut pas dévorer les autres Dinosaures.
- Un Tyrannosaure compte comme 1 figurine lors du décompte de sa région.



## QUELQUES MOTS DE L'ÉDITEUR

À quoi aurait ressemblé le monde si les hommes et les dinosaures avaient vécu en même temps ? Telle est la question qui nous taraudait depuis un petit moment...

Portés par cette interrogation, les deux concepteurs Phil Walker-Harding et Eric M. Lang ont imaginé ce jeu de stratégie simple et amusant où des tribus de Cro-Magnons en quête de domination arpentent, accompagnées de leurs Dinosaures domestiques, les flancs d'un volcan capricieux dont la fureur remodèle sans cesse le territoire.

Et force est de constater que nous avons trouvé leur proposition absolument géniale ! Alors faites rouler les dés, choisissez bien vos actions, et n'oubliez pas : méfiez-vous de la colère de la Montagne de Feu !

Auteurs : **Phil Walker-Harding & Eric M. Lang**

Illustration : **Chris Lee** Conception graphique : **Mitch Morris**

IELLO pour la version française

Chef de projet : **Guillaume Dejonghe**

Traduction : **MeepleRules.fr**

Relecture : **Maëva Debieu Rosas**

*Aucun dinosaure n'a été blessé pendant la conception de ce jeu.*

**SUIVEZ-NOUS SUR**



**IELLO.FR**



**GAMERIGHT®**

© 2024 Gamewright.  
© 2025 IELLO SAS pour la version française.  
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341,  
54180 Heillecourt, France  
contact@iello.fr - iello.fr

Tous droits réservés.  
Fabriqué en Chine.

