

- déplacer l'iceberg puis l'ours, ou l'ours puis l'iceberg. Lorsque l'ours blanc prend pied sur un iceberg où se trouvent des Esquimaux (un, deux ou trois Esquimaux), il les chasse: vous les posez immédiatement à côté de leur iglou.

Si ces Esquimaux portent du poisson sur leur harpon, il est immédiatement remis dans le trou dans la glace ...

Remarque: l'ours blanc ne va **jamais** sur la banquise.

Fin de la partie:

La partie s'arrête dès qu'un joueur dépose son quatrième poisson près de son iglou: il a gagné.

Variante: partie courte

Pour faciliter et raccourcir la partie, on peut convenir, avant de commencer, de jouer avec moins d'icebergs (12 au lieu de 16 par exemple) et de rapporter 3 poissons au lieu de 4.

Résumé des règles:

- **Installez le décor** du plateau comme sur le dessin, au début des règles du jeu.
- Chaque joueur prend **4 Esquimaux** de la même couleur.
- **Lancez le dé**, le chiffre donne le nombre de déplacements.
- **Déplacement:**
 - pousser un iceberg contre un autre iceberg, contre la banquise ou contre l'entourage du plateau;
 - ou faire passer un Esquimau d'un iceberg (en contact) sur un autre iceberg ou sur la banquise, et vice-versa.
- **L'ours sur le dé:**
 - 2 déplacements **normaux**
 - ou 2 déplacements **de l'ours** ou de son iceberg.

Si l'ours arrive sur un iceberg occupé par des Esquimaux, il les renvoie directement à leur iglou, et leur poisson dans le trou.

- **Pas plus de 3 Esquimaux** par iceberg.
- Prendre un poisson ne compte **pas** pour 1 déplacement.
- **Pour gagner:** prendre 4 poissons et les rapporter à son iglou.

