

Déplacement indirect:

L'iceberg que vous voulez déplacer peut être déjà en contact avec d'autres icebergs. Le déplacement indirect permet de les **pousser** sur l'océan, sans qu'ils soient touchés par la main du joueur, par l'intermédiaire de l'iceberg principal.

Le déplacement prend fin dès que l'un des icebergs en mouvement touche un autre iceberg, la banquise ou l'entourage du plateau.

Il n'est pas obligatoire de garder le contact entre l'iceberg principal et les icebergs qu'il pousse pendant tout le déplacement. On peut pousser les icebergs secondaires pendant quelques centimètres, puis les lâcher en dirigeant l'iceberg principal sur une portion libre de l'océan, jusqu'à ce qu'il entre en contact et termine donc son déplacement.

Remarque: à la fin du déplacement, votre iceberg ne doit pas être en contact avec deux icebergs ou plus, ou avec la banquise et un iceberg, ou encore avec l'entourage du plateau et un iceberg; il faudrait compter un déplacement par contact pour réaliser un double ou un triple contact avec son iceberg.

Les Esquimaux:

Vous ne pouvez déplacer que **vos** Esquimaux (de la couleur que vous avez choisie au départ). Le passage d'un Esquimau d'un iceberg sur un autre iceberg compte pour un déplacement, de même que le passage d'un iceberg à la banquise ou de la banquise sur un iceberg.

Deux icebergs, ou un iceberg et la banquise doivent absolument **se toucher** pour permettre le passage des Esquimaux. Un Esquimau ne saute **jamais** au-dessus de l'eau.

Tous les icebergs sont accessibles, même ceux où se trouvent des Esquimaux qui appartiennent à d'autres joueurs. Une exception toutefois: **le nombre d'Esquimaux sur un iceberg est limité à trois.**

Un Esquimau peut toujours passer de la banquise à un iceberg en contact avec elle: chaque iceberg représente une case du jeu, et chacune des deux banquises aussi.

Dès qu'un Esquimau arrive sur la banquise où se trouve le trou dans la glace, il accroche **immédiatement** un poisson à son harpon **sans que cela compte pour un déplacement.**

L'ours blanc:

Si vous sortez l'ours blanc au dé, vous décidez:

– soit de jouer normalement avec **deux déplacements**

– soit de déplacer l'ours blanc (avec 2 déplacements).

Pour déplacer **l'ours blanc**, vous avez trois possibilités:

- déplacer l'iceberg où se trouve l'ours blanc, selon les règles normales du déplacement direct
- faire passer l'ours blanc d'un iceberg à un autre iceberg, en contact avec le premier (comme pour les Esquimaux)

