

- Chaque joueur choisit sa couleur et pose ses 4 Esquimaux devant l'un des iglous.
- Mettez les 16 poissons dans le trou creusé dans la glace, sur l'autre côté de la banquise.
- Installez les 16 icebergs dans l'océan en 4 rangées de quatre, entre les deux banquises (les icebergs ne doivent pas se toucher).
- Posez l'ours blanc sur l'un des deux icebergs du milieu de la rangée qui est juste en face de la banquise B.
- Tirez le premier joueur au sort. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu:

A votre tour de jouer, jetez le dé:

- Le chiffre donne vos possibilités de déplacement
- l'ours vous permet de déplacer l'ours blanc.

Selon le chiffre du dé, vous avez 2, 3 ou 4 possibilités de déplacement:

- **pousser un iceberg** jusqu'à ce qu'il entre en contact avec un autre iceberg, l'entourage du plateau de jeu ou l'une des deux banquises;
- **ou déplacer un Esquimaux** d'un iceberg sur un autre iceberg en contact avec le premier, ou d'un iceberg sur la banquise (lorsque l'iceberg est en contact avec la banquise) et inversement.

Vous pouvez faire ce que vous voulez dans la limite des déplacements possibles, donnés par le chiffre du dé.

Exemple: le dé vous donne 4:

- 1: vous poussez un iceberg contre la banquise
- 2 et 3: vous faites passer deux Esquimaux de la banquise sur cet iceberg
- 4: vous poussez l'iceberg dans une nouvelle direction jusqu'à ce qu'il entre en contact avec un autre iceberg.

Les icebergs:

Vous pouvez déplacer tous les icebergs vides, et ceux sur lesquels il y a vos Esquimaux. Vous n'avez pas le droit de déplacer un iceberg où il n'y a **que** des Esquimaux étrangers, même par déplacement indirect. Si des Esquimaux de couleurs différentes sont sur le même iceberg, seuls les joueurs auxquels ils appartiennent peuvent déplacer cet iceberg.

L'iceberg où se trouve l'ours blanc ne peut être déplacé que lorsque le dé montre l'image de l'ours (voyez le chapitre „l'ours blanc“).

Déplacement direct:

Vous poussez l'iceberg avec la main, dans la direction choisie. Seul cet iceberg doit être bougé pendant le déplacement, jusqu'à ce qu'il entre en contact avec un autre iceberg, la banquise ou encore l'entourage du plateau: le déplacement stoppe **immédiatement** dès qu'il y a contact.

Après le contact, vous pouvez éventuellement commencer un nouveau déplacement avec un autre iceberg, voire le même en cas de déplacement indirect.

