

Aide-mémoire des règles du Jeu de Mar-Lah-Klem

LE PION se trouve ↓	LE DE montre →	1	2	3	4	5	AD suivi de PILE	AD suivi de FACE
Sur les cases 1 à 3	AVANCE D'UNE CASE	AVANCE DE DEUX CASES	AVANCE DE TROIS CASES	AVANCE DE QUATRE CASES	AVANCE DE CINQ CASES	Retourne à sa case de départ : 1 pour Kléman Pacha 2 pour Zig Omar Glacé 3 pour Feu-de-Broussaille		
Sur un nnp de 4 à 52 (1 ^{er} cycle) et de 60 à 106 (2 ^{ème} cycle)						ATTIRE le plus proche du même cycle sur un nnp (4 à 58 pour le 1 ^{er} cycle et 54 à 106 pour le 2 ^{ème} cycle)	SE REND VERS le plus proche du même cycle sur un nnp (4 à 58 pour le 1 ^{er} cycle et 54 à 108 pour le 2 ^{ème} cycle)	
Sur un nnp de 54 à 58 (entre deux cycles)						ATTIRE le plus proche sur un nnp (4 à 106)	SE REND VERS le plus proche sur un nnp (4 à 108)	
Sur un NP de 5 à 37	SAUTE AU NP SUIVANT	AVANCE D'UNE CASE	SE REND AU BOUI-BOUI	RESTE SUR PLACE	RECULE AU NP PRECEDENT	Relance le dé et RECULE d'autant de cases que de points tournés	Relance le dé et AVANCE d'autant de cases que de points tournés	
Sur un NP de 41 à 67		SE REND A LA PLACE DU PARI	AVANCE D'UNE CASE					
Sur un NP de 71 à 107		SE REND A LA TOUR	AVANCE D'UNE CASE					SAUTE AU NP SUIVANT
Au BOUI-BOUI	RETOURNE AU NOMBRE D'OU IL VIENT	RESTE SUR PLACE					S'il y en a un, se rend au NP RÉGRESSIF sinon au nombre d'où il vient. Si le personnage vient d'un nnp de 54 à 58, il y retourne.	S'il y en a un, se rend au NP PROGRESSIF sinon au nombre d'où il vient. Si le personnage vient d'un nnp de 54 à 58, il y retourne.
A la PLACE DU PARI	RESTE SUR PLACE					RETOURNE AU NOMBRE D'OU IL VIENT		
A la TOUR INDIFFERENTE	RESTE SUR PLACE				RESTE SUR PLACE			