

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							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)	AVANCE D'UNE CASE	AVANCE DE DEUX CASES	AVANCE DE TROIS CASES	AVANCE DE QUATRE CASES	AVANCE DE CINQ CASES		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)		SE REND A LA PLACE DU PARI					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	RECOULE 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			RETOURNE AU NOMBRE D'OU IL VIENT	RESTE SUR PLACE			

Copyright © Claude Martingay et l'Association Mar-Lah-Klem 1970 - 2005 Savigny (SUISSE)

Le présent aide-mémoire est soumis à la même licence que le programme c-Zig, et ne peut être vendu séparément de ce dernier. L'impression n'est autorisée que pour un usage personnel, et pour autant qu'une licence de c-Zig ait été acquise.

Le présent aide-mémoire ne contient que les principales règles du Jeu de Mar-Lah-Klem. Les règles complètes sont décrites dans le livre de Claude Martingay « Kléman Pacha ».

Visitez le site www.mar-lah-klem.com.

Le 23 septembre 2005.