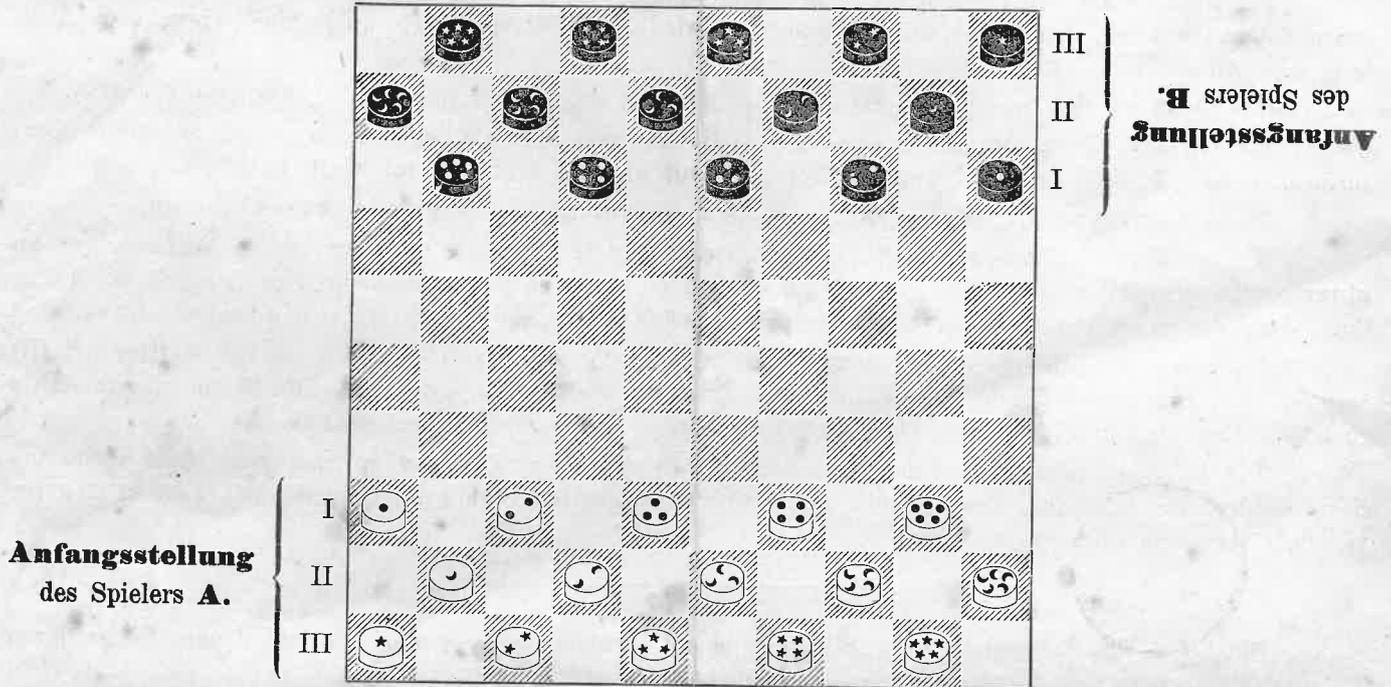


Spielregeln.

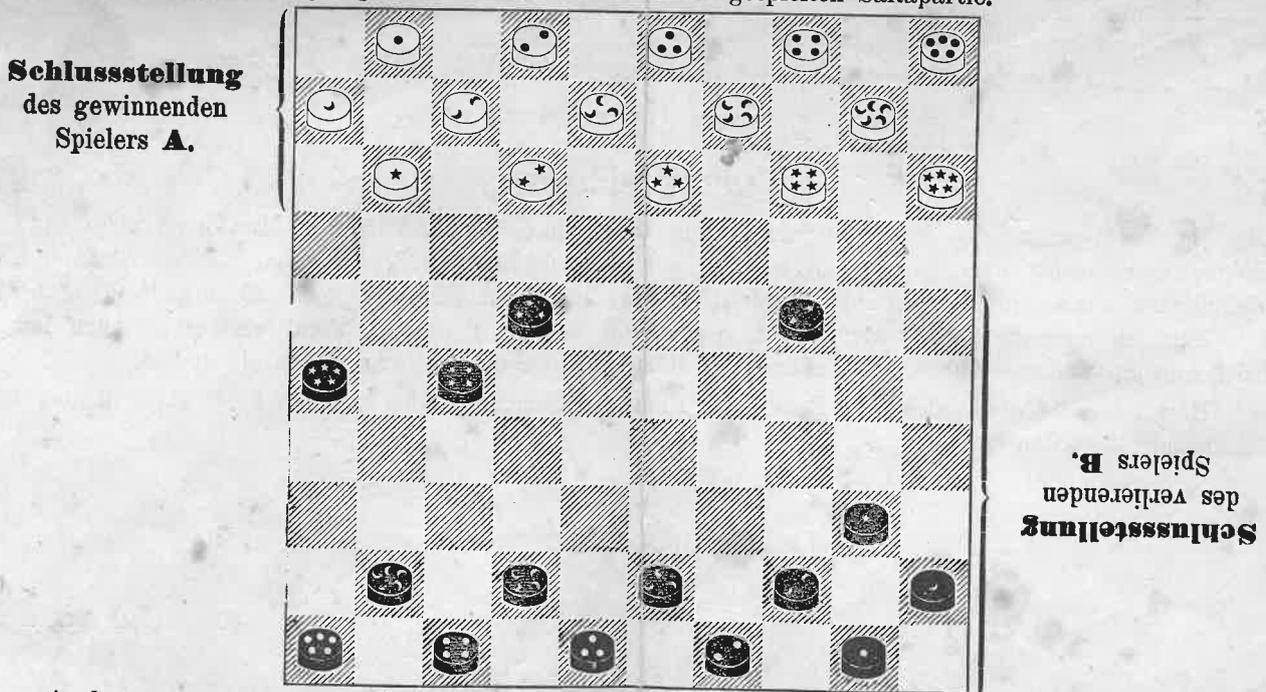
Das Saltaspiel wird von zwei Gegnern auf einem Saltabrett von 100 Feldern gespielt; der eine benutzt die 15 grünen, der andere die 15 rothen Steine. Das ganze Spiel bewegt sich nur auf den **schwarzen** Feldern. Das besetzte Brett sieht in der Anfangsstellung so aus:



Also in der I. Reihe befinden sich die Sonnen, in der II. Reihe die Monde, in der III., dem Spieler zugewandten Seite, die Sterne; jeder der beiden Gegner hat seine Steine vor sich in der Reihenfolge 1—5 von links mit 1 anfangend.

Das Spiel besteht darin, dass beide Spieler ihre Steine auf die entgegengesetzte Seite bringen müssen, und zwar so, dass sie schliesslich in derselben Schlachordnung stehen, wie anfangs. *) Beide Gegner ziehen Zug um Zug, und zwar immer von einem Felde auf eins der vier benachbarten Felder, falls dasselbe leer ist; sobald aber ein benachbartes Feld von einem Gegner-Stein besetzt ist, **muss** derselbe übersprungen werden, falls das in derselben Linie liegende folgende Feld frei ist.

Die nachfolgende Figur giebt das Bild einer zu Ende gespielten Saltapartie.



A. hat gewonnen, da sich seine Steine in der richtigen Endstellung befinden, während B. noch mit vier Steinen (10 Züge = 10 Points) zurück ist.

*) Hat der eine Spieler den anderen festgesetzt oder eingeschlossen, so muss also Ersterer seine Truppen den Endzielen zuführen. Bei Einschliessung muss der Einschliessende dem Eingeschlossenen immer noch ein Feld zum Ziehen offen lassen.

Züge.

1. Ich ziehe wie beim Damespiel mit einem Steine auf ein benachbartes schwarzes Feld, entweder schräg vorwärts oder auch schräg rückwärts.

2. Kommt mir ein Stein des Gegners quer vor einem meiner Steine zu stehen, so **muss** ich bei freiem folgenden Felde den Gegnerstein überspringen, wie beim Damespiel. Es wird jedoch niemals ein Stein fortgenommen.

3. Wenn ich das Springen vergessen sollte, so muss der Gegner mir „Salta!“ (Springe!) zurufen.

4. Ich darf also nicht an einer anderen Stelle mit einem Steine schieben, wenn ich irgendwo überspringen muss. **Doppel- oder dreifache Sprünge auf einmal machen, ist nicht zulässig.**

Zurückspringen gilt auch nicht, wohl aber, wie schon oben bemerkt ist, **zurückziehen**.

5. Werde ich an **mehreren** Stellen zu gleicher Zeit in Springstellung versetzt, so darf ich nur an **einer** Stelle springen, mein Gegner muss dann, ehe ich die weiteren Sprünge ausführen darf, zuerst einen Zug thun; denn die ganze Partie besteht aus lauter abwechselnden Zügen bezw. Sprüngen der beiden Gegner.

Habe ich (A) alle meine Steine zum richtigen Ziele geführt (siehe Fig. 2), so hat der Gegner (B) verloren, und zwar soviel Points, als er noch allein Züge zu machen hat, um auch seine Steine alle am Ziele zu haben (dies sind in Fig. 2 zehn Züge, also 10 verlorene Points für B, gewonnene für A).

Die beiden Stäbe sind dazu bestimmt, beim Spielen benutzt zu werden, und zwar nicht allein zum Schieben der eigenen Steine, sondern auch zum Berühren derjenigen Steine des Gegners, mit welchen letzterer vielleicht vergessen sollte, zu springen.

Die Kunst des Saltaspiels besteht namentlich in dreierlei: erstens darin, seine eigenen Steine ihren Zielen näher zu bringen, zweitens darin, dem Feinde seine guten Positionen zu entreissen, was namentlich durch Zersplitterung der gegnerischen Truppen erreicht wird, drittens in der Eroberung von möglichst vielem Terrain.

Die Zahl der Kampfarten, welche man zu diesem Zwecke anwenden kann, ist eine ganz erhebliche, und die Combinationen derselben ergeben die verschiedensten Spielweisen, wie Gambit-Eröffnung, Bohrmethode, die gedeckten schrägen Linien, Deckung, Sprungdeckung, Abschliessungswall, Retirirung, Contrahirung, Festsetzung etc. etc. *)

Je mehr man Salta spielt, desto mehr kommen diese Begriffe zum Bewusstsein.

*) Vergl. **Salta**, das neue Brettspiel von Prof. Dr. Schubert.

G. J. Goeschen'sche Verlagshandlung, Leipzig 1899 (Preis 60 Pfg.).

Turnier-Regel.

Bei Turnieren spielen beide Gegner je nur 120 Züge. Ist die Partie alsdann noch nicht zu Ende, so zieht jeder Spieler seine noch nicht in Ordnung sich befindenden Steine zum Ziele. Alsdann gelten die feindlichen Steine nicht mehr als Hindernis. Hat hierbei z. B. Grün noch 10 und Roth noch 5, 6 oder 9 Züge zu machen, so hat Grün dementsprechend mit 5, 4 oder 1 Point verloren. Auch hat der Nachziehende am Schlusse einen Zug nachzuziehen, damit beide Spieler gleiche Zuganzahl ziehen.

Haben beide Gegner gleichviel Points am Ende nachzuziehen, oder kommen beide zugleich aus, so ist die Partie unentschieden oder remis.

 Wir machen ergebenst auf das neue Problem-Spiel **Salta-Solo** aufmerksam, welches eine vorzügliche Vorstudie zum Salta-Spiel ist.

Preis 50 Pfennig.