



*Salta* wird von zwei Personen, die abwechselnd ihre Züge setzen, auf einem Schachbrett von 100 Feldern mit je 15 Steinen (grüne Symbole auf weißen Steinen und rote Symbole auf schwarzen Steinen; die Spieler werden analog zum Schachspiel *Weiß* und *Schwarz* genannt) gespielt. Die Brettstellung ist wie beim *Schach*; d. h. jeder Spieler hat zu seiner Rechten ein weißes Feld. Allerdings ist die Bezeichnung der Felder eine andere: Da nur auf den schwarzen Feldern gespielt wird, bekommen nur sie jeweils eine Nummer, zeilenweise von 11 bis 15, 21 bis 25 usw. bis in die letzte Zeile, die von 101 bis 105 nummeriert wird.[1]

Die Steine sind alle gleichwertig und ziehen einen Schritt diagonal vorwärts oder rückwärts. Sie werden nur deshalb als *Stern* 1–5 (die dem Spieler zunächst befindliche Reihe), *Mond* 1–5 (2. Reihe) und *Sonne* 1–5 (3. Reihe) bezeichnet, weil es gilt, sie ins gegnerische Lager zu führen und dort schließlich in gleicher Reihen- und Nummernfolge aufzustellen, derart, dass die grünen Sonnen die Felder der roten Sterne, die grünen Monde die Felder der roten Monde, die grünen Sterne die Felder der roten Sonnen erstreben und umgekehrt; wobei die Reihenfolge 1–5 sich nicht verändert, d. h. es bleibt bei aufsteigend von links nach rechts (aus Sicht des Spielers).[2]

*Gesprungen* wird *nur* vorwärts über einen feindlichen Stein auf ein leeres Feld, wie bei Dame, doch bleibt der feindliche Stein entsprechend dem Spielziel stehen, ein Schlagen gibt es nicht im *Salta*. Zweimaliges Springen in einem Zug ist nicht erlaubt. Ein dem Spieler möglicher Sprung *muss* getan werden, die Unterlassung rügt der Gegner durch den Ruf: „Salta!“. Ein Zug oder Sprung muss dem Gegner stets offen gehalten werden.

Weiß beginnt zu ziehen. Gewonnen hat derjenige, der den Spielzweck zuerst erfüllt, und die Zahl der Züge, die der andere zu gleichem Zwecke noch tun müsste, gibt an, mit wie vielen *Points* gewonnen ist. Nach der *Turnierregel* endet jede Partie spätestens nach 120 Zügen. Sollten dann noch Steine nicht auf ihrem Zielfeld sein, werden diese dorthin gezogen, so als ob die gegnerischen Steine nicht existieren würden. Eine Partie ist remis, wenn beide Spieler gleich viele Züge benötigten.