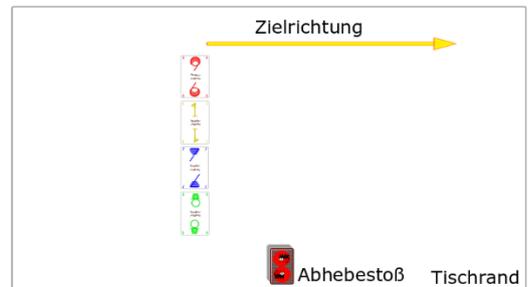
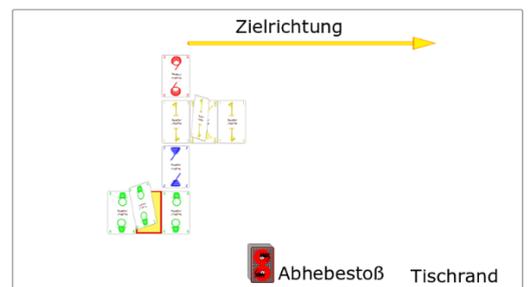


Alle Spielkarten und 6 Zusatzkarte **S** nehmen am Spiel teil und werden gut durchgemischt. Welcher Spieler die Karten gibt und welcher das Spiel eröffnet bestimmen die Spieler oder losen aus.

Jeder Spieler erhält eine Karte, mit einer zu seinen Mitspielern sich farblich unterscheidenden Karte. Diese Karten, der Kartenwert ist unerheblich, werden „Hüpfkarten“ genannt und auf dem Tisch exakt ausgerichtet abgelegt. Nun erhält jeder Spieler 4 Karten, die er verdeckt auf der Hand hält. Die restlichen Karten werden zur Seite gelegt, diese bilden den Abhebestoß.



Der erste Spieler hebt eine Karte vom Abhebestoß. Nun muss er prüfen, ob er eine gleichfarbige Karte zu seiner Hüpfkarte hat. Hat er eine gezogen, oder hält schon eine auf der Hand, kann er diese an seine Hüpfkarte in Zielrichtung bündig (!) anlegen und nun mit seiner Hüpfkarte über die angelegte Karte hüpfen und bündig (!) an die angelegte Karte wieder ablegen. Der Spieler ist nun dem Ziel schon ein Stück nähergekommen. Die übersprungene Karte wird verdeckt auf den Ablegestoß gelegt.



Hat er eine Zusatzkarte **S** gefunden, legt er diese „Saltokarte“ Karte (sie erhält diese Bezeichnung) bei einem Mitspieler entgegen der Zielrichtung an und die Karte macht dadurch einen „Salto“ rückwärts. Der Spieler ist jetzt etwas weiter vom Ziel abgerückt. Die Saltokarte wandert verdeckt auf den Ablegestoß.

Jeder Spieler darf nur **eine** Karte auslegen. Der Spieler muss eine Karte, die er ablegen könnte, nicht unbedingt anlegen. Je nachdem welche Zielversion (siehe unten) gewählt wurde, können unterschiedliche Auswirkungen auftreten.



Hat der Spieler eine Karte ausgelegt, darf er noch eine Karte vom Abhebestoß ziehen. Er beendet seinen Spieleinsatz, indem er eine Karte von der Hand verdeckt auf den Ablegestoß ablegt. Nun hält er wieder vier Karten auf der Hand und der nächste Spieler zu seiner linken Seite ist an der Reihe.

Zwei Zielversionen können gespielt werden:

1. Es wird gespielt bis keine Karten mehr auf dem Abhebestoß sind und die Spieler keine passenden Karten mehr zum Hüpfen auf der Hand halten. Es hat der Spieler gewonnen, welcher am weitesten gehüpft ist. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der am wenigsten Karten auf der Hand hält.
2. Es wird eine Ziellinie bestimmt (ein Bleistift, Stab, Klebeband, etc.) Der Spieler hat gewonnen, welcher als erster über die Ziellinie gesprungen ist.

© Copyright 2019 Karl-Heinz Tubach, Herderstr. 19, 70193 Stuttgart. All rights reserved.

Wenn häufiger gespielt wird oder die Spieler mit dem exakt bündigen Anlegen Schwierigkeiten haben, kann ein „Spielbogen“ gebastelt werden. Man benötigt drei Din A3 Bögen Papier, welche längsseitig verklebt werden. Die Kartenfelder werden nach dem rechts abgebildeten Muster aufgezeichnet. „Zielversion 2“ kann damit wesentlich exakter gespielt werden.

