



## Bibliographische Daten

Titel: Neues Occupations- und Eroberungsspiel oder Uebermacht raubt  
alles  
Signatur: Nor. 8. 2773

Die Nutzung der Digitalisate von gemeinfreien Werken aus den Sammlungen der Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg ist gemäß den Bedingungen der [Creative-Commons-Lizenz Public Domain Mark 1.0](#) uneingeschränkt und kostenfrei erlaubt.

Im Sinne guter wissenschaftlicher Praxis wird gebeten, bei der Verwendung von durch die Stadtbibliothek im Bildungscampus überlassenen Digitalisaten stets die Quellenangabe in folgender Form zu verwenden: Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg, [Bestandssignatur + Blatt/Seite]

Im Interesse einer laufenden Dokumentation und der Information für Benutzerinnen und Benutzer erbittet die Stadtbibliothek die Überlassung von Belegexemplaren oder Sonderdrucken von Veröffentlichungen, die aus der Benutzung von Handschriften und anderen Medien in den historischen Sammlungen der Stadtbibliothek hervorgegangen sind. Sollte eine Abgabe nicht möglich sein, wird um Mitteilung der bibliographischen Daten der Publikation gebeten.

Erste Regel: Man besetzt zuerst die Aussenwerke oder 36 gelben Felder mit Marken, wozu jeder Mitspielende gleich viel beitragen muß; nemlich wenn zwei Personen spielen, jede 18 Marken; bei drei jede 12; bei vier jede 9; bei fünf jede 7, die letzte Person aber 8; bei 6 jede 6 Marken. Einer besetzt nach dem andern die bestimmte Anzahl seiner Felder.

Zweite Regel: Sind die Aussenwerke besetzt, so wirft die erste Person mit den drei Würfeln zugleich, dann die zweite, dritte u. s. f.

Dritte Regel: Jeder Wurf wird zergliedert, und zwar berichtet man zuerst die Augen des großen Würfels, dann die Augen der beiden kleinen, und endlich die Augen der drei Würfel zusammen. Gewinn und Verlust aber wird, wie folget, ausgetheilt.

#### A. Gewinn und Verlust des Wurfs mit dem großen Würfel.

Da mit dem großen Würfel nur die Aussenwerke erobert werden, so zieht

I. die Person, die geworfen, aus den 12 gelben Feldern der ersten Festung links oder rechts von dem Felde, wo die geworfene Zahl steht, die darauf liegende Marke; sind aber beide Felder leer, so muß sie eines davon mit einer Marke besetzen. Die Spielenden bleiben auf diese zwölf Felder so lange eingeschränkt, bis einer mit einem Pasch die  
die