Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg

NÜRNBERG

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.

2te Festung gewonnen, so bezieht er die Marken der fünf Felder mit der Zahl VI der 1sten, 2ten und 3ten Festung; hat er die 3te Festung erobert, so bezieht er die Marken der sechs Felder mit der Zahl VI der vier Festungen, oder er bezieht wenigstens so viel Marken, als Felder besezt sind. Ist aber gar kein Feld dieser Zahl besezt, so muß er eines davon nach obiger Anmerkung besezen.

B. Gewinn oder Verlust des Wurfs mit den zwei kleinen Würfeln.

Da mit den zwei kleinen Würfeln die zwölf Schanzen oder hellblauen Felder, und die vier Batterien oder rothen Felder mit der Zahl 9 bis 12 erobert werden, so sucht die Person, die geworfen

1. die gesammte Zahl der Augen der zwei kleinen Würfel auf den hellblauen Feldern, und zieht die auf dem Felde liegende Marke heim, oder besezt es, wenn es leer ist.
2. Wer mit einem der beiden Würfel eine Eins geworfen, und nach Num. 1. sein Feld besezt oder heimgezogen hat, besezt oder gewinnt noch überdies das Feld mit der Zahl Eins.
3. Wer mit diesen zwei Würfeln zwei gleiche Zahlen oder einen Pasch wirft, und nach Num. 1. sein Feld besezt oder heimgezogen hat, erhält noch überdies von jedem Mitspielenden als Prämie