



## 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.

1. die gesammte Zahl der Augen der drei Würfel in den grünen Festungslinien, besetzt dieses Feld mit einer Marke, oder bezieht die Marke, wenn es schon besetzt ist.
2. Wirft Jemand den ersten Pasch oder drei gleiche Zahlen, und ist nach Num. 1. die Zahl berichtigt, so besetzt er mit seinem Paschquadrante das erste Paschfeld, und mit seinem Festungsquadrante die erste Festung, zieht alle Marken der vier Felder der grünen Festungslinie, die von der ersten Festung zum ersten Paschfeld herabläuft, und erhält überdies von jedem Mitspielenden 1 Marke als Prämie.

Anmerk. Stehet in dieser Festungslinie gar keine Marke, so muß er die vier Felder derselben jedes mit einer Marke besetzen; die Prämie aber erhält er.

Wirft er den zweiten Pasch, und ist nach Num. 1. die Zahl berichtigt, so rückt er mit seinen Quadranten in das zweite Paschfeld und die zweite Festung ein, zieht alle Marken der zwischen der zweiten Festung und dem zweiten Paschfelde liegenden Festungslinie, und erhält über dies von jedem Mitspielenden 2 Marken als Prämie.

Anmerk. Stehet in dieser Festungslinie gar keine Marke, so muß er sie wie bei der vorigen Anmerkung besetzen.

Wirft