



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.

Wirft er den dritten Pasch und ist nach Num. I. die Zahl berichtigt, so rückt er mit seinen Quadraten in das dritte Paschfeld und die dritte Festung ein, bezieht alle Marken der grünen Festungslinie, die vom dritten Paschfeld zur dritten Festung herabläuft, und erhält überdies von jedem Mitspielenden 3 Marken als Prämie.

Wobei auch die Anmerkung bei dem ersten und zweiten Pasch gültig ist.

Wirft er den vierten Pasch, und ist nach Num. I. die Zahl berichtigt, so rückt er mit seinen Quadraten in das vierte Paschfeld und die vierte Festung ein, bezieht alle Marken der zwischen der vierten Festung und dem vierten Paschfelde befindlichen Festungslinie, und erhält überdies von jedem Mitspielenden 4 Marken als Prämie.

Sind auch hier keine Marken darauf, so muß er nach den vorigen Anmerkungen jedes Feld mit einer Marke besetzen.

Wirft er den fünften Pasch, so rückt er mit dem Festungsquadrate in die fünfte Festung ein, bezieht alle auf dem ganzen Plane befindliche Marken, und erhält von jedem Mitspielenden noch überdies als Prämie 6 Marken, und das Spiel hat ein Ende.

3. Wirft Jemand den größten Pasch oder 18, so rückt er in zwei Paschfelder und in zwei Festun-