



## 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.

oder grünen Feldern, und bezieht oder besetzt nach C. Num. 1. das Feld mit dieser Zahl.

Weiter ist bei diesem Wurf nichts zu beobachten.

### Zweites Beispiel.

Es wirft ein Anderer 6, 5, 5, und zwar mit dem großen Würfel 6, mit den beiden kleinen aber 5, 5, so sucht er

Erstens die Zahl VI auf den 12 gelben Feldern oder Muffenwerken der ersten Festung, und bezieht nach A. Num. 2. die beiden Felder mit der Zahl VI, oder besetzt eines davon, wenn beide leer sind. (Hat er aber den ersten, zweiten Pasch *ic.* geworfen, so öffnen sich ihm nach A. Num. 1. die Muffenwerke der zweiten, dritten Festung *ic.* und er bezieht alle Felder mit der Zahl VI oder besetzt, wenn sie alle leer seyn sollten, nach A. Num. 1. Anmerkung, eins davon.)

Zweitens. Die gesammte Zahl der beiden kleinen Würfel ist 10; diese X sucht er auf den hellblauen Feldern oder Schanzen, und bezieht oder besetzt nach B. Num. 1. das Feld; ferner weil auf diesen zwei Würfeln zwei gleiche Zahlen sich befinden, so erhält er von jedem Mitspielenden nach B. Num. 3. 5 Marken als Prämie; ferner bezieht er auch nach B. Num. 4. die Batterie oder das rothe Feld mit der Zahl 10  
und