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.

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.

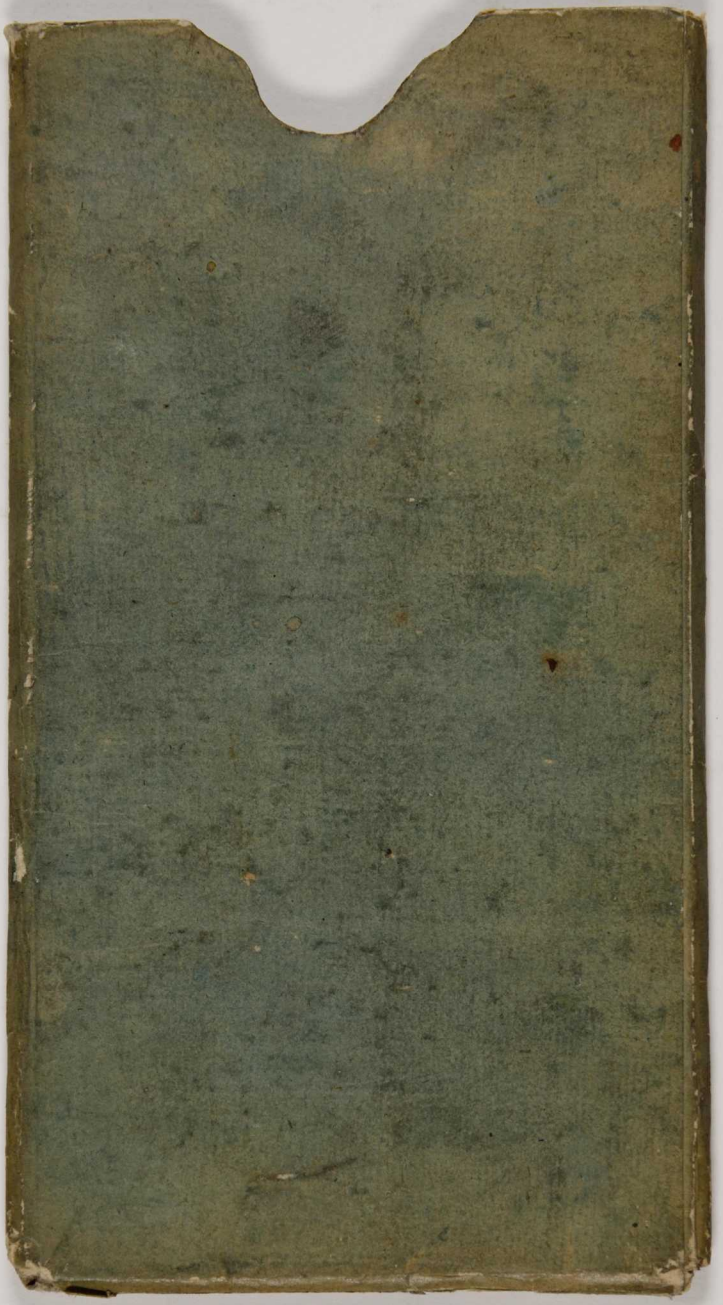
Im Sinne guter wissenschaftlicher Praxis wird gebeten, bei der Verwendung von durch die Stadtbibliothek im Bildungscampus überlassenen Digitalisaten stets die Quellenangabe in folgender Form zu verwenden: Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg, [Bestandssignatur + Blatt/Seite]

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.

Nor.
2773
8°

Neues
ons- und Eroberungsspiel
oder
ebermacht raubt alles.

Nor. 2773 8°



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.

Neues Occupations- und Eroberungsspiel oder Uebermacht raubt alles.

Ein sinnreiches Gesellschaftsspiel für militairische und andere freundschaftliche Zirkel.

NÜRNBERGER STADTBIBLIOTHEK

Mit einem neuerfundenen illuminirten Spielplan.

Nürnberg,
bei Gustav Philipp Jakob Bieling.

Dum 1760
7- Nor. 2773. 8.

Nar. 2773. 8°
Okkupationsspiel

764/1926/27

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.

I. Eintheilung des Plans.

Der Spielplan besteht:

1. In den sechs Aussenwerken der Festungen; dies sind die äussersten, rings herumlaufenden 36 Felder mit den kleinen römischen Zahlen, wovon jedes Aussenwerk von I bis VI bezeichnet ist.
2. In den fünf Festungen; aussen herum liegen vier und in der Mitte die fünfte, alle aber in rothen Feldern, mit den Worten: Erste Festung, Zweite Festung rc. Jede Festung, die fünfte ausgenommen, hat ihre Aussenwerke, und zwar die erste und dritte, als grose Festungen, jede zwölf gelbe Felder, die ein blauer Rand bezeichnet; die zweite und vierte aber, als kleine Festungen, jede nur sechs gelbe Felder, die ein rother Rand einfaßt.
3. In den vier Festungslinien; sie bilden das grüne Kreuz oder die sechzehn grünen Felder mit den kleinen deutschen Zahlen, von 3 bis 18.
4. In den vier weisen Paschfeldern; sie liegen in der Mitte um die fünfte Festung herum,

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.

und sind mit den Worten: Erster Pasch, Zweiter Pasch ꝛc. bezeichnet.

5. In den zwölf Schanzen oder zwölf hellblauen Feldern mit den grösern römischen Zahlen von I bis XII.

6. In den vier Batterien oder vier rothen Feldern mit den grösern deutschen Zahlen 9. 10. 11. 12. als vier Spizen der Schanzen.

II. Eintheilung der Würfel.

Man spielt mit drei Würfeln, und zwar mit zwei kleinen und einem grosen.

1. Die Augen des grosen Würfels erobern und besezen die Aussenwerke oder die 36 gelben Felder.

2. Die Augen der zwei kleinen Würfel zusammen erobern und besezen:

   a) die zwölf Schanzen oder hellblauen Felder;

   b) die vier Batterien oder rothen Felder mit der Zahl 9, 10, 11, 12.

3. Die Augen der drei Würfel zusammen erobern oder besezen:

   a) die vier Festungslinien oder grünen Felder;

   b) wenn die drei Würfel einerlei Zahl haben, die Pasch- und Festungsfelder.

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.

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.

III. Eintheilung der Spielmarken.

Mit den sechs weisen Quadraten, die nebst den rothen dem Plane beigedruckt und mit den Buchstaben A. B. C. D. E. F. und dem Worte "Pasch„ bezeichnet sind, besezt man die geworfnen Päsche; mit den sechs rothen Quadraten aber, auf denen ebenfalls die Buchstaben A. B. C. D. E. F. und das Wort "Festung„ steht, die Festungen. Jede Person erhält ein weises und ein rothes Quadrat, und zwar die erste die Quadrate mit dem Buchstaben A; die zweite mit dem Buchstaben B. u. s. f.

Die Quadrate müssen auf Pappe oder auf Holz aufgezogen werden.

Marken erhält jeder Mitspielende ungefähr 25, wozu die von Glas wegen ihrer Durchsichtigkeit die besten sind; zum Auszahlen können auch andere Marken genommen werden. Den Werth derselben bestimmt die Gesellschaft selbst.

Hat während des Spiels Jemand seine Marken alle verlohren, so muß er sich von einem Mitspielenden andre kaufen.

IV. Spielart.

An diesem Spiele können zwei bis sechs Personen Theil nehmen; ist die Gesellschaft gröser, so sind auch mehrere Spielplane erforderlich.

Um die Ordnung, wie die Personen auf einander folgen, kan mit dem Würfel geloset werden.

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.

Erste Regel: Man besezt 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 lezte Person aber 8; bei 6 jede 6 Marken. Einer besezt nach dem andern die bestimmte Anzahl seiner Felder.

Zweite Regel: Sind die Aussenwerke besezt, 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 berichtiget 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 grosen Würfel.

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

1. 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 besezen. Die Spielenden bleiben auf diese zwölf Felder so lange eingeschränkt, bis einer mit einem Pasch

die

die erste Festung erobert hat. Diesem, aber nur ihm allein, öfnen sich dann die sechs Felder der zweiten Festung, und er bezieht die geworfene Zahl aus den achtzehn Feldern einmal, wo er sie besezt findet; sind aber die drei Felder, auf denen die nemliche Zahl der geworfenen Augen steht, leer, so muß er eines davon besezen.

Hat Einer mit dem zweiten Pasch die zweite Festung erobert, so öfnen sich ihm die zwölf gelben Felder der Aussenwerke der dritten Festung, und er bezieht die geworfenen Augen aus den 30 Feldern einmal, wo er sie besezt findet; sind aber die 5 Felder der nemlichen Zahl leer, so muß er eines davon besezen.

Hat Jemand mit dem dritten Pasch die dritte Festung erobert, so öfnen sich ihm die 6 gelben Felder der vierten Festung, und er bezieht die geworfene Zahl aus den 36 Feldern einmal, wo er sie besezt findet; sind aber die 6 Felder der nemlichen Zahl leer, so muß er eines davon besezen.

Anmerkung: Die Besezung geschieht immer in den 12 Feldern der ersten Festung, und zwar mit einer Marke.

2) Wer mit diesem Würfel die Zahl sechs wirft, bezieht als Prämie die Marken der zwei gelben Felder der Aussenwerke mit der Zahl VI der ersten Festung; hat er die erste Festung erobert, so bezieht er die Marken der drei Felder mit der Zahl VI der 1sten und 2ten Festung; hat er die

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

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.

mie so viel Marken, als auf einem Würfel Augen stehen.

4. Wer mit diesen Würfeln 9. 10. 11. 12. geworfen, und nach Num. 1. sein Feld besezt oder heimgezogen hat, gewinnt noch überdies eine der vier Batterien oder rothen Felder, und bezieht nebst der darauf liegenden Marke, die Marken der im Triangel dabei liegenden drei Schanzen oder hellblauen Felder. Sind aber in diesen drei Schanzen keine Marken, so bezieht er blos die eroberte Batterie; ist aber auch diese leer, so muß er sie zwar mit einer Marke besezen, allein er erhält alsdann entweder, wenn in den drei Schanzen ein Feld oder mehrere besezt sind, diese Marken, oder, wenn alles unbesezt ist, von jedem Mitspielenden eine Marke als Prämie.

Anmerk. Wer 10 oder 12 mit zwei gleichen Zahlen wirft, erhält auch noch dafür die nach Num. 3. bestimmte Prämie, nemlich von jedem Mitspielenden so viel Marken, als der eine Würfel Augen hat.

C. Gewinn oder Verlust des Wurfs mit allen drei Würfeln.

Da mit allen drei Würfeln die Festungslinien oder grünen Felder, ferner die vier weisen Paschfelder und die fünf Festungen erobert werden, so sucht man

1. die

1. die gesammte Zahl der Augen der drei Würfel in den grünen Festungslinien, besezt dieses Feld mit einer Marke, oder bezieht die Marke, wenn es schon besezt ist.

2. Wirft Jemand den ersten Pasch oder drei gleiche Zahlen, und ist nach Num. 1. die Zahl berichtigt, so besezt er mit seinem Paschquadrate das erste Paschfeld, und mit seinem Festungsquadrate die erste Festung, zieht alle Marken der vier Felder der grünen Festungslinie, die von der ersten Festung zum ersten Paschfeld herablauft, 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 besezen; die Prämie aber erhält er.

Wirft er den zweiten Pasch, und ist nach Num. 1. die Zahl berichtigt, so rückt er mit seinen Quadraten 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 besezen.

Wirft

Wirft er den dritten Pasch und ist nach Num. 1. 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 herablauft, 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. 1. 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 besezen.

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-

Festungen zugleich ein, bezieht die Marken der beiden Festungslinien der eroberten Festungen, und erhält die beiden festgesezten Prämien der beiden Päsche oder Festungen, in die er einzieht.

Anmerk. Stehet aber in beiden Festungslinien gar keine Marke, so muß er die acht Felder derselben besezen; die beiden Prämien aber erhält er.

4. Wirft Jemand den kleinsten Pasch oder 3, so besezt er nach Num. 2. zwar nur eine Festung und einen Pasch, erhält aber ausser den damit verbundenen, in Num. 2. bestimmten Vortheilen noch eine Extraprämie von einer Marke von jedem Mitspielenden.

5. Hat Jemand eine Festung und ein Paschfeld besezt, und ein anderer Mitspielender erobert die nemliche Festung und Pasch, so legt der leztere seine Quadrate auf die des ersten; und so der dritte und vierte und so fort, bis er durch einen neuen Pasch die folgende Festung erobert.

Fünf Päsche sind also erforderlich, den Zweck des Spiels zu erreichen, nemlich die fünfte und lezte Festung zu erobern, mit welcher Eroberung dann voller Sieg über die Mitspielenden erhalten und das Spiel geendiget wird.

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.

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.

V.

Erläuterung durch einige Beispiele.

Erstes Beispiel.

Gesezt es wirft eine Person 5, 1, 6, und zwar mit dem grosen Würfel 5, mit den beiden kleinen aber 1 und 6, so sucht sie

Erstens die Zahl V auf den zwölf gelben Feldern oder Aussenwerken der ersten Festung, und bezieht oder besezt nach A. Num. 1. eines von diesen Feldern. (Hat sie aber die erste Festung ꝛc. durch einen geworfenen Pasch schon besezt, so öfnen sich ihr nach A. Num. 1. die Aussenwerke der zweiten Festung ꝛc. und sie bezieht die Zahl V, wo sie solche in den 18 Feldern ꝛc. findet, oder wenn sie alle leer seyn sollten, besezt sie eines davon nach A. Num. 1. Anmerkung.)

Zweitens. Die gesammte Zahl der beiden kleinen Würfel ist 7, diese VII sucht sie auf den hellblauen Feldern oder Schanzen, und bezieht oder besezt nach B. Num. 1. das Feld; ferner weil auf einem Würfel eine Eins befindlich, bezieht oder besezt sie nach B. Num. 2. auch das hellblaue Feld mit der Zahl I.

Drittens. Die gesammte Zahl der drei Würfel ist 12; diese 12 sucht sie in den Festungslinien

oder

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.

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

Weiter ist bei diesem Wurfe nichts zu beobachten.

Zweites Beispiel.

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

Erstens die Zahl VI auf den 12 gelben Feldern oder Aussenwerken der ersten Festung, und bezieht nach A. Num. 2. die beiden Felder mit der Zahl VI, oder besezt eines davon, wenn beide leer sind. (Hat er aber den ersten, zweiten Pasch rc. geworfen, so öffnen sich ihm nach A. Num. 1. die Aussenwerke der zweiten, dritten Festung rc. und er bezieht alle Felder mit der Zahl VI oder besezt, 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 besezt 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

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.

und die dabei liegenden Schanzen oder hellblauen Felder IV, V, VI. (Sollten diese leer seyn, so bezieht er blos die Batterie; ist auch diese leer, so muß er sie zwar besezen, erhält aber dann nach B. Num. 4. von jedem Mitspielenden eine Marke als Prämie.)

Drittens. Die gesammte Zahl der drei Würfel ist 16; diese 16 sucht er in den grünen Festungslinien, und bezieht oder besezt nach C. Num. 1. das Feld mit dieser Zahl.

Weiter ist bei diesem Wurf nichts zu beobachten.

Drittes Beispiel.

Ein Dritter wirft 1, 1, 1, so sucht er

Erstens die Zahl I des grosen Würfels auf den zwölf gelben Feldern der ersten Festung, und bezieht oder besezt nach A. Num. 1. eines von diesen Feldern. (Ich seze hier voraus, daß dieser Pasch sein erster ist; ist es sein zweiter, dritter rc. so wird nach A. Num. 1. verfahren.)

Zweitens. Die gesammte Zahl der beiden kleinen Würfel ist 2; diese II sucht er auf den hellblauen Schanzen, und bezieht oder besezt nach B. Num. 1. das Feld; ferner weil auf einem Würfel eine Eins befindlich, bezieht oder besezt er nach B. Num. 2. auch das hellblaue

Feld

Feld mit der Zahl I; ferner erhält er auch, weil auf diesen zwei Würfeln zwei gleiche Zahlen befindlich, nach B. Num. 3. von jedem Mitspielenden eine Marke als Prämie.

Drittens. Die gesammte Zahl der drei Würfel ist 3; diese 3 sucht er in den grünen Festungslinien, und bezieht oder besezt nach C. Num. 1. das Feld mit dieser Zahl. Ferner weil er drei gleiche Zahlen oder einen Pasch geworfen (und zwar, wie wir voraussezten, seinen ersten), so besezt er nach C. Num. 2. das erste Paschfeld mit seinem Paschquadrat, und die erste Festung mit seinem Festungsquadrat, bezieht alle Marken der grünen Festungslinie (hier die Felder 3, 7, 11, 15,) oder besezt die vier Felder, wenn in ihnen keine Marken befindlich; und erhält überdies von jedem Mitspielenden eine Marke als Prämie. Weil er aber auch den kleinsten Pasch geworfen, so gewinnt er nach C. Num. 4. noch überdies von jedem Mitspielenden eine Marke als Prämie. Weiter ist bei diesem Wurfe nichts zu beobachten.

Zu diesem unterhaltenden Spiel gehört beiliegender illuminirter Spielplan, ein großer und zwei kleinere Würfel, die beigedruckten sechs Festungs- und sechs Paschquadrate, die einzeln zerschnitten und aufgezogen werden müssen, und eine Anzahl Marken von Glas.

NÜRNBERGER STADTBIBLIOTHEK

Stadtbibliothek im Bildungscampus Nürnberg

NÜRNBERG

Bibliographische Daten

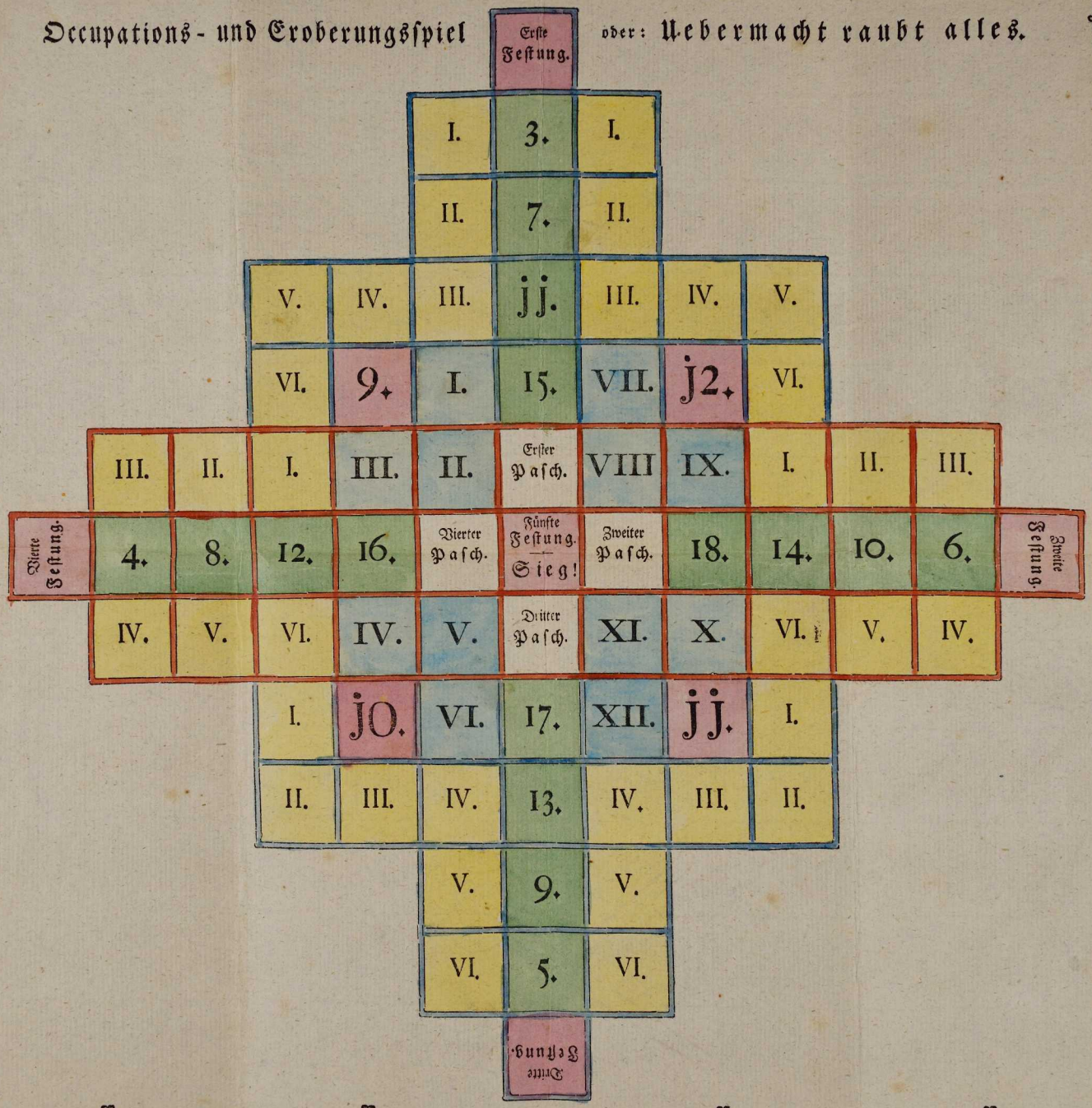
Titel:	Neues Occupations- und Eroberungsspiel oder Uebermacht raubt alles
Signatur:	Nor. 8. 2773

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.

Occupations- und Eroberungsspiel oder: Uebermacht raubt alles.



765/1926/27

Nor. 2773. 8°