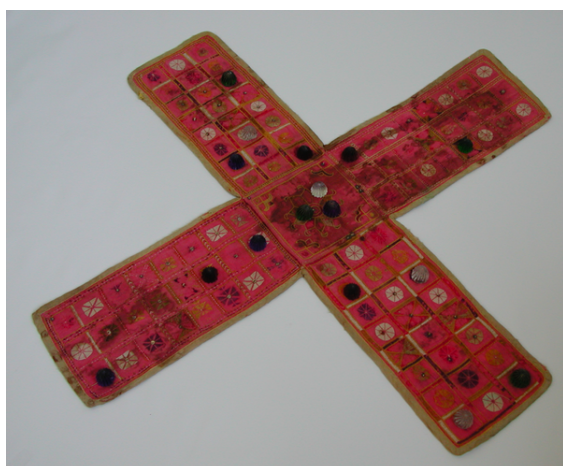


# Pachisi

**Pachisi** (sprich *Patschisi*, von Hindi: पच्चीस *paccīs* ‚fünf-undzwanzig‘) gilt als eines jener Spiele, auf denen die „Spielkultur“ Europas aufgebaut ist. Selbst heute noch ist es das meistgespielte Laufspiel der Welt, vor allem in seinem Herkunftsland Indien. Im 19. Jahrhundert wurde Pachisi nach England und in die USA gebracht, und es entwickelten sich viele Varianten.



Handgefertigtes Spiel



Pachisi aus dem 19. Jahrhundert

Pachisi ist eine jüngere und einfachere Variante des Spiels **Chaupar** (auch *Chaupad*, *Chaupur*, *Chaupat*, *Chausar* oder *Pat* in Sanskrit). Das Spielbrett von Chaupar ist dasselbe, nur die Regeln sind komplizierter. Chaupar war das

aristokratischere Spiel, Pachisi war ein Volksspiel. Heute ist Chaupar bei der indischen Bevölkerung ebenso populär wie Pachisi.

## 1 Geschichte

### 1.1 Geschichte von Chaupar



Shiva spielt mit Parvati Chaupar (1694/95)

Die Geschichte von Chaupar lässt sich praktisch nicht von derjenigen von Pachisi abkoppeln. Es wird angenommen, dass sich das Spiel im 4. Jahrhundert entwickelte als eine Modifikation vom koreanischen Spiel Yut, das sich vor langer Zeit nach Westen ausbreitete und so nach Indien kam. Chaupar wird als das höfischere Spiel angesehen. Bei Chaupar entdeckt man Spielregeln, die vom koreanischen Spiel Yut bekannt sind, z. B. die Möglichkeit zur Verschmelzung zweier Spielfiguren. Dies zeigt auch die enge Verwandtschaft von Yut zu Chaupar und Pachisi.

In Delhi, Allahabad und Agra wurden in den Palästen große Spielpläne aus Marmor gefunden, die darauf schließen lassen, dass mit lebenden Figuren gespielt wurde. Eine Legende berichtet, dass im 16. Jahrhundert der Großmogul Akbar das Spiel statt mit normalen Spielfiguren draußen mit sechzehn Haremsklavinnen, die in vier verschiedenen Farben gekleidet waren, auf einem großen marmornen Spielbrett gespielt haben soll.

### 1.2 Geschichte von Pachisi

Den ältesten schriftlichen Hinweis in Europa kann man in einem Buch von Thomas Hyde *De Ludis orientalibus* aus dem Jahre 1694 finden. Daraus lässt sich durchaus



*Pachisi bzw. Chaupar auf dem Boden in Fatehpur Sikri*

schlussfolgern, dass das Spiel von englischen Reisenden nach Europa gebracht wurde.

Das Spiel Pachisi ist im 6. Jahrhundert entstanden. Das Spiel kam erstmals im 19. Jahrhundert von den Briten aus Indien nach Europa als *Patchesi* nach England und als *Patcheesi* in die USA. Aus diesen beiden Versionen entstanden mit der Zeit viele Abwandlungen. Die erste Abwandlung ist das Spiel *The popular Game of Patchesi* der Firma John Jaques & Son, London aus dem Jahr 1863. Eine weitere frühe Abwandlung des Spiels ist *Parcheesi, The Game of India*, welches von der Firma Selchow & Righter im Jahr 1874 herausgegeben wurde und urheberrechtlich geschützt war.

Gegen Ende des Jahrhunderts entstand daraus in der Schweiz und Deutschland das Spiel *Eile mit Weile*. Das Spiel ist in Deutschland praktisch verschwunden, da ein neuer Parachisi-Abkömmling sehr beliebt wurde, der Anfangs des 20. Jahrhunderts entstand: *Mensch ärgere Dich nicht*.

Der Grund der Abwandlungen in den einzelnen Ländern könnte das Markenrecht gewesen sein. Ein leicht abgeändertes Spiel konnte problemlos veröffentlicht werden, das Original dagegen nicht.

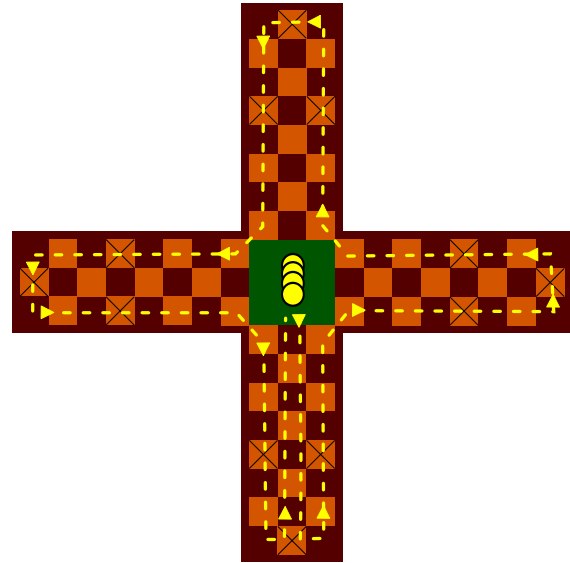
Weitere Abwandlungen sind das spanische *Parchís*, das englische Kinderspiel *Ludo* und das französische *Jeu des petits chevaux*.

## 2 Pachisi

### 2.1 Regeln

Die folgenden Regeln stammen aus *The History of Board Games* (1999) von David Parlett.

Jede der vier Farben spielt mit vier Steinen (Figuren), die vom Zentrum (*char koni*) über die mittlere Bahn desjenigen Armes gezogen werden, welcher dem Spieler zugewandt ist. Die Spielsteine werden dann gegen den Uhrzeigersinn über die linken und rechten Bahnen der Arme ge-



*Wie gezogen wird*

zogen und schlussendlich wieder über die mittlere Bahn ins Zentrum.

Die Spieler mit den schwarzen und roten Steinen (*goti*, „Pferde“) bilden ein Team und diejenigen mit den grünen und gelben Steinen bilden ein Team. Diese beiden Teams spielen gegeneinander. Die Spieler eines Teams setzen sich gegenüber. Die Spieler eines Teams werfen sich nicht gegenseitig raus. Hat einer der Spieler seine Steine alle im Ziel, würfelt er trotzdem weiter, und seine Punkte werden mit den Steinen seines Partners gesetzt.

### 2.2 Würfeln



*Verschiedene Kaurischnecken*

Gewürfelt wird mit fünf bis sieben Kaurischnecken und man zählt die nach oben zeigenden Öffnungen.

25 ist bei fünf und sechs Kaurischnecken der beste Wurf und daher hat das Spiel seinen Namen. Auf Hindi heißt 25 „pachis“.

Der erste Spieler wird gegen den Uhrzeigersinn ausgelost. Jeder würfelt einmal. Derjenige Spieler, der den höchsten Wurf hat, beginnt. Er wirft die Schnecken nochmals und setzt dann eine Figur aufs Zentrum und zieht diese dann seine Bahn entlang heraus mit sovielen Schritten, die seinem Wurf entsprechen. Wenn ein Spieler einen Wurf hatte, der in der Tabelle mit einem (+) versehen wurde, dann darf er entweder eine Figur, die bereits im Spiel ist, genau ein Feld vorwärts bewegen oder eine neue Spielfigur (von seinen eigenen, nicht diejenigen des Partners) ins Spiel bringen. Danach darf er nochmals werfen. Nach drei Würfeln mit einem (+) gibt es eine Strafe, die je nach Variante unterschiedlich ausfallen kann.

Ein Spieler muss einen Wurf nicht ziehen, wenn er nicht möchte, z.B. wenn das Ergebnis zu einer schlechteren Stellung führen würde.

### 2.3 Figuren schlagen

Eine Figur eines gegnerischen Spielers wird geschlagen, wenn ein eigener Spielstein auf das Feld eines gegnerischen Spielsteines kommt, der nicht auf einem sicheren Feld (meistens als X dargestellt) steht. Der geschlagene Spielstein muss vom Gegner erneut mit den üblichen Regeln ins Spiel gebracht werden. Steht ein Spielstein auf einem sicheren Feld, so kann kein anderer Spielstein auf dieses Feld gezogen werden.

### 2.4 Spielsteine zusammenfügen

Einige Varianten ermöglichen es, dass sich zwei Spielsteine zusammenfügen können, wie dies bei Chaupar der Fall ist. Zwei Spielsteine einer Farbe können dann zu einem zusammengefügt werden. Sie werden wie ein Stein gezogen und werden auch wie ein Stein geschlagen. Damit kommt zum höheren Nutzen (schnellere Vorwärtsbewegung) ein höheres Risiko (zwei Steine werden gleichzeitig geschlagen).

### 2.5 Barrieren

Die Barrierenbildung kommt nur in vielen westlichen Pachisi-Abkömmlingen vor. Ob diese wirklich von einer Variante dieses indischen Spiels stammen, ist fraglich.<sup>[1]</sup>

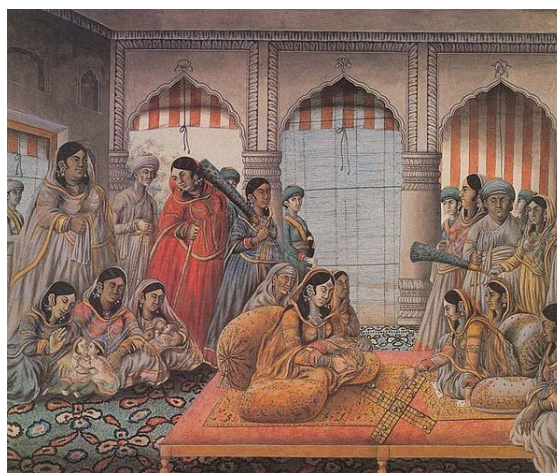
Zwei gleichfarbige Steine bilden eine Blockade, wenn sie auf das gleiche Feld kommen. Diese Blockade wird solange aufrechterhalten, solange keine blockadebildende Figur weggezogen wird. Bei einer Blockade dürfen keine anderen Spielsteine vorbeigezogen werden. Einzige Ausnahme stellt ein zusammengefügter Spielstein dar. Nur ein zusammengefügter Spielstein darf eine solche Blockade passieren und würde, sobald er direkt auf die Blockade käme, beide blockadebildenden Spielsteine schlagen.

## 2.6 Spielende

Haben beide Spieler einer Partei ihre Steine im Ziel, das mit jedem Stein punktgenau erreicht werden muss, ist die Partie beendet. Braucht ein Spielstein eine Eins, um exakt in die Mitte zu ziehen, so muss ein Wurf mit einem (+) geworfen werden.

## 3 Symbolik

Der ungarische Spieleforscher András Lukácsy sieht in Pachisi eine Widerspiegelung fernöstlicher Symbolik. Menschen werden „geboren“, indem sie vom Zentrum aus beginnen, in die Welt hinauszuziehen (sie fahren in verschiedenen Richtungen um die Erde), um schließlich wieder an ihrem Geburtsort anzukommen. Widerfährt dem Spieler unterwegs ein großes Unglück und er stirbt (die Spielfigur wird geschlagen), so muss er „wiedergeboren“ werden. Erreicht er schließlich das Ziel, so ist er im Paradies angelangt und hat keine Reinkarnation mehr vor sich.<sup>[2]</sup>



Ältere Frauen spielen Chaupar (1790)

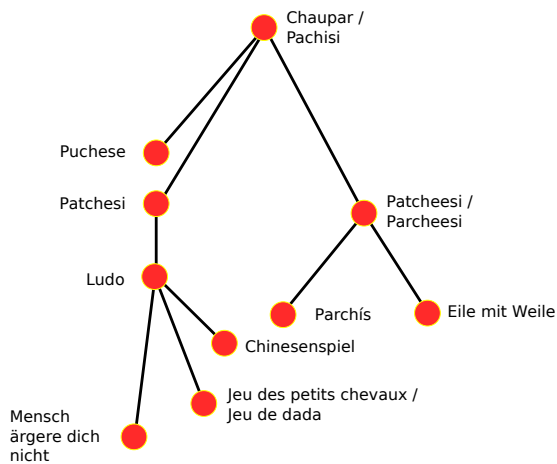
## 4 Regeln bei Chaupar

Die Unterschiede zu Pachisi sind die folgenden.

- Es gibt keine mehrfachen Würfe bei einer bestimmten Augenzahl.
- Es gibt keine sicheren Spielfelder.
- Die Spielfiguren starten von den Feldern 6, 7, 23 und 24.
- Zwei Spielfiguren können wie beim Spiel Yut verschmolzen werden, sobald sie aufeinander treffen und werden dann als eine Spielfigur gezogen. Sie dürfen nur von einer anderen verschmolzenen Figur geschlagen werden.

- Aussetzen ist nicht erlaubt.

## 5 Abkömmlinge



Es gibt etliche abgewandelte Pachisis auf der Welt. Sie sind alle direkt oder indirekt aus diesem alten indischen Spiel hervorgegangen.

- Am 11. April 1862 wird ein Spiel namens *The Game of Puchese* für die Herren Wood und Arathoon patentiert, es wurde aber nie veröffentlicht.
- 1863 bringt die Firma John Jaques & Son das Spiel *The popular Game of Patchesi* auf den englischen Markt. Am 4. März 1864 wird das Spiel als Marke eingetragen.
- 1867 wird ein Spiel namens *Patcheesi* auf den amerikanischen Markt gebracht und 1868 in *Parcheesi* umbenannt. 1874 wurde das Spiel von der Selchow and Righter Company als Marke eingetragen.
- Circa 1880 wird, ausgehend von Patchesi, ein Spiel namens *Ludo* erfunden und 1896 in England unter der Nummer 14636 patentiert.
- Vor der Jahrhundertwende 1900 tauchen die Spiele *Parchís* in Spanien und *Eile mit Weile* in Deutschland auf. Und etwa zur gleichen Zeit kommt ein Spiel mit dem Namen *Chinesenspiel* in die deutschen Kinderzimmer.
- In der Belle Époque wird das Spiel *Jeu des petits chevaux* in Frankreich populär.
- 1907/1908 ändert Josef Friedrich Schmidt das englische Spiel *Ludo* ab. Er nennt es zukünftig *Mensch ärgere Dich nicht* und bringt es 1914 in Deutschland auf den Markt.

Einige bekannte Abkömmlinge in alphabetischer Reihenfolge:

## 5.1 Chinesenspiel

Das *Chinesenspiel* ist ein Kinderspiel aus dem 19. Jahrhundert und zeichnet sich durch die enorme Vereinfachung des Spielprinzipes aus. Jeder Spieler erhält eine einzige Spielfigur. Der Würfel ist ein Farbwürfel und vorgerückt wird bei der richtigen Farbe stets nur ein Feld.



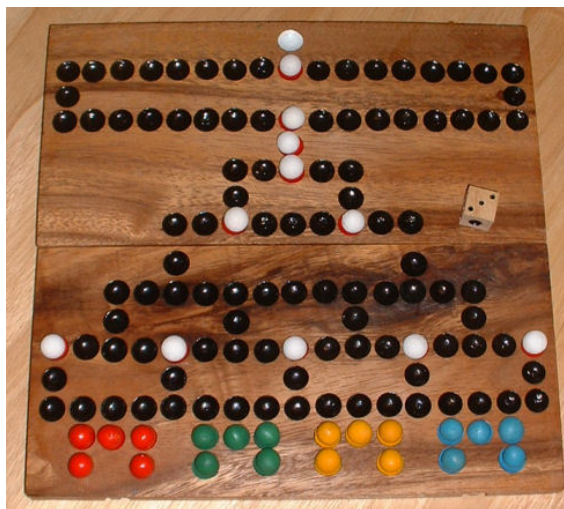
*Eile mit Weile*, ca. 1900



*Fang den Hut*



*Jeu des petits chevaux*

Später Abkömmling: *Malefiz*

## 5.2 Eile mit Weile

*Eile mit Weile*, erstmals Mitte bis Ende des 19. Jh. entstanden, ist heute eine vor allem in der Schweiz gespielte Abwandlung des Pachisi. Es wird heute häufig in Kombination mit einem Mühle- oder Halma-Spiel verkauft. Das Thema ist die Wanderung von Zuhause in die Stadt oder ins Wirtshaus. Es erschien in verschiedenen Verlagen auch unter den Titeln *Der Weg zur Herberge*, *Mit Bedacht zum Ziel* und *Immer vorwärts*. Dieses Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

Hier werden Figuren geschlagen, in dem gegnerische auf dasselbe Feld gelangen oder sie überholt werden. Figuren dürfen auf sicheren Feldern (braune „Bänke“) nicht geschlagen werden und nur auf sicheren Feldern sind Blockaden mit zwei Figuren erlaubt. Gewürfelt wird mit einem 6er-Würfel, wobei die gewürfelte Sechse doppelt zählt.

## 5.3 Fang den Hut

*Fang den Hut* ist eine Abwandlung des Pachisi<sup>[3]</sup> mit folgenden Besonderheiten: Geschlagene Figuren werden nicht zurückgestellt, sondern „gefressen“ (gefangen). Die Spielfiguren können sich in alle Richtungen bewegen. Gewonnen hat der Spieler, dessen Farbe übrig bleibt.

## 5.4 Hexentanz

Diese Variante ist nach einem Thema gestaltet. Die Spielfiguren sind Hexen, die um einen Kessel tanzen. Im Gegensatz zu den meisten Pachisi-Spielen, wo die Spielfarben klar zu erkennen sind, sind sie bei diesen Figuren verdeckt. Der Spieler muss sich also merken, welches seine Spielfiguren sind. Jeder Spieler darf jede Spielfigur bewegen.

## 5.5 *Jeu des petits chevaux*

Das *Jeu des petits chevaux* (das „Kleine-Pferde-Spiel“) ist die französische Variante. Es heißt so, weil es bei der Veröffentlichung um die Jahrhundertwende mit Schachspringern herausgebracht wurde, um ein Pferderennen zu simulieren. Es wird immer noch meistens mit kleinen Pferden als Zugfiguren verkauft. Jede Farbe hat zwei Pferdchen zur Verfügung. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Eigene und gegnerische Pferde dürfen nicht überholt werden und wer auf ein Startfeld eines gegnerischen Pferdes trifft, muss in den *Stall* zurück. Blockaden und Ruhfelder sind nicht vorgesehen.

## 5.6 Ludo

Der Name *Ludo* kommt vom lateinischen *ludo*, das bedeutet „ich spiele“.

Ludo ist eine vereinfachte Variante des Spiels Pachisi und wurde in England im Jahr 1896 speziell für Kinder herausgebracht. Es gilt als die englische Variante des Spiels *Mensch ärgere Dich nicht*. Es wird ebenso wie das *Mensch ärgere Dich nicht* im Uhrzeigersinn gespielt, wobei aber Blockaden im Original erlaubt sind. (Die Blockadenregel kann heute zur Vereinfachung weggelassen werden). Herausgezogen wird mit einer gewürfelten 6.

## 5.7 Malefiz

Malefiz wurde 1959 von Werner Schöppner erfunden. Bei diesem Pachisi-Abkömmling ist das kreuzförmige Spielbrett verschwunden. Einige Spielprinzipien des Pachisi wurden damit verstärkt. So kommen sich die Figuren sehr schnell in die Quere. Das Schlagen der gegnerischen Figuren ist identisch mit Pachisi. Eine geschlagene gegnerische Figur muss auf ihr Ausgangsfeld zurückgestellt werden. Eine große Änderung gibt es bei den Blockaden: Die Blockaden werden nicht mehr mit Figuren aufgestellt, sondern sind eigene Spielsteine. Herausgezogen werden muss nicht mit einem bestimmten Wurf, sondern kann jederzeit erfolgen. Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster eine Figur mit exaktem Wurf ins Zielfeld gezogen hat.

## 5.8 Mensch ärgere Dich nicht

Diese deutsche Variante wurde im Jahre 1910 von Josef Friedrich Schmidt im Schmidt Spiele-Verlag herausgebracht. Es ist ein sehr vereinfachtes Pachisi ohne Blockaden. Ebenso wird nicht in die Mitte gezogen, sondern es müssen alle Figuren auf die vier eigenen Kreuzfelder gezogen werden, die in anderen Pachisi-Spielen als „Treppe“ in die Mitte gebracht werden. Herausgezogen wird

mit einer gewürfelten 6. Gegnerische Figuren werden geschlagen, wenn eine Figur auf das Feld kommt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

## 5.9 Parcheesi

Parcheesi ist vor allem in den USA beliebt, seit es die Firma Selchow & Righter im Jahr 1874 auf den Markt gebracht hat. Der Spielplan wurde immer wieder einem Redesign unterworfen. Zuerst war das Brett aus Holz. Eine Kartonversion folgte im 20. Jahrhundert und war lange Zeit so im Handel. Zwischenzeitlich sind viele neue Bretter im Handel, die statt den vier farbigen Pöppel kleine grüne Wasserbüffel, rote Tiger, blaue Elefanten und gelbe Kamele als Zugfiguren haben.

Bei Parcheesi wird mit zwei Würfeln gespielt und es dürfen Blockaden (zwei Figuren auf einem Feld) an einer beliebigen Stelle errichtet werden. Herausgezogen wird eine Figur mit der Summe 5, oder wenn ein einzelner Würfel 5 anzeigt. Geschlagen wird eine gegnerische Figur, sobald auf das gleiche Feld gezogen wird. Es gibt auch sichere Felder, wo nicht geschlagen werden kann. Dieses Spiel wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

## 5.10 Parchís

Parchís ist die spanische Variante und wird gespielt wie Eile mit Weile mit dem Unterschied, dass Figuren geschlagen werden, sobald sie auf demselben Feld landen. Zusätzlich darf man beim Schlagen einer gegnerischen Figur 20 Felder weiterrücken, weshalb die Spielfelder auch von 1 bis 68 nummeriert sind. Hat man eine seiner fünf Figuren im „Haus“ untergebracht, darf man mit einer eigenen beliebigen 10 Felder weit ziehen. Würfelt man drei mal sechs hintereinander, muss man wieder mit dem Spielstein zurück in die Wartekreise.



Spiel mit Murmeln und Karten: Tock

## 5.11 Parqués

Diese in Kolumbien gespielte Variante wird mit zwei Würfeln gespielt. Man kann seine Würfe entsprechend den Augenzahlen entweder aufteilen oder aber zusammengezählt für nur eine Figur nutzen. Die Figuren werden mit einem Paschwurf (1-1, 2-2 etc.) ins Spielfeld gebracht.<sup>[4]</sup>

## 5.12 Tock

Tock ist ein kanadischer Pachisi-Abkömmling, der in der Schweiz unter dem Namen *Dog* bekannt ist. Die Besonderheit dieses Derivats ist, dass das Brett meistens hölzern ist mit Vertiefungen für Murmeln, die anstelle von Pöppeln verwendet werden. Ebenso wird mit Bridge-Karten gespielt und nicht mit einem Spielwürfel. Durch die Wahl des nächsten Zugs aus dem Blatt auf der Hand und die Zusammenarbeit mit einem Partnerspieler ergibt sich eine Spielvariante mit sehr viel mehr taktischen Anteilen.

## 6 Literatur

- Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch, Brett- und Legespiele aus aller Welt*. Hugendubel, München 1988, ISBN 3-88034-357-8

## 7 Weblinks

 **Commons: Pachisi** – Sammlung von Bildern, Videos und Audiodateien

## 8 Einzelnachweise

- [1] David Parlett, *The Oxford History of Board Games*, Oxford & New York, 1999, ISBN 0-19-212998-8
- [2] András Lukácsy: *Spiele aus Aller Welt*. Budapest 1972; zitiert nach Erwin Glonnegger: *Das Spielebuch*. Hugendubel und Otto Maier, 1988, ISBN 3473426016, Seite 10.
- [3] Erwin Glonnegger: *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt; Herkunft, Regeln und Geschichte*. Uehlfeld: Drei-Magier-Verlag, 1999, Seite 23: „... wichtige Elemente klassischer Laufspiele wie ... Pachisi ... [kehren] hier wieder“
- [4] Cyber Parqués

## 9 Text- und Bildquellen, Autoren und Lizenzen

### 9.1 Text

- **Pachisi** *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/wiki/Pachisi?oldid=139581552> *Autoren:* DaB., Langed, Gebu, Arved, Bernhard55, Elvis untot, Peter200, Peng, Nina, °, Ckeen, Immanuel Giel, Gerd Taddicken, Nicor, TowerDragon, He3nry, Joghurt42, RedBot, BJKa, Parvati, Servus, Androl, Wiggum, Hokaiser, Nightflyer, Gugerell, FordPrefect42, CKA, Kungfuman, MichaelFrey, Jaellee, Thijsbot, Nagy, Pilawa, Muck31, Louis Bafrance, CommonsDelinker, Regi51, Patientia, Joli Tambour, Micha L. Rieser, Pittimann, QualiStattQuanti, Hans Adler, Ute Erb, ITotto, DumZiBoT, Cäsium137, Paramecium, Aktions, Gipsykingkong, Krd, Davichito, User399, Jivee Blau, TobeBot, JamesP, ZéroBot, LWChris, L. aus W., Toot, KLBot2, Vogone, YFdyh-bot, Lektor w, Schnirring und Anonyme: 33

### 9.2 Bilder

- **Datei:Commons-logo.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4a/Commons-logo.svg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:* This version created by Pumbaa, using a proper partial circle and SVG geometry features. (Former versions used to be slightly warped.) *Ursprünglicher Schöpfer:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.
- **Datei:Different\_cowries.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6f/Different\\_cowries.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6f/Different_cowries.jpg) *Lizenz:* CC BY 2.5 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:Disambig-dark.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ea/Disambig-dark.svg> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Original Commons upload as Logo Begriffsklärung.png by Baumst on 2005-02-15 *Ursprünglicher Schöpfer:* Stephan Baum
- **Datei:Eile-mit-weile-parcheesi.jpg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/98/Eile-mit-weile-parcheesi.jpg> *Lizenz:* GFDL *Autoren:* mailed to Micha L. Rieser, www.museedujeu.com, MSJ Inv. 2386 *Ursprünglicher Schöpfer:* Dr. Ulrich Schädler, Directeur de Musée Suisse du Jeu, CH-1814 La Tour-de-Peilz,
- **Datei:Fang\_den\_Hut.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/Fang\\_den\\_Hut.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/44/Fang_den_Hut.jpg) *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* Eigenes Werk (own picture) *Ursprünglicher Schöpfer:* Kungfuman
- **Datei:Malefiz1.JPG** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6c/Malefiz1.JPG> *Lizenz:* CC-BY-SA-3.0 *Autoren:* ? *Ursprünglicher Schöpfer:* ?
- **Datei:Pachisi-board-finish.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Pachisi-board-finish.svg> *Lizenz:* GFDL *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* Micha L. Rieser
- **Datei:Pachisi-derivats.svg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/82/Pachisi-derivats.svg> *Lizenz:* GFDL *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* Micha L. Rieser
- **Datei:Pachisi-real-2.jpg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b5/Pachisi-real-2.jpg> *Lizenz:* CC BY-SA 3.0 *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* Micha L. Rieser
- **Datei:Pachisi\_(India\_-\_19th\_century).png** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/Pachisi\\_%28India\\_-\\_19th\\_century%29.png](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e7/Pachisi_%28India_-_19th_century%29.png) *Lizenz:* Attribution *Autoren:* Swiss Museum of Games *Ursprünglicher Schöpfer:* Swiss Museum of Games
- **Datei:Pachisi\_fatehpur\_india\_s.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Pachisi\\_fatehpur\\_india\\_s.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0f/Pachisi_fatehpur_india_s.jpg) *Lizenz:* CC BY 3.0 *Autoren:* Eigenes Werk *Ursprünglicher Schöpfer:* Dirklaureyssens
- **Datei:PetitsChevaux2.jpg** *Quelle:* <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5b/PetitsChevaux2.jpg> *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Photo prise par François Haffner *Ursprünglicher Schöpfer:* User François Haffner on fr.wikipedia
- **Datei:Senior\_wives\_chaupar\_1790.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Senior\\_wives\\_chaupar\\_1790.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/15/Senior_wives_chaupar_1790.jpg) *Lizenz:* Public domain *Autoren:* [http://www.columbia.edu/itc/mealac/pritchett/00routesdata/1800\\_1899/women/zananah/zananah.html](http://www.columbia.edu/itc/mealac/pritchett/00routesdata/1800_1899/women/zananah/zananah.html) *Ursprünglicher Schöpfer:* possibly by Navasi Lal after a lost original by Tilly Kettle. Mughal, Lucknow
- **Datei:Shiva\_parvati\_chaupar\_1694-95.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Shiva\\_parvati\\_chaupar\\_1694%E2%80%9395.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/58/Shiva_parvati_chaupar_1694%E2%80%9395.jpg) *Lizenz:* Public domain *Autoren:* Metropolitan Museum of Art *Ursprünglicher Schöpfer:* Devidasa of Nurpur
- **Datei:Tock\_board\_small.jpg** *Quelle:* [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Tock\\_board\\_small.jpg](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d7/Tock_board_small.jpg) *Lizenz:* CC BY-SA 2.5 *Autoren:* english Wikipedia *Ursprünglicher Schöpfer:* en>User:Dragfyre

### 9.3 Inhaltslizenz

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0