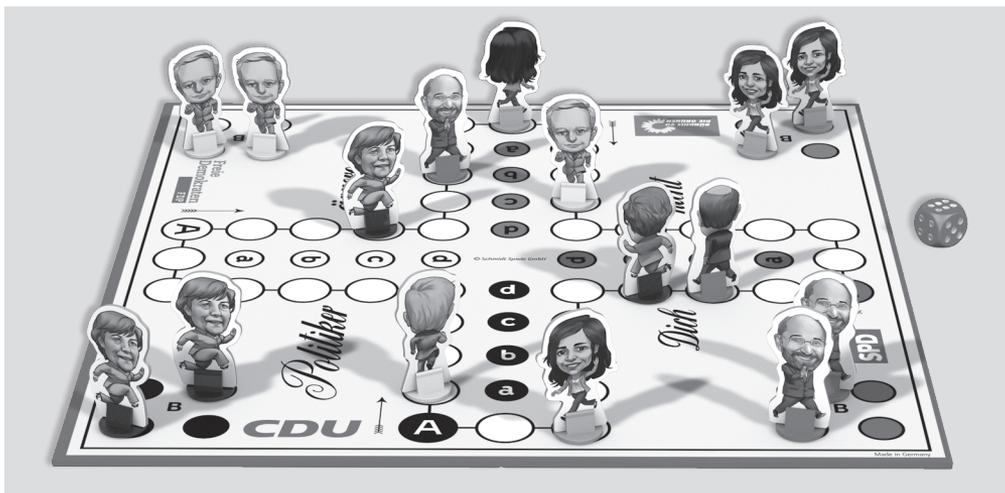




Politiker ärgere Dich nicht

Bitte vor dem ersten Spiel die Spielfiguren vorsichtig aus dem Stanzbogen lösen und in die farblich passenden Plastikfüßchen stecken.

Das beliebte Würfelspiel für 2–4 Spieler ab 6 Jahren



Spielziel

Bei „Politiker ärgere Dich nicht“ gilt es, die eigenen Spielfiguren so schnell wie möglich von seinem eigenen Startfeld aus über die Spielfeldstrecke ins Ziel zu bringen. Gleichzeitig versucht man, die Spielfiguren der Mitspieler so oft es geht zu schlagen, damit sie wieder von vorn anfangen müssen.

Die weißen Felder des Spielbretts stellen die Laufbahn dar, die alle Spielfiguren zurücklegen müssen. Auf den farbigen Spielfeldern mit dem Buchstaben A beginnen die Spielfiguren der jeweiligen Farbe ihren Weg über die weißen Felder.

Auf den B-Feldern warten die Spielfiguren auf ihren Einsatz. Die Felder a, b, c und d stellen das Ziel jeder Farbe dar. Wer seine 4 Spielsteine als erster in sein Ziel gebracht hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe. Er stellt 1 seiner Figuren auf das Feld A seiner Farbe, die übrigen 3 Spielfiguren werden auf die gleichfarbigen B-Felder gesetzt.

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und setzt seine Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl in Pfeilrichtung auf der Laufbahn vor. Eigene und fremde Figuren können übersprungen werden. Die besetzten Felder werden aber mitgezählt. Wer mehrere Spielfiguren auf der Laufbahn hat, kann sich aussuchen, mit welcher Figur er weiterzieht.

Wer mit dem letzten Punkt seiner Augenzahl auf ein Feld trifft, das von einer fremden Spielfigur besetzt ist, schlägt diese Figur und setzt seine eigene Figur auf ihren Platz. Es herrscht kein Schlagzwang. Geschlagene Figuren werden auf die B-Felder ihrer Farbe gestellt. Eigene Figuren können nicht geschlagen werden. Der Spieler muss dann mit einer anderen Figur ziehen, da auf jedem Feld immer nur eine Spielfigur stehen darf. Solange noch weitere Spielfiguren auf den B-Feldern auf ihren Spieleinsatz warten, darf keine eigene Figur auf dem A-Feld stehen bleiben. Sie muss das Feld frei

machen, sobald sie die Möglichkeit dazu hat.

Die Spielfiguren, die auf den B-Feldern stehen, können nur mit einer „6“ ins Spiel gebracht und damit auf das Anfangsfeld A gesetzt werden.

Besonderheiten der Würfelzahl „6“

Wer eine „6“ würfelt, hat nach seinem Zug einen weiteren Wurf frei. Erzielt er dabei wieder eine „6“, darf er nach dem Ziehen erneut würfeln. Bei einer „6“ muss man eine neue Figur ins Spiel bringen, solange noch Spielfiguren auf den eigenen B-Feldern stehen. Die neue Figur wird dann auf das Feld A der eigenen Farbe gestellt. Ist dieses Feld noch von einer anderen eigenen Spielfigur besetzt, muss diese Figur erst mit der „6“ weitergezogen werden. Steht dagegen eine fremde Figur auf dem Feld A, wird sie geschlagen.

Wer eine „6“ würfelt und keine Spielfigur mehr auf den B-Feldern hat, darf mit einer seiner Figuren auf der Laufbahn sechs Felder weiterziehen und dann noch einmal würfeln. Wer mit einer „6“ seine letzte Spielfigur ins Ziel bringt, braucht nicht noch einmal zu würfeln.

Betreten der Zielfelder

Wer mit einer Spielfigur die ganze Laufbahn einmal vollständig durchlaufen hat, zieht mit ihr auf die Zielfelder seiner Farbe vor. Auch die Zielfelder werden beim Vorrücken einzeln gezählt. Wer also beispielsweise direkt vor seiner Zielfeldreihe steht, kommt mit einer „1“ nur auf das Feld a, mit einer „2“ nur auf das Feld b, usw. Spielfiguren können im Ziel übersprungen werden. Fremde Zielfelder darf man nicht betreten. In die 4 Zielfelder kann man nur mit einem passenden Wurf hineinziehen.

Ende des Spiels

Der Spieler, der als erster alle seine Spielfiguren auf seine Zielfelder gebracht hat, gewinnt das Spiel. Die anderen können weiter um die nächsten Plätze spielen.

Spielvarianten

Das Originalspiel „Mensch ärgere Dich nicht®“ wird von vielen Spielern mit zusätzlichen Regeln gespielt, die wir ihnen nicht vorenthalten wollen. Sie können eine, mehrere oder alle dieser Regeln nach Belieben in ihr Spiel einbauen.

Dreimal würfeln

Wer keine Spielfiguren auf der Laufbahn hat, weil alle Figuren geschlagen wurden und auf den B-Feldern auf ihren Einsatz warten, darf dreimal würfeln. Das gilt auch, wenn schon ein oder mehrere Figuren ihre Zielfelder erreicht haben, aber nur dann, wenn sie dort nicht noch vorrücken könnten. Beispiel: Eine Spielfigur steht bereits auf Feld c im Ziel, die anderen drei warten auf den B-Feldern. Der Spieler darf nicht dreimal würfeln, weil die Figur auf Feld c noch mit einer „1“ vorrücken könnte.

Schlagzwang

Abweichend von der Grundregel müssen gegnerische Spielfiguren, wann immer es möglich ist, geschlagen werden. Kommt ein Spieler diesem Schlagzwang nicht nach, wird die Spielfigur, die das Schlagen versäumt hat, auf die B-Felder zurückgesetzt. Gibt es mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, kann sich der Spieler selbst für eine davon entscheiden.

Überspringen im Ziel verboten

Auf den Zielfeldern dürfen keine Spielfiguren übersprungen werden. Die letzte Figur, die „nach Hause kommt“, kann nur auf Feld a ins Ziel einrücken.

Rückwärtsschlagen

Wenn eine Zahl gewürfelt wird, mit der man eine gegnerische Spielfigur schlagen könnte, die hinter der eigenen Spielfigur steht, darf man auch ausnahmsweise rückwärtsgehen. Dabei darf aber nicht auf oder über das eigene A-Feld gezogen werden.

Barrieren

Als Ausnahme zur Grundregel dürfen zwei Spielfiguren einer Farbe auf einem Feld stehen. Sobald eine zweite Spielfigur auf ein Feld gezogen wird, auf dem bereits eine gleichfarbige Spielfigur steht, entsteht eine Barriere, die den Weg versperrt.

Diese beiden Figuren bilden eine Barriere, die von keiner anderen Spielfigur übersprungen oder geschlagen werden kann. Diese Barriere gilt auch für den Spieler, der sie aufgebaut hat.

Weniger als 4 Spieler

Da das Spiel am unterhaltsamsten ist, wenn mit allen Farben gespielt wird, sollten auch beim 2- und 3-Personenspiel alle 4 Farben ins Spiel gebracht werden. Wenn nur 2 Personen spielen, erhält jeder 2 einander gegenüberliegende Farben (ein Spieler erhält also gelb und rot, der andere grün und schwarz). Jede Farbe wird für sich gespielt. Wenn 3 Personen spielen, ist die vierte Farbe neutral: Wer an der Reihe ist, kann entweder seine eigenen oder eine neutrale Spielfigur bewegen. Die neutrale Farbe ist dann zunächst nur zum Schlagen im Spiel. Wer alle eigenen Spielfiguren im Ziel hat, gewinnt aber erst dann, wenn auch die vier neutralen Figuren auf ihren Zielfeldern stehen. Haben bereits mehrere Spieler alle ihre Spielfiguren im Ziel, so gewinnt derjenige, der die letzte neutrale Figur ins Ziel bringt.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de



Die Bundestagswahlen in der Bundesrepublik Deutschland

Die **Bundestagswahl** findet alle vier Jahre statt. Dabei werden die Abgeordneten des Deutschen Bundestages gewählt. Der Bundestag wird nach dem Prinzip der personalisierten Verhältniswahl gewählt. Der Wähler hat zwei Stimmen: **Erststimme** und **Zweitstimme**.

Mit der Erststimme wählt der Wähler in seinem Wahlkreis einen Direktkandidaten. In jedem Wahlkreis zieht der Bewerber mit den meisten Stimmen als Direktkandidat in den Bundestag ein.

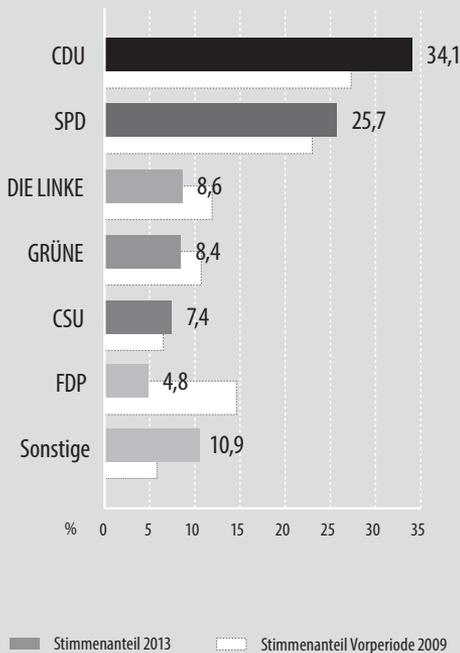
Die Zweitstimme ist die Stimme für die Sitzverteilung im Bundestag. Mit ihr wählt der Wähler eine Partei, deren Kandidaten auf einer Landesliste zusammengestellt werden.

Die **Fünf-Prozent-Hürde** ist eine Sperrklausel für Wahlen in Deutschland. Damit eine Partei bei der Bundestagswahl laut dem Wahlergebnis Sitze im Bundestag erhalten kann, muss sie mindestens fünf Prozent der Zweitstimmen gewinnen oder zumindest drei Direktmandate (mit der Erststimme) erringen.

Bundestagswahl 2013

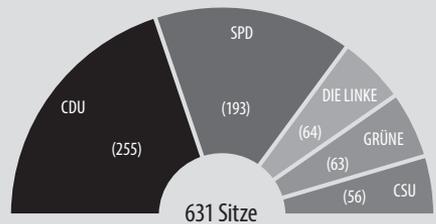
Zweitstimmen

Bundestagswahl 2013, Deutschland
Endgültiges Ergebnis



Sitzverteilung im Bundestag

Bundestagswahl 2013, Deutschland
Endgültiges Ergebnis



Bundeskanzlerinnen und Bundeskanzler der Bundesrepublik Deutschland seit 1949

Jahre	Bundeskanzlerinnen / Bundeskanzler	Partei
1949 – 1953	Konrad Adenauer	CDU
1953 – 1957	Konrad Adenauer	CDU
1957 – 1961	Konrad Adenauer	CDU
1961 – 1962	Konrad Adenauer	CDU
1962 – 1963	Konrad Adenauer	CDU
1963 – 1965	Ludwig Erhard	CDU
1965 – 1966	Ludwig Erhard	CDU
1966 – 1969	Kurt Georg Kiesinger	CDU
1969 – 1972	Willy Brandt	SPD
1972 – 1974	Willy Brandt	SPD
1974 – 1976	Helmut Schmidt	SPD
1976 – 1980	Helmut Schmidt	SPD
1980 – 1982	Helmut Schmidt	SPD
1982 – 1983	Helmut Kohl	CDU
1983 – 1987	Helmut Kohl	CDU
1987 – 1991	Helmut Kohl	CDU
1991 – 1994	Helmut Kohl	CDU
1994 – 1998	Helmut Kohl	CDU
1998 – 2002	Gerhard Schröder	SPD
2002 – 2005	Gerhard Schröder	SPD
2005 – 2009	Angela Merkel	CDU
2009 – 2013	Angela Merkel	CDU
2013 – 2017	Angela Merkel	CDU

Bundespräsidenten der Bundesrepublik Deutschland seit 1949

Der Bundespräsident ist das Staatsoberhaupt der Bundesrepublik Deutschland. Der Aufgabenbereich des Bundespräsidenten ist traditionell eher repräsentativ. Die Regierungsarbeit wird von der Bundeskanzlerin bzw. dem Bundeskanzler

sowie dem Bundeskabinett geleistet. Der Bundespräsident wird von der Bundesversammlung für eine Amtszeit von fünf Jahren gewählt. Eine Wiederwahl ist nur einmal zulässig.

Amtszeit	Name	Partei
1949 – 1959	Theodor Heuss	FDP
1959 – 1969	Heinrich Lübke	CDU
1969 – 1974	Gustav Heinemann	SPD
1974 – 1979	Walter Scheel	FDP
1979 – 1984	Karl Carstens	CDU
1984 – 1994	Richard von Weizsäcker	CDU
1994 – 1999	Roman Herzog	CDU
1999 – 2004	Johannes Rau	SPD
2004 – 2010	Horst Köhler	CDU
2010 – 2012	Christian Wulff	CDU
2012 – 2017	Joachim Gauck	parteilos
seit 2017	Frank-Walter Steinmeier	SPD