



Umweltspiele der 1980er Jahre

Ein Gastbeitrag von Uwe Rosenberg

Die 1980er Jahre, das waren Tschernobyl, Waldsterben und Aids. An das Thema „Tschernobyl“ traute sich kein Spieleautor heran, das Spiel *Kremel* nahm sich hingegen den gesamten sowjetischen Staatsapparat vor.

Das Thema „Waldsterben“ wurde eher abstrakt behandelt – und zum Thema „Aids“ hätte man lieber gar kein Spiel erfinden sollen, statt der Versuchung nachzukommen, seinen Mitspielerinnen und Mitspielern durch das Ausspielen einer bösen Karte die Krankheit „unterzuschieben“.

Und dann veröffentlichte Franz-Josef Scholles 1980 sein Spiel *Öko* – *Wer erzielt die größte Lebensqualität?*, das wahrscheinlich erste Umweltspiel in Deutschland.¹

Das Spiel gewann, wer seine gesellschaftlichen Rahmenbedingungen am besten einstellte und in den Griff bekam. Neben der Umweltsituation gingen Wachstum sowie Energie- und Rohstoffreserven in die Bewertung ein. Es ging aber vornehmlich um die reine Versorgungssicherheit und es drängt sich der Gedanke auf, dass das Spiel einem liberalen Weltbild hinterherhinkte. Einkommen, Gesundheit und Sicherheit waren weitere Einflussfaktoren, wobei die Bewertung der Lebensqualität konservativ war.

Franz Scholles

Scholles, Jahrgang 1953, kommt als Begründer des deutschen Umweltspiels große Bedeutung zu. Schon in den 1970er Jahren beschäftigte er sich mit Umweltthemen. 1978 war er auf einem

Umweltmedienseminar in Berlin. Es gab Bücher, Planspiele, aber noch kein Brettspiel zum Thema Umweltschutz. Seine Idee war, in dem Spiel nicht nur eine Größe, wie in Monopoly das Geld, sondern gleich drei Ressourcen optimieren zu lassen. (kulturgutspiel.de: Umwelt, Paare und Tabus: 41 Jahre Aktuell-Spiele-Verlag, 17. März 2021, Sebastian Wenzel)

Synes Ernst schrieb 1984, *Öko* bestehe dadurch, dass „es den Spielern einen recht großen Handlungsspielraum lässt und ein Spiel ist, das zu Diskussionen führt. Sind nämlich im Gesellschaftsfonds genügend Mittel vorhanden, können damit Maßnahmen finanziert werden, wie z. B. die Schaffung von Fußgängerzonen. Einmal pro Runde stimmen die Spieler sogar darüber ab, ob man das Atomkraftwerk abschalten soll.“² Weitere Stimmen urteilten ebenfalls positiv:

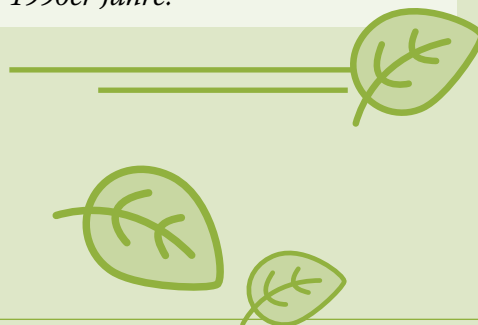
„Schon sein erstes Spiel zeigt, dass er trotz der Neigung zu politischen Themen keine ‚Zeigefinger-Autor‘ ist. Seine Spiele transportieren zwar Botschaften, die er aber spielerisch vermittelt, so dass nicht nur Erkenntnis, sondern der Spielspaß im Vordergrund stehen.“³

„Die großen Verlage trauen sich an politisch angehauchte Spielthemen nicht heran, damit ist nicht das große Geld zu machen. Für uns sind die Spiele von Franz Scholles aber ein hochinteressanter Zeitspiegel der 1980er und 1990er Jahre.“⁴

Energiepoker (ASS, 1980, Jürgen Herz): Das Spiel *Energiepoker* behandelte im gleichen Jahr wie Öko Energiequellen, die mit dem Erdöl konkurrierten. Die Spieler mussten den jährlichen Energiebedarf ihrer Länder decken. Angeblich lagen dem Design wissenschaftliche Prognosen über Bedarf und Bedarfsdeckung aus dem Jahr 1978 zugrunde. Der menschengemachte Klimawandel wurde in der Studie nicht vorhergesehen.⁵ Jedes Jahr mussten die Spieler entscheiden, welche Ressourcen sie für sich beanspruchen wollten. Die Auswahl erfolgte gleichzeitig, man wusste also nicht, was die anderen wählten. Wenn der Energiebedarf nicht gedeckt werden konnte, musste man Ressourcen von anderen Spielern oder der Bank kaufen.⁶

Obwohl *Energiepoker* für bis zu 5 Spieler ausgelegt war, blieb für den fünften Spieler nur die Rolle des Bankiers – eine gängige und viel gerügte Praxis in den 1980er Jahren.⁷ Bemerkenswert ist, dass der Autor des Spiels dies mit sich machen ließ: Jürgen Herz war nämlich Mitglied der Jury „Spiel des Jahres“.

Ene mene Müll (Ravensburger, 1982, Walter Wolf Windisch): In dem Kinderspiel *Ene mene Müll* lernten die Kinder etwas über Mülltrennung. Die Karte zeigte vier Häuser und eine Straße, die zur Mülldeponie führte. Jedes Haus hatte einen Mülleimer. Außerdem gab es zwei Müllwagen. Das Spiel endete, wenn die Müllwagen die Mülldeponie erreichten. Die Spieler arbeiteten kooperativ zusammen, um den gesamten Müll zu sortieren, bevor die Müllwagen an ihren Häusern





vorbeiführen. Die Karten zeigten verschiedene Arten von wiederverwertbarem Abfall wie Papier und Glas, Material zum Kompostieren und auch Sondermüll.⁸ Mit diesem Spiel war Ravensburger Vorreiter des kooperativen Kinderspiels, eine Spielart, die in der 1980er Jahren äußerst beliebt wurde.

Giftmüllspiel (Institut für ökologische Forschung und Bildung, 1983, Wolfgang Hoffmann): Das *Giftmüllspiel* wurde durch die Giftmüllkatastrophe von Seveso im Jahre 1976 inspiriert. In diesem kooperativen Spiel versuchten die Spieler zu verhindern, dass die Giftmülltransporte ihr Ziel erreichten.⁹ Verschiedene Pfade führten über eine eher hässliche Europakarte hin zu den Mülldeponien. Für das Blockieren der Müllwagen bekam man Aktionspunkte. Spieler versperrten Ausfahrten und Abfallplätze. Autos wurden zu Umwegen gezwungen. Man konnte die Gifttransporte sogar stellen und aus dem Verkehr ziehen. Der Herausgeber aus Münster fügte dem Spiel eine achtseitige Broschüre bei.¹⁰

Bachspiel (Institut für ökologische Forschung und Bildung, 1983): Das *Bachspiel* war ein Angelspiel mit Informationen über Lebewesen in Bächen mit hoher bis niedriger Wasserqualität. Die Spieler fischten mit magnetischen Angelhaken Tiere oder Müll aus Kartons und erhielten Punkte, wenn sie die Tiere der richtigen Wasserqualität zugeordnet haben. Für Müll gab es keine Punkte.¹¹

Robin-Hood-Spiel (Institut für ökologische Forschung und Bildung, 1983, Wolfgang Hoffmann): Die Spieler kämpften im *Robin-Hood-Spiel* gemeinsam gegen das „Wohlstandswachstumsmonster“ an. Betonteile verunstalteten die Landschaft. Es gab ein Kraftwerk, eine Autobahn und einen Kanal. Spieler beantworteten „Was würdest du tun?“-Fragen und die Mitspieler mussten erraten, was der Spieler aufgeschrieben hat.¹²

Ökoly (Ökoly-Vertrieb, 1983, Edith und Thomas Wanner): Mit der Ausgabe 3/84 hat sich die Spielbox den Spaß gemacht, ausschließlich Spiele zu besprechen, die dem linken politischen Spektrum zuzurechnen waren, um diese allesamt genüsslich zu verreißen. Eine Ausnahme bildet dieses Spiel. Es fehlt die Silbe „po“, damit klar wird, dass *Ökoly* nichts anderes als eine Monopoly-Variante ist. Der Unterschied besteht darin, dass *Ökoly* drei Bahnen hat. Am Anfang bewegt man sich noch öffentlich. Als Fahrradfahrer kann man dann, weil man wendiger ist, seinen Wurf mit +1 modifizieren. Irgendwann hat man das Geld für ein Auto zusammen. Widersteht man der Verlockung? Wer ein Auto hat, ist zweimal in Folge an der Reihe, musste dann aber – nach dem Kauf – merken, dass viele Ereigniskarten gegen ihn gerichtet sind. Wenn das kein Lerneffekt ist! Jochen Cortis nannte das Spiel „Grünes Monopoly“. 3 DM pro Spiel gingen als Spende an Greenpeace.¹³

Ökopolopoly (Ravensburger, 1983, Frederic Vester): Im Gegensatz zu *Ökoly* war *Ökopolopoly* kein Monopoly-Derivat, sondern ein Solo-spiel. Das „kybernetische Umweltspiel mit runden Scheiben“, die in den Spielplan integriert waren, bekam 1993 eine Auflage mit einem Begleitheft, das die Zusammenhänge erläuterte und davon berichtete, dass das Spiel in zahlreichen Ländern im Unterricht eingesetzt wurde. Die Scheiben zeigten Auswirkungen auf, die das Aufteilen der eigenen Aktionspunkte in die Bereiche Sanierung, Produktion, Aufklärung, Lebensqualität und Vermehrungsrate hatte. Das Spiel endete nach 30 Runden oder sobald man in einem Wirkungsbereich auf 0 sank. Vorbild für *Ökopolopoly* war ein Computerspiel, das der Autor, Frederic Vester, für die Internationale Gartenbauausstellung 1983 entwickelt hatte.

Umweltspieliste

Im den 1980er Jahren gab das Institut für ökologische Forschung und Bildung eine kommentierte Umweltspieliste heraus. Auf 50 Seiten wurden über 100 Umweltspiele und umweltpädagogische Materialien mit Bezugsquellen und Preisangaben vorgestellt. Die Liste beschrieb Spiele aus den Bereichen Plan-, Rollen-, Diskussions-, Brett- und Naturerkundungsspiele. Es dürfte schwer bis unmöglich sein, heute noch all diese Spiele zusammenzutragen.

Aus diesem Grund nannte Vester sein Spiel auch stolz „das erste Papier-Computer-Spiel“¹⁴ Auch heute hat es immer noch eine große Fan-Gemeinde, was den zahlreichen YouTube-Videos zu dem Spiel zu entnehmen ist.¹⁵

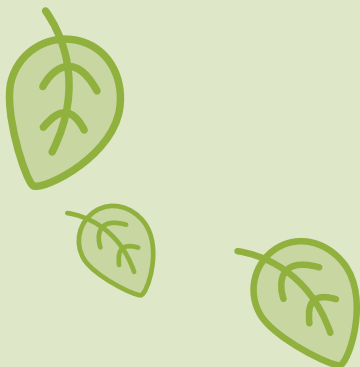




Entscheide Dich (Brot für Brüder, Anfang der 1980er, Reni, Hanni und Max): Das Spiel *Entscheide Dich* kam aus der Schweiz – es galt als „Lebensstil-Spiel“. Das Prinzip war einfach. Der Spieler entschied sich für A oder B und bekam entsprechend Punkte. Gewinnen konnte man nur, wenn die gemeinschaftlichen „Weltpunkte“ die Zahl von 49 nicht überstiegen. Mit gut gemachten Fragen hätte das Spiel gut werden können, meint Edgar Forschbach.¹⁶ Vielleicht.

Ich bau mir eine Autobahn

(Agentur Vielfalt, 1984, Christiane und Bernd Herzog-Schlagk): Ein Produkt der Sponti-Szene sollte es sein, dabei wurde das Spiel von Uwe Mölter, dem Besitzer eines Brettspielladens, veröffentlicht. Bei *Ich bau mir eine Autobahn* baute man keine Autobahn, sondern nur ein Autobahnkreuz. Eberhard von Staden lobte die Spielregeln. Sie vorzulesen war ein „Riesenspaß“. Alles gab sich „bürgernah“ in dem Spiel, der Rat, die Verwaltung, die Baufirma. Es ging darum, einen „profitorientierten Filz“ zu erzeugen.¹⁷ Ironie der Geschichte: Seit vielen Jahren wohnt Mölter, langjähriger Redakteur bei Amigo, in der Nähe des Kamener Kreuzes. Vielleicht zog es ihn dort hin.



Das Umweltspielebuch (Gegenwindverlag, 1984): Das Institut für ökologische Forschung und Bildung hat 1984 eine Sammlung von Spielen herausgegeben, die für den schulischen und außerschulischen Bildungsbereich Aspekte der Umweltthematik behandelt haben. *Das Umweltspielebuch* enthielt acht Spielpläne und ein Rollenspiel. (Spielbox 1/85, Seite 6)

Macht die Bäume wieder grün

(Schmidt Spiele, 1985, Gilbert Obermair): In dem Spiel *Macht die Bäume wieder grün* bemühten sich die Spieler, einen Wald aus 36 Baumkarten (18 verschiedene Bäume) zu pflanzen. Um einen Baum pflanzen zu können, musste der Spieler die passende Pflanzkarte haben. Die anderen Spieler konnten Hinderniskarten ausspielen, die wiederum mit passenden Lösungskarten abgedeckt werden mussten. Die Karten enthielten Informationen über den Raubbau an den Wäldern, der in den 1980er Jahren ein großes Thema in Deutschland war.¹⁸

Eine-Welt-Spiel (Ökospiele, 1985, Franz Scholles): Das *Eine-Welt-Spiel* verkörperten die Spieler die Staatsoberhäupter von industrialisierten, sozialistischen, rohstoffproduzierenden oder Entwicklungsländern. Sie mussten eine „Weltwirtschaft“ aufbauen, Entwicklungshilfe leisten und sogar Konflikte lösen und dabei versuchen, die Situation ihres eigenen Landes zu verbessern. Das Eine-Welt-Spiel war ein Lernspiel, welches das Ungleichgewicht in der Weltwirtschaft aufzeigen wollte.¹⁹ Die Konflikte zwischen den Industriestaaten

und den Ländern der Dritten Welt wurden tatsächlich deutlich. Eine Besonderheit bestand darin, dass für viele Handlungen die Zustimmung anderer Spieler notwendig war. Hier war Kooperationsbereitschaft gefragt.²⁰

Wenn es leckt, sind wir verreckt

(Institut für ökologische Forschung und Bildung, 1985, Wolfgang Hoffmann u. a.): Ende 1985 gab es immer noch kein bedeutendes Spiel zum Thema Waldsterben, aber bereits das zweite zum Thema Giftmüll wurde veröffentlicht. Bei *Wenn es leckt...* sollten neun Giftmüllfässer aufgespürt werden. Folgende Besonderheit war ein Vorgriff auf künftige kooperative Spiele: Jeder Spieler übernahm eine Rolle. Es gab einen Techniker, einen Chemiker, ein Mitglied der Bürgerinitiative, einen Journalisten und einen Stadtrat. Die Rollenkarten beschrieben die individuellen Aufgaben bei der Suche.²¹ Späteren Spielen wie *Pandemie* wies man den Rollen Sonderfähigkeiten zu, bei *Wenn es leckt...* wurden Sonderaufgaben zugeteilt. Da war eine Portion Egoismus gefragt. Uwe Mölter urteilte, Sachwissen wurde durch das Spiel leider nicht vermittelt, das Spiel spräche mehr die emotionale Ebene an. Als Spiel im privaten Kreis sei es sogar ungeeignet.²² *Wenn es leckt...* wurde wie viele Spiele damals vom Institut für ökologische Forschung und Bildung entwickelt. In den 1980er Jahren hat Wolfgang Hoffmann in dem Institut mit seinem Ökoptopia-Verlag Materialien zur Umwelterziehung angeboten. Die ersten Spiele, die dazu zählten, waren das *Giftmüllspiel* und das *Bachspiel*. Einige Jahre später ge-



stand Hoffmann ein, mit diesen Spielen wohl dazu beigetragen zu haben, dass Spiele mit ökologischen Themen einen schlechten Ruf genossen. Im Interview mit der Spielzeit beklagte er sich, wie schwer es sei, Spieleautoren für den Erwachsenenbereich zu finden – attraktive Ideen seien Mangelware.²³

Sauerbaum (Herder, 1986, Johannes Tranelis): *Sauerbaum* war das wohl bekannteste Umweltspiel der 1980er Jahre – und das erste über den sauren Regen. Sven Kübler schrieb 1988 einen satirischen, offenen Brief an die Jury „Spiel des Jahres“, in dem er vorgab, ein Spiel erfunden zu haben, das „alle Voraussetzungen erfüllt, um Spiel des Jahres zu werden“. Und um genau diesen Titel wollte er sich damals bewerben – unverhohlen und ganz direkt per Brief. Bemerkenswert war sein Kommentar zu dem Auswahlstellen-Spiel „Sauerbaum“, das seiner Meinung nach „häufiger verloren als gewonnen“ wurde. Er gab zu bedenken, dass viele Familien es enttäuscht zur Seite legen könnten, wenn „es nicht läuft“. (Spielbox 2/88, Seite 10) Eine Spielbox später entschuldigte sich die Zeitung dafür, dass die Satire nicht deutlich herausgestellt wurde und die Spielbox selbstverständlich nichts gegen die Jury „Spiel des Jahres“ habe.²⁴ Und das Spiel von Sven Kübler? Das hat es natürlich nie gegeben, wohl aber Sauerbaum, eben jenes würfelbasierte Bewegungsspiel, ein wirklich schwer zu gewinnendes, kooperatives Spiel. Das Spielbrett stellte einen Baum dar, der mit einem quadratischen Raster von Bewegungsfeldern versehen wurde, das nach und nach

mit Plättchen, die sauren Regen darstellten, von oben gefüllt wurde. Die Spieler versuchten, sich entlang der freien Baumfelder zu bewegen und ihre Bewegung auf einem Regentropfen zu beenden, indem sie ihn „wagschnippten“. Die Spielregeln regten dazu an, die Spielzüge offen zu besprechen, und tatsächlich hatten die Spieler alle Hände voll zu tun, den sauren Regen gemeinsam zu besiegen. Der Schwierigkeitsgrad, das sei Sven Kübler noch gesagt, ließ sich anpassen, indem man die Zahl der Regentropfen variierte.²⁵ 1997 erschien das Spiel neu im Zoch-Verlag. Johannes Tranelis, der ein wenig wie Reinhard Mey aussah, genoss den Trubel auf der Messe. Einen Tag nach der Messe verstarb er – wie aus dem Nichts. An einem Gehirnschlag.²⁶ In seinem Spiel ist Tranelis heute noch bei uns.

Umweltspiel (vor 1987, ab 1991 bei Ökotopia, Doris Alker und Gunter Strüven): Das *Umweltspiel* basierte auf den Spieleklassiker *Hase und Igel* – an die Stelle der Möhren traten Ökotaler. Durch eine Reihe von neuen Regeln kam eine ganz neue Dynamik auf. Das Verweilen auf Industriefeldern brachte zwar Geld ein, verschmutzte jedoch die Umwelt – und dadurch wurden Felder blockiert. Um vorwärtszukommen, mussten die Felder wieder freigespielt werden. Man musste genau kalkulieren, wie weit man die Umwelt verschmutzen wollte. In diesem Spiel konnte durch gemeinschaftliche Aktionen die Umwelt wieder saniert werden.²⁷ Das Umweltspiel war eine Kombination von *Hase und Igel* und *Malefiz*, die neugierig machte und heute noch macht.

Die Atomknacker (1987, Peter Rothammer): In dem satirischen Spiel *Die Atomknacker* spielen die Atomknacker gegen die Atomlobby. Jeder Spieler erhielt einen Plan mit 51 Atomkraftwerken, die er abschalten sollte. Es wurden Ereigniskarten aufgedeckt, Entscheidungskarten verlesen und die Auswirkungen davon ausgewürfelt. Die Atomknacker mussten ihre Entscheidungen gut aufeinander abstimmen. Uwe Mölter urteilte, dass das Spiel mit dem gewünschten Engagement sicherlich nur von Atomkraftgegnern gespielt werde.²⁸ Die 1980er Jahre waren immer noch ein Jahrzehnt der abstrakten Spiele. Thematische Spiele, wie wir sie heute verstehen, kamen erst so langsam mit den Fantasy-Spielen auf. Erich Gritscheit, der ehemalige Chefredakteur des Spieleverlags Bütthorn, sagte 1987, dass immer noch zu viele abstrakte Spiele erfunden werden. Dann formulierte er folgenden, überraschenden Satz: „Aber vielleicht liegt es an unserer Umwelt, dass wir wirklich unterhaltende Spiele kaum mehr entwickeln können. (...) Dabei wäre es doch gerade im Spiel gut, das Gefühl stärker anzusprechen.“²⁹ Welche Umwelt meinte er? Zu fürchten wäre die Umwelt, die durch die Explosion im Atomkraftwerk Tschernobyl in Mitleidenschaft gezogen wurde. Gritscheit dachte vielleicht, dass 1987 niemandem mehr zum Lachen zu Mute war. Wenn er geahnt hätte, was noch alles auf die Umwelt zukam!



Ecolandia (Armando Curcio Editore, 1989, Andrea Angiolino und Marco Bardella): Die Karte Italiens deckte sich bei *Ecolandia* langsam mit Problemkarten zu. Um ein Problem zu lösen, wurde eine passende Kombination an „Ressourcen“ benötigt: Es gab Gesetze, Geld, Petitionen, Medienkampagnen. Hatte ein Spieler ein passendes Set, würfelte er: Das Ergebnis wurde mit dem Schwierigkeitsgrad des Problems verglichen. Hatte er Erfolg, erhielt er „Grüne Punkte“. In jedem Fall verlor er die eingesetzten Ressourcen. Die Spieler konnten zusammenarbeiten, indem sie Ressourcen tauschten. Sie konnten Ressourcen auch für eine kleine Menge an Punkten abgeben. Sobald zu irgendeinem Zeitpunkt die Karte Italiens komplett mit Problemen bedeckt war, verloren alle Spieler.³⁰ Sollte man dieses Spiel heute neu auflegen, würde man auf die frustrierenden Würfelentscheidungen sicherlich verzichten.



Wuselpicknick (Sigikid, 1989): Zum Ausklang der Dekade gab es etwas für die Kinder. *Wuselpicknick* war ein Umweltspiel zum Thema Müll, Mülltrennung und Recycling. Der kleine Wusel wollte seine tierischen Freunde zum Picknick eingeladen und brachte die Einladungen persönlich vorbei. Den Weg nutzte er, um Dinge für das Picknick zu erledigen, wie z. B. Kamille pflücken, Holz sägen oder Wasser von einer Quelle holen. Es kam auch vor, dass Wusel Müll fand, den er dann gewissenhaft entsorgte. Die Spieler konnten sich gegenseitig rote Müllsteine vor die Füße legen, um sich auszubremsen. *Malefiz* ließ grüßen. Wusel durfte beliebig vor und zurück laufen. Wollte man auf ein Feld, das genau 3 Felder vor einem liegt, würfelte aber eine 5, konnte man zuerst 1 Feld nach hinten und dann 4 Felder nach vorne rücken. Für das Spiel mit Kindern war das angenehm,³¹ ist aber bis zum heutigen Tag ein seltenes Spielelement geblieben.



Uwe Rosenberg ist einer der renommiertesten deutschen Spieleautoren. Zu seinen preisgekrönten Spielen zählen *AGRICOLA* und *PATCHWORK*. All seinen Spielen ist gemein, dass er sich dem gewählten Thema mit vollem Einsatz widmet. So luden wir euch 2022 gemeinsam nach Ghana ein, um in *ATIWA* die Kooperation von Mensch und Flughund abzubilden, die für ein Überleben dringend angeraten ist.

Auch als Gastautor überrascht er uns immer wieder mit seiner enormen Bandbreite an Wissen. Rosenberg ist verheiratet und hat eine Tochter und drei Söhne. Er lebt und arbeitet in Gütersloh.

Sein ursprünglich für 2023 angekündigtes Buch „Weckruf aus Ghana“ ist vom Verlag aus produktionstechnischen Gründen auf 2024 verschoben worden.

Literaturverzeichnis:

- ¹ (kulturgutspiel.de: Umwelt, Paare und Tabus - 41 Jahre Aktuell-Spiele-Verlag, 17. März 2021, Sebastian Wenzel)
- ² (Spielbox 3/84, Seite 32)
- ³ Wieland Herold; Laudatio zum Inno-Spatz kulturgutspiel.de: Umwelt, Paare und Tabus - 41 Jahre Aktuell-Spiele-Verlag, 17. März 2021, Sebastian Wenzel
- ⁴ kulturgutspiel.de: Umwelt, Paare und Tabus - 41 Jahre Aktuell-Spiele-Verlag, 17. März 2021, Sebastian Wenzel
- ⁵ Spielbox 4/84, S. 19, Jochen Corts.
- ⁶ Boardgamegeek.com: Energie Poker.
- ⁷ Boardgamegeek.com: Energie Poker.
- ⁸ Boardgamegeek.com: Bottles And Bins.
- ⁹ Boardgamegeek.com: Giftmüllspiel.

- ¹⁰ Spielbox 1/84, S. 44, Walter Luc Haas.
- ¹¹ Boardgamegeek.com: Bachspiel.
- ¹² Spielbox 1/84, S. 44, Walter Luc Haas.
- ¹³ Spielbox 3/84, S. 27, Jochen Corts.
- ¹⁴ Spielbox 4/83, S. 6.
- ¹⁵ veggiesearch.de: Spiele für den Umweltschutz und Nachhaltigkeit für Kinder und Erwachsene, 4. November 2019.
- ¹⁶ Spielbox 3/84, S. 30.
- ¹⁷ Spielbox 3/84, S. 32.
- ¹⁸ Boardgamegeek.com: Macht die Bäume wieder grün.
- ¹⁹ Boardgamegeek.com.
- ²⁰ Spielbox 3/87, S. 16, Uwe Mölter.

- ²¹ Spielbox 6/85, S. 46-48, Dirk Hanforth.
- ²² Spielbox 3/87, S. 18, Uwe Mölter.
- ²³ Spielzeit 2/92, S. 34, Joachim Goe-mann.
- ²⁴ Spielbox 3/88, S. 3.
- ²⁵ Boardgamegeek.com: Sauerbaum.
- ²⁶ Spielbox 6/97, S. 42, Wieland Herold.
- ²⁷ Boardgamegeek.com: Das Umweltspiel.
- ²⁸ Spielbox 3/87, S. 16, Uwe Mölter.
- ²⁹ Spielbox 4/87, S. 13, Reiner Müller.
- ³⁰ Boardgamegeek.com: Ecolandia.
- ³¹ veggiesearch.de: Spiele für den Umweltschutz und Nachhaltigkeit für Kinder und Erwachsene, 4. November 2019.