



Das Internationale Spielmuseum, vormals Österreichisches Spiel Museum, ist aus der privaten Sammlung von Dagmar und Ferdinand de Cassan hervorgegangen. Es versteht sich in erster Linie als Dokumentation der zeitgenössischen Spiele.

*Angesichts des kürzlichen Klimagipfels in Glasgow hat uns interessiert, ob Umwelt-Themen spielerisch umgesetzt wurden, ob diese eine Rolle spielen und ob unsere Branche in dieser Hinsicht, wenn man so will, einen Beitrag zu „Rettet die Umwelt!“ leistet. Produktionstechnisch passiert am Spielzeugmarkt derzeit auch einiges, wenngleich man die Brettspiel-Industrie wohl kaum als diesbezüglich relevant einstufen wird, doch auch kleine Beiträge,*

## Umwelt und Klima

*Hochaktuell und doch schon seit 50 Jahren Thema im Spiel*

*wie vielleicht (Umwelt)Papier-Aufbewahrungstüten für Plättchen, Marker und Spielfiguren statt Mini-Plastik-Sackerl, Spiele-Recycling, Vorort-Produktion und natürlich kompaktere Verpackungen könnten eine löbliche Vorbildwirkung auslösen. Aber das sagt sich freilich sehr leicht, ist dies nicht selten mit Mehrkosten verbunden. Konzentrieren wir uns also auf's Thematische: Im*

*aktuellen Spielejahrgang fallen folgende drei Spiele ein: Renature (Kosmos), Cloudage (nanox Games) und natürlich das sich dem letzten Gipfel widmende Kyoto (Pegasus) – man darf gespannt sein, ob 2022 vielleicht ein „Glasgow“ folgen wird. Was sich in der Vergangenheit so getan hat, darüber berichtet unsere Dagmar de Cassan.*

Bereits kurz nach der Mondlandung fand sich das Thema Luftverschmutzung am Spieletisch wieder, Recycling, Müll, Waldsterben, ja sogar der saure Regen, der uns Ende der 1980er in Atem hielt, finden sich wieder. Wir starten chronologisch:

### Smog

1970, Urban Systems Inc., USA, Entwicklungsspiel für 2-4 Spieler von Richard Rosen. Spiel zum Thema Luftverschmutzung und den Problemen von Stadtverwaltungen mit Umwelt und Industrie. Jeder Spieler verwaltet seine Stadt, lässt sie mit Familien und Industrie wachsen, hält sie schuldenfrei und verbessert die Luftqualität seiner Stadt. Städte der Spieler sind benachbart, also kann die Industrie einer Stadt die Luftqualität einer benachbarten Stadt beeinflussen.

### Ene mene ... Müll

1982, Otto Maier Verlag Ravensburg, Kooperativspiel für 2-4 Spieler von 5-10 Jahren von Walter Wolf Windisch. Ein kooperatives Würfelspiel zum Thema Müll, Abfallbeseitigung, Mülltrennung und Umweltschutz mit einem ganz besonderen Schwerpunkt Recycling. Sogar die Spielregel ist auf Altpapier gedruckt und zum Thema gibt es neben dem Spiel noch viele

nützliche und interessante Informationen.

### Ökopolopoly

1983, Studiengruppe für Biologie U.S.W, Umweltspiel für 1-6 Spieler, ab 16 Jahren von Friedrich Vester. "Ein kybernetisches Umweltspiel" lautet der Untertitel, und Autor Frederic Vester war Verfasser von Sachbüchern zu Themen wie "Wie entwickelt sich unsere Erde weiter". Je nach Plan spielt man in einem Industrieland oder Entwicklungsland und erlebt die Auswirkungen von Eingriffen in ein lebendes System durch Geld, Einfluss, Ideen und Gesetze, angestrebt wird ein Gleichgewichtszustand mit möglichst hoher Lebensqualität. Neuausstattung 1993, Erstauflage

### Sauerbaum

1988, Herder Spiele, Kooperatives Lauf- und Sammelspiel für 3-7 Spieler, ab 8 Jahren von Johannes Tranelis. 40 - 60 Spielsteine (Regentropfen) bewegen sich im Laufe des Spieles von oben (Baumkrone) nach unten (Baumwurzel). Die Spieler sollen möglichst viele dieser Steine schlagen, ehe diese die Wurzel erreichen. Der Würfel bestimmt, wie viele Tropfen sich bewegen. Der Spieler am Zug zieht in drei Schritten, orthogonal oder

diagonal nach Belieben. Endet der Zug auf einem Feld mit Tropfen, ist dieser geschlagen. Tropfen können nicht übersprungen werden und blockieren gegebenenfalls den Zug. Tropfen in der Wurzel können nicht geschlagen werden. Das Spiel endet ohne Sieger, wenn 7 Tropfen die Wurzel erreicht haben, sind alle Tropfen geschlagen, haben alle gemeinsam gewonnen, der Spieler mit den meisten Tropfen ist „Retter des Baumes“.

### Vertigo

1990, Eurogames Jeux Descartes, Frankreich, Entwicklungs- und Verhandlungsspiel für 2-4 Spieler, ab 12 Jahren von Juan Rodriguez, Philippe des Pallières, Duccio Vitale, Sylvie Barc, Pascal Trigaux und Yves Fagherazzi. Man führt eine Industrialisation und kümmert sich um das Wohlergehen der Bürger, während man sein Land schneller als die Konkurrenten entwickelt - der Preis dafür ist Umweltverschmutzung, die jeden betrifft. Spieler verhandeln über die Vereinten Nationen und entscheiden gemeinsam, wie sie ihre Länder entwickeln.

### Fünf vor Zwölf

1991, Domino Verlag, Kooperativspiel mit Umweltthema für 2-6 Spieler, ab 8 Jahren von Christine Zeller.

Ein Plan zeigt ein Gebiet mit desolaten Umweltverhältnissen, und Puzzle-teile für dieselbe Gegend ohne Verschmutzung. Die Uhr zeigt 5 vor 12, die Figuren stehen am Start. Man würfelt und zieht, auf lila Feldern beantwortet man eine Frage - richtige Antworten geben einen grünen Chip, falsche einen schwarzen. Auf gelben Feldern erledigt man eine Ereigniskarte, auf weißen passiert nichts. Drei grüne Chips tauscht man gegen einen Puzzle-Teil. Wer drei schwarze Punkte hat, bewegt die Uhr eine Minute näher zu 12 Uhr. Ist das Puzzle vor 12 Uhr fertig, gewinnen alle gemeinsam.

### Unsere Erde

2008, Nova Carta, Holland, Quizspiel für 2-6 Spieler, ab 8 Jahren. 150 Fragen und Antworten und 60 Bilder zum Thema Erde und Natur. Die 30 Memo-Karten werden einzeln verdeckt ausgelegt, die Quizkarten verdeckt gestapelt. Man deckt pro Runde zwei Karten auf, wer ein Paar findet, darf würfeln und bestimmt damit die Frage auf der obersten Quizkarte, die beantwortet werden muss. Für eine richtige Antwort behält man das Paar. Wer mehrere Bildpaare besitzt, kann sie mithilfe einer Frage zusammenfügen. Wer die meisten Paare besitzt, gewinnt.

### Klimapoker

2009, Bewitched Spiele, Kartenspiel mit Umweltthema für 2-4 Spieler, ab 12 Jahren von Andrea Meyer. Die Spieler sind Klimadiplomaten und wollen möglichst viele Länder mit ähnlichen Interessen beim Klimaschutz erfolgreich an einen Tisch bringen. Wer an der Reihe ist, fordert die anderen in einer der Kategorien „CO<sub>2</sub>-Emissionen“, „Todesopfer infolge des Klimawandels“ oder „Unwetterschäden“ heraus. Wer das Land mit dem besten, d.h. niedrigsten Wert spielt, gewinnt alle gespielten Karten, und kann diese für seine nächste Konferenz nutzen – wenn er noch mal an die Reihe kommt! Klimapoker fordert zur spielerischen Auseinanderset-

zung mit einem wichtigen Thema auf, ohne den pädagogischen Zeigefinger zu heben.

### CO<sub>2</sub>

2012, Giochix, Italien, Strategisches Ressourcenmanagement für 1-5 Spieler, ab 12 Jahren von Vital Lacerda. Als Manager eines Energiekonzerns erfüllt man Regierungsbedarf nach neuen ökologischen Kraftwerken. In fünf Runden = Jahrzehnten spielt man ab Runde 2 jeweils eine Versorgungs- und eine Aktionsphase, in Runde 1 eine Aktionspha-

se. Die Versorgungsphase besteht aus Einkommen erhalten, Energieversorgung und Ereignis, dann hat man Aktionen – Projekte vorschlagen oder umsetzen oder ein Kraftwerk bauen, umsetzen und bauen erfordert vorher vorschlagen bzw. umsetzen. Für Vorschläge gibt es Beihilfen – Geld, Techquader oder Wissenschaftler wahlweise einsetzen oder bewegen; Kraftwerksbau bringt Siegpunkte und Fachwissen. Dazu kommen kostenlose Aktionen wie Wissenschaftler bewegen, Markt besuchen oder Karten werfen oder spielen. Am Ende wertet man Geld, erfüllte Konzernziele, Techquader und UN-Zielkarten.

Und zum Abschluss dürfen wir uns spielerisch per Handschlag den Green Deal fixieren, der aber im Spiel erst 2050 zustande kommt. Hoffen wir, dass es nicht so lange dauert!

### Green Deal

2014, Karma Games, Wirtschaftsspiel für 3-5 Spieler, ab 12 Jahren von Juma Al-Joujou. Konzernchef im Jahre 2050 - In 10 Runden erwirbt man Siegpunkte aus Nachhaltigkeitskarten, Dividende, Aktionskarten, PR-Wertung, Nachhaltigkeitswertung und Unternehmenswertung. Die Zugreihenfolge wird versteigert, dann investiert man in Projekte und Aktionskarten, platziert Projekte auf der Weltkarte und kann mit benachbarten Projekten kooperieren oder konkurrieren. Man sollte alle Projektkategorien entwickeln, da es Punkte für die schwächste gibt und auch Punkte für den besten Ruf in jeder Kategorie. Chips für PR-Wertungen der Nachhaltigkeitskategorien werden geheim gesetzt.

► Ein Umweltbericht von  
Dagmar de Cassan

Die ungekürzte Fassung finden Sie im Heft WIN 544, das sie über unsere Webseite herunterladen können.

