

KOSMOS auf Wachstumskurs im siebten Jahr in Folge

25 Jahre CATAN: Millionen Fans weltweit siedeln, handeln und bauen

Stuttgart, 21.01.2020 – Auf der Nürnberger Spielwarenmesse 2019 feiert der KOSMOS Verlag das 25-jährige Jubiläum des Kultbrettspiels CATAN. Über 30 Millionen Exemplare wurden bisher weltweit verkauft. Neben Produktneuheiten plant der Verlag gemeinsam mit der Catan GmbH diverse Aktionen, die von der Eröffnung eines 9.000 Quadratmeter großen CATAN Blumenfelds auf der Insel Mainau im Bodensee bis zu einem CATAN Global Day reichen, an dem auf der ganzen Welt zeitgleich CATAN gespielt wird.

Vor 25 Jahren hat Spieleerfinder Klaus Teuber eine echte Innovation geschaffen: Das Kultbrettspiel CATAN mit dem variablen Spielplan. Rund um das faszinierende Spiel hat sich seither eine weltweite CATAN Fangemeinde gebildet. Über Generationen hinweg wird mit ungebrochener Begeisterung gesiedelt, gehandelt und gebaut. Mehr als 30 Millionen Mal verkauften sich das Kultspiel und die Erweiterungen bisher. Alleine 2018 wurden 2,2 Millionen CATAN Spiele weltweit verkauft. Zudem wurde das Spiel in über 40 Sprachen übersetzt und in mehr als 70 Ländern verlegt. Etwa zwei neue Länder kommen jedes Jahr hinzu. Zuletzt erschien CATAN auf Afrikaans und Persisch/Farsi. Das Spiel wurde vor 25 Jahren erstmals am 2. Februar auf der Nürnberger Spielwarenmesse der Öffentlichkeit präsentiert. Am 27. Juli 1995 erhielt es die renommierte Auszeichnung „Spiel des Jahres“.

CATAN Autor Klaus Teuber veröffentlicht seine Autobiografie

Zum Jubiläum erscheinen zunächst zwei besondere CATAN Neuheiten: In seiner Autobiografie „Mein Weg nach CATAN“ erzählt Autor Klaus Teuber die Entstehungsgeschichte der „Siedler von Catan“. Die Sonderausgabe „CATAN – Das Spiel: Jubiläums-Edition 25 Jahre“ enthält das Basisspiel und die beliebte Seefahrer-Erweiterung sowie Länderszenarien für noch mehr Spielespaß in einer Box.

PresseInformation

CATAN als 9.000 Quadratmeter großes Blumenfeld auf der Insel Mainau

Am 23. Juli 2020 findet auf der Insel Mainau die feierliche Eröffnung eines fast ein Hektar großen CATAN Spielfelds statt. Ausgewählte Pflanzen und verschiedene Bodenbeläge lassen eine überdimensionale Spielelandschaft entstehen. So können Besucher die Insel CATAN hautnah auf der Insel Mainau im Bodensee erleben und noch tiefer in das Spiel eintauchen.

Ein weiteres Highlight ist der CATAN Global Day am 14. November, der zeitgleich zur CATAN Weltmeisterschaft stattfindet. An diesem Tag soll CATAN auf der ganzen Welt gespielt werden.

Daneben sind zusätzlich flankierende Marketingaktionen geplant.

KOSMOS auf Platz 1 der umsatzstärksten Spieleverlage Deutschlands im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel*

Mit dem Erscheinen von CATAN vor 25 Jahren konnte KOSMOS seinen Brettspielbereich weiter ausbauen. Heute sind die Stuttgarter auf Platz 1 der umsatzstärksten Spieleverlage Deutschlands im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel.* Der Verlag befindet sich seit sieben Jahren auf kontinuierlichem Wachstumskurs und wächst aktuell mit seinen Geschäftsfeldern Publishing, Digital & Entertainment sogar zweistellig. Damit entwickelt sich KOSMOS auch stärker als der deutsche Spielwarenmarkt.

KOSMOS wächst als Marktführer im Segment Experimentierkästen

Neben den Spielen entwickelt sich auch die Marke KOSMOS Experimentierkästen positiv: Kosmos wächst mit Experimentierkästen im Vergleich zum Vorjahr um 15 Prozent im Umsatz und baut seine Marktanteile im Experimentiermarkt um 4 Prozentpunkte auf 56 Prozent aus.** Generiert wurde das Wachstum vor allem durch starke Neuheiten im Bereich Edutainment. Dazu zählt zum einen die neue „Fun Science“-Reihe, die den Fokus noch stärker auf einen spielerischen Zugang zu wissenschaftlichen Themen legt, zum anderen die im vergangenen Jahr gestartete Robotik-Reihe, die nun mit den Robotern „Proxi“, „Morpho“ und „Monty“ Zuwachs bekommt. Daneben verzeichnet der Verlag auch mit dem erfolgreichen Relaunch der KOSMOS Experimentierkästen positive Zahlen. Das Verpackungsdesign wurde von Grund auf überarbeitet um eine noch stärkere Ausrichtung auf die Bedürfnisse von Kindern und Eltern sowie ein konsequent zeitgemäßes Design zu erhalten. „Mit dem Relaunch der Experimentierkästen haben wir anscheinend genau den Nerv der Zielgruppe getroffen“, erklärt Matthias

PresseInformation

Kienzle, Geschäftsleitung Marketing & Vertrieb KOSMOS Spielware. „Je mehr Freude Kinder beim Erleben unserer Experimente haben, desto nachhaltiger ist der Lerneffekt. Daher war uns wichtig, mit der neuen Verpackung zu vermitteln, wie viel Spaß und Wissensvermittlung in unseren Produkten stecken. Dass diese Botschaft angekommen ist, zeigen unsere Verkaufszahlen und die begeisterten Kundenstimmen.“

EXIT ist stärkste Spielemarke in der Kategorie Familienspiele

„EXIT – Das Spiel“ aus dem KOSMOS Verlag ist ebenfalls weiter auf Wachstumskurs. Die Marke belegt im Gesamtjahr 2019 Platz 1 der stärksten Spielemarken nach Umsatz in der Kategorie Familienspiele.*** Damit schafft es „EXIT – Das Spiel“ innerhalb kurzer Zeit die bisherige, langjährige Top-Spielemarke von Platz 1 zu verdrängen. Weltweit haben sich die EXIT Spiele seit dem Erscheinen vor dreieinhalb Jahren bereits über 4,5 Millionen Mal verkauft.

Dieses Jahr wird die erfolgreiche EXIT Familie noch größer: Gemeinsam mit den Autoren entwickelt der KOSMOS Verlag „EXIT – Das Spiel + Puzzle“ sowie zwei verschiedene EXIT Adventskalender. Zudem erscheinen zwei weitere klassische EXIT Spiele mit überraschenden Rätseln und ein EXIT Buch.

„Bei der Planung von neuen Produktformen im EXIT Markenuniversum ist uns neben der gewohnt hohen Rätselqualität auch der besondere Mehrwert von Neuentwicklungen wichtig,“ betont Heiko Windfelder, Verlagsleitung Kosmos Spielware und fügt hinzu: „Mit unseren geplanten EXIT Neuheiten reagieren wir insbesondere auf häufig geäußerte Wünsche von Fans, die mit einem EXIT Adventskalender und mit neuartigen Spiel-Ideen in die original EXIT Erlebniswelt eintauchen möchten. Wir freuen uns, dass wir ab diesem Frühjahr die Wünsche erfüllen können.“

Die Legenden von Andor: preisgekröntes Fantasy-Abenteuer für Kinder

Die erfolgreiche Spielemarke „Die Legenden von Andor“ (Kennerspiel des Jahres 2013) ist bereits seit über fünf Jahren erfolgreich und wurden weltweit über 700.000 Mal verkauft. Bisher konnten nur Spieler ab zehn Jahren das Land Andor gemeinsam vor vielen Gefahren beschützen, doch dieses Frühjahr erscheint mit „Andor Junior“ ein eigenes Spiel für Kinder ab sieben Jahren und ihre Familien. Damit erweitert der Verlag die Zielgruppe des Spiels nach unten und ins breite Publikum hinein. Wie gewohnt illustriert „Andor-Erschaffer“

PresseInformation

Michael Menzel das Spiel. Die Spielmechanik stammt aus der Feder des erfolgreichen Autoren-Ehepaares Inka und Markus Brand.

Noch mehr innovative Spieleneuheiten

Mit „My City“ vom bekannten Spieleautor Reiner Knizia erleben nun erstmals Familien und Gelegenheitsspieler den außergewöhnlichen Reiz von Legacy-Spielen. Dieses besondere Prinzip bedeutet, dass sich das Spiel mit jeder Partie verändert und weiterentwickelt. In acht geheimen Umschlägen steckt für jedes Kapitel neues Spielmaterial. So steigt immer wieder die Spannung, welche Überraschung der nächste Umschlag enthält. Einfache Regeln und die kurze Spieldauer machen das faszinierende System nun für jeden zugänglich. Auch im Kinderspiel sind innovative Neuerscheinungen geplant: Für das Spiel „Dodo“ von Marco Teubner und Frank Bebenroth für Kinder ab sechs Jahren wurde ein spezielles „Wackel-Ei“ entwickelt, das sich wie von selbst bewegt und so für Spielspaß sorgt. Das „Wackel-Ei“ rollt in Form einer Kugel vom aufgebauten Berg herunter und muss sicher auf dem Tisch ankommen – ohne vorher herunterzufallen. Hierfür bauen die Kinder Brücken aus allerlei Materialien.

Daneben bekommt die erfolgreich gestartete Reihe „Adventure Games“ neuen Zuwachs. In „Adventure Games – Grand Hotel Abaddon“ erkunden die Spieler Orte, kombinieren Gegenstände und entdecken so nach und nach eine mysteriöse Geschichte. Das besondere Prinzip ist an die digitalen Adventure Games angelehnt. KOSMOS übersetzte das digitale Prinzip erfolgreich auf ein analoges Produkt, von dem in nur acht Monaten über 130.000 Spiele verkauft wurden.

Wie auch in den vergangenen Jahren präsentiert KOSMOS diese und weitere innovative Spiele für die ganze Familie auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Die Neuheiten für das Jahr 2019 werden am Stand von KOSMOS in Halle 10 G02 vorgestellt.

* Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Retail Tracking Toys, Kategorie Familien- und Erwachsenenspiele, 2019

** Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Kategorie Scientific Toys - Experimentierkästen, 2019

*** Quelle: npdgroup deutschland GmbH, Retail Tracking Toys, Kategorie Familienspiele, 2019

PresseInformation

Ihr Pressekontakt:

KOSMOS Verlag
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Silke Ruoff
Leitung Unternehmenskommunikation
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart
Tel. +49 (0) 711/21 91-454, Fax +49 (0) 711/21 91-413
E-Mail: s.ruoff@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de