

## **KOSMOS auf Platz 1\* der umsatzstärksten Spieleverlage**

### **Wachstum im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel // Enge Zusammenarbeit mit Handelspartnern in schwierigen Zeiten**

**Stuttgart, 25.01.2021 – KOSMOS führt die Rangliste der umsatzstärksten Verlage im Bereich Familien- und Erwachsenenspiele\* an. Mit einem deutlich zweistelligen Umsatzplus wächst das Unternehmen über Markt. Auch im Segment Experimentieren verteidigt das Traditionsunternehmen seine Marktführerschaft und baut seine Marktanteile erneut aus. Insgesamt klettert KOSMOS damit auf Platz 8 der umsatzstärksten Spielwarenlieferanten in Deutschland. Auch in Österreich und der Schweiz konnte Kosmos in 2020 weiter stark wachsen.**

Mit zahlreichen Innovationen, strategischer Markenpflege und kontinuierlicher Zielgruppenerweiterung behauptet Kosmos seinen Spitzenplatz im Bereich der Familien- und Erwachsenenspiele. Zu den Wachstumstreibern des Stuttgarter Verlags zählen neben den starken Brettspielmarken *CATAN*, *EXIT® - Das Spiel*, *Ubongo* und *Die Legenden von Andor* auch preisgekrönte Spiele wie *Die Crew* sowie weitere starke Einzeltitel wie *MyCity*.

„Mit fast 50.000 verkauften Exemplaren hat das innovative Legespiel gezeigt, dass es seine Nominierung zum Spiel des Jahres zurecht erhalten hat und auch beim Publikum sehr gut ankommt“, erklärt Heiko Windfelder, Verlagsleiter Spielware bei KOSMOS. „Außerdem konnten wir auch mit unseren neuen Reihen wie beispielsweise den kooperativen *Adventure Games* und den storybasierten Krimi-Puzzles überzeugen.“ Beide Produktlinien haben sich innerhalb kurzer Zeit erfolgreich am Markt etabliert und viele Fans gewonnen.

„Natürlich freuen wir uns über die guten Umsatzzahlen“, erklärt Matthias Kienzle, Managing Director Sales und Marketing KOSMOS Spielware. „Vor dem Hintergrund der äußerst schwierigen Situation unserer Handelspartner aufgrund der Pandemie machen wir uns allerdings auch viele Gedanken, wie es in 2021 weitergeht und wie wir unsere Handelspartner unterstützen können.“

# PresseInformation

## **EXIT® - Das Spiel ist umsatzstärkste Brettspielmarke**

Nicht nur für Handelspartner war das vergangene Jahr eine Ausnahmesituation. Alle Menschen haben durch die Einschränkungen sehr viel Zeit zu Hause verbracht – auch mit gemeinsamem Spielen, Lesen und Experimentieren. Allein dadurch lässt sich das deutliche Umsatzwachstum allerdings nicht erklären. Der Erfolg ist auch ein Ergebnis der Innovations- und Markenstrategie, die KOSMOS seit vielen Jahren verfolgt.

Eine besonders erfolgreiche Innovation der vergangenen Jahre war *EXIT® - Das Spiel*. Als eine der ersten Umsetzungen des Escape Room-Trends für den Spielertisch kamen die ersten drei Spiele der Reihe vor knapp fünf Jahren auf den Markt. Sie wurden direkt zum Kennerspiel des Jahres ausgezeichnet und erhielten zahlreiche weitere nationale und internationale Preise. Mit 1,5 Millionen verkauften Spielen allein in 2020 hat sich *EXIT® - Das Spiel* zur erfolgreichsten Brettspielmarke\*\* entwickelt.

Mit aktuell 23 verschiedenen Szenarien für unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und einer Erweiterung der Erlebniswelten Richtung Buch und Puzzle hat sich inzwischen eine starke Markenfamilie entwickelt, deren Fan-Community weiterhin spürbar wächst.

## **KOSMOS überzeugt mit unkonventionellem Puzzle-plus-Story-Konzept**

Ein weiteres innovatives Konzept, das sich innerhalb von nur zwei Jahren zum Bestseller entwickelt hat: die spielerischen Rätsel- und Krimi-Puzzle. Neben *EXIT® - Das Spiel + Puzzle* gibt es inzwischen auch die sehr erfolgreichen *Die drei ??? Krimi-Puzzle*. Das Besondere: Die Puzzle werden jeweils durch spannende Geschichten ergänzt und das Puzzle liefert die entscheidenden Hinweise, um die mysteriösen Fälle zu lösen. Allein die ersten 5 Krimi-Puzzle haben sich bereits über 160.000 Mal verkauft. Im Frühjahr 2021 erscheinen zwei weitere storybasierte Puzzle zu starken Kinderbuchbestsellern, neben einem weiteren Szenario zu *Die drei ???* erscheint erstmals auch *Das kleine Böse Puzzle*.

## **Comeback von Spielautor Michael Menzel**

Nach Abschluss der Trilogie *Die Legenden von Andor* wollte Erfolgsautor Michael Menzel sich wieder voll und ganz dem Illustrieren von Spielen widmen. Im Verborgenen entwickelte er jedoch eine neue Spieleidee, die er ohne

# PresseInformation

Termindruck ausarbeiten konnte und die er nun im kommenden Frühjahr bei KOSMOS veröffentlichen wird. In *Die Abenteuer des Robin Hood* erwartet die Spieler ein ungewöhnliches Spielerlebnis: auf einem sich verändernden Spielfeld wird tatsächlich das Bild bespielt. Die Figuren bewegen sich ohne vorgegebene Laufwege in einer offenen Spielwelt. Und besonderes Plus: Statt auf Karten wird die Geschichte von Robin Hood in einem hochwertigen Hardcover-Buch erzählt, das dem Spiel beiliegt.

## **Bereich Experimentieren wächst um über 30 Prozent**

Neben den Spielen entwickelt sich auch das Segment Experimentieren sehr positiv: Kosmos wächst mit seinen bekannten Experimentierkästen im Vergleich zum Vorjahr um rund 30 Prozent im Umsatz und baut seine Marktanteile in diesem Segment auf knapp 60 Prozent aus.\*\*\*

„Wir entwickeln bereits seit fast 100 Jahren Experimentierkästen“, stellt Matthias Kienzle fest. „Dass wir uns seit so vielen Jahren als Marktführer behaupten können, freut uns natürlich. Denn in dem wettbewerbsintensiven Umfeld ist das keine Selbstverständlichkeit.“

In diesem Jahr präsentiert KOSMOS auch Experimentierkästen für die Kleinsten. Mit dem *Mini-Labor* aus der Reihe *Erstes Lernen* können neugierige Forscher\*innen beispielsweise bereits ab vier Jahren spielerisch lernen. Und für junge Ingenieur\*innen ab acht Jahren bieten neue Fahrzeug- und Robotermodelle wie der *Future Cell Truck* oder die *Solar Bots* vielfältige Möglichkeiten, Physik und nachhaltige Antriebstechnologien einfach zu verstehen und spielerisch auszuprobieren.

Anders als in den vergangenen Jahren präsentiert KOSMOS die neuen Experimentierkästen und weitere innovative Spiele für die ganze Familie im Rahmen einer digitalen Neuheitenschau.

\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Category Games, Class: Family Games u. Adult Games, Jan. – Dez. 2020, nach Umsatz in €.

\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Kategorie Games, Jan. – Dez. 2020, nach Umsatz in €.

\*\*\* Quelle: npdgroup Retail Tracking Germany, Kategorie Scientific Toys, Jan. – Dez. 2020 vs. Jan – Dez. 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](mailto:s.ruoff@kosmos.de), Internet: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)