

**25 Jahre**

**CATAN**

**- Pressemappe -**

# Pressemappe

## Inhalt

Der Geist aus der Schachtel – Das Phänomen CATAN

CATAN – Wissenswertes und Kurioses

CATAN – Das Kultspiel erleben

Mein Weg nach Catan - Die Autobiografie von Klaus Teuber

CATAN Jubiläumsbox

Klaus Teuber Biografie

Benjamin Teuber Biografie

# Der Geist aus der Schachtel – Das Phänomen CATAN

## Von einer Geschichte zur Erfolgsgeschichte: Klaus Teuber und 25 Jahre CATAN

**Mehr als 30 Millionen Mal wurde „CATAN - Das Spiel“ in 25 Jahren weltweit verkauft. Es ist nicht nur eine wirtschaftliche Erfolgsgeschichte in der Spielebranche, sondern vor allem eine Geschichte darüber, wie eine Spielidee Menschen verschiedensten Alters, verschiedenster Spielerfahrung oder unterschiedlichster Herkunft an einen Tisch bringt und in ihren Bann zieht. „In der Schachtel muss ein Geist ruhen, der Leute bannt“, hat der Autor Klaus Teuber einmal gesagt.**

Einfache Spielregeln, Spannung und Würfelglück. Diese drei Eigenschaften zeichnen die meisten erfolgreichen Gesellschaftsspiele aus – auch CATAN. Klaus Teuber hat mit CATAN diese um eine weitere Dimension erweitert. Das Spielfeld lässt sich mit den typischen Hexagonen, den Landschaftsfeldern, bei jedem Spiel neu gestalten. Damit entstehen auch für Vielspieler immer wieder neue, unbekannte Spielsituationen.

Aber es ist nicht nur das variable Spielfeld, das CATAN so anders, so erfolgreich macht. „Es ist ein sehr kommunikatives und friedliches Spiel. Man zerstört nicht, sondern baut auf und muss andere Spieler überzeugen können“, sagt Autor Klaus Teuber. Mit „Die Siedler von Catan“ hat er vor 25 Jahren eine neue Form des Gesellschaftsspiels geschaffen, die für andere Autoren und Verlage beispielgebend wurde.

### Die Spielidee

Obwohl schon zwei seiner Spiele zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurden, entwarf Klaus Teuber, damals noch Geschäftsführer eines Dentallabors CATAN nicht auf dem Reißbrett. Vielmehr erzählte er mit seiner Spielidee eine Geschichte. Die Geschichte einer Insel, die in der Wikingerzeit, etwa 850 nach Christus, zu besiedeln ist. Eine Geschichte, die damals aus der Zeit gefallen schien und wenig Gefallen bei den damals arrivierten Verlagen fand. Bis Klaus Teuber zum Kosmos Verlag kam und dort für sein CATAN eine Heimat fand. Die Spielidee zu CATAN entstand im engsten Familienkreis. Klaus Teubers Frau und seine Kinder testeten unzählige Male das Spiel. Aus der Spieletrilogie mit dem Arbeitstitel „Kolonisation“ entwickelte sich in kurzer Zeit 1994 das monothematische Brettspiel „Die Siedler“. Da kurz vor Markteinführung ein namensgleiches Computerspiel erschienen war, wurde der Titel in „Die Siedler von Catan“ erweitert. Der Name Catan wurde aus einer Auswahl von zehn Phantasienamen aus phonetischen Gründen gewählt. Dass dieser Name auch international zu verwenden ist, schien bei einer Erstauflage von 3.000 Exemplaren noch nicht bedeutsam.

Der Verlag wagte sich mit einem bis dahin am Markt unbekanntem quadratischen Verpackungsformat und einem bis dato neuen Regelkonzept auf den Markt. Statt eines herkömmlichen Regelhefts erklärt eine dreiteilige Spielanleitung während des Spiels die Regeln. Der Wagemut wurde belohnt. Bereits bei der Spielwarenmesse 1995 war die Erstauflage verkauft und mit der Auszeichnung „Spiel des Jahres“ erreichte „Die Siedler von Catan“ bis dato unbekannt hohe Verkaufszahlen für ein Gesellschaftsspiel.

Dass die Spielidee kein „One-Hit-Wonder“ bleibt, sondern die Geschichte viel Potenzial birgt, um diese fortzuschreiben und zu ergänzen, wurde den Verantwortlichen im Kosmos Verlag und Klaus Teuber schnell bewusst. Es macht den weiteren Erfolg von CATAN aus, dass die CATAN Spielefamilie behutsam und in engem Austausch mit der weltweiten CATAN Community erweitert und weiterentwickelt wurde. „Wir haben nicht die Merchandising-Maschine zur Ertragsmaximierung angeworfen, sondern immer die kreative Spielidee in den Mittelpunkt gestellt“, erklärt Heiko Windfelder, Mitglied der Geschäftsleitung und Programmleiter Spielware bei Kosmos.

### **Gekommen, um zu bleiben**

Daraus sind in den vergangenen 25 Jahren Varianten, Editionen und Szenarien entstanden, mit dem sich das Basisspiel erweitern lässt, aber auch Spielvarianten für zwei Spieler oder Kartenspiele. Sammlerwert hat längst das 2000 erschienene „Die Siedler von Catan – Das Buch zum Spiel“. Dieses enthält Spielmaterial, Szenarien und Varianten, die auf Anregung der Fans entstanden sind. Die stark emotionale Bindung der Fans drückt sich auch dadurch aus, dass sich diese zu Deutschen Meisterschaften, Europameisterschaften und Weltmeisterschaften treffen um sich im CATAN Spielen zu messen.

CATAN hat nicht nur in Deutschland eine große Verbreitung gefunden. Die meisten Spiele wurden im Verhältnis zur Bevölkerung in den Niederlanden verkauft. Selbst in Island, den geografischen Koordinaten der Spielinsel Catan sehr nahe, ist das Spiel verlegt worden. In Japan wurde es zum Erfolg, nachdem die Größe des Spielplans der Größe der in Japan deutlich kleineren Wohnzimmertische angepasst wurde.

Bei aller Wertschätzung für das Brettspiel und das Haptische haben die Verantwortlichen früh das Potenzial der virtuellen Spielwelten entdeckt. Bereits 1997 ist ein erstes Computerspiel erschienen. Längst gibt es Varianten für Spielekonsolen und Apps für Smartphones und Tablets. Es sind aber nicht die virtuellen Varianten, die sowohl Vertreter aus dem Silicon Valley als auch die Massen für CATAN in den USA begeistern. Mark Zuckerberg spielt es, Hollywood-Größen spielen es und ein NFL-Footballteam trifft sich ebenfalls zu regelmäßigen CATAN-Spieleabenden.

## Über CATAN

CATAN ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt. In 25 Jahren wurden das Spiel und die zahlreichen Erweiterungen mehr als 30 Millionen Mal verkauft, in über 40 Sprachen übersetzt und in über 70 Ländern verlegt. Rund um das faszinierende Spiel hat sich seither eine weltweite CATAN Fangemeinde gebildet. Über Generationen hinweg wird mit ungebrochener Begeisterung gesiedelt, gehandelt und gebaut. Neben dem Brettspiel, den Erweiterungen und Sondereditionen bieten Kartenspiele, Computerspiele und Apps weiteren Spielespaß.

Zum 20. Geburtstag wurde die Benennung der CATAN Familie systematisiert. Das Grundspiel heißt seit 2015 „CATAN – Das Spiel“.

## Über Klaus Teuber

Klaus Teuber ist Deutschlands bekanntester Spieleautor und vierfacher „Spiel des Jahres“-Preisträger. Die Auszeichnung hat er erstmals 1988 für sein Debüt „Barbarossa“ erhalten. Der Durchbruch gelang ihm 1995 mit dem Spiel „Die Siedler von Catan“. Der ausgebildete Zahntechniker führt mit seinen Söhnen Benjamin und Guido Teuber die Catan GmbH. Er ist zuständig für die Entwicklung neuer Spiele, die er gemeinsam mit seinem Sohn Benjamin entwickelt, und die inhaltliche Pflege der von der Catan GmbH lizenzierten Spiele.

# CATAN – Wissenswertes und Kurioses

## CATAN goes Hollywood

Seit einigen Jahren wird CATAN in Hollywood und im Silicon Valley immer beliebter. Mark Zuckerberg und Bill Gates spielen es, Reid Hoffmann (Mitbegründer von LinkedIn) verwendet es sogar in Vorstellungsgesprächen, Kirsten Bell und Dax Shepard spielen lieber eine Runde CATAN statt auf die Golden Globes Party zu gehen, Mila Kunis liebt es und Elizabeth Banks auch. Und natürlich spielen auch die Nerds aus „The Big Bang Theory“ regelmäßig CATAN. Dies sind nur einige Beispiele.

## Weltrekord im CATAN Spielen

Am 10. Oktober 2015 stellten CATAN Fans auf der Brettspielmesse in Essen einen neuen Weltrekord auf: 1.040 Spieler spielten gemeinsam CATAN an einem fast 500 Meter langen Spielbrett. Die jüngsten „Spieler“ waren dabei gerade mal einige Monate alt.

## Klaus Teuber spielt unter Pseudonym im CATAN Universe mit

Wer abends auf dem heimischen Sofa online eine Partie CATAN spielt, dem kann es durchaus passieren, dass er gegen den Schöpfer von CATAN höchstpersönlich antritt – ohne es zu wissen. Klaus Teuber kann oft nicht widerstehen, sich ab und an mit seinen Fans zu messen. „Aber die meisten sind viel besser als ich und ich lande irgendwo im oberen Mittelfeld“, gesteht er schmunzelnd.

## CATAN – Insel der aufgehenden Sonne?

Jeder kennt das Bild der großen Sonne vor rotem Hintergrund – doch geht sie eigentlich auf oder unter? So genau weiß das selbst Klaus Teuber nicht und lächelt nur geheimnisvoll, wenn er danach gefragt wird. Denn jeder soll sich selbst ein Bild der fiktiven Insel CATAN machen dürfen.

Geprägt hat das Erscheinungsbild übrigens Reiner Müller, ehemaliger Spieleredakteur bei KOSMOS und CATAN Entdecker der ersten Stunde. Er fuhr täglich an einem Plakat vorbei, das eine große Sonne zeigte, vor der eine in wenigen schwarzen Pinselstrichen gemalte Silhouette zu sehen war. Das Plakat war das Werbeposter zum Musical „Miss Saigon“, das damals in Stuttgart aufgeführt wurde.

## **CATAN – Das Familienunternehmen**

CATAN ist wahrscheinlich das einzige Brettspiel, aus dem ein ganzes Familienunternehmen entstanden ist. Mit seinen beiden Söhnen Benjamin und Guido arbeitet Klaus Teuber nun fast täglich zusammen.

## **Excel und CATAN – ein ungewöhnliches Paar**

Die Geschichte des ersten professionell hergestellten catanischen PC-Spiels begann mit Excel. Klaus Teuber hatte damit eine komplette KI (Künstliche Intelligenz) für CATAN geschrieben. Man konnte also CATAN mit Excel spielen. Heute spielen Fans online im CATAN Universe. Hier können Spielerinnen und Spieler über unterschiedliche Endgeräte CATAN spielen – wann und wo sie wollen.

## **CATAN für Blinde und Sehbehinderte**

Ein Studierenden-Team der Technischen Universität Hamburg entwarf im Zuge ihres interdisziplinären Bachelor-Projekts gemeinsam mit dem Zentrum für Lehre und Lernen und dem Blinden und Sehbehindertenverein Hamburg e.V. ein inklusives CATAN, das auch von Nicht-Sehenden gespielt werden kann. Visuelle Elemente wurden dabei vor allem durch haptische Elemente ersetzt.

## **CATAN in Indien**

Zum 20-jährigen Jubiläum von CATAN reiste ein Catan-Team im Jahr 2015 in vier motorisierten Rikschas über 3.000 km quer durch Indien – und das in nur zwei Wochen bei einer Durchschnittsgeschwindigkeit von etwa 50 km/h. Mit der Aktion sammelten sie Spenden für einen wohltätigen Zweck.

## **Ein Kaugummiautomat für CATAN**

Die Prototypen des Mutterschiffs aus „Die Sternenfahrer von Catan“ fertigte Klaus Teuber zum Teil aus Material aus einem Kaugummiautomaten in der Hintergasse Roßdorfs. Es handelte sich um die in zwei Hälften trennbare Kugeln. 30 Stück entlockte Klaus Teuber dem Automaten in tiefster Nacht.

## CATAN – Das Kultspiel erleben



**Klaus Teuber**  
**CATAN – Das Spiel**

*ab 10 Jahren*  
*für 3-4 Spieler*  
*Spieldauer ca. 75 Minuten*

€/D 29,99  
Format: 29,7 x 29,7 x 7,3 cm (LxBxH)  
EAN 4002051693602

ET: März 2015

Siedeln, Handeln und Bauen mit dem internationalen Millionenseller

**1995 hat Spieleautor Klaus Teuber einen Meilenstein der Brettspielgeschichte geschaffen: „CATAN – Das Spiel“ begründete die sogenannten *German Games*. Nicht nur der variable Spielplan, auch die richtungsweisende Spielregel für einen schnellen Einstieg und die Möglichkeit der Spieler, untereinander zu handeln waren damals völlig neu für die Spielewelt. Rund um CATAN hat sich seither eine weltweite Fangemeinde gebildet, die vom hessischen Rossdorf, übers Silicon Valley bis nach Hollywood reicht.**

Die Spieler sind die ersten Siedler auf der Insel Catan. Sie bauen Siedlungen, gewinnen dadurch Rohstoffe und verwenden diese wiederum für den Bau neuer Straßen, Siedlungen und Städte oder zur Aussendung von Rittern zur Verteidigung. Doch Vorsicht vor dem Räuber! Besetzt er ein Feld, erhält der Spieler mit angrenzenden Gebäuden keine Rohstoffe. Natürlich dürfen die Spieler auch untereinander mit den Rohstoffen Holz, Erz, Lehm, Getreide und Wolle handeln. Wer erreicht zuerst zehn Siegpunkte und gewinnt die spannende Partie CATAN?

Spielmaterial: 19 Landfelder, 6 Rahmenteile, 18 Zahlenchips, 95 Rohstoffkarten, 25 Entwicklungskarten, 6 Sonderkarten, 96 Spielfiguren, Räuber, 2 Kartenhalter, 2 Würfel, Spielregel

**Ihr Pressekontakt für KOSMOS Spiele:**  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Chanel Henkel  
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: 0711/21 91-464, Fax: 0711/21 91-413  
E-Mail: c.henkel@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de



## Die Autobiografie des Spieleerfinders Klaus Teuber

Von der Idee zum Jahrhundertspiel



Klaus Teuber  
**Mein Weg nach Catan**

*304 Seiten, laminiertes Pappband  
35 Farbfotos  
35 SW-Fotos*

€/D 20,00 / €/A 20,60 / sFr 26,90  
ISBN 978-3-7844-3547-3

ET: Januar 2020

Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart

TELEFON/PHONE  
+49 (0)711 / 21 91 -464

FAX  
+49 (0)711 / 21 91 -413

E-MAIL  
c.henkel@kosmos.de

INTERNET  
www.kosmos.de

---

**25 Jahre, 30 Millionen verkaufte Exemplare weltweit, verlegt in über 70 Ländern und erhältlich in mehr als 40 Sprachen: CATAN ist eines der erfolgreichsten Spiele der Welt und längst Kult. Doch es ist nicht nur eine wirtschaftliche Erfolgsgeschichte, sondern vor allem eine Geschichte darüber, wie eine Spielidee Menschen verschiedensten Alters, verschiedenster Spielerfahrung oder unterschiedlichster Herkunft an einen Tisch bringt und in ihren Bann zieht. In seiner Autobiografie erzählt Autor Klaus Teuber den Weg zu seinem Jahrhundertspiel.**

Dies ist keine Biografie im üblichen Sinne. Klaus Teuber erzählt die Entstehungsgeschichte der „Siedler von Catan“. Beginnend mit Kindheit und Jugend beschreibt er seinen langen Weg vom Freizeit-Spieleerfinder über erste Erfolge bis zu jener genialen Idee, mit der er 1995 die Spielewelt komplett revolutionierte – und die gleichzeitig sein Leben in völlig neue Bahnen lenkte. Ein unterhaltsames Stück Zeit- und Spielgeschichte mit viel Hintergrundwissen, bisher Unbekanntem und Persönlichem – DAS Buch für alle CATAN Fans.

Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren weltweit. Vier seiner Spiele wurden als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet, darunter sein größter Erfolg CATAN. Er lebt mit seiner Familie in Darmstadt.

### Ihr Pressekontakt:

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel. +49 (0) 711/21 91-464, Fax +49 (0) 711/21 91-413  
E-Mail: c.henkel@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

# PresseInformation

## Kultspiel feiert 25. Geburtstag

CATAN – Das Basisspiel mit Erweiterungen und Szenarien



Vorläufige Abbildung

Klaus Teuber  
**CATAN – Das Spiel**  
**Jubiläums-Edition 25 Jahre**

*ab 10 Jahren*  
*für 3 - 4 Spieler*  
*Spieldauer etwa 75 Minuten*

€/D 49,99  
Format: 29,8 x 29,8 x 11 cm (LxBxH)  
EAN 400205169521

ET: Mai 2020

Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart

TELEFON/PHONE  
+49 (0)711 / 21 91-464

FAX  
+49 (0)711 / 21 91-413

E-MAIL  
c.henkel@kosmos.de

INTERNET  
www.kosmos.de

**KOSMOS**

**Klaus Teuber hat mit CATAN Geschichte geschrieben. CATAN war mit dem variablen Spielplan, der starken Interaktion durch Handel zwischen den Spielern und dem innovativen Regel-Konzept richtungsweisend. Schnell hat es sich als eine der erfolgreichsten Marken auf dem Markt für Brettspiele etabliert. In den vergangenen 25 Jahren wurden weltweit mehr als 30 Millionen CATAN Produkte verkauft. Zum 25. Geburtstag erscheint die CATAN Jubiläums-Edition. In einer Box werden das Basisspiel, die beliebteste Erweiterung Seefahrer sowie die Länderszenarien Hawaii und Iberische Halbinsel angeboten: nicht nur ideal für CATAN Einsteiger.**

CATAN hat eine Generation von Brettspielern begleitet und zu immer neuen Abenteuern mit den Siedlern inspiriert. Auch 25 Jahre nach seinem Erscheinen hat das Kultspiel, das auf dem ganzen Globus gespielt wird, nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Geschichte beginnt so: Die ersten Siedler landen auf Catan. Schnell werden Siedlungen und Straßen gebaut. Die neu erschlossenen Landschaften bescheren wertvolle Rohstoffe. Der Handel unter den Spielern blüht und aus den Siedlungen werden Städte. So entsteht ein Wechselspiel aus Kooperation und Konkurrenz. Doch Vorsicht vor den Räubern!

Spielmaterial: Basisspiel, Erweiterung Seefahrer, Länderszenen Hawaii und Iberische Halbinsel

**Ihr Pressekontakt für KOSMOS Spiele:**  
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Chanel Henkel  
Pfizerstraße 5-7, 70184 Stuttgart  
Tel.: 0711/21 91-464  
Fax: 0711/21 91-413  
E-Mail: c.henkel@kosmos.de, Internet: www.kosmos.de

## Klaus Teuber Biografie

Klaus Teuber wurde 1952 am Fuße der Burg Breuberg im von Wäldern und sanften Bergen umgebenen Dorf Rai-Breitenbach geboren. Ob diese ländlich idyllische Odenwald-Kulisse ihn später dazu motivierte, CATAN zu entwickeln? Vielleicht.

Brettspiele spielten in seiner Kindheit keine große Rolle, bis er mit 11 Jahren das Spiel „Römer gegen Karthager“ geschenkt bekam. Bald hatten die antiken Heere das Spielbrett verlassen und lieferten sich auf dem Boden des Kinderzimmers heftige Schlachten. Klaus Teuber erweiterte das Spiel um neue Regeln und ist heute davon überzeugt, dass in dieser Zeit der Grundstein für seine späteren Spieleentwicklungen gelegt wurde.

Nach dem Abitur und Wehrdienst studierte Klaus Teuber Chemie. Nach dem Vordiplom trat er aus familiären Gründen in das väterliche Dentallabor ein. Als Ausgleich für den oft sehr stressigen Berufsalltag begann er Anfang der 80er Jahre mit der Entwicklung von Spielen.

1988 wurde sein Erstling „Barbarossa und die Rätselmeister“ zum Spiel des Jahres gekürt. Weitere Spiele und Spielpreise folgten, bis ihm im Jahr 1995 mit „Die Siedler von Catan“ der ganz große Wurf gelang. In den folgenden Jahren kümmerte sich Klaus Teuber hauptsächlich um CATAN und baute es in Zusammenarbeit mit der Redaktion des Kosmos-Verlags und später auch mit Hilfe seines inzwischen in den Staaten lebenden Sohnes Guido und des amerikanischen Verlags Mayfair (heute Catan Studio, Inc.) zu einer großen Spielfamilie aus.

Im Jahr 2002 gründete er zusammen mit seiner Frau Claudia und seinen beiden Söhnen Guido und Benjamin das Familienunternehmen Catan GmbH, dessen Aufgabe die Entwicklung, Vermarktung und Lizenzierung der von ihm entwickelten Spielen ist.

Besonders glücklich ist Klaus Teuber heute, dass sich seine beiden Söhne mit ihm die Geschäftsleitung der Catan GmbH teilen und auch zusammen mit ihm an der Entwicklung neuer Spiele arbeiten.

## Benjamin Teuber Biografie

Aufgewachsen mit einem Spieleerfinder zum Vater, hat Benjamin Brettspiele gespielt, seit er Karten in der Hand halten und Würfel rollen lassen konnte. Nach dem Psychologie- und Betriebswirtschaftsstudium war er zunächst für einige andere Firmen tätig, bevor es ihn 2010 in die kreative und inspirierende Spielebranche zog. Heute ist er einer der Geschäftsführer der Catan GmbH und verwaltet zusammen mit Klaus und seinem Bruder Guido die Lizenzen der Firma, allen voran die der „Catan“ Reihe. Schwerpunktmäßig beschäftigt er sich dabei mit internationalem Marketing und Produktentwicklung.

Benjamin hatte schon immer Spaß an der Spieleentwicklung und brachte im Alter von 5 Jahren das erste Mal einen Prototyp auf den heimischen Spieletisch.

Viele Jahre später fand Benjamin wieder großen Gefallen daran, aktiv bei der Entwicklung mitzuwirken. Während einer Zugfahrt kam Klaus und ihm der Gedanke zu ihrem ersten gemeinsamen Spiel, welches sie von Grund auf zusammen entwickelten.

## Der KOSMOS Verlag

KOSMOS zählt zu den erfolgreichsten Spieleverlagen weltweit. Mit „CATAN – Das Spiel“, „Ubongo“ oder der Reihe „EXIT – Das Spiel“ hat das Stuttgarter Traditionsunternehmen vielfach ausgezeichnete Kultspiele und weltweit bekannte Marken im Programm. Preisgekrönte Kinderspiele wie „Monsterfalle“ und beliebte Fantasyspiele wie das kooperative „Die Legenden von Andor“ runden das breite Brettspielportfolio ab. Die Spiele von KOSMOS werden in vielen Ländern der Erde gespielt und haben in den USA den Erfolg der German Games mitbegründet.

Im Bereich Experimentierkästen setzt der Stuttgarter Medienunternehmen seit fast 100 Jahren ebenfalls immer wieder neue Maßstäbe: Mit den ersten Experimentierkästen im Jahr 1922 leistete KOSMOS echte Pionierarbeit für die kindgerechte Vermittlung naturwissenschaftlicher Gesetzmäßigkeiten. Das Ziel: Kindern die wichtigsten aktuellen Schlüsselkompetenzen zu vermitteln. Was früher der berühmte ‚Radiomann‘ war, ist heute ‚KosmoBits‘, ein Experimentierkasten, mit dem junge Entdecker Programmieren lernen.

In der Entwicklung seiner Produkte legt KOSMOS großen Wert auf eine hohe Qualität in Ausstattung, Design sowie auf inhaltliche Kompetenz und Nachhaltigkeit. Das KOSMOS Qualitätsversprechen gilt sowohl für den Bereich Spielware als auch für das umfangreiche Ratgeberprogramm und die Kinder- und Jugendbücher, die ebenfalls bei KOSMOS erscheinen, darunter so bekannte Reihen wie „Die drei ???“.