

Die Jubiläumsprodukte

Neuheiten rund um das Verlags-Jubiläum

Der KOSMOS Verlag blickt im Jahr 2022 auf zwei Jahrhunderte Unternehmensgeschichte zurück. Im Jahr 1822 als Franckh'sche Verlagsbuchhandlung in Stuttgart gegründet, war KOSMOS zunächst belletristisch ausgerichtet. Nach und nach rückten naturwissenschaftliche Themen, Kinder- und Jugendbücher sowie der Ausbau der Ratgeber- und Special Interest-Programme in den Fokus. Ab Mitte der 1980er Jahre folgten die ersten Brettspiele für Familien und Erwachsene. Die hohe Qualität in Ausstattung, Design und spielerischem Anspruch hat KOSMOS über die Jahre zu einem der erfolgreichsten Spiele-Hersteller gemacht. Heute steht der Verlag für Tradition und Moderne, für Kreativität und Qualität, für Innovation und Beständigkeit. Das zeigt auch das breite Spektrum des aktuellen Sortiments.

Anlässlich des 200. Bestehens des Verlags erscheinen drei besondere Jubiläumsprodukte: Die offizielle Verlagschronik mit dem Titel „...**von nicht verklungener Wirkung...**“ resümiert die vergangenen 200 Jahre Verlagsgeschichte im Spiegel der Zeit und erzählt die faszinierende Geschichte eines unabhängigen Familienunternehmens von der Gründung bis in die Gegenwart.

Für Fans von Graphic Novels erscheint mit „**Das rätselhafte Archiv**“ im Juni 2022 die Verlagschronik als Comic: In außergewöhnlichen Bildern und in temporeichen, witzigen Dialogen werden die Meilensteine der Verlagsgeschichte lebendig – von den Brüdern Franckh bis Aiga Rasch und „Die drei ???“, von „Was blüht denn da?“ über „Das Himmelsjahr“ bis „CATAN“.

Als Spiele-Experte lässt es KOSMOS sich nicht nehmen, eine Sonderedition des Bestseller Kartenspiels „**Machi Koro**“ vorzustellen: Unter dem Motto „Bau dir deine Verlagswelt“ können zwei bis vier Spielerinnen ab 8 Jahren mit Karten und Würfeln einen eigenen Verlag gründen!

Die Jubiläumsprodukte in der Übersicht:

- **Franckh-Kosmos „...von nicht verklungener Wirkung...“**
200 Jahre Verlagsgeschichte im Spiegel der Zeit
- **Das rätselhafte Archiv**
Die Verlagschronik als Comic, ausgewählt und erzählt von Anja Herre und Christopher Tauber
- **Machi Koro – Bau dir deine Verlagswelt!**
Karten- und Würfelspiel ab 8 Jahren von Masao Suganuma

Franckh-Kosmos „...von nicht verklungener Wirkung...“

200 Jahre Verlagsgeschichte im Spiegel der Zeit

Gebundene Ausgabe
KOSMOS Verlag
ab April 2022



- 200 Jahre KOSMOS Verlag – die Jubiläums-Chronik.
- Die faszinierende Geschichte eines unabhängigen Familienunternehmens – von der Gründung bis in die Gegenwart.
- Unternehmergeist, Innovation, Kreativität – Erfolgsfaktoren einer starken Verlagsmarke im Spiegel der Zeit.
- Ein spannender Blick hinter die Kulissen: mit erstmals veröffentlichtem historischem Textmaterial.

Alter: ab 12 Jahren

205x125mm (LxB)

1. Auflage 2022

Umschlag/Ausstattung: 30 Farbfotos

Seiten: 248

EAN: 9783440175613

Art.-Nr.: 17561

20,00 € UVP

Im Jahr 2022 feiert der Stuttgarter KOSMOS Verlag sein 200-jähriges Bestehen. Nicht nur seine lange Geschichte zeichnet das Unternehmen aus: Die Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG ist zudem eines der wenigen großen deutschen Verlagshäuser, das nach wie vor als inhabergeführtes Familienunternehmen am Markt agiert. Was waren und sind die entscheidenden Faktoren dieser erfolgreichen Unternehmensgeschichte? Welche Menschen, Ideen und Visionen prägten die Programmgestaltung in den verschiedenen Epochen? Die Chronik zeichnet die spannende Entwicklung des Hauses nach: von den ersten belletristischen Erfolgen der beiden Brüder Franckh über die Kosmos Gesellschaft für Naturfreunde bis zum digital und international aufgestellten Medienunternehmen der Gegenwart.

Ein spannender Blick hinter die Kulissen und die Erfolgsfaktoren einer starken Verlagsmarke im Wandel der Zeit.

Das rätselhafte Archiv

Die Verlagschronik als Comic, ausgewählt und erzählt von Anja Herre und Christopher Tauber

Taschenbuch

Anja Herre, Christopher Tauber

ab Juni 2022



- 200 Jahre Kosmos Verlag!
- Meilensteine einer bewegten Geschichte.
- Die etwas andere Chronik – erzählt als Comic.
- Geistreiches Porträt voller Tempo, Witz und fesselnder Bilder.

Alter: ab 12 Jahren

240x170mm (LxB)

1. Auflage 2022

Umschlag/Ausstattung: 200 Farbzeichnungen

Seiten: 128

EAN: 9783440174371

Art.-Nr.: 17437

20,00 € UVP

200 Jahre KOSMOS Verlag: Hoch soll er leben! Aber warum heißt der eigentlich so? Rätselhaft ... Da lohnt doch der Blick die Vergangenheit. Maus Irmela taucht tief ein ins KOSMOS-Archiv. Die grundlegende Frage: Wer oder was ist eigentlich KOSMOS und was machen die überhaupt? Beim Stöbern in dem rätselhaften Archiv begegnet ihr Menschen, Ideen und Produkte, die 200 Jahre KOSMOS geprägt haben und es teils heute noch tun. CATAN, Rocky Beach, Chemielabor, Blumenwiese, Hundespielplatz, Pferdestall: Seite um Seite streifen die beiden an altbekannten Orten vorbei durch die bewegte Geschichte des Verlags.

Auf fesselnden Bildern und in temporeichen, witzigen Dialogen werden die Meilensteine lebendig – von den Brüdern Franckh bis Aiga Rasch, vom Himmelsjahr bis CATAN.

Machi Koro – Bau dir deine Verlagswelt!

Gesellschaftsspiel ab 8 Jahren von Masao Suganuma

ab März 2022



- Das beliebte Bau- und Planungsspiel in einer besonderen Verlagsausgabe.
- Mit Karten und Würfeln einen eigenen Verlag gründen! Redaktion, Marketing, Vertrieb: Wo sollen die Spielerinnen und Spieler bei diesem schnellen Aufbauspiel beginnen? Welche Projekte verfolgen die anderen?
- Das Bestseller-Kartenspiel aus Japan ist ein Gesellschaftsspiel ab 8 Jahren und ein besonderes Geschenk.

Alter: ab 8 Jahren

SpielerInnen: 2–4

Format: 17,8 0 x 13,00 x 4,00 cm

Art.-Nr. 682378

15,00 € UVP

Der Spiele-Bestseller zum 200-jährigen KOSMOS-Jubiläum als besondere Themenausgabe. Wie im bekannten Machi Koro (nominiert zum Spiel des Jahres 2015) geht es auch in dieser Sonderedition darum, Karten aus der zentralen Kartenauslage zu kaufen. Redaktion, Marketing, Vertrieb: Wo sollen die Spielerinnen und Spieler bei diesem schnellen Aufbauspiel beginnen? Welche Projekte verfolgen die anderen? Soll man lieber seine Investitionen verteilen oder alles auf wenige Bereiche setzen? Nach und nach entsteht vor jedem Spieler die eigene Verlagswelt. Wer als Erster seine vier Projekte umsetzt, gewinnt.