

30 Jahre CATAN: KOSMOS feiert seinen Spieleklassiker auf der Nürnberger Spielwarenmesse

KOSMOS weiterhin auf Platz 1 im Bereich Experimentieren* und Familien- und Erwachsenenenspiel**

Stuttgart, 23.01.2025 – KOSMOS festigt seine starke Marktposition im globalen Brettspielmarkt und bleibt Marktführer im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel im deutschsprachigen Raum. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse startet das Stuttgarter Unternehmen mit einem großen Jubiläum für CATAN – Das Spiel ins Spielwarenjahr 2025. Vor genau 30 Jahren wurde der erfolgreiche Brettspielklassiker von Klaus Teuber auf der Nürnberger Spielwarenmesse der Öffentlichkeit präsentiert. Noch im selben Jahr wurde CATAN – damals noch unter dem Namen „Die Siedler von CATAN“ – als Spiel des Jahres 1995 ausgezeichnet.

Seit der Veröffentlichung vor 30 Jahren hat sich CATAN zu einer außergewöhnlichen Erfolgsgeschichte entwickelt, die aufs Engste mit KOSMOS verbunden ist. Über 45 Millionen verkaufte Spiele in über 100 Ländern zählt CATAN inzwischen. Pünktlich zum Jubiläumsjahr erscheint das Spiel in einer neu illustrierten und umfassend überarbeiteten Neuauflage.

Für „Kidults“: Brennstoffzellen-Experimentierkasten in Zusammenarbeit mit BOSCH

Neben CATAN und zahlreichen weiteren Brettspieletiteln zeigt KOSMOS ein breites Programm an innovativen Experimentierkästen, darunter einen Brennstoffzellen-Truck, der in Zusammenarbeit mit BOSCH entstand. Hier wird fundiertes Wissen über emissionsfreie Mobilität mit spannenden Experimenten verknüpft. Das Herzstück des Sets bildet eine echte Brennstoffzelle, die nach demselben Prinzip funktioniert wie große Modelle, die in modernen Wasserstoff-LKW verwendet werden. Mit dem Brennstoffzellen-Truck können Kinder ab zehn Jahren sowie erwachsene Technikfans die Brennstoffzellentechnologie auf spielerische Art und Weise erforschen.

„Hoch komplexe technische und naturwissenschaftliche Zusammenhänge in praktische Versuche und spielerische Modelle zu übertragen ist der Markenkern unserer KOSMOS Experimentierkästen“, erklärt Matthias Kienzle, Geschäftsführer von KOSMOS. „Wir entwickeln Produkte, die kein anderer umsetzen kann. Das macht uns einzigartig und verschafft uns eine enorm stabile Spitzenposition am Markt. Durch die hohe Qualität und unsere langjährige Tradition haben wir uns ein hervorragendes Standing bei unseren Kundinnen und Kunden erarbeitet.“

Mit seinem aktuellen technologisch ausgeklügelten Experimentierkastenprogramm zu Robotik, Elektronik oder Wasserstofftechnologie führt KOSMOS diese Tradition auch in 2025 fort. „Mit Produkten wie dem Brennstoffzellen-Truck, den wir in Zusammenarbeit mit dem weltweit bekannten Technologieunternehmen BOSCH umgesetzt haben, richten wir uns nicht nur an Kinder und Jugendliche. Auch erwachsene Fans, sogenannte ‚Kidults‘ werden ihren Spaß daran haben. Zu den "Kidults" zählen neben Eltern und Großeltern, die mit ihren Kindern und Enkeln spielen, beispielsweise auch Lehrer, Tüftlerinnen, Ingenieure oder Professorinnen.“

KOSMOS ist die Nummer 1 im Bereich Experimentieren*

Mit innovativen und hoch komplexen technologischen Produkten wie dem Brennstoffzellen-Truck oder Experimentierkästen zur Robotik und Künstlicher Intelligenz hält KOSMOS seit über 100 Jahren die Marktführerschaft in diesem Programmsegment. Experimentierkästen, die komplexe technologische Themenzusammenhänge spielerisch vermitteln, begeistern Kinder inzwischen seit vielen Generationen.

Globales Wachstum im Bereich Spielware

In den vergangenen Jahren stieg die Nachfrage nach Spielwaren, mit denen sich auf spielerische Weise Wissen vermitteln lässt, vor allem den USA, wo KOSMOS den Vertrieb über eine eigene Tochtergesellschaft steuert.

„Aufgrund der langen Erfolgsgeschichte haben KOSMOS Experimentierkästen einen enorm hohen Bekanntheitsgrad im deutschsprachigen Raum“, erklärt Matthias Kienzle. „Allerdings spüren wir hier momentan nach zehn Jahren Wachstum eine vorsichtige Zurückhaltung der Konsumentinnen und Konsumenten. Anders sieht es in den USA aus. Dort verzeichnen wir gute Umsatzzuwächse, die im vergangenen Jahr im zweistelligen Bereich lagen. Damit geht unsere Internationalisierungsstrategie mit Fokus auf die Spielwaren sehr gut auf. Für 2025 gehen wir auch im Heimatmarkt wieder von einem leichten Wachstum aus. Wir treten mit einem starken Programm an Einsteiger-Produkten in den Wettbewerb, um den Kindern einen möglichst einfachen Einstieg in die Welt des Experimentierens zu ermöglichen.“

KOSMOS hält Platz 1 im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel**

Mit seinen innovativen Spielen, wie dem Spiel des Jahres 2024 „Sky Team“ und einem breiten Programm an besonderen Spielen für verschiedenste Anlässe und Zielgruppen, hält KOSMOS seine Position als umsatzstärkster Spieleverlag im Bereich Familien- und Erwachsenenenspiel in Deutschland.** Auch EXIT® - Das Spiel bleibt weiterhin die

PresseInformation

Brettspielmarke Nummer eins in Deutschland.*** Seit Erscheinen der Reihe wurden weltweit rund 25 Millionen Exemplare verkauft.

„Wir sind glücklich und dankbar, dass wir seit vielen Jahren mit so vielen herausragenden Spieleautorinnen und -autoren zusammenarbeiten und gemeinsame Erfolge feiern dürfen“, erklärt Heiko Windfelder, in der Geschäftsführung verantwortlich für die Programmarbeit. „Und damit meine ich neben dem vertrieblichen Erfolg insbesondere auch die Anerkennung aus der Branche und von den Spielefans. Allein in den vergangenen fünf Jahren haben wir zweimal die Auszeichnung zum ‚Spiel des Jahres‘ und zweimal den ‚Deutschen Spielepreis‘ erhalten. Das ist eine tolle Rückmeldung für unsere Kreativpartner und die Arbeit der Redaktionen hier im Haus.“

Auf der Nürnberger Spielwarenmesse präsentiert KOSMOS über 150 Spiele und Spielwaren, die in den kommenden Monaten auf den Markt kommen.

Eine Pressemappe mit ausführlichen Produktvorstellungen und Bildmaterial finden Sie unter kosmos.de/presse

KOSMOS finden Sie auf der Nürnberger Spielwarenmesse in Halle 10, G-02.

Eine Jubiläumsaktion für Pressevertreter und Medienpartner zu 30 Jahre CATAN findet am Dienstag, den 28. Januar um 12.15 Uhr am Stand von KOSMOS statt. (Halle 10, G-02, u.A.w.g)

Quellen:

* Quelle: Circana, Scientific Toys, Umsatz, Deutschland, FY 2024

** Quelle: Circana, Subsegment Games excl. STCG: Subclasses Family Games + Adult Games + Card Games, Umsatz in €, YTD Jan 2024 –Dez 2024, % IYA.

*** Quelle: Circana Retail Tracking Toys Germany, Games excl. STCG, Umsatz in €, 01/2024-12/2024.

Ihr Pressekontakt:

KOSMOS Verlag
Silke Ruoff
Leitung PR & Unternehmenskommunikation
s.ruoff@kosmos.de
kosmos.de/presse