



Presse-Information press material

Internationale Spielwarenmesse Nürnberg 2019

Aktuelle Wirtschaftsmeldung Ravensburger

Wirtschaftsmeldung Ravensburger anlässlich der Spielwarenmesse 2019

toi+

„toi+“: klein, aber oho!

tiptoi® audiodigitales Lernsystem

tiptoi® – alle Frühjahrsneuheiten 2019 im Überblick

Ausblick Herbst 2019: tiptoi® active Set Dschungel-Olympiade

Kinderspiele

Was Menschen auf der ganzen Welt verbindet: Kinderspiele aus aller Welt – Exklusiv-Interview Spieleautor.....

Hokus Pokus Flipibus – Zaubertraining in der Hexenküche

Die neuen Kinderspiele 2019 im Überblick

Gesellschaftsspiele

Red Peak – Flucht vor dem Vulkan.....

Disney Villainous – Die Bösewichte sind los

Die Ravensburger Spieleneuheiten Frühjahr 2019 im Überblick

20 Jahre alea

20 Jahre „alea“ – die Marke für anspruchsvolle Strategiespiele

20 Jahre alea – Kurioses, Rekorde und Auszeichnungen

Spiele im Kleinformat

Die neuen Spiele im Kleinformat 2019 im Überblick

Lernspiele

Neue Lernspiele 2019 aus den Reihen „Spielend Erstes Lernen“ und „Spielend Neues Lernen“

GraviTrax – das innovative Bausystem

GraviTrax – die neuen Erweiterungen Frühjahr 2019 – Interview Physiklehrer

Kreatives und Experimentieren

Blazelets – magische Armbänder aus Pulver und Wasser

Puzzles

EXIT Puzzles – die Neuheiten 2019.....

Krypt Puzzles – die Puzzles für mehr Herausforderung

Das 3D Puzzle VW Bulli - Hippie Edition – 50 Jahre Woodstock

Für die Kleinsten – Baby und Kleinkind

Die ministeps Frühjahrsneuheiten 2019 im Überblick

Ravensburger Themenspecials

Geschenktipps fürs Osternest 2019

Lizenzen

Harry Potter und Fantastische Tierwesen – Spiele und 2D Puzzles

ThinkFun

Die Frühjahrsneuheiten 2019 im Überblick

Bücher

Kinder- und Jugendbuchnovitäten Frühjahr 2019

Spieleland

Freizeitspaß im Ravensburger Spieleland Saison 2019.....

Ansprechpartner:

Heinrich Hüntelmann
Leiter Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Ravensburger AG
Tel: 0751-86-1942
heinrich.huentelmann@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Internationale Spielwarenmesse 2019

Ravensburger hat guten Lauf mit Kugelbahn GraviTrax

Ravensburg, 29. Januar 2019 – Die Ravensburger Gruppe hat im vergangenen Geschäftsjahr in allen wesentlichen Geschäftsbereichen zugelegt. Der Umsatz der Gruppe wuchs um 4,3 % (währungsbereinigt 4,9 %) auf 491,2 Mio. Euro*. Damit entwickelte sich Ravensburger positiver als die internationalen Spielwarenmärkte, die überwiegend stagnierten. Deutliche Zuwachsraten erzielte das Unternehmen in Deutschland und vor allem in den USA, wo sich Ravensburger mit zwei Akquisitionen in den letzten Jahren eine stärkere Position aufgebaut hat. Der Bestseller unter den Ravensburger Spielwaren war 2018 die Innovation „GraviTrax“, eine Eigenentwicklung, die nach ihrer Einführung in Deutschland auch international sehr gut angenommen wurde. Den Innovationskurs setzt Ravensburger fort: Ende des Jahres erscheint „toi+“, eine interaktive Spielzeugkonsole ohne Bildschirm.

Vorstandsvorsitzender Clemens Maier wies angesichts der Geschäftslage auf einen deutlichen Trend hin: „Gerade in Zeiten der Digitalisierung vieler Lebensbereiche wird mehr haptisch gespielt. Menschen suchen das soziale und gemeinsame Spielerlebnis als Entspannung vom digitalen Alltag. Unsere Ravensburger Marken sind hier relevanter denn je.“

Ravensburger im Markt: größter deutscher Hersteller von Spielen, Puzzles und Kreativprodukten

In Deutschland stieg der Umsatz der Ravensburger Spielwaren 2018 um 6,9 % auf 141,9 Mio. Euro. Um den gleichen Wert stieg ihr Abverkauf aus dem Handel – und damit stärker als der deutsche Spielwarenmarkt, der um 2 % wuchs**. Dadurch verbesserte Ravensburger seinen Marktanteil und steht an dritter Stelle im deutschen Spielwarenmarkt. Bei den für Ravensburger wesentlichen Warengruppen Spiele, Puzzles und Kreativprodukte ist das Unternehmen Marktführer in Deutschland.

Ganz oben auf den Ravensburger Verkaufscharts stand 2018 in Deutschland die Kugelbahn GraviTrax, die schon ein Jahr zuvor zu den gesuchtesten Spielwaren im Weihnachtsgeschäft zählte. Als Bestseller erwies sich auch das 3D Puzzle Porsche 911 R, ebenso wie „tiptoi CREATE“, eine Weiterentwicklung des audiodigitalen Lernstifts, der nun auch Kinderstimmen aufnehmen kann. Aber auch seit Jahren erprobte Kinderspiele wie die „Kakerlakak“-Reihe erreichten sechsstelligen Absatzzahlen.

* Umsatz der Ravensburger Gruppe NACH Konsolidierung. Diese und nachfolgende Umsatzzahlen sind vorläufig. Endgültige Umsatz- und Ertragszahlen veröffentlichen wir zur Bilanzpressekonferenz im Juni 2019.

** Quelle: NPD Eurotoys

▼
▼
Fotos und Text zum Herunterladen:

www.ravensburger.de/presse

Informationen zu Ravensburger finden Sie unter:

www.ravensburger.de



Mit innovativem Spielzeug wie tiptoi oder GraviTrax hat Ravensburger sein Geschäft in den letzten Jahren weiterentwickelt. Nun präsentiert das Unternehmen eine weitere Innovation auf der Nürnberger Spielwarenmesse: Die bildschirmlose Spielzeugkonsole „toi+“, eine Eigenentwicklung, die Ende 2019 in den Handel kommt. Kernstück ist der „Core“, ein knapp handtellergroßer Kern mit Sensoren, Prozessor und Lautsprecher, der in verschiedene Spielzeuge vom Bewegungsspiel bis zum Logiktrainer eingesteckt wird.

Internationalisierung: Ausbau des USA-Geschäfts trägt Früchte

Im Ausland legten Ravensburger Spielwaren um 3,9 % auf 276,3 Mio. Euro zu. Zwar litt die positive Entwicklung unter dem teils schwachen Marktumfeld in Europa, dafür erzielte das Unternehmen erhebliche Steigerungen in den USA. Hier machte sich die Akquisition von zwei amerikanischen Spieleherstellern bezahlt, die Ravensburger im Zuge seiner Internationalisierungsstrategie erwarb. So landete die Marke Wonder Forge mit ihrem neuen Brettspiel „Disney Villainous“ in den USA einen Verkaufserfolg von einer viertel Million verkauften Exemplaren. Auch die Denkspielmarke ThinkFun trug mit Titeln wie „Gravity Maze“ und „Rush Hour“ merklich zum Wachstum des Ravensburger USA-Geschäfts bei.

Umsatz on top: Guinness-Buch der Rekorde steigert Buchverkäufe

Der deutsche Kinder- und Jugendbuchmarkt legte im vergangenen Jahr um 3,2 % zu*. Schneller wuchs das Ravensburger Buchgeschäft, mit einem Plus von 7,7 % auf 68,7 Mio. Euro. Dazu trugen wesentlich die Sachbuchreihe „Guinness World Records 2019“ bei, die in Lizenz bei Ravensburger erscheint. Steigende Nachfrage erzielte unter anderem auch das Segment der Jugendromane, das Ravensburger in jüngster Zeit ausbaute.

Wandel im Handel: Ravensburger strukturiert sich neu

Die Spielwaren- und die Buchmärkte sind im Wandel: Immer mehr Konsumenten suchen und kaufen Spielwaren und Bücher im Internet, die Konzentration in der Handelslandschaft hält an. Angesichts dieses Wandels hat Ravensburger seine Strategie neu ausgerichtet und formiert unter anderem seine Vertriebe um. So beabsichtigt das Unternehmen, die bislang getrennten Vertriebsorganisationen für Spielwaren und Bücher zu einer gemeinsamen Organisation zusammenzuführen. Der Vertrieb soll künftig marken- und produktübergreifend ausgerichtet werden.

Dieser Schritt verschafft Ravensburger im Handel ein größeres vertriebliches Gewicht und den Händlern wiederum einen effizienteren, besseren Service des Unternehmens. Er verschlankt aber auch die durch Firmenzukäufe komplex gewordene Ravensburger Organisationsstruktur. In fast allen Standorten im Ausland sind die Vertriebsorganisationen bereits zusammengefasst.

* Quelle: Media Control

Über Ravensburger: Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.153 Mitarbeiter erwirtschafteten 2018 einen Umsatz von 491,2 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

toi+

„toi+“: klein, aber oho!



Ravensburger präsentiert auf der Internationalen Spielwarenmesse 2019 in Nürnberg „toi+“, eine Spielzeugkonsole, mit der das Spielerlebnis mit einem Spielzeug in der Hand und im Kopf verläuft, nicht auf dem Bildschirm. Das Herzstück ist der handtellergroße Core, der in die toi+ Produkte eingesetzt wird. Er beinhaltet unter anderem verschiedene Sensoren, einen Prozessor und einen Lautsprecher. Der Core füllt ein Bewegungsspiel, ein Party-Spielzeug und einen Logiktrainer mit immersiver Technik, die Kinder ins Spielgeschehen eintauchen lässt. Die Kinder beeinflussen und gestalten den Verlauf jedes Spiels durch intuitive Eingaben und Bewegungen aktiv mit. toi+ wird mit Core und drei kompatiblen Spielzeug- bzw. Spielprodukten voraussichtlich ab Herbst 2019 in den Handel kommen.

Sobald die Spielzeugkonsole in einem Produkt von toi+ steckt, erzeugt sie Kino im Kopf: Den Spieler umgibt eine Spielwelt mit mehrspuriger Sound-Ausgabe von stimmungsvoller Musik und authentischen Geräuschen. Gleichzeitig führt eine Stimme durch spannende Aufgaben. So tauchen Kinder im Grundschulalter tief ins Spielgeschehen ein. Mittels verschiedener Sensoren registriert toi+ jede Bewegung, jeden Positionswechsel, jede Handlung und jede Eingabe des gerade aktiven Spielers und macht ihn zum Teil des Geschehens. Beim Bewegungsspiel „Magic Compass“ und beim Party-Spielzeug „Furious Falko“ zum Beispiel hüpfen und tanzen, drehen oder ducken sich die Kinder, um die Aufgaben von toi+ zu meistern. Beim Logiktrainer „Brain Board“ ist Köpfchen gefragt. Auch hier reagiert der Core auf die Bewegungen des Spielers und verrät, ob er richtig oder falsch liegt. Eine Anleitung im Comic-Stil begleitet die Spieler beim Sprung in die imaginäre Welt.



toi+ The Core
voraussichtl. 69,99 € (UVP)

toi+ Magic Compass
für 1 - 4 Spieler
ab 6 Jahren
voraussichtl. 49,99 € (UVP)

toi+ Brain Board
für 1 Spieler
ab 8 Jahren
voraussichtl. 49,99 € (UVP)

toi+ Furious Falko
für 1 - 8 Spieler
ab 6 Jahren
voraussichtl. 49,99 € (UVP)

ET voraussichtl. Sept. 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Folgende Produkte sind für Herbst 2019 geplant:

toi+: The Core

Die Konsole ist das Herzstück der Reihe. Sie beinhaltet neben Prozessor, Lautsprecher, Bluetooth-Schnittstelle und per USB-Kabel wiederaufladbarem Akku verschiedene Sensoren und eine Vibrationsfunktion. Sobald der Core in eines der toi+ Produkte eingesetzt wird, entfaltet er seine Fähigkeiten. Mittels der Sensoren erkennt er zum Beispiel jede Form von Bewegung, Beschleunigung oder Lageveränderung und reagiert mit Sound sowie Vibration auf die Aktionen und Eingaben der Spieler. Die mehrspurige Sound-Ausgabe erzeugt eine authentische Atmosphäre und sorgt für ein umfassendes und intensives Spielerlebnis. toi+ Produkte funktionieren nur mit dem eingesetzten Core.

toi+ The Core, voraussichtlich 69,99 Euro (UVP), ab September 2019

toi+: Magic Compass

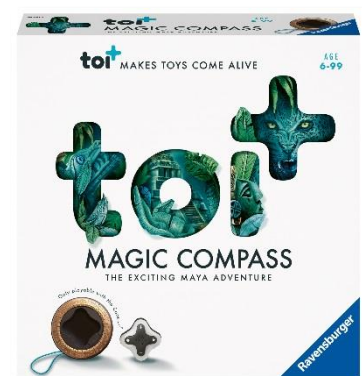
Sobald der Core im haptischen Kompass steckt, versetzt er Kinder ab sechs Jahren in ein aktionsreiches Abenteuer. Dschungelatmosphäre erklingt, Affengeschrei ertönt und das Spielgerät verkündet die Mission: „Findet das geheime Portal im Tempel der Maya und schickt die eindringenden Aliens in ihre Galaxie zurück!“ Reihum bewegen sich die Spieler mit dem Kompass in Händen durch das imaginäre Labyrinth, auch haptisch mit illustrierten Bodenkarten dargestellt. Doch verschiedene Hindernisse blockieren den Weg: Sie müssen über eine Invasion von Krabbeltieren hüpfen, heranfliegende Fledermäuse mit dem Kompass abwehren, ihn aus einem Spinnennetz befreien. Wo sind Wände und wo versteckte Türen? Welche Rätsel gilt es zu lösen? Schaffen es die Abenteurer, mit den richtigen Bewegungen, geschickten Reaktionen und gutem Gedächtnis ihr Ziel zu erreichen?

toi+ Magic Compass, mit 24 illustrierten Bodenkarten, für bis zu vier Spieler ab sechs Jahren, von Gunter Baars, voraussichtlich 49,99 Euro (UVP), ab September 2019

toi+: Brain Board

Das Brain Board lädt die Spieler zum Mentaltraining ein. Ambitionierte Denker ab acht Jahren finden darauf fünf Logik- und Gedächtnisspiele, die als haptische Karten mit szenischen wie abstrakten Illustrationen aufliegen. Die verschiedenen Sensoren von toi+ reagieren auf die Bewegungen des Spielers. So löst er die Denk-Rätsel durch gezieltes Kippen des Brain Boards. Der Trainingsmodus bietet mehr als 2.000 Aufgaben in drei Schwierigkeitsstufen zum Üben sowie verschiedene Gedächtnistests.

toi+ Brain Board, mit fünf Aufgabenkarten, für einen Spieler ab acht Jahren, von Reiner Knizia, voraussichtlich 49,99 Euro (UVP), ab September 2019



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

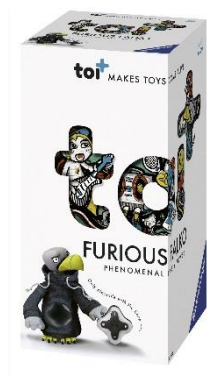
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

toi+: Furious Falko

Sobald der freche Geier „Furious Falko“ den Core in sich hat, erwacht er zum Leben. Mit seinen verrückten Ideen animiert er Kinder ab sechs Jahren zu Spaß und Bewegung. Wie wär's, Luftgitarre mit ihm zu spielen, ihn Karussell oder Rennauto fahren zu lassen? Fingerspitzengefühl und geschickte Bewegungen sind da ein Muss, denn Falko registriert sämtliche Regungen und reagiert darauf mit frechem Kommentar. Dazu hat der Geier jede Menge Party-Actionspiele, lustige Quizfragen und ein paar besondere Herausforderungen in Sachen Musik und Bewegung im Repertoire. Das hält eine Rasselbande von bis zu acht Kindern für einen Nachmittag bei Laune und eignet sich zum Beispiel auch für einen Kindergeburtstag.

toi+ Furious Falko, für bis zu acht Spieler von sechs bis zehn Jahren, von Kai Haferkamp, voraussichtlich 49,99 Euro (UVP), ab September 2019

(5.110 Zeichen mit Leerzeichen)

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® audiodigitales Lern- und Kreativsystem

Ausblick auf Herbst 2019



Foto: Heike Knecht werk74 / Ravensburger

tiptoi® active Set

Dschungel-Olympiade

Das erste Spiel der tiptoi® Reihe active (ab September 2019) bringt Kinder zwischen vier und sieben Jahren in Bewegung. Der tiptoi® Stift steht dann aufrecht in einem extra Lautsprecher, die Hände bleiben frei und es entsteht Raum für Musik, Spaß und Action.

Heiße Rhythmen und exotische Tiergeräusche erklingen...auf geht's zur Dschungel-Olympiade! Als Affenbande turnen die Kinder im Team eine Vielzahl lustiger Aufgaben nach wie „auf einem Bein balancieren“, „Kniebeugen machen“ oder „wie ein Hampelmann hüpfen“. Sind sie dabei schneller als die Kontrahenten Krokodile ist der sportliche Wettkampf gewonnen. Eine weitere Disziplin: Tiere passender Musik zuordnen. Der Mitmach-Tanz, ob als Warm-Up fürs körperliche Training oder zwischendurch, reißt alle mit. Da inszenieren die Kinder einfach den lustigen Liedtext und bewegen sich synchron zur Musik.

Das tiptoi® active Set „Dschungel-Olympiade“ besteht aus dem Spiel „Die affenstarke Dschungel-Olympiade“ und einem extra Lautsprecher für dieses und künftige Produkte der neuen Reihe active. Das Set ist von Kai Haferkamp für Kinder zwischen vier und sieben Jahren. Es ist für (UVP) 39,99 Euro im Spielwarenhandel erhältlich.

(1.248 Zeichen mit Leerzeichen)



tiptoi® active Set Dschungel-Olympiade

von Kai Haferkamp

für 1 – 6 Spieler
von 4 bis 7 Jahren
39,99 Euro (UVP)

ET September 2019

Audiodigitales Lern- und Kreativsystem
für Bücher, Spiele und Spielzeug

Achtung:
tiptoi® Produkte funktionieren nur
mit dem original tiptoi® Stift von
Ravensburger. Er ist separat für
45,99 Euro (UVP) erhältlich.

Weitere Informationen
finden Sie unter www.tiptoi.de

Bilddaten und Presstext zum
Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® audiodigitales Lern- und Kreativsystem

tiptoi® - die Frühjahrs-Neuheiten 2019

Ab Januar 2019

tiptoi® Wissen & Quizzen

Welt der Saurier

Was macht ein Paläontologe? Warum konnten der Tyrannosaurus Rex und der Stegosaurus keine Freunde sein? Zusammen mit den frechen All-Wissenden erfahren Grundschul Kinder alles über die Welt der Saurier, von A wie Archäopteryx bis Z wie Zeitalter. Mit den 36 Karten dieses Quiz' haben sie drei Spiele in einem: geballtes Lexikonwissen, spannende Quiz-Fragen und ein flottes Kartenspiel. Mit seinem taschengeldfreundlichen Preis ist der Quizspaß auch ein willkommenes Mitbringsel für alle Dinosaurierfans mit tiptoi® Stift.

*tiptoi® Wissen & Quizzen Welt der Saurier, für Kinder von 6 bis 10 Jahren, 36 Karten, für (UVP) 9,49 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, **ab Januar 2019***

Ab Februar 2019

tiptoi® Mein Wörter-Bilderbuch

Tiere

Auf dem Bauernhof spielen die Ferkel, am Teich bauen die Biber an ihrer Burg und in der Savanne schlafen die Löwen. Mit diesem Buch entdecken Kinder sechs verschiedene Lebensräume und ihre Tiere. Ob im heimischen Wald oder am Nordpol – zahlreiche Geräusche und Geschichten machen die Tierwelt lebendig. Die Kinder erweitern beim Entdecken und Spielen ihren Wortschatz und lernen erste grammatikalische Strukturen.

*tiptoi® Mein Wörter-Bilderbuch: Tiere, 12 Seiten, für Kinder von 3 bis 4 Jahren, für 16,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 987-3-473-00008-1, **ab Januar 2019***

▼
▼
Bildraten und Übersicht
zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zum
audiodigitalen Lern- und
Kreativsystem für Bücher, Spiele
und Spielzeug finden Sie unter
www.tiptoi.de





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® Spiel

Fahrzeuge in der Stadt

Eine ganz normale Stadt mit Kindergarten, Krankenhaus und Tankstelle und überall gibt es etwas zu tun. Die Kinder wählen das passende Fahrzeug aus und fahren es zum gesuchten Einsatzort. Lastwagen, Feuerwehrauto, Omnibus? Welches Transportmittel brauchen die Arbeiter auf der Baustelle? Wo muss der Müllwagen die Mülltonnen leeren? Achtung! Schaltet die Ampel auf Rot, kommt es zum Stau. tiptoi® begleitet die Stadtfahrten mit spannendem Sachwissen und spielt dazu Geräusche, Lieder und Geschichten.

tiptoi® Spiel Fahrzeuge in der Stadt, für Kinder von 3 bis 4 Jahren, von Inka und Markus Brand, für (UVP) 24,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ab Februar 2019

Ab März 2019

tiptoi® Buch Lese-Lausch-Abenteuer

Tiefsee

Das zweite Abenteuer von Maja und Ben führt die Geschwister in die geheimnisvolle Tiefsee. Dort treffen sie auf viele außergewöhnliche Lebewesen. Die Kinder erwartet eine aufregende Geschichte, die sich aus Lesetexten und Mini-Hörspielen zusammensetzt. Um zu erfahren, wie es weitergeht, müssen sie die abgedruckten Texte selbst lesen. Zur Belohnung gibt es danach einen spannenden Hörspielabschnitt.

tiptoi® Lese-Lausch-Abenteuer, 64 Seiten, für Kinder von 7 bis 9 Jahren, für 14,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00009-8, ab März 2019

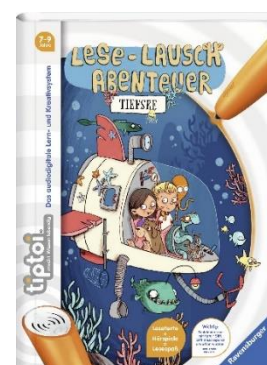
Ab April 2019

tiptoi® Lernspiel

Wir lernen die Uhr

Wie viele Minuten hat eine Stunde? Wie lange dauern 10 Sekunden? Zu welcher Jahreszeit gehört der August? Die Spieler begleiten Emil und seine Familie durch den Tag. Er erlebt viele spannende Dinge, doch wann macht er was? Passend zu Emils Alltag stellen die Kinder die interaktive Uhr ein. Sie lösen spannende Aufgaben und beantworten Fragen rund um das Thema Uhr und Zeit. Ob alleine oder gemeinsam: tiptoi® erklärt die Spielregeln, führt durch das Spiel und prüft die eingestellten Uhrzeiten.

tiptoi® Lernspiel Wir lernen die Uhr, für bis zu vier Kinder von 6 bis 9 Jahren, von Kai Haferkamp, für (UVP) 24,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ab April 2019





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® Buch Pocket Wissen

Körper

In diesem Buch entdecken Kinder mit tiptoi® interaktiv den menschlichen Körper. Es stellt die verschiedenen Körperteile vor und thematisiert den Unterschied zwischen Mädchen und Jungen. tiptoi® erklärt die Sinnesorgane, das Skelett und die Muskeln und erläutert Körperfunktionen und Gefühle. Authentische Geräusche, detailreiche Bilder und viele Wissensspiele machen das Buch zu einer Erlebnisreise durch den Körper.

tiptoi® Pocket Wissen Körper, 16 Seiten, für Kinder von 4 bis 7 Jahren, für 9,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-473-00010 4, **ab April 2019**

Ab Mai 2019

tiptoi® Liederbuch

Meine schönsten Lieder für unterwegs

Elf liebevoll illustrierte Doppelseiten und mehr als 25 beliebte Volkslieder laden die Kinder auf eine musikalische Reise ein. In den Bergen wandert die Familie, im Garten spielen die Kinder Pirat, auf dem Bauernhof fährt die Oma im Hühnerstall Motorrad. Ob auf der Insel, am Hafen oder im Zeltlager – überall gibt es passende Lieder zum Anhören, Mitsingen und Musizieren.

tiptoi® Meine schönsten Lieder für unterwegs, 24 Seiten, für Kinder ab 4 Jahren, für 16,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 987-3-473-00011-1, **ab Mai 2019**

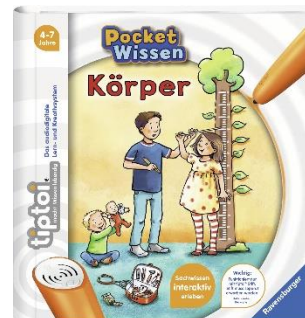
Ab Juni 2019

tiptoi® Sachbuch Wieso? Weshalb? Warum?

Unterwegs mit der Polizei

Sirenen heulen und die Polizeiautos brausen zum Einsatz – mit tiptoi® sind kleine Nachwuchspolizisten mitten im Geschehen! Sie schauen der Polizei über die Schulter und werfen einen Blick in die Leitzentrale. Egal, ob sie einen Einbruch aufklärt oder den Verkehr überwacht, Kinder für den Verkehr fit macht oder Polizisten ausbildet, authentische Geräusche und Geschichten erwecken die Szene zum Leben.

tiptoi® Wieso?Weshalb?Warum? Unterwegs mit der Polizei, 16 Seiten, für Kinder von 4 bis 7 Jahren, für 19,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00012-8, **ab Juni 2019**





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® CREATE

Ab März 2019

tiptoi® CREATE Sticker „Botschaften“, für Kinder von 6 bis 10 Jahren,
für (UVP) 7,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00014-2, **ab März 2019**

tiptoi® CREATE Sticker „Pferde und Einhörner“, für Kinder von 6 bis 10 Jahren,
für (UVP) 7,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00015-9, **ab März 2019**

tiptoi® CREATE Sticker „Piraten“, für Kinder von 6 bis 10 Jahren,
für (UVP) 7,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-000117-3, **ab März 2019**

tiptoi® CREATE Sticker „Magischer Wald“, für Kinder von 6 bis 10 Jahren,
für (UVP) 7,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00018-0, **ab März 2019**

Ab Juni 2019

tiptoi® CREATE Buch

Die galaktische Weltraum-Mission

Um eine geheimnisvolle Nachricht aus dem All zu entschlüsseln, begleiten die Kinder Kapitän Ben Fleck auf eine verrückte Odyssee durch die Galaxie. Sie erfahren auf dieser Reise nicht nur viel über Raumfahrt, Sterne und Planeten, sondern treffen auch auf die Bewohner von Mond, Mars Jupiter und Co. Dabei ist Kreativität der Kinder gefragt: Witze erzählen, Lieder singen, Reime vervollständigen und viele weitere Aufgaben motivieren zum Entdecken, Sprechen und Erfinden.

tiptoi® CREATE Die galaktische Weltraum-Mission, für Kinder von 6 bis 9 Jahren,
für 19,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, ISBN 978-3-00019-7, **ab Juni 2019**



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

tiptoi® CREATE Spiel

Kreative Bildergeschichten

Eine Burgruine, ein Geist, eine Schatzkarte, ein Leuchtturm, schwere See und eine Kiste. Sechs Bildkarten laden Kinder im Grundschulalter ein, eine Geschichte dazu zu erfinden, mit dem Mikrofon des tiptoi® Stiftes aufzunehmen und sie anzuhören. Dabei können die Spieler entweder eine bestehende Geschichte mit eigenen Geräuschen oder Texten ergänzen, selbst erzählen oder völlig frei erfinden. 70 Bildkarten und eine Thementafel mit Vorschlägen regen die Fantasie der Kinder an und motivieren sie zum Erzählen, Aufnehmen und Experimentieren.

tiptoi® CREATE Kreative Bildergeschichten, für Kinder von 6 bis 10 Jahren,
von Wolfgang Kramer, für (UVP) 24,99 Euro im Buch- und Spielwarenhandel, **ab Juni 2019**



Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Die neuen Kinderspiele 2019

Kinderspiele aus aller Welt

Heutzutage begegnen sich Kinder aus unterschiedlichsten Kulturkreisen. Spielen verbindet, deshalb hat Ravensburger 24 traditionelle wie moderne „Kinderspiele aus aller Welt“ gesammelt und daraus eines gemacht: eine Reise zu verschiedenen Ländern und ihren Spielen. Da kreiseln die Kinder wie in Kanada um die Wette, spielen Abklatschen wie in Syrien oder sie schnippen wie in Argentinien Murmeln durchs Tor. Dabei lernen sich Vier- bis Siebenjährige spielerisch kennen und entdecken gemeinsam fremde Länder und Kulturen. Falls jemand kein Spiel aus seiner Heimat findet, kann er es auf einer Blankokarte notieren und hinzufügen.

Für 2 bis 4 Spieler **von 4 bis 7 Jahren**, von Kai Haferkamp, für (UVP) 25,99 Euro im Handel, **ET Januar 2019**

Junior Pharao

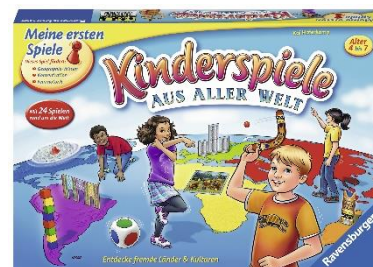
Der kleine Pharaos spielt am liebsten Verstecken mit seinen Tieren. Aber wo unter den 35 Pyramiden verbergen sie sich? Geschickt das Gemäuer verschieben heißt die Devise für kleine Abenteurer. Wer sich den Weg zum jeweils gesuchten Spielkameraden merkt, hat gute Karten. Ist dagegen eine Mumie zu suchen, sorgt die unterirdische Drehscheibe für Verwirrung: Plötzlich tauchen da Mumien auf, wo zuvor noch bloßer Sandboden war. Aber unter welcher Pyramide? Dem Finder ist eine extra Belohnung des Pharaos sicher. Und wer zum Schluss die meisten Karten hat, gewinnt nicht nur die Gunst desselben, sondern auch das Spiel. In der Profi-Variante stellen zusätzlich Sandstürme das Gedächtnis auf die Probe, wenn zwischendurch das ganze Spiel gedreht wird!

Für 2 bis 4 Spieler **ab 5 Jahren**, von Gunter Baars, für (UVP) 25,99 Euro im Handel, **ET Januar 2019**



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Junior Sagaland

Für kleine Spielanfänger ab drei Jahren sind im Zauberwald von Sagaland märchenhafte Schätze versteckt. Drei davon sollen die Kinder dem König bringen, denn der böse Zauberer will sie stehlen. Gemeinsam machen sich die kleinen Schatzsucher auf den Weg, im Wettlauf gegen den Dieb. Wer würfelt sich zum grünen Feld, bei dem man unter einen der Bäume schauen darf? Unter welchem verbirgt sich Aschenputtels Schuh? Und wo lag nochmal die goldene Gans? Schaffen es die Kinder, mit Würfelglück und einem guten Gedächtnis gemeinsam ihre Märchenschätze zum Schloss zu bringen, bevor es der Magier erreicht?

Für 2 bis 4 Spieler **von 3 bis 5 Jahren**, von Alex Randolph und Michael Matschoss, für (UVP) 19,99 Euro im Handel, **ET Januar 2019**

Angelspiel

In dem klassischen Geschicklichkeitsspiel sind Fische jetzt aus Filz und die Angel aus weichem Stoff. Da gelingt es schon kleinen Kindern ab zwei Jahren, mit dem Klett-Köder der dicken Stoff-Angel die flauschigen Unterwasser-Bewohner aus dem Aquarium herauszufischen. Wer erwischt die meisten Fische, ohne dabei das schlafende Seepferdchen aufzuwecken? Beim Mitmach-Angeln gehört zu jedem Fang eine lustige Bewegung. Vier abwechslungsreiche Spielideen führen zwei bis vier Kinder an erste Regeln heran, stärken den Teamgeist und fördern Motorik und Koordination.

Für 2 bis 4 Kinder **von 2 bis 5 Jahren**, mit weicher Stoff-Angel, für (UVP) 27,99 Euro im Handel. **ET Januar 2019**

Hokus Pokus Flipibus

In Professor Flipibus' großem Hexenkessel schwimmen magische Zutaten auf weichem Untergrund. Die kleinen Zauberlehrlinge sollen drei davon in ihren eigenen Kessel zaubern, jeder nach anderem Rezept. „Hokus-Pokus!“ nehmen alle gleichzeitig den Zauberstab in die Hand und ihre Zutaten ins Visier und: Wem gelingt es, damit die Chips mit Glubschaugen, Kröten oder Pilze - schwupp - in seinen Kessel hüpfen zu lassen? Natürlich geht da Einiges daneben, bis der Erste „Flipibus!“ meldet und tatsächlich alle gewünschten Ingredienzen im Kessel vorweisen kann. Wer als Erster erfolgreich drei Zaubertränke gebraut hat, gewinnt das lustige Aktionsspiel.

Für 2 bis 3 Kinder **ab 6 Jahren**, von Yaacov Kaufmann/Theora Concept Ltd, für (UVP) 26,99 Euro im Handel, **ET März 2019**



Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Ausblick Kinderspiel-Neuheiten Herbst 2019

Eye Eye, Captain!

Achtung Möwendreck an Deck! Und der Captain hat dort auch noch sein Glasauge verloren. Kreuz und quer kullert es über das Schiff und schubst das eine oder andere Häufchen ausgerechnet in die Kombüse! Da müssen zwei bis vier Matrosen ran an die Zangen und geschickt die Häufchen schnappen, bevor sie in der Suppe landen. Welche Farbe, bestimmt der Würfel und der dreht sich ständig bei dem Durcheinander an Deck. Schafft es die Mannschaft, mehr Möwendreck einzusammeln, als dass er in die Schiffsküche fällt? In zwei weiteren Varianten des rasanten Aktionsspiels räumen die Matrosen das Deck um die Wette auf.

*Für 2 bis 4 Spieler **ab 4 Jahren**, von Helmut Punke, für (UVP) 34,99 Euro im Handel,
ET September 2019*

Nuss voraus!

Das Eichhörnchen hat im Wald Eicheln versteckt. Leider hat es vergessen, wo sie liegen. Die Kinder helfen ihm, seine Vorräte zu finden und versuchen ihr Glück. Schritt für Schritt würfeln sie sich mit dem elektronisch unterstützten Eichhörnchen über den Waldboden. Plötzlich fängt es hörbar an zu buddeln und alle sind gespannt: „Aha!“ verkündet es freudig, eine Eichel! Doch braun oder golden ist jetzt die Frage, denn letztere verhilft dem Spieler zu einer weiteren Nuss. Wer zum Schluss vier Eicheln ergattert hat, gewinnt das spannende Suchspiel. Für ältere Kinder bietet es ein Reaktionsspiel als Variante.

*Für 2 bis 4 Kinder **ab 4 Jahren**, Kai Haferkamp, für (UVP) 39,99 Euro im Handel,
ET September 2019*

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

Bilder noch nicht verfügbar

Bilder noch nicht verfügbar

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Kinderspiel

Zaubertraining in der Hexenküche

In Zaubermeister Flipibus' Hexenkessel schwimmen allerlei magische Ingredienzen. Drei davon sollen Zauberlehrlinge ab fünf Jahren in ihren eigenen Kessel zaubern, jeder nach anderem Rezept. Wem gelingt es in dem Ravensburger Kinderspiel „Hokus, Pokus, Flipibus“, die Zutaten-Chips geschickt mithilfe des Zauberstabs in das eigene Gebräu hüpfen zu lassen?

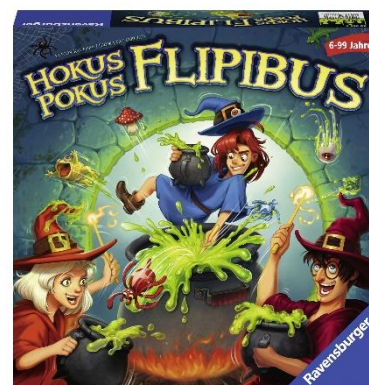
Die Rezepte von Professor Flipibus haben wahrlich magische Wirkung: Für üppigen Haarwuchs etwa braucht man Krötenschleim, Fliegenpilz und Spinnenbeine. Glubschaugen in verschiedenen Farben verleihen dagegen Flügel, vorausgesetzt, die Zutaten landen auf geheimnisvolle Weise im Lehrlings-Kessel. Beschwörend murmeln die Zauberschüler ihr „Hokus-Pokus!“ und berühren mit dem Zauberstab den anvisierten Zutaten-Chip, nur knapp am Rand. Mit gekonntem Kniff und dank der weichen Konsistenz der Meister-Mischung fliegt die Zutat – schwupp – in den Kessel des Zauberschülers! Oder etwa nicht? Zaubern will schließlich gelernt sein. Da geht noch Einiges daneben, bis der Erste „Flipibus!“ ruft und tatsächlich die drei Ingredienzen seines Rezeptes im Kessel vorweisen kann. Wer zuerst erfolgreich drei Zaubertränke gebraut hat, gewinnt das rasante Aktionsspiel.

Hokus Pokus Flipibus ist ein aktionsreiches Kinderspiel für zwei bis drei Zauberlehrlinge ab sechs Jahren. Es ist ab März 2019 für (UVP) 26,99 Euro im Handel erhältlich.

(1.421 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmenseinheit. Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Hokus Pokus Flipibus

von Yaacov Kaufman /Theora Design

für 2 bis 3 Spieler
ab 6 Jahren
26,99 Euro (UVP)

ET März 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen finden Sie unter
www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Kinderspiel

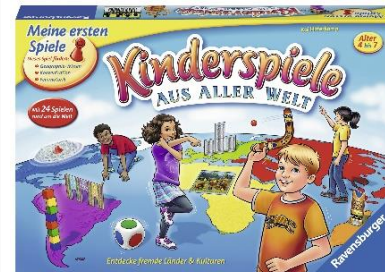
Spiele, die Kinder aus aller Welt verbinden



Foto: Heidi Velten / Ravensburger

Im Kindergarten und auf der Straße begegnen sich heutzutage Kinder aus unterschiedlichsten Kulturkreisen. Da kommt ein Junge aus dem Sudan, ein Mädchen aus China, ein Geschwisterpaar aus Spanien. Was Kinder immer schnell und unkompliziert zusammenbringt, ist miteinander zu spielen. Ravensburger hat dazu 24 traditionelle wie moderne „Kinderspiele aus aller Welt“ gesammelt und daraus eines gemacht, in dem jeder „sein“ Spiel entdecken und gemeinsam mit den anderen ausprobieren kann.

Zu den verschiedenen Spielen fliegen die Kinder mit einem kleinen Flugzeug über die Weltkarte. Darauf hat jeder Kontinent seine eigene Farbe und Zahl. Wohin die Reise jeweils geht, verraten illustrierte Bildkarten: Die erste zeigt etwa einen Händler mit bunten Gewürzen, besondere Schriftzeichen und ein palastartiges Gebäude. Wo ist denn das? Die Rückseite klärt auf: roter Kontinent, Asien, die Zahl 4, Syrien. Das Spiel heißt „Händeklatschen“ und schon erkennt das syrische Mädchen ihr vertrautes Spiel auf der Abbildung: Die Kinder sitzen im Kreis am Tisch, jeder hat eine Hand unter bzw. über der seines Nachbarn. Wer schafft es, auf dessen Hand zu klatschen, ohne dass der sie wegzieht? Ein turbulenter Klatsch-Spaß zum Nachmachen – und alle machen begeistert mit! Die nächste Spielkarte führt die Kinder etwa in die Türkei zum Murmeln Schnippen, nach Tansania zum Klötzchen



Kinderspiele aus aller Welt

von Kai Haferkamp

für 2 bis 4 Spieler
von 4 bis 7 Jahren
25,99 Euro (UVP)

ET Januar 2019

Bilddaten und Presstext zum
Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse



Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Raten und nach Australien auf Schatzsuche. Jedes Spiel ist mit Abbildungen schnell erklärt, Materialien wie Spieltafeln, Glasmurmeln, Seil oder Kreisel sind in der Schachtel. Gespielt wird mal am Tisch, mal auf dem Boden, mal im ganzen Raum. Wer nach vier Spielen die meisten Gewinnpunkte zählt, hat bei „Kinderspiele aus aller Welt“ gewonnen – und vielleicht auch neue Freunde. Übrigens: Alle, die ein Spiel aus ihrem Land vermissen, können es auf der Blankokarte festhalten und in die internationale Spiele-Sammlung aufnehmen.

Kinderspiele aus aller Welt bietet ein bildhaft dargestelltes Einführungsspiel für Kinder ab 4 Jahren sowie eine Variante für Welt-Entdecker ab 5 Jahren, mit der sie spielerisch fremde Länder und Kulturen entdecken. Das Spiel ist ab Januar für 25,99 Euro (UVP) im Handel erhältlich.

(2.234 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Interview

Kai Haferkamp über die Sprache, die jeder auf der Welt versteht

Kai Haferkamp ist einer der großen Spieleautoren in Deutschland. Seine Kreativität für originelle Spielideen ist international gefragt. Ob für Kinder oder Erwachsene, ob für Spaß oder Strategie oder ob für etwas völlig Neues spielerischer Inhalt gesucht ist – Haferkamp liefert. Woher er seine Ideen nimmt? Dieser Frage sind wir nachgegangen, denn sie führt bei „Kinderspiele aus aller Welt“ zu einer interessanten Tatsache.

Herr Haferkamp, wie kam es zu Ihrem neuesten Spiel, einer Spielesammlung aus aller Herren Länder?

Kai Haferkamp: „Das war ein glückliches Zusammentreffen zweier Ideen und Schlüsselmomente. Für mich war es eine berührende Begegnung in einem Kindergarten. Ich kam zum Testen einer neuen Spielidee in eine Gruppe, in der mir die Leiterin schon im Vorfeld signalisierte, dass es mit dem gemeinsamen Spielen schwierig werden würde. Manche Kinder in der Gruppe sprächen noch kaum Deutsch und seien sehr schüchtern. Ich versuchte also das Eis bei einem kleinen Jungen zu brechen, der abseits stand, indem ich mit ihm ein einfaches Hände-Abklatsch-Spiel ausprobierte: Zwei Spieler sollten die Fingerspitzen der geschlossenen Hände aneinanderlegen und gegenseitig versuchen, sich abzuklatschen.“

Was passierte dann? Hat es funktioniert?

Kai Haferkamp: „Der berührende Moment war im wahrsten Sinne des Wortes, dass der kleine Junge nach dem Spiel meine Hand in seine nahm und mir mit der anderen Hand bedeutete, dass wir noch weitere Mitspieler brauchen würden. Gesagt, getan, und so bildeten wir aus mehreren Kindern einen Kreis und der kleine Junge zeigte uns, was wir zu tun hatten: Es galt, den jeweiligen Nachbarn mit der einen Hand abzuklatschen, während man reihum versuchen musste, seinerseits die Hand schnell genug wegzuziehen: ein einfaches, kleines und dabei so "großes" Spiel. Denn dass bei diesem Spiel die Berührungsängste im Nu verschwunden waren und alle Kinder gemeinsam lachten und Spaß hatten, liegt buchstäblich auf der Hand. Der kleine Junge indessen



Foto: Anja Köhler / Ravensburger



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen finden Sie unter www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

strahlte und war stolz, uns ein Spiel beigebracht zu haben, das – wie meine Recherchen ergaben – tatsächlich aus seiner Heimat stammte. In diesem Moment wurde mir klar, dass Spielen eine Sprache ist, die man weltweit versteht. Und dass ein Spiel Menschen zusammenbringen kann und Berührungen ermöglicht, auf die man gemeinsam bauen kann. Genauso wie es dann auch innerhalb der Spielegruppe geschah.“

Was war das zweite Schlüsselerlebnis?

Kai Haferkamp: „Die Idee, aus dieser Erfahrung heraus ein neues Spiel zu machen, hätte ich wohl gar nicht umgesetzt, wenn ich nicht bei einem Treffen in Ravensburg von diesem berührenden Spielerlebnis erzählt hätte. Doch damit rannte ich bei den Ravensburgern offene Türen ein! Eigentlich jeder in der Runde konnte aktuell von Erlebnissen mit Kindern aus anderen Kulturkreisen erzählen. Und alle machten dieselbe Erfahrung, dass das Spielen eine wichtige Schlüsselrolle zum gemeinsamen Erleben, Lachen und Miteinander ist. Die Zeit war einfach reif, dass beide Seiten, Autor und Verlag, das Spiel als verbindendes Element entdeckten, das Kinder aus verschiedenen Ländern zusammenbringt! Spielen ist wie ein Band, das um die Welt reicht – das beschreibt wohl am besten das Bild, das wir plötzlich alle vor Augen hatten und das uns gemeinsam fasziniert hat.“

Wie kam es nun, dass aus den Erlebnissen eine ganze Sammlung von Spielen aus aller Welt wurde?

Kai Haferkamp: „Wer letztendlich den entscheidenden Satz gesagt hatte, weiß ich gar nicht mehr. Mit Feuereifer haben wir uns jedenfalls ans Werk gemacht. Ich habe unzählige Bücher über Spiele in fremden Kulturen konsultiert, im Internet recherchiert, Freunde und Bekannte gefragt und nach und nach eine große Liste an möglichen Spielen rund um den Globus zusammengetragen. Auch die Ravensburger Redaktion machte sich intensiv auf die Suche. Gemeinsam haben wir aus einer Vielzahl an Spielideen jene ausgewählt, die uns als besonders schön und gut umsetzbar erschienen.“

Nach welchen Kriterien haben Sie die Spiele ausgewählt?

Kai Haferkamp: „Die Spiele sollten einen schnellen Einstieg mit einfachen Regeln bieten, so dass die Kinder in einer Partie möglichst viele Einzelspiele ausprobieren konnten. Dazu haben wir einen

Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Mechanismus für ein übergeordnetes Spiel entwickelt, in dem die Kinder auf Weltreise gehen. Sie sollten dabei andere Länder, Kontinente und Kulturen entdecken – als Basis zum gemeinsamen Erzählen und Erleben. Natürlich war es auch eine Herausforderung, all die verschiedenen Spielmaterialien in einer Schachtel unterzubringen. Und: Ehrensache, dass das eben erwähnte Hände-Abklatsch-Spiel unsere Nummer 1 war, mit dem wir die Sammlung begonnen haben.“

Und wenn ein Kind kein Spiel aus seiner Heimat findet?

Kai Haferkamp: „Es war einerseits interessant zu sehen, wie sehr sich Spiele aus völlig unterschiedlichen Gegenden der Erde trotzdem ähneln. Da gibt es viele Überschneidungen. Und da andererseits auch die größte Spielesammlung niemals jeden Ort der Welt repräsentieren kann, haben wir bewusst eine Blanko-Karte beigelegt. Sie soll Kinder ermutigen, ihr eigenes Spiel in die Sammlung aufzunehmen – als Anfang, miteinander zu reden, zu lachen und gemeinsam zu gewinnen. Denn man spielt nicht, um zu gewinnen, sondern man gewinnt, indem man spielt: Freunde, menschliche Nähe, gemeinsame Zeit und Freude. Somit ist Spielen eine Sprache, die alle verbindet.“

Vielen Dank!

(5.442 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Gesellschaftsspiel

Gemeinheit gewinnt im neuen Brettspiel „Disney Villainous“ mit bekannten Disney-Bösewichten

Im neuen Strategiespiel „Disney Villainous“ vom amerikanischen Brettspielhersteller Wonder Forge müssen die Spieler ihren inneren Schurken entfesseln, um die Helden zu besiegen und das Spiel zu gewinnen. Die Spieler nehmen hier die Rolle der Bösewichte ein, um sich durch deren Fähigkeiten und mit Hilfe ihrer Vasallen den Sieg zu erschleichen; sei es durch das Stellen einer raffinierten Falle oder das Besiegen eines Helden. Natürlich sind die beliebtesten Übeltäter mit von der Partie, zum Beispiel Malefiz, Ursula und Captain Hook.

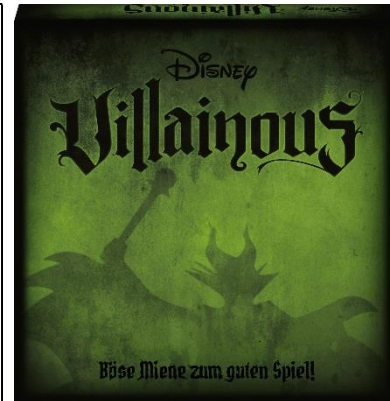
Bei Disney Villainous können die Spieler aus sechs Bösewichten wählen: Malefiz, Captain Hook, Jafar, Ursula, Prinz John und die Rote Königin. Um das Spiel zu gewinnen, muss man seine Macht vergrößern und die Helden besiegen. Schlechter Stil wird hier belohnt, denn damit lassen sich die Ziele seiner Gegner sabotieren. Mit jeder Figur lässt sich dieses geschichtenbasierte Spiel ganz unterschiedlich spielen, sodass überraschende Kombinationen gelingen, eine Strategie entwickelt werden kann und das Spiel über einen hohen Wiederspielwert verfügt.

Es macht plötzlich richtig Spaß, fies zu sein

„Disney Villainous ist eine Hommage an all die Figuren, die immer im Schatten der aufrechten und ehrlichen Protagonisten standen. Die Geschichten um die Disney-Bösewichte sind komplex, faszinierend und nicht selten mit einer ordentlichen Portion Humor und Herz versehen, sodass wir selbst die schlimmsten Missetäter lieben lernen“, so Florian Baldenhofer, Internationaler Produktmanager für Gesellschaftsspiele bei Ravensburger. „Wir haben versucht, deren Geschichten durch unerwartete Handlungsverläufe und eine clevere Spielmechanik zu würdigen. Egal, ob man als Captain Hook versucht, Peter Pan ein für alle Mal zu besiegen oder ob man als dunkle Fee mit Flügen schleudert – es macht plötzlich richtig Spaß, fies zu sein.“

In Amerika nominiert für „Toy of the Year 2018“

Das Spiel erschien im August 2018 bereits in den USA und stieß dort auf große Resonanz. Disney Villainous ist in den USA zudem für die Auszeichnung „Toy of the Year 2018“ in der Kategorie „Games“ nominiert. Der Gewinner wird im Rahmen der North American International Toy Fair im Februar 2019 in New York bekannt gegeben.



▼ ▼ Disney Villainous

von Prospero Hall

für 2 - 6 Spieler
ab 10 Jahren
49,99 € (UVP)

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Mit großen Spielfiguren sowie wunderschön gestalteten Karten und Spielplänen wird **Disney Villainous** jeden Disney-Fan in seinen Bann ziehen. Das Strategiespiel ist für zwei bis sechs Spieler ab zehn Jahren geeignet und ab März 2019 im Handel erhältlich.

(2.565 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Wonder Forge

Wonder Forge wurde 2007 gegründet und entwickelt großartige Spiele, um Menschen zusammenzubringen. Wir konzentrieren uns auf hochwertige Spiele mit starken Geschichten, in die sich die Spieler vertiefen können, um zusammen tolle Momente zu erleben. Dabei ist es egal, ob man einen freundschaftlichen Wettstreit sucht, die Welt seiner Lieblingsfiguren entdecken möchte, etwas Neues lernen will oder einfach nur einen Grund zum Lachen sucht. Wonder Forge gehört seit Ende 2012 zur Ravensburger Unternehmensgruppe.

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Gesellschaftsspiel

Red Peak bricht aus – bloß runter von der Insel

Das ist der Traum eines jeden Abenteurers: eine unerforschte Insel. Doch der Traum wird schnell zum Alptraum, wenn der Vulkan „Red Peak“ im Norden mit lautem Grollen seinen Ausbruch ankündigt. Die einzige Rettung ist, gemeinsam und so schnell wie möglich durch den Dschungel an den Strand im Süden zu gelangen, wo hoffentlich noch das Boot liegt – stets die glühende Lava im Nacken.

„Red Peak“ heißt das neue, bis zum Schluss spannende Kooperationsspiel von Ravensburger. Gefährlich nah steht das Basiccamp am Fuß des Vulkans. Mittels Wegekärtchen müssen sich die zwei bis sechs Abenteurer einen Weg durch den Dschungel bahnen. Die Kärtchen können die Spieler aber nur legen, wenn sie auch die entsprechenden Hilfsmittel haben, die darauf abgebildet sind. Wie zum Beispiel ein Kompass, eine Axt und Proviant. Dafür benutzen die Spieler ihre Handkarten, die ebenfalls die verschiedenen Hilfsmittel zeigen. So müssen sich die Abenteurer genau absprechen, wer welche Handkarte ausspielt. Und das unter extremem Zeitdruck: Innerhalb von 90 Sekunden müssen sie nicht nur ihren neuen Weg geplant und ausgelegt, sondern auch noch ihre Spielfigur gezogen haben. Falsch geplant? Ein Hilfsmittel fehlt? Dann hilft nur noch ein Joker, ansonsten sind das Wegekärtchen und die Zeit verloren.

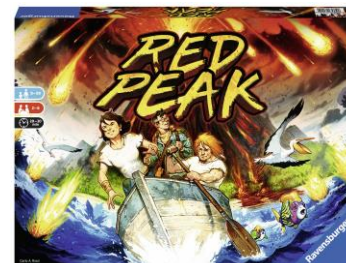
Auf den bewältigten Wegekärtchen gibt es dann Belohnungen, die die Spieler einsammeln und damit ihren Vorrat an Zeit, Handkarten und Wegekärtchen auffüllen. Aber fatalerweise muss man auch Vulkanplättchen aufdecken. Kein Ausbruch? Puh, Glück gehabt! Ausbruch? Dann kommen die heißen Geröllmassen der Abenteurergruppe nah und näher. Erwischt sie die Lava, ist die Mission verloren. Schaffen es die Spieler jedoch ins rettende Boot, haben sie alle gemeinsam „Red Peak“ gewonnen.

Für zusätzliche Abwechslung sorgen zwei Varianten: Bonusplättchen, die man einsammeln kann, oder Aufgabenkarten, die einen Teil des Weges vorgeben. „Red Peak“ von Carlo A. Rossi ist ein kooperatives Familienspiel ab acht Jahren und ab März 2019 im Handel erhältlich.

(2.069 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Red Peak

von Carlo A. Rossi

für 2 - 6 Spieler
ab 8 Jahren
24,99 € (UVP)

ET März 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Ravensburger Spieleneuheiten Frühjahr 2019

Für die ganze Familie

Red Peak

Beim neuen, bis zum Schluss spannenden Kooperationsspiel von Ravensburger müssen sich die Abenteurer mittels Wegekärtchen einen Weg durch den Dschungel bahnen, ehe der Vulkan Red Peak ausbricht. Die Kärtchen können die Spieler aber nur legen, wenn sie auch die entsprechenden Hilfsmittel haben, die darauf abgebildet sind. Wie zum Beispiel ein Kompass, eine Axt und Proviant. Dafür benutzen die Spieler ihre Handkarten, die ebenfalls die verschiedenen Hilfsmittel zeigen. So müssen sich die Abenteurer genau absprechen, wer welche Handkarte ausspielt. Und das unter extremem Zeitdruck: Innerhalb von 90 Sekunden müssen sie ihren Weg geplant, ausgelegt und ihre Spielfigur gezogen haben. Auf den bewältigten Wegekärtchen gibt es Belohnungen, mit denen die Spieler ihren Vorrat an Zeit, Handkarten und Wegekärtchen auffüllen. Aber fatalerweise muss man auch Vulkanplättchen aufdecken. Kein Ausbruch? Puh, Glück gehabt! Ausbruch? Dann kommen die heißen Geröllmassen der Abenteurergruppe nah und näher. Erwischt sie die Lava, ist die Mission verloren. Schaffen es die Spieler jedoch ins rettende Boot, haben sie alle gemeinsam „Red Peak“ gewonnen. Spielvarianten sorgen für zusätzliche Abwechslung.

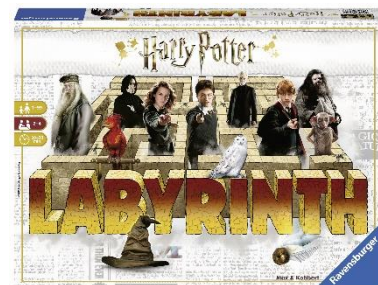
*Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, von Carlo A. Rossi, 24,99 Euro (UVP), **ET März 2019***

Harry Potter Labyrinth

Der Brettspielklassiker von Ravensburger taucht in die Geheimgänge der Hogwarts-Welt ein. Wer behält den Überblick im Harry Potter Labyrinth und findet die Wege zu den bekannten Hogwarts-Bewohnern? Harry, Ron, Hermine, Prof. Dumbledore, Hagrid und Harrys Eule Hedwig warten darauf, von den Spielern gefunden zu werden. Wer das Labyrinth geschickt verschiebt, dem eröffnen sich neue Wege, die zu den gesuchten Figuren führen.

*Für 2 bis 4 Spieler ab 7 Jahren, von Max J. Kobbert, 34,99 Euro (UVP), **ET Februar 2019***

▼
▼
Bilddaten und Presstext zum
Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Hase und Igel

Hase sowie Igel möchten jeweils als Erster in den Bauernhof einlaufen beziehungsweise hoppeln. Doch es gewinnt nicht unbedingt das flotteste Tier, sondern das mit der besten Strategie: Das Ziel kann man nämlich nicht einfach in wenigen Zügen erreichen, sondern nur mit einem Energievorrat in Form von Karotten. Um den Vorrat an Gemüse immer wieder aufzufüllen, ist es manchmal sogar von Vorteil, rückwärts zu laufen. Der Spieler, der sowohl alle seine Salatköpfe aufgegessen hat als auch mit der richtigen Anzahl an Karotten als Erster ins Ziel ziehen kann, gewinnt das Wettrennen. Der beliebte und 1979 als erstes „Spiel des Jahres“ ausgezeichnete Spiele-Klassiker ist neu aufgelegt im Handel erhältlich.

Für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren, von David Parlett, 28,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“

Heul doch! Mau Mau – mit Taschentuch für die größte Heulsuse!

Diese Mau Mau-Variante ist ein Ärgerspiel für die ganze Familie. Ziel ist es, sich mit seinem Ablagestapel die meisten Punkte zu erzweibeln. Ablegen kann man nur Karten mit gleicher Farbe oder Zahl. Und sofern sie nicht beim Nachbarn passen, dann muss man die eigene Karte nämlich dort ablegen – das ist doch zum Heulen! Der Nachbar freut sich natürlich diebisch über die geschenkten Siegpunkte. Wer nichts verschenken will oder nicht ablegen kann, legt eine Heulzwiebel auf seinen Stapel. Bei Spielende können diese Karten aber noch für so manchen deftigen Punktverlust sorgen. Wer hat in diesem einfachen Ablegespiel den richtigen Riecher und muss die wenigsten Karten „verschenken“? Für noch mehr Spaß kommen Sonderkarten ins Spiel, mit denen man beispielsweise Handkarten tauschen muss.

Für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren, von Leo Colovini, 9,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Werwörter

Die Werwölfe sind wieder los! Als Gegenmittel hat der Bürgermeister ein so mächtiges Zauberwort entdeckt, dass er dadurch verstummt ist. Nun liegt es an den Dorfbewohnern, innerhalb weniger Minuten den gesuchten Begriff herauszufinden – mit „Ja“- oder „Nein“-Fragen. Der Werwolf, der das Wort auch kennt, wird jedoch alles daransetzen, dies zu verhindern. Möglichst geschickt versucht er, so zu fragen, dass die anderen nicht auf den Begriff kommen und sich gleichzeitig nicht als Werwolf zu verraten. Doch auch die Seherin kennt das Wort und will den Dorfbewohnern auf die Sprünge helfen. Versagen die Dorfbewohner, bleibt ihnen nur eine Chance: Sie müssen den Werwolf erraten. Enttarnt dieser aber die Seherin, hat der Werwolf am Ende doch gewonnen. Mit von der Partie sind bekannte Gesichter aus dem Werwolf-Universum, aber auch neue Rollen mischen im Wort-Ratespiel mit. Die optional dazugehörige kostenfreie App übernimmt die Rolle des Spielleiters. Zudem kann man den Schwierigkeitsgrad des gesuchten Wortes variieren. Das Spiel ist nicht mit den anderen „Werwölfe“-Spielen kombinierbar.

*Für 3 bis 10 Spieler ab 10 Jahren, von Ted Alspach, mit kostenloser App, 12,99 Euro (UVP),
ET Januar 2019*



Scotland Yard Würfelspiel

Die Würfel und die richtige Strategie sind entscheidend: Mister X ist mal wieder auf der Flucht durch London und versucht, den Detektiven zu entkommen. Die Detektiv-Spieler müssen einen klugen Plan austüfteln, um dem Flüchtigen nicht zu viele Verkehrsmittel zur Verfügung zu stellen und ihm die Wege abzuschneiden. Doch Mister X hat ein neues Gadget erhalten – er kann den Helikopter benutzen und den Spielplan einmal umfliegen. Kann er in London tatsächlich unbemerkt umherstreifen oder kann das Detektiv-Team seine Taktik durchschauen?

*Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, von Inka und Markus Brand und Matthias Prinz, 12,99 Euro (UVP),
ET Januar 2019*



Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Jubiläum

Kurioses, Rekorde und Auszeichnungen rund um alea

Jahr für Jahr bringt die Marke alea hochkarätige Strategiespiele hervor – und das seit 20 Jahren. Eine beeindruckende Bilanz:

Bei der Suche nach einem Namen für die neue Spieleserie fiel die Wahl auf das lateinische Wort für Würfel: Alea. Allerdings kamen erst im achten Spiel der Reihe Würfel zum Einsatz.

Auch im Altgriechischen gibt es den Begriff Alea. Hier bedeutet er so viel wie „Wärme“ oder „Schutz“. Abgewandelt vom weiblichen Vornamen Eulalia bedeutet Alea auch „die Redegewandte“.

Spielauteur Stefan Feld hat sich die meisten Titel der alea-Reihe ausgedacht, darunter „Notre Dame“, „Im Jahr des Drachen“, „Macao“, „Bora Bora“, „Carpe Diem“ und den modernen Klassiker: „Die Burgen von Burgund“.

„The Rise of Queensdale“ ist 2018 das erste sogenannte Legacyspiel bei alea. Legacyspiele entwickeln sich mit jeder Partie weiter, indem neue Elemente hinzukommen und Einfluss auf die Spielregeln haben.

Das bekannteste Spiel der Reihe ist „Puerto Rico“ von Andreas Seyfarth, das sich seit über 17 Jahren in den Verkaufscharts ganz oben hält.

„Broom Service“ wird 2015 „Kennerspiel des Jahres“. Der Preis wird seit 2011 vergeben und gilt unter erfahrenen Spielern als höchste Auszeichnung.

alea Spiele sammeln auch im Ausland regelmäßig Auszeichnungen und Preise: Japan Boardgame Prize (Japan), Swiss Gamers Award (Schweiz), As d'Or und Tric Trac (beide Frankreich), Nederlandse Spellenprijs (Niederlande), Spiel der Spiele (Österreich), Hra Roku (Tschechien), Gra Roku (Polen).

(1.528 Zeichen mit Leerzeichen)



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu alea Spielen finden Sie unter www.aleaspiele.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

alea

20 Jahre „alea“ – die Marke für anspruchsvolle Strategiespiele

„Puerto Rico“, „San Juan“, „Las Vegas“, „Die Burgen von Burgund“, „Broom Service“ – das sind nur einige Titel in der langen Erfolgsserie der Spielmarke „alea“. „Puerto Rico“ entführt die Spielerinnen und Spieler in die Kolonialzeit nach Christoph Kolumbus. In „Las Vegas“ zocken sie um haufenweise Kohle. Bei „Broom Service“ fliegen Hexen auf ihren Besen durch ein magisches Reich und kümmern sich um die Herstellung und Auslieferung von Zaubersäften. Über die letzten 20 Jahre ist unter der Marke alea eine reiche Vielfalt an Strategiespielen entstanden – eine Erfolgsgeschichte.

Die Gründung von alea traf den Nerv der Zeit. Zu den so beliebten Familienspielen hatte sich längst eine neue Kategorie von Brettspielen hinzugesellt. Denn Erwachsene saßen nicht mehr nur beim Kartenspiel, Schach oder Dame zusammen. Sie hatten ihre Leidenschaft für abendfüllende Strategiespiele entdeckt. Die Marke alea wurde von Anfang an begeistert aufgenommen und nimmt seither einen festen Platz in der Spieleszene ein – alea steht für Originalität. Spiele der ersten Stunde wie „Puerto Rico“ sind nach wie vor beliebt und aus den Verkaufsregalen nicht wegzudenken. Die Spiele haben nichts von ihrem Reiz eingebüßt – sehr zur Freude anspruchsvoller Spieler, lange Spielabende sind garantiert. Historische Themen üben unter diesem Label ebenso starke Faszination aus wie Wirtschaftsstrategien oder Fantasy-Welten. Das Themenspektrum von alea ist weit gestreut; dem Spieler eröffnet sich ein ganzes Universum an hochkarätigen Brett-, Karten- und Würfelspielen.

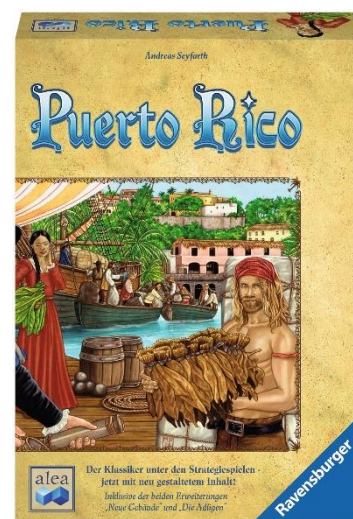
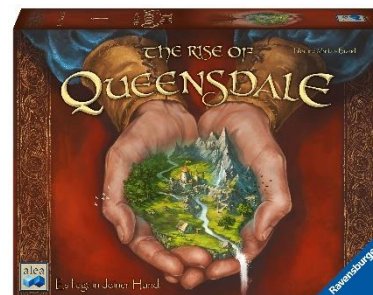
Die Entstehung einer Edelmarke

Bereits 1996 gab es bei Ravensburger Überlegungen für eine neue Spielmarke. 1998 wurde alea dann auf der weltgrößten Publikumsmesse für Gesellschaftsspiele in Essen erstmals öffentlich angekündigt. Die Spielwarenmesse in Nürnberg 1999 aber war der offizielle Start der Marke alea, mit den Neuerscheinungen der ersten beiden Spiele: „Ra“ von Reiner Knizia und „Chinatown“ von Karsten Hartwig. Stefan Brück, Redakteur, Produktmanager und „Macher“ von alea, erinnert sich: „Wir haben bei null angefangen, haben alles selbst kreiert: Name, Logo, Design usw. Unser Ziel war es, eine Edelmarke zu etablieren.“ Brück war zuvor bereits bei F.X. Schmid mit dem gesamten Spieleprogramm betraut. Mit der Übernahme durch Ravensburger begann für ihn dann die Ära alea.



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu alea Spielen finden Sie unter www.aleaspiele.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Die Spiele erscheinen im einheitlichen Design in punkto Verpackung. Dank der Rückengestaltung sind sie im Regal ein Hingucker, wie ein edles Buch – was bei Sammlern sehr gut ankommt. Neu für damalige Verhältnisse auch die Nummerierung und die Angabe von einer Anspruchsstufe, was den Charakter der Spielereihe hervorhebt. Schnell etabliert sich alea unter den wichtigsten Marken für Spieler weltweit. Und gerade startet die Marke zudem sehr erfolgreich im US-amerikanischen Markt durch.

Serie von Erfolgen

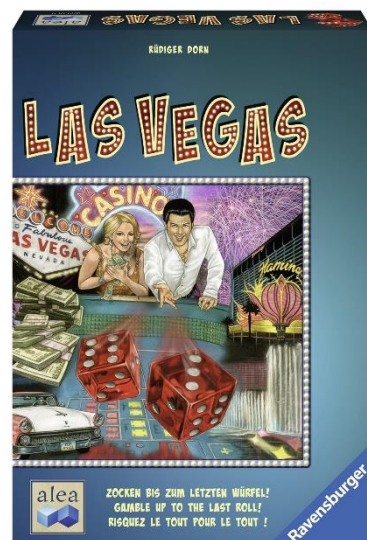
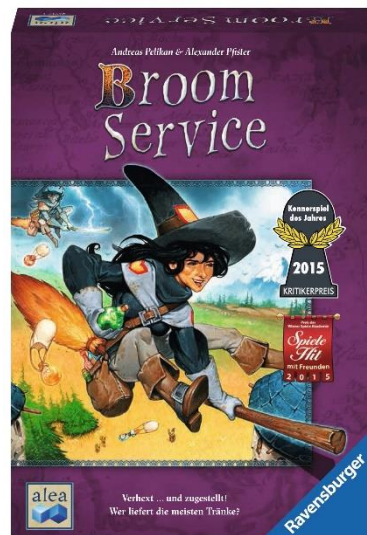
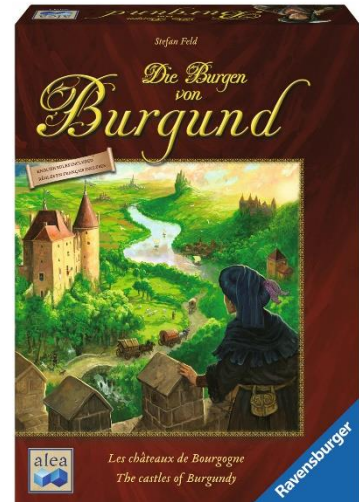
Die Qualität macht sich aber vornehmlich an dem Inhalt fest. Ein gutes Zeichen: alea-Spiele haben in den letzten beiden Jahrzehnten viele Preise und Auszeichnungen abgeräumt. Manche Titel landeten auf den vorderen Plätzen beim „Spiel des Jahres“, dem sogenannten Oscar der Brettspiele, der seit 1979 vergeben wird. „Puerto Rico“ heimst 2003 unter anderem den „International Gamers Award“ ein. „Die Burgen von Burgund“ bringt es, zählt man ausländische Preise und Nominierungen hinzu, auf sieben Auszeichnungen. „Broom Service“ wird 2015 „Kennerspiel des Jahres“. Die Liste der prämierten Spiele ist lang und bestätigt das Niveau der alea-Spiele. Den Erfolg verdankt die Reihe ihren Autoren und dem kontinuierlichen Einsatz von Produktmanager Stefan Brück. Er beobachtet indessen eine Veränderung in der Rezeption von Spielen: „Früher ging es um Inhalt und Originalität des Spiels, darum, wie lange einen das Spiel fesselt. Inzwischen haben äußerliche Aspekte wie Aufmachung und Design an Bedeutung hinzugewonnen.“

Nachdem 2018 der Vertrieb von alea wieder zu Ravensburger gewechselt hat, wird nun auch die Gestaltung modifiziert. Ab dem Jubiläumsjahr erscheinen die elf Spiele im neuen Gewand. Edlere Illustrationen oder Schriftzüge machen die Spiele noch atmosphärischer.

Zwei Neuerscheinungen zum Jubiläum

Den Anfang machen zu Beginn des Jahres 2019 zwei Neuauflagen: „Die Burgen von Burgund“ von Stefan Feld erscheint in einer aufwändigen Neuausstattung mit allen Erweiterungen. Seit der Erstveröffentlichung 2011 kamen zehn Erweiterungen hinzu, als Promo-Packs auf Messen oder zu anderen Anlässen verteilt. Offiziell im Handel gab es diese Erweiterungen nie. Zusammen mit einer elften Erweiterung erscheint „Die Burgen von Burgund“ nun erweitert und mit verbesserter Ausstattung.

„Las Vegas Royale“ bringt ebenso eine Erweiterung zum bestehenden „Las Vegas“ aus dem Jahre 2012 mit sich. Im Kern bleibt das Würfelspiel mit den sechs Casinos – passend zu den Augenzahlen der Würfel – gleich. Durch zusätzliches Material wie Karten und Tafeln entstehen in den



**Ansprechpartner:**

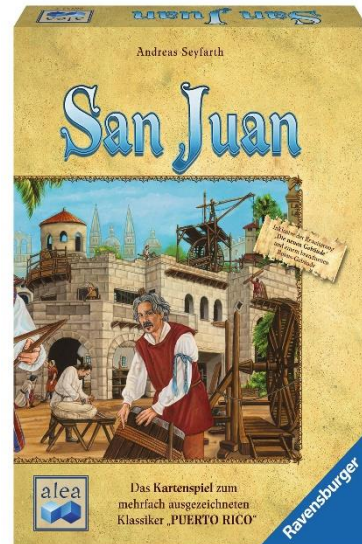
Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Casinos Zusatzspiele, vom „Lucky Punch“ zum „Jackpot“ und 14 weiteren, was einige Dollars mehr in die Kassen schwemmt.

Stefan Brück freut sich: „Die beiden Spiele sind ein Geschenk an die Spieleszene, die alea seit 20 Jahren die Treue halten und diese Spiele gerne spielen.“

(5.228 Zeichen mit Leerzeichen)

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Neue Spiele im Kleinformat 2019

TKKG - Gangsterjagd

Tim, Klößchen, Karl und Gabi haben einen neuen Fall: Ein Juwelendieb treibt sich in der Stadt herum. In zwei Teams versuchen die Spieler, den Gangster zu schnappen, bevor dieser alle vier Schätze ergaunert. Dabei dürfen sie die Figuren so weit bewegen, wie es die Auswahl auf den Zahlenchips vorgibt. Welche Richtung sollen die Detektive einschlagen? Wo kann Hund Oskar dem Gauner den potentiellen Fluchtweg abschneiden? Mit der richtigen Strategie, guten Absprachen und vorausschauendem Denken können sie den Dieb überlisten – oder entwischt er im letzten Moment?

Für 2 bis 4 Spieler **ab 8 Jahren**, von Zoltan Labas, Lizenz Sony Music Entertainment Germany GmbH, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, **ET März 2019**

Tempo, kleines Faultier!

In der höchsten Hängematte des Dschungels einen Mittagsschlaf zu halten, wäre der Traum eines jeden Faultiers. Doch auf dem Weg zu den Baumwipfeln kann einiges passieren: Äste brechen ab oder das Schläfchen stellt sich schon früher ein als gedacht. Welcher Spieler schafft es, seine Kletter-Streifen taktisch so geschickt einzusetzen, dass sein Faultier schnell nach oben hangeln und als Erstes faulenzeln kann?

Für 2 bis 4 Spieler **von 4 bis 8 Jahren**, von Anna Oppolzer und Stefan Kloß, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, **ET Januar 2019**

Faxen Mau-Mau

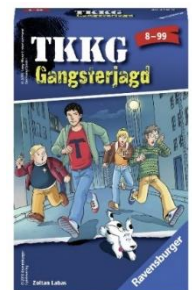
Mau-Mau geht immer – und diesmal können die Spieler dabei auch noch Quatsch machen: Neben den bekannten Karten und Regeln kommen extra Faxenkarten hinzu. Sie fordern die Spieler dazu auf, lustige Grimassen zu ziehen oder Tiergeräusche nachzumachen, während das Spiel ganz normal weiterläuft. Diese Sonderkarten gelten auch mal für die ganze Runde, das heißt, alle blöken wie eine Schafherde – was für ein Spaß! Wer es am Ende schafft, trotz Faxenmachen alle Karten los zu werden und rechtzeitig „Mau-Mau“ zu rufen, hat gewonnen.

Für 2 bis 8 Spieler **ab 5 Jahren**, von Gunter Baars, für 6,99 Euro (UVP) im Handel, **ET Januar 2019**



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Plitsch-Platsch Pinguin

Statt auf einem Eisberg wie im bekannten 3D-Actionspiel „Plitsch-Platsch Pinguin“ platzieren sich die Pinguine in der kompakten Mitbringversion auf einer wackeligen Eisscholle. Doch wie viele schaffen es tatsächlich, die schiefe Ebene auszubalancieren und darauf stehen zu bleiben? Rutscht einer hinunter, purzeln die anderen meist hinterher. In drei Spielvarianten stellen die Kinder ihre Geschicklichkeit unter Beweis beim Versuch, alle 16 Pinguine vor dem „Plitsch-Platsch“ ins kalte Wasser zu retten.

Für 1 bis 4 Spieler **von 4 bis 8 Jahren**, Lizenz Seven Towns Ltd., für 6,99 Euro (UVP) im Handel, **ET Januar 2019**

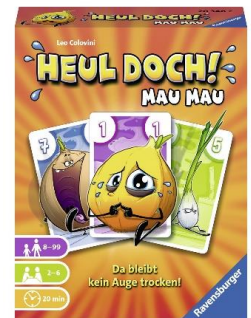


Ravensburger Kartenspiele und „Die flotten Kleinen“

Heul doch! Mau Mau – mit Taschentuch für die größte Heulsuse!

Diese Mau Mau-Variante ist ein Ärgerspiel für die ganze Familie. Ziel ist es, sich mit seinem Ablagestapel die meisten Punkte zu erziebeln. Ablegen kann man nur Karten mit gleicher Farbe oder Zahl. Und sofern sie nicht beim Nachbarn passen, dann muss man die eigene Karte nämlich dort ablegen – das ist doch zum Heulen! Der Nachbar freut sich natürlich diebisch über die geschenkten Siegpunkte. Wer nichts verschenken will oder nicht ablegen kann, legt eine Heulzwiebel auf seinen Stapel. Bei Spielende können diese Karten aber noch für so manchen deftigen Punktverlust sorgen. Wer hat in diesem einfachen Ablegespiel den richtigen Riecher und muss die wenigsten Karten „verschenken“? Für noch mehr Spaß kommen Sonderkarten ins Spiel, mit denen man beispielsweise Handkarten tauschen muss.

Für 3 bis 6 Spieler **ab 8 Jahren**, von Leo Colovini, 9,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



Scotland Yard Würfelspiel

Die Würfel und die richtige Strategie sind entscheidend: Mister X ist mal wieder auf der Flucht durch London und versucht, den Detektiven zu entkommen. Die Detektiv-Spieler müssen einen klugen Plan austüfteln, um dem Flüchtigen nicht zu viele Verkehrsmittel zur Verfügung zu stellen und ihm die Wege abzuschneiden. Doch Mister X hat ein neues Gadget erhalten – er kann den Helikopter benutzen und den Spielplan einmal umfliegen. Kann er in London tatsächlich unbemerkt umherstreifen oder kann das Detektiv-Team seine Taktik durchschauen?

Für 2 bis 4 Spieler **ab 8 Jahren**, von Inka und Markus Brand und Matthias Prinz, 12,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



**Ansprechpartner:**

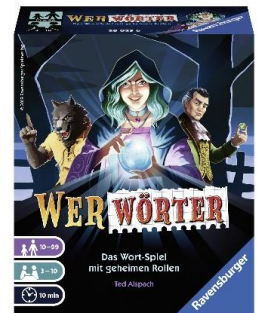
Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Werwörter

Die Werwölfe sind wieder los! Als Gegenmittel hat der Bürgermeister ein so mächtiges Zauberwort entdeckt, dass er dadurch verstummt ist. Nun liegt es an den Dorfbewohnern, innerhalb weniger Minuten den gesuchten Begriff herauszufinden – mit „Ja“- oder „Nein“-Fragen. Der Werwolf, der das Wort auch kennt, wird jedoch alles daransetzen, dies zu verhindern. Möglichst geschickt versucht er, so zu fragen, dass die anderen nicht auf den Begriff kommen und sich gleichzeitig nicht als Werwolf zu verraten. Doch auch die Seherin kennt das Wort und will den Dorfbewohnern auf die Sprünge helfen. Versagen die Dorfbewohner, bleibt ihnen nur eine Chance: Sie müssen den Werwolf erraten. Enttarnt dieser aber die Seherin, hat der Werwolf am Ende doch gewonnen. Mit von der Partie sind bekannte Gesichter aus dem Werwolf-Universum, aber auch neue Rollen mischen im Wort-Ratespiel mit. Die optional dazugehörige kostenfreie App übernimmt die Rolle des Spielleiters. Zudem kann man den Schwierigkeitsgrad des gesuchten Wortes variieren. Das Spiel ist nicht mit den anderen „Werwölfe“-Spielen kombinierbar.

Für 3 bis 10 Spieler **ab 10 Jahren**, von Ted Alspach, mit kostenloser App, 12,99 Euro (UVP),
ET Januar 2019



Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Lernspiele

Spielend lernen – die Neuheiten 2019

Eltern können die Entwicklung ihrer Kinder in den lernintensivsten Jahren gezielt mit Ravensburger Lernspielen unterstützen. Spielerisch wecken sie die Freude am Wissen und motivieren die Kinder zum eigenständigen Lernen. Dabei vermitteln die Spiele wichtige persönliche und soziale Fähigkeiten, die zu einer ganzheitlichen Entwicklung beitragen. Ravensburger Lernspiele werden nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen und zusammen mit Experten entwickelt. Sie orientieren sich an den aktuellen Bildungsstandards und Lehrplänen.

Spielend Erstes Lernen – für ersten Lernspaß von 1,5 bis 3 Jahren:

Farben- und Formen-Zauber Rund oder eckig – rot, gelb, blau

Simsalabim, wo sind die Formen hin? Mit diesem Zauberspruch und der magischen Kiste der Zauber-Maus lernen Kinder ab anderthalb Jahren spielend erste Farben und Formen kennen. Denn wo Dreieck, Viereck und Kreis in die Aussparungen auf der Legetafel passen, dürfen die Kinder zuordnen. Dann folgt ein Schwupp mit dem Zauberstab – und alle drei verschwinden in der geheimnisvollen Kiste. Wer die Formen schon kennt, nimmt die Farben dazu: Wohin passt das gelbe Dreieck, wohin der rote Kreis?

Förderschwerpunkte: Farben und Formen erkennen, Motorik

Für bis zu drei Kinder **ab 1 ½ Jahren**, von Kai Haferkamp, für (UVP) 13,99 Euro im Handel,
ET Januar 2019



Bild- und Presetext zum Herunterladen unter

www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Lernspielen unter www.ravensburger-lernspiele.de



**Ansprechpartner:**

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Spielend Neues Lernen – für wissbegierige Kinder von 3-10 Jahren:

Logo-Fix

Clever gefragt und schlau kombiniert!

Apfel, Luftballon, Frosch, Fahrrad...unter 25 Spielsteinen mit Bildern hat der Spielleiter einen Chip versteckt. Da sind clevere Kombinierer an der Reihe, durch geschickte Fragen herauszufinden, unter welchem Motiv er liegt. Ist es ein Tier? Hat es Räder? Fliegt es in der Luft? Je nach Antwort – ja oder nein – wird die Motiv-Auswahl zwar immer kleiner, dafür die Fragen immer schwieriger, bis das gesuchte Motiv übrigbleibt und der kreativste Fragensteller den Gewinnchip kassiert. Mit zwei Spielvarianten und insgesamt 40 Motivsteinen haben Kinder im Grundschulalter ein kniffliges wie lustiges Logiktraining.

***Förderschwerpunkte:** Logisches Denken, Konzentrationsfähigkeit sowie Wortschatz und Sprachentwicklung.*

*Für 2 bis 4 Spieler, von 6 bis 10 Jahren, von Haim Shafir, für (UVP) 13,99 Euro im Handel.
ET Januar 2019*



Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

GraviTrax

GraviTrax – Die Neuheiten Frühjahr 2019

Mit dem Kugelbahnsystem GraviTrax können Kinder wie Erwachsene spielerisch die Schwerkraft erleben und aktionsreiche Streckenverläufe planen, experimentieren und realisieren. Den Kick geben Action-Steine, mit denen sie den Lauf der Kugeln immer wieder aufs Neue durch Magnetismus, Kinetik oder Gravitation verändern können. Ab März erweitert Ravensburger das Angebot um drei neue Action-Steine für neue, spannende Bau- und Kombinationsmöglichkeiten.

GraviTrax Flip

Der Action-Stein **Flip** schleudert eine heranrollende Kugel dank Federmechanismus spektakulär eine Ebene nach oben und versetzt ihr einen zusätzlichen Energieschub. Doch jedes Mal stellt sich erneut die Frage, wie viel Action tatsächlich dahintersteckt und wie weit es die Kugel schafft.

Für beliebig viele Spieler **ab 8 Jahren**, 10,99 Euro (UVP), **ET März 2019**

GraviTrax TipTube

Die **TipTube** sammelt ankommende Kugeln in einem Köcher. Sobald dieser voll ist, kippt die Röhre und lässt alle Kugeln zusammen wieder auf die Strecke rollen. Doch wie lange werden die Kugeln in der TipTube gestoppt, bis das rasante Rollen weitergeht?

Für beliebig viele Spieler **ab 8 Jahren**, 10,99 Euro (UVP), **ET März 2019**

GraviTrax Vulkan

Der Action-Stein **Vulkan** setzt neue Impulse auf der GraviTrax-Bahn. Bei einem Ausbruch schleudert eine heranschießende Kugel jene drei, die sich im Vulkan befinden, mit Wucht in drei verschiedene Richtungen auf die Bahn. Durch den Vulkanausbruch springen die Kugeln nicht nur weit, sondern auch hoch und sorgen so für Nervenkitzel im Streckenverlauf.

Für beliebig viele Spieler **ab 8 Jahren**, 10,99 Euro (UVP), **ET März 2019**



GraviTrax Erweiterungen

ab 8 Jahren

Flip 10,99 Euro (UVP)
TipTube 10,99 Euro (UVP)
Vulkan 10,99 Euro (UVP)

ET März 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu GraviTrax finden Sie unter www.gravitrax.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Kreatives

Magische Armbänder aus Pulver und Wasser



Und magisch einfach sind die neuen BlaZelets von Ravensburger auch gemacht. Die Kinder füllen das farbige Pulver in eine spezielle Form und tauchen diese für ein paar Minuten ins Wasser. Mit Glitter verziert entstehen leuchtend bunte Armbänder. Das Komplettset „BlaZelets Style Studio“ enthält einen praktischen Koffer, den man als Werkstatt und gleichzeitig zur Aufbewahrung der Materialien verwenden kann.

Im „BlaZelets Style Studio“ ist alles drin, was Kinder ab sechs Jahren für die Armbänder brauchen: ein Koffer mit Sortiereinrichtung, die spezielle Form zum Einfüllen, Pulver in fünf verschiedenen Farben, Glitter und Pinsel zum Verzieren, Gummischnüre und Verschlüsse.

Das Herzstück ist die spezielle, dreiteilige Form. In das Mittelteil spannen die Kinder zunächst eine Gummischnur, damit sie die BlaZelets später auch um ihren Arm legen und verschließen können. Auf das Unterteil gesteckt füllen sie nun das Pulver ein – egal ob einfarbig, gestreift oder bunt – und verschließen die Form. Die kommt nun für ein paar Minuten ins Wasser. Auch dafür können die Nachwuchs-Schmuckdesigner den Koffer nutzen. Das Pulver verbindet sich mit dem Wasser auf magische Art zu einem Armband, das nun noch aus der Form gedrückt und mit Glitter verziert wird.



▼
▼
BlaZelets

Style Studio 29,99 € (UVP)
Style Set 9,99 € (UVP)
Refill 4,99 € (UVP)

ab 6 Jahren
ET März 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Kreativprodukten unter
www.ravensburger.de



**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Zum Abschluss kurz trocknen lassen und die Verschlüsse anbringen – fertig sind die farnefrohen Armbänder.

Mit dem **Blazelets Style Studio** lassen sich insgesamt sieben Armbänder kreieren, mit dem kleineren **Blazelets Style Set** zwei Armbänder. Das **Blazelets Refill** ist ein Nachfüllset mit weiterem Pulver, Glitter, Schnüren und Verschlüssen für drei weitere Armbänder. Die Produkte sind ab März 2019 im Handel erhältlich.

(1.713 Zeichen mit Leerzeichen)

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

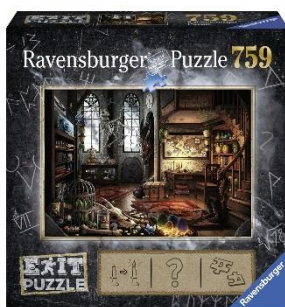
EXIT Puzzle

Puzzeln und Knobeln – Nervenkitzel auf 759 Teilen

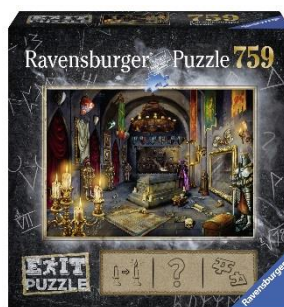
Das EXIT-Fieber auf den Ravensburger Puzzles breitet sich weiter aus: Nach den ersten drei Motiven kommen im Januar drei weitere hinzu, die ebenfalls spannenden Puzzle- und Knobelspaß versprechen. Das Motiv des EXIT Puzzles ist Teil einer rätselhaften Geschichte, die in dem Geduldsspiel selbst ihre Lösung hat.



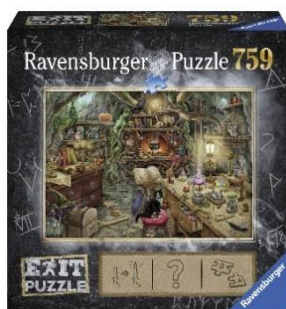
Im U-Boot (ET Jan. '19)



Im Drachenlabor (ET Jan. '19)



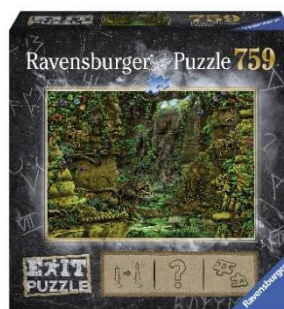
Im Vampirschloss (ET Jan. '19)



Die Hexenküche (ET Sept. '18)



Die Sternwarte (ET Sept. '18)



Die Tempelanlage (ET Sept. '18)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



EXIT Puzzles
von Johannes Schiller

für 1 - 5 Spieler
ab 12 Jahren

13,49 Euro (UVP)

ET Januar 2019/
September 2018

Bilddaten und Presstext zum
Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen
zu Ravensburger Puzzles unter
www.ravensburger.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Krypt Puzzle

Das Blanko-Puzzle für mehr Herausforderung

Für alle, denen das übliche Puzzeln keine Schwierigkeiten bereitet, setzt Ravensburger einen neuen Reiz: die Krypt Puzzles. Diese haben kein offensichtliches Motiv, sondern sind gleichmäßig golden, silbern oder schwarz. Das Verborgene kommt erst mit der Fertigstellung ans Licht.

Auch wenn es anfangs nicht so scheinen mag, die Krypt Puzzles verbergen ein geheimes Motiv. Das geheimnisvolle Ganze kann man jedoch nur durch das gekonnte Wahrnehmen von Formen und das Erkennen subtiler Unterscheidungsmerkmale zusammenfügen: Größe und Form der Teile lassen auf eine geometrische Form schließen, sie sind mal kleiner oder etwas größer, ganz schlicht, oder aber auch gebogen. Jedes Einzelne hat aufgrund eines handgefertigten Stanzwerkzeugs seine individuelle und einmalige Gestalt und somit seinen festgelegten Platz. Diesen herauszufinden, erfordert hohe Konzentration, bringt gleichzeitig jedoch auch meditative Entspannung mit sich. Wer das Rätsel löst, wie rund 700 oberflächlich gleiche Teile zueinander passen, trainiert spielerisch seine rechte Gehirnhälfte und stärkt seine mentale Fitness.

Puzzlern, die auf der Spurensuche partout nicht vorankommen, hilft ein Blick in den verschlossenen Briefumschlag mit der verkleinerten Stanzvorlage.

Krypt gibt es in drei Varianten in unterschiedlichen Ausführungen: in „Gold“, „Silber“ und mattem „Black“.

(1.402 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Krypt Puzzles

ab 14 Jahren

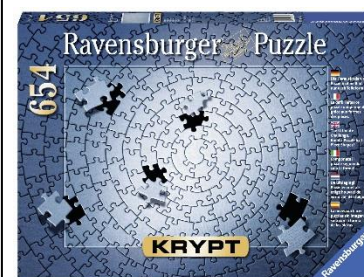
13,79 Euro (UVP)

ET Januar 2019

Gold



Silber



Black



Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Puzzles unter www.ravensburger.de





Ansprechpartner:

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

3D Puzzle

3D Puzzle-Bus transportiert „Love, Peace and Happiness“

Der VW-Bus T1, im Volksmund Bulli genannt, war in den 60ern und 70ern das Kultfahrzeug der Hippies. Jetzt, 50 Jahre nach dem legendären Woodstock-Festival, werden Erinnerungen wach, wenn man das Ravensburger 3D Puzzle „VW T1 Hippie Edition“ aus 162 Teilen zusammensetzt.

Damals hatte Opa noch schulterlange Haare, malte Blumen und das Peace-Zeichen auf seinen VW-Bus, nicht nur, um den Rost zu verdecken. 50 Jahre später kommt das Woodstock-Modell völlig rostfrei als 3D Puzzle mit 162 Teilen daher. Die teils vorgeformten Kunststoff-Teile klicken stabil ineinander, Fahrgestell und Räder ergänzen die gepuzzelte Karosserie und machen daraus ein funktionstüchtiges Nostalgie-Objekt. Schließlich diente das Gefährt schon damals dazu, die Botschaft vom friedlichen Miteinander in die Welt zu tragen. Ob auf Reisen nach Südfrankreich, Marokko, Indien oder mit dem Surfbrett auf dem Dach an der Küste Kaliforniens entlang – der Bulli war weltweit das perfekte Gefährt einer friedliebenden und musikbegeisterten Generation. Praktischerweise hatten darin gleich mehrere Personen Platz, so ging es im bunten Vehikel rund um den Globus.

Beim Zusammenpuzzeln des Woodstock-Busses als Sammlerstück hilft übrigens die Nummerierung auf der Rückseite der einzelnen Teile. Damit haben alle den typischen 3D-Puzzlespaß, ob sie sich dabei an den bunten Blumenmustern freuen oder in Erinnerungen schwelgen...

Das **3D Puzzle „VW T1 Hippie Edition“** von Ravensburger ist ab Januar 2019 und damit rechtzeitig zu 50 Jahre Woodstock für 33,99 Euro (UVP) im Handel erhältlich.

(1.591 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Nicht nur für Alt-68er: Beim Zusammenbau des 162-teiligen 3D Puzzles „VW T1 Hippie Edition“ werden Erinnerungen an ein legendäres Lebensgefühl wach.



VW T1 Hippie Edition

162 Teile + Zubehörteile inklusive drehbaren Rädern

ab 10 Jahren
33,99 Euro (UVP)

ET Januar 2019

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger 3D Puzzles unter www.ravensburger.de





Ansprechpartner:

Michaela Magin
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020
michaela.magin@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Baby und Kleinkind

Die Frühjahrsneuheiten von ministeps 2019



Bade-Puzzle

Mit den wasserfesten Puzzles haben kleine Badenixen und Wasserfrösche besonderen Spaß: Denn die dicken Puzzleteile aus Moosgummi können schwimmen und sie bleiben auf allen glatten Oberflächen haften, solange sie nass sind. Aus je zwei Teilen können die Kinder fünf Lieblingstiere zusammenpuzzeln, mit denen sie unter und über Wasser spielen können und die zu spannenden Experimenten mit dem nassen Element einladen. Die Bade-Puzzles gibt es wahlweise mit Bauernhof- oder Zootieren.

Ab 18 Monaten, Bade-Puzzle „Bauernhof“ oder „Zoo“, jeweils für (UVP) 9,99 Euro im Handel, **ET Februar 2019**

Mein allererstes Puzzle: Jahreszeiten

Erster Puzzlespaß, der mitwächst: Vier Motive zeigen Kleinkindern wie in einem Bilderbuch Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Jede Jahreszeit besteht aus einem Teil mehr: Das Picknick im Grünen setzt sich aus zwei Teilen zusammen, das anspruchsvollste Motiv mit dem Schneemann aus fünf. Jedes Puzzle ist aus stabiler Pappe und bietet eine neue motorische Herausforderung für kleine Hände. Die Kinder trainieren mit den Puzzles spielerisch Konzentration und logisches Verständnis.

Ab 18 Monaten, für (UVP) 10,99 Euro im Handel, **ET Februar 2019**

Aqua Doodle® Puzzles

Puzzeln und Malen in einem: Jedes der beiden sechsteiligen Puzzles hat auf der Rückseite ein passendes Motiv zum Ausmalen. Das Besondere daran: Der zugehörige Aqua Doodle® Stift ist mit Wasser gefüllt und lässt die ausgemalten Flächen auf magische Weise bunt erscheinen. Trocknet das Wasser, verschwinden die Farben und der fleckenfreie Mal-Spaß beginnt von neuem. Aqua Doodle® Puzzles gibt es wahlweise mit den Motiven „Heimische Tiere“ und „Einsatzfahrzeuge“.

Ab 30 Monaten, Set besteht jeweils aus einem Aqua Doodle® Wasserstift und zwei Puzzlemotiven mit Rückseiten zum Ausmalen, wahlweise zum Thema „Heimische Tiere“ oder „Einsatzfahrzeuge“, jeweils für (UVP) 15,99 Euro im Handel, **ET Februar 2019**

▼ Mehr zur Baby- und Kleinkindreihe von Ravensburger unter www.ministeps.de

Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse





Ansprechpartner:

Michaela Magin / Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020 / 0751-86-1636
michaela.magin@ravensburger.de / katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Geschenktipps fürs Osternest 2019



Foto: Heidi Velten / Ravensburger

Kinder freuen sich, wenn neben Schokohasen und bunten Eiern auch etwas Neues zum Spielen im Osternest steckt. Für alle, die kleinen Eiersuchern ein Geschenk machen wollen, hat Ravensburger etwas Passendes: Mal ist es eckig oder rund, lustig oder knifflig - Hauptsache es macht Spaß und sorgt für sinnvolle Unterhaltung.

Für gute Stimmung im Kinderzimmer:

Unser lustiges Tierparty-Spiel

Quak, quak! Floki Frosch ist Gastgeber und lädt zur Party am Teich. Dabei sorgt er nicht nur akustisch für gute Stimmung, sondern auch für die Bewegung seiner Gäste. Wer findet die zwölf Tierfreunde und bringt sie hüpfend, flatternd oder krabbelnd zum Fest? Floki führt bis zu sechs Kleinkinder persönlich durch drei bewegungsreiche Spielvarianten, vom einfachen Puzzeln bis hin zum spannenden Versteckspiel durchs ganze Zimmer. Das Spiel fördert Motorik, Sprache und Fantasie der Kinder sowie ein gutes Gedächtnis und räumliche Orientierung. Durch den steigenden Anspruch ist das Spiel auch für ältere Kinder geeignet.

Für 2 bis 6 Kinder **ab 24 Monaten**, für 22,99 Euro (UVP) im Handel, **ET September 2018**

- ▼
- ▼
- Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse
- ▲
- ▲





Ansprechpartner:

Michaela Magin / Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020 / 0751-86-1636
michaela.magin@ravensburger.de / katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Für kreative Tierfreunde:

String it Mini Rabbit

„String it!“ von Ravensburger fordert Mädchen und Jungen ab sechs Jahren dazu auf, zu Nagel und Faden zu greifen und daraus originelle Bilder zu gestalten. Dazu stecken sie bunte Kunststoff-Pins einfach in eine vorperforierte, bedruckte Platte und spannen farbiges Garn so hin und her, dass ein süßes Hasenmotiv entsteht.

Ab 6 Jahren, für 9,99 Euro (UVP) im Handel, **ET März 2019**



Für actionreichen Kugelspaß:

GraviTrax – Drei neue Action-Steine

Mit dem interaktiven Kugelbahnsystem GraviTrax können Kinder wie Erwachsene spielerisch die Schwerkraft erleben und actionsreiche Streckenverläufe planen, experimentieren und realisieren. Den Kick geben Action-Steine, mit denen sie den Lauf der Kugeln immer wieder aufs Neue durch Magnetismus, Kinetik oder Gravitation verändern können. Der Action-Stein **Flip** befördert die ankommende Kugel spektakulär um 180 Grad nach oben und versetzt ihr einen zusätzlichen Energieschub. Ankommende Kugeln werden von dem Action-Stein **TipTube** in einem Köcher eingesammelt. Ist er voll, kippt die Röhre und lässt die Kugeln gemeinsam auf die Strecke rollen. Bei einem „Vulkanausbruch“ befördert eine heranschießende Kugel die drei Kugeln, die sich im **Vulkan** befinden, mit Wucht auf die Bahn.

GraviTrax „Flip“, GraviTrax „TipTube“, GraviTrax „Vulkan“, für beliebig viele Spieler **ab 8 Jahren**, je 10,99 Euro (UVP), **ET März 2019**



Für lustige Spielerunden:

Der Spieleklassiker: Lotti Karotti

Das Hasenrennen um die Karotte auf dem grünen Hügel ist ein Klassiker fürs Osterfest. Durch Kartenziehen reihum bewegt der Spieler seine Häschen den Hügel hinauf. Zieht ein Kind eine Karottenkarte darf es an der Karotte drehen. Es macht „Klack“ und eines der Häschen plumpst in die Tiefe. Die Spieler versuchen unversehrt bis zur Karotte zu kommen und damit das Hasenrennen zu gewinnen.

Für 2 bis 4 Kinder **ab 4 Jahren**, von Seven Towns Ltd, für 25,99 (UVP) im Handel





Ansprechpartner:

Michaela Magin / Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1020 / 0751-86-1636
michaela.magin@ravensburger.de / katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Heul doch! Mau Mau – mit Taschentuch für die größte Heulsuse!

Diese Mau Mau-Variante ist ein Ärgerspiel für die ganze Familie. Ziel ist es, sich mit seinem Ablagestapel die meisten Punkte zu erwiebeln. Ablegen kann man nur Karten mit gleicher Farbe oder Zahl. Und sofern sie nicht beim Nachbarn passen – dann muss man die eigene Karte nämlich dort ablegen. Der Nachbar freut sich natürlich grinsend über die geschenkten Siegpunkte – das ist doch zum Heulen! Wer nichts verschenken will oder nicht ablegen kann, legt eine Heulzwiebel auf seinen Stapel. Bei einer Heulzwiebel muss der Spieler am Ende alle „Einser“-Karten abziehen, bei zwei Heulzwiebeln alle „Zweier“-Karten usw. Wer hat in diesem einfachen Ablegespiel den richtigen Riecher und muss die wenigsten Karten „verschenken“? Für noch mehr Spaß kommen Sonderkarten ins Spiel, mit denen man beispielsweise Handkarten tauschen muss.



Für 3 bis 6 Spieler **ab 8 Jahren**, von Leo Colovini, für 9,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**

Für spielfreudige Familien:

Hase und Igel

Hase sowie Igel möchten jeweils als Erster in den sicheren Bauernhof einlaufen beziehungsweise hoppeln. Doch es gewinnt nicht unbedingt das schnellste Tier, sondern das mit der besten Strategie: Das Ziel kann man nämlich nicht einfach in wenigen Zügen erreichen, sondern nur mit einem Energievorrat in Form von Karotten. Um den Vorrat an Gemüse immer wieder aufzufüllen, ist es manchmal sogar von Vorteil, rückwärts zu laufen. Der Spieler, der sowohl alle seine Salatköpfe aufgegessen hat als auch mit der richtigen Anzahl an Karotten ins Ziel ziehen kann, gewinnt das Wettrennen. Der beliebte Spiele-Klassiker und das 1979 erste ausgezeichnete „Spiel des Jahres“ ist neu aufgelegt im Handel erhältlich.



Für 2 bis 6 Spieler **ab 10 Jahren**, von David Parlett, 28,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langjähriger Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“. Ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, zählt zu den renommiertesten Markenzeichen in Deutschland und steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Sie ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa und für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft und zu 85 % in eigenen Werken hergestellt. 2.109 Mitarbeiter erwirtschafteten 2016 einen Umsatz von 473,5 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Lizenzen

Neues für Harry Potter-Fans

Nach sieben Bänden der Erfolgsautorin Joanne K. Rowling sowie acht Filmen ist im November 2018 auch Teil zwei des Harry Potter-Ablegers „Fantastische Tierwesen“ erschienen. Eine Filmreihe, die ihre Zuschauer in eine magische Fantasy-Welt entführt.

Mit den neuen Spielen und Puzzles von Ravensburger können Fans die Abenteuer des berühmten Zauberlehrlings Harry Potter zuhause nacherleben und sich in die Welt der fantastischen Tierwesen hineinversetzen.

Harry Potter Labyrinth

Der Brettspielklassiker von Ravensburger taucht in die Geheimgänge der Hogwarts-Welt ein. Wer behält den Überblick im **Harry Potter Labyrinth** und findet die Wege zu den bekannten Hogwarts-Bewohnern? Harry, Ron, Hermine, Prof. Dumbledore, Hagrid und Harrys Eule Hedwig warten darauf, von den Spielern gefunden zu werden. Wer das Labyrinth geschickt verschiebt, dem eröffnen sich neue Wege, die zu den gesuchten Figuren führen.

Für 2 bis 4 Spieler, **ab 7 Jahren**, 34,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**

Scamanders Fantastische Tierwesen

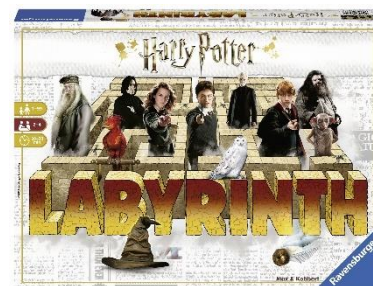
200 Teile XXL, 10,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**

Scamander gegen Grindelwald

300 Teile XXL, 10,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**

▼
▼
Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter www.ravensburger.de/presse

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter www.ravensburger.de



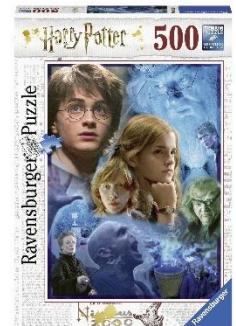
**Ansprechpartner:**

Katrin Hanger
Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH
Tel: 0751-86-1636
katrin.hanger@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Harry Potter in Hogwarts

500 Teile, 11,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



Fantastische Tierwesen: Grindelwalds Verbrechen

500 Teile, 11,99 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



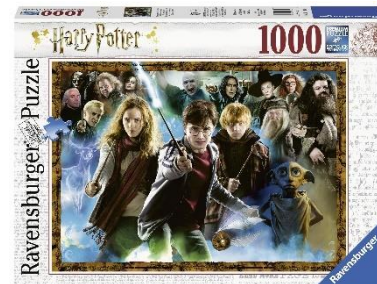
Harry Potter gegen Voldemort

1.000 Teile, 13,79 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



Der Zauberschüler Harry Potter

1.000 Teile, 13,79 Euro (UVP), **ET Januar 2019**



Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine moderne internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Presse-Information

Ansprechpartner

Timea Sternkopf
Presseansprechpartner für ThinkFun
Griffiths Consulting
Tel.: 089 17 92 87 82
ts@griffiths-consulting.de
Hans-Stießberger-Str. 2b
D-85540 München-Haar



Denk- und Logikspiele von ThinkFun

Logikrätsel für Katzenfans und Tüftelspaß mit wilden Loopings

Bei den neuen Spielen von ThinkFun kommen Katzenfans, Hobby-Detektive, Adrenalin-Junkies, Konstrukteure und Gamer alle auf ihre Kosten. Und das Beste: Die kniffligen Spiele lassen sich auch allein spielen. Die Solitärspiele sind eine unterhaltsame Herausforderung auf einer langen Zugfahrt, an einem verregneten Sonntagnachmittag oder an einem gemütlichen Abend.

Ob beim Lösen eines spannenden Katzen-Kriminalfalls oder bei der Konstruktion einer verrückten Achterbahn mit wilden Loopings, bei ThinkFun ist der Name Programm: Die intelligenten Denkspiele lassen nicht mehr los und bringen garantiert langanhaltenden Spielspaß. Sie trainieren das logische Denken und fordern die grauen Zellen bei Erwachsenen genauso wie bei Kindern. Die aufeinander aufbauenden Level der einfallreichen Spiele erinnern an Computerspiele, doch hier ist alles analog und ohne technisches Zubehör jederzeit spielbar.

Zu den Frühlingsneuheiten von ThinkFun gehören Roller Coaster Challenge™, ein Spiel für Tüftler und Hobby-Konstrukteure, sowie der pelzige Denksport Cat Crimes™.

Cat Crimes™

Beim Logikspiel Cat Crimes™ muss der Spieler knifflige Katzenverbrechen aufklären. Welcher Stubentiger hat den Fisch verschluckt? Wer hat den Kaffee verschüttet? Welche böse Miezekatze hat den Vogel gefressen? Sechs verdächtige Samtpfoten stehen zur Auswahl.

Der Spieler wird zum Detektiv und löst die Fälle durch logisches Schlussfolgern mit Hilfe von Hinweisen, die auf den Aufgabenkarten angegeben sind. Zusätzlich bietet die Spielanleitung detaillierte Täterprofile zu Tommy Tiger, Hr. Schröder und Co., damit der Spieler alle Infos hat, um dem tierischen Gauner auf die Schliche zu kommen. Jede Karte stellt eine neue Herausforderung dar, es gibt vier Schwierigkeitsgrade mit jeweils zehn Aufgaben.





Presse-Information

Ansprechpartner

Timea Sternkopf
Presseansprechpartner für ThinkFun
Griffiths Consulting
Tel.: 089 17 92 87 82
ts@griffiths-consulting.de
Hans-Stießberger-Str. 2b
D-85540 München-Haar

Cat Crimes™ kann mit seinem praktischen kleinen Format auf jede Reise mitgehen und lange Fahrten zum spannenden Katzenkrimi verwandeln – als Solitärspiel oder auch mit befreundeten Hilfsdetektiven ein garantierter Spaß!

1 Spieler, **ab 8 Jahren**, Preis 15,99 Euro, verfügbar ab 1. März 2019, illustriert von: Alyssa Peterson

Roller Coaster Challenge™

Roller Coaster Challenge™ zeigt, dass Physik alles andere als langweilig ist! Kinder ab sechs Jahren können sich bereits als Mini-Ingenieure ausprobieren und den Aufbau einer Achterbahn ausklügeln. Auch erfahrene Tüftler sehen sich mit kniffligen Aufgaben vor clevere Herausforderungen gestellt. Mit unterschiedlichen Bauteilen lassen sich steile Kurven und wilde Loopings zusammensetzen. Die Aufgabenkarten mit vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen geben vor, welche Pfosten, Kurven und Schienenteile benötigt werden, um eine funktionsfähige Achterbahn zusammenzubauen. Am Ende rollt das kleine Wägelchen von der Startposition bis in das Ziel – vorausgesetzt der Spieler montierte alle Elemente richtig.

1 Spieler, **ab 6 Jahren**, Preis 39,99 Euro, verfügbar ab 1. Januar 2019, Autor: Oliver Morris



Weitere Informationen

zu ThinkFun-Spielen finden Sie unter www.thinkfun.de

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Buchtipps rund um Abenteuer und Entdeckungsreisen

Vom Mond bis zum Mount Everest

2019 ist das Jahr der großen Abenteuer und Entdecker: Vor 50 Jahren setzte der erste Mensch seinen Fuß auf den Mond, der Mount Everest-Bezwinger Edmund Hillary würde 100 und der Naturforscher Alexander von Humboldt 250 Jahre alt. Ravensburger nimmt seine Leser gleich mehrmals mit auf Abenteuerreise. Hier sind unsere Buchtipps für jedes Alter:

Ab 4 Jahren: Wieso? Weshalb? Warum?

Abenteuer und Entdecker

Mit den Wikingern reisen Abenteuerfans ab vier Jahren in die neue Welt oder entdecken mit Humboldt die Tiere Südamerikas. Mit Edmund Hillary geht es hoch hinauf auf den Mount Everest. Warum brechen Menschen zu allen Zeiten ins Ungewisse auf, und was treibt sie dabei an? In diesem Buch lernen Kinder die spannenden Hintergrundgeschichten zu den abenteuerlichsten Reisen und Expeditionen kennen.

16 Seiten, Peter Friedl/ Susanne Gernhäuser, ISBN 978-3-473-32947-2, € [D] 14,99. Erscheinungstermin: **Februar 2019**

Ab 6 Jahren: Kinderbuch tiptoi® CREATE

Die galaktische Weltraum-Mission

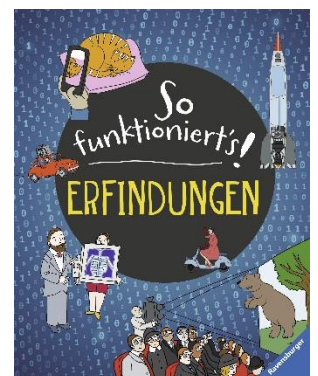
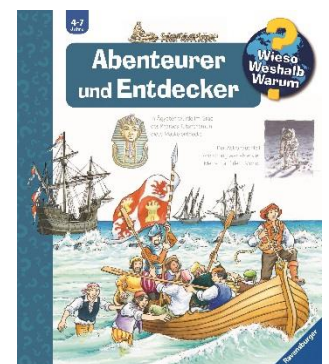
Aufgepasst, da kommt eine geheimnisvolle Nachricht aus dem All! Um sie zu entschlüsseln, begleiten junge Entdecker den Kapitän Ben Fleck auf eine verrückte Odyssee durch die Galaxie. Sie erfahren auf ihrer Reise viel über Raumfahrt, Sterne und Planeten. Dabei treffen sie sogar die Bewohner von Mond, Mars, Jupiter und Co. Beim Schmökern ist die Kreativität der Kinder gefragt: Witze erzählen, Lieder singen, Reime vervollständigen und viele weitere Aufgaben lösen – mit der Aufnahmefunktion des orangefarbenen tiptoi® Stifts.

16 Seiten, Karla Recke/ Antje Hagemann, ISBN 978-3-473-55489-8, € [D] 19,99. Erscheinungstermin: **Juni 2019**

Ab 7 Jahren: Kindersachbuch

So funktioniert's! Erfindungen

Flugdrachen vor 5.000 Jahren oder die erste Landkarte: Dieses Buch stellt die wichtigsten Erfindungen der Menschheit in vier Kapiteln vor. Los geht es mit der Entstehung der modernen Welt, vom Pflug zum Roboter. Im zweiten Kapitel erfahren die Leser, wie sich die Kommunikation entwickelt hat, von den ersten Schriftzeichen bis zum Internet. Im dritten Teil dreht sich alles um den Verkehr, vom Rad bis zum Raumschiff, im vierten schließlich um die Optik, von der Linse bis zum Laser. Informativ und witzige Illustrationen im Comic-Stil ergänzen die leicht verständlichen Texte.



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

96 Seiten, ISBN 978-3-473-55458-4, € [D] 12,99. Erscheinungstermin: **Februar 2019**

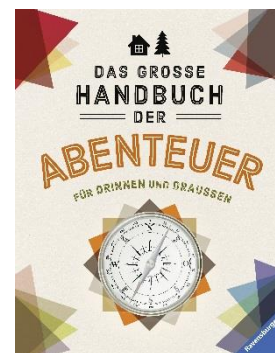
Ab 8 Jahren: Kindersachbuch**Das große Handbuch der Abenteuer. Für drinnen und draußen**

Wie baue ich ein Teleskop? Was brauche ich für einen Schlitten? Wie lese ich eine Karte oder nutze den Kompass? Dieses Handbuch enthält jede Menge Ideen zum Spielen, Basteln und Ausprobieren für drinnen und draußen. Kleine und große Entdecker tüfteln an einer Wetterstation oder sausen mit dem selbstgebauten Schlitten den Berg hinunter. Ob zu Hause, in den Bergen, im Wald oder am Meer: Mit Paul Beupères Buch kann das Abenteuer beginnen.

120 Seiten, Paul Beupère, ISBN 978-3-473-55464-5, € [D] 14,99.

Erscheinungstermin: **Februar 2019**

(2.930 Zeichen mit Leerzeichen)



Weitere Informationen
zu Ravensburger Büchern und
Coverdaten zum Download finden Sie
unter: www.ravensburger.de/presse

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Klassiker

Es wimmelt vor Freunden

Generationen lieben die Figuren von Ali Mitgutsch in seinen „sich selbst erzählenden Geschichtenbücher“, in denen es tausende Geschichten und Details zu entdecken gibt. Nun bringt Ravensburger sein Werk in einem neuen Format auf den Markt: „Meine Kindergartenfreunde“ ist ein Freundebuch mit den bekannten Motiven des Vaters aller Wimmelbücher. Es hat Platz für 30 Kinder und viel Raum zum Selbstgestalten. Mit jedem Eintrag eines Freundes entsteht so eine ganz individuelle Wimmelwelt – und eine kostbare Erinnerung an die Kindergartenzeit.

Ali Mitgutsch wurde 1935 in München geboren. 1968 erschien sein erstes Wimmelbuch „Rundherum in meiner Stadt“ beim Ravensburger Buchverlag. Seither sind über 70 Bücher, Puzzles und Poster aus seinen Motiven entstanden, die detailliert bunte Szenen aus der Stadt, dem Dorf oder dem Land zeigen. Er gilt als Erfinder des ersten Wimmelbuchs im deutschsprachigen Raum und wurde 2018 mit dem Bundesverdienstkreuz am Bande geehrt. Der Bezirk Oberbayern verlieh ihm den Kulturpreis 2019 für den Willen neue Wege zu gehen, ohne die Vergangenheit und die eigenen Wurzeln zu vergessen.

(1.141 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Meine Kindergartenfreunde

Ali Mitgutsch
Originalausgabe, 72 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Ali Mitgutsch
Ab 3 Jahren
EAN 4049817447147
€ [D] 8,99
€ [A] 8,99
SFr. 14.50 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:
Januar 2019

Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Bilderbuch

Der Schusch ist wieder da!

Eine neue Geschichte aus dem Simmerlgebirge: Charlotte Habersack und SaBine Büchner haben eine Fortsetzung des erfolgreichen Bilderbuchs „Der schaurige Schusch“ geschrieben. Auch diesmal geht es mit viel Humor um ein hochaktuelles Thema – dem offenen Miteinander. „Der Schusch und der Bär“ zeigt, dass Mauern keine Lösung sind und erscheint aktuell bei Ravensburger.

Kaum ist der reiche Bär in seine schicke Höhle gezogen, wird er misstrauisch. Warum trägt das Huhn einen Sack über der Schulter? Etwa, um dem Bären sein Geld zu stehlen? Was hat der Hirsch mit dem Baumstamm und das Murmeltier mit der Leiter vor? Aus Angst verbarrikadiert sich der Bär in seiner Höhle. Erst der Schusch bringt ihn dazu, sich wieder hinauszuwagen. Er nimmt den Bären mit zum Fluss, wo die anderen Tiere ein Floß gebaut haben. Dafür waren also der Baumstamm, der Sack und die Leiter bestimmt!

„Ich habe versucht, auf humorvolle Weise zu zeigen, dass Mut, Offenheit und Freunde uns mehr bereichern, als alle Schätze dieser Welt“, sagt Charlotte Habersack über ihr Buch.

Das Landestheater Württemberg-Hohenzollern Tübingen Reutlingen führt aktuell „Der schaurige Schusch“ für Kinder ab drei Jahren auf:

www.landestheater-tuebingen.de/spielplan/der-schaurige-schusch-5616

Charlotte Habersack wuchs in München auf, wo sie auf der Schreibmaschine ihrer Mutter ihre ersten eigenen Geschichten tippte. Heute schreibt sie vor allem Drehbücher und Romane für Kinder. Sie liest viel und reist mit dem Motorrad durch fremde Länder. Sie lebt mit ihrem Mann und ihren Kindern in München.

SaBine Büchner wurde 1964 in Wuppertal geboren und lebt seit 1996 mit ihrer Familie in Berlin. Sie studierte Kommunikationsdesign mit Schwerpunkt Illustration in Wuppertal und Animation an der HHF „Konrad Wolf“ in Babelsberg. Sie wirkte an zahlreichen Trickfilmanimationen für „Die Sendung mit der Maus“ mit. 2006 erhielt sie das Troisdorfer Bilderbuch-Stipendium (Für immer SIEBEN) und arbeitet seitdem als freie Illustratorin.

(2011 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Der Schusch und der Bär

SaBine Büchner, Charlotte Habersack
Originalausgabe, 32 Seiten
ab 3 Jahren
ISBN 978-3-473-44710-7
€ [D] 12,99
€ [A] 13,40
SFr. 19.90 (empf. Ladenpreis)

Erscheinungstermin:

Februar 2019

Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de/presse



Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

PR-AGENTUR:

Griffith Consulting
Timea Sternkopf
Telefon +49 (0)89.17 92 87 82
ts@griffiths-consulting.de

Neue Pappbilderbuchreihe von Ravensburger

Edition Piepmatz: Ein Stück vom großen Glück

Was hat das dänische Lebensgefühl „Hygge“ mit den Pappbilderbüchern der neuen Edition Piepmatz von Ravensburger gemeinsam? Das Motto: „Das große Glück liegt in den kleinen Dingen“. Mit den liebevollen Geschichten und besonderen Illustrationen für Kinder ab zwölf Monaten wird Vorlesen richtig „hyggelig“. Die Edition Piepmatz startet mit vier Pappbilderbüchern und ist ab März im Handel.

Vorlesen ist „Hygge“

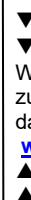
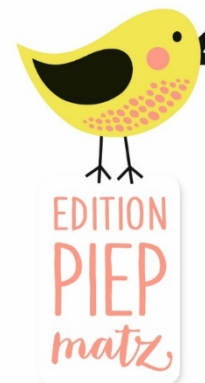
Entzückende Tiere, fröhliche Reime, wachgekitzelte Waldbewohner und lebenswerte Dinge zum Benennen: Die Edition Piepmatz zaubert Klein und Groß ein Lächeln ins Gesicht und bringt so ein Stück Glück in den Alltag. Damit passt die Reihe genauso wie das Vorlesen an sich ganz und gar zum Lifestyle-Trend „Hygge“, der sich durch eine gemütliche, warme, herzliche Atmosphäre zu Hause und Zusammensein mit Freunden kennzeichnet.

Für die Edition Piepmatz hat Ravensburger die Illustratorinnen Frau Annika (Annika Sauerborn) und Kathrin Wessel gewinnen können. Ihre Bilder sind voller witziger Details. Die Farbgebung und der besondere Strich verleihen der Reihe einen individuellen Look und bereichern (nicht nur) das Kinderzimmer. Diese vier Bücher mit altersgerechten Inhalten für wertvolle Vorlese- und Kuschelzeit sind aktuell in der Edition Piepmatz von Ravensburger erhältlich:

„Wenn der Wald erwacht“: So leben die Waldtiere

Ein erstes, besonderes Sachbuch: Im Wald gibt es für die Kinder viel zu entdecken: Wo leben Hase, Maulwurf, Hummel oder Specht - in den Bäumen oder unter der Erde? Was machen sie den ganzen Tag? Am Schluss wartet eine Überraschung auf die Kinder: Wenn sie das Buch umdrehen, können sie eine stimmungsvolle Waldszene bei Nacht beobachten – vom Boden bis hoch in die Wipfel.

16 Seiten, für Kinder ab 24 Monaten, von Sandra Grimm, illustriert von Kathrin Wessel, ISBN: 978-3-473-43789-4, € [D] 9,99, € [AT] 10,30, SFr. 15,90, Erscheinungstermin: März 2019



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de

Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

PR-AGENTUR:

Griffith Consulting
Timea Sternkopf
Telefon +49 (0)89.17 92 87 82
ts@griffiths-consulting.de

„Leise, leise, sagt die Meise“ – Auf geht’s auf die Traumreise

Beim Vorlesen mit gemeinsamen Kuschneln kommt jeder noch so kleine Frechdachs leichter zur Ruhe. „Leise, leise, sagt die Meise“ zaubert im Handumdrehen Schlafsand ins Auge. Das Buch mit den niedlichen Tieren, einfachen Reimen und Wortspielen unterstützt das Abendritual und die Kinder gleiten sanft ins Reich der Träume.

16 Seiten, für Kinder ab 12 Monaten, von Sandra Grimm, illustriert von Kathrin Wessel, ISBN: 978-3-473-43787-0, € [D] 7,99, € [AT] 8,30, SFr. 12,50, Erscheinungstermin: **März 2019**



Die Welt entdecken mit „Alles hat einen Namen“

„Alles hat einen Namen“ ist ein Bilderbuch zum Erkunden und Erforschen. Illustratorin Frau Annika zeichnete mit ganz viele Liebe Dinge aus dem Alltag von Eltern und Kindern. Das moderne Kinderbuch fördert augenzwinkernd die Sprachentwicklung von Kindern ab zwölf Monaten. Neben Schnuller, Apfel und Luftballon findet auch der herabschauende Hund als Yoga-Übung seinen Platz auf den Seiten.

16 Seiten, für Kinder ab 12 Monaten, illustriert von Frau Annika, ISBN: 978-3-473-43790-0, € [D] 12,99, € [AT] 13,40, SFr. 19,90, Erscheinungstermin: **März 2019**



„Hallo, kleines Kuschnelkind“: ein Gucklochbuch mit bezaubernden Tierkindern

Illustratorin Frau Annika und Autorin Sandra Grimm gelang mit „Hallo, kleines Kuschnelkind“ ein Pappbilderbuch mit spannenden Verwandlungseffekten und charmanten Reimen. Ob Dackel, Ente oder Pandabär auf jeder Seite entdeckt ein Tierkind seine Umgebung und findet über das Guckloch wieder zurück zu seinen Eltern.

24 Seiten, für Kinder ab 12 Monaten, von Sandra Grimm, illustriert von Frau Annika, ISBN: 978-3-473-43788-7, € [D] 9,99, € [AT] 10,30, SFr. 15,90, Erscheinungstermin: **März 2019**



Über die Illustratorinnen und die Autorin der Bücher aus der Edition Piepmatz:

Frau Annika (Annika Sauerborn) malt und zeichnet, seit sie einen Stift halten kann. Ein Praktikum bei einer Illustratorin gefiel ihr so gut, dass ihr Berufswunsch feststand: 2010 schloss sie ihr Designstudium an der FH Mainz ab. Ihre Liebe zu witzigen Zeichnungen und Handlettering lässt sich auf Instagram verfolgen: https://www.instagram.com/frau_annika/

Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin
Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de
Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

PR-AGENTUR:

Griffith Consulting
Timea Sternkopf
Telefon +49 (0)89.17 92 87 82
ts@griffiths-consulting.de

Kathrin Wessel

Designerin und Illustratorin Kathrin Wessel alias Käselotti lacht gerne bei der Arbeit und liebt Tiere. Bei Edition Piepmatz probierte sie neue Dinge aus – eine bislang ungewohnte Optik auf dem deutschen Kinderbuchmarkt. Sie vertreibt unter ihrem Label Käselotti eigens designte Stoffe, Accessoires und Poster mit Tiermotiven. <https://www.instagram.com/kaeselotti/>

Sandra Grimm wurde 1974 in Norddeutschland geboren. Nach Aufenthalten in Frankreich und verschiedenen Städten in Deutschlands, hat sich die Diplompädagogin vor einiger Zeit im Norden niedergelassen. Das ländliche Leben mit niedlichen Tieren, skurrilen Nachbarn, putzigen Familien, kuriosen Bekannten und quirligen Söhnen inspiriert sie zu ihren Geschichten und Reimen. Über zweihundert kleine und große Bücher hat sie bisher veröffentlicht.

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.

**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Bilderbuch

Bilderbuch-Neuheiten Frühjahr 2019

Hase Hibiskus und der Möhrenklau

Hase Hibiskus' Möhren wurden geklaut! Sofort macht sich der Hase auf die Suche nach dem Dieb. Wer hat die Möhren geklaut? Zum Glück hat der freche Dieb Spuren hinterlassen. Esel Fred war's nicht, der hat Hufe. Eule Uli fliegt und Schlange Ludo hat erst gar keine Füße. Da steht Hibiskus plötzlich wieder vor seinem eigenen Haus - und siehe da: Alle seine Freunde sind da und haben eine Geburtstagsfeier für ihn vorbereitet. Happy Birthday, Hase Hibiskus!

Text von Andreas König mit durchgehend farbigen Illustrationen von Günther Jakobs, Originalausgabe, 32 Seiten, ab 3 Jahren, ISBN 978-3-473-44711-4, € [D] 12,99€, Erscheinungstermin: Januar 2019

Hier kommt Oster-Henni!

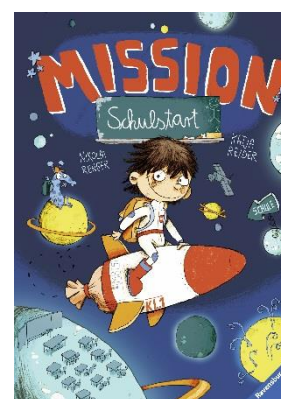
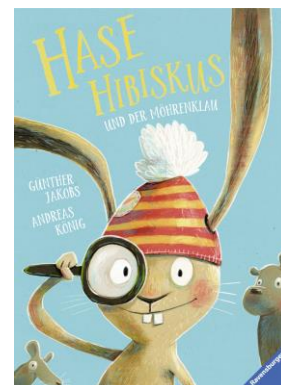
Huhn Henni hat die Nase voll! Sie darf an Ostern nur die Eier legen, während die Hasen den ganzen Spaß mit dem Bemalen und Verstecken haben. Für Henni ist klar: Sie will das erste Osterhuhn der Welt werden und scheut vor nichts zurück. Leider steht die schwierige Osterhasenprüfung ihrem Traum im Weg, bei der sie trotz Osterhasenkostüm als Huhn ertappt wird. Aber als ein kleiner Osterhasen-Anfänger dann Hilfe braucht, sieht es ganz so aus, als könnte sie doch noch das erste Osterhuhn der Welt werden...

Text von Henning Löhlein mit durchgehend farbigen Illustrationen von Stephanie Polák, Originalausgabe, 32 Seiten, ab 3 Jahren, ISBN 978-3-473-44712-1, € [D] 12,99€, Erscheinungstermin: Januar 2019

Mission Schulstart

Kurz bevor Mats in die Schule kommt, trudeln Tag für Tag geheimnisvolle Briefe für ihn ein. In jedem steht eine Aufgabe, um zu beweisen, dass er bestens für die Mission Schulstart gerüstet ist. Dazu gehören unter anderem den Weg zur Schule zu finden, seinen Namen zu schreiben und seine Telefonnummer zu kennen. Mats löst alle Aufgaben mit Bravour - und zwar auf seine ganz eigene Art.

Text von Katja Reider mit durchgehend farbigen Illustrationen von Nikolai Renger, Originalausgabe, 32 Seiten, ab 5 Jahren, ISBN 978-3-473-44713-8, € [D] 12,99€, Erscheinungstermin: März 2019



▼
▼
Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Pappbilderbuch

Pappbilderbuch-Neuheiten Frühjahr 2019

Sachen suchen, Sachen hören: Wir machen Musik

Das erste „Sachen suchen“-Buch zum Musik machen! Wie klingen Klavier, Flöte, Cello und Gitarre? Auf jeder Seite erklingt ein anderes Instrument. Zusätzlich laden viele Motive zum genauen Hinsehen und Wiederentdecken in den großen Suchbildern ein.

Text von Frauke Nahrgang. Originalausgabe. 16 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Guido Wandrey. Mit Sound. Ab 18 Monaten.
ISBN 978-3-473-43780-1, € [D] 4,99€, Erscheinungstermin: **Januar 2019**

Mein großes Sachen suchen: Tag und Nacht

„Sachen suchen“ bei Tag und bei Nacht: Auf je einer Doppelseite sieht man die Stadt, den Bauernhof, die Baustelle, den Spielplatz im Stadtpark und den Zoo am Tag und in der Nacht. Zahlreiche Details zeigen, was sich zu den Tageszeiten verändert hat.

Text von Susanne Gernhäuser. Originalausgabe. 24 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Ursula Weller. Ab 2 Jahren.
ISBN 978-3-473-43770-2, € [D] 8,99€, Erscheinungstermin: **Januar 2019**

Alle meine Fahrzeuge

Ein allererstes Fahrzeugbuch mit einfachen Texten zum Vorlesen erzählt von Müllabfuhr, Lastwagen, Bagger, Traktor und noch viel mehr, unterwegs und bei der Arbeit. Plakative Bilder zeigen die Lieblingsfahrzeuge und laden zum genauen Betrachten ein.

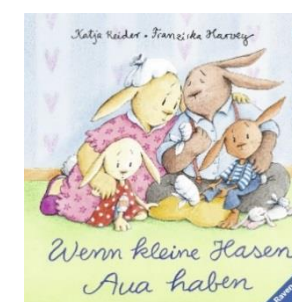
Illustriert hat dieses Buch Katharina Staar, die Gewinnerin des „illu2017“, dem Illustrations-Wettbewerb von Ravensburger.

Text von Dominique Conte. Originalausgabe. 16 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen. Ab 18 Monaten.
ISBN 978-3-473-43772-6, € [D] 4,99€, Erscheinungstermin: **Januar 2019**

Wenn kleine Hasen Aua haben

Oje, Mama Hase stößt sich, Hoppelhase fällt etwas auf den Fuß und auch die anderen Hasen haben ein Aua. Zum Glück machen Verband und Pflaster schnell wieder gesund. Oder hilft etwas ganz anderes? Eine lustige Trostgeschichte mit überraschendem Ende.

Text von Katja Reider. Originalausgabe. 16 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Franziska Harvey. Ab 18 Monaten.
ISBN 978-3-473-43784-9, € [D] 6,99€, Erscheinungstermin: **Januar 2019**



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Wer schläft und schnarcht denn da?

Schlafenszeit bei den Tieren: Die Blätterdecke bei Familie Igel raschelt leise, Papa Hase gibt dem Hasenkind einen schmatzenden Kuss und Papa Bär schnarcht laut. Durch das Bewegen der Schieber erzeugt man die Geräusche selbst - ganz ohne Elektronik!

Text von Sandra Grimm. Originalausgabe. 10 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Christine Faust. Ab 2 Jahren.

ISBN 978-3-473-43773-3, € [D] 14,99€, Erscheinungstermin: **Februar 2019**

(2.252 Zeichen mit Leerzeichen)



Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter:

www.ravensburger.de/presse

**Über Ravensburger**

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Kindersachbuch

„Wieso? Weshalb? Warum?“ Neuheiten Frühjahr 2019

Ab zwei Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? junior **Helfen, teilen, sich vertragen**

Zu Hause, im Kindergarten, auf dem Spielplatz – fast immer sind wir mit anderen Menschen zusammen. Dieser Band zeigt Kindern, wie das Miteinander am besten klappt. Dazu gehört beispielsweise zuzuhören, zu fragen, wenn man etwas möchte, um Entschuldigung zu bitten und niemandem wehzutun. Die aufklappbaren Szenen aus dem Alltag, beim Baden oder Spielen mit den Geschwistern, helfen den Kindern, sich Situationen leichter vorzustellen.

Text und Illustrationen von Doris Rübel, Originalausgabe, 16 Seiten, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32944-1, €[D] 9,99, Erscheinungstermin: April 2019

Was macht der Astronaut?

Eine erste sachliche und altersgerechte Begegnung mit dem Thema Weltraum ermöglicht dieses Buch. Kinder begleiten einen Astronauten auf seinem Weg ins All und erfahren, was es am Sternenhimmel zu entdecken gibt. Sie sehen, wie er in der Raumstation lebt und arbeitet, was er dort oben isst, wo er schläft, wie er auf die Toilette geht und mit seiner Familie auf der Erde Kontakt hält.

Text und Illustrationen von Peter Nieländer, Originalausgabe, 16 Seiten, ab 2 Jahren, ISBN 978-3-473-32945-8, € [D] 9,99, Erscheinungstermin: April 2019

Ab vier Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? **Abenteurer und Entdecker**

Mit den Wikingern reisen Abenteuerfans ab vier Jahren in die neue Welt oder entdecken mit Humboldt die Tiere Südamerikas. Mit Edmund Hillary geht es hoch hinauf auf den Mount Everest. Warum brechen Menschen zu allen Zeiten ins Ungewisse auf, und was treibt sie dabei an? In diesem Buch lernen Kinder die spannenden Hintergrundgeschichten zu den abenteuerlichsten Reisen und Expeditionen kennen.

Text von Susanne Gernhäuser, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Peter Friedl, ISBN 978-3-473-32947-2, € [D] 14,99, Erscheinungstermin: Februar 2019





Ansprechpartner:

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Wir entdecken Feste und Bräuche

Feiertage strukturieren für Kinder wichtige Ereignisse im Jahreslauf. Das Buch stellt die wichtigsten Feste mit ihren Bräuchen und Ursprüngen vor: von Silvester über Fastnacht, Ostern, Frühlings- und Sommerfeste bis zu Halloween, Sankt Martin und Weihnachten. Kinder lernen über das Buch auch Feste anderer Kulturen kennen, wie das muslimische Zuckerfest, das jüdische Lichterfest Chanukka oder das japanische Kirschblütenfest.

Text von Andrea Erne, Originalausgabe, 16 Seiten, mit durchgehend farbigen Illustrationen von Susanne Szesny, ISBN 978-3-473-32946-5, € [D] 14,99, Februar 2019

Wir entdecken heimische Tiere

Dieser Band nimmt kleine Tierfreunde mit auf eine Entdeckungsreise durch verschiedene heimische Lebensräume. Ob im Garten, im Wald, in den Bergen oder auf dem Feld: Kinder erfahren Wissenswertes über die dort ansässigen Tiere und ihre Lebensweisen. Sie werden dafür sensibilisiert, wie wichtig Tiere, etwa Insekten, für das Gleichgewicht der Natur sind und erhalten Tipps, wie sie selbst einen Beitrag zum Tierschutz leisten können.

Text von Patricia Mennen, Originalausgabe, 16 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Anne Ebert, ISBN 978-3-473-32948-9, € [D] 14,99, Erscheinungstermin: Februar 2019

Ab acht Jahren: Wieso? Weshalb? Warum? ProfiWissen

Vulkane

Vulkane sind faszinierend und bedrohlich. Dieser Band zeigt und erklärt, wie und wo die riesigen Feuerspeier entstehen, warum Vulkanausbrüche so unterschiedlich verlaufen und welchen Zusammenhang es zwischen Vulkanen, Erdbeben und Tsunamis gibt. Wissenschaftler berichten, wie sie die Feuerberge erforschen. Dabei gewähren Fotos und Illustrationen einen spektakulären Blick über den Kraterrand.

Text von Stefan Greschik, Originalausgabe, 56 Seiten mit durchgehend farbigen Illustrationen von Jochen Windecker, ISBN 978-3-473-32949-6, € [D] 14,99, Erscheinungstermin: April 2019

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



▼
▼
Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter:

www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Kinderliteratur

Ferkel und schwimmende Hühner

Sieben Ferkel im Wohnwagen, zwei Zwergesel in der Hängematte und ein geheimnisvoller Heuboden: Für die neunjährige Mai ist der Kornblumenhof der beste Ort der Welt. Dorthin entführt Anja Fröhlich ihre Leser mit viel Witz und Gespür für Alltagsabenteuer. Die Reihe „Wir Kinder vom Kornblumenhof“ für Leser ab acht Jahren startet aktuell bei Ravensburger.

Der erste Band, „**Ein Ferkel im Baumhaus**“ beginnt mit einer siebenfachen Überraschung. Schweinemama Fräulein Stinkewitz hat Nachwuchs bekommen! Weil sie mit den Winzlingen heillos überfordert ist, springen die Kinder vom Kornblumenhof nur zu gern als Pflegeeltern ein. Doch dann taucht Abraxas mit seiner Jungsbande auf und will ein Ferkel mitnehmen. Schweinerei, finden Mai und ihre Cousinen. Im geheimen Baumhaus schmieden sie einen Plan.

Weiter geht es in der Reihe mit „**Zwei Esel im Schwimmbad**“, einer Handvoll Hühner mit Schwimmflügeln und einem Sportlehrer, der sich bitteschön in Tante Karoline verlieben soll: Seit das neue Naturschwimmbad fertig ist, haben die Kinder auf dem Kornblumenhof noch mehr Spaß. Wenn nur der blöde Abraxas nicht wieder dazwischenfunken würde! Mit seinem komischen Diamantanhänger hypnotisiert er nicht nur die Hühner, sondern auch Mais Bruder Henry. Aber Mai hat schon eine Idee, wie sie den Spuk beenden kann.

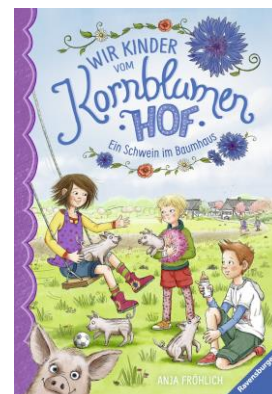
Anja Fröhlich, geboren 1964, ist im Rheinland, im Sauerland und in Rom aufgewachsen. Sie hat Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft, Kunstgeschichte und Psychologie in Köln studiert und zunächst als Journalistin und Werbetexterin gearbeitet. Seit 2001 schreibt sie Bücher für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Anja Fröhlich lebt in Köln.

Ulla Mersmeyer, geboren 1980 in Bremen, karikierte in der Grundschule am liebsten ihre Lehrer. Nach dem Abitur ließ sie sich am Bremer Theater zur Bühnenbildnerin ausbilden und studierte dann an der Fachhochschule für Design in Münster. Seit 2012 lebt sie in Berlin und arbeitet als freie Illustratorin.

(1.972 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Wir Kinder vom Kornblumenhof Band 1: Ein Schwein im Baumhaus

Anja Fröhlich
Originalausgabe, 168 Seiten, mit
farbigen Illustrationen von Ulla
Mersmeyer
ab 8 Jahren
ISBN 978-3-473-40315-8
€ [D] 9,99
€ [A] 10,30
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)
Auch als E-Book und Hörbuch
erhältlich

Erscheinungstermin:
März 2019

Wir Kinder vom Kornblumenhof Band 2: Zwei Esel im Schwimmbad

Anja Fröhlich
Originalausgabe, 168 Seiten, mit
farbigen Illustrationen von Ulla
Mersmeyer
ab 8 Jahren
ISBN 978-3-473-40316-5
€ [D] 9,99
€ [A] 10,30
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)
Auch als E-Book und Hörbuch
erhältlich

Erscheinungstermin:
März 2019

Weitere Informationen
zu Ravensburger Büchern und
Coverdaten zum Download finden Sie
unter: www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Jugendliteratur

Erst Jugendknast, dann Geheimagent

Ein geheimes Camp, in dem kriminelle Jugendliche zu Elite-Agenten ausgebildet werden: Scott McEwen, Co-Autor von „American Sniper“, erzählt mit schnellen Szenenwechseln und filmischer Dramatik von einem Elite-Camp, in dem Zusammenhalt überlebenswichtig ist und Jugendliche zu Helden werden. „Camp Honor. Die Mission“ ist der Auftakt einer spannenden Buchreihe für Leser ab 14 Jahren, die als deutsche Erstausgabe bei Ravensburger erscheint.

Wyatt, 15 Jahre alt, wird für ein Verbrechen verurteilt, das er nicht begangen hat. Damit scheint sein Leben gelaufen zu sein, aber es kommt anders. Ein mysteriöser Fremder taucht auf und bietet ihm einen Deal an: Wenn Wyatt sich in einem geheimen Camp der US-Regierung ausbilden lässt, wird ihm seine Strafe erlassen. Wyatt stimmt zu – und findet sich in einer Welt wieder, die seine kühnsten Träume übersteigt: In Camp Honor steuern Jugendliche Drohnen, entschärfen Bomben und springen aus Hubschraubern. Doch aus dem knallharten Training wird allzu schnell lebensbedrohlicher Ernst. Als der Drahtzieher eines Darknet-Imperiums Wind von Camp Honor bekommt, brechen Wyatt und seine Freunde überstürzt zu ihrer ersten Mission auf.

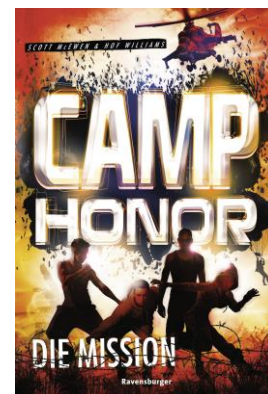
Scott McEwen, geboren 1961, arbeitet als Prozessanwalt in San Diego, Kalifornien. Er ist Co-Autor von „American Sniper“, der Autobiographie des amerikanischen Scharfschützen Chris Kyle. Der New York Times- und Spiegel-Bestseller wurde von Clint Eastwood mit Hollywoodstar Bradley Cooper in der Hauptrolle verfilmt und für sechs Oscars nominiert.

Hof Williams lebt in Westport, Connecticut, und arbeitet derzeit mit Scott McEwen an einem Sachbuch über das Leben, die Aktivitäten und die oft geheime Arbeit der kampferfahrensten Helden der US-Spezialeinheiten, nachdem sie aus dem Militär ausgeschieden sind.

(1.812 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Camp Honor

Band 1: Die Mission

Scott McEwen, Hof Williams
Übersetzt von Christian Dreller
Deutsche Erstausgabe, 416 Seiten
ab 14 Jahren
ISBN 978-3-473-58547-2
€ [D] 9,99
€ [A] 10,30
SFr. 15.90 (empf. Ladenpreis)
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:

Mai 2019

Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Young Adult / Jugendbuch

„Golden Darkness“: Revolution im geteilten New York

Romantic Urban Fantasy trifft Charles Dickens: In der magischen Dystopie „Golden Darkness“, erschienen bei Ravensburger, kämpft die junge Lichtheilerin Lucie gegen Vergeltung und für die Macht der Liebe. Sarah Rees Brennan überführt Dickens Roman „Eine Geschichte aus zwei Städten“ in ein surreales New York.

Lucie weiß, wie man überlebt: mit der perfekten Maske. Die junge Lichtmagierin ist aus der Dunkelstadt Brooklyn in die reiche Lichtstadt Manhattan geflohen. Dort spielt sie das schöne, dankbare Mädchen an der Seite des Politikersohns Ethan Stryker. Doch dann taucht Carwyn auf. Er sieht Ethan zum Verwechseln ähnlich und kommt aus der Dunkelstadt, wo sich eine Revolution zusammenbraut. Als die Aufständischen sie zu ihrer Ikone machen, muss Lucie sich fragen, wohin sie gehört: zu Ethan, bei dem sie sich wohl und geborgen fühlt oder zu Carwyn, dem Boten aus ihrer Vergangenheit.

Inspiziert von Dickens Klassiker über das Grauen der Französischen Revolution schafft Brennan etwas Neues: die ebenso spannende wie romantische Geschichte einer Heldin die endlich wagt, sie selbst zu sein.

Sarah Rees Brennan stammt ursprünglich aus Irland und hat bereits an vielen Orten der Welt gelebt – unter anderem in New York, wo sie mit Bestseller-Autorin Cassandra Clare die „Shadowhunter“-Saga weiterentwickelte. Auch durch ihre eigenen Bücher hat Sarah Rees Brennan inzwischen eine treue Fangemeinde.

(1.452 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Golden Darkness. Stadt aus Licht & Schatten

Sarah Rees Brennan
Übersetzt von Sylke Hachmeister
416 Seiten
ab 14 Jahren
ISBN 978-3-473-40174-1
€ [D] 18,99
€ [A] 19,60
SFr. 27.90 (empf. Ladenpreis)
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:
April 2019

Weitere Informationen zu Ravensburger Büchern und Coverdaten zum Download finden Sie unter: www.ravensburger.de/presse



**Ansprechpartner:**

Heike Herd-Reppner
Pressereferentin Ravensburger Buchverlag Otto Maier GmbH
Tel: 0751-86-1271
heike.herd-reppner@ravensburger.de

Robert-Bosch-Straße 1
D-88214 Ravensburg
www.ravensburger.de/presse

Young-Adult-Trilogie: Sara Wolf bei Ravensburger

Herzlos verliebt

Eine herzlose und starke Heldin, ein düsterer Prinz und eine Stadt kurz vor der Revolution: Zera, eine Sklavin der Hexe Nightsinger, bekommt den Auftrag, das Herz des Thronfolgers zu stehlen – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Nur wenn Prinz Luciens Herz in einem Glas der Hexe liegt, erhält Zera ihre Freiheit zurück. In ihrem Roman „Heartless. Der Kuss der Diebin“ entwirft Sara Wolf eine Welt voller Magie, Gefahr und Liebe. In Großbritannien ist die Autorin bereits durch ihre „The Lovely Vicious“-Serie bekannt. „Heartless. Der Kuss der Diebin“ ist ihr Debüt in Deutschland und erscheint im Februar 2019 bei Ravensburger.

Zera ist mutig, stark und schön – und eine Gefangene, denn ihr Herz ist in der Gewalt einer Hexe. Will Zera ihre Freiheit zurück, muss sie das Herz des Kronprinzen Lucien stehlen. Um nah an den Prinzen heranzukommen, tarnt sich Zera als adelige Heiratskandidatin und nimmt an der Brautwahl im Königspalast teil. Der unverschämte attraktive Prinz Lucien hat bisher noch jede Bewerberin abgelehnt, doch die selbstbewusste Zera fasziniert ihn. Als sich zwischen dem Prinzen und der Attentäterin ein knisterndes Katz-und-Maus-Spiel entspinnt, muss sich Zera fragen, ob ihre Gefühle für Lucien wirklich nur gespielt sind – oder ob sie gerade dabei ist, sich in ihr Opfer zu verlieben.

Sara Wolf erzählt packend den Lebensweg einer jungen Protagonistin, die unter schwierigen Bedingungen herausfindet, dass echte Gefühle schwerer wiegen können als bloße Vorurteile.

Sara Wolf lebt in San Diego, Kalifornien, wo sie ihre Zeit damit verbringt, zu schreiben, zu backen und ihren Katzen verrückte Grimassen zu schneiden. In den USA hat sie bereits eine treue Fangemeinde – im deutschsprachigen Raum ist „Heartless“ ihr Debüt.

(1.762 Zeichen mit Leerzeichen)

Über Ravensburger

Die Ravensburger AG ist eine internationale Unternehmensgruppe mit langer Tradition und gewachsenen Werten. Ihre Mission lautet „Spielerische Entwicklung“, ihre bedeutendste Marke, das blaue Dreieck, steht für die Werte Freude, Bildung und Gemeinsamkeit und ist eine der führenden Marken für Puzzles, Spiele und Beschäftigungsprodukte in Europa sowie für Kinder- und Jugendbücher im deutschsprachigen Raum. Spielwaren mit dem blauen Dreieck werden weltweit verkauft, und die internationalen Marken BRIO und ThinkFun ergänzen das Angebot der Unternehmensgruppe. 2.133 Mitarbeiter erwirtschafteten 2017 einen Umsatz von 471,1 Millionen Euro.



Heartless. Der Kuss der Diebin Band 1

Sara Wolf, übersetzt von Simone Wiemken
480 Seiten, ab 14 Jahren
ISBN 978-3-473-40178-9
€ [D] 18,99
€ [A] 19,60
SFr. 27.90 (empf. Ladenpreis)
Auch als E-Book erhältlich

Erscheinungstermin:
Februar 2019



Weitere Informationen
zu Ravensburger Büchern und
Coverdaten zum Download finden
Sie unter:

www.ravensburger.de/presse



Ansprechpartner:

Yvonne Wirth, Leiterin Presse Ravensburger Spieleland

Tel: 07542-400-118

yvonne.wirth@ravensburger.de

Ravensburger Spieleland Freizeitpark & Feriendorf

Am Hangenwald 1

D-88074 Meckenbeuren

www.spieleland.de

Feriendorf bereits ab Pfingsten geöffnet

Neuer Spieleklassiker in XXL: Ravensburger Spieleland baut Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß

Zum Saisonstart am 13. April präsentiert der Freizeitpark am Bodensee seinen Besucher zwei Neuheiten. Mit dem Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß wird es einen weiteren Ravensburger Brettspielklassiker in Übergroße geben. Zusammen mit Radio 7 wird außerdem der erste Inklusionsspielplatz in einem deutschen Freizeitpark eröffnet.

Neuheit 2019: Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß

Beim Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß können sich die kleinen Besucher auf spritzige Eisblöcke, verrückte Fontänen und vieles mehr freuen. Die jungen Entdecker erleben den Kinderspielklassiker auf eine ganz neue Art, denn die unterschiedlichen Module laden Kinder zum gezielten Handeln ein. Die integrierten Hop-Module schulen die Koordination und das Prinzip von Ursache und Wirkung wird spielerisch erlernt. Das verspricht Abkühlung nicht nur an heißen Tagen!

Neuheit 2019: Radio 7 Drachenkinder-Spielplatz

Zusammen mit Radio 7 wird zudem der erste Inklusionsspielplatz in einem deutschen Freizeitpark umgesetzt! Hier spielen Kinder mit und ohne Behinderung gemeinsam. Der Radio 7 Drachenkinder-Spielplatz vereint Spielgeräte die zusammen genutzt werden können und alle Sinne ansprechen. So erleben kleine Besucher mit eingeschränkten motorischen Fähigkeiten zum Beispiel auf einem befahrbaren Trampolin, wie es sich auf einer federnden Matte anfühlt oder drehen mit ihren Geschwistern eine Runde in einem speziell auf die Bedürfnisse angefertigten Karussell.

Feriendorf bereits ab Pfingsten geöffnet

Wer einen außergewöhnlichen Kurzurlaub bei Maus & Co. erleben möchte, hat dieses Jahr erstmals ab den Pfingstferien im Ravensburger Spieleland Feriendorf die Möglichkeit dazu. Erholung findet man mitten im Grünen vom 7. Juni bis 22. Juni, ab Beginn der Sommerferien vom 5. Juli bis 31. August und während der Schweizer Herbstferien vom 27. September bis 12. Oktober 2019. Auf die Kurzurlauber warten 50 individuell thematisierte Ferienhäuser, 16 „Wieso? Weshalb? Warum?“ Forscher-Zelte sowie 40 Stellplätze für Wohnmobile und Caravans. Sogar die Maus schaut bei Klein und Groß während des Frühstücks vorbei. Eine große Auswahl an Ravensburger Spielen und Büchern aus dem kostenlosen Spiele- und Buchverleih, Gute-Nacht-Geschichten von Käpt'n Blaubär und die Maus



Radio 7 Drachenkinder-Spielplatz

© Ravensburger Spieleland



Neu in 2019

- Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß
- Radio 7 Drachenkinder-Spielplatz

Öffnungszeiten 2019:

Ravensburger Spieleland

13. April bis 3. November
täglich ab 10 Uhr – außer
an Ruhetagen

Ravensburger Spieleland Feriendorf:

07. Juni bis 22. Juni
05. Juli bis 31. August und
27. September bis 12. Oktober

Weitere Informationen unter

www.spieleland.de und
www.spieleland-feriendorf.de

Bilddaten und Presstext
zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse



Ansprechpartner:

Yvonne Wirth, Leiterin Presse Ravensburger Spieleland

Tel: 07542-400-118

yvonne.wirth@ravensburger.de

Ravensburger Spieleland Freizeitpark & Feriendorf

Am Hangenwald 1

D-88074 Meckenbeuren

www.spieleland.de

und Elefant Erlebniswelt sorgen dafür, dass auch abends der Spaß nicht endet.

(2.317 Zeichen mit Leerzeichen)

Über das Ravensburger Spieleland & Feriendorf

Seit 1998 steht das Ravensburger Spieleland für Abenteuer, Spiel und Action für die ganze Familie. Das Mitmach-Konzept des Freizeitparks am Bodensee lädt Kinder von zwei bis zwölf Jahren ein, gemeinsam mit ihren Eltern zu erleben, zu lernen und jede Menge Spaß zu haben. Mitten im Grünen entdecken jährlich 400.000 Besucher die mehr als 70 Attraktionen in acht Themenwelten – und erleben dabei unvergessliche Familien-Momente. Ergänzt wird das Angebot seit 2016 von einem Übernachtungsangebot im parkeigenen Feriendorf mit 50 Ferienhäusern, 16 Forscher-Zelten und 40 Caravan-Stellplätzen.

Ansprechpartner:

Yvonne Wirth, Leiterin Presse Ravensburger Spieleland

Tel: +49 7542-400-118

yvonne.wirth@ravensburger.de

Ravensburger Spieleland Freizeitpark & Feriendorf

Am Hangenwald 1

D-88074 Meckenbeuren

www.spieleland.de

Freizeitpark Ravensburger Spieleland

Abenteuer, Spiel und Action mit Käpt'n Blaubär, Maus & Co.

Im Freizeitpark am Bodensee erleben kleine und große Abenteuer seit 1998 unvergessliche gemeinsame Momente. Mitten im Grünen heißt es hier: mitmachen, Neues erfahren und spielerisch dazulernen. Ob groß oder klein, es ist für jeden etwas dabei. Bereits 3-Jährige bestaunen bei der Traktorfahrt zusammen mit ihren Eltern Hopfen und Mais, entdecken beim großen CLAAS Fahrzeug-Parcours die Welt der Landwirtschaft, löschen im Team das brennende Haus beim Feuerwehrspiel und planschen ausgiebig im großen Wasserwald. Rasante und turboschnelle Attraktionen wie der neue BRIO Wellenreiter, die 40 km/h schnelle BRIO Metro, das Alpin-Rafting oder der Freifallturm „Hier kommt die Maus!“ bieten pures Vergnügen für ältere Kinder. Wer sich traut, im Entdeckerland die freischwebende Reka-Alpenschlucht über dem Sturzbach des Alpin-Raftings zu durchqueren, besteht eine wahre Mutprobe.

Das Mitmach-Konzept des Freizeitparks ist nicht nur lehrreich, sondern bringt auch noch jede Menge Spaß. Ihren ersten Führerschein machen Kinder in der MobileKids-Verkehrsschule, in der SchokoWerkstatt von Ritter Sport stellen kleine Chocolatiers ihre eigene Lieblingschokolade her und „Alle anpacken!“ heißt es, wenn Familien beim „Bosch Car Service Räderwechsel“ zusammen ihr handwerkliches Geschick beweisen. Im Trickfilmstudio mit Käpt'n Blaubär & seinen Freunden erfahren Klein und Groß, wie ein Trickfilm entsteht und schlüpfen selbst in die Rolle eines Regisseurs. Die schönsten Spielideen von Ravensburger im XXL-Format wie "Das verrückte Labyrinth" oder der „Plitsch-Platsch Pinguin Wasserspaß“ und über 70 Attraktionen in acht Themenwelten warten darauf, entdeckt zu werden. Nur im Ravensburger Spieleland – zum vierten Mal in Folge ausgezeichnet zu Deutschlands familienfreundlichstem Themenpark – treffen Groß und Klein ihre TV-Lieblinge aus der „Sendung mit der Maus“ täglich live.

Familien mit Kindern von zwei bis 12 Jahren können sogar bei Maus, Elefant und Käpt'n Blaubär übernachten. Das Ravensburger Spieleland Feriendorf erwartet Kurzurlauber aus Nah und Fern in thematisierten Ferienhäusern und großzügigen „Wieso? Weshalb? Warum?“ Forscher-Zelten. Wer mit dem eigenen Wohnmobil anreist, nutzt einen der 40 Stellplätze in unmittelbarer Nähe zum Freizeitpark.

(2.257 Zeichen mit Leerzeichen)



© Ravensburger Spieleland

**Öffnungszeiten 2019:****Ravensburger Spieleland**

13. April bis 3. November
täglich ab 10 Uhr – außer
an Ruhetagen

Ravensburger Spieleland**Feriendorf:**

07. Juni bis 22. Juni
05. Juli bis 31. August und
27. September bis 12. Oktober

Weitere Informationen unter

www.spieleland.de und
www.spieleland-feriendorf.de

Bilddaten und Presstext
zum Herunterladen unter

www.ravensburger.de/presse



Ansprechpartner:

Yvonne Wirth, Leiterin Presse Ravensburger Spieleland

Tel: 07542-400-118

yvonne.wirth@ravensburger.de

Ravensburger Spieleland Freizeitpark & Feriendorf

Am Hangenwald 1

D-88074 Meckenbeuren

www.spieleland.de

Ravensburger Spieleland Feriendorf

Übernachten bei Maus & Co

Ein Tag reicht kaum aus, um die über 70 Attraktionen in acht Themenwelten zu entdecken. Familien können daher bei Maus, Elefant und Käpt'n Blaubär übernachten – im Ravensburger Spieleland Feriendorf. Mit direktem Anschluss an den Freizeitpark ermöglicht es Familien, ihren Besuch zum Kurzurlaub am Bodensee auszudehnen.

Thematische Übernachtungskategorien für jeden Geschmack

Familien mit bis zu sechs Personen können in einem der 50 thematisierten Ferienhäuser mitten im Grünen übernachten. Die individuell thematisierten Häuser in drei Themenwelten sind das Herzstück des Ravensburger Spieleland Feriendorfs. So übernachten die Gäste bei Maus & Elefant, Käpt'n Blaubär oder in der Ravensburger Spielewelt, in der sie auf sympathische Spiele-Charaktere wie „Billy Biber“, „Plitsch-Platsch Pinguin“ oder „Lotti Karotti“ treffen. Jedes der Ferienhäuser begrüßt seine Gäste mit einem individuellen Motiv auf der Außenfassade und ist damit einzigartig. Aber auch im Innenbereich, wie beispielsweise auf der Duschwand, finden kleine und große Gäste ihre TV-Liebliche und Spielefavoriten wieder. Allen gemein sind der durchdachte Komfort: Vollklimatisierung, ein eigenes Bad mit WC und Dusche sowie der Feriendorf-Service (tägliche Reinigung und Wäsche-Vollausstattung) zeichnen die Ferienhäuser aus.

Die „Wieso? Weshalb? Warum?“ Forscher-Zelte sind der bekannten Ravensburger Sachbuchreihe gewidmet, die sich seit Erscheinen im Jahr 1998 zum Marktführer bei Sachbilderbüchern für Kinder entwickelt hat. Mitten im Grünen kann man rund um die Zelte Naturphänomenen auf den Grund gehen. Die passende Ausrüstung wie Forscher-Heft mit Experimenten, Lupe, Fernglas und Petrischalen ist im Übernachtungspreis enthalten. Wer gerne den Boden untersucht, aber lieber nicht dort schläft, wird überrascht sein: Alle Zelte sind mit sechs komfortablen Betten ausgestattet. Zudem gibt es in den Zelten Licht, Strom und eine Heizung.

Wer mit dem eigenen Wohnmobil anreist, kann einen der 40 Stellplätze mit Strom- und Frischwasserversorgung in unmittelbarer Nähe nutzen und kommt in den Genuss aller Feriendorf-Annehmlichkeiten.

Das Restaurant-Team macht Familien mit einem gesunden Familien-Frühstück fit – natürlich schaut auch die Maus höchstpersönlich vorbei. Der kostenlose Spiele- und Buchverleih, die Gute-Nacht-Geschichten mit



© Ravensburger Spieleland



Öffnungszeiten 2019:

Ravensburger Spieleland

13. April bis 3. November
täglich ab 10 Uhr – außer
an Ruhetagen

Ravensburger Spieleland Feriendorf:

07. Juni bis 22. Juni
05. Juli bis 31. August und
27. September bis 12. Oktober

Weitere Informationen unter
www.spieleland.de und
www.spieleland-feriendorf.de

Bilddaten und Presstext
zum Herunterladen unter
www.ravensburger.de/presse



Portrait

Ansprechpartner:

Yvonne Wirth, Leiterin Presse Ravensburger Spieleland

Tel: 07542-400-118

yvonne.wirth@ravensburger.de

Ravensburger Spieleland Freizeitpark & Feriendorf

Am Hangenwald 1

D-88074 Meckenbeuren

www.spieleland.de

Käpt'n Blaubär sowie die Maus- und Elefant-Erlebniswelt sorgen dafür, dass Spiel, Spaß und Action auch am Abend noch lange nicht enden.

(2.447 Zeichen mit Leerzeichen)

Über das Ravensburger Spieleland & Feriendorf

Seit 1998 steht das Ravensburger Spieleland für Abenteuer, Spiel und Action für die ganze Familie. Das Mitmach-Konzept des Freizeitparks am Bodensee lädt Kinder von zwei bis zwölf Jahren ein, gemeinsam mit ihren Eltern zu erleben, zu lernen und jede Menge Spaß zu haben. Mitten im Grünen entdecken jährlich 400.000 Besucher die mehr als 70 Attraktionen in acht Themenwelten – und erleben dabei unvergessliche Familien-Momente. Ergänzt wird das Angebot seit 2016 von einem Übernachtungsangebot im parkeigenen Feriendorf mit 50 Ferienhäusern, 16 Forscher-Zelten und 40 Caravan-Stellplätzen.