



# Könige der Katakomben

Regelwerk

## Alles auf einen Blick



Ein Regel-Video, die Tabletop-Simulator-Version und weitere Informationen findest du unter [kdk.arcadialabs.net](http://kdk.arcadialabs.net). Einfach den QR-Code scannen!

Fragen oder Feedback? Schreib uns gerne an [hello@arcadialabs.net](mailto:hello@arcadialabs.net)!

## So bastelt ihr das Spiel zusammen

Schneidet die Karten auf den 13 Papierbögen entlang der gestrichelten Linien möglichst sauber aus, damit sie während des Spiels nicht unterschieden werden können, wenn sie verdeckt ausliegen.

Klebt immer zwei gleiche Charakter-Sticker jeweils auf beide Seiten der drei roten und drei blauen Spielfiguren (siehe Beispiel). Welchen Charakter ihr welcher Farbe zuordnet, hat keinen Einfluss auf das Spiel. Unser Vorschlag:

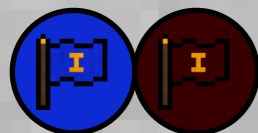
Team Rot: Zauberer, Elbin, Held



Team Blau: Hexe, Kriegerin, Zwerg



Klebt immer zwei Flaggen-Sticker mit demselben Wert (I, II und III), aber unterschiedlicher Farbe (rot und blau) jeweils auf beide Seiten der sechs Flaggen-Plättchen (siehe Beispiel).



Vorderseite, Rückseite  
(2 x)



Vorderseite, Rückseite  
(3 x)



Vorderseite, Rückseite  
(1 x)



## Könige der Katakomben

Die Zeiten, in denen sich ruhmreiche Recken ihren Weg durch düstere Dungeons bahnten und gegen mächtige Monster kämpften, sind vorbei, und längst erfüllt kein Schlachtenlärm mehr die geheimnisvollen Gänge. Ihrer Majestät dem König kam daher kürzlich die Idee, seine Sommerresidenz in jene kühlen Katakomben zu verlegen, und sogleich wies er die letzten verbliebenen Helden seines Reiches an, die modrigen Gemäuer in seinem Namen zu erobern.

Der König des Nachbarreiches hatte zwar dummerweise denselben Einfall – aber wie schwierig kann es schon sein, diese alten Katakomben einzunehmen und sie gegen irgendwelche Kriegerkarikaturen zu verteidigen? Zeit, sich ein paar Flaggen zu schnappen und ihnen zu zeigen, wer in den hohen Hallen das Sagen hat!

## Ziel des Spiels

In zwei Teams kämpft ihr um die Vorherrschaft in den Katakomben. Dabei erweitert ihr Zug für Zug das Spielfeld mit neuen Räumen. Einige davon enthalten Flaggen – diese gilt es für euer Team einzunehmen. Sobald alle Räume gelegt und alle Flaggen eingenommen wurden, gewinnt das Team mit den meisten Flaggenpunkten!

## Spielmaterial

### 26 Plättchen



2 x 1 Flaggenpunkt



1 x 3 Flaggenpunkte



3 x 2 Flaggenpunkte



20 X-Plättchen

### 36 Raumkarten



1 Starraum



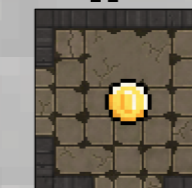
4 Portalräume



14 Truhenräume



6 Flaggenräume



4 Händlerräume



7 leere Räume

### 18 Schicksalskarten mit den Werten

- je 1 x 1, 8
- je 2 x 2, 7
- je 3 x 3, 4, 5, 6



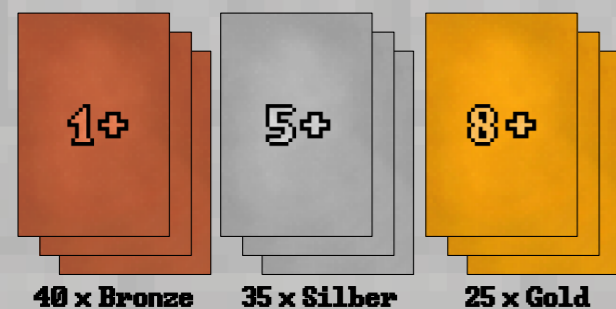
### 6 Spielfiguren



3 x Blau

3 x Rot

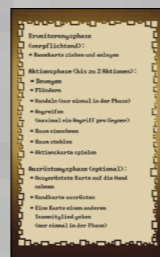
## 100 Schatzkarten



## 12 Inventarkarten



6 Ausrüstungstafeln 6 Aktionsübersichten



## Aufbau

Ihr seid in vier schnellen Schritten spielbereit:

### 1. Teams bilden

Teilt euch in zwei gleich große Teams auf und wählt eure Teamfarbe (blau oder rot). Die beiden Teams sitzen einander gegenüber an einem Tisch mit ausreichend Platz.

**Hinweis:** Wenn ihr eine ungerade Anzahl an Spielern seid, gibt es zwei Möglichkeiten zu spielen:

- Das kleinere Team kann zusammen den fehlenden Spieler spielen (mit eigener Spielfigur und eigener Ausrüstungstafel) **oder**
- Das kleinere Team bekommt mehr Aktionen pro Zug (siehe Aktionsphase).

### 2. Zugreihenfolge festlegen

Entscheidet, welches Team beginnt. Bei ungleich großen Teams beginnt das größere Team. Verteilt die Ausrüstungstafeln zur Festlegung der Zugreihenfolge wie folgt:

Die Spieler des beginnenden Teams erhalten von links nach rechts die ungeraden Nummern (1, 3, 5). Die jeweils gegenüber sitzenden Spieler erhalten die jeweils folgenden geraden Nummern (d. h. 1 ↔ 2, 3 ↔ 4, 5 ↔ 6). So wechseln sich die Teams beim Spielen ab. Dreht die Ausrüstungstafeln auf eure Teamfarbe und legt sie vor euch aus. Nicht benötigte Ausrüstungstafeln legt ihr beiseite.

#### Beispiele:



### 3. Spielfeld aufbauen

Jeder Spieler erhält eine Aktionsübersicht.

Legt den Startraum in die Tischmitte (ihr erkennt ihn an der Krone).



Bildet folgende Stapel, mischt sie einzeln und legt sie verdeckt an den Spielfeldrand:

- **Schicksalskarten:** ein Stapel, davon werden vier Karten verdeckt daneben gelegt. Verbrauchte Schicksalskarten werden auf einen eigenen Ablagestapel gelegt, der jederzeit von allen Spielern eingesehen werden darf. Sind im Verlauf des Spiels nur die vier beiseitegelegten Karten noch übrig, mischt sie mit den anderen und legt wieder vier verdeckt daneben.

- **Schatzkarten:** drei Stapel, sortiert nach Wertigkeit (Bronze, Silber, Gold).

- **Raumkarten:** zwei Stapel, sortiert nach Rückseite (Holztür und Eisengitter).

Legt die Holztür-Raumkarten auf die Eisengitter-Raumkarten; das ist der Raumkarten-Stapel.

Legt die Flaggen- und X-Plättchen ebenfalls an den Rand und lasst Platz für einen Ablagestapel.

Der Spieler, der zuletzt in der Zugreihenfolge spielt, zieht die obersten vier Raumkarten und legt je eine an jede Seite des Startraums. Beachtet dabei die Anlegeregeln (siehe Erweiterungsphase).

#### Schicksalskarten:



Ziehstapel: 14 Karten

#### Schatzkarten:



40 Bronze-Karten



35 Silber-Karten

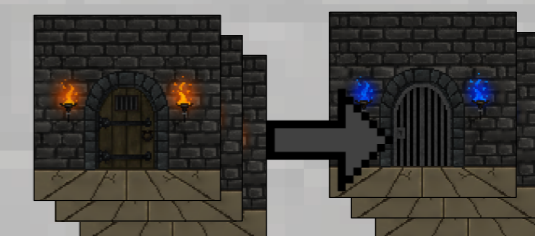


25 Gold-Karten

#### Raumkarten:



Ablagestapel: 4 Karten



17 x Holz Türen

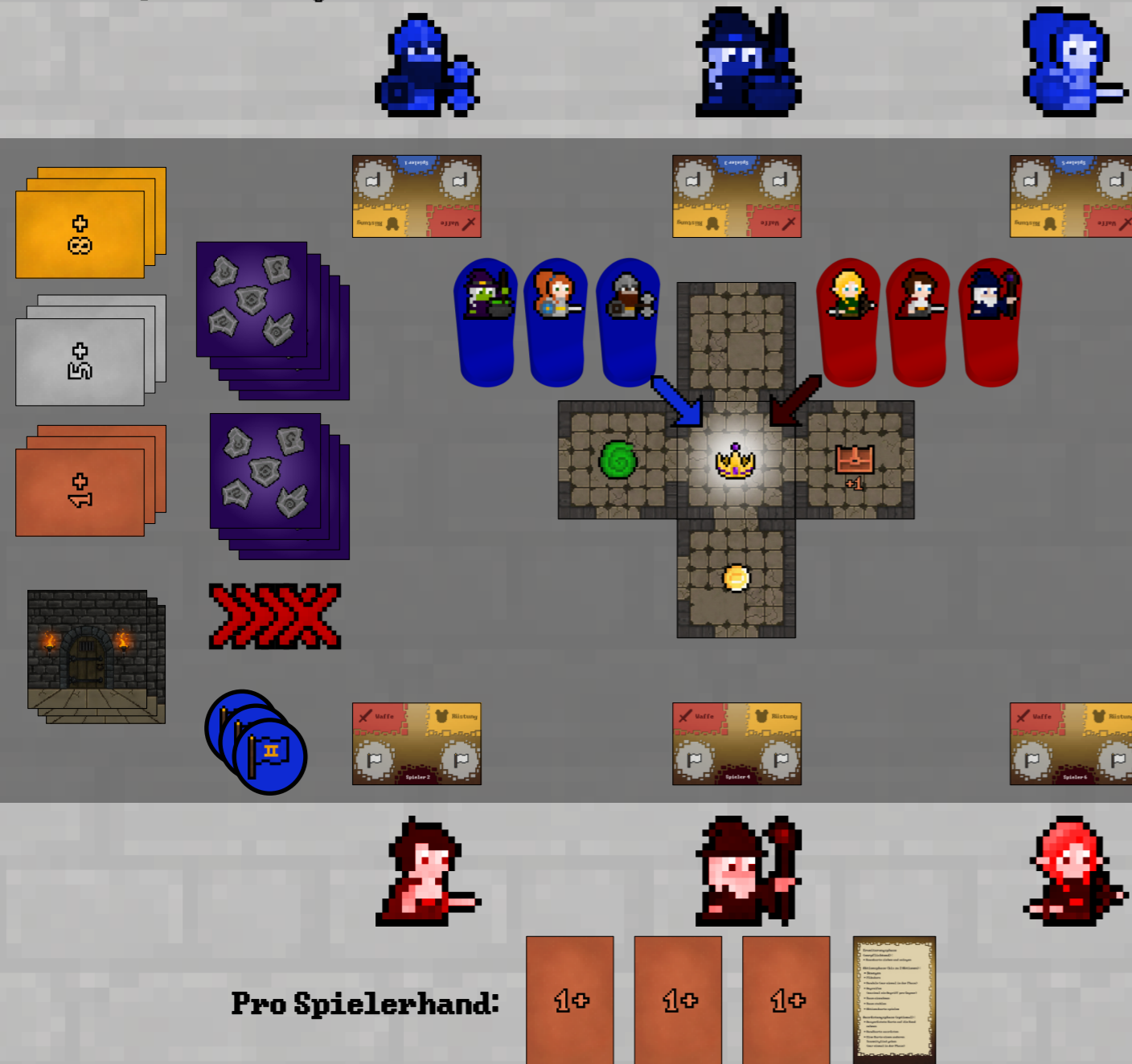
18 x Eisengitter

**Kurze Variante:** Für eine kürzere Partie entfernt ihr die Eisengitter-Raumkarten und spielt nur mit den 17 Holz Tür-Raumkarten.



## 4. Startklar werden

Wählt je eine Spielfigur eurer Teamfarbe und stellt sie in den Startraum. Zieht jeweils drei Karten vom Bronze-Stapel auf die Hand. Euer Spielfeld sollte nun ungefähr so aussehen (Beispiel für sechs Spieler, blau beginnt):



## Spielablauf

Ihr führt gemäß der Zugreihenfolge nacheinander eure Spielzüge aus.

Ein Spielzug besteht immer aus denselben drei Phasen:

1. Erweiterungsphase
2. Aktionsphase
3. Ausrüstungsphase

Die Phasen müssen in dieser Reihenfolge ausgeführt werden. Die Katakomben zu erweitern ist **verpflichtend**; die anderen beiden Phasen müssen nicht durchgeführt werden.

**Hinweis:** Ihr dürft euch in euren Teams jederzeit absprechen – einander Handkarten zeigen, Züge planen, Strategien besprechen. Innerhalb des Teams gibt es keine Geheimnisse. Arbeitet zusammen, um den Sieg zu erringen!

### Phase 1: Erweiterungsphase

Zu Beginn eures Zuges zieht ihr eine Karte vom Raumkarten-Stapel (ist er leer, entfällt diese Phase) und legt sie nach den Anlegeregeln an:

1. Ein neuer Raum muss direkt an einen bestehenden Raum angelegt werden. Dabei muss mindestens ein Ausgang an den Rest des Spielfelds anschließen.
2. Kein Ausgang darf durch eine Wand verschlossen werden.
3. Flaggenräume dürfen nicht direkt aneinander angrenzen (aber diagonal zueinander liegen).

Sollte eine Karte nicht regelkonform angelegt werden können, legt sie unter den Stapel und zieht eine neue.



### Phase 2: Aktionsphase

In seinem Zug kann jeder Spieler **bis zu zwei Aktionen** ausführen.

**Hinweis:** Falls ihr mit einer ungeraden Spielerzahl spielt und mit mehr Aktionen für das kleinere Team spielen wollt, erhält dieses:

- bei insgesamt 3 Spielern pro Spieler bis zu 4 Aktionen.
- bei insgesamt 5 Spielern pro Spieler bis zu 3 Aktionen.

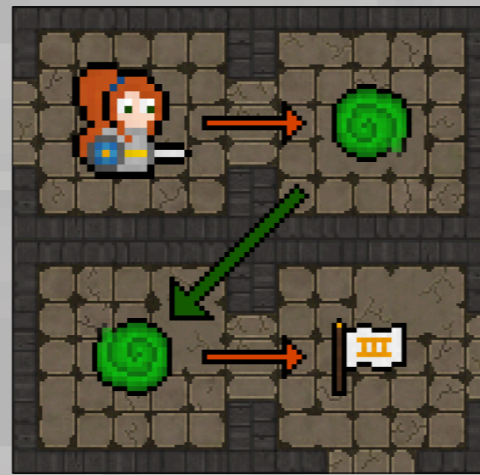
Es gibt sieben mögliche Aktionen. Alle dürfen mehrmals pro Zug ausgeführt werden (außer Aktion 7: „Eine Karte handeln“).

## Aktion 1: Bewegen

In einer Bewegungsaktion dürft ihr eure Spielfigur **bis zu zwei Räume weit** bewegen.

Kommt ihr unterwegs in einen Portalraum, könnt ihr zusätzlich in einen beliebigen anderen Portalraum springen.

Ihr könnt euch vor, während oder nach eurer Bewegung teleportieren.



## Aktion 2: Einen Raum einnehmen

Steht ihr in einem Raum mit einer Flagge, könnt ihr ihn für euer Team einnehmen. Nehmt das Flaggenplättchen, dreht es auf eure Teamfarbe und legt es auf eure Ausrüstungstafel. Bleibt ihr bis zu eurem nächsten Zug im Raum, wird die Flagge zu Beginn des Zuges eingenommen (dies verbraucht keine Aktion). Verlasst ihr vorher den Raum, geht die Flagge zurück in den Vorrat.

Falls ihr die Flagge einnehmt, legt ihr das Flaggenplättchen in den Raum, legt ein X-Plättchen darauf und entfernt alle anderen X-Plättchen im Spiel (außer die auf gestohlenen Flaggen). Die eingenommene Flagge kann nun nicht gestohlen werden (siehe Aktion 3: „Eine gegnerische Flagge stehlen“).



## Aktion 3: Eine gegnerische Flagge stehlen

Seid ihr in einem Raum mit einer gegnerischen Flagge ohne X-Plättchen, dürft ihr sie stehlen. Legt das Flaggenplättchen auf eure Ausrüstungstafel und markiert den Raum mit einem X-Plättchen. Euer Ziel ist nun der **Startraum!**

Steht ihr zu Beginn eures Zuges im Startraum, dann (und erst dann) habt ihr den gegnerischen Raum erfolgreich erobert: Dreht das Flaggenplättchen auf eure Teamfarbe, legt es in seinen Raum und legt ein X-Plättchen darauf. Die Flagge kann nun nicht gestohlen werden.

Werdet ihr auf dem Weg zum Startraum im Kampf besiegt, müsst ihr das Flaggenplättchen in seinen Raum zurücklegen und das dort liegende X-Plättchen darauf legen.

**Hinweis:** Ihr müsst nicht auf direktem Wege zum Startraum gehen – während ihr eine Flagge tragt, dürft ihr, für so viele Züge ihr wollt, jede andere Aktion ausführen.

## Aktion 4: Kämpfen

Ihr könnt einen gegnerischen Spieler im selben Raum angreifen:

1. Der Angreifer zieht zuerst eine Schicksalskarte vom Stapel.
2. Danach zieht der Verteidiger eine Schicksalskarte vom Stapel.
3. Beide decken ihre Karten auf und addieren ihre Werte:
  - Angriffswert = Schicksalskarte + Waffenwert
  - Verteidigungswert = Schicksalskarte + Rüstungswert

Zum Umgang mit verbrauchten Schicksalskarten siehe „Spielfeld aufbauen“.

Ist der Angriffswert höher als der Verteidigungswert, ist der Angriff erfolgreich. Bei Gleichstand oder niedrigerem Wert scheitert er.

Bei Erfolg setzt der Angreifer die gegnerische Figur entweder in den Startraum oder auf einen Raum mit gegnerischer Flagge seiner Wahl. Bei Misserfolg geschieht nichts.

Gewinnt ihr einen Kampf um eine Flagge, gelten folgende Regeln:

- Hat der Gegner gerade versucht, einen Raum einzunehmen (siehe Aktion 2: „Einen Raum einnehmen“) erhaltet ihr automatisch die Flagge – ihr versucht nun selbst, den Raum einzunehmen, ohne eine weitere Aktion zu verbrauchen.
- War der Gegner dabei, eine eurer Flaggen zu stehlen (siehe Aktion 3: „Eine gegnerische Flagge stehlen“), wird die Flagge sofort in ihren ursprünglichen Raum zurückgelegt und das dort liegende X-Plättchen darauf gelegt.

**Hinweis:** Ihr dürft pro Zug mehrere Angriffsaktionen ausführen, aber nie auf denselben Gegner.

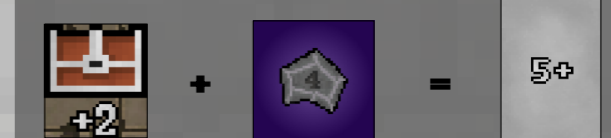
## Aktion 5: Eine Truhe plündern

Steht ihr in einem Raum mit einer Truhe ohne X-Plättchen, dürft ihr diese plündern.

Zieht eine Schicksalskarte und addiert den Bonus der Truhe im Raum (+0 bis +3). Das Ergebnis bestimmt, von welchem Stapel ihr ziehen dürft:

- **ab 1:** Bronze-Stapel
- **ab 5:** Silber-Stapel
- **ab 8:** Gold-Stapel

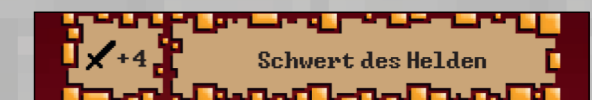
### Beispiel:



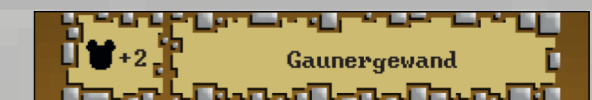
Markiert die Truhe anschließend mit einem X-Plättchen. Sie kann nun nicht geplündert werden.

Zum Umgang mit verbrauchten Schicksalskarten siehe „Spielfeld aufbauen“. Es gibt vier **Arten von Schatzkarten:**

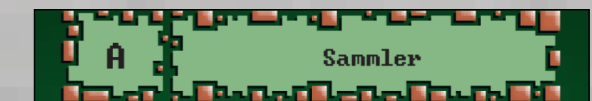
**Waffen (rot)** erhöhen euren Angriffswert im Kampf. Der Waffenwert steht oben links. Viele Waffen besitzen zusätzliche Fähigkeiten.



**Rüstungen (gelb)** erhöhen euren Verteidigungswert im Kampf. Der Rüstungswert steht oben links. Viele Rüstungen besitzen zusätzliche Fähigkeiten.



**Aktionskarten (grün)** sind oben links mit einem „A“ markiert und können während eures Zuges gespielt werden. Das Spielen einer Aktionskarte kostet **eine** Aktion. Sie wird nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt.



**Spezialkarten (blau)** sind oben links mit einem „S“ markiert und können gespielt werden, wenn die Bedingung auf der Karte erfüllt ist (ggf. auch außerhalb des eigenen Zuges). Das Spielen einer Spezialkarte kostet **keine** Aktion. Sie wird nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt.



## Aktion 6: Eine Aktionskarte spielen

Legt eine Aktionskarte aus eurer Hand aus, lest den Text laut vor und führt den Effekt aus. Anschließend legt ihr die Karte auf den Ablagestapel.

## Aktion 7: Eine Karte handeln

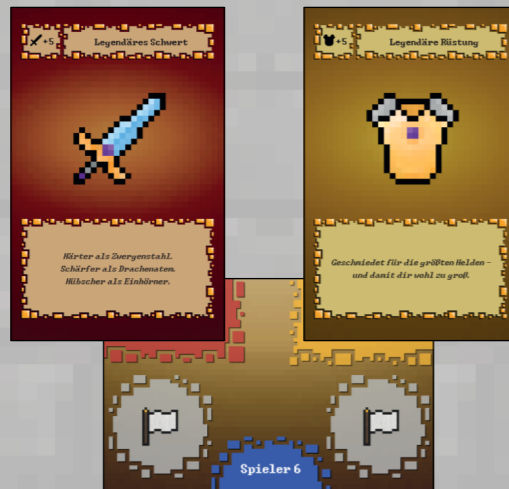
Steht ihr in einem Raum, auf dem eine Münze abgebildet ist, dürft ihr **einmal pro Zug** eine Karte aus eurer Hand oder eurer Ausrüstungstafel auf den Ablagestapel legen.

Wählt anschließend einen Stapel der gleichen oder nächsthöheren Wertigkeit (d. h. Bronze → Bronze oder Silber; Silber → Silber oder Gold; Gold → Gold). Zieht die obersten drei Karten dieses Stapels, wählt eine davon aus und legt die übrigen Karten unter den Stapel zurück.

## Phase 3: Ausrüstungsphase

Am Ende eures Zuges könnt ihr eure eigene Ausrüstung anpassen. Eure Ausrüstungstafel enthält je ein Feld für eine Waffe und eine Rüstung. Die Fähigkeit einer Waffe oder Rüstung gilt nur, solange sie ausgerüstet ist! Ihr könnt in dieser Phase beliebig viele Karten von der Hand ausrüsten oder ausgerüstete Karten zurück auf die Hand nehmen.

Zusätzlich dürft ihr **eine** Karte an ein Teammitglied geben. Dieses Teammitglied nimmt sie auf die Hand und kann sie erst im eigenen Zug ausrüsten oder einsetzen.



## Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, sobald alle Raumkarten ausgelegt sind und alle Flaggenplättchen in den Räumen liegen. Solange noch Flaggen gestohlen werden, wird das Spiel fortgesetzt. Anschließend zählen die Teams ihre Flaggenpunkte. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## Wie ist das Spiel entstanden?

Herne, 2020. Die ganze Welt steht still und wir haben nichts zu tun. Eines Tages hat Frederik eine Idee gegen die Langeweile: Wir machen aus dem digitalen Spiel „Biblio Brawl“, das wir zuvor entwickelt hatten, ein Brettspiel! Es folgten nicht weniger als sechs Jahre Entwicklungszeit, in der wir unglaublich viel Feedback sammelten – zuerst 2022 auf dem Herner SpieleWahnsinn, bei dem auch Thomas Moder vom Spielezentrum auf das Spiel aufmerksam wurde. Jetzt ist 2026, die Welt dreht sich wieder, und dank der Unterstützung durch das Spielezentrum können wir euch nun endlich das fertige Spiel präsentieren!

## Danksagung

Ein riesiges Dankeschön an alle, die dieses Projekt unterstützt haben – durch Testspiele, ehrliches Feedback, kreative Ideen, Diskussionen bis tief in die Nacht, Motivation in zähen Phasen und ganz praktische Hilfe beim Organisieren, Basteln und Optimieren. Ohne eure Zeit, Geduld und Begeisterung wäre das hier nicht das geworden, was es jetzt ist. Danke!

Besonders bedanken möchten wir uns bei ...

- Thomas Spitzer und Till Engel für ihr hilfreiches und professionelles Feedback,
- Luca Antanas Kremer für das Layout der Karten und Druckvorlagen,
- Dirk Rutz für seine Hilfe beim Design und Layout der Sticker und beim Material,
- Karsten Höger für die rechtliche Beratung,
- Thomas Moder und dem Spielezentrum Herne für die Unterstützung bei der Realisierung.



### Verwendete Schriftarten:

Windows Command Prompt, Copyright McFood 2012, lizenziert unter

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

Alagard, Copyright Pix3M, lizenziert unter

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Bei der Entwicklung dieses Spiels wurde im kreativen Prozess (Konzept, Regeln, Illustrationen) keine KI verwendet.

Auf eurem Weg durch das unterirdische Labyrinth erwarten euch Truhen voller magischer Gegenstände und fantastischer Gefährten. Plündert Räume, teleportiert euch in ferne Ecken des Dungeons, kämpft mit verzauberten Waffen und sorgt mit euren Karten für Chaos.

Was ihr auch tut – ihr werdet eine gute Strategie brauchen, um am Ende die Kontrolle über die Katakomben zu beanspruchen!



## Kontakt

**Autoren:** Frederik Konopka, Tobias Fröchte,  
Christian Holst, Jan Luca Block

**E-Mail:** [hello@arcadialabs.net](mailto:hello@arcadialabs.net)

**Telefon:** 01525 / 5385967

**Herausgeber:** Spielezentrum Herne

Hölkeskampring 2, 44625 Herne

**E-Mail:** [info-spz@spielezentrum.de](mailto:info-spz@spielezentrum.de)

**Telefon:** 02323 / 164461

**Spieler:** 2-6

**Alter:** Ab 14 Jahren

**Spielzeit:** 60-90 Minuten

**Verkaufspreis:** 20€

