



Alhambra

Spielanleitung – kurz erklärt

Alhambra ist ein Brettspiel, in dem ihr mit Geld aus verschiedenen Währungen Gebäude kauft und sie zu eurem eigenen Palastkomplex zusammenlegt. Wer von einer Gebäudeart die meisten besitzt, bekommt bei den Wertungen Siegpunkte. Zusätzlich zählt die Länge der Außenmauer eures Komplexes.

Spielziel

Sammelt durch geschickte Gebäudekäufe möglichst viele Siegpunkte. Entscheidend sind Mehrheiten bei den einzelnen Gebäudearten und eure Außenmauer.

Vorbereitung

Jeder nimmt ein Startplättchen, eine Farbe und zwei Zählsteine. Die Gebäudeplättchen kommen in den Beutel, vier davon werden auf den Bauhof gelegt. Jeder bekommt Geldkarten aufgedeckt, bis er über 20 Geldeinheiten hat. Vier Geldkarten liegen offen unter dem Bauhof, die Wertungskarten werden in den Nachziehstapel eingemischt.

So spielt ihr

- 1 Du bist am Zug und wählst genau eine von drei Aktionen.
- 2 Entweder nimmst du Geld aus der Auslage: mehrere Scheine bis zu einem Gesamtwert von 5 oder einen einzelnen höheren Schein.
- 3 Oder du kaufst ein Gebäude vom Bauhof in der geforderten Währung. Zahlst du exakt, bekommst du sofort einen weiteren kompletten Zug.
- 4 Oder du baust deine Alhambra um: anlegen, entfernen oder tauschen über dein Reservefeld.
- 5 Am Zugende entscheidest du, ob gekaufte Plättchen ins Reservefeld oder direkt in deinen Komplex kommen. Danach werden Geld und Bauhof aufgefüllt.
- 6 Taucht eine Wertungskarte auf, wird sofort gewertet.

So gewinnt ihr

Nach der dritten Wertung gewinnt, wer auf der Zählleiste am weitesten vorne steht.

Spielziel

Ihr baut jeder für sich einen Palastkomplex aus gekauften Gebäudeplättchen. Punkte gibt es bei drei Wertungen dafür, dass ihr von einer Gebäudeart mehr Plättchen besitzt als die Mitspieler. Zusätzlich bringt die Länge eurer Außenmauer Bonuspunkte. Am Ende hat gewonnen, wer die meisten Siegpunkte angesammelt hat.

Spielmaterial

1 pro Spieler Startplättchen

unbekannt Gebäudeplättchen

unbekannt Geldkarten

unbekannt Wertungskarten

2 pro Spieler Zählsteine

1 Zähltafel

1 Bauhof

1 pro Spieler Reservefeld

1 Beutel

Spielaufbau

- Jeder nimmt sich ein Startplättchen und legt es offen vor sich ab.
- Jeder wählt eine Spielerfarbe und nimmt zwei Zählsteine: einer kommt auf das eigene Startplättchen, der andere auf die Zähltafel.
- Mischt die Gebäudeplättchen gründlich im Beutel.
- Legt vier Gebäude auf die vorgesehenen Felder des Bauhofes.
- Sortiert die Wertungskarten aus den Geldkarten aus und mischt die Geldkarten.
- Deckt für jeden Spieler so lange Geldscheine auf, bis sein Gesamtwert über 20 Geldeinheiten liegt.
- Legt vier Geldkarten offen unterhalb des Bauhofes aus.
- Bildet aus den restlichen Geldkarten fünf Stapel. Mischt in den zweiten und den vierten Stapel je die Wertungskarten ein und setzt die Stapel danach wieder aufeinander.
- Jeder erhält ein Reservefeld.

Spielbeginn

Nachdem jeder sein Startgeld aufgedeckt bekommen hat, vergleicht ihr die Anzahl der Karten. Wer die wenigsten Geldkarten besitzt, eröffnet die Partie. Danach geht es reihum weiter.

Spielablauf

Drei Aktionen zur Auswahl

Wenn du am Zug bist, musst du dich für genau eine der folgenden drei Möglichkeiten entscheiden.

1. Geld nehmen

Du nimmst Geldscheine aus der offenen Auslage auf die Hand. Dabei darfst du entweder mehrere Scheine mit einem Gesamtwert von höchstens 5 Geldeinheiten nehmen oder einen einzelnen Schein mit höherem Wert. Nimmst du mehrere Scheine, dürfen diese auch aus verschiedenen Währungen stammen.

2. Gebäude kaufen

Jedes Gebäude im Bauhof hat einen festen Preis und eine Währung, in der bezahlt werden muss. Zahlst du mindestens den geforderten Betrag, bekommst du das Plättchen und legst es zunächst unterhalb deines Reservefeldes ab. Überzahltes Geld gibt die Bank nicht heraus. Zahlst du den Preis punktgenau, erhältst du sofort einen kompletten weiteren Zug.

3. Alhambra umbauen

Statt Geld zu nehmen oder zu kaufen, kannst du deinen Komplex umgestalten. Du darfst ein Gebäude aus deiner Reserve anlegen, ein Gebäude aus deinem Komplex herausnehmen und in die Reserve legen oder ein verbautes Gebäude gegen eines aus der Reserve tauschen. Das herausgenommene Plättchen wandert in die Reserve. Die Legeregeln gelten dabei weiterhin.

Legeregeln für deinen Komplex

- Alle Plättchen müssen waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden sein.
- An aneinandergrenzenden Kanten müssen entweder zwei Mauern oder zwei mauerlose Kanten aufeinandertreffen.
- Jedes Plättchen muss vom Start aus erreichbar sein, ohne dass du über eine Mauer gehen müsstest.
- Die Ausrichtung eines Plättchens ist durch den aufgedruckten Namen festgelegt.
- Vollständig umschlossene Lücken innerhalb deines Komplexes sind nicht erlaubt.

Zugende und Nachfüllen

Bevor du deinen Zug beendest, entscheidest du für die gekauften Plättchen, ob sie in dein Reservefeld kommen oder sofort an deine Alhambra angebaut werden. Danach werden die offenen Geldkarten und die Gebäude im Bauhof wieder aufgefüllt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wertungen

Taucht beim Nachfüllen der Geldkarten eine Wertungskarte auf, wird das Spiel kurz unterbrochen und sofort gewertet.

- **Erste Wertung:** Für jede Gebäudeart bekommt nur der Spieler mit den meisten Gebäuden dieser Art Punkte laut Tabelle.
- **Zweite Wertung:** Je Gebäudeart punkten die beiden besten Spieler.
- **Dritte Wertung:** Hier erhält zusätzlich auch der Drittplatzierte Siegpunkte.

Bei Gleichstand werden die Punkte des betroffenen Platzes und gegebenenfalls des nachfolgenden Platzes geteilt. Nach jeder Wertung gibt es außerdem Bonuspunkte entsprechend der Länge der eigenen Außenmauer.

Das Spielende einleiten

Sind alle Gebäude aus dem Beutel gezogen und der Bauhof lässt sich nicht mehr vollständig auffüllen, ist das Spielende erreicht. Die verbliebenen Gebäude gehen an die Spieler, die in der jeweils geforderten Währung das meiste Geld besitzen. Diese Gebäude dürfen noch eingebaut werden. Anschließend folgt die dritte und letzte Wertung.

Der Spielzug

- 1 Wähle genau eine der drei Aktionen: Geld nehmen, Gebäude kaufen oder Alhambra umbauen.
- 2 Beim Kauf: Prüfe, ob du exakt bezahlt hast. Wenn ja, führe sofort einen weiteren kompletten Zug aus.
- 3 Entscheide für gekaufte Plättchen, ob sie ins Reservefeld oder direkt in deinen Komplex kommen.
- 4 Fülle die offenen Geldkarten und die Gebäude im Bauhof wieder auf.
- 5 Erscheint dabei eine Wertungskarte, wird sofort gewertet.
- 6 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Zahlst du den Kaufpreis eines Gebäudes punktgenau, bekommst du sofort einen zusätzlichen kompletten Zug.
- Zu viel gezahltes Geld wird nicht erstattet.
- Beim Nehmen mehrerer Geldscheine ist der Gesamtwert auf 5 Geldeinheiten begrenzt; ein einzelner Schein darf auch mehr wert sein.
- Umschlossene Lücken im eigenen Komplex sind verboten, jedes Plättchen muss vom Start aus mauerfrei erreichbar sein.
- Die Drehrichtung eines Plättchens ist durch den aufgedruckten Namen vorgegeben.
- Am Spielende erhalten die Spieler mit dem meisten Geld in den jeweils verbliebenen Währungen die restlichen Gebäude.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald der Beutel leer ist und der Bauhof nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann. Nach der Verteilung der letzten Gebäude und der dritten Wertung gewinnt der Spieler, dessen Zählstein auf der Zählleiste am weitesten vorne steht. Zu einem Gleichstand in der Endabrechnung sagt die Quelle nichts; bei Gleichstand innerhalb einer Gebäudewertung werden die Punkte des betroffenen und gegebenenfalls des nächsten Platzes geteilt.

Tipps

- Versuche, Gebäude punktgenau zu bezahlen. Der zusätzliche komplette Zug ist der größte Vorteil im Spiel.
- Achte darauf, welche Währungen du sammelst. Am Spielende entscheidet das Geld in den verbliebenen Währungen über die letzten Gebäude.
- Behalte die Mehrheiten bei den Gebäudearten im Blick. Bei der ersten Wertung punktet nur der Erste, später zählen auch zweite und dritte Plätze.
- Plane die Außenmauer mit. Sie bringt bei jeder der drei Wertungen Bonuspunkte.
- Nutze das Reservefeld als Zwischenlager, wenn ein Plättchen gerade nicht sinnvoll in deinen Komplex passt.

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich ein Gebäude genau bezahle?

Dann bekommst du sofort einen kompletten neuen Zug und darfst erneut eine der drei Aktionen wählen.

Bekomme ich Wechselgeld, wenn ich zu viel zahle?

Nein. Die Bank gibt zu viel gezahltes Geld nicht zurück.

Wie viel Geld darf ich in einem Zug nehmen?

Du nimmst entweder mehrere offene Scheine mit einem Gesamtwert von höchstens 5 Geldeinheiten oder einen einzelnen Schein mit höherem Wert.

Darf ich beim Geldnehmen verschiedene Währungen mischen?

Ja. Wenn du mehrere Scheine nimmst, dürfen diese aus unterschiedlichen Währungen stammen.

Muss ich ein gekauftes Gebäude sofort einbauen?

Nein. Am Ende deines Zuges entscheidest du, ob das Plättchen in dein Reservefeld kommt oder direkt an deine Alhambra angebaut wird.

Darf ich ein Plättchen drehen, damit es passt?

Nein. Die Ausrichtung ist durch den auf dem Plättchen aufgedruckten Namen fest vorgegeben.

Darf in meinem Komplex ein Loch entstehen?

Vollständig umschlossene Lücken sind nicht erlaubt. Außerdem muss jedes Plättchen vom Start aus erreichbar sein, ohne über eine Mauer zu gehen.

Was passiert bei Gleichstand in einer Wertung?

Die Punkte des betroffenen Platzes und gegebenenfalls des nachfolgenden Platzes werden unter den gleichauf liegenden Spielern geteilt.

Wann endet das Spiel?

Sobald alle Gebäude aus dem Beutel gezogen sind und der Bauhof nicht mehr vollständig aufgefüllt werden kann. Danach folgen die Verteilung der letzten Gebäude und die dritte Wertung.

Wer bekommt die letzten Gebäude am Spielende?

Die Spieler, die in den jeweils verbliebenen Währungen das meiste Geld besitzen, erhalten die restlichen Gebäude und dürfen sie noch einbauen.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 10.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/alhambra/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/alhambra/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026