



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Der Palast von Alhambra

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

45–60

MINUTEN

Der Palast von Alhambra ist ein Legespiel für 2 bis 6 Personen, in dem jeder seinen eigenen Palast aus Gebäudeplättchen zusammensetzt. Gekauft wird mit vier verschiedenen Währungen, und wer passend bezahlt, darf sofort weiterhandeln. In drei Wertungen bringen Mehrheiten bei den Gebäudearten und die längste Außenmauer Punkte.

Spielziel

Baue deine Alhambra so aus, dass du bei den Wertungen von möglichst vielen Gebäudearten die meisten Plättchen besitzt. Zusätzlich punktet dein längstes zusammenhängendes Stück Außenmauer.

Vorbereitung

Jeder legt ein Startplättchen mit dem Löwenbrunnen vor sich ab und stellt einen Zählstein auf Feld 0. Der Spielplan liegt mit der Alhambra-Seite in der Mitte, 4 Gebäudeplättchen kommen auf den Bauhof und 4 Geldkarten in die Auslage. Jeder zieht so lange Geldkarten, bis er mindestens 20 an Wert hat. Die beiden Wertungskarten werden in den zweiten und vierten Teilstapel der Geldkarten gemischt.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, wählt eine von drei Aktionen.
- 2 Geld nehmen: eine beliebige Karte aus der Auslage oder mehrere, deren Summe höchstens 5 beträgt.
- 3 Plättchen kaufen: bezahle mindestens den Preis in der geforderten Währung. Wechselgeld gibt es nicht.
- 4 Umbauen: hole ein Plättchen aus der Reserve in deine Alhambra, lege eines in die Reserve oder tausche beide.
- 5 Wer exakt bezahlt hat, ist sofort noch einmal dran.
- 6 Am Zugende baust du gekaufte Plättchen ein oder legst sie in die Reserve, danach werden Bauhof und Geldauslage wieder auf je 4 ergänzt.

So gewinnt ihr

Nach der dritten Wertung am Spielende gewinnt, wer die meisten Punkte auf der Zählleiste hat. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Spielziel

Jeder von euch errichtet ausgehend vom Startplättchen einen eigenen Palast aus Gebäudeplättchen. Dreimal im Spiel wird abgerechnet: Dann zählt, wer von jeder Gebäudeart die meisten Plättchen eingebaut hat. Der Preis der Gebäude spielt dabei keine Rolle, nur die Anzahl. Zusätzlich bringt euch bei jeder Wertung das längste durchgehende Stück eurer Außenmauer Punkte, und mit jeder Wertung steigt die Punktausbeute.

Spielmaterial

6 Startplättchen mit Löwenbrunnen

12 Zählsteine

1 Doppelseitiger Spielplan

54 Gebäudeplättchen

108 Geldkarten

2 Wertungskarten

6 „+100/200“-Marker

6 Übersichten

1 Stoffbeutel

1 Spielregel

Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit der Alhambra-Seite nach oben in die Tischmitte, so dass jeder sein eigenes Reservefeld bequem erreicht.
- Jeder nimmt sich 1 Startplättchen mit dem Löwenbrunnen und legt es vor sich ab. Von hier aus wächst später eure Alhambra.
- Jeder wählt eine Farbe und stellt seinen Zählstein auf das Feld 0 der Zählleiste.
- Jeder erhält eine Punkteübersicht und legt sie offen vor sich ab.
- Füllt alle 54 Gebäudeplättchen in den Stoffbeutel. Zieht 4 davon und verteilt sie der Reihe nach auf die Felder 1 bis 4 des Bauhofs.
- Sucht die beiden Wertungskarten aus den Geldkarten heraus und legt sie zunächst zur Seite. Mischt die restlichen Geldkarten.
- Teilt das Startgeld aus: Für jede Person wird eine Karte nach der anderen offen aufgedeckt, bis der Gesamtwert 20 oder mehr erreicht. Die Währungen sind dabei egal. Danach nimmt jeder seine Karten verdeckt auf die Hand.
- Legt 4 weitere Geldkarten offen auf die vorgesehenen Ablagefächer des Spielplans.
- Teilt den Rest der Geldkarten in 5 etwa gleich große Stapel. Mischt die Karte „1. Wertung“ in den zweiten Stapel, die Karte „2. Wertung“ in den vierten. Stapelt dann von unten nach oben: fünfter, vierter, dritter, zweiter, erster Stapel. Dieses Paket liegt verdeckt neben dem Plan.

Spielbeginn

Startspieler wird, wer beim Austeilen die wenigsten Geldkarten bekommen hat. Haben mehrere gleich viele Karten, entscheidet der niedrigere Gesamtwert, danach das jüngste Alter. Gespielt wird anschließend reihum im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Die drei Aktionen

Bist du am Zug, wählst du genau eine dieser drei Möglichkeiten:

- 1 **Geld nehmen.** Nimm dir eine beliebige Geldkarte aus der offenen Auslage. Du darfst auch mehrere Karten auf einmal nehmen, solange ihre Werte zusammen höchstens 5 ergeben. Die Währungen spielen dabei keine Rolle.
- 2 **Gebäudeplättchen kaufen.** Wähle ein Plättchen vom Bauhof. Jedes der vier Felder ist einer Währung zugeordnet. Du zahlst mindestens den aufgedruckten Preis in genau dieser Währung. Das gezahlte Geld wandert auf einen Ablagestapel. Wechselgeld bekommst du nicht zurück.
- 3 **Alhambra umbauen.** Du hast drei Optionen: ein Plättchen aus deinem Reservefeld einbauen, ein Plättchen aus deiner Alhambra in die Reserve legen oder ein Reserveplättchen gegen eines aus deiner Alhambra tauschen. Beim Tausch muss das neue Plättchen exakt auf die frei gewordene Stelle passen. Auch nach dem Umbau muss deine Alhambra alle Bauregeln erfüllen. Das Startplättchen bleibt immer liegen und darf nie entfernt werden.

Passend bezahlen bringt einen weiteren Zug

Triffst du den Preis exakt, darfst du sofort noch einmal aus den drei Aktionen wählen. Das kann sich wiederholen. Da der Bauhof vier Plättchen zeigt, sind so höchstens 5 Aktionen in einem Zug möglich: viermal passend kaufen und einmal Geld nehmen oder umbauen.

Nachschub erst am Zugende

Solange du am Zug bist, wird der Bauhof nicht nachgefüllt. Gekaufte Plättchen legst du zunächst neben deine Alhambra.

Plättchen platzieren

Am Ende deines Zuges musst du jedes neu erworbene Plättchen unterbringen. Du baust es entweder nach den Bauregeln in deine Alhambra ein oder legst es auf dein Reservefeld. Auf dem Reservefeld dürfen beliebig viele Plättchen liegen. Hast du mehrere Plättchen gekauft, entscheidest du die Reihenfolge selbst.

Die Bauregeln

- Alle Plättchen liegen gleich ausgerichtet wie dein Startplättchen, die Dächer zeigen also immer nach oben.
- Aneinandergrenzende Kanten müssen zueinander passen: entweder haben beide eine Stadtmauer oder beide keine.
- Jedes Plättchen muss vom Startplättchen aus zu Fuß erreichbar sein, ohne eine Stadtmauer zu überschreiten und ohne die Plättchenfläche zu verlassen.
- Jedes neue Plättchen grenzt mit mindestens einer vollen Seite an die bestehende Alhambra. Nur über Eck anlegen ist verboten.
- Es dürfen keine vollständig eingeschlossenen Löcher entstehen.

- Das Startplättchen behandelst du wie ein Gebäudeplättchen ohne Stadtmauer.

Zugende

Sind alle neuen Plättchen eingebaut oder in der Reserve, endet dein Zug. Die offene Geldauslage wird wieder auf 4 Karten gebracht, der Bauhof wieder auf 4 Plättchen. Ist der verdeckte Geldkartenstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen verdeckten Stapel. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wertungen

Es gibt 3 Wertungen. Die ersten beiden werden ausgelöst, sobald beim Nachfüllen die jeweilige Wertungskarte vom Stapel kommt. Die Wertung findet sofort statt, noch bevor der nächste Spielzug beginnt. Die Wertungskarte wird vor die Person gelegt, die als Nächste dran wäre; nach der Abrechnung kommt sie aus dem Spiel und wird durch eine neue Geldkarte ersetzt. Die dritte Wertung folgt am Spielende.

Außenmauern: Jede Plättchenkante im längsten zusammenhängenden Stück deiner Außenmauer bringt 1 Punkt. Mauern, die im Inneren doppelt liegen, zählen nicht. Kürzere Mauerstücke bleiben unberücksichtigt.

Gebäudemehrheiten: Für jede der 6 Gebäudearten wird geprüft, wer die meisten Plättchen eingebaut hat. Wie viele Punkte es gibt, steht auf der Punkteübersicht. Bei der 1. Wertung punktet nur der 1. Platz, bei der 2. Wertung Platz 1 und 2, bei der 3. Wertung Platz 1, 2 und 3. Der Preis der Gebäude ist egal, es zählt allein die Anzahl. Mindestens 1 Plättchen der Sorte musst du besitzen, um überhaupt Punkte zu bekommen.

Gleichstand: Haben mehrere Personen gleich viele Gebäude einer Art, werden die Punkte der betroffenen Plätze addiert und geteilt. Es wird immer abgerundet.

Wichtig: Plättchen auf dem Reservefeld zählen bei keiner Wertung mit.

Alle erzielten Punkte zieht ihr sofort mit eurem Zählstein auf der Zählleiste nach vorn. Wer über 100 bzw. 200 Punkte kommt, nimmt den passenden Marker und beginnt eine weitere Runde auf der Skala.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine der drei Aktionen: Geld nehmen, Gebäudeplättchen kaufen oder Alhambra umbauen.
- 2 Führe die Aktion aus. Gekaufte Plättchen legst du vorerst neben deine Alhambra.
- 3 Hast du exakt bezahlt, beginne sofort wieder bei Schritt 1.
- 4 Platziere am Zugende alle neu erworbenen Plättchen: einbauen nach den Bauregeln oder ins Reservefeld legen.
- 5 Füllt die offene Geldauslage wieder auf 4 Karten auf.
- 6 Füllt den Bauhof wieder auf 4 Gebäudeplättchen auf.
- 7 Wird dabei eine Wertungskarte aufgedeckt, wird sofort gewertet. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sonderregeln

- Es gibt kein Wechselgeld. Wer mehr bezahlt als nötig, verliert die Differenz und erhält keinen Zusatzzug.
- Nur exaktes Bezahlen bringt einen weiteren Spielzug.
- Der Bauhof wird nie mitten im Zug nachgefüllt, sondern erst am Zugende.
- Das Startplättchen gilt als Plättchen ohne Stadtmauer und darf weder entfernt noch umgebaut werden.
- Plättchen in der Reserve bringen bei Wertungen keine Punkte.
- Nach jedem Umbau muss die Alhambra wieder allen Bauregeln entsprechen.
- Ist der verdeckte Geldkartenstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und neu ausgelegt.

Spielende und Gewinn

Sobald die Gebäudeplättchen aufgebraucht sind und der Bauhof deshalb nicht mehr komplett nachgefüllt werden kann, endet das Spiel nach dem Zug dieses Spielers. Was dann noch im Bauhof liegt, bekommt jeweils die Person, die von der zugehörigen Währung am meisten auf der Hand hat – unabhängig vom Preis des Plättchens. Halten mehrere gleich viel, bleibt das betreffende Plättchen liegen. Diese letzten Plättchen dürfen noch nach den Bauregeln eingebaut werden. Anschließend folgt die 3. Wertung. Wer danach mit seinem Zählstein am weitesten vorn steht, gewinnt. Bei Punktgleichheit teilt ihr euch den Sieg.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Von jeder Geldkarte gibt es dreimal ein Exemplar; eines davon wird aussortiert, so dass 72 Geldkarten im Spiel sind. Ein fiktiver dritter Mitspieler namens Dirk sammelt Gebäudeplättchen, baut aber keine Alhambra und führt keine Züge aus. Zu Beginn werden 6 zufällige Plättchen für ihn offen beiseitegelegt. Direkt nach der 1. Wertung erhält er 6 weitere zufällige Plättchen, nach der 2. Wertung ein abgerundetes Drittel der noch im Beutel liegenden Plättchen. Bei Wertungen zählt Dirk bei den Gebäudemehrheiten mit, eine Außenmauer wird für ihn nicht gewertet. Die beiden echten Spieler dürfen ein gekauftes Plättchen zusätzlich auch Dirk schenken.
- **Zusatzmodul „Die Wechselstuben“:** 6 Karten, die je zwei Währungen zeigen. Je 2 davon werden verdeckt in den 2., 3. und 4. Geldkartenstapel gemischt. Sie liegen wie Geldkarten in der Auslage und können statt Geld genommen werden. Ausgespielt erlaubt eine Wechselstube, ein einzelnes Gebäude mit einer beliebigen Kombination der beiden abgebildeten Währungen zu bezahlen; danach wird sie abgeworfen. Bei der Verteilung der letzten Plättchen am Spielende dürfen Wechselstuben nicht mehr eingesetzt werden.
- **Zusatzmodul „Die Gunst des Wesirs“:** Jeder erhält einen Wesirstein, der mit der Bildseite nach oben aktiviert ist. Nach einem vollständig beendeten Spielzug darf man die Reihenfolge unterbrechen, den Stein umdrehen und ein Plättchen vom Bauhof kaufen – allerdings nur exakt bezahlt und ohne Bonuszug. Wollen mehrere gleichzeitig, hat Vorrang, wer in der Zugreihenfolge am weitesten vorn ist. Als vierte Zugoption darf man den Stein wieder aktivieren. Bei der Schlussverteilung der Plättchen ist der Wesir nicht mehr einsetzbar.
- **Zusatzmodul „Die Bonuskarten“:** 10 Karten, die je ein bestimmtes mauerloses Gebäudeplättchen zeigen. Bei 2 und 3 Spielern bekommt jeder 3, bei 4 und 5 jeweils 2, bei 6 jeweils 1 Karte. Hat man das abgebildete Plättchen eingebaut, darf man die Karte jederzeit aufdecken; sie zählt dann bei Wertungen wie ein zusätzliches Gebäude dieser Art. Wird das Plättchen wieder ausgebaut, kommt die Karte zurück auf die Hand.
- **Zusatzmodul „Die Bauhütten“:** 24 Plättchen in sechs Farben, passend zu den sechs Gebäudearten. Sie liegen nach Farben sortiert in Stapeln neben dem Bauhof, jeweils der oberste offen. Als zusätzliche Zugoption darf man sich kostenlos eine offene Bauhütte nehmen; einen Extrazug gibt es dafür nicht. Jeder darf höchstens 3 Bauhütten besitzen, Reserve eingerechnet. Bei Wertungen zählt eine Bauhütte wie 0 bis 3 Gebäude ihrer Farbe – je nachdem, an wie viele gleichfarbige Gebäude sie ohne trennende Stadtmauer angrenzt. Mauern auf Bauhütten werden normal gewertet.

Tipps

- Sammle Geld gezielt so, dass du Preise exakt treffen kannst. Jeder passende Kauf schenkt dir eine weitere Aktion im selben Zug.
- Achte darauf, welche Währung neben welchem Feld liegt. Ein günstiges Plättchen nützt dir nichts, wenn du die geforderte Währung nicht hast.
- Plane deine Außenmauer als ein langes durchgehendes Stück. Mehrere kurze Mauerabschnitte bringen nichts, weil nur der längste gewertet wird.
- Nutze das Reservefeld als Zwischenlager, aber denke daran, dass dort liegende Plättchen bei keiner Wertung mitzählen.
- Beobachte die Mehrheiten der Mitspieler. Da zwischen den Wertungen umgebaut werden darf, kannst du kurz vor einer Abrechnung mit einem Tausch eine Mehrheit kippen.
- Die dritte Wertung bringt die meisten Punkte und belohnt auch Platz 2 und 3. Ein knapper zweiter Platz bei mehreren Gebäudearten kann sich am Ende auszahlen.

Häufige Fragen

Bekomme ich Wechselgeld, wenn ich zu viel bezahle?

Nein. Du darfst mehr als den Preis bezahlen, bekommst aber nichts zurück. Außerdem endet dein Zug dann, weil nur exaktes Bezahlen einen weiteren Zug bringt.

Wie oft darf ich in einem Zug nacheinander handeln?

Jedes Mal, wenn du exakt bezahlst, bist du sofort wieder dran. Da nur 4 Plättchen im Bauhof liegen, sind höchstens 5 Aktionen möglich: viermal passend kaufen und einmal Geld nehmen oder umbauen.

Zählen Plättchen auf meinem Reservefeld bei einer Wertung?

Nein. Nur Plättchen, die in deiner Alhambra eingebaut sind, zählen für Mehrheiten.

Was passiert bei Gleichstand in einer Gebäudeart?

Die Punkte der betroffenen Plätze werden zusammengezählt und unter den beteiligten Spielern aufgeteilt. Es wird immer abgerundet.

Wie viele Punkte bringt meine Stadtmauer?

Nur dein längstes zusammenhängendes Stück Außenmauer wird gewertet, jede Plättchenkante darin bringt 1 Punkt. Kürzere Abschnitte und doppelt liegende Innenmauern zählen nicht.

Darf ich Plättchen nur über Eck an meine Alhambra anlegen?

Nein. Jedes neue Plättchen muss mit mindestens einer vollen Seite an die bestehende Alhambra grenzen.

Darf mein Palast Löcher haben?

Nein. Vollständig umbaute leere Bereiche sind verboten. Auch nach einem Umbau muss deine Alhambra alle Bauregeln erfüllen.

Wann genau wird eine Wertung durchgeführt?

Sobald eine Wertungskarte vom Geldkartenstapel aufgedeckt wird, wird sofort gewertet – noch bevor der nächste Spieler beginnt. Die Karte wird vor die Person gelegt, die als Nächste an der Reihe wäre, und danach durch eine neue Geldkarte ersetzt.

Was geschieht mit den letzten Plättchen im Bauhof am Spielende?

Sie gehen an die Spieler, die in der jeweiligen Währung das meiste Geld auf der Hand haben; der Preis ist dann egal. Bei Gleichstand bleibt das Plättchen liegen. Die verteilten Plättchen dürfen noch regelkonform eingebaut werden.

Wie viel Geld darf ich mit der Aktion „Geld nehmen“ aufnehmen?

Entweder eine beliebige einzelne Geldkarte oder mehrere Karten, deren Werte zusammen höchstens 5 ergeben. Die Währungen spielen dabei keine Rolle.

Informationen zum Spiel

Autor	Dirk Henn
Erscheinungsjahr	2003
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 19.09.2026. 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/der-palast-von-alhambra/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026