

Emigrante Svizzero

Il bracciante (letteralmente “lavoratore itinerante”) viene posizionato come sesto personaggio accanto al piano del gioco, in modo che si trovi in fila con gli altri personaggi.

Dal punto di vista delle regole del gioco, il bracciante si comporta come gli altri cinque personaggi, compresa la tessera personaggio. Il punteggio necessario per vincere rimane invariato. Il bracciante consente di spostare, per ogni moneta impiegata, un abitante del paese non sposato, che si è già stabilito in un edificio, in un altro edificio o al centro del paese.

Se l’abitante viene spostato al centro del paese, valgono le seguenti regole:

Gli edifici vuoti vengono occupati solo alla fine del turno quando i bambini tornano dalla scuola in paese o quando il costruttore edifica uno o più edifici nuovi.

Se con il bracciante è stato spostato un abitante al centro del paese, allora l’abitante si può sposare nel turno seguente o può venire spostato in un edificio di nuova costruzione. Se però al termine del turno l’abitante si trova ancora al centro del paese, torna nuovamente in un edificio libero – eventualmente anche nell’edificio che ha abbandonato tramite il bracciante.