

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

- FARMERSKA OLIMPIADA – PODSUMOWANIE** 2
- ADRIANU – KOMENTARZ PO OLIMPIADZIE** 3
- TRAD – KOMENTARZ PO OLIMPIADZIE** 4
- MERLINN – KOMENTARZ PO OLIMPIADZIE** 5
- WILKI I OWCE – RECENZJA GRY PLANSZOWEJ** 6
- PRAWDZIWE OBLCIEZIE KANDYDATÓW** 7
- KONKURSY** 7
- CHIHUAHUA – ĆWICZYMY ANGIELSKI** 8

WSTĘPNIAK

25 sierpnia obchodziliśmy drugie urodziny gry Farmersi. Przez ten drugi rok dużo się zmieniło – dodane zostały nowe działy, gra 'wydoroślała' i zdobyła sporą popularność. Dla nas był to ciężki rok pracy – setki (a może i tysiące?) drobnych aktualizacji i poprawek – każdy mały krok niezbyt istotny, ale łącznie stworzyły olbrzymią zmianę.

Główne elementy, które zostały dodane, to: Puchary, Wild West, zadania oraz ostatnio zakończona Olimpiada. Były też mniejsze innowacje – takie jak: bonusy drużynowe, zadania specjalne, szybkie gry, test izzy farmera. Każdy element jest inny i nawzajem dopełniają się. Jak widać po wynikach sondy, sami też nie macie zdania, który składnik gry jest najlepszy. Po prostu wszystkie są potrzebne i aż trudno uwierzyć, że rok temu graliśmy bez tych dodatków. :)

Wyniki sondy: Który element gry Farmersi najbardziej Ci się podoba?



W sierpniu dużym wydarzeniem była Olimpiada. Oczywiście nie jakaś tam pekińska, ale najprawdziwsza Farmerska Olimpiada, w której każdy mógł wziąć udział. Na kolejnych stronach znajdziesz podsumowanie tego wydarzenia oraz komentarze zwycięzców.

Natomiast w bieżącym miesiącu odbędą się wybory na prezidenta – startuje tylko dwóch kandydatów, więc obędzie się bez drugiej tury. Kto wygra i co nowego wprowadzi? Już wkrótce się dowiemy. Natomiast już teraz możesz poznać prawdziwe oblicze kandydatów!

Logowanie

użytkownik:
 hasło:
 zapamiętaj mnie

[Zarejestruj się...](#)

AKTUALNOŚCI:

- Bonus dla abonentów - 21 września**
Dla graczy z abonamentem dodałmy w arkuszu gry informacje o stanie gotówki przeciwników.
- Drużyna miesiąca - 21 września**
Wprowadzony został ranking drużyn pod względem liczby wygranych gier drużynowych. Gratulujemy Klubowi Farmera wspaniałej formy!
- Paczka z twojej farmy! - 20 września**
Wyślij znajomemu e-kartkę z pozdrowieniami ze swojej farmy i pomóż nam w ten sposób promować Farmersów!
- Pisza o nas... - 20 września**
We wrześniowym wydaniu Poradnik Gospodarski umieścił opinię o naszej grze :)

RANKING MIESIĄCA

GRACZE:

pinka	- 11 zwycięstw
vickyday	- 9 zwycięstw
macidaun	- 9 zwycięstw
poly	- 9 zwycięstw
kazulu	- 9 zwycięstw
przanko	- 7 zwycięstw
wepa	- 6 zwycięstw
jolo	- 6 zwycięstw

aktualnie rozgrywanych gier: 172 (statystyki)
zarejestrowanych farmerów: 16712

Tak wyglądała gra rok temu.

Ponadto w bieżącym numerze kolejna recenzja farmerskiej gry planszowej oraz nowy dział, w którym można poćwiczyć język angielski – na początek historia nowo-wprowadzonego miasta Chihuahua.

Miłej lektury!

(SZERYF)



LICZBA ATAKÓW NA SUMIENIU

1. belgrano: 75
2. ikafarm: 70
3. ciastkarz: 51
4. grusser: 31
5. burak: 30

STAN NA 02.09.2008

NAJWYŻEJ OCENIENI GRACZE

1. izzbel: 93% (13/14)
2. kesik: 91% (10/11)
3. szeryf: 90% (44/49)
4. mispatys: 90% (9/10)
5. niemago: 90% (9/10)

STAN NA 02.09.2008

FARMERSKA OLIMPIADA – PODSUMOWANIE

3 tygodnie ciężkich zmagani, 645 zawodników, 2094 rozgrywki. Jak wyglądała nasza Olimpiada i co myślą o niej zwycięzcy?

Nie obyło się bez niedociągnięć. Najpierw okazało się, że przy jednakowych poziomach odniesienia PD system liczenia punktów faworyzuje dłuższe rozgrywki, więc niektórzy mogliby specjalnie przeciągać. Ale to szybko poprawiliśmy.

Potem pojawiła się obawa, że wiele gier zostanie niedokończonych – dlatego zdecydowaliśmy o przedłużeniu Olimpiady o dodatkowe 4 dni. Choć i tak 65 gier nie zmieściło się w czasie...

W pierwotnej koncepcji miało być 8 dyscyplin i limit 5 gier w każdej. Ostatecznie powstało 10 dyscyplin i każdy mógł rozegrać do 60 gier – co jak się okazało, było pewną przesadą, gdyż niewielu graczy rozegrało pełen limit.

Na szczęście jakość okazała się ważniejsza od ilości – niektórzy, mimo rozegrania ponad 50 gier kończyli poza TOP-40, zaś inni, rozegrawszy niewiele ponad 20 gier, mieścili się w TOP-10.

Zdecydowanie najlepszą formą popisał się gracz **trad** w kategorii średniej – zdobył on aż 63 punkty (i aż 6 medali!), deklasując rywali. Imponujące rezultaty osiągnęli też **jarek** (45 punktów przy zaledwie 25 rozgrywkach, w tym 22 gry zakończył zwycięstwem!) i **snookey** (30 punktów w wyniku 18 rozgrywek). Ciekawe jakie mieliby wyniki ci gracze, gdyby startowali w kategorii ciężkiej. Tu wygrać było naprawdę ciężko – o czym wiemy z ust samego **adrianu** – mistrza wagi ciężkiej.

Ciekawie prezentuje się przynależność drużynowa graczy z góry The Buccaneers. Drużyny Epikura, choć Grabieżców. W wadze

gracz	punkty	rozgrywki
kolega	48	60
arabella	38	60
miedzcu	20	60
krzepa	32	60
kstepien	23	60
ddamian	19	60
nimitz	14	60

Tylko 7 graczy rozegrało maksymalną liczbę rozgrywek. Jak widać rezultaty były bardzo różne i sama ilość gier nie wystarczyła.

gracz	zwyciestwa	rozgrywki	odsetek
jarek	22	25	88,0%
trad	38	51	74,5%
puls	20	27	74,1%
darthxarr	25	38	65,8%
solomon	34	52	65,4%
valiant	20	32	62,5%
johnydzik	8	13	61,5%

ranking zwycięstw

gracz	złote	srebrne	brązowe	razem
trad	2	3	1	6
adrianu	2	1	0	3
trurl	2	0	1	3
snookey	2	0	1	3
darthxarr	2	0	0	2
valiant	1	2	1	4
jarek	1	1	2	4

ranking medalowy

Po zakończeniu Olimpiady sprawdziłem numery IP i sesji graczy – i z przyjemnością stwierdziłem brak oszustw. Tylko jeden gracz wagi lekkiej korzystał z pomocy zaawansowanego gracza, a poza tym wszystkie wygrane można uznać za w pełni zasłużone.

Mam nadzieję, że wszyscy uczestnicy dobrze bawili się w naszej Olimpiadzie. Dostałem wiele pozytywnych opinii, które nas bardzo cieszą. :)

A co o Olimpiadzie myślą zwycięzcy? Zadałem im 4 pytania: 1. Jakie są twoje ogólne wrażenia z Olimpiady? 2. W którym momencie zacząłeś wierzyć w zdobycie pierwszego miejsca? 3. Jaka była twoja strategia na wygraną w Olimpiadzie? (jak najwięcej gier czy koncentrowanie się na wybranych miastach?) 4. Co należałoby zmienić w następnej Olimpiadzie? Przeczytajcie ich odpowiedzi na kolejnych stronach!

(SZERYF)



miejsce	gracz	punkty	gry
1.	merlinn ★★★★★	40	1 1 54
2.	arabella ★★★★★	38	1 1 60
3.	darthxarr ★★●	37	2 38
4.	puls ★★★★★	36	2 27
5.	starytrol ★●	34	3 30
6.	trurl ★★★★★	34	2 1 29
7.	kasztel ★	31	2 30
8.	snookey ★	30	2 1 18

ranking olimpijski w wadze lekkiej

miejsce	gracz	punkty	gry
1.	trad ★★★★★●	63	2 3 1 51
2.	kolega ★★★★★●	48	1 2 60
3.	jarek ★★★★★●	45	1 1 2 25
4.	solomon ★★★★★	43	1 1 52
5.	dkrzysiek ★★★★★	38	55
6.	kesik ★★★★★	38	1 1 56
7.	krzepa ★★★★★	32	1 60
8.	elbryk ★★★★★●	29	54

ranking olimpijski w wadze średniej

miejsce	gracz	punkty	gry
1.	adrianu ★★★★★●	44	2 1 59
2.	ancymon ★★★★★●	40	2 3 49
3.	xell ★★★★★●	35	2 43
4.	arpaa ★★★★★●	31	1 50
5.	bzik ★★★★★●●	30	1 53
6.	konsul ★★★★★	26	1 28
7.	diablór ★★★★★●	25	1 46
8.	kargasek ★★★★★●	25	1 56

ranking olimpijski w wadze ciężkiej

rankingów – całe podium wagi średniej objęli piraci z Natomiast w wadze ciężkiej czołówkę zajęli zawodnicy w TOP-20 jest aż ośmiu przedstawicieli Gildii lekkiej dominowali gracze niezrzeszeni – co jest



ADRIANU



Mistrz olimpijski wagi ciężkiej

1. To nie była olimpiada tylko maraton. Olimpiada była bardzo wyczerpująca, czasami, aby zrobić wszystkie przeliczenia, musiałem siedzieć 3 albo nawet 4 godziny non-stop i podejmować decyzje, podczas gdy normalnie to wystarcza mi na to dziennie godzina, półtorej. Tak naprawdę to była za bardzo wyczerpująca i czasochłonna, ale z drugiej strony podczas takiej imprezy liczy się też wytrwałość, więc kluczem do sukcesu było połączenie umiejętności z wytrwałością, w kolejnych olimpiadach jednak wolałbym mniej gier rozgrywać. A na pewno nie będę już tak szalał jak teraz. Co do tej "ciemnej" strony olimpiady, to w mojej kategorii i w moich grach nie spotkałem się ani z oszustwami, ani z celowym opóźnianiem gier, zresztą tym drugim nie musiałem się przejmować, bo prawie wszystkie moje gry i tak kończyły się docelowo przed końcem igrzysk. Myślę że wpływ na ogólne zachowanie graczy w mojej kategorii miała to, że grają już oni dłuższy czas, bardziej się z grą utożsamiają i chyba zależy im na ogólnej reputacji, dlatego zasady fair-play są przestrzegane. Oczywiście też liczy się to, że znamy się z innych gier, spotykamy się w grach drużynowych, pucharach, albo należymy do jednej drużyny. To wszystko sprawia, że gracz przestaje być anonimowy i nie wypada mu odwalić jakichś numerów. Ciekawą sprawą jest też gra z członkami drużyny na olimpiadzie. Różne różne drużyny do tego podchodziły, jak zauważyłem. Interesująca była sytuacja w mojej grze, gdy Kstepien zaatakował Duxa. Zderzyły się dwa poglądy na olimpiadę, bo dla Duxa cały czas ważniejsza była przynależność drużynowa, Kstepien natomiast w olimpiadzie grał sam na własne konto i wszystkich graczy traktował tak samo. Olimpiada to też możliwość aby grać w różnych miastach z dobrymi graczami. Choć akurat tutaj nie decydował przypadek, tylko godzina i dni o których ktoś miał zwyczaj się zapisywać. Ja na przykład ogromną ilość gier rozegrałem z Api, widać zapisywaliśmy się o podobnych porach i w podobnych terminach, natomiast na Ancymon trafiłem dopiero pod koniec olimpiady. Tak samo w El Paso, jedynym przeciwnikiem, z którym miałem wyrównaną walkę do końca była Izyda, też trafiłem na Api, ale gdy zobaczył że nie ma szans na wygraną, to odpuścił grę. Natomiast nie trafiłem na tak słabych przeciwników, żeby któregoś doprowadzić do bankructwa. Więc jak widać tutaj trzeba było po prostu mieć szczęście na kogo się trafiło.
2. Tak naprawdę, to zanim przystąpiłem do olimpiady, to wierzyłem w pierwsze miejsce. Później, gdy zacząłem grać już parę gier i zobaczyłem, że jest już ranking, ludzie rozegrali kilka szybkich gier i mieli już po kilka punktów, to przyszła chwila zwątpienia. Gdy przyszły jednak zwycięstwa w El Paso, gdy pojawiłem się w rankingu i wskoczyłem do pierwszej piątki, to już byłem pewny, że zajmę dobre miejsce i zawalczę o podium. Poza moją dobrą grą, o tym że zająłem pierwsze miejsce, zadecydowały też inne czynniki. Na przykład gdybym wszystkie gry rozgrywał z Ancymon i Xellem, to pewnie żadne z nas nie byłoby na podium. Tak samo gdyby Xell, Ancymon, Przemko, czy Konsul rozegrali wszystkie swoje gry, to pewnie nie byłbym pierwszy. No ale wytrwałość popłaca.
3. Hmm, ani to, ani to. Po prostu grałem. Tyle gier rozegrałem, bo męczyła mnie ciekawość, kogo teraz spotkam w mieście, jak się zapiszę, jak potoczy się partia, albo chciałem zastosować jakąś nowo poznaną taktykę. Bardzo ciekawe było poznawanie nowych strategii w miastach i dostosowywanie ich do warunków - wiadomo że inaczej gra się z bonusami, a inaczej bez. Dlatego też strategie z normalnych gier nie zawsze działały. Liczyło się też z kim się grało, bo na przykład w SF jak jeszcze mogłem tam grać, to bez problemu większość gier wygrywałem, a na olimpiadzie, gdy trafiłem na równych sobie przeciwników, to okazało się że w ogóle nie potrafię tam teraz grać i wszystkie gry przegrałem z kretesem. Zupełnie inaczej w Denver. Nigdy wcześniej tam nie grałem, a wygrałem wszystkie moje gry na olimpiadzie, a przeciwników łatwych nie miałem. Może to wynikało właśnie z tego, że nie miałem tam żadnego schematu i musiałem od zera wszystko wymyślić i dostosować do warunków miasta bez bonusów. Jak widać moje strategie okazały się skuteczne. Inaczej w Winnipeg, gdzie też wcześniej ani razu nie grałem i przyznam się, że nie wiedziałem jak grać, ale po pierwszej partii zobaczyłem jakie strategie inni stosują, jak można je zmodyfikować, żeby odnieść sukces. W innej partii jeszcze inną strategię

poznałem, którą potem powieliłem sam z dobrym skutkiem. Więc różnie to bywało. Sporo też zależało od tego z kim się grało, czy przeciwnicy wybacжали błędy.

4. Dla mnie to przede wszystkim mniej gier. Poza tym nagrody. Nie wiem czy te nie są zbyt cenne. Jest też ogromna dysproporcja między nagrodami za pierwsze miejsce a za 2-3, oraz pozostałymi. Ja bym chyba to wypośredkował. Nie wiem na ile to by były atrakcyjne nagrody dla pozostałych, ale dałbym jako nagrody gry planszowe. Myślę, że jak ktoś lubi farmersów, to planszówki też przypadną mu do gustu. Powiedzmy za pierwsze miejsce 3 do wyboru + jakiś gadżet elektroniczny, za drugie i trzecie 2 do wyboru + gadżet. Za miejsca 4-10 po jednej grze planszowej. To oczywiście tylko przykładowa propozycja. Było też sporo narzekań na przetrzymywanie gier. Może system, który zaproponowałem by to rozwiązał? 1-7 dzień miesiąca zapisy. A potem 7-25 rozgrywanie gier. Następną propozycja może wydać się trochę tendencyjna z mojej strony, ale zmieniłbym przedziały wagowe. 10-150, 151-600, 601 i więcej. Myślę jednak, że to jest zmiana konieczna po każdej olimpiadzie - po obecnej olimpiadzie ogrom ludzi zyskał dużo PD, a tak naprawdę nie zdobył doświadczenie długoterminowego, ogrania, poznania klimatu gry. Ale nie tylko taki jest mój argument. Uważam, że trzeba premiować osoby z dłuższym stażem, a nie nowe. Bez abonamentu można osiągnąć max 150 PD i niektórzy dochodzą do tej granicy, ale grają sobie dalej. Dlatego też warto by wystartowali w najniższej kategorii, gdzie powinni mieć najłatwiej o dobry wynik. Tak samo zawęziłbym czołówkę graczy, po to aby startować rzeczywiście tylko z tymi najlepszymi. Po każdej olimpiadzie myślę, że warto by te prognozy podnosić.

A na koniec to korzystając z chwilowej sławy, chciałbym pozdrowić rodziców, babcię, psa... Hehe, żartuję, mam nadzieję, że w kolejnej olimpiadzie też dam się zapamiętać.

Adrian

TRAD

Mistrz olimpijski wagi średniej

Przede wszystkim: to ja gratuluję świetnego pomysłu. Zabawa była przednia.

1. Bardzo pozytywne. Były usterki, bo musiały być, w końcu to beta wersja, ale pomysł, wykonanie (reakcja na propozycje zmian w trakcie igrzysk), dobór nagród - wszystko to było pierwszoklasne. Przede wszystkim kondensacja rywalizacji w krótkim czasie - ranking PD nagradza wytrwałość, aby nagrać coś w igrzyskach konieczna była omal-że-perfekcja. Jeżeli pomyłę się w normalnej grze, wzruszam ramionami i zapisuję się do następnej. W IO każda pomyłka była kosztowna. W dodatku większości miast nie znałem, więc dochodziła kwestia wymyślania strategii a vista. Duża frajda.
2. Nie potrafię tego odtworzyć. Tak na pewno, to gdzieś w drugim tygodniu, kiedy Jarek stwierdził, że zagra dużo mniej gier ode mnie. Wiedziałem, że powinienem o włos wygrać z Kolegą, ale Jarek z jego doskonałą średnią pkt/gry był groźny do końca. Szczęśliwie kilka gier kończonych w trzecim tygodniu poszło dużo lepiej niż oczekiwałem (np. jakimś cudem udało mi się wygrać aż cztery gry w San Francisco, czyli w mieście, którego kompletnie nie rozumiem i nie umiem w nim grać), i uniknąłem czekania na wyniki reszty.
3. Strategia była nieudana. Chciałem zagrać 60 gier. Założyłem, że nie będę miał problemów ze sprintami (Memphis, Seattle), więc zacząłem od maratonów, żeby nie wpaść w ucinanie nieskończonych gier (widać było, że przeciąganie przez osoby przegrywające może być problemem). W efekcie nie wykorzystałem limitu w Memphis, a jedną grę w Seattle sparałem spóźniając się na pierwszą rundę. Zdarza się.

Generalnie stawiałem na zwycięstwa i wyniki maksymalne, a nie na średnie. Wyjątek: Denver, gdzie w czterech pierwszych grach zanotowałem cztery maxy i miałem „pewność”, że mojej średniej nikt nie przeskoczy. Kilka punktów za średnie i tak zdobyłem, ale to był efekt uboczny.

Najmilej wspominam grę w San Francisco, która zamieniła się w typowy wyścig farmerów (w tym mnie) z dwójkiem hodowców. W takiej sytuacji farmerzy są bez szans, o ile nie nawiążą współpracy. Sytuacja jest o tyle ciekawa, że współpraca farmerów uniemożliwia zmianę kolejności między nimi, czyli paru gości pracuje na lidera bez szans na zwycięstwo. Gra rozegrała się wyłącznie na płaszczyźnie dyplomatycznej, szczęśliwie dwóch farmerów dotrzymało umowy, ja wygrałem, oni zajęli miejsca drugie i trzecie. Oczywiście hodowcy mogli nam przeszkodzić, ale szczęśliwie najpierw nie wiedzieli jak, a potem nie mieli na to środków. Fajna, szkoleniowa gra.

Kompletnie nie podobało mi się Farmers Town (pomimo 6 zwycięstw i 9 punktów do generalki), ograniczyłbym rozgrywki w tym mieście do wagi ciężkiej, bo dla debiutantów jest ono za trudne.

Najtrudniejsze - chyba Memphis, bo jeżeli popełniło się błąd, nie było zmiłuj się, brakowało czasu i możliwości na odrobienie. Różnica między Memphis a Frisco była taka, że w Memphis wystarczyło grać dobrze, a we Frisco trzeba było mieć szczęście.

4. Temat rzeka. Przede wszystkim sposób liczenia generalki, ten był mocno losowy. Np. w Farmers Town - jeżeli grało się na debiutantów w tym mieście, to zbankrutowanie ich nie było najmniejszym problemem. Jeżeli natomiast oponent wpadł na pomysł kupienia nieruchomości, to zbankrutować się go nie dało (chyba, że wziął zbyt wcześnie kredyt).

Za dużo było punktów za wyniki maksymalne. Byłbym za zmniejszeniem znaczenia bankructwa. Zresztą potrójny bankrut potrójnemu bankrutowi nierówny, a przy obecnym systemie nie jest ważne, ile majątku/ziemi/bydła zgromadzi zwycięzca, byle wykończył całą resztę. To, w moim przekonaniu, było największym minusem igrzysk.

pzdr

TRad



MERLINN ★ ★ ★ ★

Mistrz olimpijski wagi lekkiej

1. Moje wrażenia z olimpiady są bardzo pozytywne. Olimpiada taka motywuje gracza do przemyślenia każdej swojej decyzji tak, aby osiągnąć lepszy rezultat - podczas normalnych gier może wyglądać różnie.
2. W osiągnięciu pierwszego miejsca nie wierzyłem do końca, liczyłem na miejsce w pierwszej 10-tce.
3. Jako, że w farmersów gram niedługo, w pierwszych grach popełniałem błędy, które kosztowały mnie przegrane rozgrywki. Postanowiłem więc kupić abonament i nieco zwiększyć szanse i wtedy już skupiałem się na rozegraniu jak największej ilości gier.
4. Według mnie olimpiada była przeprowadzona bardzo dobrze z jasnym regulaminem.

Pozdrawiam

Merlinn

KOLEJNA STRONA O FARMERSACH!

Postanowiłem założyć stronę o Farmersach www.farmersi.tnb.pl. Na tej stronie będą publikowane różne ciekawostki dotyczące Farmersów. Jeśli ktoś zechciał by pomóc przy współtworzeniu, to zachęcam. Proszę również o szczerą opinię na temat tej strony. Strona powstała niedawno tj. 28 sierpnia, dlatego też nie ma póki co tam zbyt wiele, ale strona będzie rozwijać się w szybkim tempie, sądzę że wam się spodoba.

Pozdrawiam, kamlot

(KAMLOT)

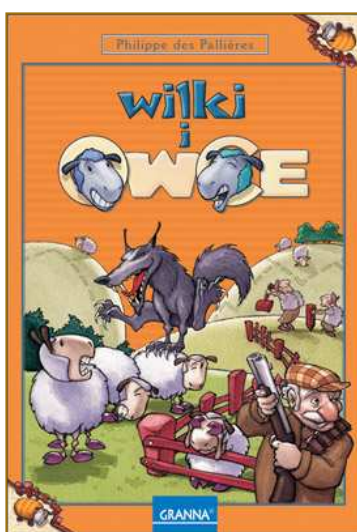
WILKI I OWCE – RECENZJA GRY PLANSZOWEJ

W cyklu opisów gier planszowych byliśmy już Superfarmerami, obszarnikami w Puerto Rico, hodowcami Mustangów i plantatorami Fasolek. Dzisiaj zachęcam do kolejnej rozrywki rodzinnej. Z dala o telewizora i komputera możemy być właścicielami bardzo eleganckiej zagrody z... owcami. To one, obok wilków, są bowiem bohaterkami gry „Wilki i Owce” znajdującej się na polskim rynku dzięki wydawnictwu „Granna”.

Sympatyczne owieczki, w czterech kolorach, dynamicznie zaprezentowane na żetonach zachęcają do gry. Małych i dużych graczy zainteresują proste zasady, a masy zabawy dostarczy układanie wypełnionych zagród wokół wsi i lasów. Zapraszam więc na wycieczkę za miasto. Naszym celem są dzisiaj owce! Kolorowe owce wśród pól i lasów.



Każdy z graczy losuje na początku żeton oznaczający kolor pasterza – w tym samym kolorze będą jego owce na pastwiskach. Kolor pasterza znany jest tylko jego właścicielowi i – do czasu ujawnienia – pozostaje tajny dla współgraczy. Głównym elementem gry są znajdujące się w woreczku żetony z różnokolorowymi owcami. Gracze losują i układają je według zasady domina (brzegi stykających się żetonów muszą być w tym samym kolorze). Każdy z graczy ma za zadanie zapędzić do zagrody jak najwięcej owiec w swoim kolorze, a całą zagrodę otoczyć płotem, lasem lub wsią. Taktyka jest ważna w czasie gry, bo początkowo nie wiadomo, kto jakie owce zbiera w zagrodach. Dopiero wystawiony żeton z pasterzem oznacza ujawnienie koloru gracza. Nawet po ujawnieniu kolorów wszystkich pasterzy należy uważnie spoglądać na poczynania przeciwników – żetony są dwustronne, a to daje za każdym razem inne ułożenie owiec wśród pól i lasów. Dodatkowym



utrudnieniem są czające się w lesie wilki, które tylko w obecności myśliwego okazują się spokojne – w przeciwnym razie zjadają wszystkie owce z zagrody.

Rozgrywka trwa około pół godziny, a kończy się w momencie, gdy gracze nie mogą lub nie chcą dokładać już żetonów. Wygrywa pasterz, który zgromadził najwięcej punktów. Punktem jest każda owieczka w największej z domkniętych zagród oraz bonusy: 6 punktów otrzymuje ten gracz, który pierwszy zakończył dokładać żetony, drugi otrzymuje 3 punkty, a trzeci 1 punkt.

„Wilki i owce” przybyły do nas z Francji. Twórcą gry jest Philippe des Pallières, tytuł w oryginale brzmi „La Guerre des Moutons” i oznacza „wojnę owiec”. Francuski oryginał pojawił się na rynku w roku 2002, a oryginał wydało Asmodee Editions. Gra została entuzjastycznie przyjęta, bowiem już w 2003 Francuzi nagrodzili ją w konkursie Jeu de L’annee (Gra Roku).

Eleganckie pudełko, kolorowa instrukcja, świetna grafika – dzieło François Bruel’a – oraz przystępna cena (grę można kupić za około 38 złotych) sprawiają, że „Wilki i owce” to świetna rozrywka. Wydawca oznaczył ją jako grę przeznaczoną dla wszystkich od lat 7 i to jest prawda. Grać można w 2 do 4 osób, ale w serwisie gry-planszowe.pl natknąłem się na komentarz polecający grać w trójkę. Wtedy do końca możemy blefować, bo nikt nie wie jaki kolor owiec zapędzić musimy na swoją zagrodę...



PRAWDZIWE OBLICZE KANDYDATÓW NA PREZYDENTA

Kolejne wybory na Prezydenta USA w grze Farmersi przed nami – debaty wyborcze wrzą na forum, a kandydaci przekonują do swoich pomysłów.

Ale kim oni są? Jak wyglądają? Czy ich awatary są ich prawdziwą twarzą?

Namówiliśmy kandydatów do ujawnienia swojego prawdziwego oblicza. I okazało się, że **lipathor** ma więcej lat niż sugeruje jego awatar. Co prawda chodzi w tej samej koszulce, co w podstawówce, ale wygląda już o wiele poważniej (wszak w profilu pisze o sobie „studiuję elektronikę na Wydziale Elektroniki PW”) – prezydentem mógłby być :)

Krystekl natomiast wcale nie jest groźnym piratem – lubi patrzeć na świat przez przymrużone oczy, a jego ulubiony kolor to chyba niebieski. Domyślać się możemy, że jest osobą lubiącą wyzwania – np. wspinaczkę górską. Sam zresztą podaje w swoim profilu jako hobby „rozwiązywanie własnych problemów”.

Obaj kandydaci są już ponad rok obecni w naszej grze i mają za sobą poparcie dwóch silnych drużyn – zapowiada się bardzo wyrównana walka.



REDAGUJ Z NAMI!

Chcesz nam pomóc w redagowaniu *Farmersi Times*? Masz pomysł na ciekawy artykuł? Chcesz się podzielić z innymi swoimi doświadczeniami?

Napisz do nas na ftimes@farmersi.pl i pomóż nam tworzyć *Farmersi Times*!

Ciągi liczbowe – KONKURS 1

Każdy ciąg liczb zbudowany jest według pewnej zasady. Rozszyfruj ją i prześlij na PW do szeryfa kolejną liczbę w ciągu – pierwsze 5 osób z poprawnymi odpowiedziami dostanie tygodniowy abonament.

1. 4, 8, 15, 30, 37, 74, ?
2. 28, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, ?
3. 155, 210, 225, 240, ?
4. 147, 144, 12, 9, 3, ?

(KOLAS)

Kosiarze – KONKURS 2

Aby skosić 1an zboża:

- pierwszy kosiarz potrzebuje 6 godzin,
- drugi kosiarz potrzebuje 5 godzin,
- trzeci kosiarz potrzebuje 4 godziny,
- czwarty kosiarz potrzebuje 3 godziny,
- piąty kosiarz potrzebuje 2 godziny.

Ile godzin zajmie im skoszenie jednego 1anu zboża, jeżeli będą pracować razem, każdy ze swoją wydajnością? Prześlij rozwiązanie na PW szeryfowi – pierwsze 5 osób otrzyma tygodniowy abonament.

(KOLAS)

CHIHUAHUA – ĆWICZYMY ANGIELSKI

Otwieramy nowy dział – historia miast z naszej gry... po angielsku. Co prawda w grze zaczynamy w 1832 roku jako imigrant z Europy, ale język angielski jest konieczny i każdy dobry farmer powinien go znać. Na dobry początek zacniemy od miasta Chihuahua – co prawda tu mówi się głównie po hiszpańsku, ale to Chihuahua jest nowością we wrześniu w grze Farmersi.

It has been said that the name derives from the Tarahumara language, meaning "between two waters", other accepted definitions are "place of the holed-rock" or "dry and sandy place". The name itself is older than the Spanish conquest of Mexico. The city was founded on October 12, 1709, by Antonio Deza y Ulloa, a Spanish explorer, as El Real de Minas de San Francisco el Cuellar. The town was erected a Villa in 1718 with the name of San Felipe el Real de Chihuahua, and the name was shortened in 1823. The location was chosen because it is the intersection of the rivers Chuviscar and Sacramento. It is also the midpoint between the Río Bravo del Norte (Rio Grande) and the then-important mining city of Hidalgo del Parral.

Just as in other parts of Northern Mexico, Roman Catholic missionaries were an important influence during the colonial era, and the city became a meeting point for missionaries heading to and from the 'sierra', the mountainous region in western Chihuahua State where the native Tarahumara still live.

During the War of Independence, the city saw little action. However, it was in Chihuahua where Miguel Hidalgo, considered the Father of the Country, was held prisoner in the Federal Palace of Chihuahua and executed in 1811 at the nearby Government Palace by the Spaniards.



During the French invasion, President Benito Juárez García made the city the seat of his government-in-exile from 1864 to 1867. During the presidency of Porfirio Díaz the city experienced explosive growth and became one of the most important cities in

Mexico. The city became the seat for important banks and wealthy families.

The city was more involved during the Mexican Revolution (1910-1917), for it became at times the operations base for the División del Norte, the army led by Pancho Villa. Many sites and memories remain of the Revolutionary era; the most important of these is the Historical Museum of the Mexican Revolution at Villa's former estate house near downtown Chihuahua. La Quinta Luz was turned into a museum by his widow, Sra. María Luz Corral de Villa, and is now managed by the Mexican government.

During the 20th century, the city grew in population and learned to take advantage of its proximity with the U.S. border. Until the establishment of foreign manufacturing plants in the 1970s, the city was largely a trade post for cattle and agricultural products. During the 1990s the city grew dramatically economically, becoming the third wealthiest municipality (Per Capita) in the republic, after Benito Juárez Delegation in the Mexican Federal District (Mexico City), and San Pedro Garza García in Nuevo Leon State.

In 2002, Mayor Jorge Barousse Moreno from the Institutional Revolutionary Party (PRI) died and was succeeded by Alejandro Cano Ricaud. During Cano's administration, the city experienced dramatic growth in the security sector when the Police Department was certified by the ISO and surveillance aircraft bought.

Between 2002 and 2005, the city experimented with the introduction of certain new commercial innovations, like the first large mall in the city, Plaza del Sol, and the rise of the commercial Zone of the Sun, all along the Périferico de la Juventud, one of the main thoroughfares in the city.

In 2004 Juan Blanco Zaldivar, of the National Action Party (Mexico) (PAN), won the election for mayor (municipal



The Cathedral fronts on the Plaza de Armas in the centre of Chihuahua



president) of the city for the term 2004-2007. Since 2005, the International Festivals of Chihuahua have been celebrated by both the state and city governments during the months of September/October with art shows, plays, stage presentations and concerts by such bands as America, Foreigner, Creedence and Los Lobos being held at venues throughout the city.

Elections for mayor for the term 2007-2010 were held at the beginning of July of 2007; Carlos Borrueal Baquera of the PAN defeated former mayor Alejandro Cano Ricaud (PRI) by less than one-quarter of a percentage point of almost 200,000 votes cast. The turnout of registered voters, at about 41%, was the lowest in years.

źródło: <http://en.wikipedia.org/wiki/Chihuahua>, Chihuahua

Humor

Właściciel saloonu w Kansas City zwraca się z pretensjami do Szybkiego Billa:

- Pan zastrzelił mojego najlepszego barmana!
- Przepraszam, nie wiedziałem. Niech mi go pan dopisze do rachunku!

=====

Skazany na śmierć bandyta uciekł z aresztu. Szeryf rozesał do sąsiednich miasteczek zdjęcia przestępcy z przodu, z lewego i prawego profilu. Nazajutrz z wszystkich miasteczek przychodzi nadano telegram:

Zdjęcia otrzymaliśmy. Stop. Wszystkich trzech zastrzeliliśmy. Stop.

Kowboj kupił konia i orał nim przez cały dzień. Po powrocie do domu zmęczony koń rozłożył się na łóżku. Kowboj zdziwił się:

- Coś takiego! Koń w łóżku!
- A co? Myślałeś, że po całym dniu harówki będę jeszcze pomagał twojej żonie w kuchni?

Screen miesiąca

Ktoś komuś sporo zboża zabrał. Sądząc po ilości to musiała być karawana kilkuset wozów. Łatwo tego się nie ukryje – ktokolwiek widział, proszony jest o kontakt z najbliższym posterunkiem policji konnej.

mie	80	liczba kowbojów atakujących	
	10	pomoc szeryfa	
	410	siła ataku	75,7
	0	ilość kowbojów broniących	73,1
	0	ilość pracowników broniących	9,2
	5	siła obrony	45,8
	82	atak/obrona	ot +
	100%	skuteczność ataku	
	0	poległych kowbojów atakujących	
	0	poległych kowbojów broniących	
870 18			1880 18
72a (prze	73.958	ilość kukurydzy eksportowana	
większy	73.958	ilość kukurydzy zagrabiona	Farmersi T
motyli, baranyci			

W pociągu, w jednym przedziale jadą Indianin i kowboj. Kowboj pali fajkę i puszcza kółka z dymu. Nagle odzywa się Indianin:

- Jeszcze jedno słowo i w pysk!

=====

Rozmawiają córka i matka na Dzikim Zachodzie:

- Mamo, Bill się na pewno ze mną ożeni!
- Oświadczył ci się?
- Nie, ale już zastrzelił swoją żonę!

=====

Kowboj wrócił z rynku i mówi do żony:

- kupiłem jeszcze 10 ha pola

Żona: - Wiem

Kowboj: - Skąd?

Stara - Bo koń się powiesił za stodołę.