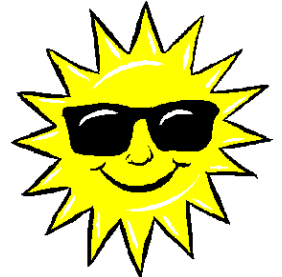


FARMERSI TIMES

WSTĘPNIAK



Witam ponownie w Farmersi Times, po jednomiesięcznej przerwie. W lipcu FT nie było, głównie ze względu na brak odpowiednich materiałów. A poza tym jakoś zupełnie nie miałem na to czasu...

Nie znaczy to wcale, że nie ma czasu na rozwijanie Farmersów – wręcz przeciwnie! Ostatnio udało się wprowadzić całkiem sporo nowych opcji. Problemem jest tylko to, że tego czasu jest ciągle na wszystko za mało. Też tak macie? Życie to konieczność ciągłego wybierania, a każdy wybór oznacza odrzucenie czegoś.

I o tym chciałem właśnie szerzej napisać – bo często pomijamy tzw. drugą stronę medalu – coś co jest niewidoczne lub pominięte. Szczególnie raziło mnie to podczas debaty prezydenckiej, gdy obaj kandydaci przechwalali się, który to rząd więcej wydał pieniędzy, pomijając zupełnie to skąd te pieniądze się biorą i jaki wpływ może mieć nadmierny deficyt budżetowy.

Ciężko jest znaleźć optymalne rozwiązanie, szczególnie gdy na szali kładziemy odważniki różnych kategorii – np. bezpieczeństwo na drogach vs czas dojazdu, zdrowie vs koszty leczenia, zyski vs środowisko, bezpieczeństwo informacji vs koszty procedur itd. Powszechne są też sytuacje, że chcąc wyeliminować 1% patologii tworzy się utrudnienia dla 99% „zdrowych” przypadków.

Życie to ciągłe wybory. Myślałem nawet nad tym by stworzyć taką grę, w której gracz ciągle musiałby podejmować wybory odnośnie swojego losu. A konsekwencje pojawiałyby się często z opóźnieniem i w dziwnych okolicznościach... Może kiedyś coś z tego wyjdzie, tylko tego czasu do dyspozycji jakoś mało...

(SZERYF)

W TYM NUMERZE:	
CARSON CITY	2
PO MUNDIALU – FELIETON	3
PRZESŁUCHANIE SENTINELA	4
BILL GATES I STEVE JOBS	5
JAK WYDOIĆ UNIĘ – ZADANIE	6
FOTOGRAFIE Z DZIKIEGO ZACHODU	7

DRUŻYNOWA BIZNES LIGA

W obecnym sezonie Biznes Ligi walczą ze sobą reprezentacje 7 najlepszych drużyn. Od początku rozgrywek wspaniałą formą wykazuje się Drużyna Epikura – wygląda na to, że zwycięstwo mają już w kieszeni. Tym razem wyjątkowo sezon BL został wydłużony o 15 dni, po to by zdesynchronizować go z sezonem ligi indywidualnej.

Które drużyny wystartują w kolejnej edycji? Najlepsze! Czyli te, które w ostatnich 60 dniach będą miały największy wzrost PD. Na chwilę obecną wygląda to tak:

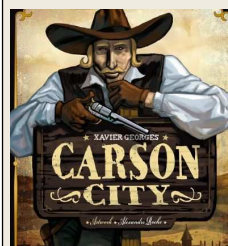
Ranking firm:				
miejsce	firmy	kurs akcji	gry	średni wynik
1.	Drużyna Epikura (BL)	316,91	18	12,1
2.	Gildia Grabieżców (BL)	210,75	18	6,2
3.	United Farms (BL)	189,30	15	6,0

PD w ostatnich 60 dniach drużyna

7573	Miejscy Farmerzy
5802	Akademia Szybkich i Wściekłych
5389	United Farms
3344	Wiejski Pank
2958	Drużyna Epikura
1554	Amerykańskie Kolty
1507	Traperzy
1307	Kuźnia Talentów
1295	Klub Farmera
987	Pędzące Bizony

CARSON CITY – NOWE MIASTO!

Wprowadziliśmy nowe, 3-osobowe miasteczko do szybkich gier – Carson City. Już pierwszego dnia rozegraliście tam niemal 100 szybkich gier! Od nowego sezonu ligi indywidualnej Carson City dostępne jest również w Superlidze i drugiej lidze – tym



razem w wersji z przeliczeniami co 24h.

Carson City to również nazwa świetnej gry planszowej, którą możecie wygrać grając właśnie w Carson City :) – więcej przeczytasz na następnej stronie.

CARSON CITY

Carson City to strategiczna gra planszowa, która niespodziewanie stała się jednym z hitów zeszłorocznych targów gier Essen Spiele 2009. Carson City to również jedna ze stosunkowo niewielkiej liczby planszówek, które przeniosą nas do świata Dzikiego Zachodu.

Gra przenosi nas do roku 1858 do miasteczka Carson City w stanie Nevada. Gra polega na rozbudowie tytułowego Carson City i zdobywaniu za to punktów. W grę może grać na raz od 2 do 5 graczy, a rozegranie jednej partii zajmuje około 1,5 godziny. Cała rozgrywka podzielona jest na cztery tury, w każdej turze gracze wybierają sobie postać kowboja z 7 dostępnych postaci.

Wybór w każdej turze innej postaci przypomina nieco schemat zastosowany w innej grze planszowej – Puerto Rico. Po wybraniu postaci gracze umieszczają je na odpowiednich polach. W zależności od pola mogą wykonywać różne czynności. Gracze mogą więc na przykład budować specjalne budynki (bank, kościół itd), domy lub drogi, mogą również pozyskiwać nowe działki pod rozbudowę miasta. Za każdym razem gdy na tym samym polu znajdzie się dwóch lub więcej graczy ma miejsce pojedynek.

W trakcie rozgrywki gracze zdobywają pieniądze (potrzebne do budowy budynków) oraz punkty. Gracz, który w ciągu czterech tur zdobędzie najwięcej punktów zostaje zwycięzcą.

Podsumowując gra zdecydowanie warta uwagi. Duża, bardzo ładnie wykonana plansza, ciekawa mechanika i niepowtarzalny klimat Dzikiego Zachodu sprawiają, że Carson City to naprawdę solidna pozycja wśród strategicznych planszówek.



Podstawowe informacje:

Liczba graczy: 2 – 4 osoby

Wiek: od 12 lat

Czas gry: ok. 120 – 240 minut

Zawartość pudełka :

- plansza
- 20 domów
- 9 płytek gór
- 25 sztyftów dróg
- 1 woreczek
- 30 płytek budynków
- 60 płytek własności
- 51 kowbojów
- 10 znaczników
- 25 żetonów rewolweru
- 1 specjalny żeton
- 30 płytek pojedynku
- 2 kości



KONKURS!

Ogłaszamy wakacyjny konkurs w nowo-uruchomionym mieście Carson City. Zwycięzcą będzie gracz, który do 15 września 2010 r. zdobędzie w tym mieście najwięcej zwycięstw. W nagrodę otrzyma rewelacyjną grę planszową „Carson City”! Gracze na miejscu 2 i 3 otrzymają odpowiednio 20 i 10 cegiełek.

Do końca sierpnia miasto dostępne jest dla wszystkich z PD>40, zaś od września objęte zostanie abonamentem i wymogiem 200 PD.

ZAGRAJ W CARSON CITY

W ręce redakcji FT wpadł jeden egzemplarz gry Carson City. Będziemy więc co jakiś czas organizować spotkania w Warszawie, na których będzie można pograć w tą grę – serdecznie zapraszamy wszystkich chętnych. Szczegóły na forum.

Niedawno byliśmy świadkami wielkiego święta sportu, święta piłki nożnej. Setki milionów widzów przed telewizorami z zapartym tchem śledziło rozgrywki 32 najlepszych drużyn świata, tysiące oglądały mecze na stadionach w RPA. Prywatnie były to moje pierwsze mistrzostwa, które obejrzałem rozumiejąc wszystko, a prawdopodobnie ostatnie, które obejrzałem patrząc na wszystko trzeźwym okiem.

Spędziłem wiele godzin przy telewizorze, obserwując poczynania piłkarzy i, mimo prześledzenia prawie wszystkich meczy, pozostał mi niedosyt. Dlaczego? Bo idea sportu jest „niech zwycięży lepszy”, a idea piłki nożnej – strzelanie bramek, a zwycięzcą ma być ten, który strzelił ich więcej. I wszystko byłoby ok, gdyby nie to, że strzelanie bramek nie zawsze wystarczało. Dlaczego? O tym dalej.

Przyjrzyjmy się sprawie bliżej. Ghana – Urugwaj, ¼ finału. Piękny, otwarty mecz, z okazjami po obu stronach. Podobała mi się postawa obu zespołów, walka, nieustępliwość. Wynik 1:1, dogrywka i nadal remis, mimo coraz wyraźniejszej przewagi Ghany, która zachowała więcej sił na końcówkę meczu. Doliczony czas dogrywki, rzut wolny przed polem karnym Urugwaju, piłka po strzale wybita przez bramkarza, dobita odbija się od ciała Suareza stojącego na linii bramkowej i wraca w pole karne, kolejny strzał głową i piłka wybita tym razem rękami napastnika Urugwaju. Sędzia usuwa go z boiska, dyktuje rzut karny. Moje pytanie: czy to jest fair? Kolega na moje protesty odpowiedział: „Dostali karnego. To jest na 90% bramka.” Jak widać 10% to wcale nie tak mało, a piłka na pewno znalazłaby się w bramce. Rzuty karne po 120 minutach gry nie odzwierciedlają zdolności piłkarzy; wygrał Urugwaj, nie wiem czy lepszy.

Wróćmy do 1/8 finału, mecz Niemcy – Anglia. Mamy 2:1, żadnych zarzutów do pracy sędziów. Strzał zza pola karnego, piłka uderza w poprzeczkę, odbija się od murawy za linią bramkową, trafia ponownie w poprzeczkę i ląduje w rękach bramkarza. Bramka nieuznana, Anglicy nadal

atakują, Niemcy kontrują, kończy się 4:1. Kolejne pytanie: czy sędzia nie zmienił losów spotkania? Niemcy grali lepiej – to moja opinia – ale liczą się bramki, a nie gra.

Kolejna sytuacja – Paragwaj vs. Hiszpania. Wydawałoby się, że Hiszpania jest pewniakiem, przed meczem nie zadawałem sobie pytanie „czy” tylko „ile”. Jednak obraz meczu jest zupełnie inny, Paragwaj konsekwentnym pressingiem nie pozwolił grać Hiszpanom, często przerywając ich akcje i kontrując. Jedną z takich kontr: dośrodkowanie w pole karna Hiszpanów, jeden zawodnik Paragwaju na pozycji spalonej. Valdez wybiega zza pleców obrońców, przyjmuje piłkę i strzela piękną bramkę, Casillas bez szans. Ale bramka nie zostaje uznana, sędzie odgwiżdżał spalonego. Mamy remis, mecz kończy się zwycięstwem Hiszpanii 1:0, po голу w końcówce meczu. Sędziowie znowu namieszali, a patrząc na postawę Paragwajczyków w całym meczu wątpię w końcowe powodzenie Hiszpanów, co zmieniłoby także dalszą fazę turnieju.

W innych pojedynkach w fazie play – off również zdarzały się błędy sędziów, ale nie miały one aż tak wyraźnych konsekwencji dla turnieju. Do czasu finału (Hiszpania – Holandia), w którym każdy błąd miał ogromne znaczenie, Mecz, na który czekali wszyscy fani piłki nożnej, nie był piękny. Był brzydki, brutalny, chwilami nudny. I, co ciekawe, sędziowany przez ulubieńca Polaków, Howarda Webba. Miał trudne zadanie, ale sędziował konsekwentnie, toteż przez większą część meczu nie miałem mu nic do zarzucenia. Aż do momentu wyrzucenia Heitingi z boiska.

Holender ewidentnie faulował, nie ma wątpliwości – należała mu się druga żółta kartka, a w konsekwencji czerwona. Ale przypomnijmy sobie sytuację pod przeciwnym polem karnym, jakiś czas wcześniej. Zgranie piłki głową do Robbena, który wyprzedził Puyola i wychodził na czystą pozycję. Faul Hiszpana nie pozwolił mu jednak strzelić gola, mimo że kontynuował grę.



Fenomenem mundialu była... niemiecka ośmiorniczka Paul, która bezbłędnie typowała zwycięzców. (więcej: http://www.youtube.com/results?search_query=paul+octopus&aq=f)

Sędzia nie odgwizdał przewinienia, nie wyrzucił Puyola z boiska, nie podyktował rzutu karnego. Casillas złapał piłkę. Sprawiedliwość? Chyba nie.

Ktoś powie, że sędziowie to tylko ludzie, mogą się mylić. Ja powiem: to mistrzostwa świata, nie można się mylić w taki sposób. Analizując największe wpadki sędziów, do półfinałów dostaliby się Niemcy, Paragwajczycy, Holendrzy i Ghańczycy. Co by z tego wynikło? Stawiałbym na Niemców, ale wyników nigdy nie można przewidzieć. No, chyba że jest się osmiornicą.

Jak zapobiec takim sytuacjom? Pozostawiam to FIFA, specjalistom, którzy się tym zajmują. Jednocześnie nie widzę problemu w wyposażeniu sędziego w pomoc, kilkunastu ludzi obserwujących na monitorach bieżące wydarzenia na poszczególnych sektorach boiska nie kosztowałoby wiele (porównując do organizacji mistrzostw), a na pewno zapewniłoby nam wyższy poziom sędziowania. Ale to sprawa przyszłości, co za nami to historia. Pozostaje niedosyt, ogromny niedosyt i nadzieja, że będzie lepiej, a zmiany nie zniszczą tego pięknego sportu.

(WUKAT)

PRZESŁUCHANIE... SENTINELA

Sentinel to jeden z weteranów Farmersów. Niemal 3 tys. rozgrywek rozegranych w ciągu 2 lat w grze (średnio 4 gry dziennie!) w połączeniu z wysoką skutecznością zapewniły mu ostatnio prowadzenie w rankingu graczy. Jego profil upstrzony jest pucharami, medalami i innymi odznaczeniami.

Kim on jednak jest? W profilu nic o sobie nie napisał, a na forum też zbyt się nie udziela. Ostatnio jednak miałem okazję porozmawiać z nim w saloonie „U Dzikiego Billa”. Panie i Panowie – poznajcie mistrza Sentinela!

Szeryf: Skoczyłeś na pierwsze miejsce w rankingu i lada moment zdobędziesz trzeci medal Farmera Miesiąca - jak ty to robisz i skąd to ostatnie przyspieszenie?

Sentinel: Często gram by wygrać a zdobywanie Pd nie jest najważniejsze. Lubię Szybkie gry to które nie absorbują tak czasu. Przyspieszenie to zwiastun odejścia w cień- obowiązki...

Szeryf: W Farmersach osiągnąłeś już praktycznie wszystko - pięć pucharów, pierwsze miejsce w obu scenariuszach i nawet 3 medale... ale ciągle nie masz rangi arcymistrza - nie kusiło cię by to również odhaczyć?

Sentinel: Kiedyś tak ale już nie, trzeba mieć cel do którego się dąży.

Szeryf: Grałeś już w trzech drużynach, obecnie liderujesz czwartej - czy mógłbyś pokrótce opisać swoje doświadczenia z drużynami? Co decyduje o tym, że jedne odnoszą sukces, a inne nie?

Sentinel: W każdej drużynie czułem i czuje się dobrze, zmieniłem drużyny, bo zostałem poproszony o pomoc, a jak mogę być przydatny to nie odmawiam. Każda drużyna miała swój początek i stawiała pierwsze kroki. Sukces drużyny to miła atmosfera, dużo gier bez presji i uczenie się od innych, a jak przyjdzie doświadczenie, to zostaje miła atmosfera. :)

Szeryf: Co chciałbyś zmienić/dodać w Farmersach?



Sentinel: Może rozbudować to co było przewidziane dla graczy do pd np 20.000 system gwiazdkowania, kolejne cele dla ambitnych. Lub wyrównanie szans dla wszystkich. Mamy tylko 13 graczy powyżej 20.000 PD, +37 graczy powyżej 10.000 PD, można np. ustalić próg maksymalny powiedzmy zdobywania 15.000 PD a potem tylko dodawać gwiazdki za przekroczenie kolejnego pułapu 20.000 lub 25.000. Każdy by wiedział kto prowadzi bo system przeliczał by gwiazdki na pd choć odniesieniem w grach zawsze było by max 15.000 PD.

Szeryf: Czy grasz w inne gry?

Sentinel: Od dłuższego czasu już nie, ewentualnie szybka strategia lub logiczna gra.

Szeryf: Czy mógłbyś napisać parę słów o sobie - kim jesteś i co robisz na co dzień.

Sentinel: Informatyk z poczuciem humoru i pozytywnie nastawiony do życia a resztę lepiej niech inni mówią i piszą tylko bez minusów. :)

RANKING DNIA	
GRACZE ?:	
★★★★★	sentinel - 6,3 (10 zwycięstw, 10 gier)
★★★★	rafmal - 3,7 (2 zwycięstwa, 2 gry)
★★★★	estwa, 3 gry)

RANKING MIESIĄCA	
GRACZE ?:	
★★★★★	sentinel - 14,7 (79 zwycięstw, 2 gry)
★★★★★	jagi - 13,8 (72 zwycięstwa, 2 gry)
★★★★★	webster - 11,5 (63 zwycięstwa, 2 gry)
★★★★★	texas - 8,6 (67 zwycięstw, 2 gry)

ranking ogólny	
gracz	
1.	sentinel ★★★★★
2.	janosik ★★★★★
3.	zylo ★★★★★
4.	adrianu ★★★★★
5.	ancymon ★★★★★

BILL GATES I STEVE JOBS

Microsoft i Apple to wielcy rywale. Na Youtube już od 4 lat trwa wojna „MAC vs PC” (fani Maca ośmieszają PC) oraz „PC vs MAX” (odpowiedzi Microsoftu i jego zwolenników) (zobacz: http://www.youtube.com/results?search_query=mac+vs+pc&q=f). MS vs Apple doczekało się również serii komiksowej, w której uczestniczą szefowie obu firm (Bill Gates i Steve Jobs). Poniżej zamieszczamy kilka wybranych – więcej możesz znaleźć na http://komixy.pl/pic/show_group/144748.



JAK WYDOIĆ... UNIĘ – ZADANIE

Stary Bo był już zmęczony nudą, która wdarła się do jego życia. W zasadzie od kilkunastu lat nie robił nic innego poza hodowaniem bydła i miał olbrzymią ochotę na zmiany. Miał jednak największe stado w okolicy i kilku synów, których jeszcze przyuczał, to przejęcia ziem. Oczekiwał jednak czegoś. I to coś się stało. Stary Bo dostał telegram prosto z Polski, od swojego bratanka.

"Wujku Bogdanie - stop" O Dżyzys, pomyślał Stary Bo, już dawno nikt tak mnie nie nazywał. "U nas jest dobrze - stop - weź trochę kasy - stop - tu dostaniesz dwa razy tyle - stop - czekamy".

Zagadkowy telegram sprawił, że Stary Bo nabral ochoty wrócić, choćby na chwilę, do tych pagórków leśnych, do tych łąk zielonych, które opuścił będąc jeszcze szcylem bez zarostu. Stary Bo nigdy nie tracił czasu na idiotyczne zastanawianie się i szybko podjął decyzje. Sprzedał setkę krów, resztę zostawił synom i już po dwóch miesiącach był w kraju przodków. Zwiedził co chciał, wypił co mógł i w końcu odnalazł bratanka. A ten szybko mu wyjaśnił tajemnice telegramu.

"Wujku Bogdanie, jesteśmy w Unii, teraz jak masz forszę na inwestycje, to Unia dołoży ci drugie tyle!"

Stary Bo łatwo nie uwierzył, tym bardziej że Unia jeszcze nigdy niczego nikomu nie dała. Postanowił jednak dowiedzieć się czegoś więcej. W końcu trafił do Urzędu Marszałkowskiego, zwanego Wrotami Piekieł i tu dowiedział się w końcu czegoś konkretnego. Unia rzeczywiście daje pieniądze i to nie małe. Jak tylko Stary Bo stworzy plan inwestycyjny, to dostanie dofinansowanie na 70% całego projektu. Musi tylko przygotować odpowiedni harmonogram.

Urząd Marszałkowski, zwany też Instytucją Wdrażającą, działa w okresach kwartalnych i właśnie w takich jednostkach czasowych musi funkcjonować projekt Starego Bo. Stary Bo nie dostanie też pieniędzy od razu do ręki, odbędzie się to przy wykorzystaniu mechanizmu zaliczkowo - refundacyjnego: z kwoty przeznaczonej na dofinansowanie w danym kwartale Stary Bo otrzyma 30% przed rozpoczęciem kwartału jako zaliczkę kwartalną. Pozostałe pieniądze i wkład własny musi natomiast wyłożyć z własnej

kieszeni. Niestety procedury wypłacania refundacji są bardzo długie (jak powiedzieli urzędnicy: musimy sprawdzić, czy wydatki są dokonywane zgodnie z przyjętymi zasadami). W związku z tym na refundację kosztów jakie poniesie w kwartale x, Stary Bo może liczyć dopiero pierwszego dnia kwartału x+2 i dopiero wtedy będzie mógł je reinwestować (czyli refundację za 1 kwartał otrzyma na początku 3 kwartału i właśnie w 3 kwartale będzie mógł je znowu zainwestować w projekt). Cały projekt inwestycyjny nie może trwać dłużej niż 36 miesięcy.

Stary Bo otworzył walizkę, wyjął kolta i flanelową koszulę, pod którą trzymał pieniądze i przeliczył. Po wymianie na złotówki miał 200.000 polskich złotych. Od razu pomyślał, że każdego miesiąca, do końca realizacji projektu, potrzebuje na życie 2.000 złotych. Resztę można przeznaczyć na inwestycje. Wziął kartkę, ołówek i zaczął liczyć.



"W pierwszym kwartale zainwestuję 50.000, trzeba ostro zacząć. Z tej kwoty należy mi się 70% dofinansowania, czyli 35.000. Jako zaliczkę otrzymam 30% dofinansowania, czyli 10.500. Muszę zatem z walizki wyciągnąć 39.500, żeby w sumie zainwestować te 50.000. Po odjęciu kosztów związanych z życiem w walizce zostanie 154.500. Co dalej? Chyba jednak ktoś musi mi pomóc."

Zadanie:

Twoim zadaniem jest sporządzić taki harmonogram kwartalny inwestycji, który zagwarantuje Steremu Bo największe możliwe dofinansowanie, przy zachowaniu płynności finansowej. Niestety ze względu na brak historii kredytowej Stary Bo nie może liczyć na jakikolwiek kredyt, który ułatwiłby zadanie. Weź pod uwagę terminy, w jakich Stary Bo będzie otrzymywał kolejne transze zarówno zaliczek jak i refundacji. Oczywiście pierwszy kwartał nie musi wyglądać tak, jak napisał to na swojej kartce Stary Bo - jeśli Twój harmonogram będzie się zaczynał inaczej, Stary Bo to zaakceptuje.

Stary Bo wyznaczył też nagrodę: **po 10 cegiełek w Farmersach dla pierwszym 3 osób**, które przygotują najlepszy harmonogram, czyli dający największe dofinansowanie z Unii. Rozwiązania należy wysłać na email: szeryf@farmersi.pl.

(BUZZ)

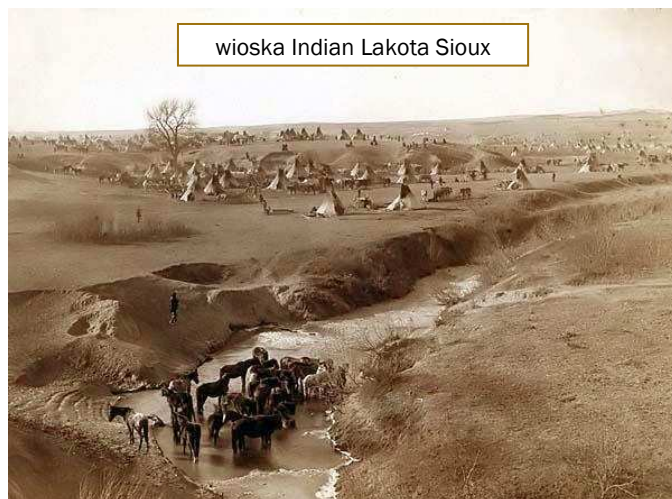
FOTOGRAFIE Z DZIKIEGO ZACHODU

Znajomy przesłał mi stare foty z Dzikiego Zachodu. Nie wiem, skąd je wytrzasnął, ale są to na pewno autentyczne fotografie z połowy XIX wieku – doskonale przedstawiają różne aspekty życia na Dzikim Zachodzie. Podobno jeden obraz jest warty więcej niż tysiąc słów – a więc oglądajcie!

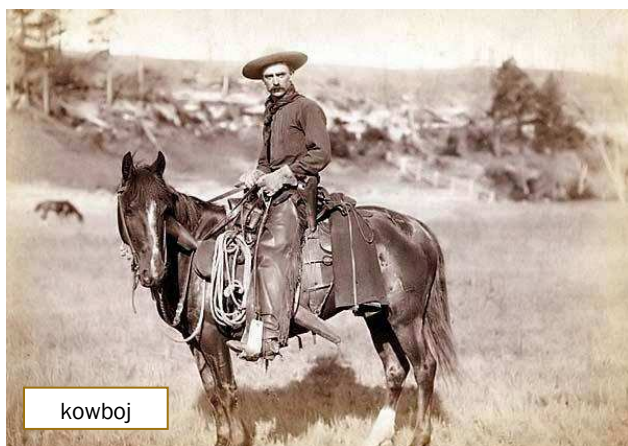
(SZERYF)



poszukiwacze złota



wioska Indian Lakota Sioux



kowboj



polowanie na jelenie w okolicy Deadwood, zima 1887/88



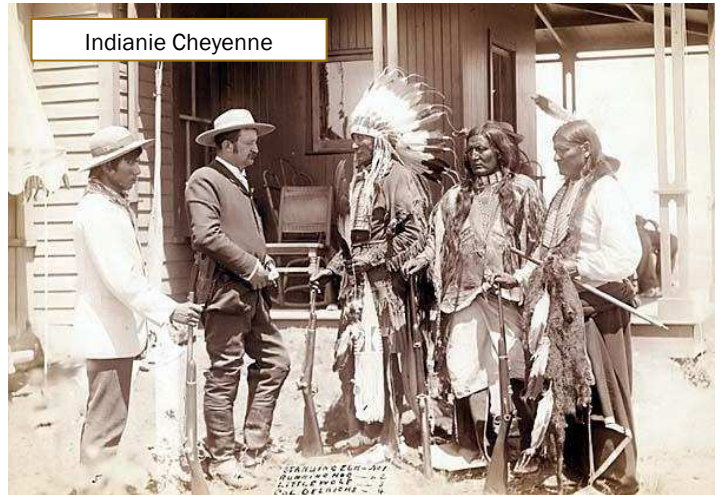
geodeci kolei Deadwood Central



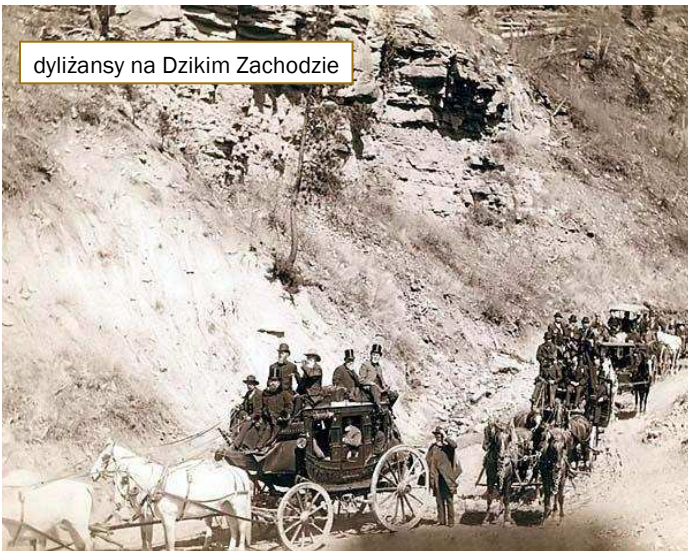
poszukiwacze złota na terytorium Dakota



dylizans



Indianie Cheyenne



dylizansy na Dzikim Zachodzie



Hotel Minnekahta, Hot Springs, Dakota



obóz Indian Lakota Sioux



tartak w Terraville, Dakota

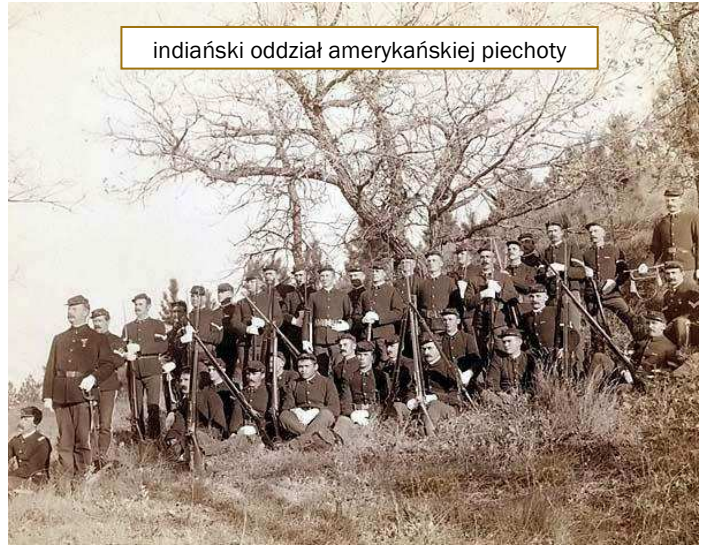
REDAGUJ Z NAMI!

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

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



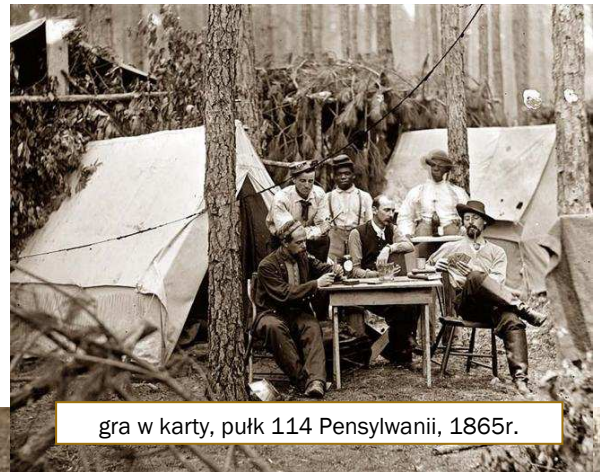
Koń Comanche – jedyny ocalały z masakry Custer 1876r.



indiański oddział amerykańskiej piechoty



grupa Chińczyków



gra w karty, pułk 114 Pensylwanii, 1865r.



kapitan Talor i jego grupa 70 indiańskich skautów



ostatnia podróż sławnego dylizansu z Deadwood

PROGNOZA POGODY NA CZERWIEC

Edycja Pucharu	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325
parametry losowe	tak	nie	tak	tak	nie	tak	tak	nie	tak	tak	nie	tak	tak	nie
cowboje	50%	nie	tak	nie	50%	nie	tak	nie	50%	nie	tak	nie	50%	nie
początk. (p) / wszyscy (w) / zaawan. (z)	w	z	w	w	p	w	z	w	w	p	w	z	w	w
Edycja Wild West	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451
początk. (p) / wszyscy (w) / zaawan. (z)	w	p	z	w	p	z	w	p	z	w	p	z	w	p