

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

BUTCH CASSIDY 2

KRÓTKA HISTORIA OLIMPIAD 4

FASOLKI-RECENZJA GRY 6

ZADANIA 7

CIEKAWOSTKI 8

WSTĘPNIK

Coraz więcej słycać dookoła o jakiejś olimpiadzie u Chińczyków. Ale ja Wam mówię – nie słuchajcie tego! U nas szykuje się o wiele lepsza impreza! I co najważniejsze każdy może wziąć w niej udział i wygrać wspaniałe nagrody!

Na najlepszych zawodników czekają m.in.: 3 laptopy i 9 iPodów! Co prawda ideałem jest walka dla samej chwały (i wieńca laurowego), ale wygrać laptopa nie zaszkodzi, prawda? :)

W farmerskim dziesięcioboju każdy będzie mógł sprawdzić się w takich dyscyplinach jak: rodeo, polowanie na bizona, płukanie złota czy bieg na orientację. Dyscypliny Dzikiego Zachodu może są trochę inne od tych współczesnych, ale nie ma to znaczenia – szanse na starcie wszyscy będą mieli jednakowe, a decydować będą wyłącznie umiejętności zawodników. Fairplay i zdrowa rywalizacja w najlepszym wydaniu!

Świetnym zawodnikiem, gdyby żył, byłby pewnie Butch Cassidy – na pewno zwyciężałby w takich dyscyplinach jak wyścigi konne, strzelanie z biodra czy napad na pociąg. O tym sportowcu, który przyczynił się do ugruntowania marki Dziki Zachód, możecie przeczytać już na następnej stronie.

Humor

Jeden rolnik mówi do drugiego:

- Moja farma jest tak duża, że z jednego końca na drugi jedzie się aż cztery dni!

Na to jego sąsiad:

- Nic dziwnego, gdy ma się tak powolnego konia!

=====

Przychodzą Indianie do szamana.

- Poproś duchy o deszcz! - wołają.

- Deszczu nie będzie, bo nie ma w was wiary!

- Jak to, nie ma wiary - przecież przyszliśmy do ciebie!

- Gdybyście wierzyli od razu przyszlibyście z parasolami!

A w dalszej części FT polecam artykuł o historii Igrzysk Olimpijskich. Formuła tej imprezy zmieniała się przez wieki. Nasza Farmerska Olimpiada jest tylko logicznym krokiem naprzód. Z nieoficjalnych przecieków wiemy, że MKOl zdecydował się na przyznanie właśnie nam organizacji Igrzysk w 2016 roku!

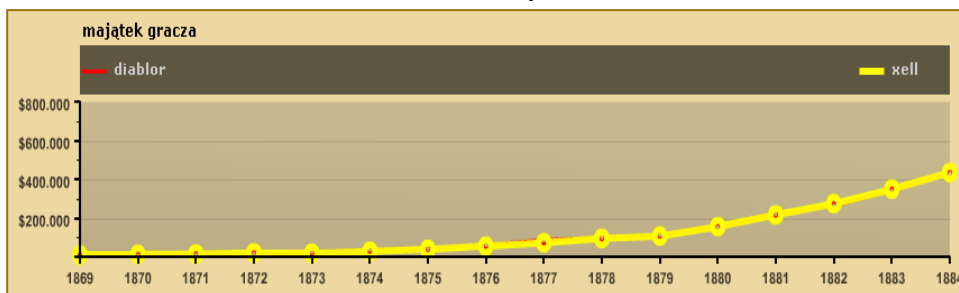
Do tego czasu w Farmersów grać będzie połowa całej ludzkości :)

Lecz tymczasem przygotowujcie się do pierwszej Farmerskiej Olimpiady. Życze wszystkim doskonałej formy, zdrowej rywalizacji i wspaniałej zabawy. Pamiętajcie też o moccie olimpijskiej: *najważniejszą rzeczą w igrzyskach olimpijskich jest nie zwyciężyć, ale wziąć w nich udział.*

(SZERYF)



Gra miesiąca



Ćwierćfinał 68. Pucharu był niezwykle wyrównany – wygrał **xell** z majątkiem o niecałe 3 tys.\$ wyższym od przeciwnika. Co ciekawe, strategie obu zawodników były jednak bardzo odmienne.

„...bo u nas wszystko co fajne trwa dłużej!” - powiedział nasz informatyk na wieść, że nasze Igrzyska będą o 1 dzień dłuższe od pekińskich.

BUTCH CASSIDY – BANDYTA DZIKIEGO ZACHODU

Butch Cassidy, prawdziwe nazwisko i imię: Robert LeRoy Parker (ur. 13 kwietnia 1866, zm. 1908?) – sławny przestępca z Dzikiego Zachodu, który zyskał rozgłos uczestnicząc w napadach na pociągi.

Robert LeRoy Parker urodził się w Beaver w stanie Utah. Jego rodzicami byli angielsko-szkoccy imigranci należący do kościoła mormońskiego – Maximilian Parker i Ann Campbell Gillies, którzy musieli opuścić rodzinną Anglię ze względu na prześladowania religijne. Parker wychowywał się na ranchu niedaleko Circleville leżącego w odległości 480 km od Salt Lake City.

Rodzinny dom opuścił już jako nastolatek, na początku pracował w miejscowej farmie mlecznej. Następnie poznał Mike'a Cassidy'ego – koniokrada i złodzieja bydła. Często zmieniał miejsca pracy i przemieszczał się do kolejnych gospodarstw, krótko wykonywał też zawód rzeźnika (w Rock Springs w stanie Wyoming). Stąd właśnie wziął swój przydomek "Butch" (ang. butcher – rzeźnik), przejął także nazwisko swojego mentora i starego przyjaciela Mike'a.

1880-1887

Pierwszy konflikt z prawem Parker miał już w wieku 14 lat (ok. 1880 r.). Wówczas to po długiej podróży do sklepu odzieżowego w innym mieście zastał zamknięte drzwi. Postanowił więc samowolnie sobie je "otworzyć" a następnie zabrał dzinsy. Szczęśliwie dla niego sąd uniewinnił go później mimo oburzenia sklepikarza.

Pracę na ranchu kontynuował do 1884 r., następnie na krótko przeniósł się do Telluride w Kolorado pod pozorem znalezienia nowej pracy a w rzeczywistości w celu dostarczenia tam skradzionych koni. Później znowu pracował w gospodarstwach w Montanie i Wyoming. W 1887 r. wrócił do Telluride, gdzie spotkał Matthew Warnera. Butch był znakomitym jeźdźcem, więc Matthew kupił wierzchowca i wspólnie stawiali zakłady na wyścigach, w których on występował. Wygrywali znaczne sumy, lecz scysja z grupą Indian, która również wystawiała w zawodach swojego konia, zakończyła ten etap ich kariery.

W tym czasie Parker poznał też braci Williama i Thomasa McCarty'ch, którzy okazali się pomocni we wdrożeniu go w tajniki i taktykę napadów na pociągi. To właśnie ta trójka była prawdopodobnie odpowiedzialna za atak na pociąg w

pobliżu Grand Junction (Kolorado). Cała akcja zakończyła się skromnym sukcesem zamykającym się w sumie 150 \$, ponieważ rabusie uwierzyli opiekunowi znajdującego się tam sejf, że nie zna on do niego szyfru.

1889-1894

Więcej szczęścia mieli podczas napadu na bank San Miguel Valley w Telluride. Tutaj łupem przestępców padło 21 tys. \$. Po tej udanej akcji złodzieje ukryli się w odległej kryjówce w południowo-wschodniej części Utah.

W 1890 r. Parker, mając 26 lat, kupił rancho niedaleko Dubois w stanie Wyoming. Miejsce to leżało w pobliżu sławnego Hole-in-the-Wall, była to naturalna kryjówka ze względu na ukształtowanie terenu dla ludzi mających kłopoty

z prawem. Dlatego też zawsze istniało podejrzenie, iż zajmowanie się "hodowlą" przez Parkera (która zresztą była dla niego niedochodowa) było w rzeczywistości przykrywką dla nielegalnej działalności, w której mogli być pomocni przestępcy ukrywający się w Hole-in-the-Wall.

W 1894 r. Parker został aresztowany w Lander w stanie Wyoming za kradzież koni. Karę za to odsiadywał w więzieniu stanowym w Laramie. Z dwuletniego wyroku pozbawienia wolności odbył 18 miesięcy i został wypuszczony w styczniu 1896 r. po złożeniu przyrzeczenia gubernatorowi stanu Wyoming Williamowi Alfordowi Richardsowi, że nie popełni już przestępstwa na terenie tego stanu. W zamian za to darowano mu część kary.

1896-1897

Po opuszczeniu zakładu karnego związał się z grupą przestępczą, do której należeli: Harvey Logan (alias Kid Curry), Ben Kilpatrick, Elza Lay i Harry Tracy. Z tymi i z kilkoma innymi osobami Butch Cassidy utworzył gang pod nazwą Wild Bunch (Dzika Banda). Od tego momentu jego działalność przybrała na sile.



Robert LeRoy Parker (alias Butch Cassidy)

Przydomek:

- George Parker (prawdziwe imię i nazwisko wg listów gończych Agencji Pinkertona)
- Butch Cassidy
- George Cassidy
- Lowe Maxwell
- James "Santiago"
- James Ryan

2 czerwca 1899 r. gang obrabował pociąg Union Pacific w pobliżu Wilcox w Wyoming. Cała akcja stała się znana po tym jak wielu sławnych stróżów prawa udało się w bezskuteczny pościg za bandytami. W strzelaninie, która wywiązała się pomiędzy ściganymi a ścigającymi Kid i George Curry zastrzelili szeryfa Joe Hazena.

13 sierpnia 1896 r. Parker, Lay i nieznana trzecia osoba obrabowali bank w Montpelier w stanie Idaho, zabrali stamtąd 7 tys. \$. Niedługo potem do grupy Cassidy'ego dołączył Harry Alonzo Longbaugh (alias Sundance Kid). 21 kwietnia 1897 r. w górniczym miasteczku Castle Gate (Utah) Parker i Lay zastawili zasadzkę na małą grupę ludzi przewożących pieniądze na wypłaty dla pracowników kopalni węgla. Tym razem w ich rękach znowu znalazła się suma 7 tys. \$. Rabusie uciekli do Robbber's Roost. 11 lipca 1899 r. Lay i inni uczestniczyli w napadzie na pociąg w Folsom (stan Nowy Meksyk). Do końca nie wiadomo, czy Parker planował ten atak oraz czy uczestniczył w nim bezpośrednio. W każdym razie w czasie tej akcji wywiązała się strzelanina, w której Lay najlepszy przyjaciel i najbardziej zaufany współpracownik Cassidy'ego zastrzelił szeryfa (Edward Farr) i jego pomocnika (Henry Love). Za ten czyn Lay został później skazany na dożywocie i osadzony w więzieniu w Nowym Meksyku.

Parker po tej stracie próbował się utożyc z Heberem Wellsem, wówczas gubernatorem Utah. Jednak Wells nie zgodził się na ogłoszenie amnestii. Zamiast tego polecił Parkerowi porozumienie się z liniami kolejowymi Union Pacific w taki sposób, aby przekonać zarząd tej firmy do wycofania się z oskarżeń wobec niego. Do spotkania tego jednak nigdy nie doszło, Cassidy, zrażony do polityków i do Union Pacific, zaczął się niecierpliwic. Union Pacific próbowało się dogadać z nim poprzez starego przyjaciela Parkera Matthew Warnera, który wtedy został wypuszczony z więzienia. Jednak wszelkie możliwości porozumienia stały się niemożliwe po tym jak Parker razem z Harrym Longbaughem i innymi napadł na pociąg Union Pacific niedaleko Tipton w Wyoming 29 sierpnia 1900 r. Było to jawnym pogwałceniem umowy dotyczącej warunkowego zwolnienia z odbywania kary, którą Cassidy zawarł wcześniej z gubernatorem stanu Wyoming.

1900-1907

Następnie Parker, Longbaugh i trzeci mężczyzna pojechali do Winnemucca w Newadzie, gdzie 19 września 1900 r. napadli na First Nacional Bank. Ich łupem padło wtedy 32 tys. \$. W grudniu 1900 r. Parker został uwieczniony na słynnej fotografii – Forth Worth Photograph, na której znalazł się razem z Longbaughem, Harley Loganem, Benem

Kilpatrickiem i Williamem Carterem. Kopię tej fotografii Agencja Pinkertona użyła w swoich listach gończych. Później Parker i Longbaugh udali się na wschód do Nowego



Jorku, skąd 20 lutego 1901 r. razem z Ettą Place, towarzyszką Longbaugha popłynęli na pokładzie brytyjskiego parowca do Buenos Aires w Argentynie. Po przybyciu na miejsce cała trójka osiedliła się na zakupionym niedaleko Cholili ranczu.

14 lutego 1905 r. para bandytów porozumiewających się po angielsku (mogli to być Parker i Longbaugh) zaatakowała Banco de Tarapacá y Argentino w Río Gallegos (1100 km na południe od Cholili, niedaleko Cieśniny Magellana). Uciekli oni z sumą o równowartości co najmniej 100 tys. \$. Przestępcy 'rozpłynęli się' później gdzieś na patagońskich stepach.

1 maja 1905 r. Parker i jego towarzysze sprzedali ranczo w Cholili po tym jak zaczęła się na nich zaciskać pętla stróżów prawa. Agencja Pinkertona wytropiła ich i знаła dokładny adres, ale deszczowa pogoda uniemożliwiła ich agentowi Frankowi Dimaio dokonanie aresztowania. Gubernator Julio Lezana wydał nakaz aresztowania, ale szeryf Edward Humphreys Argentyńczyk walijskiego pochodzenia, który był zaprzyjaźniony z Parkerem i zakochany w Etti Place uprzedził o tym całą grupę. Trójka zbiegów uciekła na północ do San Carlos de Bariloche, gdzie udało im się dostać na pokład parowca, który przewiózł ich przez jezioro Nahuel Huapi do Chile. Jednak pod koniec tego samego roku znaleźli się znowu w Argentynie. Dokonali tam 19 grudnia 1905 r. napadu na Banco de la Nacion w Villa Mercedes (640 km na zachód od Buenos Aires), ukradli 12 tys. pesos. Mimo pościgu udało się im przebyć pampę i Andy i znaleźć znowu bezpieczne schronienie w Chile.

30 czerwca 1906 r. Etta Place, która miała już dość ciągłego życia "na walizkach" została odwieziona do San

Francisco przez Longbaugha. Tymczasem Parker (tym razem pod pseudonimem James "Santiago" Maxwell) zatrudnił się w kopalni Concordia Tin Mine w Santa Vela Cruz (boliwijskie Andy). Później po powrocie dołączył do niego Longbaugh. Do głównych obowiązków tej dwójki należało strzeżenie kwoty przeznaczonej na wypłaty. Parker, ciągle pragnący osiadłego życia ranczera wybrał się na wyprawę razem z Longbaughem w końcu 1907 r. do Santa Cruz de la Sierra – granicznego boliwijskiego miasta. Tutaj znalazł wymarzone miejsce do osiedlenia się.

Śmierć

Okoliczności śmierci Parkera są niejasne. 3 listopada 1908r. niedaleko San Vicente w południowej Boliwii kurier przewożący pieniądze na wypłaty dla pracowników został

napadnięty przez dwóch amerykańskich bandytów. Trzy noce później dom Parkera i Longbaugha został otoczony przez małą grupę składającą się z miejscowego burmistrza, kilku urzędników i dwóch żołnierzy. Po trwającej pewien czas strzelaninie zrobiło się cicho, a następnie słyszalny był strzał dochodzący z wnętrza domu, po którym nastąpił krzyk człowieka i następny pojedynczy strzał. Atakujący czekali z wejściem do środka aż do następnego ranka, po czym ostrożnie weszli do domu. Wewnątrz znaleźli dwa ciała z licznymi ranami rąk i nóg. Jeden ze zmarłych był postrzelony w czoło a drugi w skroń. Wszystko wskazywało, że obłączeni popełnili samobójstwo. Ich zwłoki zostały następnie przeniesione do miejscowego cmentarza San Vicente i pogrzebane niedaleko grobu niemieckiego górnika.

źródło: [Wikipedia](http://pl.wikipedia.org) (<http://pl.wikipedia.org>)

SZYBCIEJ, WYŻEJ, MOCNIEJ - KRÓTKA HISTORIA OLIMPIAD

8 sierpnia rozpocznie się nowatorski dla naszej społeczności konkurs. Farmerska Olimpiada. Tego samego dnia, daleko na wschodzie – w stolicy Chin, odbędą się wielkie uroczystości otwarcia XXIX Igrzysk Olimpijskich. W Pekinie rozpocznie się wielkie święto sportu i techniki.



Olimpiada to dawna jednostka czasu. Od IV w p.n.e. starożytni Grecy mierzyli czas według igrzysk, które co cztery lata odbywały się w Olimpii, ku czci wszechwładnego Zeusa. Igrzyska były wielkim świętem hartu ducha i tężyzny fizycznej. Na czas ich trwania zawieszano działania wojenne pomiędzy greckimi miastami-państwami. Pierwsi do Olimpii, na kilka tygodni przed igrzyskami, przybywali zawodnicy, aby pod czujnym okiem trenerów i sędziów ćwiczyć do poszczególnych konkurencji. Mówi się o pięciu konkurencjach rozgrywanych na starożytnych igrzyskach w Olimpii: **wyścigi** (sprint i bieg na dłuższy dystans), **wyścigi rydwanów**, **pięciobój** (sprint, bieg długodystansowy, zapasy, rzut oszczepem, rzut dyskiem), **boks**, **zapasy** oraz **pankration**, który był mieszaną sztuką walki kontaktowej.

W zawodach uczestniczyli tylko mężczyźni. Kobietom nie wolno było nawet zasiadać na widowni. Sportowcy występowali nago. Igrzyska olimpijskie od samego początku gromadziły tłumy. Do Olimpii, z różnych stron świata, przybywali kupcy, chcąc wykorzystać tak wielkie skupisko

ludzi dla własnych interesów. W przerwach między zawodami odbywały się liczne konkursy dla recytatorów i poetów, którzy mogli wykazać się swoim talentem. Starożytne igrzyska olimpijskie trwały 5 dni.

Pierwsze odnotowane starożytne igrzyska olimpijskie odbyły się w 776 roku p.n.e., ale można przypuszczać, że odbywały się już wcześniej. W roku 393 n.e. igrzyska w Olimpii



Ruiny terenów treningowych w Olimpii.



Ceremonia otwarcia pierwszych igrzysk w 1896 roku .

zostały zakazane. Cesarz Teodozjusz Wielki uznał je za przejaw kultu bogów pogańskich, podczas gdy Cesarstwo opowiadało się już po stronie chrześcijaństwa.

W roku 1896 w Atenach przywrócono igrzyska olimpijskie jako multidyscyplinarną imprezę sportową. Od tego czasu, co cztery lata, odbywają się igrzyska letnie, a formuła zimowa powtarzana jest zawsze dwa lata po letnich. Olimpiada w swojej materii i idei cały czas dojrzewa.

Igrzyska w 1896 roku zgromadziły w Atenach 245 zawodników startujących w 9 dyscyplinach. W Pekinie, w sierpniu 2008, rywalizować będzie ponad 10 tysięcy zawodników w 28 dyscyplinach. Łącznie można doliczyć się 302 różnorodnych konkurencji w których weźmie udział 205 ekip narodowych. Obecne igrzyska olimpijskie to ogromne przedsięwzięcie organizowane na polu sportowym, kulturalnym, politycznym, naukowym, oczywiście menedżerskim, logistycznym i marketingowym. Na całym świecie powszechnie znane są symbole igrzysk: olimpijska flaga (pięć połączonych różnokolorowych okręgów na białym tle), znicz olimpijski, hymn i ślubowanie w czasie ceremonii otwarcia.

Cyfra OSIEM w chińskiej kulturze jest symbolem szczęścia, obfitości, pieniędzy oraz spokoju. 8 sierpnia o ósmej osiem wieczorem (czasu lokalnego w Pekinie) rozpoczyna się Igrzyska XXIX Olimpiady. Hasłem przewodnim całej imprezy będzie *jeden świat, jedno marzenie*. Teraz nie przerywa się już wojen na czas olimpiady, ale Chiński Komitet Olimpijski stwierdził, że na całym świecie ludzie posiadają jedno wspólne marzenie o dążeniu do rozkwitu i pokoju.

Szybciej, Wyżej, Mocniej to oficjalne hasło idei olimpijskiej.



Główny stadion olimpijski w Pekinie.

Innym znanym cytatem, który za każdym razem podawany jest jako motto olimpiady, to wskazanie spraw najważniejszych: *najważniejszą rzeczą w igrzyskach olimpijskich jest nie zwyciężyć, ale wziąć w nich udział, podobnie jak w życiu nie jest ważne triumfować, ale zmagać się z organizmem*. Niech ten cytat zachęci nas do codziennego podejmowania wyzwań. Nie tylko w Farmerskiej Olimpiadzie.

źródło: [Wikipedia](http://pl.wikipedia.org) (<http://pl.wikipedia.org>)

(RKPIOR)

CIEKAWOSTKI:

- W starożytności słowem **olimpiada** określano czteroletni okres pomiędzy **igrzyskami** w Olimpii. Mówiło się Igrzyska Olimpiady – dla podkreślenia wielkiego święta greckiego sportu. Z czasem termin **olimpiada** wyrównał się znaczeniowo z nazwą **igrzyska** i obecnie słowa **olimpiada**, **igrzyska** oraz **igrzyska olimpijskie** znaczą niemal to samo, a określenie **olimpiada** stosuje się często dla określenia innych niż zmagani sportowych czy umysłowych.
- **Nowożytne Igrzyska Olimpijskie** odbywają się od 1896 roku w miesiącach letnich. Pierwsze **Zimowe Igrzyska Olimpijskie** odbyły się w 1924 roku w Chamonix we Francji. Obecnie w **kalendariuszu Igrzysk Olimpijskich** znajdują się zawody letnie i zimowe, igrzyska zimowe następują (od 1994 roku) zawsze dwa lata po letnich.
- W 1896 r. w Atenach startowali **jedynie mężczyźni**. Od roku 1900 zaczęto zapraszać **kobiety** do udziału w igrzyskach.
- Pomimo tego, że w starożytnej Grecji kobiety nie mogły uczestniczyć w igrzyskach zachowały się dokumenty potwierdzające, że **Cynisca ze Sparty** zwyciężyła w wyścigach rydwanów w 396 i 392 r. p.n.e. Wg spekulacji **Cynisca** była właścicielką rydwanów i koni, a do wyścigu zatrudniała mężczyzn, którzy startowali i zwyciężali, ale honory odbierała właścicielka i trenerka koni.
- Na starożytnych igrzyskach olimpijskich nagradzany był tylko zwycięzca. Na pierwszych nowożytnych igrzyskach olimpijskich w Atenach honorowano zwycięzcę (srebrnym medalem) i zdobywcę drugiego miejsca (medalem brązowym). Od II Igrzysk w Paryżu używana jest znana nomenklatura: **złoto, srebro i brąz**.
- **Ogień olimpijski**, jako symbol łączności ze starożytnymi igrzyskami pojawił się dopiero na IX Igrzyskach Olimpijskich w Amsterdamie w roku 1928, a jego **przeniesienie w sztafecie** zainicjowano przed Igrzyskami w Berlinie w roku 1936.
- **Maskotka** igrzysk, jako uniwersalny symbol i logo olimpiady pojawiała się po raz pierwszy w zimowych igrzyskach w Grenoble w 1968. Była to stylizowana syletka narciarza: *Shuss*.
- **Reprezentacja Polski** po raz pierwszy gościła na igrzyskach olimpijskich w roku 1924 w Paryżu, chociaż polska ekipa zgłoszona została już w 1920 na Igrzyska w Antwerpii. Z uwagi na toczony wojenne z Bolszewikami Polacy do Antwerpii ostatecznie nie pojechali.
- W latach 1916, 1940 i 1944 **Igrzyska Olimpijskie nie odbyły się** z uwagi na toczony światowy konflikt wojenny.
- Obecnie, aby konkurencja mogła być wpisana do programu olimpijskiego musi być **powszechnie uprawiana** w wielu krajach świata: dla konkurencji męskich – w co najmniej 75 krajach na 4 kontynentach, dla kobiecych – w co najmniej 40 krajach na 3 kontynentach.

FARMEREM BYĆ – FASOLKI, CZYLI BOHNANZA PO POLSKU

Bonanza kojarzy się pewnie większości z Was z popularnym amerykańskim serialem, którego akcja toczy się na ranczu Ponderosa w stanie Nevada w czasach naszego trzeciego etapu gry Farmersi (po Wojnie Secesyjnej). Zaskoczeniem może być to, że pod niemal identycznym tytułem wydano grę karcianą, której uczestnicy stają się... farmerami.

Bohnanza? Dziki zachód, kowboje? Fasolki, rolnictwo? Czyżby ktoś zrobił grę karcianą na podstawie Farmersów? No prawie... „Bohnanza” była szybciej i nie ma tutaj krówek. Gdy nie ma dostępu do Internetu, w trakcie oczekiwania na kolejne przeliczenia, albo po prostu gdy chcecie odpocząć od komputera: Fasolki okazują się grą idealną. Jest klimat uprawy, handlu, główkowania i negocjacji. Stajemy oko w oko z innymi graczami, a to – w oderwaniu od Farmersów – jest wyzwaniem samym w sobie.

Pomysłodawcą i autorem gry „Bohnanzy” jest Uwe Rosenberg, a autorem grafik Björn Pertoft. Po raz pierwszy gra wydana została w roku 1997 przez niemiecką firmę Amigo Spiele w języku niemieckim i Rio Grande Games w języku angielskim. Wydana przez firmę G3 w 2007 polska wersja wizualnie praktycznie nie różni się od oryginału. Inna jest tylko nazwa. „Bohnanza” bowiem nazwę swoją zawdzięcza roślinom, o które w trakcie rozgrywki walczymy: fasolkom (Bohne to po niemiecku fasola). Polskie wydanie gry nosi więc sympatyczny tytuł: „Fasolki”.

Podobnie jak Farmersi – gra polega na uprawie roli, która przynosi nam złote monety. Kto zdobędzie tych monet więcej wygrywa. Gra przeznaczona jest dla 3 do 5 osób w wieku od 10 lat, a jedna rozgrywka trwa około pół godziny. Hoduje się tytułowe fasolki.

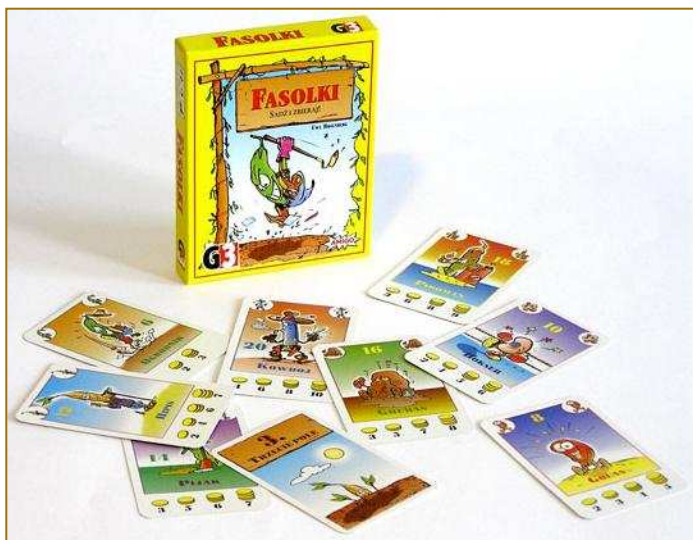
Jak to wygląda?

Wyobraźmy sobie, że na stole przed nami mamy dwa pola. Na tych polach możemy sadzić nasze fasolki: czyli po prostu układać przed sobą karty w 2 rzędach. Na początek każdy

otrzymuje 5 kart. Aktywny gracz sadzi pierwszą kartę którą ma w ręku i dodatkowo odkrywa 2 karty ze stosu, które też muszą zostać posadzone. Zasada sadzenia jest taka, że na jednym polu mogą być sadzone fasolki tylko jednego gatunku. Łącznie w grze jest 8 gatunków roślin, a każdy z nich ma inną ilość kart w talii: od 6 do 20. W zależności od gatunku różni się liczba fasolek (kart), które musimy zasadzić, żeby dostać określoną ilość monet. Na przykład żeby dostać monetę za gatunek, który ma 8 kart, wystarczy zasiać 2 fasolki, a przy gatunku, który ma 20 kart, potrzebne są już 4 fasolki. Jeżeli chcemy więcej monet (bank wypłaca maksymalnie 4 monety w jednym ruchu), to musimy posadzić więcej fasolek.

Gdzie tu frajda?

Czas na właściwą rozgrywkę. Jak już pierwszy gracz odłoni 2 karty ze stosu, to nie ma wyboru, musi je posadzić. Często okazuje się, że nie pasują mu one do koncepcji, bo przed chwilą zasadził z ręki bób, potem na drugim polu chciałby hodować szparagi, a tu mu się odłoniły soja i czerwona fasolka. Ups! Rozpoczyna się prawdziwa gra – handel. W tym momencie pozostali gracze mogą handlować z osobą, której tura jest rozgrywana. Mogą składać dowolne propozycje wymiany. Jak ktoś hoduje na swoim poletku soję to zapewne będzie chciał się wymienić na odłoniętą soję. Może zaproponować dowolną kartę z ręki, albo inny satysfakcjonujący układ, to już zależy od inwencji graczy. Może też tak się stać, że ktoś będzie za darmo chciał się pozbyć kart, bo nie będą mu pasowały do koncepcji, albo ktoś inny będzie chciał za darmo wyłudzić potrzebne mu karty od gracza – udając przy tym, że robi mu wielką przysługę. Możliwości jest bez liku. Możemy zaproponować wymianę 3 kart za 1 albo obiecać, że jak w następnych 4 turach przyjdzie nam karta, którą ktoś będzie potrzebował, to mu ją damy. Możemy przebijać oferty przeciwników albo robić im na złość i nawet psuć swoją hodowlę, tylko po to, żeby oni nic nie zarobili. Śmiechu, krzyku i emocji jest przy tym co nie miara. Żeby jednak wygrać, tak samo jak w Farmersach, trzeba myśleć. Myśleć jak przechytrzyć przeciwników i samemu odnieść sukces. W jaki sposób pozornie komuś pomagając, osiągać większe korzyści. Jaką ofertę złożyć, żeby była satysfakcjonująca dla drugiej strony, a jednocześnie korzystna dla nas. Czasami trzeba się chwilę zastanowić i pogłótkować, a czasami złożyć szybciej lepszą ofertę niż inni gracze. Tak właśnie wygląda ta gra...





jednak czym przejmować. Już po pierwszej rozegranej partii wszystko się wyjaśnia i przychodzi wielka i nieustająca ochota do dalszej zabawy.

„Bohnanza” to bardzo popularna gra. Przetłumaczono ją na 8 języków. W samych Niemczech sprzedało się ponad 800 tysięcy egzemplarzy. W 1997 roku znalazła się na 5. miejscu niemieckich gier roku oraz na 1 miejscu wśród gier karcianych. Nominowana była także do prestiżowej nagrody Spiel des Jahres w 1997 oraz do Nederlandse Spellenprijs w 2003. Polskie wydanie kosztuje 37 złotych.

Z pewnością tekst ten zachęcił was do rozgrywki. Zasady mogą wydawać się początkowo niezrozumiałe. Nie ma się

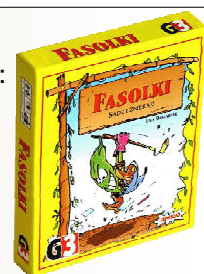
Więcej informacji na stronie wydawcy: G3 www.g3poland.com

(ADRIANU & RKPIOR)

KONKURS

Pierwsze 5 osób, które prześlą poprawne odpowiedzi na poniższe pytania na email: szeryf@farmersi.pl, otrzymają w nagrodę grę Fasolki!

1. Kto jest autorem Fasolek/Bohnanzy?
2. Jaka firma wydała polską wersję Bohnanzy?
3. Podaj nazwy przynajmniej 3 fasolek występujących w polskiej wersji.



ZADANIA

Zadania – ten nowy dział w Farmersach od samego początku cieszy się dużą popularnością. W ciągu 10 dni od ich wprowadzenia:

- 59 zadań powstało
- 9416 gier zadaniowych rozegrano (ok. 850 dziennie)
- 3985 (42%) gier zadaniowych zaliczono

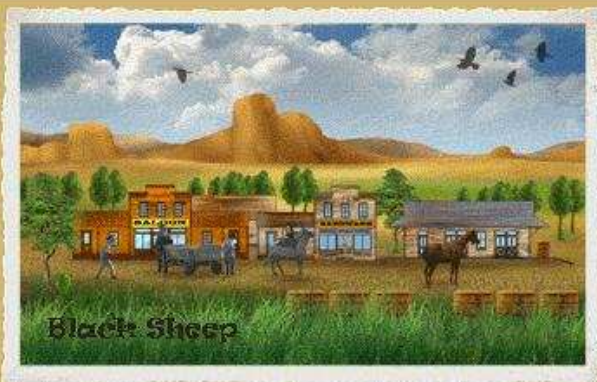
W ogłoszonym przez nas konkursie na najlepsze zadania, wygrały zadania... szeryfa ;)

Poza nimi najwyżej ocenionym zadaniem jest „owieczkowe szaleństwo” stworzone przez farmerkę myskaa. Gratulujemy wygranej!

Następne w kolejności to „Wygraj albo zgiń” - zadanie izydy oraz „Podbij stolicę” stworzone przez adrisana.

Ci trzej autorzy zostali nagrodzeni 5 cegłami i zwiększonym limitem gier do 12! Gratulujemy!

Owieczkowe szaleństwo ✓



autor: myskaa
opis autora: Wymagające miasto dla wymagających farmerów. Istne owieczkowe szaleństwo!

cel gry: osiągnąć jak największe stado owiec

próg zaliczenia: stado 4000 owiec

długość gry: 8

kowboje w mieście: tak

rozegrano: 92

zaliczono: 33 (36%)

najlepszy wynik: 5.760 (**myskaa**) **więcej**

średni wynik: 3.357

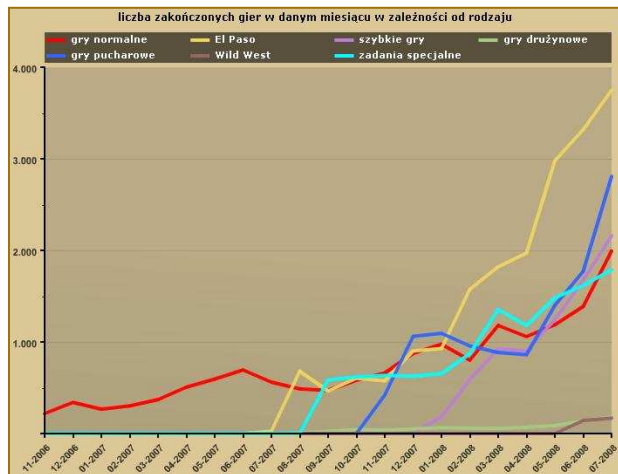
twój wynik: 5.395

ocena ogólna: 4 (liczba ocen: 26) ?

trudność: 3,8 (liczba ocen: 26) ?

komentarze: 1

Zwycięskie zadanie w konkursie. Wcale nie takie trudne – trzeba dużo owieczek zabrać sąsiadowi w ostatniej turze :)



Czy to wykres cen ropy i metali szlachetnych? Nie! To liczba gier rozeganych w danym miesiącu... (zobacz na: http://farmersi.pl/stat_pop4.php)

Humor

- Proszę pana! Pańska krowa skacze jak oszłała!
- Kurczę, pewnie w elektrycznej dojarce znowu było śpięcie!

STRONA O FARMERSACH!

Niedawno postanowiłem stworzyć własną stronę WWW. Długo zastanawiałem się o czym ma ona być. Wkrótce mi zaświtało - skoro gram w Farmersów już od roku mógłbym zrobić stronę o nich.

Umieściłem w niej porady, wywiady z graczami, zasady mechaniki gry, a także opisy różnych fragmentów gry. Niedawno doszły również tapety. Na stronie znajduje się także download, forum i filmik z poradami. Co dwa/trzy dni pokazują się nowe artykuły.

Strony nie edytuję tylko ja - możesz ją tworzyć także ty. Pewnie zapytasz się jak. To proste - przysyłaj mi nowe artykuły, filmiki, rejestruj się na stronie, polecaj ją swoim przyjaciołom i rozmawiaj o niej np. w gronach tematycznych. Mile widziane są także screeny z grami (pochwal się swoimi sukcesami!) - mogą być również z analizą gry twojej oraz przeciwników, a także omówione błędy popełnione w trakcie gry. Co jeszcze możesz robić? Zostać drugim Duxem :D. Napisz historyjkę dot. Dzikiego Zachodu lub prowadzenia farmy w dawnym USA.

Aby móc robić różne rzeczy np. pisać na forum - zarejestruj się już dziś, nie ma na co czekać!

(DRAOM)

<http://www.farmersi1gra.tnb.pl/>

Top 50 wg liczby zaliczonych zadań (razem: 59 zadań)

- eos ★★★★★ - 53 (59%)
- arpaa ★★★★★ - 41 (72%)
- myskaa ★★★★★ - 40 (96%)
- marioopol ★★★★★ - 39 (38%)
- szagi ★★★★★ - 38 (87%)
- ikusiab ★★★★★ - 38 (67%)
- izzbel ★★★★★ - 37 (93%)
- woko - 36 (40%)
- ktosant ★ - 36 (64%)
- lewarus ★ - 34 (56%)

Ostra walka między Gildią Grabieżców a Kuźnią Farmiera toczy się nie tylko o tytuł drużyny miesiąca, ale również w rankingu dotyczącym zadań.

Witaj John Black ★ - wyloqui Gra dla niebojących się myśleć! RADIO

wstępnopis grymapyzadaniapucharWild Westabonamentmój profilforum

wiadomości otrzymanewiadomości wysłaneutwórz wiadomość

lupetitek ★ - 2008-05-08 22:00:33
Temat: pomoc
Treść: cześć
 Moglibyśmy zawrzeć sojusz i razem załatwić tych co nas atakują jak sądzisz
 odpowiedź

majku ★ - 2008-02-13 19:19:01
Temat: 1869_Farmersi Town_29a
Treść: przelicz prosze ture 🤔
 pozdrawiam,
 majku
 odpowiedź

majku ★ - 2008-02-13 17:57:58
Temat: Farmersi Town 29a
Treść: Ciągniemy do końca dziś tę grę? Czy czekamy z przeliczeniami dobę?
 pozdrawiam,
 majku
 odpowiedź

majku ★ - 2008-02-13 17:57:33
Temat: Farmersi Town 29a
Treść: Ciągniemy do końca dziś tę grę? Czy czekamy z przeliczeniami dobę?
 pozdrawiam,

Co to za gracz — rozegrał ponad 900 gier, z czego 2/3 w Farmersi Town. Zazwyczaj kończy na 4 miejscu, a jego PD nieustannie wynosi 160? To John Black — automat. Niektórzy gracze próbują nawiązać z nim kontakt, ale on taki nieśmiały... :)

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*!