

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

WILD WEST CZYLI GRY 2
SCENARIUSZOWE

PIERWSZA KOLEJ 3
TRANSKONTYNEN-
TALNA

MUSTANG—RECENZJA 5
GRY

RAPORT Z 7
WASZYNGTONU

PUCHAR 48—ANALIZA 8
GRY

DOLAR KONFEDERACJI 9

FARMERSKIE SUDOKU 10

WSTĘPNIK

W końcu! :)

Scenariusz Wild West już gotowy!

W końcu Interia zabrała się za promocję naszej gry i zapewnia strumień imigrantów!

W końcu wielu z Was z radością powie: koniec roku szkolnego i wakacje!

W końcu dni są długie, ciepłe i pogodne!

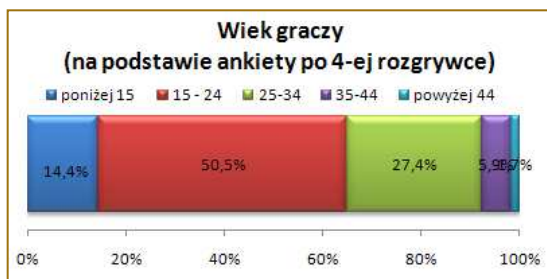
I oby tak dalej, pozytywnie i do przodu.

Życzę Wam pasjonujących gier w scenariuszu, wspaniałego wakacyjnego odpoczynku, dużo wolnego czasu na grę w Farmersów oraz miłej lektury niniejszego wydania Farmersi Times.

Choć nieustannie wprowadzamy do gry nowe pomysły, to ciągle rodzą się nowe i kolejka zaplanowanych usprawnień jakoś nie chce się kurczyć... Wkrótce postaramy się zaskoczyć was takimi opcjami jak „geocentrum”, „test Izzy Farmera”, „rangi” i „zadania”. ☺



(SZERYF)



Cleveland 1832	46
Washington 1869	39
Iowa City 1832	37
Indianapolis 1832	34
San Francisco 1848	25
Richmond 1832	18
Denver 1869	12
Farmersi Town 1869	12
Nashville 1848	11
El Paso 1832	10
Santa Fe 1848	10
Sacramento 1869	7
Dallas 1848	6
Orlando 1869	6
Phoenix 1869	5
Atlanta 1848	4
Buffalo 1848	3
Chicago 1832	3
Memphis 1832	3
Minneapolis 1848	3
St Louis 1848	3
Charlotte 1848	2
Seattle 1869	2
El Paso 1869	1
Little Rock 1869	1
Los Angeles 1848	1

Ostatnio dużą popularnością cieszy się świeżo wprowadzony Waszyngton (1869r.) — więcej o „prezydenckim” mieście na str. 7.



11-miesięczne szeryfiątko przesyła wszystkim graczom gorące buziaki na Dzień Dziecka! (Pytanie za 5 punktów: co Adaś ma na głowie?)

WILD WEST CZYLI GRY SCENARIUSZOWE

Nareszcie scenariusz Wild West jest już gotowy! Ilość pracy przekroczyła nasze oczekiwania, dlatego jego premiera przeciągnęła się w stosunku do planów. Ale mamy nadzieję, że uznacie, iż warto było czekać i pozytywnie przyjmiecie ten nowy element w grze Farmersi.

Opisanie w szczegółach mechanizmu scenariusza Wild West zajęło mi 14 stron A4. Zakodowanie wszystkich algorytmów to już kilka tysięcy linii skomplikowanego kodu i zajęło Krzyškowi – naszemu niezłomnemu informatykowi (login: kg) – wiele długich wieczorów i poranków. Prace i testy często przeciągały się do późna w nocy, emaile od Krzyśka dostawałem wielokrotnie nawet przed 6 rano, a nasza korespondencja na GG liczy chyba więcej znaków niż powieści o Harrym Potterze... Na pewno Krzysztof zasłużył na wielkie BRAWO!!!

Koncepcja różnych szczegółów wielokrotnie się zmieniała, a cały scenariusz wyszedł bardziej skomplikowany niż w pierwotnych założeniach. Ale dzięki temu jego „grywalność” powinna być bardzo wysoka i by w pełni go „rozgrzyść” trzeba by w nim zagrać kilka lub kilkanaście razy.

W scenariuszu jest wiele różnych niuansów – znaleźć i nauczyć się wykorzystywać je będzie prawdziwym wyzwaniem. Grę będzie rozpoczynać w Etapie I 18 graczy, a kończyć w Etapie III tylko 6. Przygotowanych jest 6 zróżnicowanych i współzależnych miast, każde po 10 przeliczeń, a pozycja startowa w poszczególnych etapach zależy od podjętych decyzji przy zapisywaniu się do scenariusza oraz wyniku w Etapie poprzednim.



Wild West to Dzikie Zachód i aby charakter scenariusza odpowiadał

jego nazwie, kowboje będą mieli tu bardzo ważną rolę. Oprócz brutalnego atakowania przeciwników duże znaczenie będą miały polowania na bizona, ataki na konwoje eksportowe i obrona przed atakami Indian i bandytów. Oprócz realizacji swoich celów trzeba będzie patrzeć też na cele przeciwników i starać się im utrudniać życie – kowboje mogą tu być niezastąpionym narzędziem.



Ale również miłośnicy „drużynówek” i gry ekonomicznej znajdą dużo dla siebie – ziemi w większości miast jest pod dostatkiem, potencjał rozwoju farmy bardzo duży, a walka o cenne aktywa na pewno będzie zacięta. Najciekawszym jednak elementem powinny być konflikty interesów i to na wielu płaszczyznach.

```

1287 #####
1288 //czyje tablice z celami podczas trwania gry w user
1289 function wysuj_cel($saiato, $krowy_nazwa, $cel_druzgi, $scenariusz, $id_gra, $kwartal, $user) {
1290
1291     $cel_druzgi=new cel_druzgi($id_gra, $user->id_user);
1292
1293     if($saiato==$this->id_miastal)
1294         $celiglomy_opis1='dobyć '.$this->celiglomy1.' dzialek ziemi';
1295     else if($saiato==$this->id_miastal)
1296         $celiglomy_opis1='zorganizować '.$this->celiglomy2.' '.dopełniacz($krowy_nazwa);
1297     else if($saiato==$this->id_miastal)
1298         $celiglomy_opis1='wyeksportować w czasie całej gry '.$this->celiglomy3.' '.dopełniacz($krowy_nazwa).'';
1299
1300     $ek wysuj_fetch_array(mysql_query("SELECT cel_druzgi FROM scen_grasuse WHERE miastal='saiato' AND id_scen='this->id_scen' AND id_user='user->id_user'"));
1301
1302     $swrot.=<p style="margin-left:40px;">Do drugiego etapu zabrawilifikuje się 4 gracze o najwyższej liczbie punktów. Punkty można zdobyć za
1303     style="margin-left:30px;">
1304     <li>realizację celu głównego 3 punkty
1305     <li>realizację celu drugorzędowego 2 punkty
1306     <li>wygranie gry - za pierwsze miejsce 3 punkty, drugie miejsce 2 punkty, trzecie 1 punkt. <Alt>;
1307     $swrot.=<table class="b" style="margin-top: 5px;" align="center" ><tr align="center" class="w0 bold"><td class="doi">twój cel:</td>
1308     class="doi">realizacja:</td></tr>;
1309
1310     $swrot.=<tr class="w0">
1311     <td align="left" style="padding: 3px 10px 3px 10px;"><B>Cel główny:</B> '.$celiglomy_opis1.</td>
1312     <td align="center">;
1313     if($this->czy_zrealizowal_glowny($saiato, $id_gra, $kwartal, $user->id_user))
1314         $swrot.=<img SRC="objecia/yes.gif" WIDTH="11" HEIGHT="11" BORDER="0" ALT="">;
1315     else $swrot.=<img SRC="objecia/no.gif" WIDTH="11" HEIGHT="11" BORDER="0" ALT="">;
1316     $swrot.=</td></tr>;
1317
1318     $swrot.=<tr class="w0">
1319     <td align="left" style="padding: 3px 10px 3px 10px;"><B>Cel drugorzędowy:</B> '.$cel_druzgi->komunikat_scen($tek["cel_druzgi"], $scena
1320     $krowy_nazwa).</td>
1321     <td align="center">;
1322     if($cel_druzgi->czy_zrealizowal($cel_druzgi->cel_gracza[], $scenariusz, $kwartal))
1323         $swrot.=<img SRC="objecia/yes.gif" WIDTH="11" HEIGHT="11" BORDER="0" ALT="">;
1324     else
1325         $swrot.=<img SRC="objecia/no.gif" WIDTH="11" HEIGHT="11" BORDER="0" ALT="">;
1326     $swrot.=</td></tr>;

```

fragment kodu gry

Nie chcę zdradzać wszystkich szczegółów, bo Wild West powinien być zaskoczeniem przy pierwszym podejściu (dlatego dopiero po zakończeniu w nim udziału będzie można obejrzeć poprzednie i bieżące edycje). Pewnie po jakimś czasie zorientujecie się, że już w Etapie I warto zwracać uwagę, kogo chcemy z gry wyeliminować, a z kim współpracować, by dostać się do następnego Etapu, bo w Etapie III łatwiej być jedynym „hodowcą” niż czwartym „rolnikiem”.

W Wild West oprócz zaciętej rywalizacji ważna będzie też współpraca – szczególnie w „drużynowym” Etapie II. Nie chodzi tylko o banalną współpracę z kumplem z drużyny i optymalne wykorzystanie 3 bonusów drużynowych, ale też o współpracę z kumplami z „powiązanej” gry oraz, być może, z inną drużyną (gdym jedna drużyna gra przeciwko dwóm pozostałym). Również w Etapie III współpraca między „frakcjami” może być bardzo opłacalna – ciekaw jestem, kiedy to odkryjecie ;)

A jakie to innowacje przygotowaliśmy? Oto małe zestawienie:

- oprócz standardowego celu gry oraz mniej standardowego „drugorzędnego celu” pojawi się „cel główny” – różny dla poszczególnych stron konfliktu
- wspólny rynek kowbojów dla wszystkich gier z danego Etapu
- wspólne stado bizonów dla dwóch gier
- możliwość ataku przeciwników w grach sąsiednich
- eksport dóbr z jednej gry do drugiej równoległej
- wynik w Etapie I wpływa na majątek startowy w Etapie II
- komentarze drużynowe widoczne też w równoległej grze
- atak kowbojów o sile 200
- 3 drużyny: Kolejarze, Indianie, Rancherzy

Specjalności miast:

- stepowy charakter – maksymalnie 15 działek gracza daje plony

- podwójne zapotrzebowanie na mleko
- dwa razy niższe koszty wojowników indiańskich
- emigracja 100 osób, jeśli cena zboża przekroczy określony próg
- możliwość zatrudniania kowbojów dopiero posiadając saloon.

Sporą innowacją będą też nagrody do zdobycia w tym scenariuszu. Jakie? Sami się przekonacie :-])

Jak to wszystko będzie działać, tego nikt nie wie – być może parametry miast nie są jeszcze idealnie ustawione (o ile w ogóle jest możliwe idealne ustawienie...), więc proszę o wyrozumiałość w pierwszych edycjach WW – dopiero w praktyce się okaże, jakie ustawienia zapewniają wyrównane szanse dla wszystkich.

Na początku scenariusz WW jest dostępny dla wszystkich z PD>10 – docelowo poszczególne edycje będą profilowane, podobnie jak z Pucharami – osobno dla zaawansowanych i osobno dla początkujących.

(SZERYF)



PIERWSZA KOLEJ TRANSKONTYNTALNA

Pierwszą kolej transkontynentalną na kontynencie amerykańskim wybudowano w latach 1860-tych, łącząc sieć kolejową na wschód od Missouri z Kalifornią i wybrzeżem Pacyfiku. Uroczyste wbicie ostatniego (złotego!) gwoźdźca nastąpiło 10 maja 1869 roku. Wkrótce linia kolejowa dokonała olbrzymich zmian na Dzikim Zachodzie.

Prywatne przedsięwzięcie, publiczne pieniądze

Było to gigantyczne przedsięwzięcie jak na tamte czasy. Zasadnicze znaczenie miała ustawa „Pacific Railway Act” z 1862 roku oraz pełne poparcie przez federalny rząd, w tym przez prezydenta Abrahama Lincolna. Jednak cała budowa była prowadzona przez dwie niezależne, prywatne firmy – Union Pacific Railroad, która rozpoczęła budowę ze wschodniego końca linii i Central Pacific Railroad, która budowała zachodni odcinek, z Sacramento na wschód.

Obie firmy powstały jako spółki akcyjne, przy czym zgodnie z ustawą, żaden akcjonariusz nie mógł posiadać więcej niż 10% udziałów (co udało się jednak niektórym obejść poprzez podstawione osoby).



Trasa pierwszej amerykańskiej linii transkontynentalnej z Sacramento, Kalifornia do Omaha, Nebraska.

Zgodnie z ustawą, w pierwszym roku budowy obie firmy były zobowiązane do wybudowania odcinka o długości zaledwie 50 mil. W każdym następnym roku długość oddanej trasy miała być o 50 mil dłuższa niż w roku poprzednim. Oprócz prawa do ziemi obie firmy dostawały rządową subwencję – \$16 tys. za każdą milę trasy w terenie łatwym, \$32 tys. w terenie trudnym i \$48 tys. za trasę przez góry. Obie firmy zaciekle więc rywalizowały, starając się zbudować jak

Przed epoką kolei pocztę rozwoziła konna



poczta, a usługi transportowe świadczyły stałe linie dyliżansowe (na zachodzie np. renomowana linia Pony Express).



najdłuższy odcinek. Zobrazowane to zostało w ostatnio emitowanym w TV filmie Stevena Spielberga „Na Zachód”.

3 tysiące km w 6 lat!

Trasa kolei pokrywała się ze szlakiem wytyczonym przez dziesięciolecia przez pionierów (Oregon, Mormon i California Trail oraz Pony Express), omijając 2 główne miasta regionu – Denver i Salt Lake City (do nich dobudowane zostały odnóża trasy).

Central Pacific wybudowało łącznie 1110 km trasy, zaczynając w Sacramento w Kalifornii, przez Góry Skaliste w stanie Nevada do Promontory Summit w stanie Utah. Union Pacific ukończyło znacznie dłuższą trasę – 1749 km – jednakże ciągnącą się w większości przez znacznie łatwiejszy teren, określane jako Wielkie Równiny. Budowę rozpoczęto w Omaha nad rzeką Missouri w stanie Nebraska, a trasa przecinała stan Wyoming i łączyła się z Central Pacific w stanie Utah.

Początkowo trasa nie była połączona w sieć na wschodzie kraju – pociągi były przewożone przez rzekę Missouri promem (choć jednej zimy jechały po zamrożniętej rzece). Most wybudowano dopiero w 1872 roku.

Przebieg budowy

Początkowo budowa przebiegała bardzo wolno – po 2 latach trasa Union Pacific nie przekraczała 50 mil i wytyczona była czasami niepotrzebnymi łukami, bo skoro rząd płacił za długość trasy, to po co wyznaczać najkrótszą z możliwych :)

Wkrótce jednak prace nabrały tempa – rekord Central Pacific to ułożenie 10 mil torów w ciągu jednego dnia!

Większość trasy Union Pacific została zbudowana przez imigrantów Irlandzkich i weteranów obu stron Wojny Secesyjnej. Natomiast przy Central Pacific pracowali głównie chińscy imigranci (w Kalifornii znaleźli się w związku z gorączką złota). Normalna płaca przy budowie wynosiła między 1 a 3 dolarów dziennie, ale Chińczycy dostawali sporo mniej, choć mimo pierwotnych obaw okazali się wybornymi pracownikami i świetnie znosili śnieżne warunki w górach. Dopiero gdy ogłosili strajk, płace nieco im podniesiono.



Chińscy pracownicy podczas budowy kolei w ośnieżonych Górach Skalistych.

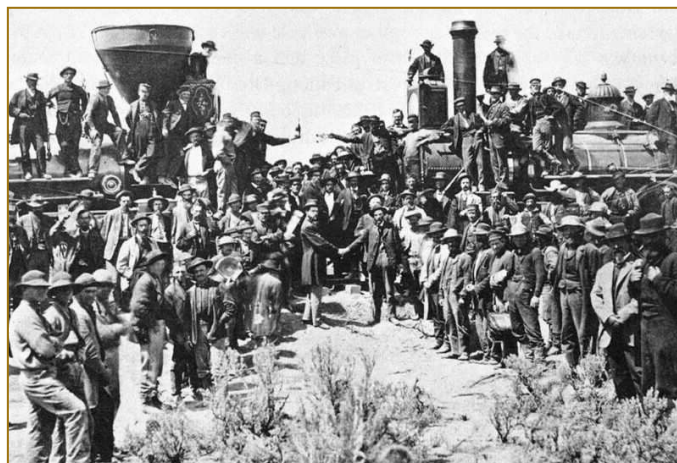


Plakat reklamujący Union Pacific

Budowa Central Pacific, po szybkim początku wzdłuż doliny Sacramento, mocno zwolniła w Górach Skalistych z powodu ukształtowania terenu i opadów śniegu. Pomocna, szczególnie przy budowie tuneli, okazała się świeżo wynaleziona nitrogliceryna, która zwiększyła zarówno tempo budowy jak i śmiertelność wśród budowniczych.

Poza pracownikami do kładzenia torów (ok. 25% zaangażowanej siły roboczej) pracę przy budowie znalazło tysiące kowali, stolarzy, inżynierów, murarzy, geodetów, telegrafistów, handlarzy, a nawet kucharzy.

Wielkie Równiny początkowo okazały się bardzo łatwym terenem do budowy kolei, jednak gdy dotarła ona na tereny Indian sprawy przybrały inny obrót. Rdzenni Amerykanie uznali kolej za pogwałcenie ich umów zawartych z rządem USA. Grupy wojowników atakowały obozowiska budowniczych oraz tabor zaopatrzeniowy. Union Pacific odpowiedziało zatrudniając najemników do polowania na



Ceremonia wbicia ostatniego złotego gwoźdźcia w Promontory Summit, Utah, 10 maj 1869 roku.

bizony – podstawowe źródło pożywienia Indian – twierdząc, że bizony zagrażają kolei. Indianie odpowiadali kolejnymi atakami, widząc, że „żelazny koń” zagraża ich egzystencji. Jednakże dalsze wzmocnienie ochrony umożliwiło kontynuację budowy. To właśnie w takim kontekście historycznym rozgrywany jest nasz scenariusz Wild West.

Znaczenie kolei

Rolę tego przedsięwzięcia trudno przecenić – kolej przyspieszyła osadnictwo w zachodniej połowie USA, zdynamizowała handel, umożliwiła szybki transport wojsk, przepływ informacji i siły roboczej... ale też

przyczyniła się do eksterminacji Indianińskiej ludności, czy upadku stałych linii dyliżansowych, a piękne, odległe i dzikie tereny przestały być takie piękne, odległe i dzikie.

Czas podróży ze wschodnich stanów nad wybrzeże Pacyfiku skrócił się z 6 lub więcej miesięcy do zaledwie tygodnia. Lecz tak naprawdę odcinek Omaha-Sacramento nie oznaczał jeszcze połączenia koleją obu wybrzeży

kontynentu – w 1869 roku brakowało ciągle mostu na rzece Missouri (oddany został dopiero w 1872 r.).



Parowa lokomotywa obsługująca trasę Union Pacific

Po zakończeniu Wojny Secesyjnej (1865r.) rozpoczęły się konkurencyjne przedsięwzięcia kolejowe. Jednym z ważniejszych było Kansas Pacific (zakończone w 1870r.), łączące Denver z Kansas City. I właśnie w Kansas City w 1869 r. oddano do użytku pierwszy most przez rzekę Missouri, łącząc po raz pierwszy wschodnią sieć kolejową z wybrzeżem Pacyfiku. Trasy kolejowe możecie zobaczyć na mapce 1869r. w Farmersach :)

na podstawie: [Wikipedia](http://en.wikipedia.org) (<http://en.wikipedia.org>)

(SZERYF)



MUSTANG – RECENZJA GRY

W cyklu recenzji gier planszowych zapraszam dzisiaj na prerię. Gra toczy się o piękne mustangi, a gracze wcielają się w role właścicieli rancz gdzieś na Dzikim Zachodzie. Wygra ten, kto zdoła zdobyć najcenniejsze konie.

O koniach w Ameryce był świetny artykuł w 10. numerze Farmersi Times. Mówi się, że to właśnie konie są jednym z niewielu dobrodziejstw, które dali Indianom biali ludzie z Europy. Pozostawiane przez różne ekspedycje europejskie konie dostosowały się do periowego klimatu. Od hiszpańskiego słowa *mesteno* (oznaczającego „bez właściciela”) nazwano je **mustangami**. Od znanych nam koni są one nieco większe, lepiej zbudowane, bardziej wytrzymałe i mają silniejsze uzębienie. Nie mają też określonej maści. Działalność człowieka na preriach Dzikiego Zachodu zdziesiątkowała stada mustangów. W drugiej połowie XX wieku stały się zjawiskiem bardzo rzadkim. Obecnie zwierzęta te chronione są prawem federalnym.



„Mustang” to dość świeża produkcja wydawnictwa [Wolf Fang](http://WolfFang), oryginalna gra pomysłu Michała Sołtysiaka. Autorem ilustracji jest Radosław Gruszewicz. Rozgrywka polega na grze karcianej: to taki uproszczony poker, ale nie ma żadnych zakładów. Gramy, aby zgarnąć tytułowe mustangi. Symbolizują je prostokątne żetony różnych kolorów z wymalowanymi końmi.

Klimat Dzikiego Zachodu obecny jest w „Mustangu” już od pierwszego akapitu strony internetowej. Oto *najbogatszy ranczer w okolicy (...)* niedługo zdecyduje, któremu z sąsiadów przekaże swoje liczne stada. Wybierze ranczo, które będzie posiadać najpiękniejszą hodowlę koni. Nie trzeba chyba dodawać, że w sąsiadów wcielą się gracze, którzy swoich kowbojów wysyłać będą na dalekie prerie: *kto zagna do zagród wspanialsze mustangi, zapewni sobie dostatnią przyszłość!*

Mechanika gry jest dość zawiła w tłumaczeniu, ale nader prosta w praktyce. Żetony mustangów znajdują się na początku gry na prerii (środek stołu). Każdy z graczy otrzymuje przetasowane karty – zupełnie analogicznie do wszystkich znanych rozgrywek karcianych. Wykładając parę, trójkę, karete lub pokera „wyłapujemy” na prerii odpowiednio: źrebaka, klacz, ogiera lub mustanga specjalnego (oznaczonego czarno białym żetonem *śnieżnobiałej klaczy* lub *czarnego księcia*). Nowego konia umieszcza się w *corralu* (zagrodzie) na ranczo gracza. Mustangi w *corralu* nie są jednak bezpieczne, bo mogą uciec w wyniku spróchniałej bramy, mogą też zostać wykradzione przez rywali. Pełne bezpieczeństwo osiągają mustangi dopiero w stajni. Gracz może za każdym razem wprowadzać konia do stajni, ale czyni to kosztem swojego ruchu. W każdej kolejce można bowiem wykonać tylko jedną z czynności: zagrać o mustanga z prerii, wprowadzić konia z *corralu* do stajni albo wymienić karty. Można też napaść na *corral* innego gracza. W tym wypadku dochodzi

do licytacji: napastnik wyrzuca karty napadając na konkretny żeton rywala. Ten może się bronić – wyrzucając „starszą” kombinację kart.

W trakcie gry przewidziane są zdarzenia losowe: nieprzyjemny atak Indian (z prerii giną najokazalsze konie), równie nieciekawa spróchniała brama (jeden mustang z każdego corralu wraca na prerię), życiodajna ulewa (wszystkie mustangi z corralu przechodzą do stajni) oraz radosny poród (w stajni rodzą się źrebięta). Gra kończy się, gdy na prerii nie ma już żadnego przedstawiciela dowolnego rodzaju: źrebaków, klaczy lub ogierów. Za każdy żeton w corralu lub stajni otrzymuje się określoną liczbę punktów, a za odpowiednie kombinacje bonusy. W swoim naturalnym klimacie mustangi żyją w stadach: ogier, kilka klaczy i źrebaki. I to właśnie za zebranie w stajni całej rodziny (złożonej z ogiera, dwóch klaczy i trzech źrebiąt w jednym kolorze) otrzymujemy specjalny bonus. Atrakcyjnymi żetonami są także spacerujące po prerii *śnieżnobiała klacz* i ogier *czarny książę*. Dodatkowo, warto kolekcjonować w stajni pary ogier-klacz. W trakcie rozgrywki owocuje to potomstwem, a przy naliczaniu punktów otrzymuje się premię.

„Mustang” przedstawiany jest jako dynamiczna gra karciana. W rzeczywistości to świetna rozrywka dla całej rodziny. Przynajmniej moim zdaniem. Recenzje, z którymi się spotkałem różnie oceniają produkcję Wolf Fanga. Zarzuty na blogu prowadzą tę rozrywkę do zabawy dla dzieci i nakazują trzymać grę z dala od gier strategicznych



(4 punkty na 10 możliwych). Recenzja na portalu Gildia.pl jest łagodniejsza (6 punktów na 10), ale wśród wad gry wymienia prostotę – na równi z nadmierną losowością. Ja nie będę surowy: polecam „Mustanga”. Naturalnie gra nie jest pozbawiona wad: praktyczne niedociągnięcia sprowadzają się do spraw technicznych. Karty są wprawdzie dość trwałe, ale – w odróżnieniu od znanych wszystkim kart pokerowych – nie są symetryczne. Trzeba więc za każdym razem uważać i odpowiednio obracać karty, aby oglądać mustangi

KONKURS!

Pierwsze 3 osoby, które prawidłowo odpowiedzą na 3 poniższe pytania, otrzymają w nagrodę grę Mustang!

Odpowiedzi należy przysyłać na szeryf@farmersi.pl.

- 1) Od jakiego hiszpańskiego słowa (oznaczającego „bez właściciela”) wywodzi się nazwa mustang?
- 2) Gdzie w grze „Mustang” gracze umieszczają złapane przez siebie mustangi?
- 3) Jaki efekt w grze wywołuje wydarzenie „Spróchniała brama”?

„głową do góry”. Poza tym żetony źrebaków, klaczy i ogierów są do siebie bardzo podobne. Można czasem, przez pomyłkę zgarnąć z prerii źrebię zamiast cennego ogiera.



Karty i żetony świetnie oddają jednak klimat Dzikiego Zachodu. Całość uzupełniają kolorowe karty rancza, instrukcje (po polsku, angielsku i niemiecku) oraz atrakcyjne pudełko. Pojedyncza gra trwa od 15 do 30 minut – w zależności od ilości graczy. „Mustang” przeznaczony jest dla dwóch do pięciu graczy w wieku od 8 lat, gra kosztuje około 50 złotych.

Kreatywne połączenie pokerowej rozgrywki z żetonami mustangów czyni grę naprawdę dynamiczną. Zarówno gracze jak i mustangi czują się wyśmienicie: na prerii, w corralu oraz w stajni. I najważniejsze: partyjka „Mustanga” jest naprawdę lepsza od telewizyjnego serialu, czy internetowego czatu: rozwija wyobraźnię i sprzyja integracji. Tak jak wszystkie gry rodzinne!

Więcej informacji na:

(RKPIOR)

- <http://www.wolf-fang.pl>
- <http://spiellust.blogspot.com>
- <http://www.planszowki.gildia.pl>
- <http://planszowki.polter.pl>
- <http://boardgamegeek.com>



RAPORT Z WASZYNGTONU

Zdecydowanie wiele zamieszania ostatnio wywołały parametry miasta Waszyngton. Ustawienie ciekawego miasta, a tym bardziej jego testy są strasznie pracochłonne, jako prezydent przestawałam się dziwić, że testy Scenariusza tyle trwają. Ale moja kadencja trwa tylko dwa miesiące, a wstęp do Waszyngtonu był cały czas zastrzeżony. Dzięki podpowiedziom szeryfa udało się uruchomić miasto z, przynajmniej tak wyglądało na początku, rozsądnymi parametrami.

Życie pokazało, że parametry rzeczywiście dobrze spełniają swoje zadanie. Miasto miało być trudne i ciekawe. I takie właśnie było. Co więcej wymagało współpracy na rynku zboża lub prowadziło do szybkich bankructw większości uczestników gry. Przy 38 rozegranych rozgrywkach w mieście nastąpiło aż 119 bankructw. Miasto było dostępne dla wszystkich, co niestety oznaczało, że początkujący gracze trafiali do miasta, z którym nie potrafili sobie poradzić. Takie ustawienia miasta potrafiły nawet zniechęcić do gry.

Dlatego też, gdy tylko wróciłam z ważnej służbowej (no... może nie do końca) podróży, postanowiłam zmienić parametry. Obserwacje na rynku zboża prowadziły do niepokojących wniosków. Wszystkich farmerów czekał kryzys, ponieważ kilku z nich nie stosuje spichlerza i nie myśli o dobru wspólnym, a jedynie próbuje pozbyć się bawełny w jak najłatwiejszy sposób. Zamiast negocjować ceny było im wszystko jedno, ile dostaną, byleby ich spichlerze stały puste. Możliwe, że nigdy wcześniej nie spotkali się z miastami, gdzie takie zachowanie prowadziły do szybkiego spadku cen i wyprzedzący majątków.

Zaniepokojona także o swoją posiadłość wydałam oświadczenie o wielkich zmianach w mieście. Gdy tylko obniżyłam podatki i koszty kredytu zaraz do miasta napłynęło więcej



mieszkańców — ludność Waszyngtonu zwiększyła się aż o połowę. Od tej pory gry stały się łatwiejsze, mam jednak nadzieję, że nie są nudne.

Niestety te zmiany nie podobają się bardziej doświadczonym graczom. To wszystko udowadnia, że nie da się zadowolić wszystkich.

Jednocześnie postanowiłam zaapelować do wszystkich

farmerów o rozsądne zachowanie na rynku zboża. Oto kilka rad, jak zyskać:

1. Wszyscy wiemy, że do wyboru mamy rynek lokalny oraz eksportowy, widzimy ceny jakie są w tym roku, a także możemy wpływać na te w następnym. Jednak warto policzyć, jaka jest realna cena na rynku eksportowym. Nie zapominajmy, że dochodzą, czasem wysokie, koszty eksportu.

Koszt transportu bawełny na rynek miasta Liverpool wynosi \$700.

2. Zakupienie spichlerza pozwala na lepszą kontrolę cen zboża. Nie jesteśmy zmuszeni do sprzedawania po każdej cenie na rynku lokalnym, ale możemy również zdecydować się na sprzedaż tylko po wybranej cenie (najczęściej +10% i +20%).

twoja oferta na rynek lokalny ?

cena \$4,12 \$4,64 \$5,16 \$5,68 \$6,2

max [0] [0] [0] [0] [0]

▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼ ▲ ▼

[] = [] = [] = [] = [] =

* sprzedaj wszystko

eksport: wszystko oprócz [0] ?

3. Współpraca wszystkich graczy na rynku zboża sprawia, że wszyscy zyskują. Jeśli uprawianie zboża przynosi zyski, to majątek każdego z graczy rośnie. Ma on jakieś możliwości wyboru w co zamierza inwestować, itd. Może podnosić ceny ziemi.

1880 zmiana
\$11,23 (+10%)
\$10,27 (+9%)

4. Jeśli nie jesteśmy przekonani czy wszyscy będą współpracować warto zaproponować to w komentarzach.

witajcie, proponuję podnoszenie ceny zboża o +10% co przeliczenie, co o tym myślicie?

Gracze bardziej doświadczeni znają kilka trików, które pozwalają na uzyskanie niemalże pełnej kontroli na rynku zboża. Jednak podstawą zawsze jest zakupienie spichlerza i próba podniesienia cen w pierwszych przeliczeniach.

(IZYDA)

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*!

PUCHAR 48, ROZGRYWKA GRUPOWA, IZYDA-IWO

Ostatnio była gra finałowa, tym razem coś z czym się częściej spotykamy w pucharach. Jedną z rozgrywek grupowych. Niestety te gry nie są w pełni jawne, dlatego ponownie będę analizowała swoją grę.

Przede wszystkim uważam, że gry pucharowe powinny sprawdzać znajomość Farmersów, trików itd., a nie być tylko kolejnymi prostymi grami, gdzie nasze własne błędy często nie wpływają na wynik.

Tym razem będzie to gra na eksport. Pomimo iż gra była z kowbojami, to umówiliśmy się, że nie będziemy ich używać.

Pierwsze przeliczenie, czyli wybór strategii

Izyda: brak bonusów, 16 działek

Iwo: brak bonusów, 16 działek

Już w pierwszym przeliczeniu było widać znaczne różnice w decyzjach. Izyda zdecydowała się wziąć kredyt, podczas gdy Iwo z niego zrezygnował. Doprowadziło to do

wyprzedaż Iwo
dług: \$374.88860678539, wartość sprzedanych krów: 277.2
wyprzedaż 14 krów: \$277.2

wyprzedaży jego majątku. Gra jest na eksport, dlatego Izyda zdecydowała się wyeksportować zarówno zboże jak i krowy, Iwo natomiast został przy hodowli. Warto zauważyć, że liczebność stada Iwo nie wzrosła, ze względu na wyprzedaż. Udało mu się zakupić tylko dwie działki, podczas gdy Izyda nabyła aż 10. Jednak ona ma do spłacenia kredyt.

RAZEM przychody gracza **izyda**: \$6585.89
gotówka + kredyt spekulacyjny **izyda**: \$118.8815023632

wyniki w roku 1849:

gracz	łączy majątek	ilość ziemi	ilość krów	przychody	przychody z eksportu
iwo	\$3.953 (-17%)	18 (+2)	29 (+1)	\$3.948 (+33%)	\$1.690
izyda	\$6.159 (+30%)	26 (+10)	0 (-28)	\$8.086 (+172%)	\$5.850

Kolejne przeliczenia, czyli dobre strony kredytu

W następnych przeliczeniach Izyda kontynuowała zakup działek, Iwo natomiast cały czas miał problemy finansowe. Liczebność jego stada rosła powoli, gdyż cały czas był narażony na wyprzedaż majątku. Prawdopodobnie dlatego Iwo zdecydował się w 3 przeliczeniu pozbyć się krów. Wyeksportował je. Izyda w tym samym



momencie zdecydowała się na sprzedanie zboża na rynek lokalny, aby zabezpieczyć się przed spłatą kredytu.

Bolesna spłata kredytu?

Izydę czekała spłata kredytu. Jednak dzięki sprzedaniu zboża na rynek lokalny nie była ona bolesna. Izydzie nie wyprzedano ani jednej działki. Na koniec gry wykres eksportu wyglądał tak:



Dlaczego opisałam tę grę?

Nie opisałam tej gry, aby pochwalić się jak ładnie udało mi się wygrać, ale by pokazać podstawy strategii w przypadku gry na eksport oraz gier w El Paso 48. Zanim zagramy w pucharze warto rozegrać kilka gier w normalnym El Paso 48. Szybko zauważymy, że dobrze jest wziąć kredyt, którego spłata nie będzie jednak zbyt bolesna. W innym wypadku narazimy się na wyprzedaż naszego majątku.

Jak grać na eksport?

Zanim zaczniemy podejmować jakieś decyzje, powinniśmy się zastanowić, co pozwoli nam najłatwiej zrealizować cel. Dla gier na eksport są dwie strategie, jedna to eksportowanie krów pod koniec rozgrywki, druga to eksport zboża przez całą rozgrywkę.

Jedno jest pewne, gry na eksport wymagają posiadania dużego majątku, którego nie uszkodzi eksportowanie poniżej kosztów produkcji. Jeśli decydujemy się na strategię rolnika, musimy zdobyć jak najwięcej działek. To pozwoli nam w przyszłości sprzedać 1-2 razy na rynek lokalny i ustrzec się przed wyprzedażą, podczas gdy przeciwnicy mający mniej działek będą musieli cały czas eksportować. Aby zwiększyć swoje przychody możemy eksportować krowy w pierwszym przeliczeniu, to da nam lekką przewagę w porównaniu z ubojem krów.

(IZYDA)

gracz	łączy majątek	ilość ziemi	ilość krów	przychody	przychody z eksportu
iwo	\$3.891 (-2%)	18 (bez zmian)	0 (-36)	\$5.243 (+36%)	\$5.243
izyda	\$12.617 (+68%)	40 (+8)	0 (bez zmian)	\$11.164 (+54%)	\$0

DOLAR SKONFEDEROWANYCH STANÓW AMERYKI

Przypatrując się rozwojowi farm na terenie Stanów Zjednoczonych musimy mieć świadomość, że nasze rozgrywki prowadzimy często na terenie stanów południowych. Terenów, które pragnąc za wszelką cenę wykorzystywać niewolników ogłosiły secesję i podważyły wieczystą nierozzerwalność Unii. Skonfederowane Stany Ameryki istniały w latach 1861-65. Prezydentem wówczas został Jefferson Davis.

Stolicą okrzyknięto początkowo Montgomery w Alabamie. W miarę trwania wojny, status miasta stołecznego przenoszono. Jeszcze w 1861 roku stolicą został Richmond w Wirginii, a w 1865 roku, u schyłku Konfederacji, stolicą zostało Danville w tym samym stanie. Na fladze Stanów Skonfederowanych widniało 13 gwiazdek – tyle ile rządów stanowych postanowiło wystąpić z Unii. Miała więc Konfederacja swoje legislatury, miała Kongres, ale na świecie nigdy nie została uznana przez żadne liczące się państwo (jedynie europejskie księstwo Saksonia-Koburg-Gotha uważało stany południowe jako oddzielny twór). O przyczynach Wojny Secesyjnej oraz samej wojnie było już w 8. numerze Farmersi Times. Dzisiaj skupię się na nieco innym aspekcie gospodarki Południa. Mało się bowiem mówi o historycznej walucie jaką był **Dolar Skonfederowanych Stanów Ameryki**.

Konfederacja powstała formalnie 4 lutego 1861 roku, a już w kwietniu pojawiły się w obiegu osobliwe banknoty. Były to ręcznie podpisywane (i ręcznie numerowane) Dolary Stanów Skonfederowanych. Emitowane były przez Skarb Konfederacji – na mocy zarządzeń Kongresu Konfederacji – przez cały czas istnienia tego tworu państwowego.



Crisswell typ 5 (seria 1606 banknotów) – studolarowy banknot wydany we wrześniu 1861 roku; zamiast znaku \$ jest 'C'.

Na południu brakowało wykwalifikowanych miedziorzyczyków i drukarzy. Nie było też właściwej bazy technicznej. W

poszczególnych emisjach banknotów wykorzystywano różne, często niepowiązane ze sobą motywy. Przedstawiono mityczne bóstwa, czarnoskórych niewolników przy pracy, budynki i okręty. Nie brakowało też portretów postaci historycznych oraz współczesnych polityków wspierających



50-dolarowy banknot, wydrukowany 2 września 1861r. Przedstawiony Jefferson Davis był prezydentem Konfederatów w czasie wojny. W kwietniu 1865r. zmuszony został do opuszczenia Richmond tuż przed zajęciem miasta przez wojska Unii i uciekł na południe do Charlotte, gdzie ostatecznie 10 maja został ujęty przez jankesów.

niepodległościowe dążenia Konfederacji i niewolnictwo. Banknoty, pomimo niedoskonałości technologicznych, prezentowały się bardzo elegancko.

W okresie istnienia Konfederacji wypuszczono w obieg w sumie 72 emisje banknotów na łączną wartość 1.7 miliarda dolarów. Poszczególne emisje różniły się między sobą nie tylko wzorami, ale także rodzajem papieru, na jakim zostały wydrukowane (Południe musiało cały czas walczyć z brakiem podstawowych surowców). Wśród wielu emisji można znaleźć wiele wariacji (w zależności od poszczególnych motywów, wielkości i papieru). Na przykład banknot typu 68. (dziesięciodolarówka z 1864r.) występuje w 140 wariacjach!

Większość banknotów podpisywana była ręcznie (wyjątkiem była pięćdziesięciocentówka z nadrukowanymi faksymile podpisów). Władze uznawały bowiem, że jest to najlepszy ówczesny sposób na uniknięcie oszustwa. Pierwsze sześć banknotów z danej emisji ręcznie podpisywał Sekretarz i Główny Skarbnik Skarbu Konfederacji. Reszta podpisywana była przez wynajętych pracowników (mężczyźni byli na wojnie, więc w większości były to kobiety), którzy w zastępstwie podpisywali się za przedstawicieli władzy.

Ciekawostką jest fakt, że bankowcy z południa nie używali znanego powszechnie symbolu dolara „\$”. Najmniejszą wartość reprezentował banknot 1/10 dolara (dziesięciocentówka), były półdolarówki (o wartości

pięćdziesięciu centów), banknoty dolarowe, dwójki, piątki i dziesiątki. Wyższą wartość reprezentowały dwudziestodolarówki, banknoty pięćdziesięcio dolarowe. Były też 100, 500 i 1000.



Criswell typ 41 (seria 678 tys. banknotów)

Wiadomo, że władze Konfederacji planowały wyprodukować obiegowe monety. Znane są egzemplarze próbne jednocentówek oraz półdolarówek. Brak metali szlachetnych oraz mennic na Południu nie pozwolił jednak wprowadzić

planu w życie.

W roku 1865 – w przededniu kapitulacji wojsk Południa – Dolar Konfederacji stał się niemal bezwartościowym papierkiem. Wobec potwornych wydatków wojennych, embarga towarowego i blokowania portów, ekonomia Południa została załamana. Inflacja urosła do olbrzymich rozmiarów (kostka mydła kosztowała 50 dolarów) i waluta, która była symbolem państwa, przestała istnieć. Unia wygrała. Wygrała też waluta emitowana przez banki Północy – znany nam DOLAR – uznawana na całym świecie podstawa światowego handlu i spekulacji.

W trakcie prac nad artykułem korzystałem z polskojęzycznej i angielskojęzycznej Wikipedii oraz wirtualnej wystawy **Confederated Currency** na stronie internetowej: <http://www.virtualgettysburg.com>.

(RKPIOR)

Farmerskie sudoku

Zasady sudoku chyba każdy zna – w farmerskim sudoku zamiast cyfr są pierwsze litery farmerskich zawodów. W każdym rzędzie i każdej kolumnie oraz każdym prostokącie o polach 3 x 2 musi być zestaw wszystkich 6 zawodów. Pierwsze 3 osoby, które prześlą prawidłowe rozwiązanie (na szeryf@farmersi.pl), otrzymają specjalną nagrodę – zwiększony do 10 limit jednoczesnych gier na okres 6 miesięcy. Sudoku można pobrać z <http://farmersi.pl/FT/16/sudoku.xls>.

H to Hodowca K to Kowboj **(KOLAS)**
 R to Rolnik B to Barman
 I to Inwestor RZ to Rzeźnik

I	B	H		RZ	
			K	I	B
	I	B	RZ	R	K
RZ					
K				I	
	H	I	R		

Humor

Kowboj przychodzi do saloonu i widzi, że przy stole siedzi pies i gra w pokera.

- Ale mądry pies – mówi.
- Jaki tam mądry! – odpowiada jeden z graczy. – Zawsze, gdy ma dobre karty, macha ogonem!



Do saloonu wchodzi Świszcząca Strzała i pyta, kto mu pomalował konia na zielono.

- A bo co ? – od stolika podnosi się ogromne chłopisko i chwytając colta.
- E, nic, chciałem tylko zapytać, jak długo schnie ta farba!



- Wynałazłem niezawodny sposób, jak wygrać w pokera – chwali się Skaczący Łoś.

- Bzdura. Poker jest jak każda inna gra, jednego dnia się przegrywa, drugiego wygrywa. – powątpiewa Wielka Głowa.
- No właśnie, będę grał co drugi dzień.



- Te, Skaczący Byku, słyszałem, że dostałeś w lesie w mordę!

- EEEE-tam, taki las, trzy drzewka!