

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE

PRZESŁUCHANIE IKUSI 2

ŻELAZNE DAMY FARMERSÓW 3

GRA MIESIĄCA – INDIANIE I BANDYCI 4

AMERICAN FUR COMPANY 5

ROCZNICE

2 października 1835r. – Bitwą pod Gonzales rozpoczęła się Rewolucja Teksaska, w wyniku której powstała niepodległa Republika Teksasu (wcześniej część Meksyku). Po 9 latach niepodległości Teksas został włączony do USA.

panie ogrywiają panów

W rankingu miesiąca znowu dominują panie. Więcej na stronach 2 i 3.

RANKING MIESIĄCA

GRACZE ?:

★★★★ ikusiab - 5,94 (92 zwycięstw)
★★★★ neuro - 5,05 (46 zwycięstw)

liga indywidualna

Zakończył się czwarty sezon rozgrywek ligowych. Mistrzem wśród mistrzów okazał się dux – gratulujemy!

Od nowego sezonu w ligach mamy gry z parametrami losowymi, więc będzie jeszcze ciekawiej!

gracz	punkty	gry	średni wynik
S dux ★★★★★	42.40	21	69.9
S armaiti ★★★★★	36.60	23	57.7
S kolega ★★★★★	32.80	23	60.3
zylo ★★★★★	27.20	24	36.2
krzychur ★★★★★	22.80	19	34.7

WSTĘPNIK

Kochani, tak sobie czasem myślę, zwłaszcza gdy za oknem szaro i buro, że gdyby Polska leżała w cieplejszej strefie klimatycznej, to byłoby lepiej. Ale z drugiej strony, czy nadmiar słońca nie za szybko by nam się znudził? I czy nie piękna jest złota, polska jesień albo budząca się do życia przyroda w maju? Wszystkiego mieć nie można. Ale pomarzyć dobra rzecz...

Pozytywną stroną jesieni, a wkrótce także zimy, są długie wieczory. A w długie, deszczowe i zimne wieczory nic tak nie poprawia nastroju jak dobra rozrywka. Zwłaszcza intelektualna. Zatem nie smućmy się, że nadeszła jesień. Gdy za oknem szaruga, zaparzymy sobie ulubioną herbatę (pełnoletnim polecam grzańca) i grajmy w Farmersów! Przy dobrej grze, nawet ciągnący się tygodniami deszcz, wydaje się być tylko wiosennym kapuśniaczkiem.

Życzę Wam zatem przyjemnych rozgrywek!

I pamiętajcie o jesiennych spacerach :) zachęcam do wędrówek po lesie (ostatnio bardzo modny jest nordic walking), czy rowerowych wycieczek tu i tam. Rower jeszcze nie koniecznie musi powędrować do piwnicy...

Pozdrawiam Was serdecznie i jak to się mówi? - byle do wiosny!



(SZERYFOWA)

Kącik Poradniczy

Polecamy nowo otwarty Kącik Poradniczy (<http://farmersi.pl/kacik.php>), którym można obejrzeć ilustrowane poradniki oraz wideo-analizy konkretnych rozgrywek (na razie 4 gry, ale będą dodawane nowe).

To doskonałe materiały szkoleniowe, zarówno dla początkujących jak i zaawansowanych graczy!



Ilustrowane poradniki dla początkujących

Poradnik 1 Jak zacząć?
Poradnik 2 Jak analizować?

Biznes Liga

Drugi sezon Biznes Ligii miał zupełnie inny przebieg niż pierwszy – dwie firmy zaciekle konkurowały o zwycięstwo, a jedna niemal otarła się o bankructwo. Rozbieżność wyników była duża, ale zabrakło spektakularnych niespodzianek.

ejscje	firmy	kurs akcji	gry	średni wynik
1.	American Fur Company	341,56	18	13,4
2.	JPMorgan Chase	305,17	18	11,4
3.	Eastman Kodak	188,31	18	4,9
4.	Sears	153,07	15	3,7
5.	CMC	151,70	13	4,1



PRZESŁUCHANIE... IKUSI!

Patrząc na szczyty rankingów można by wysnuć wniosek, że to panie rządzą w Farmersach. A szczególnie pewne trzy tajemnicze damy: **neura**, **ancymon** i **ikusiab**. Z niezwykłą skutecznością wygrywają w

ranking	liczba PD	śr. zmiana PD
1.	ikusiab	5,94 (92 zwycięstw)
2.	neura	5,05 (46 zwycięstw)
3.	sentinel	

Seattle (**ikusiab**), Winnipeg (**neura**) i w pucharach (**ancymon**), dzięki czemu od pół roku nieustannie dominują w rankingu miesiąca (**ikusiab** i **neura**) i rankingach graczy. Kim są? Co lubią? W jaki sposób wygrywają?

W tym wydaniu FT przedstawiamy wam prawdziwe oblicza żelaznych dam Farmersów!

RANKING MIESIĄCA

GRACZE ?:

ranking	liczba PD	śr. zmiana PD
1.	ikusiab	5,94 (92 zwycięstw)
2.	neura	5,05 (46 zwycięstw)
3.	sentinel	
4.	ancymon	

ranking	liczba PD	śr. zmiana PD
1.	neura	23
2.	duzypies	22,6
3.	sentinel	18,9
4.	ancymon	24,4

ranking	liczba PD	śr. zmiana PD
1.	zylo	25322,9 PD
2.	ancymon	24386,8 PD
3.	neura	23206,5 PD

ranking	liczba PD	śr. zmiana PD	liczba gier
1.	ikusiab	2443 gry	16417,1 PD, średnio 6.1 PD w grze
2.	andrzejek	1855 gier	2405,1 PD, średnio 1.7 PD w grze
3.	neura	1624 gry	22994,6 PD, średnio 14.1 PD w grze

Najlepsi z najlepszych

Rok 2009

Farmer Miesiąca we wrześniu:	ikusiab	- 5,98
Farmer Miesiąca w sierpniu:	neura	- 6,21
Farmer Miesiąca w lipcu:	neura	- 7,51
Farmer Miesiąca w czerwcu:	ikusiab	- 7,89
Farmer Miesiąca w maju:	ikusiab	- 8,37
Farmer Miesiąca w kwietniu:	ikusiab	- 6,93

Kidantrim: Jak wiele osób w Farmersach ukrywasz swoją tożsamość. Mimo to na przesłuchaniu należy mówić całą prawdę i tylko prawdę. Dlatego też proszę powiedzieć nam coś o sobie.

Ikusiab: Lat 36, mąż, wykształcenie wyższe techniczne budowlane, dom, 2 psy labratory, kierownik d/s ekonomiczno-finansowych w firmie budowlanej, muzyka punk rock, rock, jazda na rolnikach.

Więc wszystko ma ręce i nogi :) Ale w jaki sposób się tutaj znalazłaś ?

Niestety uwielbiam gry strategiczne i ekonomiczne, i mixy...zaczynając od heroes..panzer general..koncząc na age of empire III w necie..ale to zajmuje za duzo czasu i nie mozna sie oderwac..wiec znalazlam farmersow...w sumie bez instalacji..świetni ludzie oraz super gra :)

Czyli jesteś uzależniona od tego typu gier, a przede wszystkim od farmersów co można zauważyć po ilości rozegranych przez ciebie gier?

Delikatnie :) Wiesz w pracy podejmuje ważne czasami ciężkie decyzje: ustaliam ceny, negocjuje, sprawdzam innych, robie to o wiele szybciej niż inni :) Więc mam dużo czasu na granie...szef jest szczęśliwy. :) I dobrze płaci.. Chociaz czasami ta praca zbyt stresująca..jeszcze w dobie kryzysu :)

No właśnie pisząc "robię to o wiele szybciej niż inni" przychodzi na myśl twoja sentencja z profilu: "nie nadążasz to przyspiesz." Widać twardo się tego trzymasz.

Dokładnie... trenowałam troszku..pare lat karate kyokushinkai i ta sentencja jest zawsze na miejscu. :) wielokrotnie się sprawdza w życiu :)

Poza siedzeniem za biurkiem, negocjowaniem, graniem, widać, że lubisz aktywnie spędzać czas. Rolki, karate może coś jeszcze?

domość prywatna

ikusiab ★★★★★

oceni gracza ?

Twoja ocena: 2/2

2

CERTYFIKAT FARMERA

- ranga: **ekspert**
- płeć: **kobieta**
- data urodzenia: **1973-05-29**
- strefa czasowa: **Polska UTC + 2:00**
- ulubiona sentencja: **jak nie nadążasz to przyspiesz**
- ulubione gry komputerowe: **Age of Empire III**
- ulubione miasto w Farmersach: **Seattle**
- członek drużyny: **Gildia Grabieżców**

- data rejestracji: **30.03.2008 (549 dni temu)**
- ostatnio zalogowany: **30.09.2009 (15 minut temu)**
- rozegranych gier: **2494**
 - o normalnych: **2195**
 - o pojedynkowych: **249**
 - o drużynowych: **50**
- gier aktualnie rozgrywanych: **25**
- zaliczone zadania: **140** (udane podejścia: 52%)
- testy:
 - o Test "Izzi Farmera": **100%**
 - o Test na Farmera: **40%**, zaliczony za 5 razem
 - o Test na Pioniera: **70%**
- Wild West 296 - Etap II
- PD: **16417,66**

Ikusiab dołączyła do gry półtora roku temu. Od tego czasu rozegrała rekordową liczbę 2433 gier (średnio 4,4 dziennie!) (plus kilkaset gier zadaniowych). Jej ulubione miasto to Seattle - wygrała tu aż 555 gier!

Oczywiście: ogród..roślinki..spacery z psami..oglądanie dobrych filmów..meczy :) z mężem. ale tylko premiership. oczywiście wakacje nad morzem..

W międzyczasie wymyślasz pewnie doskonale taktyki dzięki którym odnosisz niezłe sukcesy?

Czasami za duzo kombinuje... i nie wychodzi... inni gracze szybką łapią np. moją taktykę... wiec staram się grac w gry z

ustawieniami losowymi... taktykę obmyślam tylko grając :)

W takim razie powiedz nam jak Ty to robisz, że już po raz 4 w tym roku dążysz do zdobycia tytułu najlepszego farmera miesiąca?

Proste... gram i wygrywam..wiadomo każdy ma swoje ulubione miasta..i tam staram się wygrywać :)

Gdyby to było takie proste jak piszesz, nikt nie grałby w farmersów. Masz może jakieś rady dla początkujących?

Każdy człowiek prezentuje dany poziom inteligencji... wiadomo wyuczona część nabyta... pewnych rzeczy w życiu nie przeskoczysz :)

wiec są gracze, którzy sami obmyślają taktykę.. inni kopiuja taktykę innych... ale trzeba dużo myśleć, przyglądać się innym jak grają, czytać poradniki ze zrozumieniem... myśleć..myśleć. analizować... pytać innych

Jak widzisz swoją przyszłość w Farmersach?

Poprawić skuteczność. :) pograć w GG... awansować do superligi... wiadomo czasami masz dosyć i musisz sobie zrobić krótką przerwę... :)

Chciałabyś powiedzieć coś od siebie lub może kogoś pozdrowić? :)

oczywiście... super ludzie... extra gra... wszystkim graczom życzę jak największej liczby zwycięstw i dobrej zabawy. podziwienia oczywiście dla wodza szeryfa... całej wspaniałej GG i szczególnie dla hansiego (L) i zyla..iiii neury heh

Dziękuję za poświęcony czas i możliwość przesłuchania. Życzę ci dużo sukcesów i jeszcze więcej PD ,i co najważniejsze - ażeby ci krowki nie zdychały, a kredyt nie zżerał :)

dzięki wielkie i nawzajem :) no i 5 diamentowych gwiazdek!

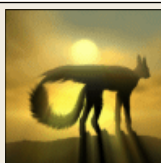
(KIDANTRIM & IKUSIAB)
(30.09.2009)

ŻELAZNE DAMY FARMERSÓW

Neura

1. Parę słów o sobie - kim jesteś, co lubisz...

mam 34 lata, zajmuję się wyrabianiem kompozycji roślinnych w domu, moim hobby są motory, które niestety z powodów zdrowotnych zamieniłam na konie.



2. W jaki sposób trafiłaś do Farmersów?

Do Farmersów trafiłam 1,5 roku temu buszując po necie w czacie choroby, na początku myślałam o Farmersach jako „chwilowym zabijaczu czasu”, ale szybko się uzależniłam, przez pewien czas moja 11 letnia córka też zaczęła grać i powiem szczerze, że czasem bardzo mnie zaskakiwała, ale jak to u takiego dziecka bywa jak dostała parę razy po tyłku, to przestała się jej podobać, często wykorzystuje jednak sytuację i kiedy mnie nie ma w domu podejmuje decyzje na moim koncie.

3. Jaki jest twój sposób, by wygrywać i czy masz jakieś rady dla początkujących?

Nie ma recepty, często otrzymuję PW typu "powiedz jak mam wygrać w danym mieście". wszystko zależy od ruchu jaki zrobią przeciwnicy, analizowaniu rynku i przewidywaniu, pociągają mnie najbardziej gry z kowbojami, zawsze warto ich gdzieś posłać niż utrzymywać darmozjadów, w 40-50% zawsze coś przytargają. nie oszczędzam nikogo, mnie też nikt nie oszczędzał, wygrywam często na naiwności graczy, że im się uda albo ich gapiostwie, mam swoje ulubione miasta, ale są i takie w których do tej pory ponoszę zawsze klęskę.

4. Co jeszcze chcesz osiągnąć w Farmersach?

Chyba pora zabrać się za pozostałe miasta których nie odwiedzam i trochę postraszyć... jak pisałam wcześniej, nie stosuję taryfy ulgowej, branie na litość wzbudza we mnie jedynie niesmak, a wiadomości typu „proszę daj mi wygrać, bo chcę zdobyć cegiełki” prowokują tylko do pogębienia, czy wygrać czy przegrać to z HONOREM.

Ancymon

1. Parę słów o sobie - kim jesteś, co lubisz...

[...] Na razie niech to pozostanie tajemnicą :)



2. W jaki sposób trafiłaś do Farmersów?

Przeczytałam recenzję na stronie www.for.org.pl.

3. Jaki jest twój sposób, by wygrywać?

Bycie czujnym i wykorzystywanie dogodnych okazji; w grze drużynowej przede wszystkim komunikatywność.

4. Czy masz jakieś rady dla początkujących?

Podglądajcie i uczcie się od najlepszych (możecie też prosić o radę). Bądźcie cierpliwi i dobrze liczcie, co się wam będzie opłaca na koniec gry, a nie za rok.

5. Co jeszcze chcesz osiągnąć w Farmersach?

Miałam plan by więcej pograć i wyjść na prowadzenie w klasyfikacji ogólnej oraz grać częściej w drużynówkach, ale nie za bardzo mam na to czas. Na chwilę obecną mój jedyny "cel", to dobrze się bawić – no ale o to jestem spokojna. No chyba, że szeryf znowu nas czymś zaskoczy, to zapewne wezmę w tym udział :)

GRA MIESIĄCA – INDIANIE I BANDYCI

W zasadzie to mamy dwie gry miesiąca, gdyż tym razem chcielibyśmy przybliżyć wam scenariusz Wild West. W edycji nr 292 (<http://farmersi.pl/scen.php?idm=12&idsцен=292>) dla początkujących graczy (PD<400) w etapie drugim trzech spośród czterech graczy należących do frakcji Indian zbankrutowało. A mimo to awansowali do etapu trzeciego! Niektórych może to na początku dziwić, warto więc wyjaśnić, dlatego taka sytuacja jest możliwa.

W obu równoległych grach drugiego etapu spotykają się dwuosobowe reprezentacje Indian, Ranczerów i Kolarzy. Każda drużyna ma inny cel do realizacji, przy czym cel Indian jest dość specyficzny: chodzi o uniemożliwienie osiągnięcia celu pozostałym dwóm drużynom.

W punktacji tego etapu oprócz realizacji celów (nagradzanej dwoma 2 punktami) znaczenie ma również zgromadzony majątek drużyny (każde \$100 tys. majątku daje jeden punkt).

Tak więc Indianie powinni starać się możliwie szkodzić pozostałym graczom, tak aby majątki były niskie, a cele przez nich niezrealizowane. Wbrew pozorom szkodzenie nie jest takie łatwe, choć jest możliwe: podnosząc płace (np. zwiększając zatrudnienie przy uprawach tytoniu), obniżając cenę lokalną zboża czy przeprowadzając ataki.

Patrząc więc na rezultaty tej edycji scenariusza można by pomyśleć, że Indianie świetnie się spisali – choć sami zbankrutowali, to nie dopuścili do realizacji celów przez rywali i nie pozwolili im się rozwijać.

W rzeczywistości było niestety inaczej – gracze łatwo wpadali w różne pułapki i nie wykorzystywali pojawiających się okazji. W grze na Żywnych Preriach Indianie (podobnie jak Kolarze) eksportowali zboże bez żadnej ochrony i całe konwoje eksportowe padały ofiarą ataków bandytów. Jednocześnie duża liczba zatrudnionych kowbojów połączona z brakiem umiejętności ich zyskownego wykorzystania była finansową kulą u nogi, prowadzącą do bankructwa.

Natomiast w Świętej Dolinie Indianie w jednej turze kupili dużą liczbę działek rządowych, które przeznaczili pod uprawy tytoniu. Nie przewidzieli jednak, że zatrudnienie 2/3 bezrobotnych podniesie płace tak, że uprawy staną się mocno nieopłacalne. Finansową zapaść przetrwał tylko jeden Indianin i udało mu się odbudować majątek, mimo

Uwaga: ostatnio w etapie drugim scenariusza Wild West wprowadzona została możliwość transferu kowbojów między graczami z tej samej drużyny, ale z różnych miasteczek. Dzięki temu współpraca wewnątrz frakcji może być teraz znacznie bardziej zaawansowana.

że kowbojów nie zatrudniał prawie w ogóle, a jego konwoje eksportowe były niezwykle łakomym kąskiem.

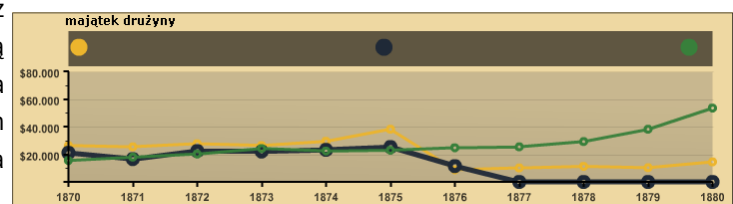
Podsumowując można stwierdzić, że Indianie wygrali ten etap scenariusza Wild West raczej z powodu nieumiejętnej gry pozostałych drużyn niż dzięki „indiańskiej” strategii.

Święta Dolina						
miejsce	gracz	majątek	ziemia	krowy	cel główny	punkty
1.	manieq	\$0	0	0	✓ ?	3.1
1.	mackrac	\$113.926	110	0	✓ ?	3.1
2.	bomont	\$34.523	9	0	✗ ?	0.7
2.	dankaa	\$33.756	50	64	✗ ?	0.7
3.	paolo	\$61.925	39	0	✗ ?	0.7
3.	derfnam	\$5.488	6	0	✗ ?	0.7

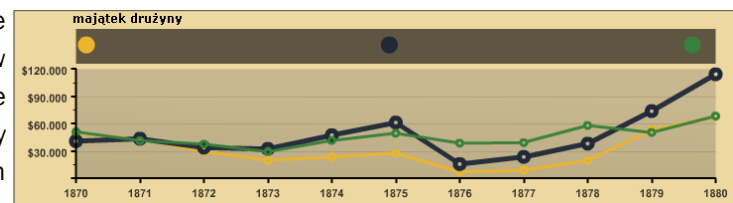
Żyżne Prerie						
miejsce	gracz	majątek	ziemia	krowy	cel główny	punkty
1.	zbysekop	\$0	0	0	✓ ?	2.0
1.	vinteral	\$0	0	0	✓ ?	2.0
2.	kaktus	\$47.972	40	424	✗ ?	0.5
2.	ryjok	\$5.468	12	0	✗ ?	0.5
3.	iwo	\$14.486	27	0	✗ ?	0.1
3.	allanonek	\$0	0	0	✗ ?	0.1

Wskazówki dla początkujących:

- zawsze przydzielaj kowbojów do ochrony konwoju eksportowego (oczywiście tylko w grach z kowbojami)
- rozważ zakup zboża lokalnie i jego eksport
- używaj symulatorów, by ocenić opłacalność eksportu zboża lub krów oraz zyski z ataku na innego gracza lub z polowania
- pamiętaj, że zmniejszenie liczby bezrobotnych (poprzez zwiększenie zatrudnienia) prowadzi do zwiększenia płac.



gra na Żywnych Preriach



gra w Świętej Dolinie

(SZERYF)

AMERICAN FUR COMPANY

Drugi sezon farmerskiej Biznes Ligi wygrała firma American Fur Company. Chyba nikt z was o niej nie słyszał wcześniej, ale na początku XIX wieku w USA była ona nie mniej rozpoznawalna niż obecnie duże korporacje, takie jak Apple czy Google. Jej powstanie, rozwój i upadek były ściśle związane z podbijaniem i 'ujarzmianiem" nowych ziem, rozwojem hodowli (wełna vs futra) i masowym wybijaniem dzikich zwierząt. Oto historia tej firmy.

American Fur Company – firma powstała na początku XIX wieku i zajmowała się pozyskiwaniem i handlem cennymi futrami dzikich zwierząt (jak np. bobry, gronostaje, czy wydry morskie) odławianych przez Indian północnoamerykańskich i białych - głównie brytyjskich, francuskich i amerykańskich traperów i myśliwych.

Kompania została założona w roku 1808 przez Johna Astora, który zaczął specjalizować się w handlu futrami w roku 1784, osiągając znaczne zyski ze sprzedaży skór kupcom z Wielkiej Brytanii. Powstanie kompanii wiązało się z raportem ekspedycji Lewisa i Clarka (1804-1806) i przyczynkiem do wysłania wyprawy do "krajiny bobrów" po zachodniej stronie Gór Skalistych. American Fur Company – pozyskująca futra z obszarów wschodniej Kanady i rejonu Wielkich Jezior – natrafiła od samego początku na poważnych konkurentów w postaci Kompanii Zatoki Hudsona i Kompanii Północno-Zachodniej, które zawyżały ceny na rynku. Stąd nadzieje Astora na uruchomienie faktorii futrzarskiej u ujścia rzeki Kolumbia na wybrzeżu Pacyfiku.

Gdy w roku 1809 Astor nawiązał kontakty z kupcami chińskimi w Kantonie oferującymi wysokie ceny za skóry wydr morskich, potrzeba wysłania wyprawy na zachód



okazała się niezbędna. By doprowadzić przedsięwzięcie do pomysłu

niego rozwiązania, Astor zorganizował dwie ekspedycje – jedną drogą morską, drugą zaś lądową.

We wrześniu 1810 roku Nowy Jork opuścił statek Tonquin, który drogą wokół przylądka Horn dotarł w marcu roku następnego do celu. Tam grupa cieśli pod nadzorem Roberta Stuarta przystąpiła do budowy faktorii nazwanej na cześć fundatora ekspedycji Astorią, a dowódca statku, kapitan Jonathan Thorn, zajął się kupowaniem futer od okolicznych Indian z plemienia Nuu-chah-nulth. Porywczosć Thorna doprowadziła wkrótce do zerwania przyjaznych początkowo stosunków; doszło do ostrej wymiany zdań, w czasie której kapitan spoliczkował wodza. W trakcie gwałtownego starcia, jakie nastąpiło, Indianie pozabijali większość załogi. Zniszczeniu uległ także statek, który został wysadzony w powietrze. Tym samym przepadła szansa na transport futer drogą morską.

Ekspedycja lądowa miała własne problemy. Grupą, złożoną z 56 białych, którym towarzyszyli indiańscy przewodnicy oraz trójka tłumaczy (Marie Dorion i jej mąż Pierre Dorion oraz Edward Rose), dowodził przemysłowiec Wilson Price Hunt, posiadający niewielkie doświadczenie jako wędrowiec.

Grupa wyruszyła z St. Louis wczesną wiosną 1811 roku z zamiarem podążania śladami Lewisa i Clarka, ale obawa przed spotkaniem z nieprzyjawnymi Czarnymi Stopami spowodowała, że wybrano dłuższą drogę. Po osiągnięciu rzeki Snake postanowiono spłynąć nią do Kolumbii, w związku z czym zakupiono od Indian odpowiednią ilość canoe, ale wkrótce rzeka okazała się zbyt rwąca i kilku uczestników wyprawy utonęło. W rezultacie zrezygnowano z trzymania się rzeki. Ekspedycja podzieliła się na kilka grup, które posuwały się dalej pieszo. Ci co przeżyli, dotarli do Astorii w lutym 1812 roku.

American Fur Company

nazwa firmy: **American Fur Company**
data założenia: 1808
link: http://en.wikipedia.org/wiki/American_Fur_Company



Polujemy zarówno na małą jak i grubą zwierzynę, na bankowców i nafciarzy. Strzelamy celnie, a nasze łowy są zawsze udane!

"I do prefer American Fur" - A. Lincol

ancymon ★★★★★
duzypies ★★★★★
bzik ★★★★★
pantera ★★★★★
taker ★★★★★
ken ★★★★★
two ★★★★★

liczba zwycięstw: **10**
średni wynik: **13.4 PD**
średnie miejsce: **1.4**

AMERICAN FUR COMPANY

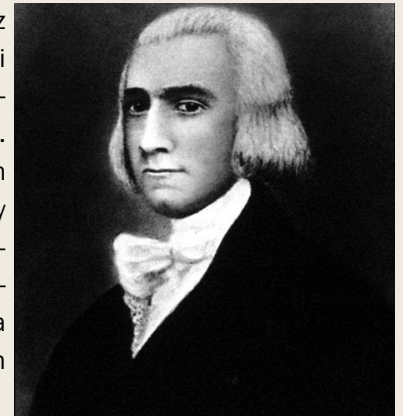
Astoria – pierwsze stałe osiedle na północnym zachodzie Ameryki – nie spełniła nadziei Astora. Od czerwca 1812 roku Stany Zjednoczone były w stanie wojny z Wielką Brytanią. W związku z groźbą uderzenia ze strony Royal Navy i tym samym zniszczenia faktorii wraz z zawartością, ludzie Astora odsprzedali placówkę Kompanii Północno-Zachodniej. I chociaż na mocy traktatu gandawskiego Astoria w roku 1818 wróciła do American Fur Company, Astor stracił zainteresowanie tym kierunkiem działań i skoncentrował się na rejonie Wielkich Jezior.

Po wojnie z Wielką Brytanią w USA wprowadzono prawo zakazujące handlu futrami zagranicznym firmom. Wykorzystując sytuację American Fur Company zaczęło umacniać swoją pozycję w środkowo-wschodnich stanach osiągając wkrótce pozycję monopolisty.

Wkrótce kompania zaczęła zarabiać krocie na skórkach bizonich z Wielkich Równin. Dzięki działaniom Kennetha McKenzie'go w latach trzydziestych XIX wieku udało się



zawrzeć porozumienie z dawniej nieprzyjawnymi Czarnymi Stopami odnośnie polowań na bizona. W latach 1830-tych American Fur Company wykupywała konkurencyjne firmy i została faktycznym monopolistą na rynku futer w całych Stanach!



John Jacob Astor — założyciel American Fur Company

W okresie szczytu swojego powodzenia firma była jedną z największych amerykańskich korporacji. W roku 1834 Astor, przewidując zmianę trendów mody w Europie, wyprzedał akcje American Fur Company. Okazało się, że miał rację – zapotrzebowanie na futra bobrowe ustało raptownie. Astor skoncentrował się na handlu nieruchomościami i po niedługim czasie został jednym z najbogatszych ludzi na całym świecie!

Sama firma została wkrótce podzielona na mniejsze jednostki i stopniowo zaczęła chylić się ku upadkowi ze względu na zmniejszenie podaży futer (coraz mniej zwierzyń łownej) jak również konkurencję ze strony Inu i jedwabiu.

American Fur Company, choć istniała dość niedługo, miała duży wpływ na kolonizowanie zachodnich stanów – to często traperzy pracujący dla AFC wytyczali szlaki, po których następnie nadciągali osadnicy, zaś nowe osady często powstawały wokół faktorii handlowych AFC.

Źródło: Wikipedia

marki w czasie kryzysu



Reklama

Szkółka Farmerów w nowych barwach!

Coraz lepsi i silniejsi! Nie bój się!

Zostań **Pionierem Dzikiego Zachodu!**

data założenia: 10-07-2008
 siła drużyny: 1564,47 ?
 liczba członków: 22
 rozegranych gier: 528
 aktualnie rozgrywanych gier: 12
 lider: **andrzejek (2405 PD)**

