

# FARMERSI TIMES

## W TYM NUMERZE:

- BRUTALNY DZIKI ZACHÓD** 2
- FARMERSKI WILD WEST** 4
- PAMIĘTAJ CIE O ALAMO** 5
- ZAGADKA** 7
- SUPERFARMER, CZ. 2** 8
- WYBORY PREZYDENTA USA - ROK 2008** 9

## ŚREDNIA ZMIANA PD

1. xell: 20,9
2. bolciuk: 20,4
3. poly: 18,6
4. gas: 18,4
5. marek: 17,4

STAN NA 01.04.2008



Najładniejsza farma

## LICZBA PUCHARÓW

1. Gildia Grabieżców: 7
2. niezrzeszeni: 4
2. ZPG: 4
3. AKF: 3
3. Klub Farmera: 3
4. The Tribe: 2
5. Drużyna Epikura: 1

STAN NA 01.04.2008

## WSTĘPNIK

Gram sobie czasem w inne gry internetowe. Tak, by poznać „konkurencję”. I często nadziwić się nie mogę...

Jest coraz więcej wieloosobowych gier w sieci — mają coraz ładniejszą grafikę i są promowane z coraz większym rozmachem. Niektóre już na starcie posiadają kilkanaście wersji językowych i dość szybko znajdują sporą rzeszę sympatyków.

Większość gier „przeglądarkowych” tworzonych jest przez przez dwie niemieckie firmy — to zresztą łatwo dostrzec, bo każda nowa gra jest niemalże klonem poprzedniej — różnią się głównie grafiką, nazwami jednostek i adresem w sieci. Ale mechanizm gry wszędzie jest ten sam — buduj coraz wyższe poziomy budynków, zatrudniaj coraz więcej wojsk i pokonuj sąsiadów. Granie nie wymaga specjalnie myślenia — polega głównie na wykonaniu kilku kliknięć raz na parę godzin, a wygrywa ten, kto częściej się loguje i więcej poklika. Stąd pogardliwa nazwa tych gier — ‘klikacze’. Osobna grupa to gry z kategorii RPG — najpierw sławny WoW i SecondLife, a potem cała masa klonów.

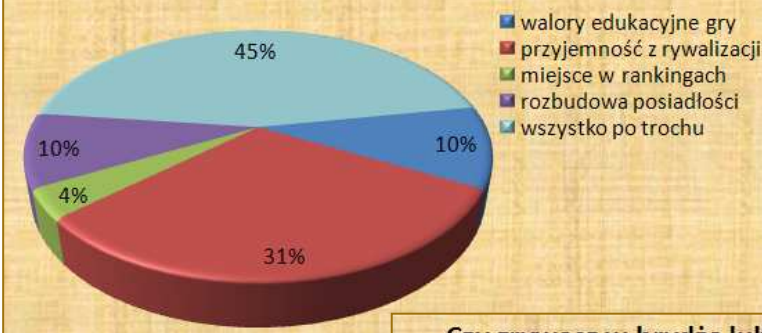
A co mnie tak dziwi? To, że wkłada się mnóstwo wysiłku i pracy w stworzenie gier, które są tak płytkie i nie wymagające myślenia. Dziwi mnie to, że tak wiele osób spędza tak dużo czasu, grając w coś, co w ogóle nie jest pobudzające intelektualnie, a raczej wprost przeciwnie. Cieszą się oni gdy wygrywają, choć nie dzięki temu, że są lepsi, lecz dlatego, że opłacili sobie konto premium i poświęcają grze parę godzin dziennie.

Na szczęście te gry to „konkurencja” dla Farmersów tylko w cudzysłowie. Prawdziwą konkurencją są inne gry dla „niebojących się myśleć” — takie jak np. szachy, brydż czy... Superfarmer, które gorąco polecam.

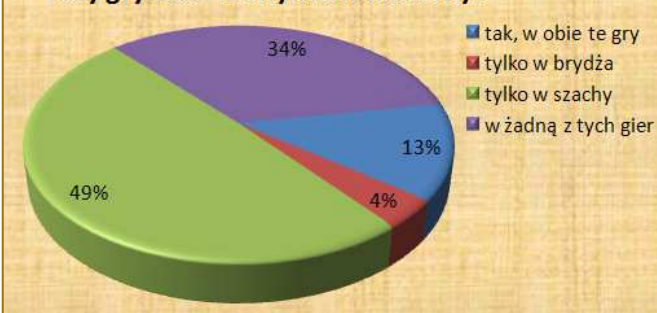
(SZERYF)



### Co dla ciebie najbardziej liczy się w Farmersach?



### Czy grywasz w brydża lub szachy?



## BRUTALNY DZIKI ZACHÓD

Dotychczas w ponad 4500 rozgrywkach w Farmersach miało miejsce ponad 31 tys. różnych bitew i potyczek (w niektórych grach dochodziło nawet do 50 ataków!). Czasem były to kompletnie nieudane ataki, innym razem krwawe pogromy. Przyjrzyjmy się bliżej tym starciom zbrojnym – o co walczone i jakie były rezultaty?

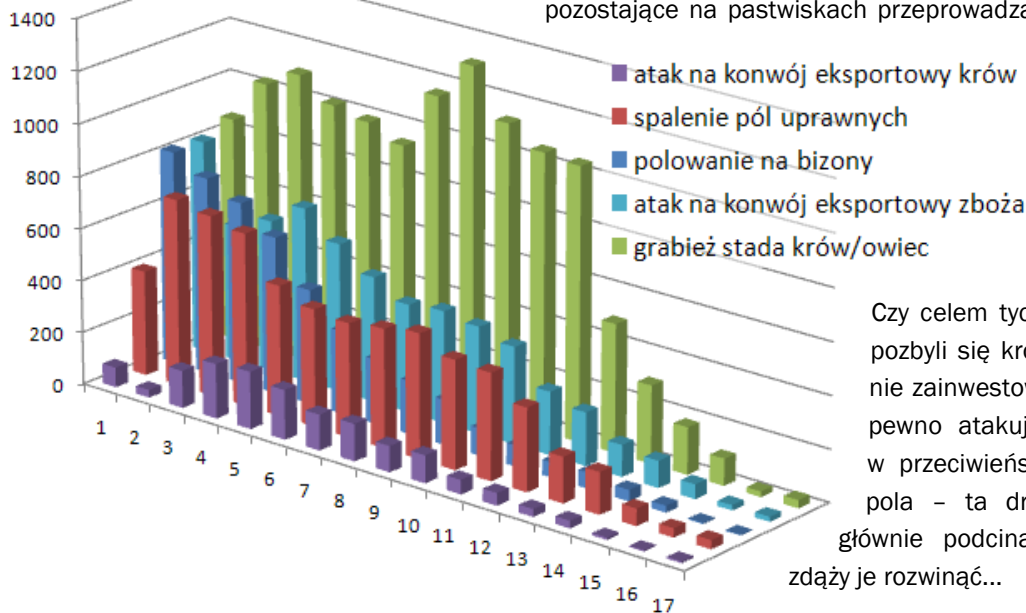
### Rodzaje ataków

Kowboje atakować mogą: pola uprawne, stada pozostające na pastwiskach, konwoje eksportowe zboża lub krów/owiec oraz polować na stada bizonów. Jak widać na wykresie zdecydowanie największą popularnością cieszy się wykorzystywanie kowbojów w celu kradzieży sąsiadom żywego inwentarzu. Natomiast przejmowanie krów/owiec pędzonych na rynek eksportowy jest najmniej popularne – zapewne dlatego, że do eksportu krów nie dochodzi zbyt często.

Ciekawy jest wykres ilości poszczególnych rodzajów ataków w zależności od czasu gry. Polowania na bizony, jak łatwo się



domyśleć, następują głównie w pierwszych turach. Natomiast ataki na stada pozostające na pastwiskach przeprowadzane są głównie w drugiej części gry, gdy liczebność stada przeciwnika jest odpowiednio wysoka, a udany atak może przesądzić o wygranej.

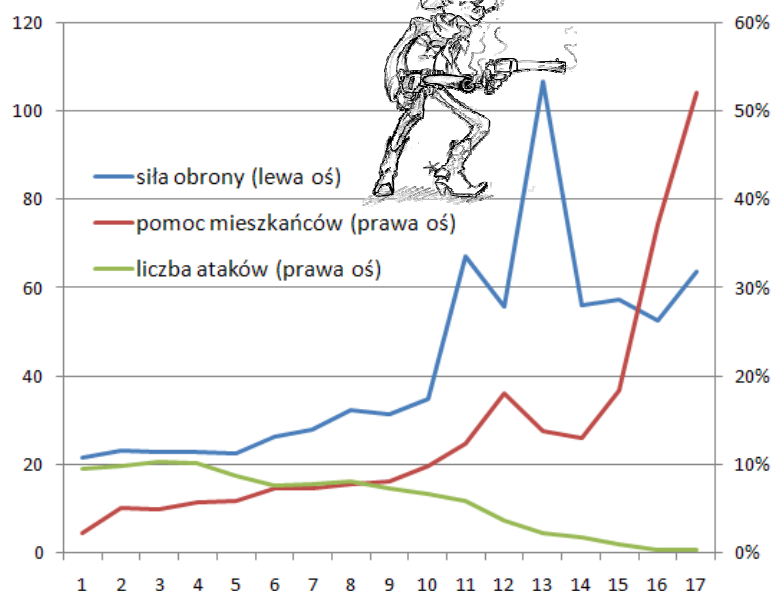


Dlaczego jednak wykres przedstawiający ataki na pola ma zupełnie inny przebieg? Czy celem tych ataków są głównie ci, którzy pozbyli się krów w pierwszej turze, a jeszcze nie zainwestowali odpowiednio w obronę? Na pewno atakując stado można dużo zyskać w przeciwieństwie do palenia przeciwnikowi pola – ta druga metoda służy najpewniej głównie podcinaniu skrzydeł rywalowi, zanim zdąży je rozwinąć...

### Obrona

Im później następuje atak, tym silniejsza jest obrona. W pierwszych turach gry przeciętna siła obrony wynosi niewiele ponad 20, a pomoc mieszkańców następuje tylko w kilku procentach przypadków. Najsilniejsza obrona spotyka atakujących zazwyczaj pod koniec gry. Wtedy też obrońcy znacznie częściej są wspomagani przez lokalną społeczność.

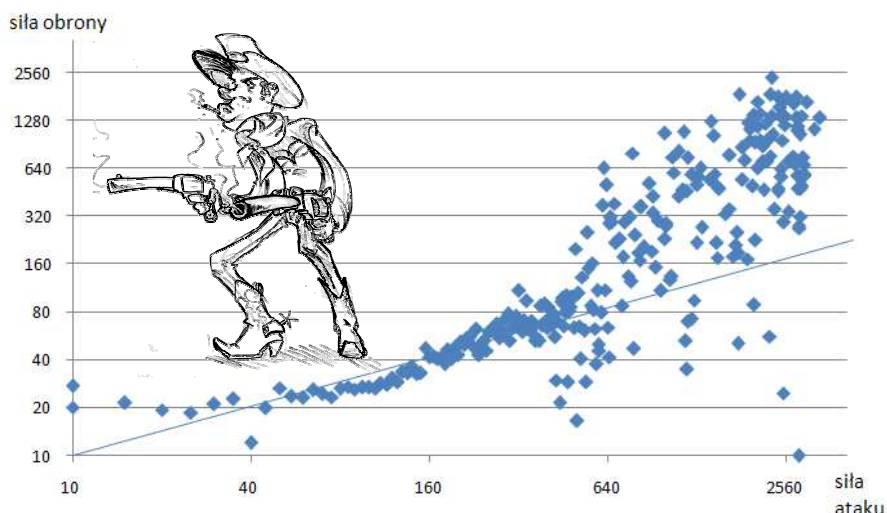
Widoczna na wykresie anomalia przy 13-tej turze jest spowodowana prawdopodobnie wielkimi 'bitwami' w Farmersi Town (gdzie gra trwa zazwyczaj 12-14 tur i automat John Black atakuje w przedostatniej turze). Warto zaznaczyć, że średnia skuteczność ataku w przypadku 'pomocy mieszkańców' wynosiła 20%, podczas gdy bez tej pomocy była dwa razy wyższa!



## Skuteczność ataków

Kolejny wykres przedstawia średnią siłę obrony dla poszczególnych wartości ataku. Punkty powyżej ukośnej linii obrazują ataki zupełnie nieudane – siła obrony była większa niż połowa siły ataku. Jak widać, wielkie armie kowbojów napotykały zwykle równie silną obronę, a krwawe bitwy zazwyczaj kończyły się fiaskiem dla atakującego.

Patrząc na ten wykres można by zadać pytanie – czy atakowanie w ogóle się opłaca?



Średnie mają to do siebie, że są mocno zaburzane przez wartości skrajne. Aż 25% wszystkich ataków zakończyła się kompletnym fiaskiem, a 47% ataków miało niższą skuteczność niż 20%. Ale jednocześnie aż 19% ataków uwieńczone zostało 100% sukcesem!

Najbardziej skuteczne okazywały się ataki na konwoje eksportowe – zarówno w przypadku eksportu bydła jak i eksportu zboża. Wielu graczy zapomina zapewne przydzielić kilku kowbojów do obrony podczas eksportu. Natomiast grabież stada z pastwisk, choć najpopularniejsza, okazywała się najmniej skuteczna. Tym niemniej, mimo niskiej skuteczności, taki atak może być całkiem dochodowy (atak o skuteczności 10% na stado liczące 1000 krów jest korzystniejszy niż zdobycie 50% eksportowanego stada liczącego 150 krów).

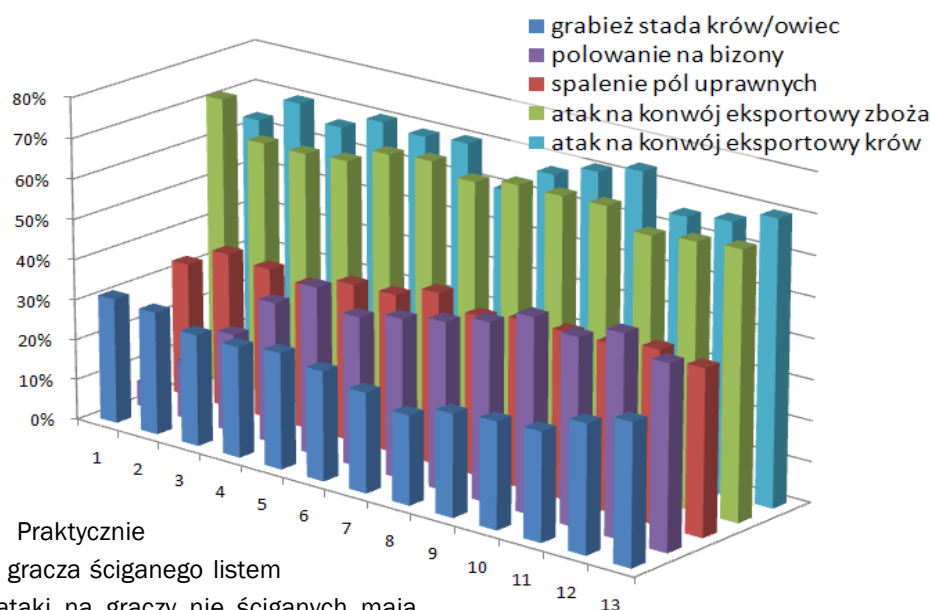
Ciekawostką mogą być maksymalne zdobycze. Przykładowo 862 bizony upolowane w okolicy Kansas City, czy stadko ponad 14 tys. krów ukradzione w Farmersi Town przez raptem 127 kowbojów.

	średnia zdobycz	maksymalna zdobycz	średnia skuteczność
<b>polowanie na bizony</b>	18	862	28%
<b>spalenie pól uprawnych</b>	7	652	39%
<b>grabież stada krów/owiec</b>	27	14306	24%
<b>atak na konwój eksportowy krów</b>	12	1715	67%
<b>atak na konwój eksportowy zboża</b>	821	100000	67%

Na wykresie widać jak przedstawiała się średnia skuteczność ataków w zależności od jego rodzaju oraz tury w grze. Zasadniczo tylko polowania wykazują coraz wyższą skuteczność wraz z czasem gry, co jest dość oczywiste (bizonów jest coraz mniej i mają coraz mniejszą siłę obrony). Pozostałe rodzaje ataków mają mniej więcej stałą średnią skuteczność względem czasu.

## Listy gończe, bandyci, Indianie...

A czy listy gończe mają znaczenie? Praktycznie żadne! Średnia skuteczność ataku na gracza ściganego listem gończym wynosi 36%, podczas gdy ataki na graczy nie ściganych mają



skuteczność średnio 38%. Jak to wytłumaczyć? Może ścigani gracze mają już duże doświadczenie w postępowaniu się kowbojami i potrafią odpowiednio szacować ryzyko i zabezpieczyć swoją farmę (ścigani listem gończym dwa razy częściej inwestowali w 'pomoc mieszkańców').

Oprócz graczy stroną atakującą są również Indianie oraz bandyci. Poniższa tabela przedstawia liczbę tych ataków oraz ich skuteczność. Jak widać Indianie nękają graczy między 4-tym a 16-tym przeliczeniem, a skuteczność ich ataków jest najwyższa na początku gry. Ataków bandytów było dotychczas znacznie mniej – głównie dlatego, że zostali później wprowadzeni do gry. Atakują oni głównie eksport zboża, bo częściej do niego dochodzi. Jak widać ataki bandytów bywają zwykle dość dotkliwe dla graczy – tak więc zawsze warto pamiętać o przydzieleniu paru kowbojów do obrony eksportu!

	tura	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
liczba ataków Indian	173	182	192	193	145	167	139	110	76	55	33	7	13	
średnia skuteczność ataku Indian	21%	17%	15%	14%	13%	11%	10%	11%	3%	12%	1%	0%	4%	
średnia liczba krów skradziona przez Indian	13	8	7	9	8	8	4	7	9	4	2	-	7	
liczba ataków bandytów na eksport krów/owiec	3	9	6	5	11	9		1	1					
średnia skuteczność ataku bandytów na eksport krów	25%	44%	75%	60%	36%	50%		0%	0%					
średnia liczba krów/owiec skradziona przez bandytów	19	59	75	55	42	29		-	-					
liczba ataków bandytów na eksport zboża	17	29	38	18	14	19	2	5	4	2				
średnia skuteczność ataku bandytów na eksport zboża	62%	59%	61%	59%	24%	50%	75%	30%	19%	0%				
średnia liczba worków zboża skradziona przez bandytów	2083	5367	757	2288	128	2930	2688	295	27	-				

### Największy grabieżca

Ostatnia statystyka – dla wielu może najciekawsza – kto jest największym grabieżcą? Myślę, że nie będzie to dla nikogo zaskoczeniem, że największymi grabieżcami są czołowi gracze z Gildii Grabieżców, a zdecydowanym liderem jest zbynek (czy ktoś go kiedyś widział bez listu gończego? ☺).

### Zakończenie

Wiem, że niektórzy gracze nie lubią gry z kowbojami, gdyż uważają, że niszczą oni sens gry ekonomicznej. Ale czym byłby Dzikie Zachód bez kowbojów, listów gończych, Indian i bandytów? Gra z kowbojami uczy oceny ryzyka i podejmowania decyzji przy zwiększonym obszarze niepewności. Na pewno ataki wprowadzają pewien element losowości w grze – niektórzy to lubią, inni nie.

W pierwszym scenariuszu, który wkrótce wprowadzimy, kowboje będą kluczowym czynnikiem w grze – a scenariusz będzie nosił nazwę „Wild West”...

gracz	liczba ataków
zbynek	730
poly	455
przemko	387
kiper	366
cos	313
rexis	311
iotr	308
pantera	304
truskaw	287

(SZERYF)



## FARMERSKI WILD WEST

**Trzy osady, trzy grupy interesów, trzy strony konfliktu. 3 rozgrywki i w każdej 6 osób. 3 trudne etapy, na końcu których czeka walka o kopalnię złota. Jakaś nowa gra w sieci? Nie, to planowana na koniec kwietnia nowość w Farmersach!**

Docelowo planujemy aż 3 scenariusze. Na razie pierwszy scenariusz „Wild West” jest w trakcie opracowania. I zapowiada się, że będzie on rewolucyjnym dodatkiem w grze, wprowadzającym grę fabularną, zachowując jednocześnie wszystkie dotychczasowe aspekty ekonomiczne gry. A konkretniej?

W późnych latach 1860, po zakończeniu Wojny Secesyjnej, kolonizacja Dzikiego Zachodu nabierała tempa. Jednakże karawany osadników potrzebowały wielu miesięcy, by przemierzyć drogę ze Wschodniego Wybrzeża na Wielkie

Równiny lub dalej, na przedgórzu Gór Skalistych. Podróż taka była niezwykle wyczerpująca i niebezpieczna. Ogromny postęp i przyspieszenie mogła przynieść tylko kolej.

Budowa Pierwszej Kolei Transkontynentalnej była na ówczesne czasy przedsięwzięciem gigantycznym. Wszyscy jednak zdawali sobie sprawę, że szybkie i bezpieczne połączenie komunikacyjne warte jest inwestowanych środków. By budowę przyspieszyć rozpoczęto ją z przeciwległych dwóch stron – z Sacramento w Kalifornii, w kierunku wschodnim i z Omaha, nad rzeką Missouri

w stanie Nebraska. Budowa tej długiej na ponad 2800km linii zajęła zaledwie 6 lat! Wyczyn tym godniejszy podziwu, że trasa kolei wiodła zarówno przez Góry Skaliste jak i pustynne i dzikie terytoria Indian.

Wyobraźmy sobie teraz taką sytuację – na trasie przyszłej kolei pojawiają się geodeci, inżynierowie, inwestorzy – robią pomiary, wyznaczają trasę, wykupują ziemię. Na południu Indianie z niepokojem obserwują postęp prac. Kolej przebiegać będzie przez ich ziemie – na których oni polowali od pokoleń, w której zakopane są prochy ich przodków! Dalej, na południowym wschodzie obecni są rancherzy – właściciele olbrzymich stad bydła. Ich celem jest hodowla, a Indianie stanowią zagrożenie. Kolej natomiast może ułatwić dotarcie do rynków zbytu w odległych miastach.

Tak właśnie będzie wyglądać sytuacja w Etapie I scenariusza Wild West. Co będzie w kolejnych etapach?



Robocza mapka Etapu I

Na razie nie mogę tego zdradzić. Zapewniam jednak, że szykujemy nie lada atrakcję, nie gorszą niż turnieje pucharowe. :)

(SZERYF)



## PAMIĘTAJcie O ALAMO

Na południowym zachodzie rozciąga się Teksas - żyzna, bogata w zasoby naturalne ziemia. Od 1821 roku związany był on - aczkolwiek luźno - z Meksykiem. W tym samym roku Stephen Austin założył tu pierwszą osadę amerykańską. Do Teksasu zaczęli przenikać coraz częściej farmerzy z Luizjany, mając nadzieję na szybkie dorobienie się.

Osiedlając się tu stworzyli w szybkim czasie silną społeczność, która miała na celu oderwanie tych ziem od Meksyku. Rząd Meksyku sprawę zbagatelizował, a nawet, widząc w owym osadnictwie czynnik sprzyjający rozwojowi kraju, popierał ją, stosując politykę bezpłatnych podziałów ziemi. W 1829 roku osadnicy w Teksasie wysunęli żądania uznania ich ziem za niezależne. Meksyk odpowiedział na to wprowadzeniem zakazu osiedlania się na ziemiach Teksasu, spodziewając się, że brak napływu nowych sił odnieśli osiadłych już w Teksasie Amerykanów. Stało się odwrotnie. Rozpoczęła się nielegalna akcja osiedleńcza, wywołująca zbrojne zatargi pomiędzy stronami.

W 1835 roku doszło do otwartej próby sił. Pułkownik Fanning z 92 ochotnikami przystąpił do walki przeciw 400 Meksykanom. Mimo przeważającej liczebności, w walce zginęło 200 Meksykan. Ale z głębi kraju nadciągały już posiłki. Tymczasem dowództwo nad



Davy Crockett - jeden z trzech dowodzących obroną Alamo

Amerykanami objął pułkownik James Bowie. Zaatakował wojsko meksykańskie i wyparł ich za linię Rio Grande. Nastąpiło wstrzymanie walk. 13 stycznia 1836 roku, Bowie, na czele 30 ludzi, przedostał się do twierdzy Alamo.

Był to stary klasztor franciszkański, który swego czasu Meksykanie przekształcili w fort broniący dostępu do San Antonio. Komendantem garnizonu został, przybyły tu 3 lutego na czele 25 ochotników młody, bo zaledwie dwudziestoletni pułkownik William Barret Travis. W obliczu nadciągającej zawieruchy wojennej, otrzymał rozkaz ewakuacji na północ, do odległego o sto kilometrów fortu Goliad. Załoga Alamo miała zasilić stacjonujący tam 400-osobowy garnizon wojskowy i w ten sposób stawić skuteczny opór zbliżającej się armii meksykańskiej.

Podkomendni Trávisa mieli jednak inny pogląd na tę sprawę. Uważali, że ich obowiązkiem jest związanie sił przeciwnika poprzez obronę twierdzy, nawet za cenę własnego życia i tak długo, aby ochotnicy z Teksasu i ze Stanów Zjednoczonych mieli czas na zgrupowanie. 8 lutego załoga Alamo została wzmocniona kilkunastoma ochotnikami z Tennessee ze sławnym Davym Crockettem na czele. W tym momencie załoga twierdzy liczyła ponad 180 ochotników (różne źródła podają różne liczby, od 182 do 189), kilkanaście

kobiet, dzieci i służących.

20 lutego, wysłany z fortu konny patrol przyniósł wieść o ucieczce wszystkich Meksykan mieszkających w San Antonio i w pobliżu twierdzy. Mogło to oznaczać tylko jedno: nadciągała armia meksykańska. Rozsiani po okolicy obserwatorzy potwierdzili to. Armią meksykańską dowodził generał Lopez de Santa Anna, ówczesny prezydent (do 1847 r.), a późniejszy dyktator kraju (1853 - 1855).

**Dzień 1** - 23 lutego - Armia meksykańska zajęła miasto, a Santa Anna wysłał parlamentariusza, który wezwał oblężonych do bezwarunkowej kapitulacji. Odpowiedzią Amerykanów była salwa armatnia i wywieszenie nie swojej flagi narodowej. Wieczorem pułkownik Travis wysłał kolejnego już, bo trzeciego gońca do Goliad z meldunkiem i prośbą o przysłanie odsiecz. Zanim jednak nadeszła odpowiedź, rozpoczęło się regularne oblężenie fortu.

**Dzień 2** - 24 lutego - Meksykanie rozlokowali w odległości 350 jardów baterie dział.

**Dzień 3** - 25 lutego - Rozpoczął się ostrzał twierdzy, ruszyła też piechota. Jim Bowie, podczas przetaczania armaty, wpadł pod nią. Ze złamaną nogą i połamanymi żebrami, został umieszczony w kaplicy. Pozostali obrońcy walcząc zażarcie, odpierali atak piechoty meksykańskiej, która została zmuszona do wycofania się z kilkudziesięciuosobowymi stratami. Było to głównie zastugą Crocketta, który rozlokowawszy się na dachu, nad którym powiewał sztandar Teksasu, urządził sobie ostatnie wielkie polowanie. Jednocześnie Santa Anna rozkazał zamknąć twierdzę ścisłym pierścieniem, aby zapobiec nadejściu posiłków dla oblężonych.

**Dzień 4, 5 i 6** - 26 - 28 lutego - Meksykanie nieprzerwanie szturmowali fort, ale ich ataki były odpierane. Obrońcom zaczęło brakować żywności i wody. Jednej nocy udało się przemycić do fortu nieco kukurydzy.

**Dzień 7** - 29 lutego - Jeden z generałów meksykańskich na czele piechoty i kawalerii opuścił obóz, kierując się na północ, w stronę Goliad. W serca obrońców wstąpiła otucha. Z pewnością Meksykanie wyruszyli z zadaniem powstrzymania nadciągających z odsieczą oddziałów.

**Dzień 8 i 9** - 1 - 2 marca - Do Santa Anny dołączyły kolejne oddziały, zamykając twierdzę coraz ciaśniejszym pierścieniem. Było ich w tym czasie niemal 5 000. Jediną pociechą dla Amerykanów były straty nieprzyjaciela: do tej pory poległo około 300 Meksykan.

**Dzień 10** - 3 marca - Obrońcy Alamo stracili nadzieję na odsiecz. W nocy udało się przedrzeć do fortu Banhamowi,

temu, który miał sprowadzić posiłki. Okazało się, że odsiecz z Golid wyruszyła, ale podczas przeprawy przez rzekę zatoneły wszystkie działa. W tej sytuacji wojsko otrzymało rozkaz odwrotu. Pułkownik Travis zwołał cały garnizon na plac. Obecny był nawet Bowie, którego przyniesiono na noszach. Dowódca Alamo zrelacjonował położenie, w jakim się wszyscy znaleźli: byli zdani na samych sobie, w formie brakowało żywności, za murami stała pięciotysięczna armia wroga. Wytyczył szablą na ziemi linię. - „Kto chce - powiedział - może na własną rękę spróbować ucieczki z fortu. Kto decyduje się polec, niech przekroczy linię”. Zostali wszyscy.

**Dzień 11 i 12** - 4 - 5 marca - Meksykanie nieustannie ostrzeliwali fort, obrońcy niewzruszenie trwali na posterunkach, odpierając ataki piechoty.



szturm...

**Dzień 13** - 6 marca - Santa Anna postanowił przystąpić do generalnego szturm. Przedtem wspaniałomyślnie pozwolił na wyprowadzenie z fortu kobiet i dzieci. Tym, kto poprowadził uchodźców ku granicy Stanów Zjednoczonych, był jeden z obrońców Alamo, John Stroud, pomówiony później o tchórzostwo i uwieczniony w filmie Budda Boettichera „Człowiek z Alamo” (1953).

Pierwszy atak Meksykanie przypuścili skoro świt. Ale strzelby i działa obrońców odrzuciły piechotę. Santa Anna rozkazał ściągnąć z wieży miejscowego kościoła sztandar meksykański, a na jego miejscu zawiesić szkarłatnoczerwą flagę. Jednocześnie zaczęto grać sygnał "dequello". Teksasńczycy wiedzieli co on oznacza: nie brać jeńców, zabijać. Ta złowieszcza melodia, która w filmie Howarda Hawksa „Rio Bravo”, (1959), miała złamać na



...i zdobycie twierdzy Alamo (zdjęcia z filmu „Alamo” - 1960)

duchu czwórkę bohaterów, tu była hasłem do decydującego ataku na Alamo, trwającego pięć straszliwych godzin.

Drugi atak również się załamał. Zginęło ponad półtora tysiąca żołnierzy meksykańskich, jeszcze większa była liczba rannych. Santa Anna nie zważając na nic, wysyłał do walki coraz to nowe oddziały. Trzeci atak dał wreszcie wyniki: żołnierze wdarli się na mury. Niewielu już obrońców pozostało przy życiu. Travis już nie żył, Crockett miał strzaskane prawe ramię, ale strzelał z lewej ręki, potem walczył już tylko nożem. Wkrótce zginął, podobnie jak i Bowie, który z garstką własnych rodaków bronił się w kaplicy. Pięciu Teksaszczyków, jedynych ocalałych z załogi fortu, Meksykanie zabili na miejscu. Ze zwycięstwa jednak nikt się nie cieszył. - *Jeszcze jedno takie zwycięstwo - powiedział z goryczą Santa Anna - i będziemy pokonani.* Masakrę przeżyły tylko trzy osoby: murzyński służący Trávisa oraz kobieta z córeczką, którą nazwano potem "dzieckiem Alamo".

Więść o wydarzeniach w Teksasie dotarła bardzo szybko do najdalszych zakątków Stanów Zjednoczonych, budząc powszechne poruszenie. Heroicznie bronione Alamo urosło do rangi symbolu, a polegli tam Amerykanie zostali w oczach innych męczennikami uznani za świętą sprawę wolności i niepodległości.



Klasztor w Alamo - wygląd dzisiejszy

Na spotkanie armii meksykańskiej wyruszył teraz Sam Houston, któremu udało się zorganizować pod swoimi rozkazami niemal 900 ochotników. Do decydującej bitwy doszło 21 kwietnia pod San Jacinto. Nie bacząc na liczebną przewagę wroga (ponad 1 500 Meksykan), Teksaszczyki z okrzykiem "Remember The Alamo!" (Pamiętajcie o Alamo!) ruszyli do ataku. Cała

walka trwała około 20 minut. W tak krótkim czasie przestała istnieć niemal połowa armii meksykańskiej (zginęło 630 żołnierzy). Santa Anna dostał się do niewoli i został zmuszony do podpisania dwóch umów: pierwszej o zakończeniu działań wojennych i drugiej - o uznaniu niezależności Teksasu, którego granicą zostało Rio Grande. Ostatecznie, zgodnie z marzeniem obrońców twierdzy Alamo, Teksas stał się wolnym krajem, a Sam Houston został wybrany jego prezydentem.

16 lutego 1846 roku Teksas przystąpił do Unii, jako jej dwudziesty ósmy stan.

Opisane wydarzenia doczekały się wielu ekranizacji filmowych i telewizyjnych. Oprócz wspomnianego już filmu Człowiek z Alamo, należy wspomnieć Alamo (1960) w reżyserii Johna Wayne'a, Alamo: 13 dni chwały (1989) - Burta Kennedy'ego, czy Texas (1994) Richarda Langa.

źródło: [Encyklopedia Westernu](http://encyklopedia.westernu.com) (<http://western.oeizk.waw.pl>)

## ZAGADKA

Ostatnio tradycją stały się zagadki w każdym wydaniu Farmersi Times. Tym razem zagadka dość trudna – odpowiedzi w Google nie znajdziecie :)

Dla pierwszych 3 osób, które prześlą prawidłową odpowiedź na email [szeryf@farmersi.pl](mailto:szeryf@farmersi.pl), nagroda w postaci 3 cegiełek na rozbudowę posiadłości.

*Farmer wyprodukował 4000 kolb kukurydzy. Do najbliższego targu ma aż 1000 km. Do dyspozycji ma 1 muła.*

*Muł zjada 1 kolbę kukurydzy na 1 km (niezależnie od obciążenia). Może on zabrać naraz tylko 1000 kolb kukurydzy.*

*Ile kolb kukurydzy jest w stanie sprzedać Farmer na najbliższym targu?*

(MAKR)



### wskazówki

- Po drodze możliwe jest składowanie kukurydzy - nie psuje się ona i nie zostanie skradziona.
- Jest możliwe dostarczenie na targ ponad 500 kolb! Ile dokładnie i w jaki sposób?

## SUPERFARMER – CZ. 2

Przed miesiącem próbowałem wykazać, że odchodząc od komputera i naszych Farmersów, wcale nie musimy zapominać o grach i życiu wśród zwierząt na farmie, gdzieś na prerii. Wystarczy, że sięgniemy po rodzimą grę planszową „SuperFarmer” wydaną przez oficynę Granna.

W tej grze jesteś gospodarzem na farmie. Masz króliki i owce. Zabiegasz o świnię, krowy, a nawet konia. Chcesz zostać SUPERFARMEREM! W realizacji tego przedsięwzięcia pomagają Tobie psy: zwinny i głośny mały piesek, a także spokojny i groźny duży pies. Plan jest prosty: zdobyć wszystkie gatunki zwierząt. Grając w „SuperFarmera” na własne oczy widzimy potęgę dużych majątków i fenomen ich rozwoju.

Granna wydała „SuperFarmera” w roku 1997, ale sama gra ma bardzo długą historię. Jej pierwowzór powstał w okupowanej Warszawie w roku 1943. Autorem rozrywki jest prof. Karol Borsuk – wybitny polski matematyk.

Profesor Karol Borsuk był jednym z czołowych przedstawicieli międzywojennej warszawskiej szkoły matematycznej. Specjalizował się w topologii, jest autorem wielu twierdzeń, prac naukowych i podręczników akademickich. Urodził się w 1905 roku w Warszawie i przez całe życie związany był ze stolicą. W roku 1934 habilitował się na Uniwersytecie Warszawskim, a w 1938 został profesorem nadzwyczajnym tej uczelni. W roku 1939 uniwersytet został zamknięty. Prof. Borsuk wykładał w czasie okupacji na Tajnym Uniwersytecie Warszawskim. Po wyzwoleniu Warszawy, w 1945 r., rozpoczął prace nad reaktywacją stołecznego ośrodka matematycznego. Rok później został profesorem zwyczajnym. Był pracownikiem Państwowego Instytutu Matematycznego, członkiem Polskiej Akademii Nauk, Towarzystwa Naukowego Warszawskiego, członkiem korespondentem Polskiej Akademii Umiejętności i Bułgarskiej Akademii Nauk. Zmarł w Warszawie w 1982 roku.

Prof. Borsuk stworzył rodzinną „Hodowlę zwierzątek” w czasie wojny. Ten niezwykle utalentowany naukowiec zaprojektował grę i rozpoczął jej produkcję w domowej manufakturze z powodów... ekonomicznych. Pozostając oficjalnie bezrobotnym matematykiem w okupowanej stolicy musiał znaleźć źródło utrzymania. Prosta,

ale ciekawa gra stała się podstawą biznesu całej rodziny. Nazwano ją „Hodowla zwierzątek”, bo taki jest główny cel rozrywki: hodować zwierzęta w gospodarstwie, rozmnażać je i chronić przed drapieżnikami. Spragnieni rozrywek Warszawiacy pokochali grę. Telefon w domu Borsuków rozdzwonił się i spywały kolejne zamówienia. Wszystkie egzemplarze wykonywane były ręcznie. Większość niestety zaginęła – spłonęła w Powstaniu



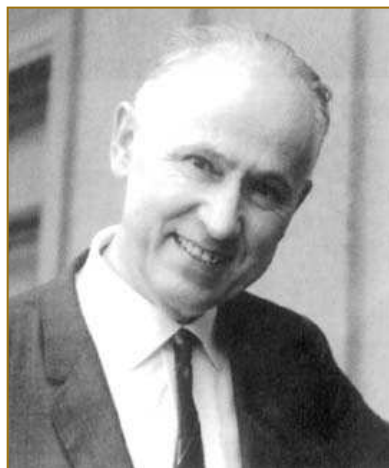
Warszawskim.

Sklepik w Muzeum Powstania Warszawskiego oferuje obecnie reprodukcję oryginalnej „Hodowli zwierzątek” – zasady gry są naturalnie takie same jak w kolorowym „SuperFarmerze”, ale obrazki na żetonach i kostkach przypominają te z oryginalnych – ręcznie wykonanych egzemplarzy gry, w którą grała cała Warszawa w czasie hitlerowskiej okupacji.

„SuperFarmer” okazał się hitem wśród gier planszowych. Oferuje doskonałą rodzinną rozrywkę zarówno dorosłym jak i dzieciom. Dostępny jest w trzech wersjach: oryginalnej „dużej”, mniejszej „kieszonkowej” oraz eleganckiej „jubileuszowej”. Ta ostatnia, najnowsza wersja gry wzbogacona została też o małe modyfikacje w stosunku do oryginału prof. Borsuka. Dla zapewnienia wyższej dynamiki rozrywki wydawca proponuje zmienić nieco zasady przydzielania królików i ich utraty.

Na zakończenie mała refleksja. Prymitywne gry wideo pojawiły się już pod koniec lat czterdziestych XX wieku. Konsole i gry komputerowe zaczęły być popularne w latach siedemdziesiątych, aby na zawsze zadomowić się w naszych domach kilkanaście lat później. Tak naprawdę, jest to niczym w porównaniu z tradycyjnymi grami planszowymi. Choćby takie szachy znane są od tysięcy lat. Już w pierwszej połowie XIX wieku znane były korespondencyjne rozgrywki szachowe. Niezwykle popularna gra planszowa Monopoly opatentowana została w roku 1935, a Scrabble powstała 3 lata później. Pamiętajmy o tym siadając do komputera, aby rozegrać kolejne „szybkie El Paso”. Nie zapominajmy o prawdziwych, planszowych, rodzinnych rozgrywkach! Za miesiąc prezentacja stosunkowo nowej gry. Znanej na całym świecie symulacji ekonomicznej, zdobywającej z impetem pierwsze miejsca w różnorodnych rankingach. Nazwy na razie nie zdradzę, bo – zupełnym przypadkiem – jest ona nierozzerwalnie związana z odpowiedzią na pytanie postawione w artykule o wyborach prezydenckich w Stanach Zjednoczonych.

(RKPIOR)



Karol Borsuk (1905-1982)



karykatura Karola Borsuka



## WYBORY PREZYDENTA STANÓW ZJEDNOCZONYCH. ROK 2008

W lutowym wydaniu Farmersi Times obiecałem przybliżyć Wam sylwetki tych, którzy ubiegają się o tytuł Prezydenta Stanów Zjednoczonych. Prawdę mówiąc, myślałem wówczas (w styczniu 2008) o tym, że najpóźniej w marcu polityczna ruletka zatrzyma się na którymś z premiowanych pół i dwa wielkie obozy amerykańskiej gry wyborczej wskażą wreszcie swoich faworytów. Po stronie Partii Republikańskiej sprawa jest jasna. Ruletka u Demokratów kręci się jednak dalej! Ale po kolei...

Przypomnijmy sobie wyborczy kalendarz, którym żyje obecnie Ameryka. Zanim 44. Prezydent Stanów Zjednoczonych zostanie zaprzysiężony 20 stycznia 2009r., musi uzyskać większość głosów wśród Kolegium Elektorów. Elektorzy spotkają się w każdym ze stanów 15 grudnia 2008. Każdy z nich odda wówczas głos na popieranego przez siebie polityka. Elektorów, którzy będą mieli zaszczyt dokonać osobistego wyboru Prezydenta wybiorą Amerykanie w wolnych wyborach 4 listopada. W praktyce, to właśnie ten wyborczy wtorek da odpowiedź na pytanie: Republikanin czy Demokrat?. Personalia kandydatów na Prezydenta znane będą szybciej.

W dniach 25-28 sierpnia, w Denver w stanie Colorado, obradować będzie Narodowa Konwencja Partii Demokratycznej. W czasie jej obrad, w drodze głosowania, wybrany zostanie kandydat Demokratów na urząd Prezydenta USA. Kilka dni później, od 1 do 4 września, w Saint Paul w Minnesocie, Konwencja Republikanów wyłoni swojego kandydata. Obie partie mają podobny system głosowania na swoich narodowych konwencjach: ostatecznego wyboru kandydata na Prezydenta dokonują delegaci wybrani w prawyborach na terenie swojego stanu. Każdy z delegatów popiera konkretnego polityka. Głosowanie w prawyborach sprowadza się więc do wyboru pomiędzy konkretnymi kandydatami na Prezydenta.

O nominację prezydencką w Partii Republikańskiej ubiegało się w sumie 13 polityków. Wśród nich znalazł się m.in. były burmistrz Nowego Jorku **Rudy Giuliani**, Prezydentem USA zamierzali zostać republikańscy senatorowie, kongresmani, gubernatorzy i biznesmeni. W większości skreślili oni swoje kandydatury, bądź zawiesili kampanie. Jupiterzy Partii republikańskiej oświetlają dziś tylko jednego kandydata. Jest nim **John McCain**. Siedemdziesięciodwuletni senator z Arizony.

McCain pochodzi z rodziny o silnie wojskowych tradycjach. Walczył

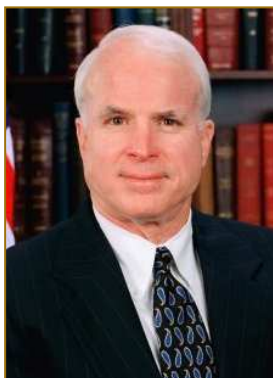


w Wietnamie, gdzie został ranny i pojmany do niewoli. W polityce McCain obecny jest od lat siedemdziesiątych. Czynnikiem – jako członek Izby Reprezentantów, a później Senator. W roku 2000 był kontrkandydatem Georga W. Busha w wyścigu o nominację prezydencką Partii Republikańskiej. Podeszłemu wiekowi

McCaina może być przeciwstawione niebywałe doświadczenie i obycie w sprawach politycznych. Republikański kandydat nie zawsze stał murem za wszelkimi pomysłami tradycjonalistów. McCain znany jest jako *maverick senator* (niepokorny senator), ale w trakcie obecnej kampanii zdołał podbić serca wpływowych polityków i – dotychczas nieprzychylnych – przedstawicieli Partii Republikańskiej.

Jedynie ośmiu polityków Partii Demokratycznej zdecydowało się ubiegać o nominację na najwyższy urząd w amerykańskim państwie. Dzisiaj liczy się tylko dwoje z nich: była Pierwsza Dama, a obecnie Senator z Nowego Jorku **Hillary Rodham Clinton** oraz młody Senator z Illinois **Barack Obama**. Wszystko co dzieje się w amerykańskiej polityce do czasu konwencji Demokratów w sierpniu jest – pośrednio bądź bezpośrednio – związane z trwającą walką o głosy delegatów pomiędzy panią Clinton a panem Obama.

**Hillary Clinton** przez lata była nieco schowana w cieniu swojego męża. Ale nie do końca – jest doskonałym prawnikiem (dwukrotnie uznano ją jako jedną ze 100 najbardziej wpływowych prawników w USA). W 1976 roku koordynowała kampanię prezydencką Jima Cartera w Indianie. Brała udział w pracach wielu instytucji stanowych i społecznych. Na wszelkie sposoby wspierała swojego męża w jego kampanii prezydenckiej. Jako Pierwsza Dama uczestniczyła w obradach rządu i miała realny wpływ na politykę kadrową Białego Domu. Po upływie kadencji Billa Clintona, w roku 2000, zasiadła w fotelu Senatora. A teraz dzielnie walczy o Owalny Gabinet!



**Barack Obama** jest jedynym czarnoskórym politykiem, który zasiada obecnie w Senacie. Już wcześniej, od 1996r., był senatorem stanowym. To w senacie stanu Illinois wywalczył ustawy o opiece społecznej i korupcji. Jako „obrońca biednych” przedstawił ustawę na rzecz kredytów podatkowych dla ludzi o niskich dochodach. Działał przy reformach opieki społecznej i przy zwiększaniu subsydiów na opiekę nad dziećmi. Zasługą młodego senatora były też zmiany w prawie nakazujące nagrywanie na wideo przesłuchań w sprawach o morderstwo oraz wprowadzenie obowiązku odnotowywania klauzuli rasowej przy zatrzymywaniu kierowców (umożliwia to monitoring, czy kontrole nie są dokonywane w oparciu o rasę). Cechy, jakie przedstawia sobą Obama budują bardzo jasny i świeży obraz tego kandydata na tle wszystkich innych kandydatów. To zadziwiające: ludzie idą głosować na Obamę zapominając o segregacji rasowej i długich latach autentycznego odizolowania dwóch światów. Mówi się w tym przypadku o spełniającym się śnie demokracji – wizji Ameryki przedstawionej przez samego Martina Lutera Kinga!



Kampania prezydencka w okresie nominacji podzielona jest tradycyjnie na 4 okresy. Okres przygotowawczy (pre-primary campaign), początek roku (January), Superwtorek (Super Tuesday) oraz okres wiosenny (Spring). W każdym z nich, z różnym nasileniem, trwają intensywne akcje lobbingsowe, marketingowe i socjologiczne. Wszystko to ma na celu przygotowanie gruntu pod zwycięską nominację jedyne go słusznego kandydata. Okres przygotowawczy to prezentacja kandydatów i czas zbierania funduszy na kampanię. Śmiało można powiedzieć, że kampania wyborcza pojedynczego kandydata na Prezydenta kosztuje grubo ponad 100 milionów dolarów. Fundusze pochodzą od hojnych sponsorów kampanii, ale także z publicznych zbiórek pieniędzy. Obecnie duża część kampanii finansowana jest z wielkiej liczby nieznacznych kwotowo składek zebranych przez kandydatów w Internecie.

Wraz z przełomem lat (a więc niemal rok przed ostateczną rozgrywką prezydencką) rozpoczął się okres prawyborczy. Amerykanie oddają w tym czasie głosy poparcia kandydatowi wewnątrz swojej partii. Prawyborzy organizują sztaby stanowe i są to teoretycznie niezależne głosowania. W praktyce dni, w których odbywają się te elekcje kandydatów obu partii pokrywają się. Największe nasilenie prawyborów w USA następuje na początku lutego.

Tradycyjnie głosowania w USA odbywają się we wtorek. Ten szczególnie wtorek, kiedy to w kilkunastu stanach trwają prawyborzy nazywany jest Superwtorkiem. W tym roku był on dość wyjątkowy, bo część legislatur lokalnych celowo przesunęła swoje elekcje właśnie na pierwszy wtorek lutego. Tym sposobem 5 lutego wybrano 52% delegatów wśród Demokratów i 41% wśród Republikanów. Ponieważ część prawyborów miała miejsce także przed 5 lutego, a kampania wyborcza przy Superwtorku zaliczała kolejny szczyt swojego nasilenia, głosy Amerykanów w trakcie prawyborów powinny wskazać właściwych kandydatów: zarówno po stronie republikanów jak i Demokratów. W przypadku Partii Republikańskiej – po ogłoszeniu wyników Superwtorku – było już jasne, że McCain jest jedynym właściwym kandydatem tej partii na Prezydenta. Niezmiernie wyrównane wyniki głosowania w poszczególnych stanach oraz nieco inna technika liczenia głosów u Demokratów, nie wskazały jedyne go pewne go kandydata spośród idących „łeb w łeb” Clinton i Obamy. Ani Superwtorek 5 lutego, ani prawyborzy w Teksasie i w Ohio (nazywane Superwtorkiem II – 4 marca) nie przyniosły odpowiedzi na podstawowe pytanie w USA: kto będzie kandydatem Demokratów? Wg szacunków analityków prowadzi Obama. Różnica prawdopodobne j ilości głosów delegatów jest jednak tak mała, że nierozstrzygnięte dotychczas prawyborzy (oraz głosy tych delegatów, którzy nie muszą ich oddawać zgodnie z wolą ludu ze swojego stanu) mogą mieć znaczny wpływ na losy konwencji w sierpniu.

Dla porządku należy przypomnieć, że wszystkie „niszowe” partie także mają swoich kandydatów wybranych na krajowych konwencjach. W ostatecznym wyścigu do Białe go Domu nie mają oni realne go znaczenia, ale demokratyczne reguły spełnione są tutaj z nawiązką. **Partia Konstytucyjnej** (Constitution Party) wybierze swojego kandydata na konwencji pod koniec kwietnia. Delegaci **Partii Libertariańskiej** wybiorą swojego kandydata w ostatnim tygodniu maja. **Zielona Partia USA** spotka się na konwencji w połowie lipca. Partia Prohibicji (Prohibition Party) wybrała **Gena Amondsona** jako kandydata w wyborach na urząd Prezydenta. Partia Socjalistyczna USA (Socialist Party USA) nominuje do wyborów **Briana Moore’a** z Florydy, a Socjalistyczna Partia Pracujących (Socialist Workers Party) przedstawia prezydencką nominację **Rogera Galero** – dziennikarza z Nowe go Jorku. Wśród kandydatów na Prezydenta USA znajduje się także niezależny aktywista – twórca ruchu konsumenckiego **Ralph Nader** z Connecticut. Człowiek, który poświęcił życie broniąc praw konsumentów – stoczył między innymi wygraną wojnę z firmami motoryzacyjnymi, walcząc w latach siedemdziesiątych o

bezpieczeństwo coraz szybszych wówczas samochodów.

Wybory w USA to wielki festiwal demokracji. Dziesiątki godzin spotkań z wyborcami, polityczne debaty na żywo, setki pytań i wyczerpujących odpowiedzi. Zaangażowanie sztabów widać na każdym kroku, na każdym szczeblu wielkiej partyjnej maszyny. Kandydaci próbują trafić do wyborców przez śmiech i płacz, uczucia wysokie i niskie. Często też przez możliwie ostre wyśmianie niewygodnego kandydata, ataki dozwolone i niedozwolone – ze wszystkich możliwych stron. A teraz każdy z trójki potencjalnych kandydatów na Prezydenta jest rywalem. Zarówno McCain, jak i Clinton czy Obama stają naprzeciw siebie. Politycy Partii Demokratycznej walczą o głosy swoich delegatów. Sztab Republikanów za wszelką cenę chce skłócić obozy Clinton i Obamy, aby w listopadzie odkroić większą część tortu dla siebie. Przyglądają się temu zwykli Amerykanie, cenieni aktorzy, znani biznesmeni, dziennikarze, politycy, komici oraz cały świat.

Mówi się, że starcie pomiędzy Clinton a Obamą jest jak wojna Peceta z Makiem. Pecety są solidne i przewidywalne, ale nudne – dokładnie tak ocenia się Hillary Clinton. Macintoshe proponują użytkownikowi zerwanie ze starymi

przyzwyczajeniami na rzecz nowych, lepszych rozwiązań. Proponują zmianę! Zmianę, którą Barack Obama wpisał w swoją kampanię. Do tematu wyboru konkretnego człowieka (z konkretnym programem) na ten bardzo ważny w rozwoju świata urząd, pozwolę sobie jeszcze wrócić... jesienią.

Czas na krótki konkurs: **proszę podać miejsce, gdzie odbędą się ostatnie z planowanych prawyborów w obozie Demokratów?** Pytanie jest trochę podchwytliwe, dla ułatwienia podam więc datę tego głosowania: 1 czerwca. Dodatkowa podpowiedź znajduje się w tym numerze FT. Odpowiedzi proszę mi wysłać jako „wiadomość prywatna” w Farmersach. Pierwsza prawidłowa odpowiedź zostanie nagrodzona 3 cegiełkami!

(RKPIOR)

Źródła:

Informacje podstawowe: <http://en.wikipedia.org>

O kandydatach: <http://usa2008.blox.pl>

Tłumaczenie niektórych nazw amerykańskich partii na: <http://www.e-polityka.pl>

## HUMOR

Dwaj Indianie sikają w krzakach nad rzeką, która jest granicą rezerwatu. Przez nieuwagę jeden drugiemu zmoczył mokasyny.

- Dlaczego pryskasz?

- Nie pryskam. Zdecydowałem, że zostanę w rezerwacie.

Indianie przychodzą do szamana i pytają:

Jaka będzie zima w tym roku?

- Bardzo mroźna, zbierajcie chrust na opał.

Jednak zima była łagodna. Po roku Indianie znów odwiedzają szamana.

- Jaka będzie zima w tym roku?

- Bardzo mroźna, zbierajcie chrust na opał.

Jednak zima znów była łagodna.

- Po roku szaman nie chcąc znów się ośmieszyć, poszedł do meteorologa i pyta:

- Jaka będzie zima w tym roku?

- Oj, bardzo mroźna! Indianie już dwa lata chrust zbierają!

- Co jest długie, czerwone i stoi?

- Wysoki Indianin.

W parku na ławce siedzi młoda atrakcyjna dziewczyna i czyta

książkę. Dosiada się do niej młody chłopak. Chce ją poderwać.

- Jaką książkę pani czyta?

- "Geografię seksu".

- I jaka jest główna myśl tej książki?

- Że najlepszymi kochankami są Żydzi i Indianie.

- Pani pozwoli, że się przedstawię. Nazywam się Mojżesz Winnetou.

Młody Indianin porozumiewa się przy pomocy sygnałów dymnych ze swoją narzeczoną stojącą na sąsiedniej górze. Nagle na horyzoncie pojawia się wielki grzyb eksplozji atomowej.

- Lepiej nie żeń się z nią- mów do młodzieńca stary Indianin. - Jest zbyt gadatliwa.

## 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](mailto:ftimes@farmersi.pl) i pomóż nam tworzyć *Farmersi Times*!