

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

PODSUMOWANIE OLIMPIADY	2
FORT LARAMIE	7
CO NOWEGO W LIGACH	7
KRYZYS C.D. – TOBINEM W SPEKULANTÓW?	8
HISTORIA OD DWÓCH KROWACH – ODC. 3	10
GRA MIESIĄCA – DALLAS	11

WSTĘPNIAK

Już ponad dwa lata wydajemy Farmersi Times! Przez ten czas gra rozwinęła się niesamowicie i praktycznie co miesiąc pisaliśmy o zmianach w Farmersach.

Tym razem małe zmiany w naszej gazetce. Mamy nadzieję, że nowy layout przypadnie wam do gustu...

A co ciekawego w 26-tym numerze FT? Przede wszystkim podsumowanie pierwszej zespołowej Olimpiady. Oprócz oficjalnych statystyk możecie poznać opinie 6 graczy, należących do najlepszych zespołów ligi profesjonalnej.

Ponadto ciąg dalszy rozważań o aktualnej sytuacji gospodarczej. Dane ekonomiczne ze świata są coraz gorsze, a dodatkowo pojawiła się groźba pandemii grypy. Jak możnaby polepszyć sytuację? Jest pewna koncepcja, którą postanowiłem Wam przedstawić.

Robi się coraz cieplej i wkrótce będą wakacje. Planując swoje urlopy spróbujcie uwzględnić zlot graczy 5-7 czerwca w ramach imprezy: <http://narodzinywojownika.pl/>. Fajnie będzie spotkać się z Wami w realu!! :)

Rocznice

17 maja 1849r. – St. Louis niemal kompletnie spłonęło, w wyniku pożaru, który rozpoczął się na parowcu.

26 maja 1839r. – w ramach przymusowej relokacji 17 tys. Indian plemienia Cherokee zmuszonych było do opuszczenia swoich ziem. Rozpoczął się „Marsz Łez” (*Trail of Tears*), podczas którego z głodu, chorób i przemęczenia zginęło 4000 Indian.

(SZERYF)



Triumfalny powrót ZPG

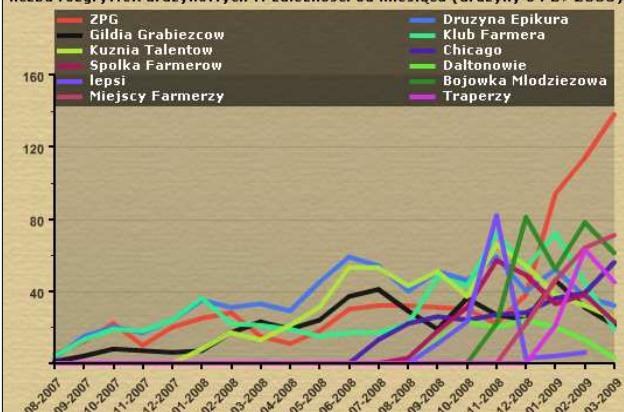
Drużyna ZPG, jedna z najstarszych z Farmersach, mająca swe chwile świetności 2 lata temu pod panowaniem legendarnego **mande**, triumfalnie powraca!

DRUŻYNY:

- - 64 zwycięstwa
- - 30 zwycięstw
- - 15 zwycięstw
- - 14 zwycięstw
- - 14 zwycięstw

Drużyna Miesiąca w marcu: ● - 73 zwycięstwa

liczba rozgrywek drużynowych w zależności od miesiąca (drużyny o PD>2000)



Od 5 miesięcy liderem jest **marileg**, doskonale radzący sobie w tej roli. Widać to po rezultatach – od dwóch miesięcy ZPG gromi inne drużyny! Zwiększyli zarówno aktywność jak i skuteczność – w zeszłym miesiącu na 114 gier wygrali aż 73. Obecnie na 138 wygrali 64. Gratulujemy!

Olimpiada zakończona!

miejsce	zespol	punkty	gry
1.	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów	52.60	18
2.	Epikurejska Elita	40.20	22
3.	Klub Farmera I	34.00	17

Po niemal dwóch miesiącach zmagania już koniec Olimpiady. Czas na podsumowania – obszernie komentarze i analizy znajdziesz na kolejnych stronach.

PODSUMOWANIE OLIMPIADY

Pierwsza Drużynowa Olimpiada Ekonomiczna zakończona! W ciągu półtora miesiąca 35 zespołów podzielonych na dwie ligi rozegrało 145 gier w siedmiu miastach. Nowatorski system rozgrywek był swego rodzaju eksperymentem, łączącym pewne elementy z ubiegłorocznej olimpiady oraz z indywidualnej ligi indywidualnej, a wszystko w drużynowej oprawie.

Początki były spokojne – długa lista rozgrywek oczekujących oraz pusta lista wyników. Później proporcje zaczęły się odwracać.

Na początku można było trochę się pogubić – dużo nowych drużyn, o często dość egzotycznych nazwach. I sporo rozgrywanych gier, niektóre w dwóch nowych miastach (San Antonio i Fort Laramie), na które dopiero trzeba było znaleźć ‘patent’ :)

Często skład zespołów był też trochę przypadkowy i trzeba było dopiero poznać kompanów z drużyny. Jednak z biegiem czasu wszyscy nabierali wprawy i obycia.

W lidze profesjonalnej pierwsze miejsce szybko zajęła drużyna „Epikurejska Elita”, gromadząca najlepszych graczy z „Drużyny Epikura”. Wydawali się pewnym zwycięzcą, mając w rankingu olbrzymią przewagę punktową nad pozostałymi graczami. Jednak pod koniec Olimpiady pojawił im się konkurent – „Liga Niezwykłych Gentelmanów”. Miałem przyjemność grać przeciw nim kilkakrotnie i przyznam, że grali wyśmienicie. Przynajmniej mojemu zespołowi dokopali równo :)



Gratuluje wszystkim zdobytych punktów i bardzo dziękuję za udział w tych zmaganiach. Mam nadzieję, że Wam się podobało! Może to jeszcze kiedyś powtórzymy :)

Więcej o przebiegu Olimpiady, swoich wrażeniach i źródle sukcesu piszą na kolejnych stronach członkowie dwóch najlepszych zespołów.

(SZERYF)

Opinie graczy: DRAGONKA (Drużyna Niezwykłych Gentelmanów)

Bardzo cieszę się z naszej wygranej w olimpiadzie. Przyznaję, że kiedy zobaczyłam skład osobowy drużyn, z którymi mieliśmy walczyć... straciłam wszelką nadzieję. Na szczęście nie poddałam się.

Co leży u podstaw naszego sukcesu? Trzy rzeczy: współpraca, współpraca i jeszcze raz współpraca. Uzgadnialiśmy każdą decyzję dosłownie do ostatniego centa. Nie było miejsca na samowolę czy improwizację. Każde przeliczenie poprzedzane było długimi konferencjami na Gadu-Gadu i ustalaniem strategii. Przegadaliśmy przez ten okres ładnych kilkadziesiąt godzin. Ale warto było – rezultat przerósł nasze najśmielsze oczekiwania.

Drużyna Niezwykłych Gentlemanów

👉 Pojawiliśmy się tu aby zmierzyć się z najlepszymi i nie będzie Wam z nami łatwo!!! Nie lekceważcie nas bo my się nawet smurfów nie boimy :)

mm ✨✨✨

dragonka ✨✨✨

cyphr ✨✨

jusie ✨✨✨✨

malinka ✨✨✨

liczba zwycięstw: 14

średni wynik: 22.6 PD

średnie miejsce: 1.2

Zwycięstwo w lidze profesjonalnej wywalczyła Drużyna Niezwykłych Gentlemanów. Jej członkowie to najbardziej doświadczeni gracze Spółki Farmerów.

Co ciekawe większość w drużynie stanowiły kobiety — czy może to właśnie jest ten klucz do sukcesu??

Czy nie powinni się więc nazywać „Niezwykłe Gentelmanki”? (czy może „Gentlewomaniki”?)

Ranking zespołów:				
miejsce	zespół	punkty	gry	Średni wynik
1.	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów	52.60	18	22.6
2.	Epikurejska Elita	40.20	22	15.2
3.	Klub Farmera I	34.00	17	16.3
4.	Oglala	24.20	14	14.9
5.	Zupełnie Inna Beczka	21.40	14	15.5
6.	Bierzcy Gier	16.20	23	10.6
7.	Daltonowie	14.80	11	11.1
8.	farmerzy	11.60	12	13.1
9.	Sympatycy gazety Parkiet	11.20	21	8.4
10.	Klub Farmera II	7.80	17	9.5
11.	Najemnicy Chicago I	6.40	14	4.5
12.	Dream Team	5.60	18	2.7
13.	INANICI	4.40	17	1.9
14.	Artystyczne dusze	4.00	17	3.3
15.	Gwardziści Szeryfa	2.60	11	1.5

Żaden zespół nie rozegrał maksymalnej liczby 24 gier. Ale jak widać, to jakość rozgrywek a nie ich ilość miała decydujące znaczenie.

Listę rankingową zamyka zespół szeryfa — czyżby twórca Farmersów nie wiedział jak grać w tą grę??

„Co leży u podstaw naszego sukcesu? Trzy rzeczy: współpraca, współpraca i jeszcze raz współpraca..”
(dragonka)

Opinie graczy: ANCYMON (Epikurejska Elita)

Epikurejska Elita powstała z myślą o tym by się dobrze bawić oraz by wygrać (takie nieskromne założenie). 😊 O ile ten pierwszy cel udało się zrealizować w pełni, o tyle, mimo usilnych starań, do realizacji drugiego niestety zabrakło nam trochę. Gratulacje dla drużyny zwycięskiej.

Olimpiada pokazuje, że Farmeri rozwijają się w dobrym kierunku i nawet taka stara wyga jak ja znajduje tu dla siebie coś ciekawego. Gratulacje dla szeryfa i jego teamu za olimpiadę, ligę i coraz więcej ciekawych pomysłów i oby tak dalej!!!

Najlepsi gracze

Kto okazał się najlepszy? Jeśli byśmy mierzyli licznę PD zdobytą przez graczy, to zdecydowanie prowadzi **mm** oraz **malinka** z DNG. Rozegrali po 15 gier osiągając doskonałe wyniki. Możemy też mierzyć średnim wynikiem PD zdobytym przez gracza – w takiej konkurencji **dragonka** jest lepsza, osiągając średnią niemal 9 PD na grę.

W lidze amatorskiej za najlepszego zawodnika można uznać gracza **kstepien**. Niestety, choć jego drużyna miała również

gracz	zdobyte PD	liczba gier	średnio PD/grę	drużyna
mm	128,73	15	8,58	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów
malinka	117,99	15	7,87	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów
diablor	108,37	17	6,37	Klub Farmera I
jusie	85,87	13	6,61	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów
ancymon	81,04	14	5,79	Epikurejska Elita
bzik	73,91	14	5,28	Epikurejska Elita
watto	69,44	17	4,08	Bierczy Gier
duzyppies	68,34	9	7,59	Oglala
iwik	67,66	11	6,15	Klub Farmera I
sinfulnat	66,42	18	3,69	Bierczy Gier
adrianu	65,91	12	5,49	Epikurejska Elita
tamari	60,31	11	5,48	Epikurejska Elita
kolega	59,81	10	5,98	Zupełnie Inna Beczka
paulek	56,55	8	7,07	Zupełnie Inna Beczka
karlos	54,25	10	5,42	Epikurejska Elita
dragonka	53,83	6	8,97	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów

najwyższy

współczynnik średniego PD na grę, to zajęła dopiero drugie miejsce – rozegrali o 2 gry za mało, by liczyły im się średnie we wszystkich konkurencjach...

gracz	zdobyte PD	liczba gier	średnio PD/grę	drużyna
kstepien	47,95	13	3,69	Gildia
gover	39,79	11	3,62	Gildia
pedroszcz	39,72	12	3,31	ROBOCOPY
andrzejek	37,14	13	2,86	ROBOCOPY
killo	33,33	13	2,56	HMMM
vhc	31,12	12	2,59	ROBOCOPY
sentinel	27,07	13	2,08	Filipiades pobiegł do Aten
bross	24,92	9	2,77	Orły i Sokoly

Najlepsze drużyny

Punktację i ranking znamy, więc odnośnie drużyn sprawa jest dość jasna. Zobaczmy jednak ja wyglądałyby wyniki, gdyby decydującym kryterium była na przykład... średnia PD/grę.

DNG dalej by prowadziło, jednak od Epikurejczyków lepszy wynik by miał Klub Farmera I oraz Zupełnie Inna Beczka. Widać, że te dwie drużyny doskonale grały, a do walki o zwycięstwo zabrakło im tylko trochę determinacji, by rozegrać więcej gier.

drużyna	punkty	liczba gier	punkty za średnią	średni wynik PD	zdobyte PD	średnio PD/grę
Drużyna Niezwykłych Gentlemanów	52,6	18	10	22,6	408	22,6
Klub Farmera I	34	17	9	16,3	277	16,3
Zupełnie Inna Beczka	21,4	14	8	15,5	216	15,5
Epikurejska Elita	40,2	22	7	15,2	335	15,2
Oglala	24,2	14	6	14,9	208	14,9
farmerzy	11,6	12	5	13,1	157	13,1
Daltonowie	14,8	11	4	11,1	122	11,1
Bierczy Gier	16,2	23	3	10,6	244	10,6

Opinie graczy: MM (Drużyna Niezwykłych Gentlemanów)

Ostateczny wynik olimpiady jest dla mnie niesamowitą niespodzianką, ale również nagrodą. Nagrodą za poświęcony czas na wielogodzinne, często późnonocne rozmowy i ustalanie decyzji. Tak jak moja żona Dragonka, ja również na początku nie dawałem nam dużych szans. Na pewno popełniliśmy wiele błędów, na szczęście jednak, tylko w kilku przypadkach błędy kosztowały nas utratę zwycięstwa. 😊

Nie można jednoznacznie stwierdzić, że patent na zwycięstwo był tylko 1. Każde z miast wymagało innej strategii. Niejednokrotnie dwie gry rozgrywane w tym samym mieście wymagały różnych strategii, wiadomo, że losowe warunki wymagają dopasowania się do sytuacji.

Jedno można z pewnością stwierdzić – spekulacja na rynku zboża, w szczególności bawełny, jest bardzo pomocna w drodze do zwycięstwa.

Chcesz zobaczyć pełne wyniki Olimpiady drużynowej?

Ściągnij plik xls z:

http://farmersi.pl/FT/wyniki_olimpiady.xls

„Każde z miast wymagało innej strategii.”

(mm)

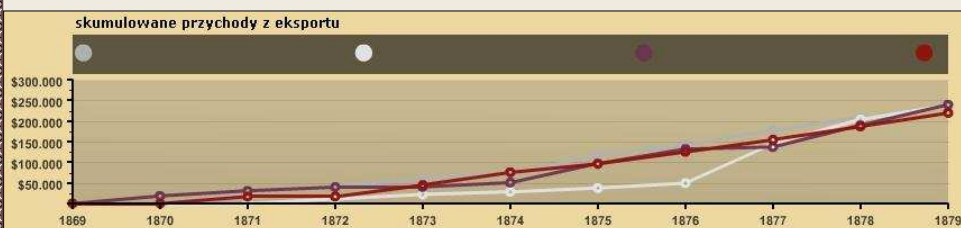


PODSUMOWANIE OLIMPIADY (C.D.)

Opinie graczy: BZIK (Epikurejska Elita)

Po raz kolejny mogliśmy rozkoszować się niesamowitym wydarzeniem w Framersach, jakim była niedawno zakończona Olimpiada. Tym razem do zawodów nie startowali pojedynczy gracze, ale niewielkie zespoły stworzone na potrzebę chwili. A było ich całkiem sporo. W lidze profesjonalnej wystawiono piętnaście składów, a w amatorskiej aż dwadzieścia dwie drużyny! Chętnych było więc wielu i choć aktywność niektórych drużyn ograniczyła się do samego powstania, to cała reszta prowadziła zacięte boje o jak najlepsze miejsce w rankingu.

A emocji było co nie miara. Nowe miasta, losowe ustawienia, przeciwnicy zdeterminowani by wygrać. W lidze profesjonalnej poziom był wysoki i wyrównany. Nie było łatwo o zwycięstwo. Czasem o wygranej decydowały ułamki procenta: http://farmersi.pl/user.php?id_gra=247113&id=6&id_sz=1&gracz=31721. Choć zdarzały się również zdecydowane zwycięstwa: http://farmersi.pl/user.php?id_gra=243976&id=6&id_sz=1&gracz=27612. O lidze amatorskiej znacznie trudniej jest mi pisać, bo w niej nie uczestniczyłem, ale wystarczy spojrzeć na końcowy ranking by było jasne, że tam również wszyscy grali do końca. Różnice w wynikach są minimalne i o miejscu w rankingu decydowały pojedyncze gry.



Chyba najtrudniej grało się w nowych miastach. Do końca były wielką niewiadomą a do tego sporo było w nich zamieszania z kowbojami na początku. Na szczęście wszystko szybko się wyjaśniło i muszę przyznać, że gry w tych miastach należały do najprzyjemniejszych. W Forcie Laramie rozgrywki długo się rozkręcały, ale końcówki prawie zawsze zaskakiwały. Z kolei San Antonio było równie wyjątkowe, bo jako jedyne miasto drużynowe w historii Farmersów pozwalało na grę aż czterech osób z jednej drużyny. Współpraca na taką skalę jak tam nie miała wcześniej miejsca.

Mimo tak zaciętych bojów atmosfera była bardzo przyjazna i aż szkoda, że już wszystko się skończyło. Choć może nie do końca, bo została jeszcze dosyć przyjemna część olimpiady, czyli nagrody dla zwycięzców. Jak się odbędzie wręczenie nie wiem, ale wszystkim uczestnikom Farmerskiej Olimpiady Ekonomicznej, dziękuję za udział i doskonałą grę. No i gratulacje dla zwycięzców oczywiście! :D

Epikurejska Elita.

my śmietanką tej gry. Emmy najwyższy poziom ści. Jeśli jako sponsor chcesz się łą pod naszą egidą, to ny do współpracy!



liczba zwycięstw: 13
średni wynik: 15.2 PD
średnie miejsce: 1.5

Mimo aż 13 zwycięstw i licznych diamentowych gwiazdek Epikurejczycy zostali wyprzedzeni na finiszu, zajmując 'tylko' drugie miejsce.

„Czasem o wygranej decydowały ułamki procenta..”

(bzik)

Opinie graczy: ADRIANU (Epikurejska Elita)

Olimpiada drużynowa była jednym z najciekawszych wydarzeń w Farmersach, a dla mnie, miłośnika gier drużynowych, była wydarzeniem najbardziej emocjonującym ze wszystkich dotychczasowych. Jednocześnie, w przeciwieństwie do na przykład zwykłej olimpiady, nie były to rozgrywki powszechne, w większości udział wzięli gracze z pewnym dorobkiem, nie anonimowi, przeważnie już z doświadczeniem drużynowym. Na pewno spora część elity Farmersów. Odrobina statystyk:

- Do olimpiady (profesjonalnej i amatorskiej razem) zapisało się w sumie 155 osób, z których 135 uczestniczyło w rozgrywkach.
- W lidze profesjonalnej było 15 drużyn, wszystkie po 5 osób, czyli 75 osób, z czego tylko 1 osoba nie rozegrała ani jednej gry. Z 74 osób, 14 stanowiły panie :)
- W lidze amatorskiej 21 zespołów wystartowało, 17 drużynom udało się skompletować pełny 4 osobowy skład, 4 drużyny wystartowały w składzie 3- osobowym. Z 21 drużyn zapisanych, do gier przystąpiło 18, 3 drużyny nie rozegrały żadnej gry. 19 osób nie rozegrało żadnej gry, z tego 11 to były osoby z tych nieaktywnych drużyn. W sumie 61 graczy wzięło aktywny udział w rozgrywkach amatorskich.

Pewnym problemem mogło być dla graczy skompletowanie drużyny albo zapisanie się do jakiejś. Na pewno łatwiej było graczom z przynależnością drużynową, którzy mogli liczyć na kompanów z drużyny. Strategie kompletowania drużyny były jednak różne. Gildia, Epikurzy i Daltonowie wystawili swoje reprezentacje, Klub Farmera wystawił aż 2 drużyny tylko ze swoich szeregów. Drużyna Niezwykłych Gentlemanów (DNG) była złożona z graczy tylko ze Spółki Farmerów. Dream Team natomiast to po prostu dobrzy znajomi z gry, podobnie zasadą znajomości kierowały się drużyny Oglala, Beczka czy Inanici. Inaczej sprawa wyglądała na przykład w drużynie Szeryfa, który gwarantował wpisowe i szukał po prostu chętnych do swojej drużyny.

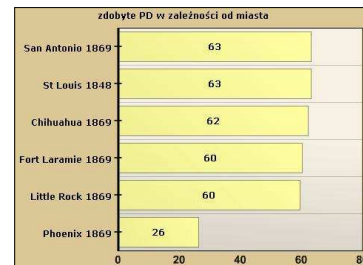
Po rozpoczęciu rozgrywek podstawowym problemem były zapisy do miast. Graczom był pozostawiony za duży wybór ustawiania parametrów miast i przez to jedni chcieli grać z kowbojami, drudzy bez, trzeci na losowych parametrach, każdy zakładał nową grę i później czekało po kilka rozgrywek w jednym mieście na rozpoczęcie, a gracze uparcie nie przepisywali drużyn do miasta gdzie już kilka ich czekało. To też jest zapewne przyczyną, że żadnej z drużyn w lidze profesjonalnej nie udało się rozegrać wszystkich możliwych 24 gier.

Rekordziści Bierzcy Gier mają rozegrane 23 gry, Epikurejska Elita 22. Jest jednocześnie tylko jedna osoba, która rozegrała wszystkie możliwe do rozegrania 18 gier! Uwaga, Panie i Panowie, przed wami Sinfulnat! Wynik jednak nie jest zadowalający, drużyna Bierzcy Gier uplasowała się dopiero na 7 miejscu, co pokazuje, że korzystniej było grać mniej, a skuteczniej.

W rankingu liczby gier najlepiej wypadł Diablór, który skutecznie prowadził swoją drużynę po kolejne zwycięstwa.

drużyna	liczba gier	liga
Bierzcy Gier	23	profesjonalna
Epikurejska Elita	22	profesjonalna
Sympatycy gazety Parkiet	21	profesjonalna
Drużyna Niezwykłych Gentlemanów	18	profesjonalna
Dream Team	18	profesjonalna
Klub Farmera I	17	profesjonalna
Klub Farmera II	17	profesjonalna
Artystyczne dusze	17	profesjonalna
INANICI	17	profesjonalna
ROBOCOPY	15	amatorska
Orły i Sokoly	15	amatorska

gracz	liczba gier
sinfulnat	18
diablór	17
watto	17
smicha	16
krzychur	16
mm	15
malinka	15
ancymon	14
bzik	14
zernat	14
knot	14



Epikurejska Elita osiągała doskonale wyniki we wszystkich miastach (średnio po 6,4 punktu) z wyjątkiem Phoenix, w którym zdobyli raptem 1,2 punktu. A gdyby tam nie grali w ogóle, zdobyliby 2 punkty więcej za średni wynik!

„Seria 9 kolejnych zwycięstw robiła wrażenie. Wątpię czy znalazłby się wtedy ktoś, dla kogo nie byliśmy murowanym faworytem do pierwszego miejsca. ...”

(adrianu)

Jednak niedokładne rozplanowanie liczby gier sprawiło, że KF I zajął 3 miejsce ze sporą stratą do 2 pierwszych drużyn. Ale może po kolei.

Przed rozpoczęciem, można było wskazać pewnych faworytów – KF I i II, Epikurejską Elitę, Bierzców Gier, Dream Team – skład tych drużyn, mógł budzić respekt – gracze z najwyższej półki, obcy w grach drużynowych, ze sporymi sukcesami indywidualnymi. Jeśli byłyby robione zakłady, na pewno większość głosów by poszła na nich.

Po pierwszych grach na czoło wysunęła się Epikurejska Elita i zdystansowała resztę stawki. Od początku rozgrywali sporo gier, co pozwoliło nam też szybko zdobyć punkty za średnie PD w niektórych miastach i znacznie zdystansować konkurencję. Seria 9 kolejnych zwycięstw robiła wrażenie.

Wątpię czy znalazłby się wtedy ktoś, dla kogo nie byliśmy murowanym faworytem do pierwszego miejsca. Jednocześnie ogromnym zaskoczeniem i rozczarowaniem była postawa Dream Teamu i KF II – seria porażek szybko zepchnęła te drużyny na koniec stawki i z murowanych faworytów stały się outsiderami, ostatecznie zajmując 2 kolejne miejsca... od końca. Zastanawiająca jest szczególnie słaba dyspozycja Przemko, który tak udanie prowadzi KF, Knota, który swego czasu w Cziłała działał cuda, czy Ludzika – jednego z bardziej doświadczonych graczy drużynowych.

Tymczasem w postawie Epikurejskiej Elity pojawiły się pierwsze zgrzyty – Phoenix. Miasto, w którym w grach drużynowych mamy absolutną dominację, w którym ja odniosłem tylko same zwycięstwa, stało się naszą piętą achillesową. Zaczęliśmy grać tam jak nowicjusze i tracić cenne punkty. Tymczasem powoli na swoich plecach zaczynaliśmy czuć oddech KF I. Zaczynały się kończyć ich gry, w których wygrywali i zdobywali kolejne punkty przybliżające ich do nas. Błędem KF I wydaje się, że było rozegranie za małej ilości gier, z jednego albo dwóch miast nie będą oni mieli liczonych średnich PD, gdyż nie rozegrali wymaganych tam 3 gier.

Powoli szykowaliśmy się już do celebracji wygrania olimpiady, gdy w ekspresowym tempie punkty zaczęli zdobywać DNG. Przeżalenie w naszych oczach zagościło, gdy my już mieliśmy wszystkie gry zakończone, a ich 6 gier jeszcze trwało. Każda kolejna przybliżała ich punktowo do nas, aż w końcu stało się, wyprzedzili nas. Całkiem zasłużenie jak myślę.

Zgubiła nas chyba za duża pewność siebie i zmęczenie pod koniec gry, rozjazd prawie całego składu na święta wielkanocne :D i inne drobne błędy. DNG tymczasem miało konkretną strategię, którą realizowali z zabójczą precyzją – 3 gry w 6 miastach, tak, aby z każdego mieć średnie PD – i rzeczywiście dokładnie 18 gier rozegranych. No i finalnie drużyna na którą chyba nikt nie stawiał, wygrała olimpiadę :) Serdeczne gratulacje dla zwycięzców!!

Olimpiadę drużynową uważam za wydarzenie bardzo udane, które nie miało większych potknięć. Problemem było skuteczne zapisywanie się do gier, o czym zresztą była dyskusja i drobne błędy na początku z liczeniem rankingu.

Mniej miłymi rzeczami była dyskwalifikacja jednej drużyny, zamieszanie z fałszywym sponsorem oraz skasowanie konta przez jednego z graczy, gdy miał jeszcze rozgrywane gry. Również to, że żadna z drużyn nie znalazła w końcu żadnego sponsora było małą porażką.

Liczba uczestników nie była może tak duża jakbyśmy chcieli, ale pozwoliło to na zapoznanie się ze wszystkimi przeciwnymi drużynami i dało szansę na rozegranie przynajmniej jednej gry z każdym z przeciwników.

Oby takie wydarzenia miały miejsce częściej!

„Phoenix. Miasto, w którym w grach drużynowych mamy absolutną dominację, w którym ja odniosłem tylko same zwycięstwa, stało się naszą piętą achillesową. Zaczęliśmy grać tam jak nowicjusze i tracić cenne punkty...”

(adrianu)

„W Fort Laramie spotkała nas wielka niespodzianka. Nie słyszeli tam jeszcze o Drużynie Niezwykłych gentelmanów. Za to powszechny strach wzbudzał gang o wdzięcznej nazwie Zupelnie Inna Beczka. Podobno przekupili wszystkich kowbojów w okolicy, rabowali, gwałcili i ściągali wysokie haracze. Staraliśmy się pomóc ludności i rzeczywiście raz udało nam się mocno uszkodzić ten gang. Jednak ze względu na kolejne, czekające nas wyzwania szybko opuściliśmy to niegościnnie miasto i udaliśmy się w bardziej przyjazne rejony.

(izyda)

FORT LARAMIE

Fort Laramie to jedno z nowych miast wprowadzonych w Olimpiadzie. Skonfigurowane zostało przez **adrianu** i dostępne było w obu ligach. Możliwości zarabiania było tu mnóstwo: dochodowe inwestycje, atrakcyjny rynek mleka i... zlecenia specjalne.

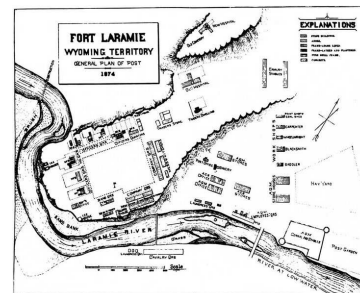
Czym jednak był Fort Laramie naprawdę?

Zbudowany został nad brzegami rzeki Laramie, niedaleko jej ujścia do rzeki Platte Północnej, mieszczący się dziś w Hrabstwie Goshen, Wyoming w USA.

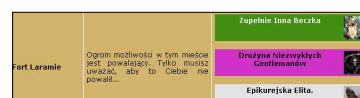
Był znaczącym w XIX w. posterunkiem handlowym, a następnie fortem wojskowym służącym armii amerykańskiej. Został założony w latach 30. XIX w. w celu wspomagania handlu futrami, w 1849 został przejęty przez wojsko i stał się jednym z najważniejszych ośrodków białego osadnictwa na Zachodzie USA. W połowie XIX w. był to pierwszy przystanek na Szlaku Oregońskim i wraz z Fortem Bent nad rzeką Arkansas był najbardziej znaczącym ośrodkiem handlu białych w tym regionie, jak i punktem zaopatrzeniowym. Wiele militaryznych kampanii przeciwko Indianom było prowadzonych z tego fortu, który stał się głównym punktem wypadowym armii USA w Kraj rzeki Powder. Tutaj też zawarto dwa układy pokojowe z plemionami Indian - Traktat w Fort Laramie I (1851) oraz Traktat w Fort Laramie II (1868); obydwa były ważnymi ugodami z tubylczymi ludami Ameryki, dotyczącymi osadnictwa białych. Rozebrany i opuszczony pod koniec XIX w., z powodu straty znaczenia spowodowanej ukończeniem transkontynentalnej linii kolejowej.

Na terenie fortu mieszczą się liczne historyczne i militarne struktury, które obecnie zarządzane są przez National Park Service jako Fort Laramie National Historic Site.

Źródło: http://pl.wikipedia.org/wiki/Fort_Laramie



Plan Fortu Laramie



W Fortcie zwycięstwa świętowali gracze z 'Innej Beczki'. Tu zdobyli aż 7 punktów — więcej niż we wszystkich pozostałych miastach łącznie!

„Fort Laramie okazał się polem walki idealnie pasującym do chronicznie pseudoanalityczno-bolszewickich pięknych umysłów zespołu Zupełnie Innej Beczki. Przypuszczam, że w dużej mierze dlatego, że reklamowany jest jako '... nie pozwól, aby to Ciebie powalił', a jak wiadomo Beczka była już na tyle powalona, że ciut bardziej zupełnie nie zrobiło na niej wrażenia.”
(DUX — lider zespołu „Zupełnie Inna Beczka”)

miejsce	drużyna	liczba gier	zwycięstwa	średnie PD	najwyższe PD	punkty
1.	Zupełnie Inna Beczka	3	2	23.58	<u>34.14</u>	7.00
2.	Drużyna Niezwykłych Gentlemanów	3	2	23.09	<u>39.32</u>	6.40
3.	Epikurejska Elita	3	2	20.15	<u>27.23</u>	5.40
4.	Daltonowie	4	3	17.75	<u>39.06</u>	5.00

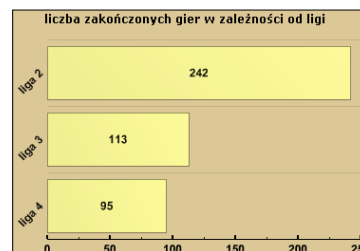
CO NOWEGO W LIGACH

Trwa drugi już sezon rozgrywek ligowych. Zgodnie z postulatami po pierwszym sezonie wyeliminowaliśmy punkty za największe zmiany PD, a wprowadziliśmy punktację za wysokie średnie wyniki.

Najbardziej zacięta walka toczy się w drugiej lidze o awans do superligi — wszyscy, którzy awansują otrzymają w nagrodę półroczny abonament!

Ranking graczy.

jsce	gracz	punkty	gry	średni wynik
1.	ancymon	30.60	18	35.7
2.	zylo	26.20	20	28.3
3.	marlboro	26.00	13	36.1
4.	krzepa	25.80	24	22.3
5.	kwass	24.40	20	28.2
5.	sentinel	22.80	24	18.8
7.	krzychus	16.20	12	26.4



Druga liga, pole najzacieklejszych zmagañ — tu w każdej grze jest 'grupa śmierci' — doświadczeni zawodnicy, nie wybaczący żadnego błędnu...

KRYZYS C.D. – TOBINEM W SPEKULANTÓW?

W poprzednim numerze pisałem o kryzysie gospodarczym w USA. Diagnozę postawiłem pesymistyczną – sytuacja jest przedzawałowa, a podstawy gospodarcze mocno niezdrowe. Analizując doniesienia medialne można by mieć jednak przeciwne wrażenie – przecież powstało tyle planów antykryzysowych, był szczyt G20, rządy pompują w gospodarkę mnóstwo pieniędzy, a media już przebakują o ożywieniu. Na pewno nie będzie tak źle. Czyżby?

Walka z wiatrakami

Sytuację gospodarczą możnaby streścić następująco: wzrost w ostatnich latach odbywał się głównie na kredyt. Gdy zdolność kredytowa konsumentów wyczerpała się i nie mogli już bardziej się zapożyczać, to aby podtrzymać poziom popytu do akcji wkroczyły rządy. Jednak plany ratowania gospodarek realizowane są również kosztem zwiększenia długu. Na razie więc, dzięki zwiększeniu wydatków rządowych, sytuacja nie jest jeszcze zła, a popyt w gospodarce jest sztucznie podtrzymywany. Co się jednak stanie, gdy wyczerpie się zdolność kredytowa rządów?

Dług publiczny USA to już niemal 100% PKB tego kraju, a w Japonii ten wskaźnik jest niemal dwukrotnie wyższy. Wkrótce inwestorzy mogą dojść do wniosku, że obligacje tych krajów nie są już tak bezpieczne jak dotychczas i będą żądać wyższej premii za ryzyko. Chiny, największy kredytodawca USA, już teraz starają się zmniejszać zaangażowanie w aktywa dolarowe i np. zaczęli rezerwy walutowe lokować w złoto.

Czy rządowe plany ratowania gospodarek rzeczywiście je uratują? Uważam, że nie – ich przeznaczenie jest raczej wizerunkowo-polityczne, a ostateczny wpływ w długim okresie będzie raczej negatywny niż pozytywny.

Gdy za rok czy dwa wyczerpie się możliwość stymulowania gospodarki przez zwiększenie długu rządowego, a popyt konsumentów nie zwiększy się (bo jak ma się zwiększyć przy spadającym zatrudnieniu?), to recesja zacznie się naprawdę.

Piszę tu teraz nie tylko o USA, ale również o Japonii i Europie, gdyż te regiony podążają podobną ścieżką. O skali problemu mogą świadczyć poziomy deficytów budżetowych w tym roku – w USA ponad 12% PKB, w Irlandii 11%, w Wielkiej Brytanii 9%. Amerykański PKB w pierwszym kwartale b.r. spadł o 6,1% (co prawda wg amerykańskiej metodologii liczenia, zupełnie innej od europejskiej).

Jeśli mimo tak olbrzymich środków pompowanych w gospodarkę nie widać nawet śladu ożywienia, to co się stanie, gdy tych środków już zabraknie? Czy „ratowanie” gospodarek nie jest tylko odwlekaniem problemu w czasie?

To co rządy powinny robić, to zastanawiać się raczej nie jak walczyć z kryzysem, ale jak dostosować się do tej nowej sytuacji gospodarczej oraz jak wyeliminować przyczyny kryzysu, a nie jego objawy.

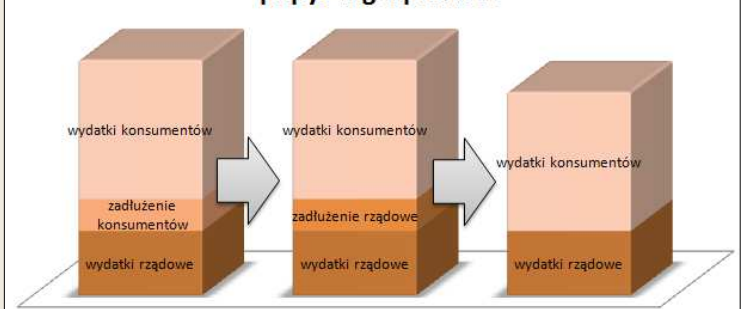
Współwinni spekulanci?

Jako jedną z przyczyn niektórzy wskazują nadmierną spekulację oraz fundusze hedgingowe. W pogoni za zyskiem grają one na rynkach surowcowych destabilizując je



Jedną z branż najboleśniej dotkniętych kryzysem jest przemysł samochodowy – tysiące niechcianych nowych samochodów zapełniają parkingi przy portach morskich i fabrykach na całym świecie.

popyt w gospodarce



Wzrost gospodarczy ostatniej dekady był w dużej części napędzany wzrostem zadłużenia konsumentów. Gdy nie mogą się oni już bardziej zadłużać popyt podtrzymywany jest przez wzrost zadłużenia publicznego. Co będzie, gdy zadłużenie rządowe osiągnie swój maksymalny pułap? Aż strach się bać!

(wszak zysk jest na zmienności ceny, a nie na jej stabilizacji), co zwiększa ryzyko gospodarcze i koszty dla wielu podmiotów.

Wyobraźcie sobie, że chcecie produkować biopaliwa, bo cena ropy wynosi \$150 dolarów za baryłkę, a surowce rolne są dość tanie. Z biznesplanu wynika, że inwestując 100 mln dolarów będziecie mieli 20% zysku rocznie. Więc rozpoczynacie budowę rafinerii. Po dwóch latach następuje uroczyste otwarcie rafinerii, ale uśmiechy na zdjęciach są sztuczne, a szampan nie smakuje – cena ropy spadła do \$50, a surowców rolnych wzrosła dwukrotnie – twój produkt jest kompletnie niekonkurencyjny, za to musisz płacić wysokie odsetki od kredytu.

Rynki surowcowe miały ułatwiać handel przedsiębiorcom. Jednak w ostatnich latach stały się one placem zabaw dla funduszy, niszcząc wiele dobrych przedsięwzięć.

Zyski funduszy są dość wirtualne – przecież spekulacja to gra o sumie wartości zerowej. Jeśli ktoś coś zarobi, to ktoś inny musi stracić. A wliczając wcale nie bylejakie pensje zarządzających funduszami, którzy tak naprawdę nic nie produkują (nie zwiększają dobrobytu w gospodarce), to ogólny bilans jest ujemny.

Spekulantów, często w ukrytych pod postacią różnych funduszy, obwinia się o współdziałanie w doprowadzeniu do obecnej zapaści gospodarczej – najpierw rozdmuchali rynek nieruchomości w USA, umożliwiając konsumentom coraz to większe zadłużanie się, potem rynki akcji, zdestabilizowali rynki surowcowe, a na końcu zabrali się za rynki walutowe krajów o najsłabszej pozycji.

Podatkami w spekulantów

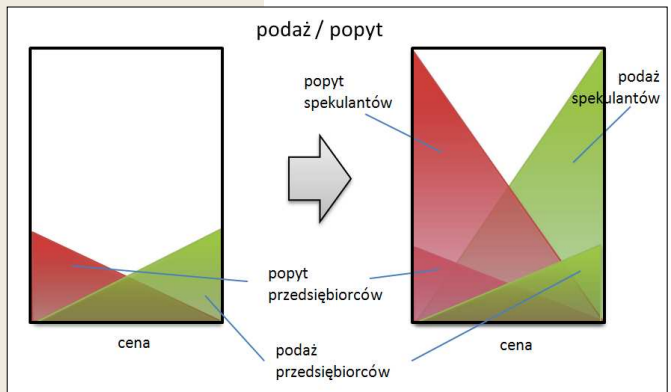
Antidotum na spekulację zaproponował już w latach 1960-tych James Tobin – amerykański ekonomista, uhonorowany w 1981r. nagrodą Nobla. Tym lekarstwem byłby podatek, nazwany później 'podatkiem Tobina'. Miałby on być pobierany od transakcji walutowych, a jego wysokość mogłaby być bardzo niska – np. 0,1%.

Taki podatek miałby dwa zadania – z jednej strony mocno ograniczałby opłacalność spekulacji walutowych (są to zwykle operacje silnie lewarowane, przy których osiąga się zysk już przy bardzo małej zmianie ceny), a z drugiej pozwoliłby na zebranie całkiem niebagatelnych funduszy, które można by wydać np. na pomoc w rozwoju najbardziej ubogich regionów świata.

Wg zwolenników tej koncepcji podatek Tobina mógłby uzdrowić sytuację na rynkach towarowych i finansowych, nie czyniąc szkody przedsiębiorcom, dla których nie byłby odczuwalnym obciążeniem. Podatek taki byłby niezwykle prostym instrumentem i bardzo skutecznym.

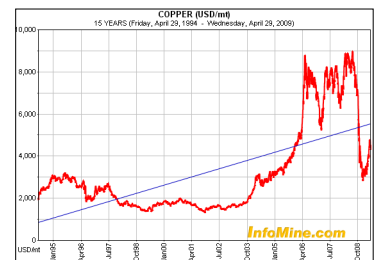
Czemu więc nie został jeszcze wprowadzony? Politycy w końcu zaczęli dostrzegać problem, rozprawiają o 'zwiększeniu regulacji' na rynkach finansowych, powoli pojawiają się nawet konkrety, ale na razie nic przełomowego..

Na pewno podatek Tobina byłby nie w smak inwestorom i budziłby sprzeciw środowiska finansowego. A finansiści, jak wiadomo, mają niebagatelne wpływy w polityce...

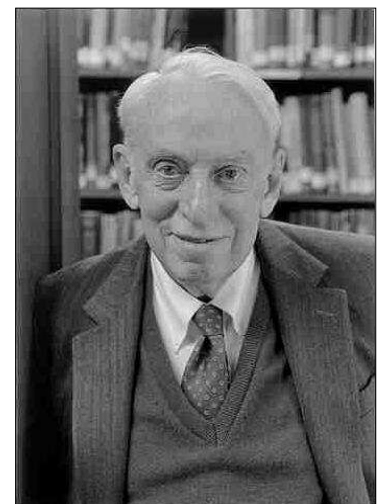


Kiedyś cena rynkowa była ustalana dzięki grze popytu i podaży podmiotów kupujących i sprzedających dany towar. Dla nich przewidywalność i stabilność rynku była (i jest!) bardzo cenna.

Obecnie dominującą pozycję na rynkach surowcowych i walutowych zajmują spekulanci, których celem jest zarabianie na zmienności cen. Dla nich ropa, miedź czy pszenica nie jest towarem, ale 'instrumentem finansowym'.



Wykres ceny miedzi w ciągu ostatnich 15 lat. Już 5 lat spekulanci bawią się ceną tego metalu, a firmy wydobywcze pewnie co chwila aktualizują swoje biznes plany dostosowując je do aktualnej sytuacji rynkowej.



James Tobin (1918-2002)

(SZERYF)

więcej: <http://www.bankier.pl/wiadomosc/Fundusze-spekulacyjne-pod-szczegolnym-nadzorem-1945056.html>
<http://www.attac.republika.pl/tobin.htm>

HISTORIA OD DWÓCH KROWACH – ODC. 3

Amerykańska Rada ds. Standardów Sprawozdawczości Finansowej (FASB) wpadła na pomysł, który ma dać bankom większą elastyczność w ocenie toksycznych „aktywów odziedziczonych” na mało płynnym rynku. W poprzednim numerze FT przytoczyliśmy dwie historyjki o dwóch krowach, tłumaczące zawile mechanizmy wyceny aktywów. Teraz przedstawiamy trzecią historię, uwzględniającą najnowsze modyfikacje.

Pożyczasz 200 dolarów i kupujesz dwie krowy. Za każdą płacisz 100 dolarów. Na tyle wyceniasz je w księgach.

Piorun trafia w jedną z krów, coś, co przytrafia się raz na 10 tys. lat. Piorun trafia drugą krowę. Spostrzegasz, że krowy się palą. Zgodnie z papierami ich wartość to nadal po 100 dolarów za sztukę.

Na szczęście przepisy o wycenie według bieżącej wartości rynkowej (ang. mark-to-market) zostały zawieszono, więc nie musisz się przejmować płonącymi krowami.

Krowy wyglądają jakby zdechły. W papierach ich wartość to nadal po 100 dolarów za sztukę. Na szczęście przepisy o wycenie według bieżącej wartości rynkowej zostały zawieszono, więc nie musisz się przejmować, że krowy wyglądają jakby zdechły. Pewnie tylko śpią.

Spostrzegasz, że masz mniej mleka, niż się spodziewałeś, więc zmieniasz model i obniżasz wycenę krów na 98 dolarów. Jesteś jednak pewien, że strumień zysków z mleka napłynie, jak tylko krowy się obudzą.

Potrzebujesz pieniędzy, więc prosisz inwestorów o pożyczkę. Zabezpieczeniem mają być krowy. Inwestorzy twierdzą, że krowy zdechły, a ty już im wisisz 200 dolarów, które pożyczyłeś na zakup zwierząt. Pokazujesz dokument, z którego wynika, że każda z krów jest warta 98 dolarów i mówisz, że krowy tylko śpią.

Inwestorzy wrzucają twoje papiery w ogień.

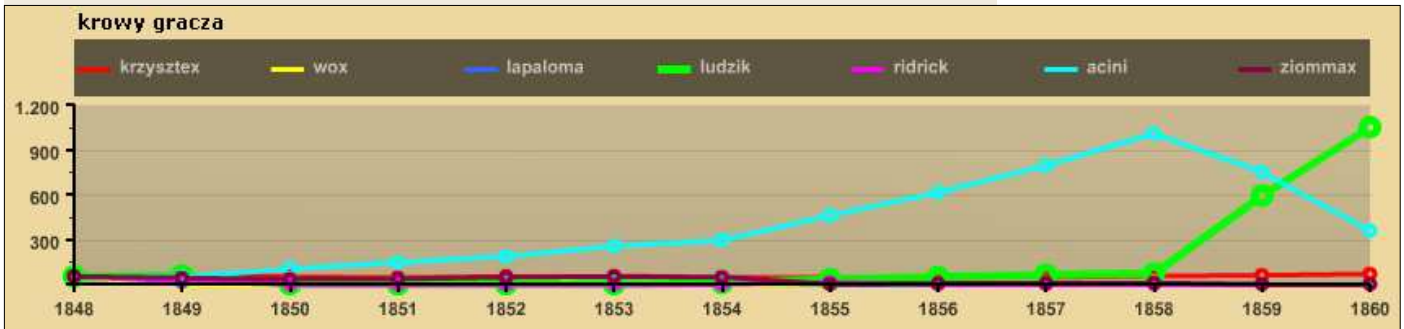
Prosisz rząd, żeby kupić śpiące krowy po 98 dolarów za sztukę. Tim Geithner [minister skarbu w USA] opowiada ci o programie Public-Private Investment Partnership mającym przeciwdziałać kryzysowi finansowemu, w ramach którego namówi BlackRock [firma zarządzająca inwestycjami globalnymi i ryzykiem] oraz Pimco [fundusze inwestycyjne] do odkupienia zdechłych krów. Pimco wykłada 5 dolarów, państwo dokłada jeszcze 5 dolarów, a Federalna Korporacja ds. Ubezpieczeń Depozytów (FDIC) pożycza 60 dolarów na nową firmę o nazwie Pimco-Krowy Sp. z o.o. Firma kupuje krowy za 70 dolarów. Minister skarbu informuje cię, że ma nadzieję, że za 70 dolarów kupisz sobie nową krowę.

Masz dwie zdechłe krowy, 70 dolarów i 200 dolarów zadłużenia u inwestorów. Nie masz zamiaru kupować kolejnych krów.

Źródło: <http://www.pb.pl/Default2.aspx?ArticleID=8088991F-1D66-4C8D-9797-A01B74CC685A>



GRA MIESIĄCA – DALLAS



Dwie tury do końca gry. Cel: maksymalizacja stada. Prowadzący gracz ma stado ponad 1000 sztuk i majątek 125.000 dolarów. Drugi w kolejności ma 70 krów i majątek \$8.800. Ale jeszcze wszystko może się zdarzyć!

Ludzik zatrudnia 61 kowbojów i atakuje lidera, **acini**, przejmując 40% jego krów. Walka dopiero się rozpoczyna!

Ludzik ma tylko 13 działek ziemi – wystarczająco tylko dla 390 krów. A ma ich już 591! Niemal wszystkie środki angażuje w zakup ziemi. Jednocześnie planuje eksport krów (wszystkie minus 450), by nie pozdychały one z niedostatku pastwisk. Ma olbrzymią przewagę kowbojów (55:4), którą postanawia wykorzystać ponownie atakując.

Acini natomiast panikuje i popełnia błędy. Zamiast zablokować ludzikowi zakup ziemi, to wszystkie środki przeznaczają na zakup krów. Jednocześnie jest tak spragniony zemsty, że planuje atak wszystkimi kowbojami na ludzika!

Ostatnie przeliczenie to triumf ludzika – kupić wszystkie 9 dostępnych działek, a jego ponowny atak nie napotkał żadnego oporu kowbojów i w jego rezultacie przejął kolejne 600 krów przeciwnika. Acini atakował ludzika raptem 7 kowbojami i mimo braku kowbojów w obronie okazał się kompletną kląpą.

Lekcja z tego podwójna: jeśli wygrywacie – bądźcie czujni i zabezpieczajcie się na wszystkich frontach. A jeśli przegrywacie – nie traćcie wiary i próbujcie różnych metod. W grze z kowbojami zdarzają się spektakularne ataki, odwracające sytuację, nawet gdy gra wydaje się już rozegrana.

Gratulacje dla ludzika!

Link do gry: http://farmersi.pl/user.php?id_gra=227924&id=6&id_sz=1&gracz=63222

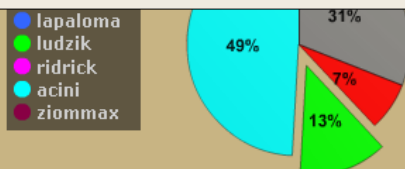
66.9	siła obrony
5.2	atak/obrona
40%	skuteczność ataku
13	poległych kowbojów at
1	poległych kowbojów bro
1258	liczba krów na pastwisk
508	ilość krów zagrabiona pr

0	ilość kowbojów broniąc
27.8	ilość pracowników bron
10	pomoc mieszkańców
37.8	siła obrony
7	atak/obrona
63%	skuteczność ataku
5	poległych kowbojów at
0	poległych kowbojów br
957	liczba krów na pastwisk
599	ilość krów zagrabiona p

PODSUMOWANIE ROZGRYWKI

jejsce	gracz	stare PD ?	wielkość stada krów	zmiana P
1	ludzik ★★★★★	2668,6	1049	+87,87
2	acini ★★	159,8	358	+68,56
3	krzysztex ★	1056,2	68	-10,63
7	ziommax	58,1	0	-13,93

mieszkańcy posiadają:	
gotówka	10247 (+8.227)
ziemia	53 (-9)
krowy	170 (-22)
pszenica	1788 (-948)
ziemia rządowa ?	0 (bez zmian)



yniki w roku 1860:

gracz	łączny majątek	ilość ziemi	ilość krów	przychody	pr
ludzik ★★★★★	\$158.585 (+138%)	22 (+9)	1049 (+458)	\$27.930 (+495%)	
acini ★	\$90.633 (-26%)	84 (bez zmian)	358 (-392)	\$16.468 (-26%)	
krzysztex ★	\$11.504 (+36%)	12 (bez zmian)	68 (+8)	\$4.348 (+5%)	
wox ★★★★★ (bankrut)	\$0	0 (bez zmian)	0 (bez zmian)	\$0	

REDAGUJ Z NAMI!

Chcesz nam pomóc w redagowaniu *Farmersi Times*? Masz pomysł na ciekawy artykuł? Chcesz się podzielić z innymi swoimi doświadczeniami? Napisz do nas na adres ftimes@farmersi.pl i pomóż nam tworzyć *Farmersi Times*!