

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

- KOWBOJE – KIM ONI BYLI?** 1
- ZŁOTO CZARNYCH GÓR – INDIANIE NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE** 3
- 14 MIESIĘCY, TYŚIĄCE GIER – RZUT OKIEM WSTECZ** 5
- PUCHAR DZIKIEGO ZACHODU** 7
- GRA TYGODNIA – 1848_SANTA_FE_53B – SIŁA WSPÓŁPRACY** 8
- ZEGAR WYBIJA 12.00 – KĄCIK GARIELA** 9

WSTĘPNIAK



Kowboj podarował Indianinowi motor. Spotykają się po kilku dniach, a Indianin jak 7 nieszczęść – posiniaczony, zabandażowany, ręka na temblaku... Kowboj przerażony wypytuje co się stało, a Indianin na to: - Koń Białego Brata niedobry. Takie ma duże oko, a drzewa nie widzi.

Witam w kolejnym numerze Farmersi Times. A w nim wszystkiego po trochu. Jest spojrzenie wstecz – analiza ponad 7 tys. rozegranych gier przedstawia zmiany i trendy w dotychczasowym rozwoju Farmersów. Jest też spojrzenie wprzód – przedstawiamy zasady Pucharu Dzikiego Zachodu. Turnieje pucharowe zostaną wprowadzone już w najbliższych (tygo)dniach, a udział w nich rozgrzeje wszystkim krew i pobudzi serca do przyspieszonego bicia...

Jest też artykuł o kowbojach – skąd się wzięli i co robili? Przedstawiamy również historię naporu białego człowieka na Czarne Góry – święte miejsce wielu szczepów Indian. W analizie Gry Tygodnia pokazujemy jak skuteczna może być współpraca graczy. Pojawia się też trochę humoru, a na koniec felieton Gariela. Czyli dla każdego coś miłego :)

Wkrótce czeka nas kolejna zmiana serwera – mamy nadzieję, że tym razem pójdzie sprawnie i nieodczuwalnie dla Was. A wraz z przeprowadzką Farmersi dołączą do pierwszej ligi gier internetowych! :)

(SZERYF)



KOWBOJE – KIM ONI BYLI?

Kowboj (ang. cowboy) to pasterz bydła lub koni w Ameryce. Obok Indian, bandytów i szeryfów kowboje stali się ulubionymi bohaterami westernów.

Stereotypowy (westernowy) kowboj był podziwianym przez innych symbolem wartości i sprawiedliwości. Nosił kraciastą koszulę, dżinsy i kapelusz, a najczęściej także buty z ostrogami. Biegłe posługiwał się lassem i noszonymi u pasa rewolwerami. Swoje życie kowboje spędzali na pilnowaniu i pędzeniu stad bydła. Tę monotonną egzystencję urozmaicali wizytami w saloonach, gdzie swoje skromne zarobki zwykle przepijali. Znanym na całym świecie tego typu kowbojem jest choćby słynna postać



Kowboj na koniu, zdjęcie z 1887

komiksowa, Lucky Luke. Taki obraz kowboja jest jednak częścią wylansowanego przez Hollywood mitu dzikiego zachodu, w rzeczywistości (szczególnie w USA i Argentynie), kowboje uchodzili za ludzi wyalienowanych, dzikich i niebezpiecznych.

Historia

W okresie kolonizacji Ameryki, Hiszpanie przywieźli do Meksyku bydło iberyjskie i andaluzyjskie konie, wówczas w Ameryce zwierzęta te nie były jeszcze znane. Bardzo wielu

RANKING GRACZY

1. Poly: 1761 PD
 2. Przemko: 1264 PD
 3. Zbynek: 1028 PD
- STAN NA 31.10.2007

NAJSILNIEJSZE DRUŻYNY (PD GRACZY)

1. Klub Farmera: 7893
 2. ZPG: 6176
 3. G. Grabieżców: 4995
- STAN NA 31.10.2007

LICZBA WYGRANYCH

1. Poly: 38
1. Przemko: 38
1. Boberbox: 38

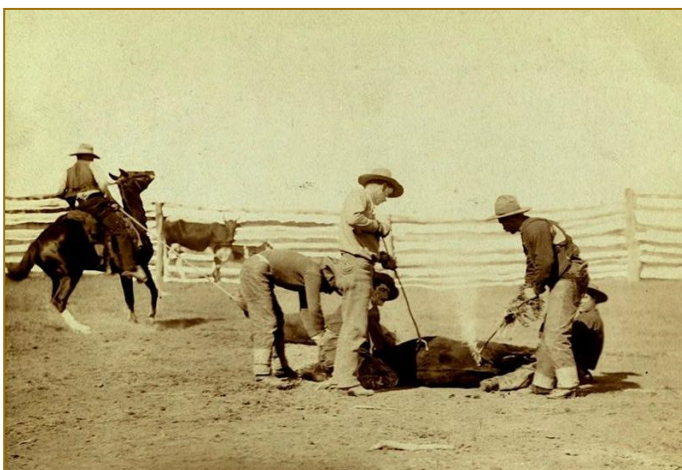
STAN NA 31.10.2007



Spęd bydła w stanie Nowy Meksyk

kolonistów zajęło się wtedy hodowlą. Zajęcie to stało się, ze względu na duże zapotrzebowanie na skóry, rogi, sadło i mięso, jednym z najbardziej rentownych rzemiosł w owym czasie na terenie nowego kontynentu. Hodowla bydła i koni, ze względu na różnice pochodzeniowe obywateli, inne warunki pracy, a także polityczne powody migracji, przybrała inną formę niż ta znana do tej pory w Europie, z biegiem czasu różnice pogłębiały się jeszcze bardziej.

Około 1848 roku, kiedy Meksyk utracił sporą część



Znakowanie bydła, Południowa Dakota, 1888r.

terytorium na rzecz USA, ranczerstwo rozprzestrzeniło się także najpierw w Teksasie i Kalifornii, a potem w kolejnych stanach USA. W końcu "kowbojska" hodowla przyjęła się w obu Amerykach.

Po wielkiej fali imigracyjnej z lat osiemdziesiątych XIXw. sytuacja kowbojów zmieniła się diametralnie. Praca na ranczu stała się ciężka, źle płatna i bez perspektyw. Za najgorszy okres dla kowbojów uważa się rok 1886, kiedy to ogradzanie ziemi przez farmerów oraz okrutna zima spowodowały upadek swobodnego wypasu bydła. Ostatni kowboje zachowali się po tamtym kryzysie w Kanadzie, jednak również tam farmerzy a także ciężka zima w 1907 roku położyła kres ranczerstwu.

Rodzaje kowbojów

Liczba kowbojów w drugiej połowie XIXw. dochodziła do 20.000. Mało znanym faktem jest to, że ponad 1/3 była Afro-Amerykanami, co skrętnie dawniej pomijano. Niektórzy z bohaterów, którym poświęcano filmy i których grali biali aktorzy, byli pochodzenia afrykańskiego. Kowboje dzielili się na dwie grupy. Pierwsza to bogaci właściciele ziemscy - charros (rozpoznawalni po ubraniach przyozdabianych srebrem a także wszelkich innych drogocennych ozdobach). Ponieważ hodowla bydła i koni przynosiła im ogromne zyski, ich ziemie systematycznie się powiększały, szybko okazywały się za duże dla jednej osoby, dlatego też zaczęli oni korzystać z usług kowbojów najemnych, później nazwanych vaqueros (hiszp. vaca - krowa). Ci drudzy pochodzili głównie z meksykańskiego chłopstwa i to właśnie oni wykonywali większość pracy na ranczach i szybko stali się bazą do słynnego westernowego obrazu kowboja. W przyszłości od vaqueros wiele zachowań, umiejętności i zwyczajów przejęli kowboje północnoamerykańscy. Ten wpływ szczególnie widać po wielu hiszpańskich zwrotach w roboczym słownictwie kowbojów.

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

Wchodzi kowboj do baru i patrzy - siedzi tam cud kobieta.

Kowboj: Cześć. Kim jesteś?

Kobieta: Lesbijką...

- Eeeeeee... To znaczy?

- Jak się budzę myślę o seksie z kobietą, jak jem śniadanie to myślę o seksie z kobietą, jak idę do pracy to myślę o seksie z kobietą, jak jem obiad, to myślę o seksie z kobietą, jak wracam do domu, to myślę o seksie z kobietą, jak zasypiam, to myślę o seksie z kobietą... A Ty, kim jesteś?

- Jak tu przyszedłem to myślałem, że jestem kowbojem, ale teraz wiem, że jestem lesbijką.

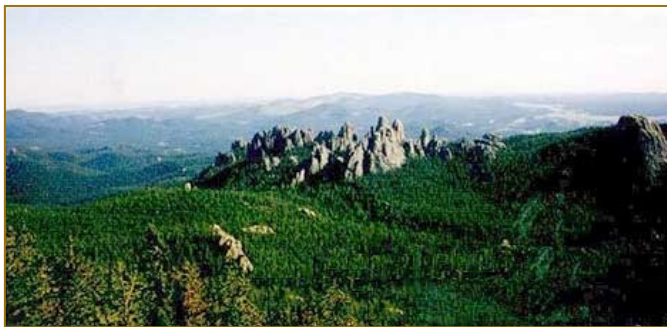
ZŁOTO CZARNYCH GÓR – INDIANIE NA WOJENNEJ ŚCIEŻCE

Na mocy drugiego traktatu z Fort Laramie, Siuksowie i Czejenowie wyrazili zgodę na stworzenie dla nich rezerwatu na obszarze Dakoty, Montany i Wyoming. Rząd Stanów Zjednoczonych uznał swego czasu ten teren za całkowicie bezwartościowy, więc oddał go na zawsze Indianom. We wspomnianym traktacie napisano: *Żaden biały człowiek nie otrzyma pozwolenia na osiedlenie się lub zajęcie jakiegokolwiek części tego terytorium ani też nie będzie mógł przez nie przejeżdżać bez zgody Indian*. Biali traperzy, mimo oporu jaki napotykali ze strony Indian, zapuszczali się jednak na te tereny i już wkrótce po podpisaniu traktatu odkryli w Górach Czarnych (Black Hills, indiańskie Paha Sapa) złoto. Góry te, od dawien dawna, były uważane przez Indian za święte, krainę bogów, serce świata. To tam znajdowała się legendarna Jaskinia Wiatru, z której boski praojciec Wakan Tanka wypuścił na świat bizona, aby dawały żywność i skóry dla Indian prerii. Tam też udawali się oni, aby rozmawiać z Wielkim Duchem i oczekiwać objawienia. Wiadomo więc było, że Indianie dobrowolnie tych ziem ani nie oddadzą, ani też nie sprzedadzą. Ale dla wielu białych ludzi, gdy w grę wchodził żółty metal, nie mogło być mowy o żadnych świętościach.

W 1874 roku głosy żądnych złota Amerykanów przybrały na sile do tego stopnia, że wysłano do Gór Czarnych wyprawę, w której uczestniczyli geologowie i mineralogowie, a wraz z nimi podążało ponad tysiąc żołnierzy ze słynnego 7. Pułku Kawalerii. Prowadził ich ulubieniec Ameryki, bohater wojny, domowej, generał George Armstrong Custer. Gdy Czerwona Chmura usłyszał o ekspedycji wojskowej, zaprotestował. *Nie podoba mi się, że generał Custer i jego żołnierze udają się do Black Hills, ponieważ jest to kraj Siuksów Oglala*. Był to również kraj innych plemion Siuksów, a także Czejenów i Arapahów. Gniew Indian do tego stopnia przybrał na sile, że prezydent Ulysses Grant rozkazał *przerwać najazd na kraj, który mocą prawa i układu należy do Indian*. Gdy jednak Custer doniósł, że wzgórza pełne są złota, znajdującego się tuż pod korzeniami trawy, grupy poszukiwaczy złota zaczęły się mnożyć jak przysłowiowe grzyby po deszczu. Szlak, którym wozy Custera wjechały w serce Paha Sapa, został wkrótce nazwany Droga Złodziei.

Inwazja Paha Sapa wywołała wśród młodych wojowników, przebywających wraz z Czerwoną Chmurą w rezerwacie, protesty i niezadowolenie, szczególnie tych, którzy co wiosną opuszczali rezerwat udając się na polowania i obozując w pobliżu Black Hills. Czerwona Chmura odmawiał jednak zdecydowanej interwencji. Nie był wcale zdziwiony, gdy wielu spośród protestujących wojowników zwinęło

swoje tipi i ruszyło na północ, by spędzić zimę z dala od rezerwatu. Pokazali mu, że istnieją jeszcze Siuksowie, którzy nigdy nie pogodzą się z najazdem na Paha Sapa. Nie zdawał sobie jednak sprawy z tego, że tracił tych młodych ludzi na zawsze. Że odrzucili jego przywództwo i przeszli na stronę Siedzącego Byka i Szalonego Konia, wodzów, którzy nigdy nie żyli w rezerwacie ani nie przyjmowali darów od białych.



Wzgórza Gór Czarnych

Wiosną 1875 roku, wskutek opowieści o złocie Gór Czarnych, ciągnęły na złotonośne tereny setki poszukiwaczy. Wysłanie wojska, celem wstrzymania napływu ludzi i usunięcia tych, którzy już tam dotarli, wywołało wprawdzie pewien skutek, ale że za takimi działaniami nie szły żadne kroki prawne, nawet ci poszukiwacze, którzy opuścili już Black Hills, wkrótce powrócili tam, by dalej prowadzić swoją działalność. Generał Crook, po przeprowadzeniu rekonesansu na tych terenach i znalezieniu tam ponad tysiąca poszukiwaczy złota, poinformował wprawdzie ich o łamaniu przez nich prawa i rozkazał opuszczenie Gór Czarnych, ale nie poczynił żadnych kroków, aby wyegzekwować wykonanie tego rozkazu.

Szaleństwo białych poszukiwaczy złota i nieudolność wojska spowodowały, że Czerwona Chmura i Cętkowany Ogon wystosowali ostry protest do Waszyngtonu.

W odpowiedzi na to, prezydent postanowił wysłać komisję, która będzie negocjować z Siuksami w sprawie zrzeczenia się przez nich Black Hills. Aby w spotkaniu z komisją wzięli udział zarówno Indianie z rezerwatu, jak i ci, którzy znajdowali się poza nim, zaproszono na naradę "dzikich wodzów", w tym Siedzącego Byka i Szalonego Konia.

Siedzący Byk, na dostarczony przez posłańca list od rządu, miał odpowiedzieć: *Pragnę, abyś poszedł do Wielkiego Wodza i powiedział mu, że nie chcę sprzedawać rządowi żadnej ziemi*. - Wziął w palce odrobinę kurzu i dodał: - *Nawet tyle*.

Również Szalony Koń sprzeciwiał się sprzedaży ziemi Siuksów, zwłaszcza terenu Black Hills i odmówił uczestnictwa w jakiegokolwiek naradzie. Jedyne Mały Wielki Człowiek pojechał jako obserwator ze strony Indian Oglala.

Mimo sprzeciwu ze strony wielkich wodzów, na spotkanie z komisarzami przybyło ponad dwadzieścia tysięcy Indian. Nawet, jeśli celem komisji było zastraszenie lub przekupienie każdego z obecnych tam uległych wodzów, to uzyskanie nawet niewielkiej ilości podpisów od tysięcy rozgniewanych i uzbrojonych Indian, było rzeczą mało prawdopodobną, a wręcz niemożliwą.

Obrady rozpoczęły się 20 września 1875r. Komisarze obserwując nastroje Indian, bardzo szybko doszli do przekonania, że jakiegokolwiek próby odsprzedaży od Indian Black Hills, nie dadzą żadnego rezultatu. Postanowili uzyskać przynajmniej prawo do eksploatacji znajdujących się tam bogactw naturalnych.

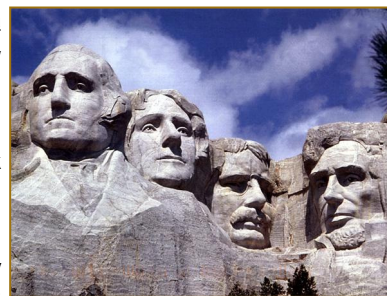
Musimy was teraz zapytać, czy chcecie dać naszym ludziom prawo do wydobywania za odpowiednią, sprawiedliwą zapłatą, zasobów mineralnych na terenie Black Hills na okres, w którym będzie się tam znajdowało złoto i inne cenne minerały. Jeśli chcecie, dobijemy z wami targu. Gdy złoto lub inne cenne minerały zostaną wyczerpane, terenem tym znów będziecie mogli dowolnie dysponować.

Na takie i podobne im niewiarygodne żądania senatora Allisona Indianie poprosili o kilkudniową zwłokę, aby zwołać naradę w celu rozważenia problemu dotyczącego ich ziemi, a szczególnie Black Hills. Zdania wśród wodzów były podzielone. Niektórzy uważali, że Indianie powinni zażądać sówitej zapłaty za złoto wydobywane z ich ziemi, inni postanowili ani nie sprzedawać ani nie dzierżawić tego terenu za żadną cenę.

Do ponownego spotkania doszło 23 września. Komisarze przybyli w eskorcie dużego oddziału kawalerii. Gdy Czerwona Chmura przygotowywał się do wygłoszenia przemówienia, z okolicznych wzgórz nadjechało około trzystu Siuksów Oglala, którym przewodził wysłannik Szalonego Konia, Mały Wielki Człowiek. *Zabiję pierwszego wodza, który opowie się za sprzedaż Black Hills* - krzyczał. Mimo interwencji nieoficjalnej policji Siuksów, komisarze musieli zrezygnować ze spotkania i powrócili do Fortu Robinson, w którym kwaterowali podczas trwających obrad.

Następnym krokiem komisji było zwołanie tajnego spotkania

Najbardziej znaną atrakcją turystyczną jest Mount Rushmore, czyli wykute w skale głowy czterech słynnych prezydentów USA. Podobny projekt, jednak dużo większy to Pomnik Szalonego Konia, wciąż niedokończony, dłuta rzeźbiarza polskiego pochodzenia - Korczaka Ziółkowskiego. Oba projekty wzbudzają pewne kontrowersje - część



bardziej tradycyjnych Dakotów uważa, iż profanują one ich święte góry, wypaczają historię i uwłaczają pamięci bohaterów plemienia, pozostali Indianie nie mają jednak nic przeciwko wykorzystywaniu możliwości ekonomicznych i edukacyjnych, które stwarza istnienie obu centrów turystycznych.

z dwudziestoma wodzami w głównym budynku agencji Czerwonej Chmury. Podczas trwających trzy dni rozmów, wodzowie dali jasno do zrozumienia, że Black Hill nie mogą być sprzedane tanio, a może nawet za żadną cenę. W końcu jednak Cętkowany Ogon zaproponował komisji, aby przedstawiła konkretne propozycje.

Zaoferowano Indianom czterysta tysięcy dolarów rocznie za prawo do eksploatacji zasobów mineralnych, gdyby jednak, mimo wszystko Siuksowie chcieli sprzedać Black Hills, otrzymaliby wówczas sześć milionów dolarów wypłaconych w piętnastu rocznych ratach. Jak niska to była cena, niech świadczy fakt, że jedna kopalnia w Górach Czarnych dostarczała pięćset milionów dolarów w złocie. W imieniu Czerwonej Chmury, który tym razem nie pojawił się na spotkaniu, Cętkowany Ogon odrzucił obie propozycje.

Delegacja rządowa wróciła do Waszyngtonu i przedstawiła negatywne rezultaty rozmów z Indianami w sprawie sprzedaży lub dzierżawy Black Hills. Jednocześnie zaproponowała by Kongres, nie licząc się z życzeniami Indian, ustalił sumę, która byłaby ekwiwalentem wartości tego obszaru i przedstawił to im jako ostateczną decyzję.

W ten oto sposób zapoczątkowano cały szereg wydarzeń, które przyniosły armii Stanów Zjednoczonych największą porażkę w historii wojen z Indianami.

Więcej o wojnach między Siuksami a Białymi czytaj w siódmym i ósmym wydaniu Farmersi Times

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

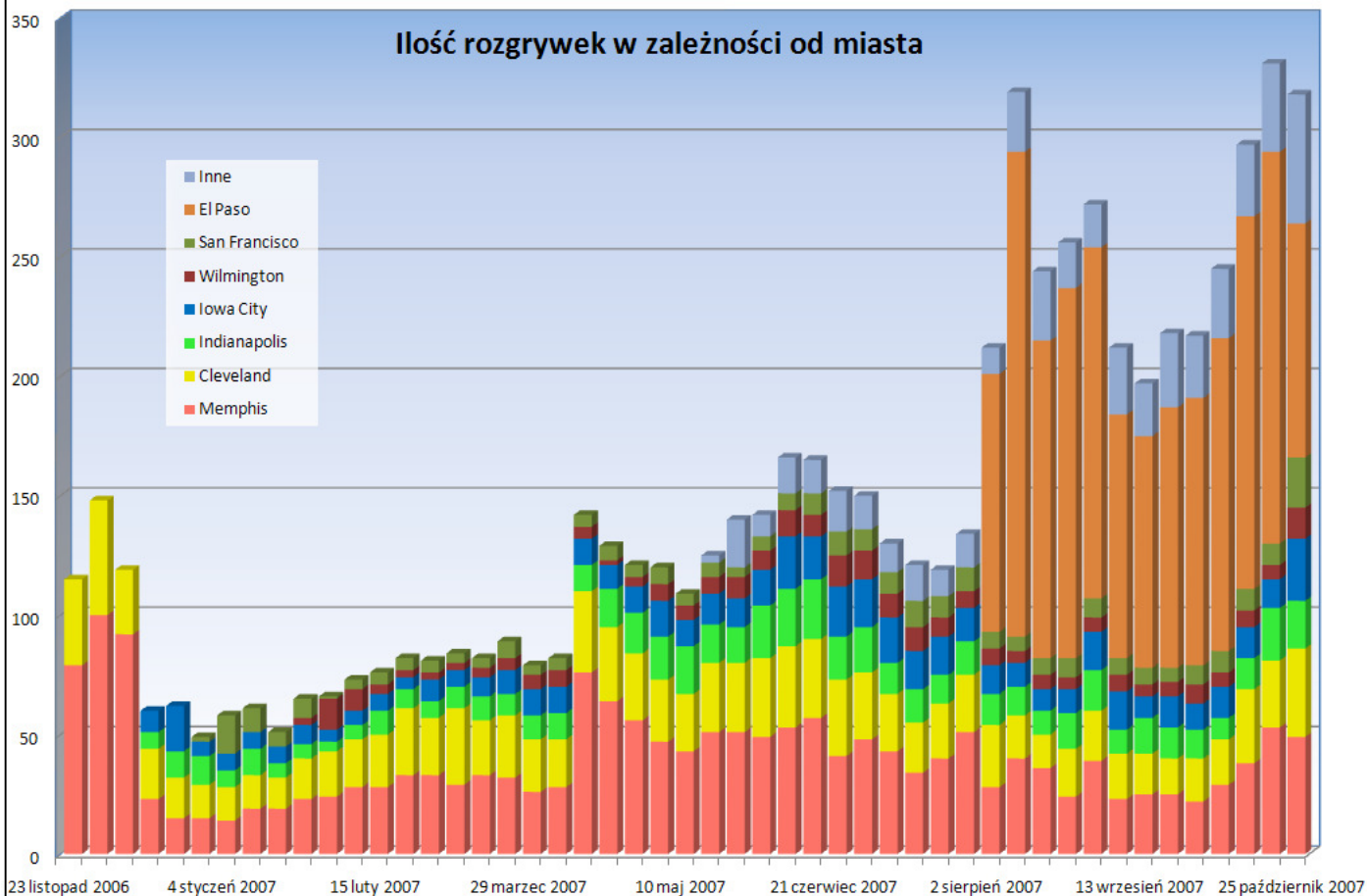
14 MIESIĘCY, TYSIĄCE GIER – RZUT OKIEM WSTECZ

Prawie 9 tys. gier, z czego 1800 to 'zadania specjalne', a 85 to gry drużynowe. Poza tym ponad 80 tys. gier treningowych w Memphis oraz szybkich gier w Wilmington i Los Angeles. 14 miesięcy rozwoju Farmersów, ponad 100 aktualizacji. Z pomocą kilku wykresów przedstawiamy historię Farmersów.

Możecie sobie wyobrazić Farmersów tylko z dwoma miastami? :) Pewnie trudno, ale na początku tak właśnie było. Stopniowo jednak dodawaliśmy nowe miasta, zwykle razem z nowymi opcjami. Obecnie miast jest już ponad 20.

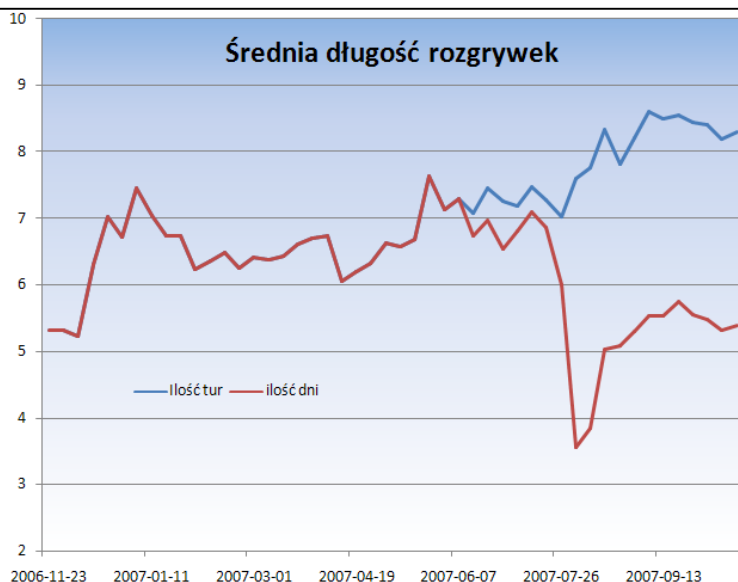
Żadne miasto nie zrobiło tyle zamieszania co El Paso. Sami

zresztą zobaczcie na poniższym wykresie – dwuosobowe pojedynki od razu okazały się bardzo popularne. Wykres ten przedstawia rozkład ponad 7 tys. gier w zależności od miasta (każdy słupek obrazuje gry zakończone w okresie 7 dni).



Zasada, że przeliczenia są raz na 24h, towarzyszyła Farmersom od początku. Gdy wprowadzaliśmy Minneapolis (15 tur) i Santa Fe (14 tur) dodaliśmy opcję wyboru przeliczeń również co 12h, by rozgrywki nie trwały zbyt długo. Wkrótce tą opcję dodaliśmy do kolejnych miast.

Innowacją była także opcja 'gotów do przeliczenia'. Gdy wszyscy gracze podjęli decyzję i zaznaczyli 'gotów', następowało przeliczenie. Opcja ta jest dostępna we wszystkich miastach abonamentowych... i w El Paso, dzięki czemu możliwe są tam błyskawiczne rozgrywki. Na wykresie z boku widać, że choć przeciętnie gry mają coraz więcej tur, to jednocześnie średni czas gry skrócił się.



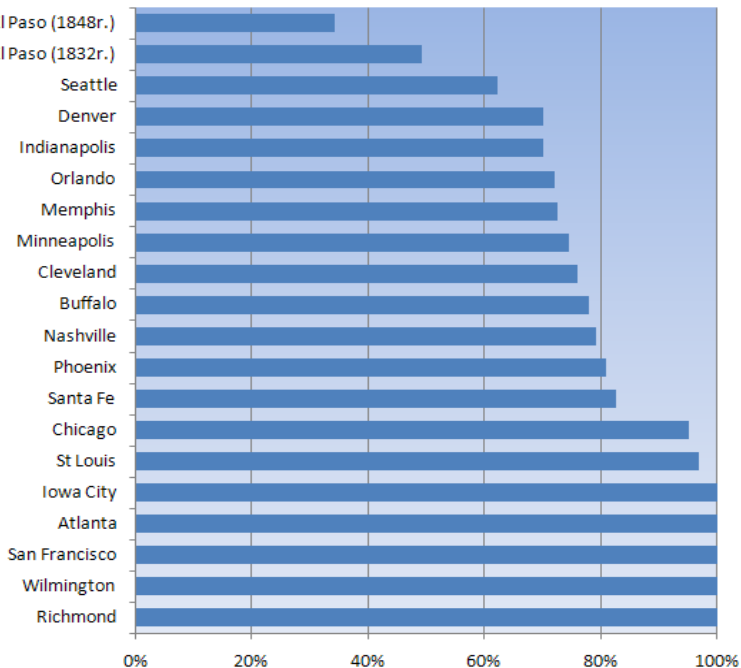
Na wykresie z prawej strony przedstawiony został faktyczny czas gry w stosunku do czasu nominalnego, liczonego jako iloczyn liczby przeliczeń razy 24h. Pod uwagę zostały wzięte gry z ostatnich 3 miesięcy.

Jak widać najszybsze gry toczą się w El Paso. Fakt ten nie dziwi – grają tam tylko dwie osoby, więc okres oczekiwania na decyzje ‘wszystkich’ przeciwników jest zazwyczaj krótki. W przypadku aż 214 gier w El Paso skrócenie czasu rozgrywki wynosiło 98% lub więcej.

Kolejne na liście są: Seattle (miasto na 4 graczy) oraz Denver (5 graczy). Daje się zauważyć ogólna prawidłowość – im większa liczba graczy, tym mniejsze skrócenie czasu rozgrywki.

Zaskakiwać może tylko niska pozycja Santa Fe (5 graczy) oraz Atlanty, w której na 62 gry tylko 2 trwały krócej niż nominalne 7 dni.

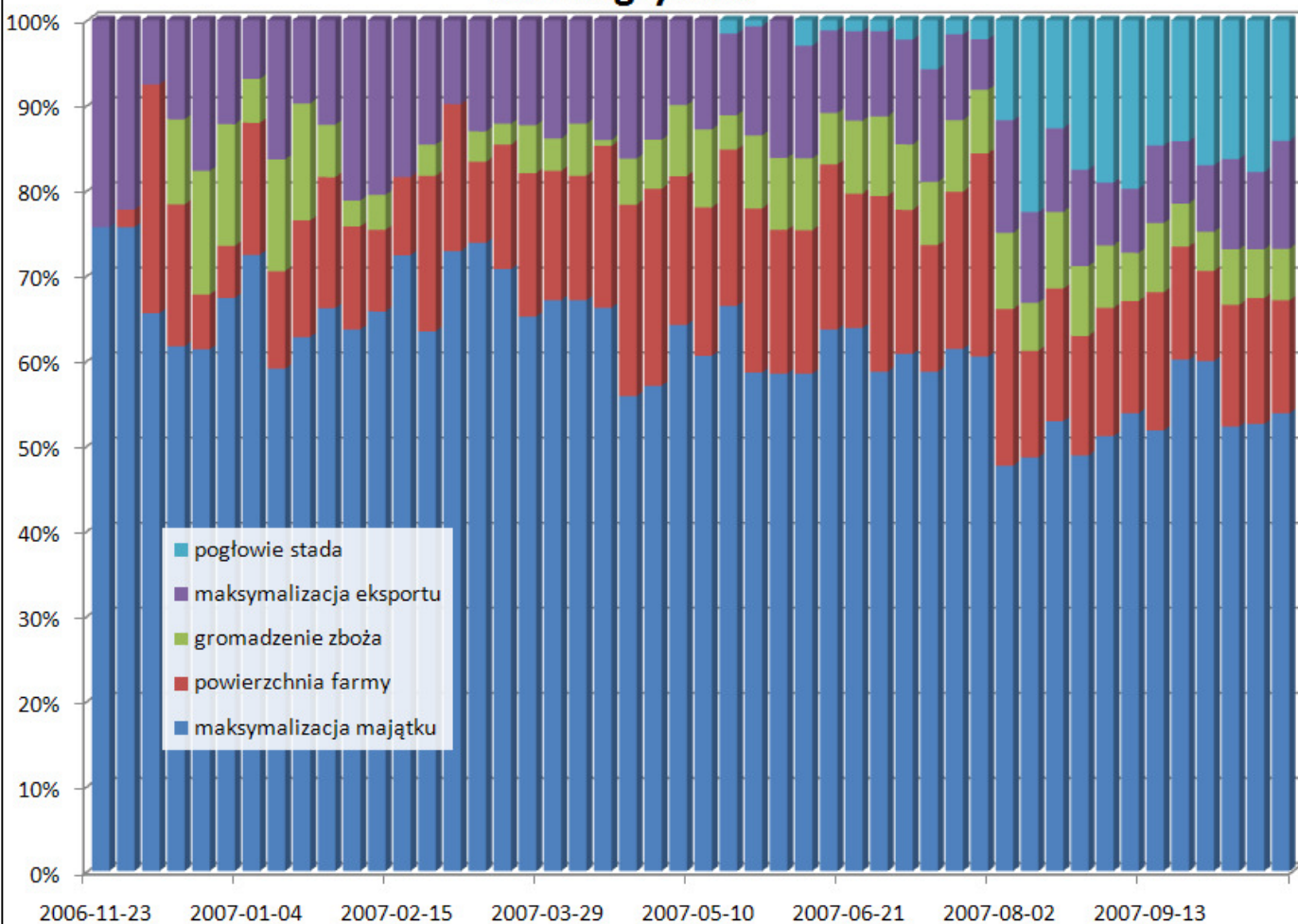
Przeciętny czas gry w stosunku do czasu nominalnego



Zawsze cel gracza jest jeden – wygrać. Ale, w zależności od rozgrywki, o wygranej decyduje jedno z 5 kryteriów. Najbardziej popularne są gry na maksymalizację majątku –

jest to bardzo ogólny cel, dopuszczający wiele strategii. Warto zauważyć, że gry z tym celem powoli tracą jednak na popularności – obecnie już co druga gra ma inny cel.

Cel rozgrywek



PUCHAR DZIKIEGO ZACHODU

Przedpremierowo prezentujemy regulamin Turnieju o Puchar Dzikiego Zachodu. Tłumaczy on reguły podczas Turnieju, ale tak naprawdę wszystko się wyjaśni wraz z pierwszym Turniejem. Będzie w nim miejsce dla 32 graczy. Każdy rozegra 6 rozgrywek grupowych, a 16 najlepszych uczestników przejdzie do 1/8 finału, by dalej walczyć o Puchar.

Przystępując do Turnieju każdy gracz przeznaczy 20% swojego PD jako 'zakład'. W zależności od wyniku poszczególnych pojedynków, 'zakład' będzie mu się powiększał lub pomniejszał, a na zakończeniu Turnieju ostateczny 'zakład' powiększy jego PD.

Przykładowo gracz o PD=50 przeznaczy 10PD jako początkowy 'zakład'. Jeśli wygra wszystkie gry, to może zdobyć w Turnieju nawet 222PD. Może również stracić 90% swojego wpisowego, w przypadku serii 6 przegranych. Ciekawie?



Puchar Dzikiego Zachodu

REGULAMIN



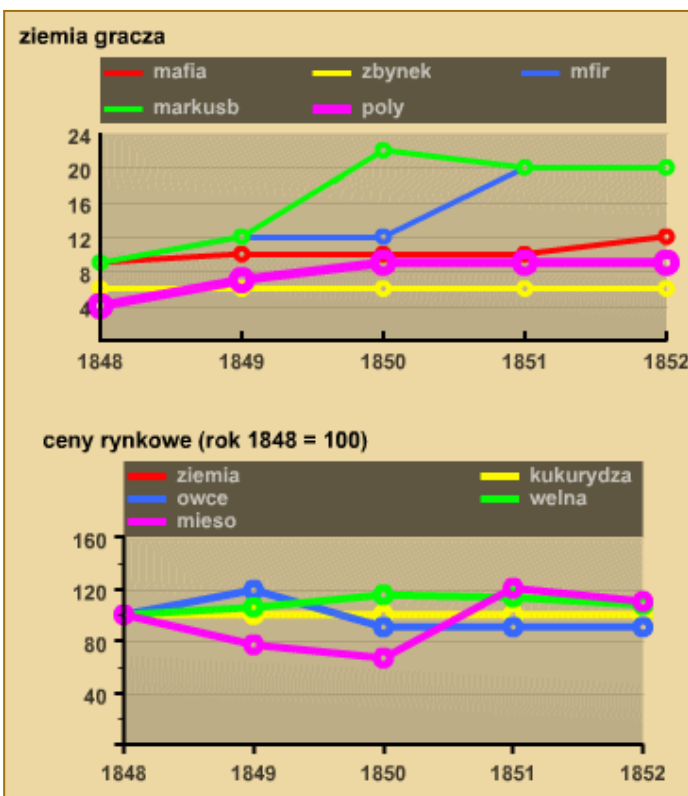
1. W Turnieju o Puchar Dzikiego Zachodu może wziąć udział każdy zarejestrowany użytkownik w serwisie Farmersi.pl, przy czym bez abonamentu można wziąć udział tylko w jednym Turnieju.
2. Każdy uczestnik Turnieju jako **wpisowe** przeznacza 20% swoich punktów doświadczenia (PD), które są mu odejmowane w momencie zapisu do Turnieju. Gracze o PD mniejszym niż 10, aby wziąć udział w Turnieju, muszą wykupić 10 PD wpisowego.
3. **Wpisowe** stanowi początkowy **zakład** gracza.
4. Wszystkie rozgrywki w Turnieju są dwuosobowe.
5. W każdej rozgrywce **stawką** jest 1/3 mniejszego z **zakaładów** obu graczy.
6. Zwycięzca rozgrywki zdobywa **stawkę**, która powiększa jego **zakład**, natomiast graczowi, który przegra, **zakład** jest pomniejszany o wysokość **stawki**.
7. Po zakończeniu udziału w Turnieju **zakład** gracza powiększa jego ilość PD.
8. Rozgrywki w Turnieju nie są wliczane do limitu jednoczesnych gier ani do statystyk gracza, zaś PD nie jest naliczane,
9. Zapisując się do Turnieju gracze z co najmniej jedną gwiazdką mogą zdecydować, czy będą grać ze swoimi bonusami oraz utrudnieniami, czy bez nich. Dokonany wybór obowiązuje do końca trwania Turnieju.
10. W pierwszej fazie Turnieju rozgrywane są rozgrywki grupowe. Każdy gracz gra z każdym w grupie dwie rozgrywki.
11. W rozgrywkach grupowych za zwycięstwo naliczane są 3 punkty, za remis 1, zaś za przegraną 0.
12. Do drugiej fazy Turnieju z każdej grupy przechodzą dwaj gracze o największej liczbie punktów. W przypadku jednakowej liczby punktów przechodzi gracz o mniejszym współczynniku PD.
13. Przy przejściu do 1/8 finału aktualny **zakład** gracza jest powiększany o 25%.
14. W drugiej fazie Turnieju celem wszystkich rozgrywek jest maksymalizacja majątku.
15. Zwycięzca Finału zdobywa Puchar Dzikiego Zachodu, 5 cegiełek na rozbudowę posiadłości oraz roczny abonament w grze Farmersi. Zwycięzca jest posiadaczem Pucharu do momentu, aż w kolejnym Turnieju ktoś inny go zdobędzie.
16. W shoutboxie każdy może komentować przebieg Turnieju. Zabronione są niekulturalne wypowiedzi oraz znieważanie innych graczy.
17. Przebieg rozgrywek w drugiej fazie Turnieju jest jawny od momentu zakończenia gry.

GRA TYGODNIA – 1848_SANTA_FE_53B – SIŁA WSPÓŁPRACY

Ostatnią Grą Tygodnia w październiku była rozgrywka w Santa Fe, w której Grabieżcy zajęli całe podium, choć do połowy gry zdecydowanie przegrywali. Co zadecydowało o dramatycznym zwrocie akcji?

Celem gry było gromadzenie ziemi. Zwykle w takich grach kolejność ustalana jest w pierwszych kilku turach, a potem, gdy ziemi jest już niewiele i jest ona bardzo droga, liderzy starają się utrzymać przewagę i wyniki niewiele się zmieniają. Tu było zupełnie inaczej.

Patrząc na poniższe wyniki z początku rozgrywki większość z Was pewnie by obstawiała, że zwycięży markusb lub mfir, a zbynek prawdopodobnie na podium się nie znajdzie. Gra jednak potoczyła się w zupełnie innym kierunku!



Trzej gracze z Gildii Grabieżców zauważyli, że obniżając cenę zboża mogą zmusić liderów do wyprzedazy majątku, sami zaś czerpiąc profity z eksportu owiec, mieli zapewniony dopływ kapitału na zakup działek od mieszkańców.

Do roku 1858 udało im się skutecznie blokować wzrost ceny kukurydzy, a pod koniec gry doprowadzili do spadku ceny o ponad 40% w stosunku do ceny wyjściowej. W rezultacie Mfir i Markusb, czerpiący przychody tylko z upraw, zmuszeni byli do wyprzedazy ziemi.

Do ustalenia wspólnej strategii Grabieżcy użyli komentarzy rozgrywki. Jest to dozwolone (zabronione jest za to niejawne

ustalenie strategii, np. przez GG) i jak widać współpraca może przynieść świetne rezultaty.

wyniki w roku 1863:

gracz	łączy majątek	ilość ziemi	ilość owiec
mafia ★★☆☆	\$34.212 (+9%)	20 (+1)	266 (-91)
poly ★★☆☆	\$31.846 (+15%)	25 (+1)	392 (+86)
zbynek ★☆☆	\$32.689 (+13%)	26 (bez zmian)	426 (-17)
mfir ★☆☆	\$13.230 (+14%)	16 (-1)	0 (bez zmian)
markusb ★★☆☆	\$14.949 (+12%)	18 (-2)	0 (bez zmian)

Czy obaj rolnicy widząc, że hodowcy chcą im zaszkodzić, byli bezbronni? Nic podobnego! Mogli, a nawet powinni byli, za pomocą komentarzy gry, ustalić współpracę, polegającą na podnoszeniu ceny zboża o 10% na rok. Obaj by na tym mocno skorzystali. Niestety nie wykorzystali tej możliwości, a samodzielnie bali się próbować podnosić cenę zboża (poprzez składanie ofert sprzedaży tylko dla cen +10% i +20%).

miejsce	gracz	stare PD	ilość działek	zmiana PD	nowe PD
1	zbynek ★☆☆	822,6	26	+13	835,6
2	poly ★★☆☆	1754,3	25	-2,6	1.751,8
3	mafia ★★☆☆	363,5	21	+11,5	375
4	markusb ★★☆☆	256,4	17	+9,4	265,8
5	mfir ★☆☆	186,2	14	+7,2	193,5

Był to klasyczny przypadek tzw. 'dylematu więźnia' – współpraca korzystna dla obu graczy, brak współpracy niekorzystny dla obu, zaś 'zdrada' korzystna dla 'zdradzającego' a szkodliwa dla 'współpracującego'.

Czy jawna współpraca powinna być zakazana? Wg mnie zdecydowanie nie – w życiu często trzeba współpracować i nauka odpowiedniej współpracy jest bardzo ważna. Dzięki tymczasowej współpracy rozgrywki mogą być znacznie ciekawsze. A dzięki jawności współpracy osoby potencjalnie poszkodowane mają możliwość przedsięwzięcia środków zapobiegawczych (lub złożenia kontroferty).

(SZERYF)



Wpada koń do baru, siada na jednym z wysokich stołków i mówi: - Barman!!! Małe jasne proszę!!
Barman podał mu piwo, koń wypił, zapłacił i poszedł.
Podchmielony facet ze stołka obok zbliża głowę do barmana i mówi pół-szeptem: - Dziwne, nie....?
A barman: - Dziwne..... zawsze pił duże jasne....

ZEGAR WYBIJA 12.00 – KĄCIK GARIELA

Zdecydowana większość z nas żyje "od przeliczenia do przeliczenia", a jeżeli to czytasz, to ty pewnie nie jesteś inny. Dlatego raz na jakiś czas pojawia się pewnego rodzaju finał tych starań o pierwsze miejsce w rankingu, które od jakiegoś czasu trzyma Pół z cheaterowo-dużą liczbą "pedeków".



W ten sposób powstało Kansas, pierwsze miasteczko turniejowe, które cieszy się ogromną popularnością. W tym samym celu rywalizacji powstało też El Paso, Orlando, Charlotte, Phoenix, St. Louis i Richmond a nawet Chicago. Widać jak na dłoni. **Popyt** na rywalizację, na pokazanie długo wypracowywanych umiejętności rośnie bez przerwy a każdy, kto choć otarł się o ekonomię wie, że przecież zapotrzebowania nigdy nie da się w 100% zaspokoić raz na zawsze i tak mamy pierwsze mistrzostwa Farmerów - "Puchar Dzikiego Zachodu".

Nie będę się się rozpisywał na temat tego, jak on wygląda, bo wszystko macie podane w regulaminie, który warto przeczytać. Wygląda na to, że ci co wyjdą z rozgrywek grupowych mogą zarobić na tym całkiem sporo PD.

A przegrać mogą nawet najlepsi w obliczu "gry drużynowej" jaką przedstawili na Grabieżcy w obecnej Grze Tygodnia. Doskonałe, choć moim zdaniem haniebne zagranie zapewniło im, a raczej każdemu indywidualnie, miejsca w pierwszej trójce, na "podium".

Jakkolwiek ta gra doskonale pokazuje jak współpraca może wpłynąć na Twój wynik.

Dlatego w miasteczkach drużynowych wygrywają te drużyny, które mają najlepsze strategie dla każdego z graczy, najbardziej przemyślane.

Ale najważniejsze przed Tobą, Farmerze. Bądź gotów na PUCHAR DZIKIEGO ZACHODU!

(GARIEL)

<http://flusher.blog.pl>

ZDJĘCIE MIESIĄCA

