

FARMERSI TIMES

W TYM NUMERZE:

STRÓJ KOWBOJSKI 2

ZMIANY W FARMERSACH 4

KOLEJNE WYBORY – CZYM ZASKOCZA KANDYDACI? 5

JAK NIE PRZEGRACĆ 0,2%? 5

Z PAMIĘTNIKA MŁODEGO KRONIKARZA 6

CO SĄDZISZ O... – OPINIE 6

SANTA FE TRAIL 7

DEADWOOD – ĆWICZYMY ANGIELSKI 9

REKLAMY WYBORCZE 10

LICZBA ZALICZONYCH ZADAŃ

- 1. arpa: 122**
 - 2. eos: 120**
 - 3. szagi: 118**
 - 4. woko: 112**
 - 5. krzepa: 107**
- STAN NA 31.10.2008

WSTĘPNIAK

Polowanie na Billy the Kida zakończone!

Został w końcu zastrzelony. A wiecie jak to było?

14 lipca 1881 roku szeryf Pat Garrett ze swoimi dwoma zastępcami odwiedzili, aby przesłuchać, Pedro Maxwell'a, przyjaciela Kida w Fort Sumner. Minęły już prawie 3 miesiące od ucieczki Kida z więzienia w Lincoln, gdzie oczekiwał na powieszenie. Podobno Billy pojawiał się ostatnio w Sumner i Garret liczył na to, że uda mu się uzyskać jakieś bardziej szczegółowe informacje.



Dochodziła już północ. Garret i Maxwell siedzieli i rozmawiali w ciemnym pokoju, gdy niespodziewanie do domu Maxwell'a wszedł... Billy.

Z powodu słabego oświetlenia nie poznał szeryfa, którego znał dobrze już od paru lat. Wyciągnął broń i spytał Maxwella 'kto to?'. Garrett od razu poznał głos Kida, wyciągnął broń i strzelił do niego dwukrotnie. Pierwsza kula trafiła trochę powyżej serca, od razu zabijając Kida...

Smutny koniec przestępcy... Ale mam nadzieję, że dobrze się bawiliście, polując na Bill'ego. Przez większość października rozgrywał on niemal 100 gier jednocześnie i był obecny praktycznie we wszystkich miastach. Łącznie rozegrał prawie 200 gier, osiągając ponad 1600 PD.

Dziękuję bardzo graczom: karlos, duzyppies, adrianu i krzychur za pomoc w obsłudze tego gracza!

Zegnaj Billy!

(SZERYF)



Twoje gry

- aktualne (zwykłe):
- 1832 Iowa City 2217c (3/9) ?
- 1832 Indianapolis 2466c (6/8) (12h) ?
- 1869 Washington 474e (4/17) ? podejmij decyzje
- 1832 Cleveland 3423d (3/7) ?
- 1832 Indianapolis 2465d (6/8) (12h) ?
- 1848 Nashville 646d (7/11) ?
- 1869 Washington 473d (9/17) ? podejmij decyzje
- 1869 Washington 472a (8/17) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Indianapolis 2463d (4/8) ? podejmij decyzje
- 1832 Cleveland 3420d (4/7) ? podejmij decyzje
- 1848 Nashville 645d (8/11) ? podejmij decyzje
- 1832 Indianapolis 2483d (7/8) (12h) ?
- 1832 Cleveland 3418a (7/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Buffalo 290d (3/12) ? podejmij decyzje
- 1848 Buffalo 289d (4/12) ? podejmij decyzje
- 1869 Washington 480e (2/17) ?
- 1848 Santa Fe 544e (4/14) ? podejmij decyzje
- 1848 San Francisco 1621b (2/10) ?
- 1832 Iowa City 2214a (2/9) ?
- 1832 Cleveland 3373a (2/7) ?
- 1832 Iowa City 2213a (2/9) ?
- 1832 Indianapolis 2448a (2/8) ?
- 1848 Atlanta 554c (2/9) ?
- 1848 Nashville 653d (5/11) ? podejmij decyzje
- 1848 San Francisco 1620b (2/10) ?
- 1832 Iowa City 2212c (2/9) ?
- 1848 Minneapolis 521c (2/12) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Santa Fe 543e (4/14) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Cleveland 3372d (4/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Nashville 652d (5/11) ?
- 1848 Dallas 424e (4/12) ? podejmij decyzje
- 1832 Iowa City 2211b (2/9) ?
- 1832 Indianapolis 2442c (4/8) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Cleveland 3371d (4/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Santa Fe 542e (7/14) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 San Francisco 1619b (2/10) ?
- 1832 Cleveland 3370d (4/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Iowa City 2210a (2/9) ?
- 1848 Atlanta 553e (2/9) ?
- 1832 Cleveland 3369d (4/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 San Francisco 1618b (2/10) ?
- 1832 Cleveland 3368a (4/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Indianapolis 2446c (4/8) (12h) ?
- 1848 Nashville 651d (8/11) ?
- 1848 Minneapolis 521a (6/15) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Iowa City 2208a (3/9) ? podejmij decyzje
- 1848 Minneapolis 520d (5/17) ?
- 1848 Charlotte 684d (4/12) ? podejmij decyzje
- 1848 Nashville 650a (6/11) ?
- 1832 Cleveland 3367d (3/7) ? podejmij decyzje
- 1832 Indianapolis 2445c (3/8) ? podejmij decyzje
- 1832 El Paso 20043a (8/8) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Atlanta 552a (4/9) ?
- 1869 Washington 479c (6/17) ?
- 1848 San Francisco 1617a (2/10) ?
- 1832 Iowa City 2209c (2/9) ?
- 1848 Atlanta 551e (7/9) ?
- 1848 San Francisco 1616a (3/10) ? podejmij decyzje
- 1848 Dallas 423e (3/12) ?
- 1869 Sacramento 181c (1/15) ? podejmij decyzje
- 1869 Sacramento 180c (2/15) (12h) ? podejmij decyzje
- 1869 Washington 482a (1/17) ?
- 1832 Cleveland 3316d (2/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1832 Cleveland 3483a (7/7) (12h) ? podejmij decyzje
- 1848 Nashville 643d (7/11) ? podejmij decyzje
- 1869 Washington 475d (6/17) ?
- 1848 Nashville 648a (5/8) ? podejmij decyzje

główni rywale gracza Billy the Kid

z graczem	przegrał	wygrał	zremisował
eos ★★★★★	16	2	0
krzepa ★★★★★	11	8	0
diablor ★★★★★	7	3	2
tamari ★★★★★	6	0	0
tinuviel ★★★★★	5	4	0
hetman ★★★★★	5	6	0
swierszcz ★★★★★	4	1	0
szagi ★★★★★	4	6	0
belgrano ★★★★★	4	2	0
sentinel ★★★★★	4	5	0

Oto zwycięzcy w konkursie na pokonanie Billy the Kida

Powiadomienia przez Gadu-Gadu to nowy sposób na otrzymywanie informacji w czasie rzeczywistym o: rozpoczęciu gry, przeliczeniu tury oraz otrzymaniu PW lub wiadomości drużynowej.

Aktywuj powiadomienia w zakładce 'mój profil' (wymagane jest wysłanie dowolnej wiadomości do 'gg-bota').

STRÓJ KOWBOJSKI

Dla przeciętnego zjadacza chleba wizerunek kowboja jawi się dość schematycznie: nieogolony facet w dżinsach i koszuli w kratę, z nieodłącznym kapeluszem oraz obuty w kowbojki na obcasie. Taki John Wayne czy Steve McQueen.

Taki strój wywołuje często ironiczny uśmiech.

Aby zrozumieć dlaczego kowboje ubierali – a raczej nadal ubierają się w ten sposób, należy wgłębić się z ich codzienność.

Gloryfikowanie „kowboja” i stawianie go na piedestał jako obrońcy dzikiego zachodu i heroicznego bohatera jest trochę przesadzone. Kowboj to nikt inny jak pracownik na rancho – odpowiadający za zwierzęta – bydło czy konie. Co zresztą sugeruje sama nazwa. I właśnie ten rodzaj pracy wymaga odpowiedniego stroju.

Całe dni spędzane na dworze, w różnych warunkach pogodowych, często po kilka godzin w siodle sprawiły, że strój kowbojski musiał nie tylko być trwały i wygodny, ale również zabezpieczać przed zagrożeniami w pracy.

Zacznijmy zatem od góry.

Kapelusz

Podstawowa ochrona głowy kowboja. Zarówno przed słońcem, gdy pracuje się na pełnych krów pastwiskach jak i przed deszczem. Szerokie rondo pozwala unikać lejącej się za koszulę wody. Pełni on również ochronę przed uderzeniami gałęzi w leśnych ostępach. Kapeluszem zawsze można nabrać wody i napić konia czy siebie. Kapelusze robi się z różnego rodzaju materiałów – od wyprawionej skóry – po filc czy inne materiały tekstylne. W zależności od gustu noszącego, kapelusz może być

w różnych kolorach oraz w różnych modelach – z szerszym bądź węższym rondem. Najbardziej wybredni kowboje ozdabiają rondo skórzanymi paskami bądź kamieniami.

Koszula

Niekoniecznie wszechobecny jeans. Raczej flanelowa koszula z długim rękawem, nawet w upały. Rękaw zawsze można podwinąć, a ochrona przed owadami, czy cierniami

jest nieodzowna. Kolorystyka nie przyciągająca owadów, pozwalająca wtopić się w tło, nie brudząca się.

Chustka na szyję.

Wcale nie do bandyckich napadów. Po prostu wszechobecny kurz i brud podczas jazdy na preriach często zatykają oddech. Dlatego obwiązana na szyi chustka jest nieocenionym elementem wyposażenia każdego szanującego się poganacza bydła.

A to wytrzeć pot, a to wysmarkać nos, a to zakryć usta od kurzu i pyłu. Capito?

Spodnie

Wszechobecne jeansy!

Pierwsza para jeansów powstała w 1873 r kiedy to handlarz - żydowski emigrant z Bawarii, nazwiskiem Levi Strauss, uszył z płótna namiotowego robocze spodnie dla kalifornijskich poszukiwaczy złota. Płótno zamówił wcześniej w tkalni w Nimes we Francji (stad nazwa tkaniny denim) i jako pierwszy uzyskał patent na miedziane nity wzmacniające szwy. Pierwsze jeansy były szyte z denimu ufarbowanego w barwniku indygo. Od tego czasu jeansy podbiły świat i przeszły wielokrotnie zmiany zarówno pod kątem materiału jak i fasonów. Jeansy dla prawdziwego kowboja są uszyte nieco inaczej – powinny być bardziej komfortowe i mieć ukryty szew wewnętrzny – do tego jest on wzmocniony. Takie szycie powoduje większy komfort i brak obcierania podczas jazdy konnej.



Czapsy

Krótkie, długie, z frędzlami bądź bez, zapinane na zaczepy bądź obecnie na zamek. Zamszowe bądź skórzane, bogato zdobione lub gładkie.

Do czego służą? Po co kowbojowi czapsy? Przede wszystkim służą do ochrony nóg.

Skóra chroni nogi przed ostrymi krzewami bądź otarciami rogów bydła o wiele bardziej niż jeansy. A wszyte frędzle falujące za każdym ruchem odstraszały owady.

Krój czapsów – został specjalnie tak stworzony, by chronić nogi a zapewnić komfort i nieskrępowanie ruchów w wyższych partiach ciała.

Do bydła używa się czapsów krótszych, z grubej skóry, a np. na zawody bardziej zdobnych i wyszywanych.

Kurtka

Podobnie jak czapsy, uszyta ze skóry z elementami frędzli.

Skóra – jako materiał łatwodostępny w dobie pacyfikowania dzikiego zachodu. A frędzle jako element odganiający natrętów (tych latających).

Płaszcz olejak

A co jeśli pada deszcz bądź śnieg? Każdy kowboj wie, że niezbędny jest długi płaszcz tzw. „olejak”. Uszyty z grubego materiału i specjalnie zaimpregnowany nie pozwala, by wilgoć dostała się do ciała. Wzmocniony podwójny kołnierz sprawia, że nawet najbardziej narażone na zmoczenie ramiona (wszak woda płynie z ronda kapelusza) są pod ochroną.

Olejak ma specjalny krój, można go rozpiąć do pewnego momentu na dwie poły i owinać nim sobie nogi, jak również ochronić nim przed deszczem siodło siedząc na koniu.

Buty

Kto choć raz w życiu nie pomyślał o kupnie kowbojek? Różne fasony i wzory od gładkich po bogato zdobione przyciągają nasz wzrok. Ale oprócz ładnego wyglądu mają one inną rolę. Przede wszystkim są butami wysokimi – kozakami, chronią więc nogę przed ugryzieniem np. skorpiona czy grzechotnika. Usztywniają też w pewnym sensie łydkę, co jest pomocne w jeździe konnej. Słynny „czub” to nic innego jak pomoc w wypadku, gdy wyleci nam noga ze strzemienia – szpiczasta końcówka buta łatwiej złapać strzemień w czasie pełnego galopu po prerii.

A obcas? To nie wymysł kowbojów mikrej postury, ale wymóg pracy. Łapiąc bydło np. na lasso z konia, kowboj często zeskakuje i powala cielaka na ziemię. Obcas jest bardzo pomocny, by „zaprzeć się” i nie dać się wyrzucić.

Long John

Kto z nas nie uśmiechnął się na widok starych westernów, gdy John Wayne bądź Steve McQueen wychodzili z sypialni jakiejś „damy” w śpioszku jak dla niemowlaka?



Autorka artykułu w stroju kowbojskim

To nic innego jak tak zwany „long John”. Bielizna i piżama w jednym. Uszyta jak dziecięcy śpioszek, z „klapą” w wiadomym miejscu.

„W drugiej połowie XIX wieku pojawiły się także flanelowe „śpioszki” – protoplasta czegoś, co w latach 90-tych stało się modne jako body. Tyle, że w tych starych „śpioszkach” było dużo guzików. W XIX-wiecznej Ameryce (w okresie wojny domowej) owe „śpioszki” patriotycznie przezwano Union Suit na cześć zwycięskiej strony; warto dodać, że w owych underwearach także sypiano, więc unijne śpioszki choćby biernie przyczyniły się do przyrostu unijnej populacji. Ciekawym elementem tej części garderoby był rodzaj zapinanej na guziki klapki w części tylnej (nazywanej niekiedy access hatch, czyli właz, albo fireman’s flap, czyli klapka (drzwiczki) strażaka); pozwalało to zaszaleć w ten lub inny sposób (choćby na banalną defekację) bez konieczności kłopotliwego ściągania całego dessous. Ta „frywolna” klapka była zresztą motywem w wielu czy to starych komediach filmowych, czy to satyrycznych rysunkach. Na amerykańskiej wsi ponoć panował zwyczaj nie zdejmowania „garnituru unii” przez całą zimę, aż nadchodziła wiosna, kiedy to strój ten ściągano, prano i odkładano do skrzyni aż do następnej jesieni.”

Krzysztof Zabłocki „Majtki story”



ostrogę zakończoną gwiazdą. Ostrogę to jedna z pomocy przy kierowaniu koniem. Ich długość i wzór zależy od mody, preferencji kowboja czy najważniejsze od konia, a raczej jego charakteru i potrzeby jazdy w ostrogach.

Rękawice

Skórzane, na ogół brązowe chronią ręce nie tylko przed zimnem, ale bardziej przed obtarciem i spaleniem sobie skóry w momencie łapania cielaka na lasso.

Niezbędne.

Kamizelka

Jeśli nie jest zbyt zimno i nie nosimy kurtki – kamizelka jest najlepszym rozwiązaniem. Po co? Kieszonki koszuli nie zawsze

pomieszczą papierosa, zapalniczkę, piersiówkę czy inne wyposażenie prawdziwego kowboja.

Kamizelka najlepiej skórzana bądź jeansowa jest więc nieodzownym atrybutem każdego twardziela.

Pasek

Pasek, a raczej pas na kabury rewolwerów i naboje to raczej przebrzmiała historia i każdy wie do czego służył.

Ostrogi

Kowbojki z czubem, na obcasie a przy nich dzyń, dzyń...

(REDHORN)

ZMIANY W FARMERSACH

W październiku nastąpiło sporo drobnych zmian w grze – w Pucharach pojawiły się „grupy śmierci” i losowe parametry, które następnie zadomowiły się również w miastach z roku 1869. Dodaliśmy powiadomienia przez Gadu-Gadu o komentarzach drużynowych i otrzymaniu PW. Przy zapisach do gier drużynowych pojawił się limit dwóch nierozpoczętych gier. Dodane zostały dwa niezwykle miasta drużynowe – Deadwood, o ‘ustawialnych’ parametrach oraz Wild West City o przeliczeniach co 5 i 10 minut. A ponadto został zmieniony ranking miesiąca – liczba zwycięstw jest od teraz dzielona przez pierwiastek z liczby gier. Co to zmieniło? Zobaczcie:

RANKING MIESIĄCA

GRACZE:

★★★★★	trad - 146 zwycięstw
★★★★	ginterlen - 132 zwycięstwa
★★★★	nikapol - 54 zwycięstwa
★★★	ariechin - 48 zwycięstw
★★★	zawulon - 47 zwycięstw
★★★	syłwoj - 43 zwycięstwa
★★★	luwoln - 39 zwycięstw
★★★	Billy the Kid - 37 zwycięstw
★★★	hetman - 37 zwycięstw
★★★	lewarus - 31 zwycięstw

Stary system premiował graczy lubiących dużą liczbę rozgrywek. Jak widać nawet Billy the Kid się załapał :)

RANKING MIESIĄCA

GRACZE:

★★★★★	trad - 10,38 (146 zwycięstw, 198 gier)
★★★★	ginterlen - 7,93 (132 zwycięstwa, 277 gier)
★★★★	ariechin - 4,98 (48 zwycięstw, 93 gry)
★★★	nikapol - 4,83 (54 zwycięstwa, 125 gier)
★★★	blaisek - 4,28 (29 zwycięstw, 46 gier)
★★★	hetman - 4,09 (37 zwycięstw, 82 gry)
★★★	zawulon - 4,00 (47 zwycięstw, 138 gier)
★★★	neura - 3,75 (30 zwycięstw, 64 gry)
★★★	luwoln - 3,50 (39 zwycięstw, 124 gry)
★★★	syłwoj - 3,39 (43 zwycięstwa, 161 gier)

W nowym systemie ważna jest skuteczność w zwyciężaniu, a nie tylko sama liczba zwycięstw – nie wystarczy być upartym, trzeba być też skutecznym :)

KOLEJNE WYBORY – CZYM ZASKOCZĄ KANDYDACI?

Przed nami wybory na czwartego Prezydenta USA. Kim są kandydaci?

Iwo ★★🍷 - jest w Farmersach ponad 9 miesięcy i już dwa razy kandydował na prezydenta. Choć młody wiekiem, to ostatnio awansował na lidera jednej z najliczniejszych drużyn w Farmersach. Ma ponad 200 PD.

Izyda ★★☆☆ - jedna z najbardziej rozpoznawalnych farmerek w grze (już półtora roku obecna w Farmersach!). Aktualnie ma ponad 1800 PD. Jest liderką Kuźni Talentów i była pierwszym prezydentem w Farmersach.

Bzik ★★☆☆🍷🍷🍷 - zdecydowany lider rankingu graczy, zdobył 10 tys. PD oraz ponad 1000 PD dla swojej drużyny, a ponadto 3 Puchary Dzikiego Zachodu. Ma maksymalnie rozbudowaną posiadłość i jest bardzo wysoko oceniany przez innych graczy. W Farmersach jest już rok.

Debata wyborcza trwa na forum – każdy może zapoznać się z programami wyborczymi kandydatów i zadać im pytanie. By nie duplikować tematu na łamach FT, zadałem kandydatom tylko jedno pytanie...

JAK NIE PRZEGRĄĆ O 0,2%?

To był zwykły pojedynek w grupie śmierci 125 Pucharu – możesz zobaczyć końcowe wyniki na:

http://farmersi.pl/user.php?id_gra=150843&id=6&id_sz=1&gracz=31721.

No dobra, może nie taki zwykły. Graliśmy bez bonusów, z kowbojami i losowymi parametrami startowymi. Przez pierwszą połowę gry ancymon atakowała moje stada, zbierając zwykle z 10-20% stada (co pokrywało jej koszt kowbojów), a jednocześnie sprzedawała mi te krówki. W drugiej połowie rozgrywki stosowała strategię 'na pełny spichlerz', czyli podciągania ceny zboża o 20%, co turę. Ja zaś byłem jedynym hodowcą i ciągnąłem co turę cenę krów o 20% rocznie.

Na forum była ostatnio dyskusja o wyższości strategii 'na pełny spichlerz'. Jak widać w grze na 12 przeliczeń obie strategie sprawdzają się tak samo. Różnica końcowych wyników wyniosła zaledwie \$341, czyli ok. 0,2%! Przegrałem o włos. Albo o pół...

Pytanie jakie zadałem kandydatom, by sprawdzić ich zdolności analityczne, brzmiało: **czy gdybym podjął w ostatniej turze inne decyzje - to czy miałbym szanse na pewne zwycięstwo?**

Przewagę \$341 łatwo byłoby odwrócić – wystarczyłoby bym ubił jedną krówkę więcej i zwolnił 5 kowbojów. Ale nie byłoby to pewne zwycięstwo – ancymon mogła mnie zaatakować, zatrudniając wszystkich dostępnych kowbojów i wygrałaby większą przewagą...

Co kandydaci na Prezydenta mieli do powiedzenia?

Iwo ★★🍷 - Nie. Pozdro Iwo 🍷

Izyda ★★☆☆ - hmm... jak w grach pucharowych z eliminacji nie można podejrzewać decyzji. natomiast patrząc po różnicy między Tobą, a ancymonem to na pewno istniała taka kombinacja decyzji, która dawała pewne zwycięstwo. natomiast przede wszystkim opłacało się już wcześniej obniżyć cenę zboża, nie wiem czy było to możliwe w ostatnim przeliczeniu, jeśli tak, to pewnie by zmniejszyło różnice, gdyż ancymon by bardziej na tym stracił.

Bzik ★★☆☆🍷🍷🍷 - Wyrównana rozgrywka 😊 Pewnych szans na zwycięstwo nie było, a to z powodu kowboi. Zatrudnienie kolejnych do obrony powodowało by straty, a samobójczego ataku przeciwnika na krowy wykluczyć się nie dało. Przeprowadzenie własnego ataku również nie wchodziło w grę, z powodu ryzyka kontrataku. Jednak zakładając równowagę sił w kowbojach taką jaka się ustaliła, to najprawdopodobniej ustawienie jednego więcej pastwiska i powstrzymanie się od uboju dało by zwycięstwo, ale dokładnie nie liczyłem tylko szacowałem



(SZERYF)



Z PAMIĘTNIKA MŁODEGO KRONIKARZA (CZ. 5)

Jest rok 1811 - ja jeszcze dosyć "młody" - mam 42 lata. Mój przyjaciel James o wiele starszy, o czym wcześniej nie wspominałem - ma lat 75. Ale widać, że trzyma się niezłe, choć to tylko pozory. Ciągłe stara się jak najwięcej pracować przy maszynach, choć odganiają go od tego - mamy już wystarczająco dużo pracowników, że "tylko" nadzorujemy.

James bardzo wykończył się batalią z PLT. Nie spał wielu nocy, ciągle opracowywał to nową strategię albo konstruował coś w warsztacie.

Niestety mam pewną obawę. Ostatnio pożyczyłem mu pewną książkę, gdzie jednym z wątków było przygotowywanie się bohatera to "przeprowadzki" - śmierci. Ta osoba wiedziała, że umrze. Myślę, że to samo jest z moim przyjacielem. Ale gdyby on teraz umarł, nie dał bym sobie rady! Wszystkie sprawy nie są jeszcze uporządkowane to raz, a dwa, że... ja naprawdę jeszcze nie dojrzałem do tego by sam kierować firmą.

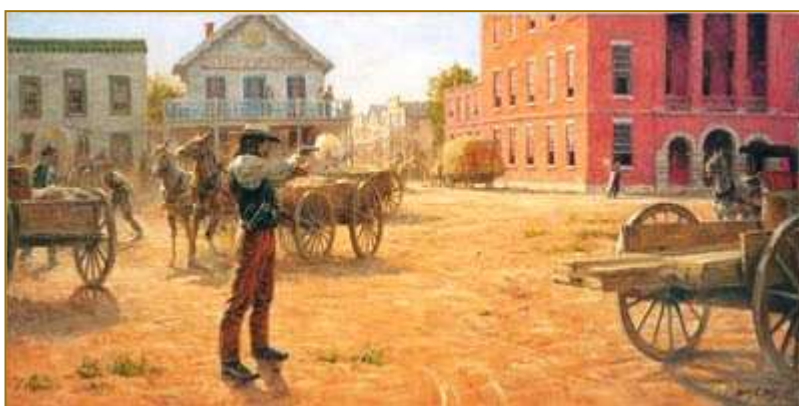
Tym bardziej mam problem, gdyż jestem alkoholikiem. Wstyd mi się do tego przyznawać, ale cóż...

(LLM)

CO SĄDZISZ O... WILD WEST CITY? – OPINIE

Deluxemsw ★★ : *Fajnie, że jest taka szybka drużynówka, nie trzeba czekać kilka dni zanim się ludziki zbiorą do grania. Troszke sie można podszkolić i ten czas...Ja uwielbiam szybkie gry, mało czasu decyzja...i czekasz. Adrenalina rośnie. To jest dla mnie dużym plusem. Gram z wypiekami na twarzy W ogóle fajnie że wprowadza się regularnie jakieś nowości. Nie jest nudno o nie!*

Iwo ★★ : *Jest fajne .*



Rossman ★★ : *Wild West City jest rewelacyjne ! Tylko tutaj (nie w pucharze) gracze mają szansę pokazania się z tej najlepszej ekonomicznej strony. WWC jest dla każdego. Szanse są równe, równy start, ogromna ilość możliwości gry i rozwoju sprawia, że jest to najbardziej emocjonująca obecnie rozgrywka w Farmersi.pl . POLECAM!!!*

Izyda ★★ : *Niestety jeszcze nie miałam okazji grać w tym mieście. Jednak uważam, że sam pomysł jest bardzo ciekawy. Mamy szansę sprawdzenia czy potrafimy współpracować pod presją czasu, wymaga to sporych zdolności, zwłaszcza, że często zdarzy nam się grać z zupełnie obcym graczem. Pozwala to na sprawdzenie wielu swoich umiejętności, a także jest ciekawym urozmaicheniem gry.*

Andrzejek ★ : *Świetna gra, aczkolwiek trudna i trzeba ją poczuć. Ja nadal mam problem z niezbankrutowaniem . Mam jednak nadzieję, że to się zmieni. Uważam, że ta odłona gry to wprowadzenie do nowości, które z pewnością Szeryf wprowadzi. Pierwsza moim zdaniem gra przy krócej trzeba myśleć, a nie typowa "naparzananka". Mówię tak, bo gram tu jakiś czas, a ambitnej konkurencji nie odkryłem jeszcze. Twórcom gry serdecznie dziękuję za coś nowego i lepszego.*



Bzik ★★ : *Na razie nie sądzę nic, bo nie grałem tam. Jednak mam nadzieję, że się sprawdza, bo to pomysł wart polecenia i dający szansę zapoznania się z grą drużynową graczom niezrzeszonym. Może dzięki temu będziemy mieli więcej liczniejszych drużyn?*

(OPINIE ZEBRAŁ LLM)

SANTA FE TRAIL

Santa Fe Trail to historyczny, XIX-wieczny szlak wędrowny na południowym zachodzie Ameryki Północnej, łączący terytoria ówczesnego Missouri z Santa Fe w Nowym Meksyku. Wytoczony w roku 1821 przez Williama Becknella, służył jako życiowo ważna handlowa i wojskowa droga aż do czasu zbudowania linii kolejowej do Santa Fe w roku 1880.

Pierwotnie był to międzynarodowy szlak handlowy łączący Stany Zjednoczone z Meksykiem, ale w roku 1846 posłużył armii amerykańskiej w inwazji Nowego

Meksyku podczas wojny amerykańsko-meksykańskiej. Po zagarnięciu przez USA obszaru Południowego Zachodu szlak pomógł w gospodarczym rozwoju regionu, a przede wszystkim osadnictwa, odgrywając kluczową rolę w poszerzaniu stanu posiadania ku zachodowi.

W dzisiejszych czasach szlak znajduje się w gestii Służby Parków Narodowych jako Santa Fe National Historic Trail. Współczesna autostrada, biegnąca w pobliżu dawnego szlaku na terenach Kolorado i północnego Nowego Meksyku, została oznakowana jako "Santa Fe Trail, Narodowa Droga Krajobrazowa".

Przebieg

Wschodni kraniec szlaku znajdował się w środkowym Missouri w miejscowości Franklin na północnym brzegu rzeki Missouri. Przekraczał rzekę drogą wybraną przez Becknella wzdłuż istniejącego już wcześniej Szlaku Osage. Na zachód od Franklin szlak biegł przez Missouri, mijał od północy Marshall, przez Lexington docierał do Fort Osage, a następnie do Independence. Independence było także jednym z "miejsc odbicia" dla szlaków Oregon Trail i California Trail.

Fragment szlaku pomiędzy Independence a Olathe był używany również przez wędrowców dążących



Mapa przebiegu Santa Fe Trail (czerwona linia) ca. 1845

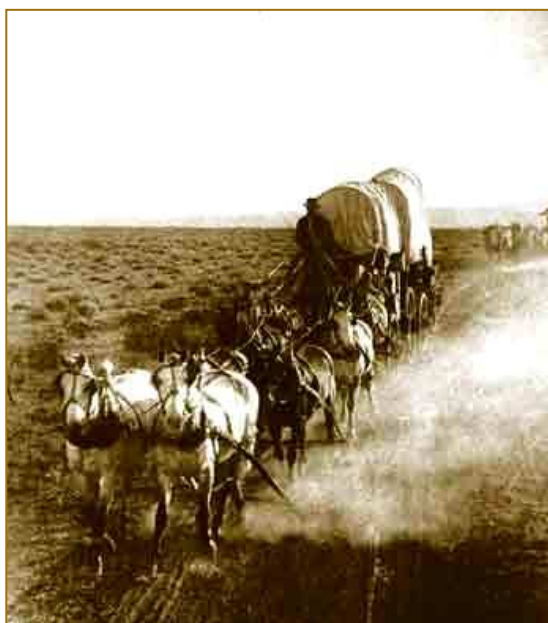
do Kalifornii i Oregonu, których szlaki odbiegały na północny zachód w pobliżu Gardner.

Koleiny wyłobione przez tysiące kół są do dziś widoczne w wielu miejscach tego odcinka. W Great Bend szlak docierał do brzegów rzeki Arkansas. Tu rozdzielał się, biegnąc po obu brzegach rzeki do Dodge City i Garden City.

Na zachód od Garden City, w południowozachodnim Kansas, szlak dzielił się na wiele odnóg, które następnie się łączyły i kierowały ku Santa Fe.

Zagrożenia na szlaku

Podróżujący po Santa Fe Trail napotykali wiele przeciwności. Ataki Indian, trudności w znalezieniu pożywienia i paszy, obok braku wody pitnej, czyniły ze szlaku drogę najwyższego ryzyka. Warunki pogodowe, jak np. potężne burze z licznymi wyładowaniami, nie ułatwiały podróży. Najczęściej, w chwili nadejścia burzy, nie było gdzie się schronić, a bytło ogarniała panika. Grzechotniki też stanowiły zagrożenie - wielu pionierów zmarło od ich ukąszeń. Główną jednak trudnością szlaku był brak wody. W rzeczywistości rzeka Cimarron była jednym z nielicznych źródeł wody pitnej na całym długim szlaku. Z jej braku zmarło wielu wędrowców.



źródło: [Wikipedia \(http://pl.wikipedia.org\)](http://pl.wikipedia.org)

Screen miesiąca

wyniki w roku 1881:

gracz	łączy majątek	ilość ziemi	ilość krów	przychody	przychody z eksportu
nikapol	\$172.929 (+22%)	48 (bez zmian)	0 (bez zmian)	\$43.852 (+12%)	\$0
ginterlen	\$172.291 (+20%)	57 (+1)	0 (bez zmian)	\$41.215 (+12%)	\$40.661
jarekw	\$171.691 (+29%)	30 (+1)	130 (-94)	\$65.419 (+86%)	\$29.186
zawulon	\$101.321 (+13%)	17 (bez zmian)	10 (+10)	\$12.237 (-43%)	\$0

majątek gracza



Szybka gra w Seattle z pasjonującym finishem.

zagadka—rebus

sinx/n= ???

(KNOT)

REDAGUJ Z NAMI!

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

Najłatwiejsze zadanie! Abonament dla nowicjuszy

Jakie jest najłatwiejsze zadanie? Takie, którego prawie nie da się nie zaliczyć?

Jest to zadanie „pustynia”:

http://farmersi.pl/zadania.php?idm=13&link=1&id_zadania=230#230

Tak proste, że aż śmieszne!

Ale czy uda ci się go nie zaliczyć?

To jest wyzwanie dla nowicjuszy! Zbankrutuj w tym zadaniu i prześlij mi o tym PW, to dostaniesz tygodniowy abonament gratis!

Humor

Skarży się makler: - Ten kryzys jest gorszy niż rozwód.
Straciłem połowę majątku i nadal mam żonę.

- Jak skutecznie zamrozić pieniądze?
- Wpłacić je do islandzkiego banku.

Do banku wpada zamaskowany człowiek i przystawia pistolet kasjerowi do głowy:

- Nie chcę żadnych pieniędzy - mówi. - Tylko zacznijcie, do cholery, pożyczać je sobie nawzajem...

Spadki na giełdach, szalejący kryzys ekonomiczny, przychodzi 8-letni synek do tatusia i mówi, że chce rowerka.

Tatuś na to:

- Nie mogę ci kupić rowerka, bo zaciągnęliśmy duży kredyt na dom, a na dodatek mama w zeszłym tygodniu straciła pracę.

Następnego dnia tatuś wstaje i widzi, że synek się spakował i chce się wyprowadzać, więc go pyta dlaczego?

Synek na to:

- Wczoraj wieczorem przechodziłem obok waszej sypialni i słyszałem, jak mama powiedziała, że już odlatuje, a ty za chwilę powiedziałaś, że też zaraz dojdiesz. Musiałbym być zdrowo p****ęty, żeby zostać tu sam, z takim wielkim kredytem i bez rowerka...

DEADWOOD – ĆWICZYMY ANGIELSKI

W połowie października wprowadziliśmy miasto drużynowe Deadwood. Ciekawe jest pod trzema względami: gra w nim aż 12 osób, jako jedyne miasto drużynowe ma 'ustawialne' parametry oraz... niezwykła jest historia tego miasta.

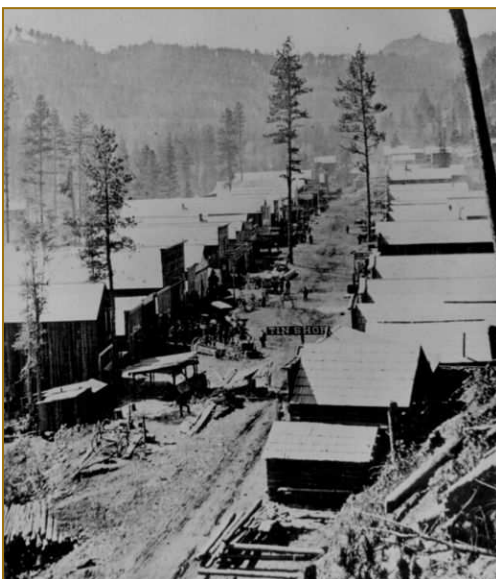
Deadwood, named for the dead trees found in its gulch, is a city in and the county seat of Lawrence County, South Dakota, United States. The population was 1,380 at the 2000 census.

Deadwood started off illegally, as its location was, at the beginning of its history, part of Native American territory. The Treaty of Laramie of 1868 had guaranteed ownership of the Black Hills to the Lakota people. However, in 1874, Colonel George Armstrong Custer led an expedition into the Hills and announced the discovery of gold on French Creek near present-day Custer, South

Dakota. Custer's announcement triggered the Black Hills Gold Rush and gave rise to the lawless town of Deadwood, which quickly reached a population of around 5,000.

In early 1876, frontiersman Charlie Utter and his brother Steve led a wagon train to Deadwood containing what were deemed to be needed commodities to bolster business, including gamblers and prostitutes, which proved to be a profitable venture. Demand for women was high, and the business of prostitution proved to be a good market. Madam Dora DuFran would eventually become the most profitable brothel owner in Deadwood, closely followed by Madam Mollie Johnson. Businessman Tom Miller opened the Bella Union Saloon in September of that year.

Another saloon was the Gem Variety Theater opened April 7th, 1877 by Al Swaengen who also controlled the opium trade in the town. After the saloon was destroyed by a fire and rebuilt in 1879, it burned down again in 1899, causing Swaengen to leave the town.



A photograph of Deadwood in 1876. General view of the Dakota Territory gold rush town from a hillside above.

Hickok, and remains the final resting place of Hickok and Calamity Jane, as well as slightly less famous figures such as Seth Bullock. It became known for its wild and almost lawless reputation, during which time murder was common, and punishment for murders not always fair and impartial. The prosecution of the murderer of Hickok, Jack McCall, had to be sent to retrial because of a ruling that his first trial, which resulted in an acquittal, was invalid because Deadwood was an illegal town. This moved the trial to a Lakota court, where he was found guilty and then hanged.

As the economy changed from gold rush to steady mining, Deadwood lost its rough and rowdy character and settled down into

a prosperous town. In 1876 a smallpox epidemic swept through the camp, with so many falling sick that tents had to be set up to quarantine them. Also in that year, General George Crook pursued the Sioux Indians from the Battle of

Little Big Horn on an expedition that ended in Deadwood, and that came to be known as the Horsemeat March.

A fire on September 26, 1879, devastated the town, destroying over 300 buildings and consuming everything belonging to many inhabitants. Without the opportunities of rich untapped veins of ore that characterized the town's early days, many of the newly impoverished left town to try their luck elsewhere.

The entire town was designated as a National Historic Landmark in 1961. The pressure of development may have an effect on the historical integrity of the landmark district.



Possible current location of the original Nuttal & Mann's saloon where Wild Bill Hickok was killed, 624 Main Street, Deadwood.

The town attained notoriety for the murder of Wild Bill

źródło: http://en.wikipedia.org/wiki/Deadwood,_South_Dakota

REKLAMY WYBORCZE

**Twoim krowom brak motywacji do rozmnażania?
Zboże kładzie się z nudów po polach?
Kowboje leżą w saloonie pod stolikami czekając na akcję?**

Jest na to sposób!

W planach:

**Fabularyzacja gry, rozruszanie forum, w tym nowe gry i zabawy.
Promocja Farmersów w mediach branżowych na szeroką skalę.
Stworzenie profesjonalnej grupy wspierającej rozwój Farmersów.
I wiele innych!**

Bzik - Prezydent na którego czekałeś!

**Iwo
by farmersi byli tańsi**

Najważniejsze punkty mojego planu wyborczego to walka o obniżkę cen abonamentu oraz wprowadzenie porad wysyłanych na maila do wybranego przez gracza miasta. Poza tym ogłaszam że jeśli zostanę wybrany to rozgrywki w Washingtonie będą jeszcze ciekawsze i otworzę bramy stolicy dla kowboi!!!

Jeśli chcesz żebym zrealizował w/w punkty(i nie tylko) to zagłosuj na mnie w wyborach na Prezydenta USA w Farmersach