

Fenimore Fillmore THE

WESTERNER

Demolösung by Locke

Exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Nachdem Fenimore auf der Ranch angekommen, u. im Gemüsebeet gelandet ist, hört er das trampeln mehrerer Pferdehufe. Er beschließt sich erstmal zu verstecken u. abzuwarten.



Fenimore hört, dass die Männer Jo die Farm abkaufen wollen, was dieser aber strickt ablehnt. Er zieht sich vorsichtig weiter zurück, hat aber die Rechnung ohne den, hinter ihm stehenden, Kaktus gemacht. Dieser sticht ihn gewaltig ins Hinterteil, so dass Fenimore mit einem Satz nach vorn im Mittelpunkt des Geschehens steht. Sofort wird auf ihn geschossen. Durch eine geschickte Drehung weicht er aus u. schießt zurück.

Die drei „feinen Herren“ reiten eiligst davon u. Fenimore wird von Jo zum Abendessen eingeladen.

Während des Essens, was ihm nicht besonders mundet, wird er zur landwirtschaftlichen Mitarbeit eingeladen.

Dieses lehnt er dankend ab u. geht schlafen.



Am anderen Morgen sucht er seine Siebensachen zusammen.

Er nimmt das **Seil**, das **Holster** u. aus der Schublade seinen **Revolver** mit.

Leider findet er nur einen Spielzeugrevolver, den jemand gegen seinen ausgetauscht hat.

Fenimore geht nun in die Küche u. redet mit Jo`s Frau, welche ihn zum Frühstück einläd.

Er lehnt aber dankend ab, ihm ist noch schlecht von gestern.

Fenimore nimmt noch einen **Apfel**, einen **Blasebalg** u. seinen **Hut**, bevor er nach draussen geht.

Hier sieht er sich um u. findet, neben dem Donnerbalken, einen **Eimer**. Neben dem Schuppen liegt noch ein **Baumstamm**, welchen er ebenfalls einsteckt.

Er geht in den Schuppen u. nimmt seinen **Sattel**, ein **Seil** u. eine **Säge** mit.

Neben dem Farmhaus steht ein Wäschekorb aus dem er einen **Socken** mitnimmt.



Nun sieht er sich nach etwas essbaren für seinen Zossen um.

Leider sind die Möhren auf dem Feld etwas mickrig.

Fenimore beschliesst etwas dagegen zu tun u. sie etwas zu wässern.

Er stellt den Eimer unter die Pumpe und füllt ihn voll.

Dann geht's zum Beet, welches mehrere Male kräftig gewässert wird. Nun kann Fenimore ernten u. Ray, so heisst der Zosse, füttern.



Dann wird Ray noch mit den Möhren gefüttert u. ab geht die Post zur Nachbarranch um Jo zu suchen.

<http://www.gamepad.de>

Der Empfang ist nicht gerade herzlich, denn nachdem Fenimore die „netten Herren“ von Jo`s Ranch vertrieben hatte, tobten sie sich hier aus.



Jetzt werden erstmal Pläne für die Verteidigung der Ranch geschmiedet.

Fenimore will einen Grossteil davon übernehmen u. die benötigten Sachen besorgen.

Ob dass wohl gut geht?

*Er geht nach oben auf den Dachboden u. schiebt die **Trittleiter** vors Dachfenster.*

Danach untersucht er die Bodenkammer.



Hier findet er, in einer Kommode, mehrere **Dollarnoten**, welche er einsteckt.

Dann geht er wieder in die Küche u. führt hier seine Suche fort. Auch im Küchenschrank, sowie in den Schubladen des Küchentisches findet er einige **Dollarnoten**.

Sie werden trotz des lautstarken Protestes von Alvin eingesteckt.

Filimore nimmt nun seinen Hut, ohne den er ja nicht das Haus verlässt u. geht auf die Veranda.

Hier redet er mit Alma Jones, Alvins Ehefrau.

Den **Eimer**, welcher auf der Veranda steht nimmt er mit.



Dann inspiziert er noch den Garten u. den Brunnen.

Hier legt er ein **Seil** um die Umlenkrolle u. befestigt den **Eimer** am Haken.

Dann lässt er den Eimer hinunter, füllt ihn auf u. nimmt ihn mit.

Neben dem Schweinestall steht eine ACME Stammklemmmaschine. Mit dessen Hilfe wird Filmores **Baumstamm** zersägt.



Die einzelnen Teile werden mitgenommen.

*Dann untersucht Filmore den inneren Schweinestall u. findet eine **Laufkatze**.*

Damit geht er zurück ins Haus u. auf den Dachboden.

Hier steigt er auf die Trittleiter u. dann aufs Dach.

*Er befestigt die **Laufkatze** mit dem **Seil** u. es geht ab in den Schweinestall.*



Und nach einer Runde „Schweinereiten“, ist die Demo leider zu

Ende

<http://www.gamepad.de>