

LASS DIE KNOCHEN ROLLEN

Abenteuer/Comedy

Maria Arato

Februar 2022

1. Szene: Ein ungebetener Gast

Sounds: Starker Wind und Regen draussen. Im Inn sitzen viele Männer, sie spielen und trinken, sprechen dabei laut und lachen. Leise Musik im Hintergrund möglich.

0: ERZÄHLER:IN

Herzlich willkommen im wohl
bekanntesten der vielen Pubs in
Kinsale. Ich spreche natürlich von
dem brillanten Spaniard Inn. Das
rustikale und vor Charme strotzende
Spaniard stammt aus dem Jahr 1650.
Und ist ein Muss für jeden irischen
Pub-Liebhaber. Die Bar ist das
Herzstück: Sägemehl auf dem Boden,
ein immer knisternder Kamin, an dem
ihr eure Knochen nach einem langen
Tag auf dem Meer aufwärmen könnt,
Seeleute und Stammgäste, die Rum
trinken und Shanties singen...was
braucht man mehr?

*(Pause, O-Töne sind zu
hören)*

Es ist kurz nach zehn, draußen
stürmt es, Äste peitschen ans
Fenster und es ist stockdunkel. Man
möchte gar nicht denken, wer sich
jetzt noch dort in der Kälte
herumtreibt. Ah, die Tür geht
gerade auf.

Sound: Eine alte Holztür wird knarzend geöffnet.

Was sehe ich? Ein Gast tritt in den
Pub ein: Schwarzer bodenlanger
Umhang, sein Gesicht wird von einem
Hut mit breiter Krempe verdeckt...
Wer das wohl sein mag? Ich bin
gleich stumm, nur noch eines: Falls
ihr's noch nicht erraten habt, wir
sind im 18. Jahrhundert...

Sound: Näher kommende Schritte auf Holz.

1: CILIAN

Aye, welches Seeungeheuer hat das
Regenwetter heute zu uns
verschlagen?

2: LIAM

Sieht ganz nach einer kleinen,
scheußlichen Missgeburt aus, die
selbst der Kraken wieder
ausgespuckt hat. *Lacht laut*

3: CILIAN UND BILLY

Lachen laut mit

4. DER GAST

Lacht ruhig, ihr Landratten. Ihr habt ja sonst nichts mehr zu bieten. Hockt den ganzen Tag hier nur rum und sauft wie die Schweine!

5: BILLY

(aggressiv)

Ich wäre vorsichtiger mit meiner Zunge, wenn ich einen fremden Ort wie diesen betrete, Bürschchen!

6: LIAM

Ja, was soll das werden? Hast du zu viel Salzwasser geschluckt?

7: CILIAN

Wenn du was zu sagen hast, setz dich an den Tisch und lass deinen Einsatz sehen. Und falls du nichts zu bieten hast, verschwinde!

8: DER GAST

Karten? Ich würde mich liebend gern an den Tisch setzten, nur nicht zu *diesem* armseligen Spiel.

9: BILLY

(noch gereizter)

Wieder scheinst du zu vergessen, wo du bist und mit wem du sprichst...

10: CILIAN

(spöttisch)

Ganz ruhig, Billy! Jetzt bin ich neugierig. Welches Spiel hast du denn im Sinn?

11: DER GAST

(gelassen)

Das Knochenwürfelspiel!

Sounds: Nimmt einen kleinen Beutel aus seiner Mantelinnentasche und leert den Inhalt auf den Tisch, Knochenwürfel auf Holz.

12: DER GAST

Das ist ein altes Spiel aus dem Piratenerbe, was nur mutigen Männern vorbehalten ist. Pures Gewinnerglück, kein Bluff.

(herausfordernd)

Traut ihr euch das zu?

13: LIAM

Na diese Krakenmißgeburt traut sich
aber was zu...*Lacht*

14: BILLY

Ja, wie wär's wenn wir ihn
stattdessen aufspießen würden?

15: DER GAST

Dann habt ihr wohl doch Angst. Habe
euch Sprotten mit echten irischen
Männern verwechselt...

Sound: Beide stehen ruckartig auf, Stühlerücken auf Holz.

16: BILLY

(flippt aus)

Jetzt reicht's! Wie schmeckt dir
wohl meine Faust...

(holt aus)

17: CILIAN

*(ruhig, aber mit Nachdruck
auf Einsatz)*

Billy, Liam, genug, hinsetzen! Es
ist unhöflich Gewalt gegen neue
Gäste anzuwenden, besonders wenn
diese noch gar nicht die
Gelegenheit dazu hatten, uns ihren
Einsatz zu präsentieren. Würfel
haben wir ja auch schon auf dem
Tisch. Also setz dich und lass
sehen!

18: DER GAST

Ich danke. Hier ist mein Einsatz.

*Sound: Wirft einen Sack voller Goldmünzen auf den Tisch.
Setzt sich an den Tisch (knarrender Stuhl auf Holz).*

19: DER GAST

Dann lasst mich euch mal die Regeln
erklären. Auf den Würfeln gibt es
jeweils vier Symbole: Totenkopf,
Schwert, Knochen und Schaufel. Ich
verteile anfangs vier Würfel. Wir
werfen sie gleichzeitig hoch und
sehen uns das Ergebnis an. Ein
Schwert klaut den Würfel eines
anderen Spielers. Eine Schaufel
kann einen Knochen vergraben, d.h.
vor anderen Schützen. Wer einen
Schädel rollt, verliert alle seine
Knochen außer den vergrabenen. Nach
der Runde, zieht jeder einen
weiteren Würfel, bis es keine mehr
gibt.

(MORE)

19: DER GAST (CONT'D)
 Wenn alle Würfel vergriffen sind,
 würfelt jeder Spieler das letzte
 Mal... Der Spieler, der die meisten
 Knochen am Ende gesammelt hat, ist
 der Gewinner.

20: LIAM
(nachdenklich)
 Ganz schön kompliziert...Was sagst
 du, Cilian?

21: CILIAN
 Geht klar, klingt für mich
 kinderleicht.

22: BILLY
(unbeeindruckt)
 Ich kenne das Spiel sogar. Mein
 Urgroßvater war Pirat auf der
 Revenge. *Lacht* Du hast schon
 verloren, Freundchen!

*Sounds: Stühlerücken auf Holz. Alle setzen sich wieder und
 beginnen zu spielen.*

23: ERZÄHLER:IN
 Die drei Spieler stürzen sich auf
 ihre Würfel auf dem Tisch, alle
 gierig darauf, bei diesem
 "leichten" Glücksspiel den fetten
 Geldbeutel des Fremden zu
 ergattern. Anfangs haben die
 Neulinge Glück, sie scheinen immer
 ein Schwert zur Hand zu haben und
 sammeln reichlich Knochen. Leichtes
 Spiel, denken sie. Doch dann,
 wendet sich das Blatt und alle drei
 würfeln nur noch Totenköpfe und
 verlieren nach und nach alle
 Knochen, noch bevor sie sie
 vergraben können. Das erste Spiel
 ist zu Ende, der Fremde hat
 gewonnen.

24: BILLY
(spöttisch)
 Ei, ei, ei, sieh einer an, der hier
 ist ja ein richtiger Glückspilz,
 wie es mir scheint.

25: LIAM
 Ja...oder er betakelt uns gerade.
 Er hat uns die Würfel am Anfang
 zugeteilt, bestimmt hat er deswegen
 gewonnen. Ich verlange eine
 Wiederholung!

Sounds: Schritte auf Holz.

26: ERZÄHLER:IN

Während des gesamten Spiels saß ganz hinten in einer dunklen Ecke des Lokals, ein unscheinbarer Mann, der das Spiel aufmerksam beobachtet hatte und jetzt plötzlich aufgestanden war und auf den Spieltisch zukam.

27: DER BEOBACHTER

Entschuldigen Sie meine Herren, ich konnte mich nicht länger zurückziehen. Höchst fasziniert von Ihrem neuen Spiel, musste ich es mitverfolgen. Dabei ist mir zwar kein Schwindel aufgefallen, aber ich würde das Glück dieses Spielers auch erneut auf die Probe stellen wollen. Diesmal setze ich mich direkt hinter Sie und beobachte seine Handgriffe und Blicke ganz genau.

28: CILIAN

Das scheint mir fair. Wir spielen erneut. Diesmal werde ich die Würfel austeilen!

29: ERZÄHLER:IN

Die Würfel werden in den Beutel eingesammelt und Cilian schüttelt sie heftig durch.

Sounds: Würfel werden eingesammelt, Cilian reicht in den Beutel mit der Hand und holt die ersten 4 Würfel für alle raus.

30: ERZÄHLER:IN

Dann gibt er jedem vier davon und das Spiel beginnt von Neuem. Diesmal scheinen die drei Pubstammgäste noch mehr Glück zu haben, sie fangen schon an, die Knochen zu vergraben, doch dann...Pause... wendet sich das Blatt wiederum und der Fremde bekommt die restlichen Knochen, weil sie nur noch lauter Totenköpfe würfeln.

31: BILLY

Arrgh! Versenk mich doch! Der hat schon wieder gewonnen...

32: CILIAN

(nachdenklich)

Wirklich ungewöhnlich, dass jemand so viel Glück hat.

33: LIAM

Was sagt denn der Beobachter dazu?

34: ERZÄHLER:IN

Der Beobachter tritt an den Tisch, zieht eine Lupe aus seiner Manteltasche und nimmt die Würfel in die Hand. Er bestaunt sie von allen Seiten, legt sie dann wieder ab und tritt einen Schritt zurück.

35: DER BEOBACHTER

Diese Würfel sind zwar aus alten Knochen gemacht, trotzdem sehr gut erhalten. So etwas findet man heutzutage nur noch selten. Elfenbein, nicht wahr? Woher haben sie die Würfel?

36: DER GAST

Das geht dich überhaupt nichts an, misch dich nicht ein! Ich habe fair gespielt und die hier haben verloren. Ich will jetzt meinen Gewinn haben.

37: LIAM

(aufbrausend)

Den bekommst du aber nicht, du bist allein und wir sind zu dritt!

Sounds: Der Gast zieht seinen Säbel und streckt ihn vor sich hin. Stühle rücken, alle Spieler schrecken hoch.

38: ERZÄHLER:IN

Verteidige sich wer kann! Der Fremde scheint gut vorbereitet zu sein. Schnell greift er die schon angetrunkenen Spieler einen nach den anderen an. Diese scheinen von der Schnelligkeit und Furchtlosigkeit des Fremden überwältigt zu sein. Als der dritte Spieler seinen Säbel fallen lässt, eilt ihm der Beobachter zu Hilfe. Dieser scheint ein echter Gegner für den Fremden zu sein. Sie kämpfen eine gute Weile lang, doch das Duell scheint unentschieden. Schließlich halten sich beide gegenseitig den Säbel an die Schläfe und wollen nicht nachgeben.

39: DER BEOBACHTER

(*atmet schwer*)

Verraten Sie mir jetzt, wo Sie diese Würfel herhaben?

40: DER GAST

(*atmet schwer*)

Niemals! Das geht dich eine glatte Sardine an!

41: CILIAN

(*schreiend*)

Ihr sollt sofort aufhören. Alle beide! Das ist unser Lokal und ihr veranstaltet hier weiß Neptun was...Setzt euch hin, packt die Säbel weg.

(*ruhiger, zum Gast*)

Du erzählst sofort, woher du diese blöden Würfel hast.

42: DER GAST

Aber nur, wenn der hier preis gibt, wer er ist.

43: CILIAN

Schön. (*zum Beobachter*)

Und du verrätst ihm, wer du bist.

Sounds: Tuscheln im Hintergrund, Stühle werden geschoben, Flaschen vom Boden aufgehoben, jemand fegt.

44: DER GAST

Also gut, ihr seid hier die Gastgeber...und in der Überzahl. Ich nehme nur meinen Hut ab und verrate euch, wer ich bin.

45: ALLE SPIELER UND DER BEOBACHTER

(*überrascht*)

Harr!

46: LIAM

Ein...ein Mädchen?

47: MARY

(*mit anderer Stimme*)

Eine Frau, wenn ich bitten darf! Mein Name ist Mary Bonny, ich bin die Tochter von Anne Bonny, der legendären Piratin. Von ihr müsstet ihr doch auch in diesem kleinen Kaff gehört haben...

48: LIAM

(*wieder verärgert*)

Du bist noch immer in diesem Kaff...

49: CILIAN

Klappe! Anne Bonny hatte also eine Tochter? Lass mich dich ansehen...
(total fasziniert)

50: BILLY

Beim Klabautermann! Die Frau war eine Legende!

51: DER BEOBACHTER

Das ist zwar sehr faszinierend, aber was ist mit den Würfeln?

52: MARY

Richtig, die Würfel habe ich von meiner Mutter geerbt. Viel hatte sie nicht aus ihrer glorreichen Piratenzeit mitgenommen, aber die Würfel waren immer bei ihr. Einmal erzählte sie mir, wie sie das letzte Mal richtig zum Einsatz kamen: Es war die letzte Fahrt der Revenge. Sie standen vor Kap Negril im Westen Jamaikas. Während eines Trinkgelages waren ihr Freund, Jack und seine Crew vollkommen weggetreten und konnten von Jonathan Barnet, einem englischen Freibeuter mit nur wenig Widerstand überwältigt werden. Oh, aber wie furchtlos meine Mutter und ihre gute Freundin, Mary Read kämpften...natürlich konnten sie eine ganze Mannschaft von kräftigen Männern zu zweit nicht aufhalten, aber sie machten keinen Halt und kämpften bis zum Ende.

53: BILLY

Ja, ich habe von meinem Urgroßvater davon gehört...

54: MARY

Die Frauen verfluchten ihre Angreifer und auch die besoffenen Piraten. Der Fluch ging aber auf die Würfel über. Diese alten Knochen müssen ihren Ärger direkt in sich aufgenommen haben. So kommt es dazu, dass jede Frau, die mit den Würfeln gegen Männer spielt, immer gewinnen wird. Da ist also Karma im Spiel, Glück spielt keine Rolle...

55: BILLY

Ich kann es immer noch nicht glauben, mein Urgroßvater hat mit diesen Würfeln gespielt...

56: LIAM

Das ist also der Grund, warum wir verloren haben...

57: CILIAN

Gut, damit behältst du dein Leben aber bekommst nicht den Gewinn. Schließlich hast du uns belogen.

58: MARY

Seufzt...Was ist nun mit dir? Wer bist du?

59: JOHANN SINGER

Mein Name ist Johann, Johann Singer. Ich nenne mich selbst Altertumswissenschaftler. Genauer genommen, sind alte Knochen mein Spezialgebiet. Nun, da ich ihre Geschichte gehört habe, muss ich sagen, dass ich Ihnen kein einziges Wort glaube.

60: MARY

(verblüfft)

Bitte was?

61: JOHANN SINGER

Ja, das was Sie sagen, ist reine Fantasie. Ich habe mir vorhin schon diese Würfel genauer angeschaut und konnte feststellen, dass sie gar nicht so alt sind, wie sie eben behauptet haben, beziehungsweise auch nicht aus Elfenbein gemacht. Zunächst wäre da die Oberfläche, sie ist zwar löchrig, aber es handelt sich dabei nicht um Poren, wie bei echten Knochen, sondern um manuell hinzugefügte Dellen. Zweitens, sind die Würfel für Elfenbei viel zu leicht. Drittens, fühlt sich die Oberfläche sehr rau an, während Elfenbein sehr glatt sein sollte. Und schließlich, sehen die Stücke auch nicht gelblich aus, was auf ihren Alterungsprozess hinweisen sollte. Alles in Allem: Eine nicht allzu gute Fälschung.

(MORE)

61: JOHANN SINGER (CONT'D)

Ich hab sie erstmal ausreden lassen, weil ich Ihre Hintergründe verstehen wollte. Nun aber dämmert es mir, dass Sie ganz einfach eine Betrügerin sind.

62: CILIAN

(wütend)

Miss, erklären Sie sich, sofort!

63: MARY

Seufzt...was soll ich denn sagen? Eine Frau muss ihren Lebensunterhalt irgendwie verdienen. Gut, ich bin nicht die Tochter von Anne Bonny, aber ich könnte sie sein. Ich bin eine Waise, meine Eltern habe ich nie kennengelernt, aber ich hatte schon immer eine Neigung zu Piratengeschichten und habe früh segeln gelernt...

64: BILLY

Irgendwie habe ich Mitleid mit der Armen...na gut, von mir aus, nimm deinen Gewinn. Wir würden es eh nur versaufen. Was meint ihr?

65: LIAM

Ja, sie hat beide Spiele gewonnen...und das ganz ohne Fluch! Im Herzen ist sie eine Piratin.

66: ALLE SPIELER

Zustimmung

Sound: Wirft ihr die Geldbeutel vom Tisch zu.

67: JOHANN SINGER

(wird immer wütender)

Ich bin es sooo leid...diese bis auf das unmögliche aufgehübschten Piratenmärchen zu hören! Die barbarischen Bräuche als tolle Familientraditionen, die übermäßige Trinkerei als freien Lebensstil, Gewalt als Entschuldigung für den unangemessenen Umgang mit den Piraten darszustellen... Und ach ja, die immer sooo tapfere Piratenfrau, die auf dem Schiff mitsegeln muss! *Spuckt auf den Boden...*

(MORE)

67: JOHANN SINGER (CONT'D)
 Was für ein Bullshit! Niemand, der
 einen gesunden Menschenverstand
 besitzt, kann ernsthaft daran
 glauben. Ihr seid alle Narren und
 Trottel, die jeden Mist, der ihnen
 erzählt wird, glauben.

Sounds: Stühlerücken auf Holz, Säbel werden wieder gezogen.

68: CILIAN
 Jetzt reicht's aber. Du wagst es
 die uns heilige Piratentradition zu
 verhöhnen! Raus mit ihm!

*Sounds: Alle Spieler stimmen ihm zu. Die Tür wird aufgerissen
 und Johann hinausgeworfen. Die Männer lachen und entfernen
 sich wieder.*

2. Szene: Der nächste Plan

*Sounds: Tür öffnet, langsame Schritte auf Kies. Johann stöhnt
 auf dem Boden.*

69: MARY
 Na komm, steh auf. Haben sie dir
 sehr weh getan?

70: JOHANN AB HIER JOHN
 (andere Sprechweise,
 lockerer)
 Ja, der eine kräftige hat richtig
 stark zugepackt....Ich glaube meine
 Lippe blutet.

71: MARY
 Hier, nimm mein Taschentuch.

Sounds: John steht auf.

72: JOHN
 (freudig)
 Na, wie war ich?

73: MARY
 Wie immer brilliant, Johnny! Und
 ich habe die Beute diesmal sogar
 ganz freiwillig bekommen. Gar nicht
 schlecht! Aber was für ein Kaff...

74: JOHN
 Das kannst du laut sagen! Die Leute
 sind doch echter Abschaum, wie sie
 einen behandeln, nur weil man ein
 bisschen anderer Meinung ist...

75: MARY

Wie viel konntest du denn einstecken?

76: JOHN

Drei Geldbeutel der Zuschauer, einige Silberlöffel. Ach ja, und darauf bin ich besonders stolz...die Taschenuhr der Kellnerin, wir haben geflirtet.

77: MARY

(sarkastisch)

Na super, gut gemacht!

(PAUSE)

Aye, lass uns weiterziehen. Nicht, dass jemand von denen plötzlich rauskommt. Schau, es wird schon hell... Schaffen wir noch einen heute oder hattest du genug Blut geleckt?

78: JOHN

Neeein, ich komm schon klar, Blut ist mein zweiter Vorname. Einen Pub schaffen wir noch, bevor wir von hier verschwinden. Wie heißt der nächste nochmal?

79: MARY

The Folk House. Zehn Straßen weiter, unten an den Docks.

Sounds: Schritte auf Kies, entfernen sich.

80: JOHN

(fängt leise an zu singen)

Sag mir was machen die Matrosen,

81: MARY

(singt mit)

Sag mir was machen die Matrosen,

82: JOHN UND MARY

Wenn auf dem Meer die Wellen tosen,
Morgens in der Frühe?
Ho, hey und hoch die Segel,
Ho, hey und hoch die Segel,
Ho, hey und hoch die Segel,
Morgens in der Frühe.

Musik

ENDE.