

# Die Monopoly-Katastrophe

Ein Theaterstück von

Monique Heße

Szenographie

# Figuren

Elisam

Paola

Schwester Margot

König

Dame

Turm

Frau Mühle

Herr Mühle

Schwarzer Peter

Sibbi (Pik Sieben)

Bürgermeister Domino

Halma-Polizei (Bauklotzarmisten)

Mensch-ärgere-dich-nicht-Zwillinge

Bäuerin

# 1 Die Kinder im Diakonissenhaus

**Ton: Alexander Zemlinsky, Regenatmosphäre**

*Stummes Spiel:*

*Ein leerer Bühnenraum bei Nacht. Es klopft. Schwester Margot geht schnellen Schrittes zur Tür. Die Kinder stehen in der Tür. Margot ist unwillig. Neue Kinder bedeuten neue Arbeit und sie entsprechen nicht ihrer Lebensauffassung oder zumindest ihrer vermeintlichen Vorstellung davon. Sie stemmt bedrohlich die Hände in die Hüften und winkt die Kinder mit einer kantigen Kopfbewegung hinein. Die Geschwister folgen ihr schüchtern. Sie bedeutet ihnen stehen zu bleiben und verlässt die Bühne, um einige Dinge zu holen.*

*Während sie weg ist, legt Paola beruhigend die Hände auf Elisams Schulter.*

*Schwester Margot kommt wieder. Sie hat ein Buch, einen Zollstock oder Metermaß und ein Gefäß mit Weihwasser dabei. Sie vermisst die Kinder, schreibt irgendetwas in ihr Buch und besprenkelt sie mit Weihwasser. Danach bedeutet sie den Kindern ihr zu folgen, um sie zu einem Schlafplatz zu bringen.*

*Sie kommen am Spieleregal vorbei. Die Kinder bleiben stehen. Sie kennen einige Spiele und freuen sich darüber. Das Spieleregal übt eine magische Anziehungskraft auf sie aus. Sie greifen danach. Als Schwester Margot dies bemerkt, wirkt sie sehr erschrocken, sie zieht die Kinder zurück und spricht ein Verbot für das Spieleregal aus.*

*Die Kinder kommen in den Schlafraum, Bettzeug liegt auf dem Boden.*

**Ton: Musik fade out, Regen**

## 2 Die Entstehung des Spielelandes

*Die Kinder können nicht schlafen, sie haben Angst, frieren. Sie sind allein im Schlafrum. Beide Kinder liegen unter der Decke gekuschelt aneinander. Der Regen wird zum Gewitter. Elisam erwacht vor Schreck.*

**Ton: Regenatmo, erster Donner**

*Elisam setzt sich vor Schreck auf.*

**Elisam:** *(ganz zart)* Paola, bist du wach?

**Paola:** *(nimmt ihre Hand unter die Woldecke zum Sprechen und spielt)* So wach wie zwei blinzelnde Sterne bei Nacht... also nur ein klitze-klitze-kleines-bißchen... schau, wie kuschelig ich bin. *Sie drückt Elisam das kleine Kuschelhändchen an die Wange.*

**Elisam:** Paola, macht dir der Donner keine Angst?

**Paola:** Ich hab nichts gehört, komm, lass uns schlafen.

*Sie kuscheln sich wieder aneinander*

**Zweiter Donner**

*Beide erschrecken. Sie sitzen nebeneinander im Bett.*

**Paola:** *(wieder mit der Decke über der Hand und obwohl sie auch Angst hat, beruhigt sie ihre Schwester)* Na, du kleines Schwesterchen, das ist ganz eindeutig zu laut zum Schlafen. Und wenn zwei nicht schlafen können, sollten sie spielen, das hat schon Bürgermeister Domino gesagt. *(Paola hat so etwas wie eine Eingebung)*

**Elisam:** Wer ist denn Bürgermeister Domino?

**Paola:** Na, das ist der Chef vom Spieleland.

**Elisam:** Das Spieleland? Wo ist das?

**Paola:** Komm mit ...

**Dritter Donner**

*Sie gehen zum Spielregal, auch wenn Elisam sich nicht so recht traut.*

**Paola:** Das ist das große Spieleland. Es ist größer als die sieben Weltmeere zusammen

und doch kannst du darin ganz leicht von Land zu Land reisen (*sie holt einige Spiele aus dem Regal und legt sie auf den Boden*) oder von (*flüstert*) Spiel zu Spiel.

**Elisam:** Ich will Mühle. Spielst du mit mir Mühle?

**Paola:** Aha, also auf ins Brettspielland.

*Elisam schaut Paola verwundert an, nimmt aber das vermeintliche Phantasiespiel auf. Paola nimmt das Mühlespiel aus dem Regal. Elisam öffnet das Spiel und nimmt einen weißen Spielstein heraus*

**Elisam:** Das ist Frau Mühle. Sie wohnt schon sehr lange im Brettspielland und ...

**Paola:** (*Paola nimmt den weißen Stein*) Und sie liebt es zu tanzen...

*Paola dreht sich im Kreis. Sie nimmt ihre Schwester an der einen Hand, in der anderen hält Paola noch immer den Mühlestein.*

**Ton: Zemlinsky**

*Erwachen der Spielfiguren: Frau Mühle erscheint sich drehend im Hintergrund.*

*Elisam läuft wieder zur Spielkiste und holt den schwarzen Spielstein heraus.*

**Elisam:** Als ihr eines Tages ein junger Mann beim Tanz zuschaute, verliebte er sich auf der Stelle in sie.

**Paola:** Und sie tanzten gemeinsam jeden Tag und jede Nacht...

**Ton: Zemlinsky Fade out**

*Im Hintergrund erscheint Herr Mühle.*

**Elisam:** ... doch nicht nur er schaute ihren anmutigen Bewegungen zu, auch der König des Brettspiellandes wollte die schöne Mühle für sich haben.

*Paola holt einen König aus dem Schachspiel.*

*Der König tritt auf und schubst Herrn Mühle weg, um auch mit Frau Mühle zu tanzen. Sie kann sich kaum wehren. König und Frau Mühle tanzen zusammen. Herr Mühle will seine Frau aus den Fängen des Königs befreien. Der König (Spielfigur) wird fallengelassen.*

**Ton: Can` t touch this**

*Choreo- Frau Mühle tanzt mit König und Herrn Mühle abwechselnd.*

*Paola nimmt Elisam den schwarzen Stein weg und legt ihn irgendwo ab. Sie tanzt weiter mit ihrer Schwester. Elisam schafft es, den schwarzen Stein während des Tanzes wieder an sich zu nehmen und steckt ihn in ihre Tasche. Sie gehen tanzend auf die Bühne , ins Spieleland.*

*Alle tanzen.*

*Choreographischer Schlagabtausch zwischen Herrn Mühle und König.*

**Herr Mühle:** *(zückt sein Schwert/Karateposition)* Schach dem König!

**König:** Turm! Tuhurm!

*Turm kommt. Elisam und Paola können es kaum glauben und schauen wie gebannt zu.*

**Turm:** Mein König.

**König:** Rochade!

**Ton: „Can` t touch this“ fade out**

*Der König geht majestätisch zwei Schritte zurück und der Turm kann per Bockspringen über ihn hüpfen und steht nun anstatt des Königs vor Herrn Mühle.*

*Da wiederum ergreift Frau Mühle das Wort.*

**Frau Mühle:** Haltet ein, Turm! Das ist nicht Euer Kampf. Der König soll kämpfen und zwar gegen mich!

*Sie nimmt ihr Schultertuch ab, auf dem ein Mühleplan gezeichnet ist. Alle anderen Spielfiguren und die Kinder kommen hinzu. Sie raunen und staunen.*

**Ton: Magisches Geräusch**

**Alle anderen:** Das Tuch von Kurna! Das Tuch von Kurna, es ist über 4000 Jahre alt. Damit kann man jemanden auf ewig in die Zwickmühle bringen.

*Turm geht erschrocken ab.*

**Sibbi:** *(aufgeregt)* Oh nein, erinnert euch, Pik-Bube hat damit einmal fast seine Wunschkraft verspielt, als er gegen Herzbube um die Hand von Herzdame gespielt hat. Bürgermeister Domino hat verboten das Tuch noch einmal zu benutzen. Es ist zu gefährlich.

**König:** Ha, ich nehme die Herausforderung an. Aber, wenn ich gewinne, tanzt du nur noch auf meinem Spielfeld, als dritte Dame, hahaha.

**Schwarzer Peter:** Allerhand, das ist einmalig, noch nie wurde jemand mit dem Tuch von Kurna in ein fremdes Spiel gezwungen.

**Mensch ärgere dich nicht Zwillinge:** Haha, ja, als dritte Dame, ja. Oder besser noch als Bauer. Ein Schritt und noch ein Schritt, hahaha! Immer ein Schritt vorm Tod! Hahaha

**Bäuerin:** Ich verstehe nicht, was es da zu lachen gibt. Es ist sehr ehrbar sich über das Feld zu kämpfen. Einmal am Rand des Schachbrettlandes angelangt, kann jede Bäuerin zu einer feinen Dame werden.

**König:** Angehende Mylady, ihr versteht das königliche Spiel. Küsst die Hand. Ein König kann gar nicht genug Damen haben.

*Bäuerin kichert geschmeichelt.*

**Frau Mühle:** Hochmut kommt vor dem Fall! Wenn ich gewinne, lässt du mich und mein Land in Frieden und gibst den Titel „König des Brettspiellandes“ an eine würdige Figur ab. *(alle lachen)* An die Bäuerin! *(Stille)* Schlagt ihr immer noch ein?

**Bäuerin:** Aber Frau Mühle.

**König:** Sibbi, setz den Vertrag auf!

**Bäuerin:** Aber mein König!

**König:** Aber, aber, papperlapapp. Ich bin der König des Brettspiellandes, des größten Landes in ganz Spieleland. Meine Position wird nur noch durch Bürgermeister Domino überwacht. Was soll mir da diese Mühle anhaben und noch dazu eine Frau?

*Alle Spielfiguren raunen. Sibbi setzt den Vertrag auf, Mühle und König unterzeichnen.*

**Frau Mühle:** Spielt! *(sie wirft ihm die Steine aus ihrer Tasche zu)*

# 3 Die Katastrophe nimmt ihren Lauf

*Sie beginnen zu spielen. Der König will gerade einen sehr gut platzierten Stein legen, als plötzlich Schwester Margot den Raum betritt. Sie tritt auf die Spielfigur des Königs. Dieser krümmt sich augenblicklich vor Schmerz. Schwester Margot horcht auf. Sie hebt den Spielstein auf und schaut ihn auf eigentümliche Art und Weise an. Sie legt ihn vorsichtig wieder in das Schachspiel.*

**König:** Du Hexe! (*meint Frau Mühle*) Ahhr! Das ist gegen die Regeln!

**Schwarzer Peter:** Nicht sie ist es, mein König. Es sind die dort (*meint die Kinder*), sehen aus, wie Monopolyisten, schaut.

**König:** Landfremde, Spione, Kapitalisten, nehmt sie gefangen! Holt die Bauklotzarmisten!

*Die Kinder schauen erschreckt zu Schwester Margot. Die Mensch ärger dich nicht Zwillinge und der Schwarze Peter schauen zu den Kindern. Bäuerin trägt den König hinaus.*

**Ton: Vivaldi Sturm**

**König** (*im hinaustragen*): Und sie, die Hexe, lasst sie nicht entkommen!

*Der schwarze Peter eilt Frau Mühle hinterher. Herr Mühle nimmt das Tuch von Kurna und versteckt sich. Sibbi läuft weg. Die Zwillinge verfolgen die Kinder, verlieren sie aber, als sie über die Grenze des Spielelandes gehen. Schwester Margot verfolgt die Kinder.*

**Sibbi:** (*noch auf der Bühne*) Oh mein Gott, Bürgermeister Domino muss davon erfahren.

*Alle Spielfiguren sind von der Bühne gegangen.*

*Schwester Margot holt die Kinder ein und legt sie unsanft ins Bett.*

**Schwester Margot:** Ihr ungehorsamen Gören! Das ist also der Dank für meinen Gutwill und meine Großzügigkeit, meine Generösität? Es ist nicht üblich, nachts im Diakonissenhaus herumzulaufen und ungefragt auch noch Spielsachen zu stehlen, die nicht für euch bestimmt sind.

**Paola:** Aber wir haben nichts gestohlen!



**Schwester Margot:** So, so.... *(sie fühlt, dass zwei Spielsteine fehlen, aber tut nichts dagegen)*

**Elisam:** Das Gewitter war so laut und wir hatten Angst, und...

**Schwester Margot:** Ich möchte keine Ausreden hören, das verstehst du doch mein Engelchen?! Das Regal ist für euch tabu und einen Tag fasten eine angemessene Buße, nicht war? Gute Nacht.

*Sie geht zum Regal und schließt es ab. Dies wird symbolisiert, indem sie eine Kartonwand aus schwarzen und weißen Kartons vor dem Spielregal aufbaut. Die Kinder werden genötigt ihr dabei zu helfen.*

**Ton: The Wall-Pink Floyd**

*Mauerchoreografie*

*Herr Mühle guckt immer mal wieder panisch hinter der Mauer hervor.*

# 4 Zurück ins Spieleland

**Paola:** Diese komische alte Schwester, irgendetwas stimmt doch nicht mit ihr.

**Elisam:** *(holt den schwarzen Spielstein aus ihrer Tasche)* Was soll der arme Herr Mühle denn jetzt machen? Frau Mühle muss den schwarzen König doch besiegen.

**Paola:** Frau Mühle *(sie holt den weißen Spielstein hervor)* eilt zu ihrem Geliebten und der schwarze König ist so gerührt, dass er die Hochzeit der beiden mit Freuden ausstattet. Und wenn sie nicht gestorben sind...

**Elisam:** Ich habe aber genau gesehen, wie der schwarze Peter Frau Mühle mitgenommen hat. Du doch auch!

**Paola:** Ich bin mir nicht sicher, was ich gesehen habe. Versuch lieber zu schlafen.

*Gerade als die Kinder kurz vor dem Einschlafen sind, springt plötzlich Herr Mühle durch die Kartonwand aus dem Spieleland direkt in ihr Zimmer. Elisam steckt den Stein wieder in ihre Tasche. Er kann hindurch, weil Elisam noch seinen Spielstein besitzt. Elisam läuft zu ihm.*

**Elisam:** *(freut sich)* Herr Mühle!

*Herr Mühle wirkt angespannt und gruselig.*

**Herr Mühle:** Psst! Ihr wollt doch nicht, dass die Alte wieder kommt.

**Paola:** Woher..., wie..., was machst du hier?

**Herr Mühle:** Ihr habt alles durcheinander gebracht. Ich bin hier, weil du mich nicht loslässt *(er schaut auf Elisams Tasche, in der sich der Stein befindet).*

**Elisam:** *(staunt und zieht den Stein hervor)*

**Herr Mühle:** *(nickt)* Wisst ihr, wo Frau Mühles Spielstein ist?

**Paola:** *(zeigt ihren Stein)*

**Herr Mühle:** Sehr gut. Los, auf ins Spieleland, wir müssen die Partie zu Ende bringen.

**Elisam:** Aber die Mensch-ärgere-dich-nicht-Zwillinge sind hinter uns her.

**Paola:** *(rennt zum Regal)* Ich habe ein Idee.

**Herr Mühle:** Nein, bring nicht noch mehr durcheinander!

**Paola:** *(ist schneller, sie nimmt die zwei Würfel aus dem Mensch-ärgere-dich-nicht-Spiel, Herr Mühle kann das nicht verhindern. Er kann weder das Regal noch dessen Inhalt berühren)* Könnte nützlich sein.

**Elisam:** Keine Angst, Herr Mühle, wir helfen dir. Paola weiß, wie Beschützen geht. Sie ist meine große Schwester.

**Herr Mühle:** *(besänftigt)* Also gut, wir dürfen keine Zeit verlieren. Auf geht's!

*Sie gehen über die Bühne ins Spieleland und weiter ins off.*

*Bühne ist leer.*

# 5 Sibbi

*Sibbi allein auf der Bühne. Er schaut auf seine Landkarte.*

**Sibbi:** Ok, am Mikadoturm davorn vorbei und dann links über die stummen Berge von Charade ... ha, und dann bin ich schon im Zahlental, in dem das Bauhaus von Bürgermeister Domino steht.

**Ton: Teure Dinge**

**Sibbi:** Oh nein, die Bauklotzarmisten!

*Bauklotz-Choreographie*

**Bauklotz 1:** Na, du Primzahl?

**Bauklotz 2:** Wo ist denn der Rest deiner Kartenfamilie?

**Bauklotz 3:** Oh ja, Kartenhäuser kaputt machen!

**Bauklotz 4:** Kaputt machen, kaputt machen. *(sie nähern sich Sibbi bedrohlich)*

**Bauklotz 5:** Leute, lasst den Kartenwicht! Wir haben einen Auftrag im Mühleland.

**Bauklotz 6:** Höhö, ja kaputt machen, Befehl vom König!

*Sie ziehen weiter.*

**Sibbi:** Das war knapp! Nun aber schnell, die Lage ist katastrophal.

*Geht ab.*

# 6 Büroidioten

*Ein Schreibtisch vor Bürgermeister Dominos Büro. Die Mensch-ärgere-dich-nicht-Zwillinge pusten sich Papierkügelchen zu. Auf dem Tisch zwei Tore aus Dominosteinen.*

**Ärgeri 1:** Ha, 2:1, gegen meine brillante Anhuste- und Vor-Keuch-Attacke hast du keine Chance!

**Ärgeri 2:** Du hast noch nicht meinen Papiertornado gesehen!

*Sie pusten und pusten Papierbällchen über den Tisch.  
Sibbi kommt schnaufend zur Tür herein.*

**Sibbi:** *(zu sich)* Oh nein, nicht diese zwei! Ich wusste nicht, dass die Halmas schon eine Legislatur-Partie gespielt haben. Büroidioten!

**Ärgeri 1:** Na, na, na, Beamtenbeleidigung wird hier gar nicht gern gesehen.

**Ärgeri 2:** Mensch, ärgere dich doch nicht. Mir machen Beleidigungen Spaß. Höhö.

**Ärgeri 1:** Mir auch, du Idiot, aber nicht, wenn ich gemeint bin.

**Ärgeri 2:** Was heißt hier Idiot, du Einsen-Würfler.

**Ärgeri 1:** Wer steht denn immer ewig vorm Loch und kann nicht rein, aber freut sich über jede weitere Sechs?

**Ärgeri 2:** Ich liebe es Sechsen zu bekommen. Wüßte nicht, was daran falsch sein soll.

**Ärgeri 1:** Es geht um Ausgewogenheit und Glück, wenn du bei jedem Spiel...

**Sibbi:** *(räuspert sich)* ... Die Herren Mensch-ärgern-Sie-sich-Nicht, ich muss dringend mit Bürgermeister Domino sprechen!

**Ärgeri 2:** Kein Problem, du musst nur dieses Formular hier ausfüllen.

**Sibbi:** Mpf. *(füllt das Formular aus)* Bitte sehr.

*Die beiden Mensch-ärgere-dich-nicht-Zwillinge lesen genau und lange. Fragen nach. Viele Aha's und Oh's.*

**Ärgeri 1:** Hier fehlt noch deine Unterschrift.

*Sibbi unterschreibt wütend werdend.*

**Ärgeri 2:** Und hier bitte noch ein Kreuz.

*Sibbi kreuzt.*

**Ärgeri 1:** Gut gemacht, du darfst jetzt eine Nummernkarte ziehen.

**Ärgeri 2:** Seit wann denn das?

**Ärgeri 1:** Ruhe, du kennst doch unseren Befehl, oder hast du schon wieder alles vergessen?

**Ärgeri 2:** Ah, höhöhöh, ja, haha, Nummer ziehen und warten und warten...

**Ärgeri 1:** Also, zieh eine Nummer! (*hält ihm eine Hand voll Spielkarten hin*)

**Sibbi:** *zieht*

**Ärgeri 1:** Gut gemacht, jetzt setz dich hin und warte, bis du aufgerufen wirst.

*Sibbi setzt sich.*

*Ärgeri 2 zieht eine Spielkarte nach der anderen und liest sie laut vor:*

**Ärgeri 2:** Herz 10, Herz 10, niemand? Gut, eine Minute Karenzzeit für Herz 10. Pik Bube, Pik Bube...

*Das Spiel wird zu einer stumm weiter laufenden Szene, zu der sich die Folgende parallel abspielt.*

# 7 Beim schwarzen König

*Auftritt Schwester Margot vor der Bühne, die das Spielregal halb auseinandernimmt.  
Frau Mühle im „Gefängnis“, vom schwarzen Peter bewacht.*

**König:** Na, meine Schöne, wie sagtet Ihr so schön: Hochmut kommt vor dem Fall!  
Hahaha.

**Frau Mühle:** Allerdings. Wie armselig von Euch, mich vor lauter Angst hier einzusperren.

**König:** Ich, Angst vor Euch? Da lachen ja die Würfel. Ich bin einfach nur klug genug, die Ausbreitung meines Reiches und meiner Macht sorgfältig zu planen. Der schwarze Peter wird mir da zustimmen. Nicht wahr, zukünftiger Minister des Spielelandes.?

**Schwarzer Peter:** Eure Schrecklichkeit, ein häßlicher, brillianter Plan.

**Bäuerin/Dame:** Eure Schrecklichkeit! Wenn ich das schon höre. Ich habe Euch anders kennengelernt und ich stimme Frau Mühle zu. Haben Sie es denn nötig, Sie, mein König, mein Gelie.... äh.

**König:** Psst, das geht niemanden etwas an. Du weißt doch, dass König und Bäuerin...also.

*Herr Mühle und die Kinder kommen hereingeschlichen, Frau Mühle und Herr Mühle sehen sich.*

**Bäuerin/ Dame:** *(traurig)* Ich war mir so sicher, dass Sie das Spielgeschick und die Handlungsintelligenz aller Spieler im Land überragen.

**König:** Das mache ich doch gerade! Wenn ich erst Herrscher bin, dann kann ich alle Konventionen...

**Bäuerin/Dame:** Konventionen, Ihr habt doch nur Angst Euer Gesicht zu verlieren.

**Frau Mühle:** Ach, liebe Bäuerin, Sie überschätzen Ihren Befehlsgeber. Ohne seinen Turm bewegt er sich doch nirgendwo hin. Den setzen Sie locker Schachmatt.

**Schwarzer Peter:** Eine Bäuerin, mit dem Bewegungsradius einer Schnecke? Wohl kaum.

**Frau Mühle:** *(zu sich)* Dann ging es hier also nie um mich, sondern... Interessant...

**König:** Ruhe, ihr Dummschwätzer. Mylady, wenn ich Sie auf die Felder bitten dürfte?

**Bäuerin/Dame:** Gern. In diesem Fall, äh *(verlegen)*

**Schwarzer Peter:** In diesem Fall spielt Sie Weiß! *(weißes Kleidungsstück)*

**Ton:** „*Nothing compares to you*“

## Schachbrettchoreografie

*Bäuerin läuft ganz langsam über das Spielbrett und wird zur Dame. Der König kann nicht bewusst gegen sie kämpfen, weil er sie liebt. Sie geht als neue Dame am Ende auf ihn zu. Kinder befreien Frau Mühle, Schwarzer Peter ist gerührt. Dame: (zärtlich) Schach Matt.*

**König:** *(ringt mit sich, will sich seinen Gefühlen nicht hingeben)* Nicht jede Schlacht ist es wert gewonnen zu werden.

**Schwarzer Peter:** Turm! Wo seid ihr? Eure Schrecklichkeit, genug der Gefühlsduselei, hier geht es um mehr, als um... um... also..., so etwas, ich wusste es doch eben noch...

**Paola:** Aber seht Ihr denn nicht, Schwarzer Peter, dass es auch um Liebe gehen kann?

**Elisam:** Genau wie bei Herrn und Frau Mühle! *(sie beginnt wieder mit der Figur zu spielen)*, als ihr eines Tages ein junger Mann beim Tanzen zuschaute, verliebte er sich auf der Stelle in sie.

**Paola:** Ja, doch nicht nur er schaute ihren anmutigen Bewegungen zu, auch der König des Landes wollte die schöne Mühle für sich haben. *(König blickt zu Frau Mühle, Dame ist irritiert)*

**Herr Mühle:** *(bekommt große, Angst erfüllte Augen)* Hört sofort auf damit, Mädchen! *(Frau Mühle beginnt in ihrem Käfig zu tanzen)* Ich werde davon ganz wirr und kann nur noch an Frau Mühle denken und will ihr zuschauen...und kann nicht...

**Paola:** *(beginnt sich ihrer Macht bewusst zu werden)* Der Schwarze Peter, enger Vertrauter des Königs, entdeckte sein plötzlich sein, der Farbe Herz zugeneigtes Inneres. Er verliebte sich auch in Frau Mühle.

**Elisam:** Nein, Paola, der Schwarze Peter ist böse. Wer mit ihm Hand in Hand spielt, verliert. Wer den Schwarzen Peter hat, wird zum Betrug verführt. Als Peter bemerkt, dass Herr Mühle unaufmerksam ist, packt er ihn und sperrt ihn in den Käfig.

**Paola:** *(weiß, dass sie jetzt nur noch ohne ihre Schwester spielen kann, sie nimmt ihr heimlich den Spielstein aus der Hand)* Doch im letzten Moment kann er dem fremden



Mädchen (*Paola*) noch das Tuch von Kurna zustecken, die es schnell vor den anderen versteckt.

*Alles geschieht so, wie es die Kinder spielen.*

**Schwester Margot:** *Sitzt vor dem Spielregal und spielt mit König, Bäuerin und Dame. Die Karte des Schwarzen Peter liegt auch vor ihr und alle möglichen Spielsteine, die über dem Mühlespielplan verstreut sind.*

Und so kam es, dass der berüchtigte, grausame, schwarze König nicht mehr gegen seine Liebe ankämpfen konnte und die Kinder vor Rührung vergessen hatten, warum sie eigentlich ins Spieleland gekommen waren. Sie spielten sich immer tiefer ins Spieleland hinein. Die einsame Margot machte sich nun an die Arbeit, auch die Gestalt von Paola und Elisam in das zu verwandeln, was sie die ganze Zeit schon gewesen waren: Spielfiguren. Das hatte sie gleich gemerkt, warum hätten sie sonst Angst vor ihr gehabt. Angst, so etwas Dummes! Wann würde sie jemanden treffen, der es mit ihr aufnehmen konnte, sie verstehen konnte, ohne, dass sie etwas erklären musste. Niemals, das war ihr klar. Also blieb sie, das hatte sie fest beschlossen, für immer allein. Die Kinder aber verwandelte sie anhand ihrer Maße in süße Monopoly-Figuren, denn das Spieleland, indem Margot der heimliche Bürgermeister war, sollte noch größer werden. Das Land, dass sie ganz allein gebastelt hatte, aus dem, was sie noch gekannt hatte, bevor sie in diesem Haus vergessen wurde.

*(Margot beginnt zu schneiden, basteln, schnitzen)*

Die kleine Elisam war ganz hingerissen von Frau Mühle.

**Elisam:** Oh Frau Mühle, wie ehrwürdig ihr doch selbst als Gefangene erstrahlt. Immer wenn ich im Gefängnis saß, konnte ich es kaum aushalten zuzusehen, wie mir eine Straße nach der anderen vor der Nase weggeschnappt wurde und Paola immer als Erste über Los gegangen ist.

**Frau Mühle:** *(ebenso erschrocken, wie Herr Mühle zuvor)* Was redest du, Kind. Hol mich hier lieber raus!

**Schwarzer Peter:** Das könnte dir so passen. *(Frau Mühle rüttelt an den Gitterstäben)*  
Widerspenstige Zähmungen sind mir die liebsten.

**Paola:** Oh Gott, ich brauche Hilfe! Vielleicht komme ich bei Bürgermeister Domino weiter, wo immer ich den auch finden kann.

**Dame:** Ich komme mit euch. Ich weiß wo sein Bauhaus steht.

*Wieder stummes Parallel-Spiel. Man hört die Trommeln der Bauklotzarmisten, aber Dame und Paola begegnen ihnen nicht.*

# 8 Bei Bürgermeister Domino

*Dame und Paola kommen bei Bürgermeister Dominos Bauhaus an.*

**Ärgeri 1:** Herz As, Herz As, Sie wären dann an der Reihe.

**Ärgeri 2:** Gut, der Wartende mit der Nummer Herz As wird nun in der Reihenfolge wieder nach hinten verschoben.

**Dame:** Was macht ihr zwei Langsamdenker denn hier.

**Ärgeri 1:** Langsamdenker? Ich verhör mich wohl?

**Ärgeri 2:** Aha! „Langsam“ heißt „dumm“, stimmt's?

**Dame:** Allerdings. Dumm und einfältig.

**Ärgeri 1:** Mann, die meint uns mit ihren Beleidigungen.

**Ärgeri 2:** Ich fass' es nicht, schon wieder!

**Sibbi:** Hey, ich warte aber schon viel länger als ihr.

**Dame:** Sibbi! Zum Glück geht es dir gut. Was machst du hier?

**Sibbi:** Ich will Hilfe holen, weil doch Frau Mühle gefangen genommen wurde.

**Paola:** Und da hast du dich auf den Weg zu Bürgermeister Domino gemacht? Toll, Sibbi!

**Ärgeri 2:** Moment, Moment! Zu Bürgermeister Domino kann man nicht einfach so mir nichts dir nichts hineinspazieren.

**Ärgeri 1:** Ja, man zieht erst eine Karte.

**Ärgeri 2:** Nein, du Dummkopf, man füllt erst das Formular aus.

# 9 Aus Fesseln befreit

*König und Schwarzerer Peter erzählen sich Witze und sind abgelenkt.*

**Herr Mühle:** *(befreit sich aus seinen Fesseln)* Geschafft! Wär' doch gelacht.

**Frau Mühle:** Oh ja. Ist doch ein Knoten im Schuhband nur mit Ruh' und Liebe aufzulösen.

*(strahlt Herrn Mühle an)*

**Herr Mühle:** *(macht ihre Fesseln auf)* Liebste, sag, hast du das vorhin auch gespürt? In einem Momente war ich noch ganz ich selbst, also ich hatte einen eigenen Willen und eigene Gedanken und dann plötzlich war alles fremd. Ich fühlte mich wie eine Spielfigur in der Hand eines anderen.

**Frau Mühle:** Ja, erschreckend, aber so ist das, wenn man verliebt ist... und ich tanze ja auch so wunderbar, so anmutig und strahlend, selbst mit Fesseln...

**Herr Mühle:** *(räuspert sich)* Das meine ich nicht!

**Frau Mühle:** Oh, ähm ja, ich hab das auch gemerkt.

**Herr Mühle:** *(zu Elisam)* Das warst du, du komische Kleine.

**Elisam:** Ich? Ich kann gar nicht tanzen! Aber wenn ich noch die Goethestraße bekomme, könnt ihr ausnahmsweise kostenlos in meinem Hotel schlafen.

**Herr Mühle:** Auf welchem Feld bist du denn?

**Elisam:** Ereignis.

**Herr Mühle:** Ah ja, das andere Mädchen. Ihre Schwester ist mit der Dame auf dem Weg zu Bürgermeister Domino.

**Frau Mühle:** Ja, das ist mir nicht entfallen, mein Meisterdetektiv.

**Elisam:** Was sich neckt, das liebt sich, was?

**Frau Mühle:** Und wie!

**Herr Mühle:** Wir müssen ihnen helfen! Die Bauklotzarmisten sind losgelassen. Los, lass

uns sie einholen.

**Elisam:** Los? Paola ist schon über Los? Das ist ja eine echte Monopoly-Katastrophe. He, nehmt mich mit.

*Sie machen Elisam los und verschwinden.*

# 10 Das Finale

*wieder bei den Ärgeris. Ein Streitgespräch ist entstanden.*

**Paola:** Hat überhaupt schon einmal jemand Bürgermeister Domino gesehen? Vielleicht gibt es ihn gar nicht.

**Frau Mühle:** Nein, noch nie, aber wir wissen alle, dass es ihn gibt. Wer hätte sonst die ganzen Spielregeln aufstellen sollen?

**Paola:** Aber die Spielregeln wurden doch nicht von einer einzelnen Person erfunden?

**Sibbi:** Doch, natürlich! Das steht alles im Bürgerlichen Gesetzbuch von Spieleland.

**Schwester Margot:** *(von unten)* Genau. Und hier bin ich endlich! Das erste Mal bin ich richtig bei euch, bei mir. *(Sie zieht sich als Bürgermeisterin um, geht ins Spieleland.)*

**Herr Mühle:** Habt ihr das auch gehört?

**Schwester Margot:** *(von oben)* Hier bin ich endlich! Das erste Mal bin ich richtig bei euch, bei mir.

*Alle staunen.*

**Ärgeri 1:** Bürgermeister!

**Ärgeri 2:** Mein edler Herr Bürgermeister!

**Dame:** Habt ihr keine Augen im Kopf? Er ist eine Sie. Also Frau Domino.

**Frau Mühle:** Sie müssen uns helfen.

**Paola:** *(zu Herrn Mühle)* Ich kenne sie, das ist ...

**Margot:** Oh, das tue ich doch schon die ganze Zeit. Ein zauberhaftes Spiel, nicht war?.

**Elisam:** Ich suche jemanden, der für mich würfelt.

**Sibbi:** Hä?...*(egal)* Der schwarze König, er hat die Bauklotzarmisten auf das Mühleland

losgelassen.

**Frau Mühle:** Aber wenn wir unser Spiel zu Ende spielen, könnte die Dame neue Herrscherin des Brettspiellandes werden.

**Margot Domino:** Die Herrscherin des Spiellandes bleibe immer noch ich! Und hatte ich nicht verboten, dass Tuch von Kurna zu benutzen?

**Paola:** Aber warum ist es dann im Spieleland und gehört zu Frau Mühle?

**Margot Domino:** Ganz einfach: Ich habe das „Tuch von Kurna“ als mein erstes Spiel geschaffen. Es war der Ursprung von allem, was ihr hier seht. Ein Mühlespiel.

„Tuch von Kurna“ heißt es, weil in Kurna auch der erste Spielplan gefunden wurde.

Eingeritzt in die Wand eines Tempels.

Frau Mühle ist meine älteste Spielfigur. Erst nach ihr kamen die anderen Figuren hinzu.

Also gab ich ihr das Tuch. Dieses schützt jeden, der es trägt.

Das heißt: Wenn hier alles untergeht, wird Frau Mühle überleben. Und sie hat es verdient zu leben!

**Paola:** Aber warum sollte das Spieleland untergehen?

**Sibbi:** Und was ist mit den Bauklotzarmisten?

**Margot:** Die Bauklotzarmisten sind in einem Zustand der äußersten Wut aus meiner schrecklichsten Fantasie entstanden. Sie verkörpern Terror und Untergang, wenn sie nicht aufgehalten werden. Kontrollieren konnte ich das nicht, denn jede Spielfigur hat einen eigenen Willen, die Kraft eigene Entscheidungen zu treffen.

Aber, ich bestimme immer noch über alle Figuren im Spieleland! Sollte die einmal nicht mehr so sein, so lautet das letzte Gesetz in meinem persönlichen Gesetzbuch, wird dieses Spieleland untergehen.

*Schweigen*

**Paola:** Ja... Das ist doch Schwester Margot! Was haben sie mit meiner Schwester

gemacht?!

**Margot:** Daran dürftest du dich eigentlich nicht erinnern!

Aber gut: Jedes Kind, das in mein Haus kommt, wird zu einer neuen Figur im Spieleland, welche ebenfalls meinem Willen unterliegt.

**Paola:** Ach ja?! Warum konnten ich und Elisam dann auch alles bestimmen? Warum haben sich wohl König und Bäuerin ineinander verliebt? Warum rief der König die Bauklotzarmisten?

*Margot wird immer wütender.*

Weil Sie ihren eigenen Willen benutzen! Euer Wille, Euer Gesetz zählt nicht!!!

**Ton: Zemlinsky**

*Das Spieleland geht unter: Spieleregal fällt um, Trommeln der Bauklotzarmisten kündigen sich an. Elisam wird von Paola und Mühle in das „Tuch von Kurna“ gewickelt. Alle sterben in Zeitlupe. Paola würfelt Elisam im letzten Moment aus dem Spiel. Großes Standbild.*

*Elisam hebt einen Mühlestein auf.*

**Elisam:** *(wischt sich die Tränen aus dem Gesicht und spielt, um sich zu beruhigen)* Das ist Frau Mühle...