

Frank Piotraschke

Piratten

...ein Musical

Käpt'n Kralle hat es nicht leicht. Dabei war alles so gut geplant. Nach der Gefangennahme der schönen Prinzessin Angelina, sollte diese, gegen ein hohes Lösegeld, an ihren Vater übergeben werden. Die Beute hätte er sich wie üblich selbst unter den Nagel gerissen und seine Mannschaft mit einer kleinen Heuer abgespeist. Doch nun muß er als gestandener Seeräuber und lebenserfahrene Ratte, die sich höchstens vor der großen Klauterratte fürchtet, mitansehen, wie sein eigener Sohn Pimpf zum verliebten Tagträumer wird und wie die Geisel außerdem auch noch den Steuermann Zecke als auch den leicht verdrehten Fussel um den Finger wickelt. Als Pimpf ihn dann sogar auffordert, die Prinzessin gehen zu lassen, steht für Käpt'n Kralle fest: die ganze Mannschaft ist verrückt geworden! Eine Geisel gehen zu lassen widerspricht schließlich jeder Pirattenehre. Aber das hätte er sich ja gleich denken können, denn eine Frau auf einem Schiff bringt immer Unglück. Da der die Prinzessin auf keinen Fall laufen lassen will, sieht Pimpf sich gezwungen sich gegen seinen Vater aufzulehnen! Und bekommt so die Möglichkeit ihm zu zeigen, daß doch eine echte Piratte in ihm steckt. Käpt'n Kralle kennt seinen Sohn allerdings besser als erwartet...

BS 958 / Regiebuch

IMPULS-THEATER-VERLAG

Postfach 1147, 82141 Planegg

Tel.: 089/ 859 75 77; Fax: 089/ 859 30 44

PERSONEN:

Kapitän Kralle: ist der Kapitän und Anführer der drei Piratten. Er ist der Kopf, der alles plant und gelegentlich sogar seine eigene Mannschaft hintergeht, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Anstatt seiner linken Hand hat er eine dreigezackte 'Gartenpflugkralle', daher der Name. Obwohl er in diesem Stück meist als Bösewicht in Erscheinung tritt, sollte er trotzdem bisweilen fast liebenswürdig wirken. Nicht weil er wirklich liebenswürdig ist, sondern weil er gerade aufgrund seiner Unzulänglichkeiten und Fehler liebenswert scheint. So erklären sich viele seiner Wutausbrüche durch die Tatsache, daß er von seinem Sohn enttäuscht ist. Wie die meisten Väter will er das Beste für sein 'Kind'. Das heißt natürlich das, was er für das Beste hält. In diesem Falle bedeutet das, ein 'guter' Pirat zu sein.

Prinzessin Angelina: ist zur Hälfte Spanierin und zur Hälfte Französin. Eine gefährliche Mischung, die sich durchaus in ihrem Temperament niederschlägt. Dennoch handelt sie oft aus einfacher Angst. Sie ist sozusagen eine Heldin aus der Not heraus. In den Momenten, in denen sie am mutigsten erscheint, ist ihre Angst vielleicht am größten. Was ihre Sympathie für Pimpf angeht, ist sie einerseits tatsächlich von ihm angezogen und andererseits nutzt sie seine Verliebtheit auch geschickt zu ihrem Vorteil aus. Aufrichtige Liebe aber, ist es wahrscheinlich nicht.

Pimpf: ist mit Abstand der jüngste der hier angeführten Personen. Er begegnet, in der Gestalt der Prinzessin, seiner ersten großen Liebe, die ja immer etwas zu schwärmerisch ausfällt, und gleichzeitig auch einem seiner größten Probleme, die er in seinem Leben wohl bewältigen muß: die Emanzipation von seinem Vater. Er versucht hier zum ersten Mal seinen eigenen Weg zu gehen. Dazu muß er sich wohl oder übel gegen seinen Vater auflehnen.

Zecke: ist der direkte Stellvertreter des Kapitäns, oder zumindest hält er sich dafür und führt sich entsprechend auf. Ausgesprochen dankbar dürfte er für seine Untergebenen sein, die ihm entweder geistig oder körperlich unterlegen und dadurch seinen kleinen Schikanen ausgesetzt sind. Im Ernstfall begnügt er sich jedoch meist mit einem gekonnten Rückzug aus der Affäre. Er nähert sich der Prinzessin eher vorsichtig aus einer beobachtenden Position heraus und nimmt sie fast als eine Art Konkurrenz wahr.

Fussel: ist langsam im Denken und Handeln. All seinen Aktivitäten haftet etwas Unbeholfenes an. Aber er ist nicht dumm. Nur gehen seine Gedanken meist nicht den direkten Weg, sondern finden ein paar Umwege, die von den anderen meist mit Unverständnis quittiert werden. Er ist von der Prinzessin fasziniert, weil sie nicht nur hübsch ist, sondern auch furchtlos erscheint. Abgesehen davon hat sie einfach die besten Kartentricks drauf.

ORT / DEKORATION:

Das Bühnenbild stellt ein Schiffsdeck dar, das leicht angeschrägt zum Zuschauerraum steht. In der Mitte befindet sich ein Schiffsmast, an dem ein Aussichtskorb befestigt ist. Davor befindet sich entgegen der Realität das Ruder. Links und rechts sind jeweils die Wänden, an denen die Schauspieler wenigstens ein Stück hinaufklettern können sollten. Von der Decke oder von einem Mast sollte sich ein Segel lösen lassen, daß den Aussichtskorb nicht verdecken sollte. Auf dem Deck stehen einige Fässer und es liegen einige Seile auf dem Boden. Die Hinterbühne deutet einen Aufgang zum Oberdeck an und hat eine Tür zu der Kapitänskajüte, die in den unteren Schiffsräumen liegt. Auf der dem Zuschauerraum abgewendeten Seite ist ein kleines Beiboot befestigt, mit dem die Prinzessin von Bord gefiert wird. Diese Angaben sind natürlich nur Vorschläge und können je nach Größe und Möglichkeiten der Bühne verändert werden. Da es sich um Ratten handelt, sollten die Requisiten jedoch etwas abgenutzt und alt aussehen.

SPIELALTER:

(junge) Erwachsene

SPIELDAUER:

ca. 45 Minuten

WAS NOCH?

Soundtrack und Musik zum Stück kommen mit dem Rollensatz!

DAS SPIEL

Im Hintergrund hört man Säbelklirren und Kampfgeräusche, die langsam verebben. Dann kommen der Kapitän, zwei Piratten und ein Schiffsjunge mit ihrer Gefangenen auf die Bühne. Eine der Piratten könnte sich mittels eines Seiles, das von der Decke herabhängt, auf das Schiff zurückschwingen.

Zecke:

Denen haben wir's aber gezeigt, was Jungs.

Fussel:

Jo!

Kapitän Kralle:

Komm schon Kindchen, hier geht's lang.

Prinzessin:

Laßt mich los ihr Ratten. Na wartet, wenn das mein Vater erfährt, dann...

Zecke:

Was dann?

Prinzessin:

Dann wird er herkommen und euch kleinen Aushilfsseeräubern die Hölle heiß machen.

Kapitän:

So? Da würde er sich ja den ganzen Weg umsonst machen.

Prinzessin:

Was heißt das?

Kapitän:

Weil er gar nicht herkommen muß. Weil wir nämlich zu ihm fahren werden. Und dann wird uns der Herr Papa ein schönes Lösegeld für sein Töchterlein zahlen.

Fussel:

Genau, dann wird uns der Papa eine schöne Tochter für die Lösesumme geben.

Kapitän:

Fussel?

Fussel:

Jo!

Kapitän:

Halt die Klappe!

Fussel:

Jo!

Zecke:

Hey Käpt'n! Aber was machen wir so lange mit ihr? Ich meine, wir können sie doch nicht die ganze Zeit hier auf Deck rumlaufen lassen.

Kapitän:

Zecke, dafür verdienst Du eine Beförderung.

Zecke:

Wirklich?

Kapitän:

Für deine brillante Idee befördere ich Dich zum ranghöchsten Fischkopf- und Grätenzähler an Bord dieses Schiffes.

Zecke:

Hey Käpt'n, gibts dann auch mehr Geld?

Kapitän:

Vergiß es! - Also los, bindet sie am Hauptmast fest.

Fussel:

Äh, Käpt'n. Wir... wir haben nur einen Mast.

Kapitän:

Na, wie wäre es dann, wenn Du Dich in Bewegung setzen und die Kleine an diesen einen Mast festbinden würdest?

Fussel:

Klar Chef.

(Zecke und Fussel binden Prinzessin Angelina mit einem Seil am Mast fest.)

Prinzessin:

Nenn' mich nicht Kleine... Dicker.

Kapitän:

Hat die Kleine was gesagt?

Prinzessin:

Was ist? Hörst Du schwer, Dicker?

Kapitän:

Ich bin nicht dick.

Prinzessin:

Und ich bin nicht klein.

Kapitän:

Also gut, wie soll ich Dich denn nennen, Herzchen?

Prinzessin:

Mein Name ist Prinzessin Angelina Maria Cecilia Katerina de Silva Duartes Ratteuil.

Fussel:

Das kenn ich, daß kann man essen.

Zecke:

Was Du meinst ist Boef Tartar.

Fussel:

Nein, ich meine Ratatar. Quatsch. Ratta... ach ich weiß auch nicht.

Prinzessin:

Was ihr meint ist Ratatouille. Ratteuil ist französisch.

Kapitän:

Schluß damit!

Fussel:

Französisch? Ich dachte, das ist 'ne spanische Prinzessin.

Prinzessin:

Mein Vater ist Spanier, aber meine Mutter ist Französin und eine geborene Ratteuil.

Zecke:

Und da hat Dein Vater also den Namen von Deiner Mutter...

Kapitän:

Ihr sollt die Klappe halten! Klappe, verflucht nochmal! - O.K. Prinzessin. Wenn Du gerne heil bei Deinem Papa ankommen möchtest, dann empfehle ich Dir, Deine vorlaute Klappe etwas im Zaum zu halten. Ist das klar?

Prinzessin:

Ihr tut mir schon nichts. Mein Vater zahlt das Lösegeld nur, wenn ihr mich unversehrt nach Hause bringt.

Kapitän:

Darauf würde ich mich nicht verlassen, Kindchen. Wenn ich Deiner überdrüssig werde, lasse ich vielleicht die Haie etwas an Dir rumknabbern. - Zecke! Fussel! Hißt die Segel. Wir setzen Kurs auf die spanische Küste.

*(Fussel und Zecke klettern in die Wanden und lösen das Segel.
Kapitän nach hinten ab.)*

Pimpf:

Keine Sorge, Prinzessin Angelina. Der Kapitän ist etwas rauh, aber sonst kein schlechter Kerl. Er wird Dir... Ihnen schon nichts tun. Und sonst bin ich ja auch noch da und paß' auf Dich auf. Ich meine auf Ihnen auf... äh.

Kapitän: *(aus der Tür zur Kapitänskajüte)*

Hey, Pimpf! Mach mir was zu essen, ich verhungere. *ab*

Pimpf:

Also, keine Angst. *(nach hinten)* Ich komme! *(ab)*

Prinzessin: *(zynisch)*

Na, da fühl ich mich doch gleich viel sicherer. *(Song)*

Angelina

Maria

Cecilia

Katherina

De Silva

Duartes
Ratteuil
Das ist
Mein Name
Mein Name
Gefesselt, gefangen, gebunden, entführt bin ich nun
Gefesselt, gefangen, gebunden, entführt bin ich nun
Und ich weiß einfach nicht mehr was genau soll ich tun?
Man wird mich bestimmt schon zuhause vermissen,
was nun?
Zuhause da werd' ich getragen auf Kissen, was nun?
Das Leben ist manchmal schon ganz schön beschissen,
was nun?
Zuhause da werd' ich gebettet auf rotem Damast
Hier werde ich angekettet an einen Schiffsmast
Manchmal hat man das Gefühl man hat etwas verpasst
Gefesselt, gefangen, gebunden, entführt bin ich nun
Und ich weiß einfach nicht was soll ich tun?

Zecke:

Ich glaube das war ein Fehler.

Fussel:

Daß wir die Segel hissen?

Zecke:

Nein, daß Deine Eltern sowas wie Dir einen Namen gegeben haben, Du Pappnase. - Ich meine natürlich, daß wir die Prinzessin gefangen genommen haben.

Fussel:

Ach, so. (Pause) Wieso?

Zecke:

Bei der großen Klabaوترatte. Du hast ja überhaupt keine Ahnung. Weil eine Frau an Bord eines Schiffes immer Unglück bringt.

Fussel:

Ach.

Zecke:

Sag' mal, Prinzessin, glaubst Du wirklich, daß der Kleine Dich beschützen kann? (er übernimmt das Ruder)

Prinzessin:

Ich brauche keinen, der mich beschützt. Ich paß' auf mich selber auf.

Zecke:

Deshalb bist Du auch unser ...Gast geworden, nehme ich an?

Prinzessin:

Vier Männer gegen eine Frau ist ja auch nicht gerade mutig. Mit jedem einzelnen von euch würde ich es locker aufnehmen.

Zecke:

Du hattest doch auch ein paar Männer zu Deinem Schutz dabei, aber die sind so schnell weggelaufen und über Bord gesprungen, so schnell konnte man gar nicht gucken.

Fussel:

Genau, so schnell konnte man gar nicht gucken, so schnell waren die, daß man da garnicht so fix hinter denen, daß die da so...

Zecke:

Halt die Klappe.

Prinzessin:

Wie seid ihr zwei Idioten eigentlich Piratten geworden?

Zecke:

Du solltest Dich etwas mehr vorsehen mit dem was Du sagst.
Du siehst hier nämlich zwei waschechte Piratten vor Dir.

*Immer langsam, immer sutsche
Ich bin lang schon nicht mehr Smudje
Willst Du wissen wer ich bin
Willst Du wissen was ich kann
Das kann ich Dir sagen
Ich bin hier Steuermann
Und kommt mal eine an
"Willst mich heiraten, Mann?"
Denn sag' ich lieber nee
Meine Braut ist die See*

Zecke & Fussel:

*Hoh, heh
Nee, nee
Dat geit nich' gut
Da sach ich nee
Meine Braut ist die See*

Fussel:

*Ja, hier gibt's keine Frauen
Und hier gibt es kein Geld
Doch wir tun und wir lassen
Nur das was uns gefällt
Und nehmen wir mal an
Da käm' mal einer an
"Willst'n Job bei der Bank?"
Denn sag' ich lieber nee
Ich bin Ratte zur See*

Fussel & Zecke:

*Hoh, heh
Nee, nee
Dat geit nich gut
Da sach'ich nee
Wir sind Ratten zur See*

Zecke:

Aber, das kann eine Landratte wie Du natürlich nicht begreifen.

Pimpf: *(kommt mit einem Teller aus der Kapitänskajüte)*

Der Käpt'n hat gesagt, ich soll Ihnen was zu essen bringen.

Zecke:

Oh, wie aufmerksam von ihm. Bist Du sicher, daß der Käpt'n das gesagt hat, oder war das vielleicht Deine eigene Idee?

Pimpf:

Ich... nein, wieso? Das hat er gesagt.

Zecke:

Ich glaube, der Käpt'n würde es gar nicht gerne sehen, wenn Du Dich mit der Prinzessin hier anfreunden würdest.

Fussel:

Laß ihn doch. Siehst Du denn nicht, unser Kleiner ist verliebt.

Pimpf:

Ach was, Unsinn.

Zecke: *(zynisch)*

Vielleicht sollten wir die beiden Turteltäubchen etwas allein lassen.

(Zecke arretiert das Ruder und gibt Fussel ein Zeichen. Beide ziehen sich in den hinteren Schiffsbereich zurück, von wo aus sie alles weitere beobachten. Pimpf steht etwas unschlüssig mit dem Teller in der Hand vor der Prinzessin.)

Prinzessin:

So mein Held, und was jetzt? Wie soll ich jetzt essen?

Pimpf:

Tja... ich könnte Dich ja füttern... Ihnen füttern.

Prinzessin:
Danke, ich verzichte. Du müsstest mich schon losbinden.

Pimpf:
Das geht nicht! Das kann ich nicht machen.

Prinzessin:
Dacht' ich mir.

Pimpf:
Tut mir leid, aber der Käpt'n würde mich zu den Haien werfen, wenn ich Dich losbinden würde.

Zecke:
Laß unsere Prinzessin ruhig etwas hungern. Die meldet sich schon, wenn sie Hunger kriegt, und dann frißt sie Dir bestimmt aus der Hand. Laß uns lieber Karten spielen.

Pimpf:
Ich kann keine Kartenspiele.

Prinzessin: *(nach kurzer Überlegung)*
Ich schon. Ich kenne alle Kartenspiele und vor allem alle Kartentricks.

Zecke:
Ja, sicher. Ausgerechnet.

Prinzessin:
Glaub es oder laß es. Was spielt ihr denn?

Fussel: *(herablassend)*
Nichts für kleine Mädchen. Wir spielen Mau Mau.

Prinzessin:
Kinderkram!

Zecke:
Na hör mal, das spielen sonst nur Katzen.

Prinzessin:
Ich hab' keine Angst vor Katzen.

Fussel:
Oder richtig fiese Zockerratten.

Prinzessin:
Ach Quatsch. Das hab ich als Kind schon gespielt. Allerdings gegen richtige Kerle von Ratten.

Zecke:
Was willst Du damit sagen?

Prinzessin:
Das ihr keine Gegner für mich seid. Ein Großmaul und ein Idiot. Da würde ich ja lieber gegen Pimpf spielen.

Zecke:
Das werden wir ja sehen. Pimpf! Mach sie los.

Pimpf:
Ja, aber...

Zecke:
Hast Du nicht gehört, was ich gesagt habe.

Pimpf:
Na, wenn Du meinst. Auf Deine Verantwortung. *(er bindet sie los)*

Zecke:
Ja, mach Dir nicht ins Hemd. Und wirf hin und wieder ein Auge auf das Ruder.
(Sie stellen ein Faß in die Mitte und setzen sich. Zecke zieht ein paar Karten aus der Tasche und reicht sie der Prinzessin.)

Zecke:
Dann zeig mal was Du kannst:

Prinzessin: *(mischt gekonnt die Karten, eventuell mit einigen kleinen Tricks und gibt die Karten aus)*
Jetzt macht euch auf was gefaßt.

Fussel:
Wo hat die denn so mischen gelernt?

Pimpf:

*Ich weiß nicht genau
Hast Du mich angesehen'n
Als würdest Du direkt
In meine Seele sehen*

*Ich weiß nicht genau
Gibst Du mir zu verstehen
Wir könnten auch einfach
Zusammen von hier fortgehen*

Zecke & Fussel:

Zusammen von hier fortgehen?

Pimpf:

*Und ich fühl' es genau
Ganz tief in meinem Bauch
Daß wir zusammen einfach stärker sind
Ich fühl' es in mir
Daß ich nur mit Dir
Zusammen wirklich glücklich bin*

*Nur mit Dir
Möchte ich im Meer nach Muscheln tauchen gehen
Nur mit Dir
Möchte ich nachts zu den Sternen sehen*

*Vielleicht hab ich mich
Ja auch nur geirrt
Vielleicht hast Du mir
Bloß den Geist verwirrt
Vielleicht träum ich nur,
Daß es möglich ist,
Daß Du Dich für mich
Wirklich interessierst
Daß wir vielleicht
Zusammen von hier fortgehen
Doch ich fühl' es genau
Ganz tief in meinem Bauch,
Daß wir zusammen einfach stärker sind
Ich fühl' es in mir,
Daß ich nur mit Dir
Nur mit Dir...*

Prinzessin:

Da staunst Du was?

(Sie fangen an zu spielen, wobei die Prinzessin am schnellsten agiert und gewinnt. Pimpf steht daneben und schaut zu.)

Fussel: *(während das Spiel läuft)*

Das muß man ihr lassen, Karten spielen kann sie.

Zecke:

Naja, mag sein.

Prinzessin:

Was ist los Jungs? Geht euch die Muffe?

Zecke:

Vielleicht hast Du ja auch nur Anfängerglück.

(Der Käpt'n erscheint. Von den anderen wird er nicht bemerkt.)

Prinzessin:

Mau Mau! Tja, ich hatte euch gewarnt.

Zecke:

Wir spielen noch eine Runde.

Kapitän: *(laut)*

Darf man erfahren, was hier los ist?

(Die vier zucken gleichermaßen zusammen.)

Zecke: *(schnell)*

Ja, also, Pimpf hat sie losgebunden.

Pimpf:

Aber nur, weil Zecke gesagt hat, ich soll.

Kapitän:

So, weil er es gesagt hat, was? (*brüllt*) Meuterei!

Pimpf:

Was? Nein! Ich... ich wollte doch nur...

Kapitän:

Das ist Meuterei! Na warte! Ich werde Dich am Hauptmast aufknüpfen, Du kleiner Gnom.

Fussel:

Wir haben doch nur einen Mast Käpt'n. Außerdem, was soll denn eine Frau schon gegen...

Kapitän:

Wer hat Dich denn gefragt?

Pimpf:

Ja, aber es stimmt doch, Käpt'n, was soll denn eine Frau gegen uns alle ausrichten?

Zecke:

Einen Knirps wie Dich schafft sie leicht.

Fussel: (*knufft ihn*)

Wir brauchen sie zum Kartenspielen. Von der können wir noch einige Tricks lernen.

Kapitän:

Rattenschiß und Schneidezahn. Seid ihr alle verrückt geworden? Ihr bindet sie sofort wieder fest.

Prinzessin:

Scheint so, als ob euer Käpt'n Angst vor mir hat.

Kapitän:

Ich? Angst? Ich bin Kapitän Kralle und ich habe vor nichts und niemandem Angst!

Man nennt mich Käpt'n Kralle

Meine Männer hören alle

Nur auf mich

Nur einer hat das Sagen

Und da gibt es keine Fragen

Das bin ich

Will einer nicht parieren

Kann er meine Kralle spüren

Jetzt und Hier!

Denn ich laß' mich nicht gern reizen

Und ich denke auch die meisten

Glauben's mir

Refrain - Zecke und Fussel dazu:

Das Leben auf dem Meer ist gefährlich und hart

Da wird Dir nichts geschenkt und da bleibt Dir nichts erspart

Die Mannschaft ist krank, manche haben Skorbut

Vielleicht bin ich schlecht aber ich fühl' mich gut

Ob Seesturm, Riesenkraken

Selbst ein weißer Hai am Haken

Lassen mich kalt

Am Himmel Wetterleuchten

Pestgeschwür und and're Seuchen

Lassen mich kalt

Doch als ich noch beide Hände hatte

Traf ich die Klauterratte

Sie hat mit einem ein'zgen Bissen

Meine Hand mir abgerissen

Das Leben auf dem Meer ist gefährlich und hart

Da wird Dir nichts geschenkt und da bleibt Dir nichts erspart

Das Schiff ist ein Wrack und die See ist rauh

Das ist nur was für Männer aber nichts für 'ne Frau

Die Mannschaft ist krank manche haben Skorbut

Vielleicht bin ich schlecht, aber ich fühl' mich gut

(wiederholen)

Prinzessin:

Wenn das alles wahr ist, dann hast Du von mir doch nichts zu befürchten.

Kapitän: *(nach einer Pause)*

Also, meinetwegen kann sie sich auf Deck frei bewegen, aber unter Deck hat sie nichts verloren. Und paßt mir ja auf sie auf. Morgen früh erreichen wir die Küste, und bis dahin will ich keinen Ärger mit ihr haben. Habt ihr verstanden?

Zecke:

Verstanden, Käpt'n.

Fussel:

Jo!

Pimpf:

Ei, ei Käpt'n!

Kapitän:

Alle verrückt geworden. *(ab)*

Zecke:

Also Prinzessin, Du hast den Käpt'n gehört. Benimm Dich, sonst gibt es die böse Ganzkörperschmuckkette.

Prinzessin:

Keine Sorge ich werde mich benehmen... wie es sich für eine Prinzessin geziemt. Wo sollte ich denn auch hin fliehen?

Zecke:

Sehr vernünftig.

Prinzessin:

Der Käpt'n hat wohl einiges erlebt, wie?

Fussel:

Jo!

Prinzessin:

Und er fürchtet sich wirklich vor nichts?

Fussel:

Nur vor der großen Klabauterratte.

Prinzessin:

Warum seid ihr eigentlich Piratten... ich meine, was ist so toll daran?

Zecke:

Man ist frei und... und unabhängig.

Fussel:

Ja, und man ist auf dem Wasser.

Prinzessin:

Was Du nicht sagst.

Zecke und Fussel:

*Hohe See
Und harter Wind
Wir sind so
Wie wir eben sind*

*Uns macht keiner Vorschriften
Was zu tun und zu lassen ist
Keiner steht hier über Dir
Hier bist Du wie Du bist*

*Uns geht's gut
Wir machen was wir woll'n
Und selten das
Was wir wirklich soll'n
Die See, die ist unbändig
Das Boot schaukelt hin und her
Piratten feiern ständig
'ne Party auf dem Meer*

*Wilder Sturm
Und volle Fahrt
Macht uns keine Angst
Sondern macht uns hart*

**Hier gibt es noch Abenteuer
Hier gibt es viel zu sehen
Manchen Meeresungeheuern
Mußten wir widerstehen
Uns geht's gut
Mit wildem Kampfgeschrei
Wir haben Mut
Wir sind frei**

**Die See die ist unbändig
Das Boot schaukelt hin und her
Piratten feiern ständig
'ne Party auf dem Meer**

Zecke:

Meeresungeheuer? Du machst Dir doch vor Angst in die Hose, wenn Du 'ne Sprotte an der Angel hast.

Fussel:

Und was war das beim letzten Seesturm? Wildes Kampfgeschrei?

Zecke:

Ach, hör doch auf.

Die See, die ist unbändig...

Zecke:

Fussel! Du gehst in den Ausguck und ich lös' Dich später ab. Ich hau mich ein bißchen auf's Ohr. Pimpf, Du übernimmst das Ruder.

(Zecke legt sich in den hinteren Schiffsbereich und Fussel geht in den Ausguck.)

Pimpf:

Bist Du nicht müde? Ich kann Dir eine Decke bringen.

Prinzessin:

Nein danke, ich kann heute Nacht sowieso nicht schlafen.

Pimpf:

Morgen bist Du ja wieder zuhause.

Prinzessin:

Tja, wenn mein Vater das Lösegeld bezahlt hat.

Pimpf:

Tut mir leid, so hatte ich das nicht gemeint.

Prinzessin:

Nein, aber es ist so. *(nach einer Pause)* Entschuldige. Danke, daß Du mir etwas zu essen bringen wolltest, das war sehr nett.

Pimpf:

Ach das... das war doch nichts besonderes.

Prinzessin:

Du bist überhaupt viel... naja, viel freundlicher als die anderen.

Pimpf:

**Ausgerechnet heute
Krieg ich einen Pickel
Ausgerechnet heute
Bin ich nicht rasiert**

Prinzessin:

**Ausgerechnet heute
Krieg ich wieder Herpes
Ausgerechnet heute
Bin ich nicht frisiert**

Beide:

**Spürt er / sie nicht wie mein Herz schlägt
Spürt er / sie nicht wie mein Puls rast
Spürt er / sie nicht, daß ich zittere
Spürt er / sie nicht, was ich spür**

Prinzessin:

**Ausgerechnet heute
Begegne ich ihm
Ausgerechnet heute**

Bin ich nicht geschminkt

Pimpf:

***Ausgerechnet heute
Begegne ich ihr
Ausgerechnet heute
Schwitz ich wie ein Tier***

(Refrain - überlappend Pimpf/ Prinzessin:)

Pimpf:

Nur eine Nacht

***Haben wir Zeit
uns alles zu sagen
Nur eine Nacht***

***Morgen schon
bist Du fort***

***Spürst Du nicht,
daß ich Dich lie...***

Prinzessin:

***Ich weiß nicht ob wir uns
wiedersehen***

Schon morgen bin ich frei

***Ich weiß nicht, ob es genü-
gen kann***

Mit Dir zusammen zu sein

(Kapitän erscheint während des Liedes, aber wird nicht von den beiden bemerkt. In der letzten Liedzeile platzt er dazwischen. Pimpf und Prinzessin trennen sich abrupt.)

Kapitän: *(laut)*

Pimpf! Geh' schlafen, Junge. Ich übernehme selber das Ruder.

Pimpf:

Ei, ei Käpt'n! *(ab)*

Kapitän: *(stellt sich an das Ruder)*

Na Prinzessin, jetzt glaubst Du wohl, Du hast sie alle in die Tasche gesteckt. Aber am Ende hören sie doch auf das, was ich sage. Und sie werden Dich nur gegen das Lösegeld freilassen und nicht, weil Du so nett bist.

Prinzessin:

Ich weiß. *(nach einer Pause)* Vielleicht verführst Du Dich ja auch und wir kommen gar nicht zuhause an.

Kapitän:

Wieso? Willst Du auf einmal nicht mehr nachhause? *(sie reagiert nicht)* Naja, das wird sowieso nicht geschehen. Ich fahre genau nach den Sternen. Da kann ich mich gar nicht verfahren.

Prinzessin:

Nach den Sternen?

Kapitän:

Genau. Siehst Du die Sterne da oben? Die so aussehen wie ein Quadrat mit Rattenschwanz?

Prinzessin:

Wo?

Kapitän:

Weiter links... da! Das ist die große Ratte. Und weiter drüben... das da... das ist die kleine Ratte.

Prinzessin:

Ach! Du kennst Dich ja richtig aus.

Kapitän:

Naja, schon. Das muß ich ja als Käpt'n.

Prinzessin:

Ich hab' als Kind immer zu den Sternen geschaut, wenn ich mir etwas gewünscht habe.

Kapitän:

Das machen wohl alle Kinder.

Prinzessin:

Und was ist mit Dir?

Kapitän:

Ich fürchte, dafür fehlt mir der Sinn... Aber...

Prinzessin:

Was?

Kapitän:

Ich hab' mir immer gewünscht, das man mal einen Stern nach mir benennt. Den ganz hellen da. Und alle Piratten würden sich dann an mir orientieren.

Prinzessin:

Wer weiß. Vielleicht gehst Du ja als großer Seeräuber in die Geschichte ein.

*Ich weiß, was Du meinst
Ich weiß, was Du fühlst
Wenn Du vor Tatendrang
Fast überquillst
Die Welt zu erobern
Und frei zu sein
Einfach fliegen zu gehen
Im Sonnenschein
Manchmal erstickt man
Im Menschengewühl
Ich kenne das gut
Ich kenn' das Gefühl
Den Regen zu fangen
Und Blitze zu sehen
In Pfützen zu tanzen
Den Donner verstehen
Auf Bäume zu klettern
Und runterzuspringen
Den Berg raufzurasen
Und dabei zu singen
Sich zu verstecken
Hinter einer Tür
Alte Damen erschrecken
Das mögen wir
Denn manchmal erstickt man
Im Menschengewühl
Ich kenne das gut
Ich kenn' das Gefühl
Ein Stern scheint für Dich
Ein Stern nur für Dich
Du weißt er scheint nur für Dich*

Kapitän:

Ich weiß, was Du da versuchst, aber es wird nicht funktionieren.

Prinzessin:

Was versuch' ich denn?

Kapitän:

Du versuchst mich einzuwickeln.

Prinzessin:

Das würde ich mir nie erlauben.

Kapitän:

Herzchen, nur weil Du meine leicht verblödete Mannschaft um den Finger wickeln kannst, klappt das noch lange nicht bei mir.

Prinzessin:

Und warum nicht?

Kapitän:

Weil ich nicht so leicht zu knacken bin.

Prinzessin:

Vielleicht. Vielleicht aber auch nicht. Wir werden ja sehen.

Kapitän:

Wenn Du meinst. - Du solltest jetzt auch versuchen zu schlafen.
Eh' Du noch mehr dummes Zeug redest.

- Kurzer black -

Wenn es wieder hell wird, liegt die Mannschaft schlafend über dem Deck verteilt. Nur der Kapitän ist nach wie vor wach und führt das Ruder.

Kapitän:

Elende Saubande. Wofür bezahl' ich diesem hirnlosen Pack eigentlich die Heuer. Aufgewacht ihr stinkenden Säcke voll Fischrogen! Los, hoch mit euch! Ein neuer wundervoller Tag auf dem Meer hat begonnen... Fussel!

(Fussel wird langsam wach aber reagiert nicht gleich.)

Kapitän:

Fussel! Was ist los, Du Karpfengesicht, soll ich hochkommen und Dich wachküssen!

Fussel:

Bin hier, Käpt'n! Bin schon da! Alles unter Kontrolle! Bin da! Ich hab' nur...

Kapitän:

Gepennt hast Du, Du Schnarchsack. Ich hätte in der Nacht auf ein Riff fahren können.

Fussel:

So ein erfahrener Käpt'n wie Sie Käpt'n. Das glaub' ich nicht, Käpt'n.

Kapitän:

Hör auf, mir zu schmeicheln und sag mir lieber, was Du siehst.

Fussel:

Äh, ja Käpt'n! Alles klar, Käpt'n! *(er schaut nach hinten)*

Kapitän:

Doch nicht da hinten! *(zu sich)* Meine Fresse. *(zu Fussel)* Das ist die Richtung aus der wir gekommen sind. - Da vorne.

Fussel:

Ja klar! *(er schaut nach vorn und brüllt plötzlich)* Sicht! Sicht in Land!

Kapitän: *(kopfschüttelnd)*

Wie weit noch?

Fussel:

Noch Meilen, Käpt'n.

Kapitän:

Was Du nicht sagst. *(brüllt)* Wieviele Meilen?

Fussel:

Och, so zwei, zweieinhalb.

Zecke:

Wie? Sind wir schon da?

Kapitän:

Na also. Pimpf! Komm her, Du kleine Ratte!

Pimpf:

Käpt'n?

Kapitän:

Wie oft muß ich Dir noch sagen, daß ich mein Frühstück direkt nach der Nachtwache haben will. Ist das so schwer zu verstehen?

Pimpf:



Ganz können wir Ihnen diesen Spieltext hier nicht geben. Ist doch klar, oder?! Wenn Sie dieses Stück spielen wollen – rufen Sie uns an:

Impuls-Theater-Verlag
Tel.: 089 / 859 75 77

Dann besprechen wir alles weitere!