

Lucy Atkinson

# Game over

Jugendtheater

Schweizer Mundart-Bearbeitung: Etienne Meuwly

*Besetzung*      0-10 D/0-10H (Total 10)

*Bild*              Kinderzimmer, Westernsaloon

Frankie hat Schwierigkeiten, mit den Anforderungen des Lebens zurechtzukommen, doch Sam möchte ihn dabei unterstützen. Gemeinsam spielen sie ein von Sam entwickeltes Videospiel, das auf einer Geschichte des jüngeren Frankie basiert. Durch dieses Spiel verändert sich Frankies Blickwinkel und er gewinnt eine neue Sicht auf viele Dinge.

## Aufführungs- und Lieferbedingungen Theaterverlag Kaliolabusto

Sie können Ansichtssendungen der Stücke in Papierform oder als PDF-Dateien bestellen. Für den Postversand verlangen wir eine Kostenbeteiligung von CHF 1.- pro Textheft. Diese müssen nach Gebrauch an uns retourniert oder abgekauft werden. Elektronische Ansichtssendungen sind gratis. Die Texte dürfen weder kopiert, noch auf andere Weise vervielfältigt werden.

Wenn Sie ein Stück aufführen möchten, senden Sie uns das ausgefüllte Formular **Anmeldung von Aufführungen** per Post oder Email zu. Sie müssen Texthefte (mindestens 1 Stück pro Rolle) oder eine Kopiervorlage (inkl. einmaliges Kopierrecht für Eigengebrauch) erwerben. A5 geheftet kosten CHF 15.- oder gebundene A4 Regiebücher kosten CHF 20.-). Die Preise verstehen sich ohne exklusiv Versand und Verpackung. Die Kopiervorlage kostet Fr. 100.-

Die Namen des Autors und des Bearbeiters müssen auf allen Werbeträgern genannt werden. In Programmheften oder auf Werbeflyern muss zusätzlich der Name des Verlages aufgeführt werden.

Nach Einsendung des Formulars erhalten Sie von uns die Textbücher (Lieferfrist: ca. 1 Woche nach Bestellungseingang) mit der Genehmigung zur Aufführung. Ohne Genehmigung dürfen keine Aufführungen stattfinden.

**Sie bezahlen für jede Aufführung eine Gebühr in Höhe von 10 % der Bruttoeinnahmen aus Eintrittsgeldern, Kollekten, Spenden und Programmverkäufen, mindestens jedoch eine pauschale Mindestgebühr, die auf unserer Website ersichtlich ist.**

Die Eintritts-Einnahmen müssen mit dem Formular auf der Aufführungsgenehmigung durch die aufführende Gruppe innerhalb 3 Wochen nach der letzten Aufführung gemeldet werden.

Es gelten die jeweils zum Zeitpunkt der Aufführungsanmeldung gültigen Aufführungsbedingungen und Preise.

Diese Bedingungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen, Aufführungen in geschlossenen Kreisen und Aufführungen ohne Einnahmen.

Das Recht zur Aufführung der Stücke in unserem Verlagsprogramm erteilt in der Schweiz ausschliesslich der Theaterverlag Kaliolabusto an der Eichholzstrasse 16 in Messen.

Die aufführende Gruppe/Verein/Schule etc. erklärt sich gemäss Urheberrecht bereit, dem Verlag auf Anforderung Auskunft über Art, Anzahl und Ausmass der Aufführungen, Zuschauerplätze und erzielte Einnahmen zu geben.

Aufführungen von Profibühnen, Bühnen mit Berufsschauspieler oder andere gewerbliche Aufführungen sind nur nach Abschluss eines gesonderten Vertrages mit dem Verlag zulässig. Das Recht zu Übersetzung, Verfilmung, Funk- und Fernsehsendung vergibt ausschliesslich der Verlag.

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, kopieren und vervielfältigen, sowie Veränderungen des Stückes verstossen gegen das Urheberrecht und sind gesetzlich verboten.

## Personen

<i>Frankie/Jenny (111)</i>	jüngeres Geschwister von Sam/Lilly
<i>Sam/Lilly (62)</i>	älteres Geschwister von Frankie/Jenny
<i>Billy/Kate (61)</i>	Videogame-Avatar, Pflegekind vom Sheriff
<i>Pfaff/Angel (49)</i>	Videogame-Avatar, Kind vom Pfarrer
<i>Jack/Ruby (28)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen
<i>Luke/Rosie (23)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen
<i>Hank/Daisy (22)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen
<i>Eliot/Belle (60)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen
<i>Tom/Tess (24)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen
<i>Jamie/Grace (26)</i>	Videogame-Avatar im Wilden Westen

Alle Figuren können jedes Geschlecht haben. Im Text sind alle Figuren männlich dargestellt: Bitte entsprechend anpassen.

## Bühnenbild

Der Raum ist überfüllt mit Koffern und Umzugskartons. An den Wänden kleben achtlos verschiedene Poster, der einzige Versuch einer Dekoration. Auf dem kleinen Nachttisch liegen ein Videospiel-Controller, eine Fernbedienung und ein Cowboyhut.

# 1. Szene

## Ein vollgestelltes Dachboden-Schlafzimmer

*Sam trägt Kopfhörer und wirbelt voller Energie durch den Raum, die Lippen im Takt der Musik bewegend.*

*Währenddessen betritt Frankie, unbemerkt von Sam, mit einem Hausaufgabenheft in der Hand den Raum.*

*Frankie:* **laut.** Was machsch du?

*Sam:* **erschrickt.** Nüt! Ig bi am ufruume.

*Frankie:* Ufruume?

*Sam:* Was machsch du i mim Zimmer?

*Frankie:* Mini Lampe geit immer no nid. Ig ha wöue Huusufgabe mache, aber ig gseh nüt.

*Sam:* Schrub e nöii Bire ine.

*Frankie:* Chani nid. Es hange nume d Kabeli vor Dili abe. Und das sit mer hie si inezüglet

*Sam:* Säg am Simon, är söu der e Lampe ufhänke.

*Frankie:* Däm Psychopath? Vergiss es!

*Sam:* So schlimm isch er ou wider nid.

*Frankie:* Dä geit im Fau gah Aareschwümme... im Winter... zum entspanne! Däm fäuhts doch.

*Sam:* Du hättsch ja mi chönne frage wäge der Lampe.

*Frankie:* Wenn? Du bisch ja nie deheim. Mir wohne sit ere Wuche hie und du hesch no nid mau d Chischte usgruumt.

*Sam:* Ig finges gmüetlech so.

*Frankie:* Mit aune Sache i de Züguchischte. Sehr praktisch.

*Sam:* So hani wenigstens chli Ornig.

*Frankie:* Bisch überhoup scho mau i aune Zimmer gsi?

*Sam:* Was erwartisch? Söui deheim umehocke und jammere wie du?

*Frankie:* Ig jammere nid.

*Sam:* Mou klar! Sorry, aber du muesch ändlech afah läbe.

- Frankie:* Für was? Chuum hani paar Kollege gfunge und mi iigläbt, heisst wider: Koffere packe. Ständig.
- Sam:* Nid ständig.
- Frankie:* Wenn hei mer ds letschte Mau länger aus eis Jahr nöime gwohnt? Nach paar Monet wirds der Muetter längwilig und si brucht e nöie Job. Und e nöie Fründ.
- Sam:* Es isch nid eifach für sie, sit der Vater... Sie suecht haut es Plätzli, wos ihre wouh isch.
- Frankie:* Bis jetzt ischs immer Scheisse gsi.
- Sam:* Luegs doch positiv a: Mir chöme ir ganze Schwiz desume, traffe nöii Lüt. Das isch doch ou schön.
- Frankie:* Für di villech.
- Sam:* Für mi?
- Frankie:* Aui finge di cool. Wenn ig ine Ruum chume, bini unsichtbar. Wine Geischt.
- Sam:* Isch doch mängisch no gäbig.
- Frankie:* Du hesch kei Ahnig!
- Sam:* Frankie/Jenny, ig bi jahrelang e Freak gsi, e Ussesiter(e). Irgendwann hani nümme wöue drüber nachegrüble, wie angeri über mi danke.
- Frankie:* Ja, aber...
- Sam:* D Lüt finge mi cool, wüui mi sauber cool finge. Und die angere si mer egau.
- Frankie:* So eifach ischs nid.
- Sam:* Nüt isch eifach. Aber was isch d Auternative? Ds Tagebuech vouhütle?
- Frankie:* Haut d Schnurre.
- Sam:* Liebs Tagebuech, der Morge isch trüeb und grau gsi. Ig hasse mi Familie, ig hasse mi Muetter, ig hasse ihre Psycho-Fründ, und mini Cornflakes si vou matschig gsi.
- Frankie:* Was isch eigentlech genau fausch mit dir?
- Sam:* Söu der e Lischte mache?
- Frankie:* Nei, ig wott dass schwigsch! Chani hie blibe? Ig muess mini Huusufgabe mache für morn.

Sam: Das isch es freis Land. Mach was wottsch... Streber.  
**Frankie setzt sich und beginnt mit den Hausaufgaben.**  
**Sam lässt sich aufs Bett fallen, schaltet den Fernseher ein und nimmt den Videospiel-Controller vom Nachttisch.**  
**Man hört die Eröffnungsmelodie eines Videospiels, altmodisch, fröhlich, im Stil eines alten Westernfilms.**

Frankie: Ärnschtaft?

Sam: Was?

Frankie: Chasch wenigstens chli liiser mache?

Sam: Du bisch i mim Zimmer.

Frankie: Ig muess mi konzentriere.

Sam: Isch das mis Problem?

Frankie: Was spiusch überhoup? Tönt ja schlimm.

Sam: «Survive the Night.» Es Rolle- und Strategiespiu ire aute Goldgräber-Stadt im Wiude Weschte. Muesch mau spile.

Frankie: Ig spile keini Videogames. Es macht eifach kei Sinn.

Sam: Chumm, ig zeige ders. E chli Action unger Gschwüschtet! Algebra cha warte.  
**Frankie zögert einen Moment, lässt sich aber schlussendlich überzeugen und setzt sich neben Sam.**  
**Sam gibt ihm den Controller.**

Sam: Mir si im Startmenü. Drück «Neues Spiel».

**Lichtwechsel.**  
**Pfaff, Billy und Tom treten auf. Sie stellen sich in einer Linie auf, mit Abstand zwischen Pfaff und Billy. Pfaff hält einen Mantel und einen Cowboyhut in der Hand.**

Frankie: Und jetzt?

Sam: Hie chasch di Charakter wähle. Es het vier Figure, jede mit ere eigete Story. Ig nime meischtens dä ir Mitti, dr Billy/d Kate.  
**Billy tritt vor.**

- Frankie:* Wohär söui wüsse mit welere Figur, dassi söu spile?
- Sam:* Spiut nid so e Roue. Nimm eifach die, wo der am beschte gfaut.
- Frankie:* Guet. – Wär isch das?
- Billy tritt zurück.***
- Pfaff tritt vor.***
- Sam:* Sie säge ihm Pfaff/ihre Angel, wüu si/ihre Vater d Chiuche im Dorf het boue.
- Pfaff tritt zurück.***
- Tom tritt vor.***
- Dä/die isch am Aafang no nid derbi, drum nimmsch gschider nid der Tom/d Tess, we ds erschte Mau spiusch. Süsich versteisch d Gschicht gar nid.
- Tom tritt zurück.***
- Frankie:* Und die dert? ***Zeigt auf den leeren Platz zwischen Billy und Pfaff.***
- Sam:* Das isch der/d Ryder. Der/Die «Fremde». Dä würd guet zu dir passe.
- Sound: Kurzer Jingle für den Ladebildschirm des Spiels.***
- Pfaff tritt vor und gibt Frankie Mantel und Hut.***
- Während der nächsten Rede zieht Frankie die Sachen an, Sam geht ab.***
- Der Raum verwandelt sich vom Schlafzimmer in die Welt des Videospiels: ein Saloon im Wilden Westen. Die Dinge aus dem Schlafzimmer werden dafür genutzt. Beispielsweise können Koffer und Umzugskisten zu Bar, Stühlen und Tischen umgewandelt werden.***
- Das Licht dimmt, Spot auf Frankie.***
- Frankie:* Und jetz? Muessi dä Tegscht läse? ***Liest vom Fernseher ab.*** «Willkommen in Touchstone. Du spielst einen Fremden aus dem Nachbardorf. In der Nacht bist du wegen Schüssen und Rauchgeruch aufgewacht. Nach

einer Stunde Ritt die Überraschung: In Touchstone bedeckt Asche die Strassen, ein paar Häuser zeigen Brandschäden, aber Feuer und Rauch sind verschwunden. Doch die Strassen sind leer, die Fenster dunkel, die Vorhänge zugezogen. Eine Geisterstadt. Nur ein Licht brennt hell: Im Touchstone-Saloon am Ende der Strasse... ein letztes Zeichen von Leben.

***Licht an.***

## **2. Szene**

### **Der Touchstone Saloon**

***Ein alter Saloon im fiktiven Ort Touchstone, einer Goldgräberstadt im Wilden Westen Amerikas. Der Saloon hat zwei Ausgänge, einer führt in einen Hinterraum, der andere hinaus in die Stadt.***

***Billy läuft nervös auf und ab und behält die Türen im Blick.***

***Pfaff steht in der Mitte und beobachtet Billys Umherlaufen.***

***Jack, Luke und Hank sitzen seitlich im Kreis und spielen Karten.***

***Eliot sitzt allein, abseits der Gruppe, in Gedanken versunken.***

*Billy:* Die sötte lengschtens wider zrüggsi.

*Pfaff:* Die chöme de scho.

*Billy:* Mir müesse se gah sueche. Es isch sicher öppis passiert.

*Pfaff:* Mir hei am Sheriff versproche, dass mer hie blibe.

*Jack:* ***laut.*** Sorry Fründe, scho wider gwunne! Häre mit däm Zasher.

*Luke:* Nume wüu immer bschissisch.

*Jack:* Würdi nie mache.

*Hank:* Du hesch sächs mau es Ass gäh.

*Jack:* Mängisch loufts haut eifach guet.



- Luke:* Du bisch der grösscht Scharlatan ir Stadt.
- Jack:* Du bisch nume niidisch. – Nomau?
- Hank:* Ja. Aber dasmau mischle ig.
- Jack:* Vo mir us. De chasch mer wenigstens nümme tschoud gäh.
- Billy:* Chönnstet dir bitte ehli stiu si, ig probiere...
- Luke:* Was probiersch? Löcher i Bode z tschaupe?
- Jack:* Locker blibe, Billy/Kate, lah üs doch die Fröid.
- Billy:* Fröid? Tschegsch eigentlech nid, was dert usse abgeit?
- Luke:* Chöi mer öppis dergäge mache?
- Billy:* Häufe? Statt hie umehocke und bschiisse. Üsi Fründe sötte lengschtens zrugg si. Mir müesse se gah sueche.
- Hank:* Schliifts? Ig gah sicher nid dert use!
- Billy:* Ei Gruppe geit use. Die angere blibe hie, faus si zrugg chöme.
- Jack:* Mir chöis nid ändere, Billy/Kate. Entweder si chöme zrugg oder nid. Es bringt ihne nüt, we mer säuber stärke.
- Billy:* Sie si nid tot!
- Pfaff:* Das het ou niemer bhauptet. Aber mir hei am Sheriff versproche, dass mer hie i Sicherheit blibe bis er zrugg chunnt.
- Jack:* Der Pfaff/D Angel het für einisch rächt. Im Momänt chöi mer nume öppis mache: D Zyt tot schlah. Gib us!
- Pfaff:* Säg mer nid so. Ig bi nid Pfarrer. / Ig bi ke Ängu.
- Hank:* Cha si. Aber du benimmisch di so. Schlachsch haut dim Vater nache.
- Billy:* De hocke mer hie desume und warte? Ärnsthaf?
- Es klopft laut an die Aussentür.***
- Alle drehen sich um und schauen hin.***
- Unheimliche Stille.***
- Es klopft erneut.***
- Luke:* ***flüsternd.*** Was mache mer?

*Billy:* Mir müesse uftue. Das muess der Sheriff si. Är chunnt üs cho abhole.

*Jack:* Und was, we nid?

*Pfaff:* Mir müesse glich uftue. Die Nacht lahni niemer ellei dert uss. Ig makes. Stöht chli zrüg.

*Billy:* Wart! ***Er greift nach dem Nächstbesten, einem grossen Kerzenständer, und hält ihn wie eine Waffe vor sich. Alle schauen zu ihm.*** Was? Mir müesse uf aues vorbereitet si!

***Pfaff öffnet die Tür.***

***Frankie tritt zögernd ein, nun verkleidet und in der Rolle von Ryder.***

*Frankie:* Ändlech. Ig stogle scho ewig dürs Dunkle und sueche öpper, wo... ***Bemerkt Billy mit dem Kerzenständer.*** Woah, cool blibe!

*Luke:* Wär zum Hänker isch das?!

*Jack:* Kill ne, Billy! Los, *du* hesch der Cherezständer!

*Frankie :* Wart, was? Wie meinsch *kill ne*? Ig bi nume...

***Billy geht auf Frankie zu, bedroht ihn mit dem Kerzenständer.***

*Billy:* Wär bisch?

*Frankie:* Ig bi... ig bi niemer... Ig bi nume...

*Billy:* Los!

*Frankie:* Ryder. Ig heisse Ryder.

*Billy:* Ig ha di hie no nie gseh! Bisch nid vo Touchstone?

*Frankie:* Nei, ig bi vor Nachbarstadt. Ig schaffe bim Hufschmid, si hei mi dahäre gschickt cho z luege, was los isch. Mir hei Schüss ghört, Rouch gschmöckt und Fүүr gseh.

*Hank:* Fүүr gseh? Hie z Touchstone?

*Frankie:* Vo wytem, ja. Jetz nümm. Aber d Strasse si läär und au i Hüser si dunku. Nume bi öich het Liecht brönnt.

*Billy:* ***zu Pfaff.*** Gloubisch em?

*Pfaff:* Weiss nid. Es tönt gloubhaft.

*Billy:* Ja, aber gloubsch em? Dä Frömd chönnt dr Fieberwahn zu üs ine bringe.

*Frankie:* Hä? Ig ha kei Fieberwahn.

*Pfaff:* Ig würd die Nacht niemer usegheie. Das wär si sicher Tod.

*Billy:* Das isch nid mi Frag gsi. Dänksch mir chöi ihm vertraue?

*Pfaff:* Är cha klar danke und schiint keini Symptom z ha. Ig finge, är darf blibe.

*Billy:* Guet. Aber mir stimme ab. Jack?

*Jack:* Vo mir us. Je meh, dass mer si, descho besser.

*Billy:* Eliot?

*Eliot:* Was fragsch so blöd?

*Billy:* Du hesch offebar nid zueglost. Darf der Frömd blibe oder nid?

*Eliot:* Ig ha zueglost!

*Billy:* Heisst das ja oder nei?

*Eliot:* Hets der is Hirni gschisse?

*Jack:* Wau! Du hesch ja sogar e eigeti Meinig, Eliot.

*Eliot:* Dir weit ne würklech inelah? Nach auem, wo hüt passiert isch?

*Billy:* Wes d Mehrheit so wott. Du hesch nüt z befähle. Hocksch die ganzi Zyt im Egge und schmollsch desume.

*Eliot:* **verzweifelt.** Mir chöi nid eifach e Frömde vor Strass hie inleah! Mir hei ke Ahnig wär är isch, was är für Chrankheite het und...

*Hank:* **unterbricht.** E Kämpfer. Jede wo gnue Muet het hüt Nacht dür d Strasse z loufe, isch e Gwinn für üs.

*Luke:* Iverstange. Är blibt.

*Billy:* Glück gha, Ryder.

**Frankie tritt ein.**

Hesch würklech niemer gseh dert uss? Üsi Fründe sueche irgendwo der Sheriff.

*Frankie:* Kei Mönsch. Was isch passiert? Wo si aui?  
*Jack:* Bis froh, hesch niemer troffe. Das hättsch nid überläbt.  
*Frankie:* Was heisst das?  
*Hank:* **verbittert.** D Stadt isch nüm z rette.  
*Eliot:* Und mir löh e Frömde i üses letschte Versteck! Sone Schnapsidee!  
*Frankie:* Wie meinsch *nümm z rette*?  
*Pfaff:* Schwirig z erkläre. Und no schwiriger z glouben, wes nid sauber hesch gseh.  
*Frankie:* Probierets. Ig chume nämlech überhoup nüm nache.  
*Pfaff:* Mir wüsse nid genau, was passiert isch. Es het mit ere Art Fieberwahn aagfange.  
*Hank:* D Lüt si nadisnah... andersch worde.  
*Luke:* Sie hei eim komisch aagluet, we bisch verbi gloffe.  
*Pfaff:* Familie, Fründe... plötzlech hei si eim beschoudiget z chlaue oder öppis gäg se z ha.  
*Jack:* Und die Nacht sie si totau übergheit.  
*Hank:* Beängstigend. Du hesch dine Liebschte id Ouge gluet und hesch... nüt gseh. E Abgrund.  
*Frankie:* Wie het das chönne passiere?  
*Pfaff:* Du würdsch es sowiso nid glouben.  
*Luke:* Mir si die letschte, wo no normau si. Auso, mir und der Sheriff und üsi Fründe dert uss... hoffentlech.  
*Billy:* Dene geits guet. Es muess. Der Sheriff isch mi Götti. Är het mer versproche, dass er zrugg chunnt!  
*Frankie:* Guet, säge mer mau, ig glouben öich das mitem Fieberwahn und de Lüt, wo sech hei verändertet. Aber werum heit dir nech nid aagschteckt mit dere Chrankheit?  
*Pfaff:* Es isch kei Chrankheit. Es isch e Fluech. Danke mir.  
*Hank:* Witergäh vo Generation zu Generation.  
*Luke:* Ungerdrückt, bis ne öpper het zum Läbe erweckt.  
*Jack:* Irgend sone Trottu!

- Hank:* Sit mer hie si, frage mer üs wieso.
- Luke:* Mir si aui Möglechkeite düregange und es macht nume öppis Sinn.
- Pfaff:* Gold. Jede wo ou nume eis Chörndli Touchstone-Gold berührt het, het die Nacht der Verschand verlore.
- Hank:* Es git kei angeri Erklärig.
- Pfaff:* Der Sheriff isch der einzig Erwachsnig gsi, wos nie het aaglängt.
- Jack:* Är het siner Prinzipie gha.
- Pfaff:* Är het immer gseit, wenn är sich vom Gold vore Goldgräberstadt liess lah blände, wär er nüm unparteiisch.
- Luke:* Villecht het em das ds Läbe grettet.
- Frankie:* Öies Gold tribt d Lüt i Wahnsinn?
- Billy:* Niemer vo üs het das Gold berührt. Es isch ds einzige, wo mer gmeinsam hei. Es muess d Ursach si.
- Frankie:* Ärschthafft? Das tönt crazy.
- Billy:* Mir wäre froh, wes nid so wär.
- Pfaff:* Es isch e Fluech. Der Sheriff und mi Vater hei gwüsst, dass das wird passiere.
- Billy:* Vor Jahre, churz nachdäm d Goldmine z Touchstone si boue worde, hets e Schiesserei gäh.
- Pfaff:* Zwe Type, der Emmerson und der Finch, hei über gschtohnigs Gold gschritte.
- Hank:* Kene vo beidne het d Schiesserei überläbt.
- Billy:* Der Emmerson het e Frou gha. Und es chlises Ching. Nachdäm är isch erschosse worde, isch sini Frou grännend uf der Strass gschlange und het der Bode vo Touchstone verfluecht.
- Pfaff:* Sie het gschwore, dass wenn je wider Touchstone-Gold gschtohle wird, jede wos mau berührt het, der glich Schmärz söu gschpüre wie si.
- Jack:* Ei Nacht lang!

*Frankie:* Aber das isch doch nume es Märli, wo me de Ching verzeut, dass si nid chlaue.

*Billy:* Villecht. Aber i jedere Legände steckt e Funke Wahrheit.

*Pfaff:* Es tönt definitiv nacheme Fluech.

*Jack:* **zu Frankie.** Villecht blibsch drum gschider hie hüt Nacht. ***Pause.*** Poker?

*Billy:* Jetzt hör mau uf!

*Jack:* Was? Ig wott nume chli d Stimmig uflockere. Wenn dass mi letscht Tag uf der Ärde isch, wotti ne nid dermit verbringe, mir Sorge z mache.

*Pfaff:* Lieber mit bschisse?

*Jack:* ***laut.*** Ig bschisse nid!

***Ein schrilles, unheimliches Pfeifen ertönt im Off. Alle verstummen.***

***Billy gibt wortlos das Zeichen, sich zu ducken, und stellt sich an die Tür, verängstigt, aber kampfbereit. Das Pfeifen hält einen Moment an.***

***Billy und Pfaff verfolgen es mit den Augen, während es vor dem Saloon vorbeizieht, von einer Bühnenseite zur anderen.***

***Langsam wird das Pfeifen leiser, bis es schliesslich ganz verstummt.***

*Billy:* **zu Jack.** Zfride? Genau das passiert, we me lügt und sech wiene Idiot benimmt. Es lockt se a.

*Frankie:* Was heiter jetz vor? Was, wenn öii Fründe und der Sheriff nid zrügg chöme?

*Billy:* Was *mir* vorhei? Du ghörsch jetz ou derzue.

*Hank:* Mir chöi nid riskiere, is Dunkle use z gah.

*Luke:* Ou wenn d Strasse läär si, mir wüsse nid wie mänge sech no versteckt.

*Hank:* Und mir hei versproche, dass mer hie warte.

*Luke:* Ou wenns villecht chli feig tönt, dass mer üsi Fründe nid göh gah sueche. Es isch gschider, we mer hie blibe.

*Eliot:* Mir hei ja ou kei angeri Wahl! We mer use göh, si mer tot. So eifach isch das.

*Billy:* Aber üsi Fründe...

*Eliot:* ...wei dass mir läbe, Billy/Kate. I gah nid use. Uf kei Fau! Mir blibe.

*Billy:* Auso haut. Bis morn Morge. We der Sheriff bis denn nid zrüg chunnt, probiere mer us der Stadt z schliiche. Mir hei nüt z ässe. Niemer vo üs cha jage oder choche. Wes häu wird, göh mer. Iverstange?

*Pfaff:* Furt vo Touchstone? Für immer?

***Niemand gibt Antwort.***

*Luke:* ***zu Frankie.*** Hock doch ab. Du bisch sicher lang gritte.

*Hank:* Mir göh schnäu hinge gah useluege, ob mer öppis gseh. Dert het me chli e besseri Sicht id Strasse vor Stadt. Chumm Luke/Rosie, mache mer üs nützlich.

*Billy:* Danke. Schön, dass sech süsch no öpper Gedanke macht über üsi Lag.

*Jack:* Isch das gäge mi gsi?

***Luke und Hank gehen links ab.***

***Frankie setzt sich in die Nähe von Eliot.***

*Frankie:* ***zu Eliot.*** Dir wärs lieber gsi, wenn si mi hätte usegheit, gäu?

*Eliot:* Spiut ke Rolle meh. Jetz bisch haut hie.

*Frankie:* Gseht so us, ja.

*Eliot:* Ig ha nid vor mi z entschoudige, we druf wartisch.

*Frankie:* Nei, scho guet. Es tuet mer leid, wenni der Angscht mache. Ig schwöre, ig ha nüt mit au däm ztue.

*Eliot:* Das gloubi der ja. Aber troztdäm. Wottsch wüsse, wasi danke?

*Frankie:* Bi nid sicher, nach auem, woni bis jetz ha ghört.

*Eliot:* Der Sheriff chunnt nüm zrüg. Mir müesse üs säuber häufe. Und we mer bis morn Morge wei überläbe, dörfe mer nid eifach jede, wo ad Tür chlopfet, inelah.

*Frankie:* Was isch morn Morge?

*Eliot:* Nach der Legände ändet denn der Fluech. Ei Nacht lang der glich Schmärz gschpüre wie sie, het si gschwore. Ig verlah mi zwar nid druf, aber es isch wenigstents e chline Hoffnigsschimmer.

*Frankie:* I däm Fau gloubsch du ou a die Gschicht?

*Eliot:* Eigentlech sötti nid.

*Frankie:* Werum?

*Eliot:* Ig wirde Arzt. Was fürne Doktor gloubt scho ane Fluech, wo die ganzi Stadt chrank macht?

*Frankie:* Und wieso gloubsch es de?

*Eliot:* Es git kei angeri Erklärig. Öbber muess wider vo däm Gold gschtohle ha.

*Frankie:* Das macht aues überhoupt kei Sinn.

*Eliot:* Es isch die letschti Hoffnig, wo de angere blibt. Was wenns morn Morge nid ufhört? De hörts vellech nie uf.

*Frankie:* Und de du? Hesch d Hoffnig scho ufgäh? Mir hoffe doch aui uf besseri Zyte.

***Pause.***

*Eliot:* Mir hei e schlächte Start gha. Föh mer nomau a. Ig bi der Eliot/d Belle. Schliesslech verbringe mer villecht üsi letschte Stunde zäme.

*Frankie:* Danke. Fröit mi.

***Frankie streckt die Hand aus.***

***Eliot nimmt sie zögerlich.***

***In dem Moment, in dem sich ihre Hände berühren:  
Blackout.***

***Es ertönt ein Videospiel-Soundeffekt, der „Game over“ signalisiert.***

***Sam tritt auf.***

***Als das Licht wieder angeht, sind nur Frankie, wieder er selbst, und Sam im Licht zu sehen.***

*Frankie:* Momänt einisch! Was isch jetz los?

*Sam:* Du hesch verlore. Hesch äüä öppis fausch gmacht.

*ETC ETC*