

Das geheime Leben der Piraten

1. Hornpipe in schwarz (Piratenlied)

Ja, ja. So kennt man sie, unsere Piraten.
Immer was los.

Oder?

Naja, um ehrlich zu sein: Im Moment ist gar nichts los an Bord der ESMERALDA. Käptn Danton und seine Mannschaft haben auf ihren Kaperfahrten die gesamte Karibik durchkreuzt, alle Schiffe geentert, alle Städte in Schutt und Asche gelegt und alle anderen Seefahrer ins Wasser geworfen.

Sie sind der Schrecken der Meere.

Aber... Jetzt gibt es einfach nichts mehr zu tun.

Nur das immergleiche, langweilige Hinundherschaukeln der Wellen. Das kann einen ganz schön auf die Palme bringen.

Doch plötzlich ruft der Kleine Knut: „Flaschenpost voraus!“

Sofort beugen sich alle Piraten neugierig über die Reling. Man will sehen, was es Neues gibt. Und wirklich: Fern am Horizont kann man eine schwimmende Flasche sehen. Sie wippt auf den Wellen.

„Messjöh! Ein Abenteuer erwartet uns!“, sagt Käptn Danton. Er ist froh, dass endlich mal was passiert. Der Käptn der ESMERALDA zählt übrigens zu den mutigsten und furchtlosesten Piraten, die man sich nur vorstellen kann. Und wenn er überhaupt vor irgend etwas Angst hat, dann ist es die Dunkelheit. Stets hat er sein altes Feuerzeug und eine kleine Kerze in der Tasche. Man weiß ja nie...

„Kurs 'art Backbord!“, ruft der Käptn. Er ist voller Tatendrang. Es ist ja noch hell.

Haihappen-Joe, der einbeinige Steuermann, reißt schwungvoll das Ruder herum. Auf hoher See darf man Backbord und Steuerbord nicht verwechseln. Backbord ist immer links herum. Steuerbord ist rechts herum. Der kleinste Fehler kann da ganz schön ins Auge gehen. Damit sich Haihappen-Joe rechts und links gut merken kann, steht der Backofen links und das Steuer rechts.

2. Lechts und rinks (Steuermann-Lied)

Alle an Deck sind in höchster Aufregung. Haihappen-Joe zerrt am Ruder, der Käptn ruft seine Befehle und die Mannschaft gröhlt ihre schauerlichen Lieder. Das alles riecht nach einem großen Abenteuer. Wie gemacht für unsere furchtlosen Piraten.

Doch plötzlich, eine Stimme:

„Potttausend, was soll denn der Lärm!? Nicht mal in Ruhe kochen kann man!“

An Deck steht Donna Dolores. Sie hat einen Rührlöffel in der Hand.
Jetzt fragt sich so mancher wohl zu recht: Wer, zum Klabautermann, ist Donna Dolores?

Die Erklärung ist einfach:

Wenn die Piraten der Schrecken der Meere sind, dann ist Donna Dolores der Schrecken der Piraten. Sie ist die Gouvernante der entführten Portugiesischen Prinzessin und sie achtet auf Ordnung, Sauberkeit sowie eine gewählte Ausdrucksweise an Bord. Fluchende Piraten machen unverzüglich mit ihrem Rührlöffel Bekanntschaft. So was kann ziemlich schmerzhaft sein.

Donna Dolores steht nun also an Deck und sieht ziemlich verärgert aus. Bedrohlich wiegt sie den Rührlöffel in ihrer Hand. Bei Lärm reagiert sie empfindlich.

Doch der Käptn ist voller Tatendrang und Donna Dolores steht ihm im Weg!

„Weg mit dir, du keifende Koralle!“, befiehlt er Donna Dolores.

Patsch!

Das war der Rührlöffel. Er trifft den Käptn genau zwischen den Augen.

„Zut alors! Vermaledeiter Klabautermann!“, flucht der Käptn.

Patsch!

Das war der Rührlöffel Numero zwei.

„Mon Dieu! Quietschender Quallenpüps!“

Patsch!

Rührlöffel Numero drei!

Doch bevor der unerbittliche Rührlöffel noch einmal zuschlägt, ruft der Einäugige Spanier von hoch droben aus dem Mastkorb: „Capitano! Schnell! Die Flaschenpost. Da!“

Das Schiff kommt seinem Ziel immer näher. Der Käptn beugt sich über die Reling und fischt mit seiner rechten Hand nach der Flaschenpost. Dabei sollte man aus Gründen der Vollständigkeit erwähnen, dass er keine rechte Hand mehr hat. Die ist ihm irgendwie abhanden gekommen. Rechts hat der Käptn statt einer Hand einen Enterhaken. Das ist ziemlich praktisch. Damit piekst er in den Korken der Flaschenpost und *schwupps* schleudert er sie an Deck.

Klirr! Schepper! Bums! Sie zerbricht!

„Oh, seht mal! Eine Botschaft!“, ruft der Kleine Knut.

Zwischen den Scherben der Flasche liegt ein zusammengerolltes Stück Pergament. Darauf stehen Buchstaben und seltsame Zeichen.

„Schnell! Lies vor!“, ruft Haihappen-Joe dem Käptn zu.

Der kratzt sich mit seiner Hakenhand am Kopf. Es ist ihm ein bisschen peinlich, denn er kann nicht lesen. Verflixte Nixensocke, aber auch. Endlich mal eine Botschaft und keiner kann lesen. Sollte hier das Abenteuer schon zuende sein?

Doch Donna Dolores meldet sich zu Wort: „Ihr dämlichen Piraten! Holt doch die Prinzessin! Die kann nämlich lesen.“

Der Käptn ist froh. Wie konnte er auch die entführte Portugiesische Prinzessin vergessen!? Wie hieß sie noch gleich? Filomena?

Er befiehlt seinen Piraten: „, ’opp, ’opp, bringt la Princesse toute suite an Deck!“

Während zwei Piraten unter Deck verschwinden, überlegt Haihappen-Joe, wie lange sich Filomena wohl schon an Bord befindet. Er weiß es nicht mehr genau. Aber ganz sicher mehr als 15 Monate. Das hat er an seinen Fingern und Zehen nachgerechnet.

„Et voilà, da ist sie ja.“ Die Stimme des Käptns lässt Haihappen-Joe aus seinen tiefsinnigen Berechnungen hochblicken.

Zwei Piraten, einer Steuerbord, der andere Backbord, gehen neben der Prinzessin her. Filomena wehrt sich heftig.

„Lass mich los, du faulige Auster!“, ruft sie einem der Piraten zu. Dann folgt ein krachender Tritt ans Schienbein.

Der Pirat lässt die Prinzessin erschrocken los. Jammernd hüpfte er auf einem Bein über das Deck der ESMERALDA. „Aua! Die hat mir weh getan!“

Der Käptn rollt verzweifelt mit den Augen. Manchmal weiß er nicht mehr, ob er es mit Piraten oder mit Seegurken zu tun hat.

„Seegurke! Seegurke! Bääh!“ Prinzessin Filomena läuft zur Hochform auf. Piraten-Quälen ist ihre Lieblingsbeschäftigung. Filomena hat - vorsichtig ausgedrückt - einen etwas schwierigen Charakter. Vielleicht war deshalb noch niemand bereit, das Lösegeld zu zahlen, obwohl die Piraten einen erheblichen Preisnachlass gewährt hatten.

Der Käptn hält Filomena das Pergament vor die Nase: „Lies das!“

Filomena verschränkt die Arme und erwidert: „, Nö. Keine Lust.“

Der Käptn ist wütend: „Was? Du landest gleich bei den ’aifischen!“

Filomena ist bockig: „Selber Eifisch!“

Der Käptn wird noch wütender: „Olala! Der Einäugige Spanier könnte dich föltern. Sieh nur sein terrible Gesischt! Jetzt fürschtest du dich! Oui!?“

Filomena wird noch bockiger: „Mir doch egal! Langweilig!“

Der Käptn rast vor Wut: „Das ist Meuterei! Ich lasse dich über Bord werfen!“

„Und wer liest dann die Botschaft vor?“, zischt Filomena zurück.

Der Käptn kratzt sich am Kopf. Warum sind Frauen immer so kompliziert? „Los, lies vor, mir brümmt schon der Schädel! - Bitte.“

„Bitte was!?“

Der Käptn fleht mit erhobenen Händen: „Bitte! – Filomena, ma chérie“.

„Her mit dem Wisch!“ Filomena nimmt das Pergament und liest die Botschaft vor:

*Drei, zwei, eins!
Über´s weite Meer.
Geh über eins!
An zwei vorbei!
Sieh die Drei!
Wo der Schatten mittags steht,
Am Kreuz du gräbst,
Spiele eine Melodie,
Dann ist dein Glück gemacht.
Ruhm und Reichtum lacht!*

Die Piraten staunen: „Was soll das? Das ist doch kompletter Unsinn.“

„Moment mal! Nicht so voreilig!“ Das ist die Stimme des Alten Ire. Mit langem „i“. Er ist der älteste Pirat. Er hat nur noch zwei Zähne. Aber er hat die meiste Erfahrung. Doch bevor der Alte Ire seinen Kollegen was erklärt, spuckt er erst mal eine Ladung Kautabak über die Reling. Das sieht richtig eklig aus, gehört aber zum Piratenleben wie die Flosse zum Haifisch. Oder könnt ihr euch Piraten vorstellen, die brav ihre Hustenbonbons lutschen?

Also: Über die Reling gespuckt und weiter geht's. Jetzt ist der Alte Ire zu einer Erklärung bereit: „Das ist ein Rätsel! Wenn wir es lösen, werden wir reich und berühmt.“

„Reich und berühmt!?“ Die anderen Piraten sind begeistert.

„Aber was bedeutet das? Drei, zwei, eins. Quelle bêtise!“, murmelt der Käptn.

„Aber das ist doch völlig klar“, sagt der Alte Ire. „Wir müssen zur Insel Dreizweieins.“

Die anderen Piraten staunen schon wieder. Eine Insel mit Namen Dreizweieins? Ist der Alte Ire irre?

3. Piraten-Einmaleins

„Diese Insel liegt in der südwestlichen Karibik. Drei Palmen, zwei Vulkane und ein Fluss. Dort müssen wir hin.“

Aber, was ist mit Filomena, Donna Dolores und dem Kleinen Knut. Die haben keinen Bart. Dürfen die überhaupt mitfahren?

4. Super-GAU (Bartlied)

Ob Bart oder nicht! *Alle* sollen mitfahren. Schließlich wäre man ohne Filomenas Lesekünste aufgeschmissen, ohne Donna Dolores' Rührlöffel bliebe man hungrig und der Kleine Knut ist sowieso der Pfiffigste von allen.

Der Käptn zögert jetzt keine Sekunde länger und gibt seine Befehle. „Anker lichten! Segel 'issen! Kurs Süd-Süd-Ouest!“

Aber die Piraten sind völlig außer Übung. Sie stolpern übereinander, Schiffstau verknoten sich und das Segel droht zu reißen.

5. Kurs: Süd-Süd-West

(während der INTRO)

„Mon Dieu! Wo bleibt euer Taktgefühl? Das 'at keinen Rhythmus! Los! 'ai'appen-Joe. Gib uns den Takt!“

Haihappen-Joe nickt und schon setzt sich sein Holzbein in Bewegung.

(nach der Musik)

Na, geht doch! Die ESMERALDA ist zum Auslaufen bereit, der Wind bläht die Segel und das stolze Schiff, nimmt Kurs auf ein neues Abenteuer, der untergehenden Sonne entgegen. Haihappen-Joe meldet sich freiwillig für die Nachtwache. Im Gegensatz zum Käptn liebt er die Dunkelheit und die nächtliche Einsamkeit an Deck. Da kann er ungestört und in aller Ruhe seinen geheimsten Leidenschaften nachgehen: dem rhythmischen Ausdruckstanz, zum Beispiel. Das darf von den anderen Piraten natürlich keiner wissen.

6. In der Nacht (attacca)

7. Haifischflossen-Jig (Haihappen-Joes Tanz)

(während der Musik/CODA) Die Nacht ist vorüber und der neue Tag bricht an. Die Piraten kommen an Deck und reiben sich verschlafen die Augen. Hell erstrahlt die Karibische See in der gleißenden Sonne. Das ist die schönste Stunde für den Käptn. Er stupst Haihappen-Joe an, der etwas müde am Steuer hängt: „Sind wir schon da?“

Aber kaum hat er die Frage gestellt, ertönt auch schon die Stimme des Einäugigen Spaniers, der hoch droben im Mastkorb Ausschau hält: „Laaand vorauuus!“

Der Einäugige Spanier kann besonders gut mit dem Fernglas sehen. Weil er nur ein Auge hat, braucht er das andere nicht zuzukneifen. Eigentlich kann der Einäugige Spanier ja mit beiden Augen sehen. Aber mit Augenklappe sieht er so schön schrecklich aus. Findet er zumindest selber. Aus Gründen der Bequemlichkeit zieht er die Augenklappe manchmal über das linke Auge, manchmal über das rechte Auge.

„Laaand vorauuus!“, ruft er noch einmal, weil man Piraten alles zweimal sagen muss.

Der Alte Ire bekommt einen ganz verklärten Blick: „Das ist die Insel Dreizweieins. Ich erkenne sie wieder. Hier küsste ich zum erstenmal die rote Piraten-Jenny. - Ach! Es war der Frühling meines Lebens: Ich war noch jung und hatte alle meine Zähne.“

„Reichtum und Ruhm!“, jubeln die Piraten.

„Ein neues Gebiss“, denkt der Alte Ire.

Die Piraten gehen in einer stillen Bucht vor Anker und rudern mit dem kleinen Beiboot an Land.

„Und was kommt jetzt?“, fragt Haihappen-Joe.

„Ist doch ganz einfach,“ erwidert der Alte Ire. „Wir müssen über den Fluss, an den zwei Vulkanen vorbei und dann zu den drei Palmen. Wir müssen zur Mittagsstunde dort sein. Der Schatten verrät uns den Schatz“

Die Crew der ESMERALDA bahnt sich einen Weg durch den schier undurchdringlichen Dschungel. Doch bald schon stehen die Piraten vor einem ernstem Problem. Das Problem ist acht Meter lang, grün und schnarcht. Genauer gesagt: Die Piraten stehen vor einem Krokodil. Dem Klabautermann sei Dank. Es schläft. Aber dummerweise hat Haihappen-Joe nicht aufgepasst und tritt dem Krokodil mit seinem Holzbein auf den Schwanz. Das Krokodil grunzt unwirsch und dreht sich auf die andere Seite, das rechte Auge schon halb geöffnet. Gleich wird es erwachen und die Piraten sehen. Und fressen.

Der Kleine Knut hat die rettende Idee: „Schnell! Das Krokodil-Schlaflied!“

8. El Crocodilio Schnarcho

Dem Klabautermann sei Dank. Von den lieblichen Klängen der Musik eingelullt schläft das Krokodil wieder ein. Nur sein brummiges Schnarchen ist zu hören. Das ist gerade noch mal gut gegangen.

„Seht doch mal!“, ruft der Kleine Knut und zeigt in westliche Richtung. „Die drei Palmen! Dort liegt der Schatz.“

Palmen! Drei an der Zahl. Sonne. Schatten. Alles am richtigen Platz!

Jetzt schnell hingernnt, Schaufeln rausgeholt und wie wild drauf los gebuddelt. Nach kurzem Graben stoßen die Schaufeln auf etwas Hartes. Es klingt tock, tock, pling.

Eine Schatzkiste!

„Allez-’opp! Öffnet die Schatzkiste!“

Mit einem wuchtigen Hieb seines scharfen Säbels sprengt der Alte Ire das Schloss. Haihappen-Joe und der Einäugige Spanier heben den quietschenden Deckel der Schatzkiste hoch.

„Oh!“

Ja was ist denn das?

Kein Gold?

Keine Diamanten?

In der Kiste liegen nur eine alte Flöte und ein Blatt Papier, auf dem merkwürdige Zeichen stehen. 5 Linien, ein paar schwarze Punkte und ein paar Wörter. Filomena liest den Piraten vor:

Spielen eine Melodie,

Dann öffne sie!

Haihappen-Joe kann sich nur noch wundern. „Dann haben wir die ganze Fahrt nur wegen dieser blöden Flöte gemacht?“

„He, moment mal!“ Der Alte Ire muss über Haihappen-Joe lachen. Verächtlich spuckt er eine volle Ladung Kautabak in den glühend heißen Sand, dass es nur so zischt. „Du musst die Melodie spielen. Dann gibt es Ruhm und Reichtum.“

Aber – Wer kann eigentlich Flöte spielen?

„Laissez-moi!“, sagt der Käptn. „Isch 'abe als Piratenkind Flöte gelernt. So was vergisst man nie.“

Der Käptn betrachtet das Notenblatt, dann muss er lachen.

„Kinderleischt! Das mach isch mit links!“

9. Das mach ich mit links (instrumental)

Kaum hat der Käptn die Melodie gespielt, macht es *schwupps* und eine der drei Palmen klappt einfach um. Vor den Piraten befindet sich der Eingang zu einer Höhle. Lang und tief und vor allem: sehr dunkel.

Der Käptn greift grinsend in seine Hosentasche.

„Pas de Problème! Isch 'abe Feuerzeug und Kerze dabei!“

Dass er vor der Dunkelheit einen Mordsrespekt hat, muss von den anderen Piraten ja keiner wissen. Interessiert auch keinen. Nur Donna Dolores betrachtet den Käptn argwöhnisch aus den Augenwinkeln. *Der* entgeht aber auch gar nichts!

Mit dem Käptn voran betreten die Piraten den Eingang zur Höhle. Zunächst geht es ein paar Stufen hinab, dann links herum, also Backbord und schließlich rechts herum, also Steuerbord. Dann stehen unsere Piraten vor einer Tür.

Aus purem Eisen.

Drei Meter dick.

Unüberwindlich.

Undurchdringlich.

„Caramba!“, sagt der Einäugige Spanier, der wegen der Dunkelheit seine Augenklappe hochgeklappt hat, damit er besser sehen kann.

„Wie? Was?“ Haihappen-Joe kann es nicht fassen. Sein bester Freund kann mit *beiden* Augen sehen? So ein Betrug aber auch! So was kann einen glatt auf die Palme bringen.

„Verflixter Klabautermann!“ Jetzt ist auch der Alte Ire mit seinem Latein am Ende.

Drei Meter dicke Türen aus purem Eisen. Wie soll man da durchkommen?

„He, seht doch mal!“, ruft der Kleine Knut „Eine Inschrift“.

„Gut, dass die Prinzessin dabei ist!“, sagt Haihappen-Joe und klopft Filomena freundschaftlich auf den Rücken. Die muss erst mal husten. Dann liest sie die Inschrift vor:

*Kannst du den Takt?
Doch bleib exakt!*

„Häh!?“ Die Piraten verstehen nur Bahnhof und Abfahrt. Schon wieder ein Rätsel. Wieso muss eine Schatzsuche aber auch so schwierig sein! In solchen Momenten wünscht sich der Einäugige Spanier immer, er hätte auf seine Mutter gehört. Dann wäre er jetzt Einzelhandelskaufmann und könnte in aller Ruhe Joghurt ins Kühlregal einsortieren.

Haihappen-Joe reibt sich die Nase: „Ich glaub´, ich weiß, was gemeint ist: Jemand soll den Takt schlagen.“

Na, und wer könnte das besser als Haihappen-Joe und sein Holzbein? Zusammen sind die beiden unschlagbar.

10. Tango Einbein

Takt geschlagen. Alles richtig gemacht. Und: Schwupps! Auf ist die Tür. Drei Meter massiver Stahl!

Aufgegangen!

Einfach so!

„Venez, mes amis!“ Der Käptn geht mit der Kerze voran. Zunächst geht es noch mal Backbord, zweimal Steuerbord, dann ein paar Stufen hinunter in die Tiefe, dann noch einmal Steuerbord und dann noch mal Backbord.

Endlich! Da steht sie!

Die Schatzkiste.

Mit einem gezielten Schlag seines scharfen Säbels versucht der Alte Ire das Schloss zu öffnen.

Plinnnggg!!!

Fehlanzeige.

Nichts.

Nichts außer: Säbel krumm.

„Die Schatzkiste ist verwunschen. Mit Gewalt können wir hier nichts ausrichten“, erklärt der Alte Ire.

Der Einäugige Spanier bekommt plötzlich Lust auf Erdbeer- Joghurt.

Haihappen-Joes Holzbein zuckt im Dreiviertel-Takt.

Der Alte Ire vergisst für einen Moment seinen Kautabak zu kauen.

„He seht mal!“, ruft der Kleine Knut. „Eine Inschrift. Dort, auf der Truhe.“

Filomena liest vor:

*Jeder auf seine Weise
Jeder so gut er kann.
Dann kommt ihr an den Schatz ran.
Dann winkt das Ende der Reise.*

Jeder auf seine Weise? Jeder so gut er kann? Was kann das bedeuten?

Der Alte Ire weiß Rat: „Wie wäre es mit unserem Piratenlied? Also, jeder so gut er kann, jeder auf seine Weise: Drei-vier...“

11. Sailor's Reel (Über's weite, blaue Meer)

Schön gesungen. Jeder auf seine Weise. Jeder so gut er kann.

Schwupps, und auf geht die Schatzkiste.

Aber kein Gold. Keine Diamanten.

Nein, in der Schatzkiste befindet sich etwas gänzlich anderes.

So was hat sogar der Alte Ire in seinen 87 Jahren noch nicht erlebt.

In der Kiste sitzt ein Mann. Mittelgroß, Seitenscheitel, schwarzer Anzug und eine etwas zerknitterte Krawatte. Auf der Nase eine Brille. So eine von der intelligenten Sorte.

Er sagt: „Hallo.“

Das wäre der ideale Zeitpunkt zum Fluchen, doch Donna Dolores kneift wachsam die Augen zusammen. Also sagen die Piraten erst mal nichts.

Der Mann in der Kiste sagt: „So. Dann bitte nur noch hier unterschreiben.“

Den Piraten flattert ein Schriftstück entgegen. Darauf steht mit großen Buchstaben:

Vertrag

Darunter steht noch etwas.
Das ist aber ziemlich kleingedruckt!

Ob groß oder klein, ist eigentlich egal! Piraten können sowieso nicht lesen. Deshalb wundern sie sich nur.

„Hi. Mein Name ist Bruce Boleman. Ich bin Musikproduzent. Und das ist euer Plattenvertrag. Ihr seid keine üble Band. Ich bringe euch in die Charts. Well, ihr habt'n geiles Outfit.“

Dann bemerkt er Haihappen-Joe, der ihn mit offenem Mund anstarrt: "Hey! Du hast ein nettes Holzbein. Du solltest es pink anstreichen. Nur der Typ mit der Augenklappe sieht ziemlich beknackt aus."

Der Spanier deckt sein gesundes Auge wieder zu. Der Mund bleibt offen.

Boleman ist höchst zufrieden: „Ok. Das sieht, well, gleich viel besser aus. Gutes Aussehen ist eigentlich das Wichtigste. – Wow! Nächste Woche gehen wir ins Studio. Ein paar Nummer-1-Hits und dann: Ruhm und Reichtum. Schon vergessen? Da fließen die Millionen, dass es nur so kracht. Well, wir machen fifty-fifty.“

Der Einäugige Spanier staunt nicht schlecht. „Fifty-fifty?“

Bruce Boleman erklärt den Piraten, was er damit meint: „Nach Abzug kleinerer Unkosten teilen wir alles gerecht. Ich kriege 90 Prozent, ihr bekommt 10.“

Die Piraten jubeln. Das hört sich nach einem guten Geschäft an. Das klingt nach Ruhm und Reichtum!

Boleman grinst: „Ok! Schlagt ein!“

Alles in Butter auf'm Kutter und die Geschichte könnte jetzt zuende gehen, doch das wäre zu einfach. Bei guten Geschichten kommt am Schluss immer noch der absolute Spannungshöhepunkt. Dann, wenn keiner damit rechnet.

Also jetzt.

Denn plötzlich hören die Piraten ein lautes Grunzen.

Das Krokodil! In der Höhle. Da hat jemand die Piraten aber mit runtergelassenen Hosen erwischt!

„Grrrhooarr! Aha. Da ist ja mein Mittagessen.“ Das Krokodil spricht etwas undeutlich, denn es sabbert schon vor Gier.

Der Käptn flucht: „Zut alors! Verflixter Klabautermann!“

Donna Dolores ist vor Schreck erstarrt. Der Rührlöffel regt sich nicht.

Das Krokodil hingegen ist entzückt. „Oh! Mein Essen kann sprechen? Noch besser. Mjamjam.“

„Heißt das, du willst uns fressen?“ Trotz der allgemein angespannten Situation bleibt Bruce Boleman locker. Er ist schließlich Musikproduzent.

Das Krokodil erwidert: „Seh ich aus, als wollt' ich Staubsauger verkaufen?“

Boleman bleibt immer noch locker. Situationen wie diese erlebt er jeden Tag. Deshalb sagt er betont sachlich zum Krokodil: „Wenn du uns frisst, bist du ganz schön dumm.“

„Dumm vielleicht. Aber auch satt.“ Das Krokodil sabbert wie verrückt.

Doch Bruce Boleman hat noch ein Ass im Ärmel: „Hör´ mal! Das hier ist eine total geile Band. Du könntest noch einsteigen. Ruhm und Reichtum ist dir gewiss.“

„Ruhm und Reichtum ist mir egal. Gibt´s was zu futtern?“

Bruce Boleman grinst. „Zu Futtern? Oh yeah. So viel du willst.“

Das Krokodil kratzt sich am Kopf: „Hört sich verlockend an. Aber - ich spiele nur Bass? Der Trompete habe ich immer das Mundstück abgebissen. - Schmeckt übrigens gar nicht übel.“

Boleman kommt zu seinem Angebot: „Steig in die Band ein. Die Mädchen werden verrückt nach dir sein!“

Das Krokodil sabbert schon wieder: „Mädchen? Kann man die futtern? „

Bolman strahlt übers ganze Gesicht. Ein Superstar, der sein Publikum auffrisst. Nicht übel. Gar nicht übel. Das bringt *traumhafte* Einschaltquoten. Da ist verdammt viel Kohle zu machen.

„Verflichte Nixensocke! Yeah!“

Patsch!

Donna Dolores hat ihre Schreckstarre offensichtlich überwunden und zieht Bruce Boleman eins mit dem Rührlöffel über.

„Aua! Was soll das?“ Bruce Boleman reibt fassungslos über die dicke Beule an seinem Kopf.

Donna Dolores grinst: „Geflucht wird nicht!“

Na, das kann ja heiter werden!

12. Finale (Samba del mar-Sailor's Reel/Reprise)