

HET CLUEDO-MYSTERIE

Een komische thriller in vier bedrijven

door

WIES GEERTS

Werkversie voor spelers, regie en techniek

Personages

KOLONEL MUSTARD –37 repl

Kolonel Mustard is een beroepsmilitair in hart en nieren. Hij spreekt luid, kort en bevelend en verwacht dat iedereen onmiddellijk gehoorzaamt. Voor hem is elke ruimte een kazerne en ieder gezelschap een ongeorganiseerd peloton dat dringend discipline nodig heeft. Hij inspecteert de andere gasten, zet hen in de houding en duldt geen tegenspraak. Achter zijn autoritaire houding schuilt echter een man die snel uit evenwicht raakt wanneer hij de controle verliest. Vooral het chaotische gedrag van professor Plum drijft hem tot waanzin. Mustard neemt zichzelf bloedernstig, waardoor zijn overdreven militaire optreden bijzonder komisch wordt.

PROFESSOR PLUM – GIOVANNI VAN DAMME 50 repl

Professor Plum is een intelligente maar bijzonder chaotische professor. Zijn gedachten gaan sneller dan hij kan spreken en hij springt voortdurend van het ene onderwerp naar het andere. Door zijn extreme ADHD kan hij onmogelijk stilzitten: hij loopt rond, raakt voorwerpen aan, onderbreekt gesprekken en wordt onweerstaanbaar aangetrokken door de grote bel in de hal. Daarnaast heeft hij het syndroom van Gilles de la Tourette, waardoor hij onverwacht woorden en beledigingen roept. Plum bedoelt het meestal niet slecht en probeert zich telkens verontschuldigend te herstellen. Hij is nerveus, onvoorspelbaar en vermoeiend voor zijn omgeving, maar tegelijk ontwapenend en aandoenlijk.

MENEER GREEN – CHICO 54 repl

Meneer Green beschouwt zichzelf als een groot illusionist en noemt zich met veel gevoel voor drama “Mister Green Magic”. Hij droomt ervan de wereld te veroveren met spectaculaire goochelkunsten, maar zijn trucs mislukken bijna altijd. Wat volgens hem een indrukwekkende verdwijntruc is, ziet er voor de anderen vooral klungelig en doorzichtig uit. Toch blijft Green rotsvast overtuigd van zijn uitzonderlijke talent. Hij houdt van aandacht, kondigt iedere truc groots aan en probeert zelfs na een mislukking zijn waardigheid te bewaren. Achter zijn opschepperige houding schuilt een man die graag bewonderd en ernstig genomen wil worden. Zijn zelfvertrouwen staat voortdurend in hilarisch contrast met zijn beperkte goochelkunsten.

MEVROUW PEACOCK – NICOLE VANDE COTTE 37 repl

Mevrouw Peacock is een oudere dame die geestelijk is blijven hangen in de Tweede Wereldoorlog. In haar beleving kan “den Duits” ieder ogenblik binnenvallen. Een deurbel wordt een luchtalarm, de keuken wordt een schuilkelder en voedsel moet dringend gehamsterd worden. Ze sluipt door het kasteel, spreekt geheimzinnig en

verdenkt bijna iedereen van collaboratie. Ondanks haar verwardheid is Peacock vastberaden en overtuigd van haar eigen gelijk. Ze denkt voortdurend dat ze de anderen moet waarschuwen of redden. Haar angst voor een oorlog die al lang voorbij is, zorgt voor snelle paniekmomenten, misverstanden en onverwachte uitbarstingen.

MEVROUW SCARLETT – VANESSA DE BAETS 57 repl

Mevrouw Scarlett is een kloosternon, maar ze beantwoordt totaal niet aan het traditionele beeld van een brave en ingetogen zuster. Ze praat recht voor de raap, vloekt zonder schaamte en beweegt stoer en opvallend mannelijk. Wanneer iemand haar “zuster” noemt, reageert ze steevast met: “Ik ben uw zuster niet, oké?” Scarlett houdt van selfies, moderne technologie en stevige humor. Achter haar brutale en uitbundige buitenkant draagt ze echter een diep verdriet mee. Haar dochttertje werd jaren geleden vermoord en de dader werd nooit gevonden. Dat onverwerkte verlies verklaart waarom haar luchtige houding soms plots plaatsmaakt voor ernst, woede en kwetsbaarheid.

MEVROUW WHITE - BRIGITTE DE SMET 77 repl

Mevrouw White is een keurige, ietwat hautaine dame die veel belang hecht aan stijl en goede manieren. Ze gedraagt zich alsof ze tot de hogere kringen behoort en kijkt regelmatig neer op het ongepolijste gedrag van de anderen. Haar grootste gezelschap is haar hondje Blacky, dat ze overal aan een leiband meesleept. White praat liefdevol tegen het dier en behandelt het alsof het nog springlevend is, hoewel voor iedereen duidelijk is dat het hondje overleden is. Ze weigert die werkelijkheid onder ogen te zien en bedenkt voortdurend verklaringen voor zijn opvallende rust. Onder haar chique voorkomen schuilt een eenzame vrouw die sterk aan haar hondje gehecht is.

DOKTER BLACK – PATRICK WOLTERS 83 repl

Dokter Black is de eigenaar van het kasteel en de organisator van het levensechte Cluedo-spel. Hij is enkele jaren geleden blind geworden nadat glasscherven zijn ogen ernstig beschadigden. Ondanks zijn beperking probeert hij zo zelfstandig mogelijk te leven en beweert hij zijn eigen kasteel perfect te kennen. In werkelijkheid loopt hij regelmatig tegen deuren en voorwerpen aan, waarna hij doet alsof er niets gebeurd is. Black heeft een droog gevoel voor humor en maakt graag grappen over zijn blindheid, vaak tot ongemak van de anderen. Als gastheer probeert hij de bizarre deelnemers onder controle te houden, maar hij beseft al snel dat hij een bijzonder chaotisch gezelschap heeft uitgenodigd.

RECHERCHEUR THERESE – REGINE MUSSCHE 100 repl

Rechercheur Therese is een norse en zelfverzekerde politie-inspecteur die ervan overtuigd is dat zij de meest bekwame onderzoeker van het duo is. Ze stelt scherpe vragen, trekt snel conclusies en behandelt vrijwel iedereen als een verdachte. Therese heeft weinig geduld en reageert bijzonder fel wanneer haar collega CLAUDE haar tegenspreekt. Ze noemt hem spottend “Kloot”, terwijl hij haar op zijn beurt “Trees” noemt. Hun onderzoek verandert daardoor regelmatig in een persoonlijke woordenstrijd. Therese wil professioneel en gezaghebbend overkomen, maar haar koppigheid en voortdurende ruzies maken het onderzoek alleen maar chaotischer.

RECHERCHEUR CLAUDE– SAVEYN FRANKY 86 repl

Rechercheur Claude is de even norse collega en vaste tegenstander van rechercheur Therese. Ook hij denkt dat hij slimmer en doortastender is dan zijn partner. Claude maakt graag cynische opmerkingen, verbetert Therese voortdurend en laat geen gelegenheid voorbijgaan om haar ongelijk te bewijzen. Tijdens het onderzoek verliezen de twee rechercheurs zich geregeld in nutteloze discussies, terwijl belangrijke aanwijzingen vlak voor hun neus liggen. Claude probeert kalm en professioneel te lijken, maar laat zich gemakkelijk opjatten. Zijn droge opmerkingen, trage reacties en botsingen met Therese vormen een komisch politieduo dat elkaar voortdurend tegenwerkt.

PELCKENS – SUMMI GILLIS 41 repl

Pelckens is de parketmedewerker die ter plaatse komt om de officiële vaststellingen te doen. Beleefdheid en diplomatie behoren duidelijk niet tot diens sterkste kanten. Pelckens is grofgebekt, ongemanierd en zichtbaar geïrriteerd door alles en iedereen. Verdachten worden zonder omwegen aangepakt en ook de rechercheurs krijgen ongezouten kritiek. Pelckens heeft weinig geduld met verklaringen, emoties of onnodig toneel en wil de zaak zo snel mogelijk afhandelen. Achter de harde houding schuilt iemand die meer opmerkt dan de anderen vermoeden. Door de botte uitspraken en het totale gebrek aan sociale verfijning zorgt Pelckens voor een nieuwe dosis chaos in het onderzoek.

Decor

Een ruime inkomhal van een kasteel. Aan het plafond hangt een grote kroonluchter. Oude kandelaars en beelden staan op antieke tafels; antieke schilderijen sieren de muren. Centraal staat een laag tafeltje met een duur antiek beeld. Aan de linkermuur hangt een grote koperen bel met een touw; daaronder staat een tafel met een antiek, werkend telefoontoestel. Centraal achteraan staan drie antieke stoelen met daarboven een groot raam.

- Links achteraan: deur 'Slaapkamers'.Z2
- Links vooraan: deur 'Bibliotheek'. Z1
- Centraal achteraan: grote inkomdeur, Z4
- Rechts vooraan: deur 'Keuken'.Z5
- Midden tafeltje beeld Z3

Korte inhoud

Dokter Black organiseert een Cluedo-wedstrijd met als hoofdprijs een levensecht Cluedo-spel op zijn prachtige kasteel. De enige voorwaarde om deel te nemen: je naam moet voorkomen in het Cluedo-bordspel. Zes winnaars melden zich aan - op zijn zachtst gezegd nogal bizarre figuren. Al snel valt er een echte dode en wordt het spel wel heel levensecht. De niet-alledaagse rechercheurs en het parket helpen de zaak ook niet echt vooruit.

EERSTE BEDRIJF

HET CLUEDO-MYSTERIE

SCÈNE 1 – DE EERSTE GAST: MEVROUW WHITE

PERSONAGES

- *DOKTER BLACK – Patrick Wolters*
- *MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt*

CUE 1 – OUVERTURE

TECHNIEK – VOOR AANVANG EERSTE BEDRIJF

- **Start:** *Zodra het publiek stil is en het zaallicht gedoofd is.*
- **Geluid:** *Speel de ouverture volledig af (1 minuut 24 seconden).*
- **Doek:** *Blijft gesloten tijdens de ouverture.*
- **Na de muziek:** *Twee seconden volledige stilte.*
- **Overgang:** *Open het doek. Precies op dat moment klinken donder en bliksem en verschijnt een korte lichtflits.*
- **Licht:** *Na de flits komt het openingslicht van scène 1 op*

CUE 2 – OUDE KASTEELDEURBEL

TECHNIEK

- **Start:** *Op het afgesproken teken na de opening van het doek.*
- **Geluid:** *Eén ouderwetse kasteeldeurbel: zwaar, hol en licht onheilspellend.*
- **Licht:** *Openingslicht blijft staan.*

(Dokter Black komt binnen met donkere kledij, zonnebril en witte stok; hij is duidelijk blind. Hij stormt op het centrale beeld af, loopt er rakelings langs en kijkt naar de zaal, die vermoedelijk reageert.)

BLACK

(verontwaardigd) Ik ken mijn eigen kasteel wel hé ... (Hij draait om, loopt snel af naar de inkomdeur, gebruikt zijn stok amper, kijkt gepikeerd naar de zaal en botst met zijn gezicht tegen de deur. Een luide bonk. Kom trug op en hij wrijft over zijn neus.)

CUE 3 – OPKOMST MEVROUW WHITE

TECHNIEK

- **Start:** Zodra Dokter Black bij de opening staat om Mevrouw White te ontvangen.
- **Actie:** White komt rustig op met haar tas. Aan een leiband sleept ze haar witte hondje, een pop, achter zich aan alsof het nog leeft.
- **Geluid:** Geen extra effect.
- **Licht:** Het openingslicht blijft staan.
- **Speelwijze:** White blijft ernstig en behandelt het hondje als een levend dier.

WHITE Allez kom, komaan zene, kom maar binnen zene, ja zene.

(White ziet Dr. Black staan en loopt er naartoe. Die wrijft nog steeds over zijn pijnlijke gezicht.)

WHITE Ik ben Madame White en gij zijt ...?

BLACK Ik ben tegen de deur gelopen ...

WHITE Nee nee, dat bedoel ik niet, gij zijt?

BLACK *(snapt het nog niet helemaal.)* Ik ben blind ...

WHITE Nee nee, ik bedoel gewoon uw naam ...

BLACK Aaaah. Ik ben Dokter Black, aangenaam.

WHITE *(richt zich tot haar hondje dat uiteraard nog steeds roerloos op de grond ligt.)* Wat zeggen we dan? Dag Dokter Black ... *(Ze verduidelijkt voor Black dat ze tegen haar hondje bezig is.)* Mijn hondje ... *(Ze trekt het beest omhoog aan de leiband en legt het op haar arm.)* Geef eens een mooi pootje, allez zene, geef eens een pootje aan Dokter Black.

BLACK Hij bijt toch niet?

WHITE Nee nee ... hij doet niks ...

(Black denkt uiteraard dat het beest leeft en op de grond staat, en bukt zich om het beest een pootje te geven. Maar het beest zit op de arm van White. Black voelt niks op de grond. Mevrouw White ziet dat Black zich bukt, en bukt zich ook om het hondje naar Dokter Black te begeleiden. Maar Black komt op dat moment al terug omhoog waardoor ze elkaar mislopen. Dat scenario tekent zich drie keer na elkaar af. Het gaat als een jojo op en neer. Mevrouw White geeft

het op en blijft staan. White legt het pootje van de hond in de hand van Black. Aarzelend voelt die aan het pootje. Het beest verroert uiteraard geen vin.)

BLACK *(verbaasd)* Hij is wel héél rustig hé ...

WHITE Jaja, doodbraaf is hij, doodbraaf ...

BLACK Ja ... met de nadruk op “dood” precies ... haha.

WHITE *(glimlacht en zet haar hondje weer op de grond. Het blijft weer roerloos liggen.)* Ik ben één van de winnaars van de Cluedo-wedstrijd. Ik ben uitgenodigd voor het groot live Cluedo-spel hier in het kasteel.

BLACK Ja, welkom. We wachten nog eventjes op de andere kandidaten.

WHITE Ik ben eerst?

BLACK *(wijst naar de verder lege hall.)* Ziet ge dat niet?

WHITE Ja, ik wel ...

BLACK Grappig ...

WHITE Sorry ... *(Ze trekt haar hondje weer op haar arm. Kinderachtig)* Dan moeten we wachten hé, want we zijn eerst. Ja zene, we zijn eerst.

BLACK Hij blaft blijkbaar ook niet echt veel hé ...

WHITE Nee, da's lang geleden ... Sinds hij onder een vrachtwagen liep, blaft hij niet meer. Hij is in shock, denk ik.

BLACK Ja, het is te zeggen, ge zou bijna zeggen dat hij dood is, zo rustig ...

WHITE *(kijkt naar haar hondje.)* Haha, dood? Nee zene, wij zijn niet dood. Spring maar terug op de grond. *(Ze laat het hondje vallen; het ploft neer en blijft roerloos liggen.)* Hij slaapt, denk ik ...

SCÈNE 2 – MISTER GREEN MAGIC

PERSONAGES

- *DOKTER BLACK – Patrick Wolters*
- *MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt*
- *MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese*

CUE 4 – KASTEELDEURBEL EN BONK

TECHNIEK

- **Start:** Zodra Dokter Black naar het publiek kijkt.
- **Geluid 4A:** Laat de oude kasteeldeurbel één keer duidelijk klinken.
- **Actie:** Black reageert meteen en loopt te snel naar de inkomopening.
- **Geluid 4B:** Een korte, droge bonk op het precieze moment dat Black tegen de rand van de opening botst.
- **Licht:** Geen wijziging.
- **Timing:** De geluidstechnieker volgt Blacks beweging en geeft de bonk op zijn fysieke contactmoment.

BLACK Godverdomme hé ...

(Black opent de deur en wrijft weer over zijn pijnlijke neus.)

CUE S5 – GOOCHELAARSTHEMA: OPKOMST GREEN**TECHNIEK**

- **Start:** Zodra Green in de opening verschijnt.
- **Geluid:** Een kort, teatraal goochelaarsthema: mysterieus en licht komisch.
- **Actie:** Green komt zelfverzekerd op met zijn reiszak en een wit laken.
- **Einde muziek:** Fade de muziek zacht uit zodra Green begint: "Hallo allemaal, ik ben Mister Green..."
- **Licht:** Het speellicht blijft staan. Eventueel een subtiele focus op Green.
- **Speltoon:** De muziek kondigt hem groots aan. Greens opkomst mag daar komisch bij afsteken.

GREEN *(heel teatraal)* Hallo allemaal, ik ben Mister Green, NU ben ik er ... *(Hij houdt het laken omhoog, beweegt er wat mee en zet zich er helemaal achter.)* En NU ... ben ik WEG ...

(Green laat het laken vallen, maar loopt zichtbaar stuntelig via de voordeur weg. Even later kijkt hij om de hoek, komt terug binnen en steekt zijn hand uit naar Black. White gebaart dat Black blind is. Green neemt Blacks hand zelf en geeft ook White een hand.)

GREEN Green, aangenaam. Dat was mijn grote verdwijntruc. Had ge me zien weglopen? Nee hé ...

- WHITE** *(kijkt bedenkelijk en wijst naar de blinde Dr. Black.)* Volgens mij heeft zelfs HIJ u zien wegllopen ...
- GREEN** Oei, dan is er nog werk aan de grote verdwijntruc van ... Mister Green Magic! *(Hij maakt wat goochelaarsgebaren.)*
- WHITE** Verdwijntruc? Mister Green Magic? Zijt ge goochelaar? Was Green geen Dominee in dat spel? Was dat niet Dominee Green in Cluedo?
- GREEN** Misschien, maar ik ben goochelaar ...
- WHITE** Allez, goochelaar zeg...
- GREEN** Ja, ik ga de wereld veroveren met mijn goochelkunsten ...
- WHITE** Dan zult ge toch nog een beetje moeten oefenen denk ik ... *(Ze richt zich tot Black.)* Mocht dat eigenlijk voor de wedstrijd? Wél de naam Green maar geen dominee?
- BLACK** Jaja, het beroep maakt niet zoveel uit, als de achternaam maar klopt.
- GREEN** Ah voilà.
- WHITE** Allez dan ...
- GREEN** *(kijkt naar White en maakt wat goochelaarsgebaren rond haar hoofd.)* Pas maar op, of ik zal uw hondje eens wegtoveren ...
- WHITE** Neenee, laat maar zo ... *(Ze kijkt de zaal in.)* Wie weet in welk Afrikaans dorp komt hij dan uit ...
- BLACK** Bon, in elk geval ook welkom. We wachten nog eventjes op alle anderen.

SCÈNE 3 – DE OORLOG IS BEGONNEN

PERSONAGES

- *DOKTER BLACK – Patrick Wolters*
- *MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt*
- *MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese*
- *MEVROUW PEACOCK – Nicole Vande Cotte*

CUE S6 – OUDE KASTEELDEURBEL

TECHNIEK

- **Start:** Zodra de afgesproken repliek of handeling volledig is afgerond.

- **Geluid:** Laat de oude kasteeldeurbel één keer duidelijk klinken. Gebruik hetzelfde geluid als bij de eerdere bel.
- **Spel:** De spelers reageren kort. Dokter Black richt zich op de inkomopening en maakt zich klaar om de nieuwe gast te ontvangen.
- **Licht:** Geen wijziging.

Dr. Black loopt weer snel naar de deur, maar bedenkt zich vlak voor hij de deur opent. Geen drie keer! Traag en voorzichtig opent hij de deur. Maar de deur wordt, eens geopend, plots toch snoeihard tegen zijn gezicht geslagen.

CUE S6 – OORLOGSDREIGING: OPKOMST PEACOCK

TECHNIEK

- **Start:** Zodra Mevrouw Peacock schichtig in de inkomopening verschijnt.
- **Geluid:** Een korte, dreigende oorlogssfeer.
- **Spel:** Peacock sluipt naar binnen, kijkt achterom en controleert of niemand haar gevolgd is.
- **Geluid uit:** Fade zacht uit wanneer Peacock zegt: "Den Duits is binnengevallen..."
- **Licht:** Maak het kort iets kouder en donkerder bij haar opkomst. Ga daarna terug naar het gewone speellicht.

(Mevrouw Peacock komt schichtig binnen. Ze sluit snel de deur en gaat er geheimzinnig tegenaan staan om ze te blokkeren. Ze draagt een hoedje, een lange regenjas en een paraplu. De anderen kijken verbaasd toe.

Peacock smijt haar tas in de hoek, loopt plots wild door de kamer en controleert schichtig alle hoeken. Ze opent één voor één de deuren om te zien of er iemand of iets achter zit.

Daarna gaat ze abrupt bij de anderen zitten. Zij blijven haar verbijsterd aankijken om al die geheimzinnigheid.)

PEACOCK *(geheimzinnig)* 'Den Duits' is binnengevallen ...

BLACK *(luid)* Pardon?

PEACOCK *(maant hem aan tot stilte. Fluisterend)* Sshht, 'den Duits' is binnengevallen. De troepen van Hitler zijn de grens al voorbij ... Nederland had al gecapituleerd en nu wij ook. We gaan er misschien allemaal aan, de oorlog is nu écht begonnen ...

BLACK *(schudt het hoofd.)* Oeioeioei, die is wat in het verleden blijven hangen ...

WHITE *(loopt naar Peacock en schudt haar de hand.)* White, aangenaam.

PEACOCK Peacock, maar ik heb nu geen tijd ... de oorlog is begonnen ... *(Ze richt zich tot Dokter Black en schudt aan zijn arm.)* Waar is de keuken?

BLACK De keuken? Volg maar!

(Black loopt véél te snel in de richting van de zaal. Als hij bijna aan de rand van het podium is en de zaal in zou vallen roept de rest allemaal tegelijk.)

IEDEREEN Hooooooooo!

WHITE *(loopt er naartoe en wijst naar de keukendeur rechts vooraan.)* Op die deur staat 'keuken' ... ik neem aan dat het daar is ...

PEACOCK Oké ... *(ze kijkt nog even schichtig rond)* ... oké ... *(Ze loopt heel snel de keuken in en keert plots nog even terug.)* Als de Duitsers bellen ... niet opendoen ... zééker niet opendoen! *(Ze verdwijnt snel weer in de keuken.)*

(White en Black zetten zich terug centraal.)

BLACK *(zucht)* Zo dement als een draaideur ...wat is dat hier voor een circus!

SCÈNE 4 – PROFESSOR AAN DE BEL

PERSONAGES

- **DOKTER BLACK** – Patrick Wolters
- **MEVROUW WHITE** – Brigitte De Smedt
- **MISTER GREEN** – Adhemar "Chico" Dhaese
- **PROFESSOR PLUM** – Giovanni Van Damme
- **MEVROUW PEACOCK** – Nicole Vande Cotte

CUE S7 – OUDE KASTEELDEURBEL

TECHNIEK

- **Start:** Zodra de afgesproken repliek is uitgesproken en de scène is uitgespeeld.
- **Geluid:** Laat de oude kasteeldeurbel één keer duidelijk klinken. Gebruik hetzelfde effect als bij de vorige belmomenten.
- **Spel:** De spelers reageren kort. Dokter Black gaat naar de inkomopening om de volgende gast te ontvangen.

- **Licht:** Geen wijziging.

PEACOCK *(komt snel weer even binnen vanuit de keuken.)* NIET opendoen, NIET opendoen, daar zijn ze ...

BLACK *(lacht en loopt naar de deur.)* Ik ga het er toch op wagen ...

PEACOCK *(in paniek)* Aiaiai ... miserie miserie miserie ... *(Ze loopt bloednerveus weer de keuken in en sluit de deur.)*

(Black opent (veilig) de voordeur.)

CUE S8 – PLUM-MOTIEF: OPKOMST PROFESSOR PLUM

TECHNIEK

- **Start:** Zodra Professor Plum zichtbaar wordt in de inkomopening.
- **Geluid:** Speels motief met snelle, chaotische klanken.
- **Spel:** Plum komt gejaagd op, kijkt alle kanten uit en blijft nauwelijks stilstaan. Zijn bewegingen volgen het ritme van de muziek.
- **Geluid uit:** Fade het motief uit zodra Plum "ZAK!" roept, zodat die uitroep helder en scherp klinkt.
- **Licht:** Het speellicht blijft behouden. Eventueel krijgt Plum bij zijn opkomst kort extra focus.

Professor Plum komt binnen, wandelt wat snel, nerveus en verdwaasd rond, gaat voor Black staan, en kijkt hem strak aan. Hij zet zijn tas neer.)

PLUM *(plots)* ZAK!

BLACK Pardon?

PLUM ZAK! *(Hij gedraagt zich heel nerveus.)*

BLACK Neenee, BLACK, niet ZAK ...

PLUM Jaja 'tuurlijk ... 'tuurlijk ... *(Hij steekt zijn middenvinger op met bijhorend geluid en wandelt weer verdwaasd rond.)*

BLACK Wat is dat voor iets ... gaat het meneer?

PLUM *(plots heel rustig)* Jaja ... jaja ... het gaat ... het gaat!

(Black snapt er niks van. Plum loopt nerveus de kamer in en loopt naar White. Hij kijkt haar even strak in de ogen aan.)

PLUM STOMME GEIT!

WHITE Wablief? Zeg meneer, alstublieft hé ...

PLUM *(slaat even tegen zijn eigen kaak.)* Sorry ... sorry, Gilles De La Tourette.

WHITE *(kijkt hem aan.)* Jaja, aangenaam meneer De La Tourette, maar een beetje beleefder mag wel zene, sorry dat ik het zeg.

PLUM *(weer heel nerveus)* Neenee, ik heb Gilles De La Tourette, het syndroom van Gilles De La Tourette. Ik heet zo niet. Ik ben Professor Plum, Professor Plum ben ik ... Plum ... Plum!

WHITE Aaah oké, ge hebt Gilles De La Tourette ...dat verklaart veel ...

PLUM Ja hé, dat verklaart veel hé ... KAKMADAM!

WHITE *(zucht diep. Ze steekt haar hand uit.)* White ...

(Plum geeft White en daarna de anderen nerveus een hand. Bij elke begroeting zegt hij haastig: "Plum, aangenaam," terwijl hij hun handen veel te stevig schudt. Dan ziet hij links in de hal de bel hangen. Hij twijfelt even, loopt ernaartoe en trekt er enkele keren hard en zenuwachtig aan. De bel klinkt luid. Meteen stormt Peacock vanuit de keuken binnen, met een stapel conservenblikken in haar armen.)

PEACOCK ALARM ... naar de schuilkelders! *(Ze is extreem ongerust.)*

PLUM *(begint druk achter haar aan te lopen, de kamer rond.)* Oeioei ... oeioei ... oeioei... ...

(Ze lopen als twee dwazen door de kamer. Plum maant iedereen aan te volgen.)

PLUM Naar de schuilkelders ... naar de schuilkelders ...

BLACK *(is de drukte beu. Luid)* Halloooooooooo ...

PLUM *(staat op dat moment vlakbij de telefoon, stopt en neemt de hoorn van de haak. Plots bloedserieus in de hoorn)* Hallo?

BLACK *(herhaalt.)* Halloooo!

PLUM *(kijkt naar Black, legt de hoorn neer, stapt naar Black en geeft hem nerveus een hand.)* Hallo ... Plum aangenaam ... *(En plots begint hij iedereen weer een hand te geven.)* Hallo, Plum aangenaam ... hallo, Plum aangenaam ...

(De anderen worden er stilaan nerveus van.)

BLACK Dat was dus géén alarm, dat is een gewone bel, oké?

PEACOCK *(kijkt hem een seconde heel verdwaasd aan. Peacock plots weer)* Alaaaaaarm! *(loopt snel met haar conservenblikken naar de deur links achteraan.)*

GREEN *(houdt haar tegen.)* Hey ... Mary Poppins ... wat gaat gij met al die conserven doen? *(Hij kijkt naar Black die uiteraard niks ziet, en slaat hem tegen zijn arm.)* Die is hier met heel uw keuken weg hé...

PEACOCK *(verduidelijkt.)* Voedselvoorraad aanleggen ... het is oorlog ... hamsteren ...

BLACK Wat een gedoe, wat een gedoe ... *(richt zich tot Peacock.)* Madam Peacock? Allez, terugzetten wat ge gepakt hebt!

PEACOCK *(ratelend)* Jamaar ... de Duitsers ... 't is oorlog ... voedsel!

BLACK *(is het nu écht beu. Luid)* SOFORT! ... EINS ZWEI ... EINS ZWEI ... EINS ZWEI ...

PEACOCK *(slaat helemaal in paniek.)* Oeioei, lap, die is al gecollaboreerd ... het gaat rap ...

(Peacock loopt, als een militair paraderend op het tempo van Black die in het Duits telt, terug naar de keuken met haar conserven.)

BLACK Wat is dat hier allemaal ...

GREEN Zeg dat wel ... Waarop wachten we nog?

BLACK Op Mosterd.

GREEN *(lachend)* Haha, ze is er juist terug mee naar de keuken ...

BLACK Neenee, op Kolonel Mustard. Die moet nog komen en Mevrouw Scarlett ook nog.

GREEN Aah oké..

(Peacock komt intussen weer binnen. Ze moffelt nog snel iets weg in haar jaszak en kijkt uiterst geheimzinnig rond.

Op haar tenen sluipt ze naar het raam en werpt snel een blik naar buiten.

Daarna gaat ze naar de voordeur, legt haar oor tegen de deur en houdt haar vinger op haar mond om iedereen tot stilte te manen.

De rest kijkt haar verbaasd en geamuseerd aan.)

PEACOCK Sssssht ...

(Het wordt muisstil in de kamer. Je kan een speld horen vallen. Er wordt plots heftig op de deur gebonsd. Peacock en de zaal schrikken zich uiteraard een ongeluk.)

SCÈNE 5 – IN DE HOUDING!**PERSONAGES**

- *DOKTER BLACK – Patrick Wolters*
- *MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt*
- *MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese*
- *PROFESSOR PLUM – Giovanni Van Damme*
- *MEVROUW PEACOCK – Nicole Vande Cotte*
- *KOLONEL MUSTARD –*

MUSTARD OPENDOEN! AUFMACHEN!

PEACOCK *(loopt snel weg bij de voordeur, weer richting de keuken.)*
 Ooooh, ziet ge wel, ze zijn er al ... we gaan eraan ... we gaan eraan! *(Ze loopt voorbij Green.)*

GREEN *(pakt in het voorbijlopen haar hoedje van haar hoofd.)* Maar, kijk nu! Ge zijt u een hoedje geschrokken ... haha ... *(Peacock kan er niet mee lachen. Ze pakt haar hoedje terug af en loopt in volle paniek de keuken weer in. Black loopt voorzichtig naar de deur en opent ze een stukje. Mustard slaat de deur heel hard open, weer tegen het gezicht van Black.)*

BLACK Godverdomme ZEG!

CUE S9 – MILITAIRE MARS: OPKOMST MUSTARD**TECHNIEK**

- **Start:** Zodra Kolonel Mustard zichtbaar wordt in de inkomopening.
- **Geluid:** Een korte, krachtige militaire mars met tromgeroffel en koperblazers.
- **Spel:** Mustard marcheert strak binnen met zijn legerzak. Hij stopt, neemt de aanwezigen streng op en inspecteert de ruimte alsof hij een troepenmacht keurt.
- **Geluid uit:** Stop de mars of fade kort uit vlak vóór zijn eerste bevel of repliek.
- **Licht:** Eventueel kort extra focus op Mustard; daarna terug naar het gewone speellicht.

- **Speeltoon:** Mustard neemt zijn opkomst volkomen ernstig. Zijn overdreven militaire houding zorgt voor de komische botsing met de chaos om hem heen.

MUSTARD *(negeert het en loopt bruusk de hall binnen. Hij draagt een legerzak en een militaire rijzweep.)* Inspectie, op uw plaatsen ... één rij

(De anderen zetten zich verbaasd en aarzelend op een rij. Enkel Black (die niks ziet) zet zich totaal ergens anders klaar. Plum gaat hem snel halen en zet hem achteraan in de rij.)

MUSTARD En ... RUST! *(loopt voorbij iedereen voor de inspectie en geeft kort commentaar.)* Schoenen niet gepoetst ... Schouders recht ... Kin omhoog ... *(Hij inspecteert ze één voor één en loopt tenslotte naar Black.)* Kolonel Mustard, tot uw orders!

(Black steekt zijn hand uit, maar Mustard klikt zijn hielen gewoon tegeneen en groet.)

GREEN *(mompelend vanuit de rij)* Wat is dat zeg...

MUSTARD *(kijkt boos achterom en loopt traag zwijgend naar Green. Hij tikt met zijn rijzweep tegen de wang van Green.)* GEEN insubordinatie hé ... soldaat!

GREEN Geen wat?

PLUM *(nervus)* Insubordinatie zei hij, geen insubordinatie... insubordinatie!

(Mustard loopt traag op Plum af. Plum wordt steeds nerveuzer: hij krabt in zijn haar en friemelt met zijn handen.

Wanneer Mustard vlak voor hem staat, kijkt hij Plum staalhard aan. Plum slaat helemaal tilt, klikt onhandig zijn hielen tegen elkaar en groet als een scout, met twee vingers omhoog.)

MUSTARD WIE zijt gij?

PLUM *(nervus)* Plum, aangenaam ... *(Hij wil Mustard een hand geven. Die reageert echter niet.)*

MUSTARD En wàt was dat daarjuist ... PLUM?

PLUM Niks niks niks ... *(pakt onhandig de hand van Mustard, kust zijn hand en wrijft erover.)* Braaf ... braaf

MUSTARD *(trekt zijn hand nors terug en kuist ze af aan zijn vest. Roept)* Inspectie afgelopen ... ingerukt!

(Iedereen zet zich terug door mekaar. Green lacht.)

BLACK (zucht.) Wat is dat hier allemaal!

GREEN Ja, dat is hier wel zowat de zotste cluedo-doos die ik ooit heb gezien ...

BLACK Bon, meneer Mustard, ook welkom, we zijn bijna compleet ...

MUSTARD Op wie wachten we nog?

BLACK Op Scarlett ... *(Hij zucht diep.)* Benieuwd wat dat gaat zijn ...

GREEN Er zal er wel eens één normale tussen zitten zeker ... Ik ga eventjes naar het toilet, waar vind ik dat?

BLACK Het toilet? Volg maar. *(Hij loopt weer veel te snel, en weer bijna recht de zaal in. Vlak aan de rand van het podium ...)*

Iedereen Hoooooooooooo!

WHITE *(loopt er weer naartoe en pakt Black nog nét op tijd bij zijn arm.)* Waar zijn de toiletten precies?

BLACK In de gang van de slaapkamers.

WHITE *(kijkt naar Green en wijst naar de deur links achteraan.)* Op die deur staat 'Slaapkamers', daar dus ...

(Green verlaat de kamer naar het toilet)

SCÈNE 6 – IK BEN UW ZUSTER NIET

PERSONAGES

- DOKTER BLACK – Patrick Wolters
- MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt
- MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese
- PROFESSOR PLUM – Giovanni Van Damme
- MEVROUW PEACOCK – Nicole Vande Cotte
- KOLONEL MUSTARD –
- MEVROUW SCARLETT – Vanessa De Baets

CUE S10 – OUDE KASTEELDEURBEL

TECHNIEK

- **Start:** Zodra de afgesproken repliek en de voorgaande handeling volledig zijn afgerond.

- **Geluid:** Laat de oude kasteeldeurbel één keer duidelijk klinken. Gebruik hetzelfde effect als bij de eerdere belmomenten.
- **Spel:** De spelers reageren kort. Dokter Black gaat naar de inkomopening om Mevrouw Scarlett te ontvangen.
- **Licht:** Geen wijziging.

Black opent de deur en neemt snel afstand van de deur, uit veiligheid. Deze keer lukt het vlekkeloos.

CUE S11 – SCARLETT-THEMA: OPKOMST SCARLETT

TECHNIEK

- **Start:** Zodra Mevrouw Scarlett zichtbaar wordt in de inkomopening.
- **Geluid:** Een kort, stoer en modern thema. Geen kerkmuziek.
- **Spel:** Scarlett komt zelfverzekerd binnen met haar kleurrijke rugzak. Ze neemt breed de ruimte in, smijt de rugzak neer en monstert de aanwezigen één voor één.
- **Geluid uit:** Stop de muziek krachtig vlak vóór haar eerste repliek: "Joeps!"
- **Licht:** Eventueel kort extra focus op Scarlett; daarna gewoon speellicht.
- **Speeltoon:** Haar houding maakt meteen duidelijk dat deze non stoer, mondig en onvoorspelbaar is.

Scarlett komt binnen. Ze draagt traditionele zwarte nonnenkleden, maar wel een enorm kleurrijke, totaal niet passende rugzak. Ze wandelt heel mannelijk, met haar benen wijd open. Ze smijt haar rugzak bruut in de hoek en steekt haar wijsvinger op.)

SCARLETT Joeps!

MUSTARD *(bekijkt haar.)* Dag zuster.

SCARLETT *(kijkt hem nors aan.)* Ik ben uw zuster niet ... oké? *(Ze geeft Mustard een iets te stevige hand.)* Scarlett ...

(Ook de anderen stellen zich één voor één voor. Plum is de laatste en schudt haar nerveus de hand.)

PLUM Plum ... plum ... plum ...

SCARLETT Hey gast, zijt eens een beetje rustig ... Duracellkonijn ... godverdomme zeg ...

PLUM *(is helemaal in shock bij het horen van haar gevloek.)* Hohoho ... Godverdomme zegt ze ... voor een non ... godverdomme zegt die zeg ... Hohoho....

SCARLETT *(onderbreekt zijn drukte.)* HEY! DIMMEN VRIEND!

PLUM Jaja ... dimmen ... dimmen ... rustig ... rustig ... zen ... ying yang ... *(maakt even mediterende bewegingen. Maar dan loopt Plum nerveus plots weer naar de bel en belt zoals een kerkklok. Hij wijst naar Scarlett en begint plots te zingen.)* The hills are alive, with the sound of muuuusiiic *(SOUND OF MUSIC).* Hij maakt er een elegante pirouette bij zoals Maria Von Trapp in de bergen.) Hahaha ...

(Iedereen staart hem vernietigend aan. Nerveus trekt hij nog eens aan de bel, deze keer weer luid en snel. Plots gaat de keukendeur weer open. Peacock komt de kamer weer ingelopen.)

PEACOCK ALAAAAARM! *(Ze loopt voorbij Mustard.) (Mustard houdt haar tegen. Peacock schrikt uiteraard van zijn "Duits" uniform.)*

MUSTARD HALT!

PEACOCK Lap, ik heb ervan ... ik ben ontdekt ...

MUSTARD WAAR denken we dat we naartoe gaan?

PEACOCK *(begint zich te verantwoorden in onvervalst Jean-Marie Pfaff-Duits.)* Nirgens mijnheer, ich gehe nirgens naarzoe ... Ich ging gewoon eens buiten kaaiken, maar als sie liever haben das ich binnen blaaif dan blaaif ich binnen mein Führer ... Voor maai is das gelaaaaik ... *(Ze groet hem als in het leger.)*

MUSTARD *(vindt het wel lolli.)* Allez, dan is het goed ... ingerukt!

(Mustard wandelt weg en bekijkt wat schilderijen, één hand op de rug. Peacock loopt naar White. Ze trekt haar even opzij en fluistert.)

PEACOCK Oef, al een geluk dat ik perfect Duits spreek en dat hij dacht dat ik een echte Duitse was ...

(Mustard heeft het gehoord, kijkt achterom en glimlacht. Hij reageert er verder niet op. Peacock ziet plots Scarlett staan en loopt snel naar haar toe. Ze slaat een kruisteken, geeft een hand en wil de hand van Scarlett kussen.)

PEACOCK Oooooch ... dag zuster!

SCARLETT *(trekt haar hand bruut weg.)* Ik ben uw zuster niet oké?

(Peacock kijkt wat verbaasd. Green komt vlak daarna terug binnen vanuit het toilet. Ook hij ziet Scarlett staan en wandelt er naartoe.)

GREEN Aha nog volk. Ik ben Green ... Dag zuster.

DE REST *(in koor)* Ik ben uw zuster niet ... oké?

SCARLETT *(wijst naar de anderen.)* Voilà!

GREEN Haha oké dan. Ik ben dus Green ... of beter ...Mister Green Magic ... Ik ben goochelaar.

SCARLETT Och allez, goochelaar ... vet!

GREEN Wablief?

SCARLETT Vet ...

(Green blijft verbaasd kijken.)

SCARLETT Cool ... graaf ...

GREEN Aaah oké ... haha.

SCARLETT Een echte goochelaar of wat?

GREEN *(knikt. Hij kijkt naar het dure ketting/zakhorloge van Black.)*
Mag ik uw horloge eens eventjes lenen, Dokter Black?

BLACK Da's antiek hé makker, heel veel geld waard, voorzichtig hé ...

GREEN Geen paniek ... vertrouw mij ...

(Black aarzelt, maar geeft het hem uiteindelijk toch. Green haalt een zwarte stoffen zak boven. Green steekt het horloge in de zwarte zak en sluit hem. Hij maakt wat dwaze goochelaarsgebaren.)

GREEN Het horloge gaat hierin ... *(Hij kijkt geheimzinnig rond en blijft goochelaarsgebaren maken rond de zak.)* En dan nu ... *(Hij haalt plots een hamer uit zijn andere zak. Hij slaat met de hamer snoeihard een paar keer op de zak met het horloge. Hij slaat het helemaal kapot.)*

(Black kijkt verbaasd bij het geluid. De anderen zijn in shock.)

WHITE Wat doet gij nu? Gij slaagt dat helemaal kapot?

PLUM *(loopt nerveus naar Green. Nerveus)* Zot! Hohoho ... zot! Da's kapot ... kapot. *(Hij wandelt tot bij Mustard.)* Kaputt! Ganz kaputt!

MUSTARD *(tegen Plum)* TER PLAATSE RUST!

PLUM *(kalmeert plots.)* Jaja, rust ... rust ... *(Hij wil weer naar de bel lopen.)*

MUSTARD En NIET naar die bel ... Hiér!

- GREEN** Geen paniek allemaal ... *(Hij kijkt naar Black, die er weinig van snapt.)* Voel eens in uw zak Dokter Black ...
- (Black tast in zijn zak, maar voelt niets en gebaart van nee. Green opent traag de zwarte zak en haalt het verbrijzelde horloge eruit: de truc is mislukt. Beschaamd steekt hij de stukken terug in Blacks vestzak en gaat opzij staan. Black haalt ze eruit, voelt dat het horloge kapot is en kan er niet mee lachen. Mustard loopt naar hem toe en slaat hem tegen de arm.)*
- MUSTARD** Och ja, ge kon toch niet zien hoe laat het was ...
- WHITE** *(trekt haar hondje op haar arm en praat er weer tegen.)* Aan deze truc zal hij ook nog wat moeten werken hé Blacky ...
- PLUM** *(begint plots te lachen en begint iedereen plots druk aan de mouw te trekken.)* Haha ... Blacky? Heet die Blacky? Haha, die is wit. Die is wit ... haha die hond is wit ... haha ... en die heet Blacky ...
- MUSTARD** *(loopt naar Plum en pakt hem stevig bij zijn kraag.)* Zeg vriendje, weet gij dat gij soms ... maar echt hééél soms hé ... een paar keer na mekaar hetzelfde zegt ...
- PLUM** Is dat zo? *(kijkt naar de anderen en gaat ze één voor één af, druk aan hun mouwen trekkend.)* Is dat zo? Hé? Is dat zo? Is dat zo?
- MUSTARD** *(plots)* GEDAAN!
- PLUM** *(maakt een kalmerend gebaar.)* Jaja, gedaan ...gedaan ...
- (Mustard kijkt zo kwaad dat Plum er nerveus van wordt. Hij wil uiteraard weer naar de bel lopen. Nog voor hij kan vertrekken heeft Mustard hem weer bij zijn kraag.)*
- MUSTARD** NIKS VAN! HIER BLIJVEN!
- (Plum gehoorzaamt en blijft dan maar stokstijf staan, onderdrukt nerveus. Scarlett besluit kennis te maken met Black.)*
- SCARLETT** Bent u eigenlijk al lang blind, meneer Black? Allez, ik hoop toch dat ge blind zijt, want anders zijn die zonnebril en die witte stok wat belachelijk ...
- BLACK** Jaja, haha, ik ben echt blind, sinds een paar jaar. Glasscherven in mijn ogen, en op slag blind, vreselijk ...
- SCARLETT** Oei, pijnlijk!
- BLACK** Euh ja, deugd doet dat niet.

PLUM *(slaat weer in overdrive.)* Nee, deugd doet dat niet, deugd doet dat niet ... Zeker niet ... amai ... deugd doet dat niet ...

MUSTARD *(luid)* VRIEND!

PLUM Sorry sorry ... sorry ... *(Hij wil weer naar de bel lopen.)*

MUSTARD *(grabbelt hem weer vast bij zijn kraag.)* En NIET naar die bel ... *(Plum gehoorzaamt opnieuw.)*

BLACK Och ja, vooral in het begin is dat erg. Maar ge leert ermee leven. Ik kan er zelfs mee lachen; blinden lachen naar 't schijnt het hardst met blindenmoppen ... en er zijn er goeie!

SCARLETT Ik ken er geen. Vertel er eens één dan ... de beste ...

BLACK *(denkt even na.)* Goh, de beste ... *(Plots herinnert hij zich een mop.)* Ja, oké ... mevrouw White?

WHITE Ja ...

BLACK Mag ik de leiband van uw hondje eens eventjes vasthouden? *(White legt aarzelend de leiband van Blacky in de hand van Dokter Black.)*

BLACK Wel, er komt een blinde mens in een supermarkt en hij heeft een blindengeleidehondje bij. Die mens gaat midden in die supermarkt staan en ineens doet die mens het volgende ... *(neemt de leiband en zwaait er druk mee boven zijn hoofd, met het hondje eraan. Blacky zwiert in de lucht rond. White is in volle paniek. De rest kijkt geamuseerd.)* Dus die winkelverkoopster ziet dat, die loopt er naartoe en die zegt "Pardon meneer, kan ik u helpen", waarop die blinde zegt: "Neenee madam, ik kijk maar eens rond".

(Iedereen gaat eraan van het lachen. Alleen White is in shock. Ze trekt Blacky gauw terug uit de handen van Dr. Black.)

WHITE Maar pruts toch ... zijt ge niet verschoten? Ocharme toch ... *(Ze streeft hem.)*

MUSTARD *(loopt er naartoe en bekijkt de dode hond wat kleinerend. Droog)* Ja hij is blijkbaar toch verschoten, hij ziet wat wit ...

BLACK Zeg, Mevrouw Scarlett?

SCARLETT *(loopt met haar benen wijd open naar Black.)* Zeg het eens makker ...

BLACK Wat doet u eigenlijk in het leven?

SCARLETT Ah ja da's juist, dat kunt gij niet zien ... Ik zou zeggen ... gok eens, of nog beter ... voel eens ...

BLACK Voelen? Oei ... *(voelt aarzelend aan de kledij van Scarlett.)* Euh ... geen idee ... imker?

SCARLETT Haha imker ... *(Ze kijkt naar de anderen.)* Stel u voor ...

PLUM *(begrijpt het verkeerd, en stapt op haar af.)* Ik ben Plum, aangenaam, Plum ... *(Hij schudt haar hevig de hand.)*

SCARLETT Neenee ... dat zou wat zijn, bedoel ik. Ik ben een non, een kloosterzuster.

BLACK Aaaaah vandaar elke keer "ik ben uw zuster niet, oké" ... Ik snapte het al niet ... Allez, een non ...

SCARLETT Ja, da's geen leuk verhaal. Na de moord op mijn dochtertje van vijf, twee jaar geleden, was ik kapot. Ik zocht houvast en ben ingetreden bij de Servitessen.

GREEN Oei, een dochtertje van 5 jaar oud vermoord. Vreselijk ... en wie heeft dat gedaan?

SCARLETT Dat weten we niet. De moord is nooit opgelost ... *(Ze krijgt het moeilijk.)* Enfin, ander onderwerp ... We zijn hier voor iets plezanter, nietwaar meneer Black?

BLACK Inderdaad ... Goed, nu iedereen er is: welkom op mijn kasteel. Jullie zijn hier omdat jullie deelnamen aan mijn grote Cluedo-wedstrijd. *(Hij spreekt het uit als "klu-we-do".)*

PLUM *(onderbreekt hem plots neurotisch.)* Kloedoe...

BLACK Huh? *(negeert het.)* Mijn grote Cluedo-wedstrijd dus ... waarmee ...

PLUM *(kan zich niet weer niet inhouden en onderbreekt opnieuw.)* Kloedoe ...

BLACK Kloedoe? Wat kloedoe?

PLUM Kloedoe, niet klu-we-do, maar kloedoe, kloedoe kloedoe jaja ... kloedoe! *(Hij knikt druk naar alle anderen.)*

BLACK *(raakt wat geïrriteerd.)* Ik snap het niet ...

GREEN Ja, normaal heet dat spel kloedoe, ge schrijft klu-we-do, maar ge zegt 'kloedoe' als het helemaal juist moet zijn.

BLACK Ja hey, details!

PLUM *(nervus)* Jaja, details ... details ... dat zijn details ... allemaal details!

MUSTARD *(grijpt hem bij zijn kraag.)* VRIEND! Ik word EXTREEM nerveus van u, weet jij dat?

(Plum kijkt beteuterd. Hij wil weer naar de bel lopen maar Mustard grabbelt hem net op tijd weer vast. Mustard schudt het hoofd. Plum gehoorzaamt.)

BLACK Bon, DUS ... jullie spelen live KLOEDOE: vanavond wordt iemand fictief vermoord. De rest zoekt uit wie het deed, met welk wapen en in welke kamer. Zoals in Cluedo dus.

PLUM *(kijkt, bijt op zijn lip, maar kan het niet houden.)* KLOEDOE ...

MUSTARD *(kwaad)* HOOR IK U NOG?

(Plum gebaart dat hij niks meer zal zeggen.)

BLACK Ik leg het spel straks volledig uit. Fris jullie eerst op en pak uit; jullie namen staan op de kamerdeuren. Iedereen slaapt apart. Over een uur beginnen we. Tot straks. *(Iedereen pakt zijn of haar zak en gaat naar de slaapkamers. Plum gaat eerst en groet individueel en heel nerveus alle aanwezigen met een hand.)*

PLUM Tot straks ... tot straks ... tot straks ...

(Mustard is als laatste aan de beurt en is het nu helemaal beu.)

PLUM Tot stra ...

MUSTARD *(onderbreekt Plum.)* INGERUUUKT ... MARCH ... één twee één twee één twee ...

(Plum marcheert als een volleerde soldaat de slaapkamergang in. Peacock volgt heel achterdochtig op zoek naar Duiters. Green loopt rond als een echte goochelaar met grootse gebaren. Scarlett loopt als 'Boer Charel' met haar benen wijd open. White sleurt haar dode hondje mee over de grond.)

WHITE Komaan zene!

BLACK *(bekijkt het wat meewarig. Hij 'kijkt' naar de zaal.)* Waar ben ik in Godsnaam aan begonnen ...

CUE S12 – EINDE EERSTE BEDRIJF

TECHNIEK

- **Start:** Na Blacks laatste repliek: "Waar ben ik in godsnaam aan begonnen?"

- **Spel:** Black kijkt vertwijfeld naar de zaal. Geef het publiek ruimte om te reageren.
- **Geluid en licht:** Op het afgesproken teken klinkt een donderslag, tegelijk met een korte bliksemflits.
- **Muziek:** Daarna start de einde-aktemuziek: spannend, met een komische ondertoon.
- **Licht:** Het speellicht dooft langzaam uit tot donker.
- **Doek:** Sluit zodra het podium donker genoeg is.
- **Muziek uit:** Speel door tijdens het sluiten van het doek en fade daarna rustig uit.

DOEK

TWEEDE BEDRIJF

HET CLUEDO-MYSTERIE

SCÈNE 7 – SPELREGELS EN STERKE VERHALEN

Spelers: Dokter Black, Mister Green, Mevrouw Scarlett, Mevrouw White, Kolonel Mustard, Professor Plum en Mevrouw Peacock.

BEGINBEELD EN CUE S13 – OPENING TWEEDE BEDRIJF

TECHNIEK

- **Start** wanneer het zaallicht uit is en de spelers achter het gesloten doek klaarzitten.
- Start het luchtige goochelaarsthema met een mysterieuze, komische sfeer.
- Open het doek rustig en bouw het speellicht op.
- Geef Green en Scarlett een subtiele focus.
- Fade de muziek uit wanneer het doek volledig open is, vóór Greens eerste repliek.

GREEN En dan trekt gij een kaart ... Niet laten zien aan mij!

(Scarlett trekt een kaart. Green opent de stapel zonder te kijken.)

GREEN Steek de kaart hier tussen.

(Scarlett steekt de kaart ertussen. Green begint als een bezetene de kaarten te schudden, op een manier waarop nooit meer te achterhalen is waar de kaart van Scarlett zit. Hij stopt en bekijkt Scarlett.)

GREEN Wat was uw kaart?

SCARLETT Schoppen zeven.

GREEN *(waait met zijn hand over de stapel kaarten en slaat op de stapel.)* En inderdaad ... uw kaart was ... *(Hij trekt een kaart uit de stapel en toont ze.)* Harten tien? Dat kan niet ... *(Hij kijkt verbaasd naar Scarlett.)*

SCARLETT Ja sorry, maar ik zie geen schoppen zeven ...

BLACK *(lachend)* Nee, en ik ook niet ... haha.

(Scarlett slaat Black hard tegen zijn arm, als een echte vent. Black valt bijna van zijn stoel.)

SCARLETT "Ik ook niet" ... haha, allez gast!

BLACK *(lacht.)* Gij zijt wel allesbehalve een typische non hé ...

SCARLETT Ja, dat zeggen ze in het klooster ook dikwijls ...haha.

GREEN *(Green kijkt intussen verbaasd naar zijn kaarten.)* Allez hoe kan dat nu, ik moet die truc toch nog eens goed bekijken.

SCARLETT Dat vrees ik ook ... *(trekt plots haar nonnenkleed omhoog.)*

GREEN *(schrikt)* Oei, wat gaat ge doen?

SCARLETT Mijn gsm nemen, ik ga een selfie maken ... *(Ze haalt haar gsm heel mannelijk uit de zak van de jeansbroek onder haar kleed, houdt haar gsm omhoog voor hun drie en klikt, breed lachend.)*
Voilà, een selfie ... voor op mijn Facebook.

BLACK Haha, een non die een selfie maakt ...

SCARLETT Waarom niet? Ik ben zot van selfies ... *(Ze kijkt naar Green.)*
Mag ik uw gsm eens eventjes?

(Green neemt zijn gsm en geeft hem aan Scarlett.)

SCARLETT En wat is dit? Wat is dit? *(Ze houdt de telefoon van Green aan haar oor en trekt er met haar eigen gsm een foto van.)* Niet?
Een BELfie ... haha.

(Green vindt het wel lolliq, Black snapt niet veel van de commotie.)

SCARLETT En dit, dit ... *(Ze maakt pijlsnel de beweging alsof ze een foto neemt van zichzelf.)* Een SNELfie ... haha.

GREEN Gij zijt echt wel de zotste non die ik ken ...

SCARLETT Haha, en dan hebt ge onze moeder-overste nog niet gezien, die is nog zotter. Maar och, lachen houdt alles wat draaglijk in het leven.

GREEN Ja dat zal soms wel nodig zijn, na wat gij allemaal hebt meegemaakt ... Uw dochtertje vermoord, pffff...

SCARLETT *(wordt plots toch een beetje ernstig.)* Ja da's niet te vatten hé. Vijf jaar was ze, een onschuldig kind ... Mijn man had ik al moeten afgeven twee jaar voordien, kanker, en dan mijn dochtertje, mijn oogappeltje, pffff.

GREEN En de dader is nooit gepakt?

SCARLETT Nee ... ze hebben nooit gevonden wie het deed. Na drie dagen vonden ze haar dood terug in een bos, drie kilometer van ons huis. Brr, ik krijg nog koude rillingen ... De dader is nooit gepakt. Misschien maar best ... ik weet niet wat ik hem zou aandoen.

BLACK Ook dat nog. Pfff, uw eigen kind wordt vermoord en dan weet ge nog niet eens hoe of wat... Verwerk het allemaal maar ...

SCARLETT Mja, daarom ben ik dus ingetreden in het klooster. Mijn geloof was het enige waar ik mij nog zowat kon aan optrekken ... Anders was ik helemaal kapotgegaan ...

GREEN Pfff ... ik zou het niet willen meemaken ...

(Op dat moment komt White binnen vanuit de slaapkamergang, met haar hondje natuurlijk weer slepend over de grond.)

WHITE Wat zoudt ge niet willen meemaken?

GREEN Awel ... haar dochttertje dat werd vermoord ...

WHITE Ja inderdaad, ze vertelde het daarstraks ... verschrikkelijk!

GREEN Hebt u kinderen?

WHITE Eén dochttertje, maar ik mag haar niet meer zien. Na mijn scheiding heeft mijn mans klote-advocaat dat geregeld. Onbegrijpelijk ... als ik die klootzak ooit te pakken krijg!

GREEN Dat zal wel ... Dat begrijpt toch niemand dat ze kinderen weghouden bij hun eigen ouders!

WHITE Inderdaad ... En u, hebt u zelf kinderen meneer Green?

GREEN Eén zoontje van drie heb ik. Ik had nog een dochttertje ook, maar die is met haar fietsje verongelukt drie jaar geleden ... Dood.

SCARLETT Pfff, dat is al even verschrikkelijk als bij mij ...

MUSTARD *(komt binnen vanuit de slaapkamergang.)* Wat is er verschrikkelijk?

BLACK Uw eigen kind moeten afgeven ... Gruwelijk ...

MUSTARD Gruwelijk? Gruwelijk? Een oorlog ... dat is pas gruwelijk! *(Hij gaat plots helemaal op in zijn oorlogservaringen. Heel begeesterd)* Loopgraven, afgehakte benen en armen, bloed dat rondspat, de geur van gifgas en rottende lijken ... *(De anderen*

beginnen zich stilaan onpasselijk te voelen. onverstoord)

Uitgebrande ogen, ingewanden die tegen de muren van de loopgraven hangen, de geur van zweet, rot vlees, uitwerpselen,

WHITE *(heeft er genoeg van.)* Jaaaaaa, het is al goed jongen ...

MUSTARD DAT is gruwelijk ... *(Iedereen kijkt vernietigend bij de vreemde en ongepaste vergelijking corrigeert zich dan maar stuntelig.)*
Maar een kind afgeven is natuurlijk ook niet plezant ...

WHITE *(kwaad)* NIET PLEZANT?

MUSTARD Hey hey, geen drama hé! Niet flauw doen!

WHITE *(nog altijd kwaad)* Niet flauw doen? Dat gaat hier wel over kinderen hé! Uw eigen vlees en bloed. Botzak! *(Ze zet zich boos wat verderop.)*

MUSTARD Wat een drama, maar ik heb al dikwijls gezegd, mensen kunnen niet veel meer aan tegenwoordig ...

WHITE *(boos)* Ooh jawel, mensen kunnen veel aan, maar ge moet niet overdrijven ...

MUSTARD Pfff, ik ben tenminste eerlijk ... als ge daar niet tegen kunt ...

(White trekt haar hondje boos op haar arm. Mustard probeert toch even te lachen naar haar, maar White negeert het duidelijk.)

MUSTARD Amai, sterk karakter precies ... dominant wijfje ... *(Hij blijft haar aankijken. Nog altijd reageert White niet. Mustard stapt er naartoe.)* Heeft er tegen u al eens iemand gezegd dat ge eigenlijk een ongelooflijk knappe vrouw zijt?

WHITE *(is duidelijk toch een beetje gecharmeerd.)* Euh ... nee ...

MUSTARD *(droog)* Nee, ik denk het ook niet hé ...

WHITE *(is nu écht beledigd en zet zich boos terug bij de anderen.)*
Boer!

MUSTARD *(kijkt voldaan.)* Voilà, dat doen wij in het leger met dominante karakters ... terug met de voetjes op de grond zetten ...

WHITE *(kijkt furieus.)* Ge zijt hier niet in uw leger hé ... grofzak!

GREEN Och ja, hij kan zich dat waarschijnlijk ook allemaal niet voorstellen om kinderen te verliezen hé ...

SCARLETT *(kijkt weinig begripvol naar Mustard.)* Zelf geen kinderen zeker?

MUSTARD Ooh jawel ... drie kinderen heb ik, mijn drie 'soldaten' thuis, en ze heten ...

GREEN ... en ze heten ZIT, LIG en VOET.

(De anderen lachen. Plum komt vanuit de slaapkamergang de kamer binnen. Iedereen kijkt hem aan. Hij wordt er heel nerveus van. Hij loopt stuntelig naar de bel en trekt er weer nerveus aan. Meteen gaat de slaapkamerdeur verder open en Peacock komt de kamer weer in volle paniek in gelopen.)

PEACOCK GIFGASOORLOG ... allemaal gasmaskers opzetten! De Duitsers zijn er!

SCARLETT *(houdt haar tegen, lacht en loopt naar de voordeur.)* Ik zal eens gaan kijken aan de voordeur, oké?

PEACOCK Neenee, zeker niet doen. De Duitsers vallen naar het schijnt overal binnen in de huizen en ze verkrachten alle vrouwen ...

SCARLETT *(lachend)* Allez vooruit ... laat maar komen ... Het is al eventjes geleden ... haha.

PEACOCK Neenee lach er niet mee, het is echt waar ... *(denkt even na.)* Maar stel dat ze hier binnenvallen hé en ze zouden mij verkrachten en daarna u willen verkrachten, dan offer ik mij direct op om mij nog eens te laten verkrachten om u te vervangen ...

SCARLETT Mij vervangen? Niks van, het is oorlog voor iedereen! *(De anderen lachen. Scarlett opent toch de deur en kijkt buiten.)* Niks ...

WHITE *(loopt op Peacock af en stelt haar gerust.)* Ziet ge wel ... niks ... Rustig maar, er is niks aan de hand, alles is in orde!

PEACOCK *(zucht diep.)* Dat ik dat allemaal nog moet meemaken, op mijn leeftijd, en met mijn slechte gezondheid ...

WHITE Is uw gezondheid dan zo slecht?

PEACOCK Och kind, er is niet veel goeds meer aan. Ik heb water in mijn knie, ik heb kalk in mijn aders, ik heb een metalen pin in mijn heup, ...

BLACK Allez, gij moet eigenlijk geen identiteitskaart bij hebben dan hé, maar een bouwvergunning ...

(De anderen moeten erom lachen.)

SCARLETT En hebt ù eigenlijk kinderen madam Peacock? Omdat we er daarnet over bezig waren hier ...

PEACOCK Ik? Kinderen? Met mijn zwakke gezondheid kan ik toch geen kindjes maken hé. Ik heb veel te veel melkzuur, ik heb veel teveel suiker in mijn bloed...

SCARLETT Melkzuur en suiker ... Kunt ge dan geen kindjes maken?

BLACK Nee, maar wel cupcakes hé ... haha

(Iedereen lacht. Alleen Peacock zit er duidelijk mee in.)

WHITE Zo sukkelen, ocharme toch ...

PEACOCK Dus nee, ik heb geen kinderen en mijn echtgenoot zit ondertussen ook al een aantal jaar in een home.

MUSTARD *(mengt zich weer in het gesprek.)* Een home, dat is toch ook geen leven hé! Een hele dag aan een aquarium likken... in een zaal vol fossielen een beetje bingo zitten spelen en dat allemaal terwijl uw pamber traag zit vol te pruttelen ...

(Iedereen is in shock, Peacock in de eerste plaats uiteraard.)

WHITE TACT ... dat leren ze blijkbaar niet in het leger hé?

MUSTARD Met TACT is nog nooit een oorlog gewonnen, kind ...

SCARLETT *(staat bruusk recht.)* Hey, alstublieft hé gast... *(Ze trekt heel stijlloos haar kleed goed.)* Gij hebt nu toch ook eens écht niks van stijl en manieren meegekregen hé ... *(Ze wandelt stijlloos met haar benen wijd open richting de slaapkamergang.)* Ik ga kakken!

GREEN Dat was wél heel smaakvol ... *(Hij kijkt naar Peacock.)* Allez, dus uw man zit in een home madam ...

PEACOCK Ja ocharme, en volgende week verjaart hij weeral ... Wat moet ik nu weer gaan kopen voor hem? Wat geeft ge nu in Godsnaam aan iemand die verjaart en in een home zit ...

MUSTARD Ik zou gaan voor een bongobon voor drie overbruggingen en voor een nieuwe heup haha.

(Iedereen is weer in shock. Alleen Plum lacht heel luid en veel te overdreven. Hij gaat voor iedereen staan en staat er altijd heel nerveus en véél te luid te lachen.)

PLUM Haha drie overbruggingen en een heup haha haha ... haha ... haha...

(Mustard gaat voor hem staan en maakt een gebaar ter afronding. Op slag kijkt Plum heel ernstig en stopt met lachen. Hij groet Mustard. Black staat recht,

raapt vanop de grond een stapel dossiers op en een blad met voor iedereen een etiket met zijn of haar naam erop. Intussen komt ook Scarlett weer binnen. Ze trekt nogal onhandig haar kleeft goed.)

SCARLETT Dat deed deugd ... zo eens goed de marmer van de pot scheiten ...

WHITE Pfff alstublieft hé ... wat is dat hier voor vulgaire praat, een beetje niveau mag het wel blijven hebben.

MUSTARD En dan iets van mij zeggen...

WHITE Ge zijt mekaar waard ...

SCÈNE 8 – CLUEDO WORDT ECHT

PERSONAGES

- DOKTER BLACK – Patrick Wolters
- MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt
- MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese
- PROFESSOR PLUM – Giovanni Van Damme
- MEVROUW PEACOCK – Nicole Vande Cotte
- KOLONEL MUSTARD – bezetting te bevestigen
- MEVROUW SCARLETT – Vanessa De Baets

BLACK Bon, ik denk dat we stilaan aan het spel kunnen beginnen ... Ik heb voor iedereen eerst een naamkaartje voor de duidelijkheid ... *(Hij steekt het blad omhoog. Plum stormt op hem af, trekt het blad uit zijn handen en kleeft nerveus bij iedereen het etiket op de borst. Bij de dames durft hij het niet op hun borst plakken, dus daar wordt het telkens het voorhoofd, bij Peacock op het hoedje, enzovoort. Dat kan vrij ingevuld worden. White haalt het etiket weg waar Plum het kleeft, en kleeft het op haar linkerborst. Mustard loopt naar haar toe en bekijkt haar linkerborst met etiket iets te nadrukkelijk. White kijkt verontwaardigd.)*

WHITE Euh, gaat het?

MUSTARD *(wijst naar haar linkerborst.)* "WHITE"? Toffe naam ... *(Waarna hij naar haar rechterborst wijst.)* En hoe heet die andere?

(Iedereen lacht.)

- WHITE** Pffff ...
- BLACK** Bon, als iedereen zijn naambordje heeft, kan het spel eindelijk beginnen ... Het spel werkt als volgt ... Vanaf nu zijt ge allemaal uw personage uit Cluedo en ge krijgt allemaal een dossier over uzelf en over de andere personages. In elk dossier zit exact dezelfde informatie. *(Hij steekt de dossiers omhoog.)*
- (Plum stormt weer op hem af en zwiert elk dossier in de richting van de deelnemers. Iedereen raapt zijn dossier op, of vangt het op.)*
- BLACK** Uit het dossier blijkt welke personages met elkaar verbonden zijn, soms op een minder positieve manier. Tijdens het spel wordt iemand fictief vermoord; wie de juiste connectie vindt, lost de moord op.
- GREEN** Ah, hier wordt dus niet 'Dokter Black' vermoord, maar iemand van de anderen? Dus niet zoals het originele spel?
- BLACK** Dat kan ik zijn, maar ook één van jullie. Jullie zoeken uit wie het deed, in welke kamer en met welk wapen. Wie dat als eerste weet, wint.
- PLUM** *(klapt in zijn handen.)* Spanneeeeend ...
- BLACK** Het spel begint om tien na middernacht. Tot dan bestudeert ieder apart zijn dossier in een willekeurige kamer. Niemand samen. Om tien na twaalf stipt verzamelen we hier in de hall. Duidelijk?
- Iedereen** Ja ...
- BLACK** Oké, vertrek dan maar. Verspreid u in het kasteel en bestudeer uw dossiers apart. Doe hier het licht uit; voor mij maakt dat toch geen verschil. Tot straks, tien na twaalf.
- (Iedereen loopt verspreid de deuren in. Black zet zijn hoofdtelefoon op en neemt plaats op één van de drie stoelen achteraan.)*

SCÈNE 9 – TWAALF SLAGEN

PERSONAGES

- DOKTER BLACK – Patrick Wolters
- CLOWN – Gino Vanherberghen
- OVERIGE SPELERS – Enkel bij de overgang vanuit scène 8

CUE S14 – LICHTDIMMER EN TWAALF KLOKSLAGEN

- **TECHNIEK**
- **Start:** Zodra iedereen naar de uitgangen gaat.
- **Licht:** Dim het speellicht langzaam terwijl de spelers afgaan. Het wordt volledig donker wanneer alleen Dokter Black achterblijft.
- **Geluid:** Laat pas in volledige duisternis twaalf zware, duidelijk telbare klokslagen klinken. Geef elke slag ruimte.
- **Na de twaalfde slag:** Laat de galm uitdoven en houd even duisternis en stilte aan.

CUE S15 – HORRORSPANNING: AANVAL OP BLACK

TECHNIEK

- **Start:** Zodra de galm van de twaalfde klokslag is uitgedoofd.
- **Licht:** Zwak, koel nachtlucht toont de slapende Black en het tafeltje.
- **Opkomst clown:** Wanneer de clown links vooraan verschijnt, klinken donder en bliksem. Een korte lichtflits onthult zijn silhouet. Daarna keert het zwakke nachtlucht terug.
- **Geluid en actie:** Dreigende horormuziek begint. De clown neemt het beeld van het tafeltje en nadert Black.
- **Slagmoment:** De muziek zwelt aan. De impactsound valt precies op de gespeelde slag; Black reageert en zakt neer. Er is geen echt contact: gebruik een veilig rekwisiet en speel de slag vanuit de afgesproken kijkhoek.
- **Afloop:** De clown zet het beeld terug, vertrekt links vooraan en slaat de doorgang dicht. Op de harde bonk gaat het licht onmiddellijk uit; de muziek stopt of klinkt kort uit in het donker.

DOEK

PAUZE

DERDE BEDRIJF

HET CLUEDO-MYSTERIE

SCÈNE 10 – EEN LIJK IN HET KASTEEL

PERSONAGES

- DOKTER BLACK – Patrick Wolters
- MEVROUW WHITE – Brigitte De Smedt
- MISTER GREEN – Adhemar "Chico" Dhaese
- PROFESSOR PLUM – Giovanni Van Damme
- MEVROUW SCARLETT – Vanessa De Baets
- MEVROUW PEACOCK – Nicole Vande Cotte
- KOLONEL MUSTARD – bezetting nog te bevestigen

CUE S16 – DRAMATISCHE OPENING DERDE BEDRIJF

TECHNIEK

- **Start:** Zodra het zaallicht volledig gedoofd is, het doek gesloten is en alle spelers klaarstaan voor het openingsbeeld.
- **Geluid:** Start een kort, donker en dreigend muziekfragment. De muziek bouwt langzaam spanning op, zonder al prijs te geven wat er achter het doek is gebeurd.
- **Doek:** Laat het doek langzaam openen tijdens de muziek.
- **Licht:** Begin vrijwel in het donker. Terwijl het doek opengaat, bouwt het licht geleidelijk op naar volledig speellicht.
- **Toneelbeeld:** Bij het openen wordt een stilstaand, dramatisch tableau zichtbaar. Iedereen staat aangeslagen en verslagen in de hal, behalve Peacock. Mustard ligt roerloos op de grond. Black staat aan de telefoon.
- **Dramatisch moment:** Zodra het doek volledig open is, blijft iedereen onbeweeglijk. Geef het publiek enkele seconden om het beeld te bekijken en vooral te ontdekken dat Mustard dood ligt – en niet Black.
- **Geluid:** Laat de dramatische muziek zacht uitdoven zodra het volledige toneelbeeld zichtbaar is.

- **Stilte:** Na het uitdoven van de muziek volgt een korte, geladen stilte van ongeveer 2 à 3 seconden.
- **Actie:** Pas daarna hervat Black zijn telefoongesprek en begint de scène.
- **Aandachtspunt:** Niemand beweegt, reageert of spreekt tijdens het openen van het doek. Het tableau moet eerst volledig bij het publiek binnenkomen. De verrassing rond Mustard krijgt zo maximaal effect.

BLACK Kasteeldreef nummer 1 ja ... Oké dank u wel ... *(Hij loopt naar de anderen.)* De politie is verwittigd.

WHITE Wie doet er nu zoiets? *(Ze trekt haar hondje op haar arm en streelt hem.)*

(De anderen schudden het hoofd.)

PLUM Weet ge wie er zoiets doet ... hé ... Weet ge wie er zoiets doet ... *(Hij loopt geheimzinnig tussen alle aanwezigen en bekijkt hen indringend.)* De MOORDENAAR ... die doet zoiets ... jaja ... de MOORDENAAR...

SCARLETT Scherp opgemerkt ... gij had detective moeten worden gij ...

PLUM Ja gelijk dinge ... gelijk dinge ... *(begint piepgeluiden te maken.)*
Tututut ... tuut ... tutut ... tuuut ... tutut

GREEN Wie is DAT in Godsnaam?

PLUM Awel ... tutut ... tuut.. tutut ...

SCARLETT Kom jongen, zeg het algauw ...

PLUM Inspecteur MORSE haha ... hé ... tutut tuut ... Morse ... haha.
(Hij loopt weer druk naar iedereen, zelf lachend om zijn mop.)

(De rest reageert nauwelijks. Plum loopt naar de bel en trekt er weer hevig aan. De deur vooraan gaat (uiteraard) weer open en Peacock komt de kamer binnen.)

PEACOCK Luchtalaaaarm ... luchtalaaaa *(Plots onderbreekt ze haar geroep, want ze ziet wie op de grond ligt. Ze blijft even stokstijf staan. Ze wandelt ijsig traag naar het lijk van Mustard en gaat ernaast staan. Ze bekijkt hem enkele seconden. Plots spuwt ze droog op hem en steekt haar middenvinger omhoog.)* Vuile mof!

WHITE Enfin zeg, die mens is dood ... Alstublieft hé ... een beetje respect!

PEACOCK Zijn verdiende loon! *(Ze kijkt weer naar Mustard.)* Zwartzak! Fascist! *(Ze steek haar vuist op.)* Goodverdekke! *(Ze wil er hem nog een stamp bovenop verkopen.)*

SCARLETT *(kan haar net op tijd tegenhouden.)* Allez allez, het is al goed,
dat helpt toch niet meer ...

SCÈNE 11 – CLAUDE EN THERESE ONDERZOEKEN

PERSONAGES

- Dokter Black – Patrick Wolters
- Mevrouw White – Brigitte De Smedt
- Mister Green – Adhemar "Chico" Dhaese
- Professor Plum – Giovanni Van Damme
- Mevrouw Peacock – Nicole Vande Cotte
- Mevrouw Scarlett – Vanessa De Baets
- Rechercheur Therese Douwe – Regine Mussche
- Rechercheur Claude Decart – Franky Saveyn
- Kolonel Mustard – bezetting nog te bevestigen; ligt roerloos

CUE S17 – OUDE KASTEELDEURBEL

- **Start:** Na de afgesproken repliek of zodra de scène klaarstaat.
- **Geluid:** Oude kasteeldeurbel, één keer duidelijk; hetzelfde geluid als eerder.
- **Actie:** Black reageert en opent de inkomdeur voor de volgende personages.
- **Licht:** Geen wijziging.
- **Aandachtspunt:** Bel pas na de repliek en publieksreactie; Black bepaalt het tempo naar de deur.

CUE S18 – DETECTIVEMUZIEK: OPKOMST CLAUDE EN THERESE

- **Start:** Zodra Black de deur opent en Claude en Therese zichtbaar zijn.
- **Geluid:** Kort herkenbaar detectivethema: geheimzinnig, speels en komisch.
- **Actie:** Claude en Therese komen zelfverzekerd binnen als topdetectives; hun ernst contrasteert met hun onderlinge irritatie.
- **Licht:** Eventueel korte focus op beiden; daarna gewoon speellicht.
- **Einde geluid:** Kort en droog stoppen bij de eerste repliek.
- **Aandachtspunt:** Laat hun opkomst professioneel lijken, terwijl meteen duidelijk wordt dat ze extra chaos brengen.

THERESE Ik ben Inspecteur Douwe ... en dat is mijn collega ...

GREEN *(droog)* Inspecteur Egberts ... haha ... Douwe Egberts ...

(Iedereen moet erom lachen, en Plum nog het luidst. Claudeloopt naar Green, gaat voor hem staan en kijkt hem staalhard in de ogen. Het is even muisstil. Plots brult Claudeheel luid.)

CLAUDE GE ZIJT DE DUIZENDSTE ... OKÉ? GRAPJAS!

GREEN Oei sorry sorry ...

(Therese komt ook verder binnen en neemt haar boekje. Claude bekijkt intussen het lijk van Mustard. Therese loopt naar Green.)

THERESE Naam?

GREEN Green ... Jack Green.

THERESE *(noteert en mompelt)* Green ... *(kijkt naar de anderen. Ze maant White aan ook haar naam te geven.)*

WHITE White ... Sarah White.

THERESE *(mompelend en schrijvend)* White ... *(kijkt naar Black. Uiteraard ziet die dat niet.)* En gij? *(Black reageert niet.)* Andrea Bocelli ... *(Nog altijd heeft Black niks door. Therese gaat naast hem staan en port hem in zijn zij.)* Zeg Stevie Wonder ... zijt ge doof?

BLACK Doof? Nee, ik ben blind. *(Hij toont zijn witte stok. Droog)* Anders zou ik hier maar belachelijk staan hé.

THERESE *(bekijkt hem nors. Droog)* Het zou niet zoveel verschil maken ... *(Black kijkt wat verbaasd bij die opmerking.)*

THERESE Uw naam?

BLACK Black ... Jim Black.

THERESE *(mompelend)* Black ... *(realiseert zich plots iets.)* Hey mannekes, hier wordt niet met mijn kloten gerammeld hé.

SCARLETT Dat zou nogal moeilijk zijn ook hé. *(loopt naar Therese en bekijkt haar van kop tot teen.)* Alhoewel ...

THERESE Green, White, Black ... *(Ze kijkt naar Peacock.)* En gij heet BLUE zeker...

PEACOCK *(verbaasd)* Neenee, Peacock ...

THERESE Allez vooruit ...

PEACOCK Rose Peacock ...

THERESE Zeg, is dat hier nu gedaan met die flauwekul. Wat is dat hier? Een doos kleurpotloden?

SCARLETT Maar dat is echt waar, die heten echt zo ...

CLAUDE *(komt erbij staan.)* Ja, als ze nu zo heten Trees ...

THERESE THE-RE-SE ... Ik heet THE-RE-SE ... oké ... Kloot?

CLAUDE Ja, en ik heet CLAUDE... oké TREES?

THERESE Jajaja 'Kloot' ... het is al goed 'Kloot'... dank u 'Kloot' ...

(Claude draait zich boos weg. Therese wandelt naar Scarlett. Droog)

THERESE Dag zuster.

SCARLETT Ik ben uw zuster niet, oké?

THERESE *(bruut)* Ik vraag uw naam, Soeur Sourire!

SCARLETT *(bekijkt haar verontwaardigd en is nauwelijks onder de indruk.)*
Maria ...

THERESE *(noteert het aarzelend en achterdochtig kijkend. Kordaat)*
Maria ... en hoe nog?

SCARLETT *(droog)* Von Trapp! Oké?

PLUM *(begint plots weer luid en nerveus te lachen.)* Von Trapp ...
haha ... Maria von Trap ... *(Hij loopt opnieuw naar zijn bel en trekt er weer een paar keer aan alsof het een kerkklok is. Plots begint hij weer te zingen.)* 'The hills are aliiiiive ... with the souuuund of muuuuusiiiiic' ...

GREEN Daar gaat hij weer ...

(Therese gaat vlakbij Plum staan. Plum kijkt haar bedeesd enkele seconden recht in de ogen.)

PLUM *(plots)* So long.. farewell ... auf wiedersehen ... goodbye ...
goodbyyyyye! *(Uit 'The Sound of Music)*

(Plum danst traag wuivend achteruit zoals in de film, weg van de vernietigend kijkende Therese. Therese keert zich weer naar Scarlett)

THERESE Uw echte naam dus ...

SCARLETT Jane ...

THERESE Ja, en uw man heet Tarzan zeker?

SCARLETT *(is het beu.)* Mijn man is dood, oké Helga van de SS? En ik heet écht Jane, oké? Ik heet Jane Scarlett.

(Therese noteert het en wandelt naar Plum, die bang wegkruipt achter White.)

THERESE Uw naam?

PLUM *(kijkt vanachter White naar Therese en kijkt haar even aan. Plots)* SCHEITKONT! *(Snel verstopt hij zich weer achter White.)*

THERESE *(gechoqueerd)* Pardon?

PLUM *(kijkt opnieuw vanachter White. Roept)* STOMME FLIK ... *(Hij verdwijnt weer snel achter White.)*

THERESE *(is opnieuw in shock)* Wablieft?

WHITE *(verduidelijkt)* Hij heeft Gilles De La Tourette ...

THERESE Ah, dat verklaart veel ...

PLUM *(kijkt weer vanachter White.)* Ja dat verklaart veel hé ... NAZI!

THERESE Allez, ik zal het maar negeren ... Uw naam meneer?

PLUM Plum ... Mike Plum. *(Hij steekt zijn tong uit.)*

THERESE *(zuchtend)* Bon, Plum ... *(Ze noteert ook de laatste naam. Ze kijkt alle aanwezigen aan.)* Dan heb ik alle namen. Bon, ik ben rechercheur Therese Douwe en dat is rechercheur Claude Decart.

WHITE Haha, Douwe en Decart ... DE KAR DOUWE.. Wat een duo!

PLUM *(vindt het hilarisch. Hij begint druk rond te lopen en trekt iedereen weer aan zijn mouw.)* Haha de kar douwe ... haha ... hé ... de kar douwe ... haha... *(Hij imiteert het duwen van een kar.)* De kar douwe ...

(Therese stapt er nors naartoe. Plum verdwijnt zwijgend weer achter White.)

CLAUDE *(richt zich tot White.)* Madammeke ... ge zijt de VIJFDUIZENDSTE met die mop ... Bon, wij zijn dus van de lokale politie ...

BLACK Ohlala, van de lokale politie ...

CLAUDE Ja, van de lokale politie ja. Enfin, voor wat het uitmaakt hé, de helft van de mensen kent het verschil niet eens tussen de federale, de gerechtelijke en de lokale politie ...

BLACK Oooh, maar ik wel, absoluut!

CLAUDE Ik ben benieuwd ...

BLACK De federale politie werkt veel met InterPOL ...

CLAUDE Klopt ...

BLACK De gerechtelijke politie werkt veel met InterNET ...

CLAUDE *(aarzelend)* Euh ja ... en de lokale politie?

BLACK Met InterBREW ... Haha

(Iedereen gaat eraan van het lachen, behalve de agenten. Vooral Plum vindt het uiteraard weer hilarisch!)

THERESE *(is het beu. Ze brult plots immens luid.)*
STILTEEEEEEEEEEEEEEEEEEE!

(Iedereen stopt plots met lachen. Alleen Plum blijft druk nerveus lachen en trekt weer iedereen aan de mouw.)

PLUM Haha interbrew ... haha ... interbrew ... haha *(Hij imiteert een zuipende man of vrouw, met zijn rug naar de agenten.)*

(Therese gaat vlak achter hem staan. Plum draait zich om en kijkt haar recht in de ogen.)

PLUM Haha inter ... *(Therese bekijkt hem kwaad.) (aanzelend) ... Brew ... (gaat terug achter White staan.)*

THERESE *(zet zich terug in het midden van de kamer en roept haar collega.)* Kloot ...

CLAUDE *(verbetert)* Claude...

THERESE Standaardcontrole! NU!

CLAUDE *(is vereerd met haar 'belangrijke' opdracht, loopt heel imposant tussen iedereen door en kijkt iedereen strak aan. Hij begint zijn 'standaardcontrole'.)* Bon ... Verboden wapens? Revolvers? Messen? Drugs?

SCARLETT *(droog)* Nee bedankt, we hebben niks nodig ...

CLAUDE *(gaat voor Scarlett staan. Zij kijkt haar strak in de ogen.)* NIET GRAPPIG! *(Zij kijkt weer naar de anderen.)* Niks van dat alles?

(Iedereen schudt lachend het hoofd.)

CLAUDE Bon ... Trees

THERESE THE-RE-SE!

CLAUDE Ook goed, bel het parket voor het sporenonderzoek.

THERESE *(wijst naar het antieke toestel.)* Met die telefoon?

CLAUDE Nee, met de wc-borstel ... nu goed? Natuurlijk met die telefoon ...

THERESE Het kon met de walkie-talkie zijn ook hé ... betweter ...

CLAUDE Therese ... bellen ... bellen ... bellen ...

(Nors loopt Therese naar de telefoon en belt het parket. Intussen loopt Claudenaar het lijk van Mustard en bekijkt hem. Claude kijkt naar de anderen.)

SCÈNE 12 – IEDEREEN IS VERDACHT

Personages

- Rechercheur Claude – Franky Saveyn
- Rechercheur Therese – Regine Mussche
- Mevrouw White – Brigitte De Smedt
- Mevrouw Peacock – Nicole Vande Cotte
- Professor Plum – Giovanni Van Damme
- Dokter Black – Patrick Wolters
- Mister Green – Adhemar "Chico" Dhaese
- Mevrouw Scarlett – Vanessa De Baets
- Kolonel Mustard – bezetting nog te bevestigen, ligt roerloos

CLAUDE Iemand een idee wat hier is gebeurd?

PLUM Ja ...

(Claude gaat erbij staan. Plum kijkt geheimzinnig en begint te fluisteren.)

PLUM Hij is dood ...

CLAUDE Dat zie ik ook, en wie heeft dat gedaan? Iemand een idee?
(kijkt naar White die wat rondlummelt.) Gij een idee?

WHITE *(aarzelt even. Voorzichtig)* Ik denk dat hij vermoord is ... *(Ze wijst plots naar Peacock.)* ... door haar!

CLAUDE *(loopt naar Peacock.)* Door u? *(Peacock bekijkt haar. Ze zwijgt.)*
Madammeke, zwijgen is bekennen hé ... *(gaat midden tussen Peacock en White staan. Hij kijkt vanaf dan zoals bij een tennismatch van links naar rechts naar wie spreekt.)*

PEACOCK Ik heb hem niet vermoord ... spijtig genoeg ...

WHITE Aah zie, spijtig genoeg ... Ze was blij dat hij dood was!

PEACOCK Ja, maar ik heb het niet gedaan. Daarbij, gij waart er toch ook kwaad op hé?

CLAUDE *(tegen White)* Gij?

PEACOCK Ja omdat hij zo boertig was tegen haar daarstraks!

WHITE Pffff, en dan? Daarom vermoord ik hem nog niet hé.

PEACOCK Dat kunt gij wel zeggen ...

WHITE Ik heb hem niet vermoord ...

PEACOCK Ik ook niet!

WHITE Gij wou hem zelfs nog stampen ook, en ge hebt erop gespuwd daarjuist!

CLAUDE *(keert zich na deze 'verdachte' info weer naar Peacock.)* Is dat waar?

PEACOCK *(plots)* Ja ...

CLAUDE Aha!

PEACOCK Maar ik heb hem NIET vermoord ... OKÉ? Gestapo!

CLAUDE *(is écht beledigd nu.)* Wat? Gestapo? Smaad aan de politie ... DAT gaat u geld kosten!

(Claudewil haar boekje pakken om te noteren. Therese komt erbij staan.)

THERESE *(zuchtend tegen de furieuze Claude)* Kloot ...

CLAUDE CLAUDE...

THERESE Ja, het is al goed ... steek dat boekje maar terug weg ...

CLAUDE Ze heeft 'Gestapo' gezegd ...

THERESE Allez, hop, wegsteken.. Ge weet geeneens wat het betekent ...

CLAUDE Nee? Het zal nog niet zijn! Gestapo is de afkorting van GEHEIMLICHE ... GEHEIMZINNIGE ... GESAMMLICHE ...

THERESE *(tikt haar heel kleinerend op zijn schouder.)* Laat het los meisje ... Laat het los ... Geef het een plaats ... *(Ze pakt haar boekje uit haar hand en steekt het weer in haar borstzakje.)* Ik heb het parket gebeld, ze zijn hier direct ...

CLAUDE Tsss ... Gestapo ...

SCÈNE 13 – PELCKENS VERLIEST HET GEDULD

Personages: Dokter Black, Mevrouw White, Mister Green, Professor Plum, Mevrouw Peacock, Mevrouw Scarlett, Rechercheur Therese, Rechercheur Claude, Pelckens, Kolonel Mustard (roerloos) en aan het slot de gemaskerde clown.

CUE S19 – OUDE KASTEELDEURBEL

Start: Onmiddellijk na de afgesproken voorafgaande repliek, zodra de spelers klaarstaan voor de volgende opkomst.

Geluid: Laat de oude kasteeldeurbel één keer duidelijk klinken. Gebruik hetzelfde geluidseffect als bij de vorige deurbelmomenten.

Actie: Het gesprek wordt kort onderbroken. De aanwezigen reageren op de bel.

Licht: Geen wijziging.

PEACOCK *(in paniek)* Ze bellen ... wie is dat? *(Ze denkt even na.)* De Duitsers!

CUE S20 – ONGEDULDIGE KASTEELDEURBEL

Start: Enkele seconden na de eerste deurbel, wanneer niemand snel genoeg reageert of de deur opent.

Geluid: Laat de oude kasteeldeurbel opnieuw klinken, ditmaal nadrukkelijker en ongeduldiger. Geef twee korte belsignalen snel na elkaar.

Actie: De aanwezigen schrikken of reageren geïrriteerd.

Licht: Geen wijziging.

THERESE *(kijkt naar Peacock.)* Hier zie ... “The postman always rings twice ...”

CUE S21 – ZEER ONGEDULDIGE KASTEELDEURBEL

Start: Enkele seconden na CUE S20, wanneer de inkomdeur nog altijd niet geopend is.

Geluid: Laat de oude kasteeldeurbel voor de derde keer klinken. Ditmaal meerdere keren snel en nadrukkelijk na elkaar, alsof de bezoeker woedend op de bel blijft drukken.

Actie: De aanwezigen reageren geschrokken of zichtbaar geïrriteerd. Dokter Black haast zich nu onmiddellijk naar de inkomdeur.

Licht: Geen wijziging.

BLACK Allez, dan is het al zeker de facteur niet ... *(Hij loopt naar de deur en opent ze.)*

CUE S22 – KOMISCH INTERMEZZO: OPKOMST PELCKENS

Start: Zodra de inkomdeur opengaat en parketbeambte Pelckens zichtbaar wordt.

Geluid: Start een kort, kordaat en licht absurd intermezzo. Kies een strak ritme met overdreven officiële of onderzoekende accenten.

Actie: Pelckens marcheert vastberaden de hal binnen. Ze draagt een immens grote bril en een witte labo-overall. Zonder iemand te begroeten loopt ze rechtstreeks naar Therese en Claude. Ze stopt vlak voor hun neus en kijkt hen enkele tellen nors en zwijgend aan.

Licht: Eventueel een korte focus op Pelckens tijdens haar opkomst; daarna terug naar het gewone speellicht.

Einde geluid: Laat het intermezzo abrupt stoppen wanneer Pelckens voor de twee chercheurs blijft staan.

Stilte: Bewaar na de muziekstop een korte, ongemakkelijke stilte voordat Pelckens haar eerste repliek zegt.

PELCKENS Pelckens ... *(Claudeen Therese verstaan 'pellekes' (schilfers), kijken simultaan naar hun schouders en wrijven de 'pellekes' weg.)* Neeeeeee ... ik héét Pelckens ... pffffff ...

THERESE Ah bon ... aangenaam ... het is misschien tof als wij ons ook eventjes voorstellen ...

PELCKENS *(droog)* Nee, boeit niet. *(Ze loopt nors verder naar het lijk van Mustard.)*

THERESE *(is even uit het lood geslagen maar volgt Pelckens naar Mustard.)*: Euh ... Ik ben Rechercheur Douwe.

PELCKENS Proficiat ...

CLAUDE *(sluit zich aan en zet zich naast Therese.)* En ik ben Rechercheur Decart.

PELCKENS Ge meent het ...

CLAUDE *(legt lachend haar arm iets te vriendschappelijk rond de schouder van Therese.)* Ik ben haar helpende hand.

THERESE *(duwt de hand van Claude van haar schouder.)* Als gij niet maakt dat ge die helpende hand thuishoudt, dan gaat ge een andere hand tegen uwe smikkel krijgen ...

CLAUDE Oeioei ... dan wil ik eens vriendelijk zijn ...

PELCKENS *(nors)* Hebt ge gedaan met uw flauwekul? Kan ik beginnen? *(doet een paar eerste onderzoekjes.)*

(De anderen kijken in spanning.)

CLAUDE Eerste vaststellingen?

PELCKENS *(droog)* Zo dood als een pier ...

CLAUDE Moet ge dat nu zo zeggen?

PELCKENS *(reageert nauwelijks. Ze kijkt verder naar het lijk van Mustard.)*
Een harde slag op zijn hoofd ... vermoedelijk een schedelfractuur ...

THERESE *(komt erbij staan.)* Ah zeg, ik heb daarstraks eventjes zitten denken ...

PELCKENS *(droog)* Dat zal ne slag gegeven hebben ...

THERESE Euh, madam Pelckens, ik denk toch dat het beter is als we een beetje samenwerken om...

PELCKENS *(onderbreekt)* Ik denk TOCH dat het beter is als ik verder mijn werk kan doen, zonder bemoeials in mijn buurt, oké? Fantastisch! *(Ze gaat verder met haar onderzoek.)*

(Therese en Claude zetten zich iets verderop.)

THERESE Amai ... heb zoiets in huis rondlopen ...

CLAUDE Ja zeg dat wel. Moest dat die van mij zijn, ze zou snel met haar gezicht tegen de parket liggen ... Haha hé ... gezicht tegen de “parket” ... *(vindt het duidelijk heel spitsvondig.)*

THERESE *(bekijkt haar ijskoud.)* Er is aan u toch ook een GROTE komiek verloren gegaan hé ... *(loopt naar de stoel achteraan en raapt een boek op.)* Dit boek was hij blijkbaar aan het lezen toen hij werd vermoord ... *(Claude pakt het boek uit haar hand. Ze staan vlak naast Pelckens. Claude bekijkt het boek.)*

CLAUDE Sartre ...

THERESE *(wil interessant doen.)* Ah, Sartre ... goed boek!

CLAUDE *(bekijkt haar kleinerend.)* Sartre is geen boek, Sartre is een schrijver!

THERESE Jajaja ... betweter!

CLAUDE Haha, hoe belachelijk kunt ge u maken ... Dat ge zelfs zo een bekende Vlaamse schrijver als Sartre niet kent ...

GREEN Euh, Sartre was een Franse schrijver, geen Vlaamse ...

THERESE Aaah ... voilà ... daar, madamke kultuur met de grote K ...

CLAUDE Cultuur is met een C ...

THERESE En Betweter met een B ...

PELCKENS En ‘Bakkes toe’ ook met een B ... Ga eens ergens anders staan melken alstublieft!

THERESE *(besluit het terug bij het onderzoek te houden.)* Sorry ... zijn er al meer resultaten?

PELCKENS *(staat recht.)* Een harde slag op zijn hoofd met een hard voorwerp ... *(Ze bukt zich weer bij het lijk van Mustard.)*

WHITE Allez, het touw kunnen we dan al uitschakelen als moordwapen bij deze Cluedo hé, hahaha! *(Wandelt tot bij Pelckens en Mustard en trekt haar hond tot vlak naast Pelckens. Pelckens kijkt even, geeft de hond een enorme trap, waardoor de hond meters verder vliegt.)*

PELCKENS Die stofvod vanonder mijn neus ...

WHITE *(is helemaal in shock.)* Stofvod? Stofvod? Wat zeggen ze nu ... *(Ze trekt haar hond weer op haar arm.)*

PLUM *(begint iedereen weer aan te porren.)* Hohoho stofvod ... stofvod zegt ze ... hohoho... stofvod ...

PELCKENS *(luid)* HEY! Stop het eens, vriend ... *(Plum loopt nerveus naar de bel. Pelckens staat intussen recht.)*

PELCKENS BON...

PLUM *(trekt plots een paar keer kort aan de bel.)* Speeeech! Haha speech ... *(Hij vindt het zelf wel geestig.)*

THERESE *(gebaart om het te negeren.)* Vertel ...

PELCKENS Moord ... honderd procent zeker ...

CLAUDE Waarom zijt ge daar zo zeker van?

PELCKENS *(loopt naar het beeld in het midden van de kamer. Ze pakt het vast. Ze loopt ermee naar Claude en toont het hem.)* Probeer uzelf hier maar eens zo hard mee op uw hoofd te meppen zodat ge sterft ...

THERESE *(droog)* Moet ik helpen?

PELCKENS Bon, gesnapt? Dat gaat dus niet. Uzelf doodslaan met een voorwerp is quasi onmogelijk en de plaats waar hij geraakt is, daar geraakt ge nooit zelf aan ... Dus ... moet iemand anders het gedaan hebben ... Dus ... moord! Simpel. Bon, ik ga bellen, ze kunnen hem komen halen. *(ze loopt naar de telefoon en belt haar collega's om Mustard op te halen.)*

CLAUDE *(loopt naar Black.)* Had er iemand hier een reden om hem te vermoorden?

BLACK Euh nee, ze kennen mekaar niet eens ... Ze waren allemaal maar hier sinds gisterenavond voor een Cluedo-spel.

THERESE Dat zegt GIJ dat ze mekaar niet kennen ...

- BLACK** Maar echt ... ze hebben een wedstrijd gewonnen en ze mochten hier een groot Cluedo-spel komen spelen in mijn kasteel.
- CLAUDE** Een Cluedo-spel ... Niet te verwonderen dat er doden vallen hé ... Doe volgende keer een 'ganzenbord' hé vriend, of 'Pim Pam Pet' ... tss Cluedo ...
- BLACK** Ja, een echte dode was nu ook niet de bedoeling ...
- THERESE** In elk geval sluit dat spel niet uit dat ze mekaar zouden kunnen kennen hé.
- (Black aarzelt. Claude knikt.)*
- CLAUDE** Dat sluit dat inderdaad niet uit ...
- THERESE** Allez vooruit, dan komen we overeen ...
- CLAUDE** *(kijkt naar Black.)* En is er sinds hun aankomst hier nog iemand anders binnen of buiten geweest? Enfin, dat ge gezien hebt ...
- BLACK** *(spottend)* Dat IK gezien heb ...
- CLAUDE** Jaaa, ge snapt wat ik bedoel hé ...
- BLACK** Nee, er is niemand meer binnen of buiten geweest 'dat ik gezien heb'.
- CLAUDE** *(begint heel plechtig te doen en loopt teatraal door de kamer.)* Bon, dat betekent ... beste vrienden ...
- THERESE** Nu gaan we het krijgen ...
- CLAUDE** *(herneemt)* Dat betekent dat iemand die hier in de kamer staat ... om de één of andere reden ... de moord heeft gepleegd!
- THERESE** *(kijkt naar de anderen die er wat verbaasd naar kijken. Kleinerend)* Wat teveel naar Witse gekeken ...
- CLAUDE** Het is toch zo ... één van HEN is de dader ... sowieso!
- THERESE** *(minachtend)* WAT een opmerkingsgave ... wat ben ik blij dat ik met zo ne krak mag samenwerken ... dan voel ik me zoooo klein hé ...
- (CLAUDE kijkt verveeld en stopt met haar betoog. Therese kijkt even rond en richt zich tot Black.)*
- THERESE** Is er hier een rustige plaats waar ik iedereen kan verzamelen?
- BLACK** Euh ... ja, de bibliotheek ...

THERESE Bon, afspraak in de bibliotheek dan over EXACT een half uur! Iedereen gaat eerst al zijn spullen inpakken op zijn of haar kamer en iedereen brengt alles mee naar de bibliotheek zodat alle kamers leeg zijn. Daar gaan we verder met het onderzoek, samen met Madam Lellekes!

PELCKENS PELCKENS!

THERESE Ook goed ...

(Iedereen wandelt naar de slaapkamers. Therese en Claudelopen naar de bibliotheek. Pelckens volgt. Black blijft in de hall.)

(Het licht dimt. Er klinkt een tikkende klok.)

We maken een korte tijdssprong. Er is enkel nachtlicht in de hall. Black staat nog steeds in de hall. Het is muisstil. Black fluit een liedje. De slaapkamergangdeur links achteraan gaat traag open. De gemaskerde clownsfiguur kijkt vanachter de deur de ruimte in.

SCÈNE 14 – DE WAARHEID KOMT DICHTBIJ

PERSONAGES

- Dokter Black – Patrick Wolters
- Gemaskerde clown – Gino Vanherberghen

CUE S23 – FINALE SPANNING

- **Start:** Onmiddellijk na de afgesproken voorafgaande replek, zodra Black alleen en aandachtig in de hal staat.
- **Geluid:** Start een lage, dreigende spanningsmuziek met een donkere drone, zachte hartslag en subtiele krakende of ijle klanken. Bouw de intensiteit langzaam op.
- **Actie:** Black hoort een geluid en bevriest. Omdat hij niets kan zien, probeert hij via zijn gehoor te achterhalen waar het gevaar zich bevindt. Hij draait langzaam zijn hoofd in de richting van ieder geluid en tast voorzichtig met zijn witte stok.
- **Licht:** Dim het speellicht naar een koel en zwak nachtlicht. Houd Black nog net zichtbaar, terwijl de rest van de hal in schaduw verdwijnt.
- **Muzikale opbouw:** Laat de spanning toenemen wanneer Black begint te beseffen dat hij niet alleen is. Eventuele subtiele geluiden mogen zich door de zaal verplaatsen.
- **Einde cue:** De muziek loopt door onder de volledige spannende actie en stopt pas op het afgesproken schrik-, aanvals- of lichtmoment van de volgende cue.

BLACK Hallo? Is daar iemand?

(De clownsfiguur komt traag de hall ingewandeld. Hij/zij heeft een glazen fles vast.)

BLACK Hallo?

(De clownsfiguur gaat vlak voor Black staan en blijft 10 seconden neus aan neus staan. Het oogt heel akelig, zeker omdat Black niks ziet. De clown brengt de fles omhoog en slaat met de fles op het hoofd van Dokter Black. De fles breekt in duizend stukjes. Tip: Hiervoor wordt een suikerfles gebruikt. Dokter Black zakt ineen op de grond. De clownsfiguur draait zich traag om en wandelt heel rustig de kamer weer uit, terug de slaapkamergang in.)

(Het licht dimt.)

DOEK

VIERDE BEDRIJF

HET CLUEDO-MYSTERIE

SCÈNE 15 – DE ONTKNOPING

Personages: Dokter Black, Mevrouw White, Meneer Green, Professor Plum, Mevrouw Peacock, Mevrouw Scarlett, Rechercheur Therese, Rechercheur Claude, Pelckens, Kolonel Mustard en de gemaskerde clown (gespeeld door White in de ontmaskeringsscène).

CUE S24 – CLIFFHANGER: OPENING VIERDE BEDRIJF

Start: Zodra het zaallicht volledig gedoofd is en alle spelers klaarstaan achter het gesloten doek.

Geluid: Start een kort, donker en dreigend cliffhangerthema dat aansluit bij de finale spanning van het vorige bedrijf.

Doek: Open het doek langzaam terwijl de muziek speelt.

Licht: Bouw vanuit volledige duisternis een koel en dramatisch speellicht op. Leg de nadruk eerst op het lichaam van Black en Pelckens. Maak daarna de andere personages zichtbaar.

PELCKENS Allez, ga eens een stapje achteruit, zuster.

SCARLETT Ik ben uw zuster niet, oké?

PELCKENS *(plots woest)* ACHTERUIT zeg ik! Godverdomme ... pinguïn!

PLUM *(vindt het hilarisch.)* Haha pinguïn ... *(Hij imiteert een pinguïn en loopt zo de kamer rond.)*

CLAUDE *(is het beu. Zij trekt zijn revolver en richt op Plum.)* Zitten ... *(Plum schrikt enorm en gaat achteraan op één van de stoelen zitten.)*

THERESE Het is al goed kloot, steek dat maar gauw weg ... *(Claude steekt haar revolver weg.)*

THERESE Ge schiet er toch altijd naast ...

CLAUDE Ja, dat zal wel zijn ...

THERESE Allez, begin hier maar met de ondervragingen, komaan ...

CLAUDE *(neemt zijn boekje en gaat bij Scarlett staan.)* Ik begin bij u. Wat hebt ge gedaan sinds uw aankomst? Plaatsen, datums en uren ... tot op de seconde!

SCARLETT *(droog)* Euh, vriend, kijk eens goed ... ik ben een non, geen boekhouder!

CLAUDE *(druipt af. Kijkt naar Therese.)* Gij hebt hun kamers doorzocht daarjuist?

THERESE Ja, alle slaapkamers doorzocht, niks abnormaals te vinden.

CLAUDE *(denkt even na.)* Logisch, alles was ingepakt. De moordenaar zal zijn wapen toch niet zomaar laten rondslingeren!

PELCKENS *(plots)* Hier is dat in elk geval wel gebeurd! *(Therese loopt er naartoe. CLAUDE volgt.)*

THERESE Echt?

PELCKENS Nee, ik ben u op flessen aan het trekken ...
(Therese snapt het niet helemaal.)

PELCKENS Natuurlijk écht ...

THERESE Ah ... vertel ...

PELCKENS Hier liggen overal splinters van een glazen fles en de impact op zijn hoofd klopt exact, dus Meneer Black hier is neergeslagen met een glazen fles, ongeveer 25 minuten geleden.

CLAUDE *(wil interessant doen en doet alsof zij diep nadenkt en helemaal mee is.)* En zou hij zijn moordenaar gezien hebben? *(Therese bekijkt hem vernietigend. Ook Pelckens kijkt kleinerend.) (bedenkt zich)* Nee, dat kan natuurlijk niet ...

THERESE *(kijkt naar Pelckens.)* Steek haar verstand in een poes, en ze begint te blaffen ...
(Pelckens kan er niet mee lachen. Plum wel, hij lacht luid vanop zijn stoel.)

PLUM *(begint te blaffen)* Woef woef woef ...
(Claudedreigt weer met haae revolver. Plum houdt op.)

THERESE Ik ga nog wat verder op zoek hier in de andere kamers. Maar dat is niet echt simpel in zo'n groot kasteel. Ik los liever moorden op in een appartement...

CLAUDE Misschien is er hier ergens een plattegrond te vinden van het kasteel?

THERESE Een plattegrond? Een gps-toestel hebt ge hier nodig! *(Ze verdwijnt heel nors kijkend links vooraan door de deur.)*

(Pelckens gaat rechts vooraan verder met haar onderzoek. Green is aan de linkerkant van de kamer intussen begonnen aan een goocheltruc met een rood balletje. Plum staat recht, zet zich erbij en kijkt gefascineerd. Green steekt een rood balletje weg, zogezegd achter het oor van Plum. Hij steekt het echter in zijn zak, maar niet echt heel snel. Hij maakt een paar bewegingen met zijn hand en het balletje zit niet meer in zijn handen. Hij loopt naar White en wil het rood balletje achter haar oor uit halen. Maar uiteraard kan hij het balletje daar niet vinden. Hij doet een aantal pogingen. Maar het balletje zit uiteraard in zijn zak. Plots draait Pelckens rechts vooraan haar hoofd naar Green.)

PELCKENS Pssst ...

(Green kijkt haar aan. Pelckens gooit plots een rood balletje naar Green. Green snapt er totaal niks van. De anderen ook niet. Plum is danig onder de indruk. Hoe zit deze truc in mekaar ... Pelckens staat recht. Ze pakt haar materiaal stilaan in.)

PELCKENS Bon, ik heb genoeg gezien ...

CLAUDE Dat zal wel ... met zo een bril ...

PELCKENS *(gaat kop aan kop staan met Claude. Nors)* Commentaar op mijn bril, madamke?

CLAUDE *(ongemakkelijk)* Ik zou niet durven ... Maar met zo'n dikke brillenglazen moet ge toch verdomd goeie ogen hebben! Haha!

PELCKENS Het is al goed hé ... melkmuil! *(stapt naar Scarlett. Nors)* Gij hebt hem gevonden hier?

SCARLETT *(even nors)* En dan?

PELCKENS Hey hey ... rustig hé.. Ik vroeg gewoon: gij hebt hem gevonden?

SCARLETT Ja, en ik vroeg gewoon: "en dan" ... oké?

PELCKENS En langs waar kwam gij hier binnen toen ge hem hebt gevonden?

SCARLETT *(droog)* Langs de deur ...

PELCKENS Ja uiteraard langs de deur ... langs waar anders ...

SCARLETT *(wijst naar het grote raam. Kleinerend)* Langs het raam ...

PELCKENS *(wijst naar het raam. Nors)* Dat kan niet, dàt raam krijgt ge zomaar niet alleen open langs buiten, dàt raam is veel te groot ...

SCARLETT *(bekijkt haar even en bekijkt het grote raam.)* DAT raam is kleiner dan UW bril ... en achter DAT raam ... zit GEEN mottige doos ... oké?

(Iedereen gaat eraan van het lachen. Pelckens kan er niet mee lachen.)

CLAUDE Waarom vraagt ge eigenlijk langs waar ze binnenkwam toen ze hem heeft gevonden?

PELCKENS Ik wou weten langs waar ze buiten ging om jullie te roepen. Black is met een fles neergeslagen. Kijk maar naar die glassplinters!

CLAUDE Ja ...

PELCKENS *(bekijkt aandachtig de grond)* Wacht eens ... De moordenaar is in de glassplinters getrapt ... *(volgt langzaam het spoor, kijkt plots op)* En dat spoor leidt naar ... *(draait zich bruusk om en wijst naar de deur links achteraan)* DIE DEUR!

(Iedereen kijkt naar de deur links achteraan. Net op dat moment komt Therese terug binnen. Ze kijkt verbaasd naar alle mensen die samen in haar richting kijken. Ze gaat vlak voor Plum staan.)

THERESE Mankeer ik iets?

PLUM *(kijkt naar haar borsten.)* Neenee, het is meer dan genoeg ... meer dan genoeg ... *(Hij steekt zijn duim op en zet zich opzij.)*

THERESE *(zucht en zet zich weer bij Pelckens en CLAUDE.)* Bon, op de andere kamers was ook niet direct iets te vinden ...

PELCKENS Ik zou van iedereen graag vingerafdrukken nemen, schoenafdrukken en stalen van hun kledij ... waar kan ik dat rustig doen?

THERESE In de bibliotheek ...

PELCKENS *(kijkt naar de anderen.)* Bon, dan moogt ge één voor één naar daar komen seffens ...

CLAUDE Niet allemaal samen?

PELCKENS Eén voor één zeg ik ...

THERESE *(kijkt Claude streng aan)* Goed idee! Eén voor één ondervragen we ze in de bibliotheek. *(draait zich bruusk naar de anderen)* En GULDER ALLEMAAL ... terug naar uw kamers! Deuren DICHT! Niemand komt buiten zonder mijn toestemming! *(dreigende stilte)* Eerst onderzoekt madam Schellekes uw

sporen ... en daarna ... *(wijst naar de bibliotheek)* komt ge één voor één bij ONS! IS DAT DUIDELIJK?!

PELCKENS

Pelckens...

THERESE

Awel ja ... allemaal naar uw slaapkamers ... hop!

(Iedereen gaat naar zijn of haar slaapkamer. Therese en Claude gaan alvast naar de bibliotheek. Pelckens belt intussen om het lichaam van Black te komen weghalen.)

PELCKENS

Ja, ge moogt hem komen ophalen hier ... Kasteeldreef nummer 1 ... en breng hem maar naar het labo ... *(Ze luistert even.)* Nee, volgende week zene, natuurlijk nù komen halen ... *(Ze legt neer.)* Floeren aap ... *(neemt haar materiaal en loopt naar de bibliotheek. Ze doet het licht uit.)*

(Er schijnt enkel nachtlicht in de hall. Het blijft even stil. De slaapkamerdeur links achteraan gaat plots weer traag open. De akelige clown komt de kamer ingewandeld. Deze scène kan ook ondersteund worden met spannende muziek. Traag loopt de clownsfiguur naar het midden van de kamer. Daar blijft hij/zij even staan. Het is muisstil. Plots klinkt heel luid: HALT! Therese komt van links vooraan de kamer ingewandeld en houdt de clown onder schot. Ze doet het grote licht aan. De clownsfiguur steekt de armen omhoog.)

THERESE

Blijven staan of ik schiet! En geen woord. Wat dacht ge? Snel hier nog wat sporen komen uitwissen terwijl ze in de bibliotheek zitten?

(De clown verroert geen vin en blijft staan, handen in de lucht. CLAUDE komt, samen met Pelckens, vanuit de deur links vooraan de kamer ingewandeld.)

CLAUDE

Wie is dat?

THERESE

De dader, met de bedoeling om hier sporen te komen wissen.

PELCKENS

Dat is nogal raar als mijn onderzoek hier al gedaan is ...

THERESE

Ja, toch is het zo ...

CLAUDE

Aha, en ge hebt hem betrapt?

THERESE

Op heterdaad! Ik was op weg om de eerste verdachte te gaan halen op de kamers en toen betrapte ik hem ...

CLAUDE

En nu?

THERESE

We zullen alle anderen er eens bijhalen, dan zullen we snel weten wie er zich onder dat masker wegsteekt ...

CLAUDE

We kunnen ook gewoon dat masker er af halen ...

THERESE Ja, maar dat is niet zo spannend hé ... Snapt ge dat niet? *(loopt naar de slaapkamergang en roept in de gang.)* Allemaal naar hier komen ... één voor één, en NU! *(Ze zet zich terug midden in de kamer en houdt de moordenaar onder schot.)* En GIJ verroert geen vin!

(Er klinken voetstappen ... Green komt de kamer binnen. Therese wijst naar de zijkant om zich daar te zetten.)

THERESE Gij zijt het dus al niet. *(Er klinken opnieuw voetstappen. Peacock komt de kamer binnen.)* Ook de dader dus niet ... *(Opnieuw klinken er voetstappen. Scarlett komt de kamer binnen.)* Zet u maar bij de anderen daar ... *(Het duurt even voor de laatste onschuldige binnenkomt. Het is Plum. Iedereen kijkt naar mekaar.)* Hij dus ook niet, dat wil dus zeggen ... *(Therese maant CLAUDE aan het masker van de clown af te zetten. CLAUDE heft het masker op. White verschijnt vanonder het masker.)* Dat dacht ik al ... ge hebt het recht om te zwijgen, alles wat ge zegt kan tegen u worden gebruikt!

WHITE Maar ... *(Vanonder haar clownsjas haalt White haar hondje.)*
(Claude pakt haar handboeien en begint White aarzelend te boeien.)

WHITE Maar ik heb er niks mee te maken!

THERESE Natuurlijk wel ... Ik heb wat opzoekwerk gedaan ... *(bekijkt naar nota's.)*

(Plum en Peacock zetten zich vanachter op de stoelen. Green en Scarlett blijven staan en volgen het gesprek aandachtig.)

THERESE Mevrouw White, uw hondje is aangereden destijds door een vrachtwagen, waarna de chauffeur gewoon is doorgereden ... dat klopt?

WHITE Ja ... en?

THERESE En bij die aanrijding is uw arm gekwetst geraakt en verzorgd in het ziekenhuis, ja?

WHITE Ja, en ...

THERESE Ik heb de datum van dat ongeval eens opgezocht ... en wie lag er toevallig dezelfde periode in het ziekenhuis omdat hij betrokken was bij een verkeersongeval waarbij er glasscherven in zijn oog terecht waren gekomen?

WHITE Huh?

THERESE Dokter Black!

(White kijkt verbaasd.)

THERESE Toevallig hé ...

WHITE *(verbaasd)* Maar die vrachtwagen is doorgereden! Hoe kan Black dan in het ziekenhuis beland zijn? Voor zo'n klein hondje?

THERESE *(zelfverzekerd)* Tutut! Uw hondje doodgereden, Black in het ziekenhuis na een ongeval ... Dat is geen toeval! Ge wou wraak nemen! Zaak opgelost!

CLAUDE *(verward)* Wacht eens ... was Black dan vrachtwagenchauffeur?

THERESE Geen idee ... Maar ik ben er zeker van, ze heeft haar dood hondje willen wreken.

WHITE Mijn hondje IS niet dood ...

CLAUDE Dat is natuurlijk wel waar hé, haar hondje is niet dood ...

THERESE Wablieft? *(Ze wijst naar de hond en kijkt naar Pelckens.)*

(Pelckens pakt het hondje van de grond en laat het van hoog vallen. Het beest valt uiteraard als een blok op de grond.)

PELCKENS Euh ... dat beest is zo dood als een pier.

CLAUDE Jaja, dat weet ik ook, maar ZIJ denkt al heel de tijd dat haar hondje nog leeft...

THERESE Goed zot ... En dan nog ... wat heeft dat ermee te maken?

CLAUDE Als zij denkt dat haar hondje nog leeft, kan ze zich nooit willen wreken op de doodrijder hé ...

THERESE *(denkt even na en richt zich tot White.)* Jamaar ... gij zijt voor de verzorging van uw arm bij dat ongeval toen toch naar Sint-Elisabeth in Antwerpen gebracht hé ... Waar Meneer Black ook lag ...

WHITE *(knikt en bedenkt zich dan plots.)* Sint-Elisabeth in TURNHOUT hé ... niet in Antwerpen ...

THERESE *(aarzelt.)* In Turnhout? Hoe, maar Black lag in Sint-Elisabeth in Antwerpen ...

WHITE Ja, dan lag die dus niet in hetzelfde ziekenhuis hé ... Daar gaat uw theorie ... Ik heb hier niemand vermoord!

THERESE *(denkt even na.)* Wat doet gij hier dan met een vermomming aan?

- WHITE** Ik vond het gewoon grappig om zo naar jullie te komen. Ik heb dat pak op mijn kamer gevonden onder mijn matras.
- THERESE** Wie vermomd rondloopt op een plaats delict is verdacht, punt!
- WHITE** *(verontwaardigd)* Maar die vrachtwagenchauffeur is gewoon doorgereden! Hoe kan Black dan in het ziekenhuis liggen? Heeft hij zichzelf soms overreden?
- THERESE** *(triomfantelijk)* Tutut! Uw hondje doodgereden, Black in het ziekenhuis na een ongeval ... Dat kan geen toeval zijn! Ge wou wraak nemen! Zaak opgelost!
- CLAUDE** *(kijkt Therese ongelovig aan)* Wacht eens ... Was Black nu de chauffeur van die vrachtwagen, of lag hij eronder?
- THERESE** *(ziet haar weer praten tegen haar dode hondje. Kleinerend)* Ja, dat zou zot zijn hé ...
- WHITE** Maar ik had het pak misschien beter gewoon laten liggen en niet aangetrokken, dat is waar ...
- PELCKENS** Ja, dat zou minder verdacht zijn geweest in elk geval ...
- WHITE** Ja, dat besef ik nu, maar ik heb er dus NIKS mee te maken ...
- PELCKENS** *(heft de clownsschoenen op die White draagt.)* Wacht eens, zij is misschien de dader niet, ze heeft ook geen motief, maar dit zijn wel de schoenen die de dader van de moord op Dokter Black aanhad. Er zitten glassplinters van die fles onder de zool.
- WHITE** Ja, dan heeft de dader dat pak dus op mijn kamer verstopt hé, om mij verdacht te maken. Ik ga dat niet aantrekken als ik weet dat daar een moord mee gepleegd is hé en zeker niet als ik ze zelf gepleegd heb.
- THERESE** Of juist wel. Om deze theorie dan te verkondigen en dan zitten uw sporen er ineens ook op, zagezegd per ongeluk.
- CLAUDE** Vergezocht denk ik ... Maar het was wel een enorm risico hé ... Ze had u kunnen neerschieten! Of ik ...
- THERESE** *(bitsig)* Ja, gij! Gij zou los dat schilderij van de muur schieten gij!
- CLAUDE** *(bijt terug)* Zijt ge vergeten dat GIJ vorige week de schietinstructeur hebt neergeschoten? Chance dat die mens een kogelvrije vest droeg!
- THERESE** Ja hey, wat loopt die mens nu op dat parcours te doen ...
- CLAUDE** Euh ... dat is de INSTRUCTEUR ...

- THERESE** Hij liep in de weg, punt. En daarbij, daar gaat het nu niet over ... maar dus... *(kijkt weer naar White.)* Gij hebt het dus niet gedaan?
- WHITE** NIKS mee te maken!
- THERESE** Verdekke, ja, ik dacht Sint-Elisabeth ...
- WHITE** Sint Elisabeth in TURNHOUT, niet in Antwerpen ... Miss Marple van de Aldi!
- CLAUDE** *(kleinerend)* Klein detail ...
- THERESE** Och hier, hij zene, kunt ge het beter misschien?
- CLAUDE** *(neemt zijn nota's en kijkt zelfverzekerd)* Ik heb mijn huiswerk gedaan! Black lag na een verkeersongeval in Sint-Elisabeth in ANTWERPEN. Glasscherven van zijn voorruit kwamen in zijn ogen terecht ... en zo is hij blind geworden!
- THERESE** Ja, zo ver was ik ook ...
- CLAUDE** *(ernstig)* Maar Black reed niet met een vrachtwagen, wel met een auto. En hij reed geen hondje aan ... maar een meisje van zes op haar fiets! *(korte stilte)* Het kind stierf in Sint-Elisabeth in ANTWERPEN ... hetzelfde ziekenhuis waar Black verzorgd werd!
- THERESE** En?
- CLAUDE** En? Het wordt nog erger ... want Dokter Black had op het moment van het ongeval 2,4 promille in zijn bloed ... Hij was strontzat dus!
- THERESE** Waar wilt ge naartoe?
- CLAUDE** *(ernstig)* Stel nu dat de ouders van dat meisje Black in het ziekenhuis hebben gezien ... en later in de krant lazen dat hij stomdronken achter het stuur zat én blind werd door het ongeval ...
- THERESE** Ja ...
- CLAUDE** *(bouwt de spanning op)* En stel ... dat één van die ouders de Cluedo-wedstrijd wint, hier binnenkomt ... en plots oog in oog staat met de dronken doodrijder van zijn kind! *(korte stilte)* Wat dan?
- THERESE** Ja, stel dat dat klopt. Dat zou dan de moord op Dokter Black verklaren, maar die op Mustard niet.

- CLAUDE** *(kijkt iedereen één voor één aan)* Mustard was nooit het doelwit ... *(korte stilte)* De moordenaar zocht BLACK! *(Hij stapt langzaam naar de stoel.)* CLAUDE In het donker zag hij iemand zitten ... Hij sloeg toe! Maar ... *(draait zich plots naar de anderen)* HIJ HAD DE VERKEERDE VERMOORD! *(Laat een spannende stilte vallen.zachter, dreigend)* En toen hij zijn vergissing ontdekte ... kwam hij terug. Om zijn échte slachtoffer te vermoorden. *(Kijkt iedereen strak aan.)* Twee moorden ... één moordenaar ... en maar ÉÉN bedoeld slachtoffer: DOKTER BLACK!
- THERESE** *(maakt het verhaal af.)* Om wraak te nemen ...
- PELCKENS** ... op de zatte doodrijder
- CLAUDE** ... van de kleine Sanne.
- GREEN** Hanne ...
- CLAUDE** *(bekijkt Green en kijkt naar Therese.)* Hij is erin getrapt. U zegt?
- GREEN** *(stilletjes)* Hanne, ze heette Hanne ...
- CLAUDE** Ze heette inderdaad Hanne. Ik wou het u graag horen verbeteren ... *(wijst naar Green met een gezicht van 'opgelost'.)*
- GREEN** *(beseft dat hij zich verraden heeft. Na een lange stilte, gebroken)* Het klopt ... Black heeft mijn dochter Hanne doodgereden. *(slikt)* Zes jaar was ze ... ZES! We zagen die zatzak nog binnenbrengen in het ziekenhuis ... vlak nadat ons Hanne gestorven was. *(zijn stem wordt bitter)* En achteraf lazen we in de krant dat hij stomdronken was ... en zelf blind geworden was!
- THERESE** En toevallig kwam ge hier een paar jaar later terecht voor die Cluedo- wedstrijd?
- GREEN** Ja, puur toeval. Ik kwam binnen en ik herkende hem direct. Het gezicht van de doodrijder van uw kind vergeet ge nooit meer. En alles kwam terug boven. Hij moest dood. Dood.
- THERESE** Ah zo, zijn gevangenisstraf, zijn boete en dat blind worden na het ongeval was geen straf genoeg?
- GREEN** Hij LEEFDE tenminste nog, ons Hanne niet meer ... ik wou het vergeten allemaal ... en dat lukte vrij aardig ... tot ik hem hier terugzag.

- CLAUDE** En de moord op Mustard? Ook uw werk?
- GREEN** *(met spijt)* Ja ... Mustard was niet de bedoeling. Ik droeg dat clownskostuum en door dat masker zag ik bijna niks. Black zat daar *(wijst naar de stoel)* naar muziek te luisteren. Toen ik terugkwam, dacht ik dat hij er nog zat ... *(korte stilte)* Maar Black was weg. Mustard zat op zijn plaats. *(wijst naar het beeld)* En ik ... ik heb de verkeerde neergeslagen!
- CLAUDE** Waarna ge eventjes later dus vaststelde dat ge de verkeerde had vermoord...
- GREEN** *(gebroken, maar vol woede)* Ja ... Toen heb ik Black alsnog vermoord. Met die fles! Daarna verstopte ik het clownspak op White haar kamer, terwijl ze op het toilet zat. *(korte stilte, zijn stem breekt)* Black moest dood ... VOOR ONS HANNE!
- CLAUDE** *(kijkt triomfantelijk naar Therese.)* Dat dacht ik dus ... Het was allemaal té toevallig ... Voilà, zaak opgelost!
- THERESE** Inderdaad, knap werk van ons ...
- CLAUDE** Van ons?
- THERESE** Allez ja, van mij!
- CLAUDE** Van u?
- THERESE** Ja, al een geluk dat ik met dat ziekenhuis van Sint-Elisabeth op de proppen kwam, dat was uiteindelijk toch wel de sleutel naar de oplossing ...
- CLAUDE** Sint-Elisabeth in TURNHOUT ... niet in Antwerpen!
- THERESE** Jaja, Turnhout, Antwerpen, maakt niks uit ... Ik wist dat het ziekenhuis de sleutel was ... Van daar was het niet ver meer ...
- CLAUDE** Niet ver meer ... naar de verkeerde dader!
- THERESE** Uiteindelijk wel naar de juiste hé ...
- CLAUDE** Dankzij MIJ ... IK zei dat Green de dader was, en niet White ... *(Claudeschudt het hoofd en kijkt naar Pelckens. Die haalt haar schouders op. Claudedoet Green diep zuchtend handboeien om.)*
- CLAUDE** Pfffff ...
- THERESE** *(trionfantelijk)* Neenee, hier zit een DIKKE promotie in! Twee moorden opgelost, dankzij MIJ! Ik bel direct de commissaris! *(Grijpt de telefoon.)* Commissaris? Douwe hier! Zaak opgelost! Ja, helemaal alleen! Kwestie van de juiste puzzelstukjes hé! Ik

had direct door dat er iets niet klopte met die ziekenhuizen ...
(Draait zich trots met haar rug naar de zaal en ratelt onverstaanbaar verder, terwijl Claude achter haar zijn volgende actie voorbereidt.)

CLAUDE *(kijkt intussen naar de geboeide Green.)* Een laatste vraag ...
 dat clownsmasker, was dat van u?

GREEN Nee, dat lag hier in een verkleedkoffer op de gang ...

CLAUDE Ah oké, zou ik dat nu eens HEEL eventjes mogen lenen?

(Green snapt het niet, maar haalt zijn schouders op en knikt. Claudezet het clownsmasker op.)

Claude loopt naar het centrale tafeltje, pakt het beeld van de sokkel en loopt naar Therese ...

CUE S25 – FINALEMUZIEK EN BLACK-OUT

Start: Zodra Claude het beeld vastneemt en langzaam boven zijn hoofd heft.

Geluid: Start een krachtig en dreigend finalethema. Laat de muziek snel aanzwellen terwijl hij met het beeld naar Therese toe stapt.

Actie: Claude heft het beeld hoog op en maakt aanstalten om Therese ermee op het hoofd te slaan. Therese ziet het gevaar en reageert geschrokken.

Licht: Op het exacte moment waarop de gespeelde slag zou neerkomen, knipt al het toneellicht abrupt uit naar volledige duisternis.

Doek: Sluit het doek tijdens de duisternis. De spelers blijven stil en verlaten hun positie pas wanneer het doek volledig gesloten is.

CUE S26 – APPLAUSMUZIEK EN SLOTBUIGING

Start: Zodra de finale volledig is uitgespeeld en het doek gesloten is.

Geluid: Start vrolijke, energieke en feestelijke applausmuziek. Laat eerst een korte muzikale inleiding spelen, zodat de acteurs zich achter het doek kunnen klaarzetten.

Doek: Open het doek volledig op een duidelijk muzikaal accent. Het toneel is leeg en staat in helder, warm applauslicht.

Opkomstvolgorde:

1. ***Pelckens*** komt op, maakt een korte buiging en neemt plaats achteraan.
2. ***Mevrouw Peacock*** komt op, maakt een buiging en sluit aan.
3. ***Mevrouw White*** komt op met haar hondje, maakt een buiging en sluit aan.

4. **Professor Plum** komt energiek op, maakt een komische buiging en sluit aan.
5. **Kolonel Mustard** marcheert op, salueert of buigt en sluit aan.
6. **Mevrouw Scarlett** komt stoer op, maakt haar eigen karaktervolle buiging en sluit aan.
7. **Rechercheur Claude** komt op, maakt een buiging en neemt plaats.
8. **Rechercheur Therese** komt op, maakt een buiging en sluit aan bij Claude.
9. **Dokter Black** komt op met zijn witte stok, maakt een buiging en neemt plaats.
10. **Meneer Green** komt als laatste op, maakt een theatrale goochelaarsbuiging en sluit aan bij de volledige groep.

Muzikale timing: Iedere acteur komt afzonderlijk op een duidelijk muzikaal accent. Laat voldoende tijd voor het applaus voordat de volgende acteur verschijnt.

Gezamenlijke buiging: Wanneer iedereen op het toneel staat, stapt de volledige cast samen naar voren. Op een sterk muzikaal accent maakt iedereen een gezamenlijke buiging.

Tweede buiging: Bij aanhoudend applaus maakt de cast nog een tweede gezamenlijke buiging. Daarna kan de groep zwaaien of elkaar bij de hand nemen.

Regisseur: Indien gewenst nodigt de cast na de tweede buiging regisseur Patrick Wolters uit naar voren. Omdat Patrick ook Dokter Black speelt, kan hij één stap vooruitzetten en door de andere spelers als regisseur worden aangeduid.

Licht: Helder en warm applauslicht tijdens alle individuele opkomsten. Bij de gezamenlijke buiging mag het licht iets voller worden.

Einde: De cast verlaat gezamenlijk het toneel of blijft staan terwijl het doek sluit. Applausmuziek pas zacht uitfaden wanneer het doek volledig gesloten is.

DOEK

EINDE

Vaste decorattributen – alle bedrijven

Deze blijven gedurende de volledige voorstelling op het toneel:

- Grote kroonluchter
- Grote koperen bel met trektouw
- Antiek, werkend telefoontoestel
- Tafeltje voor de telefoon
- Drie antieke stoelen achteraan
- Laag centraal tafeltje
- Antiek decorbeeld op het centrale tafeltje
- Antieke bijzettafels
- Oude kandelaars
- Kleine antieke beelden en ornamenten
- Antieke schilderijen
- Groot raam in de achterwand
- Deurbordjes:
 - Slaapkamers
 - Bibliotheek
 - Keuken

Het centrale beeld moet licht en veilig zijn, omdat het als moordwapen wordt gebruikt.

Eerste bedrijf

Personage	Kostuum	Persoonlijke attributen
Dokter Black	Volledig donkere, stijlvolle kleding; zwart pak of donkere broek met vest; donkere zonnebril	Witte blindenstok, antiek ketting- of zakhorloge

Personage	Kostuum	Persoonlijke attributen
Mevrouw White	Chique, opvallend wit kostuum; elegante jas of mantel; nette schoenen; eventueel parels en handschoenen	Witte handtas, wit hondje Blacky, leiband
Meneer Green	Groen kostuum of donkere goochelaarskleding met groene accenten; vest met voldoende binnenzakken	Reiszak, groot wit laken, zwarte goochelzak, hamer, eventueel extra goochelmateriaal
Mevrouw Peacock	Blauwe of blauwgroene ouderwetse kleding; lange regenjas; vintage hoedje	Paraplu, grote tas, eventueel enkele verpakte etenswaren om te hamsteren
Professor Plum	Excentriek paars kostuum; paarse broek, vest of opvallende trui; licht onverzorgde professorenlook	Reistas
Kolonel Mustard	Geel of mosterdkleurig militair uniform; officierspet; laarzen; medailles en epauletten	Legerzak, militaire rijzweep
Mevrouw Scarlett	Zwart nonnenhabijt met rode accenten; jeansbroek onder het habijt; stevige schoenen	Grote, felgekleurde rugzak, eventueel persoonlijk gsm-toestel

Extra attributen eerste bedrijf

- Oude kasteeldeurbel als geluidseffect
- Reservepootje of versteviging voor het hondje

- Kapot zakhorloge voor na de mislukte goocheltruc
- Zwarte stoffen goochelzak
- Veilige toneelhamer
- Wit goochelaarslaken
- Eventueel twee identieke zakhorloges:
 - Eén onbeschadigd exemplaar
 - Eén kapot exemplaar voor de onthulling

Belangrijke reset

Het kapotte horloge moet na de scène in de vestzak van Black terechtkomen. Green moet de hamer en de zwarte zak na de truc veilig kunnen wegbergen.

Tweede bedrijf

De basiskostuums van het eerste bedrijf blijven behouden.

Personage	Kostuum en eventuele aanpassing	Attributen
Dokter Black	Donkere kleding, zonnebril	Witte stok, hoofdtelefoon, stapel dossiers, blad met naametiketten
Mevrouw White	Wit, chic kostuum	Hondje Blacky met leiband, handtas, eigen dossier, naametiket
Meneer Green	Groen goochelaarskostuum	Speelkaarten, eigen gsm, eventueel goochelzak

Personage	Kostuum en eventuele aanpassing	Attributen
Mevrouw Peacock	Blauwe vintage kleding, regenjas en hoedje	Paraplu, tas, dossier, naametiket
Professor Plum	Paars professorenkostuum	Dossier, naametiket
Kolonel Mustard	Militair uniform	Rijzweep, dossier, naametiket
Mevrouw Scarlett	Nonnenhabijt met jeansbroek eronder	Eigen gsm, kleurrijke rugzak, dossier, naametiket
Gemaskerde clown	Oversized horrorclownskostuum	Clownsmasker, clownsschoenen, veilige handschoenen

Attributen voor de kaarttruc

- Volledig spel speelkaarten
- Eventueel meerdere identieke kaarten
- Reservekaartenspel
- Smartphone van Scarlett
- Smartphone van Green

De gsm's mogen dummytoestellen zijn. Zorg dat ze bij een val niet beschadigd raken.

Attributen voor het Cluedo-spel

- Blad met naametiketten
- Tien duidelijke naamstickers
- Eén dossier per personage
- Eventueel enkele reservedossiers
- Pennen of notitiebladen
- Hoofdtelefoon voor Black

Moordscène einde tweede bedrijf

- Horrorclownskostuum
- Clownsmasker
- Clownsschoenen
- Licht en veilig antiek decorbeeld
- Nachtlicht
- Eventueel zachte valmat achter of naast de stoel van Mustard

Kostuumtechnisch aandachtspunt

In deze scène draagt Green in het geheim het clownspak. Het kostuum moet daarom snel over zijn gewone goochelaarskleding kunnen worden aangetrokken.

Derde bedrijf

Openingsbeeld

Kolonel Mustard ligt dood op de grond. Alle andere personages dragen hun gebruikelijke kostuum.

Personage	Kostuum	Attributen
Kolonel Mustard	Volledig militair uniform	Eventueel verborgen kniebescherming of dunne mat onder het lichaam
Dokter Black	Donkere kleding, zonnebril	Witte stok, antieke telefoon
Mevrouw White	Wit, chic kostuum	Hondje Blacky en leiband
Meneer Green	Groen goochelaarskostuum	Eigen goochelmateriaal
Mevrouw Peacock	Blauwe vintage kleding, hoedje en regenjas	Paraplu en eventueel tas
Professor Plum	Paars professorenkostuum	Geen speciaal attribuut, behalve eventueel dossier
Mevrouw Scarlett	Nonnenhabijt	Geen extra attribuut
Rechercheur Therese	Donkergroen rechercheurskostuum; mantel, broekpak of jas; stevige schoenen	Notitieboekje, pen, politielegitimatatie, propwapen
Rechercheur Claude	Donkerblauw rechercheurskostuum; jas of broekpak	Notitieboekje, pen, politielegitimatatie, prop-revolver, handboeien

Personage	Kostuum	Attributen
Pelckens	Bordeaux basiskleding met daarover een witte labo-overall; stevige schoenen	Immens grote bril, onderzoekstas, handschoenen en forensisch materiaal

Onderzoeksattributen

- Twee notitieboekjes
- Twee pennen
- Politielegitimaties
- Prop-revolver voor Claude
- Propwapen voor Therese
- Handboeien
- Onderzoekstas van Pelckens
- Witte labo-overall
- Zeer grote bril
- Latexvrije onderzoekshandschoenen
- Zaklamp
- Pincet
- Bewijszakjes
- Meetlat of meetlint
- Kleine camera of dummycamera

- Boek van Sartre
- Telefoon voor de oproepen
- Hondje Blacky
- Centraal decorbeeld

Niet al het onderzoeksmateriaal hoeft werkelijk gebruikt te worden, maar het helpt om Pelckens' opkomst visueel sterker te maken.

Moord op Dokter Black – einde derde bedrijf

Onderdeel Benodigd attribuut

Vermomming Horrorclownskostuum

Gezicht Volledig clownsmasker

Voeten Grote clownsschoenen

Moordwapen Breekbare suikerfles

Breekeffect Veilige nepscherven

Slachtoffer Eventueel verborgen valmat voor Black

Veiligheidsadvies

- Gebruik uitsluitend een professionele suikerfles of een zachte toneelfles.
- Sla nooit echt tegen het hoofd.

- De flesbreuk gebeurt door een ingestudeerde toneelbeweging en geluidseffect.
- Gebruik geen echt glas.
- Controleer na iedere voorstelling de vloer en de clownsschoenen.
- Maak voldoende reserveflessen voor repetities en voorstellingen.

Vierde bedrijf

Openingsbeeld

Dokter Black ligt dood op de grond. Pelckens onderzoekt het lichaam en de anderen staan eromheen.

Personage	Kostuum	Attributen
Dokter Black	Donkere kleding en zonnebril	Witte stok ligt in de buurt; eventueel valbescherming onder kostuum
Mevrouw White	Eerst wit chic kostuum, later clownskostuum over haar kleding	Hondje Blacky, clownspak, clownsmasker, clownsschoenen
Meneer Green	Groen goochelaarskostuum	Rood goochelballetje, eventueel tweede identiek balletje
Mevrouw Peacock	Blauwe vintage kleding	Hoedje, paraplu of tas
Professor Plum	Paars professorenkostuum	Geen bijzonder attribuut
Mevrouw	Nonnenhabijt	Geen bijzonder attribuut

Personage	Kostuum	Attributen
Scarlett		
Rechercheur Therese	Donkergroen rechercheurskostuum	Notitieboekje, pen, propwapen, onderzoeksnota's
Rechercheur Claude	Donkerblauw rechercheurskostuum	Notitieboekje, pen, prop- revolver, handboeien
Pelckens	Witte labo-overall over bordeaux kleding; grote bril	Onderzoekstas, bewijszakjes, rood balletje, handschoenen
Kolonel Mustard	Niet meer op scène, tenzij nodig voor de slotbuiging	Militair uniform blijft klaar voor het applaus

Attributen openingsonderzoek

- Veilige resten van de gebroken fles
- Nepscherven
- Onderzoeksmateriaal van Pelckens
- Bewijszakjes
- Notitieboekjes
- Pennen
- Boek of dossier
- Twee rode goochelballetjes:
 - Eén balletje voor Green

- Eén identiek balletje voor Pelckens
- Antieke telefoon
- Hondje Blacky
- Centraal decorbeeld

Clownonthulling

- Oversized clownspak
- Volledig clownsmasker
- Grote clownsschoenen
- Hondje verborgen onder de clownjas
- Nepscherven onder de clownsschoenen
- Propwapen voor Therese
- Handboeien voor Claude

Het hondje moet veilig onder de clownjas verborgen kunnen worden. Voorzie eventueel een binnenzak of zachte bevestigingsband.

Ontknoping

- Onderzoeksnota's van Therese
- Onderzoeksnota's van Claude
- Handboeien voor Green
- Telefoon voor het gesprek met de commissaris
- Clownsmasker voor Claude
- Centraal antiek beeld voor de finale dreiging

Handboeien

Voorzie bij voorkeur twee identieke sets:

1. Eén paar voor de arrestatie van Mevrouw White.
2. Eén paar voor de uiteindelijke arrestatie van Meneer Green.

Zo hoeft er tijdens de ontknoping geen onhandige wissel te gebeuren.

Kostuumoverzicht per personage

Personage	Basiskleur	Belangrijkste kostuumonderdelen
Kolonel Mustard	Mosterdgeel	Militair uniform, officierspet, laarzen, medailles
Professor Plum	Paars	Excentriek professorenkostuum, vest of trui, opvallende broek
Meneer Green	Groen	Goochelaarsvest, hemd, broek, veel verborgen zakken
Mevrouw Peacock	Blauw	Vintage jurk of mantel, regenjas, hoedje
Mevrouw Scarlett	Zwart en rood	Nonnenhabijt, jeansbroek, stevige schoenen
Mevrouw White	Wit	Chique jurk of mantel, elegante accessoires
Dokter Black	Zwart	Donker pak, zonnebril

Personage	Basiskleur	Belangrijkste kostuumonderdelen
Therese	Donkergroen	Rechercheursjas of broekpak
Claude	Donkerblauw	Rechercheursjas of broekpak
Pelckens	Bordeaux en wit	Bordeaux basiskleding, witte labo-overall, enorme bril
Horrorclown	Meerkleurig en vuil	Oversized clownspak, masker, grote schoenen en handschoenen

Belangrijke dubbele en reserveattributen

Voorzie zeker reserve-exemplaren van:

- Suikerflessen
- Speelkaarten
- Naametiketten
- Dossiers
- Rode goochelballetjes
- Handboeien
- Notitieboekjes en pennen
- Nepscherven
- Hondjesleiband
- Zakhorloge

- Clownsmasker
- Batterijen voor gsm's, zaklampen en eventuele lichteffecten

Voor het clownskostuum raad ik twee vrijwel identieke exemplaren aan: één passend voor Green en één voor White. Als jullie één kostuum gebruiken, moet het ruim genoeg zijn voor beide spelers en moeten de kostuumwissels grondig worden gerepeteerd.