

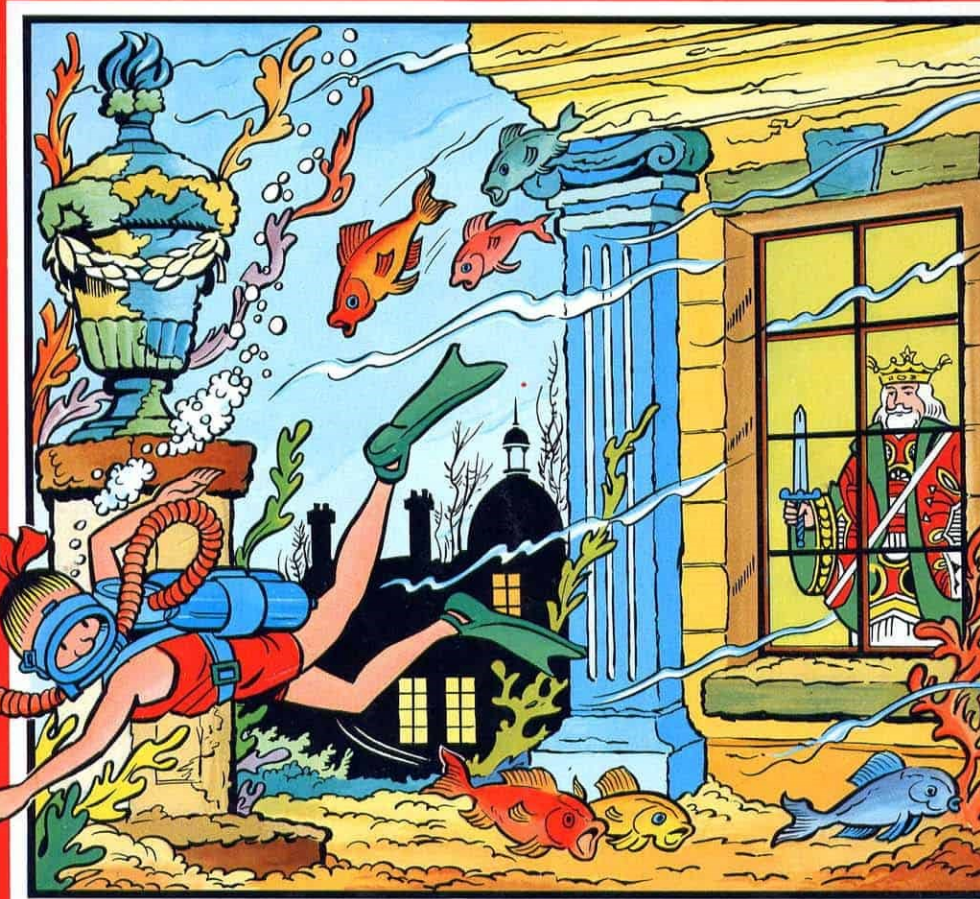
DE KAARTENDANS

Gebaseerd op:

101

SUSKE EN WISKE

DE KAARTENDANS



STANDAARD UITGEVERIJ

(Scene 1: Op de markt)

(Suske, Wiske en tante Sidonia slenteren rond op de markt. Opeens blijft Wiske stokstijf staan)

Wiske: Hemel, kijk daar eens tante...
(Wiske wijst naar een grote kaart van Ruitendame)
Die kaart... een traan... er rolt een traan over haar wang...
Ze huilt...

Verkoper: Jij hebt verbeelding meisje... Het is een zeer oude en
bijzondere kaart, maar huilen? Nee huilen, dat doet ze niet...

Wiske: Jawel hoor tante, ik zag het duidelijk..

Sidonia: Ik denk dat het een regendruppel is, Wiske

Wiske: Kijk nog eens goed naar die ogen. Er is iets bijzonder aan die
kaart...
Tante mag ik die kaart kopen ?

Sidonia: Dat hangt er vanaf, Wiske.
Wat is de prijs mijnheer ?

*(Op dat moment komt een figuur aanlopen. Hij schrikt op als hij de kaart
Ziet. Als de verkoper net antwoord wil geven..zegt het figuur)*

Figuur: Die kaart moet ik hebben...Ik bied het dubbele...

Sidonia: Sorry mijnheer...maar wij waren eerst.

Figuur: Iedereen mag toch bieden... Hoeveel wilt u ervoor hebben ?

(De verkoper kijkt beide partijen met een grijns op zijn gezicht aan)

Verkoper: Heu...hmmm...ik moet er nog even een nachtje over slapen,
als u beiden morgen terugkomt... dan beslissen we.

(De verkoper brengt de kaart weg)

Wiske: Kijk tante...ze pinkt weer een traan weg.

Sidonia: Nu is het genoeg, he Wiske

Verteller: Even later keren Suske, Wiske en tante Sidonia terug van de
markt.

(Scene 2: Bij Sidonia thuis)

Sidonia: Vergeet die kaart nou maar. Die verkoper zal er nu zeker een
schandalige prijs voor vragen.

Verteller: Even later zit Wiske in haar kamer met Schanulleke te
praten)

Wiske: Schanulleke, ze geloven me niet, maar ik weet zeker dat die
Ruitendame hilde en..

RING RING RING

(Suske neemt op)

Suske: Met Suske

(Stem) “ Als je leven je lief is...blijf dan af van de Ruitendame “

Verteller: Suske vertelt aan Wiske en tante Sidonia over het bedreigende telefoontje.
Als Suske en Wiske even later in bed liggen, neemt Sidonia een besluit..

Sidonia: Blijkbaar is er toch iets specials aan de hand met die kaart...en wie was die persoon die de kaart wilde hebben ?
Hoe kom ik daar meer over te weten ?
(Ze pakt de gouden gids... blader, blader...)
Aha...dit lijkt me wel wat:
“ Darrens en Stevens Investigation :
U heeft een vraag ?
Een dag later zorgen wij voor een antwoord “

Verteller: Sidonia neemt contact op met ‘Darrens en Stevens Investigation’ en legt uit wat er aan de hand is.
De volgende dag zijn Lambik en Jerom op bezoek.

Sidonia: ...En het leek wel alsof die man handenvol geld wilde uitgeven voor die kaart. Wie zou die man zijn ?

Lambik: Niet wanhopen Sidonia...logisch redeneren:
...Wij kennen zijn identiteit niet...Hij wel...Maar wij gaan zoeken
...Hij niet...We staan dus gelijk...

Wiske: Niet zaniken Lambik. Wat denk je van die traan op haar wang ?

Lambik: Die tranen waren een ingebeelde inbeelding van je verbeelding Wiske...een kaart die huilt...Ha !

Wiske: Pffff...

DING-DONG DING-DONG

Sidonia: Ah, daar zullen ze zijn...

Wiske: Wie tante ?

(Ondertussen opent Suske de deur. Twee personen in een rolstoel + begeleiders met allerlei technische apparaten kom binnen gelopen)

Darrens: Goedemiddag mevrouw, ik ben Darrens

Stevens: En ik ben Stevens

Darrens en Stevens: Wij zijn 'Darrens en Stevens Investigations'

Wiske: Tante, wat heeft u gedaan ?

Sidonia: Goedemiddag knappe heren.
(tegen Wiske)

Ik heb ze gisteren gebeld. In de Gouden Gids stond...

Darrens: Heeft u een vraag ?

Stevens: Dan geven wij u een dag later een antwoord...

Sidonia: En dat leek me wel handig.

Suske: Wat bent u te weten gekomen ?

Darrens: Allereerst hebben wij met onze Mastercard *(een begeleider showt deze)* ons spuurwerk gericht op de ruitendame.

Stevens: We hebben allerlei kaartspelen onder de loep genomen om te kijken of de ruitendame daarin een belangrijke rol speelt.

Darren: Bridge, poker, pesten, hartenjagen, klaverjassen, een en twintigen, ezelen, jokeren, zwarte pieten, canasta, zwikken, toepen, casino, boerenbridge, cribbage... .

Stevens: Nergens was de ruitendame echt speciaal, dus daarom hebben we onze speurwerkzaamheden verlegd.

Darrens: Met onze "Compu-Searcher" (*een begeleider showt deze*) zijn we op zoek gegaan naar de man die de kaart wilde kopen.

Stevens: Die hadden we zo gevonden.

Darrens: Het bleek een zekere Dirk Vlasveld te zijn, een handelaar in antieke spullen.

Wiske: Waarom wilde hij de kaart zo graag hebben ?

Stevens: Met onze "Personal-Detector" (*een begeleider showt deze*) hadden we deze persoon, Dirk Vlasveld, zo opgespoord.

Darrens: We hielden een vriendelijk gesprekje met hem.

Stevens: Het bleek dat deze Vlasveld werkte in opdracht van een jongedame...

Darrens: Een jongedame geheten Annemarie van Zwollum.

Suske en Wiske: Die kennen we !

(Darrens en Stevens kijken verschrikt op, de begeleiders ook)

Darrens: Die kennen jullie ?

Suske: Ja, uit 'Het vliegende bed' en 'Het sprekende testament'.

Stevens: Waarom heeft onze "Connection Recorder" (*een begeleider showt deze*) dat ons niet verteld ?

Darrens: Die heb jij gemaakt...

Stevens: Maar dat was jou idee...

Darrens: Jij zei dat je hem kon maken...

Stevens: Blijkbaar is hij nog niet helemaal goed...

Darrens: Nee, dat blijkt...

Verteller: En terwijl de twee onderzoekers zo nog enige tijd doorgingen, bespraken onze vrienden de vreemde situatie. Mijnheer van Zwollum en Annemarie zijn goede kennissen. Jerom, Lambik, Suske en Wiske besluiten de volgende dag af te reizen naar het kasteel van mijnheer van Zwollum

(Scene 3: Bij het kasteel)

Annemarie: Welkom vrienden. Leuk jullie weer te zien. Kom binnen.

(Onze vrienden wandelen naar binnen en Wiske ontdekt meteen de Ruitendame die aan de muur hangt)

Wiske: De Ruitendame...

Annemarie..waarom kocht je de Ruitendame. Heb je de kaart gekocht omdat ze huilde ?

Annemarie: Een kaart die huilt ? Kom, kom.

Nee...ik kocht die kaart omdat..

(Rare geluiden, er breekt iemand door een muur...er verschijnt een vreemd figuur verkleed als een markies, met in zijn handen een wichelroede)

Wiske: Dag Markies...ehhh...Mijnheer van Zwollum...

Markies: Dag... let maar niet op mij...

...Weer niets...maar: Wie zoekt, zal vinden !

Maar waar ?

Aha...mijn wichelroede stuurt mij...

(de markies verdwijnt)

Annemarie: Jullie zien het he. Jullie weten dat vader soms van die buien heeft...

Ditmaal denkt hij dat hij markies is en speurt hij met zijn detector het kasteel af.

Suske: Wat zoekt hij dan ?

Annemarie: Wist ik het maar. Dat wil hij me niet vertellen. Hij vroeg me de Ruitendame te kopen, maar ik heb geen idee waarom...

Wiske: Lambik, jij kunt altijd goed met mijnheer van Zwollum opschieten.
Misschien kun jij achterhalen wat hij zoekt.

Verteller: Lambik gaat meteen op zoek naar de Markies, maar die vindt hem eerder...De Markies breekt dwars door een wand en zijn wichelroede leidt hem naar het hoofd van Lambik.

Markies: Mijn detector zoemt...Ja...Een holle ruimte...
Maar niet de ruimte die ik zoek...

(hij vertrekt weer)

Verteller: Even later zitten onze vrienden bij elkaar.

Lambik: Dus we gaan logisch redeneren ?
Wat is het probleem ?...Hij zoekt een holle ruimte...
Wat doen wij ?
Wij schrappen: holle... en dan is het probleem opgelost.
Wat blijft er over ?Ruimte.
Hij heeft belangstelling voor de ruimte...misschien wel de ruimtevaart.
Logisch he...

Wiske: Wat zit je uit je nek te kletsen Lambik. Ik denk dat hij een ruimte zoekt ergens bij het kasteel...een geheime ruimte...

Verteller: Lambik legt de Markies uit dat de mens altijd al de ruimte wilde veroveren...maar als de Markies meteen begint aan de bouw van een raket besluiten ze, in overleg met Annemarie, hem tijdelijk te laten opnemen in een rustoord.
Die avond kan Wiske niet slapen. Suske houdt haar gezelschap.

(Wiske staat te staren naar de Ruitendame)

Suske: Wel, nog altijd overtuigd dat die kaart betoverd is, Wiske ?

Wiske: De Markies wilde die kaart hebben en zoekt een geheime kamer...
Zijn hier geen boeken over de geschiedenis van het kasteel ?

Verteller: Ze snellen naar de bibliotheek en even later hebben ze het
juiste boek te pakken.

Wiske: Kijk eens naar dit plaatje...

Suske: Ruitendame... er staat: " ...en de Markies vond een Ruitendame
drijvende op het water..."

Wiske: Rondom dit kasteel is vroeger water geweest...

Suske: Maar het bewijst niets. Het kan wel een soort legende zijn...

Wiske: Zullen we op zoek gaan naar een geheime ruimte ?

Suske: Reken niet op mij. Ik geloof er niet in. Ik ga niet mee.
Mijn besluit staat vast.

*(Wiske snelt weg, maakt zich snel op, keert terug en begint voor Suske te
zingen...)*

Suske: Oke, laten we gaan.

... .

Suske: In het boek staat een plaatje van een speelzaal...een zaal waar
spelletjes werden gespeeld... ergens bij een oude brug..._

(Ze speuren en speuren en ontdekken een geul)

Wiske (fluisterend): Hier is het lager...zou er water hebben gestroomd ?

Suske: Kijk..een opening.

(Ze sluipen door de opening en openen even later de deuren van de speelzaal)

Wiske: Dit is het. Dit is de speelzaal...en kijk...overal kaarten aan de muren...ook andere, vreemde kaarten.....

Suske: Er branden kaarsen ?

Wiske: Raar...het zijn alleen Schoppen en Klaveren...en... .

Suske: Muziek... ik hoor muziek !

Wiske: Wat gebeurt hier...Laten we ons verstoppen..

(Ze verstoppen zich)

(De kaarten komen tot leven)

Wekker: Maak plaats voor de Klaveren Heer en Dame...

Klaverenheer: Het zullen wel weer de Schoppen zijn waar wij mee moeten dansen..

Klaverendame: Ja, ik denk het wel mijn klaverengemaal, tenzij Koning Nar iets anders in zijn hoofd heeft.

Wekker: De Kaartendans kan beginnen.

(De kaarten dansen met elkaar)

Verteller: Dan verschijnt een kleine griezel: Koning Nar.

Nar: Staak de Kaartendans. Het heeft weer niet gewerkt !
Breng hem hier

(Klaveren 2 en 3 lopen weg)

Wekker: Misschien moeten we iets anders proberen... hartjes van harten
verzamelen of wat hoofden afhakken van...

(Klaveren 2 en 3 en komen aangelopen met Hartenheer)

Nar: Hartendwaas, vertel me hoe ik mijn vrienden tot leven kan wekken ?

Hartenheer: Nooit !...Nooit zal ik mijn knieën buigen voor een Nar, de
kaart der Dwazen...iemand die alleen kwade bedoelingen
heeft.

Nar: Al 200 jaar weerstaat die Hartendomkop mijn gezag.
Straf hem !

(Hartenheer loopt door een rij kaarten en wordt afgeranseld)

Nar: Wel Hartenstijfkop, moet je nog wat 'troef' krijgen of 'pas' je ?

Hartenheer: Je kunt me blijven afranselen Nar, maar ik blijf
'doorspelen'

Nar: Ik heb er genoeg van. Maak hem af !

*(Suske en Wiske komen in actie, maar de overmacht is te groot. Ze worden
gepakt en in een kerker gegooid. Op hetzelfde moment is er een FLITS)*

(In de kerker)

Wiske: Kijk Suske, de Ruiten- en Hartenkaarten. Hoe zou het komen dat

zij niet leven ?

Suske: Ik denk dat de betovering tijdelijk is, Wiske.

Verteller: Suske heeft gelijk.

De volgende nacht, op hetzelfde tijdstip, maken onze vrienden kennis met hun medegevangen.

Ruitenheer: Ik ben Ruitenheer. Ruitenvrouw, die jullie al kennen, is mijn zuster.

Hartendame: En Hartenheer is mijn broer en onze Koning.

Wiske: De Nar is toch de Koning...

Ruitenheer: De Nar ? Die dwaas met zijn afschuwelijke vrienden.
Laat me niet lachen.

Hartendame: Samen met de Wekker veroverde hij de macht door de Toveraar te doden.

Ruitenheer: Laat me het jullie uitleggen:

Lang geleden vulde een oude tovenaars zijn tijd met het creëren van kaartspelen die hij liet dansen. Daarbij waren ook een aantal onbetrouwbare kaarten. Zij deden niet mee met de dans. De Nar was hun aanvoerder.

De tovenaars gaf Hartenheer en Ruitendame, die verliefd waren, speciale toverkracht.

Hartendame: Maar er was een voorwaarde: Zij mochten nooit scheiden, want dan zouden ze hun toverkracht verliezen..

Wiske: Maar hoe is die gekke joker dan de baas geworden ?

Ruitenheer: De Nar was jaloers. Hij zorgde ervoor dat de Klaveren en de Schoppen in opstand kwamen.

Hartendame: Wij, Ruiten en Harten, bleven trouw...maar we werden verslagen...

Ruitenheer: Om de toverkracht te breken wilde de Nar Ruitendame doden..

Hartendame: Maar de tovenaar offerde zich op. Hij werd gedood door de Nar en de Ruitendame vluchtte weg.

Ruitenheer: En daardoor ging de toverkracht over op de Nar.
Pas als het kaartspel weer compleet is, zal de Nar uitgeschakeld worden.

Wiske: Daarom huilde de Ruitendame...
Zie je wel dat ik gelijk had.

Suske: Wat wil de Nar van de Hartenheer ?

Hartendame: De Nar denkt dat er een speciale dans nodig is om zijn vrienden tot leven te wekken.

Ruitenheer: Dat heeft Hartenheer hem wijs gemaakt.
De Nar weet niet dat als hij de Hartenheer dood, de Wekker de slechte kaarten weer wakker kan maken...

(FLITS...de kaarten worden weer kaarten)

Wiske: We moeten ze weer bij elkaar brengen...

Suske: Maar hoe doen we dat... we zitten gevangen

Verteller: We laten Suske en Wiske even waar ze zijn en begeven ons naar het huis van tante Sidonia.
Nadat Jerom en Lambik de Markies hadden weggebracht zijn ze in hun eigen huis gaan slapen. Nu gaan ze eerst even op bezoek bij tante Sidonia.

(Scene 4: Wederom bij Sidonia thuis)

Lambik: Nu Sidonia op de hoogte brengen dat Annemarie bij de Markies is gebleven..

(ze gaan naar binnen en krijgen een heerlijk bakje thee voorgeschoteld)

Lambik: En heb je nog iets gehoord van Suske en Wiske, Sidonia ?

Sidonia: Nee en ik vind het onverantwoord dat jullie de kinderen alleen in het kasteel hebben gelaten..

Lambik: Kom Sidonia. Er kan niks gebeuren, maar om je gerust te stellen zal ik ze even bellen...

(pakt de telefoon)

“ Hallo ? Met Suske en Wiske ?”

(tegen het publiek)

Vreemd...ze nemen niet op...zou er iets gebeurd zijn ?

Sidonia moet ik niet ongerust maken...

(in de telefoon)

“ Hoi Wiske...alles Goed ? ... Ja !...Oke... blijf daar nog maar wat op het kasteel he...Doei ! “

(tegen Sidonia)

Zie je wel. Je zit je nodeloos zorgen te maken, Sidonia

Sidonia: Zit me niet voor de gek te houden Lambik...die telefoon doet het al twee dagen niet...

Verteller: Jerom en Lambik begrijpen dat het wel handig zou zijn een kijkje op het kasteel te gaan nemen..

(Scene 5: Eindscene)

(Bij het kasteel)

Jerom: Zijn er...licht brandt...alles rustig...

Lambik: Ik vind het erg donker. Ik zie geen hand voor mijn ogen.

Jerom: Kan kloppen. Handen zitten in je broekzakken...

Verteller: Ze kijken rond. Ze speuren om de hoekjes. Ze blikken in de kasten...maar na een tijd zien ze het niet meer zitten.
Ze ploffen vermoeid op hun bedden.

(Lambik ligt te slapen. De Ruitendame verschijnt)

Ruitendame: Lambik...Ga Suske en Wiske zoeken. Zoek de geheime ruimte...

Lambik: Ik droom... Ruitendame...
Luister Ruitendame...ga naar Jerom...die gelooft wel in zoiets..
Maar laat een verstandig mens slapen he...

Ruitendame: Lambik, ik smeed je...Ga Suske en Wiske zoeken...ze zijn in gevaar..
(ze verdwijnt)

Lambik: Zo is het genoeg he...Ik wil dromen wat ik wil...

... .

Heb ik nu gedroomd ? Dromen zijn bedrog, maar ik heb dit bedrog gezien en gehoord...

(Op dat moment dringen de Schoppen en Klaveren binnen)

Klaveren 4: Waar is de Ruitendame ? Wij komen haar doden.

Lambik (tegen publiek): Daar gaan we weer...

Klaveren 4: Spreek of mijn zwaard zal u doorboren...

Lambik: Hihhi, die is goed

Schoppen 5: Laat hem, het is een halve gare...

Lambik: Hohoho, dit moet ik aan Jerom vertellen...

(Lambik schudt Jerom wakker)

Lambik: ...Om je dood te lachen...daar waren Klaveren 4 en Schoppen 5...
Wat een maffe droom...

Jerom: Ziet er anders goed wakker uit !

Lambik: Wakker ? ...Wat ?....Ik...Maar dan...

Verteller: Ze snellen naar de kamer met Ruitendame, waar Jerom nog net op tijd de Klaveren en Schoppen weet uit te schakelen.

Lambik: Nu gaan we die kaarten zo door elkaar schudden dat ze ons vertellen waar Suske en Wiske zijn.

Verteller: Het schudden gaat Jerom gemakkelijk af en al snel weten ze waar ze moeten zijn. Ze besluiten de Ruitendame mee te nemen.
Als ze de speelzaal betreden is juist de Kaartendans gaande.

Nar: Stop de Kaartendans. Ik zie stervelingen.

(Ruitendame duikt weg en gaat sluipend op zoek naar Hartenheer)

Wekker: Die zouden we kunnen onthoofden !

Lambik: Kom Jerom, we zullen die mislukte joker een lesje leren...

Nar: Ik denk het niet.

Geef u gevangen of uw vrienden gaan eraan !

*(Suske en Wiske worden binnen gebracht en in onthoofdhouding gelegd.
Schoppen 8 en 9 staan klaar om toe te slaan)*

Lambik: We geven ons over...

Wiske: Ook dat nog... mijn beste vrienden...het is allemaal mijn schuld..

Lambik: Welnee Wiske. Wij verdedigden Hartenheer en Ruitendamen..
..symbolen van Trouw en Liefde...tegen een kartonnen
verrader...

Nar: Bindt ze vast. Leg ze in de 4 Kaartrichtingen. Een bijl heb
ik niet maar met een zwaard moet he took lukken.
Wekker ga je gang ! We gaan ere en eind aan maken.

Wekker: *(Staart verschrikt...)* ehrrrr

(Hartenheer en Ruitendame komen tevoorschijn)

We gaan er een einde aan maken.

(Hartenheer en Ruitendame komen samen binnen)

Nar: Wat ?

Hartenheer: Inderdaad Nar, we zullen er een einde aan maken.
Nu we weer samen zijn is je macht is gebroken.
Trouw zal over haat zegevieren..

Nar: Wat ?... maar... ..

Hartenheer: Je had me moeten doden...dan had je je vrienden tot
leven kunnen wekken. Grijp hem !

(De Harten en Ruiten grijpen de Nar)

Hartenheer: Uw straf zal zwaar zijn. In geen enkel kaartspel zult gij nog een rol van betekenis spelen.

(de Nar stort neer)

De Klaveren en Schoppen zullen wij hun rol vergeven als zij vergiffenis vragen..

Laten we nu gezamenlijk dansen.

Verteller: Even later zitten onze vrienden en Hartenheer bij elkaar.

Lambik: ...Niets te danken sire. Geen mens zal ons fantastische avontuur geloven. Ze zullen zeggen dat we gedroomd hebben...

Hartenheer (tegen publiek): Soms heeft hij nog wel eens een goed idee..

(tegen onze vrienden): SLAAP

(Ze vallen in slaap)

Verteller: De volgende dag komt Sidonia een kijkje nemen.

Sidonia: Ze zijn niet eens naar bed geweest...er was zeker een erg leuk programma op de t.v.

He...daar is de Ruitendame...

(Ze bekijkt haar goed)

(Tegen het publiek)

Wiske had het helemaal verkeerd. De Ruitendame huilt helemaal niet...

Ze lacht !

E i N D E .