

Kramer Zunft und Kurtzweyl

Markt sey gehalten zu Eller, wie so geringerer, als der Herr zu Eller höchst samt Gefolge allhier verweilen. Alle sind die Krämer und Handelsherren und auch die manch köstlich Batzen Fleisch und so



manches Mal zuvor. Doch diesmal hat kein selbst gerufen und wird in eigener Person seinem Ruf gefolgt, die Handwerksmeister, Schank- und Tavernenwirte mit kühlem Trunk, vielem mehr.

Doch auch hohe Herren lieben jene, die den Alltag vergessen machen, die Gaukler und Spielleut, die Puppenspieler und Possenreißer. So hat man auch sie gerufen und in reicher Zahl werden sie auch Euch Allotria bereiten.

**Zufürderst seyen Euch die genannt,
die Euch wahrlich Kurtzweyl bereiten:**

Fadenreych

Wahrhaft zauberisch weiß er die Fäden an der Puppen zu führen. Nit nur die Kindelein verharren hier wie angewurzelt, wenn er seine Historien erzählt.

Der Ritter zu Eller samt seiner Mannen

Wahre Ritterschaft sull Euch hier vor Aug geführt werden. Nit nur, dass Ihr des Hohen Herren selbst angesichtig werdet, Ihr sullt ihn auch beim Waffengange sehen, denn seine Meisterschaft liegt im Kriegshandwerk.

Der Marktvogt

Angetan in Purpurrot mag man schon von weitem sehen, welch hohes und als Gerichtsherr grauses Amt er innehat.

Der Herold

Sprachrohr und Stadthalter der Obrigkeit allhier, weiß er nit nur die Ordo zu Gehör zu bringen.

Der Büttel

Handlanger der Gerechtigkeit, doch durchaus mit eigenem Sinn. So zieht er nimmer müde seine Bahnen über den Plan. Hoch ragt seine Hellebarde über alle Köpfe und so wissen die Spitzbuben immerfort, wo er seinen Aufenthalt hat.

Der Henker

Nit umsonst der grause Rüdiger genannt, errichtet er das Blutgerüst. Nimmer wird er müde jedwedem seine Instrumentarien zu erklären, doch fürchten muss ihn nur der, der Schuld auf sich geladen.

Das Glücksrad

Flauz, der Glücksritter Fortunas eigner Sohn, lässt Euch das Schicksalsrad zur wahren Freude werden.

**Dies sull Euch schon den Tag vor dem Tag des Herren
zum Festtag werden lassen**

11.00 Das Signum ertönt

Tumalon bläht die Backen, weithin schallt die Fanfare. Euch zum Zeichen, dass jedweder nun die Schranken auftun soll.

11.30 Die feierliche Markteröffnung

In feierlichem Zug begibt man sich zur Bühnennitten. Die Ordo sull gekündet sein, die Meisterstücke stehen zur Prüfung und selbst die Spielleut geben Proba ihrer Kunst. Doch wahrer Jubel brandet auf, wo der Markt obrigkeitlich wird eröffnet.

12.30 Filia Irata

Hoch wirbeln die Rockschoße auf, wenn sich die Spielweiber Derwischen gleich im eignen Takte drehen.

13.15 Arne der Gaukler

Stauenswerte Tausendkünste, wie Ihr sie so nimmer habt gesehen.

14.00 Der Tanz der Marktleut

Meister Hämmerlin der Schmied wird nun zum jauchzenden Bacchanten, kann er sich doch unter den

Augen seines strengen Weibes mit andern Evastöchtern im frohen Reigen drehen.

14.45 Das Turney der Kindelein

Dem hohen Herren zu gefallen, will man itzt die Kindelein in höfisch Künsten unterrichten. Doch wo der Büttel zum Ringelgalgen wird, fällt's Justus ut Friedeslar schwer höflich zu bleiben, selbst im Angesicht des kindlich Königs.

15.30 Tumalon

Schnallt den Leibriemen enger, dass Ihr nit vor Lachen berstet.

16.15 Filia Irata

Weithin schallen Dudelsack und Gralla, dass selbst die bravste Bürgerstochter nimmer stillzustehen vermag.

17.00 Das Gericht

Auf Geheiß des hohen Herren sull keine Büberey ungesühnt bleiben.

17.30 Tumalon

Irrungen und Wirrungen mit Wort und Keule.

18.15 Filia Irata

Was Ihr bislang von ihnen habt gehört, war nur ein Vorgeschmack, denn itzund spielen sie zum Konzert.

19.00 Arne der Gaukler

Nur gar zu gern verweilt man hier, wo jede Weil zur Kurtzweyl wird.

19.45 Das Spiel bei der Tavern

Der Tag will sich zum Abend neigen, da treffen sich die Spielleut zum Trunk. Nun aber sticht sie all der Hafer und einer will des andern Meister sein. Ihr aber seht ein furios Spectacel.

20.45 Morbus Pestis

Wo eben noch die Lebensfreude hohe Wogen schlug, bricht sich nun das Grauen Bahn. Eingehüllt in Weihrauchschwaden ziehen Doctores und Schinder über den Plan. „Gebt Eure Toten heraus!“ so hallt der schauerliche Ruf. Wo Menschen nimmer helfen können, da mag Gott der Retter sein

21.00 Der Ruf der Nachtwächter

Als sey es itzund noch von Nöten setzt man dem Spectacel das End.

Dies sullt Ihr an der Gauklerbühne sehen

12. 30 Tumalon

15. 30 Arne der Gaukler

17. 00 Arne der Gaukler

An der Puppenbühne

13. 00 15.00 17. 30 Fadenreych

Grosse Dramata mit kleinen Puppen.

Dies sullt Ihr am Tag des Herren sehen

11.00 Das Signum

Da fährt es so mancher Schlafmütz durch Mark und Bein, denn itzund heißt es an's Tagwerk gehen.

11.30 Die feierliche Markteröffnung

Selbst des Festtags Freude muss sich nach der Ordo richten. So kündet der Herold würdevoll, wie jedweder sich zu halten hat.

12.30 Filia Irata

Absunderlich Tafelmusica ertönt Euch itzt.

13.15 Arne der Gaukler

Das Staunen hat kein End, denn dergleichen habt Ihr nie gesehen.

14.00 Der Tanz der Marktleut

Wo die Herrschaft höchstselbst verweilt, müht sich mancher Meister redlich das paurisch Hopsen in höfisch Trippelschritt zu wandeln.

14.45 Das Turney der Kindelein

Wer selbst dem grausen Lindwurm trutzt, erhält mit Fug und Recht den Ritterschlag.

15.30 Tumalon

Jokus und Allotria.

16.15 Filia Irata

Zum letzten Mal ertönen Dudelsack und Gralla.

17.45 Arne der Gaukler

Wo er die Feuerfackel in den Lüften tanzen lässt, springt der Funke der Begeisterung auf Euch leichtiglich über.

17.45 Das Spiel bei der Taverne

Wo die Spielleut sonst um die Brosamen Eurer Gutwilligkeit buhlen, balgen sie sich itzund um Eure Gunst.

18.45 Das Memento

Mit besinnlich Wort zu ebensolcher Melodey entlässt Euch Bruder Justus zurück in Euer ander Welt.

19.00 Der Ruf der Nachtwächter

Nit jeder hört das Rufen gern, denn itzund heißt es Abschied nehmen.

Dies sullt Ihr an der Gauklerbühne sehen

12.30 Tumalon

15.30 Arne der Gaukler

16.30 Tumalon

An der Puppenbühne

13.00 15.00 16.30 Fadenreych

belegt nit nur Eure Kindelein mit seinem Zauberbann.



PDF

Lasset eure Maus über diesen Text fahren und euere moderne Schnellmalmaschine wird es aufs Papier bannen