

TOP

SECRET

WELKOM IN DE WERELD VAN RAJ

Hoi! Als je dit leest, dan betekent dat dat je ontsnapt bent uit *Cooper Hawke en het geheim van het Spookeiland*, zonder de bes mee te nemen naar de echte wereld. Fijn dat je de wereld niet hebt verwoest! Dat was echt heel aardig.

Ik heet Raj. Ik ben tien jaar oud, maar zo lang als de meeste kids van twaalf. Sommige mensen noemen me mager, wat op zich prima is, maar ik zou het fijner vinden als ze me 'afgetraind' zouden noemen. Dat is ongeveer hetzelfde toch: iemand die dun is maar dan ook superlenig en sterk. En ik ben ZO lenig en sterk!

Eens zien, wat is er nog meer over mij te vertellen? O, ja, ik ben ooit ontsnapt uit een game.

Voor zover ik weet zijn jij en ik de enige twee mensen ooit die ontsnapt zijn uit dat Cooper Hawke-spel. Cool toch? Misschien kunnen we samen een club oprichten. Als je goede ideeën hebt voor een naam voor onze club, dan hoor ik het graag. Ik zou sowieso graag het woord Jar in de naam hebben (dat is mijn naam, maar dan achterstevoren). Hoe heet jij? Ik kende ooit iemand die Liam heette. Liam achterstevoren is Mail, dus als jij toevallig ook Liam heet dan zou onze club Mail Jar kunnen heten. Dat zou te gek zijn. Maar geen zorgen als je niet zo heet hoor, we komen er wel uit met die naam.

Hoe dan ook: wat vond je van mijn aantekeningen? Ik probeerde ze te laten klinken alsof ze waren geschreven door een geheim agent. Verrassing! Ik was het gewoon. Ik schreef ze op die manier zodat degene die ze zou vinden, ze serieus zou nemen. De meeste mensen nemen mij namelijk niet serieus.

Wat vond je van de game? Ik wist het niet zo goed, tot ik op het eiland aankwam. Dat eiland is echt te gek, toch?! Het ziet eruit als zo'n plek die ze gebruiken als wallpaper-afbeelding voor op je tablet of computer. Ik had de hele tijd het gevoel dat ik op vakantie was. Ik ben nog nooit echt op vakantie geweest, maar ik kan me nu niet meer voorstellen dat ik ooit nog op een toffere vakantie zal gaan dan deze. Dit is wat ik deed, toen ik op het eiland aankwam:

Dag 1. 137 keer doodgemaakt door een mega-liaan. Dit was waarschijnlijk de ergste dag, maar nog steeds was het best cool, want ik kon keer op keer van een waterval afspringen.

Dag 2. Nog 48 keer doodgegaan voordat ik eindelijk die dagboekpagina van Shandling las (ik hou niet zo van lezen). Toen pas snapte ik dat je die bes moest opeten om langs de liaan te komen. Die bes was wel cool, maar ik voelde me raar en smerig naderhand, dus ik heb er nooit meer nog een gegeten.

Dag 3. Verstoppertje gespeeld met het ondergrondse monster. Superleuk! Wie speelt er nou verstoppertje met een monster? Niemand, behalve natuurlijk Mail Jar!

Dag 4. Deze dag was geweldig, want ik vond een enorme slang! Ik ben gek op slangen! Ik wilde altijd al een slang als huisdier, maar ik had nooit durven dromen van zo'n grote! Ik heb hem Sherman genoemd.

Dag 5. De hele dag geprobeerd om Sherman van me te laten houden, maar hij bleef me maar hypnotiseren en opeten. Malle Sherman.

Dag 6. Op elke knop gedrukt en aan elke hendel getrokken die ik kon vinden in de tempel. Daardoor vielen er wel veel meer aambeelden op mijn hoofd dan ik fijn vond, maar ik ging daardoor ook in heel veel ronddraaiende kanonritjes. Die waren superleuk, dus al met al een prima dag!

Dag 7. De game verslagen. Min of meer. Ik kwam tot het einde van het gevecht met Declan en ik hield pas op toen ik me realiseerde dat ik nog niet klaar was om weg te gaan uit de game. Ik voelde me voor het eerst in mijn leven echt veilig. Ik weet dat dat raar is om te zeggen over een eiland waar alles probeert je dood te maken, maar in mijn leven is de echte wereld ook niet zo leuk. Ik zal je er niet mee vervelen, maar ik ga liever op pad met monsters en dodelijke bijen dan terug naar hoe mijn leven was voordat ik dit spel ontdekte. Dus ik heb Declan me laten verslaan.

Toen ik weer tot leven kwam, rende ik de boom uit en toen heb ik er allerlei spullen voor gesleurd om hem af te sluiten. Toen ik klaar was, nam ik nog een keer diep adem om mijn longen te vullen met die eilandlucht. Ik draaide me om met een debiele grijns op mijn gezicht, liet me op de grond vallen en riep (eigenlijk tegen niemand) 'WELKOM IN DE WERELD VAN RAJ!'

HONKBALLEN MET PIRANHA'S

Ik begon meteen met het bouwen van een grote 'WELKOM IN DE WERELD VAN RAJ'-boodschap. Ik gebruikte daarvoor de schelpen op het strand. Ik was natuurlijk wel de enige in het spel die de boodschap daadwerkelijk kon lezen, maar ik wilde iets doen om het eiland officieel van mij te maken. Toen ik daarmee klaar was, en het eiland dus officieel de wereld van Raj was, begon ik het helemaal eigen te maken.

Ten eerste koos ik een boomhut om in te leven en ik haalde allerlei toffe dingen uit de tempel waarmee ik de boomhut liet lijken op een ruimteschip (ik heb altijd al in een ruimteschip willen wonen). Toen heb ik een lift gebouwd met een katrol, zodat ik vanaf de grond makkelijk in mijn ruimteschip kon komen, zonder elke keer tegen een horde boze apen te moeten vechten als ik naar bed wilde.

Toen mijn nieuwe huis klaar was, ben ik een paar weken bezig geweest met het bouwen van allerlei vallen rondom de boomhut, voor het geval Declan ooit uit zijn boomgevangenis zou ontsnappen. Ik heb die buitenaardse paddenstoelen geplant, van die stekelige bananen verzameld en valluiken gemaakt die uitkwamen in de wolventunnels. Ik heb zelfs drijfzand gevonden. Drijfzand! Weet je hoeveel vallen je kan maken met drijfzand? Super. Veel.

En toen: vakantie! Elke ochtend werd ik wakker, at ik een banaan en ging ik op een nieuw avontuur. Tijdens een van die avonturen, perfectioneerde ik een Olympisch-waardige duik de vulkaan in. Op een andere dag maakte ik een klein vlot en zeilde ik om het hele eiland heen, terwijl ik 'roei, roei, roei je boot' zong tot een liaan mijn vlot kapotsloeg. Ik had een echte doorbraak op de dag dat ik ontdekte dat ik kon honkballen met piranha's. Door een knuppel net boven het wateroppervlak te houden kon ik ze lokken en als er dan een piranha boven het water uitsprong, dan gaf ik hem een machtige oplawaai.

Het was heerlijk. Een poosje.

De eerste keer dat ik ontdekte dat er iets mis was, was toen ik thuiskwam na een lekker dagje piranha's meppen en zag dat mijn favoriete satellietschotel weg was. 's Ochtends stond hij nog op het dak van mijn ruimteschiphut... Maar misschien was hij gewoon weggeblazen door de wind. Ik verving de schotel, maar die nieuwe

verdween ook. En nog meer dingen verdwenen van rondom mijn hut. Een hengel, een bom... En toen begon ik 's nachts ook nog eens vreemde geluiden te horen. Eerst dacht ik dat het gewoon junglegeluiden waren, maar hoe beter ik luisterde, hoe meer het klonk als de krakende voetstappen van iemand die zijn best doet om heel stil te doen.

Ik had waarschijnlijk bang moeten zijn, maar ik had te veel lol om er echt mee te zitten. Dat veranderde op de dag dat mijn raketwerper verdween. Ik werd die ochtend enthousiast wakker, want die nacht had ik een geniaal idee gehad: vissen met granaten. Ik wilde dus meteen mijn wapen pakken, dat onder mijn bed lag, maar daar lag hij niet. Mijn hart begon meteen hard te bonken. Alle andere dingen die waren verdwenen, hadden buiten gestaan, op het dak of op het balkon. Er was nog nooit iets van binnen verdwenen. Was er echt iets naar binnen geslopen? Wat moest ik doen?

Ik besloot aan te vallen.

Ik ben die hele dag bezig geweest met het bouwen van de beste val die ooit is gemaakt van bananen en piranha's. Als slachtoffers de val zouden activeren, door een nagenoeg onzichtbaar koordje aan te raken, dan zouden ze verpletterd worden door duizend kilo bananen. Voordat ze door zouden hebben wat er met ze gebeurt, zou er een aquarium boven hun hoofd opengaan waaruit piranha's op ze neer zouden storten als regen met tanden. Ik noemde het 'De Wraak van de Bloeddorstige Bananen'.

Toen de nacht viel, verstopte ik me in bed en hield ik de val in de gaten. Ik voelde me een echte detective! Ik was nog nooit een hele nacht opgebleven, dus je kunt je voorstellen hoe spannend ik het vond. Ik hield het wel tien minuten vol, voordat ik in slaap viel!

'OOOEEEF!'

Ik schrok wakker. Die gil zat niet in mijn droom. Ik rende naar buiten en zag een gemaskerde man, helemaal in zwart gekleed, die zijn hoofd vasthield en op de grond rolde. Hij kwam met moeite overeind, maar kreeg toen een dreun van een sloopkogel van bananen. Uiteindelijk lukte het hem om toch overeind te krabbelen, maar toen activeerde hij het aquarium met piranha's.

'AAAAAAHHHHHH!'

De man schreeuwde en zwaaide met zijn armen terwijl hij in blinde paniek probeerde de piranha's los te schudden. Hij schreeuwde zo hard dat de hele wereld leek te trillen. Ik wachtte tot hij een hap adem nam en vroeg toen 'waarom steel je al mijn spullen?'

De man ging door met schreeuwen tot hij de laatste piranha van zijn hand af had geschud. Hij nam even een moment om tot zichzelf te komen en zei toen 'we houden je in de gaten'.

Dat was best eng, maar niet écht een antwoord op mijn vraag. Dus ik vroeg weer 'maar waarom steel je dan mijn spullen?'

'We houden je in de gaten en we komen je – AU!' Een piranha hapte in zijn voet voordat hij zijn zin kon afmaken. Terwijl de man rondhupste van de pijn, haalde hij een klein doosje uit zijn achterzak. Hij was er even mee aan het klooien tot hij ineens – POEF! – verdween.

RUIGE SNOET EN BANANENBLAUWELEK

We houden je in de gaten.

Wie is die 'we'? En wanneer hielden ze me in de gaten?

Terwijl ik zat te eten? Of terwijl ik sliep? Terwijl ik 'Schipper, mag ik overvaren?' aan het zingen was? Ik mag hopen van niet, toen was ik niet op mijn best. Ik lag wakker met een naar gevoel, tot ik me realiseerde dat dat natuurlijk het doel was van die gast in het zwart. Als hij me echt iets aan wilde doen, dan zou hij dat wel hebben gedaan in plaats van mijn spullen te jatten. Nee, zijn doel was om me bang te maken. Nou, dan zou ik hem gewoon nog banger moeten maken!

Ik bleef wakker tot het ochtend werd (mijn eerste hele nacht op!) en ging toen naar de tempel. Als dit me ging lukken, dan had ik bepaalde spullen nodig. Maar net toen ik door de schedeldeur wilde lopen, hoorde ik voetstappen de trap opkomen. Ik dook de hoek om en verstopte me achter de tanden van een groot tandwiel.

'Bananen. Je zegt dat je bent gebeten door bananen.'

'Ik weet niet waarom je dit niet snapt.'

'Bananen hebben geen tanden.'

'Deze well!'

Twee volledig in het zwart geklede mannen kwamen de tempel uit. Ze hadden geen maskers op, dus ik kon zien dat een van de twee een banaanvormige blauwe plek op zijn gezicht had. De ander had dun, vlassig haar op zijn gezicht dat eruitzag alsof het er met een potloodje op was getekend. Hij wilde er duidelijk ruig uitzien. Die tweede had trouwens ook mijn raketwerper over zijn schouder hangen.

'Ik zal hem dit keer wel aanpakken,' zei Ruige Snoet.

'Ik heb hier al twee weken mee bezig,' zei Bananenblauwelek. 'Dat jong is taaier dan je denkt.'

'Het lukt je niet omdat je gewoon maar loopt te klooiën.' Ruige Snoet hield een fakkel omhoog. 'Ik klooi niet.'

Bananenblauwelek zuchtte. 'Ik snap nog steeds niet waarom we dit jong nodig hebben. Waarom kunnen we het niet gewoon zelf doen?'

‘Dat is niet hoe hij het wil.’

‘Wie is ‘hij’? Onze baas? Mogen we serieus nog steeds zijn naam niet zeggen?’

‘Dat wil hij niet hebben.’

‘We weten zijn echte naam niet eens! Hij heeft ons alleen maar een codenaam verteld. Maar volgens jou mag ik dus de rest van mijn leven niet het woord B-’

Ruige Snoet zwaaide dreigend met de fakkel waardoor Bananenblauweplek meteen ophield met praten. ‘Je weet niet wat deze man kan doen. Maak hem niet boos.’

‘Ik zou gewoon willen dat hij het zelf regelde,’ mopperde Bananenblauweplek.

‘Wat maakt het uit. We maken dat jong zo bang dat hij het spel snel uitspeelt en dan zijn we klaar.’

Dat verraste me. Deze twee mannen namen al deze moeite alleen om mij het spel uit te laten spelen. Waarom? Ze liepen nu zo ver weg, dat ik ze niet meer kon horen, dus ik moest snel handelen om dat te ontdekken. Ik sprong tevoorschijn, hield mijn handen om mijn mond als een toeter en riep ‘HEE! SLECHTERIKEN!’ De twee draaide meteen om. ‘KOM ME MAAR PAKKEN!’

Ik begon te rennen. Ik keek niet om of ze achter me aankwamen, vooral omdat ik bang was en dat niet wilde zien. Ik rende heen en weer tot ik zag waar ik heen kon. Voor de onoplettende eilandbezoeker zag de plek waar ik heen rende er gewoon uit als een stukje zand, maar ik wist wat het echt was: drijfzand! Toen ik het drijfzand bereikte, hoorde ik hun stappen achter me. Ze hadden me bijna ingehaald. Mooi. Ik sprong naar een liaan en slingerde over het drijfzand heen. Mijn maten deden dat niet.

SPLUSH!

Ik draaide me om en zag de twee snel zinken in het drassige zand. Ik kalmeerde mijn ademhaling en hield de liaan toen boven hun hoofden. ‘Hulp nodig?’

Ruige Snoet probeerde extra ruig te kijken, terwijl hij de liaan probeerde te pakken. Ik trok hem snel terug. ‘Eerst moet je vertellen waarom je wil dat ik het spel uitspeel.’

De twee waren duidelijk geschokt dat ik wist waar ze het over hadden gehad. Uiteindelijk zei Bananenblauweplek, ‘er is een verrassing aan het eind van de game.’

‘Ik hou niet van verrassingen.’ (Dat is trouwens niet waar, ik ben dol op verrassingen.)

‘Het is een goede verrassing!’

‘Kijk, je moet het spel toch een keer uitspelen,’ zei Ruige Snoet, terwijl hij zijn arm uit de derrie probeerde te trekken. ‘Je komt er op maar één manier achter.’

‘En wat als ik dat niet doe?’

‘Dan maken we je dood en zoeken we iemand die het wel doet.’

Ik hurkte en boog over het drijfzand heen om dicht bij Ruige Snoet te komen. Zoiets doe ik niet snel, maar ik voelde me dapper, vooral omdat de slechteriken nu tot hun nek in het drijfzand zaten. ‘Volgens mij kunnen jullie me op dit moment niet doodmaken.’

Ruige Snoet kreeg eindelijk zijn arm uit de drek en ik zag dat hij een klein doosje vasthad. ‘Maar dat gaan we wel doen.’ Hij deed het doosje open en drukte op een rode knop.

POEF!

Allebei de mannen waren ineens verdwenen.

ALLEEN THUIS

Mijn favoriete kerstfilm ooit is *Home Alone*. In die film moet een achtjarig jongetje, Kevin, twee domme boeven te slim af zijn. Het tofste moment in de film is tegen het eind als Kevin naar zijn huis rent en roept: 'Dit is mijn huis! Ik moet het verdedigen!' en dan rolt hij een groot vel met een uitgebreid, met krijtjes getekend plan uit. Hij gaat zijn hele huis vullen met gevaarlijke vallen.

Toen Ruige Snoet op die knop drukte, slaakte ik een gillette van blijdschap. Ik zou eindelijk de hoofdrol gaan spelen in mijn eigen versie van *Home Alone*! 'Dit is mijn eiland! Ik moet het verdedigen!' riep ik en toen rende ik terug naar mijn hut om een plan te tekenen. In *Home Alone* draait er spannende actiemuziek tijdens dat stukje, dus ik besloot zelf ook een goede soundtrack te maken: dat 'Carol of the Bells'-kerstliedje met elektrische gitaren, net als in de film. 'TAM-tamtamtam, TAM-tamtamtam,' zong ik terwijl ik rende.

Toen ik bij mijn hut aankwam, draaide ik een Shandling-pagina om en tekende mijn plan op de achterkant. Vijf minuten later had ik... een volgekrabbeld velletje papier (ik ben heel slecht in tekenen). Ik probeerde het nog een keer met een andere Shandling-pagina, maar ik tekende te groot en had al snel geen ruimte meer. Bij mijn derde poging scheurde het papier per ongeluk en toen bedacht ik me dat het eigenlijk niet nodig was om een aanvalsplan te tekenen want er was toch niemand om het aan te laten zien. Ik begon dus gewoon meteen met het bouwen van de vallen.

'TAM-tamtamtam, TAM-tamtamtam.'

Ik hield op met zingen toen mijn keel pijn begon te doen. In de film is de scène waarin Kevin al die vallen bouwt twee minuten lang en vol actie, maar ik heb ontdekt dat het in het echt toch gewoon een lange, zweterige dag is, want er gaat steeds heel veel fout. Toen ik klaar was, wilde ik niets liever dan een lange douche, maar ik wist dat die slechteriken er weer aan zouden komen. Ik legde de laatste hand aan de uitwerking van mijn plan (ik verstopte een berichtje in de tempel voor toekomstige eilandbezoekers) en verstopte me toen naast een vleesetende plant en pakte mijn verrekijker. Ik hoefde niet lang te wachten.

Al na een paar minuten kwamen die boeven aanzetten en ze gebruikten mijn lift om bij mijn hut te komen. Ze hadden die fakkel nog steeds bij zich. Uitstekend. Ze gingen proberen mijn hut af te fikken, precies zoals ik hoopte. Bananenblauweplek stak de fakkel aan, smeed hem door mijn raam en rende weg. Hij was lang niet snel genoeg.

KLABAM!

Het vuur was honderd keer groter dan ze hadden verwacht, dankzij de kisten met explosieven die ik eerder die middag in mijn hut had gezet. De explosie vernielde zowel de boomhut als de boom als de boeven, waardoor die laatste twee terug werden gezapt naar het checkpoint aan het begin van het boomhutten-level. Ik gniffelde terwijl ik toekeek hoe die etters oog in oog stonden met de aap. Ze bleven maar granaten schieten en de aap bleef ze maar teruggooien. Ik keek toe hoe de twee mannen keer op keer ontploften tot ik er genoeg van kreeg en besloot dat het tijd was om verder te gaan met het plan. Ik liet mezelf in de vleesetende plant zakken, mikte nauwkeurig, schoot een bom in het slijm en lanceerde mezelf zo hoog over de boomtoppen heen.

‘TAM-tamtamtam, TAM-tamtamtam,’ zong ik, terwijl ik door de lucht vloog. Toen ik dichtbij kwam, rolde ik mezelf op en mikte ik met mijn lichaam op Ruige Snoet. Dit was het belangrijkste moment in het hele plan.

BAM!

Een voltreffer! Ik knalde zo tegen Ruige Snoet aan, die zich vast moest grijpen aan Bananenblauweplek om niet om te vallen. Daardoor tuimelden we met z'n drieën van de brug af. ‘Wat is er mis met jou?!’ gilte Ruige Snoet terwijl we vielen. Ik gaf geen antwoord, want ik was op dat moment druk bezig met in zijn zakken graaien. Toen ik klaar was, sprong ik van zijn rug af en opende ik de parachute die ik uit het gecrashte vliegtuig van Declan had gejat. ‘Tot snel!’ De slechteriken verdwenen in een flits toen ze de grond raakten.

Zodra ik veilig op de grond stond, pakte ik mijn verrekijker en tuurde naar het checkpoint op het strand, waar de twee weer tot leven kwamen. Ze stonden een poosje met elkaar te bekvechten tot Ruige Snoet een doosje uit zijn achterzak haalde. Ik giechelde en haalde het échte doosje uit mijn zak. Ik had ze omgewisseld tijdens de val. Ruige Snoet keek verbaasd naar het doosje in mijn hand. ‘Kom op, doe nou open,’ fluisterde ik. Uiteindelijk opende hij het.

‘BIJENNNNNNN!’ Ruige Snoet en Bananenblauweplek gilden en renden zo hard ze konden terwijl de zwerm dodelijke bijen achter ze aan zoemde. Ik viel lachend op de grond. Ik was zo vaak gestoken terwijl ik al die bijen in dat kleine doosje had gepropt, maar het was het allemaal waard geweest. Ik keek nog wat langer naar het lachwekkende tafereel en jogde toen naar de boom voor de grote eindshow.

JE HEBT ME GEVONDEN

Ik rende naar de boomtop en verstopte me voor het, nog altijd woeste, Declanmonster. Ik had op elk moment de knop in kunnen drukken om uit de game te ontsnappen, maar ik moest zien hoe het allemaal af zou lopen. Ruige Snoet had gezegd dat ze iemand anders zouden zoeken als ik niet zou doen wat ze wilden, dus ik had dit laatste puzzelstukje nodig als ik echt iets wilde betekenen.

Ik moest lang wachten, dus ik maakte het mezelf zo comfortabel mogelijk. Zonder die knop konden die twee boeven op geen enkele manier uit de game komen, behalve met deze boom. Ik had op hun route naar de boom wel nog wat extra vallen geplaatst, gewoon voor de lol, maar uiteindelijk zouden ze hier aankomen. De tijd kroop voort en ik begon moe te worden. Waarom deden ze hier zo lang over? Ze zouden toch geen tweede knop hebben?

Ik moet in slaap gevallen zijn, want ik schrok wakker van een schreeuw. ‘SLLAAAAAANGG!’ Ah, ze hadden mijn laatste val gevonden aan de voet van de boom: Sherman! Ik duwde mezelf nog verder in de spleet in de boomschors en bleef geduldig wachten. Ruige Snoet kwam als eerste boven aan.

‘Dit moet het zijn,’ riep hij over zijn schouder naar Bananenblauweplek.

BOEM!

Hij werd meteen verpletterd door Declan.

‘Wat moet wat zijn?’ vroeg Bananenblauweplek nog net voordat Declan hem ook verpletterde.

De slechteriken kwamen weer tot leven en probeerden Declan te verslaan. Het was pijnlijk om te zien. Het ging al niet zo best met ze, dankzij die bijen, slangen en piranha’s die ik op hun pad had gebracht, en nu moesten ze het opnemen tegen het grootste monster uit het hele spel. Nadat ze twintig keer dood waren gemaakt, stak ik stilletjes een spinnenweb aan om ze te helpen. Uiteindelijk versloegen ze het monster en wonnen ze het spel. Bananenblauweplek probeerde Ruige Snoet te highfiven, maar ze gilden toen ze elkaar aanraakten omdat hun handen nog steeds pijn deden van al die bijenprikken.

Hun feestelijke stemming werd gesmoord door een stem die zei ‘je hebt me gevoooonnnnnnden.’

Ze draaiden zich meteen om en ook mijn ogen werden groot. Vanuit de schaduw, strompelde er een man op ze af. Zijn gezicht bleef zichzelf herschikken tot het er uiteindelijk uitzag als een nare mix van de twee mannen. Een helft van het gezicht had een klein baardje en de andere helft een banaanvormige blauwe plek.

‘Oh, hoi,’ zei Bananenblauweplek, terwijl hij zijn makker aankeek voor bijval, maar Ruige Snoet wist ook niet wat hij zeggen moest. Bananenblauweplek schraapte zijn keel en ging verder: ‘Eh, ik denk dat je op zoek bent naar iemand anders.’

‘Oh, nee hoor, jullie zijn ook goed.’ De kloon glimlachte. ‘Jullie zijn helemaal prima.’

Ruige Snoet probeerde het uit te leggen: ‘Jij bent eigenlijk op zoek naar een jonge gast, die hier in de buurt rondhangt. Heb je hem gezien? Hij is niet heel lang, niet heel kort, mager, stopt overal bijen in. Hij is degene met wie je moet praten.’

De kloon dacht even na over deze informatie. ‘Nee, dat denk ik niet.’ Toen knipte hij met zijn vingers en de hele kamer explodeerde in duizenden fragmenten die zichzelf hervormden tot een kubus van spiegels. Ik begon sneller te ademen. In de boom had ik me kunnen verstoppen in de schaduwen, maar in deze kubuskamer was nergens een verstopplek. De slechteriken stonden met hun ruggen naar mij toe, maar het was een kwestie van tijd tot ze me zouden spotten. Ik voelde het doosje in mijn zak zitten en kroop weg in een hoekje.

De kloon liet een deur verschijnen voor de twee mannen en haalde een edenbes uit zijn zak. ‘Ik ben erachter gekomen dat er daarbuiten nog veel meer is, ik wil dat jullie me meenemen de echte wereld in, waar ik oppermachtig zal zijn. Ga door de deur en neem dit met jullie mee.’

Bananenblauweplek wilde de bes pakken, maar Ruige Snoet trok zijn hand snel weg. ‘Dat lijkt ons super, echt waar, maar we brengen je eerst even die jonge gast, oké?’

De kloon keek schuin naar de mannen en daarna recht naar mij. Zijn gezicht veranderde in mijn gezicht. Hij wees naar me en sprak de volgende zin in mijn stem. ‘Bedoel je hem?’

DE SCHREEUW

Ik zwaaide schaapachtig naar ze. ‘Hoi jongens.’

Op dat moment zag Ruige Snoet eruit als de kwaadste persoon die ik ooit had gezien. Hij kwam op me af. ‘Waar is de knop?’ gromde hij.

‘Ik heb hem niet.’

Ruige Snoet draaide zich naar de kloon. ‘Achterzak,’ zei de kloon.

Ik pakte de knop en hield hem boven mijn hoofd alsof het een handgranaat was. ‘Niet bewegen!’ Dat had effect. Ik voelde me daardoor ook iets zelfverzekerder. ‘Deze knop is de enige weg naar buiten. Als ik erop druk, zijn jullie mij én de exit kwijt.’

Ruige Snoet zette nog een stap op me af. ‘We hebben wel nog een weg naar buiten: door die deur. En zodra we buiten zijn, komen we meteen op jou af, Raj.’ Hij kreeg zo’n gemene slechterikengrijns toen hij mijn naam zei. Misschien was dat grote bord op het strand met mijn naam erbij toch niet zo’n goed idee.

‘Je gaat me nooit vinden,’ zei ik omdat dat me echt iets leek dat een superheld zou zeggen en omdat het waarschijnlijk ook waar was. Ik woon niet in een normaal huis met mijn ouders. Ik woon steeds ergens anders, dus ik ben best moeilijk te vinden. Maar ja, ‘best moeilijk’ is toch iets anders dan ‘nooit’.

De schurken keken nog even boos naar me voordat ze weer naar de kloon keken om hulp. Wat ik ook ging doen, ik moest het doen voordat die kloon ging praten. Ik slikte en smiet de knop toen tegen de grond. Ik stampte er een paar keer op en keek toen naar Ruige Snoet. Hij leek niet ongelukkig, meer teleurgesteld. ‘Wat is je plan, gast?’

Ik had geen plan. Ik wist alleen dat als ik zou ontsnappen, iemand anders de bes mee zou nemen de echte wereld in en dat kon ik niet laten gebeuren. ‘Mijn plan is om een andere weg naar buiten te vinden.’

‘Slecht plan. Er is geen andere weg.’

‘Tuurlijk wel, vraag maar aan die man.’

‘Wat is de andere weg naar buiten?’ vroeg Bananenblauweplek aan de kloon.

De kloon hield de bes omhoog. ‘Er is maar één weg...’

‘Niet die man,’ viel ik hem in de rede, ‘de man die knop heeft gemaakt. De man met de mysterieuze naam. Hij kijkt mee, toch? Daarom durven jullie zijn naam niet te zeggen.’

‘Ik ben niet bang,’ mompelde Bananenblauweplek.

‘Doe het dan!’

Ruige Snoet ging tussen ons in staan. ‘Dat is niet hoe dit werkt. Jij neemt de bes mee en dan is dit allemaal voorbij.’

Ik keek naar de kloon, wiens gezicht een enge mix was van alle drie de mensen in de kamer. ‘Wil jij niet weten wie hierachter zit?’

‘Ik wil vrij zijn.’

Ruige Snoet probeerde mijn hand open te wrikken. ‘Pak die bes aan,’ zei hij knarsetandend.

‘Wat houden ze voor je achter?!’ riep ik tegen de kloon, terwijl ik mijn hand krampachtig dichthield. ‘Waarom nemen ze die bes niet zelf mee de wereld in? Je weet dat ze jou niet vrij zullen laten daarbuiten!’

De kloon dacht hier even over na. Ik wist niet zeker of mijn argument waar was, maar het computerbrein van de kloon besloot kennelijk van wel. Hij richtte zich tot de slechteriken.

‘Spreek.’

Ruige Snoet leek ineens een stuk minder ruig. ‘Dat jong moet het doen, dan is het niet terug te herleiden! Dat is alles!’

‘Te herleiden naar wie?’ vroeg de kloon.

‘We kennen zijn naam niet.’

De kloon zuchtte en veranderde toen in een edenbesmonster, maar dan nog enger. Zijn handen waren groot en geel, hij had zwarte strepen in zijn vacht en hij hield zijn kop schuin. ‘VERTEL HET ME,’ zei hij met een diepe, rommelende stem.

Ruige Snoet had zichzelf bijna tot een balletje opgerold, ‘we-we-we weten niet...’

‘De Bouwer!’ riep Bananenblauweplek ineens. ‘Hij heet De Bouwer. Hij stuurt ons berichten via een website. We weten niet wie hij is of wat hij wil of wat dan ook!’

Klik.

De kamer werd ineens donker. Toen ging de bovenkant van de kubus open, waardoor er net genoeg licht was om de bange gezichten van de schurken te zien. Het gezicht van Ruige Snoet begon ineens groen te gloeien. ‘Nee!’ riep hij. ‘Alstublieft, nee! Waarom zei je zijn naam?!’

‘I-i-ik dacht...’ Bananenblauweplek maakte zijn zin niet af toen hij zijn hand zag. Die was ook groen. ‘Waaahhh!’ riep hij. Hij sloeg zijn hand tegen zijn been, alsof hij in brand stond en dat uit probeerde te kloppen, maar daardoor gloeide hij alleen nog maar feller. Toen veranderde zijn duim in – waren dat getallen? ‘AAAAAAHH!’ schreeuwde hij nog harder. Meer vingers veranderden in getallen, enen en nullen om precies te zijn, en die begonnen omhoog te stralen, door het gat in het plafond. Met de neus van Ruige Snoet gebeurde hetzelfde.

‘AAAAAAAAAAAAHHH!’ schreeuwden de slechteriken samen. Toen ze schreeuwden, begon de kamer te trillen. Die trillingen waren zo heftig dat ik ze voelde in mijn borstkas. Toen klapte de kamer uit elkaar in kleine stukjes. Die stukjes bleven even zweven, terwijl ze trilden alsof ze gingen ontploffen. De mannen gingen door met schreeuwen. Er veranderde steeds meer van hun lichamen in enen en nullen tot er uiteindelijk niets meer van ze over was. Toen het laatste nulletje door het gat in het plafond was verdwenen, vielen de kleren van de twee mannen op de grond en vormden alle kleine stukjes zich weer tot de kubuskamer.

De kloon had rustig gewacht tot alles weer normaal was, toen veranderde hij in een perfecte kopie van mij en reikte mij de bes aan. ‘En nu zijn alleen jij en ik er nog.’

Ik keek langs de bes naar de plek waar het laatste stukje van de kubus was geëindigd. Het zag er verkeerd uit, alsof er een scheur zat of een glitch. Ik had ineens een idee. Ik pakte een stukje papier en krabbelde er snel iets op.

‘Wat doe je?’ vroeg de kloon.

Ik negeerde hem terwijl ik mijn berichtje aan toekomstige avonturiers afmaakte. Toen rende ik naar die glitch-plek, raakte hem aan en begon net zo hoog en hard te schreeuwen als die twee mannen hadden gedaan. De kamer knalde weer uit elkaar. Ik gilte nog harder. De kloon begon ongecontroleerd te schudden. Ik haalde diep adem en schreeuwde de meest epische schreeuwen die ik ooit had geschreeuwd.

Ik deed mijn ogen dicht en concentreerde me op mijn longen: ik perste elke laatste
luchtmolecuul naar buiten.

Toen ik mijn ogen weer opendeed, was de kloon weg. Ik was ontsnapt.

NOOIT OPGEVEN

De Bouwer.

Meer dan dat wist ik niet. Ik heb het hele internet afgezocht, maar ik kon niets vinden op Bob de Bouwer na en ik kan me niet voorstellen dat Bob hier iets mee te maken heeft (hoewel ik het ook nog niet helemaal heb uitgesloten).

Er is wel iets aan de hand. Iets groots. Elke keer als ik De Bouwer probeer op te zoeken, of Spookeiland, of edenbessen, dan begint mijn computer te glitchen en mijn scherm op te lichten. Alsof er iemand doorheen probeert te komen. Daarom zoek ik ook altijd op computers die niet van mijzelf zijn. Ik denk dat jij dat ook zo moet doen. Niemand heeft me gevonden, nou ja, volgens mij niet. Soms word ik midden in de nacht wakker van een krakend geluid, zoals op het eiland, maar dat zou gewoon een droom kunnen zijn.

Na een paar weken onderzoek heb ik nu een theorie. Ik denk niet dat De Bouwer de edenbes heeft gemaakt. Ik denk dat hij hem heeft ontdekt en heeft besloten hem los te laten in de echte wereld. Toen heeft hij dat boek geprogrammeerd zodat een of ander willekeurig kind al het zware werk kon doen, zonder dat iemand er ooit achter zou komen dat De Bouwer zelf betrokken was. We hebben hem dit keer verslagen, maar het is volgens mij nog niet voorbij. Hij weet nu dat hij boeken kan gebruiken om mensen in games te krijgen, dus wie weet wat hij nog meer gaat proberen. Ik heb overwogen mensen om hulp te vragen, maar dat voelt niet als een veilig idee. Ik denk dat we samen moeten werken om De Bouwer zelf op te sporen. Ik blijf zoeken en ik hoop dat jij dat ook wil doen.

Om je te beschermen heb ik dit bericht zo geprogrammeerd dat het zichzelf delete zodra jij het gelezen hebt (dat hoop ik tenminste, ik had geen tijd om het te testen omdat het schrijven van dit bericht zo lang duurde). Ik heb ook al iets klaargezet voor het geval je wordt gemarteld voor het wachtwoord van deze website. Sorry, dat klinkt eng. Ehhh, voor als iemand je op onbeschofte wijze (of zelfs beleefde wijze) vraagt om het wachtwoord: zeg dan de geheime zin 'nooit opgeven'. Dan ontgrendel je iets waardoor je genoeg tijd zou moeten hebben om te ontsnappen.

Oké, dat is alles wat ik nu te vertellen heb. Ik ben wel blij om een maatje te hebben. Ik hoop je ooit te ontmoeten. Probeer me maar te bereiken zodra je een goede naam voor de club hebt bedacht. Nogmaals, dat van Mail Jar was maar een idee, iets anders is ook prima.

Groetjes,

Raj

**ACTIVEER
ZELFVERNIETIGING...**

3

2



