

'Huuiveringwekkend genieten!' — Thomas Olde Heuvelt

JENNIFER KILLICK



GRIMWOOD HORROR GAME

DURF JIJ MEE TE SPELEN?



HOOFDSTUK 1

DE GAME

Een gil doorboort de stilte van het Grimwoud. Ik druk mijn rug tegen een boom en dwing mezelf om geen vin te verroeren. Dat is niet makkelijk, want mijn lichaam lijkt wel een menselijk bijennest. Onder mijn huid gonst en zindert het, alsof ik elk moment kan ontploffen en de bladeren van het bos besmeurd raken met mijn bloed en lichaamsdelen. Heel even beeld ik het me in, en vreemd genoeg leidt dat me net genoeg af om tot bedaren te komen. Het fantasiebeeld roept één gedachte op die door mijn hoofd blijft spelen: ik wil niet sterven op deze school.

Het is weer stil. Nu doorlopen. Onwillekeurig kijk ik heel even omhoog en inspecteer de grond voor

mijn voeten. De herinnering aan de vorige keer dat er in dit bos op me werd gejaagd zal me altijd blijven, maar ik spreek mezelf toe: de spinnen zijn al maanden geleden verdwenen. Dit keer neem ik het op tegen een andere vijand. Eentje met minder poten, maar bijna net zo angstaanjagend.

Ik sprint verder en probeer zo veel mogelijk in de schaduw te blijven. Ik vermijd het felle zonlicht dat door de openingen in het bladerdak strijkt. Ik denk dat ik dit bos beter ken dan de meeste mensen, en dat is mijn voordeel. Ik weet op welke plekken altijd wel iemand verstopt zit, zoals in de holten onder de struiken die langs de paden groeien. Kinderen die deze plekken vinden, denken dat ze een groot geheim hebben ontdekt, totdat ze de weggegooide snoeppapiertjes, flesjes en blikjes zien liggen. Ongetwijfeld ligt daar nu iemand in een hinderlaag te wachten op een voorbijganger. Een makkelijk doelwit.

Ik nader een van de holten en ik bespeur beweging. Het is nog vroeg in de lente, dus het bos is nog niet helemaal begroeid. Struiken beginnen uit te lopen, bladeren komen pas net uit. Tussen de kleine groene scheuten zie ik een donkere, gehurkte gestalte. De figuur wiebelt een beetje, alsof hij of zij niet stil kan blijven zitten.

Heel even wacht ik met mijn aanval. Het kan

een valstrik zijn: iemand dient als lokaas, zodat een bondgenoot kan toeslaan. Dat is het probleem met BOE!: je weet nooit of je de jager bent, of de prooi.

In de seconde voordat ik erop afga, hoor ik iets waardoor ik stokstijf blijf staan. Een angstig kreetje. Ik tuur naar een holte in de struiken. Dan klinkt er walgend gesis en mept de figuur in de schuilplaats een insect van haar kleren.

‘Naira,’ zeg ik. ‘Je hebt mazzel dat ik je heb gevonden, want anders had iemand je gegarandeerd ge-BOE!’d.’

‘O god, Angelo.’ Naira kijkt tussen de bladeren door en steekt haar hand uit zodat ik haar uit het holletje kan helpen. ‘Deze struik wemelt van de beesten. Zag je dat afschuwelijke geval? Wat was dat?’

‘Een kever, denk ik.’ Ik trek haar onder een tak door tevoorschijn. ‘Ik kon het niet zo goed zien, want je zat in een donkere struik en het beestje was maar een paar millimeter groot.’

‘Klein is niet hetzelfde als ongevaarlijk,’ reageert Naira verontwaardigd, terwijl ze onzichtbare insecten van haar gymkleren veegt. ‘Kijk maar naar Hayley.’

Ik grinnik. ‘We moeten hier weg. Het spel is nog niet voorbij.’

‘Ik ga met jou mee,’ antwoordt Naira, en ze maakt haar paardenstaart opnieuw vast. ‘Kijk me niet zo aan. Ik kan het overal prima alleen af, alleen niet in dit bos.’

Ik knik, maar ik verheug me er nu al op om haar woedende blik te zien als ik dit straks aan de anderen vertel. ‘Kom mee.’ Ik ga voorop, van het pad weg. Ze is sterk, snel en geruisloos, en ik ben blij dat ze met me meeloopt.

We rennen verder het Grimwoud in en stoppen af en toe om te luisteren en om ons heen te kijken.

Niemand weet precies wanneer BOE! zo populair werd, of wie de game voor het eerst speelde. We vin- gen het een paar weken geleden op uit fluisterende gesprekken tussen leerlingen die in de kantine voor- overgebogen boven hun pizzapunten zaten. Toen er online op alle bekende plekken over werd gepraat, was er niemand meer op school die het spel niet kende, of niet wist hoe het werkte. Iedereen heeft de BOE!-app op z’n telefoon en zodra je ’m hebt, móét je meedoen. Dat zijn de regels. Ik ben altijd goed ge- weest in regels overtreden, maar BOE! is zo versla- vend dat het nog nooit in me opgekomen is om een ronde over te slaan.

De regels zijn eenvoudig. De spelers weten dat er een nieuwe ronde begint zodra de BOE!-app het eerste deel van de melodie afspeelt: *Papegaaitje, leef*

je nog, ie-ja-dee-ja. Ja meneer, ik ben er nog, ie-ja-dee-ja. Ik heb mijn eten opgegeten, en mijn drinken laten staan... Dan wordt de melodie gepauzeerd. Dit is het moment waarop iedereen als een gek op zoek gaat naar een schuilplaats om een aanval te plaatsen. Het doel is om andere spelers te laten schrikken of weg te jagen, meestal door onverwacht tevoorschijn te springen, maar iedereen heeft zo z'n eigen tactiek. Fysiek contact is niet toegestaan, maar verder mag alles. Als je iemand hebt laten schrikken, verbind je jouw BOE!-app met die van je tegenspeler om je punt te ontvangen. De ronde is afgelopen als de app het laatste deel van het melodietje afspeelt.

‘Heb je een plan?’ fluistert Naira. ‘Er zit vast niemand zo diep in het bos verstopt. Ik wil winnen, niet zo erg verdwalen dat ze mijn lichaam pas terugvinden wanneer het is aangevreten door maden.’

‘We lopen in een boogje terug,’ antwoord ik. ‘Ik weet nog een rookie-verstopplek waar we langs kunnen gaan. Ik durf te wedden dat daar iemand zit.’

‘Kunnen we er een snel boogje van maken? De ronde is bijna afgelopen, ik heb vandaag nul BOE!-punten verdiend en ik krijg zo langzamerhand het gevoel dat ik in de Hongerspelen rondloop met al die natuur om me heen.’

‘Heb je de anderen gespot?’ Door de bomen zie ik het hek waar het schoolterrein eindigt maar het

Grimwoud doorloopt, voorbij het spoor tot aan de rand van de stad.

‘Als Hayley in de buurt zou zijn, zou ik het meteen merken, dus dan zal ze wel aan de andere kant van het bos zijn...’ zegt Naira. Ik knik. Hayleys speltactiek bestaat niet echt uit rondsluipen voor een verrassingsaanval, maar eerder uit agressief schreeuwen naar tegenstanders totdat ze het niet meer uithouden en haar het BOE!-punt geven.

‘Vijf minuten geleden hoorde ik een gil, en ik weet bijna zeker dat-ie van Gus kwam,’ gaat Naira verder. ‘Je weet dat hij klinkt als een puppy die een schop krijgt, hè? Die toonhoogte is niet te missen.’

‘Klopt,’ antwoord ik. Ik aarzel, maar ik moet het vragen. ‘En Colette?’

Ik ben blij dat Naira achter me loopt en mijn wangen niet vuurrood ziet worden. Aan de andere kant weet ze het allang. Ik kan me haar irritante gezichtsuitdrukking al voorstellen, net zoals zij die van mij.

‘Ik heb geen idee waar Colette is,’ zegt ze. ‘Je weet hoe ze is. Voor iemand die zo goedaardig lijkt, kan ze ongekend stiekem doen.’

Het is waar dat Colette veel verschillende kanten heeft. Ik ken niemand zoals zij.

Naira, Gus, Hayley en ik zaten op een zaterdag in november vorig jaar met elkaar opgescheept tijdens een strafcorvee dat uitmondde in een strijd op le-

ven en dood. We begonnen als kinderen die elkaar op school niet eens aankeken, en na een dag waren we dikke vrienden. In de afgelopen vier maanden is onze vriendschap nog hechter geworden, maar we weten nog lang niet alles van elkaar.

Met Colette ligt het allemaal nog ingewikkelder. We hadden die dag alle vier strafcorvee omdat we ons tegen haar misdragen hadden. We hadden haar verschrikkelijk behandeld. Erger dan verschrikkelijk. Na dat strafcorvee wilden we niets liever dan onze excuses aanbieden. Ik verwachtte niet dat ze me zou vergeven, maar dit was typisch Colette: ze vergaf mij, en ons allemaal. Sindsdien zijn we bevriend. Het is nieuw voor me om bij een groep te horen. Ik voel me net zo onzeker als wanneer ik het schoolterrein moet oversteken terwijl ik niet weet of er ondergronds iets op me ligt te wachten. Alsof er onder mijn voeten een valluik kan openklappen.

Ineens houdt iets me tegen. Ik weet niet of ik beweging in mijn ooghoek zag, of dat ik een haast onhoorbaar geluid oppikte, of dat het een onwillekeurig gevoel was, maar mijn spieren spannen zich aan. Ik leg een hand op Naira's schouder, draai me om en maak oogcontact om haar te waarschuwen zonder het hardop te zeggen. Ik weet niet of ze het ook bespeurt, of dat mijn boodschap kristalhelder is overgekomen, maar ze staat meteen als bevroren.

Schouder aan schouder bestuderen we het bos rondom ons – we ademen niet eens. De bijen vanbinnen gonzen zachtjes, angels in de aanslag. Het besef is doorgedrongen tot in mijn hele lijf: iemand houdt ons in de gaten.

‘Waar?’ vraagt Naira.

‘Ik weet het niet precies,’ antwoord ik. ‘Achter ons, links misschien. Ik denk dat daar iemand zit.’

Ik ben te geconcentreerd, te alert. Ik tuur zo ingespannen dat mijn zicht vertroebelt. Ik zie alleen maar boomstammen, allemaal verschillend en toch hetzelfde. Onheilspellende, torenhoge, kronkelige pilaren die talloze dingen verborgen houden. Ik probeer me te ontspannen en in te ademen door mijn neus – de geur van mos en aarde in het bos werkt altijd kalmerend – maar ik ruik niets. Mijn neus prikt van de koude, vochtige lucht. Ik heb jeuk in mijn nek en het kost me de grootste moeite om niet als een beer met mijn huid langs de bast van een boom te schuren. Ik staar naar het Grimwoud – de takken kraken en wiegen in de wind. Misschien zie ik een glimp van een silhouet achter een groepje naaldbomen, maar misschien heb ik het me ingebeeld.

In dit bos werden we een paar maanden geleden achternagezeten door enorme, genetisch gemanipuleerde spinnen. Ik weet dat het onmogelijk, gestoord, onwerkelijk klinkt. Maar het is echt waar. En

sinds die tijd valt het me op dat mijn zintuigen net iets scherper zijn afgesteld, dat ik gespannener ben dan normaal. En BOE! maakt het natuurlijk alleen maar erger.

Naira zet me weer met beide benen op de grond. 'We moeten doorlopen,' fluistert ze. 'Als er iemand in de buurt is, zal diegene ons volgen, en komen we erachter wie het is.'

Ik knik. We draaien ons weer om en vervolgen onze route.

Achter ons knapt een takje en mijn maag maakt een salto. Ik merk dat Naira zenuwachtig wordt, maar we lopen verder alsof we niets gehoord hebben. We kunnen de achtervolger het beste naar ons toe lokken, zodat we zijn voorbereid op een aanval. Ik help mezelf eraan herinneren dat het niet uitmaakt of iemand tevoorschijn springt, zolang we ons hoofd koel houden en geen schrikreactie vertonen.

Weer knapt er iets. Het geluid kwam uit dezelfde richting, maar nu dichterbij. Zo ontspannen mogelijk lopen we door.

'We doen een tegenaanval,' fluistert Naira. 'We wachten totdat de achtervolger denkt dat-ie ons te pakken heeft, dan draaien we ons om en gillen recht in z'n gezicht. Onze aanvaller schrikt, wij krijgen de punten.'

‘Oké,’ antwoord ik. ‘Dat lijkt me een goed plan. Maar dan moeten we het wel op precies het juiste moment doen, en ons pas op het allerlaatste moment omdraaien, vlak voordat de aanvaller wil toeslaan.’

Zo sluipen we verder. We voelen dat we worden gevolgd en willen niets liever dan wegrennen of ons omdraaien, maar we willen ook niet verliezen. We zijn nu een paar minuten onderweg en ik ben zo gericht op onze achtervolger, dat ik niet doorheb waar we naartoe lopen tot het moment dat we de plek hebben bereikt.

‘Moet je kijken waar we zijn,’ zeg ik met een zucht, en ik ga op een boomstronk staan.

‘Fantastisch. Mijn lievelingsplek.’ Naira kijkt omhoog naar de bomen die zich dreigend over ons heen buigen en rilt. We staan op de open plek waar de monsterspinnen ons aanvielen. Drie stuks: Bruinhaar, Wolvenvacht en Rode Schedel. Hier moesten we vechten voor ons leven, hier werden we gespietst door giftige stekels. Ik wrijf over de plek op mijn schouder waar ik werd geraakt door een dikke stekel en nog steeds een litteken heb.

‘Hoe noemt Gus dit ook alweer?’ vraagt Naira.

‘De arena van helse angst.’

‘Ja, da’s wel een passende naam,’ zegt ze zuchtend. Ik realiseer me dat we stilstaan. We willen deze

open plek allebei niet oversteken.

‘We doen het hier,’ zeg ik, op het moment dat ik het zachte gekraak van een voetstap op de bosgrond hoor. De achtervolger is heel dichtbij. ‘Ben je er klaar voor?’

Ze knikt. ‘Yep.’

Om niet hardop te hoeven praten, tel ik op mijn vingers tot drie. Ik hou mijn hand zo dat alleen Naira en ik ’m kunnen zien.

Eén.

Ik adem diep in en negeer de jeuk in mijn nek.

Twee.

Het briesje gaat liggen en het lijkt alsof de warme adem van onze aanvaller ervoor in de plaats komt. Ik voel hem van bovenaf over mijn hoofd strijken. Wie het ook is, onze achtervolger is lang. In gedachten ga ik snel alle mogelijke verdachten af. Wie kan het zijn?

Drie.

Ik probeer mezelf vanbinnen schrap te zetten zonder zichtbaar een spier te vertrekken, maar precies op dat moment draait Naira zich brullend om. Mijn frustratie dat ik niet duidelijk had gemaakt dat we ons niet óp, maar ná ‘drie’ zouden omdraaien duurt minder dan een seconde. Dan volg ik haar voorbeeld en vloek er zo hard bij dat onze leraren enorm teleurgesteld zouden zijn. Maar die ene se-

conde maakt het verschil. Ik zie een figuur tussen de bomen door wegrennen, nagestaard door Naira. Haar gezicht is spierwit, alsof ze een spook heeft gezien.

‘Kom mee,’ zeg ik. ‘We zien ’m nog rennen. Haal het BOE!-punt op.’ Ik sta op het punt om erachteraan te gaan, maar Naira verzet geen stap.

‘Dit had ik niet verwacht,’ zegt ze. Haar hart klopt zo snel dat ik haar shirt lichtjes over haar borstkas zie golven. Ze vloekt.

‘Wat?’ Ik raak ongerust. ‘Wat bedoel je?’

Ze doet haar mond open om te antwoorden, maar ineens weerklinkt er een snerpend geluid uit onze broekzakken dat het hele Grimwoud vult. Naira stopt abrupt, we schrikken allebei. Het is de BOE!-app die het einde van het melodietje afspeelt: de speelronde is afgelopen.

Ie-ja-dee-ja, poef!

‘Dat was heftig,’ zeg ik ademloos.

‘Angelo...’ Naira pakt me bij mijn pols. ‘Volgens mij –’

We horen een geluid op de open plek achter ons en draaien ons vliemensvlug om. En van deze aanblik krijg ik het ijskoud. Op een paar meter afstand staat iemand naar ons te kijken. Roerloos, hoofd naar één kant gekanteld, alsof we ratten in een laboratorium zijn. Ik weet niet zeker wie het is, want de persoon

draagt een masker. Een supergriezelig rubbermasker dat het hoofd en de nek helemaal bedekt. Zoals zo'n ouderwetse, doodenge clown die met een springveer uit een doosje schiet: gerimpelde witte huid, beschilderde ogen, opgeplakte grijns met enge tanden en neongeel pluishaar.

Ik weet niet waarom deze figuur naar ons kijkt.

'De ronde is afgelopen,' roep ik. 'Heb je het niet gehoord?'

De gemaskerde figuur beweegt niet, antwoordt niet, maar neuriet het eindmelodietje van BOE!. *Ie-ja-dee-ja, poef!*

Ik doe een stap naar voren. Ik wil weten wie dit is.

Dan horen we achter ons, waar onze eerste achtervolger zich bevond, iets waar mijn bloed acuut van lijkt te bevriezen. Het is hetzelfde deuntje, maar het wordt niet geneuried.

Het wordt gefloten.

BOE!

NIET SCHRIKKEN ANDERS VERLIES JE HET SPEL

Er is een nieuwe trend op het Grimwoud College: BOE!, een zeer verslavend angstspel. Hoe meer je je vrienden laat schrikken, hoe meer punten je op de app krijgt. Het begint leuk, maar dan wordt het steeds moeilijker om te stoppen met spelen en duiken er grimmige figuren op in clownmaskers. Angelo en zijn vrienden (de Loserclub) zien dat iedereen zich steeds vreemder gaat gedragen — bijna alsof iets hun hersenen overneemt. Ze zullen snel in actie moeten komen voordat de echte horrorgame begint...



‘Heerlijk enge en hilarische comedy-horror, perfect voor 9+’

— *The Guardian*


DURF JIJ?
Lees pagina 75!



UITGEVERIJ
De Fontein



9 789026 172601

 uitgeverijdefontein.nl

  [uitgeverijdefontein](https://www.instagram.com/uitgeverijdefontein)