

BILLY BONES

KUN JIJ DE
GAME HELDEN REDDEN?

GAMEBOEK



MARCEL VAN DRIEL

GameHelden IN NOOD!

MET ILLUSTRATIES VAN
PACO VINK

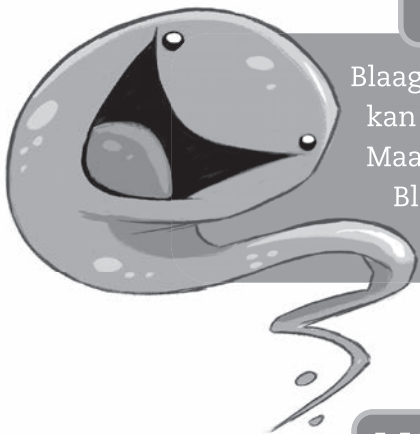
RAFF

Raff heeft alle superkrachten! Hij kan vliegen, teleporteren, zichzelf klonen én alle talen spreken. Maar hij is niet in alles even goed. Raff is stoer, snel geïrriteerd, en doet dingen zonder er eerst bij na te denken. Dat brengt hem regelmatig in de problemen.



BLAAG

Blaag de Blob is een alien die in alles kan veranderen wat je hem vraagt. Maar dan moet je wel zijn taal spreken! Blaag komt van een verre planeet waar honderden Blobs wonen.



MANU

Manú is supersterk en kan vliegen. Als hij 'Vuist Aan!' zegt, krijgt hij een reuzenvuist. Daarmee kan hij alles en iedereen verslaan. Manú is verlegen, en soms een beetje bang. Hij weet heel veel van dieren, geschiedenis en dino's.



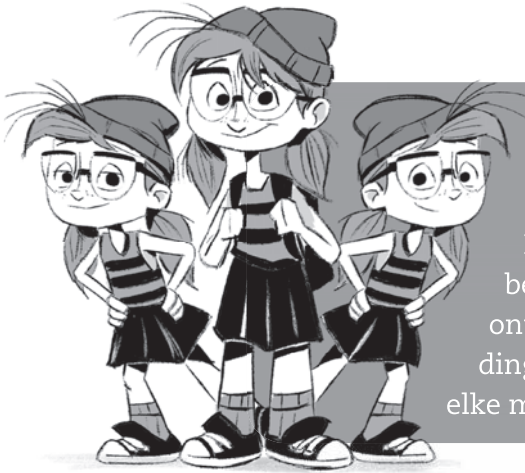
PHILEINE

Phileine kan met een knip van haar vinger portalen openen. Daarmee kan ze van de ene naar de andere plek teleporteren. Ze kan zelfs door tijd en ruimte reizen! Phileine is superslim, vrij ongeduldig en behoorlijk sarcastisch.



PUCK

Puck kan zichzelf klonen, wel twaalf keer! Haar klonen doen precies wat zij wil. Puck is vriendelijk en een beetje een dromer. Ze kan ontzettend goed tekenen en dingen verzinnen, en ze heeft elke maand een andere haarkleur.



DE LEEUWIN

De Leeuwin wil de mensheid redden van zichzelf, en zorgen dat er nooit meer oorlogen zijn. Ze heeft al meerdere keren geprobeerd om de krachten van de Game Helden te stelen, zodat zij die kan gebruiken om de wereld te overheersen.



GAME HELDEN **IN NOOD!**

MARCEL VAN DRIEL

**MET ILLUSTRATIES VAN
PACO VINK**

**BILLY
BONES**



UITLEG

GAME HELDEN IN NOOD!

Ben jij klaar voor het avontuur van je leven? Dan ben je op de juiste plek! Het *Game Helden Gameboek* is namelijk geen gewoon boek. Nee, dit is lezen én spelen tegelijk! Jij bent de held van het verhaal en bepaalt wat er gebeurt. Wil je vechten tegen de mummie? Vluchten voor de robots? In gesprek gaan met de watergod? Jij kiest!

In dit boek maak je keuzes die het verhaal veranderen. Soms kom je in een spannend gevecht terecht, een andere keer moet je puzzels oplossen en heel vaak moet je beslissingen nemen. Maar pas op: sommige keuzes kunnen verkeerd uitpakken. Gelukkig heb je altijd de optie om terug te gaan en het opnieuw te proberen, net als in een game!

HOE WERKT HET GAMEBOEK?

Aan het eind van ieder stuk tekst krijg je één of meerdere opties. Bij elke keuze staat een nummer. Blader naar dat nummer en ontdek hoe het verhaal verdergaat. Kies verstandig, want zoals gezegd heeft elke keuze gevolgen!

VOORBEELD:

Je volgt Manú de piramide in. > Ga naar **15**
Je blijft liever in de kamer. > Ga naar **42**

Elke keer dat je speelt, kun je een ander pad kiezen en zo nieuwe avonturen beleven. Dat betekent dat je dit boek keer op keer kunt lezen en steeds weer iets nieuws ontdekt!



LET OP! Dit boek speel je net als een game. Dat betekent dat je heel vaak wordt doodvermoord (vaak op een gruwelijke of hilarische manier). Maar geen zorgen, dit hoort erbij en je kunt altijd weer terug! Want in een boek heb je oneindig veel levens.

HULP GEZOCHT!

1

Je hoort een suizend geluid en springt opzij. Op de plek waar je net stond, slaat een raket in. Het zand spat alle kanten op! Phew, dat was op het nippertje! Voordat je kan bedenken waar je nu naartoe moet, springt er een vijand uit de struiken. Je schiet net iets eerder dan hij. Terwijl je naar een power-up rent, klinkt er zwaar gebonk.

WAT DOE JE?

Je rent zo snel mogelijk weg. > Ga naar **44**

Je draait je om en schiet. > Ga naar **27**

2

Samen met Blaag volg je de route op de kaart naar Utopia 2.0. Het lijkt wel een speelparadijs, met die zuurstokroze torens. Net als je op de ingang af wilt stappen, komt er een eivormig voertuig aan. Snel duiken jij en de Blob achter een stel kratten. Tot je verbazing rijdt een jongen in een rolstoel uit het voertuig. Zijn handen zijn vastgebonden, maar verder lijkt hij ongedeerd. Naast hem loopt een hoogpotige robot met vier armen.

‘VRIEND RAFF!’ roept Blaag. De Blob wil meteen tevoorschijn komen.

‘Blijf!’ zeg je streng. ‘Dat is veel te gevaarlijk!’

‘REDDEN RAFF!’ smeekt Blaag.

‘Eerst een plan maken,’ zeg je.

‘Ik heb een paar superduper upgrades bedacht,’ hoor je de robot zeggen, terwijl ze naar de zijkant van het gebouw rijden. ‘De kans dat je vanavond wordt doodvermoord is weer een stukje kleiner geworden.’

‘We kunnen ook de nieuwe Super Mario Bot film gaan kijken,’ zegt Raff.

‘En de wedstrijd missen?’ vraagt de robot. ‘Vechten voor Robotterik is een grote eer!’

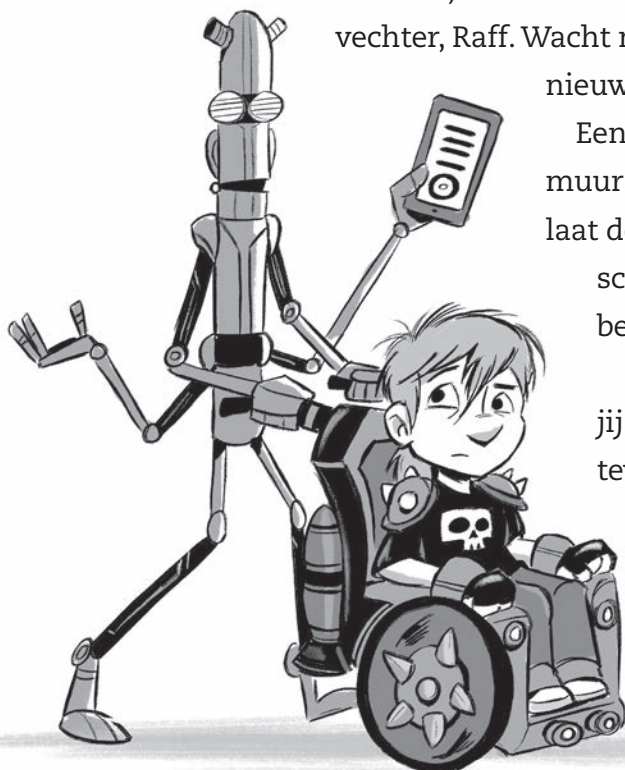
‘Dan ga jij toch in mijn plaats, Fixor?’

‘Haha, ik ben een bouwer, geen vechter, Raff. Wacht maar tot je de nieuwe upgrades ziet!’

Een rolluik in de muur schuift open, laat de twee binnen en schuift weer naar beneden.

Pas nu durven jij en de Blob tevoorschijn te komen.

> Ga naar 6



3

Je slaat links af en loopt in de richting van de bergen. Een slijmerig pad klimt langzaam omhoog, en met iedere stap die je zet, glij je er twee terug. Er moet een andere manier zijn om verder te komen.

> Ga naar 4

4

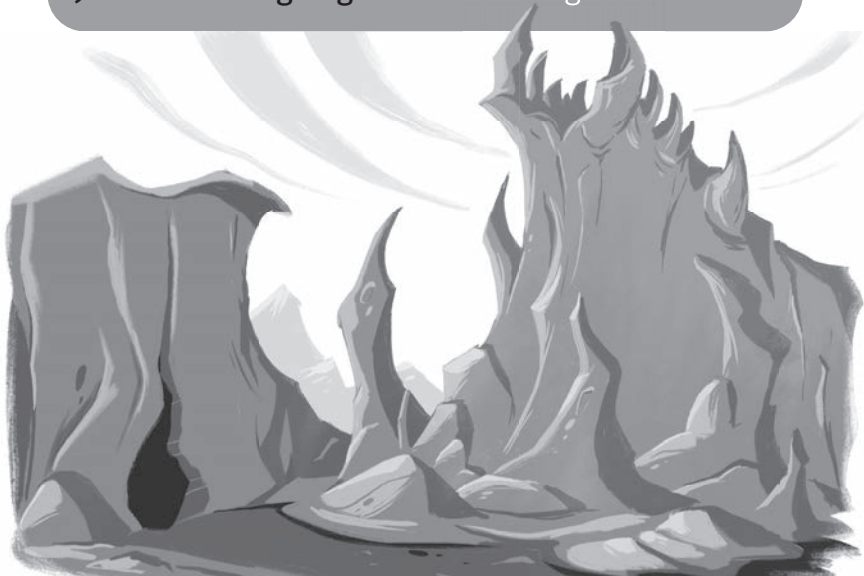
Rechts zie je een steile klif met rotsen die eruitzien als tanden. Misschien ben je sneller bij de top als je de rotswand beklimt? En dan is er nog een doorgang die naar een grot leidt. Er straalt een vreemde groene gloed uit.

WAT DOE JE?

Je gaat de grot in. > Ga naar 25

Je beklimt de steile klif. > Ga naar 67

Je besluit terug te gaan. > Ga terug naar 100



‘Wie ben jij?’ stamel je. ‘En... wat heb je met mijn plafond gedaan?!’

‘Luister, goed!’ zegt het meisje. ‘Ik heb weinig tijd. Ik heet Phileine, ik ben een superheld en ik kan portalen maken.’

‘Superhelden bestaan niet. En portalen zijn ook onzin.’

‘O ja?’ snauwt Phileine. ‘Wat is dit dan? Een buitenaardse livestream?’ Voordat je kan reageren, gaat ze verder: ‘Luister: vanmorgen werden we aangevallen door De Leeuwin. Dat is de aartsvijand van de Game Helden.’

‘De Game Helden?’

‘Ja, zo noemen we onszelf. We zijn met z’n vier. Nou ja, met z’n vijven, als je Blaag meetelt... Enieweej, De Leeuwin stal onze superkrachten en teleporteerde ons naar verschillende plekken. Ik kwam hier terecht, in... Katlantis? Geen idee waar dat ligt en ik heb ook geen idee waar de anderen zijn.’

‘Katlantis? Superhelden? De Leeuwin? Ik snap er niks van.’

‘Typisch,’ zegt Phileine. ‘Ik tref natuurlijk net weer iemand met het IQ van een goudvis.’

Je voelt dat je boos wordt en dat gevoel wordt alleen maar versterkt als ze met haar ogen begint te rollen.

‘Oké, vergeet wat ik allemaal net zei en beantwoord deze vraag: ben je een gamer?’

‘Ja!’ roep je enthousiast.

‘Dan kan je me helpen. Het is heel simpel: eerst moet je Blaag ophalen van zijn planeet. Daarna moet je met de Blob terugvliegen naar de aarde, naar New York. Daar moet je inbreken bij GameCloud. Dat is het hoofdkwartier van De Leeuwin. Dan hoef je alleen nog maar uit te vinden waar mijn vrienden naartoe zijn geteleporteerd. Je bevrijdt ieder van ons en hop, je bent de held van de dag. Duidelijk?’

‘Ehm... ja?’ zeg je langzaam.

Je ziet Phileine achteromkijken. Achter haar komen meerdere schimmen aanzwemmen. Ze zijn snel. ‘Zijn dat nou Katmeermijnen?!’ vraag je geschokt.

‘Welk deel van Katlantis snapte je niet, Sherlock?!’ roept ze uit. ‘Ik heb geen tijd meer. Wil je me helpen of niet?!’



Als je Phileine wilt helpen, ga je naar 65.

Als je haar niet wilt helpen, ga je naar 18.

6

Je observeert het speelparadijs. Er zijn twee ingangen: het luik waardoor Raff is verdwenen en de officiële ingang.

WAT DOE JE?

Je volgt Raff en de robot. > Ga naar **19**

Je gebruikt de hoofdingang. > Ga naar **9**

Je gaat terug naar de kaart. > Ga naar **318**

7

TOEGANG TOT DE SIMULATIEKAMER UITSLUITEND TOEGESTAAN NA ONTSMETTING IN DE SLUIS, staat er op het bord.

‘Wat is dat eigenlijk, een simulatiekamer?’ vraagt Raff.

‘Maar één manier om daarachter te komen,’ zegt Phileine. Ze zet een stap naar voren, maar Puck houdt haar tegen. ‘Schelm is daar,’ zegt ze zacht.

‘Waar is Blaag eigenlijk?’ vraagt Manú. Iedereen kijkt jou aan. Je voelt hoe je wit wegtrekt.

Onderweg hiernaartoe had je verteld over Robotopia, over hoe Robotterik de aarde had overgenomen, over wat De Leeuwin in de toekomst had gezegd. Raff vulde je waar nodig aan. Blaag had je expres niet genoemd. Je kon niet nóg een keer vertellen wat er was gebeurd.

‘Blaag is doodvermoord,’ snikt Puck. ‘Door Robotterik.’ Het is alsof alle lucht uit de ruimte verdwijnt.

Niemand zegt iets. Manú slaat zijn handen voor zijn gezicht, Raff en Puck kijken elkaar woedend aan. Phileine balt haar vuisten. Het is alsof het nu pas tot je doordringt. Blaag, de raarste, grappigste, moedigste Blob uit het universum... is er niet meer.

Het is Raff die een einde aan de stilte maakt. 'Ik wil Robotterik totaal verwoesten,' zegt hij. 'Maar daarvoor heb ik mijn krachten nodig.'

Puck haalt diep adem. 'Er zit niets anders op,' zegt ze.

'We moeten naar binnen,' vult Phileine aan. Manú zegt niks maar knikt.



Met z'n allen stappen jullie de sluis in.

Een zachte mist spuit uit de muren en bedekt jullie van top tot teen. Vervolgens voel je een warme luchtstroom die de mist wegblaast. De sluisdeur tegenover jullie opent zich met een sissend geluid. Het enige dat je ziet is mist.

‘Het was mij een genoegen u schoon te mogen maken,’ zegt een stem.

‘Fluf off,’ zegt Puck en ze stapt als eerste door de mist.

Een voor een volgen jullie haar.

> Ga naar **20**

8

Links was toch niet omhoog. Jammer voor je, zeg!

GAME OVER  > Ga terug naar **78**

9

Je haalt diep adem en loopt naar de ingang van Utopia 2.0. De zware deuren glijden open. Confettikanonnen gaan af. Neonlichten flitsen. Een vrolijk muziekje speelt.

‘Pretmaatje #8543B GEARRIVEERD!’ schalt een stem uit een luidspreker. Een robot op wieltes rolt op je af.

Hij heeft een vrolijk feesthoedje op.

‘Welkom, welkom!’ roept hij. ‘U bent de uitverkorene!’ Voordat je kan reageren, plakt hij een sticker op je borst met daarop: Pretmaatje #8543B.

‘BLAAG NIET PRETTIG,’ zegt Blaag wantrouwig. Voordat je hem tegen kunt houden, verandert hij in een roze libelle.

‘Wacht!’ roep je, maar de Blob is al verdwenen.

‘DE PRETPLOEG BEGINT NU!’ roept de robot, en hij rijdt zonder om te kijken weg.

Je slikt. Je hebt zo’n gevoel dat er iets niet klopt. Toch volg je hem. Raff is hier ergens binnen, en misschien heb je de kans om hem te bevrijden!

> Ga naar **34**

10

Hoe kom je er nu bij dat omlaag omhoog is? De tentakel grijpt je weer vast en dit keer laat hij je niet meer los...

GAME



OVER | > Ga terug naar **78**



'HET VOELT
ALSOF JE HET
ZELF BELEEFT!'

NOVA (9 JAAR)

IN DIT
GAMEBOEK
MOET JIJ DE
GAME HELDEN ZIEN
TE REDDEN UIT
DE KLAUWEN VAN
DE LEEUWIN.
MAAR LET OP!
ALS JE DE
VERKEERDE
KEUZES MAAKT,
IS HET
GAME OVER!

Dit BOEK
speelt als
een GAME!



9 789030 510642

www.billybones.nl

B
1

Dit boek is goedgekeurd door

ZIEN  IN DE KLAS

DIT BOEK IN DRIE WOORDEN

Avontuur

Gamen

Overleven

