

Zar en het slijmmonster

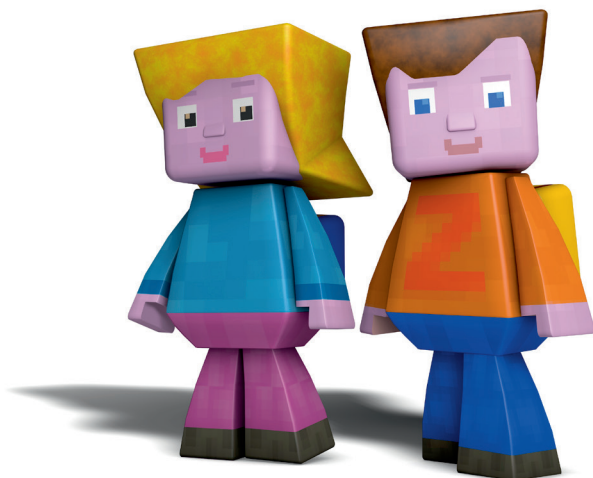
Rian Visser & Mark Baars



z w i j s e n

Sluit aan bij school

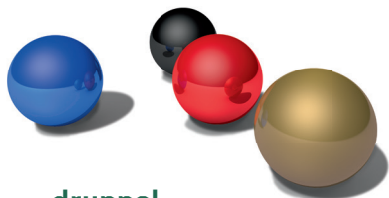
Dit kom je tegen in het spel:



Zar en Lina

Zar en Lina zijn vrienden.

Ze zijn ongeveer gelijk met het spel begonnen.

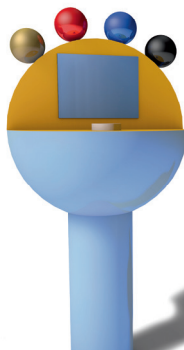


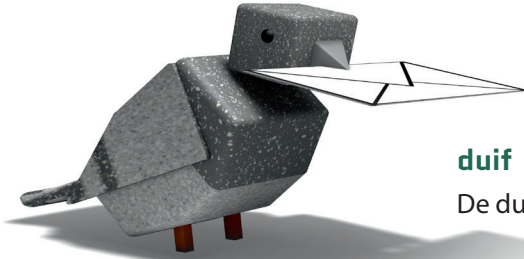
druppel

Met een druppel kun je iets kopen.
Er zijn zwarte, blauwe, rode
en gouden druppels.

druppelpaal

Hier kun je je druppel
ruilen voor spullen,
eten of andere dingen.





duif

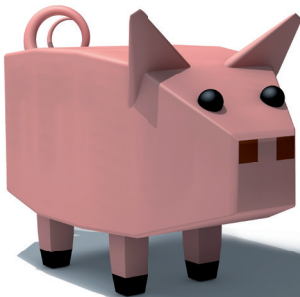
De duif brengt spullen.



draak

Er zijn veel monsters in het spel.

De draak is daar één van.



biggetje

Er zijn ook dieren in het spel.

De meeste dieren zijn lief.

Sommige dieren zijn stout
of gevaarlijk.


Het raadsel

Zar wordt wakker en rekt zich uit.
De zon is net op.
Vandaag wil hij bouwen aan zijn spoorbaan.
Maar eerst moet hij wat eten.
Dat is belangrijk in het spel.
Want daardoor krijg je meer kracht.
Er is geen eten in huis.
Gelukkig heeft Zar een tuin vol groente.
Hij staat op en kijkt uit het raam.
Hee, daar komt Lina aan!
Langzaam loopt ze dichterbij.
Dat is raar, want Lina houdt van rennen.
Misschien heeft ze niet veel kracht?
Dan moet ze wat eten!
Ik pluk een tomaat voor haar, denkt Zar.
Of misschien wil ze liever een aardbei?
Zar gaat naar buiten.
Van schrik slaat hij zijn hand tegen zijn mond.
Alle planten zijn weg.
'Dag, Zar,' zegt Lina.
'Dag, Lina,' groet Zar.
'Mijn tuin is helemaal verwoest!
Weet jij wie dit gedaan heeft?'
'Ik heb geen idee,' zegt Lina.
'Mijn planten zijn ook weg.
Ik denk dat een monster dat gedaan heeft.'
Zar denkt na.

Er zijn veel monsters in het spel.
Er is een draak die vuur spuugt.
Er zijn torren die graag willen vechten.
En de beer is ook gevaarlijk.
Maar hij kent geen monster dat planten eet.
En hij ziet nog iets raars aan de grond.
Zar bukt om te voelen.
Er kleeft vies spul aan zijn hand.
'Wat is dit?' vraagt hij.
'Het is een soort slijm,' antwoordt Lina.
'Het ligt overal.'
Zar begrijpt er niets van.
'Bestaat er een slijmmonster?' vraagt hij.
Lina weet het niet.
'Heb jij nog eten in huis?' vraagt ze.
'Nee, al mijn eten is op,' zegt Zar.
Hij maakt zich zorgen om Lina.
Ze beweegt niet alleen langzaam.
Ze ziet er ook anders uit.
Er hangt een witte gloed om haar heen.
'Je ziet bleek,' zegt Zar.
'Je moet snel iets eten.'
'Daarom kwam ik naar je toe,' zegt Lina.
'Ik heb geen eten meer.'
Oei, dat is een probleem, denkt Zar.
'We moeten eten gaan zoeken,' zegt hij.
'Verderop zal vast nog wel iets groeien.'
Lina knikt.
'Dat is goed.'
We gaan eten zoeken.'





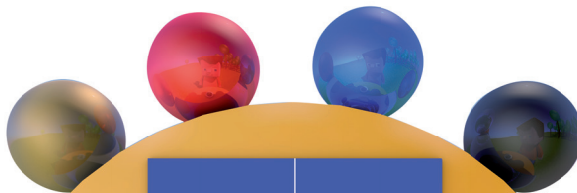


Langzaam lopen ze door het dal.
Lina loopt steeds trager.
De gloed om haar lijf wordt steeds witter.
Bezorgd kijkt Zar om zich heen.
Vroeger was het gras prachtig groen.
Nu ligt het vol met slijm.
Ineens ziet hij een blauw stipje.
Hij rent ernaartoe.
Er ligt een blauwe druppel in het slijm.
Zar veegt hem schoon aan zijn broek.
Een druppel kun je ruilen voor eten of voor spullen.
Er zijn zwarte, blauwe, rode en gouden druppels.
Met de druppel rent hij terug naar Lina.
'Dit is onze redding!' roept hij.
'Nu kunnen we eten kopen.
Kom, we gaan naar de druppelpaal'
Lina knikt zwakjes.
Ze zet een piepklein stapje vooruit.
Zar probeert Lina moed in te praten.
'Gaat het nog?' vraagt hij.
Bezorgd pakt hij haar hand.
'Jij mag kiezen wat je wilt eten.'
Lina zet een nog kleiner stapje.
Zo komen we er nooit, denkt Zar.
'Ik ga alleen,' zegt hij.
'Wil jij hier wachten?'
Lina geeft geen antwoord.
Nu maakt Zar zich echt ongerust.
Snel rent hij weg.

Bij de druppelpaal

Onderweg komt Zar langs het huis van Lina.
Vroeger had ze een mooie bloementuin.
Nu is het gazon kaal en overal ligt slijm.
Langzaam klimt Zar een heuvel op.
Het gras is glad van het slijm.
En Zar heeft ook een lege maag.
Hij voelt dat zijn kracht afneemt.
Aan de andere kant van de heuvel glijdt hij omlaag.
Dat gaat lekker snel.

Dan komt hij bij de druppelpaal.
Zar bekijkt een bordje.
Daarop staat wat een druppel waard is.
Een gouden druppel is het duurst.
Daarna de rode, de blauwe en de zwarte.
Zar laat zijn blauwe druppel in het gat vallen.
Zachtjes rolt hij omlaag.
Wat zou ermee gebeuren?
Zou hij onder in de paal blijven liggen?
Of rolt hij ergens heen?
Misschien is er een plek waar alle druppels bewaard worden?
Op het scherm verschijnen een paar woorden:



BRIEF

KLEREN

ETEN

SPULLEN

Vreemd dat er *brief* bij staat, denkt Zar.
De baas schrijft soms een brief aan de spelers.
Dan geeft hij hen een opdracht.
Soms krijgen ze een straf.
De brief wordt altijd door een duif gebracht.
Vorige keren kostte de brief niets.
Toen kwam de duif gewoon.
Nu moet hij er een druppel voor betalen.
Dat is jammer van zijn druppel!
Het lijkt hem veel leuker om kleren te kopen.
Hij kan best even kijken wat er is.
Zar drukt op het woord *kleren*.
Meteen verschijnen er plaatjes op het scherm.
Hij kan een stoere pet kopen.
Of een jasje met gouden knopen.
Dat staat hem vast goed!
Zar ziet voor zich hoe hij het jasje aanheeft.
En hoe hij er dan mee op zijn trein rijdt.
Zar ziet ook een jurk.
Hij weet zeker dat Lina die prachtig zou vinden.
Wat een mooie dingen kun je kopen ...
Met een schok denkt Zar aan Lina.
Zij heeft geen jurk nodig, maar voedsel!
En hij moet zelf ook iets eten.
Zar merkt al dat hij trager beweegt.
Zijn kracht is bijna op.
Stel je voor dat het spel stopt voor Lina.
Dan raakt ze haar huis kwijt en moet ze opnieuw beginnen.
Zal hij haar dan weer zien?
Zar drukt op het woord *eten*.

Er verschijnen een paar plaatjes.
Mmmm, een taart!
Het water loopt hem al in de mond.
Helaas is de taart niet genoeg voor hen allebei.
Hongerig bekijkt Zar alle plaatjes.
Er is pizza, patat en ijs.
Hij moet iets kopen wat ze kunnen delen.
Bijvoorbeeld een zak met broodjes.
Voor een blauwe druppel krijgt hij er tien.
Zar drukt op het plaatje van de broodjes.
Er klinkt een piepje.
In de lucht vliegt een duif.
De vogel brengt de zak met broodjes.
Ze zijn nog warm en ze ruiken heerlijk.
Zar eet er eentje op.
Meteen voelt hij zich iets sterker.
De rest stopt hij in zijn rugzak.



Zo hard hij kan, rent Zar terug.
Een paar keer glijdt hij uit in het slijm.
Snel staat hij weer op.
Hijgend komt Zar bij de plek waar Lina op hem wachtte.
Waar is ze?
Zoekend kijkt hij rond.
Ineens ziet hij haar.
Ze ligt doodstil in het gras.
Haar lichaam is helemaal grijs.
Daarom kon hij haar niet goed zien!
Zar hurkt naast haar neer en schudt aan haar schouders.
'Lina! Lina!'

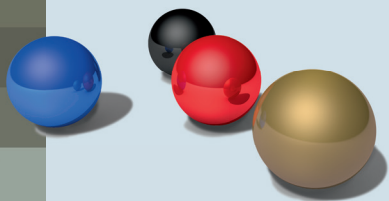
Op zoek naar eten

Zar geeft Lina een broodje.
Langzaam krijgt ze weer wat kleur.
Snel geeft hij haar nog een broodje.
Lina gaat rechtop zitten.
'Waar was ik?' vraagt ze.
'Je was bijna verdwenen!' roept Zar.
Zijn hart bonkt van schrik.
Wat stom dat hij zo treuzelde bij de paal!
Voorzichtig gaat Lina staan.
'Hoe voel je je?' vraagt Zar.
'Super!' roept Lina.
'Ik heb al mijn kracht weer!'
Blij rent ze een rondje om hem heen.
Boem!
Met een smak valt ze op de grond.
'Bah, wat is dit voor vieze troep?' vraagt Lina.
Zar begrijpt het niet.
Weet Lina niets meer over het slijm en de verwoeste tuinen?
Hij vertelt haar over het slijmmonster.
Lina luistert en knikt dan.
'Nu weet ik het weer.
Misschien had ik geen kracht om dingen te onthouden.
Deed ik raar?'
'Je sprong als een kikker in het rond en kwaakte,' zegt Zar.
Lina bloost: 'Deed ik dat echt?'
'Grapje!' roept Zar.
Meteen is hij weer ernstig.

Zar

en het slijmmonster

Er is iets raars aan de hand.
In het dal ligt slijm op de grond
en alle planten zijn weg.
Hoe kan dat?
Zar en Lina gaan op pad
om het raadsel op te lossen.
Dat valt nog niet mee,
met al die monsters in het spel.
Gelukkig ontmoeten ze ridder Didi.
Kan zij hen helpen?



*Zar en Lina maken een spannend avontuur mee.
Lees maar!
Dit is boek 1 uit de serie Game-lezen.*

NUR 282

ISBN 978-90-487-3396-5



9 789048 733965



game-lezen

avontuur

zwijzen.nl

Zwijzen, dé leesspecialist sinds 1846