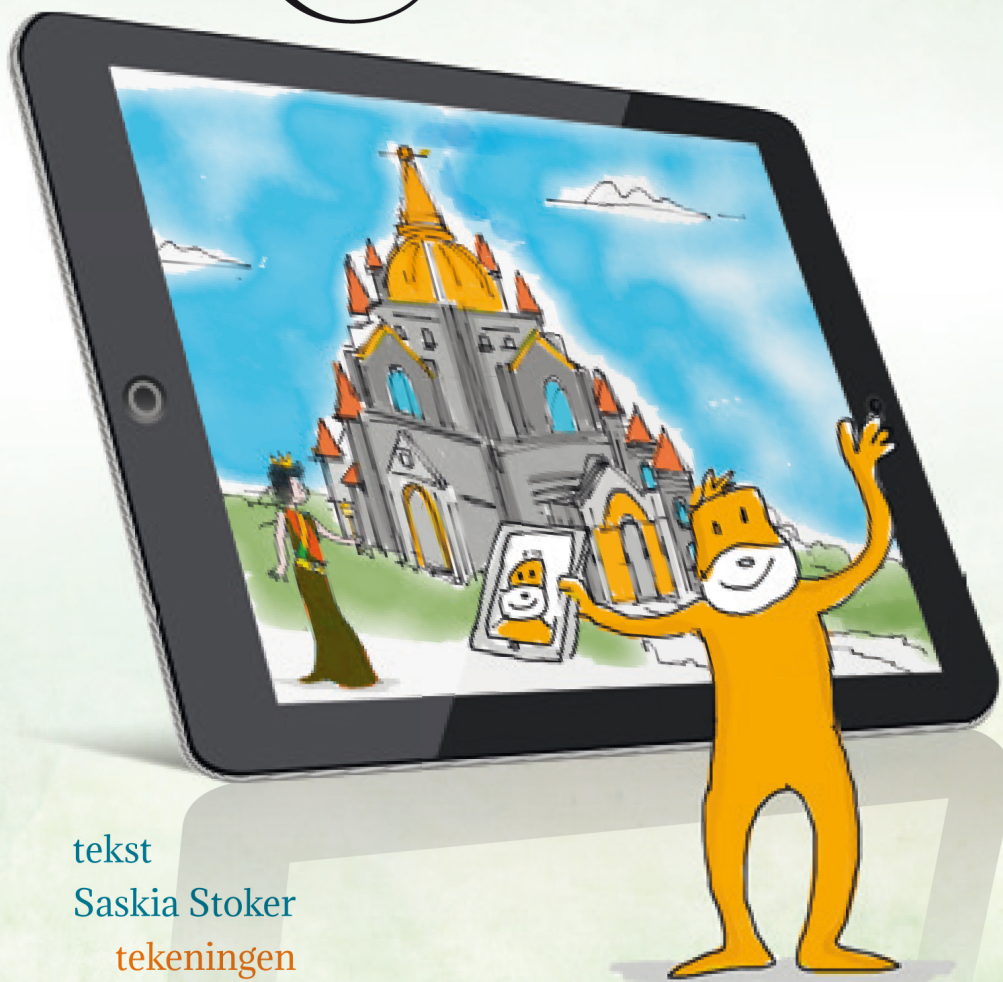


# Het mysterie van koningin *Zenobia*



tekst

Saskia Stoker

tekeningen

Jurriaan Gorter

## COLOFON

ISBN 9789051798937

1e druk, 2015

© 2015 Saskia Stoker (tekst), Jurriaan Gorter (tekeningen)

Dit boek is een uitgave van Gopher B.V.

Keizersgracht 75-II

1015 CE Amsterdam

Telefoon 020 427 9204

Exemplaren zijn rechtstreeks te bestellen  
via internet: [www.gopher.nl](http://www.gopher.nl) en bij iedere boekhandel.

*Niets uit deze uitgave mag worden veeelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke manier dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur en de uitgever.*

*No part of this book may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means, without written permission from the publisher.*

# Het mysterie van koningin Zenobia



Tekst:

Saskia Stoker

Tekeningen:

Jurriaan Gorter

Als Isa tien jaar oud is, geeft ze een groot feest voor al haar familie en vrienden. Van haar ouders en opa en oma krijgt ze een tablet cadeau om spelletjes op te spelen. Op de tablet zet zij een virtueel huisdier dat ze Komo noemt. Vanaf dan moet Komo natuurlijk verzorgd en gevoerd worden om hem op



de tablet in leven te houden. Want Komo is geen echt huisdier, stel je eens voor. Nee, Komo leeft in haar tablet. Isa moet hem ook aankleden, ze kan spelletjes met hem spelen en nog meer van dit soort leuke dingen. Komo is een geel, harig diertje met een vrolijke, witte snoet. Als ze Komo genoeg te eten geeft en vaak genoeg met hem speelt, dan heeft hij ook een grote en ondeugende glimlach.

'Mam?' mompelt Isa op een ochtend met haar mond vol hagelslag, 'wat gaan we vandaag eigenlijk doen?' 'Nou,' zegt haar moeder, 'vandaag gaan



we naar een oude stad waar vroeger een buitengewoon beeldschone koningin woonde.' De koningin, Zenobia was haar naam, regeerde vroeger over een heel groot landgoed.

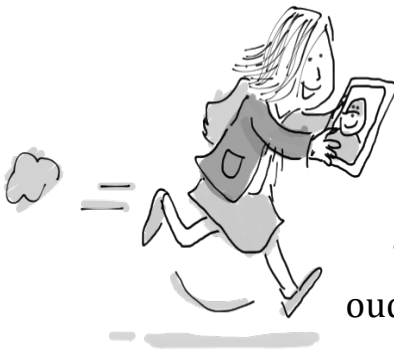
Helemaal vanaf hier tot aan Rome,

een stad hier  
ver vandaan.  
koningin  
Zenobia



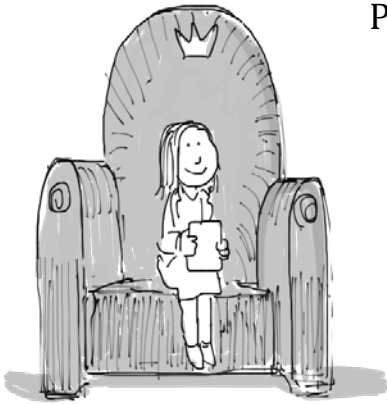
was heel dapper en zowel haar dienaren als het volk hadden veel waardering voor haar. De mensen die vroeger in de stad woonden hadden weleens gehoord dat de koningin ook een dochter had die Janneke heette, maar dat wisten ze niet helemaal zeker. 'En nu lieve Isa, moet jij eens snel je schoenen gaan pakken. Anders komen we natuurlijk nooit in het kasteel van koningin Zenobia.'

Als Isa later die dag het kasteel is binnengelopen, rent ze dolblij door alle 1001 verschillende kamers



heen, met haar mooie tablet stevig onder haar arm. 'Wat is het hier oud en stoffig!' zegt Isa

tegen Komo, 'maar ik kan me best voorstellen dat je als koningin hier wilt wonen.' Ze gaat bovenop de oude troon zitten met Komo stevig in haar handen. 'Stel je eens voor, Komo,' zegt Isa, 'dat dit je eigen kasteel is en dat iedereen ons de hele dag limonade komt brengen. Dat zou gezellig zijn.'



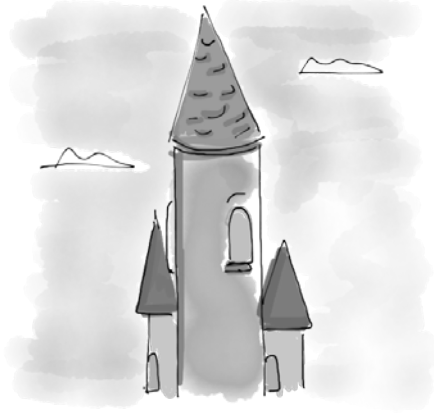
Plotseling hoort Isa haar moeder roepen: 'Isa, waar ben je?'

Ze springt snel op en rent weg. 'Jahaa, ik kom al, mam!' roept Isa naar haar

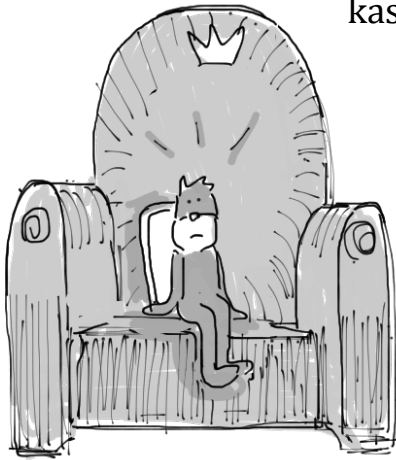
moeder, en rent terug naar de uitgang. O, o. Ze is helemaal vergeten dat haar tablet nog op de oude troon ligt. En zo blijft Komo achter in het oude kasteel van koningin Zenobia.

Tegen het vallen van de avond wordt het langzaam donker in het oude kasteel.

De tablet is niet achtergebleven op zomaar een plek. Het ligt in een oud kasteel waar iets heel bijzonders gebeurt. Wanneer



de maan haar licht door de kasteelramen schijnt, komt alles in het kasteel tot leven.



Langzaam knippert Komo met zijn ogen. Waar ben ik? denkt hij. Dit



zijn niet de randen van mijn vertrouwde tablet. Komo kijkt om zich heen en ziet veel meer dan hij normaal vanuit zijn tablet kan zien. Hij legt zijn handen op zijn buik. Zijn vacht is ineens harig en zacht geworden. Nieuwsgierig kijkt hij dan naar de stoel waarop hij zit. Het is de troon van koningin Zenobia! In wat voor mysterie is hij beland? Kan ik nu echt lopen en rennen? vraagt hij zich af. Hij zwalkt op zijn benen naast de troon. Komo probeert zo recht mogelijk te lopen maar dat is nog verdraaid lastig. Boink. Een stofwolk dwarrelt om hem heen. O, o, dat lopen gaat nog niet zo goed. Nog een keer probeert Komo op te staan en begint enthousiast te lopen door de ruimte heen, en zakt zo weer door zijn benen. Au, denkt Komo, het doet nu echt pijn als ik val. Zal ik eens kijken of ik helemaal alleen ben? En Komo staat

op en wandelt door het grote bijzondere kasteel.



Ineens hoort hij uit de verte een kwetterend geluid.

‘Tjilp, tjilp, is daar iemand?’ hoort Komo.

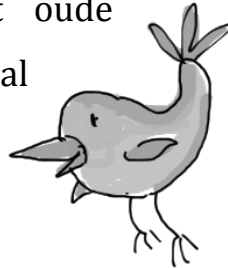
‘Tjilp, tjilp.’ Kort

daarop komt er een kleine vogel aanvliegen die op de schouder van Komo gaat zitten.

‘Hallo,’ zegt Komo, ‘wie ben jij?’

‘Ik, tjilp tjilp’, zegt het vogeltje. ‘Ik ben SoMe en ik vertel spannende waargebeurde verhalen aan de bewoners van dit oude kasteel. Wil jij ook een verhaal horen?’

‘Nou,’ zegt Komo, ‘dat lijkt mij wel leuk.’



‘Oké’, tjilpt SoMe. ‘Luister dan goed.’

*'In een kamer, donker en klein,  
kan ik niet gelukkig zijn.*

*Ridder, kom je mij halen en bevrijd je mij gauw?*

*Dan word ik jouw vrouw!*

'O,' zegt Komo, 'dat is een mysterieus verhaaltje. Zit er echt iemand in een donkere kamer te wachten op een ridder?' Maar voordat hij een antwoord krijgt op die vraag, vliegt SoMe alweer het raam uit.

'Tot straks!' roept de blauwe vogel hem na.

Komo loopt verder en zwalkt door de stoffige gangen van het kasteel. Daarna probeert hij te rennen.

Boem.

Komo rent zo snel en enthousiast op zijn nieuwe avontuurlijke plek, dat hij even vergeet om te kijken waar hij rent.



'Au, mijn hoofd',  
mompelt Komo.

'Daahhhat dacht ik  
nu ook', zegt  
een stem  
zachtjes.

Komo kijkt  
op om te zien  
waar hij

tegenaan gelopen is, en ziet een stoffig, zilveren pak staan in het maanlicht. Een stoffig, zilveren pak dat kan praten. Dat is gek, denkt Komo.

'Hallo zilveren pak, heb ik je pijn gedaan?' vraagt hij vriendelijk.

Het zilveren pak schudt met veel gerinkel zijn armen en benen. 'Ach,' zegt het zilveren pak,