

BILLY BONES
BAZEN



MARCEL VAN DRIEL

GAME HELDEN

TEGEN DE MONSTERS

MET ILLUSTRATIES VAN
PACO VINK



PUCK

BLARG



RAFF



MANÚ



PHILEINE



ATLAS



LEONA

GAME HELDEN

TEGEN DE MONSTERS

BILLY BONES BAZEN

Ahooy! Mijn naam is Billy Bones en ik heb voor jou de gaafste avonturen uitgezocht. Ik noem ze de Billy Bones Bazen. Dit zijn verhalen die kunnen worden voorgelezen, die je samen óf lekker zelf kunt lezen. Alle verhalen hebben korte hoofdstukken en zinnen om lezen makkelijker en leuker te maken. Kies jij voor actie en humor of voor magie en vriendschap?

Er is altijd een verhaal dat jou laat zien hoe tof lezen is! Als je leest, of leert lezen, word je niet alleen slimmer maar krijg je ook meer zelfvertrouwen.

Wil je meer weten over de verschillende series van Billy Bones Bazen?

Ga dan naar www.uitgeverijbillybones.nl

Welk verhaal kies jij vandaag?

Wil jij weten welk verhaal het best bij jou past? Let dan goed op welk Bazen-label het boek heeft; samen lezen, voorlezen of lekker lezen.

In de **samen lezen**-boeken staan makkelijk te lezen woorden in kleur. Zo kun je zien welke woorden jij zelf kunt lezen. Wil je liever voorgelezen worden? Kies dan een **voorlezen**-boek. Als je lezen al (bijna) de baas bent, dan is een **lekker lezen**-boek iets voor jou!

**Met Billy Bones Bazen
word jij lezen de baas!**

Dit zijn
lekker lezen-
boeken

GAME HELDEN

De Game Helden maken
veel avonturen mee!





Billy Bones
Vliegtuigstraat 6-H
1059 CL Amsterdam

Billy Bones is een imprint van Meis & Maas.

Eerste druk, februari 2022

Tekst: Marcel van Driel
Cover & illustraties: Paco Vink

Deze uitgave © Billy Bones, Amsterdam 2022

Alle rechten voorbehouden

ISBN: 9789030508489
NUR: 282 - 283

www.uitgeverijbillybones.nl

Welk verhaal kies jij vandaag?

GAME HELDEN

TEGEN DE MONSTERS



MARCEL VAN DRIEL

MET ILLUSTRATIES VAN
PACO VINK

BILLY
BONES

WELKOM IN HET OERWOUD

Raff hoort het geritsel als eerste.

‘Wat was dat?’ vraagt Puck.

Raff loopt naar de struiken.

De bladeren bewegen driftig heen en weer.

‘Ik zou het niet doen,’ zegt Manú.

‘Het is vast een bruto monster dat ons wil doodvermoorden.’

Maar Raff is zowel eigenwijs als dapper.

‘Het is een game, weet je nog?’ zegt hij.

‘Hier kan ons niks gebeuren.’

Raff stopt vlak voor het struikgewas.

Ineens schieten er harige poten uit.

Eerst een paar, daarna een heleboel.

Ze zitten aan tientallen gitzwarte spinnen vast.

‘Spinnen!’ gilt Phileine.

‘Waarom moeten het nou spinnen zijn?!’

Raff deinst achteruit en botst tegen
Phileine aan.

‘Ik zei het toch?’ zucht Manú.

‘Waarom luistert er nooit iemand naar mij?’

Gehaast speuren ze de omgeving af.

Liggen er ergens wapens?

Het is een game, dus er moet een
oplossing zijn!

Ondertussen komen de spinnen steeds
dichterbij.

Raff ziet dat ze tanden hebben.

Ze tikken ritmisch op elkaar.

HAP! HAP! HAP!

‘Die ene moet echt naar de tandarts,’ zegt
Puck.

Phileine vindt het niet grappig.

‘Ik haat spinnen!’ zegt ze.

‘Ze zijn niet echt hè,’ antwoordt Raff.

Maar ook hij klinkt benauwd.



De beesten zien er angstaanjagend uit.
Had hij toch een andere game moeten
kiezen?

Raff, Phileine, Manú en Puck zitten in
dezelfde klas.

Na schooltijd spelen ze meestal op het
plein.

Om kwart voor vijf racen ze naar huis.

Want om vijf uur is het gametijd!

Vandaag was het Rapps beurt om te
kiezen.

Hij zocht dit oerwoudspel uit in
GameCloud.

Nu ze omsingeld zijn door de
monsterlijke spinnen, twijfelt hij.

In dit spel heb je namelijk maar één
leven.

Iedere speler heeft een energiebalk.

Als die leeg is, ben je dood.

‘Wat moeten we doen?’ schreeuwt

Phileine.

De spinnen komen steeds dichterbij.

‘Eh... volg mij!’ roept Raff.

Hij heeft ineens een idee.

Zijn poppetje springt en landt op de rug
van een spin.

Het beest draait zich meteen om en hapt!

Maar Raff is alweer weg.

Hij springt van de ene spin op de andere.

‘Ik ben Spider-Man!’ roept hij.

Nog één sprong en dan is hij ontsnapt.

‘Uitslover,’ zegt Puck.

‘Je bent gewoon jaloers,’ grijnst Raff vanaf
de kant.

De rest springt nu ook van beest naar
beest.

Net op tijd!

Ze zijn ontsnapt aan de kaken des doods.

Maar helaas niet voor lang.

De spinnen keren zich met veel kabaal
om.

HAP! HAP! HAP!

Ze vormen een grote zwarte wolk.

Een wolk van poten en tanden.

‘Volg mij!’ roept Puck.

Met zijn vieren rennen ze achter haar
aan, het oerwoud in.



DODELIJK ROTSBLOK

Ze snellen door het oerwoud met de spinnen op hun hielen.

Raff hoort de spinnen-kaken op elkaar klappen.

Dan verdwijnt Puck in de bosjes.

Voordat Raff haar kan volgen, roept ze:

‘Stop!’

Raff remt net op tijd af.

Voor zijn voeten begint een ravijn.

Hij was er bijna ingestort en dan was het

GAME OVER geweest.

Ze rennen met zijn allen langs de afgrond.

Achter hen klinkt: **HAP! HAP! HAP!**

‘Kijk!’ roept Phileine ineens, ‘een touwbrug!’

Achter elkaar steken ze het ravijn over.

Puck als eerste en Raff als laatste.

In het echt zou Raff dit niet kunnen.

Daarom speelt hij zo graag games.

Want daarin kan hij alles.

De spinnen aarzelen geen moment en volgen hen.

Meteen zakt de brug een eind naar beneden.

‘We zijn te zwaar!’ roept Raff, ‘de boel gaat instorten!’



Ze rennen naar de overkant,
maar ook daar zijn ze niet veilig!
De spinnen zijn al halverwege
de brug!
Raff kijkt om zich heen.
'Daar!' roept hij en hij loopt
naar een rotsblok.
'Een beetje hulp graag,
jongens!'



Met zijn allen rollen ze het blok tot vlak voor de brug.

De spinnen zijn er bijna!

‘Nu!’ roept Raff.

Ze geven het rotsblok een laatste zet.

Het rolt sneller en sneller naar beneden.

Onderweg kegelt het spinnen van de brug.

‘Alsof we aan bowlen zijn!’ roept Raff.

Andere spinnen worden genadeloos geplet.

Groen bloed druipt over de latjes.

Dan blijft het rotsblok ineens op het diepste punt steken.

Midden op de brug.

De overgebleven spinnen zien hun kans.

Als mieren kruipen ze over de steen heen.

‘Waarom gaan jullie niet dood?’
schreeuwt Phileine.

Dan doet ze iets wat Raff nooit had verwacht.

Haar poppetje rent terug de brug op, recht op de spinnen af.

‘Wat doe je nou?’ roept hij.

De brug zakt onder haar gewicht nog verder naar beneden.

Phileine springt op en neer.

De touwen beginnen langzaam te scheuren.

Maar de spinnen zijn bijna bij haar.

Nog even en ze wordt opgevreten!

Phileine springt nog een keer en dan knappen de touwen.

Het rotsblok dondert naar beneden, samen met de spinnen.

‘Phileine!’ gilt Puck.

Maar Phileine weet wat ze doet.

Ze rent terug over de vallende brug.

Dan springt ze.

Haar poppetje klampt zich vast aan de
rand van het ravijn.

Onder haar stort alles in.

Raff en Puck helpen haar omhoog.

‘Dat was dom,’ zegt Manú.

‘Nee,’ zegt Raff.

‘Dat was superstoer.’



Ondertussen in de toren van GameCloud...



... zit een grote man, genaamd Atlas, achter een muur van schermen.



Atlas drukt op 'YES'



Hierdoor wordt hij de wereld van de games in geteleporteerd!

DE MONSTERVERZAMELAAR

Atlas loopt door de monsterzaal.

De zaal bestaat alleen online en zit in
GameCloud verstopt.

Zo kunnen de spelers de zaal niet
vinden.

Toch is de zaal zelf geen game.

Het is een virtuele gevangenis, vol met
kooien.

Daar zitten de monsters in.

Aliens, wilde dieren, zombies.

Schepsels met tentakels en grote tanden.

Atlas heeft ze één voor één verzameld en
naar de zaal gebracht.

Dat was heel gevaarlijk.

Want in de monsterzaal is alles echt.

Hij weet niet hoe het kan.

Maar als je hier doodgaat, dan ben je in
het echt ook dood.



Atlas rilt.

Hij wil hier eigenlijk niet zijn.

Zeker niet vandaag.

Want vandaag is de grote dag.

Vandaag wordt zijn bazin een superboef.

Nog een paar uur en dan is het zover.

Maar voor die tijd moet hij nog één ding doen.

Atlas loopt naar een kleine kooi.

In de kooi zweeft een roze bal.

Het is Blaag de Blob.

Blaag kan in alles veranderen.

Atlas weet niet waar Blaag vandaan komt.

Niet uit een game in ieder geval.

Zijn bazin heeft hem ergens gevonden.

Volgens Atlas hoort Blaag hier niet thuis.

Want de Blob is geen monster.

Daarom gaat hij hem bevrijden.

Stiekem!

Voordat zijn bazin
erachter komt.

De kooien zijn gemaakt van pure
energie.

Ontsnappen is onmogelijk.

Ze kunnen alleen van buiten open.

Als je de code weet, tenminste.

‘**4 1 2**,’ zegt Blaag.

Atlas kan hem niet verstaan.

Maar hij weet wel wat Blaag bedoelt.

‘Je wil hier weg, hè?’ vraagt Atlas.

De Blob verandert in een hand met ogen.

De hand steekt zijn duim omhoog.

Atlas tekent een rondje op de celwand.

Zijn lichaam krijgt meteen een schok.

Atlas negeert de pijn.

Hij wil nét een punt in de cirkel zetten
als er iemand achter hem kucht.

Verschrikt draait Atlas zich om.



Daar staat zijn bazin, De Leeuwin.
De vrouw die gevaarlijker is dan alle
monsters bij elkaar.
'En wat zijn wij aan het doen?' vraagt ze
koeltjes.



Met Billy Bones Bazen word jij lezen de baas!

OM EEN REUZENSLANG IN EEN GAME TE
VERSLAAN, MOETEN RAFF, PUCK, MANÚ EN
PHILEINE POWER UPS VERZAMELEN.

WANNEER ZE UIT DE GAME WORDEN
GEGOOID, BLIJKEN ZE DEZE SUPER-
KRACHTEN IN HET ECHT TE HEBBEN!

LUKT HET DE GAME HELDEN OM
UIT DE KLAUWEN VAN DE SUPER-
SCHURK DE LEEUWIN EN HAAR
MONSTERLEGER TE BLIJVEN?

Lees in dit boek meer
over Billy Bones Bazen
of scan de QR-code



www.ultgeverijbillybones.nl

B
—

DIT BOEK IN DRIE WOORDEN

Avontuur —
Gamen —
Vriendschap —

