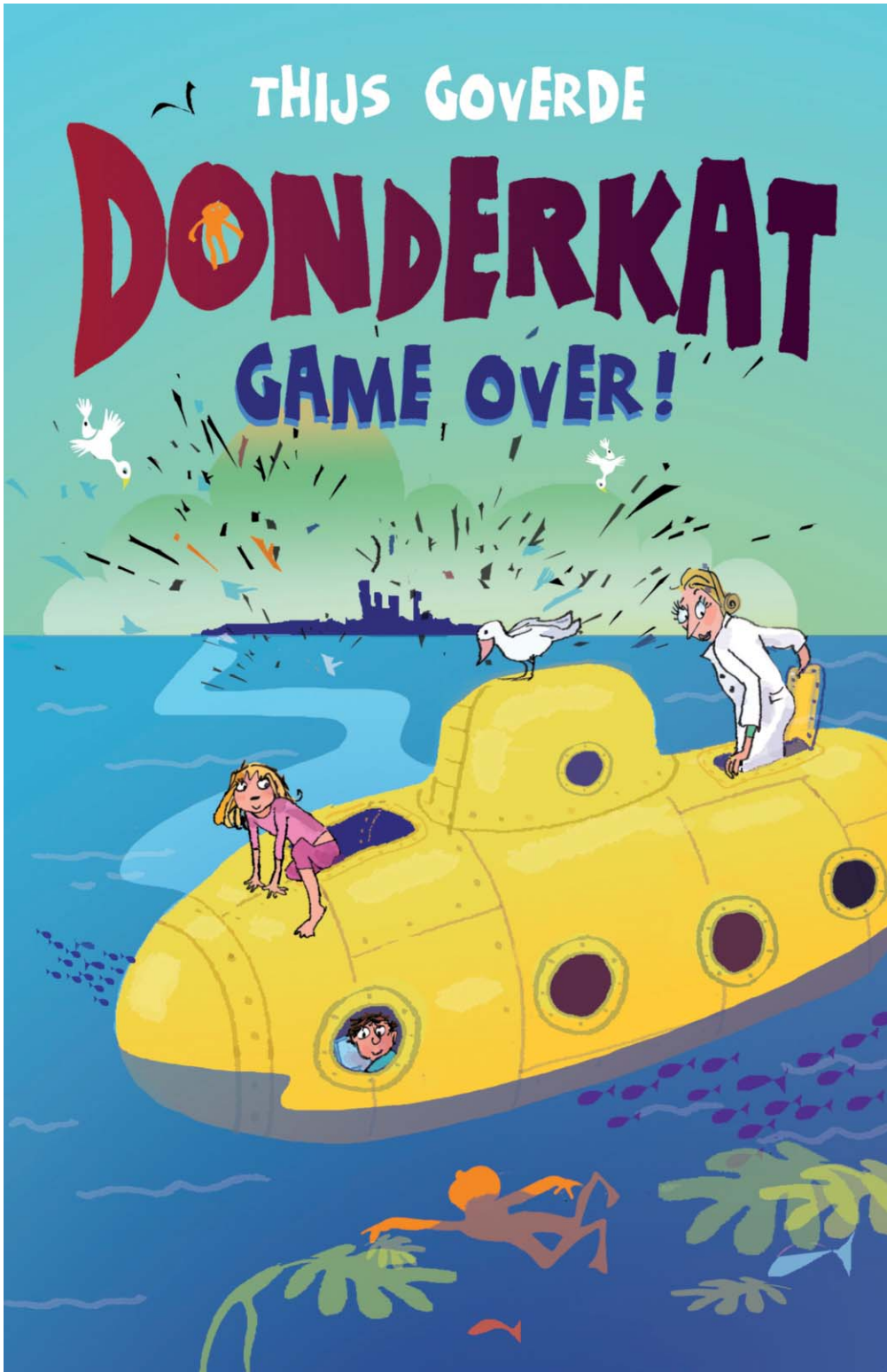


THIJS GOVERDE

DONDERKAT GAME OVER!



Lees ook van Thijs Goverde:

Donderkat
Donderkat vs. kettingzaag
Donderkat op de vlucht
De glanzende stad
De meesterdief trilogie
Het teken van de heksenjagers
De ongelofelijke Leonardo
Het bloed van de verraders

*Voor Noortje en Mariëlle,
zoals lang geleden beloofd*

www.uitgeverijholland.nl
www.thijsgoverde.nl

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veele-
voudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of open-
baar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch,
mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of enige andere wijze, zonder
voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

© Thijs Goverde, 2015
Illustraties, omslag en ontwerp © Elly Hees, 2015
ISBN e-boek 9789025113192
ISBN gebonden boek 9789025112967
NUR 283



WAT VOORAF GING

De Donderkat! Wie kent haar niet?

Nou, ik niet, zeg je misschien.

Of je zegt: ik in ieder geval wel, hoor.

In dat laatste geval kun je dit stukje overslaan en gewoon beginnen met het eerste hoofdstuk van dit boek.

Maar als jij, beste lezer, de Donderkat niet kent, dan is het misschien prettig als ik je eventjes bijpraat, voordat het verhaal van start gaat. Zodat je weet wie wie is, en zo.

Laten we dan maar meteen beginnen met de hoofdpersoon, degene die ons vertelt wat hij allemaal beleefd heeft: Michael.

Michael Laarmans, 12 jaar oud, en een heel gewone jongen. Met een heel gewoon zusje, dat Gaby heet, en twee heel ongewone ouders.

De vader van Gaby en Michael werkte vroeger gewoon voor een bank. De Doggersbank. Maar hij ontdekte dat meneer Dogger, de directeur, een rasechte schurk is. Dogger leent zijn geld altijd uit aan boeven, die er dan slechte dingen mee doen. Een boerderij kopen om dieren te mishandelen. Een fabriek bouwen om kinderen als slaaf te laten werken. Eén van hen, meneer Snoet, heeft



er zelfs zijn beroep van gemaakt om kinderen te ontvoeren en te verkopen.

Moeder Laarmans laat dit alles niet zomaar gebeuren. Zij is een knappe wetenschapper, die in haar laboratorium kan maken wat ze maar wil. En wat ze nu wil maken is: een heleboel bommen. Dat doet ze dan ook. Daarna blaast ze bankgebouwen, boerderijen en fabrieken op.

Natuurlijk wacht ze netjes tot de mensen eruit zijn. Mensen opblazen is onbeleefd, vindt mama. Dat doe je niet. Alleen de gebouwen, om de schurken een lesje te leren.

Dat vinden de schurken niet zo leuk. Ze zetten de achtervolging in met alles wat ze hebben. Dogger looft een prijs uit voor iedereen die de familie Laarmans weet te vangen.

Het gezin moet vluchten voor hun leven, samen met Kwetter, het vriendinnetje van de kinderen. Kwetter komt uit een ver vreemd land dat Boegoe-Boegoe heet en ze is knaloranje.

Ze vluchten met z'n allen naar Kwetters familie in Boegoe-Boegoe, maar ook daar zijn ze niet veilig. Meneer Hakmaranman, een van meneer Doggers vrienden, heeft plannen om het hele oerwoud om te hakken.

Donderkat en haar kinderen steken daar een stokje voor; daarna vluchten ze verder. De prijs op hun hoofd blijft maar stijgen.

Ze komen terecht in Zuid-Mallotië waar ze te maken krijgen met een gewetenloze oliebaas en een akelig Bevrijdingsleger. Dat kost hen bijna de kop: achtervolgd door tanks storten moeder en haar kinderen in een zee vol brandende olie. Gelukkig duikt, op het laatste moment, vader op. Letterlijk. Hij heeft een kanariegele duikboot gekocht (die kan hij makkelijk betalen, want hij berooft banken, via de computer) en daarmee brengt hij zijn gezin in veiligheid.

Nu kan hen niets meer gebeuren. Tenminste, dat denken ze...





1

MILITAIR MOORDCOMMANDO III

Het begon weer eens met een knal, maar dit keer was het geen echte knal. Het was een nepknal, een computerspelletjesknal, want ik was dus een computerspelletje aan het doen. *Militair Moordcommando III*, ik weet niet of je dat kent maar het is best een goed spel. Alleen: je gaat nogal vaak dood, omdat er zoveel bloed in het rond spat dat je bijna niks meer ziet.

Je ziet bijvoorbeeld je vijanden niet aankomen. Dus... ja...

Ik zat te spelen in de computerhoek, waar Gaby en Kwetter en ik altijd ons huiswerk maken. Mama zat vlak naast mij een boek te lezen. Toen ze de knal hoorde keek ze me aan en vroeg: 'Wat is dat?'

'Oh, niks,' zei ik zo achteloos als ik maar kon. 'Gewoon, een spelletje.'

'Gewoon een spelletje?' vroeg ze. 'Dat is raar. Want het geluid dat ik net hoorde, klonk niet als een gewoon computerspelletje. Het klonk als een ontploffing. Van semtex, als ik me niet vergis.'

Mama weet er nogal veel van, en ze kan een springstof herkennen aan het geluid van de ontploffing. Maar nu had ze het toch mis. 'Volgens het verhaaltje is het RDX, geloof ik.'



‘Onzin,’ zei mama geërgerd. ‘Dit was veel te schel voor RDX. Het stikstofgehalte van semtex, moet je weten...’

Oké. Hier had ik dus geen zin in. De ellenlange wetenschappelijke verhalen van mama zijn precies, maar dan ook precies het tegenovergestelde van *Militair Moordcommando III*: ze zijn wel echt waar en helemaal *niet* spannend.

‘Wordt het niet tijd dat jij weer eens wat opblaast?’ vroeg ik. Ik hoopte dat ze bij die vraag afgeleid zou worden van mijn spelletje en eens fijn zou gaan dagdromen over ontploffingen. Mama is pas echt gelukkig als ze dingen in de lucht laat vliegen, namelijk.

‘Iets opblazen?’ vroeg ze met een glimlach.

Het was niet het soort glimlach waar ik op gehoopt had. Ik had namelijk de och-jongen-toch-wat-lief-dat-je-daaraan-denkt glimlach willen hebben. En ik kreeg, in plaats daarvan, de zozomijn-knulletje-denkt-dat-ie-slim-is glimlach.

‘Dat zou jij wel willen, hè, dat ik nu als een kip zonder kop aan de slag ging om dingen op te blazen? Dan kan ik lekker ongestoord mijn spelletje doen, dat denk jij, hè? Nou, die vlieger gaat niet op, jongeman. Schuif jij maar eens op, dan zullen we dat spelletje eens van dichtbij bekijken.’

Met tegenzin maakte ik plaats.

‘Wat is dat hele grote rode ding in het midden van het scherm?’

‘Dat is zeg maar een soort van... nou... ja... het is bloed, eigenlijk.’

‘Aha,’ zei mama koeltjes. ‘Dus mijn zoontje speelt extreem bloederige spelletjes? Heb ik dat goed begrepen? Is mijn zoontje misschien vergeten wat we daarover hebben afgesproken?’

Uh, nee.

Ik was niet vergeten wat we hebben afgesproken. Want we hebben nooit iets afgesproken. Mama heeft me wel heel vaak verteld wat ik allemaal wel en niet mag, maar dat is geen afspreken. Dat is tirannie. Of, zoals mijn moeder dat noemt, ‘opvoeden’.



‘We hebben afgesproken,’ zei mama, ‘dat jij geen spelletjes doet met veel geweld erin. Omdat dat slecht is voor je karakter. Als je vaak die spelletjes doet, dan ga je zelf later ook geweld gebruiken. En dat is niet netjes.’

Daar moest ik heel erg hard om lachen. Mijn moeder is namelijk – dat weet je misschien wel – de meest gezochte terrorist ter wereld. Onder de naam ‘Donderkat’ heeft ze al meer dan honderd gebouwen opgeblazen.

Allemaal gebouwen van schurken hoor, en nooit met de schurken er nog in. Mensen doodmaken vindt mijn moeder niet netjes. Het hóórt niet, vindt ze. Maar toch – erg vredig kun je het niet noemen, wat ze doet. Dus... ja...

‘Ik vind het leuk als je vrolijk bent,’ zei mama koel. ‘Maar dit overdreven harde nepgelach is nergens voor nodig. Ik blaas af en toe een gebouwtje op, maar dat is geen geweld. Dat is een soort...’ Ze wapperde met haar handen. Haar ogen zochten de kamer af. Alsof ze dacht dat het woord, waarnaar ze op zoek was, zich verstopt had in een hoekje van het plafond. ‘... een soort gesprek,’ legde ze uit. ‘Ik laat op die manier aan meneer Dogger en zijn vrienden weten wat ik van hun zaakjes vind.’

Meneer Dogger is een schurkachtige bankdirecteur. Ik heb nu even geen tijd – oké, eventjes eerlijk: geen zin – om uit te leggen waarom hij en zijn vrienden zo schurkachtig zijn, maar dat zijn ze. Neem dat maar van mij aan.

‘Kunt jij ze niet gewoon een briefje sturen? Om te laten weten wat jij van hun zaakjes vindt?’ vroeg Kwetter, die samen met mijn zusje Gaby de huiskamer binnenkwam. Hun haren waren druipnat, want ze hadden net in zee gezwommen.

Wij wonen vlak bij zee, namelijk. Héél dicht bij de zee. We wonen namelijk in de zee, in een gele duikboot die ‘Tsaar Peter’ heet.

Een gele ja. Dat moest en zou, van papa. ‘Ik zal jullie eens wat



laten horen,' had hij gezegd hij toen wij klaagden dat we voor gek liepen in onze gele onderzeeër. Hij had een of ander oubollig gitaarmuziekje op gezet, dat ging over een gele onderzeeboot.

'Pffff, wat een ouwe-zeur-muziek,' had ik gezegd.

'Ouwe-zeur-muziek? Dit? Jongen, besef jij wel hoe ongelooflijk vernieuwend dit was, in 1966?'

'Papa,' zuchtte ik, 'besef jij wel hoe ongelooflijk lang geleden dat is, 1966? Niet alleen was ik toen nog niet geboren, jij was toen nog niet geboren. Dit is geen ouwe-zeur-muziek, dit is *antieke*-zeur-muziek.'

Papa had nog wat gesputterd over dat wij geen smaak hadden, en dat kwaliteit geen tijd kent. Daarna had hij twee dagen lang zitten mokken in de stuurhut.

Daar zat hij nu ook weer, wat helemaal niet nodig was want we lagen gewoon maar een beetje te dobberen met de motoren uit. Maar hij vond het fijn om zich kapitein te voelen.

'Als jij gewoon een briefje stuur,' ging Kwetter verder, 'dan...'

'Dan luisteren ze niet,' onderbrak mama haar. 'Bemoei je er even niet mee, Kwettertje-lief, ik ben Michael aan het opvoeden en dat is al ingewikkeld genoeg. Jongens van twaalf zijn soms zo... zo...'

'Intelligent?' hielp ik haar.

'Stom?' probeerde mijn zusje.

'Allebei,' fronste mama. 'Dat is nou juist het probleem. Maar misschien kunnen jullie mij helpen, meiden. Hoe kunnen we Michael laten ophouden met die bloederige spelletjes van hem?'

'Ik hebt wel een idee!' riep Kwetter enthousiast. 'Wij moet hem gewoon de heeeeee dag kuffelen,' en ze voegde meteen de daad bij het woord. Helaas.

Ze komt uit de oerwouden van Boegoe-Boegoe, dus haar Nederlands is niet helemaal foutloos, en met 'kuffelen' bedoelt zij 'knuffelen'.



Je zou ook kunnen zeggen: met ‘kuffelen’ bedoelt zij ‘iemand in een klemvaste houdgreep nemen en knijpen tot zijn gezicht blauw is’. Want dat is wat ze doet.

Ze is een beetje verliefd op mij, en dat is niet erg want ze is best aardig. Maar op een halve meter afstand, of zelfs maar een centimeter, vind ik haar een stuk aardiger dan van zo dichtbij.

‘Ziet jullie wel?’ riep ze triomfantelijk. ‘Zo kunt hij geen spelletje meer doen!’

‘Ik kan bijna niks meer doen,’ hijgde ik. ‘Ademhalen bijvoorbeeld.’

‘Als je maar niet denkt dat ik hem ga knuffelen,’ huiverde mijn zusje. ‘Ieieuw.’

‘Hmmm,’ deed mama. ‘Het idee is goed, Kwetter, hoewel het nog beter zou zijn als je mijn zoon wat meer ademruimte gaf. Maar zijn huiswerk? Heb je daar al aan gedacht? Hoe kan hij zijn huiswerk maken als jij hem de hele dag knuffelt? En nu we het er toch over hebben: hoe kun jij je huiswerk maken als je hem de hele dag knuffelt? Nee, hier moeten we duidelijk nog wat langer over nadenken. Maar niet nu, want nu gaan jullie aan je huiswerk.’
Pffff.

Eén van de leukste dingen aan het leven als voortvluchtige terrorist is dat je niet naar school kunt. Maar wat minder leuk is: je hebt élke dag de héle dag tijd voor huiswerk.

Een nachtmerrie is het.

‘Laat hem maar los, Kwettertje-lief,’ zei mama. Jullie gaan nu alle drie even een paar uurtjes rekenen en ondertussen ga ik even met papa praten. Die heeft misschien wel een idee. Hij heeft bij een bank gewerkt, dus hij weet hoe je mensen moet overhalen om dingen te doen die ze eigenlijk niet willen.’

En inderdaad: papa had een idee.





2

HET PLAN VAN PAPA

Hij vertelde het die avond, toen we aan tafel zaten. We aten gebakken aardappelen met worstjes. En salade. Van zeewier.

Yep. Zeewier.

Zeewier is heel gezond. Er zitten ongelooflijk veel mineralen en vitamines in, en vezels, en zelfs een paar eiwitten. Dat heeft een mens allemaal nodig, vooral een mens in de groei. Mijn moeder kan je dat precies uitleggen. Er zijn wetenschappelijke redenen voor.

Zeewier is trouwens de enige verse groente die je kunt krijgen als je al maandenlang midden op zee dobert, dus... ja...

Met gezonde tegenzin zat ik de glibberige groene fliebertjes heen en weer te schuiven op mijn bord, terwijl papa en mama praatten over 'het computerspelletjesprobleem'.

Zo noemden ze dat. Letterlijk. Probleem!

Dat wij, drie gezonde jonge kinderen, al maandenlang op zee zwalkten zonder klasgenootjes en zonder ruimte om te voetballen, met elke dag zeewier op het menu, dát was het probleem.

Computerspelletjes waren de *oplossing*, als je het mij vraagt.

Maar mij werd natuurlijk weer niks gevraagd.



‘Lieve schatten,’ zei papa, ‘Josephine en ik willen niet dat jullie van die gewelddadige spelletjes spelen. Die zijn niet goed voor jullie. Wij willen het jullie dus afleren om die spelletjes leuk te vinden. Dat is fout! Fout, fout, fout van ons!’

Hé.

Gaby en ik keken elkaar aan. Ging dit opeens de goeie kant op? ‘We moeten dat niet willen,’ ging papa verder. ‘Als wij jullie verbieden om je hart te volgen, dan krijgen jullie een hekel aan ons én gaan jullie nog meer naar computerspelletjes verlangen. Al-lebei die dingen willen we niet. Dus wat moeten we doen? We moeten jullie juist aanmoedigen om computerspelletjes te doen.’ Gaby en ik knipperden met onze ogen. Dit ging zo ongelooflijk de goeie kant op – het was bijna griezelig. Dit kón niet goed blijven gaan.

‘We moeten,’ zei papa, ‘natuurlijk wel zorgen dat jullie een ander sóórt computerspelletjes gaan doen. Goede spelletjes. Bijvoorbeeld, en dit is een ideetje van mama, spelletjes waar je iets van opsteekt over wetenschap.’

Wij zakten als mislukte puddingen in elkaar. Het was zó veelbelovend begonnen. En nu ging het zó verschrikkelijk mis.

‘Het moeten wel spelletjes zijn die jullie zelf graag willen spelen. Het moeten spelletjes zijn die jullie leuker vinden dan de schieten moordboel waar jullie nu van houden. Dus. Mama heeft een paar berichtjes gestuurd aan haar oude collega’s van de universiteit. Die gaan proberen een spel te maken dat jullie graag willen spelen. Zonder moord en doodslag en met veel leerzame weetjes over moleculen en zo.

En nu hebben wij een vraag aan jullie. Die spelletjes moeten getest worden, namelijk. Zouden jullie ons daarmee willen helpen? Een uur of drie, vier per dag is wel voldoende.’

Ik keek naar mama.



Ik keek naar papa.

Mama barstte in lachen uit. 'Och jochie toch, je zou je eigen gezicht eens moeten zien!'

Kwetter giechelde.

'Ik zou m'n mond niet zó wijd open laten hangen,' grinnikte Gaby. 'Straks wandelt er per ongeluk een olifant je keel binnen. Of er trekt een familie holbewoners in.'

Het kan zijn dat ik een beetje verbaasd keek. Ik bedoel: ik had nooit – nooit! – langer achter elkaar mogen computeren dan een half uurtje per dag. En nu opeens vier uur! Misschien wel vijf, dacht ik verlekkerd.

Aan de andere kant: ik had wel eens vaker leerzame spelletjes gespeeld. Dat was verschrikkelijk. Die gingen over zombies, die een werkwoord zeiden en dan moest ik het voltooid deelwoord erbij typen en dan vielen ze om. Zonder bloed of niks. Er vielen geen eens stukjes af! Een zombie waar geen stukjes vanaf vallen, dat is toch niet normáál? Dat is gewoon eng.

Maar als het mama's vrienden lukte om een leuk spelletje te maken, dan... ja, dan! Dan ging ik een hemelse tijd tegemoet. Hoorde ik daar engeltjes op harpen spelen? Nee natuurlijk, er zijn geen engeltjes in onderzeeërs, maar zo voelde ik me wel.

Al die gedachten en gevoelens had ik min of meer tegelijkertijd, dus... ja...

Misschien trok ik inderdaad een beetje een raar hoofd.

Vanaf dat moment hingen Gaby en ik als hongerige wolven rond de computer, telkens als mama haar mail checkte.

Na twee weken kwam het eerste spelletje binnen.

Het heette *Moleculen Maken* en ik mocht het als eerste proberen. Je zag een scherm vol stuiterende balletjes. Grote en kleine, snelle en langzame, in achttien verschillende kleuren. Er stonden letters in. Verder hadden ze een soort haakjes, waarmee je ze aan el-



kaar vast kon maken. Je moest een balletje kiezen, dat je daarna een beetje kon besturen. Je kreeg een vormpje te zien, en dat moest je dan maken door je balletje tegen een ander balletje aan te stuiten.

De balletjes zagen er wel grappig uit, maar het was een beetje een suf en simpel spelletje.

‘Is dit het mooiste wat jouw vrienden konden verzinnen?’ vroeg ik schamper.

‘Ik ben bang van wel,’ zuchtte mama. ‘Zou je het niet even een minuutje willen spelen? Om mij een plezier te doen?’

‘Mwah,’ zei ik.

‘Luister jongeman, wij hadden een afspraak. Aan het werk jij.’ Zuchtend ging ik zitten.

De eerste opdracht heette O₂: Zuurstof. Daarvoor moest je een witte stuiterbal met een O erin vastmaken aan een andere O-bal. Het was moeilijker dan ik gedacht had. De O-bal was lastig te besturen en bovendien stuitelden er voortdurend andere ballen tegenaan, waardoor hij steeds van richting veranderde. Soms bleven er kleine blauwe rotballetjes aan hem hangen en die kon je er alleen weer afkrijgen door op precies de goede manier te botsen met weer een ander balletje.

Toen het eindelijk gelukt was kwam er een juichend aapje in beeld, dat er zó dom uitzag dat ik onwillekeurig in de lach schoot.

Het aapje veegde met een doekje de naam van de opdracht uit en schreef ervoor in de plaats: H₂O: Water.

Makkie, dacht ik. Want die kleine blauwe rotballetjes, die daarnet steeds aan mijn O bleven haken, dat waren de H-balletjes. Daarvan moesten er nu twee aan mijn O vast, en daarnet gebeurde dat de hele tijd vanzelf. Dus... ja...

Makkie, dacht ik.



Maar nu bleef er een rooie C aan mijn O hangen. Aan de andere kant van de C kwam ook een O, en toen klonk zo'n pesterig wah-wah-wah waaaah-geluidje en het lollige aapje lachte me keihard in mijn gezicht uit.

Wacht maar, dacht ik. Jij bent nog niet van mij af, lelijk beest. Even later tikte Gaby op mijn schouder. 'Kwetter en ik mogen ook nog.'

'Huh? Is dat minuutje al voorbij dan? Ik vind het goed hoor, ik maak nog even deze opdracht af en dan zijn jullie.'

'Michael, het bent al veel langer dan een minuutje,' zei Kwetter behulpzaam. 'Jij probeer nou al meer dan een kwartier om die C6H6: Benzeen te maken. Dus die kunt jij helemaal niet *even* afmaken. En nou moog wij ook eens.'

'Oh, best hoor,' zei ik. 'Ik vind er toch niet zoveel aan.'

Daar moest mijn zusje heel erg overdreven hard om lachen. 'Nee, dat hebben we gezien, de afgelopen drie uur.'

Ik stond op en gaf mijn plaatsje aan Gaby. Daarna keek ik nog heel eventjes mee over haar schouder. Twee uur later zag ik haar C6H6: Benzeen maken. Terwijl die heel moeilijk was, want de C-ballen moesten in een soort ring aan elkaar vast worden gemaakt. 'Tadaah!' riep Gaby.

'Stom spel,' mompelde ik. Maar daar luisterde niemand naar.

'Nou ik!' eiste Kwetter.

'Strakjes,' zei mijn zusje vaag.

Maar strakjes bleek heel lang te duren. Kwetter en ik verveelden ons suf.

'Zul wij gaan zwemmen?' stelde Kwetter voor.

'Neuh,' zei ik. 'Zullen we met de torpedo's gaan spelen?'

'Dát hoor ik nou eens net,' zei mama, die uitgerekend op dat moment de woonkamer binnenkwam.





3 SPELLETJE NUMMER TWEE

‘Hoe vaak moet ik het nog zeggen?’ zuchtte ze. ‘De torpedo’s zijn niet om mee te spelen. Ten eerste zitten we hier midden op de open oceaan. Er valt hier niets te torpederen, tenzij je op een walvis mikt en dat doen wij niet. Die arme beesten hebben het al moeilijk genoeg.

Ten tweede: het opblazen van dingen is een serieuze zaak. Dat doe je niet voor je lol.’

‘Juist wel,’ riep ik enthousiast. ‘Ontploffingen zijn hartstikke leuk! Ik hou enorm veel van ontploffingen!’

‘Ik ook,’ juichte Kwetter. ‘Boemen, daar bent ik dol op! Boemmm! Joewie! Boemmm!’

‘Weet je waar ik zin in heb?’ vroeg ik weemoedig. ‘In een computerspelletje met ontploffingen.’

‘Jaaaah,’ zuchtte Kwetter. ‘Moleculen bent mooi en aardig, hoor, maar ontploffingen bent nog véél mooier en véél aardiger. Waarom kunt wij eigenlijk niet een paar ontplofmoleculen maken? Jij maak altijd ontplofmoleculen. Waarom wij niet?’

‘Hmm,’ deed mama peinzend. ‘Gaby, kom eens achter die computer vandaan. Ik moet even iemand een berichtje sturen.’



De hele verdere dag zat ze achter de computer, en ze wisselde ideeën uit met haar vrienden aan de universiteit, degenen die het moleculenspel gemaakt hadden.

Daarna gebeurde er een week lang niets.

We gingen elke dag zwemmen, omdat dat gezond was. We maakten huiswerk, omdat dat goed voor ons was. En elke dag speelden we urenlang het computerspelletje met de moleculen.

Gaby was de enige die het spel uitspeelde. Daarvoor moest je het molecuul C₆₀: Buckminsterfullereen maken. Best wel een saai molecuul, want het bestond gewoon uit 60 C-ballen. Maar die moesten wel op precies de goede manier aan elkaar gemaakt worden, in allerlei vijf- en zeshoekige ringen, en dat was een hele hoop werk.

Ik kreeg het maar niet voor elkaar. Telkens als ik een stuk of twintig C-ballen aan elkaar had gehaakt, kwam er weer zo'n rottig blauw H-balletje tussen. Of ik maakte een ringetje van zeven ballen, in plaats van zes. Ik werd er zo nijdig van dat ik de computer wel uit het raam wilde gooien, maar het ding paste niet door de kleine ronde patrijspootjes. Bovendien zou het niet erg verstandig zijn om het raam open te doen want we waren tweehonderd meter diep onder zee, dus... ja...

Gelukkig kreeg mama het nieuwe spelletje doorgemailed.

Het heette *Donderkat* en het ging over, nou ja, over mama.

In het spel was je een blonde mevrouw in een witte laboratoriumjas. Je stond in een huiskamer en je kreeg opdrachtjes. Bijvoorbeeld: zoek de elektriciteitskabel. Dan moest je een elektriciteitskabel zoeken. Daarna moest je water zoeken dat je onder stroom kon zetten. Dan kwam er een gas uit het water dat, en nu werd het mooi, kon ontploffen. Daar moest je dan iets mee opblazen. Je kon kiezen uit een bankgebouw, een politiewagen, een kindercrèche en nog zo wat dingen.



Als je het bankgebouw koos, gebeurde er niks.

Je kreeg alleen de mededeling:

Je hebt geprobeerd een bankgebouw op te blazen.

Helaas, de explosieve kracht van jouw waterstofgas is niet groot genoeg voor een bankgebouw. Missie mislukt!

Prima, dacht ik grijnzend. Dan blaas ik die kindercrèche wel op.

Ik maakte een nieuwe lading waterstofgas en dit keer koos ik de crèche. Als resultaat kreeg ik de volgende mededeling:

Je hebt geprobeerd een kindercrèche op te blazen.

BEN JIJ ZIEK IN JE HOOFD OF ZO???

Daarna zag je hoe een politiemannetje de blonde mevrouw arresteerde en afvoerde naar een cel met matrassen als muren. Zo'n cel waar gevaarlijke gekken in worden opgesloten. De mevrouw kreeg een dwangbuis aan, op het scherm stond *GAME OVER!* en ik moest weer opnieuw beginnen.

Oké, dacht ik. De politiewagen dus.

Ja hoor, die lukte.

En hoe! Met een behoorlijk kabaal en een prachtige vuurbal vloog het ding in duizend stukjes uiteen.

Daarna kwam missie twee: ik moest met mijn waterstofgas een vrachtwagen vol met landmijnen, clusterbommen en ander smerig wapentuig opblazen.

Dát gaf nog eens een knal!

Daarna moest een geldautomaat van de Doggersbank eraan geloven. Makkelijk zat. Boemberdeboem, en daar dwarrelden de briefjes van vijftig als bloesemblaadjes in het rond.

Op het scherm verscheen de mededeling:

Missie succesvol. Je hebt nu dertigduizend euro. Voor vijftiwintigduizend euro kun je de optie 'Buskruit' kopen.

Dat deed ik natuurlijk meteen, en toen moest het blonde mevrouwetje weer aan de slag. Buskruit maken. Van houtskool en vo-

