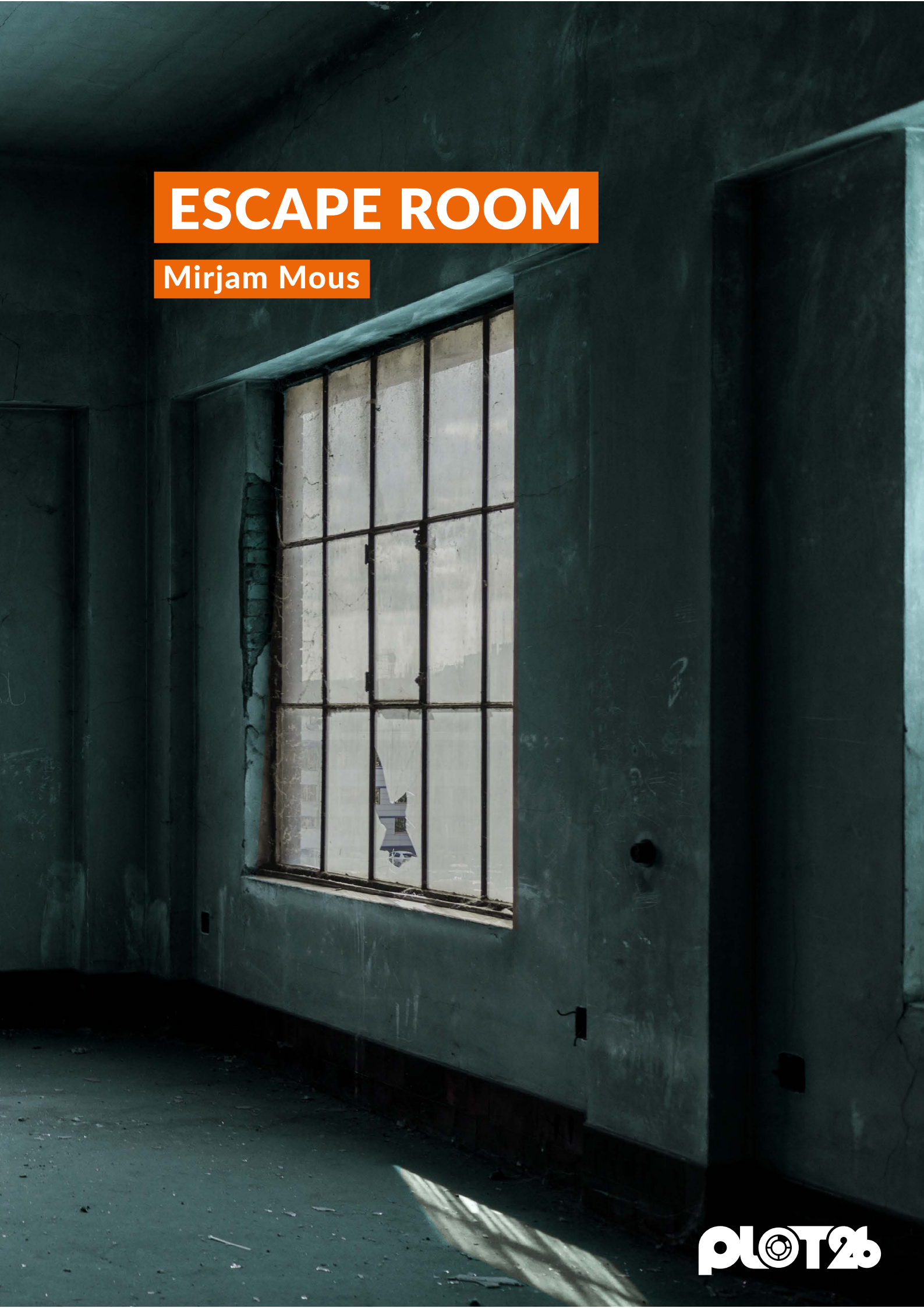


ESCAPE ROOM

Mirjam Mous



Escape room

Mirjam Mous

© Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Dit verhaal is onderdeel van de lesmethode PLOT26, uitgegeven door BlinkEducatie gevestigd te 's-Hertogenbosch.

Escape room

Het hele kamertje stinkt naar angstzweet.

'De tijd tikt door,' zegt de stem uit de luidspreker. 'Als je nog langer wacht, sterven ze allebei.'

Wessels hand trilt als een gek. Hij is bang dat hij de spuit zal laten vallen.

Monsif of Simone? Simone of Monsif?

Het is net zo'n liedje dat je maar niet uit je kop kunt krijgen.

'Wes?' smeekt Monsif. Hij zit op de grond met een pisvlek in zijn broek. Zijn ogen staan angstig en verwijtend tegelijk. Hij snapt er natuurlijk niks van. Wessel snapt zichzelf niet eens. Monsif is zijn beste vriend, de keuze zou gemakkelijk moeten zijn.

De klok verspringt. Nog 4 minuten en 58 seconden.

Het flitst door Wessels hoofd: als de spuit stukvalt, hoef ik niet meer te kiezen. Meteen schaamt hij zich kapot. Hoe kan hij zo denken? Zijn blik gaat naar Simone, die zich als een uitgeputte drenkeling vastklampt aan de archiefkast. Ze heeft meer hersencellen dan Monsif en Daan bij elkaar. Als hij haar laat sterven, komen ze hier echt nooit meer weg. Dus...

Maar Monsif dan?

'Wat sta je daar nou?' zegt Daan.

'Doe jij het dan!' Wessel wil de spuit aan Daan geven.

Die doet vlug zijn handen op zijn rug. 'Je snapt toch wel dat ik naalden haat?' Hij begint paniekerig heen en weer te lopen. Het ziet er onwezenlijk uit, want hij is normaal gesproken nooit nerveus. Daan is zeg maar de Mister Cool van het Prisma College. Nou ja, dat was hij tot een uur geleden. Toen hun leven nog niet in een horrorfilm was veranderd.

Eigenlijk was het gisteren al begonnen, op Wessels dertiende verjaardag. Behalve de gebruikelijke felicitatiekaarten, lag er ook een mysterieuze rode envelop in de bus.

Wessels naam en adres waren geschreven in een onbekend handschrift. Er zat een kaart in, die je eerder met Halloween zou verwachten. Op de voorkant stond een klok.

De kartonnen wijzers waren er met een splitpen aan vastgemaakt, zodat je ze echt kon ronddraaien. De kleine wijzer was een afgehakte pink en de grote een bloedende middelvinger. Wessel grinnikte. Die had tante Gerda vast niet gestuurd.

Maar wie dan wel? Op de achterkant stond geen afzender, alleen tekst:

Nieuw! Escape room Exit.

Durf jij de uitdaging aan?

A.s. zaterdag om 20.00 uur - De Fliert 1505.

Je mag één introduc  van dezelfde leeftijd meenemen.

Veel plezier met dit unieke cadeau!

Wessel fietste meteen naar Monsif. Omdat die ook niet precies wist wat een escape room was, zochten ze het op op internet. Het bleek een spel. Je wordt opgesloten in een kamer en moet binnen een bepaalde tijd proberen te ontsnappen door het oplossen van puzzels, raadsels en out of the box denken.

Monsif juichte. 'Een game, maar dan echt!'

De minimumleeftijd van de meeste escape rooms was zestien jaar.

Zestien! Ze keken elkaar opgewonden aan.

Toen betrok Wessels gezicht. 'Dat vinden mijn ouders nooit goed.'

'Ze hoeven het toch niet te weten?' zei Monsif. 'Als we niks zeggen, kunnen ze het ook niet verbieden.'

Wessels verjaardag leek ineens maar saai. Ze gingen naar McDonald's en daarna bowlen. Het spel kon hem nauwelijks boeien. Zijn gedachten gingen steeds naar de escape room. Was het maar zover!

Wessel ging zogenaamd naar Monsif en Monsif zei dat hij naar Wessel ging. In werkelijkheid hadden ze bij het plantsoentje afgesproken.

Het was een kwartier fietsen naar De Fliert. De straat lag aan de rand van de stad, in een industriewijk. Ze passeerden loodsen en bedrijfspanden met rolluiken, die allemaal naar beneden waren. Er werkten meer straatlantaarns niet dan wel, zodat ze de nummers op de borden amper konden lezen. Als er al bedrijfsborden waren. Soms stond er alleen een naam op de gevel: BOUWMARKT BUS VOOR ELKE KLUS. Op de verlaten parkeerplaats dwarrelde een plastic zak rond. Wessel huiverde. Je zou hier vermoord kunnen worden zonder dat iemand het merkte.

'Volgens mij is die uitnodiging een stomme grap,' zei Monsif. 'Dit is toch geen plek voor een escape room?'

Waarschijnlijk had hij gelijk en dat kon Wessel niet uitstaan. 'Zeur niet zo,' viel hij uit. 'Je lijkt mijn moeder wel.'

Monsif klemde zijn lippen op elkaar en trapte nu zo hard door dat Wessel moeite moest doen om hem bij te houden. Ze reden langs donkere gebouwen, uitgestorven terreinen en... Daar! Er hing een bordje met nummer 1503 tegen het hek. Ze waren er bijna!

Als die escape room tenminste bestond...

Hij moest bestaan!

Achter hen naderde een scooter. De bestuurder raasde langs hen heen, zo rakelings dat Wessel zich rot schrok en in een reflex zijn middelvinger opstak.

De scooter minderde vaart, stopte, en de bestuurder stapte af.

'Je hebt hem kwaad gemaakt.' Monsif scheen het nogal lollig te vinden.

Wessel haalde zo onverschillig mogelijk zijn schouders op. 'Moet hij maar niet zo debiel doen.'

'Misschien zit hij wel op kickboksen of karate.'

De bestuurder zette zijn scooter op de standaard. Pal voor de escape room, zag Wessel – als de nummers tenminste klopten.

'Je kunt nog omdraaien,' zei Monsif.

'Ik ben heus niet bang voor die gast.' Wessel ging langzamer fietsen.

Nog tien meter...

'Daan!' riep Wessel opgelucht. 'Ik had je niet herkend.'

Daan fronste zijn wenkbrauwen. 'En wie zijn jullie ook weer?'

'Wessel en Monsif. We zitten net als jij op het Prisma College.'

'Gefeliciteerd!' Daan wilde met zijn hand door zijn haar gaan en bedacht zich toen. 'Wat doen jullie hier?'

'We komen voor de escape room.'

'Dat meen je niet.' Achter het bakstenen gebouw kwam een meisje vandaan.

Simone de Graaf, wist Wessel. Ze was een soort Einstein, maar dan in bimbo-verpakking.

'Weet je wel wat voor soort puzzels je in een escape room moet oplossen?' zei ze. 'Die zijn veel te gecompliceerd voor brugkleuters, hoor.'

Wessel legde geërgerd zijn fiets aan de ketting. 'Dat zullen we dan nog weleens zien.'

'Als ze je tenminste binnenlaten,' zei Daan met een air alsof hij minstens achttien was.
'Zeker weten.' Wessel duwde de uitnodiging onder zijn neus.
'Voor zijn verjaardag gekregen,' zei Monsif. 'En ik mocht mee.'
'En jij?' vroeg Simone aan Daan.
'Alsof je dat niet weet.' Hij grijnsde naar Wessel en Monsif. 'Ze heeft me zelf uitgenodigd.'
'Je bedoelt dat je mij hebt uitgenodigd.' Simone haalde een briefje uit haar tas en las het aan ons voor. 'Nee, ik vraag je niet mee naar een saai bioscoopavondje. Dit is anders. Dit is bijzonder. Net zo bijzonder als jij bent. Escape room Exit. Morgen om 20.00 uur – De Fliert 1505. Zie je daar. Daan.'
Hij snoof. 'Dat heb ik niet gestuurd.'
'Blij toe,' zei Simone.
Maar wie dan wel? dacht Wessel. En waarom zijn juist wij uitgenodigd?
'Zouden er nog meer mensen komen?' vroeg Monsif, terwijl hij de donkere straat aftuurde.
'Dat denk ik niet.' Simone keek op haar horloge. 'Het is acht uur. Gaan jullie mee? De ingang is aan de achterkant.'
Ze liepen langs het gebouw. Om de hoek stond de met bloemen versierde Batavus van Simone.
'Net zat hij nog op slot,' zei ze.
Wessel keek naar haar fiets, maar ze bedoelde de deur ernaast.
'Open!' riep Simone blij.
Ze kwamen in een kleine ruimte met een paar haken aan de muur. Het enige meubilair was een tafel, met daarop een stapeltje bedrukt papier, vier pennen en een schoenendoos.
'Hang je jas en tas maar op,' zei een stem uit een luidsprekertje boven hen.
Simone droeg een truitje met lange mouwen en een V-hals die bijna tot haar navel kwam.
Wessel wist niet waar hij moest kijken, dus keek hij maar naar het luidsprekertje.
'Mobiele telefoons zijn vanaf nu verboden,' ging de stem verder. 'Ik wil dat je ze in de doos legt. Het is ook niet toegestaan om straks tegen anderen te vertellen wat je in de escape room hebt meegemaakt. Je mag alleen aan het spel deelnemen als je van tevoren het geheimhoudingscontract tekent.'
'Hoezo?' vroeg Daan.
'Dat is gebruikelijk,' antwoordde Simone die blijkbaar ervaringsdeskundige was. 'Anders kunnen ze de escape room maar één keer gebruiken.'
'Jullie moeten wel zeker van je zaak zijn,' zei de stem. 'Exit is een extreem spannende ervaring. Ik wil achteraf geen gedoe met boze ouders.'
Daan snoof bij de woordjes 'extreem spannende'.
'Wij ook niet,' zei Monsif stoer. 'Daarom hebben we ze mooi niks verteld.'
Simone deelde de contracten en pennen uit.
'Zodra jullie door de rode deur zijn gegaan, start het spel,' vertelde de stem terwijl iedereen tekende. 'Jullie krijgen vijftig minuten de tijd om te ontsnappen. Alles wat je daarvoor nodig hebt, vind je in de kamer.'
Ze liepen naar de rode deur.
'Daan, je telefoon,' zei de stem op gebiedende toon.
Er was dus ook nog een cameraatje! Wessel zocht naar een oog, maar kon niets ontdekken.

'Relax.' Daan haalde het toestel uit zijn broekzak en legde hem bij de andere mobieltjes in de doos.

'Dank je.'

Eigenlijk vond Wessel het best griezelig, zo'n pratend plafond.

De escape room zag eruit als een klaslokaal, maar dan kleiner, en zonder leerlingentafels en stoelen.

'Als ik dat had geweten,' mopperde Monsif. 'Wie wil er nou in het weekend naar school?' Ze konden niet lang rondkijken, want het licht ging uit. Wessel hoorde de deur dichtvallen en daarna een klikje.

'We zijn opgesloten,' zei Daan op een toon alsof het een feestje was.

Wessel vond het helemaal geen feestje om in het pikdonker in een onbekende ruimte te staan. Hij probeerde met zijn ogen de duisternis te doorboren, terwijl zijn gedachten op hol sloegen. Niemand wist dat ze hier zaten. Stel je voor dat ...

Hij klemde zijn lippen op elkaar om het niet uit te schreeuwen.

Op de muur verschenen de cijfers van een digitale klok en er floepte een beeldscherm aan. Witte ruis en keiharde muziek. Wessel voelde de bassen in zijn borstkas dreunen.

'School van Nirvana!' riep Daan. 'Gaaf nummer.'

Uit de sneeuw doemde een man op. Hij stond met zijn rug naar hen toe, zodat ze de tekst op de achterkant van zijn hemd konden lezen: WRAAK. Toen ging het scherm op zwart en stopte de muziek. Tot Wessels opluchting sprong het licht aan.

'Heftig,' flapte hij eruit.

'Baby.' Simone begon als een ontdekkingsreiziger door de ruimte te lopen. Ze bestudeerde de landkaart aan de muur, het prikbord waarop foto's hingen, de kalender en het ouderwetse schoolbord. Soms tilde ze iets op – een potlood, een liniaal, een rugzak met een slotje. Soms humde ze of bukde ze om een la open te trekken. De meeste laden zaten trouwens op slot. Wessel telde tenminste drie joekels van cijfersloten.

Bij een met wit krijt op de vloer getekend silhouet van een mens bleef Simone staan. 'Het is dus een plaats delict,' zei ze. 'In deze klas is een moord gepleegd. Het is de bedoeling dat we door logisch nadenken uitvinden wie de dader is. En dat leidt ons dan weer naar de sleutel van de rode deur.'

'Wie zegt dat die vent vermoord is?' vroeg Daan met een knik naar het krijtpoppetje.

'Misschien is hij wel van verveling gestorven, tijdens de aardrijkskundeles of zo.'

'Heel grappig.' Simone rolde met haar ogen. 'Zullen we nu dan de code gaan kraken?'

Wessel keek om zich heen. Waar moesten ze in hemelsnaam beginnen? Bij de boeken op de archiefkast? De landkaart?

'Wat staan jullie daar nou?' zei Simone. 'Er zijn al vijf minuten voorbij.'

'Chill,' zei Daan. 'Tijd zat.'

'Wat gebeurt er eigenlijk als we het niet halen?' vroeg Wessel.

Daan grijnsde. 'Dan zitten we hier voor altijd opgesloten en sterven we van honger en dorst.'

'Inderdaad,' zei de stem uit het plafond.

Wessel lachte overdreven hard. De klok sprong op 44.46. Normaal ging een lesuur nooit zo snel om.

'We beginnen met de foto's,' zei Simone. 'Ik denk dat ze bij de landkaart horen, want er staan allemaal dingen van steden op.'

Ze hingen onder elkaar in een rijtje van twee, nog een rijtje van twee en een rijtje van

drie. Op de eerste foto stond een rode dubbeldekker.

'Londen,' zei Simone.

'En die foto van Sinterklaas hoort bij Madrid!' riep Monsif. 'Daar woont hij als hij niet in Nederland is.'

Daan keek hem meewarig aan. 'Hij gelooft nog in Sinterklaas.'

Simone trok een lijn op de landkaart: van Londen naar Madrid. 'Dit zou het cijfer één kunnen zijn.'

Of een doodgewone streep, dacht Wessel.

'Dan gaan we nu naar de tweede rij,' zei Monsif, die zo te horen de rol van quizmaster op zich had genomen.

Op de eerste foto stond de Eiffeltoren – Parijs, dat wisten ze allemaal – en op de tweede Camp Nou. 'Een voetbalstadion in Barcelona,' zei Daan.

Simone legde het liniaal langs de stippen op de landkaart en verbond de steden met een lijn. 'Ook weer een één.'

De laatste rij begon gemakkelijk met de foto van een herenhuis aan de gracht.

'Amsterdam!' riep Wessel. Daarna was de muur van Berlijn aan de buurt en ten slotte was er nog een foto van de paus: Rome.

Simone verbond de steden met elkaar. 'Een zeven!'

Ze hadden een code ontdekt! 117.

Er veranderde iets in de kamer. Wessel en Monsif waren geen brugkleuters meer. Het knetterde en ronkte alsof ze met zijn vieren samen een opgeladen accu waren. Ze klopten elkaar op de schouders, gingen high fiven en ze waren er zeker van dat het hen zou gaan lukken om binnen de tijd te ontsnappen.

Simone probeerde de code uit op een cijferslot aan de archiefkast. Daan hurkte bij een slot aan het bureau. Wessel wilde de rugzak oprapen, maar Monsif was hem jammer genoeg voor. Hij draaide de wielletjes in de juiste stand en het slotje sprong open. 'Yes!'

Er zat een dvd in. Maar ze hadden niks om hem af te spelen.

'Lekker is dat. Eerst maken ze je blij en dan...' Monsif liet zich verslagen achterover vallen.

'Ga eens voor lijk liggen,' bedacht Simone.

Hij sloot zijn ogen en lag doodstil.

'Ik bedoel natuurlijk in dat krijtpoppetje, sukkel.'

Het paste precies. Monsif lag op zijn rug en keek omhoog. 'Hé! Daar hangt een doosje met een uitroepteken aan het plafond.'

Er stonden geen stoelen in de escape room. Daan klom op het bureau, ging op zijn tenen staan en strekte zijn armen. Maar dan nog kon hij niet bij het doosje.

De landkaart! Wessel rukte hem van de muur, rolde hem op en gaf hem aan Daan zodat die hem als honkbalknuppel kon gebruiken. Na een paar keer meppen, schoot het doosje los en viel op de grond. Simone was er als de kippen bij en maakte het open.

'Een sleutel!' riep ze blij.

Hij paste niet op de rode deur. Maar wel op de onderste lade van de archiefkast! Er lag een laptop in. Ze stopte het dvd-schijfje in de gleuf. Een schokkerig filmpje – Wessel zag een klaslokaal, leerlingen en...

Hij porde Daan in zijn zij. 'Dat ben jij!'

De Daan op het scherm lag met zijn voeten op tafel en deed een spelletje op zijn telefoon.

'Wil je je mobieltje wegdoen?' vroeg de leerkracht.

'Nee,' antwoordde Daan.

'Doe niet zo brutaal,' zei ze.

'Nee, mevrouw,' zei Daan.

'Wat zei ik nou?' Haar stem sloeg over.

Daan keek even op, met van die onschuldige manga-ogen. 'U vroeg of ik mijn mobieltje weg wil doen en ik heb toch heel netjes geantwoord?'

'Het is de bedoeling dat je hem uitzet, wegdoet!' riep ze hysterisch. 'Anders mag je nu meteen naar de conrector!'

'O, zeg dat dan meteen.' Daan liet de telefoon in zijn zak glijden. 'Mevrouw.'

De laptop stopte met afspelen.

'Wat is dit?' vroeg Wessel.

'Weet ik veel?' Daan rekte zich uit. 'Een of ander oud filmpje. Van Vossen is al honderd jaar weg. God zij dank. Dat mens kon echt niet lesgeven.'

'Ik snap de bedoeling hier niet van,' zei Simone. 'Laten we maar verder zoeken.'

Kostbare minuten vlogen voorbij. De juichstemming van daarnet verdween al snel. Tot Wessel in een wanhoopspoging lukraak een boek vastpakte. Er dwarrelde papiersnippers uit. 'Een legpuzzel!' riep Simone.

Maar zonder kleur en met stukjes die allemaal op elkaar leken. Ze kwamen er niet uit. De klok sprong op 33.33 en er klonk plotseling een angstaanjagende lach, waar zelfs Daan even van schrok.

Toen volgden de stemmen.

'Loser,' fluisterde een vrouw. Een spottend lachje. 'Je denkt zeker dat je stoer bent?'

schreeuwde een boze man. Er was ook een kinderstemmetje dat de hele tijd het woord 'sukkel' zong. 'Kijk naar jezelf. Nu weet je ook eens hoe het voelt.' Iedereen praatte door elkaar heen. De woorden en zinnen leken uit de muren, de vloer en het plafond op Wessel af te springen. Hij moest moeite doen om niet in elkaar te krimpen. Gelukkig tuurde iedereen naar het beeldscherm, dat weer dezelfde man liet zien. Alleen de tekst op zijn hemd was veranderd. LOSERS stond er.

'Je bent zelf een loser,' mopperde Monsif.

Het beeld ging op zwart.

'Die puzzel komt straks wel,' zei Simone. 'Laten we ons eerst op iets anders focussen.'

Ze keken zoekend rond en om de een of andere reden keek Wessel ook omhoog. 'D-denk ik dat nou maar,' stamelde hij. 'Of zakt het plafond?'

Daan lachte hem uit, maar Monsif zag het ook. 'Ga eens op het bureau staan,' zei hij tegen Daan.

'Doe het lekker zelf.'

Simone zuchtte alsof ze doodmoe was. 'Dan kunnen we het verschil in hoogte toch niet vaststellen, sukkel.'

'Bitch.' Maar Daan klom toch op het bureau. Hij ging op zijn tenen staan en strekte zijn armen. Zijn vingers raakten het plafond!

'Als een opdracht mislukt, wordt de ruimte dus kleiner,' stelde Simone vast.

Wessel snapte niet hoe ze zo rustig kon blijven. Zelfs Daan keek bezorgd. En Monsif stond erbij alsof hij elk moment kon gaan flauwvallen.

'Je kunt het stoppen, Daan,' zei de stem uit de luidspreker. 'Als je je grootste geheim verklapt.'

Daan grinnikte zenuwachtig. 'Die is gek.'

Iedereen keek omhoog. Het plafond zakte nog steeds. Heel langzaam, maar het zakte.

'Is dat normaal voor een escape room?' vroeg Wessel aan Simone.

'Natuurlijk niet, idioot.'

'Het is vast een grap.' Monsif bleef maar knikken alsof hij zichzelf moest overtuigen. 'Voor Bananasplit of zo.'

'Ik vind er anders niks grappigs aan,' zei Wessel benauwd. 'Zeg iets Daan, of we worden geplet.'

'Oké dan.' Daan dacht even na. 'Ik hou niet zo van spinnen.'

'Niet erg genoeg,' zei de stem.

Het plafond bleef maar op hen afkomen.

'Het is net als in die film,' zei Simone al heel wat minder kalm. 'Fermat's room. Vier wiskundigen krijgen een uitnodiging om een groot raadsel op te lossen. Ze worden opgesloten in een krimpde kamer. Als ze niet op tijd ontdekken wat ze met elkaar gemeen hebben en waarom iemand ze wil vermoorden, zullen ze verpletterd worden.'

'Hoe liep het af?' vroeg Daan.

'Dat weet ik niet meer.'

Daan keek omhoog. 'Mijn vader zit in de bak omdat hij een junk en een dief is,' zei hij snel.

'Nou goed?'

Wat erg, dacht Wessel. Ik zou me kapot schamen.

Het plafond stopte.

'God zij dank,' mompelde Monsif.

Daan liet zijn vingers knakken. 'Je kunt mij beter bedanken.'

'Wel verschrikkelijk van je vader...' begon Simone.

Daan keek ons dreigend aan. 'We gaan het er niet meer over hebben.'

Wessel voelde zich behoorlijk beroerd en leunde tegen de muur. Zijn oog viel op de kalender. 'Er staat een cirkel om de zeven, maar het is vandaag de negende. Dat betekent vast ook weer iets.'

Daan leek blij met de afleiding en sprong op de grond. Hij pakte een boek uit het stapeltje op de archiefkast. 'Boy 7, misschien dat dit...' Hij grijnsde alsof dat andere nooit was gebeurd. 'Het is geen echt boek maar een doos!'

Er zat een tweede dvd in. Daan stopte hem in de laptop.

Ze zagen een gang in een school. Hun school! Ebbers van aardrijkskunde en de conciërge stonden elkaar achter de kluisjes te kussen.

'Dat filmpje ken ik,' zei Daan. 'Het stond wekenlang op internet.'

'Weet ik.' Simone frunnikte aan haar oorring. 'Ik heb het er zelf op gezet.'

Monsif zocht steun aan het bureau en zag bleek. 'Het voelt steeds slechter. Een escape room is voor iedereen, maar deze filmpjes zijn...'

'...persoonlijk.' Simone kon haar ongerustheid niet meer verbergen.

Meteen werd er een plaatje op de muur geprojecteerd.

Een strop! De haartjes in Wessels nek gingen recht overeind staan. 'Ze willen ons dood hebben.'

'Met een beamer zeker?' Daan had zichzelf weer helemaal onder controle en keek naar de zes horizontale streepjes onder het plaatje. 'Het is Galgje. We moeten een woord van zes letters raden.'

'Dit gaat veel verder dan een gewoon spelletje,' zei Wessel hees.

'Eerste letter?' vroeg de luidsprekerstem.

Omdat ze niets beters wisten, begonnen ze toch maar te gokken. De U kwam op het vierde streepje, maar alle andere letters die ze noemden waren fout. Binnen een mum van tijd stond er een galg met een poppetje eraan. Het miste alleen nog een beentje.

'De h,' zei Wessel.
_ _ h u _ _ stond er nu.
'Ik weet het woord!' riep Simone. 'Het is: schuld.'
Het scherm floepte weer aan. Dezelfde man, met een nieuwe tekst op zijn hemd:
SCHULD & BOETE.
'Waar slaat dit op?' vroeg Daan. 'We hebben niks gedaan.'
'Fout,' klonk het uit de luidspreker.
Monsif begon te wijzen en te schreeuwen. 'Het plafond zakt weer, het plafond zakt weer!'
'Maar Simone had het woord goed,' zei Wessel wanhopig.
'Ik denk dat hij iets anders bedoelt.' Ze beet op haar gelakte duimnagel.
'Wat dan?' vroeg Wessel. 'Jij en Daan hebben die dingen gedaan. Wij niet.'
'Weer fout,' zei de stem. 'Nu zijn er twee bekentenissen nodig om het plafond te stoppen.'
'Monsif?' zei Simone.
'I-ik heb geen geheimen.'
'Iedereen heeft geheimen,' hield ze vol.
Als Wessel zijn armen strekte, kon hij het plafond bijna aanraken. En hij stond dus op de vloer en niet op het bureau! Zijn ademhaling versnelde en zijn hart bonkte tegen zijn ribben. 'Zeg iets!' riep hij. 'Schiet op! We vertellen het heus niet door!'
Monsif schopte met zijn hiel tegen het bureau. 'Ik ben gek op Fatima.'
Het plafond daalde langzamer, maar het daalde nog steeds.
'Die dikke trol?' Daan kwam niet meer bij. 'Ben je blind of zo?'
'Ze is hartstikke aardig,' mompelde Monsif. 'En ze heeft een leuke lach en...'
Boeien! Wessel liep naar de deur en rukte aan de klink. 'Ik wil eruit!'
'Eerst vertellen,' zei de stem. 'Je grootste geheim.'
'Ik ben bang in het donker en slaap nog met een bedlampje,' ratelde Wessel om er maar meteen vanaf te zijn.
Daan lag weer in een deuk.
'Een vader in de gevangenis is erger,' zei Simone.
Hij gaf haar een duw. 'Bitch.'
'Sukkel.'
'Hou op!' Monsif voelde met zijn vingertoppen. 'Het plafond is gestopt.'
Maar de deur zat nog steeds op slot. Op het scherm verscheen de foto van een grafsteen.
'We moeten blijven nadenken,' zei Simone. 'De code kraken en de sleutel vinden. Dat is onze enige kans om hier uit te komen.'
Ze zochten weer naar puzzels en aanknopingspunten, terwijl de tijd wegtikte. Wessel raakte zo gefrustreerd dat hij de foto's van het prikbord rukte en kapot scheurde.
Wacht eens! Bij die ene foto stond iets op de achterkant!
Het zit in Karel, maar niet in Els.
Het zit in tafel, maar niet in stoel.
Weet jij wat ik bedoel?
'Het is weer een letterspeltje!' riep Simone. 'Welke letters staan wel in Karel maar niet in Els?'
'Kar?' zei Wessel aarzelend.
'En in tafel zitten de letters af!' riep Monsif. 'Kar-af. Karaf!'
'Hier in het hoekje staat een karaf.' Daan tilde hem op. 'Met water.'
Ze tuurden allemaal naar de glazen kan, maar konden niks bijzonders ontdekken.
'H₂O,' bedacht Simone 'Het symbool voor water. Kan dat een code zijn?'

De foto van de grafsteen verdween en maakte plaats voor een filmopname bij een kanaal. Blijkbaar was er iemand in het water gereden. Wessel zag duikers, een ambulance, een politiewagen en een drupende auto die uit het kanaal werd getakeld.

'We moesten toch een moord oplossen?' vroeg Monsif. 'Misschien is het slachtoffer verdronken.'

Het kanaal verdween abrupt. Er verscheen een tekst op het scherm: Pesten kan tot zelfmoord leiden.

'Zitten we daarom hier?' vroeg Wessel kwaad aan Daan. 'Omdat die Van Vossen of hoe ze ook mag heten door jouw pesterijen zelfmoord heeft gepleegd?'

'Hou je kop,' zei Simone. 'Daar is weer een filmpje.'

Ze keken allemaal weer naar het scherm. Wessel herkende het plein voor het Prisma College. Monsif en hij zaten op het muurtje. Een jongen met een veel te grote rugzak liep voorbij. Wessel gooide een muntje voor zijn voeten. De jongen raapte het op. 'Zwerver!' riep Wessel en Monsif gierde het uit.

'En jij durft mij en Simone te beschuldigen?' zei Daan spottend.

Ze keek naar de klok. 'Kappen nu! Als jullie zonodig ruzie willen maken, dan doe je dat maar in je eigen tijd. We hebben nog krap twintig minuten voordat...'

Simone hoefde haar zin niet af te maken. Ze wisten allemaal wat ze bedoelde.

Voor de zoveelste keer doorzochten ze de kamer. De moed zonk Wessel langzamerhand in de schoenen, maar toen vond Daan een memobriefje dat tegen de onderkant van het bureaublad zat geplakt: Hoe maak je met één streepje deze som kloppend? $5+5+5=550$ 'Denken ze dat we op de universiteit zitten of zo?' mopperde Monsif.

Simone dacht even na en pakte een potlood. Ze zette de punt op het topje van het tweede plusteken en trok een schuin streepje naar het linkerpootje van het kruisje, zodat de + in een 4 veranderde.

' $5+545=550$,' las Wessel hardop. 'Het klopt!'

'545.' Daan ging de code meteen uitproberen. Bij het cijferslot op de grootste la van de archiefkast had hij geluk. 'Open!' Hij haalde een plastic bak tevoorschijn en zette hem op het bureau. 'We hebben de sleutel gevonden!'

Wessel rilde. Er zat niet alleen een sleutel in de bak, maar ook een bewaker. En wat voor een! Het was een grote, zwarte schorpioen met enorme scharen en een dikke staart.

'Dit is niet mijn lievelingsdier,' mompelde Monsif.

Simone slikte. 'Iemand moet de sleutel pakken.'

'Ik durf niet,' zei Wessel eerlijk.

'Dames gaan voor,' zei Daan.

'Lafaards.' Simone hield het potlood nog vast. 'Met het juiste gereedschap...'

Monsif tilde het deksel eraf. Simone hield het potlood als een speer voor zich uit en prikte voorzichtig in de schorpioen. In plaats van opzij te gaan, zette hij zijn staart op.

'Hij staat in de gevechtshouding,' fluisterde Wessel. Dat had hij in een tv-programma op National Geographic gezien.

Simones voorhoofd glom van het zweet. Met het puntje van het potlood probeerde ze de schorpioen bij de sleutel weg te duwen.

'Als hij je steekt, krijg je helse pijnen,' ging Wessel verder. 'Het gif gaat naar je hart en je spieren en je wordt helemaal slap of stijf en ten slotte ga je dood.'

'Als je nou je bek niet houdt, steek ik jou dood.' Simone keek nijdig naar Wessel en dat had ze dus niet moeten doen, want in die halve seconde dat ze niet oplette, hing de schorpioen ineens aan haar mouw.

'Het plafond zakt weer!' riep Daan.
'Ga weg!' Simone sloeg met haar pols hard op de rand van de bak om het beest eraf te schudden. En nog eens en nog eens. Elke dreun klonk als een mokerslag in Wessels hoofd. Hij zocht met zijn ogen naar een wapen en...
'Je grootste geheim,' zei de luidsprekerstem.
Die man is een psychopaat, dacht Wessel. Hoe kan hij zoiets van Simone eisen, terwijl...
'Ik heb met Jakko gekust!' schreeuwde ze.
'Wie is Jakko?' vroeg Monsif.
'De vriend van haar beste vriendin,' antwoordde Daan zonder de schorpioen uit het oog te verliezen.
Simone stopte met slaan en probeerde het beest nu van haar mouw te vegen. 'Au!' krijste ze ineens.
Daan deinsde achteruit. 'Hij heeft haar gestoken.'
Monsif keek omhoog. 'Maar het plafond is gestopt.'
'Wat staan jullie daar nou, stelletje sukkel!' gilte Simone. 'Haal dat beest van me af.'
Daan deed nog een stap achteruit. Wessel raapte de landkaart op.
'Alsjeblieft!' smeekte Simone in doodsangst.
Monsif haalde diep adem, deed een graai naar de sleutel en smet hem op de vloer.
Toen probeerde hij de schorpioen met zijn duim en wijsvinger van de mouw in de bak te schieten alsof het een knikker was. En werd gestoken.
'Auwauwau!' Monsif liet zich huilend op de grond zakken.
Wessel werd misselijk. Zuur klom uit zijn maag omhoog.
Kop erbij houden!
Hij wurmde de nog opgerolde landkaart tussen de gigantische scharen.
Ja! De schorpioen greep het papier vast en Simone kon haar arm wegtrekken. Wessel liet de kaart met het monster eraan op de bodem vallen, duwde de rest van het papier in de bak en... Deksel erop!
Nu durfde Daan de sleutel pas op te rapen.
'Geef hier,' zei Wessel ongeduldig. Hijgend liep hij naar de rode deur. Nog even en ze stonden buiten. Dan kon hij een ambulance bellen en kwam alles toch nog goed.
DE SLEUTEL PASTE NIET!
Daan wees naar een luikje in de muur. 'Misschien daarop?'
Wessels handen trilden. Het gaatje leek te klein en de sleutel van gummi.
Eindelijk. Het luikje sprong open.
'En?' vroeg Daan.
'Een injectiespuit met een vloeistof.'
'Antigif,' klonk het uit het luidsprekertje. 'Met deze dosis kun je één persoon redden.'

Het hele kamertje stinkt naar angstzweet. Nog 2 minuten en 57 seconden zegt de klok. Wessel heeft het gevoel dat hij moet kotsen. Hij kan niet kiezen. Hij kan het gewoon niet. 'Ik kan het NIET!' schreeuwt hij naar het plafond. Huilend legt hij de spuit neer.
Het scherm gaat aan en daar is de man weer. Er staat geen tekst maar een vraagteken op zijn hemd. Tergend langzaam draait hij zich om.
Wessel schrikt. Het gezicht van de man is verbrand en ziet eruit als rauw vlees.
'Jullie zijn gestoken door een keizerschorpioen,' zegt hij. 'Het voelt als een flinke wespensteek, maar het gif is vrij mild en niet gevaarlijk voor mensen. Koelen met ijs, is de beste remedie.'

‘En die spuit dan?’ vraagt Daan.

‘Het was maar een spelletje,’ zegt de man. ‘En jullie hebben verloren.’

De klok springt op 00.00 en de rode deur gaat vanzelf open. Wessel kan het bijna niet geloven. Hij helpt Monsif omhoog, en Simone strompelt aan de arm van Daan naar buiten. Er staat een emmer met ijs klaar.

Monsif stopt zijn hand erin. ‘Die vent is geschift.’

Uit de schoenendoos klinken geluiden. Wessel pakt als eerste zijn telefoon. Er komt een filmpje binnen. ‘Ik ben bang in het donker en slaap nog met een bedlampje.’ Hij kijkt naar zijn bleke gezicht op het scherm. Zijn ogen staan angstig.

‘Klootzak,’ mompelt Monsif als hij zijn mobieltje checkt. ‘Die gast heeft gefilmd dat ik in mijn broek pis.’

‘Waag het niet om dit ooit op internet te zetten,’ zegt Daan dreigend naar het plafond.

‘Wat?’ Simone is met haar sjaal vol ijs op de grond gaan zitten en koelt haar pols. ‘Dat je te laf was om me te helpen?’

‘Jullie hebben allemaal het contract ondertekend,’ zegt de luidsprekerstem. ‘Wat daarbinnen is gebeurd, blijft onder ons. Tenzij jullie ooit nog iemand pesten of het gezag van een leerkracht proberen te ondermijnen. Dan zullen deze beelden en jullie bekentenissen naar alle leerlingen en leraren van het Prisma College worden gestuurd en in de social media verschijnen zodat jullie zelf het slachtoffer van pesterijen zullen worden.’

Conrector Helmers loopt door de gangen van het Prisma College. Soms blijft hij even staan om te luisteren of een blik in een lokaal te werpen. Overal heerst orde en rust, zelfs bij Hamers van wiskunde. Hij knikt tevreden. Hoe ze het voor elkaar krijgen bij Education Room? Hij heeft geen idee. Ze willen hun aanpak geheim houden om te voorkomen dat andere bedrijven hetzelfde gaan proberen. En terecht! Oké, het kost wat en er kunnen per workshop maar vier leerlingen deelnemen, maar hij kan het elke school aanbevelen. Eindelijk een antipestprogramma dat echt werkt.