خدا جون سلام به روی ماهت...

مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لِمونچلو

ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لِمونچلو

کریس گرابنستاین
شبنم حاتمی

سرشناسه: گرابنستاین، کریس
Grabenstein, Chris
عنوان و نام پدیدآور: مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لمونچلو/ کریس گرابنستاین؛ مترجم شبنم حاتمی.
مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری: ۲۷۲ ص.؛ ۱۴/۵×۲۱/۵ س‌م.
شابک: ۴-۹۰۳-۴۶۲-۶۰۰-۹۷۸
وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا
یادداشت: عنوان اصلی: .Mr. Lemoncello's great library race
موضوع: داستان‌های نوجوانان آمریکایی-- قرن ۲۱ م.
موضوع: Young adult fiction, American-- 21st century
شناسه‌ی افزوده: حاتمی، شبنم، ۱۳۶۱ -، مترجم
رده‌بندی کنگره: PS۳۶۲۰
رده‌بندی دیویی: ۸۱۳/۶[ج]
شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۶۱۵۱۲۱۵
۷۱۱۶۲۰۱



انتشارات پـرتقـال
مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لِمونچلو
نویسنده: کریس گرابنستاین
مترجم: شبنم حاتمی
ویراستار ادبی: الهام فروغی
ویراستار فنی: سجاد قربانی ـ فرناز وفایی دیزجی
طراح جلد نسخه‌ی فارسی: نیلوفر مرادی
آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: آتلیه‌ی پرتقال / مینا فیضی
مشاور فنی چاپ: حسن مستقیمی
شابک: ۴-۹۰۳-۴۶۲-۶۰۰-۹۷۸
نوبت چاپ: اول ـ ۹۹
تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه
لیتوگرافی: نقش سبز
چاپ: اندیشه برتر
صحافی: تیرگان
قیمت: ۴۵۰۰۰ تومان

kids@porteghaal.com
www.porteghaal.com
۰۲۱-۶۳۵۶۴
۳۰۰۰۶۳۵۶۴

تقدیم به باربارا باکوسکی و اَلیسون کولانی و دیگر
ویراستارانی که در پیاده‌سازی افکار واقعی‌ام مرا
یاری داده‌اند، گرچه قصه‌هایم تخیلی‌اند.
ک.گ

تقدیم به تمام بچه‌هایی که عاشق هیجان و
کشف حقیقت‌اند.
ش.ح





۱

کایل کیلی توی کَتش نمی‌رفت این بازی را ببازد.

بعد از مسابقه‌ی مشهور فرار از کتابخانه‌ی آقای لمونچلو، این اولین باری بود که کایل با چارلز چیلینگتون، دشمن دیرینه‌اش، رو دررو می‌شد.

چارلز از سه خانه جلوتر پوزخندزنان گفت: «تسلیم شو، کیلی! ما چیلینگتون‌ها هیچ‌وقت نمی‌بازیم!»

آکیمی هیوز، بهترین دوست کایل، داد زد: «فعلاً که همه‌ش دارین می‌بازین!» آکیمی ده خانه از کایل عقب‌تر بود و چشم نداشت ببیند چارلز از همه جلو زده.

صفحه‌ی بازی فکری در اندازه‌ی واقعی، مثل زیراندازی باریک و پلاستیکی، دور اولین ردیف از میزهای تالار گرد کتاب‌خوانی کتابخانه‌ی آقای لمونچلو روی زمین پهن شده بود.

کایل لبخندی زد و گفت: «جوجه رو آخر پاییز می‌شمرن، آقای چارلز.»

کایل به خانه‌ای با علامت سؤال قرمز رسیده بود، اما چارلز روی خانه‌ی آزاد جایش امن بود. بالای سرشان تصاویری سه‌بعدی و لرزان زیر گنبد عجایب

باشکوه کتابخانه در هوا معلق بودند. صفحه‌نمایش‌های بزرگ گنبد خاموش بودند تا نورشان با آن تصاویر سبز وهم‌آلود تلاقی نکند؛ تصاویری سه‌بعدی که به قول آقای لمونچلو نوعی ماشین روب گلدبرگی[1] من‌درآوردی درست می‌کردند؛ دستگاهی که به‌عمد جوری طراحی شده تا کاری بسیار ساده را با روشی فوق‌العاده پیچیده انجام دهد.

بیشتر دستگاه‌های عجیب‌وغریب روب گلدبرگی بر اساس واکنش زنجیره‌ای عمل می‌کنند. در بازی لرزانکی راست یا دروغ آقای لمونچلو هر بار یکی از بازیکن‌ها جواب نادرست می‌داد، قطعه‌ی جدیدی به زنجیره‌ی قطعات قبلی اضافه می‌شد. اگر کسی قبل از اینکه همه‌ی قطعات روی هم ردیف بشوند به خط پایان می‌رسید، برنده می‌شد. اما اگر تعداد پاسخ‌های نادرست هر کدام از بازیکن‌ها زیاد می‌شد، آن‌وقت واکنش زنجیره‌ای فعال می‌شد و درنهایت آن بازیکن زیر کلاه‌بوقی نوک‌تیزی گیر می‌افتاد.

و در این صورت بازنده می‌شد.

آقای لمونچلو، در نقش استاد پرسشگر، دست‌هایش را به‌هم زد و با صدای بلند گفت: «آماده‌ی شنیدن سؤالت هستی، آقای کیلی؟»

کایل گفت: «بله، آقا.»

آقای لمونچلو سؤال را از روی کارتی زردرنگ خواند: «سؤال راست یا دروغِ شش‌خونه‌ای. جورج واشینگتن، با قد ۱۶۲ سانتی‌متر، قدکوتاه‌ترین فردی است که تابه‌حال رئیس‌جمهور آمریکا شده. می‌خوای جواب بدی یا تحقیق کنی؟»

انتخاب سختی بود، مخصوصاً که کایل جواب سؤال را نمی‌دانست.

اگر گزینه‌ی تحقیق را انتخاب می‌کرد، مجبور می‌شد یک خانه برگردد

---

۱. Rube Goldberg؛ کارتونیست آمریکایی که بیشتر به‌خاطر مجموعه‌ی کارتون‌هایش به نام «ماشین‌های روب گلدبرگ» معروف است؛ ماشین‌های پیچیده و جالبی که با نوعی هنرمندی مبتکرانه برای انجام دادن عملیاتی ساده طراحی شده‌اند. واژه‌ی «روب گلدبرگی» در فرهنگ آمریکایی اصطلاحاً برای اشاره به طرح یا وسیله‌ای فوق‌العاده پیچیده اما ناکارآمد استفاده می‌شود.

عقـب و یـک دور بازی نکند تا بتواند توی یکی از رایانک‌های نصب‌شـده روی میز مطالعه‌ای در همان نزدیکی دنبال پاسخ بگردد.

امـا در همیـن فاصلـه کـه داشـت تحقیـق می‌کـرد، شـاید چارلز کلـی جلو می‌افتاد. شاید هم حتی موفق می‌شد به خط پایان برسد.

از طـرف دیگـر، بـا اینکـه کایل جواب را نمی‌دانسـت، چه راسـت را انتخاب می‌کـرد و چـه دروغ را، شانسـش پنجـاه پنجاه بود که جوابش درسـت از آب دربیاید و شـش خانه به جلو حرکت کند و همین باعث می‌شـد از چارلز جلو بزند و احتمال برنده شدنش بالاتر برود.

از آن طرف هم احتمال اینکه جوابش غلط از آب دربیاید پنجاه پنجاه بود و جواب غلط احتمالاً آخرین قطعه‌ی سـه‌بعدی را به ماشـین سه‌بعدی لرزانکی بالای سرش اضافه می‌کرد.

آکیمی مصرانه گفت: «تحقیق کن، کایل!»

چارلز نیشخندی زد و گفت: «آره تو رو خدا.»

میگوئـل فرنانـدز، یکی دیگر از رفقای صمیمی کایل، داد زد: «هی! نذار این چیلینگتون بره رو مخت، داداش. اون فقط داره با ذهنت بازی می‌کنه.»

«غیرممکنه.» چارلز فین‌فینی کرد و ادامه داد: «مگه کایل ذهنی هم داره که من بخوام باهاش بازی کنم!»

آقای لمونچلو گفت: «اوه اوه، چارلز، نمی‌شه واسه یه بار هم که شده تصمیم بگیـری مهربـون باشـی؟» بعـد رو کـرد به کایل. «خب چی شـد، آقـای کیلی؟ هیچ‌کـس نمی‌تونـه جـات تصمیم بگیـره، مگه اینکـه یه تصمیم‌گیـر حرفه‌ای استخدام کنی، ولی از من می‌شنوی تصمیم‌هاشون مسلماً برات گرون درمی‌آد. می‌خوای همین‌طور شانسی یه چیزی بگی و تیری توی تاریکی رها کنی؟»

کایـل بـدش می‌آمـد یک دور از بـازی عقب بماند، چون اصـل قضیه بردن بـازی بـود. از طرفی هم بدش می آمد یک خانـه برگردد عقب، چون هدف از بازی حرکت به جلو بود.

نگاهی انداخت به تصویرهای سه‌بعدی معلقی که زیر گنبد تاریک می‌لرزیدند. بعد هم نگاهی انداخت به چارلز که داشت مغرورانه به رویش نیشخند می‌زد.

«می‌خوام جواب بدم، آقا.»

آقای لمونچلو گفت: «بسیار خب، پس تا خیارهایی که سر ناهار خوردم دوباره نیومده‌ان تو دهنم، بذار یه بار دیگه سؤال رو از دهنم بشنوی: جرج واشینگتن، با قد ۱۶۲ سانتی‌متر، قدکوتاه‌ترین فردی است که تابه‌حال رئیس‌جمهور آمریکا شده. راسته یا دروغ؟»

کایل نفس عمیقی کشید. یادش آمد یک بار یکی از معلم‌ها می‌گفت در زمان‌های قدیم قد آدم‌ها کوتاه‌تر بوده. پس به احتمال خیلی زیاد واشینگتن ریزه‌میزه بوده.

کایل گفت: «آقا این جمله... راسته؟»

زینگ! زنگی به صدا درآمد که صدایش مثل غاز مریض بود.

آقای لمونچلو گفت: «متأسفم. جواب سؤال، راستش... دروغه. جورج واشینگتن، با قد ۱۹۰ سانتی‌متر، یکی از قدبلندترین رئیس‌جمهورهامون بوده. وقتشه یه قطعه‌ی دیگه به دستگاه تله‌ی کلاه‌بوقی آویزونمون اضافه کنیم.»

تعدادی نوشته‌ی دیجیتالی پشت‌سرهم تکان خوردند.

آقای لمونچلو گفت: «ای وای. انگاری اون نِی آخرین قطعه بود!»

تصویر سه‌بعدی یک نی راه‌راهِ پاکت شیر توی هوا شناور شد. نی تکه‌ای کاغذ مچاله تف کرد به تصویر سه‌بعدی یک صندوق دخل قدیمی که آن هم خورد به یکی از دکمه‌ها و ناگهان کشوی دخل با صدای **دینگ** باز شد. کشو خورد به یک توپ گلف سه‌بعدی؛ توپ گلف هفت پله‌ی یک نردبان را یکی‌یکی **تپ‌تپ** پایین آمد تا خورد به ردیفی دومینو؛ دومینوها هم یکی‌یکی افتادند و نیم‌دایره‌ای درست کردند. آخرین قطعه‌ی دومینو خورد به ضامن یک منجنیق؛ منجنیق یک توپ پینگ‌پنگ پرتاب کرد؛ توپ پینگ‌پنگ هم خورد

به پشـت یک خروس. خروس قوقولی‌قوقو کرد؛ صدایش مردی ریزه‌میزه با لباس شنای راه‌راه را که بالای نردبانی پانزده متری ایستاده بود، چنان ترساند که افتاد پایین، شـیرجه زد و شـلپی توی یک سـطل چوبی فرود آمد؛ سـطل چوبی چون یکهو سنگین شد، طنابی را کشید که کبریتی را روشن کرد؛ کبریت هم فتیله‌ای را روشن کرد؛ فتیله یک موشک آتش‌بازی را روشن کرد؛ موشک هم به پرواز درآمد و زد کلاه‌بوقی را از قلابش جدا کرد و انداخت پایین.

کلاه بازنده‌ی سه‌بعدی افتاد و مثل قیف بستنی وارونه کله‌ی کایل را پوشاند.

چارلز داد زد: «باختی!»

همه زدند زیر خنده.

بـا ایـن حـدس خرکی، کایل نه خانه‌ای به عقب رفتـه و نه یک دور از بازی جا مانده بود.

بلکه قطعاً کل بازی را باخته بود!



از آنجا که کلاه‌بوقی فقط تصویری سه‌بعدی بود، نمی‌توانست واقعاً کایل را به دام بیندازد.

اما کناره‌های لیزری کلاه به حسگرهای حرکتی مجهز بود. برای همین هم وقتی کایل سعی کرد از زیر تصویر لرزان کلاه گنده که شبیه مخروط‌های ترافیکی بود، بیرون بیاید، چند صدای ضایع و آبروبر از کلاه درآمد. صدای **فِررررت** و **فوررررتِ** بی‌ادبانه.

همه‌ی بازیکن‌ها از خنده روده‌بر شدند، برای همین هم کایل مثل دلقک‌ها تعظیم کرد.

و دوباره حسگرهای حرکتی را فعال کرد.

فرررررت!

چارلز هرهر خندید و گفت: «کیلیه دیگه، کاری‌ش نمی‌شه کرد. اون هیچی نیست جز وزش بادهای درون‌معده‌ای.»

کایل دوباره تعظیم کرد و صدای **فـرررتِ** دیگری از کلاه درآورد و گفت: «حق با توئه.»

«و تو از همه جلوتر بودی، چارلز، پس تو برنده‌ای. تبریک می‌گم.»

دستش را از خط لیرزی کلاه برد داخل و بعد دوباره بیرون آورد تا با صداهای آبروبر و با ریتم تولدت مبارک شیپور پیروزی بنوازد: **فررت‌فررت‌فررت ـ فررت‌فررت‌فررت ـ فررت‌فررت‌فررتی، فوررت ـ فوررت ـ فوررت!**

وسط آن‌همه صدای خنده، کسی با صدای جدی داد زد: «خیلی‌خب دیگه، خاموشش کن. باید این ایراد فنی رو برطرف کنیم.»

شش بار صدای تاپ‌تاپ و یک بار صدای غیژغیژ بلندی آمد و بعد تصویر سه‌بعدی ماشین من‌درآوردی روب گلدبرگی ناپدید شد. مرد کچلی با روپوش آزمایشگاه از دل تاریکی بیرون آمد که رایانکی به اندازه‌ی کتاب در دست داشت.

مرد رو به صفحه‌نمایش تختی که کف دستش گرفته بود گفت: «گنبد عجایب رو روشن کنین.»

فوراً ده صفحه‌نمایش سه‌گوش با کیفیت اچ‌دی، که زیر سقف عظیم و کلیسایی کتابخانه کار گذاشته شده بودند، سوسوزنان روشن شدند و گنبد از حالت خاموش و سیاه به حالت دایره‌های چرخان و رنگی‌اش بازگشت.

آقای لمونچلو روی کف مرمری سالن گرد به سمت مرد روپوش‌به‌تن قدم برداشت و اعلام کرد: «دوستان، اجازه بدین جناب آقای چستر یا همون چِت رِیمو، خیال‌ساز ارشد جدید کتابخونه، رو بهتون معرفی کنم؛ مغز متفکر پشت بازی‌های فکری داخل‌سالنی عجیب‌ناک و شگفت‌انگیزناک بزرگ!»

بعد گلویش را صاف کرد و زد زیر آواز: «جناب ریمو خیلی مُخه ـ اُو! اصلاً یه چی می‌گم یه چی می‌شنوی ـ اُو!»

آقای ریمو چنان مشغول کار با رایانکش بود که متوجه نشد آقای لمونچلو دارد مجیزش را می‌گوید.

خیال‌ساز ارشد، عینکی با قاب مشکی به چشم داشت و کرواتی سیاه و باریک زده و شانه‌هایش را خم کرد و بدجور هم قوز بود. به سرووضعش می‌خورد در مرکز کنترل پروژه‌ی ناسا کار کند.

آقای ریمو گفت: «به نظرم قبل از اینکه برای مدارس رونمایی‌ش کنیم باید چندتـا تنظیمات کوچک روش انجام بدیم. اون حسـگرهای حرکتی که وقتی بازنـده سـعی می‌کنه فرار کنه فعال می‌شـن، قرار بود صـدای دزدگیر بِدن، نه صدای ناجور.»

آقای لمونچلو گفت: «می‌دونم، من تنظیماتش رو عوض کردم.»

آقای ریمو به نشانه‌ی موافقت سر تکان داد. و دوباره زد روی صفحه‌ی رایانکش. «خیلی هم عالی و بجا.»

«ممنونـم، چِـت.» آقای لمونچلو این را گفت و بعد دسـت‌هایش را یکهو باز کرد و با صدای خیلی بلند بازیکنانی را خطاب قرار داد که هنوز روی خانه‌های مختلف صفحه‌ی بازی ایستاده بودند.

«و از شما هم ممنونم، از تک‌تکتون، که توی دورِ آزمایشی جدیدترین طرح بازی من شرکت کردین. خیلی زود می‌تونیم این پروژکتورهای سه‌بعدی قابل‌حمل رو ببریم توی ورزشـگاه‌ها، کافه‌گاه‌ها و اگه دلمون رو خوش کنیم، توی شـناگاه‌ها؛ این‌طوری مدرسـه‌ها، حتی اون‌هایی که استخر شـنا دارن، می‌تونن از بازی‌های فکری اندازه‌واقعی، البته کاملاً مجانی، برای جمع‌آوری اعانه استفاده کنن.»

سـِرا راسـل، همـان رفیق خوره‌ی کتـاب کایل، گفت: «من که جـداً از بازی لـذت بـردم. وقتی منتظـر بودم بقیه گردونه رو بچرخونن و نوبتشـون بشـه تا بازی کنن، تونستم دو فصل کامل از کتابم رو بخونم.»

کایـل که عاشـق همـه‌ی بازی‌های عجیب‌وغریب آقـای لمونچلو بود، حتی آن‌هایی که می‌باخت، گفت: «آره، عالی بود.»

میگوئل اضافه کرد: «همه‌جوره!»

چارلز چیلینگتون پوزخندی زد و گفت: «کلاهبرداریه.» از همان اول که آقای لمونچلو به خانه‌اش در ایالت اوهایو برگشته و پنج میلیون دلار صرف ساخت شـگفت‌انگیزترین کتابخانه‌ی فوق‌پیشرفته‌ی دنیا در شهر الکساندریاویل کرده بود، چارلز مدام در تلاش بود تا این میلیاردر عجیب را از شهر بیرون کند.

آقـای لمونچلو چند بار پشت‌سـرهم پلک زد و گفـت: «عذر می‌خوام چارلز، چی گفتی؟ کلاهبرداریه؟»

«ایـن بازی نسـخه‌ی بازسازی‌شـده‌ی همون بازی قدیمـی بوتیچلیه[1]! باید مثل برادران کرینکِل خلاقیت بیشتری به کار ببرین.»

بـرادران کرینـکِل مالـک کارخانه‌ی بازی‌سـازی بزرگی بودند کـه به نظر آن بنـده‌ی حقیـر ـ یعنـی کایل ـ بازی‌های بی‌نهایت خسـته‌کننده و درِ پیتی مثل دوزِ چینی، پاچیزی[2] و دومینو می‌سـاختند. راسـتش کایل خودش برای این کارخانه‌ی بازی‌ساز رقیب شعار تبلیغاتی هم ساخته بود: «اگه بازی‌ت کرینکله، جاش توی توالته!»

چارلـز گفـت: «بعداً می‌بینمتون، بازنده‌ها.» و با قدم‌های بلند از سـالن گرد کتاب‌خوانی بیرون رفت.

کایـل گاهی از خودش می‌پرسـید اصلاً چرا چارلز هنـوز هم اجازه دارد وارد کتابخانه‌ی لمونچلو بشـود. چارلز و والدینش هر کاری از دستشـان برمی‌آمده انجـام داده بودنـد تا گنـد بزنند به رؤیاهای آقای لمونچلـو. از آنجایی که کایل (همـراه دیگـر قهرمانـان المپیـک کتابخانه‌ای اخیـر) حالا عضـو هیئت‌امنای کتابخانـه بـود، یک بار پیشـنهاد داد که ورود چارلز (به اضافه‌ی سـایر اعضای خانواده‌ی چیلینگتون) به ساختمان کتابخانه ممنوع شود.

پیشـنهادش را کـه طـرح کرد، آقای لمونچلو نفس بلندی کشـید، قفسـه‌ی سـینه‌اش را فشـرد و وانمـود کـرد دارد از حال می‌رود یا سـکته‌ی قلبی کرده، شاید هم هر دو.

آقای لمونچلو گفته بود: «آخه چرا، کایل؟ اگه همچین کاری بکنیم که دیگه نمی‌شه به اینجا گفت کتابخونه، درسته؟»

کایـل می‌دانسـت حـق بـا قهرمانـش اسـت. ناسـلامتی قـرار بـود ورود به

---

۱. نوعی بازی فکری که در آن از بازیکنان درباره‌ی افراد مشهور سؤال می‌شود.

۲. نوعی بازی که روی صفحه‌ای از جنس چوب و با مهره انجام می‌شود و ریشه در هند باستان دارد.

کتابخانه‌ها برای عموم آزاد باشد؛ حتی برای عوضی‌هایی مثل چارلز که همیشه جلوی بزرگ‌ترها، البته به‌استثنای آقای لمونچلو، خودش را فوق‌العاده مؤدب جلوه می‌داد.

آقای لمونچلو به سیرا گفت: «نمی‌خوام مثل پینوکیو فضول باشم ها، ولی انگار تو به خوندن کتابت بیشتر علاقه داری تا به به‌به و چه‌چه کردن برای آخرین نمایش سه‌بعدی گرایانه‌ی چشمگیرانه‌ی من.»

«شرمنده، آقا.»

«نه بابا، شرمنده واسه چی؛ این هم یه بازی دیگه‌ست که البته ای کاش خودم اختراعش کرده بودم. فقط کنجکاو بودم ببینم داشتی چه کتابی می‌خوندی.»

«اسمش اینه: سی‌بیسکیت: اسطوره‌ای آمریکایی، اثر لارا هیلن‌برند.»

آقای لمونچلو ابروهایش را تاب داد و بعد دستش را گذاشت روی دهانش و هوار زد: «اوه، آقای ریمو؟ توی کتابخونه سی‌بیسکیت داریم؟»

یکهو صدای بوق شیپور و دیلینگ زنگی به گوش رسید و دو اسب مسابقه‌ی تروبِرد[1]، هرکدام با سوارکاری روی زین، از خروجی اضطراری به داخل سالن گرد تاختند!

---

۱. Thoroughbred؛ نژادی از اسب که بیشتر در مسابقات سوارکاری از آن استفاده می‌شود و به همین ویژگی معروف است.



صـدای خـش‌دار و ضبط‌شـده‌ی گوینده‌ی قدیمی مسـابقه‌ی اسـب‌دوانی، که تودماغی هم حرف می‌زد، پخش شد: «در دور اول مسابقه، این سی‌بیسکیته که در حرکتی غافلگیرانه از رقبا پیش می‌افته!»

دو اسـب مسـابقه همراه سوارکارانشـان جوری دور سـالن گرد تاختند انگار که پیسـت مسـابقه اسـت و کایل و دوسـتانش مجبور شـدند از سـر راهشـان بپرنـد کنار.

گوینده هن‌وهن‌کنان ادامه داد.

«سی‌بیسـکیت بـه اندازه‌ی یک اسـب از رقبـا جلوتره... حالا دو اسـب. وار آدمیرال درست پشت سرش می‌تازه.»

اسـب‌ها سـم به زمین می‌کوبیدند و ابری از گردوغبار پشت سر تصویرهای سه‌بعدی‌شان به هوا می‌رفت.

«سـر پیچ نهایی. این وار آدمیراله که پشـت سر سی‌بیسکیت می‌تازه. حالا مسـابقه بین این دو اسـبه. هر دو پابه‌پا، گردن‌به‌گردن و سربه‌سـر می‌تازن. و فقط یکی‌شون برنده می‌شه؛ انتخابتون رو بکنین.»

دو اسب قدرتمند که دور سالن چهارنعل می‌تاختند، کایل حس می‌کرد زمین زیر پایش دارد می‌لرزد.

سیرا داد زد: «برو سی‌بیسکیت!» و کتابش را توی هوا تکان داد.

گوینده‌ی مسابقه فریاد زد: «هر دو سوار دارن می‌تازونن. چه رقابت تنگاتنگی. سی‌بیسکیت اندازه‌ی یه اسب جلو می‌افته. حالا اندازه‌ی یه اسب و نیم. حالا سه اسب! و سی‌بیسکیت برنده‌ی مسابقه می‌شه!»

اسب‌ها ناپدید شدند.

کایل داد زد: «هوراا!»

میگوئل داد زد: «وای! محشر بود!»

سیرا گفت: «این مسابقه‌ای بود که سال ۱۹۳۸ بین سی‌بیسکیت و وار آدمیرال توی پیملیکو برگزار شد که یه پیست مسابقه نزدیکی‌های بالتیموره.»

آکیمی گفت: «تخیلی بود.»

کایل گفت: «آره واقعاً. باورنکردنی بود!»

«نه بابا، منظورم اینه که واقعی نبود! می‌شد اون‌ور اسب‌ها رو دید!»

اندرو پکلمن ناله‌کنان گفت: «اون اسب‌های مسخره من رو ترسوندن!» و عینکش را، که مثل عینک خلبانی گنده بود، با یک انگشت روی تیغه‌ی بینی‌اش بالا داد. «گفتم الانه که بیان و صاف از رومون رد بشن. ولی بعدش فهمیدم فقط تصویر سه‌بعدی‌ان.»

آقای لمونچلو گفت: «خب اندرو، بذار این درسی بشه برای همه‌مون: اولین جواب همیشه بهترین جواب نیست. چت؟»

«بله، قربان؟»

«از مستندساز جدیدمون به بچه‌ها بگو.»

«متأسفم، آقا. نمی‌تونم. اون اطلاعات فوق‌سری، محرمانه و فکر کنم محدودانه هستن. و البته شخصاً معتقدم که 'محدودانه' یه کلمه‌ی واقعی نیست.»

آقای لمونچلو گفت: «راستش یه کلمه‌ی جدیده که خودم اختراعش کرده‌ام

و با فریندِل[1] نوشته‌ام! به‌علاوه، بدین‌وسیله و بی‌درنگ ـ البته نه بی‌رنگ ـ رسماً اطلاعات درخواستی رو محرمانه‌زدایی و محدودیت‌زدایی می‌کنم.» رو کرد به بچه‌ها و ادامه داد: «جناب ریمو توی کتابخونه تازه‌کارن و یه‌جورهایی خجالتی‌ان. اگه شماها همون‌طوری که واسه تینکربل دست می‌زنین برای ایشون هم دست بزنین، شاید بتونیم قانعشون کنیم که از مستندساز جدید اطلاعاتی بهمون بدن!»

همه دست زدند. کایل که حتی سوت هم زد.

آقای ریمو سر پا ایستاد و روپوش آزمایشگاهش را صاف‌وصوف کرد و گفت: «بسیار خب. به لطف پردازشگر پرسرعت و پایگاه داده‌ی بی‌نهایت بزرگ، مستندساز می‌تونه تصاویر سه‌بعدی تاریخی ایجاد کنه که قادرن با بازدیدکنندگان کتابخونه صحبت کنن. اگه ازشون سؤال کنین، جواب می‌دن. مستندساز به شخصیت‌های تاریخی جون می‌بخشه تا بتونن با مخاطب ارتباط برقرار کنن.»

آقای لمونچلو اضافه کرد: «با این اختراع جدید، دیگه لازم نیست کتاب‌های غیرداستانی بیفتن یه گوشه و خاک بخورن، البته اگه درباره‌ی یه اسب مسابقه یا درباره‌ی لورنسِ عربستان[2] باشن. چت، می‌شه لطفاً شگفت‌زده‌ام کنی؟!»

آقای ریمو گفت: «بله، قربان.» و با انگشت زد روی صفحه‌نمایش رایانکش.

صدایی لرزان از طبقه‌ی دوم گفت: «مراقب باش، جانم. بوی پِهن اسب به مشامم می‌خوره.»

صدای دیگری گفت: «من با پهن اسب کاملاً آشنام.»

آکیمی گفت: «صدای اِلنور روزولته[3]. اون قهرمان منه!»

---

۱. برگرفته از کتاب فریندل اثر اندرو کلمنتس که در آن نیک، شخصیت اول داستان که پسری خلاق است، برای خودکار اسم جدیدی به نام فریندل انتخاب می‌کند و با استقبال دوستانش مواجه می‌شود.

۲. Lawrence of Arabia؛ کتاب و فیلمی بر اساس زندگی‌نامه‌ی توماس ادوارد لورنس؛ باستان‌شناس، افسر نظامی، دیپلمات و نویسنده‌ی بریتانیایی.

۳. Eleanor Roosevelt؛ همسر فرانکلین روزولت (سی‌ودومین رئیس‌جمهور ایالات متحده‌ی آمریکا) و بانوی اول ایالات متحده که اولین رئیس کمیسیون حقوق بشر سازمان ملل متحد و یکی از شخصیت‌های مؤثر قرن بیستم در ترویج و توسعه‌ی حقوق بشر و گسترش فعالیت‌های انسان‌دوستانه‌ی نهادهای بین‌المللی بود.

میگوئـل اضافـه کـرد: «و اون هم ساکاگاویاسـت! همون زن شوشـونی[1] که توی سفر اکتشافی لوئیس و کلارک[2] مترجم و راهنماشون بود!»

هر دو خانم سه‌بعدی پلکان مارپیچ را طی کردند و از طبقه‌ی دوم آمدند پایین.

آقای لمونچلو گفت: «بفرمایین. ازشون یه سؤال بکنین.»

کایل طاقت نیاورد و پرسـید: «اممم، خانم سـاکاگاویا، اون‌وقت چرا شـما درباره‌ی پهن اسب‌ها این‌قدر اطلاعات دارین؟»

خانم جواب داد: «چون درباره‌ی خود اسـب‌ها خیلی اطلاعات دارم. سـال ۱۸۰۵ مـن تنهـا زنـی بودم که همسـفر لوئیـس و کلارک بود؛ اون‌هـا توی اون سفر برای گذر از کوه‌های راکی به اسب‌های تازه‌نفس نیاز داشتن. من بهشون کمـک کردم تا با نزدیک‌ترین قبیله‌ی شوشـون یـه معامله‌ی پایاپای بکنن که ازقضا رهبر قبیله هم برادر گم‌شده‌ی من، کِمیووِیت، از آب دراومد.»

النور روزولت گفت: «شگفت‌انگیزه. وقتی داشتیم سازمان ملل رو تأسیس می‌کردیم، می‌بایست از مهارت‌های مذاکره‌ی شما بهره می‌گرفتیم.»

هـر دو زن در طبقـه‌ی همکـف کتابخانـه قدم زدنـد، بعد به سـمت یکی از اتاق‌های جلسه رفتند و ناپدید شدند.

اندرو گفت: «این شد یه چیزی، به این می‌گن باورنکردنی.»

کایل بشـکنی زد و گفت: «با این مستندسـاز می‌تونیم محصولات متنوعی درسـت کنیم که توی اون‌ها تصویرهای سـه‌بعدی به سؤالاتی که مردم ازشون می‌کنن جواب بدن!»

آقای لمونچلو با کف دست شپلق زد به پیشانی خودش. «چرا به فکر خودم نرسید؟ وایستا ببینم. به فکر خودم رسید. همین چند ماه پیش.»

اندرو پرسید: «پس واسه همینه که این هفته داریم جلسه‌ی ویژه‌ی هیئت‌امنا برگزار می‌کنیم؟ واسه رونمایی از اختراع جدیدتون؟»

---

۱. Shoshone؛ شوشون نام یکی از قبایل سرخپوست آمریکاست.

۲. سفر هیئتی که به فرمان رئیس‌جمهور وقت آمریکا، توماس جفرسون، به منظور یافتن راهی به کرانه‌های اقیانوس آرام و بین سال‌های ۱۸۰۴ تا ۱۸۰۶ به سوی غرب آمریکا انجام شد.

آقای لمونچلو با لحنی شـیطنت‌آمیز گفت: «شـاید. ضمنـاً یه خبر ویژه هم دارم؛ یه چیزی که قطعاً بعضی از اعضای هیئت‌مدیره رو از کسالت درمی‌آره. و آها، یه تغییر جزئی هم توی برنامه داریم. به‌جای اینکه اینجا توی کتابخونه جلسه رو برگزار کنیم، همگی توی خونه‌ی جدید من جمع می‌شیم!»

بعد تعدادی کارت دست بچه‌ها داد که نشانی‌ای رویشان چاپ شده بود.

میگوئل پرسید: «رفته‌این خونه‌ی جدید؟»

«راستش، واسه من جدیده! سه‌شنبه مستقر شدم. باید زودتر اسباب‌کشی می‌کردم، ولی نصب کف سالن نشیمن بیشتر از اونی طول کشید که پیش‌بینی می‌کردم.»

آکیمی پرسید: «چرا این‌قدر طول کشیده؟»

آقای لمونچلو گفت: «چون کف سالن یه ترامپولینه.»

کایـل با خودش گفت عجب. تماشـای مسـابقه‌ی اسب‌سـواری معروف و گفت‌وگو با شخصیت‌های تاریخی باحال بود. ولی کف‌پوش ترامپولینی؟ این دیگر نهایت خفنی بود!



در شـهر کانـزاس سـیتی، ایالت میزوری، برادران بازی‌سـازِ کرینـکل با بحران مواجه شده بودند.

بازی جدیدشـان شکسـتی تمام‌عیار بود. بچه‌ها ازش متنفر بودند. پدرها و مادرها هم همین‌طور. فروش محصول داشت افت می‌کرد.

برادران کرینکل برای کنترل میزان خسارت فوراً گروه کانونی[1] تشکیل دادند تا بفهمند چرا محصول جدیدشان با چنین شکستی مواجه شده.

فردریک و دیوید که هر دو بالای شصت سال داشتند و خدایی خوب مانده بودند، در اتاق مشاهده پشت آینه‌ی دوطرفه نشسته بودند. هر دو کت‌وشلوار پوشـیده و کراوات زده بودند و پیراهن سـفید اتوکشـیده به تن داشتند. هر دو هم با دکمه‌سردستشان ور می‌رفتند که یک حرف **ک** طلایی بود.

واکنشـگرها، کـه بچه‌هایی ده تا پانزده سـاله بودنـد، و همین‌طور یک ناظر پژوهشی آن سوی آینه‌ی دوطرفه دور میز دراز جلسه نشسته بودند.

---

۱. تشکیل گروه کانونی یک روش تحقیق کیفی برای ایجاد تعامل میان اعضای گروه و ایجاد انگیزه برای بحث عمیق‌تر است.