

خدا جون سلام به روی ماهت...

یک روز به آسمان خواهم رفت



ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!



یک روز به آسمان خواهم رفت

ارین انترادا کلی ✱ نیلوفر امن زاده

سرشناسه: کلی، ارین انترادا
 Kelly, Erin Entrada
 عنوان و نام پدیدآور: یک روز به آسمان خواهم رفت / نویسنده ارین انترادا کلی: مترجم نیلوفر امن‌زاده.
 مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۹.
 مشخصات ظاهری: ۲۴۰ ص: مصور: ۲۱/۵×۱۴/۵ س.م.
 شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۷۴-۱۴۴-۰
 وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا
 یادداشت: عنوان اصلی: We dream of space, 2021.
 موضوع: داستان‌های نوجوانان انگلیسی -- قرن ۲۱م.
 موضوع: Young adult fiction, English-- 21st century
 شناسه‌ی افزوده: امن‌زاده، نیلوفر، ۱۳۷۰ -، مترجم
 رده‌بندی کنگره: PZV/۱
 رده‌بندی دیوینی: ۸۲۳/۹۱۴ [ج]
 شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۷۵۴۷۷۴۷
 ۷۱۲۶۷۰۱



انتشارات پرتقال
یک روز به آسمان خواهم رفت
 نویسنده: ارین انترادا کلی
 مترجم: نیلوفر امن‌زاده
 ویراستار ادبی: راحله جناب‌زاده
 ویراستار فنی: فرناز وفاپی دیزجی
 طراح جلد نسخه‌ی فارسی: مهدیه عصارزاده
 آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: شهرزاد شاه‌حسینی - مینا فیضی
 مشاور فنی چاپ: حسن مستقیمی
 شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۷۷۴-۱۴۴-۰
 نوبت چاپ: اول - ۱۴۰۰
 تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه
 لیتوگرافی، چاپ و صحافی: ایماژ
 قیمت: ۵۶۰۰۰ تومان



۳۰۰۰۶۳۵۶۴



۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porteghaal.com



kids@porteghaal.com

باید رؤیاپردازی کنید.
همه‌ی ما باید رؤیاپردازی کنیم.
کریستا مک‌اولیف، متخصص مأموریت فضایی



چهارشنبه، ۱ ژانویه، ۱۹۸۶



آماده‌ی صعود

دستگاه بازی پین‌بال^۱ سکه‌ی فیچ تامس را نخورده بود. مسئله اصلاً این نبود؛ ولی وقتی یکی از زبانه‌های دستگاه خراب باشد، نمی‌شود بازی کرد. فیچ تا این را فهمید حسی درونش جرقه زد. حسی زشت و آشنا. زل زد به شکافی که همین چند لحظه پیش سکه‌اش را قورت داده بود.

با خودش فکر کرد: کاری نداره که. برو دفتر آقای هیندلی، سکه‌ت رو پس بگیر. مسئله‌ی مهمی نیست.

چراغ‌های چشمک‌زن دستگاه (که اسمش **ستاره‌ی درخشان** بود) انگار امروز با سالن بازی‌های سکه‌ای غریبه بودند.

۱. نوعی بازی سکه‌ای که مشابه نرم‌افزاری‌اش روی بعضی نسخه‌های قدیمی ویندوز هم نصب بود. صفحه‌ای روبه‌روی بازیکن قرار دارد که با تصاویر و دکمه‌ها و چراغ‌های رنگارنگ تزئین شده. تویی به درون صفحه شلیک می‌شود و به‌طرف پایین صفحه سر می‌خورد. بازی‌کننده باید با تکان دادن دو زبانه‌ای که پایین صفحه قرار دارند جلوی خروج توپ از صفحه را بگیرد و آن را دوباره به بالا پرتاب کند. توپ سر راهش با دکمه‌های مختلف برخورد می‌کند و چراغشان را روشن می‌کند و امتیاز می‌گیرد. هرچه توپ چراغ‌های بیشتری روشن کند، بازی‌کننده امتیاز بیشتری می‌گیرد.

شاید صبح به این زودی کسی برای بازی نمی‌آمد.
ولی برای فیچ هیچ وقت زود نبود.
آماده‌ی صعود. چراغ‌ها چشمک زدند. فیچ چراغ‌ها را رها کرد و راه افتاد
سمت دفتر آقای هیندلی.
دری که بالایش تابلوی مدیر زده بودند مثل همیشه باز بود. آقای هیندلی
هم مدیر بود، هم مالک، هم کارمند. وقتی دستگاه سکه‌ات را می‌خورد، باید
می‌رفتی پیش او.
فیچ گلویش را صاف کرد.
گفت: «آقای هیندلی؟»
آقای هیندلی سرش را از روی دفتر بزرگش بلند کرد. «هنری نلسن تامس،
مبارز موردعلاقه‌ی من! چی شده اومدی دفتر جلویی؟»
آقای هیندلی همیشه همین را می‌گفت، هرچند هیچ کس فیچ را هنری
صدا نمی‌کرد و دفتر آقای هیندلی هم گوشه‌ی عقبی سالن کوچک بازی‌های
سکه‌ای قرار داشت. از جلوی سالن خیلی دور بود.
فیچ با بی‌میلی به ردیف دستگاه‌های پین‌بال اشاره کرد.
گفت: «یکی از دستگاه‌ها خرابه.»
آقای هیندلی دو دستش را روی میزش گذاشت و بلند شد، مثل
رئیس‌جمهور ریگان که همیشه انگار آماده بود با شوروی رودررو شود.
گفت: «این اصلاً قابل قبول نیست، مبارز تامس.»
آقای هیندلی از آن آدم‌هایی بود که مادر فیچ بهشان می‌گفت عجیب و غریب.
اما مرد فیزی بود و تند راه می‌رفت. چند ثانیه بعد رسید وسط سالن، جلوی
بازی **سرگرد ویرانی** ایستاد و با چشم‌های باریک زل زد به صفحه.
فیچ گفت: «اون نه.» به ستاره‌ی درخشان اشاره کرد. «این یکی.»
آقای هیندلی ابروهایش را بالا برد. «ولی تو که استاد سرگرد ویرانی بودی.
یکی برای همه، همه برای یکی، مبارزه برای انسانیت و این جور چیزها.»

بله، درست می‌گفت. هر وقت دنبال فیچ می‌گشتی، می‌توانستی او را در سالن بازی‌های پارک دِلور که اسم رسمی‌اش **جادوگر پین‌بال** بود ولی بیشتر محلی‌ها آن را به سالن‌بازی خیابان مین می‌شناختند، پیدا کنی که با دستگاه سرگرد ویرانی بازی می‌کرد. دوست صمیمی‌اش، ورن ری‌پس، می‌گفت سازندگان این بازی از جنگ ستارگان تقلید کرده‌اند؛ البته سرگرد ویرانی قبل از جنگ ستارگان منتشر شده بود، اما... ورن بود دیگر. ورن آن قدر عاشق جنگ ستارگان بود که فیچ بی‌دلیل از لوک، هان سولو و بقیه‌ی دارودسته‌شان متنفر شده بود. (البته شاید به جز وِیدِر. ویدر باحال بود.) هرچه ورن بیشتر سرگرد ویرانی را مسخره می‌کرد، فیچ به آن علاقه‌مندتر و متعهدتر می‌شد؛ حالا هم آن قدر درگیر این بود که رکورد بالاترین امتیاز قبلی خودش را بشکند، که سرگرد ویرانی را خواب می‌دید. سرگرد با آن تصویر باشکوهش که به شیوه‌ی گرافیک بُرداری‌اش^۱ ترسیم شده بود در خواب بهش دستور می‌داد قبل از آنکه همه منفجر شوند خودش را به راکتور برساند.

ولی امروز اول ژانویه بود و فیچ در عید سال نو هدفی برای خودش تعیین کرده بود، اینکه یک چیز جدید را امتحان کند. آخرین بار که اینجا بود، خواهر دوقلویش همراهش آمده بود و مسحور دستگاه ستاره‌ی درخشان و سفینه‌ی فضایی و چراغ‌هایش شده بود. خواهرش دوست نداشت بازی کند، علاقه‌ای به بازی‌های کامپیوتری نداشت ولی تلاش کرد فیچ را قانع کند که شانسش را امتحان کند. فیچ پریده بود بهش و گفته بود بی‌خیالش بشود، ولی بعد عذاب وجدان گرفته بود. برای همین امروز صبح رفته بود سراغ دستگاه پین‌بال، گرچه دیگر هیچ‌کس پین‌بال بازی نمی‌کرد. حالا هم که این اتفاق افتاده بود. آقای هیندلی راه افتاد سمت ستاره‌ی درخشان و با محبت ضربه‌ی آرامی بهش زد.

۱. Vector-graphic؛ روشی در تولید و ذخیره‌ی فایل‌های تصویری کامپیوتری که در آن تصویر در قالب مجموعه‌ای از مشخصات هندسی نقاط، خط‌ها، منحنی‌ها و چندضلعی‌ها ذخیره می‌شود.

پرسید: «چش شده؟»
 فیچ جواب داد: «زبان‌هی سمت راستی شکسته.»
 آقای هیندلی دکمه را فشار داد. وقتی دید هیچ اتفاقی نمی‌افتد گفت: «با
 یه زبانه امکان نداره بشه یه پین‌بال آبرومندانه بازی کرد.»
 فیچ با خودش فکر کرد: نه پس.
 آقای هیندلی به دفترش رفت و چند ثانیه بعد با برگه‌ای که رویش با
 حروف درشت سیاه نوشته بود در دست تعمیر برگشت. برگه را که روی
 ستاره‌ی درخشان می‌چسباند، بوی ماژیک وایت‌برد در هوا پخش شد.
 آقای هیندلی گفت: «ممنون که اطلاع دادی، مبارز تامس» لبخند زد.
 لبخندی پهن و دلنشین که بیشتر فضای صورتش را می‌گرفت. «کار دیگه‌ای
 از دستم برمی‌آد؟»
 فیچ فکر کرد: آره، می‌تونین سکه‌م رو پس بدین. ولی حرفش را بلند
 نگفت. آتشی که درونش شعله‌ور شده بود زیادی روشن بود.



حاله‌و‌ه‌وای یک خانه

خواهر دوقلوی فیچ، برنادت نلسن تامس، ده ثانیه قبل از آنکه چشم‌هایش
 را باز کند، با خودش فکر کرد: اگه روی ساعت عدد پنج ببینم، امروز روز
 خوبی می‌شه. وقتی دید ساعت دیجیتالی عدد ۲:۳۲ بعدازظهر را نشان
 می‌دهد، بدون حتی یک دانه پنج، به این نتیجه رسید که اولین روز سال
 ۱۹۸۶ روزی کاملاً معمولی خواهد بود. نباید تا این ساعت می‌خواهید، اما تا
 چهار صبح بیدار مانده بود تا میز تحریر جدید اتاقش را سرهم کند. اگر طبق
 دستورالعمل‌های دفترچه‌ی راهنما پیش رفته بود، کارش فقط نیم ساعت