

خدا جون سلام به روی ماهت...

مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لِمونچلو



ناشر خیلی متفاوت کتاب‌های کودک و نوجوان!

مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لمونچلو

کریس گرابنستاین
شب‌نم حاتمی

سرشناسه: گرابنستاین، کریس
 Grabenstein, Chris
 عنوان و نام پدیدآور: مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لمونچلو / مترجم شبنم حاتمی.
 مشخصات نشر: تهران: نشر پرتقال، ۱۳۹۹.
 مشخصات ظاهری: ۲۷۲ ص: ۵/۱۴/۵۱۶/۵۱۶ س.م.
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۹۰۳-۴
 وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا
 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 دیوئی: ۸۱۳/۶ [ج]
 شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی: ۶۱۵۱۲۱۵
 ۷۱۶۲۰۵



انتشارات پرتقال
مسابقه‌ی بزرگ در کتابخانه‌ی آقای لمونچلو
 نویسنده: کریس گرابنستاین
 مترجم: شبنم حاتمی
 ویراستار ادبی: الهام فروغی
 ویراستار فنی: سجاد قربانی - فرناز وفاپی دیزجی
 طراح جلد نسخه‌ی فارسی: نیلوفر مرادی
 آماده‌سازی و صفحه‌آرایی: آتلیه‌ی پرتقال / مینا فیضی
 مشاور فنی چاپ: حسن مستقیمی
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۴۶۲-۹۰۳-۴
 نوبت چاپ: پنجم - ۱۴۰۱
 تیراژ: ۵۰۰ نسخه
 لیتوگرافی: نقش سبز
 چاپ: نور حکمت
 صحافی: تیرگان
 قیمت: ۸۳۰۰۰ تومان



۳۰۰۰۶۳۵۶۴



۰۲۱-۶۳۵۶۴



www.porthaal.com



kids@porthaal.com

تقدیم به باربارا باکوسکی و آلیسون 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.ج





کایل کیلی توی کتش 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 در رو می‌شد.
چارلز از سه خانه جلوتر پوزخند زنان 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 و هم‌آلود تلاقی نکند؛ تصاویری سه‌بعدی که به قول آقای لمونچلو نوعی ماشین روب گلدبرگی^۱ 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 لرزانه‌ی 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، آن وقت 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 سؤال هستی، آقای کیلی؟»

کایل گفت: «بله، آقا.»

آقای لمونچلو سؤال را از روی کارتی زردرنگ خواند: «سؤال راست یا دروغ شش‌خونه‌ای. جورج واشینگتن، با قد ۱۶۲ سانتی‌متر، قدکوتاه‌ترین فردی است که تا به حال 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؛ کارتون‌نویست 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.

عقب و یک دور بازی نکند تا بتواند توی یکی از رایانک‌های نصب‌شده روی میز مطالعه‌ای در همان نزدیکی دنبال پاسخ بگردد.

اما در همین فاصله که داشت تحقیق می‌کرد، شاید چارلز کلی جلو می‌افتاد. شاید هم حتی موفق می‌شد به خط پایان برسد.

از طرف دیگر، با اینکه کایل جواب را نمی‌دانست، چه راست را انتخاب می‌کرد و چه دروغ را، شانسش پنجاه پنجاه بود که جوابش درست از آب دربیاید و شش خانه به جلو حرکت کند و همین باعث می‌شد 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 سه‌بعدی را به ماشین سه‌بعدی لرزانکی بالای سرش اضافه می‌کرد.

آکیمی مصرانه گفت: «تحقیق کن، کایل!»

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

میگوئل فرناندز، 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 بگیری مهربون باشی؟» بعد رو کرد به کایل. «خب چی شد، آقای کیلی؟ هیچ‌کس نمی‌تونه جات تصمیم بگیره، مگه اینکه یه تصمیم‌گیر حرفه‌ای استخدام کنی، ولی از من می‌شنوی تصمیم‌هاشون مسلماً برات گرون درمی‌آد.

می‌خواهی همین‌طور شانسی یه چیزی بگی و تیری توی تاریکی رها کنی؟»

کایل بدش می‌آمد یک دور از بازی عقب بماند، چون اصل قضیه بردن بازی بود. از طرفی هم بدش می‌آمد یک خانه 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، بذاریه بار دیگه سؤال رو از دهنم بشنوی: جرج واشینگتن، با قد ۱۶۲ سانتی‌متر، قد کوتاه‌ترین فردی است که تا به حال 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 قد بلندترین رئیس‌جمهورها مون بوده. وقتشه یه قطعه‌ی دیگه به دستگاه تله‌ی کلاه‌بوقی آویزونمون اضافه کنیم.» تعدادی نوشته‌ی دیجیتالی پشت سرهم تکان خوردند.

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

تصویر سه‌بعدی یک نی راه‌راه پاکت شیرتوی 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 قپ‌قپ 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 پشت یک خروس. خروس قوقولی قوقو کرد؛ صدایش مردی ریزه‌میزه با لباس شنای راه‌راه را که بالای نردبانی پانزده متری ایستاده بود، چنان ترساند که افتاد پایین، شیرجه زد و شلپی توی یک سطل چوبی فرود آمد؛ سطل 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.

با این حدس خرکی، کایل نه خانه‌ای به عقب رفته 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 ببندازد.

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

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

و دوباره حسگرهای حرکتی را فعال کرد.

فرررت!

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

کایل دوباره تعظیم کرد و صدای **فرررت** دیگری از کلاه درآمد و گفت: «حق با توه.»

«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: **فررت فررت فررت -**
فررت فررت فررت - فررت فررت فررتی، فوررت - فوررت - فوررت!
وسط آن همه صدای خنده، کسی با صدای جدی داد زد: «خیلی خب 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 من درآوردی 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 چستریا همون
چت ریمو، 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 - او! اصلاً یه
چی می‌گم یه چی می‌شنوی - او!»

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 کروات 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 چندتا تنظیمات کوچک روش انجام بدیم. اون حسگرهای حرکتی که وقتی بازنده سعی می‌کنه فرار کنه فعال می‌شن، قرار بود صدای دزدگیر بدن، نه صدای ناجور.»

آقای لمونچلو گفت: «می‌دونم، من تنظیماتش رو عوض کردم.»
آقای ریمو به نشانه‌ی موافقت سرتکان داد. و دوباره زد روی صفحه‌ی رایانکش.
«خیلی هم عالی و بجا.»

«ممنونم، چت.» آقای لمونچلو این را گفت و بعد دست‌هایش را یکپو 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 دور آزمایشی جدیدترین طرح بازی من شرکت کردین. خیلی زود می‌تونیم این پروژکتورهای سه‌بعدی قابل حمل رو ببریم توی ورزشگاه‌ها، کافه‌گاه‌ها و آگه دلمون رو خوش کنیم، توی شناگاه‌ها؛ این‌طوری مدرسه‌ها، حتی اون‌هایی که استخر شنا دارن، می‌تونن از بازی‌های فکری انداز و واقعی، البته کاملاً مجانی، برای جمع‌آوری اعانه استفاده کنن.»

سپرا راسل، همان رفیق خوره‌ی کتاب کایل، گفت: «من که جداً از بازی لذت بردم. وقتی منتظر بودم بقیه گردونه رو بچرخونن و نوبتشون بشه تا بازی کنن، تونستم دو فصل کامل از کتابم رو بخونم.»

کایل که عاشق همه‌ی بازی‌های عجیب و غریب آقای 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 شگفت‌انگیزترین کتابخانه‌ی فوق‌پیشرفته‌ی دنیا در شهر الکساندریاویل کرده بود، چارلز مدام در تلاش بود تا این میلیاردر عجیب را از شهر بیرون کند.

آقای لمونچلو چند بار پشت سرهم پلک زد و گفت: «عذر می‌خوام چارلز، چی گفتی؟ کلاهدراریه؟»

«این بازی نسخه‌ی بازسازی‌شده‌ی همون بازی قدیمی بوتیچلیه!^۱ باید مثل برادران کرینکل خلاقیت بیشتری به کار برین.»

برادران کرینکل مالک کارخانه‌ی بازی‌سازی بزرگی بودند که به نظر آن بنده‌ی حقیر - یعنی کایل - بازی‌های بی‌نهایت خسته‌کننده و درپیتی مثل دوز چینی، پاچیزی^۲ و دومینو می‌ساختند. راستش کایل خودش برای این کارخانه‌ی بازی‌ساز رقیب شعار تبلیغاتی هم ساخته بود: «اگه بازی‌ت کرینکله، جاش توی توالته!»

چارلز گفت: «بعداً می‌بینمتون، بازنده‌ها.» و با قدم‌های بلند از سالن گرد کتاب‌خوانی بیرون رفت.

کایل گاهی از خودش می‌پرسید اصلاً چرا چارلز هنوز هم اجازه دارد وارد کتابخانه‌ی لمونچلو بشود. چارلز و والدینش هر کاری از دستشان برمی‌آمده انجام داده بودند تا گند بزنند به رؤیاهای آقای لمونچلو. از آنجایی که کایل (همراه دیگر قهرمانان المپیک کتابخانه‌ای اخیر) حالا عضو هیئت‌امنی کتابخانه بود، یک بار پیشنهاد داد که ورود چارلز (به اضافه‌ی سایر اعضای خانواده‌ی چیلینگتون) به ساختمان کتابخانه ممنوع شود.

پیشنهادش را که طرح کرد، آقای لمونچلو نفس بلندی کشید، قفسه‌ی سینه‌اش را فشرد و وانمود کرد دارد از حال می‌رود یا سکت‌های 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؟»

کایل می‌دانست حق با قهرمانش است. ناسلامتی قرار بود 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 به استثنای 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 به به و چه چه 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 داشتنی 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 تروپر^۱، 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.



صدای خش دار و ضبط شده‌ی گوینده‌ی قدیمی مسابقه‌ی اسبدوانی، که تودماغی هم حرف می‌زد، پخش شد: «در دور اول مسابقه، این سی بیسکیته که در حرکتی غافلگیرانه از رقبا پیش می‌افته!»
دو اسب مسابقه همراه سوارکارانشان جوری دور سالن گرد تاختند انگار که پیست مسابقه است و کایل و دوستانش مجبور شدند از سر راهشان بپرند کنار.

گوینده هن‌وهن‌کنان ادامه داد.

«سی بیسکیت به اندازه‌ی یک اسب از رقبا جلوتره... حالا دو اسب. وار آدمیرال درست پشت سرش می‌تازه.»
اسب‌ها سم به زمین می‌کوبیدند و ابری از گردوغبار پشت سر تصویرهای سه‌بعدی‌شان به هوا می‌رفت.

«سرپیچ نهایی. این وار آدمیراله که پشت سر سی بیسکیت می‌تازه. حالا مسابقه بین این دو اسبه. هر دو پایه‌پا، گردن‌به‌گردن و سربه‌سر می‌تازن. و فقط یکی شون 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: «هورااا!»

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. باور نکردنی 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 جدید که خودم اختراعش کرده‌ام

و با فریندل^۱ نوشته‌ام! به‌علاوه، بدین‌وسیله و بی‌درنگ - البته نه بی‌رنگ - رسماً اطلاعات درخواستی رو محرمانه‌زدایی و محدودیت‌زدایی می‌کنم.» رو کرد به بچه‌ها و ادامه داد: «جناب ریمو توی کتابخونه تازه‌کارن و یه جورهایی 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 لورنس عربستان^۲ باشن. چت، می‌شه لطفاً شگفت‌زده‌ام کنی؟!» آقای ریمو گفت: «بله، قربان.» و با انگشت زد روی صفحه‌نمایش رایانکشن. صدایی لرزان از طبقه‌ی دوم گفت: «مراقب باش، جانم. بوی پهن اسب به مشام می‌خوره.»

صدای دیگری گفت: «من با پهن اسب کاملاً آشنا»
آکیمی گفت: «صدای النور روزولته^۳. اون قهرمان منه!»

۱. برگرفته از کتاب فریندل اثر اندرو کلمنتس که در آن نیک، شخصیت اول داستان که پسر ی 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.

میگوئل اضافه کرد: «و اون هم ساکاگواياست! همون زن شوشونی^۱ که توی سفر اکتشافی لوئیس و کلارک^۲ مترجم و راهنماشون بودا»

هر دو خانم سه بعدی پلکان مارپیچ را طی کردند و از طبقه‌ی دوم آمدند پایین. آقای لمونچلو گفت: «بفرمایین. ازشون یه سؤال بکنین.»

کایل طاقت نیاورد و پرسید: «اممم، خانم ساکاگوايا، اون وقت چرا شما درباره‌ی پهن اسبها این قدر اطلاعات دارین؟»

خانم جواب داد: «چون درباره‌ی خود اسبها خیلی اطلاعات دارم. سال ۱۸۰۵ من تنها زنی بودم که همسفر لوئیس و کلارک بود؛ اون‌ها توی اون سفر برای گذر از کوه‌های راکی به اسبهای تازه نفس نیاز داشتن. من بهشون کمک کردم تا با نزدیک‌ترین قبیله‌ی شوشون یه معامله‌ی پایاپای بکنن که ازقضا رهبر قبیله هم برادر گم‌شده‌ی من، کیمیوویت، از آب دراومد.»

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

هر دو زن در طبقه‌ی همکف کتابخانه قدم زدند، بعد به سمت یکی از اتاق‌های جلسه رفتند و ناپدید شدند.

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

کایل بشکنی زد و گفت: «با این مستندساز می‌تونیم محصولات متنوعی درست کنیم که توی اون‌ها تصویرهای سه بعدی 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 همین 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.