

به نام خدا



خودت قهرمان این داستان هستی!
چگونه هنگام خطر درست تصمیم بگیریم؟
خودت مسیر داستان را انتخاب کن!

تقدیم به پسر عزیزم مهرداد که مشوق بسیار خوبی برای من بود و تقدیم به برادران مهربانم که در این راه بسیار به من کمک کردند.

معصومه پیرانی



۱۰۰۰ خطر در کشتی

دزدان دریایی

نویسنده: ادوارد پاکارد

مترجم: معصومه پیرانی

تصویرگر: کلاوس دائر

مدیر هنری و اجرای جلد: حسین نیلچیان

صفحه‌آرا: مهتاب یعقوبی

لیتوگرافی: گلپا • کد: ۹۹/۸۲۱

چاپ اول: ۱۳۹۹ • تیراژ: ۱۵۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۹۵۹-۸

شابک دوره: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۹۶۴-۲

کلیه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای
موسسه‌ی نشر و تحقیقات ذکر محفوظ است.

سرشناسه: پاکارد، ادوارد، ۱۹۳۱ - م.

Packard, Edward, 1931-

عنوان و نام پدیدآور: ۱۰۰۰خطر در کشتی دزدان دریایی/ نویسنده

ادوارد پاکارد؛ مترجم معصومه پیرانی؛ تصویرگر کلاوس دائر.

مشخصات نشر: تهران : ذکر، کتاب‌های قاصدک.

مشخصات ظاهری: ۵۶ ص: مصور (رنگی).

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۹۵۹-۸؛ دوره: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۹۶۴-۲

وضعیت فهرست نویسی: فیا

یادداشت: عنوان اصلی: Auf dem Piratenschiff

عنوان گسترده: هزار خطر در کشتی دزدان دریایی.

موضوع: داستان‌های کودکان (آمریکایی) - قرن ۲۰م.

موضوع: Children's stories, American - 20th century

شناسه افزوده: پیرانی، معصومه، ۱۳۵۲- مترجم

رده بندی کنگره: PS۳۵۵۴ ۱۳۹۷ / الف/

رده بندی دیویی: ۸۱۳/۵۴ [ج]

شماره کتابشناسی ملی: ۵۵۷۱۴۹۷

اول این جا را بخوان!

در اکثر کتاب‌ها، ماجراها برای دیگران پیش می‌آید، اما در این کتاب، تو قهرمان اصلی داستانی و همه‌ی ماجراهایی که پیش می‌آیند، ناشی از تصمیم‌گیری‌های تو هستند.

این کتاب را از اول تا آخر نخوان، بلکه از صفحه‌ی اول شروع کن و هر جوری که دوست داری در دل ماجراها پیش برو. وقتی یک ماجرا را به پایان رساندی، دوباره برگرد و ماجرای جدیدی را دنبال کن. هر تصمیم، تو را وارد ماجرای مهیج و متفاوتی می‌کند.

آماده‌ای که بادبان‌ها را بکشی و به جست‌وجوی گنج غرق‌شده بروی؟
پس صفحه‌ی اول داستان را باز کن، برایت آرزوی موفقیت می‌کنم!



تصور کن سال ۱۷۹۳ میلادی است و تو در یک خانه کوچک در بوستون زندگی می‌کنی. از پنجره‌ی اتاقت می‌توانی کشتی‌های بزرگ بادبانی را که در بندر لنگر انداخته‌اند ببینی.

همسایه‌ی شما، کاپیتان فری، صاحب یکی از این کشتی‌ها به نام آدلر است.

تو و دوستانت، داستان‌های کاپیتان فری درباره‌ی ملوان‌ها، وال‌ها، طوفان‌ها و دزدهای دریایی را خیلی دوست دارید.

روزی از توی انباری زیر بام، کارتنی با یک نامه‌ی قدیمی پیدا می‌کنی.

← ادامه را در صفحه ۶ بخوان.



در پایان نامه، یک نقشه‌ی قدیمی دیده می‌شود:



یعنی ممکن است این یک نقشه‌ی گنج باشد؟
پدرت می‌گوید: «چند روز دیگر کشتی آدلر به بندر
برمی‌گردد، شاید کاپیتان فری، چیزهایی درباره‌ی این نقشه
بداند.»

تو تصمیم می‌گیری هر وقت کاپیتان برگشت، در این باره
از او سؤال کنی، اما بعد فکر بهتری به ذهنت می‌رسد.
چرا منتظر کاپیتان بمانی؟ می‌توانی همین الان به بندر
بروی و از یکی از ملوان‌ها سؤال کنی.

← اگر می‌خواهی منتظر برگشت کاپیتان بمانی،
به صفحه‌ی ۸ برو.

← اگر می‌خواهی به بندر بروی و نقشه را به
یک ملوان نشان بدهی، صفحه‌ی ۷ را بخوان.

تو با نقشه به بندر می‌روی. چند فروند کشتی آن‌جا لنگر
انداخته‌اند. یک کشتی چهار بادبانه‌ی اسپانیایی، نظرت را
جلب می‌کند.

در عقب کشتی، با خطی طلایی نام کشتی نوشته شده
است: کالی‌بان. ملوانی جوان به طرفت می‌آید. نقشه را
نشانش می‌دهی و می‌پرسی: «شما می‌دانید که جزیره‌ی
تاما کجاست؟»

او نگاهی به نقشه می‌کند و سرش را تکان می‌دهد و
می‌گوید: «متأسفانه خواندن بلد نیستم، اما با من بیا تا تو
را به عرشه‌ی کشتی ببرم. ناخدای ما حتماً می‌داند.»

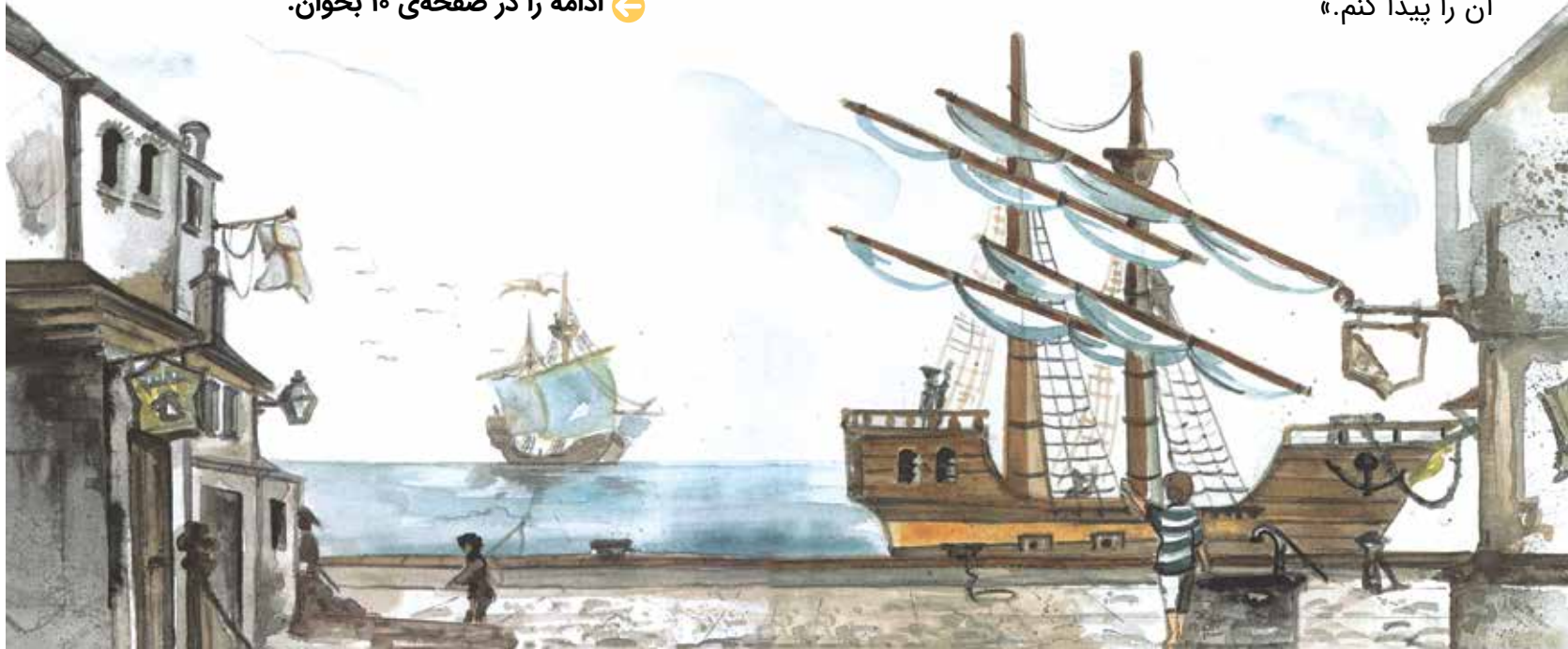
← ادامه را در صفحه‌ی ۱۲ بخوان.



تصمیم می‌گیری منتظر کاپیتان فری بمانی.
چند روز بعد، کشتی آدلر در بندر پهلو می‌گیرد. تو باعجله
به اسکله می‌روی تا به محض این‌که کاپیتان از عرشه پایین
آمد، نقشه را به او نشان بدهی. چشمان کاپیتان برق
می‌زند و می‌گوید: «این نقشه‌ی راهنمای کشتی شکسته‌ی
هکاته است که متعلق به دزد دریایی، ریش آبی، بود. این
کشتی ۲۰ سال قبل، در حالی که پر از گنج بود، در یک
طوفان شدید غرق شد. راستش، من خیلی دلم می‌خواهد
آن را پیدا کنم.»

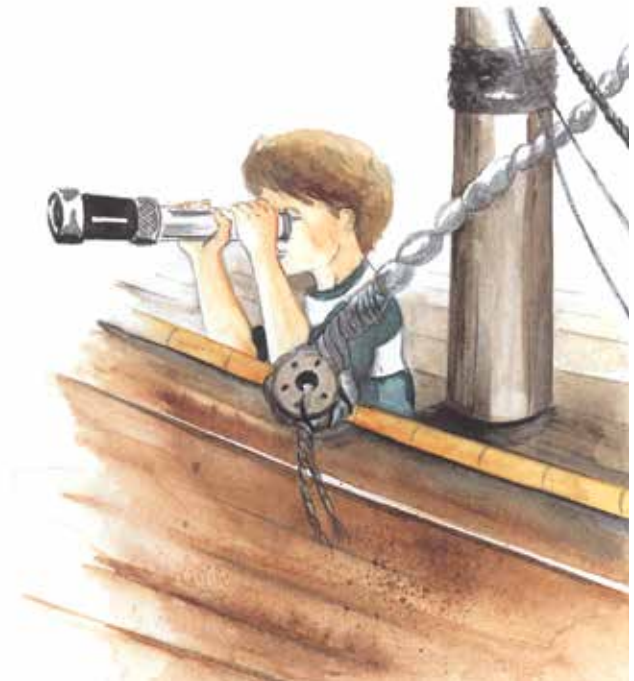
تو می‌پرسی: «من را هم با خودتان می‌برید؟»
کاپیتان فری می‌گوید: «با کمال میل، اما باید بدانی که
دزد دریایی چشم قرمز، این آب‌ها را ناامن کرده است.»
می‌گویی: «من نمی‌ترسم.»
کاپیتان دستی به ریش‌های خاکستری‌اش می‌کشد و
می‌گوید: «خیلی خوب، اگر والدینت اجازه بدهند، با هم به
جست‌وجوی گنج غرق‌شده می‌رویم.»

← ادامه را در صفحه‌ی ۱۰ بخوان.



والدینت به تو اجازه می‌دهند!
حالا سه هفته‌ای هست که روی دریا هستی.
تو با کاپیتان فری و نیک روی عرشه‌ی آدلر ایستاده‌اید.
کشتی را افسر ارشد، آقای پوم هدایت می‌کند.
کاپیتان دوربین‌اش را به تو می‌دهد و می‌گوید:
«جزیره‌ی تاما آن‌جاست.»

← ادامه را در صفحه‌ی ۱۸ و ۱۹ بخوان.



قبل از این‌که بتوانی علامت بدهی، کشتی‌های نیروی دریایی عبور می‌کنند. احتمالاً آن‌ها گول پرچم اسپانیا را که بر فراز کالی‌بان در اهتزاز است، خورده‌اند.
نیمه‌های شب در حال تمیز کردن کابین‌ها هستی که صدای فریاد دزدهای دریایی را می‌شنوی. به طرف عرشه می‌دوی و کنار سکاندار کشتی می‌ایستی. از آن‌جا می‌بینی که کشتی کاپیتان فری، نزدیک کشتی شما در حال عبور است! چشم قرمز فریاد می‌زند: «افراد به طرف توپ‌ها! این کرجی فسقلی را تکه‌تکه کنید!»



در همین موقع دیدبان فریاد می‌زند:
«یک صخره‌ی دریایی در سمت راست کشتی است. درگیری را کنار بگذارید وگرنه غرق می‌شویم.»

سکاندار روی نرده‌های عرشه خم می‌شود تا صخره‌ی دریایی را ببیند. فرصت خوبی است! اگر الان سکان را در دست بگیری، می‌توانی کالی‌بان را به صخره‌ی دریایی بکوبی و تکه‌تکه‌اش بکنی.

← اگر سکان را در دست می‌گیری،
صفحه‌ی ۳۲ را بخوان.

← اگر ترجیح می‌دهی که این کار را نکنی،
صفحه‌ی ۲۱ را بخوان.