

Awarded Novels
长青藤国际大奖小说书系

《纽约时报》杰出童书奖

LPAD

100%

Mr. Lemoncello's

神奇图书馆

终极真相

Great Library Race

(美) 克里斯·格拉本斯坦 著 黄德远 译

勇敢探索未知的领域，坚持不懈地寻求真相。

云南出版集团 云南出版

 Awarded Novels
长青藤国际大奖小说书系

神奇图书馆 终极真相

〔美〕克里斯·格拉本斯坦 著 黄德远 译

图书在版编目 (CIP) 数据

神奇图书馆·终极真相 / (美) 克里斯·格拉本斯坦著;
黄德远译. —昆明: 晨光出版社, 2018.8
ISBN 978-7-5414-9307-2

I. ①神… II. ①克… ②黄… III. ①儿童小说—长篇小说—美国—现代 IV. ①I712.84

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第322572号

MR.LEMONCELLON'S GREAT LIBRARY RACE

Chinese (simplified) language copyright © 2018 Yutian Hanfeng Books Co. Ltd.

English original text copyright © 2017 by Chris Grabenstein

Jacket art copyright © 2017 by Gilbert Ford

Published by arrangement with Random House Children's Books, a division of
Penguin Random House LLC.

All rights reserved.

著作权合同登记号 图字: 23-2017-028号

神奇图书馆 终极真相

Mr. Lemoncello's Great Library Race

出版人 吉 彤

作 者 [美] 克里斯·格拉本斯坦

翻 译 黄德远

内文插画 贾雄虎

项目策划 禹田文化

责任编辑 王林艺

项目编辑 杨 博

版权联系 杨 娜 陈 甜

美术编辑 沈秋阳

封面设计 萝卜

内文设计 辰 子

出 版 云南出版集团 晨光出版社

地 址 昆明市环城西路 609 号新闻出版大楼

邮 编 650034

发行电话 (010) 88356856 88356858

印 刷 北京兰星球彩色印刷有限公司

经 销 各地新华书店

版 次 2018 年 8 月第 1 版

印 次 2018 年 8 月第 1 次印刷

开 本 145 毫米×210 毫米 32 开

印 张 9

I S B N 978-7-5414-9307-2

定 价 28.00 元

退换声明: 若有印刷质量问题, 请及时和销售部门 (010-88356856) 联系退换。

一部优秀的图书馆文学范本

“谨以此书献给儿童图书馆员，他们知道孩子们什么时候该读什么书。”

——克里斯·格拉本斯坦

“图书馆文学”这一名词虽然会令很多人感到陌生，但其作为一种文学现象存在已久，国内有之，国外有之，无论从图书馆事业发展的角度来看，还是从文学发展的角度来看，都是值得说道的。

图书馆作为人类社会文明发展的产物，其社会功用是多方面的。在物质方面，它是书籍的收纳之所和读者的求知之地；在精神层面，它是人际交流的社会空间，是作者和读者的灵魂天堂，是人类的精神共同体。

先有图书馆，后有图书馆文学。图书馆的工作需要文学作品来反映，文学作品也需要图书馆的题材，特别对于青少年读者来说，图书馆文学是不可或缺的一种文学营养。

图书馆文学，顾名思义，就是以图书馆为题材的文学作品的统称，是作家运用形象思维，通过具体生动的艺术形象

构成一幅完整的图书馆图景来反映社会现实生活，并表现作家的思想情感。图书馆文学与图书馆的过去、现在和未来相关，与图书馆里的书和人相关，也与图书馆这个社会空间相关。它的产生和发展是文学渗透力、表现力、生命力的体现。

无论在书籍的紧缺年代，还是出版的繁荣时期，图书馆都是读书人的情感寄托，是作者和读者共同的精神圣地。身为图书馆员多年，我养成一个小小的藏书癖好，专门收藏中外图书馆题材的文学作品，多年积累下来已有近千种之多。其中不乏大家创作，泰戈尔、博尔赫斯、矛盾、郭沫若、闻一多等人均有作品流传。

优秀的图书馆文学不仅能激发读者的阅读兴趣和能力，提高读者的信息素养，也有利于增强人们的图书馆意识，激发图书馆员的职业精神，提高图书馆的社会地位。正如《神奇图书馆》的作者接受采访时所言，“我想读过我的书的孩子一定想去图书馆，他们会感到兴奋。当想象力与阅读相遇，任何事情都可能发生。”

关于《神奇图书馆》系列，我很想说说以下几点。

这是一套优秀的儿童文学作品。它讲述了一群孩子在图书馆里发生的故事，三个故事相互独立，又前后关联，每个故事的情节都很紧凑，阅读交互性强，符合青少年读者的心理需求，适合小学中年级学生快速阅读。2013 年在美国出版后，即受到广大少年读者、图书馆员和老师们的的好评，从新书上市到2016年，该书盘踞“纽约时报畅销书榜”长达111周，在全美获奖无数，在世界各地已出版多种语言版本。相信它同样也会得到中国小读者们的欢迎。

这是一套优秀的图书馆文学作品。它以图书馆为场景，以馆藏图书为线索，用竞技游戏的形式，给小读者带来参与

性超强的阅读体验。作者在故事中，融入很多图书馆专业知识和规则，比如杜威十进制图书分类法、信息检索、图书馆装备、读者利用政策规定等，这既增加了儿童的图书馆知识，也增强了故事的写实性。这套书多采取写实主义的手法，但也不乏科幻元素，作者加入了诸如“全息影像”“磁悬浮”“无线射频”等高科技元素，让这座图书馆具有了科技感和未来性，正应了阮冈纳赞的那句话“图书馆是一个发展着的有机体”。最难能可贵的是，作者将很多真实存在的经典图书和影视作品作为故事线索，植入到叙事之中，这既是文学作品的互文，也是对经典图书的阅读指导和推广。图书馆文学的创作不仅需要作者对图书馆怀有特殊的感情，还要求作者具备专业的图书馆素养，特别是对图书馆专业知识和业务的熟悉，和对图书馆精神和文化的准确理解和把握，否则很难创作出真实反映图书馆生活的好作品，更无法得到读者的情感共鸣。从这个角度来讲，《神奇图书馆》系列堪称图书馆文学的优秀范本。

这是一套典型的少年成长系列小说。在场景感、快节奏、游戏性之外，作者并未忽视对少年读者心灵成长的关注和引导，也未放弃对人生价值和人文精神的追求和传递。《神奇图书馆》让孩子们懂得赢得胜利，不仅拥有丰富的知识，还需要团队合作，诚实守信，勤于思考，甚至是运气；《奥林匹克竞赛》让孩子们明白分享知识、珍爱书籍，才是竞赛最重要的目标；而爱护图书馆、维护阅读权利则是更大的远景；《终极真相》讲述了事实和真相的价值和重要性，让孩子们体会到失败并不可怕，抛开输赢，勇敢地去尝试，才是成长路上应有的最佳状态。

在我看来，这套书出现的正是时候，当前我们国家正在

积极提倡并大力推动全民阅读，新颁布的《公共图书馆法》也规定了图书馆在全民阅读方面的法定义务。在儿童优先的全民阅读大潮中，特别是在图书馆的法治环境下，我国需要一轮新的图书馆启蒙，而图书馆文学对儿童的启蒙和对阅读的推广作用是不可忽视的，也是必不可少的。我想《神奇图书馆》这一系列将肩负起应有的时代使命。同时，我也期待有更多的原创图书馆文学能够出版。

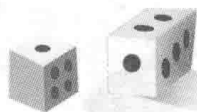
在此，我给广大少年儿童读者推荐几部我喜欢的图书馆文学作品，分别是文字书《图书馆之恋》（古勒莫）、《图书馆里的喵星人》（简·劳奇）、《小猫杜威》（薇奇·麦仑）和《晴天就去图书馆》（绿川圣司），还有图画书《神奇飞书》（威廉·乔伊斯）、《图书馆》（萨拉·斯图尔特）、《图书馆狮子》（米歇尔·努森）、《马背上的女图书馆员》（希瑟·亨森）和《摩尔小姐》（简·宾波洛夫）。

最后，请允许我借用前阿根廷国家图书馆馆长、著名诗人博尔赫斯先生的一句话结束本序言。

“这世上如果有天堂，那应该是图书馆的模样。”

王志庚

亲子共读领读者
国家图书馆少年儿童馆馆长



目 录

contents

1 ♠	真的还是假的	1
2 ♠	最新概念游戏的测试	6
3 ♠	解除最高机密	11
4 ♠	我们忍他很久了	17
5 ♠	妙不可言的新家	22
6 ♠	超级拉钩保密宣誓	26
7 ♠	真正改变游戏规则的游戏	31
8 ♠	狂热事实	37
9 ♠	密谋的计划	41
10 ♠	最喜欢的著名人物报告	45
11 ♠	只剩四个空位	48
12 ♠	五个事实挖掘团队诞生	53
13 ♠	把事情搞乱	60
14 ♠	新队友破冰之旅	66
15 ♠	有比赛就有输赢	71
16 ♠	只领先十秒钟	76
17 ♠	竞赛偏向于行动迅速的人	80
18 ♠	人们更愿意做有趣的事	85
19 ♠	乔丹的超量信息	89
20 ♠	任何人都知道的答案	94



21 ◆	谁发明了电灯泡	99
22 ◆	首次飞行	103
23 ◆	抢夺商务喷气机竞赛	109
24 ◆	好奇心旺盛的见证者	114
25 ◆	揭晓有趣的事实	120
26 ◆	寻找雷蒙赛罗的事实	125
27 ◆	那不是真的	131
28 ◆	第一个桌游的灵感谜题	137
29 ◆	疑点重重	142
30 ◆	要求延迟比赛	147
31 ◆	收音机里的哭诉	151
32 ◆	指控迅速蔓延	155
33 ◆	本人对案情陈述完毕	159
34 ◆	泼脏水的队伍加大	164
35 ◆	视频对话	168
36 ◆	新闻发布会	173
37 ◆	枫糖奶油老太太	180
38 ◆	谁先提出的假日创意	183
39 ◆	比答案本身更重要的事	189
40 ◆	一种很大的可能性	194



目 录

contents

41 ♣	事态严重恶化	199
42 ♣	先退一步才能前进	204
43 ♣	不要匆忙下结论	208
44 ♣	全体行动	211
45 ♣	夜闯图书馆	216
46 ♣	破解银行金库门密码	222
47 ♣	地下室活动	228
48 ♣	这就是要找的东西	231
49 ♣	没有任何副本	235
50 ♣	先赢不算赢	239
51 ♣	林肯运球投篮	245
52 ♣	新思路成形	248
53 ♣	一对一的访谈	251
54 ♣	把真相告诉全世界	257
55 ♣	谢谢你把我的工作做得这么好	264
♣	大赛结束了吗?	272
♣	作者的话	273
♣	谢谢你们……	275





真的还是假的

Mr. Lemoncello's Library

这是卡尔·凯利不愿输掉的一场游戏。

自从雷蒙赛罗先生著名的图书馆逃生比赛之后，这还是他第一次面对自己的老对手查尔斯·齐灵顿。

“投降吧，凯利！”查尔斯在前面三格远的地方讥笑道，“齐灵顿家的人战无不胜！”

“失败的时候除外，你懂的！”卡尔最好的朋友雅美·休斯嚷嚷道。她站在卡尔后面十步远的地方，看着查尔斯领先感觉很是受不了。

在雷蒙赛罗图书馆的圆形大厅里，真人版棋盘游戏像塑胶跑道地垫一样绕着外围桌子铺展开来。

“先赢不算赢，查尔斯。”卡尔微笑着说。

查尔斯安全地待在“自由停靠点”时，卡尔则刚刚落在了一个鲜红的问号格上。图书馆大楼的大穹顶宏伟壮观，一组全息影像摇摆着悬挂在大穹顶下的半空中，飘浮、盘桓在

他们头顶。大穹顶巨大的视频屏幕黑着，不会干扰那些鬼魅般的绿色影像创造出雷蒙赛罗先生所谓的鲁布·戈德堡^[1]机械装置——故意以极其复杂的方式完成非常简单的任务的精巧设计。

大多数鲁布·戈德堡装置都会牵涉一系列连锁反应。在雷蒙赛罗先生设计的判断真假侦探游戏^[2]里，每当玩家答错一次，这个连锁链就会增加一环。如果谁能在所有环节连接起来之前到达终点线，那么他就赢了。可是，如果有人答错太多，就会触发连锁反应，最终被困在一顶尖尖的笨蛋高帽下面。

那样一来，他们就输掉了游戏。

“你准备好回答自己的问题了吗，凯利先生？”雷蒙赛罗先生用低沉的声音问道，他担任游戏主持人。

“准备好了，先生。”卡尔回答说。

“第六张卡片是真的还是假的，”雷蒙赛罗先生拿着一张颜色鲜亮的黄色游戏卡，念道，“乔治·华盛顿身高五英尺四英寸，是美国有史以来选出的最矮的总统。你想回答问题，还是做调查研究？”

这是一项艰难的选择，关键是因为卡尔并不知道答案。

[1] Rube Goldberg, 美国著名的漫画家、雕刻家、作者、工程师、发明家，全美漫画家协会的创立者和主席。他创作的漫画《发明家》系列里用复杂机械完成简单任务的可笑设计，闻名于世。如今，他已成为“简单事情复杂化”的代名词。——编者注

[2] 美国 DC 漫画公司推出的众多超级英雄人物当中，关于“塑料人”的第六部动画剧名为《摇摆火箭》(Rickety Rocket), 1979 - 1980 年播出，讲的是几个少年天才在未来破解各种谜团的故事。此处比赛英文名称为 Rickety-Trickety Fact or Fictiony game, 或为这部剧名的化用。——译者注

如果他选择研究，那么就得退回去一步，并且失去一轮机会，以便在附近阅览桌里的平板电脑上查找正确的答案。

而在他做研究的时候，查尔斯可能会突飞猛进，甚至可能会势如破竹，直达终点。

换句话说，就算卡尔不知道答案，不管他回答“真的”还是“假的”，都有一半的机会回答正确，并向前移动六格，超越查尔斯，大幅拉近与胜利的距离。

当然，卡尔也有一半的机会回答错误，把可能是最后一个全息影像加到头顶抖动着连锁反应链里。

“做研究，卡尔！”雅美催促道。

“做吧，有请。”查尔斯讥笑道。

“喂！”卡尔另一个最好的伙伴米格尔·费南德斯叫嚷着，“别让齐灵顿在你的地盘得逞，哥们儿。他在跟你耍心眼。”

“不可能。”查尔斯嗤笑道，“凯利就没有心眼，我跟他要什么？！”

“哎，哎，哎，”雷蒙赛罗先生说道，“查尔斯，我想知道你能不能友善一次，就这一次？”他又转向卡尔，“好啦，凯利先生，没有谁能替你做这个决定。当然啦，除非你雇一个专家级顾问，不过，相信我，他们要价绝对不菲。你愿意来到‘松饼屋的异想世界’^[1]，做一次疯狂的猜测吗？”

卡尔一心想赢得这场游戏，所以痛恨失去一轮机会，也痛恨该前进的时候却倒退。

[1] *Everything on a Waffle*, 美国作家波莉·霍维斯所著的一本描述心理矛盾的儿童文学作品，于2002年获得纽伯瑞儿童文学银奖。——译者注

他打量了一眼暗黑色大穹顶下悬着的那组晃动不停的全息影像，然后看向查尔斯，后者正沾沾自喜地对他冷笑。

“我想回答，先生。”

“很好。”雷蒙赛罗先生说，“在万物复苏之前，让我再复述一下这个问题：乔治·华盛顿身高五英尺四英寸，是美国有史以来选出的最矮的总统。真的还是假的？”

卡尔深吸了一口气。他记得某个老师曾经说过，以前的人个子比较矮。所以华盛顿是个矮子的可能性更大。

“这……先生，”他回答说，“是……真的？”

一个蜂鸣器像病鹅一样嘎嘎地响了起来。

“很遗憾，”雷蒙赛罗先生说，“事实上，这是假的。乔治·华盛顿身高六英尺三英寸，是个子最高的总统之一。现在该给我们的悬空笨蛋高帽陷阱装置再加一环了。”

各种电子标示摇摇摆摆地上升了一个刻度。

“噢，天哪，”雷蒙赛罗先生说，“看起来像是最后一根稻草！”

一根带有条纹的牛奶吸管全息影像浮现出来。它向一个老式现金出纳机的全息影像射出一个纸团，纸团击中一个出纳机的按钮，现金抽屉叮的一声打开了！抽屉撞到一个高尔夫球的全息影像，高尔夫球弹跳着滚下一段七个台阶的楼梯，弹跳一次滚下一个台阶，最后击中一排多米诺骨牌，骨牌开始沿着一条弧形轨迹倒下。最后一张多米诺骨牌引发了一个弹弓，弹弓发射出一枚乒乓球，乒乓球又撞上一只公鸡的尾巴。这只公鸡喔喔地叫着，把一个袖珍男人吓了一跳。这个男人穿着一套条

纹泳衣，站在一架五十英尺高的梯子上，受到惊吓后，他从梯子的顶端跳了下来，盘旋着下落，掉在了一个木质的桶里，溅起一片水花。木桶由于突然变重，所以拉动了一根绳子，绳子划着一根火柴，火柴又点燃了一根引信，引信点着了一个火箭式的烟花，烟花在爆炸中升空，把象征着耻辱的笨蛋高帽从钩子上砸落。

尖帽的全息影像像一根倒置的圆锥形冰激凌甜筒落了下来，扣在了卡尔的身上。

“废物！”查尔斯欢叫着。

其余的每个人也都在大笑。

在那疯狂的一猜之下，卡尔没有倒退回去，也没有失去一轮机会。

可是，他无疑输掉了游戏！



最新概念游戏的测试

Mr. Lemoncello's Library

由于笨蛋高帽只是一个全息影像，所以不能真的困住卡尔。

可它的激光边缘装有运动传感器，结果当卡尔试图走出那个巨大的、闪烁着的停车锥标型帽子影像时，引发了一些非常令人尴尬的音响效果。主要是气体的咩咩声和噗噗声。

所有别的玩家都哈哈大笑，卡尔只得呆头呆脑地鞠躬致歉。而这个动作再次激活了运动传感器。

噗！噗！噗！

“这才是凯利，没错。”查尔斯嗤嗤地笑道，“除了屁声不断，什么都不是。”

“你说得对。”卡尔说着话，再次鞠躬，又激起了一阵噗噗声！

“刚才是你领先，查尔斯，所以你赢了。恭喜你。”

卡尔把手在激光网格里伸进伸出，使得排气的声音奏出《祝你生日快乐》的调子：咩 - 咩 - 咩 - 咩，噗 - 噗！

“好啦，”在哄笑声中，一个严肃的声音喊道，“关掉它。

得消除那个故障。”

六声砰砰声和一阵呼呼声后，鲁布·戈德堡机械装置全息影像消失了。一个身穿白色实验室工作服的谢顶男人从阴影里走了出来，手里拿着一台书本大小的平板电脑。

“打开大穹顶的电源。”他对着自己手上的屏幕说。

刹那间，随着大穹顶从黑屏变成旋转着的万花筒模式，图书馆巨大的仿古天花板上排列着的十个楔形高清显示屏开始发光。

“朋友们，”雷蒙赛罗先生一边大声说着，一边穿过圆形大厅的大理石地板，走向那个穿着白色工作服的男人，“请允许我向你们介绍我们图书馆全新的首席想象工程师切斯特·切特·雷莫先生，他是这个全新的惊奇古怪体育馆游戏的幕后天才！”他清了清嗓子，然后用柔和的颤音唱道：“雷莫先生，出手不凡，绝顶聪明，神鬼难防！”

雷莫先生正忙着敲击自己的平板，并没有意识到雷蒙赛罗先生正在对他大唱赞歌。

这位首席想象工程师戴着厚厚的黑框眼镜，系着细细的黑领带，有着角度夸张的溜肩膀，看样子能够胜任 NASA^[1] 指挥中心的工作。

“我认为在把它批量推广到学校之前，我们需要进行几处细微的调整。”雷莫先生说，“输掉游戏的玩家试图逃脱时激活的那些音效应该是家里有盗贼闯入时的报警声，而不是虚恭的声音。”

[1] National Aeronautics and Space Administration, 美国国家航空航天局。——编者注