با صنم حقیقی به بهانه طراحی بازی «سین‌جیم»:

فضای ضداجتماعی دلگیرم می‌کند


عکس: شرق

صنم حقیقی، دکترای حقوق در حوزه نفت و گاز دارد و در عین حال زاده خانواده هنری گلستان - حقیقی است. ابراهیم گلستان، پدربزرگ، لی‌لی گلستان مادر و نعمت حقیقی پدرش هستند. او بازی معلومات عمومی «سین‌جیم» را به‌تازگی عرضه کرده است. حقیقی با طراحی این بازی دلش می‌خواسته یادآور جذابیت بازی گروهی باشد و دوباره این نوع بازی‌ها را باب کند. «سین‌جیم» که در فروشگاه‌های شهر کتاب و کتاب‌فروشی‌ها عرضه می‌شود، سه‌هزار سوال در حوزه معلومات عمومی را دربرمی‌گیرد و مخاطب آن افراد بالای ۱۶ سال هستند. این بازی، بازی‌ای است که در عین ایجاد تفریح و سرگرمی می‌تواند سطح دانش عمومی افراد را بالا ببرد، از همین رو به سراغ طراحش رفته‌ایم تا از انگیزه‌ها و دغدغه‌هایش در پروسه تولید «سین جیم»بشنویم.

وارد شهرکتاب مرکزی که می‌شویم بازی «سین‌جیم» شما به چشم می‌خورد. فکر می‌کنید چه افرادی جذب این بازی می‌شوند؟

این بازی برای افراد ۱۶سال به بالا و برای کسانی که علاقه‌مند به بازی گروهی و به چالش‌کشیدن معلومات خود و دیگران هستند طراحی شده. در این بازی ۵۰۰کارت سوال با مهره‌وتاس و نقشه موجود است و از آنجا که سوال‌های مختلفی در زمینه‌های مختلف طراحی شده، احتمال می‌دهم و امیدوارم مخاطبان زیادی داشته باشد.

ایده طراحی «سین‌جیم» از کجا و چطور وارد ذهن شما شد؟

در جایی خوانده بودم که بهترین راه برای آشنایی با اشخاص مختلف و حتی برای بهترشناختن خودتان و نحوه برخوردتان با دیگران، شرکت در بازی‌های گروهی رقابتی است. من کاملا با این نظر موافقم و این چالش حین بازی گروهی و تست‌کردن اطلاعات عمومی اشخاص مختلف همیشه برایم جذاب بوده. طرفدار پروپاقرص مسابقه تلویزیونی «هفته» بودم با اجرای آقای منوچهر نوذری.

در کانادا که زندگی می‌کردم به بازی علاقه پیدا کردم که در زمینه‌های مختلف سوال‌هایی را راجع به کشور کانادا مطرح کرده بود. همان بازی را در کشورهای دیگر دیدم و به خودم می‌گفتم کاش کسی پیدا شود که چنین بازی‌ای را در ایران بسازد. تا اینکه به ایران آمدم و تصمیم گرفتم خودم آستین بالا بزنم و این کار را انجام دهم.

اساسا چه دغدغه‌ای باعث شد یک بازی برای نوجوانان و بزرگسال‌هاطراحی کنید؟

من اصولا از بازی‌های کامپیوتری تک‌نفره گریزانم. یکی از دلگیرترین فضاها برایم فضای ضداجتماعی است که گروهی از دوستان دورهم جمع می‌شوند ولی هرکدام سرشان در گوشی یا تبلت خودشان است و مشغول بازی تک‌نفره هستند. من دلم می‌خواست یادآور جذابیت بازی گروهی باشم و دوباره این نوع بازی‌ها باب شود.

بعد از اینکه به ایران برگشتم، تحقیق کردم و متوجه شدم مدت‌هاست بازی فکری گروهی برای نوجوانان و بزرگسالان در ایران ساخته نشده و هرچه هست یا بازی‌های قدیمی مثل مونوپولی است یا خارجی. رفته‌رفته در اوقات فراغتم مشغول طرح سوال‌های معلومات عمومی راجع به ایران شدم. هنگامی که تعداد سوال‌های طرح‌شده در زمینه‌های مختلف زیاد شد، به‌طور جدی به فکر تولید یک بازی معلومات عمومی گروهی افتادم و بازی «سین‌جیم» طرح شد.

می‌توانید از مراحل طراحی و خلق این بازی بگویید؟ چندسال صرف آن شده؟ و درواقع چه شد که کاری بی‌ربط به تخصص خود در پیش گرفته‌اید؟

من دکترای حقوق در رشته نفت و گاز دارم و از ۱۴سال پیش تاکنون در این زمینه در خارج و داخل کشور مشغول به کار هستم. در تمام مدت اشتغال به کار، سرگرمی‌های جانبی در کنار کار اصلی‌ام داشته‌ام. در رابطه با «سین‌جیم» بعد از بازگشتم به ایران، از روزی که اولین سوال را طرح کردم تا روزی که بازی وارد بازار تهران شد، دوسال طول کشید. لوگو و نمادهای ایرانی نقشه بازی توسط آقای‌سعید فرهی، در موسسه فرهنگی رهنما طراحی شد و طراحی جعبه بازی توسط خانم آذر باقرزاده انجام شد که ایشان با سلیقه، دقت و وسواس، مسوولیت نظارت بر تولید بازی را هم برعهده گرفتند.

درباره شیوه این بازی و درواقع ایده و سازوکار آن توضیح دهید.

سوالات بازی سین‌جیم در شش رشته است. رشته‌های جغرافی، تاریخ، سینما- تلویزیون، ادبیات- موسیقی- هنر، علوم و ورزش. انتخاب رشته‌های مختلف به این علت بود که طیف بیشتری از مخاطب جذب این بازی شوند.

اصولا در خارج از کشور اهمیت زیادی برای کار تیمی و سرگرمی‌های آموزشی گروهی قایل هستند. حتی در حین فعالیت‌های تخصصی برنامه‌های گروهی و بازی‌های فکری زیادی برگزار می‌شود. هدف معاشرت کارمندان یک شرکت است و در طول سال‌ها شاهد تبعات مثبت این برنامه‌ها در فضای کاری هم بوده‌ام که در ایران به‌ندرت دیده می‌شود

در این بازی هرچه تعداد شرکت‌کننده بیشتر باشد، هیجان بازی بیشتر است. شرکت‌کنندگان می‌توانند به دو تا شش گروه تقسیم شوند و در هر گروه هرچند نفر که مایل بودند، همگروه شوند. رنگ‌های مختلفی روی نقشه تعبیه شده که هر رنگ نشانه یک رشته است. تاس می‌ریزید و مهره خود را روی نقشه بازی حرکت می‌دهید و به سوال‌ها پاسخ می‌دهید. در طول بازی، به چند محل خاص برخورد می‌کنید که اگر به سوال مربوطه جواب صحیح بدهید، جایزه می‌گیرید و وقتی به تعداد کافی جایزه کسب کردید برنده بازی خواهید بود.

چگونه این ۳۰۰۰سوال را گزینش کرده‌اید؟

تعداد زیادی از سوال‌های جغرافی، تاریخ و ادبیات از طریق مطالعه کتاب‌های دبیرستان طراحی شد. مابقی از کتاب‌های مربوط به همان رشته، روزنامه‌ها، اینترنت و سایت‌های خبری گرفته شد. از سال آینده سوال‌های جدیدی طراحی خواهد شد و علاقه‌مندان می‌توانند فقط برای خرید سوالات جدید اقدام کنند.

به‌نظر می‌رسد سطح سواد و معلومات عمومی افزایش یافته و دانسته‌های نوجوانان ما نسبت به گذشته خیلی بیشتر شده. از طرفی بسیاری اطلاعات هم هستند که شاید چندان ضروری نباشند. آیا شما در طراحی این بازی به سمت‌وسودادن دانسته‌های نوجوانان توجه کرده‌اید؟

سوال جالبی است. منظورتان را از «اطلاعاتی که ضروری نیست» نمی‌فهمم. تعداد زیادی از درس‌هایی که در مدرسه خوانده‌ایم الان به‌نظر غیرضروری می‌آید ولی نهایتا سمت‌وسوی علاقه‌مان را برایمان مشخص می‌کند. من خودم از اطلاعات مربوط به رشته شیمی همیشه گریزان بودم ولی سوالاتی مرتبط با شیمی برای «سین‌جیم» طرح کردم چون افرادی هستند که به‌طرز عجیبی (!) شیفته شیمی هستند. اینکه اطلاعاتی ضروری هست یا نیست کاملا نسبی است و من سعی کردم فقط برای دل خودم سوال‌ها را طرح نکنم.

قطعا می‌دانیم که صرف لذت‌بردن سبب می‌شود یادگیری هم افزایش یابد. این نکته تا چه حد در طراحی بازی مد نظر شما بوده؟

این بازی بسیار هیجان‌انگیز است. چه جواب سوال را بدانید و چه ندانید به چالش و رقابت کشیده می‌شوید و همین امر بازی را جذاب و لذت‌بخش می‌کند. قطعا نه‌تنها حین خواندن سوال بلکه بعد از دانستن جواب‌ها کلی به معلوماتتان اضافه می‌شود. من بازی «سین‌جیم» را بارها و بارها با دوستان نزدیکم تست کرده‌ام و متوجه شده‌ام در هر دور بازی اطلاعاتشان در رشته‌هایی که به آن علاقه دارند اضافه شده است.

شما که تجربه زندگی در کشورهای دیگر را هم داشته‌اید بگویید وضعیت آموزش از طریق سرگرمی در آنجا به چه شکل است؟

اصولا در خارج از کشور اهمیت زیادی برای کار تیمی و سرگرمی‌های آموزشی گروهی قایل هستند. حتی در حین فعالیت‌های تخصصی برنامه‌های گروهی و بازی‌های فکری زیادی در طول سال برگزار می‌شود که لزوما هم ارتباط مستقیم با شغل شما ندارد. هدف بیشتر دور هم جمع‌شدن و معاشرت کارمندان یک شرکت است و در طول سال‌ها شاهد تبعات مثبت این برنامه‌ها در فضای کاری هم بوده‌ام که در ایران به‌ندرت دیده می‌شود. در ضمن در خارج از کشور بازی‌های گروهی زیادی موجود است که مدام طراحی و راهی بازار می‌شوند. در مقایسه، خلأ بازی‌های فکری و بازی‌های غیرکامپیوتری به‌شدت در ایران حس می‌شود. به‌نظرم یکی از راه‌های پرکردن این خلأ طرح این نوع بازی‌ها و راهیابی‌شان به مدارس است بنابراین امیدوارم وزارت آموزش‌وپرورش تمایلی برای ارسال بازی «سین‌جیم» به تمامی مدارس راهنمایی و دبیرستان نشان دهد چراکه به غیر از منزل و جمع دوستان و اماکنی که در آن بازی با نقشه و تاس و مهره مهیا باشد، مدارس هم بهترین محل برای ارایه چنین بازی‌ای است.

سرگذشت

آرزوی روزهای کودکی


حافظ موسوی

با اینکه از سنین نوجوانی یکی از آرزوهای من این بود که بتوانم برای کودکان و نوجوانان، داستان و شعر بنویسم اما از بد روزگار هیچ‌گاه فرصت نکردم که در این زمینه به‌طور جدی کار کنم. بنابراین بدیهی است که خودم را نویسنده ادبیات کودکان نمی‌دانم اما سرانجام «قصه پاییز و نهال هلو» را نوشتم و اخیرا راضی به چاپ و نشر آن شدم ماجرایش از این قرار است که من این قصه را حدود ۲۰سال پیش نوشتم ایده این قصه در یکی از روزهای زیبای پاییزی در جاده چالوس به ذهنم رسید. هنوز هم هروقت در حوالی آبان‌ماه گذارم به جاده چالوس می‌افتد، مسحور رنگ‌های توصیف‌ناپذیر درخت‌ها و باغ‌هایی که سرتاسر حاشیه رودخانه-پیش از رسیدن به سد- را پوشانده‌اند می‌شوم. به تهران که برگشتم قصه را نوشتم. در حین نوشتن به یاد آوردم که چندی بعد تمام آن زیبایی‌ها را باد با خود خواهد برد. برای همین از باد، کینه‌ای کودکانه به دل گرفتم؛ کینه‌ای که در نسخه اولیه این قصه کاملا آشکار بود. بعد از تکمیل قصه، دست نوشته‌ام را پیش نادر ابراهیمی بردم. او از طرح کلی قصه و زبان شاعرانه‌اش تعریف کرد اما در عین حال به من گفت:«تو حق نداری از باد که وجودش برای چرخه طبیعت ضروری است، شخصیت منفی بسازی و کودکان را نسبت به باد بدبین کنی.» استدلال او کاملا درست و منطقی بود، اما من نه با منطق موردنظر او، بلکه با منطقی شاعرانه به این قصه نگاه می‌کردم. من می‌خواستم نحوه مواجهه یک موجود زنده با نخستین تجربه‌های زندگی‌اش و هراس ناشی از آن را به خوانندام منتقل کنم؛ هراسی که گاه غیرموجه است؛ مثل هراس نهال هلوی قصه من از بادهای سرد و تند پاییزی که اگرچه درخت‌های قصه ما را از برگ‌های زیبا تهی می‌کند اما در عین حال زمینه را برای شکوفه‌های رنگارنگ بهاری مهیا می‌سازد.

باری با این‌همه من بار دیگر قصه‌ام را بازنویسی کردم و این‌بار حواسم بود که هوای باد را کمی بیشتر داشته باشم. القصه پس از این بازنویسی و چندبار بازنویسی دیگر تازه فهمیدم که نوشتن برای کودکان چقدر دشوار است. بنابراین قصه‌ام را لای پوشه‌ای گذاشتم و از چاپ آن صرفنظر کردم تا اینکه دوسال پیش نشر چکه از من قصه‌ای خواست و من با هزار تردید و وسواس به سراغ آن پوشه رفتم و بار دیگر دستی به سر و رویش کشیدم و تحویل دادم که منتشر شد. این قصه اخیرا در فهرست کتاب‌های برگزیده «لاک‌پشت پرنده» قرار گرفته است و من از این بابت خوشحالم، اما واقعا خودم را نویسنده کودکان نمی‌دانم و هنوز جرات نمی‌کنم به نوشتن شعر یا قصه‌ای دیگر برای کودکان و نوجوانان فکر کنم.

در همین حوالی

راز ناگشوده میهمان‌های ناخوانده


محمدهادی محمدی

به گزارش اداره‌کل روابط‌عمومی و امور بین‌الملل کانون، «میهمان‌های ناخوانده» با تصویرگری جودی فرمانفرماییان از جمله اولین کتاب‌های تولید کانون است که در سال ۱۳۴۵ منتشر شد و تاکنون شمارگان آن از مرز ۳۷۷هزار نسخه گذشته است که باید افزود این کتاب از نخستین کتاب‌های انتشارات کانون نیست، بلکه نخستین کتابی است که انتشارات کانون پرورش فکری آن را منتشر کرده. داستان به‌دست‌آوردن حق انتشار این کتاب نیز بسیار خواندنی و شنیدنی است. این نکته هم یکی از رازهای ناگشوده تاریخ ادبیات کودکان ایران بود که به کمک منوچهر انور، چهره فرهنگی دهه‌های ۱۳۴۰ و ۱۳۵۰ و خود خانم فریده فرجام گشوده شد. در یک روایت که پای آن به دانشنامه ایرانیکا نیز کشیده شد، جریانی پیوسته می‌کوشید که نخستین کتاب منتشره از سوی کانون را پری‌دریایی‌نوشته و تصویرگری فرح پهلوی عنوان کند. این کار که برپایه نگرش نیروی حاکم شکل گرفته، تحریف تاریخ بود. دوستانی که در کانون پرورش فکری کودکان کار می‌کنند و همه آنها که به ادبیات کودکان ایران و تحول آن علاقه‌مند هستند، می‌توانند جلد هشتم تاریخ ادبیات کودکان ایران در بخش نهادها و تاریخ شکل‌گیری کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان در بخش ناشران همین حوزه را بخوانند تا بدانند در دوره‌ای که کانون شکل گرفت و به پیش رفت چه انسان‌های فرهیخته و توانایی برای رشد آن کوشیدند. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان سال آینده ۵۰ساله خواهد شد. در اینکه چه کارنامه‌ای از این نهاد پیش و پس از انقلاب برجای مانده است، سخن بسیار است و در جای خود گفته شده و بخشی نیز شاید از سوی دیگران گفته شود، اما باید گفت متاسفانه تیراژ ۳۷۷هزار نسخه برای یکی از زیباترین افسانه‌های بازنویسی شده ایرانی می‌شود یعنی سالی دوروبر ۷۵۰۰ تیراژ برای ۴۸سال. این نکته‌ای نیست که کانون به آن بنازد. به‌گونه‌ای دیگر نیز می‌شود به این آمار نگاه کرد. در این دوره ۵۰ساله پنج‌نسل از کودکان بدو تولد تا ۱۰ساله آمده و بزرگ شده‌اند. مخاطبان این کتاب در میان این گروه سنی بوده‌اند. یعنی در هر نسل چیزی دوروبر ۷۵۰۰۰ نسخه از این کتاب منتشر شده است. اگر روزی کانون صدساله شود که امیدواریم چنین شود، آنگاه باید چه گفت؟ این پدیده یعنی دسترس‌ناپذیربودن کتاب برای گروه سنی کودک و نوجوان بیش از همه متوجه آموزش‌وپرورش است. آموزش‌وپرورشی که دژ آن را با ساروج ضدکتاب ساخته‌اند. درک از نقش ادبیات کودکان در این نهاد بسیار پایین است. معماران کانون روزی که شالوده‌های آن را ریختند، برای پرورش خلاقیت کودک ایرانی این کار را کردند، بنابراین سازمانی جدای از آموزش‌وپرورش شکل گرفت. اما اکنون همین نهاد، متولی اصلی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان شده است. کارآمدی یا ناکارآمدی کانون در این نقطه از زمان، نیاز به گفت‌وگوی گسترده‌تر دارد، اگر فرصتی گذاشته شود.

بهانه‌ای برای معاشرت


ویشکا آسایش

امروزه بازی‌های فکری از چندین‌جهت بسیار اهمیت دارند. شاید نخستین وجه اهمیت این بازی‌ها این است که در چندسال اخیر یادمان رفته چطور با هم معاشرت کنیم و سر یک میز بنشینیم. آی‌پد و آی‌پاد و تبلت، همه دنیای‌مان را گرفته و اینقدر همه به این وسایل عادت داریم و وابسته‌شان هستیم که حتی وقتی کنار هم می‌نشینیم، یادمان می‌رود معاشرت کنیم. در دورهمی‌های دوستانه هم سرمان با موبایل گرم است و به مانیتور چنداینچی‌اش خیره شده‌ایم یا عکس می‌بینیم، یا لایک می‌کنیم یا مشغول چت کردنیم و در کل درگیر جهان خودمان هستیم و یادمان می‌رود هدف از دورهم جمع‌شدن، معاشرت است. در چنین فضایی، طراحی بازی «سین جیم»، باعث می‌شود بازی کنیم و در عین حال معلومات عمومی‌مان را بالا ببریم و معاشرت فکری داشته باشیم. «سین‌جیم» شاید باعث شود دیگران هم به فکر بیفتند و بازی‌های وطنی طراحی کنند. امیدوارم به‌زودی ورژن مخصوص کودکان این بازی هم طراحی شود، چون این بازی واقعا برای بچه‌ها هم جذاب خواهد بود. به‌عنوان یک مادر شاهد بودم روز اولی که پسرم با «سین جیم» مواجه شد، با اینکه بازی مناسب سنش نبود، اما از سرگرم‌شدن با سوالات، جعبه و صفحه و مهره‌های بازی هیجان‌زده شد. این بازی‌ها برای بچه‌ها لازمند، چون هم اسباب سرگرمی‌شان را فراهم می‌کنند و هم اینکه اصولا بچه‌ها دوست دارند جز با افراد همسن‌وسالشان، با پدر و مادرها و بزرگترها هم بازی کنند.

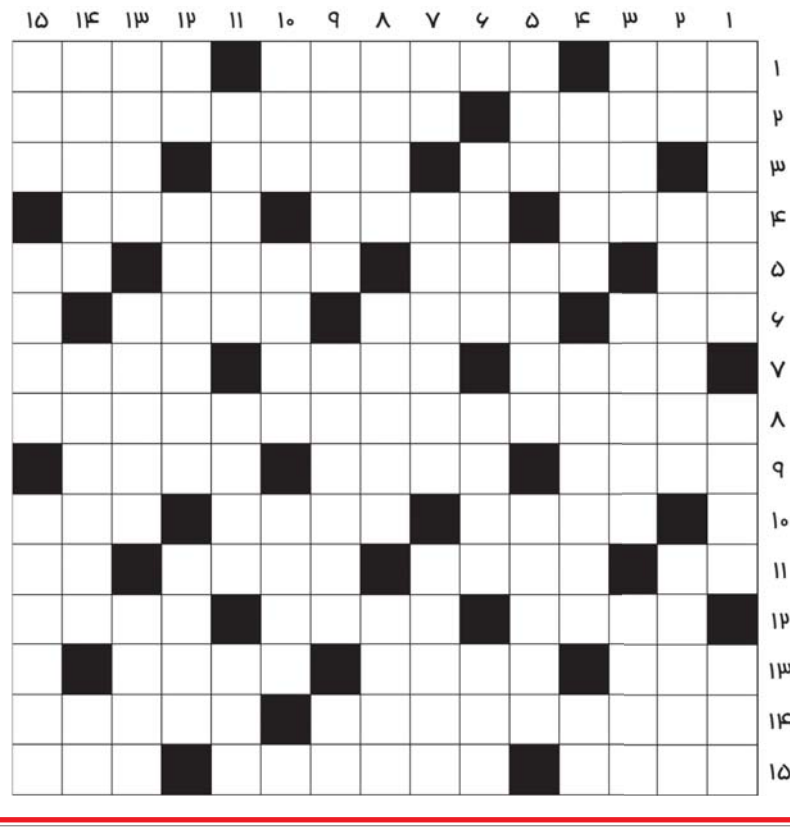
جدول ۲۰۹۳ ■ طراح: بیژن گورانی

افقی:

۱ - جراحت - دارایی شخصی - پندگرفتن ۲ - آبونه - مجرم حقه باز ۳ - گزند، صدمه - به جا آوردن - نوزاد ۴- درنگ و آهستگی در کار - ماه‌الشعیر - فرودآمدن ۵- از خواهران نویسنده انگلیسی - راه فرار - از هفت‌سین نوروزی - ضربه سر در فوتبال ۶ - صدای بلند - کبیر - نام مادر امام‌زمان(عج) ۷ - شب اول زمستان - تکیه کردن - گاو شخم زن ۸ - رمانی از امیرحسن چهل‌تن، نویسنده معاصر کشورمان ۹ - رفتن - بهشت - پوسیده ۱۰-نخستین‌موذن‌اسلام-پایتخت‌سوریه-درخت‌افکن ۱۱ - ردیف - پنجمین ماه سریانی - برادران مخترع هواپیما - تعجب زنانه ۱۲ - دشتی در فارس - بی‌تفاوت - نوعی پارچه پنبه‌ای ۱۳ - پول - جریان مستقیم برق - واضع شریعت ۱۴ - هنری ایرانی برای تزیین دیوار و سقف - ناطق ۱۵ - خواهش - از مواد افیونی - زادگاه حضرت‌ابراهیم(ع).

عمودی:

۱ - فصل سرما - رخسار - واحد اندازه‌گیری توان الکتریکی ۲ - خراش نامحسوس - تفکر - نوعی زیر انداز ۳ - گاز مرداب - لقب‌ها - گرو گذاشته شده ۴ - برگه دریافت کالا - تبدیل گفت‌وگوهای فیلم از یک‌زبان به زبان دیگر - رمق آخر ۵ - نازل‌شده در مکه - از آلات موسیقی - آتیه ۶ - آشکار و نمایان - دیکته - تنها ۷ - عدد اول - غذایی از سبزیجات پخته و ماست - رنگ... خبر می‌دهد از سر درون ۸ - قسمتی از جمجمه - مدفن زنده‌یاد قیصر امین‌پور - قدرت و توان ۹ - کشوری در شبه‌جزیره هندوچین - اولین پادشاه پیشدادی - حرف دهن کجی ۱۰ - غار - منت گذارنده - معادل فارسی امکان ۱۱ - نخست‌وزیر شهید - از راست به چپ - از شهرهای آلمان ۱۲ - نیم‌صدای درازگوش - پایتخت کلمبیا - نام پدر حضرت ابراهیم(ع) ۱۳ - متعفن و گندیده - خوشحال - زیبا و دلفریب ۱۴ - گاه بر ضابطه چیره می‌شود - محل تولد - امر به گفتن دارد ۱۵ - هر نوع سبزی خوردنی - ثبات و پایداری - دستگاهی که واکنش‌های شیمیایی در درون آن روی می‌دهد.



سودوکو سخت ۱۰۹۰

قانون‌های حل جدول سودوکو:

۱- در هر سطر و ستون باید اعداد یک تا ۹ نوشته شود. بدیهی است که هیچ عددی نباید تکرار شود.

۲- در هر مربع ۳×۳ اعداد یک تا ۹ باید نوشته شود و در نتیجه هیچ عددی نباید تکرار شود.

۵				۹			۶	۴
	۹					۳	۱	۸
	۷	۳		۱				
۸	۶				۹			
	۴		۵	۳		۲		
		۵		۱				
				۷	۸		۴	
	۸	۱	۲					۹
		۶		۴				۲

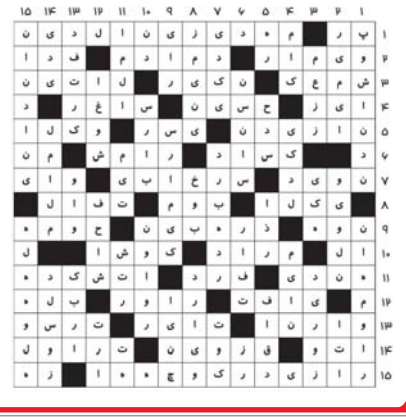
حل سودوکو سخت

۷	۲	۹	۸	۶	۴	۳	۱	۵
۱	۸	۵	۳	۹	۲	۷	۴	۶
۶	۳	۴	۱	۷	۵	۸	۹	۲
۸	۷	۲	۹	۴	۶	۵	۳	۱
۴	۶	۳	۵	۸	۱	۹	۲	۷
۹	۵	۱	۲	۳	۷	۴	۶	۸
۳	۴	۶	۷	۲	۸	۱	۵	۹
۲	۱	۸	۴	۵	۹	۶	۷	۳
۵	۹	۷	۶	۱	۳	۲	۸	۴

حل سودوکو ۱۰۸۹

۸	۲	۹	۳	۶	۴	۵	۱	۷
۷	۱	۳	۸	۹	۵	۶	۴	۲
۴	۶	۵	۱	۷	۲	۳	۹	۸
۱	۳	۲	۷	۴	۹	۸	۶	۵
۹	۷	۶	۲	۵	۸	۴	۳	۱
۵	۴	۸	۶	۱	۳	۲	۷	۹
۳	۸	۷	۹	۲	۶	۱	۵	۴
۶	۵	۱	۴	۸	۷	۹	۲	۳
۲	۹	۴	۵	۳	۱	۷	۸	۶

جدول ۲۰۹۲



سودوکو ۱۰۹۰

سودوکو

سودوکو Sudoku یک واژه ترکیبی ژاپنی به معنای عددهای بی‌تکرار است و امروزه به جدولی از اعداد گفته می‌شود که به عنوان یک سرگرمی رایج در نشریات کشورهای مختلف به چاپ می‌رسد.

۱			۲	۶		۳		
۳		۸	۱			۶		۷
۹			۴	۳		۵		۲
	۴			۸	۲	۹		۱
			۷		۴			۵
۶			۳		۹	۲	۷	
۸	۱		۵	۷			۲	
	۶	۵			۱		۸	
			۸	۴	۶			۹