

ماهنامه حدود ۳ میلیون تومان جایزه نقدی برای برندگان این صفحه واریز می‌شود و هر پاسخ صحیح یک شانس برای جایزه هفتگی و ماهیانه است. حبس بایک پاسخ صحیح هم ممکن است برنده باشید اما پاسخ‌های صحیح بیشتر شانس بالاتر برای برنده شدن در قرعه‌کشی است.

شویوه ارسال پاسخ

- یک عکس واضح و جداگانه از پاسخ‌خ هر معما، در یکی از شبکه‌های «تلگرام» یا «پله» به شماره ۰۹۹۶ ۳۱۳ ۷۵ ۶۲ ارسال کنید.
- شماره ۵ رقمی قرعه همان معما را بلافاصله پس از ارسال هر عکس -حتماً به صورت تایپ‌شده- ارسال کنید.
- در پایان پاسخ‌های هر هفته، تعداد پاسخ‌های اسالی‌تان را شمارش کنید و به این صورت ارسال کنید: «تعداد پاسخ‌های این هفته من؟؟ عدد است».

شویوه اعلام برندگان

اسامی ۳ برنده جایزه هفتگی ۱۵۰هزار تومانی را در همسین صفحه و فضای مجازی خواهید دید. قرعه‌کشی جایزه ماهانه ۱ میلیون تومانی هم آخر هر ماه بین تمام شرکت‌کنندگان همان ماه انجام خواهد شد.

نسخه مجازی، راهنمای‌ها و مهلت

این نسخه جایی به همراه مقدری «راهنمای» در newspaper.hamshahrlionline.ir منتشر می‌شود.

مهلت ارسال پاسخ‌ها:

تا ساعت ۱۷:۰۰ هر دو شنبه

فقط این هفته فرصت دارید تا حداقل با ارسال یک پاسخ صحیح، برنده جایزه میلیونی این ماه باشید!

برندگان هفتگی سسروگرمی‌هایی که شماره قرعه آن‌ها با ۴۴۴ آغاز می‌شد:

- علی جوهری فر
- رضا نیکزاده
- مهسا خلیلی نژاد

یادداشت محمد مهدی رحیمی، کارشناس سرگرمی

معیارهای یک بازی خوب را بشناسیم

در ذهن تمام افرادی که در زمینه انتخاب سرگرمی، تیزبین و دقیق باشند، سوالي شکل می‌گیرد که «یک بازی خوب، باید شامل چه شاخص‌هایی باشد؟» البته که این سؤال حتماً برای تولیدکنندگان و سفارش‌دهندگان سرگرمی هم به وجود آمده است و اگر هوشمندانه تصمیم گرفته باشند، محصولی را به بازار عرضه کرده‌اند که در پاسخ به این سؤال حرف‌های قابل توجهی برای گفتن داشته باشند. معمولاً سلیقه سفارش‌دهنده بازی و هدف اولیه او، تعیین‌کننده مسیر طراحی بازی است و همین عامل سلیقه، عموماً برای خریداران هم ملاک اصلی تصمیم‌گیری است. اما به طور خلاصه می‌توان گفت: یک بازی خوب حتماً باید «جذاب» باشد. مشکل این‌جاست که کلمه «جذاب» یک توصیف خیلی کلی است. اگر بخواهیم آن را به زبان اهالی سرگرمی ترجمه کنیم باید بگوییم که یک بازی خوب باید هیجان‌انگیز داشته باشد که انگیزه لازم را برای تحمل کردن ادامه بازی به «بازکنان» و حتی «تماشایان» بدهد. از شنیدن کلمه تماشایان هم اصلاً تعجب نکنید! آن‌ها در می‌بخت سرگرمی یکی از ارکان اساسی هستند و ما معمولاً نقش‌شان را در لذت‌بخش شدن یک سرگرمی فراموش می‌کنیم. حالا اجازه بدهید به عواملی که باعث جذابیت بازی‌ها می‌شوند اشاره کنیم:

- جدید بودن هر بازی یکی از عوامل جذابیت آن است.
- سازگاری با فرهنگ و رسوم هم در طراحی بازی مهم است و عموماً برای بازیکنان شوق‌آور است.
- کند نبودن ریتم و خسته‌کننده نبودن بازی، یکی از عوامل بسیار مهم در جذابیت بازی است.
- بر خورداری از تحرک مناسب فیزیکی و ذهنی، جذاب‌کننده بازی‌هاست.
- پرتنگ بودن حس رقابت، خصوصاً برای ما ایرانی‌ها و ملل شرق دنیا، در هر بازی‌ای جذابیت‌آفرین است.
- تفصیل نبودن قوانین بازی مهم است تا همه آن‌را بفهمند و به راحتی درکش کنند.
- هدفمند بودن، طوری که هدف در بطن بازی باشد، مهم است.
- قابل تحمل بودن بازی در تکرار و لو ت نشدن هم عاملی حیاتی برای دلچسب بودن بازی است.

قانون

دقیقاً همین حروف الفبا را طوری در خانه‌های خالی قرار دهید که نام سه رنگ در جدول دیده شود.

ج‌خ‌ی د‌س‌ب ر‌ه

شماره قرعه: ۴۲۵۰۸
زمان پیشنهادی: ۵ دقیقه
درجه سختی: متوسط

معمای هوش



شخصی ادعا کرده که می‌تواند یک سخنرانی طولانی درباره سه روز متوالی انجام دهد و طی سخنرانی‌اش بارها به این سه روز اشاره کند، بدون این‌که اسمی از روزهای هفته (شنبه، یکشنبه و...) بیاورد و بدون این‌که اعداد ماه و سال (اول، دوم، سوم و...) را بر زبان بیاورد و بدون این‌که نام ماه‌ها و سال‌ها را بگوید یا به نظر شما اسم این سه روز را چطور بیان می‌کند؟

قطعاً پاسخ این نیست که با حرکات (به سبک صحبت برای ناشنویان) سخنرانی کند یا متن سخنرانی را جایی بنویسد.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۹
زمان پیشنهادی: ۱ دقیقه
درجه سختی: ساده

کدام مربع دقیقاً از تصویر سمت چپ برداشته شده است؟!

بقیه مربع‌ها اختلاف بسیار کوچکی با تصویر دارند.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۱
زمان پیشنهادی: ۵ دقیقه
درجه سختی: ساده



میلاد حضرت مسیح(ع) و سال نو میلادی مبارک

سودوکو کلاسیک

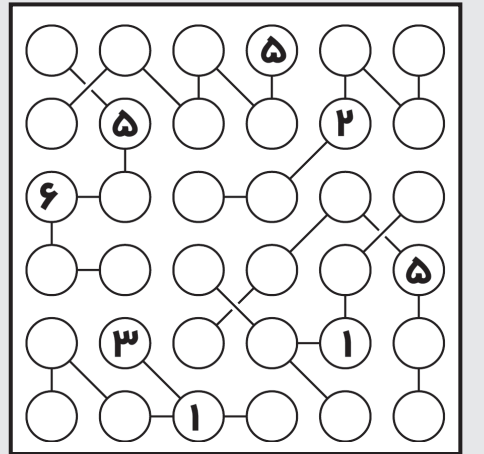
ارقام ۱ تا ۹ را طوری در خانه‌های خالی بنویسید که در هر سطر، در هر ستون و در هر مربع پرتنگ ۳ در ۳، رقمی تکراری نباشد.

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

شماره قرعه: ۴۲۵۰۵
زمان پیشنهادی: ۳۰ دقیقه
درجه سختی: سخت

سودوکو زنجیره

خانه‌های خالی را با رقم‌های ۱ تا ۶ طوری پر کنید که در هر یک از سطرها، ستون‌ها و زنجیره‌ها، هیچ رقمی تکراری نباشد.



شماره قرعه: ۴۲۵۰۴
زمان پیشنهادی: ۲۰ دقیقه
درجه سختی: متوسط

سودوکو مجموع

ارقام ۱ تا ۹ را در سطرها، ستون‌ها و مربع‌های پرتنگ ۳ در ۳، تکراری نباشند. ضمناً مجموع ارقام هر محدوده نقطه چین، برابر با عدد کنج آن شود.

۳۵		۱۳		۲۰		۱۲		۱۳
			۱۵				۱۷	
								۳
۱۵								

شماره قرعه: ۴۲۵۰۱
زمان پیشنهادی: ۶۰ دقیقه
درجه سختی: مردافکن

سودوکو نامنظم

خانه‌های خالی را با رقم‌های ۱ تا ۹ طوری پر کنید که در هر یک از سطرها، در هر یک از ستون‌ها و در هر یک از محدوده‌های نامنظم، هیچ رقمی تکراری نباشد.

			۱			۳		۹
				۲		۸		
								۹

شماره قرعه: ۴۲۵۰۳
زمان پیشنهادی: ۱۰ دقیقه
درجه سختی: سخت

واژه‌بازی

قانون

دقیقاً همین حروف الفبا را طوری در خانه‌های خالی قرار دهید که نام سه رنگ در جدول دیده شود.

ج‌خ‌ی د‌س‌ب ر‌ه

شماره قرعه: ۴۲۵۰۸
زمان پیشنهادی: ۵ دقیقه
درجه سختی: متوسط

معمای هوش



شخصی ادعا کرده که می‌تواند یک سخنرانی طولانی درباره سه روز متوالی انجام دهد و طی سخنرانی‌اش بارها به این سه روز اشاره کند، بدون این‌که اسمی از روزهای هفته (شنبه، یکشنبه و...) بیاورد و بدون این‌که اعداد ماه و سال (اول، دوم، سوم و...) را بر زبان بیاورد و بدون این‌که نام ماه‌ها و سال‌ها را بگوید یا به نظر شما اسم این سه روز را چطور بیان می‌کند؟

قطعاً پاسخ این نیست که با حرکات (به سبک صحبت برای ناشنویان) سخنرانی کند یا متن سخنرانی را جایی بنویسد.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۹
زمان پیشنهادی: ۱ دقیقه
درجه سختی: ساده

کدام مربع دقیقاً از تصویر سمت چپ برداشته شده است؟!

بقیه مربع‌ها اختلاف بسیار کوچکی با تصویر دارند.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۱
زمان پیشنهادی: ۵ دقیقه
درجه سختی: ساده



میلاد حضرت مسیح(ع) و سال نو میلادی مبارک

تیزبین



میلاد حضرت مسیح(ع) و سال نو میلادی مبارک

جمعه ۸ دی ۱۴۰۲ - شماره ۸۹۸۵



کتاب‌شنوی

تمرین خوب شنیدن!



مسابقه کتاب‌شنوی جمعه‌های روزنامه همشهری، متفاوت‌ترین مسابقه‌ای است که دربارہ کتاب دیدیم. به طرز فکری که از نام این مسابقه بر طرفدار پیادست، سوال این مسابقه را فقط باید شنید! موضوع مسابقه، فایل یک کتاب صوتی است و شما برای شرکت در شرکت در وقت هر هفته، به شنیدن یک دقیقه از آن نیاز دارید تا بتوانید یکی از هشت گزینه موجود را انتخاب کنید. با اینکه فایل صوتی این کتاب در اینترنت در دسترس است اما برای شرکت در این مسابقه حتی نیازی به دانلود کردن صوت کامل کتاب هم ندارد! با اسکن کردن این کیوارکد یا ورود به لینک، می‌توانید سوال این مسابقه را در قالب یک کلیپ کوتاه یک دقیقه‌ای بشنوید «آینتاب در چینی» مجموعه داستان‌های طنز بر طرفداری از نهاد صدفی است که در انتشارات «سوره‌مهر» بارها تجدید چاپ شده است.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۶
زمان پیشنهادی: ۵ دقیقه
درجه سختی: بسیار ساده

کلاس سودوکو

ناصر فروندیان

دوباره شمشیر ماهی به کمک سودوکو بازی‌ها می‌آید!

سلام به علاقه‌مندان یادگیری سودوکو. این هفته آموزش ما در مورد تکنیکی به اسم Finned Sword Fish مخاطبان کلاس سودوکو می‌ماند، نوعی از این تکنیک را در جلسات قبل دیدیم. چرا که قبلاً با مفهوم Finned آشنا شده‌اند. اگر یادتان باشد، در آموزش تکنیک X Wing تکنیکی به اسم Finned X Wing را توضیح دادیم و گفتیم که خانه Finned شده به خانه‌های گفته می‌شود که اگر صحیح باشد کاندیدایی را برای حذف می‌کند و اگر صحیح نباشد باعث می‌شود که تکنیک اصلی ما یعنی X Wing دیده شود.

در Finned Sword Fish هم ماجرا همان است. در صورتی که خانه Finned شده صحیح نباشد، پس بدون شک ما شاهد یک Sword Fish (شمشیر ماهی) خواهیم بود. اما اگر درباره خود تکنیک شمشیر ماهی چیز زیادی به یادتان نمی‌آید، باید درس‌های قبلی را از آرشین مرور کنید و سپس سراغ سودوکو کوی پایین بروید:

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

خب اول باید کاندیدای مورد نظرمان را پیدا کنیم و پس از آن شروع به رنگ کردن کنیم. در تکنیک شمشیر ماهی (Sword Fish) ما به ۳ ستون یا ۳ ردیف نیاز داریم که با هم مرتبط باشند، پس به کاندیدای ۳ در ستون اول، پنجم و نهم سودوکو یا بالا نگاه می‌کنیم و تمامی خانه‌هایی که دارای کاندیدای ۳ هستند را رنگ می‌کنیم. از ستون اول خانه‌های ۵۱ و ۷۱ و از ستون پنجم خانه‌های ۳۵ و ۷۵ و ۹۵ و در آخر هم از ستون نهم که هر ۳ خانه زرد رنگ ۲۹ و ۵۹ و ۷۹ کاندیدای ۳ را در خود جای داده‌اند. برای درک بهتر شکل شمشیر ماهی، خانه‌هایی که در آن‌ها سرخ وجود داشتند (۳۱ و ۵۵) را هم به رنگ زرد در آوریم. ما متوجه شدیم که خانه ۹۵ خانه‌ای نیست که جزو شمشیر ماهی باشد و لذا آن را به رنگ سبز در آوریم. ضمناً متوجه شدیم که اگر خانه سبز کاندیدای ۳ نداشت، خیلی راحت می‌توانستیم با خانه‌های زرد، یک Sword Fish از نوع ۲-۲ یا بیبینیم. ما در حال حاضر، یک خانه سبز داریم که اسم آن را می‌گذاریم Finned و می‌گوییم خانه‌های زرد رنگ یک Sword Fish هستند به علاوه خانه سبز Finned؛ ولی الان نمی‌توان مثل شمشیر ماهی ساده، کاندیداهای اضافی را حذف کرد! حالا مسئله روی خانه سبز رنگ Finned قفل شده است. یا این خانه سبز کاندیدای ۳ درستی را در خودش جای داده است (که اگر این است، پس بدون شک خانه ۲۴ نباید ۳ باشد) یا اینکه خانه سبز Finned شده کاندیدای ۳ صحیحی ندارد (که باعث می‌شود ما شاهد یک Sword Fish کامل باشیم) که در آن صورت هم باز خانه ۲۴ نمی‌تواند ۳ صحیحی در خود جای دهد. پس الان می‌توانیم با خیال آسوده، کاندیدای ۳ را از خانه ۲۴ حذف کنیم.

با توضیحات بالا، مفهوم Finned واضح‌تر شد و فهمیدیم همیشه در صورتی که خانه Finned شده صحیح نباشد تکنیک اصلی به کار می‌آید.

اگر ابهامی در درک این آموزش داشتین، توضیحات بیشتری به توی فضای مجازی صفحه‌مون به صورت فیلم آموزشی ببینین. برای دیدن این فیلم رایگان، کیوارکد رو اسکن کنین یا به این لینک کوتاه وارد بشین.

شماره قرعه: ۴۲۵۰۲
زمان پیشنهادی: ۱۰ دقیقه
درجه سختی: متوسط