

روز جهانی سودو کو فرصتی است برای یادآوری این که گاهی یک سرگرمی ساده، می تواند بهترین ورزش برای ذهن و اندک التیامی برای روح باشد



با حل سودوکو، مغز انسان ۱۰ سال جوان می‌شود. علاوه بر این، تمرکز کامل روی حل جدول سودوکو، روشی مؤثر برای کاهش استرس روزمره و ایجاد حس آرامش ذهنی است. علاقه‌مندان این بازی بارها تجربه کرده‌اند که غرق شدن در اعداد و الگوها، مانند لحظه‌ای کوتاه از سکوت و تمرکز، ذهن را از دغدغه‌ها و آذو احساس راضیت و انرژی مثبت ایجاد می‌کند.

تنوعی فراتر از یک جدول ساده

از محبوب‌ترین مدل‌ها عبارت‌اند از:

متن: **سودوکوی کلاسیک ۱۹×۹** نسخه استاندارد و شناخته شده، مناسب
 تازه کاران و حرفه‌ای‌ها
سودوکوی سامورای شامل چند جدول درهم تنیده که چالش و
 پیچیدگی بیشتری ایجاد می‌کند
سودوکوی مینی جدول کوچکتر و ساده‌تر، ایده‌آل برای کودکان و
 مبتدیان

سودوکوی حروفی | جایگزینی اعداد با حروف، مناسب علاقه مندان به تنوع و تمرین ذهنی، متفاوت

سودوکوی رنگی استفاده از رنگ‌ها به جای اعداد یا حروف، تمرکز و حافظه دیداری، را تقویت می‌کند

سود و کوی دیجیتال | نسخه‌های آنلاین و اپلیکیشنی با حالت‌ها و قابلیت‌های نوآورانه

از روزنامه تا کلاس درس و خانه‌ها

ریاضی پایه و تقویت تمرکز دانش آموزان استفاده می کنند. این بازی به کودکان می آموزد که چگونه الگوها را شناسایی کنند، صبر و حوصله داشته باشند و راه حل های مختلف را بر سر می آورند. بهترین پاسخ را پیدا کنند. علاوه بر این، سود و فرصتی عالی برای سرگرمی خانوادگی فراهم می آورد و والدین و فرزندان می توانند کنار هم جدال کنند، ذهن خود را به چالش بکشند و لحظاتی پر از تعامل و خنده داشته باشند.

تجربه کنند. این ترکیب آموزش و تفریح باعث می شود سودو کو نه تنها یک بازی ذهنی جذاب باشد، بلکه نقش مؤثری در رشد شناختی، تقویت روابط خانوادگی و ایجاد لحظات مشترک پر معنا داشته باشد. حتی بسیاری از خانواده ها، سودو کو را به بخشی از برنامه هفتگی خود تبدیل کرده اند تا همزمان سرگرم شوند و مهارت های ذهنی خود را تقویت کنند.

رکوردها و مسابقات جهانی سودوکو

محبوبیت جهانی سودوکو باعث شده است تا مسابقات رسمی و بین المللی متعددی برای این بازی فکری بر گزار شود. شرکت کنندگان از تازه کاران تا قهرمانان حرفه ای، جدول پیچیده را در زمان های محدود حل می کنند و رکوردهایی به ثبت می رساند که برای بسیاری غیر قابل تصور است. در سطح رکوردهای رسمی گینس، سریع ترین زمان حل یک جدول سودوکو با درجه سختی «بسیار آسان» برابر با یک دقیقه و ۲۳.۹۳ ثانیه است؛ این رکورد توسط توماس اسنایدر، قهرمان آمریکایی سودوکو، ثبت شد. در سطح مسابقات جهانی سودوکو، سریع ترین زمان برای حل یک جدول ۹×۹ برابر با ۵۴.۴۴ ثانیه است. این رکورد توسط شی یوانوگ، بازیکن چینی، در مسابقات جهانی سودوکو در پراگ به ثبت رسید. مسابقات جهانی فرصتی برای قهرمانان و تازه بازیکنان از فرهنگ های مختلف با یکدیگر تعامل داشته باشند و علاقه مشترک خود به این بازی فکری را جشن بگیرند. این موضوع نشان می دهد که سودوکو فراتر از یک سرگرمی ساده است و جایگاهی ویژه در میان بازی های فکری و ورزش های ذهنی پیدا کرده است.



در نمایشگاه خودرویی مونخ اخیر (۸ سپتامبر ۲۰۲۵)، بی‌ام‌و با معرفی محصولات جدید خود، یک گام جدی در جهت تحول

برداشته است. نخستین محصول، خودروی جدید iX3 است. یک اس بویو کاملاً الکتریکی که نخستین عضو از سری «نویه کلاس» یا «کلاس جدید» به شمار می آید و آغاز گر دوران تازه ای در طراحی و فناوری این برند است. (نویه کلاس مجموعه ای از مدل هایی بود که در دهه ۶۰ میلادی عرضه شد و بی ام و را از ورشکستگی نجات داد). مدل iX3 با طراحی فوق العاده پرور، از جمله باتری بزرگ ۱۰۸ کیلووات ساعتی، بر د WLTP تا سقف ۸۰۵ کیلومتر (حدود ۵۰۰ مایل) و توانایی شارژ فوق العاده سریع با نرخ ۴۰۰ کیلووات، سطح جدیدی از کارایی و راحتی را ارائه می دهد. همچنین، این خودرو مجهز به چهار کامپیوتر قدرتمند موسوم به «سوپر برین» است. در مرکز آن قالب خودرو قرار دارد که کنترل لحظه ای و دقیق بر دینامیک رانندگی را با تاخیر بسیار کم فراهم می سازد. در کنار این تجربه برقی، بی ام و یک خودروی الکتریکی سدان با نام iX3 را نیز معرفی کرده است. این بازگشت به نام گذاری قدیمی بی ام و که حالت تبدیل به نسخه ای کاملاً جدید و مدرن خواهد شد. انتظار می رود این مدل در سال ۲۰۲۶ روانه بازار شود و از همان پلترم iX3 استفاده کند؛ یعنی با دیفرا انسبل چهار چرخ، حدود ۴۶۳ اسب بخار قدرت و شتاب صفر تا ۱۰۰ کیلومتر در حدود ۴.۹ ثانیه و همچنین باتری بزرگ ۱۰۹ کیلووات ساعتی که بر د تقریباً ۴۰۰ مایل رانندگی می دهد. در بحث فناوری، بی ام و همکاری جدیدی با Qualcomm داشته و سیستم رانندگی نیمه خود را اسنپ در آگون رایت پایلوت را معرفی کرده است. این سیستم در iX3 عرضه می شود و امکاناتی مانند رانندگی بدون دست در بزرگراه، تعویض خود کار خطوط و پارک هوشمند را ارائه می دهد؛ البته هنوز در سطوح خود را کامل جای نمی گیرد، اما در بیش از ۶۰ کشور قابل استفاده است و بی ام و قصد دارد تا سال ۲۰۲۶ آن را بر بیش از ۱۰۰ کشور برساند. در کنار تمرکز بر الکتریکی سازی، بی ام و به ساختار دیجیتالی و طراحی نوآورانه، توجه ویژه ای نشان داده است. طراحی جدید با خطوط ساده، داخلی دیجیتال و سیستم های پرور از بی ام و پانورامیک و هوش مصنوعی، تجربه ای از مدرن و خلا فانه ارائه می دهد که به گفته مدیر عامل بی ام و، اریک وایز، «با ماهیتی بی ادعا و محافظه هزم زمان به این دست که کند» است. این طراحی جدید، تغییر در اتاق رانما یا حضور سراسری است که در پیشه جلو بین و اطلاعاتی را که راننده انتخاب می کند، نمایش می دهد و در این حالت راننده مجبور نیست برای دیدن اطلاعات چشم از جاده بردارد.

[illegible][illegible]