ស្វែងយល់ពីល្បែងបាយខុំ

(Understanding on Baykhom Game)

ដោយ ៖ ឯកឧត្តមបណ្ឌិត **អ៊ុំ ប៉ុម**
ជំនួយការរាជបណ្ឌិត្យសភាកម្ពុជា

សេចក្តីផ្តើម

បាយខុំជាប្រភេទល្បែងមួយក្នុងចំណោមប្រភេទល្បែងប្រជាប្រិយខ្មែរ (khmer popular game) *ដែលយើងធ្លាប់បានដឹងនិងចូលរួមលេងជាទម្លាប់ហូរហែមកហើយដូចជា ល្បែងបោះអង្គុញ ល្បែងចោលឈូង លាក់កន្សែង ទាញព្រ័ត្រ គ្របមាន់ ជាដើម។ គេច្រើនលេងល្បែងបាយខុំនៅពេលសង្ក្រាន្តឆ្នាំថ្មី*[១] *ឬពេលសម្រាកពីការងារ ប៉ុន្តែគ្រាន់តែមិនលេងជាក្រុមដូចល្បែងដទៃទៀតពោលគឺលេងម្នាក់ទល់នឹងម្នាក់ ដូចល្បែងអុកចត្រង្គដែរ។ សូមបញ្ជាក់ជូនប្រិយមិត្តអ្នកអានបានជ្រាបថា អត្ថបទនេះគ្រាន់តែជាការពិពណ៌នារៀបរាប់ពីល្បែងបាយខុំទៅតាមអ្វីដែលធ្លាប់បានត្រង់ត្រាប់ពីចាស់ទុំក្នុងនាមពួកគាត់ជាអ្នកបញ្ជូនបន្ត ក៏ដូចជា ការចូលរួមលេងល្បែងជាមួយមិត្តភក្តិ និងក្រុមគ្រួសារដោយផ្ទាល់កាលពីនៅយុវវ័យតែប៉ុណ្ណោះ ហើយមកដល់ពេលនេះចេះតែនឹកគិតចង់ឱ្យល្បែងមួយនេះបន្តរស់រានមានជីវិតតទៅទៀត ជាមួយនឹងវប្បធម៌របស់ជាតិ។ ដូច្នេះ នៅក្នុងការពិពណ៌នាជាបន្តបន្ទាប់ទៅនេះ ប្រិយមិត្តអ្នកអាននឹងបានឃើញពីអ្វីដែលជាមធ្យោបាយប្រើប្រាស់របស់ល្បែង របៀបលេងជាក់ស្តែង វិធានជាគោលទាំងឡាយ ភាសាប្រើប្រាស់ក្នុងល្បែង ក៏ដូចជាសារប្រយោជន៍មួយចំនួនរបស់ល្បែងបាយខុំផ្សារភ្ជាប់ទៅនឹងជីវិតរស់នៅរបស់ប្រជាជនខ្មែរយើង។*

១.មធ្យោបាយប្រើប្រាស់

ល្បែងបាយខុំទាមទារឱ្យមានជាចាំបាច់នូវបន្ទះឈើក្រាស់ឈូសស្អាតមួយរាងជាពងក្រពើមានទម្ងន់ធ្ងន់ល្មមងាយស្រួលលើកទុកដាក់និងមានរន្ធមូលៗចំនួនដប់ មានទំហំមាត់រន្ធនិងជម្រៅប្រហែលមួយចង្អុលដៃ។ នៅខាងចុងម្ខាងៗមានរន្ធពីរ ព្រមទាំងមានរន្ធចំនួន៨

---

[១] *វចនានុក្រមសម្តេចសង្ឃរាជជួនណាតភាគ១,២បោះពុម្ពគ្រាទី៥ ឆ្នាំ ១៩៦៨ ទំព័រ ៩៨៩។*

ទៀតនៅទល់មុខគ្នាម្ខាងបួនៗ។ បន្ទាប់មកត្រូវមានកូនចំនួនសែសិបពីរសម្រាប់ដើរ[២] អាចជាសំបកខ្ចៅដូង គ្រាប់ផ្លែរលួស ឬគ្រាប់ផ្លែស្វាតព្រមទាំងមានស្នុគពីរ ធ្វើពីស្ទឹកត្នោតសម្រាប់ដាក់កូនដែលទទួលបានពីការដើរ។

២.អំពីរបៀបលេង

ជាធម្មតាល្បែងនីមួយៗតែងមានរបៀបលេងផ្សេងៗពីគ្នា។ ដោយឡែកចំពោះល្បែងបាយខុំ ក៏មានរបៀបលេងផ្ទាល់របស់ខ្លួនដែរ។ មុននឹងចាប់ផ្ដើមលេងភាគីទាំងពីរត្រូវជួយគ្នារៀបចំដាក់កូនក្នុងរន្ធទាំងដប់ : រន្ធចុងដើមដាក់កូនដប់(ម្ខាងៗកូនប្រាំ)និងកូនសាមសិបពីរទៀតដាក់ក្នុងរន្ធទាំងប្រាំបីនៅទល់មុខគ្នា(មួយរន្ធៗចំនួនបួន)។ បន្ទាប់មកភាគីទាំងពីរចាប់ផ្ដើមប៉ាវជាមួយគ្នាដើម្បីប្រកាសឱ្យដឹងពីអាទិភាពនៃភាគីត្រូវដើរមុនបន្ទាប់ពីប៉ាវឈ្នះគេ។ សូមឆ្លៀតឱកាសនេះបញ្ជាក់ជូនបន្តិចពីរបៀបប៉ាវដាក់ស្ដែង។ ដំណើរការប៉ាវប្រព្រឹត្តទៅដោយភាគី ម្ខាងៗយកដៃស្ដាំលាក់ក្រោយខ្នងហើយបន្ទឺវាចាថា «ប៉ាវស៊ីងស៊ុង» ដោយចេញដៃជាសញ្ញាព្រមៗគ្នាមកខាងមុខដូចជាចេញម្រាមចង្អុលដៃមួយ ចេញម្រាមដៃលាតទាំងប្រាំ ឬ ម្រាមដៃក្ដាប់ទាំងប្រាំជាដើម។ ដាក់ស្ដែងបើភាគីម្ខាងចេញចង្អុលដៃមួយ ម្ខាងទៀតចេញម្រាមដៃលាត(លាតបាតដៃ)គឺ អ្នកចេញម្រាមចង្អុលដៃមួយជាអ្នកឈ្នះ។ បើម្ខាងចេញម្រាមចង្អុលដៃមួយ ម្ខាងទៀតចេញម្រាមដៃក្ដាប់ អ្នកចេញម្រាមដៃក្ដាប់ជាអ្នកឈ្នះ។ បើម្ខាងចេញម្រាមដៃលាត ម្ខាងទៀតចេញម្រាមដៃក្ដាប់ គឺអ្នកចេញម្រាមដៃលាតជាអ្នកឈ្នះ។ បើចេញម្រាមដៃមកដូចគ្នា គេហៅថា «**ចាវ**» ត្រូវអនុវត្តម្ដងទៀត។ ភាគីឈ្នះជាអ្នកចាប់ផ្ដើមដើរមុនដោយដើរទៅស្ដាំឬទៅឆ្វេងក៏បាន ហើយចាប់រន្ធណាក៏បាន ប៉ុន្តែអ្នករៀបរៀងអត្ថបទនឹងជម្រាបជូនដោយលម្អិតបន្ថែមពីរបៀបដើរដែលបានចំណេញឬខាតកូនរបស់ភាគីទាំងពីរក្នុងចំណុចទី៤ ស្ដីពីក្បួនដើរដាក់ស្ដែង។សូមត្រឡប់មករៀបរាប់ពីរបៀបលេងជាបន្តទៅទៀត។ បើចាប់យករន្ធណាមួយដើរហើយដើរទៅអស់កូនត្រឹមណាត្រូវចាប់កូនក្នុងរន្ធបន្ទាប់ដើរទៅទៀត។ ដើរទាល់តែអស់កូនហើយឃើញមានរន្ធមួយទទេនៅពីមុខទើបអាចស៊ីបានរន្ធបន្ទាប់ដោយយកដៃកេះរន្ធទទេហើយស៊ីកូនក្នុងរន្ធបន្ទាប់នោះ។ បើមានរន្ធទទេទៀតត្រូវយកដៃកេះរន្ធទទេនោះហើយស៊ីរន្ធមានកូនបន្តទៀត។ សូមបញ្ជាក់ថាតាមវិធានកំណត់ក្នុងពេលដើររន្ធ មួយអាចដាក់បានតែកូនមួយប៉ុណ្ណោះ។ រីឯចំនួនកូនដែលត្រូវស៊ីវិញអាចមានតាំងពីមួយ

[២]- ដ-ៗ

រហូតដល់ម្តេក៏មានក្នុងករណីដើរញៀក[៣]ដោយចាប់យករន្ធពិសេសណាមួយៗ ក្នុងសភាពចៃដន្យដោយមិនបានគិតឱ្យស្រួលបួលដើរទៅស្រាប់តែអស់កូនហើយរន្ធបន្ទាប់មានទំនេរដល់ទៅពីររន្ធបានន័យថាដើរឃ្លាំងមិនអាចបន្តសកម្មភាពទៀតបានទេត្រូវទុកអាទិភាពឱ្យភាគីម្ខាងទៀតដើរម្តងៗ ប៉ុន្តែក្នុងល្បែងបាយខុំមានការខុសប្លែកពីល្បែងបោះអង្គុញបន្តិចនៅត្រង់ថាភាគីទាំងពីរ ដើរម្តងម្នាក់ មិនមែនវង់ចាំទាល់តែភាគីមួយធ្វើ «ឡើង» ទើបភាគីមួយទៀតបន្តសកម្មភាពរបស់ខ្លួននោះឡើយៗ ម្យ៉ាងទៀតបន្ទាប់ពីលេងលើកទីមួយទៅអាចមានភាគីណាមួយខ្វះកូនដាក់មិនគ្រប់ៗ បើមានករណីបែបនេះកើតឡើងភាគីនោះត្រូវទុករន្ធឱ្យនៅទំនេរៗ បើភាគីម្ខាងដើរច្រឡំដាក់កូនក្នុងរន្ធទទេភាគីម្ខាងទៀតអាចយកដៃខ្ទប់រន្ធនោះហើយយកកូនមកទុកជារបស់ខ្លួនៗ ម្យ៉ាងទៀតបើលេងទៅម្ខាងៗនៅសល់កូនមួយឬពីរពុំអាចដើរបានគេត្រូវបញ្ឈប់ការដើរត្រឹមប៉ុណ្ណោះ ហើយចែកកូនគ្នា កូននៅខាងណា ខាងនោះទទួលយកៗ រួចហើយដើរបន្តសកម្មភាពដាក់កូនក្នុងរន្ធសាជាថ្មីៗ គួរកត់សម្គាល់ថាក្នុងការរៀបចំកូនដាក់ក្នុងរន្ធបើមានភាគីណាមួយសល់កូនមួយឬពីរ ឬក៏អត់សោះ គ្មានកូនដាក់ក្នុងរន្ធតែម្តង គេសន្មតហៅថា «ដាច់ស្រុក» បានន័យថាភាគីនោះចាញ់គេ ហើយបើប្រៀបធៀបមកការរកស៊ីវិញ មានន័យថាខាតលិចលង់តែម្តងៗ ដូច្នេះភាគីដែលឈ្នះអាចឱ្យភាគីចាញ់ផ្ទុំរន្ធៗ គេឱ្យភាគីចាញ់ដាក់កូនក្នុងរន្ធណាមួយហើយផ្ទុំកូននោះឱ្យប៉ើងឡើងដល់មាត់រន្ធ ទើបភាគីឈ្នះគេសុខចិត្តៗ គេអាចឱ្យផ្ទុំរន្ធប៉ុន្មានក៏បាន អាស្រ័យលើការសន្យាគ្នាមុនពេលចាប់ផ្តើមលេងល្បែងៗ

៣.ភាសាប្រើប្រាស់ក្នុងល្បែងបាយខុំ

ភាសាហៅទៅលើរន្ធឬក្នុងដំណើរការដើរមានភាពខុសប្លែកគ្នាៗ ជាក់ស្តែងចំពោះរន្ធចុងដើមក្តារគេហៅថារន្ធក្បាលជីមឿងៗ ភាគីនីមួយៗមានរន្ធក្បាលជីមឿងមួយម្នាក់នៅខាងស្តាំដៃរបស់ខ្លួនៗ ចំណែករន្ធទាំងប្រាំបីដែលនៅចន្លោះរន្ធក្បាលជីមឿងគេហៅថារន្ធបរិវារ[4]ៗ សំបកខ្យងឬគ្រាប់រុក្ខជាតិស្រាលៗដែលយកមកដាក់ក្នុងរន្ធទាំងដប់ហៅថា«កូន»ៗ សកម្មភាពដែលភាគីម្ខាងៗធ្វើសាចុះសាឡើងគេហៅថា «ដើរ»ៗ ចំពោះកូនវិញមានពីរប្រភេទគឺកូនក្បាលជីមឿង(កូនប្រាំ)និងកូនបរិវារឬកូនក្នុងរន្ធបរិវារទាំងប្រាំបី(កូនប្អូនៗ)ៗ កូនដែលបាន

---

[៣]ដើរញៀកគឺគេចាប់យករន្ធមួយ ហើយដាក់កូក្នុងរន្ធស្តាំនិងរន្ធឆ្វេង ហើយដើរបន្តទៅឆ្វេងៗ បើដាក់កូនក្នុងរន្ធឆ្វេងមុន ហើយត្រូវដាក់កូន ក្នុងរន្ធស្តាំមួយទៀតរួចដើរបន្តមកស្តាំៗ

[៤]-សូមមើលវចនានុក្រមសម្តេចសង្ឃរាជជួនណាតទំព័រ ៥៨៩ ដូចមុនៗ

មកពីការដើរមានឈ្មោះថា «កូនស៊ី»។ ចំពោះរន្ធវិញ រន្ធទំនេរគ្មានកូនក្នុងពេលកំពុងលេងគេហៅថា«រន្ធកេះ»។ រន្ធកេះអាចមានពីរឬបីក៏មាន។ បើដើរមកដល់រន្ធមានសភាពបែបនេះគេត្រូវពោលពាក្យថា «កេះស៊ី»។ បើដើរទៅហើយប្រទះឃើញកូនតែមួយក្នុងរន្ធគេហៅថា «កូនលើកទុក»។ គេអាចលើកទុកកូនក្នុងរន្ធបន្ទាប់ ទោះបីជារន្ធបន្ទាប់នោះមានឬមិនមានកូនក្តី។ គេអាចឃើញមានករណីលើកទុកហើយកេះស៊ី ឬលើកទុកហើយចាប់កូនក្នុងរន្ធដើរបន្តទៅមុខទៀតក៏មាន។ រន្ធដែលទទេខ្វះកូនដាក់តាំងពីដើមទីគេឱ្យឈ្មោះថា «រន្ធស្អុយ»។ អាចមានរន្ធស្អុយពីមួយទៅបីឬបួនក៏មាន។ បើមានករណីបែបនេះកើតឡើងគេហៅថា «ដាច់ស្រុក» ដែលជាសក្ខីភាពនៃការត្រៀមចាញ់របស់ភាគីម្ខាងទៀត ដោយជៀសមិនផុត ព្រោះថាបើខ្វះកូនហើយគេមិនអាចដើរងាយស្រួលបានទេចង់ឬមិនចង់ភាគីដែលមានកូនគ្រប់គ្រាន់គេអាចស៊ីបន្ថែមទៀតក៏មាន ហើយកូនរបស់គេចេះតែកើនឡើងៗវិស័យដូចការរកស៊ីដែលវិវត្តទៅមុខដូចឡើងកាំជណ្តើរ។ ឯកូនរបស់ភាគីម្ខាងទៀតចេះតែហោចទៅៗរហូតដល់ទៅគ្មានកូនដាក់ក្នុងរន្ធសោះតែម្តង។ នោះហើយដែលគេហៅថាដំណាក់កាលចាញ់ជាស្ថាពរព្រោះភាគីម្ខាងទៀតគេស៊ីផ្តាច់ស្រុកអស់តែម្តង។ ដល់ពេលនេះភាគីដែលឈ្នះគេបង្គាប់ភាគីចាញ់យកកូនមួយទៅដាក់ក្នុងរន្ធហើយផ្ទុំកូននោះឱ្យប៉ើងឡើងមកលើមាត់រន្ធ។ នោះហើយដែលគេហៅថាដំណាក់កាល «ផ្ទុំរន្ធ»។ បន្ទាប់ពីនោះគេអាចបន្តលេងទៀតក៏បានអាស្រ័យលើការសម្រេចចិត្តរបស់ភាគីចាញ់ថាចង់ស្តារស្ថានការណ៍ឬមួយយ៉ាងណាតែប៉ុណ្ណោះ។

៤.អំពីក្បួនដើរដាក់ស្តែង

ចំពោះក្បួនដើរដាក់ស្តែងអ្នករៀបរៀងនឹងលើកយកមកបង្ហាញជូនតែនៅពេលចាប់ផ្តើមដើរដំបូងរបស់ភាគីនីមួយៗបន្ទាប់ពីប៉ាវឈ្នះតែប៉ុណ្ណោះ ដើម្បីបានទុកជាក្បួនច្បាប់តទៅ។

៤.១.ក្បួនដើរសម្រាប់ភាគីទី១ដែលប៉ាវឈ្នះ

ដើម្បីងាយស្រួលយល់សូមតាងភាគីទី១ជាភាគី «x» រន្ធក្បាលដីមឿងជាx_5,រន្ធបរិវារទី១ជា x_1,រន្ធបរិវារទី២ជាx_2 ,រន្ធបរិវារទី៣ជា x_3 ,រន្ធបរិវារទី៤ ជា x_4។

បើសិនជាភាគីទី១ «x» ប៉ាវឈ្នះ គេអាចចាប់យករន្ធណាដើរក៏បាន ប៉ុន្តែត្រូវគិតថាចាប់រន្ធណាស៊ីបានកូនច្រើនជាង។ សូមសាកល្បងបង្ហាញជូនដាក់ស្តែងដោយផ្អែកលើរូបភាពនៅទំព័រ៩។

- បើចាប់យករន្ធx_1 ហើយដើរមកស្តាំនឹងស៊ីបានកូន៥។ ផ្ទុយទៅវិញបើចាប់យករន្ធx_1

ដដែល ហើយដើរទៅឆ្វេង លើក្បាលជីមឿងអ្នកម្នាងទៀតនឹងស៊ីបានកូន៦។

-x_1 ដើរមកស្ដាំស៊ីបានកូន៥

-x_1 ដើរទៅឆ្វេងស៊ីបានកូន៦

⇨ x_1 ត្រូវដើរទៅឆ្វេងស៊ីបានកូន៦ លើសដើរមកស្ដាំ១

- បើចាប់យករន្ធX_2 ហើយដើរមកស្ដាំនឹងស៊ីបានកូន៥។ បើដើរទៅឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥ដែរ។

-X_2 ដើរមកស្ដាំ : ៥

- X_2 ដើរទៅឆ្វេង : ៥

⇨ X_2 ដើរមកស្ដាំ ឬដើរទៅឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥ ដូចគ្នា

- បើចាប់យករន្ធ X_3 ហើយដើរមកស្ដាំនឹងស៊ីបានកូន៥។ បើដើរទៅឆ្វេងក៏នឹងស៊ីបានកូន ៥ ដូចគ្នា :

-X_3 : ដើរមកស្ដាំ : ៥

-X_3 : ដើរទៅឆ្វេង : ៥

⇨ X_3 ទាំងដើរមកស្ដាំ ឬដើរទៅឆ្វេង នឹងស៊ីបានកូន៥ ដូចគ្នា

ដូច្នេះចាប់យករន្ធ X_2 និង X_3 ស៊ីបានកូន ៥ ដូចគ្នា

X2 = X3 = ៥ (ស្ដាំឬឆ្វេង)

- បើចាប់យករន្ធ X_4 ហើយដើរមកស្ដាំនឹងស៊ីបានកូន៦។ បើដើរទៅឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥

- X_4 : ដើរមកស្ដាំ : ៦

X_4 (ស្ដាំ) > X4 (ឆ្វេង) ឬ៦ > ៥

- X_4 : ដើរទៅឆ្វេង : ៥

⇨ ដើរមកស្ដាំនឹងស៊ីបានកូន៦ លើសទៅឆ្វេង១

X_5(ស្ដាំ) = X_5(ឆ្វេង) = ៧

- បើចាប់យករន្ធ X_5 (រន្ធក្បាលជីមឿង) ហើយដើរទៅស្ដាំនឹងស៊ីបានកូន៧។ បើដើរត្រឡប់មកឆ្វេងវិញក៏នឹងស៊ីបានកូន៧ ដែរ។

- X_5 ដើរទៅស្ដាំ : ៧

- X_5 ដើរមកឆ្វេង : ៧

⇨ ដើរទៅស្ដាំឬដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៧ ដូចគ្នា

ដូច្នេះ សម្រាប់ភាគីទី១ (X) បើប៉ាវឈ្នះគប្បីចាប់យករទ្ធ X5 ហើយដើរទៅឆ្វេងឬមកស្តាំក៏បាន នឹងស៊ីបានកូន ៧ ដូចគ្នា លើសពីចាប់យករទ្ធដទៃ ហើយដើរមកស្តាំ ឬ ទៅឆ្វេង។

៤.២.ក្បួនដើរដាក់ស្តែងសម្រាប់ភាគីទី២ :

ដើម្បីងាយស្រួលយល់ សូមតាងភាគីទី ២ ជាភាគីY, រទ្ធក្បាលដីមឿងជាY_5, រទ្ធបរិវារទី១ ជាY_1, បរិវារទី២ ជាY_2, បរិវារទី៣ ជាY_3, បរិវារទី៤ ជាY_4។

បើសិនភាគីទី២(Y)ប៉ាវឈ្នះវិញនោះ ភាគីសាម៉ីអាចចាប់យករទ្ធណាដើរក៏បាន ប៉ុន្តែត្រូវគិតថាចាប់យករទ្ធណាស៊ីបានកូនច្រើនជាង។ សូមសាកល្បងបង្ហាញជូនដាក់ស្តែង (សូមផ្ទៀងផ្ទាត់តាមរូបភាពនៅទំព័រទី៩) :

-បើចាប់យករទ្ធ Y_1 ហើយដើរទៅស្តាំដៃ នឹងស៊ីបានកូន៥។ បើដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៦

-Y_1 : ដើរទៅស្តាំ : ៥

-Y_1: ដើរមកឆ្វេង : ៦

⇨ Y_1 ដើរមកឆ្វេងស៊ីបានកូន៦ លើសដើរទៅស្តាំ១

Y_1(ឆ្វេង) > Y_1(ស្តាំ) ឬ ៦ > ៥

- បើចាប់យករទ្ធ Y_2 ហើយដើរទៅស្តាំនឹងស៊ីបានកូន៥ បើដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥ ដូចគ្នា

- Y_2 : ដើរទៅស្តាំ : ៥

- Y_2 : ដើរមកឆ្វេង : ៥

⇨ Y_2 ដើរទៅស្តាំឬដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥

Y_2(ស្តាំ) = Y_2(ឆ្វេង) = ៥

- បើចាប់យករទ្ធ Y_3 ហើយដើរទៅស្តាំនឹងស៊ីបានកូន៥។ បើដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥ ដែរ។

-Y_3 : ដើរទៅស្តាំ : ៥

- Y_3 : ដើរមកឆ្វេង : ៥

⇨ Y_3 ដើរទៅស្តាំឬដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥

Y_3(ស្តាំ) = Y_3(ឆ្វេង) = ៥

- បើចាប់យករទ្ធY_4 ហើយដើរទៅស្តាំនឹងស៊ីបានកូន៦។ បើដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥។

- Y_4: ដើរទៅស្តាំ : ៦

- Y_4 : ដើរមកឆ្វេង : ៥

⇨ Y_4 ដើរទៅស្តាំស៊ីបានកូនលើសដើរមកឆ្វេង១

Y_4(ស្តាំ) > Y_4(ឆ្វេង) ឬ ៦ > ៥

- *បើចាប់យករន្ធ Y_5 (រន្ធក្បាលដីមឿង) ហើយដើរទៅស្តាំនឹងស៊ីបានកូន៧ បើដើរមកឆ្វេងនឹងស៊ីបានកូន៥ ប៉ុណ្ណោះ។*

  - Y_5 *ដើរទៅស្តាំ : ៧*

  - Y_5 *ដើរមកឆ្វេង : ៥*

  ⇨ Y_5 *ដើរទៅស្តាំស៊ីបានកូន៧លើសដើរមកឆ្វេង២*

Y5(*ស្តាំ*) **>** Y_5(*ឆ្វេង*) *ឬ ៧>៥*

ដូច្នេះសម្រាប់ភាគីទី២ (Y) *បើប៉ាវឈ្នះគេគួរចាប់យករន្ធ*Y5 *ហើយដើរទៅស្តាំនឹងស៊ីបានកូនច្រើនជាងដើរមកឆ្វេង ល្អជាងចាប់យករន្ធដទៃទៀត។*

-ជាការសន្និដ្ឋានរួមបើគេប្រៀបធៀបមកភាគី X *ដែលប៉ាវឈ្នះដូចគ្នា ឃើញថាចំនួនកូនស៊ីបាន៧ ដូចគ្នា ប៉ុន្តែខុសគ្នាត្រង់ទិសដើរប៉ុណ្ណោះ ពោលគឺភាគី* Y *ត្រូវដើរទៅស្តាំតែមួយគត់ទើបស៊ីបានកូន៧ដូចភាគី* X*។*

៤.៣. អំពីក្បួនដើរញែក

តាមពិតទៅក្បួនដើរញែកត្រូវបានគេហាមមិនឱ្យយកមកប្រើប្រាស់ក្នុងល្បែងបាយខុំនេះទេប៉ុន្តែប្រិយមិត្តអ្នកអានច្បាស់ជានឹងមានមន្ទិលសង្ស័យក្នុងចិត្តថាហេតុអ្វីបានជាក្នុងវិធានល្បែងគេហាមមិនឱ្យប្រើ? តើដើរញែកជះឥទ្ធិពលអ្វីដល់គូភាគីទាំងពីរ ហើយតើក្បួនដែលញែកនោះមានរបៀបដើរយ៉ាងដូចម្តេចខ្លះ ហើយយករន្ធណាធ្វើជារន្ធពិសេស?

-ជារួមដើរញែក គឺជារបៀបដើរសម្រាប់ផ្តួលគូប្រកួតឱ្យចុះចាញ់ដោយឆាប់រហ័សព្រោះ ដើរញែកអាចចាប់យករន្ធពិសេសដែលដើរទៅស៊ីបានកូនច្រើនរហូតដល់ទៅម្ភៃពោលគឺប្រហាក់ប្រហែលនឹងពាក់កណ្តាលនៃចំនួនកូនសរុបដែលត្រូវប្រើប្រាស់ទាំងសៃសិបពីរ។ ដើរញែកគឺគេចាប់យកកូនក្នុងរន្ធពិសេសណាមួយដែលបានកំណត់ទុកថាស៊ីច្រើនជាងគេ។គេដាក់កូនទៅក្នុងរន្ធបន្ទាប់ខាងមុខ រួចត្រឡប់មកដាក់កូនក្នុងរន្ធខាងក្រោយ ហើយបន្តដើរជាធម្មតា។ ឧទាហរណ៍: បើភាគីទី១ តាងដោយ(X)*ចង់ដើរញែកគឺគេកំណត់យករន្ធ*X_3*ដើម្បីដើរដោយដាក់កូនមួយទៅរន្ធឆ្វេងហើយដាក់កូនមួយទៀតទៅរន្ធស្តាំហើយដើរបន្តមកស្តាំ។ ជាលទ្ធផលគឺគេទទួលបានកូនចំនួនម្ភៃ។ បើភាគីទាំងទី២តាងដោយ*(Y)*ត្រូវដើរមុនហើយចង់ដើរញែក។ គឺគេចាប់យករន្ធ*Y_2 *ដោយដាក់កូនមួយនៅរន្ធឆ្វេងកូនមួយទៀតនៅរន្ធស្តាំ ហើយដើរបន្តមកស្តាំ។ ជាលទ្ធផលគឺគេអាចស៊ីបានកូន១៥ពោលគឺជិតពាក់កណ្តាលនៃកូនទាំងសៃសិបពីរ។ ហេតុដូច្នេះបានជាក្នុងវិធានគេហាមមិនឱ្យភាគីណាមួយលេងដើរញែក ប៉ុន្តែ ដើរញែកក៏មានចែងច្បាស់ក្នុងក្បួនដើររបស់បាយខុំដូចទើបនឹងបានរៀបរាប់រួចមកហើយនេះ។*

ដូច្នេះជាការសន្និដ្ឋានបើភាគីXប៉ាវឈ្នះចង់ដើរញែកត្រូវចាប់យករន្ធX3 ញែកទៅឆ្វេងរួចមកស្ដាំហើយដើរបន្តមកស្ដាំទើបស៊ីបានកូនម្ដៗ

បើភាគ Y ប៉ាវឈ្នះចង់ដើរញែកត្រូវចាប់យករន្ធY2ញែកទៅឆ្វេងរួចញែកមកស្ដាំហើយដើរបន្តមកស្ដាំទើបស៊ីបានកូនចំនួនដប់ប្រាំលើសខ្វះគ្នាចំនួន៥ ។

៥. វិធានល្បែងបាយខ្ញុំ

មិនថាល្បែងណាជាល្បែងណាទេឱ្យតែមានឈ្មោះថាល្បែងតែងតែមានវិធានជាប់មកជាមួយដើម្បីជានាសណ្ដាប់ធ្នាប់របៀបរៀបរយឬក៏ជានានូវយុត្តិធម៌ឱ្យភាគីម្ខាងៗ។ ចំពោះល្បែងបាយខ្ញុំ គេឃើញមានវិធានក្នុងការលេងមានជាអាទិ៍ :

- ភាគីណាឈ្នះត្រូវដើរមុន
- ហាមមិនឱ្យដើរញែក
- រន្ធក្បាលដីមឿងត្រូវដាក់កូនប្រាំរន្ធបរិវារត្រូវដាក់កូនបួន
- ពេលដើររន្ធមួយអាចដាក់បានកូនតែមួយគត់
- មិនអាចដើររំលងឬផ្លោះរន្ធ
- មានរន្ធចន្លោះ (រន្ធទទេ) ទើបអាចស៊ីរន្ធបន្ទាប់បាន
- អាចស៊ីបានច្រើនរន្ធ កាលបើមានរន្ធចន្លោះ (ជារន្ធទទេ)
- ពេលដើរបើអស់កូនត្រូវចាប់យករន្ធបន្ទាប់ដើរបន្ត
- មិនឱ្យដាក់កូនក្នុងរន្ធស្អុយ បើជ្រុលដាក់មិនអាចយកវិញបានទេ
- បើដើរទៅអស់កូនហើយនៅរន្ធបន្ទាប់មានរន្ធពីរទំនេរមិនអាចបន្តសកម្មភាពបានទេ
- ភាគីមួយដើរចប់ភាគីមួយទៀតអាចដើរបាន
- សល់កូនមួយ ឬពីរ ត្រូវបញ្ឈប់ការដើរហើយចែកកូនគ្នា (កូននៅខាងណាខាងនោះទទួល)
- ចាញ់គេត្រូវផ្ទុំរន្ធ ហើយផ្ទុំឱ្យកូនប៉ើងដល់មាត់រន្ធ
- គោរពវិធានឱ្យបានម៉ឺងម៉ាត់ជៀសវាងការរំលោភបំពាន

៦. សារប្រយោជន៍របស់ល្បែងបាយខ្ញុំ

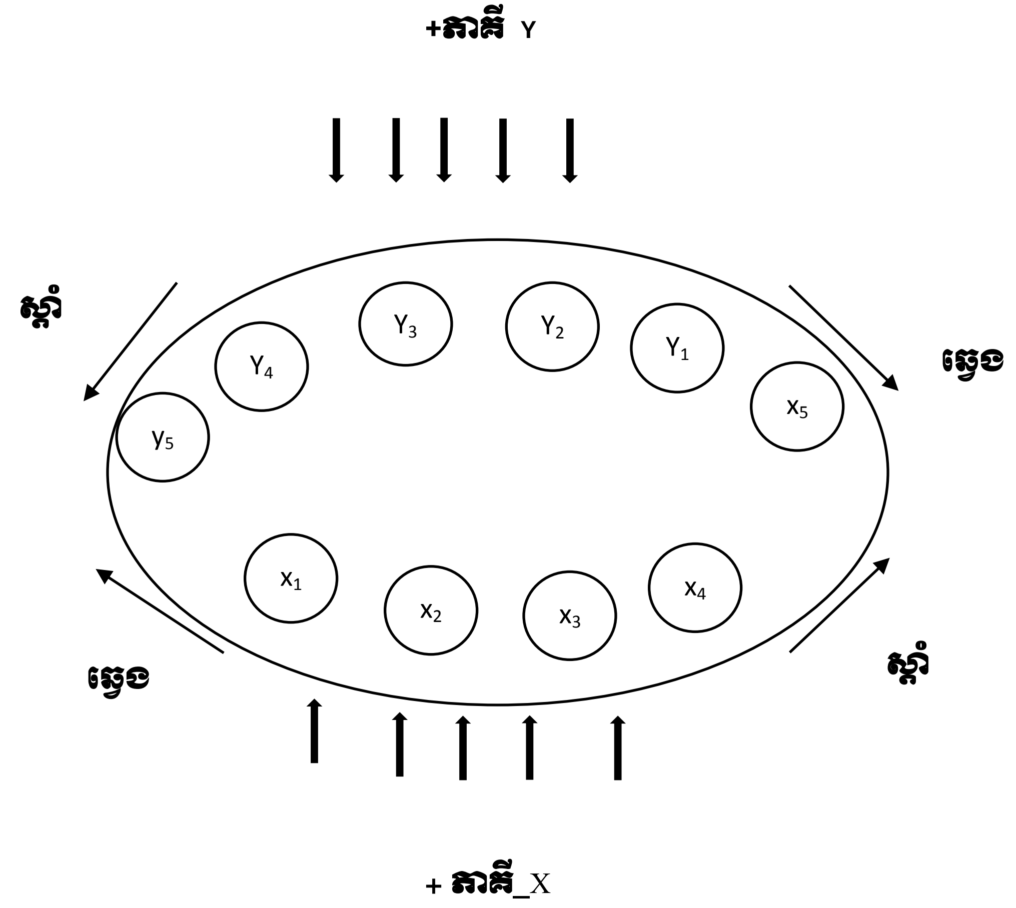
ល្បែងបាយខ្ញុំបានផ្ដល់នូវសារប្រយោជន៍មួយចំនួនចំពោះបុគ្គលម្នាក់ៗជាក់ស្ដែង :

- បាយខ្ញុំបណ្ដុះនូវស្មារតីឆ្លាតវាងវៃចំពោះបុគ្គល
- ចេះល្បិចដើរបានចំណេញនិងយកឈ្នះលើគូប្រកួត

- កាត់បន្ថយភាពតានតឹងបន្ទាប់ពីធ្វើការហត់នឿយ
- ទទួលបន្តនូវវប្បធម៌ដែលមានមកហើយឱ្យរស់រានមានជីវិតពីជំនាន់មួយទៅជំនាន់មួយ។

សេចក្ដីសន្និដ្ឋាន

ថ្វីត្បិតតែមិនមានសកម្មភាពមមាញឹកឬបរិយាកាសខ្ញៀវខ្ញារ ដូចល្បែងបោះអង្គញ់ក្ដី ក៏ល្បែងបាយខុំអាចរក្សាបាននូវរូបភាពទំនាក់ទំនងជាមិត្តភាពឬទំនាក់ទំនងសង្គមដ៏ជិតស្និទ្ធមួយក្នុងចំណោមមិត្តភក្ដិក៏ដូចជាសមាជិកគ្រួសារដែលចាត់ទុកជាផែនគ្រឹះដ៏រឹងមាំសម្រាប់សង្គមជាតិ។ ទន្ទឹមនឹងនេះបើគេគិតពិចារណាទៅលើការដើរវិញល្បែងបាយខុំក៏អាចឆ្លុះបញ្ចាំងឱ្យឃើញពីស្មារតីចេះគិតគូរប្រមាណទុកបានត្រឹមត្រូវលើការខាតបង់ឬចំណេញដែលជាទស្សនវិជ្ជាមូលដ្ឋាននៃវឌ្ឍនភាពក្នុងមុខរបរចិញ្ចឹមជីវិតប្រចាំថ្ងៃរបស់ប្រជាជនខ្មែរគ្រប់រូបរូប។



*ក្តារបាយខ្ញុំ និងទិសនៃការដើរ

- X_1, x_2, x_3, x_4, : វន្ទបរិវាររបស់ភាគី X
- X_5 : វន្ទក្បាលជីមឿងរបស់ភាគី X
- Y_1, y_2, y_3, y_4, : វន្ទបរិវាររបស់ភាគី Y
- Y_5 : វន្ទក្បាលជីមឿងរបស់ភាគី Y