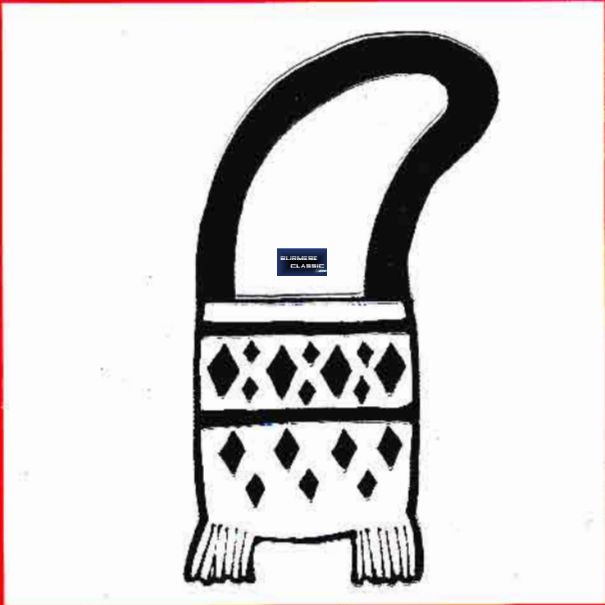


ainmakathit presents
the Khit Nay

သုညဇော်နေ



ကျွန်တော် ဒဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

ပုံနှိပ်မှတ်တမ်း

- ထုတ်ဝေသူ - ဦးဝင်းသူရလွင်
(အိပ်မက်အသစ်စာပေ)
- မျက်နှာပိုးနှင့်အတွင်းပုံနှိပ် - ဦးစော်မြင့်ဝင်း
(ကာလာစုံပုံနှိပ်တိုက်)
- မျက်နှာပိုးဒီဇိုင်း - America
- ပုံနှိပ်ခြင်း - ပထမအကြိမ်၊
စက်တင်ဘာလ၊ ၂၀၁၂ ခုနှစ်၊
- အုပ်ရှေ့ - ၁၀၀၀
- တန်ဖိုး - ၁၂၀၀ ကျပ်

၈၉၅-၈၃

သည်ခေတ်နေ ကျွန်တော် အိဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ / သည်ခေတ်နေ
- ရန်ကုန် ၊ အိပ်မက်အသစ်၊ ၂၀၁၂။
(၂၂၇) စာ၊ ၁၂၂ x ၁၈.၁ စင်တီမီ။
(၁) ကျွန်တော် အိဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

၁၂၁	ရန်သူရာ	လူနေ
၁၂၂	ညောင်တူးရွက်တဲ့ ခွယ်	သတိုးတေး
၁၂၃	အိမ်ကိုင်	ဒီဗွေကော့ရွာ
၁၂၄	ပန်းဆင်စား	စေတနာ့သင်
၁၂၅	ခေမာပယ်	လူနေ
၁၂၆	ကလေးအေးလေး	မင်းမိုက်မိုးရန်
၁၂၇	ကိစ္စရာပြည်သို့ အလည်ရောက်သူ	ဒီဗွေကော့ရွာ
၁၂၈	ဘာပိုလာသ	လူနေ
၁၂၉	ခေါင်းညှိခုံပြေးတဲ့ အရိပ်ကလေး	စေတနာ့သင်
၁၃၀	လိပ်ပြာခွံတဲ့သူ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၃၁	စေတနာ့ရာဇာဏ္ဍိယာသိုး	သတိုးတေး
၁၃၂	၁။	လူနေ
၁၃၃	မိတ္တူဖျက်လှည့်	၁။ ဝလင်ဂျီ
၁၃၄	နှင်းဆီရောင် နှစ်တိုင်း	စေတနာ့သင်
၁၃၅	အလင်းအမှောင်ကကြွနေ	စေတနာ့သင်
၁၃၆	မိမိပိုင်	လူနေ
၁၃၇	ဆင်ဝင် စားတဲ့လူ	၁။ ကော့ရွာ
၁၃၈	လှိုက်လှည့်ဆီသ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၃၉	အချိန်ပြစ်	လူနေ
၁၄၀	နတ်သမီးအသောင်း	လူနေ
၁၄၁	ဝိဘာတ်ကြိုရာ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၄၂	အတူတူ	လူနေ
၁၄၃	သက်ပျောက်သစ်ပင်	၁။ သာကော့ရွာ
၁၄၄	ရွယ်မီဆင်ရိုင်း	သတိုးတေး
၁၄၅	နဂါးစံတွင်းစေတီသည်	၁။ ကော့ရွာ
၁၄၆	တတိယမျက်လုံးရှင်	၁။ သာကော့ရွာ
၁၄၇	ပါးဆယ်	လူနေ
၁၄၈	ခေါင်း... ခေါင်း... မြေတစ်ချောင်း	သတိုးတေး
၁၄၉	မရော့အိမ်	၁။ သာကော့ရွာ
၁၅၀	သင်္ကန်း	၁။ သာကော့ရွာ
၁၅၁	မိမိမရော့	လူနေ
၁၅၂	မြေကလိမ်မယ်ကဘာ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၅၃	သီးရည်းစားအတိစာမိ	လူနေ
၁၅၄	မြို့တစ်မြို့	လူနေ
၁၅၅	သန့်အောင်ယဉ်ညညီညီ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၅၆	ဘီအိုအီက	လူနေ
၁၅၇	သွေးမိစိတ်ကျောက်တိုင်	၁။ သာကော့ရွာ
၁၅၈	တက္ကသိုလ် ၆ နှစ်	လူနေ
၁၅၉	၈၄/၂၀၂၄ နှစ်ကတီး	လူနေ / များသူ
၁၆၀	မြေကြွေး	၁။ သာကော့ရွာ
၁၆၁	ဆက်မပတ်ရဲတဲ့ အိပ်မက်ဟောင်း	သတိုးတေး
၁၆၂	ကျားနိုင် ဝိဇ္ဇာ	၁။ ကော့ရွာ
၁၆၃	ကျေးတိုက်	မင်းသူ၊ လူနေ၊ မိုးစက်ပိုင်း၊ များသူ
၁၆၄	ကျားသုတေသနစေတီတိုများ	မင်းမိုက်မိုးရန်
၁၆၅	ရည်းစားအတတ်ပိုင်း	လူနေ
၁၆၆	နှင်းမိကောင်းထင်	မင်းမိုက်မိုးရန်၊ များသူ
၁၆၇	ဆုတောင်းပြည့်မြေအိပ်	သတိုးတေး
၁၆၈	တေးလွန်ချစ်သူ	သတိုးတေး
၁၆၉	ရန်ပုံကွယ်ရောင်ကိုယ်ဝါ	များသူ
၁၇၀	ပညာစွမ်းနှင့်တွေ့ဆုံခြင်း	သမား
၁၇၁	တောက်တိုက်ခြင်း	သတိုးတေး
၁၇၂	သို့သာဝမောင်နှမ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၇၃	အတူ	များသူ
၁၇၄	သုံးဘုန်းသစ်ပင်	လူနေ၊ မိုးစက်ပိုင်း၊ သည်ခေတ်နေ
၁၇၅	ကျွန်တော်နှင့် ပြာမက်တော်	သည်ခေတ်နေ
၁၇၆	ကျောင်းဟောင်း	လူနေ
၁၇၇	ဆင်ပုံပန်းပုစီမံပြင်ပ	သည်ခေတ်နေ
၁၇၈	ဂန္ထဝင်ကျောင်း	သတိုးတေး
၁၇၉	၁။ ကျားကြွေး	၁။ သာကော့ရွာ
၁၈၀	ခုံသံတံက မသိကိန်း	များသူ
၁၈၁	ရေဒီယို	လူနေ
၁၈၂	၁။ ဝလင်ဂျီစာ	၁။ သာကော့ရွာ
၁၈၃	ကျွန်တော် အိဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ	သည်ခေတ်နေ

Eainmakathit presents

သည့်ခေတ်နေ

BURMESE
CLASSIC

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က
ကျောင်းမတက်ပါ

Eainmakathit

38 (3rd fl) 153rd Lane, Tamwe Ts, Yangon.

195112428, 551403

(ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ဖြစ်ခဲ့လို့
ရေးဖြစ်ခဲ့တဲ့ မှတ်စုလေးတစ်ခုပါ။)

တစ်ခုခုဆို...

ဘာကြောင့်များ

လူတွေက ဝိုင်းဝန်းပြီး

ဝုန်းခိုင်းကြဲ ချင်ကြတာပါလိမ့်?

တကယ်ဆို

ငါဟာ မထီတထီနဲ့ ကျောက်သင်ပုန်းပါး ဝနေတဲ့

ဝလုံးလေးပါ။

လေးကြောင်းမျဉ်းစာအုပ်ထဲက ဝလုံးလေးတွေလောက်

တော့ မသားနားလွန်းဘူးပေါ့။

ငါတို့ကြားမှာ

ဝိဝါဒချင်း ကွဲပြားဖို့ မပြောနဲ့။

သူတို့တွေ...

ရင်ဘတ်နားလာ ပီနေရင်တောင် ပီရောမိမဖြေဘဲ

BURMESE
CLASSIC

အလုံးစုံ ဝေလာဝေး ပစ်ရဲတယ် ယုံလိုက်။

အဲသလို...

ဝက်ဝက်ကွဲ ယုံကြည်ချက်နဲ့

ကိုယ့်ဘာသာကိုယ်

ဝရောင်းဆိုင် (WRONG SIDE) ဆိုတဲ့ မှားတဲ့ဘက်မှာ

ဒီလိုပဲ ဝဲ လာခဲ့တာ...

ဘဝမှာ ဝ မရှိဘဲ ပီလုပ်ချင်တော့ရော ဘာဖြစ် သတဲ့လဲ?

ကိုယ့်စိတ်နဲ့ကိုယ်

ကိုယ့်စိတ်ကြိုက် ဝေ ဝဲ ဝေဝေ ဝါး ဝဲ ဝါးဝါး

ဝါးတားတား လာလုပ်ကြမယ်ဆိုရင်တော့

ကြိုတင်ပြီး မေတ္တာရပ်ခံထားပါရစေ...

အားလုံးကို ဝမ်းနည်းပါရဲ့လို့။

သံသရာမှာ...

ဝဋ်ဒဏ်တွေ ပြန်ဆန်ခတ်တဲ့ တစ်နေ့

အားလုံးကို ဝမ်းနည်းပါရဲ့။

(တစ်ခါက တစ်ယောက်သောသူအတွက် အမှတ်တရ
ဇာတ်လမ်းအကျဉ်း)



ဘာဆိုဘာမှ မရှိသော အာကာသထဲတွင်
အမှုန်ကလေးများသည်
စုံတွဲလိုက်ပေါ်လာပြီး ပျောက်ကွယ်သွားကြသည်။

by Cosmology

ကျွန်တော်

ငါ့ကိုယ် ငါပဲ

ဆုံးမခွင့်လေး ပေးသနားတော်မူပါ။

ဟောဒီ သံသရာထဲက
 အမှားပေါင်းသောင်းခြောက်ထောင်နဲ့ လူတွေထဲမှာ
 သောင်းခြောက်ထောင်နဲ့
 နောက်ထပ်တစ်ကြိမ်မြောက်
 မှားမြဲ... မှားနေဦးမယ့်ကောင်တစ်ယောက် ရှိပါတယ်။
 အဲဒါ
 ကျွန်တော်ပါပဲ။

လူတစ်ယောက်ဟာ
နှလုံးသားထဲက
အရာကို ငှက်ထားလို့ မရပါဘူး။

ဤဝတ္ထုသည် အစစအရာရာ ယုတ္တိရှိမှကြိုက်သော
ပရိသတ်များအတွက် သိပ်အဆင်ပြေမည် မဟုတ်ပါ။ စိတ်ကူး
ယဉ်ဆန်ဆန်ရေးဖွဲ့ထားသော IQ TEST ဇာတ်လမ်းတစ်ပုဒ်သာ
ဖြစ်ပါကြောင်း ကြိုတင်အသိပေးအပ်ပါသည်။

(စာရေးသူ)

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

၁၅

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

၁၇

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ
(အကြိုကတ်သိမ်း)

Pre-ending

‘ဝုန်း’

(password) သော့ချက်မှန်၍ ဆောင်ပွင့်သွားသော

အခန်းသံဖြစ်သည်။

အခန်းထဲမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူ အတွဲတစ်တွဲ
သည် လေးတွဲသောခြေလှမ်းများဖြင့် တစ်လှမ်းချင်းထွက်ချ
ထား၏။

လှုပ်ခတ်မှုများကလည်း မောပန်းနွမ်းလျနေပုံရ၏။

သူတို့နှစ်ယောက်၏ လက်အစုံသည် မလွတ်တမ်းဆုပ်

တိုင်ထားကြလေသည်။

သူတို့သည် Game Level လေးခုအား အောင်မြင်စွာ

ဖြတ်ကျော်ခဲ့ပြီးနောက် အခန်းတစ်ခန်းထဲမှ နောက်တစ်ခန်းသို့
ရောက်ရှိလာကြသော နောက်ဆုံးလူနှစ်ယောက်ပဲ ဖြစ်ပေသည်။

ထိုအခန်းထဲရှိ အငွေအသက်များက နှစ်ဦးစလုံးအား
အမြင့်ဆုံးဓာတ်ရှိန်ဖြင့် စိန်ခေါ်နေလေပြီ။

‘ဒီကိစ္စကို ဘယ်သူစခဲသလဲ’

အခန်းနံရံ ပတ်ချာလည်အတွင်း သေသပ်စွာမြှုပ်နှံ
ထားသော စပိကာများမှ ပေါ်ထွက်လာသည့် အသံဩကြီး
ဖြစ်၏။

အသံဩဇာက ခက်ထန်မာကျောလှသည်။

အထက်ပါမေးခွန်းအား မဆိုင်းမတွဘဲ ကျောင်းသား
ကောင်လေးက...

‘ဒီကိစ္စကို ကျွန်တော် စခဲတာပါ’

ဘေးက ကျောင်းသူမှ သတိပေးဟန်ဖြင့် သူ့အား
တံတောင်နှင့်တွက်၏။ သူ သတိထားဖြေဆိုပါကြောင်း ပြန်၍
ခေါင်းဆတ်ပြပါသည်။ သူ့အတွက် သူမ ရင်ဖိုလိုက်မောနေ
မိပါ၏။

အသံဩကြီးက စပိကာများထဲမှ ဆက်ထွက်လာ၏။

‘ထပ်မေးမယ်၊ ဒီ Game ဟာ ဘယ်သူကြောင့်
ဖြစ်ပေါ်လာရသလဲ၊ ဖြေပါ’

‘ကျွန်တော့်ကြောင့် ဖြစ်မှာပါ’

တည်ငြိမ်ရင့်ကျက်သော အသံနေအသံထားဖြင့် သူ
ပြန်ဖြေလိုက်၏။

နံရံကပ်စပိကာထဲက လူကြီးမင်း၏ အသံက ပို၍
ဆိန်းထွက်လာပါသည်။

‘ဒီ Gameဟာ မင်းကြောင့် ဘာလို့ဖြစ်လာရသလဲ’
သူ့မျက်နှာပေါ်မှာ မထိတရိပြုံးလိုက်ရင်း...

‘ကျွန်တော် စည်းကမ်းမရှိလို့ပါ’

‘ဘာလို့ စည်းကမ်းမရှိတာလဲ’

‘ပျင်းလို့’

‘ဘာ’

စပိကာနောက်မှ ဖန်တီးရှင် Game Master ကြီးခမျာ
အသံထွက်သွားပုံရသည်။ သူ၏အဖြေကို မကျေနပ်ပုံရ၍
ထပ်မေးပြန်၏။

‘မင်း ဘယ်လိုစည်းကမ်းမရှိတာလဲ မင်းသိမှာပေါ့’

‘ဟုတ်ကဲ့’

သူ အလောတကြီး ထပ်ဖြေလိုက်မည်စိုး၍ ဆွဲဆိတ်
အသံ ဘေးကနေ သူမသတိပေးရပြန်သည်။

စပိကာနောက်ကွယ်မှ အသံပိုင်ရှင်ကြီးက...

‘ဟုတ်ကဲ့ဆိုရင် ဖြေ၊ မင်း ဘယ်လို စည်းကမ်းမခံခဲ့တာလဲ’

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ခဲ့လို့ပါ’

‘ဘယ်လို’

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့ ကျောင်းမတက်ပါ’

အထံလုံအခန်းဖြစ်နေသောကြောင့် ခပ်မာမာပြန်ရောက်လာ သူ၏အသံက အခန်းအတွင်း အက်ကြောင်းထပ်ထပ်ဆက်တိုက်ပေါ်ထွက်လာ၏။

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ။’

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ။

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ။

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ။



ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ
နိဒါန်း

Opening

Scene: 1

လွန်ခဲ့သော နှစ်နှစ်ခန့်က ဖြစ်သည်။

နာမည်ကျော် ဂိမ်းကုမ္ပဏီတစ်ခုမှ လာရောက်ဖွင့်လှစ်

IGS (International game school) ပုဂ္ဂလိကပိုင် ဂိမ်း

ကျောင်းတစ်ခု ဖြစ်၏။

ထိုကျောင်းတွင် ဂိမ်းဝါသနာရှင်လူငယ်များ (မည်သူ

လွတ်လပ်စွာလေ့လာသင်ယူနိုင်ရန်အတွက် သင်ကြား

ပေးသော course နှစ်ပိုင်းခွဲခြားထား၏။

ပထမတစ်ပိုင်းမှာ...

- (၁) ဇာတ်လမ်းသွား ဂိမ်းတစ်ခုလုံး အစအဆုံးဖန်တီးနိုင်ရေး (creation course) နှင့် ဒုတိယတစ်ပိုင်းမှာ...

- (၂) အထက်ပါ creation ဆိုင်ရာအပိုင်းမှ စဉ်းစားဖန်တီးထားသော ဇာတ်လမ်းသွားအား ရေးဆွဲနိုင်ရေးအတွက် (programming course)

ပူ၍ နှစ်ပိုင်းဖြစ်သည်။

ဂိမ်းဝါသနာပါသော လူငယ်များသည် မိမိနှစ်သက်ရာ စိတ်ကြိုက်အပိုင်းအား ရွေးချယ်၍ ထိုကျောင်း၌ လေ့လာသင်ယူနိုင်လေ၏။

နှစ်ပိုင်းစလုံးကိုလည်း အဆင့်ဆင့်(ပူးတွဲ)သင်ယူနိုင်ပေသည်။

ထိုသို့ လေ့လာသင်ယူနိုင်ရန်အတွက် ထိုကျောင်း၌ ပြဋ္ဌာန်းထားသော ပြဋ္ဌာန်းချက်များမှာ လွယ်ကူရိုးရှင်းလှသည်။



မိန်းသင်တန်းကျောင်းတွင် လေ့လာသင်ကြားနိုင်ရန်အတွက် ရှိရမည့်အရည်အချင်းများ

- (၁) ဂိမ်းများအား စိတ်ဝင်စားလျှင် လူငယ်တစ်ယောက်၌ မည်သည့်အထွေအထူးအရည်အချင်းမှ ရှိရန် မလိုအပ်။
- (၂) အတက်အကျ အမှတ်ပေးဇယားများပါဝင်သည့် မည်သည့်ဂုဏ်ထူးဆောင်ဘွဲ့လက်မှတ်များလည်း မလိုအပ်။
- (၃) စိတ်အားထက်သန်လှသော လူငယ်တစ်ယောက်အဖို့ အဓိကသော့ချက်လေးတစ်ခုပဲ လိုအပ်ပါသည်။

ထိုသော့ချက်မှာ

'ဂိမ်းဖန်တီးမှုအိုင်ဒီယာ' လေးတစ်ခုပင်

ဖြစ်ပါသည်။



ဝိသေသတန်းကျောင်းတွင် လေ့လာသင်ကြားနိုင်ရေးအတွက်
မဖြစ်မနေ ကျောင်းသားတစ်ဦးစီ၌ ရှိရမည့်စည်းကမ်းချက်
ကျောင်း၏ ချမှတ်ထားသော စည်းကမ်းချက်မှာ တစ်
ချက်တည်းပင်။ ထိုစည်းကမ်းချက်မှာကား...

ကျောင်းမှန်မှန်တက် စာမခက်

ဆိုသည့် ဆောင်ပုဒ်ပင်ဖြစ်၏။
မကြာမီ ကျောင်းသူကျောင်းသားများ၏ ပါးစပ်ဖျား၌
ထိုဆောင်ပုဒ်သည် အမျိုးမျိုးပုံစံပြောင်း၍ အထူးရေပန်းစား
လျက် ရှိနေပေပြီ။

ကျောင်းမှန်မှန်တက် Levelတက်

ကျောင်းမှန်မှန်တက် ဦးနှောက်ပျက်

ကျောင်းမှန်မှန်တက် ဖိနပ်ပျက်

ယခု ကျောင်းတက်နှစ် အပါအဝင် ထိုကျောင်းအား
ဇွန်လွစ်လာသည့် လေးနှစ်တာ သက်တမ်းအတွင်းမှာလည်း
ကျောင်း၏စည်းကမ်းချက်အတိုင်းပင်။

အားလုံးက တစ်သဝေမတိမ်း။

ကျောင်းသူကျောင်းသားများ တစ်ရက်မှ ကျောင်း
စက်ရက် ပျက်ကွက်မရှိသေးပေ။

ကျောင်း၏ တစ်ချက်တည်းသောစည်းကမ်းချက်ကို

အားလုံးက အထူးလိုက်နာလေးစားကြပေသည်။

ထိုကဲ့သို့...

လိုက်နာလေးစားကြသော ကျောင်းသူကျောင်းသား

များအနက် တစ်ယောက်သောသူအတွက် တစ်နေ့မှာတော့

ဖြစ်ပုံက ဒီလို...။



ဂိမ်းနှင့်မသက်ဆိုင်သော မေးခွန်းတစ်ခုကို ဆရာက
ရုတ်တရက်ကြီး ထမေးပါသည်။

‘အမျိုးသားနှင့် အမျိုးသမီး မည်သူ့ကို မေ့ဆေးပေး
ရာတွင် ပိုလွယ်သနည်း’

ခန်းလုံးကျွတ် ကျောင်းသူကျောင်းသားများအားလုံး
ဈာများသွားရသည်။

ဆရာက သူမေးသည့် မေးခွန်း၏အဖြေကို သိချင်
လွန်း၍ မေးခြင်းမဟုတ်။ ဒီအခန်းတွင်းရှိ ဘယ်သူကများ
ဘယ်သူထက် ပို၍လက်စောင်းထက်သလဲ သိချင်သောကြောင့်
စမ်းသပ်ခြင်းဖြစ်၏။

နောက်ဆုံးခုံတန်းမှ ကျောင်းသားအချင်းချင်း တစ်
ယောက်ကို တစ်ယောက် မေးငေါ့နေကြသည်။

သူ အရင်ဖြေ၊ ငါအရင်ဖြေဆိုတဲ့ ဟန်ဖြင့် တစ်ဦးထို

တစ်ဦး ဦးစားပေးနေသလို။ အမှန်တော့ ဘာဖြေရမှန်းကို မသိ၍ နဝေတိမ်တောင်ဖြစ်နေခြင်းကြောင့်ပင်။

ရှေ့ဆုံးခုံတန်းက တချို့သော ကျောင်းသူလေးများက လည်း 'ဒီအဖြေ ငါသိပါတယ်' ဆိုတဲ့ဟန်နှင့် တုံ့လိုတာဝေ ဖြစ်နေကြသည်။

ထိုအချိန်...

တတိယခုံတန်း ဘယ်ဘက်အစွန်ရှိ မျက်မှန်လေးနှင့် ကျောင်းသူမလေးတစ်ယောက် မတ်တတ်ထရပ်လိုက်တာကို တစ်ခန်းလုံးမြင်တွေ့လိုက်ရသည်။

သူမ၏ ညာဘက်လက်ကို ဆရာမြင်သာအောင် နေရာမှ လှမ်းထောင်ပြလိုက်ရင်း...

'ဒေါက်တာ ပီအမ်ဝမ်က သူ့ဘဝသက်တမ်း တစ်လျှောက် လူနာသုံးသောင်းကျော်ကို မေ့ဆေးပေးဖူးပါ တယ်'

မေးခွန်းထုတ်သည့် ဆရာအပါအဝင် တစ်တန်းလုံး ထိုကျောင်းသူလေးဆီ အကြည့်ရောက်သွားကြသည်။

သူမကလည်း အထစ်အငေါ့မရှိစွာပဲ ဆက်ပြောနေ ပါသည်။

'အမျိုးသမီးတွေဟာ အရာရာ ထိတ်လန့်လွယ်ပေမယ့်

မေ့ဆေးပေးရာမှာတော့ ယောက်ျားတွေထက် ပိုလွယ်ကူတာကို တွေ့ရပါတယ်'

သူမဖြေဆိုသည့် အဖြေ မှန်၊ မမှန်အား တစ်တန်းလုံး သိချင်နေကြပြီ။

မေးခွန်းထုတ်သည့် ဆရာလုပ်သူက သူမအား မျက် တောင်မခတ်စတမ်း အကဲခတ်ကြည့်နေ၏။

တစ်တန်းလုံး ငြိမ်သက်စွာဖြင့် ဆရာပြန်ပြောလေမည့် သုံးသပ်စကားအား စောင့်ဆိုင်းနေပုံရသည်။

အခန်းအတွင်း အပ်ကျသံမပြောလေနှင့်။ ရေးလက်စ ဘောပင်များ ပြန်ချသံပင် မကြားရအောင် သက်ငြိမ်တိတ် ဆိတ်လျက်ရှိနေစဉ်...

'ဖြောင်း... ဖြောင်း... ဖြောင်း...'

အဖြေမှန်ကန်ကြောင်း ထောက်ခံသည့် ဆရာလုပ် သူ၏ လက်ခုပ်သံက ကျယ်လောင်စွာထွက်ပေါ်လာပါသည်။

ပြီးနောက်...

'ဒါနဲ့ သမီးနာမည် ဘယ်သူလဲကွယ့်'

ထူးချွန်ပြောင်မြောက်သော ကျောင်းသူကျောင်းသား များ ထွက်ပေါ်လာတိုင်း ဆရာတို့၏အာရုံ၌ မှတ်တမ်းတင်ထား နိုင်ရန်အတွက် နာမည်မေးကြည့်ခြင်းဖြစ်မည်။



သူမက...

‘သမီးနာမည် သဗ္ဗာပါ၊ ဟောဒီဂိမ်းသင်တန်းကျောင်းမှာ creation course ပိုင်းဆိုင်ရာကို အထူးပြုသင်ကြားနေတဲ့ ကျောင်းသူတစ်ယောက်ပါရှင်’

ဗဟုသုတပြည့်ဝတဲ့ ကျောင်းသူတစ်ယောက်ပဲဆိုပြီး ဆရာ၏ ရင်ထဲမှာ သူမအား အသိအမှတ်ပြုလိုက်ပါသည်။

ထို့နောက်...

‘ကဲ... သမီးကိုပဲ ဆရာက ဂိမ်းနဲ့သက်ဆိုင်တဲ့ မေးခွန်းတစ်ခု ထပ်မေးချင်ပါတယ်၊ သမီး ဖြေနိုင်မယ်လို့ ယုံကြည်ပါတယ်’

ဆိုပြီး ထိုဆရာကပဲ မေးခွန်းတစ်ခု ထပ်ထုတ်ပြန်သည်။

‘ဂိမ်းကစားတာ ကလေးကလားအလုပ်ဆိုတာ ဟုတ်ပါသလား’

ထိုမေးခွန်းကို ကြားကြားချင်း သူမက ဦးခေါင်းကို တွင်တွင်ခါယမ်းလိုက်ရင်း...

‘လူကြီးတွေလည်း တစ်ဘဝလုံး ဂိမ်းကစားနေကြတာပါ ဆရာ၊ ဥပမာ နိုင်ငံရေး၊ လူမှုရေး၊ စီးပွားရေးနယ်ပယ် အသီးသီးမှာ သူများထက် ပိုအသာကစားနိုင်မှ တော်ရုံကျတာ

ပါ၊ အရာရာဟာ ဂိမ်းနဲ့မလွတ်ကင်းနိုင်ပါဘူး၊ ဘဝဟာ အရုံး၊ အနိုင်၊ အမြတ်အတွက်အချက်တွေနဲ့ ရှင်သန်နေရတာပါ ဆရာ’

‘သမီး ဘာကြောင့်အဲလိုပြောနိုင်တာလဲ၊ သမီးအဖြေထို တစ်တန်းလုံးရှင်းသွားအောင် ထိရောက်မယ့် ဥပမာလေး တစ်ခု ထပ်ပေးကြည့်ပါလား’

ဆရာက ထပ်မံတောင်းဆိုလာတော့ သူမ ခေါင်းထဲမှာ အလုပ်ပေးရပြန်ပြီ။

ခဏကြာ သူမက...

‘ကလေးတွေက လိုချင်တာရအောင် ငိုယိုပူဆာတတ်တယ် မဟုတ်လား ဆရာ’

‘ဒါပေါ့’

‘တချို့ လူကြီးတွေကျတော့ လိုချင်တာရှိရင် ပြုံးပြီး ရုတ်တရက်ပါတယ်’

‘ဒါလည်း ဟုတ်တာပဲ’

ဆရာနှင့် တပည့် လေပေးလေယူသင့်နေကြသည်။ တစ်တန်းလုံးကတော့ ပရိတ်သတ်များပမာ ငြိမ်သက်စွာ အားပေးနေဆဲ။

သူမ ဆက်ပြောနေဆဲ အသံများကတော့...

‘ပြုံးပြီးပဲ ယူယူ၊ ငိုပြီးပဲ ယူယူ၊ လိုတာရရင် အောင်



မြင်တယ်လို့ ပြောနိုင်ပါတယ်။ တစ်ခုပဲ ရှိတယ်။ လိုချင်တာ ရအောင်ယူတဲ့နေရာမှာ ကလေးတွေက ကြိမ်လုံးနဲ့ရင်းပြီး အလဲအထပ်လုပ်ရသလို လူကြီးတွေကျတော့ လိုချင်တာ ရအောင် ပရိယာယ်နဲ့ရင်းပြီး အလဲအထပ်လုပ်ရပါတယ်။ အဲဒီမှာ ရရင် အမြတ်၊ မရရင် အရင်း၊ ဘာမှမလုပ်ရင်တော့ အရှုံးဆိုတဲ့ လောင်းကစားသဘောအရ ဂိမ်းဆိုတာ လူ့ဘဝမှာ အရေးအကြီးဆုံး သိအိုရီတစ်ခုဖြစ်လာရပါတယ် ဆရာ'

ဆရာလုပ်သူက ပီတိအပြုံးနှင့် ပြုံးပြုံးကြီးစိုက်ကြည့်ကာ သူ၏ကျောင်းမှ ကျောင်းသူတစ်ယောက်အတွက် လွန်စွာ ဂုဏ်ယူလျက်ရှိနေပေသည်။

အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော်...

ထိုကျောင်းသူသည် ကျောင်းစာတင်မက ပညာဗဟု သုတပါပြည့်စုံပြီး အခြားကျောင်းသားကျောင်းသူများကိုလည်း သူသိထား တတ်ထားသမျှအား မျှဝေလိုစိတ်အရင်းခံရှိကြောင်း သိရှိလိုက်ခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပါသည်။

ထိုကျောင်းတွင် ထိုကဲ့သို့သော (ကျောင်းသား(သို့) ကျောင်းသူ)တစ်ယောက် ရှိနေခြင်းကား တစ်ချိန်တွင် ကျောင်း၏ဂုဏ် သိက္ခာကို တိုးတက်စေမှာ ဧကန်မုချပင်ဖြစ်ပါ၏။

သို့သော် မကြာမီကာလအတွင်း ထိုကျောင်း၌ အများအပြား လှုပ်မထားသည့် ကိစ္စတစ်ခုဖြစ်လာလေ၏။

တစ်နေ့သော ကျောင်းဆင်းချိန်တွင် (လုံးဝ)ကျောင်းဆင်းရက်ပျက်ကွက်မရှိသည့်အပြင် အင်မတန်မှ စာထူးချွန်သည့် ကျောင်းသူတစ်ယောက် ကျောင်းကနေ အိမ်ပြန်မရောက်မီ ထမ်းတွင် ရုတ်တရက် ပျောက်ဆုံးသွားခြင်းဖြစ်ရပ် ပေါ်ပေါက်ခဲ့လေ၏။

ထိုကျောင်းသူ၏ အမည်မှာ သဉ္ဇာဖြစ်ပြီး သူ့ခ ဘယ်သူ့အဖေကန်ရှိနေခြင်းအား ယနေ့ထိ ဘယ်သူမှ အဖြေထုတ်မရနိုင် ဖြစ်ခဲ့ရပါသည်။



ကျွန်တော် အိန္ဒိယက ကျောင်းပတ်ကပါ .

ထိုဖြစ်ရပ်အတိုင်းပင်...

သူမ၏ အရှေ့၌...

(ထိုကျောင်းအား စတင်ဖွင့်လှစ်ခဲ့သည့် ကျောင်း
တက်နှစ် သုံးနှစ်တာကာလအတောအတွင်း) ထူးချွန်သော
ကျောင်းသူကျောင်းသားသုံးဦးသည် တစ်နှစ်စီတိုင်း တစ်ဦး
စီ ပျောက်ဆုံးခဲ့ဖူးပါသည်။

ယခုနှစ် သူမ ပျောက်ဆုံးမှုနှင့်ဆိုလျှင် ပျောက်ဆုံး
မှုစုစုပေါင်း လေးမှုတိုင်ရှိချေပြီ။

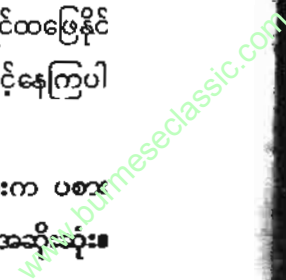
Scene: 2

ပြီးခဲ့တဲ့ တစ်နှစ်က ဖြစ်သည်။

ဂိမ်းတစ်ခု ဖန်တီးရာမှာလည်း ထိုးထွင်းဖောက်သိ
မှုတွေ ဦးစံရှား၏ ဖြတ်ထိုးဉာဏ်မျိုးသည် အလွန်အသုံးဝင်
ကြောင်း ပြောရင်း ဆရာက ပုစ္ဆာတစ်ခုထုတ်လေ၏။
ပုစ္ဆာမှာ အနည်းငယ်တော့ ရှည်လျား၏။
သို့သော်...

ဆရာက ပုစ္ဆာထုတ်တိုင်း သူထက်ငါ အရင်ထဖြေနိုင်
မို့အတွက် တစ်တန်းလုံး စိတ်ဝင်တစား နားစွင့်နေကြပါ
သည်။

ထိုထဲမှာမှ 'စာတော်သည်' ဟု ဆရာများက ပစား
ထားသော ရှေ့ဆုံးတန်းမှ ကျောင်းသူများက အဆိုဆုံး။



အတန်းရှေ့က ဆရာပြောပြနေသော ပုစ္ဆာအား တစ်
ကြောင်းခြစ် (short notes) များရေးသား၍ ကိုယ်ပိုင် (tab-
le) ချာသွ် လိုက်လံမှတ်သားနေပါသည်။
ဆရာထုတ်သည့် ပုစ္ဆာမှာ...

နတ်ရုပ်ကြီးသုံးခု ပုစ္ဆာ

နတ်ကွန်းတစ်ခုမှာ ခွဲခြားမရအောင် ချွတ်စွပ်တူတဲ့

နတ်ရုပ်ကြီးသုံးခု ရှိလေရဲ့။

တစ်ရုပ်က သူ့ဆီလာမေးသမျှ မေးခွန်းတွေကို အမြဲ

အိမ်ပြောလေ့ရှိသတဲ့။

(အမြဲညာတတ်လို့ အဲဒီနတ်ရုပ်ကို မုသားနတ်ရုပ်လို့

ခေါ်တွင်တယ်။)

နောက်တစ်ရုပ်က အမြဲအမှန်ပဲဖြေပြီး သူ့ဆီလာမေး

သမျှ မေးခွန်းတိုင်းအတွက် စိတ်ကျေနပ်မှု ရရှိစေတယ်။

(လုံးဝမညာတတ်တဲ့ အဲဒီနတ်ရုပ်ကို သစ္စာနတ်ရုပ်လို့

ခေါ်သတဲ့။)

ကျန်တစ်ရုပ်ကတော့ အမှန်ဖြေချင်တဲ့အခါ ဖြေသလို

အမှန်မဖြေချင်တဲ့အခါ မဖြေဘူး။

(မီးစင်ကြည့်ကတတ်ပြီး အထူအပါးနားလည်တတ်တဲ့

အဲဒီနတ်ရုပ်ကို နတ်လည်ရုပ်လို့ ခေါ်ပါသတဲ့။)

ဒါပေမဲ့...

နတ်တွေဟာ တစ်ရုပ်နဲ့ တစ်ရုပ် ချွတ်စွပ်တူနေတော့
ဘယ်သူက မုသား၊ ဘယ်သူက သစ္စာ၊ ဘယ်သူက နတ်လည်
ရုပ်မှန်းကို ဘယ်သူမှ ဝေခွဲမရ ခက်နေတယ်။

တစ်နေ့မှာတော့...

ဖိုးသူတော်တစ်ဦး ရောက်လာပြီး နတ်ကွန်းရဲ့ ဘယ်
ဘက်ဆုံးမှာ ရှိတဲ့ နတ်ရုပ်ကို...

‘ခင်ဗျားဘေးက နတ်က ဘာနတ်လဲ’
လို့ ရုတ်တရက်မေးလိုက်သတဲ့။

သူက ‘ကျွန်ုပ်ဘေးက သစ္စာနတ်မင်းပါ’ လို့ ပြန်ဖြေ
တယ်။

အလယ်က နတ်ရုပ်ကို...

‘သူပြောတာ မှန်သလား၊ ခင်ဗျားက တကယ်ပဲ
သစ္စာနတ်မင်းလား’

လို့ သေချာအောင်ထပ်မေးကြည့်တော့ နတ်ရုပ်က
ရုပ်တည်ကြီးလုပ်ပြီး ပြန်ဖြေပုံက...

‘ဘယ်ကလာ ကျုပ်က နတ်လည်ရုပ်ဗျ’တဲ့။

ဖိုးသူတော်လည်း အတန်ကြာစဉ်းစားနေရာမှ ညာ
ဘက်အစွန်ဆုံးနတ်ရုပ်ဆီကို သွားပြီး ထပ်မေးကြည့်ပြန်တယ်။

‘ဘယ်အစွန်းနတ်ရုပ်က သူ့ဘေးက နတ်ရုပ်ကို သစ္စာ
နတ်မင်းလို့ ပြောတယ်၊ အလယ်နတ်ရုပ်ကတော့ သူ့ကိုယ်သူ
နတ်လည်ရုပ်တဲ့ဗျာ၊ ခင်ဗျားကရော အလယ်က နတ်ရုပ်ကို
ဘယ်သူလဲ ပြောပါဦး’

လို့ မေးပြန်တော့ ညာအစွန်ဆုံးနတ်ရုပ်က...

‘အိုလူသား အလယ်က နတ်ရုပ်ဟာ သစ္စာလည်း
မဟုတ်၊ နတ်လည်ရုပ်လည်း မဟုတ်ဘဲ မုသားနတ်မင်းသာ
ဖြစ်ပေတယ်’

ဟု ဖြေဆိုလိုက်သတဲ့။

အားလုံးရှုပ်ကုန်ပါပြီ။

ကဲ...

ဘယ်နတ်ရုပ်ဟာ

ဘာနတ်ရုပ်လဲ သေချာစဉ်းစားကြည့်ပြီး

ဖြေပေးကြပါ။



ဆရာက သူ့အတန်းသားများကို ကြည့်ရင်း အားမလို
အားမရဖြစ်ကာ စိတ်ပျက်လက်ပျက် ခေါင်းခါနေစဉ် တစ်စုံ
တစ်ယောက်က ရုတ်တရက်ကြီး ထလာပြီး အဖြေပေးလိုက်
ပါသည်။

ပုစ္ဆာဆုံးတော့ အားလုံး ခေါင်းကုတ်ဖင်ကုတ်သွားကြ
သည်။ တိမ်မယောင်နဲ့ နက်၊ လွယ်မယောင်နဲ့ ခက်ဆိုသလိုပင်။
အချင်းချင်း တိုင်ပင်နှီးနှောကြရင်း တစ်တန်းလုံး ပွစိပွစိအသံ
များနှင့် ပွက်လောရိုက်သွားပါ၏။

ရှေ့ဆုံးခုံမှ ကျောင်းသူများလည်း ယောင်တောင်ပေါင်
တောင်ဖြင့် ပုစ္ဆာကို အိကွေးရှင်းချရင်း ဖော်မြူလာတွေ တန်းစီ
အောင် ထုတ်ကြည့်နေပါသည်။ တချို့ကျပြန်တော့လည်း အမျိုး
မျိုးအတွေးခေါင်နေပုံရ၏။

သို့သော် ပုစ္ဆာက ဘိုင်ဟပ်ကျက်ဖြေလိုရသည့် ပုစ္ဆာ
မဟုတ်သည့်အတွက် အားလုံး ဟိုလိုလို ဒီလိုလိုနှင့် တိုင်ပတ်
နေသည်က အမှန်။ တစ်တန်းလုံး လှည်းနှင်းခံထားရတဲ့ ခွေးအ
ကြီးများလို။

'သစ္စာနတ်ရုပ်' ဖြစ်ရပါတော့မယ်။
 ဒီတော့ သူပြောတာ အမှန်ယူရမှာပေါ့။
 ဒါဆို အလယ်က 'မုသားနတ်ရုပ်' ဖြစ်သွားမယ်။
 ဘယ်ဘက်အစွန်ဆုံးကတော့ 'နတ်လည်ရုပ်ပေါ့
 ဗျာ' ...

(ရှုပ်သွားသလားတော့ မသိပါ။ အဖြေကို သေချာပြန်
 ဖတ်ပြီး အားလုံး ပြန်လှန်စဉ်းစားကြည့်ပါ။)

သူဖြေတဲ့အဖြေကို ကြားပြီးပြီးချင်း (ဆရာကတော့
 သူကိုယ်တိုင် လှည့်ပတ်ထုတ်ထားတဲ့ မေးခွန်းကို ဖြေဆိုနိုင်
 ခြင်းကြောင့်) သူ့ကို အထင်တကြီးဖြစ်သွားလေ၏။

ပြီးနောက်...

'မင်းနာမည် ဘယ်သူလဲကွယ့်'
 ဆိုပြီး သူ့အား ကြည့်၍ မေးလေသည်။
 သူကလည်း ပြန်ထလာပြီး တရိုတသေဖြင့်...
 'ကျွန်တော့်နာမည် ဝသုန်ပါ ဆရာ'
 ဟု ကိုယ့်ကိုယ်ကိုယ် ခေါင်းမောရင်ကော့ကာ မိတ်
 ဆက်ပြီး ပြန်ထိုင်သွားလေသည်။
 သူ့ပုံစံကြည့်ရတာ (Bright) ထက်လှသည်ပုံပေါက်နေ
 မယ့် ပညာဂုဏ်မောက်နေပုံလည်း ရ၏။

နတ်ရုပ်သုံးခု အဖြေ

ဘယ်ဘက်နတ်ရုပ်က...

'ကျွန်ုပ်ဘေးက သစ္စာနတ်မင်းပါ'

လို့ ပြောတဲ့အတွက် သူပြောတာမှန်ရင် သူဟာ သစ္စာ
 နတ်မင်းမဖြစ်သလို မှားရင်လည်း ညာပြောတဲ့အတွက် သစ္စာ
 နတ်ရုပ် မဟုတ်တော့ပါ။

ဒါဖြင့် အလယ်က နတ်ရုပ်က...

'ကျုပ်က နတ်လည်ရုပ်'

လို့ ပြောတဲ့အတွက် သူပြောတာ မှန်သည်ဖြစ်စေ၊
 မှားသည်ဖြစ်စေ သစ္စာနတ်ရုပ် မဟုတ်ပြန်ပါဘူး။

ဒါဆို ညာဘက်အစွန်ဆုံးက နတ်ရုပ်သာ...

ဘာကြောင့်ဆိုလျှင် ထိုမေးခွန်းပုစ္ဆာအား တစ်တန်း
ထဲမှာ သူတစ်ယောက်ပဲ ဖြေဆိုနိုင်၍ ပြုံးနေသော မထီမဲ့မြင်
အပြုအမူ သူ့မျက်နှာပေါ်တွင် အတိုင်းသားပေါ်လွင်နေခြင်း
ကြောင့် ဖြစ်ပါသည်။

ထို့အပြင်...

သူ့ထံ၌ရှိသော ဝညာရွှေအိုးက ပြည့်လွန်းရုံမကဘဲ
ထွ်ထွတ်နေရုံသာမဟုတ်ဘဲ ဆိုချင် ဆိုနိုင်ပါပေမည်။

မည်သို့ပင်ဆိုစေကာမူ...

ဖြစ်ချင်တော့ သူသည်လည်း ကံအားလျော်စွာပင်။

ထိုနေ့ညနေ ကျောင်းဆင်းချိန်၌ ကျောင်းကနေ အိမ်
သို့ ပြန်မရောက်လိုက်ဘဲ ရုတ်တရက် ပျောက်ဆုံးသွားသော
ထိုကျောင်း၏ ပျောက်ဆုံးကျောင်းသားစာရင်းထဲတွင် အလို
လိုပါဝင်သွားလေ၏။



ထိုကဲ့သို့...

အတန်းထဲမှာ ကိုယ်စွမ်းဉာဏ်စွမ်းရှိသလောက်
တစ်ယောက်တစ်မျိုးစီ ပညာပြသမှုအပြီးတိုင်းတွင်...

(နှစ်စဉ်နှစ်တိုင်း...)

ငါးနှစ်ဆက်တိုက်)

အတော်ဆုံးကျောင်းသားကျောင်းသူတစ်ဦးစီ ရုတ်
တရက်ပျောက်ဆုံးသွားတတ်သော ထိုပုစ္ဆာကိုတော့ မည်သူ
မျှ အဖြေမထုတ်နိုင်သေးပေ။



ပေတံနဲ့ တိုင်းတာရအောင်

အတိုင်းတာခံရတဲ့ မျဉ်းကြောင်းက ပြောနေပြီ

တိုင်းတာပေးတဲ့ ပေတံဟာ...

နဂိုကတည်းက ကောက်နေခဲ့ရင်ရော...?

ကဲ!

ဘယ်သူတွေကို ဘယ်သူတွေက

ဘာပေတံနဲ့ တိုင်းတာကြမှာလဲ?

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ
(ဇာတ်လမ်းအစ)

Scene: 3

ယခုနှစ် စာသင်နှစ်ဖြစ်သည်။

‘ပူး’

သူ့လည်ချောင်းထဲမှ တစ်ဆင့် ရှိုက်လက်စ အခိုး

ငွေတချို့အား လေထုထဲသို့ မှုတ်ထုတ်လိုက်၏။

သူ့လက်ကြားမှ စပါယ်ရှယ်ဖက်ကြမ်းတိုသည် တစ်စ

လောင်ကျွမ်းရင်း ဖင်စီခံသို့ နီးကပ်စပြုလာ၏။

နောက်ဆုံးတစ်ရှိုက်ကို တရှိုက်မက်မက်သုံးဆောင်

ပြီး ကျန်ရှိသည့် ဖက်ကြမ်းတိုအား နီးစပ်ရာသို့ ဝဲပစ်လိုက်

ထို့နောက်...

သူ၏ခြေလှမ်းများသည် စာသင်ခန်းသို့ တစ်ဖဝါးမှ
မလှမ်းဘဲ စာအုပ်ပေါင်းစုံတည်ရှိရာ ကျောင်းစာကြည့်တိုက်
ဘက်သို့ ခြေဦးတည်လိုက်ပါသည်။

အမှန်တော့ ယခုအချိန်သည် 'ကျောင်းမှန်မှန်တက်
စာခေတ်' ချိုသည့် တစ်ခုတည်းသော ကျောင်း၏ ဆောင်ပုဒ်
နှင့်အညီ လက်ချာလိုက်ရန် ကျောင်းသားအားလုံး စာသင်ခန်း
ထဲတွင် ရှိနေရာညှိအချိန်ဖြစ်၏။

ယခုမြင်နေရသည့် သူ၏အပြုအမူကား ကျောင်း၏
စည်းကမ်းချက်ကို စတင်ဖောက်ဖျက်ရန် ဆန့်ကျင်ဘက်လား
ရာသို့ ရှေးရှုနေပါသည်။ ဦးတည်နေပါသည်။ သူ စည်းဖောက်
ပါတော့မည်။

တစ်နှစ်တာ၌ တစ်လျှောက်လုံး ကျောင်းမှန်မှန်တက်
ခဲ့သည့် သူ့အဖို့ (Final Exam) ဖြေဆိုရန် ငါးရက်အလိုတွင်
အခုလို ကျောင်းလစ်ဖို့ချမှတ်ခဲ့သော ဆုံးဖြတ်ချက်သည် မှား
သလား၊ မှန်သလား?

သူကိုယ်တိုင်ပဲ အသိဆုံးဖြစ်ပါလိမ့်မည်။

ခဏကြာ သူရောက်ရှိနေသော ကျောင်းစာကြည့်
တိုက်အဝင်ဝ၌ ရေးသားချိတ်ဆွဲထားသော ဝှိုက်ဘုတ်ပေါ်က
စာတမ်းများအား မြင်ပြီး သူ ဘဝင်မကျဖြစ်သွားရသည်။

စာကြည့်တိုက်၏ စည်းကမ်းများ

၁။ စာကြည့်တိုက်သည် ဗဟုသုတပေါင်းစုံတည်ရှိရာ
သင့်နှလုံးသားအာဟာရဘဏ်ဖြစ်သည်။

ထို့ကြောင့်

- ၂။ စာကြည့်တိုက်ပြင်ပသို့ စာအုပ်များ ငှားရမ်းခြင်းမပြု။
- ၃။ သင့်စာအုပ်ကဲ့သို့ စာအုပ်များကိုတော့ ရိုသေလေးစား
တန်ဖိုးထားတတ်ပါစေ။
- ၄။ စာအုပ်စာပေဖတ်ကာ သင့်ကိုယ်သင် လျှံနေအောင်
ဖြည့်ပါ။

ပြီးလျှင်

၅။ ပညာကို ဝေငှပါ။



အထူးသတိပြုရမည်ကား...

* ၆။ သင်ဖတ်လက်စ စာအုပ်များကို မှတ်သားရန် ရှေးရိုးရန် စာမျက်နှာများအား ခေါက်ချိုးခြင်းမပြုရ။

...

‘ချွတ်’

ပိုက်ဘုတ်ပေါ်က စည်းကမ်းများကို ဖတ်ပြီး နှစ်တစ်ချက်သတ်လိုက်သည်။

နံပါတ်စဉ် ၁ မှ ၅ အထိ စည်းကမ်းချက်များထားတော့။

အမှတ်စဉ် ၆၊ (*) ပြထားသော စည်းကမ်းမှ...

(သင်ဖတ်လက်စ စာအုပ်များကို မှတ်သားရန် စာမျက်နှာများအား ခေါက်ချိုးခြင်းမပြုရ)ဆိုတဲ့ အချက်ကိုတော့ သူတော်တော်လေး ကသိကအောက်ဖြစ်သွားရသည်။

ဘာကြောင့်ဆို သူ၏အကျင့်ဗီဒီနှင့် အတော်လေး သွေဖယ်နေခြင်းကြောင့်ပင်။

သူ့စရိုက်မှာ...

ဖွာလက်စ ဆေးပေါ့လိပ်ကိုဖြစ်စေ ဆက်မသောက်ချင်တော့ပါက နီးရာသို့စွန့်ပစ်ခြင်း၊ ကြည့်လက်စ DVD

ကိုဖြစ်စေ မကြည့်နိုင်တော့ပါက နေရာမှာတင် pause လုပ်ထားရပ်ပစ်ပြီး ထိုးအိပ်တတ်ခြင်း၊ ယုတ်စွအဆုံး ဖတ်လက်စအတ္ထုတစ်အုပ်ဆိုလည်း ဆက်မဖတ်နိုင်တော့ပါက ရောက်ရှိရာ စာရွက်သားအား (အလွယ်ကူဆုံးနည်းဖြင့်) မှတ်သားရန် ခေါက်ချိုးချိုးပစ်တတ်ခြင်း စသည့် စသည်တို့မှာ မှတ်ပုံတင်ထားသော သူ၏မူပိုင်ခရိုက်များဟု ဆိုရမည်။

အရာရာကို လေးလေးနက်နက်ဖြင့် တွေးတောဆင်ခြင်နေထိုင်တာထက်စာရင် ပေါ့ပေါ့နေ ပေါ့ပေါ့စားဆိုတဲ့ နည်းထိုင်မှုပုံစံက သူ့ဘဝကို ပို၍ပေါ့ပါးလွတ်လပ်စေသည်ဟု ခံယူထားသူဖြစ်သည်။

စဉ်းစားကြည့်လေ။

ဘဝမှာ ဝီပြင်ချင်ရင် ပင်လယ်ပြင်ထဲ လက်ပစ်ကူးရမယ့် လူတစ်ယောက်အတွက် သူနဲ့အတူ လေးလံတဲ့ ကျောက်တုံးတစ်တုံးကို ယူဆောင်သွားမလား?

ဒါမှမဟုတ်...

ပင်လယ်ပြင်မှာ ဝေါလောမျောဖို့ ကျောက်တုံးထက် ပိုမိုပေါ့ပါးတဲ့ ဘောကွင်းတစ်ကွင်းကို သယ်ဆောင်သွားမလား?

သူကတော့...

အရာရာမှာ ခပ်ပေါ့ပေါ့နေတတ်သည့် ဒုတိယလူစား နိုင်ငံဖြစ်လေသည်။

ထို့ကြောင့်လည်း...

သူ့သဘာဝနှင့် မကိုက်ညီဟုထင်ရသည့် ဝှိုက်ဘုတ် ခေါ်စာ ဘဏ္ဍခြောက်စည်းကမ်းချက်အား သူလျှာရှည်ပြီး လယ်တော့လိုက်ပါသည်။

အိမ်သူမှ မမြင်လောက်ဘူးဟု ထင်သောကြောင့် ဖြစ်သည်။

သို့သော် သူမမြင်သောတစ်နေရာ၌ တစ်စုံတစ်ရာက အဆင်သင့်တည်ရှိနေသည်။

ပေါက်တတ်ကရလုပ်တော့မည့် သူ့ပုံရိပ်အား စာကြည့်တိုက်အတွင်းရှိ စပိုင်ကင်မရာမှ မှတ်တမ်းတင်ထား ပါလေပြီ။

သူ့စိတ်တိုင်းကျ လက်ကမြင်းနေပုံမှာကား...

စာကြည့်တိုက်၏ စည်းကမ်းချက် နံပါတ် ၆ မှ...

* သင်ဖတ်လက်စ စာအုပ်များကို မှတ်သားရန် ရောက် ရှိရာ စာမျက်နှာများအား ခေါက်ချိုးခြင်းမပြုရ။ ဆိုတဲ့ စာသားအစား...

* သင်ဖတ်လက်စ စာအုပ်များကို မှတ်သားရန် ရောက်

တတ်ရာရာ စာမျက်နှာများအား တံတွေးဆွတ်၍သော် လည်းကောင်း၊ ဆွဲဖြဲခြင်း၍သော်လည်းကောင်း အလွယ်ကူဆုံးအမှတ်အသားပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

ဟုတ်တယ်လေ။

စာအုပ်စာပေကို မြတ်နိုးတန်ဖိုးထားတတ်တာနဲ့ ရောက်ရှိရာစာမျက်နှာကို (လွယ်လင့်တကူ) ခေါက်ချိုးမှတ် သားခြင်းက ဘာဆိုင်တာမှတ်လို့။

တစ်စုံတစ်ရာကို အမှန်တကယ်မြတ်နိုးတန်ဖိုးထား တတ်ခြင်းဆိုသည်မှာ လူတစ်ယောက်၏ ရင်ထဲက ဆန္ဒသာ လျှင် အဓိကကျပေလိမ့်မည်ဟု ထင်မြင်မိသည်။

နောင်လာနောက်သားများကို လက်ဆင့်ကမ်းနိုင်ရန် အတွက် စာရွက်တစ်ရွက်ခေါက်မိခြင်းမှ စာအုပ်တစ်အုပ်လုံးကို ရစရာမရှိအောင် ကျိုးကျေပြာကျသွားသည်ဆိုသော ကျမ်း စာအုပ်ကိုလည်း ကမ္ဘာမှာ သူ တစ်ခါမျှမကြားဖူးသေးပါ။ အမှန်တော့...

ကြားဖူးနေကျ ထိုကိစ္စမျိုးသည် စာအုပ်ဖတ်တမ်း ကစားရင်း လူတွေ မယောင်ရာဆီလူးနေကြခြင်းသာ ဖြစ်ပေ လိမ့်မည်။

သူ့အတွေးနှင့်သူတော့ ဟုတ်နေရင်း စာကြည့်တိုက်



အတွင်းရှိ နိုင်ငံတကာ စာအုပ်ပုံများကြားတွင် သူဖတ်ချင်သော စာအုပ်တစ်အုပ်အား မရမက လိုက်လံရှာဖွေနေမိသည်။

စာအုပ်စင်တစ်စင်ပြီးတစ်စင် မွေနှောက်အပြီး လေးခု ခြောက်စာအုပ်စင်၏ တန်းစီထားသော စာအုပ်များကြားမှ သူ လိုချင်သော စာအုပ်တစ်အုပ်အား အမှတ်တမဲ့တွေ့ရှိသွားလေ ၏။

ဟုတ်ပါသည်။

သူ အရမ်းပျော်သွားသည်။

သူကြိုက်သော စာရေးဆရာ Philip Carter ၏ brain power အတွက် Test Ur IQ ဆိုသည့် 2nd edition စာအုပ်အား ရှာဖွေတွေ့ရှိသွားခြင်းကြောင့် ဖြစ်၏။

ထို့နောက်...

အချိန်အတော်ကြာသည်အထိ သူစိတ်ကြိုက် Questions များပါသည့် စာမျက်နှာများအား လှန်လှောဖတ်ရှုရင်း စာကြည့်တိုက်ထဲတွင် အချိန် သုံး၊ လေးနာရီလောက် ထိုင်ဖြန်း ပစ်လိုက်သည်။

ပြီးကာမှ...

သူစာဖတ်ရတာ ပျင်းလာ၍ နောက်ဆုံးရောက်ရှိရာ

စာမျက်နှာထောင့်ကနေ တြိဂံပုံစံခေါက်ချိုးမှတ်သားပြီး စာအုပ် ကို ပိတ်ပစ်လိုက်၏။

သူ့ဆန္ဒပြည့်ဝသွားသည့်အခါ ထိုစာအုပ်ကို နေရာ တကျပြန်ထား၍ စာကြည့်တိုက်ထဲမှ ပြန်ထွက်ဖို့ ပြင်လေ သည်။

အလာတုန်းက သူ့ကိုယ်တိုင် လက်ကမြင်းခဲ့သော အဝမှ စည်းကမ်းချက်နဲ့ပါတ် ၆ အား မျက်စပစ်ကြည့်ရင်း သူ ပြုံးဖြစ်အောင် ပြုံးလိုက်ပါသေးသည်။

ဒီလောက်တော့ သူ မရက်စက်ခဲ့ပါ။

သူဖတ်လက်စ စာအုပ်ကို နောက်တစ်ကြိမ် အလွယ် တကူရှာဖွေဖတ်ရှုနိုင်ရန်အတွက် ရောက်တတ်ရာရာ စာမျက်နှာ အား ခေါက်ချိုးချိုး၍ မှတ်သားခဲ့ခြင်းသာဖြစ်ပါသည်။

ထိုကဲ့သို့...

စည်းကမ်းကလေးမရှိဘဲ သူလုပ်ချင်တာလုပ်တတ် သည့် ကျောင်းသား၏အမည်မှာ 'ခေတ်သွေး' ဖြစ်ပြီး ထိုနေ့ က သူစတင်ဖောက်ဖျက်ခဲ့သော ကျောင်းစည်းကမ်းမှာ ကျောင်းတက်ရက်တစ်ရက် ပျက်ကွက်ခဲ့ခြင်းပင် မဟုတ်ပါ လား။

ဘာရယ်ကြောင့်တော့ သေချာမသိ။

ထိုကဲ့သို့ ထိုနေ့က သူများနည်းတူ စာသင်ခန်းထဲ
မရောက်လိုက်ဘဲ ကျောင်းစာကြည့်တိုက်မှ လှည့်ပြန်သွားသော
သူသည်လည်း လမ်းတွင် ပျောက်ခြင်းမလှ ပျောက်ဆုံးသွား
ခဲ့ပြန်လေ၏။



ပုဒ်ထီးတွေ၊ ပုဒ်မတွေ ချမနေပါနဲ့။
အားလုံး
ဒီပုတ်ထဲက ဒီပဲချည်းပါပဲ

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

၆၃

Game Start

Scene: 4

အလုပ်ပိတ် အခန်းတစ်ခန်းအတွင်း ကျောင်းသား

ကျောင်းသူတစ်စု ရောက်ရှိနေ၏။

ကျား 3 + မ 3 = ပေါင်း (6) ယောက်ဖြစ်၏။

အားလုံး တစ်ပြိုင်နက်ဆိုသလိုပင်။

ရှေ့ဆင့်နောက်ဆင့် အသီးသီး သတိရလာကြပြီ။

သို့သော်...

သူတို့၏ အမြင်အာရုံတွေမှာ အမှောင်ထုကြီး စိုးမိုး

နေသလို။ တစ်ဦးကို တစ်ဦး မတွေ့ မမြင်ရသေး။

သူတို့ ဦးခေါင်းများတွင် တင်းကျပ်စွာဝတ်ဆင်ပေး

ထားသော မျက်နှာဖုံးခေါင်းစွပ်နက်များကြောင့် ဖြစ်၏။

သူတို့တွေ အခု ဘယ်ကိုရောက်နေကြတာလဲ?

ဘာကြောင့် ရောက်နေရတာလဲ?
 သူတို့တွေကို ဘယ်သူတွေက ဘာလုပ်ကြမလို့လဲ
 ဆက်စပ်တွေးခေါ်စဉ်းစားကြည့်ရင်း သဗ္ဗာ ခေါ်
 ခြောက်စွာနှင့် မျက်နှာဖုံးအား ဆွဲချွတ်လိုက်၏။
 ကျန်တဲ့လူများလည်း ကိုယ်စီ ခေါင်းစွပ်နက်များအ
 ဆွဲဖြည့်၍ တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် ကျီးကြည့်ကြေ
 ကြည့် ကြည့်နေလေ၏။ ဘယ်သူဘယ်ဝါဆိုတာ ဘယ်သူ
 မသိကြ။

ထိုထဲမှာမှ ခေတ်သွေးက နောက်ဆုံး၏ ထောင့်
 မှာ ဒူးထောက်ထောင်ရင်း ခေါင်းသုံးလုံးနှင့် အဘိုးအို
 လိုပင်။ အားလုံးကို တစ်ချက်ကြည့်ပြီး ဘယ်သူ့မျက်နှာ
 သူဆက်မကြည့်တော့။

အရာရာကို အေးတိအေးစက်ပုံစံနှင့် ရှိနေပေသည့်
 ကျန်လူများကတော့ ဆီးစေ့လောက် မျက်နှာပေါ်
 စိုးရိမ်စိတ်ကိုယ်စီဖြင့်။

တစ်ယောက်က အရင်ဆုံးထပြောသည်။
 ‘မင်းတို့လည်း ငါ့လိုပဲ ကျောင်းကနေ အိမ်
 မရောက်လိုက်တဲ့ကောင်တွေပဲ ဖြစ်မယ်’
 ‘သိပ်မှန်တာပေါ့ရှင်’

ပထမထပြောတဲ့ ကျောင်းသားမှာ ‘သီဟ’ဖြစ်ပြီး
 ဘုတိယထောက်ခံချက်ပေးတဲ့ ကျောင်းသူမှာ ‘နိုးနိုး’ဖြစ်သည်။
 နောက်ထပ်တစ်ယောက်ဖြစ်သူ ‘ဝသုန်’က...

‘ဒါဆို ငါတို့က တစ်ကျောင်းတည်းသားချင်းတွေဖြစ်
 နှီး ဘာလို့ တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် မသိကြရတာလဲ’
 ဒီမေးခွန်းက မေးသင့်ပါသည်။

ကံကြမ္မာထောင်ချောက်တစ်ခုထဲသို့ အတူတူကျ
 ချောက်နေတဲ့ သူတို့အချင်းချင်း သူစိမ်းတရံဆန်လွန်းလှပါ၏။
 တွေးတွေးဆဆဟန်ဖြင့် သူ့ခေါင်းသူ တဗျင်းဗျင်း
 ချွတ်ရင်း ‘ခင်မာသင်း’က...

‘ငါတို့ရဲ့ Game School မှာ အခြားတန်းခွဲတွေမှ
 ချွတ်တာ၊ တစ်ခန်းတည်း တစ်တန်းတည်းမှာတင် ရှိသမျှ
 ကျောင်းသူကျောင်းသား အားလုံးစုသင်ရတာဆိုတော့...’
 သူမ စကားမဆုံးသေးခင် ‘နိုးနိုး’က ဖြတ်ပြီး ဝင်
 ပြော၏။

‘ဧကန္တ... တစ်ကျောင်းတည်းသားချင်းဆိုပေမယ့်
 ငါတို့အားလုံး တစ်နှစ်နဲ့ တစ်နှစ် မတူဘူးထင်တယ်’
 ထိုစကားအသွားအလာကို ကြားပြီး ခေတ်သွေးက
 သူ့လက်ချောင်းများကို ရေတွက်ချိုးကြည့်နေမိ၏။



ပြီးနောက်...

“ဟုတ်မယ်၊ ဒီနှစ်နဲ့ဆို ငါတို့ရဲ့ 1၉၅၅ ဖွင့်လာတဲ့ သတင်းက ၅ နှစ်ကျော် ၆ နှစ်ထဲမှာ ရှိပြီ။ အဲဒီထဲမှာမှ ငါတို့ စည်းကမ်းအမဲဆုံး အခုနှစ်ရဲ့ ကျောင်းသားသစ်တစ်ယောက်ပဲ သူပြောချင်တာပြောပြီး ခေတ်သွေးတစ်ယောက် အခန်းထဲက မြေနှင်းဖတ်ပေါ်မှာဖြစ်သလို လှဲအိပ်ပစ်လိုက်သည်။”

ထိုအပြုအမူကို ကြည့်ကာ သူ့ဘေးမှ သူ့ဘေးမှာ နှစ်ခေါင်းရုံလိုက်မိ၏။

ဒါကို သူက မြင်ဖြစ်အောင် မြင်ပြီး ပြန်၍ မျက်စိစောင်းထိုးပစ်လိုက်သည်။ ပြီး ကြမ်းပြင်ပေါ်တွင် ခူးပါထား၍ နှိပ်နေလိုက်သေး၏။

ထိုအချိန် အခန်းအတွင်း...

ဘယ်ကမှန်းမသိဘဲ အသံနက်နက်ကြီးတစ်ခု ရုတ်တရက်ထွက်ပေါ်လာလေ၏။

‘မင်္ဂလာပါ သားတို့၊ သမီးတို့၊ ဂိမ်းကစားပွဲကစားအားလုံးကို ကြိုဆိုပါတယ်’

အသံဩဇာက ပြတ်ရှုရှုနိုင်လွန်းလှ၏။

အသံကြားပြီး တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် မေးခေါ်

ကြ၏။ မယုံတစ်ဝက် ယုံတစ်ဝက်ဖြင့် ကိုယ်စီမျက်မှောင်ကြွတ်နေကြ၏။

အသံနက်ကြီးမှ ဆက်ပြီး...

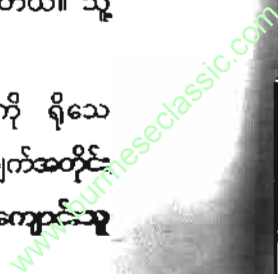
‘ဒါဟာ 1၉၅၆ သက်တမ်း ၆ နှစ်ပြည့်တဲ့ အထိမ်းအမှတ်ပါ။ တိုက်တိုက်ဆိုင်ဆိုင်ပဲ။ ကျောင်းစာကြည့်တိုက်ရဲ့ စည်းကမ်းချက် ၆ ချက်အတိုင်း တစ်ချက်စီနဲ့အညီ ကျောင်းသားတစ်ဦးစီ နှစ်စဉ်ထွက်ပေါ်လာပါတယ်။’

အဲထဲမှာမှ...

No.1 (စာကြည့်တိုက်သည် ဗဟုသုတပေါင်းစုံတည်ရာ သင့်နှလုံးသားအာဟာရဘဏ်)ဆိုတဲ့အတိုင်း နှလုံးရည်ပြည့်ဝတဲ့ ကျောင်းသားမောင်သီဟဟာ ကျောင်းတက်နှစ် ၂၀၀၈ ခုနှစ်မှာ ပေါ်ထွက်ခဲ့ပါတယ်။

No.2 (စာကြည့်တိုက် ပြင်ပသို့ စာအုပ်များငှားရမ်းခြင်းမပြု)ဆိုတဲ့အတိုင်း ပြောစကားနားထောင်ပြီး စာတော်တဲ့ ကျောင်းသူတစ်ဦး ၂၀၀၉ ခုနှစ်မှ ပေါ်ထွက်ခဲ့ပါတယ်။ သူ့အညံ့က ကျောင်းသူမခင်မာသင်းပါ။

No. 3 (သင့်စာအုပ်ကဲ့သို့ စာအုပ်များကို ရိုသေစားစား တန်ဖိုးထားတတ်ပါစေ)ဆိုတဲ့ စည်းကမ်းချက်အတိုင်း ၂၀၁၀ ခုနှစ်မှာတော့ စာပေကို ချစ်မြတ်နိုးတဲ့ ကျောင်းသူ



တစ်ယောက် ပေါ်ထွက်လာပြန်ပါတယ်။ သူက နိုးနိုးလှုပ်လှုပ် ခေါ်ပါတယ်။

အဲလိုပဲ...

No.4(စာအုပ်စာပေဖတ်ကာ သင့်ကိုယ်သင် လျှို့ဝှက်အောင် ဖြည့်ပါ)ဆိုတဲ့ စည်းကမ်းအတိုင်း ၂၀၁၁ ခုနှစ်မှာ တော့ ကျောင်းသား မောင်ဝသုန် ပေါ်ထွက်လာတယ်ဆိုတော့။ ဒါပေမဲ့ သူ့ကြည့်ရတာ ကိုယ့်ကိုယ်ကိုယ် Over Confidence ဖြစ်ပြီး ပညာဂုဏ်မောက်နေပုံပါပဲ။ သို့သော် သူက စာတော်တဲ့ကျောင်းသားအမှန်ဖြစ်လို့ ဒီဂိမ်းထဲက ထည့်သွင်းလိုက်ရပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့...

၂၀၁၂ ခုနှစ်မှာလည်း No.5 စည်းကမ်းနဲ့အညီ (ပညာကို ဝေငှပါ)ဆိုတဲ့အတိုင်းပဲ။ ပညာမှန်သမျှ သူတစ်ပါးက မျှဝေချင်စိတ်အပြင် ကောင်းမွန်တဲ့ ကိုယ်ချင်းစာတရားနဲ့အညီ စာတော်တဲ့ကျောင်းသူတစ်ယောက် ပေါ်ထွက်လာပြန်တယ်။ သူက ဟောဒီထဲက သဏ္ဍာဆိုတဲ့ ကျောင်းသူပဲဖြစ်ပါတယ်။

အဲ...

နောက်ဆုံးမှာတော့...

No. 6(သင်ဖတ်လက်စ စာအုပ်များကို မှတ်သားရန်)

ဆုကံရှိရာ စာမျက်နှာများအား ခေါက်ချိုးခြင်းမပြုရ။)ဆိုတဲ့ စည်းကမ်းချက်ကို သွေဖယ်ပြီး စည်းမဲ့ကမ်းမဲ့ ကျောင်းပျက် ခဲ့တဲ့ ကျောင်းသားတစ်ဦး အလိုလိုပေါ်ထွက်ခဲ့တယ်။

ဒါ ဖော်မြူလာအမှန်ပါပဲ။

ဘာကြောင့်လဲဆိုရင် သေချာကြည့်တဲ့အခါ ကျောင်း အကြည့်တိုက်က စည်းကမ်းချက်နဲ့ပါတ် 3 နဲ့ 6ဟာ သဘော တရားချင်းဆင်တူနေတဲ့အတွက် နံပါတ် 6ကို ပြောင်းပြန်လှန် ဆိုလူတစ်ယောက် ပေါ်ထွက်လာမှကို ဖြစ်မှာပါ။

အဲအတွက် သူဟာ ကျောင်းတစ်ကျောင်းလုံးရဲ့ အဓိကစည်းကမ်းချက်ဖြစ်တဲ့...

'ကျောင်းမှန်မှန်တက် စာမခက်' ဆိုတဲ့ ဆောင်ပုဒ်ကို စည်း တော်လှန်နိုင်ရဲတဲ့လူ ဖြစ်ကိုဖြစ်ရပါမယ်။ သူ့နာမည် သ ခေတ်သွေးလို့ ခေါ်ပါတယ်။

အဲဒီလို စည်းလွတ်ဘောင်လွတ်ကျောင်းသားမျိုး ပေါ် ထွက်လာမှလည်း အတော်ဆုံးကျောင်းသားတွေချည်း လက် တွေယှဉ်ပြိုင်ကြရမယ့် ဟောဒီ Special Challenge ဂိမ်းကို စတင်နိုင်မှာပါ။ စတင်အသက်သွင်းနိုင်မှာပါ။

ဂိမ်းဖြစ်စဉ်ပေါ်ပေါက်လာပုံအား ကြားပြီး တစ်ဦးကို တစ်ဦး အကြည့်ချင်းဆုံမိကြသည်။

အဓိကကတော့...

ထိုထဲရှိ ကျောင်းသား (ကျား)သုံးဦးထဲတွင် စည်းမျဉ်းကမ်းမဲ့ကျောင်းသား ခေတ်သွေးဆိုတာ ဘယ်သူလဲဟု တစ်ယောက်ကိုတစ်ယောက် မေးချင်နေသည့်သဘော။

ထိုအခိုက်မှာပင် အခန်းထောင့်၌ သွေးအေးလျက်ရှိသော ခေတ်သွေးက သီချင်းတစ်ပုဒ်အား ရုတ်တရက်ထချီလိုက်၏။

‘xx ဒီဘဝတစ်ခုမှာ သူငယ်ချင်းများစွာ ဆုံတွေ့ခဲ့ရူးxx’

‘မင်းအပေါက်ကို ပိတ်စမ်း၊ ခေတ်သွေးဆိုတာ မင်းမို့လား’

သူ့အား ဝသုန်က ဒေါသအဟုန်ဖြင့် အမိန့်ပေးရင်း မေးခွန်းထုတ်လိုက်၏။

ဒါကို ခေတ်သွေးက...

‘ပိတ်ပါတယ်၊ အပေါက်က ဖွင့်မရအောင် ပိတ်ထားလို့လည်း တို့သူငယ်ချင်းတွေအားလုံး ဟောဒီအခန်းထဲမှာ ပိတ်မိနေတာပေါ့၊ မှန်ပါတယ်၊ ခေတ်သွေးဆိုတာ ငါပါပဲ၊ အဲလောက်လည်း ဒေါသမကြီးပါနဲ့ သူငယ်ချင်းရာ၊ ပြီးတော့လည်း ပြီးသွားမှာပေါ့’

ဘုန်းကြီးစာချခံရသလို ဒေါသထွက်ပြီး ဝသုန်က ထိုးမလိုဟန်ဖြင့် ခေတ်သွေးဆီ ပြေးအလာစီ သဉ္ဇာမှ ရှေ့ကနေ ပိတ်ရပ်လိုက်ပြီး...

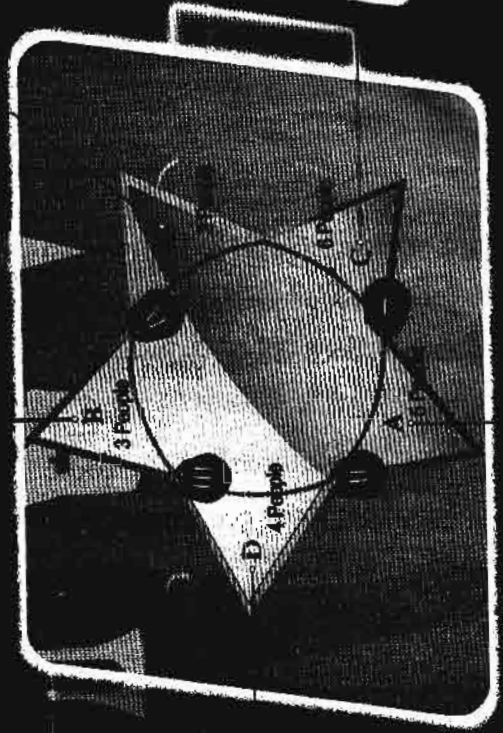
‘သူပြောတာ ဟုတ်တယ်၊ this too will pass way အချိန်တန်ရင် အားလုံးပြီးသွားလိမ့်မယ်၊ ဒီအချိန်မှာ ငါတို့အားလုံး ဒီထဲကနေ ဘယ်လိုထွက်ရမလဲပဲ ဝိုင်းစဉ်းစားကြရမယ်’

ကြားထဲက သူမ ဝင်ဖြည့်မှပဲ ပွဲက ငြိမ်သက်သွားလေသည်။

ထိုခဏမှာပင် အခန်းနံရံ ဖြူလွလွပေါ်ဝယ် (digital wallpaper) ပါးလွှာသောပုံရိပ်တစ်ခု တရွေ့ရွေ့ထင်ဟပ်လာ၏။

လေဆာရောင်ခြည်တန်းနှင့် ဆလိုက်ထိုးပြထားသလို (digital) ပုံရိပ်က ရှင်းလင်းပြတ်သားလှပါသည်။

(Touch screen) ဖြင့် အလုပ်လုပ်သော ထို wall-paper ပေါ်က ထင်ဟပ်ပုံရိပ်ဆိုသည်မှာ...



• s. Ruff

• Ruff

*

(digital) ပုံရိပ်ကို မြင်ပြီး အားလုံး ဝါးတားတား
ဖြစ်နေကြသည်။ ကြက်ကြီးလည်လိမ်ထားသလို...

တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် မျက်စပစ်ပြီးလည်း
မေးငေါ့နေကြ၏။

ဘာကို ဆိုလိုချင်တာပါလိမ့်?

ခေတ်သွေးကတော့ ခေါင်းလေးတညိတ်ညိတ်ဖြင့်
တွက်ဆကြည့်နေမိသည်။ ပုံရိပ်ပေါ်က ဖြစ်နိုင်ချေများကို
ဆက်စပ်ကြည့်၏။ ဟုတ်ပြီ။ ဆိုလိုချက်ကို သဘောပေါက်
ပြီး...

သူက ဦးဆောင်ရှင်းပြလိုက်၏။

‘ငါတို့ လူ ၆ ယောက်ရှိတဲ့ အခု အခန်းဟာ (C)
ဆိုရင် နောက်ထပ် အခန်းထဲရောက်ဖို့ လူ ၅ ယောက်ပဲ
ဒီအခန်းထဲက ထွက်ခွာနိုင်မယ်’

သူပြောတော့ နိုးနိုးက သိချင်တာ ဝင်မေးလိုက်၏။

‘ဒါဆို ဒီအခန်းထဲမှာ တစ်ယောက်ကျန်ရစ်ခဲ့မှာပေါ့’

‘အဲ့တစ်ယောက်က ဘယ်သူဖြစ်မလဲ?’

ခင်မာသင်းကပါ ပျာပျာသလဲဝင်မေးပြန်သည်။

သဉ္ဇာက ထက်မြက်ပါးလျသော နှုတ်ခမ်းတစ်စုံ

ဖြင့်...

‘ကံမကောင်းတဲ့ လူတစ်ယောက်ဖြစ်မှာပေါ့’

ထိုအခါ သီဟနှင့် ဝသုန်က အကြည့်ချင်းဆိုင်ကြည့်

ရင်း ဘာရယ်မသိ မေးကြောများပါ တင်းထားကြလေ၏။

သူတို့ပုံစံက ဇာတ်ဆရာအလိုကျ ရှင်ဆို ရှင်၊ သေဆို

သေ ကျရာဇာတ်ရုပ်မှာ ကပြအသုံးတော်ခံဖို့ အဆင်သင့်ဖြစ်

နေတဲ့အတိုင်း။

ခေတ်သွေးက ဆက်ပြီး...

‘ဒီနည်းအတိုင်းပဲ Levelတစ်ခုချင်းစီကို ဖြတ်ကျော်

ရင်း နောက်ဆုံးအခန်း Eထဲရောက်တဲ့အချိန်မှာတော့ လူနှစ်

ယောက်ပဲ ကျန်လိမ့်မယ်ထင်တယ်’

ဟု သူတွေ့မိတွေ့ရာကို ကောက်ချက်ဆွဲပြောချလိုက်

၏။

တစ်ဖန် သီဟက ရှုတည်တည်ဟန်ဖြင့်...

‘ဒါဆို ငါတို့ အခု ဘာဆက်လုပ်ကြမလဲ’

ထိုအချိန်...

အခန်းအတွင်း အသံနက်ကြီးက အမိန့်ထုတ်ပြန်လိုက်

၏။

ဂိမ်းအား စတင်ကစားနိုင်ရန်အတွက် နံရံကပ်စပီကာ

များကနေ ဂိမ်းစည်းမျဉ်းများ ပေါ်ထွက်လာပါတော့သည်။



*

Game Level I ၏ ပေးချက်များ

ပုံပါအတိုင်း...

အခန်း (C) မှ အခန်း (A) ထဲသို့ ထွက်ပေါက်မှတစ်ဆင့် လူ ၅ ယောက်သာ ဖြတ်ကျော်နိုင်ပေလိမ့်မည်။

အခန်းအတွင်းရှိ ပစ္စည်းတစ်ခုစီတွင် ကိန်းစဉ်တန်းတစ်ခုစီ ဝှက်ထားပါသည်။

ပစ္စည်းလေးမျိုးတွင် ကိန်းတန်း ၄ မျိုးရှိနေမည်။

ထိုထဲမှာမှ (၅ လုံးပါ) ပဉ္စမမြောက်ကိန်းစဉ်တန်းအား ဖော်ထုတ်၍ ကိုယ်ပိုင် password များကို ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး အခန်း (C) မှ (A) ထဲသို့ အလိုလိုရောက်ရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ပေးထားသောသတ်မှတ်အချိန် ၂၅ မိနစ် ဖြစ်၏။

ယခုအချိန်မှ စတင်ပြီး

ဂိမ်းအား ပျော်ရွှင်ရင်ဖိုစွာ

ကစားနိုင်ပါပြီ။

Loading....

*

အစီအစဉ်ကြေညာပြီးပြီးချင်း မျက်ကလူးဆန်ပြာဖြင့်
နန်းက ဘေးမှ သီဟ၏ လက်ပတ်နာရီအား ဆွဲယူကြည့်
ချိန်၏။

အချိန်က 9:35 am တိတိ။

ဆိုရင် ပေးထားချိန် 25 မိနစ်ပေါင်းစပ်လိုက်ပါက

(10:00 am) ထိပဲ အချိန်ရှိလေသည်။

ဝသုန်နှင့် ခင်မာသင်းကတော့ အခန်းအတွင်း အသင့်
နေသော ပစ္စည်းတစ်ခုချင်းစီအား လိုက်လံစစ်စုကြည့်နေပြီ။

ပစ္စည်းပစ္စယတွေထဲမှာ ရှေးဟောင်း TV တစ်လုံး။

အထိတစ်ခွက်၊ မော်ဒန်ပန်းချီကားတစ်ချပ်နှင့် အန်းတီဒီပီယာ
တို့သည် တစ်နေရာဆီ ဖရိုဖရဲတည်ရှိနေကြ၏။

ထိုထဲမှာမှ ရှေးဟောင်း TV နားတွင် ဝသုန်နှင့် ခင်

သင်းတို့သည် ယောင်လည်လည်ဖြင့်။

ကိန်းစဉ်တန်းတစ်စုံတစ်ရာ တွေ့လိုတွေ့ငြား အဲဒါ
အယက်စူးစမ်းရှာဖွေနေကြသည်။

သီဟကတော့ မော်ဒန်ပန်းချီကားရှေ့ စူးစိုက်ကြည့်
ရင်း ပန်းချီသဘောရားအား လေ့လာနေသည်တော့ မဟုတ်

ပန်းချီစုတ်ချက်များကြား၌ ကိန်းစဉ်တန်းတစ်ခု
မြှုပ်နှံထားမလားဆိုပြီး အသေးစိတ် ခွဲဖြာကြည့်နေသည်။

ပီယာနိုရှေ့မှာတော့ သဗ္ဗာက ရှုတည်တည်နှင့်
ထိုင်ရင်း သူမ၏ လက်ချောင်းလေးများကို ခလုတ်များ
တင်၍ လှုပ်ရှားလိုက်သည်။

ထွက်ပေါ်လာသည့် သံစဉ်က ငြိမ်ညောင်းသော်လည်း
နုတ်ခိမမှန်ရင် သာယာနာပျော်ဖွယ် မရှိ။

အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် အန်းတီတီပီယာနို၏ ခလုတ်
၅ ခုမှာ နဂိုကတည်းက ပြုတ်ထွက်နေခြင်းကြောင့်ပင်။

ပီယာနိုနှင့် သူမအနားသို့ ခေတ်သွေး ရောက်လာ
ခပ်တိုးတိုးလေး ပြော၏။

‘အရမ်းချစ်စရာကောင်းတာပဲ’
‘ဘာလဲ၊ သဗ္ဗာ အခုတီးနေတဲ့ စန္ဒရားလက်သံ
ပြောတာလား’

သဗ္ဗာကလည်း ပါးလှုပ်သောမိန်းကလေး ပီယာနို

ခေတ်သွေး၏ ကွန်ရက်မှ ရအောင်ရုန်းထွက်ပြေး
သည်။ သေရေး ရှင်ရေးအခြေအနေမှာ သူတို့နှစ်ဦးက အရေး

ရှိမိမ့်ဆန်နေသေး၏။
ခေတ်သွေးက ပီယာနိုခုံအား ပတ်သွားပြီး အရှေ့တည့်

ညည့် ခုံပေါ်လက်ထောက်ကာ...
‘သံစဉ်ရော လူရော ချစ်စရာလေးပါပဲ၊ ဒါပေမဲ့...’

သူမကို ကြည့်ပြောနေသော သူမကားအား ဖြတ်
အ...

‘ဒါပေမဲ့ ဘာဖြစ်လဲ၊ ပီယာနိုမှာ ခလုတ်ငါးခုမပါဘူး
အ ဟုတ်တယ်မို့လား’

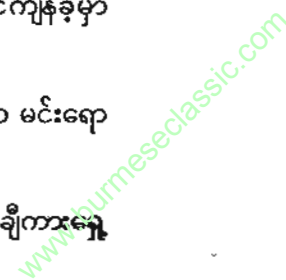
‘အင်း... ပီယာနိုမှာ မပါတဲ့ အဲဒီခလုတ်ငါးခုရဲ့
ဗျာယ်ကို မင်း သိမှသိပါ့မလားလို့ စိုးရိမ်မိလို့ပါ’

‘Thank! ခုလို သဗ္ဗာကို အသိပေးတဲ့အတွက် ရှင်ကို
ကျေးဇူးပါ၊ ဒါနဲ့ ရှင်ရော နံပါတ်တစ်ခုခုကို အချိန်မီမရှာတော့

အား၊ ကိုယ်ပိုင် password ရှင်မတွေ့ရင် ရှင်ကျန်ခဲ့မှာ
ပဲ’

‘ဟင့်အင်း... အချိန်တန်ရင် ဒီအခန်းထဲမှာ မင်းရော
အရာ မကျန်ခဲ့ဘူးဆိုတာ သေချာပါတယ်’

သူတို့နှစ်ဦး စကားလက်ဆုံကျနေခိုက် ပန်းချီကားရှေ့



၈၈

သည်အောင်

တွင် ရုပ်နေသော သီဟတစ်ယောက် ဝမ်းသာအားရထအောင်
လိုက်၏။

"that's Right!"

သေချာပြီ။

သူတစ်ယောက်ပဲ မြင်နိုင်သည့် ပန်းချီကားတစ်ချက်
၌ ကိန်းစဉ်တစ်ခုအား သူ ရှာဖွေတွေ့ရှိသွားလေပြီ။

သူ့ဆီသို့ ကျန်တဲ့ ၅ ယောက် လှည့်ကြည့်လိုက်ကြ

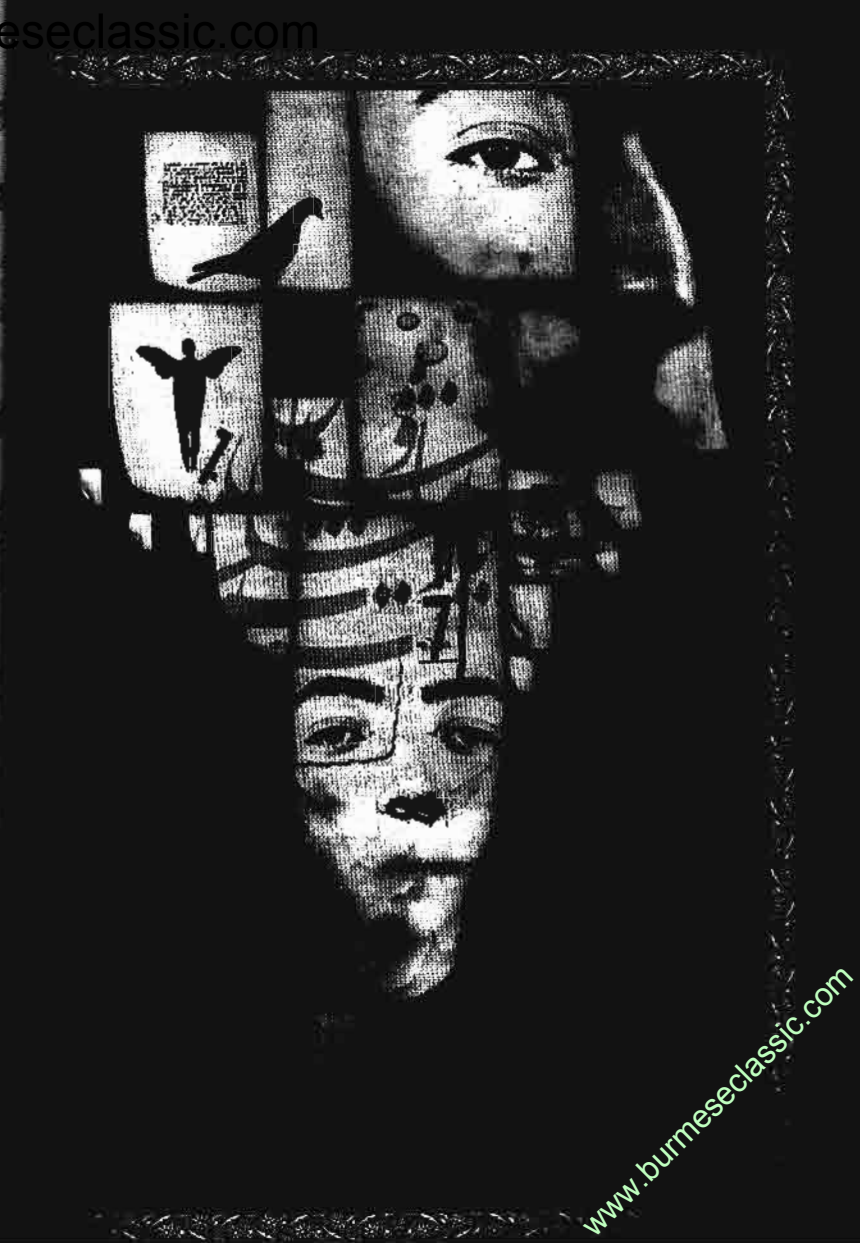
၏။

ထိုအချိန်ကား...

9:45 am ရှိနေပြီ။

အားလုံးကို သီဟက လက်မထောင်ပြရင်း မိန့်
ကြီးပြုံးပြနေ၏။

မော်ဒန်ပန်းချီကားထဲတွင် ဝှက်ထားသော (၈၀၀
၅ လုံးပါ) ကိန်းစဉ်တန်းရှိ ဂဏန်းတစ်လုံးချင်းစီအား သူ
လက်ဖြင့် အစဉ်လိုက်ထိတွေ့နေပုံမှာ...



ဖော်ပြပါပန်းချီကားပေါ်ရှိ 17458 ဂဏန်းတစ်လုံး
 နှင်းစီအား သူ့လက်ဖြင့် အစဉ်လိုက်ထိတွေ့ရင်း သူသည်
 နှင်းတွင်းမှ တစ်စစ ကွယ်ပျောက်သွားချေပြီ။
 ထိုနည်းကြောင့်...
 အခန်းအတွင်းမှ ထွက်ခွာနိုင်မည့် လူ ၅ ယောက်ထဲ
 တွင် သီဟသည် ပထမဆုံးတစ်ယောက် ဖြစ်သွားပါသည်။
 ထို့နောက်...
 နောက်တစ်ယောက် ဖြစ်နိုင်ချေရှိသည့် ဝသုန်သည်
 နောက်တွင် TV နားမှ တစ်ဖဝါးမျှမခွာဘဲ TV အား ဖင်ပြန်
 ခေါင်းပြန် စစ်ဆေးနေ၏။ သူ့နားတွင် ခင်မာသင်းခမျာလည်း
 တောင်ကြောင့်လေးထိုင်ရင်း ထို TV အား မျက်တောင်မခတ်
 နင်း ကြည့်ရှုနေ၏။

ရှေးဟောင်း TV ၏ တစ်နေရာ၌ serial နံပါတ် တစ်စုံတစ်ရာပါရှိမလားဆိုပြီး ခင်မာသင်းက သူ့ထံမှ TV အား ဆွဲလုကြည့်၏။

မတွေ့။ TV မှာ ဘာဆိုဘာမျှ ရေးမထား။

ယခုအဆင့်တွင် ဝသုန်နှင့် ခင်မာသင်းတို့သည် အပြိုင်အဆိုင် ကိုယ်ရည်သွေးနေကြပါသည်။

အခြားတစ်နေရာ၌ ကော်ဖီခွက်ကို အပတ်ပေါင်းများစွာ လှည့်ပတ်စူးစမ်းရင်း နီးနီးမျှလည်း တစ်ယောက်တည်း ယောက်ယက်ခတ်နေပါသည်။

အားနေရင် အရေးတကြီး လုပ်စရာရှိတာမလုပ်ဘဲ သူငယ်ချင်းများစွာ သီချင်းအား လေချွန်နေနိုင်သေးသည့် ခေတ်သွေးကိုကြည့်ပြီး သူ့အတွက် သဏ္ဍာ အားမလိုအားမရ ဖြစ်လာ၏။

ထို့ကြောင့်...

'နင် ကိုယ့်အသက်ကိုယ်နှမြောရင် နံပါတ်တစ်ခုခု တွေ့အောင် အမြန်ရှာလေဟာ'

ဟု သူမက စာနာစိတ်နှင့် ထပ်မံလှုံ့ဆော်ပြော၏။

ကိုယ်ပိုင် password တစ်ခုကို ပထမဆုံးရှာဖွေတွေ့ရှိ

သွားသည့် သီဟ၏ ပန်းချီကားရှေ့တွင် မတ်တတ်ရပ်ကြည့်ရင်း ခေတ်သွေးက လှည့်ပြောလိုက်သည်။

'ငါ့အတွက် စိတ်မပူပါနဲ့ဟာ၊ အချိန်တန်ရင် လေးယောက်ရှာလို့ရတဲ့ နံပါတ်စဉ်တွေကနေ ဖြစ်နိုင်ချေရှိမယ့် ပစ္စမမြောက်ကိန်းတန်းကို ရအောင်စဉ်းစားပြီး ငါထွက်လာနိုင်မှာပါ။ game level I ရဲ့ ပေးချက်အတိုင်းပေါ့။ နောက်တစ်ခန်းမှာ ငါတို့ ထပ်ဆုံကြမယ်လေ။ ဝီယာနိုပေါ်က နင့်နံပါတ် နင်သိရင် ဒီအခန်းထဲက အရင်ထွက်နှင့် အချိန်သိပ်မရှိဘူးဟာ' သူပြောမှပဲ သဏ္ဍာ လက်ကနာရီအား ကြည့်လိုက်မိသည်။

ထိုအချိန် ထိုနာရီကား 9:50 am တိတိဖြစ်နေပြီ။

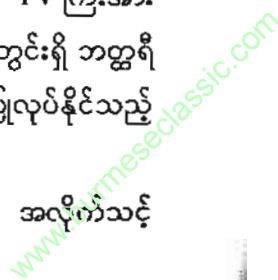
Level I ၏ သတ်မှတ်ချိန်က 10:00 am ထိပဲရှိမည်

ဆိုလျှင်...

'ဗုန်း...'

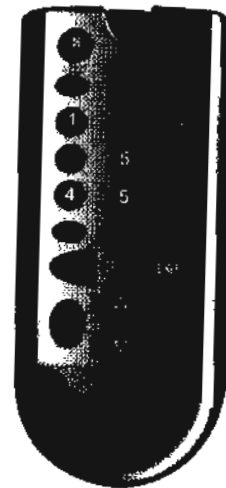
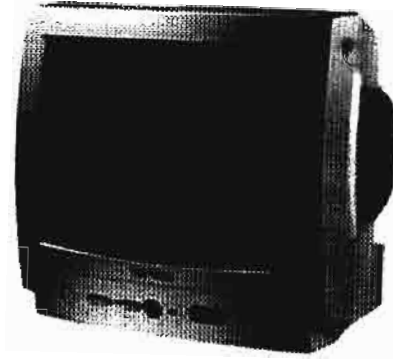
ဝသုန် လက်ထဲကနေ ရှေးဟောင်း TV ကြီးအား မြှောက်၍ ကိုင်ပေါက်ပစ်လိုက်သည်။ TV အတွင်းရှိ ဘတ္တရီ ခြောက်ထည့်တဲ့ အံအတွင်းမှ အဖွင့်အပိတ်ပြုလုပ်နိုင်သည့် ရီမုဒ်ကွန်ထရိုးတစ်ခု ထွက်ကျလာ၏။

ထို TV ရီမုဒ်အား ခင်မာသင်းက အလိုက်သင့်



ကောက်ယူမည်အပြု ဝသုန်က ပြေးဝင်လာပြီး ဆောင့်တွန်းချ
လိုက်၏။ အရှိန်အတော်ပြင်းပါသည်။

ခင်မာသင်းတစ်ယောက် ဆော့စရာအရုပ်လေးတစ်ရုပ်
လို အခန်းထောင့်သို့ လွင့်စဉ်သွားလေသည်။
ပြီးနောက်...





ထို ရီမုဒ်ပေါ်က (13545)ဂဏန်းများအား အစဉ်
လိုက်နှိပ်သွားရင်း ဝသုန်သည်လည်း ထိုအခန်းထဲမှ တယုယု
ကွယ်ပျောက်သွားပါတော့သည်။ TV ရီမုဒ်မှာတော့ နေရာမှာ
တင် ကျကျန်ခဲ့လေ၏။

သွေးစို့နေသော နဖူးထောင့်ကို လက်ဖြင့်စမ်းကြည့်
ရင်း ခင်မာသင်း မျက်ရည်ဝဲတက်လာ၏။

သူမစိတ်ထဲ ဝမ်းနည်းစိတ်ကပါ ပြည့်တက်လာ၏။
သူမအနားသို့ သွားရောက်၍ ခေတ်သွေးနှင့် သဗ္ဗာ
တို့က ဖေးမထူပေးကြသည်။

ခင်မာသင်းတစ်ယောက် လောကကြီးကို နားလည်
လိုက်ပြီ။

တကယ်တော့ လူဆိုသည်မှာ ကိုယ်က လွဲ၍ ဘယ်
သူမျှမရှိတတ်ကြောင်း၊ နောက်ဆုံး၌ ကိုယ့်ရဲ့အချစ်ဆုံးဟာ
ကိုယ်ပဲဖြစ်ကြောင်း လက်ခံလိုက်ပါသည်။

၉၈

သည်ခေတ်နေ

ထိုအခိုက်...

ကော်ဖီခွက် လက်ကိုင်ကို မိမိရရဆုပ်ကိုင်ရင်း...

‘သုံး’

ဟု ကျယ်လောင်စွာအော်ရင်း နိုးနိုးသည်လည်း နေရာ
မှ မှန်ဝါးစွာ ပျောက်ကွယ်သွားလေပြီ။

ထိုသို့ သူမ၏ ရုပ်သဏ္ဍာန်တစ်ခုလုံး အစပျောက်သွား
ချိန်၌ ကျကျန်ရစ်ခဲ့သော ကော်ဖီခွက်ပုံစံဆိုသည်မှာ...



BURMESE CLASSIC

ထိုပုံစံပင်ဖြစ်၏။

သူမ ကျန်ရစ်ခဲ့သော ကော်ဖီခွက်အား ကောက်ယူပြီး သဉ္ဇာက ခင်မာသင်းလက်ထဲသို့ ထည့်ပေးလိုက်၏။

နောက်ထပ်လိုက်လုပ်ပြီး စမ်းသပ်ကြည့်ခိုင်းမည့်ပုံ ရ၏။

ထိုအခါ ခေတ်သွေးက အရာရာတွေးဆပြီးဟန် ဖြင့်...

‘ဟင့်အင်း... အဲဒီဂဏန်းတွေကို နှစ်ယောက်လုပ် ပြီး နှစ်ယောက်လိုက်ထွက်ဖို့ မဖြစ်နိုင်ဘူး၊ အဲတော့ သဉ္ဇာ၊ နင် ရှာတွေ့ထားတဲ့ ပီယာနိုပေါ်က ကိန်းတန်းကို နင်တို့နှစ် ယောက် အတူအသုံးပြုပြီး သူ့ကိုပါ ခေါ်သွားလိုက်၊ ငါက ဒီအခန်းထဲမှာ ကျန်ခဲ့လည်း ဘဝမှာ ဘာမှမထူးတဲ့ကောင်ပါ’ ဟု ပြောပြီးပြီးချင်း သူမလက်ထဲသို့ ခင်မာသင်းအား အပ်နှံပေးလိုက်၏။



ထိုအချိန်သည်ကား...

10 နာရီတိတိပြည့်ရန် 3 မိနစ်အလို။

သူမ၏ ဦးခေါင်းအား ဘယ်ပြန်ညာပြန်ယမ်းခါနေရင်း မှ ခင်မာသင်းတစ်ယောက် ဘာမပြော ညာမပြောဘဲ မျက်နှာ ချင်းဆိုင်သို့ ပြေးချသွား၏။

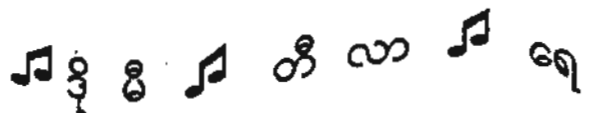
တစ်ဟုန်ထိုး အရှိန်ဖြင့်...

အခန်းနံရံအား သူမဦးခေါင်းနှင့် ပြေးဝုန်းလိုက်ခြင်း ဖြစ်သည်။

နံရံဖြူလွှလွှပေါ်တွင် သွေးနီစများ 'ရဲခနဲ' လွင့်စဉ်သွား ပါတော့သည်။ ဆိုးဝါးသောက်ကြမ္မာက လူတစ်ယောက်ကို ထိုအခန်းထဲမှာတင် ကွက်ချန်ခဲ့လိုက်၏။ မျက်စိတစ်မှိတ် အတွင်း အဖြစ်အပျက်က မြန်ဆန်လွန်းသည်။ သူတို့အတွက် အချိန်ကလည်း သိပ်မရှိတော့။ ထို့ကြောင့်...

ဖြစ်လာသမျှ အရာရာ သဗ္ဗေသတ္တာဟု သဘောထား ရှိ နောက်ဆုံးမိနစ်၌ သူတို့နှစ်ယောက်ပေါင်းပြီး အလုပ်တစ်ခု အား အတူတူလုပ်ဆောင်လိုက်ကြလေတော့သည်။

နှစ်ယောက်ပေါင်း လက်အစုံဖြင့် ရွေ့လျားထိခတ် လိုက်သော ပီယာနိုပေါ်က ပျောက်ဆုံးခလုတ် ၅ ခုမှာ...



ဒီ မီ တီ လာ ရေ...

1 3 7 6 2

ဂီတ၏အခြေခံအသံ 'ဒီ... ရေ... မီ... ဟာ... ဆို... လာ... တီ' အသံခုနစ်သံအနက် 'ဒီ... မီ... တီ... လာ... ရေ' အသံငါးသံမှာ "1 3 7 6 2" ဝင်ဖြစ်၏။ (မှတ်ချက် ထိုဂီတအသံတို့ကို တီထွင်သူမှာ ဂရိသင်္ချာပညာရှင် ပိုက်သာ ပိုရ Pythagoras ဖြစ်သည်။)



**Congraulation
Level I
Complete**

ခေတ်သွေး	100%
သဗ္ဗာ	100%
သီဟ	100%
နိုးနိုး	100%
ဝသုန်	100%
ခင်မာသင်း	(-)

Scene: 5

Level 1 ကို ဖြတ်ကျော်ပြီးနောက် ဒုတိယမြောက်

အဆင့် (A) ထဲ၌ လူငါးယောက်စုံနေပြီ။

မိန်းမတစ်ယောက်နှင့် ဖက်ပြီး အသက်လုထွက်ပြေး

လာသည့် ဝသုန်က ရိသဲသဲစကားဖြင့် သူ့အား ခရီးဦးကြိုပြု

သည်။

‘နေစမ်းပါဦး... ကိုယ်ပိုင် password တစ်ခုကို

ယောက်ပဲသုံးပြီး ထွက်လို့ရတာ မဟုတ်ဘူးလား၊ အခု

အဆင့် မင်းနဲ့ သူဟာ နှုတ်စာတစ်ခုတည်းကို အသုံးပြုပြီး နှစ်

ယောက်အတူထွက်လာနိုင်တာ ဘာသဘောလဲ’

ခေတ်သွေးနှင့် သဏ္ဍာတို့နှစ်ယောက်ကို မလိုတမာ

ထင်စဉ် မေး၏။

ဒါကို ခေတ်သွေးက ပီရီသေသပ်သော စကားလုံး
ဖြင့် ပြန်ရှင်းပြလေသည်။

‘Level I ထဲမှာ...

(မော်ဒန်ပန်းချီကားပေါ်က တစ်ဆင့်)

သီဟရရှိလိုက်တဲ့ ကိုယ်ပိုင် password = 1 7 4,

(ရှေးဟောင်း TV ရီမုဒ်ကတစ်ဆင့်)

ဝသုန် ရလိုက်တဲ့ ကိုယ်ပိုင် password = 1 3 5,

(ပီယာနိုက တစ်ဆင့် ‘ဒိုမီတီလာရေ’

ဆိုတဲ့ နုတ်ခံအတိုင်း) သဉ္ဇာ ရလိုက်တဲ့

ကိုယ်ပိုင် password = 1 3 7

(ကော်ဖီခွက်ကနေ) နိုးနိုးရတဲ့ password =

ဆိုရင်

ဂိမ်း Level I ရဲ့ ပေးထားချက်စကားအရ...

အခန်းတွင်းရှိ ပစ္စည်းလေးခုတွင် ကိန်းတန်း ၄

ပေးထားပြီးနောက် (၅ လုံးပါ) ပဉ္စမမြောက်ကိန်းတန်း
အလိုလိုဖော်ထုတ်ပါ။

ဟု ဆိုတဲ့အတိုင်း

ထူးခြားကိန်း (3) တစ်လုံးတည်းဖြင့် အထက်ဖော်
ပါ ကိန်းတန်း ၃ ခုအနက် ရှေ့ဆုံးကိန်းဂဏန်းသုံးလုံးစီ

ရွှေမပြတ်သော ပီယာနိုပေါ်က 1 3 7 6 2 အား နှစ်ကြိမ်
သုံးချ၍ရနိုင်သော ကိန်းတန်းအဖြစ် ရွေးချယ်ကာ နှစ်ဦး

တူ အသုံးပြုပြီး သူနှင့် သဉ္ဇာတို့နှစ်ဦးသည် အရည်အချင်း
လွတ်မြောက်ခဲ့ရပုံကို ခေတ်သွေးက ဒင်ဖျားလည်အောင်

နှစ်ကျလက်ကျ ရှင်းပြလိုက်၏။

ထိုအခါ...

ဝသုန်က လူကြမ်းကြီး ကိုအံ့ကျော်မျက်နှာပေးဖြင့်...

‘အလကားပါကွာ... ကံကောင်းလို့ ကြက်ကန်းဆန်

ဆိုးပြီး ထွက်လာရတဲ့ ကောင်ကများ ရာရာစစ’

‘shut up!’

သဉ္ဇာက ဒေါသသင့်ပြီး ထအော်လိုက်၏။ ပြီး

ကတ်...

‘ဆန်အိုးတိုးတဲ့ ကြက်ကန်းက လူအချင်းချင်း မယုတ်

စရိုင်းစိုင်းဘူး၊ OK’

သူမ၏ တုံ့ပြန်သံက သူ့အရှိုက်ကို အထိနာသွား

၏။ သူနေရာကထလာပြီး ဒေါနှင့်မောနှင့် ပြန်မေးသည်။

‘နင် ဘာစကားပြောတာလဲ?’

ယောက်ျားကြီးတန်မဲ့ မိန်းမတွေနှင့်အပြိုင်ချဲတတ်သော

သူနဲ့ဆီကို ခေတ်သွေးပါ ရောက်ချလာပြီး...

‘ဒီမှာ သူငယ်ချင်း၊ မင်းကိုယ်မင်း သိပ်ဟုတ်လှ
မထင်နဲ့၊ ငါတို့တွေ သတ္တိရှိရှိ တကယ်အရည်အချင်းရှိ
ဟောဒီဂိမ်းကို ယှဉ်ပြိုင်ကြရအောင်၊ ဘဝမှာ ယောက်ျား
ရင် မိန်းမ မဆန်ကြေး၊ ဘယ်လိုလဲ?’

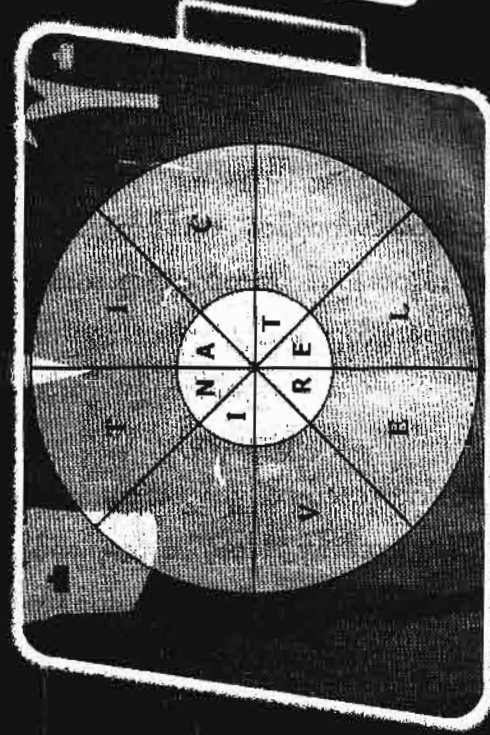
ခေတ်သွေးအပြောမှာ သူ့မျက်နှာကြီးတစ်ခု
ရဲ့ပဒေါင်းခတ်သွား၏။

ဒီပွဲမှာ သိဟနှင့် နီးနီးကတော့ ဘေးကနေ ပွဲကြ
သူများသာ။

ဘယ်သူ ဘယ်သူဘက်ကမှ ဝင်မပါဘဲ သတိပေး
ကြီးစွာဖြင့် နောက်ဆက်တွဲ ဂိမ်း Levelအား စောင့်မျှော်
ပါသည်။

ထိုအချိန် နံရံကပ် wallpaperတစ်ခုနှင့်အတူ စပီ
များ၏ နောက်ကွယ်က အမိန့်ပေးသံကြီး ထွက်ပေါ်လာခဲ့

‘x x
x x
x x x’
❖



the inner circle - clockwise round
the outer circle - just - lockwise round

(ပေးချက်)

အတွင်းစက်ဝိုင်းက နာရီလက်တံအတိုင်းသွားပြီး
ပြင်စက်ဝိုင်းက နာရီလက်တံပြောင်းပြန်အတိုင်း ရွေ့လျား
ပြသောအခါ ယခု အခန်း (A)ထဲမှ ထွက်ခွာနိုင်မည့် သော
တစ်ချောင်းကို ရရှိပါလိမ့်မည်။

(မေးချက်)

စက်ဝိုင်းများအတွင်းရှိ လိုအပ်သည့်ကွက်လပ်လေးခု
နှင့် ဖြစ်နိုင်ချေရှိမည့် စာလုံးတစ်ခုချင်းစီအား တစ်ဦးချင်းစီ
ဖြည့်စွက်နိုင်ပါသည်။ (မှန်ကန်စွာ တစ်ပြိုင်နက်တည်း
ဆိုင်ခွင့်ကျဖြစ်ရန် အထူးလိုအပ်ပါသည်။)

(သက်သေပြရန်)

* သတ်မှတ်ချိန် (3 x 3 = 9) မိနစ်အတွင်း အမြန်ဆုံး
ဖြည့်ဖြင့် လုပ်ဆောင်ပါ။ *

Loading....

အားလုံး မျက်မှောင်ကြီးတွေ ကြုတ်သွားကြ၏။ ပေးထားချိန်က ၉ မိနစ်အတွင်းဆိုပဲ။ ဘာကို ဘယ်လို စလုပ်ကြမလဲ။

နိုးနိုး ဦးနှောက်ခြောက်နေသည်။

ယောက်ျားပီသစွာ ယှဉ်ပြိုင်နိုင်ရန်အတွက် လက်ဦးမှု ခုယူဖို့ငှာ ဝသုန်တစ်ယောက် ပျာယာခတ်နေ၏။

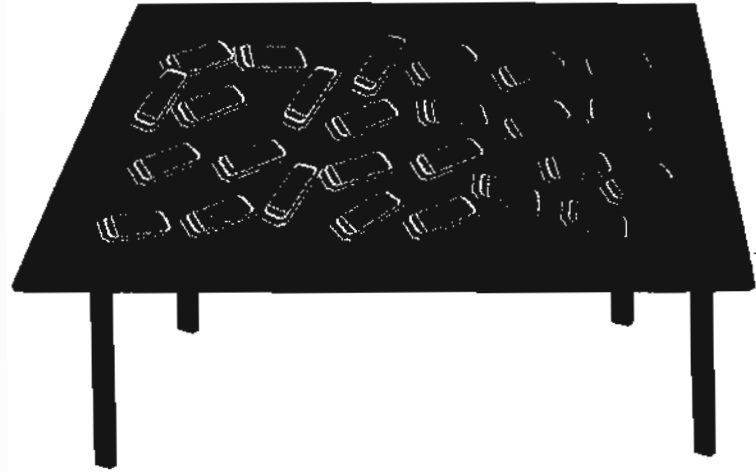
ပုစ္ဆာကို အဖြေရှာနိုင်ရန် ခေတ်သွေးနှင့် သဉ္ဇာကတော့ သူတို့ထုံးစံအတိုင်း အေးစက်စွာပင်။

သူတို့မဟုတ်သလို ခြောက်ကပ်ကပ်နိုင်လှ၏။

အားလုံးထဲမှာ အသက်ကြီးဆုံးကျောင်းသားဖြစ်သူ သီဟ၏ မျက်လုံးများကတော့ ပိပိရီရီ။

အခန်းတွင်းရှိ ပစ္စည်းများပေါ်တွင် သူ၏မျက်လုံးများတို့ ဝေပတ်လှည့်လည်ကစားနေသည်။

ထိုအခန်းတွင်းရှိ စားပွဲခုံတစ်ခုပေါ်တွင် ပက်လက်လှန်လျက် အသင့်ပေးထားသော အရာများမှာ...



ဗျည်းပေါင်း ၂၆ လုံးတည်ရှိနေသော ပုံစံခွက်တုံကင်
ပြားများဖြစ်သည်။

ဖြစ်နိုင်ချေရှိမည့် ဗျည်းလေးလုံးမှာ တစ်ခုမဟုတ်
တစ်ခု ဖြစ်နိုင်သည်။

ဘယ်သူက ဘယ်စာလုံးကို အရင်ရွေးချယ်နိုင်မလဲဆို
တာ စောင့်ကြည့်ရုံပင်။

အချိန်မီတစ်လုံးလုံးကို လုံးဝမရွေးချယ်နိုင်သော
တစ်ယောက်ယောက်တော့ ဒီအခန်းထဲတွင် ကျန်ခဲ့မည်မှာ
ဧကန်မူချ။

ထိုတစ်ယောက်က မည်သူနည်း?

ဘယ်လိုပုံ ဘယ်လိုနည်းဖြင့် ကျန်ရစ်ခဲ့မည်ကို မည်
သူမှ ကြိုတင်မသိရှိသေး။

သူတို့ဘဝက ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် အခုလို ဂိမ်းကစားရာ
တာကိုက စိတ်လှုပ်ရှားဖို့ကောင်းနေသည်။

နောက်တစ်မိနစ် (သို့) နောက်တစ်စက္ကန့်၏ ဟိုဘက် အလွန်တွင် ဘယ်သူ ဘာဖြစ်မည်ဆိုတာကိုက သည်းထိတ် ရင်ဖိုချင်စရာ။

အမှန်တော့ ဖြစ်လာတဲ့ သူတို့ဘဝသည် ဖြစ်လာသမျှ ဖြစ်သလိုနေထိုင်ရင်း ဖြစ်သမျှအကြောင်း အကောင်းချည်းပဲ ဖြစ်သည်။

အခုဆို...

ပေါ့ပေါ့နေ ပေါ့ပေါ့စားပြီး အရာရာ ပေါ့ပေါ့ပဲပဲ တွေးတတ်သည့် ခေတ်သွေးနှင့်ပေါင်း၍ သဗ္ဗာဓမ္မာလည်း ဘယ်အရာကိုမှ တုန်လှုပ်ချောက်ချားခြင်း သိပ်မရှိတော့။

သူတို့နှစ်ယောက်ပေါင်း ခေါင်းထဲတွင် Level II ၏ ပေးချက်အရ နောက်ဆုံးသက်သေပြရန်ဆိုတဲ့ အချက်ကိုပဲ အဓိကတွေးတောနေပုံရသည်။

ခဏကြာ တစ်ဦးကိုတစ်ဦး မျက်စပစ်ပြရင်း အားလုံး ထဲမှာ သူတို့နှစ်ဦးက အဖြေကို စတင်ရရှိသွားပါသည်။

‘သတ်မှတ်ချိန် (3 x 3 = 9) မိနစ်အတွင်း အမြန်ဆုံး နှုန်းဖြင့် လုပ်ဆောင်ခြင်း...’

ဆိုတဲ့ အဓိကသဲလွန်စအရ သူတို့နှစ်ဦး၏ လက်ထဲ တွင် အင်္ဂလိပ်ဗျည်းတစ်လုံးစီ ရောက်ရှိသွားလေသည်။

နေရာတွင် အဖြေမရသေးဘဲ ကျန်ရစ်သူများကတော့ သီဟ၊ နိုးနိုးနှင့် ဝသုန်။

ဘယ်သူက ဘယ်စာလုံးကို ထပ်မံရွေးချယ်နိုင်မလဲ စောင့်ကြည့်ရဦးမည်။

ထို့နောက်...

သီဟနှင့် ဝသုန်တို့သည်လည်း ထိုင်နေရာက ထရပ် လိုက်ကြသည်။

နေရာတွင် နိုးနိုးတစ်ယောက်ပဲ မတွေးတောနိုင်တော့ ကာ လက်မှိုင်ကျသွားလေ၏။ သူမ ခေါင်းငိုက်စိုက်ကျသွား လေသည်။

ထိုအခိုက်...

သူမ၏ ကိုယ်ခန္ဓာပေါ်သို့ အခန်းနံရံပတ်ချာလည်ဆီ မှ အနီအောက်ရောင်ခြည်တန်းများ ရုတ်တရက်ဖြာကျလာလေ ၏။ အလင်းရောင်တန်းက သူမ၏အရေပြားပေါ်သို့ ထွင်း ဖောက်လိုက်သောအခါ ကျဉ်စက်ဖြင့်အတိုခဲလိုက်ရသလို သူမ တစ်ကိုယ်လုံး သိမ့်သိမ့်တုန်အောင် လှုပ်ရှားသွားသည်။

ထို့နောက် တရွေ့ရွေ့ငြိမ်ကျသွားပြီး တောင့်တင်းသွား သော သူမ၏ရုပ်ခန္ဓာတစ်ခုလုံးသည် ပြာရွေးချသကဲ့သို့

တစ်စတစပုံကျကာ ကြမ်းပြင်ပေါ်တွင် လေလွင့်ကွယ်ပျောက်
သွားလေတော့၏။

သတ်မှတ်ချိန် ၉ မိနစ်ပြည့်ရန် စက္ကန့်ပိုင်းအလို၌
ကျန်သောလူများ၏ လက်ထဲတွင်လည်း ဗျည်းတစ်လုံးစီ ရရှိ
သွားပါလေတော့သည်။



လက်ထဲ၌...

မေတ်သွေးရွေးချယ်လိုက်သော အင်္ဂလိပ်စာလုံး = M

သဉ္ဇာရွေးချယ်လိုက်သော အင်္ဂလိပ်စာလုံး = Y

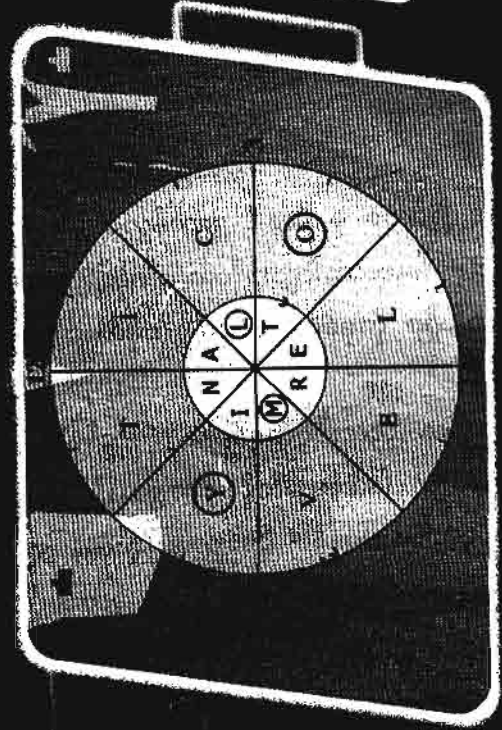
သီဟရွေးချယ်လိုက်သော အင်္ဂလိပ်စာလုံး = L

စသုန်ရွေးချယ်လိုက်သော အင်္ဂလိပ်စာလုံး = O

ရွေးချယ်မှုမှန်ကန်သော ထိုအင်္ဂလိပ်စာလုံးများဖြင့်
အဝင်ခွင်ကျဖြစ်စေရန် သူတို့အားလုံး တစ်ပြိုင်တည်းအသုံးချ
လိုက်ကြသည်။

သူတို့လေးဦး ပေါင်းစပ်လိုက်သောအခါ သတ်မှတ်
ချိန် (3 x 3 = 9) မိနစ်အတွင်း အမြန်ဆုံးနှုန်းဖြင့် သော့တံ
တစ်ချောင်းကို ရရှိပိုင်ဆိုင်သွားပါသည်။

ဘယ်သို့ဘယ်ပုံ ရရှိသွားသလဲဆိုသည်မှာ...



(3 x 3 = 9) အတွင်း...

(3) ၏ သဲလွန်စအရ 3 နာရီ မှ စတင်၍ အတွင်း စက်ဝိုင်းက နာရီလက်တံအတိုင်းသွားသောအခါ TERMINAL ဆိုတဲ့ (သတ်မှတ်ချိန်ကာလ)တစ်ခုကို ရရှိပါသည်။

ထိုအတိုင်း...

9 မိနစ်ဆိုတဲ့ အပြင်စက်ဝိုင်းသည် နာရီလက်တံ ပြောင်းပြန်အတိုင်း ရွေ့လျားလိုက်သောအခါ VELOCITY ဆိုသော အမြန်ဆုံးနှုန်းအလျင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေပါသည်။

ထို့ကြောင့်

Game Level II ၏ ပေးထားချက်များအရ အဓိက အတံသေပြရန်...

သတ်မှတ်ချိန် (TERMINAL) ကာလ = အတွင်း (VELOCITY) ဆိုတဲ့ အမြန်ဆုံးနှုန်းဖြင့် စက်ဝိုင်းနှစ်ဝိုင်း တစ်ချက်ချက် ရွေ့လျားကြသောအခါ...

၁၂၈

သင်္ဃာတော် အိန္ဒိယက ကျောင်းပတက်ပါ

၁၂၉

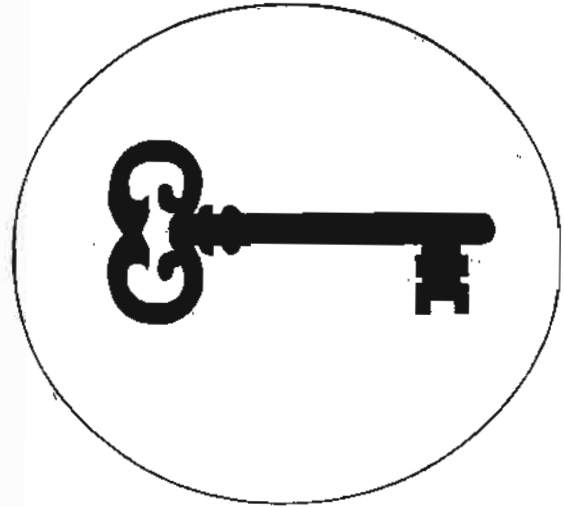
ချက်

ချက်

ချက်

ချက်

ဂျပလောက်



ထိုသောတံတစ်ချောင်းကို ရရှိသွားကြ၏။

သောတံမှာ သူတို့ ယခုရောက်ရှိနေသော အခန်း

မှတစ်ဆင့် နောက်တစ်ခန်း (D) ထဲသို့ ထွက်ခွာနိုင်ရန်

"Easter key" တစ်ချောင်းပင်ဖြစ်၏။

သတ်မှတ်ချိန်ကာလအတွင်း အမြန်ဆုံးနှုန်းဖြင့် ခေတ်

သီဟ၊ ဝသုန်နှင့် သူတို့သည် နောက်တစ်ခန်းထဲသို့

တက်ပါသောတံအား အသုံးပြုပြီး ကြိုးစားနိုင်မှုကြောင့်

ရရှိသွားကြလေတော့သည်။



ထွက်ပေါက်ဆိုသည်မှာ

လူတစ်ဦးတစ်ယောက်ချင်းစီအတွက် အချိန်မရွေး

လွန်အရေးပါကြောင်း သင်တို့ သိပါသလား?

အနိုင် WIN နှင့် အရှုံး LOSS ကြားတွင် သရေ

ကတ် Fair Play ဆိုသည့် လက်ခံနိုင်စရာထွက်ပေါက်

မရှိပါ...

အချစ်နှင့် အမှန်းကြားတွင်လည်း “ချစ်ခြင်း မှန်း

ခြင်းမဲ့စနစ်” ဖြစ်သည့် တတိယလမ်းကြောင်းတစ်ခု

မရှိပါ။

ထို့ကြောင့် ဘာအကြောင်းနဲ့မဆို

လွယ်လွယ်နှင့် အရှုံးပေးချင်စရာကောင်းသော

အရာအတွင်း နောက်ထပ် တတိယလမ်းကြောင်းတစ်ခု

မရှိပါ။ သင် ခက်ခက်ခဲခဲဖြင့် ရှာဖွေတွေ့ရှိနိုင်ပါသေးသည်။

သေချာသည်ကတော့...

No U TURN!

**Congraulation
Level II
Complete**

ခေတ်သွေး	100%
သဉ္ဇာ	100%
သီဟ	100%
ဝသုန်	100%
နိုးနိုး	(-)

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းပထက်ပါ

Scene: 6

Game Level I နှင့် II ကို ဖြတ်ကျော်ပြီးနောက်
ကျောင်းသား ကျောင်းသူပေါင်း ၆ ယောက်အနက် လေး
ယောက်သာ ကျန်တော့သည်။

ခေတ်သွေး၊ သီဟ၊ ဝသုန်နှင့် သဗ္ဗာ။

သူတို့လေးဦးသည် ယခုလက်ရှိအချိန်ထိ (100%)

1၀ အမြင့်ဆုံးကျောင်းသားများဟု ဆိုရမည်။

အခြားလူတွေလည်း တော်သင့်သလောက်တော့ တော်
ခဲ့ကြပါသည်။

သို့သော်...

ပြေးလမ်းပေါ်က တာထွက်တူညီသော ပြိုင်မြင်းချင်း
တူခဲ့သော်လည်း သူတို့သည်ကား သက်လုံကောင်းစွာ ယခု
အချိန်ထိ ပြေးနေဆဲ။

သေချာသည်မှာ...

နောက်ဆုံးအချိန်၌ ခံနိုင်ရည်အရည်အချင်းနှင့် ဇွဲ ပြည့်ဝသော ပြိုင်ပွဲများသာ ပန်းတိုင်ဝင်နိုင်ပါလိမ့်မည်။

ယခု အခန်း (D) ထဲသို့ ရောက်ရှိနေကြသော လေးဦး အနက် တစ်ဦးက...

‘ငါ တစ်ခုစဉ်းစားနေတာ၊ ငါတို့အားလုံးဟာ ပျောက်ဆုံးကျောင်းသားတွေဆိုရင် ငါတို့သတိရလာတဲ့အချိန်မှာ အရာရာဟာ မနေ့တစ်နေ့ကလို ဘာလို့ဖြစ်နေတာလဲ’

ထိုအဆိုကို ပြုသူမှာ ကျောင်းသားကြီး သီဟဖြစ်သည်။

ထောက်ခံပြီး ထပ်မေးလာသူကတော့ ဝသုန်...

‘ဟုတ်တယ်နော်၊ အဲဒါ စဉ်းစားစရာပဲ။ အားလုံးထဲမှာ ခေတ်သွေးက ဘိတ်ဆုံး၊ ငါက ဘိတ်ရှေ့ဆိုရင် မနှစ်ကတည်းက ငါဟာ ကျောင်းကနေ ပျောက်ဆုံးခဲ့ရတာပေါ့၊ ဒါပေမဲ့ မနှစ်ကနဲ့ ဒီနေ့ဟာ ငါ့စိတ်ထဲမှာတော့ မနေ့ကနဲ့ ဒီနေ့လိုပဲ။ အဲဒါ ဘာကြောင့်ပါလိမ့်’

ပြောလည်း ပြောရင်း သူ ခေါင်းကုတ်စဉ်းစားနေသည်။

ထိုအချိန် ငြိမ်ချက်သားကောင်းနေသည့် သဉ္ဇာမှ...

‘ငါ့အထင်တော့ ဒါဟာ လူတစ်ယောက်ကို နှစ်ရှည်လများ ပေးလိုရတဲ့ မေ့ဆေးတစ်မျိုးကြောင့်လား? ဒါမှမဟုတ် ငါတို့ နှစ်ရှည်လများ အတိတ်မေ့ခဲ့ကြတာလား’

ထိုအခါ အရာရာကို အခြားထောင့်ကနေ ခပ်ပေါ့ပေါ့ ကြည့်တတ်သော ခေတ်သွေးက...

‘သေချာတာကတော့ ငါတို့တက်ခဲ့တဲ့ ဂိမ်းကျောင်းက ဘာမြူတာ တြိဂံစက်ကွင်းထဲရောက်နေလို့လားမှ မသိတာ။ ဘယ်ကမှန်းမသိတဲ့ Avatar လို ဂြိုဟ်သားကောင်တွေကနေ ငါတို့ တစ်ယောက်ချင်းဆီကို ဖမ်းခေါ်ပြီး သူတို့ အပျင်းပြေဖို့ ဂြိုဟ်တစ်ခုပေါ်မှာ ဂိမ်းကစားပြနိုင်တာလား မသိဘူးနော်’

သူ၏ တောင်စဉ်ရေမရ စကားအား သီဟက မက်မက်စက်စက် တွေးခေါ်ရင်း...

‘စဉ်းတော့ စဉ်းစားစရာပဲ၊ ငါ ဆက်စပ်တွေးမိသလောက်ကတော့ ငါတို့ကို အခုလို အခန်းတွေထဲ သွင်းပြီး ဂိမ်းကစားခိုင်းတာ ဟောဒီကျောင်းက ဂိမ်းသုတေသနပညာရှင်တွေရဲ့ လက်ချက်ပဲ ဖြစ်ရမယ်’

‘ဒါဆို ငါတို့က သူတို့ သုတေသနပြုနိုင်ဖို့ ဒါမှ မဟုတ် စာတမ်းပြုစုနိုင်ဖို့ အသက်နဲ့ရင်းပြီး ကစားနေတဲ့ gamer တွေပေါ့၊ မတရားလိုက်တာဟာ’

သဘာက စိတ်မကောင်းစွာ ဝင်ပြောပါသည်။

သူတို့ ပြောလိုမှ မဆုံးသေးခင် အခန်းတွင်း အသံ ခပ်အက်အက်ကြီး ပေါ်ထွက်လာပြန်ပါသည်။

...

...

...

‘ဒါမတရားတာ မဟုတ်ပါဘူး’

ပညာတစ်ခုဆိုတာ သင်ကြားရုံနဲ့ မလုံလောက်ဘူးစို့ လား။ တကယ် တတ်၊ မတတ်၊ တော်၊ မတော်ဆိုတာ လက်တွေ့လုပ်ဆောင်နိုင်မှုနဲ့ အများကြီးသက်ဆိုင်ပါတယ်။

ဒါကြောင့်...

ဒီကျောင်းရဲ့ အတော်ဆုံးကျောင်းသားဟာ ဘယ်သူလဲ သိရအောင် ကလေးတို့ကို အခြေပြုပြီး ဆရာတို့က အဖြေထုတ် ကြည့်နေတာပါ။

ပညာစမ်းနေတာ မဟုတ်ရပါဘူး။

လူငယ်တစ်ယောက်ဆီမှာ ရှိတဲ့ ပညာတွေကို ပြသ ခိုင်းနေတာပါ။

ပြောရမယ်ဆိုရင်တော့...

လူတော်လူကောင်း' ဆိုတဲ့ စကားအရ လူဆိုတာ တော်ပြီးရင် ကောင်း၊ မကောင်းဆိုတာ ရှိသေးတယ်မဟုတ် လား။

ဒါကြောင့်...

ဒီဂိမ်းဟာ လူတော်စမ်းသပ်ပွဲတစ်ပွဲဖြစ်သလို လူ ကောင်း ဘယ်သူလဲဆိုတဲ့ စမ်းသပ်မှုတစ်ခုလည်း ဖြစ်ပါတယ်။

ကဲ... ရှင်းပြနေရင် ကြာသွားမယ်။ ဂိမ်းကို ဆက် ကစားကြရအောင်'

ဆိုပြီး ထို Game Master ကြီး ထပ်မံထုတ်ပြန်လိုက် တဲ့ Level III ၏ ပေးချက်တချို့ ထွက်ပေါ်လာပြန်ပါသည်။



Game Level III ၏ ပေးချက်များ

"the odd cities"

(ထူးဆန်းသောမြို့တော်ချင်း ဆက်စပ်တွေးခေါ်ပါ။)

ဗွ/- သူခိုးမရှိတဲ့မြို့

မြောက်အတ္တလန္တိတ်သမုဒ္ဒရာ ရှယ်လ်ဝေါကျွန်းတွင်

ဆာရီယိုဟုခေါ်သော မြို့ငယ်တစ်မြို့ရှိသည်။

ထိုမြို့မှ မြို့သူမြို့သားများသည် အတူတကွ အလုပ်

အုပ်ကြပြီး အကျိုးအမြတ်များကို အတူခွဲဝေခံစားကြသည်။

အချင်းချင်း ချစ်ချစ်ခင်ခင်ရှိကြ၍ ပြစ်မှုကျူးလွန်သူ

မရှိသလောက်ပင်။

ထိုမြို့၌ အကျဉ်းထောင်ရှိသော်လည်း စောင့်ကြပ်သူ

မရှိ။

အကျဉ်းသားများကလည်း ထောင်မှထွက်မပြေးကြ
ပေ။

ကျွန်းပေါ်မှ အဖိုးတန်ရွှေငွေရတနာသံယံဇာတ
အားလုံးကို ထိုမြို့ပေါ်ရှိ ဘုရားဝတ်ကျောင်းတွင် သိမ်းဆည်း
ထားကြသည်။

ဘုရားဝတ်ကျောင်းကို သော့ခတ်ထားသော်လည်း
တံခါးပေါ်တွင် သော့တံချိတ်ဆွဲထားသည်။

မည်သူမဆို အချိန်ရွေး ဘုရားကျောင်းထဲဝင်
ဆုတောင်းပတ္တနာပြုနိုင်ကြသည်။

သို့ရာတွင် ဘုရားဝတ်ကျောင်းတွင် ထားရှိသော
ဝတ္ထုများမှာ မည်သည့်အခါမျှ မပျောက်ဆုံးခဲ့ပေ။

ထို့ကြောင့်

ထိုမြို့ငယ်ကို သူခိုးမရှိတဲ့မြို့ဟု ခေါ်တွင်ကြသည်။

----- ။ -----

ဖော်ပြပါ

'သူခိုးမရှိတဲ့ မြို့'နှင့် အဓိပ္ပာယ်ချင်း ဆက်စပ်မှုရှိ
ည့် ထူးဆန်းသောမြို့များ ရှိပါသေးသည်။

အချိန် ၅ မိနစ်အတွင်း...

ထူးဆန်းသော မြို့တစ်မြို့စီ၏ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်
အတူ တစ်ဦးချင်းစီမှ စဉ်းစားဖြေဆိုပေးပါ။

မှတ်ချက်/-

သူခိုးမရှိတဲ့မြို့နှင့် အဓိပ္ပာယ်ချင်းဆက်စပ်၍ ပြောပြ
နိုင်ရမည်။

ဆက်စပ်မှုမရှိဟု ယူဆနိုင်သည့် မြို့အား (ဘယ်
ဆက်ပင် ထူးဆန်းနေပါစေ) တင်ပြသူကို ဂိမ်းမှ ပယ်ထုတ်
နိုင်ဖြစ်သည်။



Level III ၏ ပေးချက်၊ မေးချက်နှင့် စည်းမျဉ်းချက်တို့ကို ကြားပြီး လေးယောက်ထဲမှ ဝသုန်က ရှေ့ဆုံးသို့ အရင်ဦးဆုံးထွက်ချလာ၏။

ထို့နောက်...

သူသည် အားလုံးထဲမှာ ဆရာကြီးအထာဖြင့်...

အုတ်နံရံများနှင့် အလုပ်ပိတ်ထားသော အခန်း (D) အတွင်း သူသည် အဘယ်အရပ်သို့ မျက်နှာမူရမည် မသိ။ ထို့ကြောင့်...

အခန်း (D) ၏ ပိတ်ထားသည့် တံခါးပေါက်ကြီးမှ တွင် ခါးထောက်ရပ်ရင်း သူက စပြောလာပါသည်။

....

....

ပြုံးပြုံးပျော်ပျော် မြို့

အမေရိကန်နိုင်ငံ၊ အိုင်ဒါဟိုပြည်နယ်တွင် မြို့ငယ်တစ်မြို့ရှိသည်။

ထိုမြို့တွင် ထူးဆန်းသည့် ဥပဒေတစ်ရပ် ထုတ်ပြန်ထားခဲ့သည်။

ထိုဥပဒေသတ်မှတ်ချက်အရ မည်သည့်မြို့သူမြို့သားဆို မျက်နှာပေါ်တွင် မရွှင်မပျဗျာပါရကြွယ်သော ပုံများ မပေါ်ရ။

အားလုံး ပြုံးပြုံးပျော်ပျော် မျက်နှာထားဖြင့် ဧည့်သည်များအား ဆီးကြိုရန် သတ်မှတ်ထားသည်။

ထိုစည်းကမ်းကို မလိုက်နာပါက မြို့ဥပဒေဖောက်ဖျက်မှုဖြင့် အရေးယူခံရမည်မှာ ကျိန်းသေဖြစ်သည်။

....

Level III ၏

သတ်မှတ်ချိန် ၅ မိနစ်၌ ပထမနှစ်မိနစ်အတွင်း
ဝသုန်ကံ သူဖတ်ဖူးမှတ်ဖူးထားသော ထူးထူးဆန်းဆန်း
မြို့တစ်မြို့အကြောင်း တင်ပြသွားခြင်းဖြစ်သည်။

သူ့နောက် တစ်ဆက်တည်းမှာပင် မြို့တစ်မြို့
အကြောင်း ဆက်ပြောလာသူက သဉ္ဇာ။

“သူခိုးမရှိတဲ့ မြို့” နှင့် ဆက်စပ်မှု ရှိ၊ မရှိတော့
မပြောတတ်သေး။

သူမ၏နှုတ်မှ ထွက်ကျလာသော ထူးထူးဆန်းဆန်း
မြို့ဆိုသည်မှာ...

ဆေးတံမြို့

ပြင်သစ်နိုင်ငံ၊ စိန်ကရောနယ်တွင် မြို့ငယ်တစ်မြို့
ရှိပါသည်။

ထိုမြို့ရှိ အိမ်တိုင်းလိုလိုပင် ဆေးတံများ ပြုလုပ်
ကြသည်။

ဆေးတံရောင်းဆိုင်များမှာ နှိုလိုပေါက်၍ မြို့လုံး
ပြည့် များပြားလှ၏။

ကမ္ဘာလှည့်ခရီးသည်များသည် ထိုမြို့ရောက်လျှင်
ဆေးတံများကို မဝယ်ဘဲ မနေနိုင်ကြပေ။

...

စစ်တုရင်ထိုးတဲ့မြို့

ဂျာမနီနိုင်ငံတွင် ထရင်ဗီယက်ဟုခေါ်သော မြို့ နယ်တစ်ခုရှိသည်။

ထိုမြို့နယ်အတွင်းရှိ နေအိမ် အမြောက်အမြား ၏ ခေါင်မိုးများပေါ်တွင် ပုံကြီးချဲ့၍ ရေးဆွဲထားသော စစ်တုရင်ခုံပုံဒီဇိုင်းများဖြင့် တန်ဆာဆင်ထားကြသည်။

မြို့သူမြို့သားတို့သည် ကျားမ/ပျိုအိုမရွေး အား လုံးစစ်တုရင်ဝါသနာအိုးများ ဖြစ်ကြသည်။

ထိုမြို့ငယ်ရှိ...

အရပ်တစ်ပါးမှ မြို့အုပ်တာဝန် လာရောက်ထမ်း ဆောင်လိုသူသည် ပထမဦးဆုံး စစ်တုရင်ခြောက်ပွဲ ထိုးပြ ရသည်။

အရပ်တစ်ပါးမှ လူငယ်များ...

ထိုမြို့ရှိ အမျိုးသမီးများနှင့် လက်ထပ်လိုကြောင်း ကမ်းလှမ်းလာပါက ၎င်းတို့၏ စစ်တုရင်ယုံဥံပြိုင်မှုစွမ်း ရည်ကို ဦးစွာအကဲခတ်ကြည့်ရှုကြလေသည်။

ထို့ကြောင့် ထိုမြို့ကို “စစ်တုရင်ထိုးတဲ့မြို့” ဟု ခေါ်ဝေါ်ကြလေ၏။

တတိယမိနစ် တစ်မိနစ်တည်းအတွင်း သူ့က သူသိထားတဲ့မြို့အကြောင်း ပြောပြသွားခြင်းဖြစ်၏။

ဆေးတံခဲတဲ့ ထိုမြို့အကြောင်း ကြားပြီးပြီးချင်း ခေတ်သွေးက သူ၏ဘောင်းဘီအိတ်ကပ်ထဲမှ ဆေးပေါ့ လိပ်တစ်လိပ်ထုတ်ကာ မီးညှိလိုက်ရင်း ဆက်ပြောလာ၏။

တစ်ချက်တစ်ချက် သူမူတ်ထုတ်လိုက်သော မီးခိုး ငွေတွေကြားက ထူးဆန်းသော နောက်ထပ်မြို့တစ်မြို့၏ အကြောင်းမှာ...



ခေတ်သွေးက ပြောလည်း ပြောရင်း ဆေးလိပ်လည်း
ဖွာရင်း သူ့ဘေးမှ ဆေးတံခဲတဲ့မြို့အကြောင်း တင်ပြထားသော
သဉ္ဇာအား မျက်စလှမ်းပစ်ပြလေ၏။

ပြီးနောက် သူကပဲ သူမအနား မသိမသာ ကပ်လိုက်
ပြီး...

‘ကိုယ်မှာလည်း စစ်တုရင်ထိုးတဲ့ စွမ်းရည်အပြည့်
ရှိတယ်ဆိုတာ ယုံပေးနော်’

ကပျက်ကချော်နှင့် သူက နောက်လိုက်တော့ သဉ္ဇာ
က သူ့လက်မောင်းအား မိမိရရဆွဲဆိတ်လိုက်ပါသည်။

ထို့နောက်...

ပေးထားချိန် နောက်ဆုံးမိနစ်အထိ လက်မတင်ကလေး
၌ ဆက်လက်တင်ပြလာသူက သီဟ။ သူပြောပြလာသော
ထူးဆန်းမြို့လေးမှာ...

အိပ်ရေးပျက်တဲ့မြို့

မြောက်ဥရောပ၊ နော်ဝေနိုင်ငံမြောက်ပိုင်းတွင်
မြို့ငယ်တစ်မြို့ရှိသည်။

ထိုမြို့အတွင်း နေထိုင်သော မြို့သူမြို့သား လေးပုံ
သုံးပုံသည် နှစ်စဉ်ဆောင်းရာသီရောက်တိုင်း အိပ်ရေးပျက်
လေ့ရှိကြ၏။

အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော်...

ထိုမြို့၏ ဆောင်းလအချိန်၌ နေ့လယ်နေ့ခင်း
တွင်ပင် နေရောင်ခြည် စိုးစိမတွေ့ရပေ။

မြို့သူမြို့သားများ အိပ်ရေးပျက်ရောဂါဖြစ်ပွား
ရသည့် အဓိကအကြောင်းရင်းမှာ ဆောင်းတွင်းနေရောင်
ခြည်ချို့တဲ့သောကြောင့် ဖြစ်သည်ဟု ဆေးနှင့် သိပ္ပံပညာ
ရှင်များ သုတေသနပြုရာမှ တွေ့ရှိရသည်ဟု ဆိုသည်။

ထို့ကြောင့် ထိုမြို့ကို အိပ်ရေးပျက်တဲ့မြို့ဟု ခေါ်
ဆိုကြပေသည်။

နောက်ဆုံးအချိန်၊ နောက်ဆုံးမိနစ်၌ နောက်ဆုံး
 ဖြေဆိုသူ သီဟ၏ အဖြေပြီးပြီးချင်းမှာတင်...
 'ဝီ... ဝီ... ဝီ'
 အခန်း (D) အတွင်း Alarm များ ထမြည်၏။
 ထို့အတူ အခန်းနံရံမျက်နှာပြင်ပေါ်၌ နောက်ဆုံး
 အဖြေမှားယွင်းကြောင်း ဖော်ပြထားသော ဆလိုက် Wall-
 paper တစ်ခု သွားခနဲထွက်ပေါ်လာပါသည်။

...

the last answer is false!
 သူခိုးမရှိတဲ့မြို့
 နှင့်
 လားရာအဓိပ္ပာယ်မရှိဟု ယူဆသော
 အိပ်ရေးပျက်တဲ့မြို့
 ဖြေဆိုသူအား Level III ၏ အခန်း D ထဲတွင်
 ချန်လှပ်ထားခဲ့ရပါသည်။
 ကျန်သောလူများ
 ဆက်လက်၍ အဓိပ္ပာယ်များကို ဆက်စပ်ပြီး
 အခန်း D ၏ တံခါးသော့ password ကို အရယူနိုင်
 ပါပြီ။

‘ဟုတ်သားပဲ၊ သူ့ခိုးမရှိတဲ့မြို့ဆိုမှတော့ အိပ်ရေး
ပျက်ဖို့မှ မလိုတာ’

ဆိုပြီး သူ့နဖူးသူ ပြန်ရိုက်ကာ သိဟတစ်ယောက်
လက်နှိုင်းကျသွားလေ၏။

ပြီးနောက်

ဘယ်က ထွက်လာမှန်းမသိသော လေဆာရောင်
ခြည်တန်းများက သူ့အား ပင့်ကူမျှင့်လို ရစ်ပတ်နှောင့်ဖြဲ
သွားပါသည်။ တစ်ပတ်ပြီး တစ်ပတ်။

ဘာပြင်ဆင်ချိန်မှကို မရလိုက်ခင်မှာတင် ဖြစ်
ပျက်သွားသော သူ့ပုံစံက ငြိမ်အတိ။

နေရာမှာတင် ငုတ်တုတ်မေ့ရသကဲ့သို့ သူ၏ ခန္ဓာ
အစိတ်အပိုင်းတို့သည် ဘာဆိုဘာမှ လှုပ်ရှားမရတော့သလို
တစ်စိပ်စိပ်နှင့် ကျောက်အတိဖြစ်သွားရလေတော့သည်။

သူလို

ဘယ်အရာကိုမှ ကြိုတင်ပြင်ဆင်ခြင်းမရှိဘဲ

ကြိုတင်သိမြင်နိုင်စွမ်းမရှိသောသူသည်

နောင်းမှ

နောင်တတရားများဖြင့် ရစ်ပတ်တွယ်ငြိထားသော

ကျောက်ရုပ်တစ်ရုပ်လိုပင်။

နေရာတွင်ပင် လှုပ်မရအောင် ကျန်ခဲ့တတ်သောကြောင့်

အများနှင့်အတူ

ရှေ့ဆက်လိုက်၍ မရနိုင်တော့ပေ။

...

'ကဲ... လုပ်ပါဦး ခေတ်သွေးရဲ့၊ မင်းမှာရှိသလောက်

အောက်နဲ့ အခန်း (D) ရဲ့ password ကို အဖြေရှာပါဦး'

အစက မတည့်သော ဝသုန်က ခုမှ ခေတ်သွေးကို

ကြောင့်မှန်းမသိ အားကိုးနေခြင်းဖြစ်သည်။

သဉ္ဇာကလည်း ခေတ်သွေးဘေးမှာ တွေ့တွေ့လေး

ရင်း ကြည့်နေရှာ၏။

အရာရာတွင် ပေါ့တီးပေါ့ဆဟန်ဖြင့် ခေတ်သွေးက

အခြေတွင်လည်း ကလေးကလားအတွေးအခေါ်များနှင့် အဖြေ

အုပ်ရသည်။

ခဏကြာ...

သူက သဉ္ဇာ၏မျက်နှာချင်းဆိုင်ရှေ့ ပိတ်ရပ်လိုက်ကာ

အိမ်နှစ်ဖက်ပိုက်လိုက်ရင်း...

“သူခိုးမရှိတဲ့မြို့မှာ...

ပြုံးပြုံးပျော်ပျော် မြို့သူမြို့သားတွေရဲ့ မျက်
ပေးလို ပြုံးပြုံးပျော်ပျော်မျက်နှာထားနဲ့

အေးချမ်းစွာ ဆေးတံခဲရင်း

အတူတူ စစ်တုရင်ထိုးကြရအောင်

တစ်ခုတော့ ရှိတယ်။

အခုရောက်နေတဲ့ အခန်း (D) က စစ်တုရင်ထိုး

မြို့ဆိုရင်

မြို့မှာ အုပ်ချုပ်မင်းလုပ်ဖို့

စစ်တုရင် ၆ ပွဲထိုးရမတဲ့။”

ဒါဆို အခန်း (D) ရဲ့ Password နံပါတ်က

ပေါ့နော်”

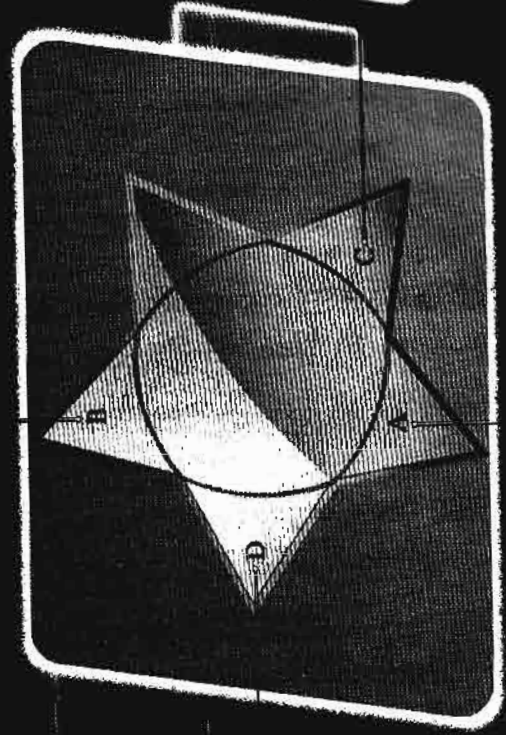
ခေတ်သွေး ပိုင်ဆိုင်စွာ ခေါင်းညိတ်ပြ၏။

နောက် သူသည် အခန်း (D) ၏ တံခါးမလက်ကိုင်
မှန်းဆချက်ဖြင့် နောက်ပါပုံအတိုင်း ဖွင့်လှစ်လိုက်ပါသည်။

- 1 2 3
- 4 5 6
- 7 8 9
- 0

**Congraulation
Level III
Complete**

ခေတ်သွေး	100%
သဗ္ဗာ	100%
ဝသုန်	100%
သီဟ	(-)



III
သံသရာ
သံသရာ

Scene: 7

သူတို့သတ်မှတ်ထားသော ကြယ်ပုံသဏ္ဍာန်ရှိ...
 ယခု စတုတ္ထမြောက် အခန်း (B) ထဲတွင် ကျန်လှ
 သုံးယောက် ရောက်ရှိနေလေပြီ။
 ထိုသုံးယောက်မှာ...
 ခေတ်သွေး၊ ဝသုန်နှင့် သဗ္ဗာတို့အနက် ဤအခန်းထဲ
 တွင် မည်သူ ကံဆိုးမိုးမှောင်ကျဦးမည်နည်း?
 စောင့်ကြည့်ရပါလိမ့်ဦးမည်။
 ယခု အခန်း (B) ထဲ ရောက်ရှိနေချိန်တွင် အခန်းတွင်း
 ဖွဲ့စည်းပုံများအား ဝသုန်က လိုက်လံစပ်စုနေ၏။
 အခန်းထဲ၌ ထိုင်ခုံအစုတ်အပြတ်များစွာ သိုလှောင်
 ထားသည်ကို တွေ့ရပါသည်။

ပြီးနောက် သဉ္ဇာနားမှာ ဝသုန်က မယောင်မလှည့် လုပ်နေသည်။

‘ငါတို့ ၆ ယောက်ထဲမှာ မိန်းကလေးဆိုလို့ တစ်ယောက်ပဲ ကျန်တော့တာနော်’

ဝသုန်က စကားစ၏။

‘အဲတော့ ဘာဖြစ်လဲ?’

သဉ္ဇာက ခပ်မာမာပြန်မေးလိုက်သည်။

‘ငါ စာအုပ်တစ်အုပ်ထဲမှာ ဖတ်ဖူးတယ်၊ တကယ်တမ်း ယှဉ်လိုက်ရင် မိန်းမတစ်ယောက်ရဲ့ စွမ်းရည်ဟာ ယောက်ျားတွေလောက် 100% မပြည့်ဘူး၊ အရာရာတိုင်းအား အမြဲတမ်း မိန်းမတစ်ယောက်ရဲ့ ability က 70% ပဲတဲ့’

တကယ် ဟုတ်၊ မဟုတ်တော့ မသိ။ အကြောင်း ဝသုန်က သဉ္ဇာကို နှိပ်ကွပ်နေခြင်းဖြစ်သည်။

ထိုအချိန်မှာတော့ ခေတ်သွေးက ချောင်တစ်ချောင်း ကပ်၍ ဖိမ်ယူနေလေ၏။

သူသည် ကြမ်းပြင်ပေါ်တွင် ပက်လက်အနေအထား ဖြင့် နဖူးပေါ် လက်တင်ထားလေ၏။

တစ်စုံတစ်ရာဆီ ဆက်စပ်တွေးခေါ်နေပုံရသော သူ့မျက်လုံးအစုံသည် မှေးစင်းမှိတ်စက်ထားလေ၏။

သို့သော် သူ၏ နားထဲ၌ ဝသုန်ပြောနေသော စကားများကို အတိုင်းသားကြားနေရ၏။

ဝသုန်ကတော့ အမြင်ကတ်လောက်အောင် မိန်းမတစ်ယောက်ကို စကားလုံးများဖြင့် ယှဉ်ပြိုင်တိုက်ခိုက်နေဆဲ ဖြစ်၏။

‘ဘာပဲဖြစ်ဖြစ်၊ ယောက်ျားတွေကို မိန်းမတွေက ဘယ်လိုမှ ယှဉ်ပြိုင်လို့မရဘူး၊ မိန်းမတစ်ယောက်(ထက်)တယ် ဆိုရင်တောင် ထန်ကုန်စွမ်းရည်က 70% ပဲ’

ထိုအခါ နားကြားပြင်းကတ်လာသော ခေတ်သွေးက ကောက်ထိုင်လိုက်ပြီး စကားတစ်ခွန်း ထပြောလိုက်၏။

‘မိန်းမတစ်ယောက်ရဲ့ စွမ်းရည်က 100% နီးပါးရှိ လို့လည်း မင်းအမေက မင်းကို မွေးလာတာ မဟုတ်ဘူးလား? အဲလိုကိစ္စမျိုးကို 100% ရှိတဲ့ မင်းအဖေလုပ်လို့ရလားပြော၊ အရာရာတိုင်းကို ပုံသေကားချပ်ထဲမှာ ဆွဲမကြည့်နဲ့၊ အခုခေတ်မှာ ကိစ္စတော်တော်များများကို ယောက်ျားနဲ့ မိန်းမဟာ 100% နီးပါး ရင်ပေါင်တန်းပြီး အလုပ်လုပ်နိုင်နေပြီ’

ခေတ်သွေး ပြောလိုက်မှပဲ ဝသုန်၏ ပါးစပ်လေးထဲ ပိတ်သွားရသည်။

ထိုအခိုက်အတန့်၌ သူတို့ရောက်ရှိရာ အခန်းအတွင်း
လျှပ်စစ်မီးများ ရုတ်တရက်ပြတ်တောက်သွားလေ၏။

တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် လှမ်းမမြင်ရတော့သလို
တစ်ယောက် အသက်ရှူသံတစ်ယောက် ကြားနေရုံမှအပ
အားလုံးက မှောင်အတိ။

သို့သော်...

လျှပ်စစ်အလင်းလှိုင်းများ ပြတ်တောက်သွားသည်ဆို
သော်ငြားလည်း အခန်းတွင်း အသံလှိုင်းကြီးတစ်ခုက ပေါ်
ထွက်လာလေ၏။



‘ယခု ဂိမ်း Level IV ကို သုံးယောက်ကျန်တဲ့အထဲ
က နှစ်ယောက်သာ ယှဉ်ပြိုင်ရပါမယ်’

တစ်မူထူးခြားစွာဖြင့် တစ်ယောက်တည်းကျန်တဲ့
မိန်းကလေးက အရင်အဆင့်တွေလို ဒီအဆင့်ကို ယှဉ်ပြိုင်စရာ
မလိုဘဲ နောက်တစ်ဆင့်သို့ အလိုလိုရောက်ရှိခွင့်ရရှိမှာပါ။

ယောက်ျားလေးနှစ်ယောက်သာ အစွမ်းကုန်ယှဉ်ပြိုင်
ကစားပြီး နောက်တစ်ဆင့်သို့ နိုင်တဲ့ ယောက်ျားလေးနှင့်
မိန်းကလေးတစ်ယောက်သာ ဒီအခန်းထဲက ထွက်ခွာနိုင်ပါ
လိမ့်မယ်။

မိန်းကလေးကျောင်းသူတစ်ယောက်ဖြစ်တဲ့ သဉ္ဇာနဲ့
ဘယ်ကျောင်းသားတို့ဟာ ဘယ်လိုပုံစံမျိုးနဲ့ ဒီအဆင့်ကို အောင်
မြင်စွာဖြတ်ကျော်နိုင်မလဲဆိုတာတော့ စောင့်ကြည့်ရပါလိမ့်ဦး
မယ်။

ကြည့်ချက်ပြီးပြီးချင်း မောင်မိုက်နေသော အခန်းတွင်း၌ နောက်ထပ်အသံတစ်သံ ပေါ်ထွက်လာလေ၏။

‘ဖြောင်း’

တစ်စုံတစ်ယောက်က တစ်ယောက်သောလူကို တစ်စုံတစ်ခုဖြင့် ရိုက်နှက်လိုက်သံဖြစ်မည်။

‘အား’

နာကျင်အက်ကွဲစွာ ထွက်ပေါ်လာသော ယောက်ျားလေးအော်သံဖြစ်၏။

ထိုခဏအတောအတွင်း လျှပ်စစ်မီးများ ပြန်လည်လင်းကျင်းလာလေသည်။

သဉ္ဇာ၏ မျက်ဝန်းအောက်တွင် အမှတ်တမဲ့ မြင်တွေ့လိုက်ရသည့် မြင်ကွင်းက လက်မခံချင်လောက်စရာ။

ဝသုန်တစ်ယောက် ယောက်ျားမဆန်စွာ ကောက်ကျစ်လိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။

သူ၏လက်တွင် ကိုင်ဆောင်ထားသော ကြိမ်ထိုင်ခုံအစုတ်တစ်လုံးက သူ၏ယုတ်မာခြင်းကို သက်သေပြနေ၏။

ယောက်ျားသားနှစ်ဦးတည်း ယှဉ်ပြိုင်ကြရမယ့် ပြိုင်ပွဲတွင် ခေတ်သွေး အလိုလိုမယှဉ်ပြိုင်နိုင်စေရန်အတွက် သူရိုက်နှက်လိုက်ပုံရသည်။

ခေတ်သွေး၏ ဦးခေါင်းဘယ်ဘက်စောင်းတွင် သွေးများ စိမ့်ထွက်ပြီး မေ့မျောသွားလေ၏။

စိုးရိမ်စိတ်နှင့် သဉ္ဇာ ခေတ်သွေးအားကို အပြေးသွားရင်း ဝသုန်၏ လုပ်ရပ်ကို ပုတ်ခတ်ပြောကြားလိုက်သည်။

‘နင်တော်တော်လူမဆန်တဲ့ကောင်၊ သူ့ကို ဘာလို့ အပြစ်မရှိဘဲ ရိုက်ရတာလဲ’

ထိုအခါ...

ဝသုန်က လက်ထဲရှိ ခုံအား ကြမ်းပြင်ပေါ်သို့ အလိုလို လွှတ်ချလိုက်ရင်း...

‘ဒီအဆင့်ကို သူနဲ့ ငါ နှစ်ယောက်ပဲ ပြိုင်ရမှာ၊ အခုလို သူမေ့သွားတော့ ငါတစ်ယောက်တည်း ဒီအဆင့်ကို ဖြတ်ကျော်ပြီး နင်နဲ့အတူ ထွက်လို့ရမှာပေါ့၊ အဲလို သူ မရှိတော့မှ အပြင်လောကကြီးထဲ ပြန်ရောက်တဲ့အခါ နင်နဲ့ ငါ အတူပေါင်းဖက်လို့ရမှာပေါ့၊ နင့်ကို ငါ ချစ်နေပြီ သဉ္ဇာ’

ဆိုပြီး ဝသုန်တစ်ယောက် သဉ္ဇာအားသို့ ပွေဖက်နမ်းရွပ်ရန် အကြံအစည်ဖြင့် ကပ်ရောက်လာ၏။

ထိုအခါ...

သဉ္ဇာက သူ၏ ရင်အုံကို ဆောင့်တွန်းလိုက်သည်။



သူမညာဘက်လက်က လေထဲသို့ အလိုလိုမြောက်တက်သွားသည်။

‘ဖြန်း’

သူမ သူပါးကို ခပ်ပြင်းပြင်းရိုက်လိုက်ခြင်းပင်။

ပြီးနောက် သူမက...

‘တော်တော်ရွံ့ဖို့ကောင်းတဲ့ကောင်၊ ယောက်ျားမဆန်တဲ့ကောင်၊ သတ္တိမရှိတဲ့ကောင်၊ နှင့်လိုစိတ်ဓာတ်မျိုးနဲ့ ကောင်က ငါ့ကို ချစ်မယ့်အစား လဲသေလိုက်ဖို့ပဲ ကောင်းတယ်’

‘ဟ... ဟ... နင် ဘာပဲပြောပြော နောက်ဆုံးတော့လည်း ဒီအခန်းထဲကနေ နင်နဲ့ ငါပဲ ထွက်သွားနိုင်မှာပါ။ နင် ငါ့ကို အားကိုးလိုက်စမ်းပါ။ စိတ်ကူးမလွဲပါနဲ့ ကောင်မလေးရာ’

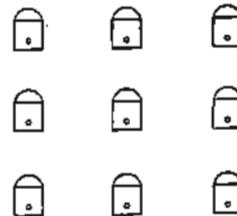
ထေ့လုံးငေါ့လုံးများနှင့် သူ ဗီလိန်စိတ်ဝင်နေခြင်းဖြစ်၏။

ထိုအခိုက်...

Level IV စတင်ကစားနိုင်ရန်အတွက် ဂိမ်းစည်းမျဉ်းများ ပေါ်ထွက်လာပါတော့သည်။

Game Level IV ၏ ပေးချက်များ

(3) မိနစ်အတွင်း လုပ်ဆောင်ရမည်။



(You can change directions only four times...)

ဦးတည်ရာဘက် ၄ ဘက်လှည့်၍ မျဉ်းတစ်ကြောင်း တည်းအသုံးပြုကာ သော့ချက်များကို ဆက်သွယ်ပါ။

Password ဆက်သွယ်ချက်မှန်ကန်ပါက အခန်း (B)

၏ တံခါး အလိုလိုပွင့်လာပါလိမ့်မည်။

1st minute

ပေးချက်ကိုကြည့်၍ ဝသုန် ကြောင်တောင်တောင်ဖြစ်နေသည်။

သဉ္ဇာကတော့ မေ့မြောလဲကျနေသော ခေတ်သွေးအနားတွင် ကုပ်ကုပ်လေးသွားထိုင်နေ၏။ ခေတ်သွေး သတိရလာအောင် အတင်းလှုပ်နှိုးကြည့်နေသည်။

ပေးထားသော wallpaperပေါ်ရှိ သော့ခလောက်များရှု၍တွင် ဝသုန်တစ်ယောက် ကျိုးကြည့်ကြောင်ကြည့် စိုက်ကြည့်နေ၏။

ဘယ်သော့ခလောက်က စ၍ ဆက်သွယ်ရမယ်ဆိုတာ ခေါင်းမီးတောက်နေပုံရသည်။

သူ၏နဖူးထက်တွင်လည်း ဇောချွေးများစို့နေ၏။

သူ၏ယုတ်မာရိုင်းစိုင်း ညစ်ပတ်မှုကြောင့် ကပ်

ယောက်တည်း ယှဉ်ပြိုင်နေရသော ပြိုင်ပွဲတွင် သူ ပထမရခဲ့ရင်ဖြင့် သူ့လောက် အသုံးမကျတဲ့သူ လောက၌ သူတို့ယောက်တည်းရှိပေလိမ့်မည်။

ထိုအခါ လောကကြီးကို သူ ဘယ်လိုရင်ဆိုင်မည်နည်း?

စိတ်ဝင်စားစရာကောင်းလှပါသည်။

2nd minute

ယခုပြိုင်ပွဲသည် ကိုယ်နဲ့မဆိုင်သော်လည်း သူ့ဘာသာတော့ ခေတ်သွေးကို ပြိုင်ပွဲနှင့် သက်ဆိုင်လာအောင် ကြိုးပမ်းနေရပါသည်။

ခေတ်သွေး၏ ဦးခေါင်းကို သူမပေါင်ပေါ်သို့ အတတ်ဆွဲတင်ပွေ့ဖက်၍ ပါးကိုပုတ်ကာ တရစပ်လှုပ်ခါကြည့်နေကြကစားပွဲ ပြန်လည်အသက်ဝင်လာစေရန် သူမကြိုးစားနေကြခြင်းဖြစ်သည်။ သို့သော် အခန်းအတွင်း အရာရာက မထူးဆန်းသေး။

ဝသူန်တစ်ယောက် နေရာတွင် ခေါင်းကုတ်ဖင်တင်ဖြင့် ပျာယာခပ်နေသည်။ မျက်မှောင်ကြီးကလည်း ကြည့်သထက်ကြုတ်လျက်။

ဘယ်လိုမှ စဉ်းစား၍မရတော့တဲ့အဆုံး သူသည် နေရာ၌ပင် ခြေပစ်လက်ပစ်လဲကျသွားလေသည်။

ထို့နောက် သူ၏မျက်ဝန်းများသည် သူ့ဘာသာ မျက်ဝန်းများနှင့် ဆုံလိုက်ရပြီးနောက် အကြည့်လွဲလိုက်လေ၏။

သူ၏ အသုံးမကျညံ့ဖျင်းမှုသည် ယခုဆိုလျှင် မိန်းမတစ်ယောက်၏ မျက်ဝန်းအစုံနှင့်တောင် အကြည့်ခံနိုင်စွမ်းရှိတော့။ ရှက်တတ်လျှင် အရမ်းရှက်စရာကောင်းလှပါသည်။

သူ့ဘာသာပြောသလို... နေရာတင် လဲသေလိုက်ဖို့ကောင်း၏။

3rd minute

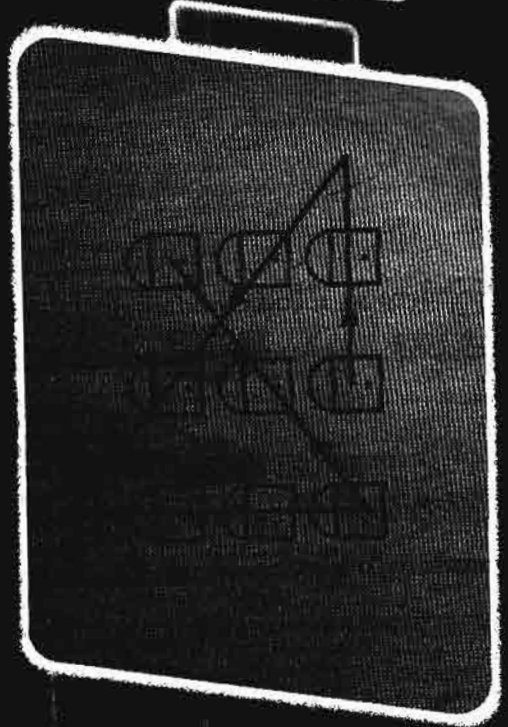
လူတစ်ယောက် လဲကျနေရာက အားယူ၍ ကုန်းရုန်းလာပါသည်။

ထို့နောက် ပေးထားသော သော့ခလောက်များရှိရာ wallpaper ရှေ့တွင် ထိုလူ၏ ခြေလှမ်းအစုံက ရပ်တန့်သွားသည်။

သူ၏ အာရုံခြောက်ပါးစလုံးက အရာရာကို ဆက်စပ်တွေးခေါ်ရင်း အောက်ဆုံးတန်းရှိ ဒုတိယမြောက် သော့ခလောက်က စ၍ လက်ထောက်လိုက်လေသည်။

...

မြန်မာ့အလင်း
 သတင်းစာ
 မြန်မာ့အလင်း
 သတင်းစာ
 မြန်မာ့အလင်း
 သတင်းစာ



သူသည်...

ဦးတည်ရာဘက်လေးဖက်အတိုင်း မျဉ်းတစ်ကြောင်း
အည်းအသုံးပြု၍ သော့ချက်များကို ဆက်သွယ်လိုက်ခြင်းဖြစ်
၏။

ထိုအချိန်နှင့်တစ်ပြိုင်တည်း သူ၏နောက်သို့ လူတစ်
ယောက် ရောက်ရှိလာပြီး ခုံတစ်လုံးနှင့် ရိုက်ဖိုရွယ်လိုက်ချိန်...

ထိုလူ၏ အကြံအစည်မအောင်မြင်လိုက်ခင်မှာတင်
ထိုလူနောက်စေ့သို့ ကျစ်လျစ်သော သစ်သားတုတ်တစ်ချောင်း
ထ ကျရောက်နေရာယူသွားလေ၏။

လူတစ်ယောက်နောက်က ရောက်လာပြီး သူနည်း
အတိုင်း ထိုသူကို လက်တုံ့ပြန်လိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။

ထိုလူ၏ နောက်စေ့ ပူခနဲဖြစ်သွားရသည်။

'ဖြောင်း'

ထိုလူခမျာ သူ့အကုသိုလ်နှင့် သူ့ ဇာတ်သိမ်းသွားပေ
၏။

ပွဲချင်းပြီး သူသေသလား မသေလားဆိုတာတော
မပြောတတ်ပါ။ သူပုံစံကတော့ မှောက်ရက်အနေအထားမှ
နေရာတွင် တုတ်တုတ်မျှပင်မလှုပ်တော့။ သေချာသည်
ထိုသူက ဝသုန်ဖြစ်ပြီး ကျန်နှစ်ယောက်မှာ ခေတ်သွေးမှ
သဉ္ဇာတို့ဖြစ်သည်။

ဦးတည်ရာဘက် ၄ ဘက်လှည့်၍ မျဉ်းတစ်ကြော
တည်းအသုံးပြုကာ သော့ချက်များကို မှန်ကန်အောင် ဆင်
သွယ်နိုင်ခဲ့တဲ့ သူတို့အတွက် အခန်း (B) ၏ တံခါးမှာ

.
.
.

[PS ယခုဖော်ပြအပ်ပါသော ရောက်ရှိရာအခန်း
သည် ဝတ္ထု၏အစဉ် (Presentation) အရ တင်ပြထားပြီး
ဖြစ်သလို ထို့နောက်တွင်မှ “ဘာဖြစ်လာမလဲ” ဖြစ်လာနိုင်
သည့် ဇာတ်လမ်း၏ ဇာတ်သိမ်းအား ဆက်လက်ရေးသား
ထားပါသည်။ (စာရေးသူ)]

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ
(အကြို ဇာတ်သိမ်း)
(pre-ending)

‘ဝုန်း’

Password သော့ချက်မှန်၍ ဆောင့်ပွင့်သွားသော
တံခါးသံဖြစ်သည်။

အခန်းထဲမှ ကျောင်းသားကျောင်းသူ အတွဲတစ်တွဲ
သည် လေးတွဲသော ခြေလှမ်းများဖြင့် တစ်လှမ်းချင်းထွက်ခွာ
လာ၏။

လူပုံစံများကလည်း မောပန်းနွမ်းလျနေပုံရ၏။

သူတို့နှစ်ယောက်၏ လက်အစုံသည် မလွတ်တမ်း ဆုပ်ကိုင်ထားကြလေသည်။

သူတို့သည် Game Level လေးခုအား အောင်မြင်စွာ ဖြတ်ကျော်ခဲ့ပြီးနောက် အခန်းတစ်ခန်းထဲမှ နောက်တစ်ခန်းသို့ ရောက်ရှိလာကြသော နောက်ဆုံးလူနှစ်ယောက်ပဲ ဖြစ်ပေသည်။

ထိုအခန်းထဲရှိ အငွေအသက်များက နှစ်ဦးစလုံးအား အမြင့်ဆုံးဇာတ်ရိုက်ဖြင့် စိန်ခေါ်နေလေပြီ။

‘ဒီကိစ္စကို ဘယ်သူစခဲသလဲ’

အခန်းနံရံ ပတ်ချာလည်အတွင်း သေသပ်စွာမြှုပ်နှံ ထားသော စပီကာများမှ ပေါ်ထွက်လာသည့် အသံသြကြီးဖြစ် ၏။

အသံသြဇာက ခက်ထန်မာကျောလှသည်။

အထက်ပါမေးခွန်းအား မဆိုင်းမတွဘဲ ကျောင်းသား ကောင်လေးက...

‘ဒီကိစ္စကို ကျွန်တော်စခဲတာပါ’

ဘေးက ကျောင်းသူမှ သတိပေးဟန်ဖြင့် သူ့အား တံတောင်နှင့်တွတ်၏။ သူ သတိထားဖြေဆိုပါကြောင်း ပြန်

၍ ခေါင်းဆတ်ပြပါသည်။ သူ့အတွက် သူမ ရင်ဖိုလှိုက်မောနေ မိပါ၏။

အသံသြကြီးက စပီကာများထဲမှ ဆက်လက်ထွက် လာ၏။

‘ထပ်မေးမယ်၊ ဒီ Game ဟာ ဘယ်သူကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာရသလဲ၊ ဖြေပါ’

‘ကျွန်တော့်ကြောင့် ဖြစ်မှာပါ’

တည်ငြိမ်ရင့်ကျက်သော အသံနေအသံထားကြောင့် သူ ပြန်ဖြေလိုက်၏။

နံရံကပ်စပီကာထဲက လူကြီးမင်း၏ အသံက ပို၍ ဟိန်းထွက်လာပါသည်။

‘ဒီ Game ဟာ မင်းကြောင့် ဘာလို့ဖြစ်လာရသလဲ?’

သူ့မျက်နှာပေါ်မှာ မထိတရှိပြုံးလိုက်ရင်း...

‘ကျွန်တော် စည်းကမ်းမရှိလို့ပါ’

‘ဘာလို့ စည်းကမ်းမရှိတာလဲ’

‘ပျင်းလို့’

‘ဘာ...’

စပီကာနောက်မှ ဖန်တီးရှင် Game Master ကြီးခမျာ ဒေါသထွက်သွားပုံရသည်။ သူ၏အဖြေကို မကျေနပ်ပုံလည်း ထပ်မေးပြန်၏။

‘မင်း ဘယ်လိုစည်းကမ်းမရှိတာလဲ မင်းသိမှာပေါ့’

‘ဟုတ်ကဲ့’

သူ အလောတကြီး ထပ်ဖြေလိုက်မည်စိုး၍ ဆွဲဆိတ်
ကာ ဘေးကနေ သူမ သတိပေးရပြန်သည်။

စပီကာနောက်ကွယ်မှ အသံပိုင်ရှင်ကြီးက...

‘ဟုတ်ကဲ့ဆိုရင် ဖြေ၊ မင်း ဘယ်လိုစည်းကမ်းမရှိခဲ့
တာလဲ’

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ခဲ့လို့ပါ’

‘ဘယ်လို’

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ’

အသံလုံအခန်းဖြစ်နေသောကြောင့် ခပ်မာမာပြန်ဖြေ
လိုက်သော သူ၏အသံက အခန်းအတွင်း အပ်ကြောင်းထပ်၍
ဆက်တိုက်ပေါ်ထွက်လာ၏။

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ’

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ

ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ’

x x x

**Congraulation
Level IV
Complete**

ခေတ်သွေး	100%
သဉ္ဇာ	100%
ဝသုန်	(-)

ထို့နောက်...

ကျောင်းသူကောင်မလေးဖြစ်သူ သဗ္ဗာက လင်းလက်
တောက်ပသော မျက်နှာပေးလေးဖြင့်...

‘တို့နှစ်ယောက် အခုရောက်နေတာ နောက်ဆုံးအခန်း
ဆိုရင် တို့ကျောင်း တို့ပြန်ရောက်ပြီပေါ့နော်’

ခေတ်သွေးကတော့ မတုန်မလှုပ်။ တည်ငြိမ်အေးချမ်း
စွာဖြင့် ဘာဆိုဘာမျှ ပြန်မဖြေ။

အရာရာကို သူချိန်ထိုးတွက်ဆကြည့်နေပုံရသည်။

ပြီးတော့ ခေါင်းကို လေးပင်စွာခေါလိုက်ရင်း သူက...

‘သူတို့ပြောသလိုဆိုရင် ဒါ နောက်ဆုံးခန်းမဟုတ်
သေးဘူး၊ တစ်ခုခုတော့ ရှိရဦးမယ်’

‘ဒါဆို နင်ဆိုလိုတာက ငါတို့ကျောင်းကို ငါတို့ပြန်
မရောက်သေးဘူး၊ နောက်ဆုံးတွက်ပေါက်ကနေ အပြင်လာတာ

ထဲကို ခုထိပြန်မရောက်သေးဘူးပေါ့!’

သဘာဝအမေးမှာ ခေတ်သွေးက ပခုံးနှစ်ဖက်အသာ
တွန့်ပြလိုက်ရင်း...

'something wrong! ငါတို့နှစ်ယောက် နောက်ဆုံး
တစ်ဆင့်ကို ကျော်ဖြတ်ရဦးမယ်ထင်တယ်'

သူမ၏ မျှော်လင့်ချက်တို့ ထင်မထားဘဲ အရောင်
ပြယ်လွင့်သွားပါသည်။

လူတစ်ယောက်၏မျှော်လင့်ချက်ကို တစ်ဆင့်ပြီး
တစ်ဆင့် အချိုးခံရလျှင် ကျပြီးရင် ကျတတ်သော စိတ်ဓာတ်
သည် ပြန်လည်ကုစားရန် သိပ်မလွယ်လှ။

ထို့ကြောင့် လွယ်လွယ်နှင့် စိတ်ဓာတ်တို့ မပြိုကျသွား
စေရန် သူမတော့ ရေကုန်ရေခန်း အားတင်းထားသည်။

သို့အတွက်ကြောင့် သူ့ဘေးက သူမ၏လက်ကို တင်း
ရင်းစွာဆုပ်ကိုင်ရင်း အားပေးလိုက်ပါသည်။

'အနောက်နိုင်ငံတစ်ခုက စကားပုံမှာ ဆိုထားတယ်၊
ခြေထောက်ဆိုတာ တစ်နေရာကနေ တစ်နေရာကို လျှောက်
ပြီးရင်း လျှောက်ဖို့၊ နောက်ပြန်ဆုတ်ဖို့ ခြေထောက်မှာ ဘက်
ဂီယာပါမလာဘူးတဲ့၊ စိတ်ဓာတ်ကို ချမပစ်နဲ့၊ လမ်းဆုံးရင်
ငါတို့ တစ်နေရာတော့ ရောက်မှာပေါ့'

သူမဘေးမှာ အခုချိန်ထိ သူရှိနေလို့သာ တော်တော့
သည်။

သူမအတွက် သူက သာမန်ယောက်ျားတစ်ယောက်
တော့ မဟုတ်နိုင်။

သူ့နှလုံးသားက လှသလို၊ အတွေးအခေါ်တွေက
လည်း လှပါသည်။ သူမဘေးမှာ သူရှိနေရင် လုံခြုံသလို
ခံစားရသည်။ ထို့ကြောင့်...

ဘာရယ်မသိဘဲ သူ့ကို သူမ တစ်စစ ပိုမိုအားကိုးလာ
မိ၏။

သူက စကားတစ်ခွန်း ဆိုပြန်သည်။
ဘာပြောလာမလဲ?

သူမ မျက်လွှာလေးကို ဝင်ကြည့်မိ၏။
'တကယ်လို့များ နောက်ဆုံးအချိန်ထိ နင့်အနားမှာ
ငါမရှိတော့ရင် နင် ဘယ်လိုလုပ်မလဲ'

ထိုစကားက သူမထင်မထားသောစကား။ ထို့ကြောင့်
သူမ သူ့ကို စူးရဲစွာပြန်ကြည့်လိုက်မိ၏။

အချိန်မီ သူက သူ့စကားသူ ပြန်လည်ဖြေရှင်းရာ
သည်။

'ဒီလိုဟ... လူတစ်ယောက်ရဲ့ ကံကြမ္မာဆိုတာ အင်း



၁၉၄

သည်ခေတ်နေ့

ပြားရဲ့ ခေါင်းနဲ့ ပန်းလိုပဲ၊ တစ်ချက်လေးနဲ့ ဘာမဆိုဖြစ်သွားနိုင်တယ်၊ လူတစ်ယောက် ကံကောင်းတယ်၊ ကံဆိုးတယ်ဆိုတာ တကယ်တော့ ဘာမှမဟုတ်ဘူး၊ နံရံရဲ့ ဟိုဘက်ဒီဘက်လေးပဲ ခြားတယ်'

ခေတ်သွေးက ပြောလည်း ပြောရင်း သူ့ဘောင်းဘီ အိတ်ကပ်ထဲက လက်ကျန်ဆေးပေါ့လိပ်ကို ထုတ်ဖွာလိုက်ပြန်သည်။ ဒါက တစ်ခုခုစိတ်ရှုပ်စရာနှင့်ကြုံတိုင်း သူလုပ်နေကျ အကျင့်။ သူ...

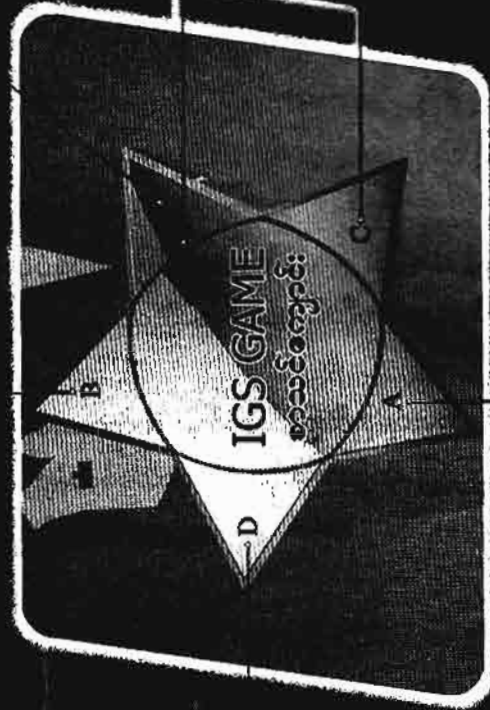
တစ်ချက် တစ်ချက် ဟူးခနဲမှုတ်ထုတ်လိုက်သော မီးခိုးငွေတွေကြားမှာ digital wallpaper ပုံရိပ်တစ်ခုက သူတို့ရှေ့သို့ အထင်းသားပေါ်ဟပ်လာပြန်လေ၏။

ပြောရမည်ဆိုလျှင်...

ထိုပုံရိပ်ကား သူတို့နှစ်ယောက်အတွက်တော့ မပြီးသေးသော ပန်းချီကားတစ်ချပ်လိုပင်။

ထို wallpaper မှာ...

နောက်ဆုံးထွက်ပေါက်



III
ယောက်အောက် -
သား သီဟ ရှိနေ

ထိုပုံရိပ်ကို မြင်ပြီးနောက်...

သူတို့နှစ်ဦးသည် တစ်ယောက်ကိုတစ်ယောက် ဆိုင်
ကြည့်မိကြသည်။

တစ်ယောက်က မျက်မှောင်ကြုတ်၍ နားမလည်သလို
အကြည့်၊ ကျန်တစ်ယောက်က ထိုအကြည့်ကို ပြန်ကြည့်နေ
သောအကြည့်။

သေချာသည်မှာ...

သူတို့နှစ်ယောက်၏ မျက်လုံးထဲမှာ အချင်းချင်း
အဖြေထုတ်ကြည့်နေခြင်းဖြစ်လိမ့်မည်။

သူတို့အတွက်...

ကံကြမ္မာက ဘယ်လိုမှတ်ချက်မျိုးတွေ ချမှတ်လာလိမ့်
ဦးမလဲ?

၁၉၈

စောင့်ကြည့်ရုံသာဖြစ်သည်။

Game ၏ နောက်ဆုံးအဆင့်၊ နောက်ဆုံးထွက်ပေါက်

ဆိုပဲ။

ဒီတစ်ခါ ဆိုလိုသည့် အဓိပ္ပာယ်ကိုတော့ နှစ်ဦးသာ
စာမဖွဲ့ဘဲ အလိုလိုသဘောပေါက်လိုက်ပါသည်။

သူတို့ထင်တဲ့အတိုင်း နံရံကပ်အသံထုတ်လွှင့်စက်
တစ်ဆင့် ကြားသိလိုက်ရတဲ့ စကားလုံးများကတော့

.
.
.

‘အခု နောက်ဆုံးအခန်းလို့ ထင်ရတဲ့ အခန်း (E)
ထဲကို အောင်အောင်မြင်မြင် ရောက်ရှိလာခဲ့တဲ့ သားနဲ့ သမီး
တို့ လေးစားပါတယ်’

ဒါပေမဲ့ ကြယ်ပုံသဏ္ဍာန်ရှိ အခန်း (E) ဆိုတာ
အကယ်တော့ နောက်ဆုံးအခန်းမဟုတ်သေးပါဘူး။

ဂိမ်းတစ်ခုလုံး ပြီးဆုံးဖို့ဆိုရင် နောက်ဆုံးတစ်ဆင့်
ကျန်ပါသေးတယ်။

အဲဒါကတော့ ယခုရောက်နေတဲ့ အခန်း (E) ထဲက
နှစ်ယောက်အနက် တစ်ယောက်တည်းသာ နောက်ဆုံးထွက်
ပေါက်ကနေ တစ်ဆင့် ထွက်ခွာနိုင်မယ့်အခွင့်အရေးပါ။

ဆိုလိုတာက...

တကယ့်နောက်ဆုံးအခန်းဖြစ်တဲ့ ပင်မဂိမ်းစာသင်
ကျောင်းထဲကို ရောက်ဖို့အတွက် အတော်ဆုံးလူတစ်ဦးသာ
နောက်ဆုံးထွက်ပေါက်က တစ်ဆင့် ထွက်သွားနိုင်မှာပါ။

ပထမဆုဆိုတာ အတော်ဆုံးနဲ့ အကောင်းဆုံး
တစ်ဦးတည်းနဲ့သာ ထိုက်တန်တာမဟုတ်လား?

ကဲ... အဲဒီတော့ မင်းတို့ အခု ရောက်နေတဲ့ အခ
ထဲမှာ တွေ့ရမှာက...'

နံရံကပ်စပီကာထဲက အသံမဆုံးခင် အခန်းတွဲ
ဘေးဘီဝဲယာ လှည့်ပတ်ကြည့်မိလိုက်တော့ သူတို့နှစ်ဦး
မျက်စိရှေ့...'



FOLLOW US HEART

"Follow your heart" ဟု ရေးထွင်းထားသော
သည်းလင်ပန်းပေါ်က အဆိပ်ခွက်တစ်ခွက်က သူတို့အား
စာနှင့်ကြိုနေလေသည်။

နောက်ဆုံးအကြိမ် ဆော့ကစားခိုင်းတဲ့ ဂိမ်း၏
အိပ်ပွယ်က လွယ်ကူရိုးရှင်းလှသည်ဟု ထင်ရ၏။

အချိန်သတ်မှတ်ချက်တွေ မရှိ။

ပေးချက်၊ မေးချက်နှင့် သက်သေပြရန် စည်းကမ်း
ချက်တို့မပါဝင်ဘဲ တစ်ဦးကို တစ်ဦး နိုင်အောင် နှလုံးသား
နှင့်ရင်း၍ ကစားခိုင်းသည့် ကစားပွဲလေးတစ်ခု။

ကစားပွဲက ရှင်းပါသည်။

ကောင်လေးနှင့် ကောင်မလေး နှစ်ယောက်ပဲကျန်
တော့တဲ့အထဲက တစ်ယောက်က တစ်ယောက်ကို အလိုလို
အရုံးပေးချင်လျှင် (Follow Ur heart) ဆိုတဲ့ နှလုံးသားရဲ့

ခေါ်ဆောင်ရာအတိုင်း အသည်းပုံလင်ပန်းပေါ်က အဆိပ်ခွက်
ကို ငဲ့ပြီး မော့သောက်လိုက်ရုံသာဖြစ်သည်။

နောက်ဆုံး၌ မသောက်ဖြစ်ဘဲ ကျန်ခဲ့တဲ့တစ်ယောက်
က နောက်ဆုံးထွက်ပေါက်မှတစ်ဆင့် ပြင်ပလောကကြီးထဲ
ကို အလိုလိုပြန်ရောက်သွားနိုင်မည်။

တစ်ယောက်က အောင်မည်။

တစ်ယောက်က အရှုံးပေးပြီး အသေခံရမည်။

ဒါပါပဲ။

နောက်ဆုံးကစားပွဲရဲ့ နောက်ဆုံးအဆင့်က မလှည့်
လား။

နည်းသားရဲ့ ခေါ်ဆောင်ရာအတိုင်း ဘယ်သူက အ
ပေးမည်နည်း? စောင့်ကြည့်ရုံသာ။



Ending
ဇာတ်သိမ်း

"Follow Ur Heart"

'သင့်နှလုံးသား ခေါ်ဆောင်ရာအတိုင်း'တဲ့။

အသည်းပုံလင်ပန်းပေါ်က စာသား၏ အဓိပ္ပာယ်က
တစ်ခုခုကို ဖော်ဆောင်ခိုင်းနေပါသည်။

ဒီတစ်ခါ ဂိမ်း၏ နောက်ဆုံး Level ကလည်း
လှလှပပ ထိထိမိမိနိုင်လွန်း၏။

လူတစ်ယောက်နှင့် တစ်ယောက် ပီပီရီရီ နှလုံးသား
ချင်း စီးချင်းထိုးခိုင်းသည့် ပြိုင်ပွဲလေးတစ်ပွဲ။

ဒီပွဲမှာ...

အကျင့်၊ သိက္ခာ၊ အချစ်မေတ္တာ... ပြီးတော့
စိတ်ဓာတ်အမြင့်ဆုံးလူက ဘယ်သူဖြစ်မလဲ?

ထိုသူသည် သူ၏ အလိုဆန္ဒနှင့် ထပ်တူ သူနှလုံးသား
၏ ခေါ်ဆောင်ရာအတိုင်း အဆိပ်ခွက်ကို သောက်ကာ ကျွမ်း

ခြင်းဖြင့် ဒီအခန်းတွင် နိဂုံးချုပ်ရမည်။

ထိုအချက်ကိုက ဒီပွဲ၏ ထူးခြားမှုဖြစ်ပါသည်။ ကျန်း
သူက စိတ်ဓာတ်အရ အောင်မြင်သူဖြစ်သွားပါလိမ့်မည်။

နောက်ဆုံးအဆင့်တွင် ယှဉ်ပြိုင်သူနှစ်ယောက်ကို
အရိုးရှင်းဆုံးကစားကွက်ဖြင့် အနူးညံ့ဆုံးလှည့်ကွက်ထွင်၍
ရုန်းထွက်မလွယ်အောင် ချောင်ပိတ်ထားခြင်းဖြစ်သည်။

ဒီနေရာတွင် တစ်ခုဖြတ်ပြောချင်ပါသည်။

‘ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ’ ဆိုသည့်
ယခုဂိမ်းအား တစ်ဆင့်ပြီးတစ်ဆင့် ဖြတ်ကျော်လာရင်း ခေတ်
သွေးက သဉ္ဇာကို သူ့ရင်ထဲမှာ ငြိတွယ်နေလေပြီ။

ထိုနည်းငှင်း သဉ္ဇာကလည်း သူမ၏စိတ်ထဲတွင်
ခေတ်သွေးအား သံယောဇဉ်ဖြစ်နေလေပြီ။

ဆိုသော်ကား...

ဘာမဆိုဖြစ်သွားနိုင်သည့် ယခုအဆင့်တွင် နောက်
ဆုံးထွက်ပေါက်မှတစ်ဆင့် လူတစ်ယောက်ပဲ ထွက်ခွင့်ရမည့်
အခြေအနေ၌ ကောင်လေးကလည်း ကောင်မလေးအတွက်
ဘာမဆိုလုပ်ပေးနိုင်ပါသည်။

ကောင်မလေးကလည်း ကောင်လေးအတွက် ဘာမဆို
လုပ်ပေးနိုင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့်...

ထိုကောင်လေးနှင့် ကောင်မလေးနှစ်ယောက်အနက်

မည်သူ့ကို နောက်ဆုံးထွက်ပေါက်ကနေ လွတ်မြောက်ခွင့်ပေး
သင့်ပါသလဲ?

သူတို့အဖြစ်က စုပ်လည်း စူး၊ စားလည်း ရူးဆိုသလို
ပင်။

တစ်ယောက်တော့ ကျိန်းသေပေါက် အစူးခံပြီး အရူး
ခံရပါလိမ့်မည်။

ဇာတ်လမ်းကို ပြန်ဆက်ပါမည်။



‘နင် အဲဒါ ဘာလုပ်မလို့လဲ သဉ္ဇာ’
ခွက်ထဲသို့ အဆိပ်ရည်များငွေနေသော သဉ္ဇာနားကို
အပြေးရောက်လာပြီး ခေတ်သွေးက...

‘ပေးစမ်း... အဲဒီခွက်၊ ငါသောက်မယ်’
ဆိုပြီး ခွက်ကို ဆွဲယူလိုက်၏။
တစ်ဖန် သဉ္ဇာက ထိုခွက်ကို ပြန်လှည့်လှယူလိုက်
ပြီး...

‘ငါစဉ်းစားပြီးပြီ၊ ငါ့ထက် နင်က အပြင်လောကကြီး
ထဲကို ပြန်ရောက်သင့်တဲ့လူ၊ လောကကြီးထဲမှာ ငါမရှိလို့
ဘာမှမဖြစ်ဘူး၊ အဲတော့ ဒီအဆိပ်ခွက်ကို ငါပဲသောက်မယ်
ဟာ’

ပြောပြီးပြီးချင်း သူမနှုတ်ခမ်းနား တော့လုတော့ဆဲ
ရောက်ရှိသွားတဲ့ အဆိပ်ခွက်အား သူက ကမန်းကတန်းလှယူ
လိုက်ပြန်သည်။ သူမကလည်း ပြန်ဆွဲထားလိုက်၏။

သူက ပြောသည်။

‘ငါလည်း ဘာမှမထူးဘူး၊ လောကကြီးထဲမှာ ငါ
ရှိနေလည်း ဘာမှမဖြစ်ဘူး’

ထို့နောက် သူတို့နှစ်ဦးစလုံး၏ လက်ထဲက အဆိပ်
ခွက်တစ်ခွက်နှင့်အတူ...

တစ်ယောက်ချင်းစီကို စိုက်ကြည့်နေတဲ့ သူတို့၏
မျက်ဝန်းများ။

ထိုမျက်ဝန်းများတွင် လူသားဆန်သည့် အတ္တ၏အရိပ်
များ စိုးစိမ့်မှု လွှမ်းခြုံမထား။ မာန်မာန၏ အငွေ့အသက်များ
အလျဉ်းမရှိ။ တစ်ယောက်ကိုတစ်ယောက် ရင်ထဲကလာတဲ့
အတိုင်း အလျှော့ပေးချင်သည့် မေတ္တာဓာတ်များသာ ကိန်း
အောင်းနေပါသည်။

ထိုတစ်ခဏ...

ထွက်ပေါက်မပွင့်သေးသော အခန်းတွင်း အရာရာက
ဆိတ်ငြိမ်တိတ်ဆိတ်လျက်။

သူတို့တွေ...

တစ်ဦးကို တစ်ဦး အကြာကြီးကြည့်နေကြသည်။
အဆိပ်ခွက်ကို မည်သူမျှ မော့မသောက်သေး။ သူတို့



နှစ်ဦး၏ အပြုအမူများက ယတိပြတ်အဖြေတစ်ခု ထွက်လာ ရန်အတွက် အဖြေမပေးနိုင်သေး။

တကယ်တော့ သူတို့နှစ်ဦး၏ ယခုအခြေအနေကို ကြည့်၍ စဉ်းစားကြည့်မည်ဆိုလျှင်...

တစ်ယောက်ယောက် အလိုလို သေဖို့ကိစ္စဆိုသည်မှာ ထင်သလောက်မလွယ်ကူလှ။

တစ်ဦးမဟုတ် တစ်ဦး တစ်ချိန်ချိန် သေကို သေကြ ရမည်ဆိုသည့်ကိစ္စသည် စက္ကန့်အမျှ ရင်ခုန်စိတ်လှုပ်ရှားဖွယ် ကောင်းလှပါသည်။

စိတ်လှုပ်ရှားဖွယ်မှန်သမျှ ဂိမ်းဟုဆိုပါလျှင် လူ့ဘဝ ကြီးတွင် အချိန်တိုင်း အရာတိုင်းက တုန်လှုပ်ချောက်ချားစရာ အတိပင် မဟုတ်ပါလား?

လူတစ်ယောက်အတွက် လူ့ဘဝတွင် နောက်ထပ် ဘာတွေရောက်လာဦးမလဲ? ဆိုတာက စောင့်ကြည့်ရုံသာ။ တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက်က အသက်ပေးဖို့ အသက်လှနေ ရှာသော သူတို့နှစ်ယောက်၏ လက်ထဲတွင် အဆိပ်ခွက်က တာရှုနေလေပြီ။

တစ်နံတစ်ယောက် မော့ပစ်နိုင်ရန်အတွက် ခွက်ထဲက အဆိပ်ရည်များက အသင့်အနေအထား။

အရာရာ ပြတ်သားရှင်းလင်းသွားစေရန်အတွက်တော့ တန်ကြာသွားတဲ့ အချိန်တွေက

တစ်စက္ကန့်

နှစ်စက္ကန့်

သုံးစက္ကန့်

...

...

(နောက်တစ်မျက်နှာကို ဖတ်ပါ)

(နောက်ဆုပ်တစ်မျက်နှာကို ဖတ်ပါ)

(ပြင်စမ်း ပိုက်စနစ်ကုန်ထုတ်လုပ်ရေး)

(အကျိုးမတက်ပြီး တစ်မျက်နှာကို ဆက်ဖက်ပေးပါ)

‘ဝုန်း’

တံခါးတစ်ချပ်ပွင့်လာပါသည်။

ထိုတံခါးထဲမှ တစ်စေ့ထွက်ပေါ်လာသော တစ်စုံ

တစ်ရာကား.....

BURMESE CLASSIC

ရှင်ချက်နှင့် ဝန်ခံချက်

'ကျွန်တော် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ' ဆိုသည့် ယခု ဂိမ်းဇာတ်လမ်းအား အစအဆုံး ကြိုတင်မစဉ်းစားဘဲ ကျွန်တော်ကိုယ်တိုင် တစ်ဆင့်ချင်း ရင်ခုန်ကစားပါဝင်ပြီး ရေးမိပါသည်။

ရေးရင်း ရေးရင်း...

နောက်ဆုံးဂိမ်း Level ၌ ကျွန်တော်ကိုယ်တိုင် ဖြူ သွားရသည်။ ဇာတ်သိမ်းရမှာ ကြောက်လာသည်။

အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် နောက်ဆုံး Level ၌ ဇာတ် ကောင် ကောင်လေးနှင့် ကောင်မလေးနှစ်ဦးရှိသည့်အနက် မည်သူ့ကိုမျှ အရှုံးမပေးချင်သလို။ အနိုင်လည်း မပေးချင်တာ ပါ။ ထို့ကြောင့် နောက်ဆုံးတံခါးမဖွင့်ခင်၌ စာမျက်နှာအလွတ် သုံးရွက် လွတ်ထားခဲ့ပြီး ဇာတ်သိမ်းလိုက်ပါသည်။

www.burmeseclassic.com

၂၆

ပြင်လမ်းသံဂုဏ် ဂန္ဓာဒိဋ္ဌိ ငါးခဲနိဂ္ဂ

ထိုစာရွက်လွတ်များတွင် စာဖတ်သူများ၏ ဆန္ဒ အတိုင်း ကြိုက်သလို ဇာတ်သိမ်းနိုင်ပါသည်။

ဆရာဇော်ဇော်အောင်က ပြောဖူးသည်။

‘အကျွန်ုပ် ရင်ထဲက ရှိတဲ့ဆန္ဒနှင့် တစ်ထပ်တည်း ကျအောင် မည်သည့်ဘာသာစကားလုံးများမှ လိုက်မမီပေ’ဟု ဆို၏။

ဂါးဖြင့်နီဝ ခွဲနုဂါးဖြင့်ဒါရ
သေချာသည်မှာ

‘ကျွန်တော့် အဲဒီနေ့က ကျောင်းမတက်ပါ’
ငြိငြိငြိ ပြင်လမ်းသံဂုဏ် ဂန္ဓာဒိဋ္ဌိ ငါးခဲနိဂ္ဂ

ငေးငေးငြိစမဒ်လျိုင်၊ ဝှံးဆဲစဲ ဆေးမဟင်ဝေးမိဂိ နှယ်
ပြိုင်ဝါးလေကန်မှဒါရ ဝှံးမှဒ်ထဲစင် ဒိဂိုဝဲပိုဝဲလေခနိဂ္ဂ
။ ငြိငြိငြိ

... ဒါးဂါး ဒါးဂါး

ပြိုင် ဒိဂိုဝဲပိုဝဲလေခနိဂ္ဂ ငွီ ၂၅၁.၂ : မိဂိဝှံးလိဂါး

။ ငြိငြိငြိလေဂါးလျိုင် လျားမိပိုင်လေ ။ ငြိငြိငြိလေ

လေ ငွီ ၂၅၁.၂ : ဝှံးလိဂါး လေခနိဂ္ဂဒိဂါးပိုင်

လိဂါးငြိငြိငြိလေ ဝှံးလိဂါးမိပိုင်လေ ဝှံးလိဂါး ဒိဂါး

လေဝှံးပခင်လျိုင်လျိုင် မိဂိဝှံးလိဂါးလျိုင်လျိုင်လျိုင်

လိဂါးလေခနိဂ္ဂလျိုင် ငွီဒိဂါးမိပိုင်လေ ဝှံးလိဂါး

။ ငြိငြိငြိလိဂါးမိပိုင်လေ ။ ဝှံးလိဂါးလေ ဝှံးလိဂါး

