DAM AJI

Permainan ini dimainkan pada masa lapang terutamanya di waktu petang samada di dalam rumah, kedai kopi ataupun wakaf. Lazimnya dimainkan oleh golongan kanak-kanak berumur lapan tahun ke atas ataupun dewasa. Pada zaman dahulu, peralatan yang digunakan adalah kepingan papan dan kulit kerang ataupun penutup botol. Ia hampir sama seperti Sodok Apit tetapi lebih mudah. Papan permainan mempunyai sekurang-kurangnya enam puluh petak sebelah atau lebih. Tiga barisan pertama dari setiap petak ditempatkan buah dam secara berselang-seli.

Setiap barisan mengandungi tidak kurang enam buah dan berjumlah lapan belas buah dam. Pemain-pemain mestilah berbeza dan cara serangan adalah bergerak menyerong sama ada ke kiri atau ke kanan. Setiap buah dam boleh 'memakan' samada satu atau lebih buah dam pihak lawan dan mana-mana buah dam yang sampai di petak paling akhir akan mendapat haji. Buah dam dan haji boleh 'memakan' dua atau lebih buah dam sekaligus dalam laluan pergerakannya tanpa perlu bergerak dari satu petak ke petak yang lain. Pihak yang menamatkan buah dam pihak lawan dikira pemenang.

DAM HAJI

This game is usually played at the end of the day while resting at home, tea stalls or wakaf (public gazebos). It is played by children and adults. In earlier times, the apparatus used were wooden boards, cockle shells or bottle caps. It is almost similar to Sodok Apit except that this game is much simpler. The playing board is marked with at least sixty squares as on a checkerboard. The first three rows on either's side are alternately filled with tokens.

At least six tokens are placed on each row, making eighteen in total. The tokens of each player must be easily recognizable, and they are moved one space at the time, diagonally to the left or right. Each player may capture on or more of his opponent's tokens by leap forging them until his own token reaches the first row on the opposing side of the board, where the token is crowned as 'Haji'. The 'Haji' is empowered to capture any token in its diagonal path and may move over any number of squares at a time. The player who captures all opponent's tokens is declared the winner.





Kulit kerang
Shell

