

PERMAINAN DAM MELAYU
Oleh

Ismail bin Abdul Hadi

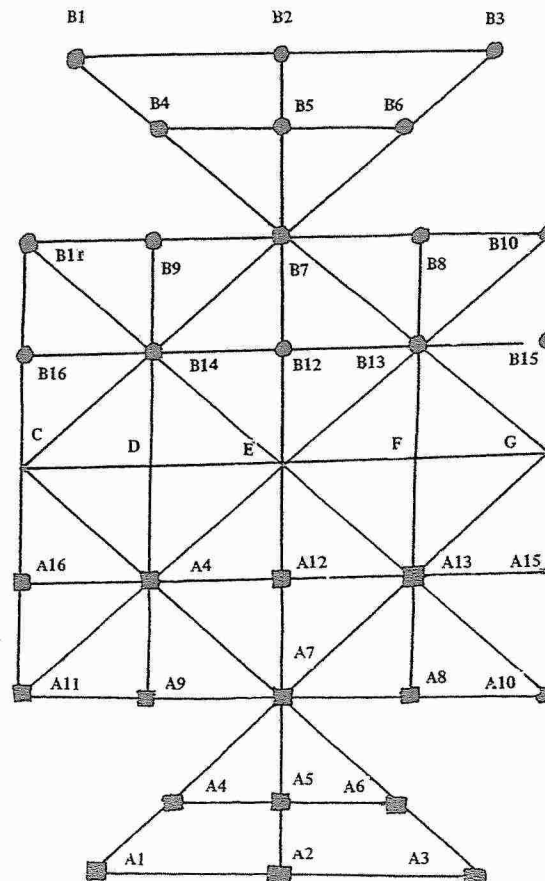
Jabatan Pelajaran Negeri Sembilan

1. Pendahuluan:

Masyarakat Melayu lampau dalam menjalani kehidupannya sehari-hari tidaklah beku begitu sahaja. Selain daripada mengusahakan kerja-kerja untuk menampung rezeki hidup, mereka pandai dan dapat menseimbangkan antara tugas dan kerehatan. Kerana itu jelas pada kita masyarakat Melayu di samping mempunyai semangat bekerja dan berdikari, juga mempunyai kekayaan yang tinggi dalam bidang kesenian dan kebudayaannya. Melalui kesenian dan kebudayaan yang diamalkan secara tidak langsung mereka telah menambah rezeki dan mata pencarian seperti kerja anyam menganyam, kait mengait, sulam menyulam, tekat menekat, ukir mengukir adalah bidang-bidang yang jelas sekali. Di samping kerja-kerja untuk menambah rezeki itu, masyarakat Melayu lampau juga tidak lupa melibatkan diri mereka di bidang-bidang lain, terutama dalam permainan-permainan tradisinya. Ada dua bentuk permainan mereka pertama, menggunakan gelanggang dan dimainkan di luar seperti gasing, sepak raga, dan seumpamanya, dan kedua, bermain di dalam bangunan seperti congkak selambuk (simbang) dan seumpamanya. Satu permainan dalam yang diamalkan oleh mereka ialah permainan Dam Melayu.

Dalam membicarakan permainan Dam Melayu ini saya ingin membuat sedikit analisa mengenainya dan tumpuan saya ialah daerah Rembau di Kampung Pulau Bintongan di mana permainan ini pernah kedapatan kira-kira 30 tahun yang lalu, iaitu pada zaman saya masih kanak-kanak.

Rajah 1 (Tapak Dam)



2. Kedudukan Tapak Dam

Kedudukan tapak dam adalah seperti yang digambarkan di Rajah 1. Secara kasar ia mempunyai satu petak segi empat iaitu dari A10, A11, B11 dan B10 dan dua petak segi tiga di bahagian puncak dan bawah keseluruhan tapak itu. Di kawasan dalam dibina garisan-garisan lurus untuk perjalanan buah-buah dam semasa bermain. Garisan-garisan tersebut ialah garisan bujur, garisan lintang dan garisan pepenjuru. Tempat penapakan buah dam bagi keseluruhan permainan ini ialah 37. Dalam kawasan segi empat terdapat 25 tapak dan kawasan segi tiga ialah 12 tapak iaitu 6 tapak di puncak dan 6 tapak di bawah. Garisan lintang CDEFG ialah garisan pemisah kedudukan buah lawan. Tapak buah dam di garisan ini dibiarkan kosong kerana ianya dijadikan sebagai tapak untuk memulakan penapakan apabila bermain.

3. Buah dam dan penjenisannya

Untuk bermain dam ini, kita perlu terlebih dahulu menyediakan buah-buah dam yang berlainan bentuk bagi membezakan antara dua pihak. Keseluruhan permainan ini memerlukan 32 buah dam iaitu/yakni 16 buah dam bagi satu pihak. Buah-buah dam tersebut diisi seperti dalam Rajah 1.

Seperti permainan-permainan dam yang lain juga, buah-buah dam diberi nama, tetapi tidaklah begitu terperinci seperti permainan catur. Bagi permainan dam ini buah-buahnya disebut buah penyerang dan buah pertahanan. Buah-buah penyerang ialah buah A7 hingga A16 dan B7 hingga B16, iaitu 10 buah bagi setiap pihak di dalam kawasan segi empat. Sementara buah-buah pertahanan ialah di dalam kawasan segi tiga bahagian depan dan juga belakang iaitu A1 hingga A6 dan B1 hingga B6. Sementara kawasan untuk mendapatkan 'haji' ialah pada tapak A1 hingga A3 dan B1 hingga B3. Tapak-tapak haji ini penting dipertahankan daripada ianya dapat dimasuki oleh lawan.

4. Cara bermain

4.1 Untuk bermain dam ini seramai dua orang diperlukan, iaitu ada orang yang dilawan atau ada pasangan bermain. Buah-buah dam hendaklah disusun seperti dalam Rajah 1. Bagi menentukan siapa yang akan 'memulakan permainan' dahulu maka pengundian hendaklah dijalankan atas persetujuan siapa yang hendak mulakan dahulu. Cara membuat penentuan ini ada berbagai cara dan terpulanglah atas pilihan yang dibuat. Setelah tahu siapa 'jalan dahulu' barulah penapakan pertama dilakukan. Hanya buah-buah dam di barisan depan sahaja yang boleh digerakkan iaitu bagi pihak A ialah mana-mana buah dam A12 hingga A16 dan pihak B ialah mana-mana buah antara B12 hingga B16.

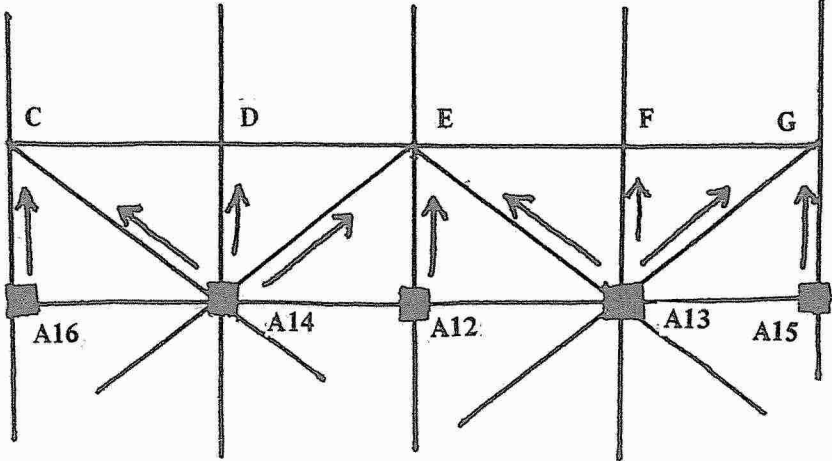
4.2 Cara menggerakkan buah dam ada dua, iaitu sama ada cara menegak ke depan atau mengereng. Perjalanan ini ialah di permulaan permainan. Sebagai contoh buah dam A14 boleh digerakkan menghala sama ada ke C, ke D atau ke E. Begitu juga buah dam A13 boleh digerakkan menghala sama ada ke E, ke F atau ke G. Tetapi buah dam A12, A15 dan A16 hanya boleh bergerak menegak ke depan, iaitu A12 ke E, A15 ke G dan A16 ke C sahaja. Apabila buah dam telah mula bergerak, umpamanya A12 telah menapak ke E dan apabila sampai giliran buah dam di E itu boleh digerakkan pula menghala ke D atau ke F iaitu cara mengereng.

Lihat Rajah 2 dan Rajah 3.

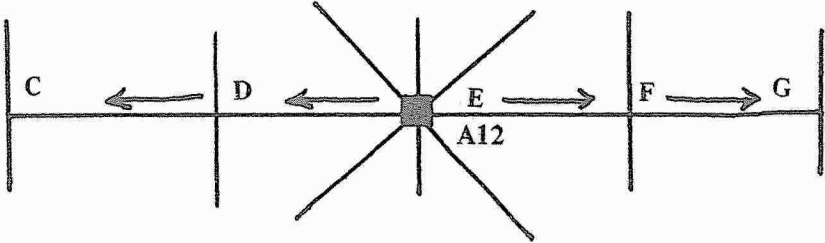
Perjalanan buah dam tidak boleh mengundur atau surut ke belakang.

Seperti permainan-permainan dam yang lain juga, buah-buah dam diberi nama, tetapi tidaklah begitu terperinci seperti permainan catur. Bagi permainan dam ini buah-buahnya disebut buah penyerang dan buah pertahanan. Buah-buah penyerang ialah buah A7 hingga A16 dan B7 hingga B16, iaitu 10 buah bagi setiap pihak di dalam kawasan segi empat. Sementara buah-buah pertahanan ialah di dalam kawasan segi tiga bahagian depan dan juga belakang iaitu A1 hingga A6 dan B1 hingga B6. Sementara kawasan untuk mendapatkan 'haji' ialah pada tapak A1 hingga A3 dan B1 hingga B3. Tapak-tapak haji ini penting dipertahankan daripada ianya dapat dimasuki oleh lawan.

Rajah 2: Cara pergerakan buah (i).

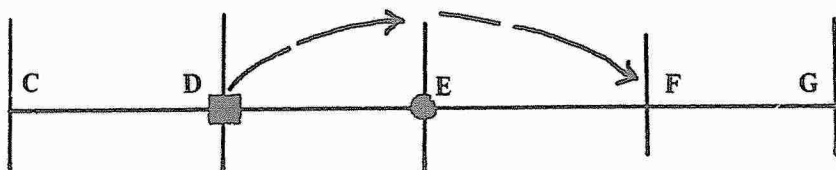


Rajah 3: Cara pergerakan buah (ii).

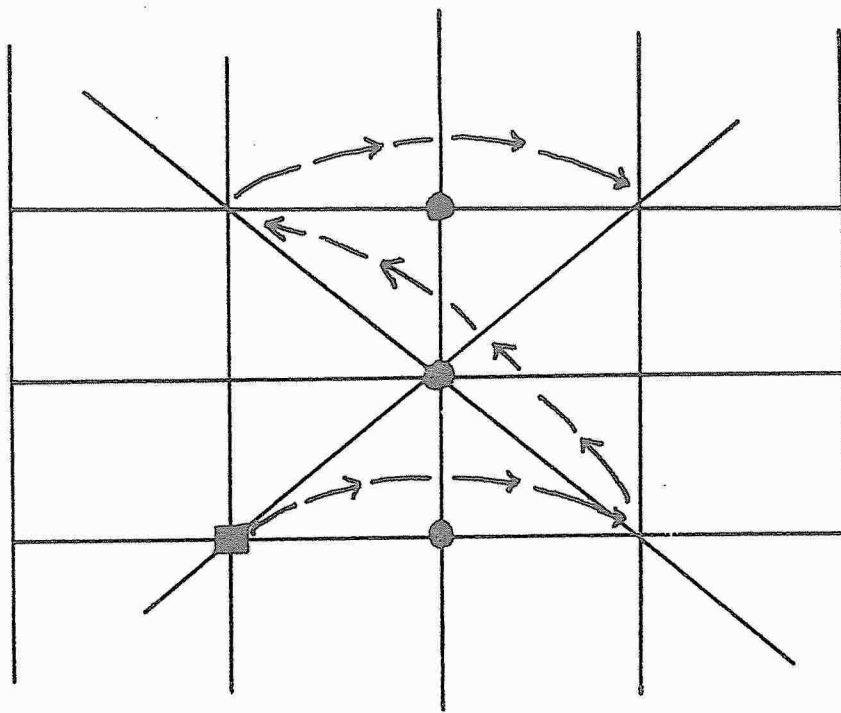


- 4.3 Dalam permainan dam ini buah-buah dam lawan perlu dimatikan. Lebih banyak buah-buah dam lawan dapat dimatikan adalah lebih baik supaya bilangan buah-buah menjadi kurang untuk tujuan mengalahkannya. Ada beberapa cara untuk memati atau memakan buah-buah dam lawan. Jika kena pada peluangnya kita boleh memakan sama ada satu, dua, tiga dan seterusnya sehingga tujuh. Caranya ialah dengan melangkau buah yang hendak dimakan dan ada tapak kosong di tempat yang dilangkau. Kedudukan sewaktu memakan atau mematikan buah dam lawan tidak kira sama ada ke depan menegak atau mengereng di atas mana-mana garisan apabila ada peluang semasa giliran kita. Lihat Rajah 4 dan Rajah 5.

Rajah 4 Cara memakan buah satu.

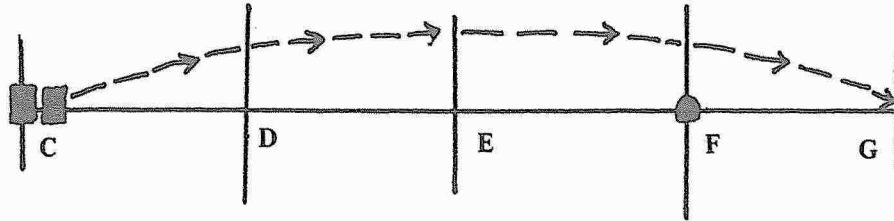


Rajah 5: Cara memakan buah tiga.

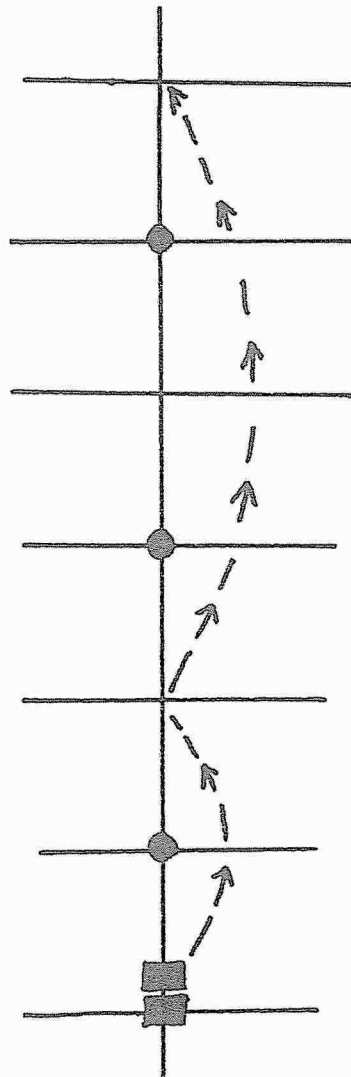


4.4 Naik 'haji' merupakan proses yang dinantikan-nantikan serta peluang yang dicari-cari dalam permainan ini. Kawasan 'haji' ialah pada tapak A1, A2, A3 dan B1, B2, B3. Setiap buah yang sampai dengan selamat di tapak 'haji' ini akan dikira telah naik 'haji'. Apabila telah dapat naik 'haji' kuasanya berubah. Ianya lebih berkuasa dan boleh makan ikut suka, sekali pun dalam jarak yang jauh asalkan pada garisan-garisannya yang selari dan tertentu, boleh ke kiri atau ke kanan, ke depan atau ke belakang. Lihat seperti yang dicontohkan di Rajah 5 dan Rajah 6. Selain daripada itu kalau kena ketika dan peluangnya buah 'haji' boleh makan pekeliling. Lihat Rajah 7.

Rajah 6: Cara buah 'haji' memakan buah satu



Rajah 7: Cara buah 'haji' memakan buah tiga di garisan tengah.



4.5 Menentukan kalah menangnya permainan dam ini ialah apabila satu pihak telah kehabisan buah, iaitu semua buahnya telah dimakan. Pihak yang sudah kehabisan buah itu akan dikira kalah atau ada buah yang masih hidup tetapi tidak dapat digerakkan disebabkan kedudukannya yang tersepit adalah juga dikira kalah bagi set tersebut. Biasanya permainan ini mesti dijalankan dua kali bagi menentukan pihak mana yang akan menang nanti. Bagi permainan set kedua ini pihak yang menang akan memulakan penapakan. Sekiranya pada set kedua ini pihak yang kalah tadi juga yang kalah maka kemengangan diberi kepada pihak yang menang di kedua-dua set tersebut. Sebaliknya kalau pihak yang kalah tadi menang pada set kedua maka perlawanan pada set ketiga adalah diperlukan sebagai penentu. Pihak yang menang di set ketiga inilah yang memenangi permainan itu keseluruhannya.

Walau bagaimanapun dalam keadaan tertentu kalau kedua belah pihak masih mempunyai buah, biasanya satu atau dua buah, tetapi ketika ini tidak mungkin adanya peluang antara satu sama lain hendak memakan buah masing-masing, maka biasanya diberikan keputusan 'seri' sahaja dan dimulakan set baru dan set yang seri itu tidak diambil kira.

4.6 Peraturan atau larangan biasa semasa permainan ini antaranya ialah seseorang itu tidak boleh mengambil semula buahnya apabila telah dijalankan, tegasnya apabila sudah digerakkan buah itu maka ianya adalah muktamad. Selain daripada itu orang luar tidak dibenarkan masuk campur, menunjuk-nunjukkan mana-mana pihak sewaktu permainan sedang dijalankan.

Buah yang sepatutnya dimakan tetapi tidak dimakan maka pihak lawan boleh mengambil buah tersebut sebagai 'cukai', ini bererti mendapat makan percuma.

Selain daripada itu ada banyak lagi peraturan dan syarat apabila hendak bermain permainan dam cara Melayu ini. Ianya seronok dan menarik hati dan dapat menyungkil kepintaran, kesabaran dan perancangan yang sempurna sekiranya seseorang itu mahu menguasai permainan ini dan seterusnya memenanginya.

Bahagian B

Permainan Dam Harimau (Main Harimau dan Kambing)

Selain daripada dam cara Melayu yang dimainkan, pada tapak dam yang sama juga boleh dimainkan satu jenis lagi permainan dam. Permainan ini lebih dikenali dengan nama main Harimau dan Kambing.

1. Tapak.

Tapaknya adalah serupa seperti tapak dam Cara Melayu dan kawasan permainannya ialah kesemua 37 tapak yang ada.

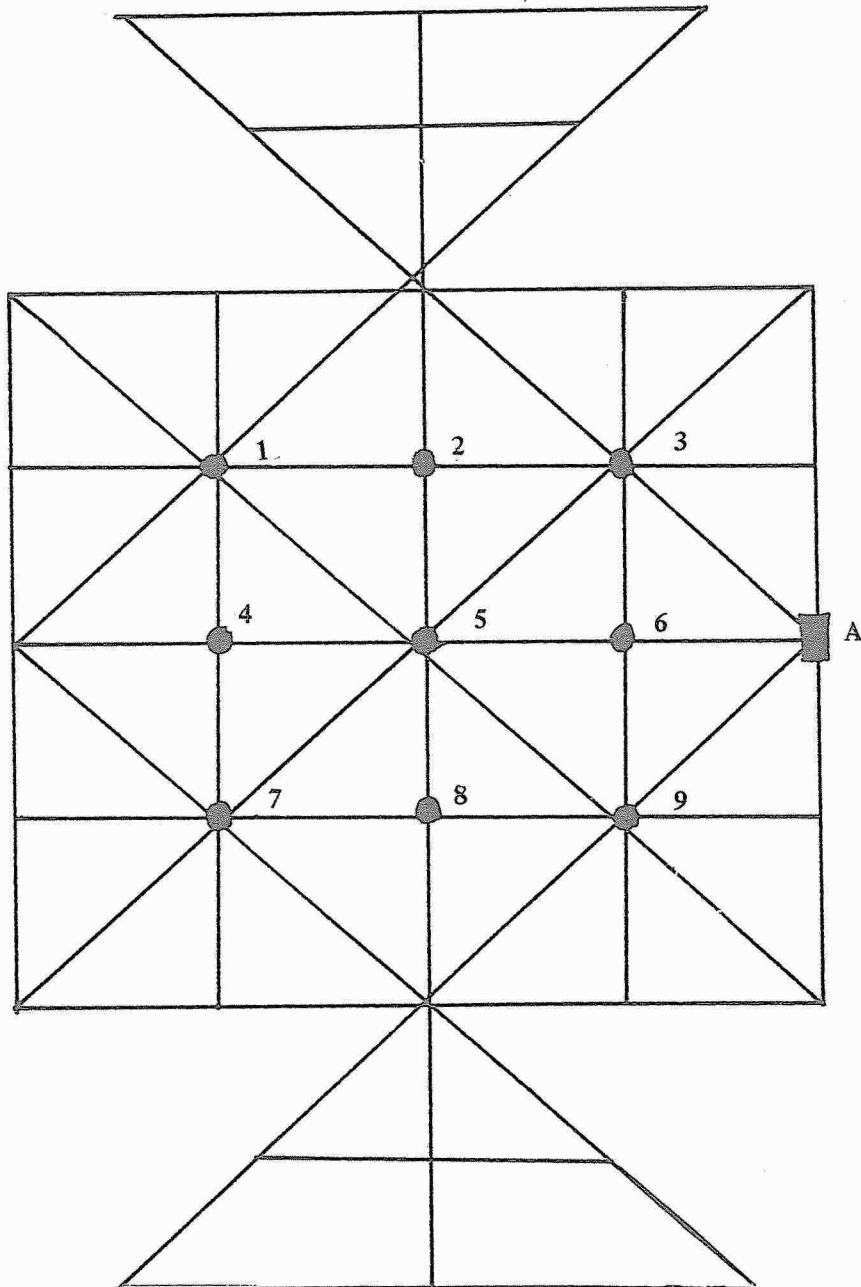
2. Kedudukan buah.

Bagi permainan Harimau dan Kambing itu pengisian buahnya agak berbeza dengan permainan dam Melayu. Bilangan buah bagi harimau hanyalah satu dan kambing ialah 21 buah. Kedudukan buah pada awal permainan diserahkan kepada penyusunan yang difikirkan oleh pihak yang jadi 'kambing'. Salah satu penyusunan yang biasa ialah seperti pada Rajah 8. Pada permulaan permainan sebanyak 9 buah hendaklah disusun dan 'harimau' pula boleh meletakkan dirinya ikut suka di sudut atau bahagian mana. Dalam Rajah 8 'harimau' mengambil tempat di A.

3. Cara Bermain

Apabila 'Kambing' telah disusun dan 'harimau' telah menentukan kedudukannya di mana, maka 'harimau' akan mula mengganas untuk memakan buah-buah 'kambing'. 'Harimau' hanya boleh makan apabila kedudukan buah itu 1 atau 3 atau 5 atau 7 sederet dan sekali gus. Sila lihat Rajah 9. Pihak yang menjadi 'kambing' hendaklah menyekat kemaraan dan keganasan 'harimau' dengan membubuh buah-buah supaya dapat mengepung perjalanan sang 'harimau' dan membunuhnya terus. Penyusunan buah dibuat satu persatu mengikut giliran seperti mana juga permainan dam.

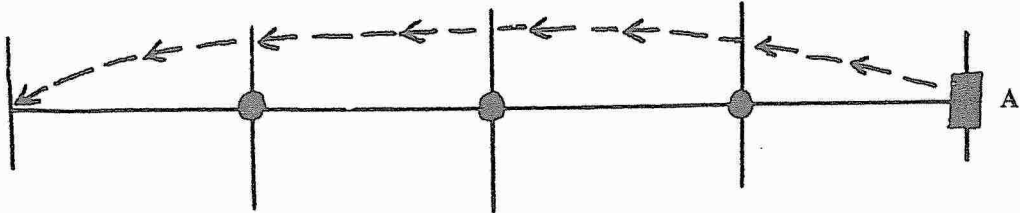
Rajah 8: kedudukan buah pada tapak permainan Harimau dan Kambing.



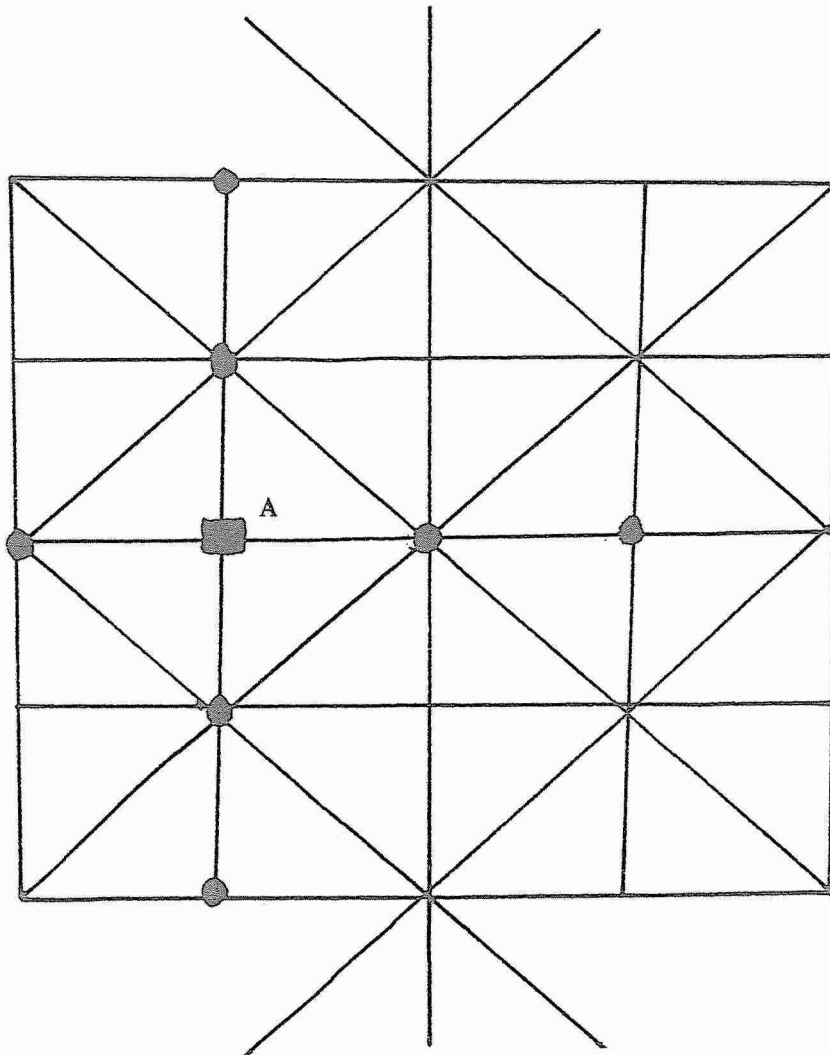
A : Harimau.

1 hingga 9 ialah Kambing.

Rajah 9: Cara buah Harimau memakan buah tiga.



Rajah 10: Cara kedudukan Harimau yang telah terkepung (mati).



Penambahan buah-buah 'kambing' ini hendaklah dibuat secara berhati-hati bagi menghalang dan mengelakkan sang 'harimau' memakan. Tapak kosong yang memungkinkan sang 'harimau' makan hendaklah ditutup sehinggalah kesemua 21 buah itu habis diletakkan. Apabila buah tambahan sudah habis, pihak 'kambing' bolehlah menggerakkan mana-mana buah 'kambing' yang difikirkan sesuai bagi tujuan mengepung dan mematkan langkah sang 'harimau' di mana ia tidak boleh bergerak seperti Rajah 10.

4. **Kalah Menang**

Bagi menentukan siapa yang kalah dan siapa yang menang tidaklah begitu rumit. 'Harimau' kadang kala boleh memakan semua 'kambing' dan ada kalanya terpaksa tidak boleh bergerak. Sekiranya pihak 'kambing' habis dimakan oleh pihak 'harimau', maka 'harimau'lah yang menang dan sebaliknya kalau 'harimau' dapat dikepung dan tidak dapat bergerak, maka 'kambinglah' yang menang.

Permainan set kedua pula dilakukan di mana bertukar peranan. Kalau yang tadi jadi 'harimau' akan jadi 'kambing' pula dan begitulah sebaliknya.