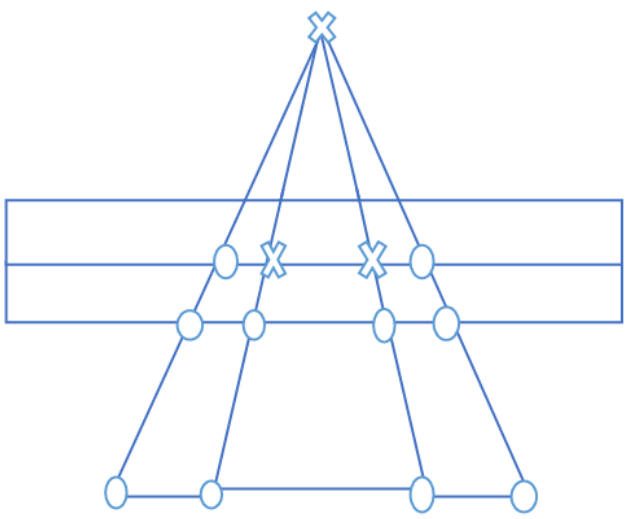
HARIMAU KAMBING

Permainan ini popular di kalangan kaum India dan disebut juga sebagai 'Aade Puli Atem'. Pada zaman dahulu, kanak-kanak atau golongan dewasa kaum India akan melukiskan garisan-garisan bagi permainan ini di atas lantai ataupun di kaki lima. Bahan yang diperlukan adalah sekeping papan, kapur, lima belas biji saga dan tiga biji asam jawa. Ianya dimainkan oleh dua orang pemain di mana seorang bertindak sebagai 'harimau' dan seorang lagi sebagai 'kambing'. Biji saga akan berperanan sebagai 'kambing' dan biji asam jawa pula sebagai 'harimau'

Setelah undian, pemain memulakan permainan dengan meletakkan sebutir biji saga di atas mana-mana simpang atas garisan yang kosong. Setiap pemain boleh membuat satu gerakan sahaja. Setelah berada di satu simpang, pemain akan bergerak ke simpang seterusnya jika tidak berpenghuni. 'Harimau' boleh melompt ke atas 'kambing' di garisan yang sama jika simpang di sebelah 'kambing' kosong. 'Kambing' tidak boleh melompat kecuali bergerak ke simpang seterusnya jika kosong. 'Harimau' akan menang jika 'kambing' dapat dimakan. 'Kambing' dikira menang jika 'harimau' dikepung tanpa ada peluang bergerak.

.



X - Tempat untuk harimau pada masa memulakan permainan.

Tiger spot when game start

O - Tempat-tempat meletakkan buah di atas papan.

Place to put seed on the board.

HARIMAU KAMBING

Also known as 'Aade Puli Atem' this game is very popular among Indian Community. In the old days, children and adults in the Indian community drawn lines for this game on the floor or an open area. The apparatus needed are a piece of wooden board, pen, 15 saga seeds (Indian Pea) and tamarind seeds. It is played by two players in which one acts as the tiger while the other player as the goat. The saga seeds represent the goat whereas the tamarind seeds the tiger.

After deciding who goes first, the first player will begin the game by placing one saga seed on any intersections on any empty lines. Each player is limited to one move only. When the seed is already on the intersection, the player will move to the next intersection if it is vacant. The tiger can leapfrog onto the goat on the same line if the intersection beside it is vacant. The goat cannot leap but to move to the next vacant intersection. The tiger will win if the goat is 'eaten' while the goat wins when the tiger is being surrounded with no signs of escaping.

.