



Ssangnyuk (??)



Ssangnyuk (??, care în sens literar înseamnă doi de ?ase) este un joc cu zaruri, care a fost popular în Coreea tradițională până la sfârșitul Imperiului Coreean (începutul secolului al XX-lea). Petrecerea timpului liber devenea mai interesantă atunci când jucai acest joc. De obicei acest joc se juca în timpul iernii, în special în timpul perioadei dintre Anul Nou Lunar și *Daeboreum* (prima lună plină din noul an). Pentru acest joc se folosesc treizeci de piese în formă de cal și două zaruri. Acest joc este cunoscut și sub numele de *aksak* (??), sau *sangnyuk* (??). Numele de *aksak* se referă la utilizarea unui buș de lemn lung și lăcuit care este folosit de către jucătorii acestui joc.



Deși jocul avea origine străină (era de origine chineză) avea o vechime în Coreea de peste o mie de ani. **Ssangnyuk** este menționat în diferite cărți din perioada Joseon (1392-1910) și este reprezentat în picturile specifice acestei perioade, sugerând popularitatea sa în rândul oamenilor obișnuiți. În a doua jumătate a dinastiei Joseon, jocul prinde popularitate și în rândul doamnelor din familiile nobile, în special a doamnelor mai vârstă. Tablea de joc are de obicei o lățime de 80 de centimetri și o lungime de 40 de centimetri. Tablele de joc pot avea sau nu muchiile ridicate.



Jocul are 24 de p?trate numite *bat* (? , care în sens literar înseamn? câmp agricol), dintre care cele dou? mai mari sunt rezervate ca zon? de odihn? pentru cai. Mutarea unui cal este cunoscut? sub numele de *haengma* (??) ?i *bari* (??, care în sens literar înseamn? calul singuratic) iar asta apare atunci când un cal este l?sat singur într-un câmp. Un *bari* poate fi capturat de un adversar. Calul capturat este scos de pe tabla de joc ?i va purta numele de *gwihyangmal* (?? ? , care în sens literar înseamn? calul se întoarce acas?). Pentru a câ?tiga jocul, un juc?tor trebuie s? captureze cât mai mul?i cai ai adversarului s?u ?i s?-?i plaseze cail în locuri avantajoase din punct de vedere strategic.



Există douăzeci și una de combinații diferite care pot fi obținute prin aruncarea celor două zaruri. Numerele înscrise pe fiecare față au câte un nume desemnat: numărul 1 se numește *baek* (?); numărul 2 se numește *a* (?); numărul 3 se numește *sam* (?); numărul 4 se numește *sa* (?); numărul 5 se numește *o* (?) iar numărul 6 se numește *yuk* (?). Surse: folkency.nfm.go.kr, literaryeyefordrama.wordpress.com, wikipedia