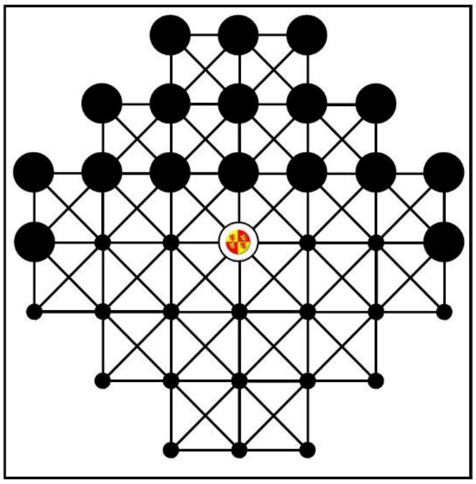
Dal Glyndŵr

(Fox & Geese)

Dyma gêm lle mae'r ymosodwyr (darnau du) yn ceisio amgylchynu Glyndŵr (y darn gwyn) fel na all symud. Mae Glyndŵr yn ceisio atal hyn trwy neidio dros yr ymosodwyr i'w tynnu. Dangosir y mannau cychwyn yn y llun isod:



Rheolau

1. I Symud Darnau

Mae Glyndŵr yn gwneud y symudiad cyntaf a gall symud un gofod ar hyd llinell i unrhyw gyfeiriad i bwynt gwag. Gall yr ymosodwyr symud ymlaen neu i'r ochr ar hyd llinell i bwynt gwag ond ni allant symud yn ôl.

Yna mae chwaraewyr yn cymryd eu tro i symud eu darnau.

2. I Gipio Darnau

Gall Glyndŵr ddal ymosodwyr trwy neidio drostynt, os yw ef wrth ymyl yr ymosodwr a bod y pwynt y tu hwnt iddynt yn wag. Gall barhau i neidio dros fwy o ymosodwyr os yw'n bosibl, ond gall hefyd roi'r gorau i neidio ar unrhyw adeg. Yna mae'r darnau sydd wedi'u dal yn cael eu tynnu oddi ar y bwrdd.

3. I Ennill

Mae'r ymosodwyr yn ennill trwy rwystro Glyndŵr fel na all symud na dal ymosodwr.

Mae Glyndŵr yn ennill os yw'n cael gwared â digon o ymosodwyr i'w hatal rhag ei rwystro.