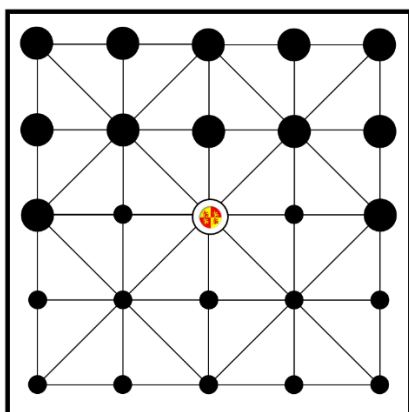




Hela Glyndŵr

(Corner the Rabbit)

Mae'r gêm yn cael ei chwarae ar fwrdd sgwâr: Gosodir Glyndŵr (darn gwyn) yn y canol a gosodir y deuddeg heliwr (darnau du) ar y bwrdd fel yn y llun isod. Mae'r helwyr yn ceisio rhwystro Glyndŵr rhag iddo symud, ac mae'n ceisio dal yr helwyr trwy neidio drostynt.



Rheolau

1. I Symud Darnau

Mae'r helwyr yn symud gyntaf, ac yna chwaraewyr yn eu tro bob yn ail.

Mae'r ddau chwaraewr yn symud eu darnau yn yr un ffordd: dim ond un darn y gellir ei symud mewn tro ar hyd llinell i bwynt gwag wrth ei ymyl.

2. I Gipio Darnau

Gall Glyndŵr ddal heliwr a'i dynnu o'r gêm trwy neidio drosto, ond dim ond os yw Glyndŵr wrth ymyl yr heliwr a'r pwynt y tu hwnt iddo yn wag. Gall Glyndŵr barhau i neidio dros fwy o helwyr os gall, ond gall stopio neidio unrhyw bryd yn ystod ei dro. Yna mae caiff darnau wedi'u dal eu tynnu oddi ar y bwrdd.

Ni all yr helwyr ddal Glyndŵr trwy neidio drosto ond gallant geisio ei rwystro yn lle.

3. I Ennill

Mae'r helwyr yn ennill trwy rwystro Glyndŵr fel na all symud na gipio.

Mae Glyndŵr yn ennill os yw'n dal digon o'r helwyr fel na allant ei rwystro, fel arfer pan nad oes ond 9 heliwr ar ôl.

