

DWYN _ RHEOLAU'R BENCAMPWRIAETH

DWYN: Ffigyrau Cymreig cymysg yn cystadlu am y GORON. G ê m i 2 _ 6 o chwaraewyr. *Darllenwch y rheolau i gyd cyn chwarae, os gwelwch yn dda.*

Nod y G ê m

Rhaid i bob chwaraewr geisio ffurfio CORFF, sef cyfuniad o dri cherdyn _ PEN, TORSO, TRAED _ naill ai mewn siwtiau gwahanol (da) neu yn yr un siwt (gorau). Er mwyn ennill, rhaid i chwaraewr ffurfio CORFF a chael gwared ar yr holl gardiau eraill yn ei law, a gorffen y g ê m gyda dim ond rhannau o'r corff o'u blaenau, gan gynnwys o leiaf un o'r canlynol: PEN, TORSO, TRAED a cherdyn CORON. Ni ddylai fod gan y chwaraewr unrhyw gardiau eraill yn ei law.

Y Pecyn

Mae'r pecyn yn cynnwys 60 o gardiau wedi'u rhannu'n CHWE SIWT, yn ogystal â thri cherdyn LLADRAD (coch, du a gwyrdd), chwe cherdyn "rhydd" ("wild") DWYN a'r cerdyn CORON. Mae yna ddau gerdyn Clown ("joker") NAD ydyn nhw'n rhan o'r gêm: y Clown deuben Kartoonkings.com, sydd yn dangos cyfeiriad ar y we, lle gallwch chi gael mwy o wybodaeth am DWYN, a cherdyn plaen y gallwch chi ei ddefnyddio i ddyfeisio'ch gêm eich hun, neu fel cerdyn sbâr.

RYGBI

Chwaraewr Rygbi: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

CASTELL

Y Dywysoges Nest, neu Elen o Gymru: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

CAIB A RHAW GL_WR

Y Gl_wr: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

DEILEN

Ceridwen: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

TARIAN

Owain Glynd_r: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

PENGLOG

Harri Morgan: PEN, CORFF, TRAED a'r cardiau rhif X, 2, 3, 4 a 5

Y G ê m

Caiff y cardiau eu cymysgu ac fe gaiff y cerdyn CORON ei osod, wyneb i fyny, ar waelod y pecyn. Mae'r deliwr yn delio saith carden yr un i bob chwaraewr. Caiff gweddill y cardiau eu gosod yn y canol, fel pentwr stoc. Caiff y cerdyn ar ben y pentwr ei droi, wyneb i fyny, er mwyn dechrau'r pentwr 'taflu-i-ffwrdd'. Os yw'r cerdyn hwnnw yn gerdyn LLADRAD neu yn gerdyn DWYN, dylid gosod y cerdyn yn _l yn y pecyn a throï'r cerdyn nesaf. Ar gyfer y tro cyntaf hwn, a'r tro cyntaf hwn yn unig, mae'n RHAID i chwaraewyr roi ar y bwrdd o'u blaenau, _'u hwyneb i fyny, yr holl gardiau CORFF maen nhw'n eu derbyn gan y deliwr. Ar _l i'r chwarae ddechrau, nid oes rhaid gosod y cardiau CORFF ar y bwrdd pan g_nt eu tynnu o'r pentwr stoc (yn wir, fyddai gwneud hynny ddim yn ddoeth iawn!). Mae'r chwarae'n mynd yn erbyn cyfeiriad y cloc, gan ddechrau _'r chwaraewr ar ochr chwith y deliwr.

Cyn i'r cerdyn CORON gael ei ddatgelu, fe fydd un 'tro' unigol yn gweithio fel a ganlyn:

1. **RHAID** i chwaraewyr dynnu carden o'r pentwr stoc.

YNA, RHAID:

4. Cael gwared ar gerdyn **--NEU--**

2. OSOD AR Y BWRDD un o'r cardiau corff **--NEU--**

3. Chwarae naill ai gerdyn DWYN neu gerdyn LLADRAD (*gweler y rheolau isod i weld sut mae chwarae cardiau DWYN a chardiau LLADRAD*)

Pan gaiff y cerdyn CORON ar waelod y pentwr stoc ei ddatgelu, mae'r chwarae'n newid! Mae'r chwaraewr sydd yn tynnu'r cerdyn CORON yn ei godi ac yn ei osod ar y bwrdd o'i flaen. Dyna ddiwedd ei dro ar gyfer y rownd yna. Rhaid i'r chwaraewr yna wedyn godi'r pentwr o gardiau taflu-i-ffwrdd a'u cymysgu ac yna'u lledaenu ar hyd canol y bwrdd chwarae. Mae'r pentwr yma nawr yn cael ei ddefnyddio ar gyfer codi cardiau a'u taflu nhw i ffwrdd. Mae dyletswydd ar y chwaraewyr i sicrhau bod y pentwr yma'n cael ei gymysgu'n dda, fel nad oes posib gwybod ble yn union mae'r cardiau hollbwysig sydd wedi cael eu dychwelyd i'r pentwr.

Ar _l i'r cerdyn CORON gael ei ddatgelu, nid yw tynnu cerdyn o'r pentwr ar ddechrau tro yn orfodol. Mae'r chwarae'n digwydd nawr yn y drefn ganlynol:

1. Fe **ALL** chwaraewyr dynnu cerdyn o'r pentwr stoc. Cofiwch nad yw hyn yn orfodol mwyach.

YNA, RHAID:

2. GOSOD cerdyn corff ar y bwrdd **--NEU--**

3. Chwarae cerdyn DWYN neu gerdyn LLADRAD (*gweler y rheolau isod i weld sut mae chwarae cardiau DWYN a chardiau LLADRAD*) **--NEU--**

4. Cael gwared ar gerdyn **wyneb i lawr**

Mae'r chwarae'n parhau fel hyn hyd nes y bydd gan un chwaraewr o'i flaen, wyneb i fyny, o leiaf un yr un o'r cardiau canlynol: PEN, TORSO, TRAED a'r cerdyn CORON. Bydd yr enillydd hefyd wedi llwyddo i gael gwared ar yr holl gardiau o'i law.

Cardiau CORFF

Mae gan bob siwt GORFF cyfatebol, sef tri cherdyn penodol: PEN, TORSO, TRAED. Mae CORFF sydd wedi'i wneud i fyny o siwtiau gwahanol yn gorff gwan, ac fe all y cardiau DWYN a'r cardiau LLADRAD ddwyn y cardiau hynny. Ar y llaw arall, mae CORFF sydd yn cynnwys cardiau o'r un siwt, er enghraifft, PEN-TORSO-TRAED yn siwt y Benglog, yn gorff cryf _ ac ni ellir dwyn y cardiau o'r corff yma. Fe all chwaraewyr gael nifer o gardiau CORFF ar y bwrdd o'u blaenau yn ystod g ê m. Gellir ennill y g ê m gyda chorff cymysg (mwy nag un siwt) neu gorff unffurf (un siwt yn unig), ond mae siwt unffurf yn well, wrth gwrs, am ei fod yn diogelu yn erbyn lladrad trwy gardiau DWYN neu gardiau LLADRAD. Dylid nodi y gall y cerdyn CORON gael ei ddwyn ar

unrhyw adeg gyda cherdyn DWYN neu gerdyn LLADRAD.

Cardiau DWYN

Mae yna chwe cherdyn DWYN yn y g ê m. Mae'r cerdyn DWYN yn her i chwaraewr arall. Wrth chwarae cerdyn DWYN, mae'r chwaraewr yn dangos dwy ochr y cerdyn i'r chwaraewyr eraill, yn gosod y cerdyn DWYN ar y pentwr taflu-i-ffwrdd ac yn dewis chwaraewr i'w herio. Mae chwaraewr y cerdyn DWYN yn dweud wedyn pa un o gardiau'r gwrthwynebydd yr hoffai ef ei gael (naill ai cerdyn CORFF neu'r cerdyn CORON), ac yna mae e'n enwi un o'r chwe siwt _ a dyna fydd sail yr her. Mae'r chwaraewr sydd yn amddiffyn ei gardiau _ y chwaraewr sydd yn cael ei herio _ wedyn yn gorfod edrych ar y cardiau sydd ganddo i weld a oes ganddyn gerdyn RHIF yn y siwt a enwyd gan yr heriwr. Os oes ganddo gerdyn o'r fath, fe all yr amddiffynnwr chwarae'r cerdyn hwnnw ar y pentwr taflu-i-ffwrdd. Rhaid i'r heriwr wedyn chwarae cerdyn yn y siwt yna sydd yn uwch na'r cerdyn ar y pentwr. Mae'r rhan yma o'r g ê m yn parhau tan i un o'r chwaraewyr _ yr heriwr neu'r amddiffynnwr _ redeg allan o gardiau addas i'w chwarae. Mae'r cerdyn CORFF wedyn yn dod yn eiddo i'r chwaraewr sydd yn chwarae'r cerdyn rhif uchaf yn y siwt a enwyd ar ddechrau'r her. Felly naill ai fe fydd yr heriwr yn ENNILL y cerdyn neu fe fydd yr amddiffynnwr yn ei GADW. Rhaid i gerdyn CORFF gaiff ei ennill fel hyn, trwy gerdyn DWYN, gael ei osod o flaen y chwaraewr sydd wedi ennill y cerdyn.

Cardiau LLADRAD

Mae'r cerdyn LLADRAD yn galluogi i chwaraewr gymryd UN cerdyn gan chwaraewr arall. Gellir cymryd cerdyn CORON neu ran o'r CORFF sydd yn wan (hynny yw, corff anghyflawn, neu gorff cyflawn ond mewn siwtiau gwahanol). Yr heriwr sydd i ddewis pa garden yr hoffai gael, ond RHAIID iddo gymryd un neu'r llall. Rhaid i gerdyn CORFF gaiff ei ennill fel hyn, trwy gerdyn LLADRAD, gael ei osod o flaen y chwaraewr sydd wedi ennill y cerdyn.

CORON

Y cerdyn CORON yw'r brif wobwr yn y g ê m. I ennill, rhaid i chwaraewr gael o'i flaen GORFF cyflawn a'r cerdyn CORON, a hynny heb fod ganddo gardiau yn ei law.

NODIADAU:

Fe all y rheolau hyn newid cyn y bencampwriaeth. DYFARNWYR Y BENCAMPWRIAETH fydd yn gyfrifol am ddehongli'r reolau; nhw fydd _'r gair olaf ar bob cwestiwn yn ymwneud _ rhoi'r rheolau ar waith.