

# SUT I CHWARAE - BRWYDR AM YR YNYS

Mae pob chwaraewr yn dechrau'r gêm gyda deg cymeriad mae'r frwydr yn dod i ben ar ôl i chwaraewr gollu pob un o'u deg cymeriad, cyhoeddir bod y chwaraewr arall yn fuddugol ac yn rheolwr newydd yr ynys

Sut i setup: Rydych chi a'ch gwrthwynebydd yn eistedd yn wynebu'ch gilydd gyda'r Ynys yn y canol. Yna rhowch bob un o'r deg bloc rhwystrau o'r neilltu gan ddangos topiau'r bloc rhwystrau yn unig. Gallwch chi benderfynu pwy fydd yn chwarae gyntaf neu gallwch chi rollo'r marw i benderfynu pwy fydd yn chwarae gyntaf gyda'r nifer uchaf yn chwarae gyntaf. Yna cymerwch eich tro i osod un bloc rhwystrau ar y tro ar yr Ynys. Rhaid i'r ddau chwaraewr beidio ag edrych ar ochr isaf y blociau rhwystrau. (Sylwch na chaniateir mwy nag un bloc rhwystrau mewn unrhyw res neu golofn grid). Rhowch eich pad cludo o'ch blaen i ymyl gefn yr Ynys (nid ar yr Ynys) wedi'i alinio â'r pum sgwâr cyntaf i'r chwith o'r Ynys yn leinio'r taflegryn ar y pad cludo gyda'r taflegryn ar yr Ynys. Yna gan ddefnyddio unrhyw bump o'ch cymeriadau sy'n dal i gymryd eu tro, mae pob chwaraewr yn gosod un cymeriad yr un ar yr Ynys gan wynebu unrhyw gyfeiriad gan ddefnyddio'r ddwy res gyntaf o'ch blaen yn unig. Yna mewn unrhyw drefn rhowch eich pum nod sy'n weddill ar y pad cludo, (un cymeriad ym mhob colofn). Ac yna bydd y chwaraewr i chwarae gyntaf yn rholio'r marw i ddechrau ei dro.

Sut i symud cymeriad: Mae pob cymeriad yn symud o amgylch yr Ynys yn yr un modd â rholyn marw chwe ochr sy'n dechrau o sero ac yn gorffen am bump. Dim ond mewn llinell syth y gall pob cymeriad symud. Dim ond symud ymlaen y gall pob cymeriad, troi i'r chwith neu droi i'r dde. (Sylwch mai symud ymlaen yw'r cyfeiriad y mae'r cymeriad yn ei wynebu ar yr eiliad honno). Ni allwch symud tuag yn ôl, i'r ochr nac yn groeslinol. Os ydych chi'n rholio un mae gennych chi un opsiwn yn unig, i symud ymlaen un sgwâr. Os rholiwch unrhyw rif arall yn uwch nag un mae gennych dri opsiwn o symud Y TRI OPSIYNAU SYMUDIAD: 1af. Symud ymlaen yr un nifer o sgwariau sy'n cyfateb i'r nifer ar y marw. 2il. Newid cyfeiriad trwy droi i'r chwith. 3ydd. Newid cyfeiriad trwy droi i'r dde. (Sylwch mai dim ond unwaith y gallwch chi newid cyfeiriad trwy droi ar ddiwedd eich cyfrif gan ddefnyddio'r rhif olaf ar y marw yn unig) Enghraifft: Rydych chi'n rholio tri y gallwch chi symud ymlaen tri sgwâr neu symud dau sgwâr ymlaen a newid cyfeiriad trwy droi eich cymeriad yn chwith. neu'n iawn ar ôl ar yr ail sgwâr hwnnw.

Pan fydd sero yn cael ei rollo: Os ydych chi'n rholio sero fe gewch dro arall ond cyn i chi rollo'r marw eto mae'n rhaid i chi ddewis un o'r tri opsiwn sydd ar gael ichi cyn y gallwch symud ymlaen. Y tri opsiwn yw: 1: DOD Â CHYFLWYNIADAU Dewiswch unrhyw gymeriad o'ch pad cludo ac yna symudwch y cymeriad a ddewiswyd i'r Ynys gan ddefnyddio'r sgwâr cyntaf yn union o flaen y cymeriad hwnnw (Dim ond os nad yw cymeriad arall yn byw ynddo) sy'n wynebu ymlaen yn unig. Yna rholiwch y marw eto i bennu nifer y symudiadau sy'n symud y cymeriad hwnnw yn unig. (Oni bai eich bod chi'n rholio sero arall yna byddai'r tri opsiwn yn dechrau eto) 2: SYMUD EICH PAD CARRIER rydych chi wedi'i enwebu i symud eich pad cludo. Yna rholiwch y marw eto i ddarganfod nifer y symudiadau yna symudwch y pad cludo ar hyd ymyl yr Ynys y nifer perthnasol o sgwariau sy'n cyfateb i'r rhif sydd newydd ei rollo ar y marw sy'n cyfrif o sgwâr y taflegryn canol sydd ar eich pad cludo, bydd hyn yn dod i ben. eich tro chi o chwarae. (Ni allwch symud y pad cludo o amgylch corneli'r Ynys a rhaid i sgwâr taflegryn y ganolfan aros mewn cysylltiad ag ymyl waelod yr Ynys bob amser). 3: CYFARWYDDIAD NEWID EICH CYMERIAD Dewiswch droi i'r chwith neu'r dde ar ôl ar y sgwâr rydych chi wedi'i leoli arno. (Peidiwch â symud eich cymeriad ymlaen) Ar ôl i chi wneud hyn, rholiwch y marw eto i bennu nifer y symudiadau fel arfer gan symud y cymeriad hwnnw yn unig. (Oni bai eich bod chi'n rholio sero arall yna byddai'r 3 opsiwn yn dechrau eto)

Sut i saethu targed: Mae gan bob chwaraewr uned frwydro yn cynnwys tri math gwahanol o gymeriad ac mae gan y cymeriadau hyn ystodau saethu gwahanol y gallant saethu cymeriad neu floc rhwystrau arall ohonynt. Mae gan filwyr ystod saethu o 2, mae gan Jeeps ystod saethu o 3 ac mae gan Danciau ystod saethu o 4. Mae'r holl gymeriadau yn eich uned frwydro yn saethu yn yr un modd trwy ddefnyddio'r ystod saethu gywir ar gyfer y cymeriad hwnnw sy'n cael ei ddefnyddio nodyn bod yn rhaid i'r ystod saethu fod yn union er mwyn saethu cymeriad arall neu i actifadu bloc rhwystrau. Rhaid i'ch cymeriad hefyd fod yn wynebu ymlaen tuag at eich targed arfaethedig. (Ni all eich cymeriad saethu o'r ochrau na saethu o'r cefn). Ar eich tro chi o chwarae unwaith y bydd union daro wedi'i sefydlu ar gymeriad, dim ond codi'r targed a'fwrriadwyd a'i dynnu o'r ynys. Ar eich tro chi o chwarae unwaith y bydd union daro wedi ei sefydlu ar floc rhwystrau edrychwch ar yr ochr isaf i weld a yw'n fyw neu'n ddiogel cyn ei dynnu o'r ynys.

# SUT I CHWARAE - BRWYDR AM YR YNYS

Ynglŷn â'r blociau rhwystrau: Mae deg bloc rhwystrau i gyd yn chwech yn flocliau byw ac mae pedwar yn flocliau diogel.

Fe'u gosodir ar yr Ynys ar ddechrau'r gêm gan bob chwaraewr, gan gymryd eu tro heb i'r naill chwaraewr na'r llall wybod pa rai sy'n fyw neu'n ddiogel. Mae'r blociau rhwystrau yn parhau i fod yn anactif nes eu bod yn cael eu actifadu gan gymeriad.

Gallwch ddefnyddio unrhyw un o'ch cymeriadau i actifadu bloc rhwystrau. I wneud hyn mae'n rhaid i ystod saethu eich cymeriadau fod yn union daro ar y bloc rhwystrau. Gallwch hefyd actifadu bloc rhwystrau trwy lanio'ch cymeriad yn uniongyrchol ar ei ben. I wneud hyn mae'n rhaid bod gennych yr union rif ar y marw (Ni allwch lanio ar floc rhwystrau yna trowch i'r chwith neu'r dde). Pan fydd bloc rhwystrau yn cael ei actifadu bod y bloc rhwystrau yn cael ei droi drosodd i ddatgelu a yw'n fyw neu'n ddiogel, os yw'r bloc rhwystrau wedi'i farcio â phenglog ac esgyrn yn fyw yna mae'n rhaid tynnu'r bloc rhwystrau o'r ynys, ynghyd ag unrhyw gymeriadau sydd ymlaen unrhyw un o'r wyth sgwâr cyfagos o amgylch y bloc rhwystrau. Os yw'r bloc rhwystrau a ddatgelwyd yn wag yna mae'n ddiogel a byddai'n cael ei symud o'r ynys. Yna mae'r holl gymeriadau ar neu o amgylch yr wyth sgwâr cyfagos o amgylch y bloc rhwystrau diogel yn ddiogel i aros ar yr Ynys. Mae blociau rhwystrau hefyd yn gweithredu fel barricadau pan na chânt eu actifadu, ni allwch saethu unrhyw beth sydd y tu hwnt i floc rhwystrau ac ni allwch symud trwy floc rhwystrau sydd yn eich llwybr symud. Gall bloc rhwystrau byw hefyd actifadu bloc rhwystrau arall os yw'n digwydd cael ei leoli o amgylch un o'i wyth sgwâr o'i amgylch ond dim ond os cafodd cymeriad y bloc rhwystrau ei actifadu i ddechrau gan gymeriad

Sut i chwarae tro: Mae'r marw ar gyfer symudiad eich cymeriadau yn unig a rhaid i chi symud cymeriad bob amser os yn bosibl cyn y gallwch ddod â'ch tro chwarae i ben. Pa bynnag rif sy'n cael ei rollo mae gennych yr opsiwn i saethu a symud unrhyw beth ar yr Ynys cyn i chi symud un o'ch cymeriadau a chynifer o weithiau ag yr hoffech chi ar yr amod eich bod chi'n cael yr union daro ar floc neu gymeriad rhwystrau. Nawr gallwch chi symud unrhyw un o'ch cymeriadau sy'n cyfateb i'r rhif rydych chi newydd ei rollo ar y marw. Ar ôl i chi symud un o'ch cymeriadau mae gennych yr opsiwn eto i saethu a dileu unrhyw floc rhwystrau neu gymeriad ar yr Ynys gymaint o weithiau ag yr hoffech chi ar yr amod eich bod chi'n cael yr union daro. Ar ôl i chi orffen pasio chwaraewch drosodd i'ch gwrthwynebydd.

## RHEOLAU CYFFREDINOL

1. PAN FYDDWCH CHI'N RHOLIO'R MARW MAE'N RHAID I CHI BOB AMSER DDEFNYDDIO'R HOLL UNEDAU AR Y MARW.

1A. OS YW'CH HOLL GYMERIADAU WEDI'U RHWYSTRO RHAG SYMUD AC NAD YDYCH YN GALLU SYMUD UNRHYW GYMERIAD AR YR YNYS HEB DDEFNYDDIO'R HOLL UNEDAU AR Y MARW. YNA GALL EICH GWRTHWYNEBYDD DYNNU UNRHYW UN O'CH CYMERIADAU O'R YNYS AM DDIM A BYDDAI HYN YN DOD Â'CH TRO CHWARAE I BEN.

1B. OS NAD OES GENNYCH CHI FWY O GYMERIADAU AR ÔL AR YR YNYS AC AR EICH TRO NI ELLIR SYMUD Y CYMERIADAU AR EICH PAD CLUDO I'R YNYS, YNA YN Y SEFYLLFA HON GALL EICH GWRTHWYNEBYDD DYNNU UN O'CH CYMERIADAU AM DDIM O'CH PAD CLUDO A BYDDAI HYN YN DOD Â'CH TRO CHWARAE

2. AR ÔL I SERO GAEL EI ROLIO BYDDWCH BOB AMSER YN CAEL RHOLYN ARALL O'R MARW A RHAID I CHI DDEWIS UN O'R TRI OPSIWN SYDD AR GAEL ICHI CYN I CHI ROLIO'R MARW ETO. 1: DEWCH AG ATGYFNERTHIADAU 2: SYMUD PAD CLUDWR 3: NEWID CYFEIRIAD

2A. SYLWCH MAI'R CYMERIAD OLAF A CHWARAEIR AR ÔL I SERO GAEL EI ROLIO YW'R UNIG GYMERIAD Y CANIATEIR ICHI EI CHWARAE AR ÔL I CHI ROLIO'R MARW ETO. (ONI BAI EICH BOD CHI'N RHOLIO SERO ARALL YNA BYDDAI'R TRI OPSIWN YN DECHRAU ETO)

3. AR EICH TRO CHI O CHWARAE GALLWCH DDEWIS SAETHU UNRHYW BETH AR YR YNYS CYN SYMUDIAD EICH CYMERIAD AC AR ÔL A CHYNIFER O WEITHIAU AG Y DYMUNWCH AR YR AMOD EICH BOD YN CAEL YR UNION DARO AR EICH TARGED ARFAETHEDIG

4. OS YW'CH HOLL GYMERIADAU WEDI'U TYNNU O'R YNYS OND BOD RHAI'N DAL I AROS AR EICH PAD CLUDO, DYMA'R UNIG DRO I CHI SYMUD CYMERIAD O'CH PAD CLUDO I'R YNYS HEB ROLIO SERO YNA RHOLIWCH Y MARW I BARHAU FEL ARFER .

5. MAE BLOCLIAU RHWYSTRAU HEFYD YN GWEITHREDU FEL BARRICADAU PAN NA CHÂNT EU ACTIFADU NI ALLWCH SAETHU UNRHYW BETH SYDD Y TU HWNT I FLOC RHWYSTRAU AC NI ALLWCH SYMUD TRWY FLOC RHWYSTRAU SYDD YN EICH LLWYBR SYMUD.

6. RHAID I'CH CYMERIADAU ADAEL Y PAD CLUDWR YN Y SWYDDI Y GWNAETHOCH EU GOSOD GYNTAF

## SUT I CHWARAE - BRWYDR AM YR YNYS

AR DDECHRAU'R GÊM.

7. MAE'R HOLL GYMERIADAU YN DDIOGEL RHAG TARO YN UNION TRA AR Y PAD CLUDO.

8. NI ALL UNRHYW GYMERIAD SAETHU O'R PAD CLUDO I'R YNYS

9. DIM OND TRWY DDEFNYDDIO'R UNED OLAF AR Y MARW Y GALLWCH CHI NEWID CYFEIRIAD

10. BYDD UNRHYW GYMERIADAU SY'N CAEL EU DAL MEWN TANAU CROES O UNION DARO NAILL AI AR GYMERIAD ARALL NEU FLOC RHWYSTRAU BYW HEFYD YN CAEL EU TYNNU O'R YNYS.

11. NI ALL DAU GYMERIAD FEDDIANNU'R UN SGWÂR.

12. GALLWCH CHI DDIM OND SAETHU A THYNNU CYMERIAD ARALL AC ACTIVADU BLOC RHWYSTRAU AR EICH TROAD O CHWARAE.

13. OS YDYCH CHI'N CAEL ERGYD UNION AR NAILL AI GYMERIAD NEU FLOC RHWYSTRAU, NID YW'N ORFODOL CYMRYD EICH ERGYD AR YR EILIAD HONNO MEWN AMSER GALLWCH AROS AM DRO ARALL O CHWARAE

14. NI ALLWCH SYMUD DROS BEN CYMERIAD NEU FLOC RHWYSTRAU ARALL SYDD YN EICH LLWYBR SYMUD.

15. OS YW'N BOSIBL SYMUD UN O'CH CYMERIADAU YNA MAE'N RHAID I CHI SYMUD HYNNY.

Hawlfraint © Gemau Syeknom