

Gemau



Gemau

Chwarae tri-twll

Chwarae tri-twll — mae Chwarae Tri-twll yn gêm syml yn cael ei chwarae gan 2 chwaraewr, gan ddefnyddio bwrdd â 9 o 'bwyntiau' arni er mwyn gallu gosod y botymau. Mae 3 botwm gan bob chwaraewr, a nod y gêm yw i bob chwaraewr wneud llinell syth o 3 i unrhyw gyfeiriad ar y bwrdd, tra bod y chwaraewr arall yn ceisio'i atal rhag gwneud hynny. Heddiw, rydym yn chwarae'r gêm hon gyda phensil a phapur ac yn ei galw'n 'gêm OXO'.

Roedd pobl yn chwarae'r gêm gan ddefnyddio amrywiaeth o fyrddau a botymau. Gallai'r byrddau fod cyn symlled â darn o sachliain â marciau siarcol arno i'r bobl dlotaf, lledr addurnedig ar gyfer teithio, pren wedi'i gerfio, neu hyd yn oed pren gyda lledr addurnedig a goreuog i'r bobl gyfoethog iawn. Gallai'r botymau fod yn gerigos, botymau pren, tociau metel bwrw syml, neu gastinau mwy coeth fel selnodau, neu ddarnau wedi'u gwneud i edrych fel anifeiliaid neu bobl, a byddai'r rhain wedi cael eu cadw mewn bagiau lledr bach â llinyn tynnu.



Sut ydyn ni'n gwybod am Chwarae tri-twll?

Disgrifiadau a darluniau mewn llawysgrifau canoloesol, a gwrthrychau y daethpwyd o hyd iddynt yn ystod cloddfeydd archaeolegol.



Llywodraeth Cynulliad Cymru
Welsh Assembly Government

Gemau

Gêm Rhoi a Chymryd

Gêm Rhoi a Chymryd — gall 2–4 chwaraewr chwarae rhoi a chymryd, sef gêm siawns a/neu gêm gamblo. I chwarae'r gêm, mae angen 'pot' neu gynhwysydd ar y chwaraewyr i roi'r tociau neu'r darnau arian ynddo, gan roi nifer benodol o dociau neu ddarnau arian ar gyfer bob chwaraewr, a throtwm. Dis yw'r trotwm, gyda phedwar wyneb wedi'u marcio 1, 2, 3, 4, ac wedi'i osod ar werthyd. I ddechrau'r gêm, mae pob chwaraewr yn rhoi un tocyn yn y pot. Mae'r chwaraewr yn cymryd eu tro wedyn i droelli'r trotwm, ac mae'n glanio gydag un ochr o'r dis yn wynebu tuag i fyny. Os 1 sy'n wynebu tuag i fyny, mae'r chwaraewr yn rhoi un tocyn yn n pot, os 2 sy'n wynebu tuag i fyny, nid yw'r chwaraewr yn gwneud unrhyw beth. Os 3 sy'n wynebu tuag i fyny, mae'r chwaraewr yn cymryd un tocyn o'r pot. Os 4 sy'n wynebu tuag i fyny, mae'r chwaraewr yn ennill y pot cyfan. Pan fydd y pot wedi'i ennill, mae'r gêm yn dechrau eto.



Sut ydyn ni'n gwybod am y gêm Rhoi a Chymryd?

Disgrifiadau a darluniau mewn llawysgrifau canoloesol, a gwrthrychau y daethpwyd o hyd iddynt yn ystod cloddfeydd archaeolegol.

Gemau

Dis a Chwpan

Dis a Chwpan — roedd llawer o gemau dis gwahanol yn cael eu chwarae yn yr Oesoedd Canol. Gallai'r dis fod wedi'i wneud o asgwrn, ifori, pren, plwm neu o garreg lled-werthfawr (fel muchudd) gyda'r smotiau wedi'u drilio, eu cerfio neu'u mewnosod. Weithiau roedd cylchoedd cerfiedig neu dyllog o amgylch y smotiau.

Yn aml y chwpanau oedd y cynhwysydd ar gyfer cadw'r dis pan nad oedd unrhyw chwarae, a gallant gael eu gwneud o amrywiaeth o ddeunyddiau, gan gynnwys lledr, corn, a phren. Mewn cartrefi mwy cyfoethog, gallai'r chwpan fod yn gwpan piwter mwy addurnedig. Os nad oedd unrhyw gwpan ar gael, gellid ysgwyd y dis yng nghwpan y dwylo.

Ar ddis Rhufeinig a'r dis modern, mae'r smotiau wedi'u trefnu fel bod y wynebau gyferbyn â'i gilydd yn gwneud cyfanswm o saith bob tro (mae chwech gyferbyn ag un, mae pump gyferbyn â dau, mae pedwar gyferbyn â thri). Rhwng y 13eg Ganrif a'r 15fed Ganrif roedd y smotiau wedi'u trefnu'n wahanol ar y dis.

Un gêm syml ganoloesol â dis ar gyfer dau neu fwy o chwaraewyr yw Cwmpo'n Farw (Fall Down Dead) — mae angen 5 dis arnoch, a ffordd o gadw'r sgôr (gallech gadw'ch sgôr drwy ddefnyddio lliain cyfrif). Taflwch y dis. Mae dau neu bump yn sgorio dim, ond mae unrhyw ddis sy'n dangos dau neu bump yn cael eu tynnu o'r gêm. Mae'r smotiau ar y dis sy'n weddill yn cael eu hadio a'u cofnodi. Parhewch i daflu'r dis, gan adio'r sgorau o bob taflad — hyd at y pwynt lle nad oes unrhyw ddis gennych i'w daflu yn y diwedd, am eu bod i gyd wedi'u tynnu o'r gêm ar ôl dangos pump neu ddau. (Gallech wrth gwrs fod yn lwcus iawn a thaflu pob dis yn dangos dau a phump ar eich taflad cyntaf o'r dis!). Pan nad oes unrhyw ddis ar ôl, mae'r chwaraewr yn 'cwmpo'n farw' o'r gêm ac mae'r chwaraewr nesaf yn dechrau chwarae. Ar ddiwedd y gêm, y chwaraewr â'r sgôr uchaf sy'n ennill.



Sut ydyn ni'n gwybod am Ddis a Chwpanau?

Disgrifiadau a darluniau mewn llawysgrifau canoloesol fel Romance of Alexander, a gwrthrychau y daethpwyd o hyd iddynt yn ystod cloddfeydd archaeolegol.

Gemau

Lliain Cyfrif a Jetonau

Lliain Cyfrif a Jetonau — 'cyfrifiannell' ganoloesol yw'r lliain cyfrif hwn. Byddai pobl yr Oesoedd Canol fel marsiandwyr a gweinyddwyr yn defnyddio byrddau neu lieiniau cyfrif (byddai llieiniau'n ddefnyddiol wrth deithio) a jetonau (botymau) i adio, tynnu, rhannu a lluosu rhifau.

Defnyddir rhifolion Rhufeinig, felly I=1, V=5, X=10, L=50, C=100. Roedd botymau'n cael eu rhoi ar y llinell ar gyfer I, X, ac C, a rhwng y llinellau ar gyfer V, ac L.

Adio

Defnyddiwch y bwrdd i adio 23 a 58 (XXIII a LVIII). Gosodwch y jetonau ar gyfer XXIII ar ochr chwith y lliain, ac ar gyfer LVIII ar ochr dde'r lliain. Nawr, gwthiwch y jetonau ar hyd y llinellau tan eu bod i gyd ar un ochr y llinell i lawr canol y lliain. Symleiddiwch y rhif drwy ddisodli pump o'r jetonau ar y llinell I gydag un jeton yn y gofod V, a dau jeton yn y gofod V gydag un jeton ar y llinell X, gan roi ateb terfynol o LXXXI i chi.

Sut ydyn ni'n gwybod am Lieiniau Cyfrif a Jetonau?

Disgrifiadau a darluniau mewn llawysgrifau canoloesol fel Romance of Alexander, a gwrthrychau y daethpwyd o hyd iddynt yn ystod cloddfeydd archaeolegol. Mae'r jetonau hyn wedi'u gwneud drwy fwrw o jetonau canoloesol gwreiddiol.

