



Rheolau swyddogol

HAWDD EI DDYSGU. ANODD EI FEISTROLI.

2–8 CHWARAEWR · OED 7+ · 10–30 MUN · 142 CERDYN

Nod y gêm

Bydd y chwaraewr cyntaf i gael gwared ar yr holl gardiau yn dy law drwy symudiadau dilys, ffurfio dilyniannau STACK a defnyddio cardiau arbennig.

Paratoi

Cymysgwch y pecyn a rhowch 7 cerdyn i bob chwaraewr. Gosodwch y gweddill wyneb i lawr fel y pentwr tynnu. Trowch y cerdyn uchaf drosodd i ddechrau'r pentwr taflu. Os yw'n gerdyn arbennig, rhowch ef yn ôl yn y pentwr tynnu, cymysgwch ac ailadroddwch nes bod cerdyn rhif yn ymddangos. Mae'r chwaraewr i'r chwith o'r sawl a ddosbarthodd y cardiau yn dechrau. Mae'r chwarae'n mynd yn glocwedd i ddechrau.

Ar dy dro

Gelli wneud symudiad dilys neu dynnu 1 cerdyn, hyd yn oed os oes gennyf gerdyn yn dy law y gelli ei chwarae eisoes. Ar ôl tynnu, gelli chwarae'r cerdyn newydd, ei ddefnyddio fel rhan o ddilyniant STACK dilys neu orffen dy dro. Dim ond fel rhan o'r dilyniant STACK hwnnw y gelli chwarae cardiau oedd yn dy law cyn tynnu ar ôl i ti dynnu.

Cardiau rhif a STACK

Gellir chwarae cerdyn rhif os yw'n cyfateb i'r Lliw Gweithredol neu os oes ganddo'r un rhif â'r Cerdyn Gweithredol, hyd yn oed os yw ei liw'n wahanol. Dilyniant o o leiaf ddau gerdyn rhif o'r un lliw a chwaraeir mewn un tro yw STACK. Dywed «STACK» cyn dechrau.

Rhaid i'r cerdyn rhif cyntaf fod â'r un rhif â'r Cerdyn Gweithredol; gall ei liw fod yn wahanol i'r Lliw Gweithredol. Rhaid i rif yr ail gerdyn fod yn union un yn uwch neu'n is na'r cyntaf, ac mae'n pennu cyfeiriad gweddill y dilyniant. Parha fesul un rhif yn y cyfeiriad a ddewiswyd. Gall STACK arferol fynd o 9 i 0 neu o 0 i 9.

Enghraifft esgynnol: $8 \rightarrow 9 \rightarrow 0 \rightarrow 1$

Enghraifft ddisgynnol: $2 \rightarrow 1 \rightarrow 0 \rightarrow 9$

Cardiau arbennig lliw

Mae STOP, NEWID CYFEIRIAD a +2 yn gardiau arbennig lliw. Gellir eu chwarae os ydynt yn cyfateb i'r Lliw Gweithredol. Gellir chwarae cardiau arbennig o'r un math ar ben ei gilydd waeth beth fo'u lliw. Ar ôl gweithredu effaith cerdyn arbennig lliw, daw ei liw yn Lliw Gweithredol ac mae'r chwarae arferol yn parhau.

STOP

Mae'r chwaraewr nesaf yn colli ei dro.

NEWID CYFEIRIAD

Mae'n gwrthdroi cyfeiriad y chwarae.

+2

Rhaid i'r chwaraewr nesaf dynnu 2 gerdyn neu ymateb gyda cherdyn +2 neu +4. Mae pob ymateb yn ychwanegu ei gosb ei hun at gyfanswm y cardiau cosb.

Cardiau arbennig llwyd

Mae +4, LLADRATA, CAMELEON, DRYCH a STACK MASTER yn gardiau arbennig llwyd, a gellir eu chwarae ar unrhyw gerdyn. Gall unrhyw gerdyn fod yn gerdyn olaf i ti os caiff ei chwarae yn ôl y rheolau. Os yw cerdyn arbennig a chwaraeir yn ddilys yn gerdyn olaf i ti, daw'r gêm i ben ar unwaith ac ni weithredir ei effaith.

+4

Dewisa'r Lliw Gweithredol newydd. Rhaid i'r chwaraewr nesaf dynnu 4 cerdyn neu ymateb gyda cherdyn +4 arall. Ni ellir ymateb i gerdyn +4 gyda cherdyn +2. Mae pob ymateb yn ychwanegu ei gosb ei hun at gyfanswm y cardiau cosb.

Derbyn cosb: Os yw chwaraewr yn derbyn cosb +2 neu +4, mae'n tynnu'r holl gardiau cosb sydd wedi cronni ac yn colli ei dro.

CAMELEON

Dewisa'r Lliw Gweithredol newydd.

DRYCH

Mae'n copïo'r cerdyn blaenorol.

LLADRATA

Dewisa wrthwynebydd sydd â mwy nag 1 cerdyn yn ei law. Cymer 1 cerdyn ar hap o'i law heb edrych, yna dewisa'r Lliw Gweithredol newydd. Os oes gan y gwrthwynebydd ddim ond 1 cerdyn ar ôl o ganlyniad, nid oes angen iddo ddweud «STACK».

STACK MASTER

Gellir chwarae STACK MASTER ar unrhyw gerdyn. Dywed «STACK» cyn ei chwarae i ddechrau dilyniant. Mae STACK MASTER ei hun yn dechrau'r dilyniant ac yn cyfrif fel rhan ohono. Felly, dim ond 1 cerdyn rhif sydd ei angen ar ei ôl i greu dilyniant STACK MASTER dilys.

Gall y cerdyn rhif cyntaf ar ôl STACK MASTER fod ag unrhyw rif ac unrhyw liw. Rhaid i'r cardiau rhif nesaf barhau fesul un rhif mewn trefn esgynnol neu ddisgynnol. Gellir cymysgu lliwiau.

Mae'r dilyniant wedi'i gyfyngu i'r rhifau 0 i 9 ac ni all fynd mewn cylch: ni chaniateir $9 \rightarrow 0$ na $0 \rightarrow 9$. Daw lliw'r cerdyn rhif olaf yn Lliw Gweithredol. Os yw STACK MASTER ei hun yn gerdyn olaf i ti, gelli ei chwarae ar ei ben ei hun.

Pentwr tynnu gwag

Os yw'r pentwr tynnu'n dod i ben, gadewch y Cerdyn Gweithredol ar y pentwr taflu. Cymysgwch yr holl gardiau eraill o'r pentwr taflu a'u gosod wyneb i lawr fel pentwr tynnu newydd.

WEDI DY DDAL!

Dywed «STACK» cyn dechrau dilyniant STACK arferol neu ddilyniant STACK MASTER, neu pan fo dau gerdyn yn dy law a thithau ar fin chwarae un fel mai dim ond un cerdyn fydd ar ôl gennyt.

Os nad yw chwaraewr yn dweud «STACK» pan fo angen, gall unrhyw wrthwynebydd ddweud «WEDI DY DDAL!» tra bo'r symudiad yn dal i fynd rhagddo. Daw'r cyfle hwn i ben pan fydd cerdyn olaf y symudiad yn cyrraedd y pentwr taflu.

1. Chwarae un cerdyn: Os oes gan chwaraewr ddau gerdyn yn ei law ac mae'n chwarae un heb ddweud «STACK», caiff y symudiad ei ganslo, dychwelir y cerdyn i'w law ac mae'n tynnu 2 gerdyn.

2. Dilyniant STACK neu STACK MASTER: Os yw chwaraewr yn dechrau dilyniant heb ddweud «STACK», caiff y dilyniant ei ganslo. Dychwelir yr holl gardiau a chwaraewyd yn yr ymgais i'w law ac mae'n tynnu 4 cerdyn.

3. Dim ond os yw gwrthwynebydd yn dweud «WEDI DY DDAL!» o fewn yr amser a ganiateir y mae cosbau'n berthnasol.

Buddugoliaeth

Mae chwaraewr yn ennill ar unwaith ar ôl cwblhau symudiad dilys sy'n ei adael heb unrhyw gardiau yn ei law.

CHWARAEA. TORRA BATRYMAU. HELPA I'W ADEILADU.

Dilyn ni ar [X](#) a [Instagram](#) | [Rhanna dy farn](#)

Termau allweddol

- **Cerdyn Gweithredol:** y cerdyn olaf a chwaraewyd.
- **Lliw Gweithredol:** y lliw sy'n weithredol yn y gêm ar hyn o bryd.
- **Pentwr tynnu:** y pentwr wyneb i lawr y mae chwaraewyr yn tynnu ohono.
- **Pentwr taflu:** y pentwr y chwaraeir cardiau arno.