

**CRYNODEB**

Mae'r chwaraewyr yn ffermwyr. Maen nhw'n trefnu'r gwartheg i grwpiau er mwyn mynd â nhw i'r beudy. Fodd bynnag, mae prfryd yn bla ar rai ohony'n nhw, a does 'na neb eisiau bod yn agos iddynt.

PWRPAS Y GEM

I gael y nifer lleiaf posib o bryfed yn y beudy ar ddiwedd y gêm.

Mae 48 o Gardiau Gwartheg i gyfanswm o 74 o bryfed ym mhob pecyn - gweler enghraifft I a V 15 buwch, o rif 1 i 15, heb bryfed / 13 buwch, o rif 2 i 14, gydag un pry yr un / 11 buwch, o rif 3 i 13, gyda 2 pry yr un / 3 buwch, o rif 7 i 9 gyda 3 pry yr un / 6 buwch gyda phwerau arbennig...ond yn cynnwys 5 o bryfed! / 1 carden SAETH yn dangos pa fordd mae'r chwarae yn symud / 4 carden darlunio (pecyn gwyrdd I i IV - pecyn melyn V i VII)

SUT I CHWARAE'R GEM

Os oes yna 3 i 5 yn chwarae, dewiswch y pecyn gwyrdd.

Os oes yna 6 i 10 yn chwarae, dewiswch y ddau becyn. Cymysgwch y cardiau'n dda.

Mae pob ffarmwr yn derbyn 5 o gardiau gwartheg. Mae'r gweddill yn cael eu gadael wyneb-i-lawr yng nghanol y bwrdd. Mae'r ffarmwr sy'n dechrau'r gêm yn rhoi'r garden saeth o'i flaen, yn pwyntio at y chwaraewr ar y chwith. Mae'n chwarae ei garden gyntaf i ganol y bwrdd ac yn cymryd carden newydd o'r dec. Mae pob ffarmwr wedyn yn ychwanegu buwch gyda rhif sy'n fwy neu yn llai na'r rhif sydd wedi chwarae yn barod, ac yn dewis carden newydd o'r dec.

Gweler enghraifft II, lle fedrwh chi ychwanegu buwch gyda rhif llai na 7 neu yn fwy nag 11.

Gwartheg arbennig: Mae enghraifft III yn dangos gwartheg arbennig gyda 5 o bryfed o'r pecyn gwyrdd.

Blocio'r Fuwch a) Chwaraewch y garden hon i flocio diwedd un pen o'r llinell.

Yr Acrobat b) Chwaraewch y fuwch gyda buwch o'r un rhif. Fedrwh chi ddim chwarae'r garden yma onibai bod y fuwch benodol yn rhan o'r un gyr o wartheg a gyda'r un rhif (7 neu 9).

Y Fuwch 'Styfnig. c) Rhowch y fuwch yma i mewn i'r llinell yn lle'r rhif sydd ar goll. Er enghraifft, gall gael ei ddefnyddio yn lle 6,7 neu 8, neu rhwng y 5 a'r 9.

DALIER SYLW! Mae ffarmwr sy'n chwarae'r fuwch arbennig gyda 5 o bryfed o'r pecyn gwyrdd yn medru, os yw'n dymuno, newid llif y chwarae. Yn yr achos yma, mae'n newid y Cerdyn SAETH o'r chwith i'r dde os yw'n dymuno. Mae'r gêm yn parhau yn y cyfeiriad mae'r saeth yn pwyntio.

Gwartheg arbennig: Mae enghraifftia VI a VII yn dangos y gwartheg arbennig gyda phump o bryfed o'r pecyn melyn.

Blocio'r Fuwch d) Chwaraewch y fuwch hon i flocio diwedd un pen o'r llinell.

Llo e) Chwaraewch y garden hon ar ddiwedd y llinell, nesaf at fuwch heb unrhyw bryfed (hynny yw, gyda

chefndir gwyrdd). Mae gwerth y fuwch yn un, yn fwy neu'n llai na'r fuwch nesaf ati hi. Os yw'r garden nesa at yr 1, mae'r gwerth yn 0 (Fedrwh chi ddim rhoi buwch nesaf at fuwch sy'n werth 0)

Buwch denau f) Nid yw'r chwaraewr sy'n ychwanegu'r garden hon i'r grwp yn gallu tynnu carden arall ar ddiwedd ei dro.

Gwartheg Ilaeth g) Mae'r chwaraewr sy'n ychwanegu'r garden hon i'r grwp yn hawlio 2 garden ychwanegol yn lle un.

Y fuwch wallgof h) Fedrwh chi iddio Buwch 8 i dderbyn y fuwch hon ac ychwanegu Buwch 8 i'ch cardiau. Peidiwch â chymryd carden ychwanegol o'r dec. Er bod yna fuwch wallgof yn y grwp, dim ond gwartheg gyda phryfed sydd yn dderbyniol i ymuno â'r gyr.

DALIER SYLW! Mae ffarmwr sy'n chwarae buwch arbennig gyda 5 o bryfed o'r pecyn melyn yn medru, os dymunai, dewis pwy yw'r chwaraewr nesaf. Fel arfer, mae'r gêm yn parhau gyda'r chwaraewr penodol.

CYRRAEDD Y BEUDY

Mae ffarmwr sydd yn METHU, neu SYDD DDIM YN DYMUNO ychwanegu buwch i'r llinell, yn cymryd y cardiau i gyd ac yn cael eu rhoi wyneb-i-lawr yn ei feudy. Wedyn, mae'n dechrau casglu gyr newydd. Mae pob pry yn yn beudy yn creu 1 pwynt embaras ar ddiwedd y gêm.

DIWEDD Y ROWND A DIWEDD Y GEM

Unwaith y bydd pob buwch wedi'i chymryd o'r dec, mae'r gêm yn parhau nes bod ffarmwr yn cymryd y gyr olaf o wartheg. Wedyn, mae pob ffarmwr yn ychwanegu pob buwch sydd ar ôl i'w beudai. Maen nhw'n cyfrif pob pry sydd yn eu beudai ac yn ychwanegu rhain i'w cyfanswm. Mae gêm MWWWWW yn parhau dros nifer o rowndiau - a phan mae un ffarmwr yn cyrraedd 100 o bryfed ar ddiwedd rownd, mae'r gêm yn dod i ben. Yr enillydd yw'r ffarmwr gyda'r lleiaf o bryfed. Weithiau, fe glywir y ffarmwr a gollodd yn dynwared swm y fuwch - och a gwae!!!!

DAU FARMWR BEN-BEN A'I GILYDD (Enghraifft IV)

Mae'r gêm yn cael ei chwarae gyda thri grwp o wartheg gwahanol, mewn siap seren. I ddechrau, mae'r cardiau yn cael eu stacio. Ar gychwyn bob rownd, mae'r saeth yn pwyntio i gyfeiriad y cloc. Mae'r ffarmwr cyntaf yn dechrau hel gyr o wartheg. Mae'r ail ffarmwr yn dechrau hel ei gyr ei hun. Wedyn, mae'r ffarmwr cyntaf yn dechrau trydydd gyr. Mae'r ail ffarmwr yn parhau gyda'r gyr cyntaf ac ati... Mae yna dri grwp o wartheg ar y bwrdd. Pan mae un ffarmwr DDIM YN GALLU neu YN DEWIS PEIDIO ychwanegu buwch, mae'n cymryd ei gyr, ac yn dechrau gyr newydd - heb effeithio ar y ddau gyr arall. Pan mae'r dec yn dod i ben a bod un o'r ffermwyr yn dewis un o'r tri gyr, mae'r rownd yn dod i ben. Dwy'r ffermwr ddim yn casglu pwyntiau am y ddau gyr o wartheg sy'n weddill. Mae'r rheolau eraill yn aros yn un fath.

DIOLCHIADAU: Dymunwn ddiolch i wartheg ledled y byd. Hebdynt, byddai'r gêm yma ddim yn bodoli. Gall Hurrican sicrhau nad anafwyd unrhyw fuwch - neu lo - wrth ddatblygu'r gêm yma.

Trosi iaith: Ydych chi'n siarad iaith sydd ddim yn ein llyfrin rheolau. Peidwch ag oedi: Troschwch y rheolau i mow@hurricangames.com. Wnawn ni gyhoeddi nhw ar ein gwefan.

Troswyd y rheolau yma gan: Dorian Morgan, Barry Michael Jones