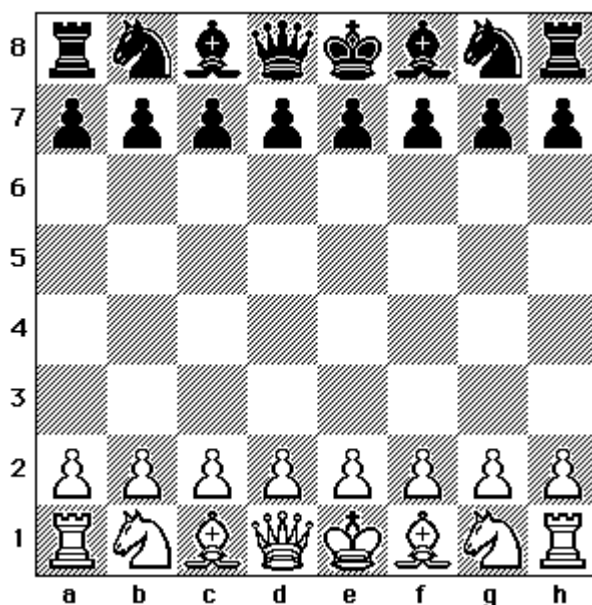




Pethau elfennol

Nod Gwyddbwyll yw i osod Brenin dy wrthwynebydd mewn Siachmat. Ystyr Siachmat yw pan fod y Brenin yn methu osgoi cael ei gipio (neu ei ladd) y symudiad nesaf. Mae Gwyddbwyll yn cael ei chwarae ar fwrdd 64 sgwâr, gyda'r sgwâr cornel dde i bob chwaraewr yn un gwyn - y dywediad "white on the right" yw'r ffordd hawsaf o gofio hyn!

Mae'r darnau'n cael eu gosod ar y bwrdd fel yn y llun isod, gyda'r Frenhines ar ei lliw ei hun - hynny yw Brenhines du ar sgwâr du, Brenhines gwyn ar sgwâr gwyn. Gwyn sy'n symud gyntaf, ac mae'r chwaraewr yn symud am yn ail tan bod naill ai Siachmat, neu chwaraewr yn ildio, neu'r ddau yn cytuno i gêm gyfartal, neu'r gêm yn gorffen fel Methmat - ond fe ddown at y Methmat eto!



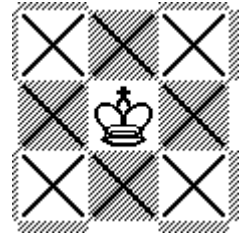
Nawr te, os yw'r bwrdd wedi ei osod yn gywir beth am fynd ati i ddysgu sut mae'r darnau'n symud!

Symudiadau

Nawr bod y bwrdd wedi'i osod mae angen dysgu sut mae'r darnau'n symud. Dyma esboniad syml iawn, gan ddechrau gyda'r darn pwysicaf ar y bwrdd, sef y Brenin.

Brenin

Gall y Brenin symud un sgwâr i unrhyw gyfeiriad. Pan fo'r Brenin yn cael ei fygwth, gelwir hyn yn Siach, ac mae'n rhaid iddo ddod allan o Siach. Gall wneud hynny drwy naill ai a) symud i sgwâr sydd ddim yn cael ei fygwth gan y gelyn b) cymryd y darn sy'n ei fygwth ei hun neu gyda darn arall c) blocio'r bygythiad. Gall y Brenin ddim symud i sgwâr sy'n cael ei reoli gan y gelyn, neu byddai'n symud mewn i Siach! Gall gymryd unrhyw ddarn sy'n eiddo i'r lliw arall, dim ond iddo beidio symud mewn i Siach wrth wneud hynny. O golli'r Brenin drwy Siachmat rwyf ti'n colli'r gêm. Gall Brenin symud ymlaen ac yn ôl.



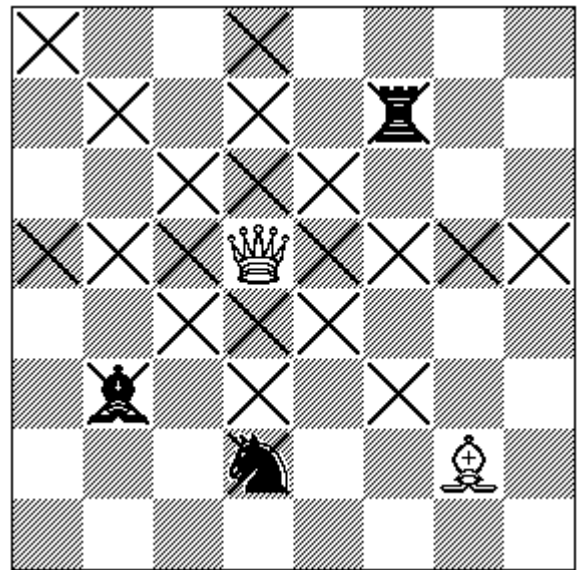
Brenhines

Ry'n ni'n dweud mai'r Frenhines yw'r darn mwyaf pwrerus ar y bwrdd oherwydd gall symud naill ai ar hyd llinell syth, neu ar hyd llinell letraws. Yn y diagram gall symud i bob sgwâr sydd â chroes, gan gynnwys cipio y tri darn du sydd ar y bwrdd.

Gall Brenhines felly deithio unrhyw bellter i un cyfeiriad ar y tro, cyn belled â bod dim byd ar y sgwâr i'w hatal. Gall Brenhines symud ymlaen ac yn ôl.

Fel y gweli o'r diagram nid yw'n gallu neidio dros ddarnau eraill, ac nid yw'n gallu symud fel y Marchog (gweler wedyn).

Gan ei bod mor bwerus mae'n bwysig edrych ar ôl dy Frenhines yn ofalus.



Castellu

Mae un symudiad arbennig iawn mewn gwyddbwyll sy'n cynnwys dau ddarn o'r un lliw, sef castellu. Mae fel arfer yn werth castellu gan ei fod yn gallu rhoi'r Brenin mewn man mwy diogel, ac an datblygu darn arall, sef y Castell.

Mae'r llun cyntaf yn dangos y ddau ddewis sydd gan gwyn yn yr achos hwn, sef castellu ochr y Brenin a chastellu ochr y Frenhines. Yn yr ail lun dewisodd gwyn gastellu ochr y Brenin, ac yn trydydd ochr y Frenhines.





Rheolau castellu:

- rhaid bod y Brenin a'r Castell sydd i fod i gastellu heb symud
- allu di ddim castellu i ddod mas o Siach.
- all y Brenin ddim croesi sgwâr sy'n cael ei fygwth gan y gelyn
- rhaid i'r sgwariau rhwng y Brenin a'r Castell fod yn wag.

Gellir castellu serch hynny os yw'r Castell yn cael ei fygwth neu'n symud i sgwâr sy'n cael ei fygwth.

Beth am ddysgu am symud dau ddarn pwysig arall nawr, sef Marchog ac Esgob.

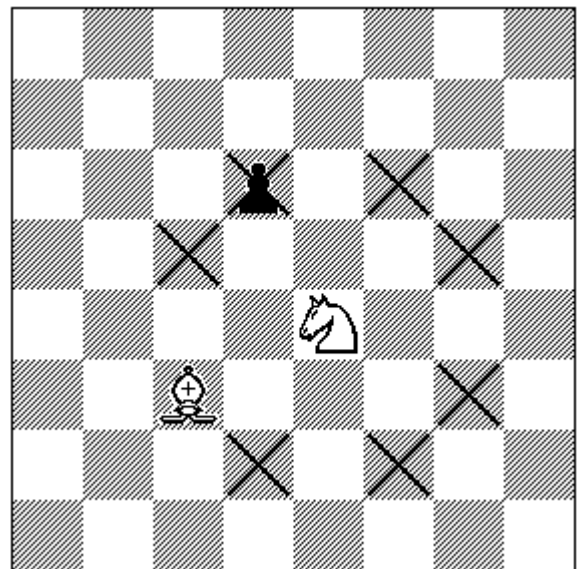
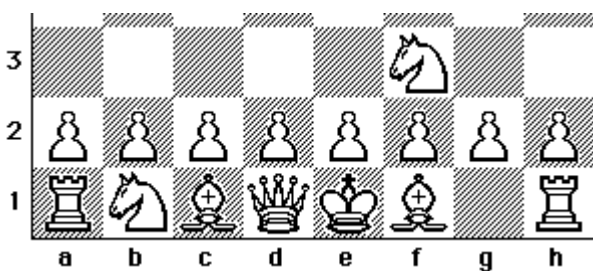


Wel rwyd ti'n gwybod sut mae symud Brenin, Brenhines a Chastellu, nawr rwyd ti'n mynd i ddysgu sut mae Marchog ac Esgob yn symud.

Marchog

Marchog yw'r unig ddarn ar y bwrdd sy'n cael neidio dros ddarn arall. Yn y diagram gyferbyn gall symud i unrhyw sgwâr gyda chroes arni, a gallai symud i'r sgwâr gydag Esgob pe na bai hwnnw yno! Mae'n siwr i ti sylwi bod Marchog sydd ar sgwâr gwyn wastad yn glanio ar sgwâr du, a Marchog sydd ar sgwâr du yn glanio ar un gwyn.

Mae llawer o chwaraewyr yn agor y gêm drwy symud ei marchog i sgwâr f3 fel yn y llun, neu'r marchog arall i sgwâr c3. Gall Marchog symud ymlaen ac yn ôl.

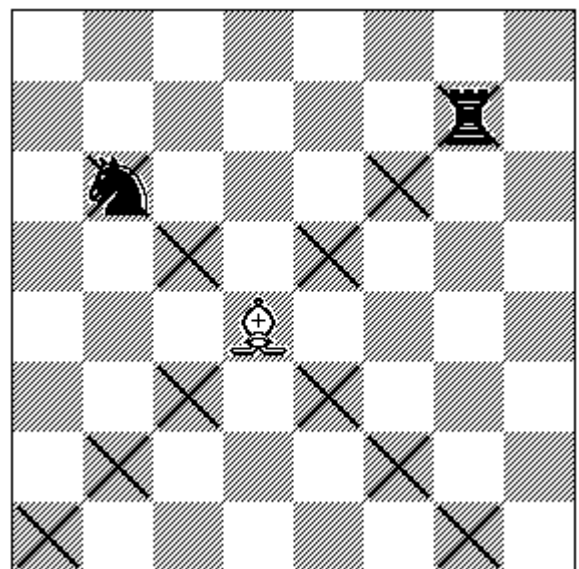


Esgob

Gall Esgob symud unrhyw nifer o sgwariau yn lletraws ar y bwrdd, ond nid yw'n gallu neidio. Gall symud ymlaen ac yn ôl ond dim ond i un cyferiad ar y tro. Yn y diagram gall symud i unrhyw sgwâr gyda chroes.

Mae gen ti ddau Esgob ar ddechrau'r gêm, un yn cychwyn ar sgwâr du, ac un ar sgwâr gwyn.

Gan mai symud yn lletraws yn unig y gall esgob mae wastad yn symud i'r un lliw sgwâr bob tro, felly mae'r esgob ddechreuodd ar y sgwâr gwyn yn gorffen y gêm ar sgwâr gwyn onibai ei fod wedi cael ei gipio.



Deall? Reit te, y ddau ddarn olaf amdani, y Castell a'r Gwerinwr.



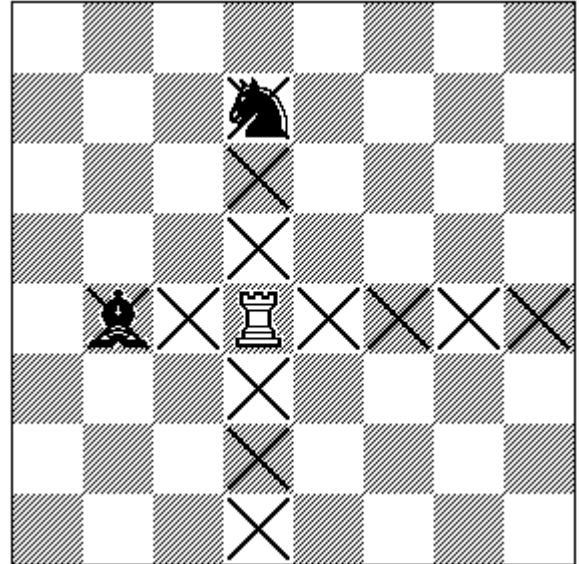
Nawr am y ddau ddarn olaf, y Castell a'r Gwerinwr.

Castell

Mae Castell yn symud mewn ffordd hawdd iawn i ddeall. Fel y gweli o'r diagram gyferbyn mae'n symud mewn llinell syth yn llorweddol neu'n fertigol. Gall symud ymlaen ac yn ôl. Yn y diagram gall Castell gwyn gipio Marchog ac Esgob du, ond nid yw'n gallu neidio dros eu pennau!

Mae'n ddarn pwerus, ac yn gallu bod yn fwy pwerus fyth o'i gyfuno gyda darnau eraill.

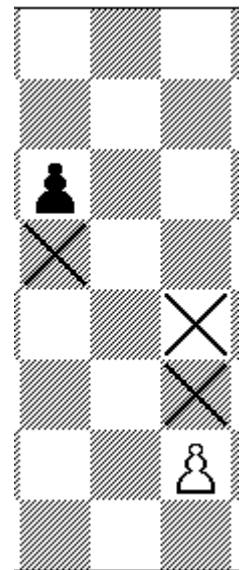
Cofia hefyd am symudiad arall mae Castell yn rhan ohono, sef castellu ar waelod tudalen symudiadau Brenin a Brenhines.



Gwerinwr

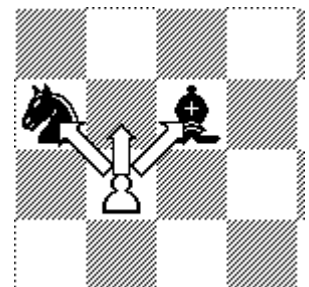
Er ei fod yn ddarn bach, ac er bod rhai chwaraewyr yn ei ystyried yn gymharol ddiwerth, mae Gwerinwr yn gallu ennill neu golli gêm yn aml. Hwn yw'r unig ddarn sy'n symud yn wahanol wrth gymryd darn arall, a hwn hefyd yw'r unig un sy'n gallu cael ei gyfnewid (dyrchafu) am ddarn arall. Mae'r diagram ar y dde yn dangos sut mae Gwerinwr yn symud: y tro cyntaf byddi di'n symud Gwerinwr mae gen ti ddewis ei symud un neu ddau sgwâr, fel Gwerinwr gwyn yn y diagram

- wedi i ti ei symud unwaith, dim ond un sgwâr all Gwerinwr symud wedyn fel Gwerinwr du yn y diagram
- Gwerinwr yw'r unig ddarn sy'n methu symud am yn ôl
- os yw Gwerinwr yn cyrraedd pen arall y bwrdd mae'n rhaid i ti ei gyfnewid am ddarn arall heblaw Brenin, a Brenhines yw dewis cyntaf y rhan fwyaf o chwaraewyr, yn naturiol. Os oes gen ti Frenhines ar y bwrdd o hyd tro un o'r cestyll sydd wedi'u cipio ar ei ben a defnyddio hwn fel Brenhines.



Pan fod Gwerinwr yn cipio darn mae'n symud mewn ffordd wahanol. Fel y gweli o'r diagram mae'n symud un sgwâr yn lletraws wrth gipio. Unwaith eto, dim on tuag ymlaen y gall symud wrth gipio.

Mae un symudiad arall anarferol iawn yn perthyn i'r Gwerinwr, sef cipio en passant. Dyw hyn ddim yn digwydd yn aml mewn gêm, ac mae'n gallu bod yn gymhleth, felly fe adawn ni hwnnw am y tro!



Beth am fynd nôl i www.gwyddbwyll.com i roi cynnig ar chwarae?