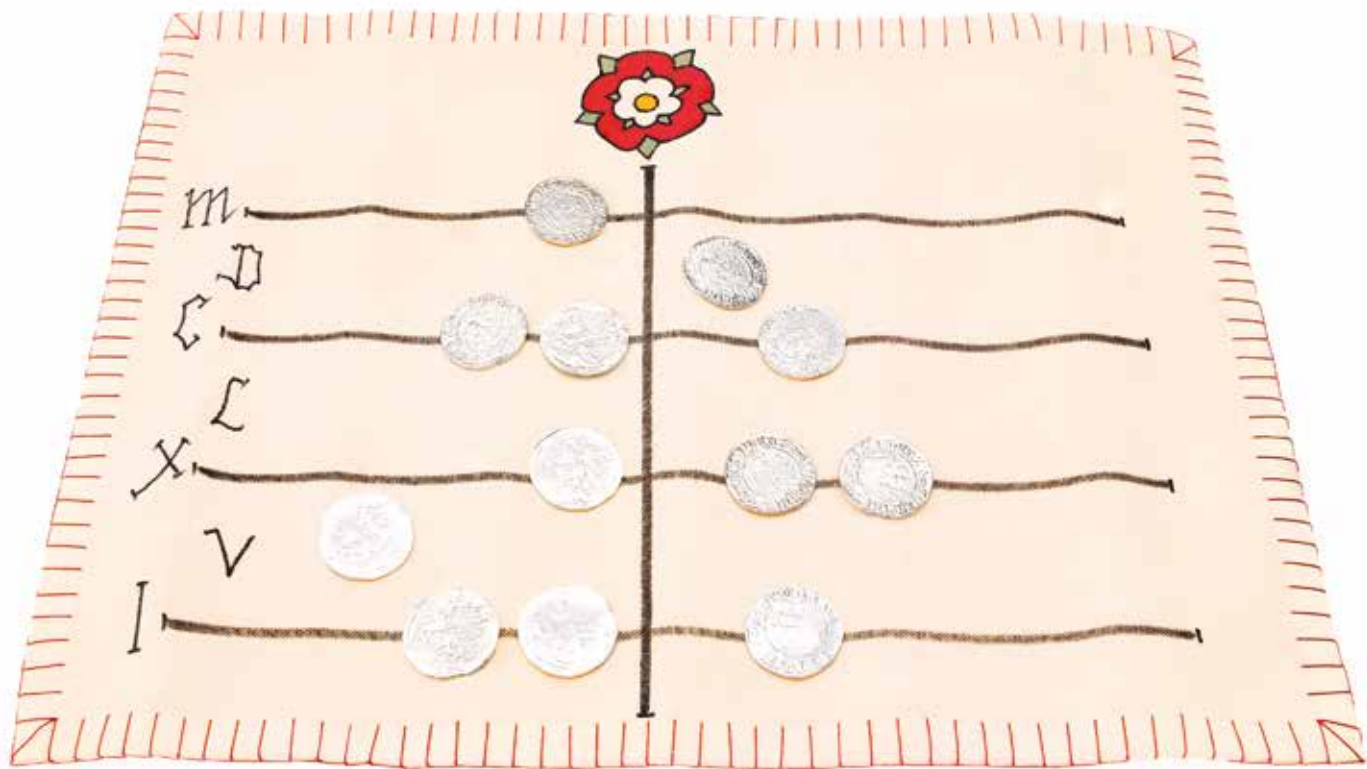


Gemau





Gemau

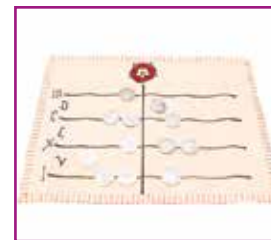
Jetonau a lliain cyfrif

Roedd y botymau metel addurnol hyn yn cael eu defnyddio fel darnau mewn gemau, fel tocynnau wrth gamblo, ac i gyfrif symiau ar liain cyfrif neu fwrdd.

Ar ddechrau oes y Tuduriaid, rhifau Rhufeinig oedd yn cael eu defnyddio gan bawb bron. Dim ond bechgyn cyfoethog oedd yn dysgu mathemateg, oherwydd dynion o deuluoedd cyfoethog oedd pob swyddog yn y llywodraeth, pob siryf a phob stiward mewn cartref. Roedden nhw'n defnyddio byrddau cyfrif a jetonau er mwyn cyfrif, oherwydd er eich bod yn gallu adio, tynnu, lluosu a rhannu rhifau Rhufeinig bach yn eich pen, mae'n anodd iawn ichi wneud hynny â rhifau mawr.

Tua 1400OC y daeth rhifau Arabig i Brydain, ond doedden nhw ddim yn cael eu defnyddio'n gyffredin tan ganol y ganrif wedyn.

Roedd rhifydddeg pen â rhifolion Arabig yn gynt ac yn haws na chyfrif botymau â byrddau cyfrif. Yn y pen draw, felly, cafodd y rhifau Rhufeinig eu disodli gan y rhifau Arabig a rhoddodd pobl y gorau i ddefnyddio lliainiau cyfrif a jetonau.



Sut rydyn ni'n gwybod am jetonau a lliainiau cyfrif?

Darluniau a disgrifiadau mewn dogfennau a llyfrau Tuduraidd, a jetonau sydd wedi'u canfod yn ystod gwaith cloddio archaeolegol. Mae enghreifftiau o jetonau ar wefan cynllun Portable Antiquities.



Gemau

Trotwm (gêm rhoi a chymryd)

Dis pren yw'r trotwm ac mae pedwar wyneb wedi'u marcio ag 1, 2, 3, neu 4 o smotiau, ac mae gwerthyd wedi'i osod drwy'r canol. Câi'r trotwm ei ddefnyddio i chwarae gemau, a'r gêm fwyaf cyffredin oedd 'rhoi a chymryd' sy'n gem siawns i 2-4 o chwaraewyr.

I chwarae 'rhoi a chymryd', mae ar y chwaraewyr angen trotwm ac wyneb gwastad neu botyn i roi'r tocynnau gamblo neu'r darnau arian ynddo. I ddechrau'r gêm, mae pob chwaraewr yn rhoi un tocyn yn y pot.

Mae'r chwaraewyr 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 y pot, os 2 sy'n wynebu tuag i fyny, nid yw'r chwaraewr yn gwneud dim. 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 rydyn ni'n gwybod am gêm Rhoi a Chymryd?

Darluniau a disgrifiadau mewn llawysgrifau, a phethau sydd wedi'u canfod yn ystod gwaith cloddio archaeolegol.



Bwrdd Chwarae Tri-thwll

Mae'r bwrdd pren yma, sydd â naw o 'bwyntiau' arno a rhigolau rhwng y pwyntiau, yn cael ei ddefnyddio i chwarae gêm syml i ddau chwaraewr. Mae gan bob chwaraewr dri botwm ac mae'n defnyddio un botwm ar y tro. Nod y gêm yw i'r chwaraewr wneud llinell syth o 3 i unrhyw gyfeiriad ar y bwrdd, wrth i'r chwaraewr arall geisio'i atal rhag gwneud hynny drwy osod botymau yn ei ffordd.

Roedd pobl yn chwarae'r gêm gan ddefnyddio amrywiaeth o fyrddau a botymau. Gallai'r byrddau fod cyn syml â darn o sachliain â marciau siarcol arno i'r bobl dlotaf, lledr addurnol ar gyfer teithio, pren wedi'i gerfio, neu hyd yn oed pren â lledr addurnol ac aur arno i'r bobl gyfoethog iawn. Gallai'r botymau fod yn gerigos, botymau pren, tocynnau metel bwrw syml, neu ddarnau o fetel bwrw mwy coeth wedi'u gwneud i edrych fel anifeiliaid neu bobl.

Byddai'r botymau'n cael eu cadw mewn bagiau bach o ledr neu frethyn oedd â llinyn tynnu i'w cau.

Heddiw, rydym yn chwarae'r gêm hon â phapur a phensil ac yn ei galw'n 'gêm OXO'.



Sut rydyn ni'n gwybod am Chwarae Tri-thwll?

Darluniau a disgrifiadau mewn llawysgrifau, a phethau sydd wedi'u canfod yn ystod gwaith cloddio archaeolegol.



Cwpan a disiau, a chwdyn a disiau

Mae'r cynwysyddion lledr a'r disiau pren a phiwter yma yn nodweddiadol o gyfnod y Tuduriaid.

Byddai disiau'n cael eu gwneud o fetel, asgwrn, ifori, pren neu garreg led-werthfawr (fel muchudd) a byddai'r smotiau'n cael eu drilio, eu cerfio neu eu mewnosod.

Byddai'r cwpanau'n cael eu gwneud o fetel, corn neu ledr, a byddai'r cydau'n cael eu gwneud o ledr neu frethyn.

Byddai pobl ar bob lefel yn y gymdeithas yn chwarae disiau, ac mae Passe Dix yn gêm syml o oes y Tuduriaid, i ddau chwaraewr, sy'n defnyddio 3 dis.

Mae'r ddau chwaraewr yn taflu'r disiau; yr un sydd â'r sgôr uchaf sy'n taflu gyntaf.

Mae'r chwaraewr yn gosod eu bet. Mae'r taflwr cyntaf yn taflu'r tri dis – os yw'n taflu dwbl neu bâr, ac os yw cyfanswm y tri dis yn ddeg nau lai, mae'n colli.

Os bydd y taflwr yn taflu dwbl, a bod y sgôr ar y disiau yn fwy na deg, mae'n ennill.

Os nad yw'r taflwr yn taflu dwbl, mae'r chwaraewr arall yn cymryd ei le, ac mae'r gêm yn dechrau eto.

Gall chwaraewr gynyddu ei fet unrhyw bryd, os yw'r chwaraewr arall yn cytuno, ond nid dileu'r bet na'i ostwng.



Sut rydyn ni'n gwybod am ddisiau, cwpanau a chydau?

Darluniau a disgrifiadau mewn llawysgrifau, a phethau sydd wedi'u canfod yn ystod gwaith cloddio archaeolegol.

