

Gêm Sierpinski

I'w chwarae mewn parau. Penderfynwch pwy sy'n mynd yn gyntaf. Bydd angen pren mesur a phen neu bensil.

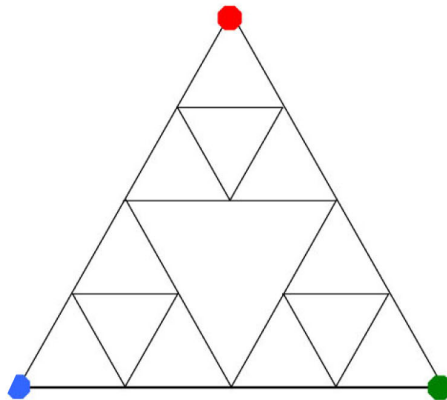
Mae Chwaraewr 1 yn dewis cornel i gychwyn arni: coch, gwyrdd neu las.

Mae Chwaraewr 2 yn dewis un o'r naw triongl bach sy'n pwyntio tuag i fyny fel y targed.

Mae symudiad yn golygu symud eich cownter hanner ffordd yn union i un o'r corneli. Felly mae'r symudiad "coch" yn golygu symud hanner ffordd o ble rydych chi i'r gornel goch.

Mae'n rhaid i Chwaraewr 1 ddod o hyd i gyfuniad o symudiadau sy'n symud o'r gornel cychwyn i mewn i'r triongl targed. Mae'n rhaid i'r chwaraewr fynd TU MEWN i'r triongl, nid ar unrhyw un o'i ymylon. Cyfrifwch faint o symudiadau sydd eu hangen – dyna sgôr Chwaraewr 1. Yna, cyfnewidiwch. Nodwch gyfanswm y sgoriau i weld pwy all gael y sgôr isaf dros nifer o rowndiau.

Estyniad: rhannwch bob triongl yn drionglau llai. Os ydych yn dewis triongl sy'n pwyntio i fyny, faint o symudiadau sydd eu hangen ar y chwaraewr arall er mwyn mynd i mewn iddo?



Tyrau Hanoi

Symudwch y cylchoedd i'r trydydd tŵr fel eu bod yn cael eu trefnu o'r mwyaf i'r lleiaf.

Rheolau:

- 1) Dim ond un cylch ar y tro y cewch chi ei symud i dŵr cyfagos
- 2) Chewch chi ddim gosod cylch mwy ar ben cylch llai
- 3) Ceisiwch wneud hyn gyda chyn lleied o symudiadau â phosibl!!

