

## 1. Bokštas

- Visiems žaidėjams po vieną kortą padedama užverstą priešais juos.
- Likusi kaladė padedama atversta stalo viduryje.
- Žaidėjai vienu metu atverčia savo kortas.
- Tikslas - rasti sutampantį simbolį tarp savo kortos ir vidurinės kortos.
- Radęs sutampantį simbolį, žaidėjas jį įvardija ir paima vidurinę kortą, padėdamas ją ant savo kortos.
- Nauja korta iš kaladės atverčiama viduryje.
- Žaidimas tęsiasi, kol baigiasi kortos kaladėje.
- Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų.

## 2. Šulinys

- Visiems žaidėjams išdalinama po vieną kortą.
- Likusios kortos sudedamos į užverstą kaladę ("šulinį") stalo viduryje.
- Viršutinė korta atverčiama.
- Žaidėjai stengiasi rasti sutapimą tarp savo kortos ir atverstos kortos.
- Radęs sutapimą, žaidėjas jį įvardija ir paima atversta kortą sau.
- Nauja korta atverčiama iš "šulinio".
- Žaidimas tęsiasi, kol baigiasi kortos "šulinyje".
- Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų.

## 3. Karšta bulvė

- Visiems žaidėjams išdalinama po vieną kortą.
- Viena korta padedama atversta stalo viduryje.
- Žaidėjai stengiasi rasti sutapimą tarp savo kortos ir vidurinės kortos.
- Radęs sutapimą, žaidėjas jį įvardija ir padeda savo kortą ant vidurinės.
- Žaidimas tęsiasi, kol lieka tik vienas žaidėjas su korta - jis pralaimi.

## 4. Dovanų dalijimas

- Žaidėjai padalinami į poras.
- Kiekviena pora gauna po 1 kortą, likusios kortos padalinamos po lygiai tarp poros narių.
- Žaidėjai stengiasi kuo greičiau perduoti savo kortas partneriui, randant sutapimus.
- Pirmoji pora, kuri perduoda visas kortas, laimi.

## 5. Simbolių medžioklė

- Prieš žaidimą išrenkama 3-5 "vertingi" simboliai.
- Kortos išdalinamos žaidėjams po lygiai.
- Žaidėjai po vieną atverčia savo kortas.
- Jei atversta korta turi "vertingą" simbolį, žaidėjas jį įvardija ir gauna tašką.
- Žaidimas tęsiasi, kol baigiasi kortos.
- Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

## 6. Laiko bomba

- Naudojamas laikmatis, nustatytas 30 sekundžių.
- Žaidėjai sėdi ratu, vienas žaidėjas gauna kortą.
- Kita korta padedama stalo viduryje.
- Žaidėjas turi rasti sutampantį simbolį per 30 sekundžių.
- Jei randa - perduoda kortą kitam žaidėjui, laikmatis perstatomas.
- Jei neranda - praranda kortą, ji padedama po kalade.
- Žaidėjas, turintis kortą, kai baigiasi laikas, iškrenta iš žaidimo.
- Paskutinis likęs žaidėjas laimi.

## 7. Simbolių grandinė

- Žaidėjai sėdi ratu.
- Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną kortą.
- Pirmasis žaidėjas įvardija bet kurį simbolį savo kortoje.
- Kitas žaidėjas turi rasti tą patį simbolį savo kortoje. Jei randa, įvardija kitą simbolį iš savo kortos.
- Jei žaidėjas neranda simbolio, jis turi paimti naują kortą iš kaladės ir tęsti paiešką.
- Žaidimas tęsiasi, kol baigiasi kortos kaladėje.
- Laimi žaidėjas, kuris pirmasis atsikrato visų savo kortų.

## 8. Simbolių bingo

- Kiekvienas žaidėjas gauna po 5 kortas ir išdėlioja jas prieš save į 5x5 tinklelį.
- Vienas žaidėjas tampa "pranešėju" ir traukia kortas iš likusios kaladės, įvardydamas vieną simbolį.
- Kiti žaidėjai ieško to simbolio savo kortose. Jei randa, apverčia tą kortą.
- Pirmas žaidėjas, apvertęs visą eilutę, stulpelį ar įstrižainę, sušunka "Bingo!" ir laimi raundą.
- Žaidimas gali būti žaidžiamas keliais raundais, keičiant "pranešėją".

## 9. Simbolių pantomima

- Kortos sudedamos į užverstą kaladę stalo viduryje.
- Žaidėjai paeiliui traukia po vieną kortą.
- Ištraukęs kortą, žaidėjas turi pavaizduoti vieną iš simbolių pantomima, neištariant nė žodžio.
- Kiti žaidėjai bando atspėti, kokį simbolį vaizduoja žaidėjas.
- Pirmasis teisingai atspėjęs žaidėjas gauna kortą ir tašką.
- Žaidimas tęsiasi, kol baigiasi kortos arba pasiekiamas sutartas taškų skaičius.

## 10. Simbolių memorina

- Išdėliokite 12 kortų užverstų 3x4 tinkleliu.
- Žaidėjai paeiliui atverčia dvi kortas, bandydami rasti sutampantį simbolį.
- Jei randa sutapimą, žaidėjas paima tas kortas ir gauna tašką.
- Jei nesutampa, kortos vėl užverčiamos toje pačioje vietoje.
- Žaidimas tęsiasi, kol surenkamos visos kortos.
- Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortų porų.

## 11. Simbolių estafetė

- Žaidėjai padalinami į dvi ar daugiau komandų.
- Kiekviena komanda stovi eilėje.
- Priešais kiekvieną komandą padedama po vieną kortą, o stalo viduryje - bendra korta.
- Pirmieji komandų nariai stengiasi rasti sutapimą tarp savo komandos kortos ir bendros kortos.
- Radęs sutapimą, žaidėjas pakeičia abi kortas naujomis ir eina į eilės galą.
- Komanda, kurios visi nariai pirmi randa sutapimus, laimi.