1. Cờ Caro:

* P: Tỷ lệ thắng; ưu tiên thắng nhanh bằng ít nước đi nhất, tránh hòa, số lần chặn được các quân 2 hàng của đối thủ
* E: Bàn 3×3, hai người chơi lần lượt đi, luật thắng khi có 3 ký hiệu liên tiếp theo hàng, cột hoặc chéo và trạng thái kết thúc (thắng/thua/hòa)
* A: Đặt ký hiệu X/O vào một ô trống
* S: Nhìn thấy toàn bộ trạng thái bàn cờ, ô nào trống hoặc đã bị chiếm, lượt hiện tại, nước đi trước đó

1. 8-puzzle:

* P: Đưa từ trạng thái ban đầu về trạng thái đích, tối thiểu số bước di chuyển tốc độ tìm lời giải và sử dụng bộ nhớ
* E: Bảng 3×3 gồm 8 ô số và 1 ô trống, trạng thái hợp lệ, chuyển trạng thái bằng trượt ô kề trống; môi trường tĩnh, xác định, quan sát đầy đủ
* A: Trượt ô vào vị trí trống theo 4 hướng khi hợp lệ
* S: Bố cục hiện tại của 9 ô, vị trí ô trống, độ sâu, hàm heuristic

1. 8 quân hậu:

* **P**: Đặt đủ 8 Hậu sao cho không quân nào tấn công nhau, số bước/ thời gian tìm, số xung đột
* **E**: Bàn cờ 8×8 trống, ràng buộc tấn công theo hàng/cột/chéo, môi trường tĩnh, quan sát đầy đủ
* **A**: Đặt, bỏ, hoặc di chuyển một quân Hậu đến một ô
* **S**: Trạng thái bàn (các ô có Hậu), số xung đột hiện tại, các ô an toàn/không an toàn