Minigamble es un juego arcade basado en el ciclado infinito de minijuegos de habilidad, progresivamente más difíciles, girando alrededor de la temática y la estética de los clásicos casinos y sus características máquinas y juegos. Cada partida es independiente y el orden de los minijuegos es aleatorio, mientras que la dificultad se ajusta conforme a la puntuación actual de la partida. Minigamble consiste en 7 minijuegos diferentes, mediante los cuales se trabajarán distintas facultades de nuestros cerebros.

Dianas: el minijuego consiste en disparar las dianas que aparecen en pantalla antes de que estas desaparezcan. Las dianas se generan aleatoriamente dentro de unos márgenes de coordenada x, coordenada y, y tamaño, siendo el tamaño más pequeño conforme la partida avanza y el número y la velocidad con la que aparecen y desaparecen las dianas mayor conforme avanza la partida. La falta de precisión y rapidez se verá penada.

Flechas cayendo: este minijuego, basado en clásicos como el Dance Dance Revolution, prueba la rapidez y coordinación del jugador, quien tiene que pulsar la flecha adecuada en el momento adecuado para superar el juego, completando una secuencia generada aleatoriamente. La velocidad y el número de flechas generadas aumenta conforme avanza la partida. Los fallos del jugador serán penados.

Simon Says: el jugador se enfrenta al reto de repetir una combinación de pulsaciones (arriba, abajo, izquierda o derecha) generada aleatoriamente. La longitud de la secuencia aumentará conforme avance la partida. Cada equivocación del jugador se verá penada.

Memoria de cartas: el clásico juego de la memoria de cartas reta al jugador a encontrar las parejas de cartas después de que estas le hayan sido mostradas durante un corto periodo de tiempo. El número de cartas y, por ende, el de parejas aumenta según avanza la partida. Las equivocaciones del jugador se verán penalizadas.

Laberinto de ratón: en este juego basado en el dominio del ratón, el usuario debe superar un recorrido sin tocar los bordes, o sino volverá al inicio del laberinto, siendo penalizado por cada error. La complejidad y precisión requerida por los laberintos aumenta según avanza la partida, siendo los caminos más estrechos y los recorridos más enrevesados.

Tres en raya: el usuario se enfrenta a un ordenador en una partida del clásico juego por turnos, en la que en una cuadrícula de 3 por 3, el objetivo es que tres de tus piezas colocadas estén alineados vertical, horizontal o diagonalmente. (Meter algo de recursividad y tal)

Tragaperras: este juego, inspirado en las máquinas tragaperras, reta al jugador a parar el rodillo de la máquina en la misma figura tres veces para ganar. La velocidad a la que este gira aumenta según avanza el juego, requiriendo una gran precisión del parte del jugador.