1. На столе лежит кучка из n спичек. Два игрока по очереди берут спички из кучки, разрешается взять одну, две или три спички. Тот, кто берет последнюю спичку, выигрывает.

2. На столе лежит кучка из n спичек. Два игрока по очереди берут спички из кучки. Разрешается брать от 1 до k спичек за ход. Тот, кто берет последнюю спичку, выигрывает.

3. На столе лежит кучка из n спичек. Два игрока по очереди берут спички из кучки. Первому игроку разрешается брать от 1 до k спичек за ход. С каждым следующим ходом разрешается брать не больше, чем взял противник своим предыдущим ходом. Тот, кто берет последнюю спичку, выигрывает.

4. Пусть задано прямоугольное поле, состоящее из $m \times n$ клеток, некоторые клетки свободны, а на некоторых расположены непроходимые препятствия. Исходно на одной из клеток расположен бандит, а на другой — полицейский. Они делают ходы по очереди, своим ходом бандит может переместиться на клетку, имеющую общую сторону с клеткой, на которой он находится, а полицейский — на клетку, имеющую с клеткой, на которой он находится, общую точку (вершину или сторону). Если бандит делает ход за границу поля, то он выигрывает. Если полицейский делает ход на клетку, на которой находится бандит, то выигрывает он.

5. Игра Хакенбуш. Задан неориентированный граф, одна из вершин которого выбрана в качестве корня. Игроки по очереди выбирают ребро в графе и «перерезают» его. После этой операции часть графа, не достижимая из корня, удаляется. Игрок, который не может сделать ход, поскольку от графа остался только корень, проигрывает.

6. Ним Витхоффа. Задано две кучки камней. За один ход разрешается взять любое количество камней из одной из кучек, либо равное количество из обеих кучек. Тот, кто не может сделать ход — проигрывает.

7. Вычитание квадратов. Задано положительное целое число n. Своим ходом игрок может вычесть из n квадрат любого целого положительного числа. Игрок, которому достается число 0, проигрывает.

8. Клетки прямоугольника $1 \times m$ пронумерованы от 0 до $m - 1$ слева направо. В некоторых клетках находятся фишки. За один ход разрешается взять любую фишку и переместить ее влево, не более чем на d клеток. При этом в одной клетке может оказаться несколько фишек. Тот, кто не может сделать ход, поскольку все фишки находятся в самой левой клетке, проигрывает.

9. Рассмотрим окружность, вдоль которой нанесены n различных точек. За один ход разрешается провести хорду, которая не должна иметь общих точек с ранее проведенными хордами (в том числе они не должны иметь общих концов). Игрок, который не может провести хорду по этим правилам, считается проигравшим.

10. Малыш и Карлсон. У Малыша и Карлсона есть торт, имеющий вид прямоугольного параллелепипеда, размером $a \times b \times c$ сантиметров, где a, b и c — целые числа. Они играют в следующую игру: Малыш и Карлсон делают ходы по очереди. За один ход игрок может разрезать торт параллельно одной из его граней на две неравные части (длины ребер каждой из частей снова должны быть целыми), после чего съесть меньшую часть. Тот, кто не может сделать ход, поскольку торт имеет размер $1 \times 1 \times 1$, проигрывает

11. Два игрока играют на поле $1 \times n$ ($n \geq 3$), своим ходом игрок может поставить крестик в любую свободную клетку. Игрок, после хода которого на поле есть ряд из трех крестиков, побеждает.