1. Крестики-нолики

Игроки по очереди ставят на свободные клетки поля 3×3 знаки (один всегда крестики, другой всегда нолики). Первый, выстроивший в ряд 3 своих фигуры по вертикали, горизонтали или диагонали, выигрывает. Первый ход делает игрок, ставящий крестики.

1. Арканоид

Игрок контролирует небольшую платформу-ракетку, которую можно передвигать горизонтально от одной стенки до другой, подставляя её под шарик, предотвращая его падение вниз. Удар шарика по кирпичу приводит к разрушению кирпича. После того как все кирпичи на данном уровне уничтожены, происходит переход на следующий уровень, с новым набором кирпичей.

1. Сапёр

Цель игры Сапер – вскрыть пустые ячейки, не вскрыв при этом ни одной, содержащей мину. Игра начинается с первого клика по любой ячейке на поле. При клике на ячейке, она открывается. Если в ней находится мина, Вам назначается штраф в размере 10 секунд, в течение которых поле недоступно.

1. Шашки

Размер поля – 8х8. Ход осуществляется по диагонали по темным клеткам на незанятые поля. Игроки ходят поочередно. Если на пути находится фишка противника, по правилам ее необходимо сбить. Дамка может ходить прямо и по диагонали, а также вперед и назад на любое количество клеток.