

1. משחק המרוץ (לקוח מהספר של Osborne¹)
שני שחקנים נמצאים במרחקים A ו-B מהמטרה.
השחקן שיגיע למטרה ראשון יקבל כפרס מספר כלשהו בין 6 ל-7.
השחקנים מחליפים תורות וכל שחקן בתורו (שחקן 1 מתחיל) יכול לבחור להתקדם צעד 1 (עלות 2), שני צעדים (עלות 4) או לא להתקדם כלל (עלות 0). אם בשני תורות עוקבים שני השחקנים בחרו שלא להתקדם, המשחק נפסק ואיש אינו מקבל פרס.
מטרת כל שחקן להשיג מקסימום רווח (הרווח שווה לפרס פחות עלויות).
הראה שלכל A ו-B יש למשחק תוצאת שווי משקל פרפקטי יחידה.
2. משחק האמון: לשחקן 1 יש 10 דולר. הוא יכול להחליט כמה מתוכם לקחת לעצמו וכמה להעביר לשחקן 2. שחקן 2 יכול לשלש את הסכום שיקבל ואז יצטרך להחליט איזה סכום להחזיר לשחקן 1.
מתוך הנחה שהשחקנים מעוניינים אך ורק בסכום הכסף שיימצא בכיסם בסוף המשחק, נתח את הסיטואציה כמשחק בצורה רחבה ומצא את שווי המשקל הפרקטי של המשחק. מצא גם שווי משקל שאיננו שווי משקל פרפקטי.
חזור על התרגיל מתוך הנחה שהשחקנים משחקים את המשחק 3 פעמים בזה אחר זה.
3. בנה דוגמא למשחק בצורה רחבה שיש לו שני שווי משקל פרפקטיים והאחד מהם נחות מהאחר עבור שני השחקנים.
4. בנה דוגמא למשחק עם שווי משקל פרפקטי יחיד, כך ששיפור אחד התשלומים לשחקן 1 יביא דווקא להרעה במצבו בשווי משקל הפרפקטי היחיד במשחק החדש.

¹ Martin J. Osborne, *An introduction to game theory*. Oxford University Press, August 2003