



Normal - Obyčejný blok, který spadne pouze jednou, kromě případů, kdy je položen na okraj schodů, nebo kraj mezery, kam padá, dokud nedosáhne rovného povrchu, nebo jiného bloku.



Tumbler - Blok se neustále převaluje, dokud ho nezastaví jiný blok.



Ascender - Po zásahu se vznesse vzhůru, dokud nenarazí na překážku a pak pokračují v otáčení, dokud je nezastaví rovný povrch.



Bridger - Pokud je umístěn na okraji mezery, po zásahu přemostí mezeru. Pokud je umístěn kdekoli jinde, tak funguje jako normální blok.



Delay - Při zásahu spadne až za nějaký okamžik, což znamená, že se od něj padající blok odrazí.



Splitter - Po zásahu (obvykle shora padajícím blokem) se rozlomí a převrátí bloky na obou stranách.



Vanisher - Po zásahu převrátí další blok, ale po dopadu na zem zmizí.



Exploder - Po zásahu exploduje a zanechá díru na plošině.



Stopper - Při zásahu se od něj blok odrazí, ale není možné jej samotný převrátit.



Trigger - Tento blok musí spadnout jako poslední, aby se otevřely dveře do dalšího levelu.