

Dva hráči se střídají v umístování jednotkových čtverečků na obdélníkovou hrací plochu, bez otáčení, jinak mohou být umístěny libovolně. Čtverečky se nesmí překrývat a hra končí, když už se nedá umístit další.

Výsledkem hry je počet tahů. Konstruktor se snaží tento výsledek maximalizovat a destruktor minimalizovat. Cílem této práce je co nejpřesněji určit výsledek hry za předpokladu, že oba hráči použijí optimální strategii.

Zde dokážeme nové odhady výsledku hry. Tato práce rozšiřuje výsledky popsané v článku *Competitive rectangle filling*, jehož autorem je Tamás Hubai.

Dále se zabýváme jinými tvary hracích ploch a pokládáných tvarů.