

Heuristic for Trichess

1 หาหมากทั้งหมดในกระดาน

2 หาวิธีเดินทั้งหมดที่สามารถเดินได้

3 หาวิธีเดินทั้งหมดที่หมากคนอื่นสามารถเดินได้ การทำแบบนี้จะทำให้เราไม่เสียหมากไปฟรีๆหลังจากที่กิน แต่มีจุดอ่อนคือเบี้ยศัตรู ช่องที่เบี้ยเดินได้คือสองช่องข้างหน้า แต่เวลากินจะกินด้านข้าง เราไม่สามารถตรวจจับกรณีกินได้

4 ให้คะแนนวิธีการเดินทุกรูปแบบ โดยให้คะแนนทั้งตัวที่เดินกับเป้าหมาย (เป้าหมาย คิงจะมีแต้มมากเยอะที่สุด รองมาเป็นควีน) (ตัวที่เดิน เบี้ยจะมีแต้มมากที่สุด) การทำแบบนี้จะทำให้เรากินหมากที่ใหญ่ที่สุดด้วยหมากที่เล็กที่สุดเสมอ และกรณีที่ไม่มีตัวไหนกินได้ จะทำการเดินเบี้ยก่อนตลอด (เพราะเบี้ยมีแต้มมากที่สุดเมื่อเป็นตัวเดิน)