

Deskové hry pro více hráčů s prvky neurčité informace prezentují pro mnoho běžných herních algoritmů těžký problém. Studování jejich chování v takovýchto hrách je často nsnadné, protože existující implementace podobných her nemají silnou podporu pro umělé inteligence. Tato práce má cílem implementovat deskovou hru pro více hráčů s prvky neurčité informace způsobem, který poskytne prostředí pro vývoj a testování různých typů umělé inteligence pro deskové hry se zmíněnými vlastnostmi. Dále se tato práce cílí věnovat implementaci několika algoritmů pro tuto hru. Tento cíl nám umožní demonstrovat vlastnosti vyvinutého prostředí pro vývoj a testování umělých inteligencí, a dále nám umožní analyzovat vlastnosti existujících algoritmů při jejich aplikaci na deskovou hru s prvky jako je neúplná informace, nebo více hráčů.