

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 nesnadné, protože existující implementace podobných her nemají silnou podporu pro umělé inteligence. Cílem této práce je 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 bude věnovat implementaci několika algoritmů pro tuto hru. Tato implementace 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.