Tato práce se zabývá deskovými hrami na šachovnici a výzkumem, který algoritmus je pro ně nejvhodnější. V rámci práce byla nejprve implementována aplikace schopná hrát hry na šachovnici a pomocí uživatelského rozhraní či textového souboru definovat vlastní hru. Dále byl implementován minimaxový algoritmus s alfa-beta ořezáváním a Monte Carlo Tree Search tak, aby byl schopen hrát jakékoli hry vytvořené uživatelem. Následné porovnání poté ukázalo, že pro obecnou hru na šachovnici má nejlepší výsledky minimaxový algoritmus s alfa-beta ořezáváním.