

Ve světě šachových programů je považováno AlphaBeta prohledávání za nejvíce úspěšné, na druhou stranu ve světě Go je to Monte Carlo Tree Search. Hra Arimaa je podobná jak Go tak šachům, ale zatím se nestalo, že by se objevil úspěšný hrající program používající Monte Carlo Tree Search. Hlavním úkolem této práce je porovnat schopnosti Monte Carlo Tree Search a AlphaBeta prohledávání, když oba algoritmy budou používat stejnou ohodnocovací funkci.