Die **GUIClient** Komponente bietet den Clients zu Anfang eine Oberfläche zur Anmeldung, sowie die Lobby und nach Spielbeginn eine Spieloberfläche. Die Komponente verwendet dazu die Schnittstelle **„IClientkommunikation“** um Daten von der **KommunikationClient** Komponente entgegen zu nehmen und mit der **„IGUIClientCallback“** auch welche an diese zu überreichen. In der **GUIClient** Komponente kann man die Anwendungsfälle **„Am Server anmelden“, „Bereit melden“** in der Lobby-Oberfläche starten und die Anwendungsfälle **„Ersties verteilen“** und **„Spielzug durchführen“** (+alle Phasen)in der Spieloberfläche starten. Das **Würfeln** wird auch über die **GUIClient** Komponente durchgeführt.