Die **Spiellogik** Komponente beinhaltet alle Klassen und Methoden, die benötigt werden, um Daten von der Komponente Spieldaten entgegenzunehmen und an die Komponenten GUISever und KommunikationServer weiter zu reichen. Dies wird durch die Schnittstellen „**ISpiellogik**“ zur Komponente KommunikationServer, „**ISpielkontrolle** zur Komponente GUIServer“ und „**ISpieldaten**“ zur Komponente Spieldaten ermöglicht. Insgesamt betrachtet ist die Aufgabe der Komponente, die Sicherstellung des regelkonformen Spielablaufes.