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. Die Komponente **„Spiellogik“** ist für die in der Tabelle(s.o.) festgelegten Anwendungsfälle zuständig. Insgesamt betrachtet ist die Aufgabe der Komponente, die Sicherstellung des regelkonformen Spielablaufes.