**Модель предметной области**

восстанавливает

создает

**Игрок-организатор**

Имя

**Игра**

Число игроков

Структура

сохраняет

**Игрок**

Имя

подключается

**Ведомый игрок**

**Ход**

Номер хода

Номер отверстия

Имя

делает

делает