Use Cases:

# Name:

* Spiel starten
* Spieler Anlegen
* Spielkarte einschieben
* -Spieler rücken
* Spielmodus auswählen

Kurze Beschreibung der Use Cases:

# Flow chart: User/client

# Voraussetzungen: (was muss passieren das man zu diesem Use Case kommt)

# Nachbedingung: (was kommt nach diesem Use Case)