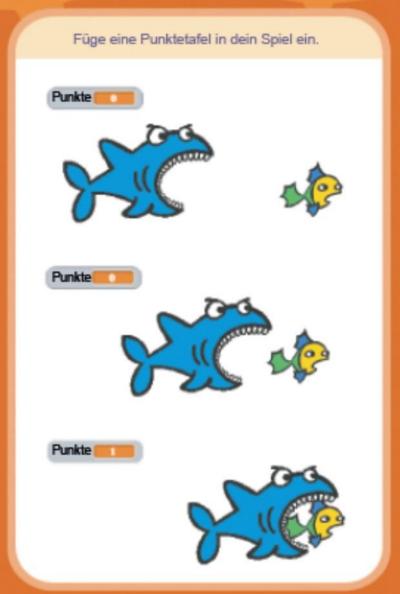
Spielstand speichern



Spielstand speichern





```
wenn angeklickt

setze Punkte = auf 0

wiederhole fortlaufend

drehe dich (* um Zufallszahl von (*) bis (1) Grad

gehe (*) er Schritt

falls wird Fish2 | Leasther? | Drücke auf den Pfeil des Pulldown-Menüs um die Figur zu wählen, die gejagt werder soll.

spiele Klang chomp = ganz | Erhöhe die Punktzahl um 1.

gehe (*) 0 er Schritt
```

MACH ES



Klicke auf die grüne Flagge, um anzufangen.

SCRATCH