

Auftragskarte 1 - Schatzinsel

Die Rotbart-Piraten gehen mit dem BeeBot auf Schatzsuche. Dein BeeBot startet am Schiff und schwimmt zur Insel. Er klettert über die Leiter zu den 3 Bäumen. Dann geht er über die Hängebrücke und sucht den Schatz im Keller.

Auftragskarte 2 - Schatzinsel

Dein BeeBot startet im Keller, geht über den Wald zum Vulkan. Dann geht er zum Seil, überquert den kleinen Fluss, klettert über die Leiter zum Stand hinunter und besucht die langarmige Krake.

Auftragskarte 3 - Schatzinsel

Dein BeeBot startet im Feld 1C. Er geht bis zum Wasserfall, klettert hinüber auf die andere Seite. Dann läuft er zum Boot am Strand. Bei der Flussmündung überquert er den Fluss und geht in den Wald mit dem Schild „Do not enter!“

Auftragskarte 4 - Schatzinsel

Dein BeeBot beim Boot auf der Sandbank. Dann geht er zum Seil, überquert den Fluss und geht rückwärts zum Wald „Do not enter!“ Dort traut er sich nicht hinein. Schnell geht er zum einsamen Baum mit den 3 Steinen. Dort muss der Schatz sein.

Auftragskarte 5 - Schatzinsel

Von Kapitän Hinkebein hat dein BeeBot am Schiff den Auftrag erhalten beim Wasserfall den Schatz zu suchen. Er geht dort in die Felsenhöhle und wieder heraus. Bevor er wieder aufs Schiff geht, schaut er noch zu der Klippe und zu den Haien.

Auftragskarte 6 - Schatzinsel

Die langarmige Krake erzählt deinem BeeBot, dass die Schwarzen Piraten gestern den Schatz im Wald mit dem Schild „Do not enter!“ vergraben hätten. Dein BeeBot geht dort hin und findet eine Schatztruhe. Die bringt er dann aufs Schiff zum Kapitän.