

Cubetto



2. Herausforderung: Schatzsuche

1



Setze Cubetto zu Beginn auf das Feld mit dem Kompass.
Auch diesmal soll er nach **Süden** Richtung Strand blicken.

Tief unten am Meeresgrund ist es vollkommen dunkel, da dort kein Sonnenlicht hingelangt.

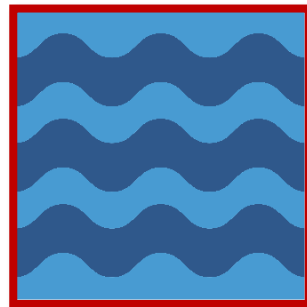
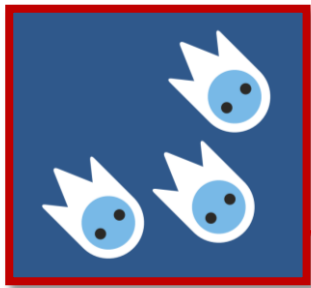
Deshalb produzieren manche

2

Lasse Cubetto nun zur Schatztruhe (E2) fahren.

Aber **Vorsicht!**

Cubetto darf auf keinen Fall die **tiefen dunklen Gewässer** durchqueren. Dort lauert ein Meeresungeheuer.



Diesmal musst du die Funktion unten auf dem Programmierboard verwenden.