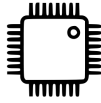


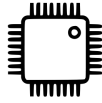
CARTE ARDUINO



Passif : Retirez 2 jetons "occupé"
au lieu d'un par jour sur cette
machine



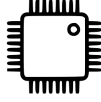
MULTIMÈTRE



Actif: Annulez l'événement de la
journée



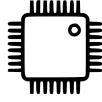
POTENTIOMÈTRE



Actif : Enlevez 3 jetons "occupé"
d'autres machines.



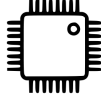
BOUTTONS



Passif : Si vous utilisé 2 ressource
de composants vous en récupérer
une en fin de journée



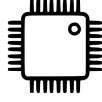
STEP MOTEURS



Actif : Lancez le dés d'un autre
joueur à la place du vôtre



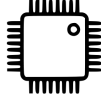
ECRANS LCD



Passif : Un projet supplémentaire
est actif



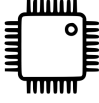
ACCÉLÉROMÈTRE



Passif : Si il reste des jetons
"occupés" sur cette machine en fin
de semaine, tous les joueurs
récupèrent 1 composant



CAPTEUR INFRAROUGE



Passif : Protège contre Faux
contact

