

# Word of Warcraft

## version conjugaison

### Règle du jeu :

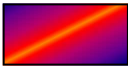
On lance les deux dés.


Déplacement de type "jeu de l'oie". Le déplacement se fait avec le dé à points

Lorsque l'enfant arrive sur la case, il doit conjuguer le verbe avec le pronom et le temps obtenus sur les dés.

- Si la réponse est exacte, il avance d'une case supplémentaire.
- Si la réponse est fausse, il recule de trois cases.

### Cases spéciales :

Les cases  permettent de lancer un sort sur l'un de vos concurrents. Lancez les dés "Temps" et "Pronom" et interrogez le concurrent de votre choix sur un verbe de votre choix. S'il répond juste, l'enchantement n'a pas d'effet sur lui. S'il se trompe, il doit reculer de 10 cases.

La case  permet de demander à la reine des Elfes un transport magique. Lancez les dés "Temps" et "Pronom". La reine des Elfes (Un concurrent) choisit un verbe. Si vous répondez correctement, vous avancez jusqu'à la case "être victorieux".

La  case vous renvoie à la case "Blesser".

### Le dé des temps :

Pré = présent

Impé = Impératif

PaC = Passé Composé

Impa = Imparfait Psim = Passé simple

Fut = Futur simple

© E. Machin, école de Fixin

