

(Albert) EINSTEIN

Aristote

(Isaac) NEWTON

(Georg) OHM

(Alessandro)
VOLTA

(André-Marie)
AMPERE

(James Prescott)
JOULE

(Blaise) PASCAL

(René) DESCARTES

(Amedeo)
AVOGADRO

(Dimitri)
MENDELEIEV

(Ernest)
RUTHERFORD

GALILEE

(Heinrich) HERTZ

DALTON

(Niels) BOHR

(Marcelin)
BERTHELOT

(Antoine de)
LAVOISIER

(Johannes)
KEPLER

(Gilbert) LEWIS

(Willebrord)
SNELL

(Anders) CELCIUS

(Marie) CURIE

(Joseph John)
THOMSON

Règle du jeu :

Le jeu se joue en 3 manches, avec 2 équipes de 3 joueurs.

Les équipes jouent chacune leur tour.

A chaque tour, un joueur de l'équipe active regarde la première carte de la pile, sans la montrer aux autres, et doit faire deviner le nom du scientifique à son équipe (il n'est pas nécessaire de faire deviner le prénom). S'il y parvient, il donne la carte à son équipe et passe à la carte suivante... Le joueur a 30 secondes pour faire deviner un maximum de cartes. C'est ensuite à l'autre équipe de jouer avec les cartes restantes, et ainsi de suite, en changeant à chaque fois la personne qui fait deviner.

Lorsque toutes les cartes ont été devinées, on compte pour chaque équipe le nombre de cartes trouvées. On remélange ensuite toutes les cartes et on passe à la manche suivante.

- Manche 1 : On a le droit de dire autant de mots/phrases que l'on veut pour faire deviner le personnage (si on ne connaît pas le scientifique, on peut essayer de le faire deviner avec un rébus, une charade, syllabe après syllabe, ...). L'équipe peut proposer autant de réponse qu'elle le souhaite. Le joueur qui fait deviner n'a pas le droit de passer.
- Manche 2 : On a le droit de dire uniquement 1 mot. L'équipe ne peut proposer qu'une seule réponse. Dès qu'une réponse a été donnée, on passe à la carte suivante. Le joueur qui fait deviner peut passer s'il n'a pas d'idée.
- Manche 3 : Le joueur qui fait deviner doit mimer. Il n'a plus le droit de parler mais peut faire des bruitages si besoin. L'équipe ne peut proposer qu'une seule réponse. Dès qu'une réponse a été donnée, on passe à la carte suivante. Le joueur qui fait deviner peut passer s'il n'a pas d'idée.