**Regolamento**

**Giocatori**

“Indovina lo scienziato” si svolge tra due giocatori contrapposti.

**Strumenti**

Per giocare ad “Indovina lo scienziato” sono necessarie le **due tavolette** su cui sono rappresentate 24 **scienziati**. Queste figurine sono disposte in modo da essere scoperte o nascoste a seconda dello svolgersi del gioco. Su ogni figurina è raffigurato uno scienziato famoso, ognuno con delle caratteristiche che lo rendano facilmente distinguibile, come la nazionalità, data di nascita e di morte e la specializzazione scientifica.

Questi personaggi sono inoltre rappresentati in un piccolo mazzo di carte presente nella confezione.

**Regole**

Il gioco di articola in due fasi:

PRIMA FASE: Ognuno dei due giocatori pesca una carta dal mazzetto e pone la carta pescata davanti a sé, in modo che l'altro giocatore non possa vederla.

Il giocatore che comincia decide quindi di porre all'avversario una domanda concernente una **caratteristica** del personaggio che suppone egli abbia pescato.

Queste domande devono essere tutte a risposta affermativa o negativa: si può infatti chiedere se il personaggio è un fisico, ma non si può chiedere se è maschio o femmina. Una volta che l'avversario ha risposto, è compito del giocatore escludere i personaggi che non rispecchino la caratteristica scoperta, coprendoli con un gettone. Se ad esempio, dopo aver chiesto all'avversario se il suo personaggio è nato prima del 1500, si riceve una risposta affermativa, è necessario coprire, per esclusione, tutti i personaggi nati dopo il 1500, in modo da avere scoperti solo i personaggi nati prima.

SECONDA FASE: Una volta che uno dei due giocatori ha indovinato il personaggio dell’avversario dovrà anche lui rivelare all’altro giocatore il suo personaggio e quindi si procederà alla fase delle domande: ogni giocatore dovrà rispondere alle domande che gli verranno poste dall’avversario relative al suo personaggio.

**Scopo e punteggio**

Scopo del gioco è quindi quello di scoprire quale personaggio stia nascondendo il proprio avversario, andando mano a mano per esclusione, prima che sia lui a farlo.

**L’individuazione del personaggio dà diritto ad un punto**. Si ha la possibilità di aumentare il punteggio rispondendo alle domande relative al personaggio, presenti nella carta. **Per ogni risposta corretta verrà assegnato un punto**.