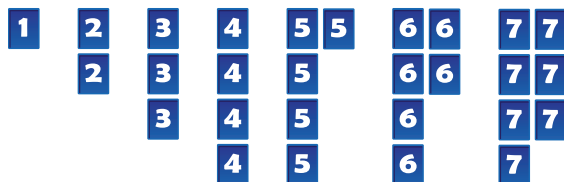




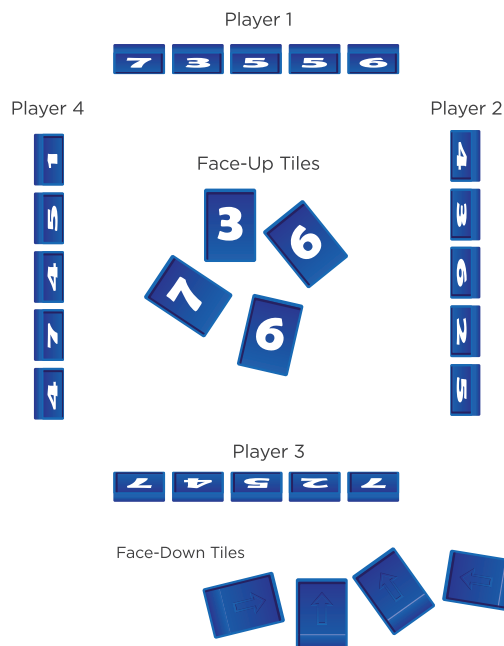
## NUMBER FREQUENCY ON TILES



## GAME SETUP

| Player Count | Tiles per Player | Face-Down Tiles | Face-Up Tiles |
|--------------|------------------|-----------------|---------------|
| 2            | 7                | 7               | 7             |
| 3            | 7                | 7               | 0             |
| 4            | 5                | 4               | 4             |
| 5            | 4                | 4               | 4             |

## (4 PLAYERS SHOWN)



## CONTENTS:

28 plastic tiles numbered from 1-7 in the distribution shown on the left.

## OBJECT OF THE GAME:

Be the first player to figure out all the numbers on your tiles.

## SET UP:

Turn all tiles face down on the table and mix them well. Distribute them to the players as shown on the table (*see left*). A number of tiles are placed face up in the middle, and the rest are set aside face down.

All players place their tiles standing so that the number side faces away from them. They should not be able to see their own numbers but should be able to see all the numbers on their opponents' tiles and the numbers on the Face-Up tiles in the middle. The numbers on the Face-Down tiles that are set aside remain hidden for the entire game.

## HOW TO PLAY FIGURE IT!

Choose the starting player. Game proceeds clockwise.

The first player asks the player to their left if a certain number figures on one of their own tiles. (e.g. *"Do I have the No. 7 in my tiles?"*). If the number does appear, the opponent reveals that tile and places it face up in front of the player. (Note: If there are multiples tiles bearing the same number, the opponent reveals **only one**).

In a 2 or 3 player game, if the player correctly guesses a number on their tiles, they can take one more guess. When there are 4 or 5 players, they can only guess once per turn.

## GAME END

The winner is the player who correctly identifies all their numbered tiles first.

A game by Alex Randolph  
3D Design: Alain Dion  
Figure It is a TM of FoxMind Group LTD.  
© FoxMind Group LTD. All rights reserved.  
Made in China.





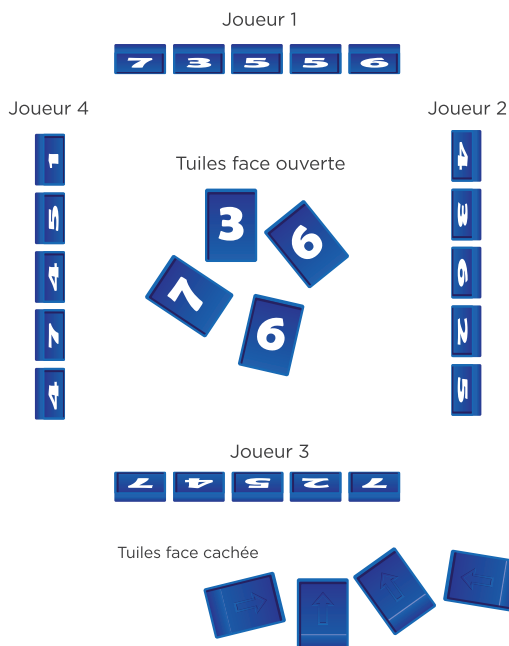
## RÉPARTITION DES TUILES

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | 7 |
|   | 2 | 3 | 4 | 5 |   | 6 | 6 | 7 | 7 |
|   |   | 3 | 4 | 5 |   | 6 |   | 7 | 7 |
|   |   |   | 4 | 5 |   | 6 |   | 7 |   |
|   |   |   |   | 5 |   |   |   |   |   |

## MISE EN PLACE

| Nombre de joueurs | Tuiles par joueur | Tuiles face cachée | Tuiles face ouverte |
|-------------------|-------------------|--------------------|---------------------|
| 2                 | 7                 | 7                  | 7                   |
| 3                 | 7                 | 7                  | 0                   |
| 4                 | 5                 | 4                  | 4                   |
| 5                 | 4                 | 4                  | 4                   |

(MISE EN PLACE D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS)



## CONTENU:

28 tuiles numérotées de 1 à 7 réparties en fonction du chiffre représenté sur la tuile.

## OBJECTIF DU JEU:

Être le premier joueur à découvrir l'ensemble des chiffres sur ses tuiles.

## MISE EN PLACE:

Placez les tuiles face cachée sur la table et les mélanger. Distribuez des tuiles, toujours face cachée, aux joueurs en suivant le tableau de mise en place.

Tous les joueurs placent leurs tuiles devant eux à la verticale, de façon à ce qu'ils ne voient pas les chiffres sur leurs tuiles. Il est important de bien placer les tuiles pour que tous les joueurs voient les chiffres de leurs adversaires.

Disposez les tuiles face ouverte au centre de la table à la vue de tous les joueurs. Les tuiles face cachée sont mises de côté.

## COMMENT JOUER À FIGURE IT

Les joueurs décident qui commence et le jeu se poursuit en sens horaire. Le premier joueur demande au joueur à sa gauche si un chiffre (de 1 à 7) est présent sur l'une de ses tuiles (exemple : *Est-ce que le chiffre 7 est sur l'une de mes tuiles?*). Si le chiffre est présent dans la série de tuiles du joueur, le joueur adverse révèle une seule tuile avec ce chiffre et la place devant le joueur. Si le chiffre n'est pas présent sur les tuiles du joueur, le joueur suivant tente de deviner l'une de ses tuiles.

**NOTES:** même s'il y a plusieurs tuiles avec le même chiffre dans la série d'un joueur, **une seule tuile** à la fois est dévoilée. Dans une partie de 2 à 3 joueurs, un joueur qui a correctement deviné sa tuile peut tenter de deviner une seconde fois un chiffre de sa série de tuiles.

## FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'un joueur identifie toutes ses tuiles, il gagne la partie.

Un jeu de par Alex Randolph  
Design 3D: Alain Dion  
Figure It est une marque déposée de FoxMind Group LTD.  
© FoxMind Group LTD. Tous droits réservés.  
Fabriqué en Chine.

