

# Step to it™

## The Get Up and Go Game

2 to 8 players 🦶 Ages 5 and up

## Rules of Play

### CONTENTS

30 foot-shaped step cards  
30 double-sided goal cards

### OBJECT

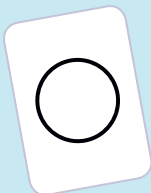
Ask your neighbor to give you a step card featuring a specific number of steps. Then choose a goal that you think you can walk, hop, or jump to in exactly that number. Reach your goal and collect a step card. The player with the most cards wins.

### SET UP

🦶 Shuffle the step cards. Take out twice as many cards as there are players and arrange them number-side up in a wide circle around the center of the playing area. (In a two player game, take out three or four cards per player). Stack the rest of the step cards face down off to the side.

🦶 Shuffle the goal cards. Take out the same amount as you did step cards and scatter them in the middle of the circle of step cards. Put the rest of the goal cards back in the box.

Goal cards are divided into four categories:



Shapes



Colors



Household Objects



The letters on the backside of the cards can be used alternately or even be combined as wished.

Compare the items on the goal cards with the area around you. If one of them does not exist, turn the card over or exchange it for another card.

### HOW TO PLAY

The game starts with the person with the most colorful socks and continues to the left. On your turn, ask the player to your left: "[Player Name], how many steps do you give me?"

The player to your left should pick one of the step cards from the circle, call out the number on the card and give it to you.

🦶 If the player picks a card with a number only, this is the number of steps you must take.

🦶 If the player picks a card with the word "Hop" or "Jump" at the bottom, you must either hop (on one foot) or jump (with both feet) the number of steps on the card.



Sample Starting Layout

🦶 If the player picks a card with "3-20," he can say any number of steps between 3 and 20.

After receiving your step card, look at the goal cards in the center and then look around the room for a matching object that you think you can reach in the number of steps given. The goal may be either in the room you are sitting or in a room near by. Ask other players for suggestions if you need help.

Once you find a goal, point it out to the other players and take the corresponding card from the center.

If you choose a color card, point out a goal in that color.

If you choose a shape, point out a goal in that shape.

If you choose a letter, point out a goal that starts with that letter.

Now stand up and try to reach your goal by taking the **same size** steps, hops, or jumps indicated on your step card. Count out loud as you go. (The others have to watch closely!)

🦶 If you reach your goal in the exact number, you get to keep your step card as a reward and also receive an additional step card from the face down stack as a bonus. Place both face down in front of you and place the goal card out of play.

🦶 If you either did not make it to your goal or passed it, or your steps weren't the same size, you may try again beginning at the same starting-point.

👣 If you reach your goal after a second try, keep the step card as a reward and put the goal card back in the middle of the circle. If you don't reach the goal, put both cards back in the circle.

The game continues with the player to your left becoming the new step-taker and asking her left neighbor for a step card. The neighbor picks up a remaining step card from the circle, calls out its number and gives it to the step-taker, etc.

### ENDING THE GAME

The game ends as soon as all of the step cards have been claimed from around the circle. The player with the most step cards is the winner. In case of a tie, the player with the highest numbered step card wins.

### FOR YOUNGER PLAYERS

When playing with younger players, disregard the "Hop" and "Jump" on the step cards. Simply use all cards to take steps. Also, you may give them three tries to reach their goal. (They receive a step card even if they made it on their third try.) The more tries they get the better they will become at estimating distances.

### VARIATION

Play just the like the main game, only instead of giving the step-taker a step card, give him one of the goal cards from the center. The step-taker must then select a step card from the circle and try to reach the goal in the chosen number.

### A WORD FROM GAMEWRIGHT

**W**e love games with lots of action but *Step to It* brings it to a whole new level by literally getting you on your feet! As you walk, hop, and jump in pursuit of your chosen goal, you'll not only get your heart pumping, you'll also learn about estimating distance and improve spatial relations. This game also reinforces the old adage, "If at first you don't succeed, try and try again." The more times you try for your goal, the better you will become at reaching it!



Game by Karsten Adlung  
Illustration by Bill Ledger



### GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco  
Licensed with permission from Adlung Spiele  
All rights reserved.

# Step to it™

(¡Da un Paso!)

El juego de dar un paso y echar a andar

2 a 8 jugadores 🐾 Edades: 5 años y mayores

## Reglas del Juego



### CONTENIDO

30 cartas de pasos  
30 cartas de metas

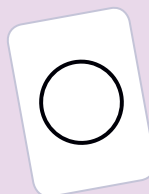
### OBJETIVO

Pídale a la persona a su lado, que le de una carta de pasos, con un número específico de pasos. Luego escoja una meta a donde crea poder llegar en exactamente esa cantidad de pasos, brincos o saltos. Alcance su meta y puede recoger una carta de pasos. El jugador con la mayor cantidad de cartas de pasos ganará.

### ESTABLECIENDO EL JUEGO

🐾 Baraje las cartas de pasos. Saque el doble de cartas de como sean jugadores, y organícelas con los números hacia arriba en un círculo grande en el centro del área de juego. (Si sólo hay dos jugadores, saque tres o cuatro cartas por jugador.) Haga un montón con las demás cartas y póngalas a un lado.

🐾 Baraje las cartas de metas. Saque la misma cantidad de cartas como haya sacado cartas de pasos y espárzalas en el centro del círculo que creó con las cartas de pasos. Guarde las cartas que restan en la caja. Las cartas de metas están divididas en tres categorías:



Formas



Colores



Objetos de la casa



Las letras al revés de las cartas se pueden usar para reemplazar la figura del frente, o pueden ser combinadas como desee.

Compare las figuras en las cartas de metas con los objetos a su alrededor. Si hay algún objeto que no esté a su alrededor, voltee esa carta o cámbiela por un objeto que sí esté.

## COMO JUGAR

El juego empieza con la persona que tenga las medias (calcetines) más coloridas. A su turno, pregúntele al jugador a su izquierda: “¿[Nombre del jugador], cuántos pasos me das?” El jugador a su izquierda debe escoger una carta de pasos del círculo, anunciar el número sobre la carta y entregarle la carta.



Muestra del principio del juego



Si el jugador escoge una carta que diga “Hop” (Brinco) o “Jump” (Salto) en la parte de abajo, usted debe brincar (sobre un pie) o saltar (con los dos pies) la cantidad de pasos indicados.

Si el jugador escoge una carta con “3 – 20”, él podrá decir un número entre 3 y 20.

Luego de recibir su carta de pasos, mire las cartas de metas, y mire a su alrededor a ver si encuentra un objeto igual que crea poder alcanzar en el número de pasos que le han indicado. La meta puede estar en el mismo cuarto donde está jugando, u otro cercano. Si necesita sugerencias, pregúntele a los demás jugadores.

Cuando haya encontrado una meta, señálela a los demás jugadores, y tome la carta que corresponde del centro. Si escoge una carta de color, señale una meta del mismo color. Si escoge una forma, señale una meta de la misma forma. Si escoge una letra, señale una meta, cuyo nombre empiece con esa letra.

Ahora párese y trate de llegar a su meta en el número de pasos indicados. Los pasos, brincos o saltos **deben ser del mismo tamaño** y debe ser exactamente el número indicado. (¡Los demás jugadores deben mirar atentamente que así sea!)

Si alcanza su meta en exactamente el número de pasos indicados, usted se queda con la carta de pasos, y como bono también recibirá otra carta de las que sobraron al principio. Ponga ambas cartas enfrente suyo, mirando hacia abajo, y ponga la carta de meta fuera del juego.

Si no alcanzó su meta, o si se pasó de ella, o si sus pasos no fueron del mismo tamaño, entonces inténtelo de nuevo desde el lugar de origen.

Si alcanza su meta al segundo intento, quédese con la carta de pasos, y ponga la carta de meta otra vez en el círculo de juego. Si no alcanza su meta, ponga ambas cartas en el círculo.

El juego continuará con el jugador a su izquierda, cuando este le pregunte a su vecino de la izquierda por una carta de pasos. El vecino tomará una carta de pasos del círculo, anunciará el número y se la dará al nuevo jugador.

## CONCLUYENDO EL JUEGO

El juego terminará cuando todas las cartas de pasos hayan sido ganadas. En el caso de un empate, el jugador con el valor más alto sobre sus cartas ganará.

## VARIACIÓN PARA JUGADORES MÁS CHICOS

Cuando esté jugando con jugadores más chicos, ignore los “Brincos” y “Saltos” en las cartas de pasos. Simplemente use todas las cartas como cartas de pasos. También puede darles tres oportunidades para alcanzar su meta. (Ellos recibirán la carta de pasos, aún si sólo llegan a la meta en el tercer intento.) Entre más oportunidades tengan los niños, más seguros se sentirán, y mejor aprenderán a medir distancias.

## VARIACIÓN

Juegue como se explicó anteriormente, sólo que envíe de darle al jugador una carta de pasos, déle una carta de meta. El jugador deberá escoger una carta de pasos con la cantidad de pasos que crea necesitar para llegar a su meta.

## UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

Nos encantan los juegos de acción, pero ¡Da Un Paso! eleva este concepto a otro nivel, literalmente poniéndolo en marcha. Mientras camina, brinca y salta hacia su meta, no sólo estará poniendo en marcha su corazón, pero al mismo tiempo estará aprendiendo a calcular distancias, y estará mejorando su habilidad de medir relaciones espaciales. Este juego también refuerza el viejo adagio, “Si al principio no triunfa, trate, y trate de nuevo.” Entre más veces intente llegar a su meta, ¡más acertado estará en el proceso!

Juego de Karsten Adlung

Ilustraciones de Bill Ledger



## GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®

70 Bridge Street, Newton, MA 02458

Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758

e-mail: jester@gamewright.com

www.gamewright.com

©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco

Licensed with permission from Adlung Spiele

All rights reserved.