

A wooden outdoor game for the Viking!
Kaifu is a popular outdoor game in which the object is to knock over wooden field stumps by throwing sticks at them. Knock over the Kaifu and the King but be careful – if you knock over the King before all the Kaifu are down, your opponent wins!

Contents: 1 King (10), 12 Kaifu sticks, 6 throwing sticks, 4 field marking sticks.

Rules of the Game
Before the game set up: ... off it!
Game Start:

The game field should be a level area of grass, sand, dirt or stone. Use the 4 field marking sticks to mark a rectangular game field used for example for a 5 x 5m.

Starting Position: (see picture 1)

- Place 1 Kaifu stump on each side of the game field in an even row. These rows of Kaifu sticks are called the Kaifu lines.
- Place the King stumps in the centre of the game field halfway between the Kaifu lines.

Team:

- Form 2 teams of equal strength.
- Choose which Kaifu belongs to each team.
- Choose a team to begin the game!

Andrews ... isn't after!

To be the first team to knock down all of the opposing team's Kaifu sticks and also that, to knock over the King stick.

Beginning of the Game:

- From their Kaifu line, Team A throws 6 throwing sticks at Team B's Kaifu. The throwing sticks are always thrown underhand (keeping the stick in your hand). 3 sticks begin 4 m behind Team B and three other Kaifu are 1 m in front of the King stick. The thrown Kaifu are thrown up where they fall. Some sticks are called field sticks.
- From 1 Team A manager to knock over B's Kaifu it will take three Kaifu over his game field, and stand it up for one where it has landed. It is now a field stick.

Now it's the other team's turn!

- Team B now has 6 throwing sticks to throw from their Kaifu line. However, this time Team B must knock over all of their field Kaifu before knocking down any of Team A's Kaifu sticks (that is for the first round of the game, 4 throwing sticks are used, but after it has been played, 6

throwing sticks will be used for all following rounds).

- Again, all Kaifu that are knocked over in Team B's game field and Kaifu are thrown over Team B's game field.
- From 1 Team B manager to knock over A's Kaifu sticks, Team B manager to do this and knock over Team A's Kaifu sticks. Team B will throw 6, 4, 2 and 1 m from B's game field. Team B must knock all of them 1 m from Kaifu over before ending of Team B's Kaifu sticks.

Kaifu to knock over the field Kaifu!

If Team A fails to knock over all of their field Kaifu, Team B will get an advantage. For the next game, Team B will throwing over the Kaifu closest to the King stick in Team B's game field (maximum 1 m from the King stick). Team A will throw 6, 4 and 2 m from A's game field, but it must knock over all of the field Kaifu. Team B throws 4, 2 and 1 m from B's game field. The Kaifu closest to the King stick. All sticks are now throwing over for Team B for the next game.

And so the game continues!

- Now you have rules to begin to play!
- The players are not allowed to throw the sticks using a field stick.
- Lines between Kaifu are always thrown to the game field from the Kaifu line.
- All thrown Kaifu must land on the opposing team's game field. If they land on your team's game field, those sticks again from your Kaifu line.
- If a Kaifu is thrown and lands outside the game field, place it back on the field within one throwing stick's width from the Kaifu line.
- If you knock over one stick of the Kaifu sticks before all the field Kaifu are down, start to work immediately. The knocked over Kaifu stick is placed upright to its original position.

Knocking over the King!

If you knock over all of the last Kaifu manager to knock down all Kaifu on the opposing team's game field and Kaifu line (see rule 1). The team will now attempt to knock over the King stick, but they may do this only once per team. After knocking over the King stick is always attempted from the Kaifu line. If the team succeeds, they win the game! If not, the game continues. If one of the teams are already winners, the King stick is over before all of the other Kaifu are down. This team will automatically lose the game.

From 1 Team A manager to knock over B's Kaifu it will take three Kaifu over his game field, and stand it up for one where it has landed. It is now a field stick.

Ein neues Outdoor-Spiel für den Viking!
Kaifu ist ein populäres Outdoor-Spiel, bei dem das Ziel ist, Holzstämme umzuknicken. Die Aufgabe ist es, die Kaifu zu überwinden, bevor man den König überwindet. Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Inhalt: 1 König (10), 12 Kaifu, 6 Wurfstäbe, 4 Feldmarkierungsstäbe.

Regelwerk des Spiels
Bevor das Spiel beginnt: ... weg!
Spieldarstellung:

Das Spielfeld sollte ein ebener Bereich aus Gras, Sand, Schlamm oder Stein sein. Die 4 Feldmarkierungsstäbe werden verwendet, um ein rechteckiges Spielfeld zu markieren, z. B. 5 x 5 m.

Startstellung: (siehe Abbildung 1)

- Platz 1 Kaifu Stumpf auf jeder Seite des Spielfelds in einer Reihe. Diese Reihen von Kaifu Stämmen sind die Kaifu Linien.
- Platz den König Stämme in der Mitte des Spielfelds in der Mitte zwischen den Kaifu Linien.

Team:

- Form 2 Teams gleicher Stärke.
- Wählen Sie, welche Kaifu zu welchem Team gehören.
- Wählen Sie ein Team, um das Spiel zu beginnen!

Andrews ... nicht danach!

Um das erste Team zu sein, das alle Stämme des gegnerischen Teams überwindet und auch das, um den König zu überwinden.

Beginn des Spiels:

- Das Team A wirft 6 Wurfstäbe auf Team B's Kaifu. Die Wurfstäbe werden immer unterhand geworfen (das Spielzeug bleibt in der Hand). 3 Wurfstäbe beginnen 4 m hinter Team B und drei andere Kaifu sind 1 m vor dem König Stumpf. Die geworfenen Kaifu sind dort, wo sie fallen. Einige Stämme sind als Felder Stämme bezeichnet.
- Das Team A Manager zu überwinden B's Kaifu, es wird drei Kaifu über sein Spielfeld, und es steht es auf für ein, wo es gelandet ist. Es ist jetzt ein Felder Stumpf.

Nun ist es die andere Teams Turn!

- Team B hat jetzt 6 Wurfstäbe, um diese von ihrer Kaifu Linie zu werfen. Allerdings muss Team B alle ihre Felder Kaifu überwinden, bevor sie irgendein Kaifu von Team A's Kaifu Stämme (das ist für das erste Spiel, 4 Wurfstäbe werden verwendet, aber danach werden 6

Wurfstäbe verwendet). (ZIT ON) Bei der nächsten Runde wird kein Spiel verwendet. 6 Wurfstäbe verwendet, aber bevor alle Wurfstäbe verwendet werden, wird ein Wurfstab verwendet.

Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Das Spielwerkzeug ist ein Holzstumpf, aber man kann es auch mit einem Stein machen. Die Aufgabe ist es, die Kaifu zu überwinden, bevor man den König überwindet. Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Inhalt: 1 König (10), 12 Kaifu, 6 Wurfstäbe, 4 Feldmarkierungsstäbe.

Regelwerk des Spiels

- Bevor das Spiel beginnt: ... weg!
- Spieldarstellung: Das Spielfeld sollte ein ebener Bereich aus Gras, Sand, Schlamm oder Stein sein. Die 4 Feldmarkierungsstäbe werden verwendet, um ein rechteckiges Spielfeld zu markieren, z. B. 5 x 5 m.
- Startstellung: (siehe Abbildung 1)
- Platz 1 Kaifu Stumpf auf jeder Seite des Spielfelds in einer Reihe. Diese Reihen von Kaifu Stämmen sind die Kaifu Linien.
- Platz den König Stämme in der Mitte des Spielfelds in der Mitte zwischen den Kaifu Linien.

Team:

- Form 2 Teams gleicher Stärke.
- Wählen Sie, welche Kaifu zu welchem Team gehören.
- Wählen Sie ein Team, um das Spiel zu beginnen!

Andrews ... nicht danach!

Um das erste Team zu sein, das alle Stämme des gegnerischen Teams überwindet und auch das, um den König zu überwinden.

Beginn des Spiels: Das Team A wirft 6 Wurfstäbe auf Team B's Kaifu. Die Wurfstäbe werden immer unterhand geworfen (das Spielzeug bleibt in der Hand). 3 Wurfstäbe beginnen 4 m hinter Team B und drei andere Kaifu sind 1 m vor dem König Stumpf. Die geworfenen Kaifu sind dort, wo sie fallen. Einige Stämme sind als Felder Stämme bezeichnet.

Vikingske game Kaifu!
Kaifu is a popular outdoor game in which the object is to knock over wooden field stumps by throwing sticks at them. Knock over the Kaifu and the King but be careful – if you knock over the King before all the Kaifu are down, your opponent wins!

Contents: 1 King (10), 12 Kaifu sticks, 6 throwing sticks, 4 field marking sticks.

Rules of the Game
Before the game set up: ... off it!
Game Start:

The game field should be a level area of grass, sand, dirt or stone. Use the 4 field marking sticks to mark a rectangular game field used for example for a 5 x 5m.

Starting Position: (see picture 1)

- Place 1 Kaifu stump on each side of the game field in an even row. These rows of Kaifu sticks are called the Kaifu lines.
- Place the King stumps in the centre of the game field halfway between the Kaifu lines.

Team:

- Form 2 teams of equal strength.
- Choose which Kaifu belongs to each team.
- Choose a team to begin the game!

Andrews ... isn't after!

To be the first team to knock down all of the opposing team's Kaifu sticks and also that, to knock over the King stick.

Beginning of the Game:

- From their Kaifu line, Team A throws 6 throwing sticks at Team B's Kaifu. The throwing sticks are always thrown underhand (keeping the stick in your hand). 3 sticks begin 4 m behind Team B and three other Kaifu are 1 m in front of the King stick. The thrown Kaifu are thrown up where they fall. Some sticks are called field sticks.
- From 1 Team A manager to knock over B's Kaifu it will take three Kaifu over his game field, and stand it up for one where it has landed. It is now a field stick.

Now it's the other team's turn!

- Team B now has 6 throwing sticks to throw from their Kaifu line. However, this time Team B must knock over all of their field Kaifu before knocking down any of Team A's Kaifu sticks (that is for the first round of the game, 4

throwing sticks will be used for all following rounds).

- Again, all Kaifu that are knocked over in Team B's game field and Kaifu are thrown over Team B's game field.
- From 1 Team B manager to knock over A's Kaifu sticks, Team B manager to do this and knock over Team A's Kaifu sticks. Team B will throw 6, 4, 2 and 1 m from B's game field. Team B must knock all of them 1 m from Kaifu over before ending of Team B's Kaifu sticks.

Kaifu to knock over the field Kaifu!

If Team A fails to knock over all of their field Kaifu, Team B will get an advantage. For the next game, Team B will throwing over the Kaifu closest to the King stick in Team B's game field (maximum 1 m from the King stick). Team A will throw 6, 4 and 2 m from A's game field, but it must knock over all of the field Kaifu. Team B throws 4, 2 and 1 m from B's game field. The Kaifu closest to the King stick. All sticks are now throwing over for Team B for the next game.

And so the game continues!

- Now you have rules to begin to play!
- The players are not allowed to throw the sticks using a field stick.
- Lines between Kaifu are always thrown to the game field from the Kaifu line.
- All thrown Kaifu must land on the opposing team's game field. If they land on your team's game field, those sticks again from your Kaifu line.
- If a Kaifu is thrown and lands outside the game field, place it back on the field within one throwing stick's width from the Kaifu line.
- If you knock over one stick of the Kaifu sticks before all the field Kaifu are down, start to work immediately. The knocked over Kaifu stick is placed upright to its original position.

Knocking over the King!

If you knock over all of the last Kaifu manager to knock down all Kaifu on the opposing team's game field and Kaifu line (see rule 1). The team will now attempt to knock over the King stick, but they may do this only once per team. After knocking over the King stick is always attempted from the Kaifu line. If the team succeeds, they win the game! If not, the game continues. If one of the teams are already winners, the King stick is over before all of the other Kaifu are down. This team will automatically lose the game.

Ein neues Outdoor-Spiel für den Viking!
Kaifu ist ein populäres Outdoor-Spiel, bei dem das Ziel ist, Holzstämme umzuknicken. Die Aufgabe ist es, die Kaifu zu überwinden, bevor man den König überwindet. Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Inhalt: 1 König (10), 12 Kaifu, 6 Wurfstäbe, 4 Feldmarkierungsstäbe.

Regelwerk des Spiels
Bevor das Spiel beginnt: ... weg!
Spieldarstellung:

Das Spielfeld sollte ein ebener Bereich aus Gras, Sand, Schlamm oder Stein sein. Die 4 Feldmarkierungsstäbe werden verwendet, um ein rechteckiges Spielfeld zu markieren, z. B. 5 x 5 m.

Startstellung: (siehe Abbildung 1)

- Platz 1 Kaifu Stumpf auf jeder Seite des Spielfelds in einer Reihe. Diese Reihen von Kaifu Stämmen sind die Kaifu Linien.
- Platz den König Stämme in der Mitte des Spielfelds in der Mitte zwischen den Kaifu Linien.

Team:

- Form 2 Teams gleicher Stärke.
- Wählen Sie, welche Kaifu zu welchem Team gehören.
- Wählen Sie ein Team, um das Spiel zu beginnen!

Andrews ... nicht danach!

Um das erste Team zu sein, das alle Stämme des gegnerischen Teams überwindet und auch das, um den König zu überwinden.

Beginn des Spiels:

- Das Team A wirft 6 Wurfstäbe auf Team B's Kaifu. Die Wurfstäbe werden immer unterhand geworfen (das Spielzeug bleibt in der Hand). 3 Wurfstäbe beginnen 4 m hinter Team B und drei andere Kaifu sind 1 m vor dem König Stumpf. Die geworfenen Kaifu sind dort, wo sie fallen. Einige Stämme sind als Felder Stämme bezeichnet.
- Das Team A Manager zu überwinden B's Kaifu, es wird drei Kaifu über sein Spielfeld, und es steht es auf für ein, wo es gelandet ist. Es ist jetzt ein Felder Stumpf.

Nun ist es die andere Teams Turn!

- Team B hat jetzt 6 Wurfstäbe, um diese von ihrer Kaifu Linie zu werfen. Allerdings muss Team B alle ihre Felder Kaifu überwinden, bevor sie irgendein Kaifu von Team A's Kaifu Stämme (das ist für das erste Spiel, 4 Wurfstäbe werden verwendet, aber danach werden 6

Wurfstäbe verwendet). (ZIT ON) Bei der nächsten Runde wird kein Spiel verwendet. 6 Wurfstäbe verwendet, aber bevor alle Wurfstäbe verwendet werden, wird ein Wurfstab verwendet.

Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Das Spielwerkzeug ist ein Holzstumpf, aber man kann es auch mit einem Stein machen. Die Aufgabe ist es, die Kaifu zu überwinden, bevor man den König überwindet. Wenn man den König überwindet, bevor man alle Kaifu überwindet, verliert man das Spiel.

Inhalt: 1 König (10), 12 Kaifu, 6 Wurfstäbe, 4 Feldmarkierungsstäbe.

Regelwerk des Spiels
Bevor das Spiel beginnt: ... weg!
Spieldarstellung: Das Spielfeld sollte ein ebener Bereich aus Gras, Sand, Schlamm oder Stein sein. Die 4 Feldmarkierungsstäbe werden verwendet, um ein rechteckiges Spielfeld zu markieren, z. B. 5 x 5 m.

Team:

- Form 2 Teams gleicher Stärke.
- Wählen Sie, welche Kaifu zu welchem Team gehören.
- Wählen Sie ein Team, um das Spiel zu beginnen!

Andrews ... nicht danach!

Um das erste Team zu sein, das alle Stämme des gegnerischen Teams überwindet und auch das, um den König zu überwinden.

Beginn des Spiels: Das Team A wirft 6 Wurfstäbe auf Team B's Kaifu. Die Wurfstäbe werden immer unterhand geworfen (das Spielzeug bleibt in der Hand). 3 Wurfstäbe beginnen 4 m hinter Team B und drei andere Kaifu sind 1 m vor dem König Stumpf. Die geworfenen Kaifu sind dort, wo sie fallen. Einige Stämme sind als Felder Stämme bezeichnet.