

# DIE GESCHICHTE VON QORK

QORK begann im Sommer von 1977 in einem kleinen Holzhaus in Dänemark. Birger Norup trank mit drei guten Freunden einige Flaschen Wein – es wurde viel gelacht und gescherzt. Als es draußen wie aus Kübeln regnete, begannen die vier, mit den Korken der Weinflaschen zu spielen und bemerkten bald, dass sie unbeabsichtigt ein Spiel erfunden hatten.

38 Jahre lang lebte diese einfache Idee ein stilles Leben unter Freunden und Familie und wurde von Birger während seiner Zeit als Skilehrer in Frankreich weiterentwickelt. Eines Tages entschied er sich, diese Idee zu veröffentlichen und 2015 erschien das Spiel unter dem Namen PlayProp in Dänemark.

In seinen Jahren als Vermittler entwickelte Birger Play-Prop weiter, angetrieben von der Beobachtung, dass Lachen kommunikative Barrieren besser überwindet als jeder Vortrag und jede Übung.

Er stellte fest, dass dieses Spiel mehr ist, als bloße Unterhaltung. PlayProp hat geholfen, Generationen miteinander zu verbinden, soziale Gefälle auszugleichen und Beziehungen zu stärken – weil zusammen lachen und spielen eine einzigartige Verbindung schafft.



**Birger Norup**

2024 hat sich Birger mit Mikkel Bertelsen und Martin Gjerløv zusammengetan. Gemeinsam bringen sie das Spiel nun unter dem Namen QORK auf den weltweiten Markt.

„Wir hoffen, QORK bringt euch Gelächter, beflügelt eure Neugier und schafft tiefgreifende Verbindungen – wie es das für uns seit diesem Tag in Dänemark vor vielen Jahren getan hat.“  
– Birger Norup



Weitere spannende Spiele findest du hier:  
[gamefactory-games.com](https://gamefactory-games.com)

LIKE & FOLLOW

**Autor:** Birger Norup

Qork and KYW are registered trademarks of KYW ApS. All rights reserved.

Designed and manufactured by KYW ApS, Gershøjvej 108A, 4070 Kirke Hyllinge, Denmark.

Game Factory Version © 2025



**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg  
[www.carletto.de](http://www.carletto.de) | [info@carletto.de](mailto:info@carletto.de)  
Carletto AG | Industriest.10  
CH-6440 Brunnen | [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)



# QORK® SPIELREGEL

## SPIELZIEL

Sei jederzeit bereit und ziehe bei Sieben oder Pasch schnell an der Schnur! Rette so deinen Korken vor dem zuschnappenden Becher ... aber verliere nicht den Faden bei hinterhältigen Täuschungsmanövern! Wer am Ende die wenigsten Punkte hat, gewinnt!

## SPIELINHALT

- 7 Korken
- 2 XL-Würfel
- 2 Spielmatten
- 1 Becher
- 1 Wertungsblock
- 1 Bleistift



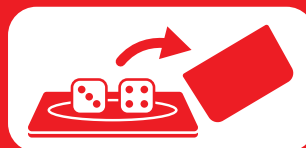
## SPIELVORBEREITUNG

1

NAME	PUNKTE
QORKI	
BIRGER	

Wählt einen Spieler, der die Punkte notiert. Dieser Spieler nimmt sich Bleistift und Wertungsblock und schreibt die Namen aller Spieler auf.

2



Löst einen Startspieler aus. Dieser Spieler wird zum ersten Korken-Kraller und nimmt sich die Würfel, den Becher und eine Spielmatte.

3



Gebt den anderen Spielern – den Korken-Ziehern – je einen Korken. Legt die zweite Spielmatte in die Mitte des Tisches und die Korken darauf. Haltet die Schnur eures Korken an der Perle fest.

## SPIELBLAUF

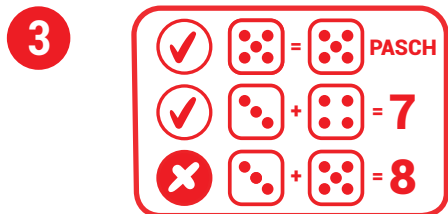
Befolgt in jeder Runde die folgenden Schritte, bis ein Spieler 15 Punkte erreicht:



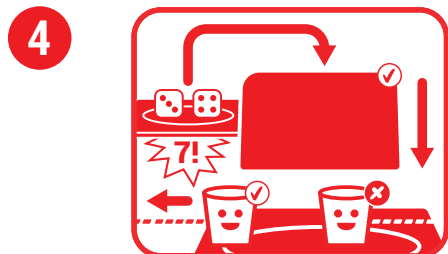
Der Korken-Kraller legt die Würfel in den Becher und würfelt sie mit dem Becher auf die Spielmatte vor ihm.



Der Korken-Kraller hebt den Becher an und deckt so die Würfel für alle gut sichtbar auf.



Alle Spieler reagieren so schnell wie möglich, wenn entweder eine Sieben oder ein Pasch gewürfelt wurde.



Der Korken-Kraller will die Korken mit dem Becher schnappen. Die Korken-Zieher wollen ihren Korken wegziehen und nicht geschnappt werden.

## WERTUNG

### ZIEHER



+1 Punkt, wenn man bei einer Sieben oder einem Pasch geschnappt wird.

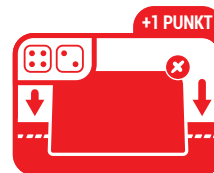


+1 Punkt, wenn man den Korken wegzieht, obwohl keine Sieben oder Pasch gewürfelt wurde.

### KRALLER



+1 Punkt, wenn der Korken-Kraller bei einer Sieben oder Pasch keinen Korken erwischt.



+1 Punkt, wenn der Korken-Kraller zuschnappt, obwohl keine Sieben oder Pasch gewürfelt wurde.

## RUNDEN- & SPIELLENDE

Hat der Korken-Kraller eine Sieben oder ein Pasch gewürfelt, gibt er den Becher im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Ansonsten geht die Runde mit demselben Korken-Kraller weiter.

Wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht, endet das Spiel sofort. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt! Im Falle eines Gleichstands nehmen sich die beteiligten Spieler je einen Korken und ein anderer Spieler wird zum Korken-Kraller. Spielt so Runde für Runde, bis ein Spieler gewinnt.

Für ein kürzeres Spiel könnt ihr auch auf 10 Punkte spielen.

## HINWEISE

- Wird ein Korken geschnappt, sollte nicht weiter an der Schnur gezogen werden, um Unfälle und Beschädigungen zu vermeiden.
- Es dürfen auch Täuschungsmanöver angewendet werden! Nur, wenn der Becher die Matte, den Tisch oder einen Korken berührt, zählt das als Zuschlagen. Nur, wenn ein Korken die Matte verlässt, zählt das als Wegziehen.