

## LE MOT DE L'AUTEUR

L'histoire commence dans une petite cabane en bois au Danemark, à l'été 1977. Birger partageait quelques bouteilles de vin avec trois bons amis, riant et plaisantant ensemble. Dehors, la pluie tombait à verse, et pour passer le temps, ils se mirent à jouer avec les bouchons de vin. Sans s'en rendre compte, ils venaient d'inventer un jeu.

Pendant 38 ans, cette idée simple et ludique est restée secrète, circulant seulement parmi les amis et la famille. Elle a doucement évolué, mûri et pris forme, notamment au fil des nombreuses années où Birger enseignait le ski en France. Puis, un jour, la décision fut prise de la partager avec un public plus large. En 2015, le jeu vit le jour au Danemark sous le nom de PlayProp.



Le concept de PlayProp reposait aussi sur l'expérience de Birger en tant que facilitateur. Il avait constaté que le rire et le jeu faisaient tomber les barrières de communication bien plus efficacement que n'importe quel PowerPoint, exercice ou conférence.

Il comprit alors que ce jeu n'était pas seulement un divertissement: il permettait de créer de véritables liens humains. Au fil du temps, PlayProp a contribué à rapprocher au delà des générations, des rôles sociaux et des relations, car jouer et rire ensemble tissait un lien particulier, que le cerveau conserve comme un souvenir précieux.

En 2024, Birger s'associe à Mikkel Bertelsen et Martin Gjerløv. Ensemble, ils relancent le jeu à l'échelle mondiale sous un nouveau nom, Qork.

« Nous espérons que Qork vous fera rire, éveillera votre curiosité et créera des liens sincères, tout comme il l'a fait pour nous, ce jour-là au Danemark, il y a tant d'années. »

– Birger Norup



Birger Norup



Autor: Birger Norup

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

Designed and manufactured by KYW Aps, Gørshøjvej 108A, 4070 Kirke Hyllinge, Denmark.

Game Factory Version © 2026

Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstr. 2 | D-90402 Nürnberg  
www.carletto.de | info@carletto.de  
Carletto AG | Industriest.10  
CH-6440 Brunnen | www.carletto.ch  
www.gamefactory-games.com



## RÈGLE

### BUT DU JEU

Marquez le moins de points possible en réagissant au plus vite dans cette bataille frénétique ! Quand vous obtenez un 7 ou un double aux dés, tirez sur votre ficelle avant que le Gobelet ne s'abatte sur votre Bouchon. Vous pouvez tenter de piéger les autres. Mais attention, tirer trop tôt vous coûtera un point !

### MATÉRIEL

- 7 Bouchons
- 2 Dés
- 2 Tapis de jeu
- 1 Gobelet
- 1 Bloc de score
- 1 Crayon



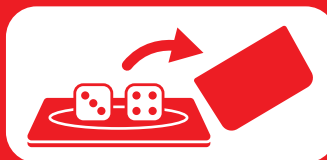
### MISE EN PLACE

1

| NOM    | POINTS |
|--------|--------|
| GORKI  |        |
| BIRGER |        |

Écrivez vos noms sur le bloc de score.

2



Choisissez une personne qui prend le Gobelet, ainsi que les dés et un tapis de jeu.

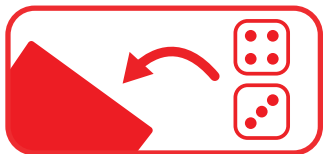
3



Toutes les autres personnes prennent un Bouchon. Placez-les sur le deuxième tapis au centre de la table, et tenez la perle de la ficelle de votre Bouchon.

## COMMENT JOUER ?

1



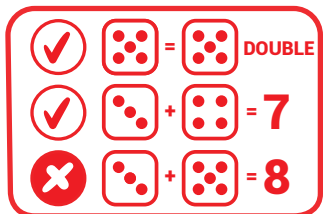
Utilisez le Gobelet pour faire rouler les dés sur le tapis.

2



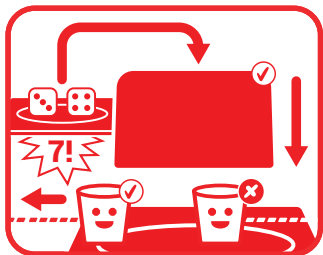
Relevez rapidement le Gobelet pour révéler les dés.

3



Réagissez s'il y a 2 mêmes numéros ou si la somme fait 7.

4



La personne avec le Gobelet veut attraper les Bouchons sous son Gobelet.  
Les personnes avec les Bouchons doivent tirer sur leur Bouchon pour ne pas se faire attraper.

## LE SCORE

### BOUCHON



+1 point si votre Bouchon est attrapé lors d'un 7 ou d'un double.

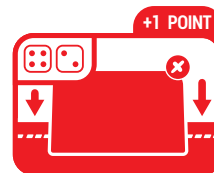


+1 point si vous tirez sur votre Bouchon sans qu'il n'y ait eu un 7 ou un double.

### GOBELET



+1 point si vous n'avez attrapé aucun Bouchon lors d'un 7 ou d'un double.



+1 point si vous attrapez des Bouchons sans avoir fait un 7 ou un double.

## FIN DE MANCHE ET DE PARTIE

Passez le Gobelet, les dés et le tapis à la personne à votre gauche après avoir fait un 7 ou un double. Sinon, la manche continue et le même joueur garde le Gobelet.

La partie s'arrête dès que quelqu'un atteint 15 points, ou 10 points pour une partie plus courte. La personne avec le moins de points remporte la partie.

### EN CAS D'EGALITE

Toutes les personnes à égalité prennent un Bouchon et une personne qui n'est pas dans l'égalité prend le Gobelet. Jouez jusqu'à ce que quelqu'un gagne !

## REMARQUES

- Si votre Bouchon est attrapé, ne tirez plus sur la ficelle pour éviter tout accident ou dommage.
- Toutes les feintes sont permises, tant que le Gobelet ne touche pas le tapis, la table ou un Bouchon, ou bien qu'un Bouchon ne quitte pas le tapis. Sinon, cela compte.