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
- AUTEUR DE QORK





Qork et KYW sont des marques déposées par KYW ApS.
Tous droits réservés.

QORK® RÈGLE

BUT DU JEU

ÂGE 8+ / JOUEURS 3-8 / DURÉE 15+ MIN

Marquez le moins de points possible en réagissant au plus vite dans cette bataille frénétique ! Quand les dés font un 7 ou un double, 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 • 1 Gobelet • 1 carnet de score • 1 crayon • cette règle du jeu

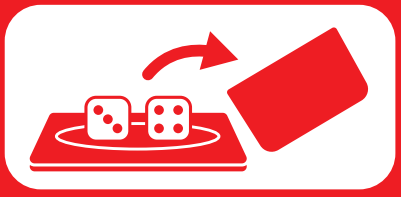
MISE EN PLACE

1

NOM	POINTS
QORKÌ	
BIRGER	

Écrivez vos noms sur le carnet de score.

2



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

3

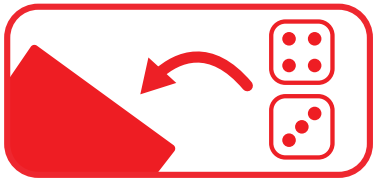


Toutes les autres personnes prennent un Bouchon. Placez-les sur le deuxième tapis au centre de la table, et tenez la perle de la ficelle de votre Bouchon.

QORK_Rules_C_2026_FR.indd 1 26/01/2026 18:42:00

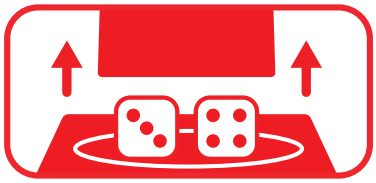
COMMENT JOUER ?

1



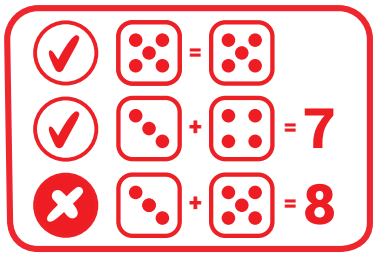
Utilisez le Gobelet pour faire rouler les dés sur le tapis.

2



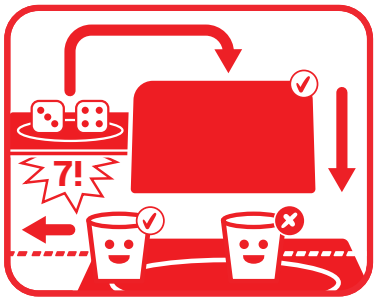
Relevez rapidement le Gobelet pour révéler les dés.

3



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

4



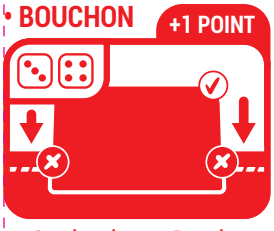
La personne avec le Gobelet veut attraper les Bouchons sous son Gobelet. Les personnes avec les Bouchons doivent tirer sur leur Bouchon pour ne pas se faire attraper.

Votre Bouchon est attrapé ?
Arrêtez de tirer pour ne pas l'abîmer !

LE SCORE

Votre objectif est de marquer le moins de points possible.

• BOUCHON

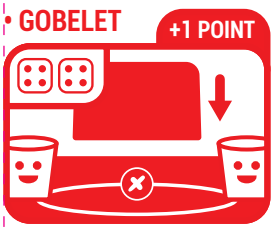


+1 point si votre Bouchon est attrapé lors d'un 7 ou d'un double.

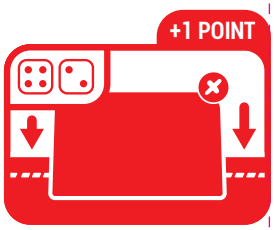


+1 point si vous tirez sur votre Bouchon sans qu'il n'y ait eu un 7 ou un double.

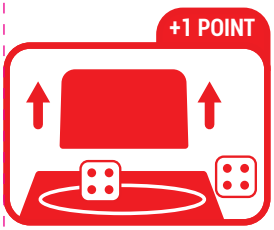
• GOBELET



+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.



+1 point si un dé sort du tapis lorsque le Gobelet est relevé.

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. 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'ÉGALITÉ

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 !

QORK_Rules_C_2026_FR.indd 2 26/01/2026 18:42:01