

SŁOWO OD AUTORA

Nasza historia zaczyna się w pewnej drewnianej chatce w Danii, latem 1977 roku. Birger siedział z trzema przyjaciółmi przy kilku butelkach wina, śmiejąc się i żartując. Podczas gdy za oknem szalała ulewa, zaczęli bawić się korkami od butelek. Wkrótce zorientowali się, że za zupełnym przypadkiem... narodziła się gra.

Przez 38 lat ten prosty, zabawny pomysł krążył wśród przyjaciół i rodziny Birgera, a on szlifował go, pracując przez wiele lat jako instruktor narciarstwa we Francji. Pewnego dnia zapadła decyzja, by podzielić się nim ze światem. W 2015 roku gra zadebiutowała w Danii pod nazwą *PlayProp*.

Koncepcja stojąca za *PlayProp* opierała się także na wieloletnim doświadczeniu Birgera w roli facylitatora. Zaobserwował, że śmiech i wspólna zabawa przełamują wszelkie bariery komunikacyjne znacznie skuteczniej niż jakakolwiek prezentacja, ćwiczenie czy wykład.

Zrozumiał wtedy, że ta gra to coś więcej niż rozrywka – to innowacyjny sposób na budowanie prawdziwych ludzkich relacji. Z biegiem lat *PlayProp* pomagał łączyć ludzi, których na co dzień dzieliły wiek, role społeczne i życiowe konteksty, bo czas spędzony na wspólnym graniu i zabawie tworzy wyjątkowe więzi na długo pozostające w pamięci.

W 2024 roku Birger nawiązał współpracę z Mikkelem Bertelsenem i Martinem Gjerløvem. Razem ponownie wprowadzają grę na rynek – tym razem globalnie i pod nową nazwą: *Qork*.

„Mamy nadzieję, że *Qork* zapewni Wam mnóstwo śmiechu, rozbudzi Waszą ciekawość i stworzy wartościowe relacje – jak to miało miejsce w naszym przypadku od czasu tego pamiętnego dnia w Danii wiele lat temu”.

Birger Norup twórca *Qork* (wcześniej *PlayProp*)

AUTOR:
BIRGER NORUP



Qork i logo KYW są znakami towarowymi KYW ApS. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Producent: KYW ApS, Gershøjvej 108A, 4070 Kirke Hyllinge, Dania.
Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, POLSKA; wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl

WYPRODUKOWANO W JIAXING, ZHEJIANG, CHINY.

UWAGA! Przedstawione komponenty mogą się nieznacznie różnić kolorami od tych zawartych w pudełku.

OSTRZEŻENIE! Niebezpieczeństwo zadławienia się.

Produkt zawiera drobne elementy nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3. roku życia. Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

4



INSTRUKCJA

CEL GRY

WIEK 8+ 3–8 GRACZY 15+ MIN

Reaguj błyskawicznie i unikaj punktów karnych w tym dynamicznym pojedynku na qorki! Zasady są proste: gdy suma oczek na obu kościach wyniesie 7 albo wypadną duble, pociągnij za swój sznurek, zanim qbkarz złapie Twój qorek. Nie bój się zmyłek i blefów, ale uważaj – jeśli pociągniesz za wcześniej, stracisz punkt!

ZAWARTOŚĆ:

7 qorków • 2 maty • 2 duże kości • qbek • notes • ołówek

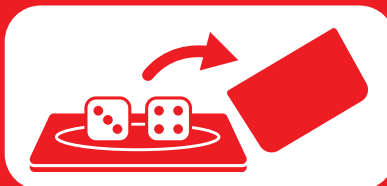
PRZYGOTOWANIE DO GRY

1

IMIĘ	PUNKTY
GORKUŚ	
BIRGER	

Zapiszcie imiona graczy w notesie punktacji.

2



Wybierzcie 1 gracza na pierwszego qbkarza, dajcie mu kości, qbek i 1 matę do gry.

3

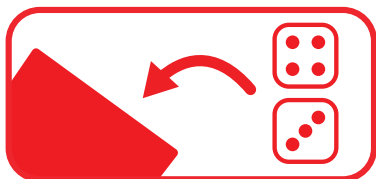


Rozdajcie po qorku każdemu z qorkarzy. Wszyscy gracze kładą swoje qorki na macie pośrodku stołu. Trzymajcie swoje sznurki za koralik.

1

JAK GRAĆ?

1



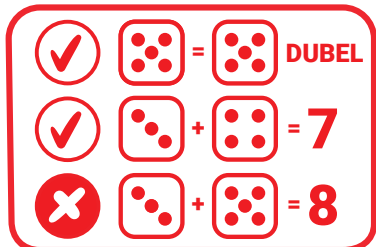
Rzucajcie kości na matę wyłącznie przy użyciu qbka.

2



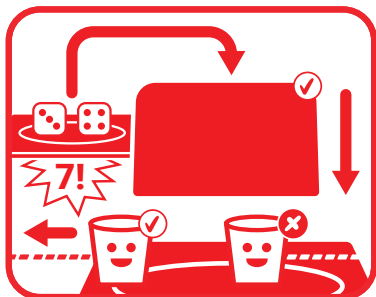
Szybko unieście qbek, żeby zobaczyć wynik rzutu.

3



Wszyscy gracze reagują, gdy wynikiem rzutu są duble (obie kości pokazują tę samą liczbę oczek) albo gdy suma oczek wyniesie 7.

4



Zadaniem qbkarza jest złapanie qorków poprzez nakrycie ich qbkami.

Qorkarze muszą szarpnąć za sznurek z qorkiem, zanim qbkarz je złapie.

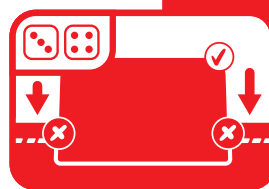
Jeśli Twój qorek został złapany qbkami, lepiej nie szarp za sznurek, bo możesz uszkodzić qorek!

PUNKTACJA

Celem gry jest zdobycie jak najmniejszej liczby punktów.

• QORKARZ

+1 PUNKT



+1 punkt, jeśli Twój qorek zostanie złapany po wyrzuceniu 7 albo dubli

+1 PUNKT



+1 punkt za szarpnięcie sznurka po wyrzuceniu sumy innej niż 7 albo dubli

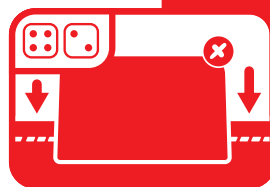
• QBKARZ

+1 PUNKT



+1 punkt, jeśli qbkarz nie złapie żadnego qorka po wyrzuceniu 7 albo dubli

+1 PUNKT



+1 punkt, jeśli qbkarz użyje qbka po wyrzuceniu sumy innej niż 7 albo dubli

KONIEC TURY I GRY

Po wyrzuceniu 7 albo dubli gracze najpierw rozgrywają reakcję. Następnie qbek przechodzi do kolejnego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gra się kończy, gdy któryś z graczy zdobędzie 15 punktów – albo 10 punktów, jeśli chcecie krótszej rozgrywki. Zwycięzcą zostaje gracz z najmniejszą liczbą punktów!

REMIS

W przypadku remisu remisujący gracze rozgrywają jeszcze 1 rundę. Wybierzcie gracza, który zostanie qbkarzem, i grajcie dalej, aż wyłoni się zwycięzca!

