

# QORK® JÁTÉKSZABÁLY

## A JÁTÉK CÉLJA

8+ ÉV 3–8 JÁTÉKOS 15+ PERC

Gyűjts minél kevesebb pontot, miközben gyorsan reagálsz ebben a dugóhúzó partijátékban! Ha a dobókockák összértéke 7, vagy két azonos szám van rajtuk, húzd meg minél gyorsabban a madzagodat, hogy a pohárnok ne tudja elkapni a dugódat. Beijeszteni szabad, de jól vigyázz, ha túl korán húzod el a dugódat, büntetőpontot kapsz!

## JÁTÉKELEMEK

7 dugó • 2 nagyméretű dobókocka • 2 játéktábla • 1 pohár •  
1 pontozótömb • 1 ceruza

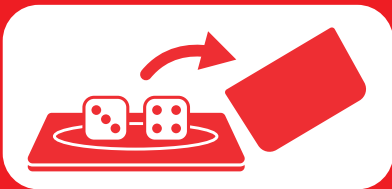
## ELŐKÉSZÜLETEK

1

| NÉV  | PONTOK |
|------|--------|
| Saci |        |
| Dani |        |

Írjátok fel a neveket a pontozólapra.

2



Válasszatok ki egy játékost, aki az első „pohárnok” lesz.  
A pohárnok vegye magához a dobókockákat,  
a poharat és egy játéktáblát.

3



Adjatok mindenki másnak egy-egy dugót. Ők lesznek a „dugóhúzó”.  
Rakjátok az összes dugót a másik játéktábla közepére. Fogjátok meg  
a madzagok végén található gyöngyöket.

## JÁTÉKMENET



**Mindig a poharat használjátok, amikor a dobókockákkal dobtok a játéktáblára.**

**A pohárnok gyorsan emelje fel vízszintesen a poharat, hogy láthatóvá váljanak a dobókockák.**

Diagram illustrating the correct and incorrect ways to count dominoes:

- Row 1: A double six (6-6) is shown with a checkmark icon, labeled "DUPLA".
- Row 2: A two-five (2-5) plus a four-four (4-4) is shown with a checkmark icon, labeled "7".
- Row 3: A two-five (2-5) plus a four-five (4-5) is shown with an 'X' icon, labeled "8".

**Mindegyik játékos figyeljen, hogy van-e dupla dobás  
vagy 7-es összérték!**

A red icon on a white background. It features a slot machine with two dice showing a 7, a large red arrow pointing down, and two cups, one with a checkmark and one with an X.

A pohárnok el akarja kapni a pohárral a dugókat,  
míg a dugóhúzó el akarják kerülni, hogy a pohárnok  
elkapja őket a pohárral.

**(Ha elkapták a dugódat, ne húzd tovább a madzagot, mert megsérülhet.)**

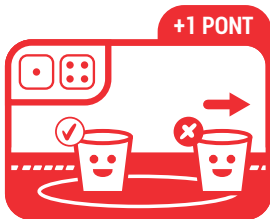
# PONTOZÁS

A célod az, hogy minél kevesebb pontot gyűjts.

## • DUGÓHÚZÓK



+1 pontot kapsz, ha a pohárnok elkapja a dugódat a pohárral, amikor duplát dob (két azonos szám) vagy az összérték 7 (pl. 3-as és 4-es)

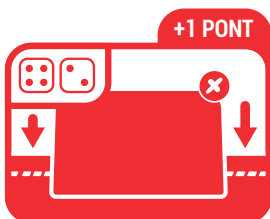


+1 pontot kapsz, ha akkor húzod el a dugódat, amikor nincs sem dupla dobás, sem 7-es összérték

## • POHÁRNOK



+1 pontot kapsz, ha az összes dugóhúzó el tud szökni, amikor duplát dobasz vagy az összérték 7-es



+1 pontot kapsz, ha akkor csapod le a poharat, amikor nincs sem dupla dobás, sem 7-es összérték

## A KÖR ÉS A JÁTÉK VÉGE

A pohárnok szerepe balra vándorol minden alkalommal, miután dupla dobás vagy 7-es összérték történt.

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos összegyűjt 15 pontot (rövidebb játék esetén 10 pontot).

A legkevesebb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

## DÖNTETLEN ESETÉN

A döntetlenben érintett játékosok vegyék magukhoz a dugóikat, és nevezzenek ki egy nem érintett játékos pohárnoknak. Játsszatok egy játszmat addig, amíg az érintettek egyike egyértelmű nyertes nem lesz.



NÉZD MEG MOZGÁSBAN!



# A TERVEZŐ ÜZENETE

Minden egy dán fakunyhóban kezdődött 1977 nyarán. Birger néhány üveg bor társaságában nevetgélt a barátaival. Kint éppen szakadt az eső, amikor elkezdtek játszani a borosdugókkal. Aztán egy idő után – anélkül, hogy tudatosították volna – megszületett egy új játék.

Ez az egyszerű és játékos ötlet aztán 38 éven keresztül okozott örömet a szűk baráti és családi körnek, illetve fejlődött és változott a hosszú évek alatt, míg Birger síoktatóként dolgozott Franciaországban. Egy nap aztán eljött a pillanat, amikor Birger úgy döntött, megmutatja a szélesebb közönségnek is. Így a játéka végül megjelent Dániában PlayProp címen.

A PlayProp mögötti koncepció Birger közvetítőmunkájából is eredt, ugyanis rájött, hogy játék közben sokkal gyorsabban leomlanak a falak és gátlások egy társaságban, mint egy előadás, gyakorlat vagy beszélgetés során.

Rájött, hogy ez a játék nem csak a pusztá szórakozásról szól: úgy tervezte meg, hogy segítse a valódi emberi kapcsolatokat létrejöttét. Idővel a PlayProp segített hidat képezni generációs, szociális és kapcsolati szintek között. Ugyanis a játék és a nevetés együtt képes egy olyan különleges kapcsolatot létrehozni, amiből kiemelt emlékeket készít az elme.

2024-ben Birger összeállt Mikkel Bertelsennel és Martin Gjerløvval. Átnevezték a játékot Qorknak és immáron nemzetközi piacra adták ki.

„Reméljük, hogy a Qork nevetést, kíváncsiságot csal ki belőletek, miközben fontos emberi kapcsolatokat alakítotok ki játék közben. Pont úgy, ahogy velünk történt abban a dániai kunyhóban, annyi évvel ezelőtt.”

— **Birger Norup**, a Qork tervezője



TERVEZTE:  
**BIRGER NORUP**



Qork and KYW are trademarks of KYW ApS. Minden jog fenntartva. Tervezi és gyártja: KYW ApS, Gershojvej 108A, 4070 Kirke Hyllinge, Denmark.

**Származási hely: KÍNA.** A játékelemek eltérhetnek az ábrázoltaktól.

**Figyelem!** Fulladásveszély! A játék apró alkatrészeket tartalmaz.

3 éven aluli gyermekek számára nem ajánlott.

**Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.**  
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.  
Tel.: +36 1 / 773 3600  
E-mail: [ugyfelszolgalat@reflexshop.hu](mailto:ugyfelszolgalat@reflexshop.hu)  
[www.reflexshop.hu](http://www.reflexshop.hu)



**reflexshop**