



**Centrul de Jocuri Mirakolix**  
B-dul N. Titulescu 43/13, 400407 Cluj-Napoca  
Tel: 0745 678 389, Fax: 0264 553 190  
e-mail: [info@mirakolix.org](mailto:info@mirakolix.org)  
[www.mirakolix.org](http://www.mirakolix.org)



**Youth  
in Action**



## **“Detectiv Privat” Educational Game**

### **Aim of the game**

The players are private detectives in pursuit of a thief that stole a precious diamond from one of the cities on the map. Your goal as detective is to find out where the thief is and arrest him/her. But do it fast, because the thief will try to get out of Europe and once he/she is gone, you lose!

### **Start of the game**

The game starts with a briefing about the crime. An unknown criminal has stolen a diamond in a certain city on the board. This is all that is known. All players (or groups of players) are chosen as private detectives to hunt the thief down. Each player or group is represented as a single detective on the board.

Each detective starts at a place on the map he/she decides before the briefing.

A roll with the die determines which detective starts (highest number wins). From there on the game advances in clockwise direction.

### **The process of a turn**

During a turn the detective can do 2 things:

#### **1) Investigate in the current location**

Ask the local police if they have any information on the thief. The detective might get information that is valuable for him/her, or not, depending on a few things:

##### **a) the thief was in that location the last two rounds**

the police (Game master) gives a hint about the location the thief went after that. It can be about the flag, currency, language or a national landmark.

If the detective can also answer a trivia question correctly about the location he is in right now, he receives information about the thief necessary to arrest the thief. In order to arrest the thief each detective needs to know at least 2 out of 4 things about the thief: gender, hair color, hobby and/or eye color.

##### **b) the thief was not in that location the last two rounds**

the police (Game master) will say that they haven't seen the thief here and that they are sorry they can't help. The detective must find it's luck elsewhere.

#### **2) Fly to another destination**

From any point on the map there are a set number of destinations possible to fly to. The detective can decide to leave the location he/she is in now to go and investigate in one of the possible other places.

The detective is allowed to do both things 1 time. So first investigate, then fly or fly and then investigate. A detective can also choose to only do one action and then pass the turn to the next player.

### **About the Game Master**



**Centrul de Jocuri Mirakolix**  
B-dul N. Titulescu 43/13, 400407 Cluj-Napoca  
Tel: 0745 678 389, Fax: 0264 553 190  
e-mail: [info@mirakolix.org](mailto:info@mirakolix.org)  
[www.mirakolix.org](http://www.mirakolix.org)



**Youth  
in Action**



One player should be the Game Master. The GM is the one who controls the movements of the thief, gives hints as police and advances the clock (time remaining to catch the thief).

After all detectives have done their turn, the GM makes a secret move with the thief and keeps it documented on a paper that only the GM sees. The thief can, just as the detectives, only move to the locations available from the current position.

The clock is advanced with two hours when the thief moves.

### **About the hints of the whereabouts of the thief**

When a detective asks the local police for information about the thief, the GM looks if the detective is in a location where the thief was maximum 2 rounds before. If the thief was, a hint about the location the thief went to is given (from one of the 4 categories). If not, no information is given and the detective can't ask anything else.

The 4 categories are:

- 1) The country's flag colors
- 2) The country's currency
- 3) The country's language
- 4) One of the country's landmarks (Eiffel tower, Brandenburger Tur, etc)

### **About the trivia questions**

When a trivia question needs to be asked (after the police could give a hint about the whereabouts), the GM gets one card from the pile of the country the detective is in at that moment. The questions are about characteristics of the country the detective is in. Questions can range from a variety of topics. All the answers can be found in the Book of Knowledge that the detective can use before answering the question. The answers are multiple-choice and the correct answer is in bold letters.

### **About the Book of Knowledge**

The Book of Knowledge can be used by the detective to answer trivia questions the GM asks. In the book are, illustrated, trivia about all the places on the map. Information such as the language spoken there, some words in that language, the national flower, a popular dish, their currency, the skin color, traditional clothing, etc.

### **About arresting the thief**

To arrest the thief a detective needs to know who he/she is. This is done by knowing at least 2 things about the thief. This information is given by the GM after a trivia question is answered correctly. If there are enough trivia questions answered, a "warrant" card is given: when the detective catches the thief now, he/she is able to arrest the thief. If the detective doesn't have this card, the thief can escape.

### **About the time limit**



**Centrul de Jocuri Mirakolix**  
B-dul N. Titulescu 43/13, 400407 Cluj-Napoca  
Tel: 0745 678 389, Fax: 0264 553 190  
e-mail: [info@mirakolix.org](mailto:info@mirakolix.org)  
[www.mirakolix.org](http://www.mirakolix.org)



**Youth  
in Action**



The detectives have in total 24 hours to catch the thief. After that the thief manages to escape Europe to another continent and is out of reach; the thief wins. After all the detectives have played a round, the thief moves and the clock is advanced with 2 hours. This means the detectives have maximum 12 rounds to catch the thief.

## **Jocul Educațional „Detectiv Privat”**

### **“Detectiv Privat”**

Acest joc a fost adaptat de Coen, din Olanda, în cadrul proiectului [Playride](#), în timpul activităților sale cu copiii romi din școala Floraia Mică, din Întorsura Buzăului. Jocul a fost apoi adaptat și învățat și de noul nostru grup de voluntari internaționali, fiind folosit în timpul team building-ului, ca exercițiu de învățare interculturală.

### **Obiectivul jocului**

Jucătorii sunt detectivi privați în căutarea unui hoț care a furat un diamant prețios din unul dintre orașele de pe hartă. Ca și detectivi jucătorii trebuie să afle unde este hoțul/ hoața și să o/îl aresteze. Prinderea hoțului trebuie să fie rapidă pentru că hoțul va încerca să fugă din Europa și odată ce el/ea a reușit să plece, detectivii au pierdut.

### **Începutul jocului**

Jocul începe cu o scurtă descriere a infracțiunii comise. Un răufăcător necunoscut a furat un diamant dintr-un anumit oraș de pe planșă. Acesta este tot ceea ce se știe. Toți jucătorii (sau grupuri de jucători) sunt aleși ca detectivi privați care să-l prindă pe hoț. Fiecare jucător sau grup de jucători este reprezentat ca un unic detectiv pe planșă. Fiecare detectiv începe dintr-un loc de pe hartă pe care el/ea îl alege în mod aleatoriu înainte de a primi informațiile despre joc. O aruncare de zar poate determina care dintre detectivi începe primul (cel mai mare număr câștigă). De aici încolo jocul continuă în direcția acelor de ceasornic.

Exemplu de început: „Detectivi bună dimineața! Avem o problemă. Un hoț necunoscut a furat un diamant prețios în Praga. Trebuie să prindem hoțul și să aducem diamantul înapoi. Puteți zbura în Europa către diferite țări să găsiți hoțul. Fiecare țară are doar câteva posibilități de călătorie. Când este tura fiecăruia dintre voi, puteți cere poliției locale informații despre hoț sau puteți călători într-o altă țară, sau puteți face ambele mișcări. Să prindeți hoțul aveți nevoie, de asemenea, de o carte specială. Veți obține această carte, răspunzând la întrebări despre țara în care vă aflați. Când răspunsurile sunt corecte, vă voi spune o caracteristică despre hoț ( cum ar fi culoarea părului, culoarea ochilor etc. ) Când ați dat 2 răspunsuri corecte, veți obține o carte. Numai cu această carte puteți aresta hoțul. Și amintiți-vă: hoțul se mișcă de asemenea! după fiecare rundă hoțul poate fi altundeva... Sau poate sta... Un detectiv nu poate lucra fără informație. De aceea aveți

Proiectul „Playride” a fost finanțat cu sprijinul Comisiei Europene, prin programul Tineret în Acțiune, ațiunea 2 – Serviciul European de Voluntariat. Această comunicare reflectă numai punctul de vedere al autorului și Comisia nu este responsabilă pentru eventuala utilizare a informațiilor pe care le conține.



**Centrul de Jocuri Mirakolix**  
B-dul N. Titulescu 43/13, 400407 Cluj-Napoca  
Tel: 0745 678 389, Fax: 0264 553 190  
e-mail: [info@mirakolix.org](mailto:info@mirakolix.org)  
[www.mirakolix.org](http://www.mirakolix.org)



**Youth  
in Action**



această carte, cartea de cunoștințe. Aici voi veți găsi informații despre toate țările ( steagul, ce preferă să mănânce sau să bea locuitării din țara respectivă, atracții turistice etc.).”

## **Desfășurarea unei runde de joc**

În timpul unei runde detectivul are posibilitatea să facă două lucruri:

1) Să investigheze în locația curentă. Întreabă polițistul local dacă are informații despre hoț. Detectivul poate obține informații care pot fi valoroase pentru el/ea, sau nu, în funcție de următoarele aspect:

- a) Hoțul a fost în acea locație în ultimile două runde
- b) Hoțul nu a fost în acea locație în ultimile două runde, polițistul (Maestrul Jocului) dă un indiciu despre locația în care hoțul a mers după această oprire. Poate fi o informație despre steag, valută, limbă sau punct de reper national. Dacă detectivul răspunde corect și la o întrebare trivia despre locația în care se află în acel moment, acesta primește informații despre hoț utile în arestarea acestuia. Pentru a-l putea aresta pe hoț fiecare detectiv este nevoie să știe cel puțin două din patru lucruri despre hoț: sexul, culoarea părului, hobby și/sau culoarea ochilor. Polițistul (Maestrul Jocului) va spune că nu a văzut hoțul în această locație și că-i pare rău că nu poate fi de ajutor. Detectivul trebuie să-și caute norocul în altă parte.

2) Să se deplaseze către o altă destinație

Din orice punct de pe hartă, există un număr posibil de destinații spre care se poate călători. Detectivul poate hotărî să părăsească locația, el/ea poate merge să investigheze în altă locație dintre cele disponibile. Detectivului îi este permis să facă ambele lucruri simultan doar o singură dată. Prin urmare detectivii pot mai întâi să investigheze și apoi se pot deplasa sau mai întâi se deplasează și apoi investighează. Detectivul poate alege să facă doar una dintre cele două acțiuni și să-i cedeze rândul următorului jucător.

## **Despre Maestrul Jocului**

Un jucător este Maestrul Jocului. MJ este cel care controlează mișcările hoțului, dă indicii ca polițist și avansarea ceasului (timp rămas pentru prinderea hoțului). După ce toți detectivii și-au încheiat runda, MJ face o mutare secretă pentru hoț pe care oține documentată pe o hârtie vizibilă doar pentru el. Hoțul poate ca și detectivii să se mute doar în locațiile disponibile din poziția actuală.

Atunci când hoțul este mutat, ceasul este dat înainte cu două ore.

## **Despre indiciile locului în care se află hoțul**



**Centrul de Jocuri Mirakolix**  
B-dul N. Titulescu 43/13, 400407 Cluj-Napoca  
Tel: 0745 678 389, Fax: 0264 553 190  
e-mail: [info@mirakolix.org](mailto:info@mirakolix.org)  
[www.mirakolix.org](http://www.mirakolix.org)



**Youth  
in Action**



Când un detectiv întreabă polițistul local informații despre hoț, MJ se uită dacă detectivul se află în locația în care hoțul a fost cu maxim două runde înainte. Dacă hoțul s-a aflat acolo, se oferă un indiciu despre destinația în care hoțul a zburat (din una dintre cele patru categorii). Dacă nu, nu primește nici o informație, iar detectivul poate întreba despre altceva.

Cele patru categorii sunt:

- Culorile steagului țării respective
- Moneda țării respective
- Limba țării
- Unul dintre reperele țării respective (turnul Eiffel, poarta Brandenburgilor etc.)

### **Despre întrebările trivia**

Când e nevoie să fie adresată o întrebare trivia (după care polițistul poate oferi un indiciu despre locație), MJ primește o carte din teancul existent în țara în care se află detectivul în acel moment. Întrebările sunt despre caracteristici ale țării în care se află detectivul în acel moment. Întrebările pot atinge o gamă largă de subiecte. Toate răspunsurile pot fi găsite în Cartea Cunoașterii pe care detectivul o poate utiliza înainte de a răspunde la întrebare. Răspunsul poate fi ales din diferite variante, iar cel corect este scris în litere aldine (bolduite).

### **Despre Cartea Cunoașterii**

Cartea Cunoașterii poate fi folosită de detectiv pentru a răspunde la întrebările trivia adresate de MJ. În carte sunt ilustrate trivia despre toate locațiile de pe hartă. Ea poate fi creată în etapa de pregătire a jocului. Ea conține informații despre limba vorbită acolo în acea locație, câteva cuvinte în acea limbă, floarea națională, un tip de mâncare tradițional, moneda specifică, culoarea pielii, haine tradiționale etc.

### **Despre arestarea hoțului**

Pentru a aresta hoțul detectivul are nevoie să știe cine este el/ea. Acest lucru se poate realiza cunoscând cel puțin două lucruri despre hoț. Această informație este oferită de MJ când primește răspunsul corect la o întrebare trivia, o carte "mandat" este înmănată: când detectivul prinde hoțul acum, el/ea îl poate aresta. Dacă detectivul nu are acest mandate, hoțul poate scăpa.

### **Despre limita de timp**

Detectivii au în total 24 de ore pentru a prinde hoțul. După ce hoțul reușește să plece din Europa către un alt continent și numai poate fi găsit; hoțul câștigă. După ce toți detectivii au jucat o rundă, hoțul se mută iar ceasul avansează cu două ore. Aceasta înseamnă că detectivii mai au maxim doisprezece runde să prindă hoțul.