DE MOL

[DE CODE-OPDRACHT]
SPELREGELS

just Games

Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 1 16-07-19 13:31

DE MOL

[DE CODE-OPDRACHT]

Leeftijd: 12+

Spelers: 3-6

Speelduur: 45'

SPEL IN HET KORT:

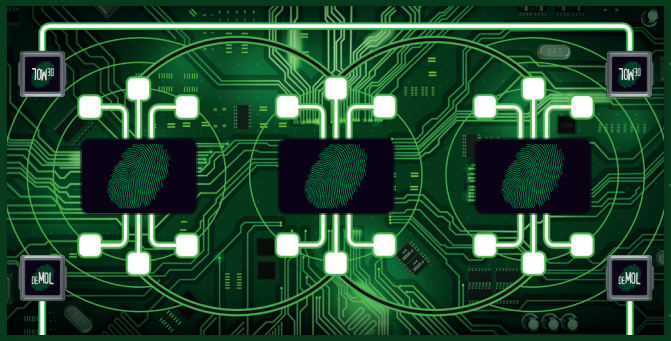
Jij en je team zijn op een missie gestuurd om 3 belangrijke codes te kraken. Alle teamgenoten zijn in het bezit van verschillende codes en sleutels. Door samen te werken is het mogelijk om het mysterie rondom de codes op te lossen. Maar er is één persoon die bewust de boel loopt te saboteren. Wie kun je vertrouwen tijdens je missie en wie is de Mol?!

DOEL VAN HET SPEL:

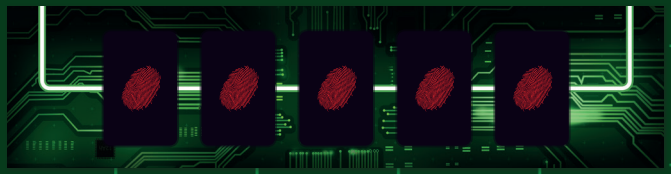
Alle spelers proberen 3 codes te kraken, terwijl 1 speler als mol te werk gaat.

- Als de 3 codes zijn gekraakt, verliest de mol en winnen de spelers die de juiste persoon aanwijzen als mol.
  Als niemand de juiste speler als mol heeft aangewezen wint de mol alsnog.
- Als er 5 strafpunten zijn behaald, dan wint de mol.
  De spelers kunnen dan nog winnen door met een meerderheid de mol aan te wijzen.

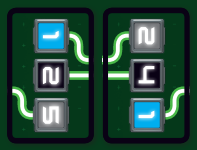
SPELMATERIAAL:



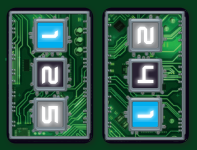
1 speelbord



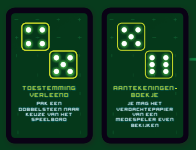
1 zijbord



12 codekaarten



12 AR-codekaarten

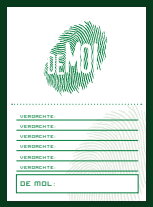


12 speciale kaarten

12 stemkaarten

6 molkaarten

6 instructieborden



1 notitieblok

11 DOBBELSTENEN:

2 blauwe code-dobbelstenen

1 witte code-dobbelsteen

1 groene dobbelsteen

4 grijze code-dobbelstenen

3 zwarte code-dobbelstenen

Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 2 16-07-19 13:32

VOORBEREIDING:

Plaats het speelbord in het midden van het speelveld. Plaats het zijbord onderaan het speelbord. Geef alle spelers een instructiebordje als hulpmiddel.

Schud de codekaarten- en speciale kaarten samen en geef alle spelers 4 kaarten. De spelers mogen alleen hun eigen kaarten zien en verbergen deze tijdens het spel voor de andere spelers. Leg de kaarten die overblijven gedekt binnen handbereik.

Geef alle spelers 2 stemkaarten, 1 groene en 1 rode, en 1 notitievel van het notitieblok.

Het spel bevat 10 code-dobbelstenen.
Als je het spel speelt met 3 of 4 spelers, leg dan 2 grijze en 1 zwarte code-dobbelsteen terug in de doos. Met meer spelers gebruik je alle dobbelstenen.

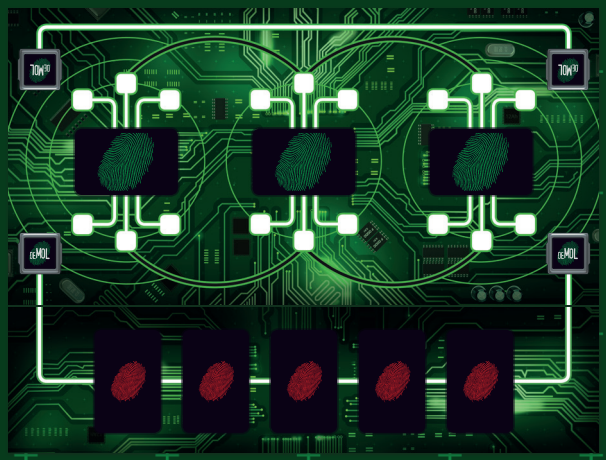
Het spel bevat 1 groene dobbelsteen. Deze dobbelsteen wordt bij elke beurt doorgegeven. Elke speler gooit dus altijd met de groene dobbelsteen.

Schud alle dobbelstenen (inclusief de groene) in een hand of een kom en verdeel ze zo gelijk mogelijk over de spelers. Het kan zijn dat niet iedereen een gelijk aantal dobbelstenen ontvangt. De spelers leggen de dobbelstenen voor zich neer.

Het spel wordt gespeeld met molkaarten gelijk aan het aantal spelers. Zorg dat een van de kaarten de 'jij bent de mol'-kaart is. Schud deze kaarten en geef alle spelers afgedekt 1 kaart. De spelers houden deze kaart geheim tijdens het spel.

Leg de AR-codekaarten terug in de doos. Deze zijn pas van toepassing als de geavanceerde variant gespeeld wordt. We raden aan dit pas te doen als de spelers bekend zijn met de basisvariant (zie geavanceerde variant achterin de spelregels).

De speler met de groene dobbelsteen begint.



4 SPELER SITUATIE

Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 3 16-07-19 13:32

SPELVERLOOP:

De spelers spelen om de beurt en met de klok mee. Een beurt van een speler bestaat uit de volgende fases in deze volgorde:

- groene dobbelsteen ontvangen
- met de dobbelste(e)n(en) gooien
- actie uitvoeren (met of zonder goedkeuring)
- groene dobbelsteen doorgeven

DE DOBBELSTENEN:

Een speler begint de beurt door te dobbelen met alle dobbelstenen die hij heeft. De speler laat de dobbelstenen liggen, totdat de speler zijn beurt doorgeeft of de dobbelstenen gebruikt.

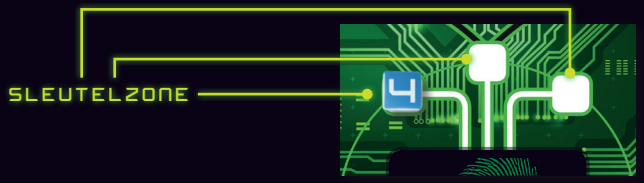
Na het dobbelen kan een speler een van de 6 acties uitvoeren. De 6 acties worden onderverdeeld in: 'Acties zonder goedkeuring' en 'Acties met goedkeuring'.

ACTIES ZONDER GOEDKEURING:

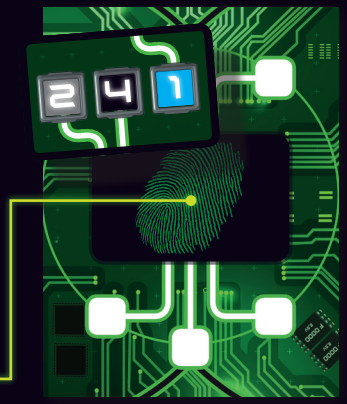
Een actie zonder goedkeuring uitvoeren, zorgt ervoor dat spelers iets hebben gedaan in een beurt en daardoor geen strafpunt kunnen krijgen (zie strafpunt ontvangen). Deze acties zijn in het begin gemakkelijk uit te voeren, maar zullen, als het spel vordert, steeds lastiger worden.

De speler kan zijn gegooide dobbelstenen plaatsen in een van de sleutelzones op het speelbord.
Hij mag het aantal ogen dat hij heeft gegooid niet veranderen. Het is niet verplicht om een dobbelsteen te verbinden met een codekaart, zolang de dobbelsteen maar in een sleutelzone op het speelbord ligt.

De witte code-dobbelsteen kan gebruikt worden ter vervanging van alle drie de kleuren (blauw, zwart of grijs) om bij een code te plaatsen. Het getal moet uiteraard kloppen.



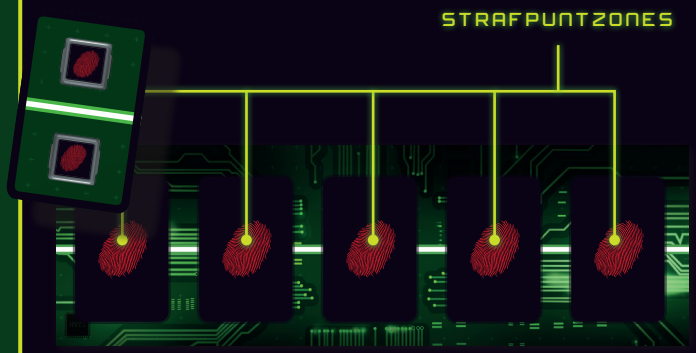
De speler kan een codekaart uit zijn hand in een van de drie codezones plaatsen op het speelbord.
Dit mag alleen in een zone die nog niet bezet is. De speler mag kiezen hoe de kaart op het speelbord wordt geplaatst.



Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 4 16-07-19 13:32

De speler kan een speciale kaart uit zijn hand spelen.
Om een speciale kaart te spelen, moet het aantal ogen van de groene dobbelsteen (die aan het begin van de beurt gegooid is) overeenkomen met een van de dobbelstenen op de speciale kaart. Leg de kaart open op tafel en voer de speciale actie uit. De speciale kaart wordt daarna weggelegd.

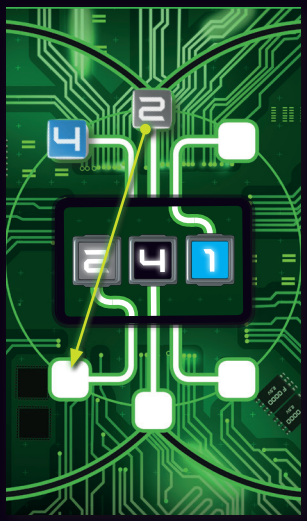
De speler mag een codekaart of een speciale kaart uit zijn hand gedekt in een strafpuntzone leggen en meerdere spelers naar keuze een nieuwe kaart geven.
Let op dat de kaart, die wordt weggelegd, geheim blijft. Ook moeten er nog genoeg kaarten op de stapel liggen om deze actie uit te kunnen voeren. Als de stapel op is (of niet aanwezig zoals bij 6 spelers) dan kan deze actie niet uitgevoerd worden. De speler die deze actie uitvoert, bepaalt welke spelers een kaart ontvangen (maximaal 1 kaart per speler).



ACTIES MET GOEDKEURING:

Als een speler aangeeft een actie met goedkeuring uit te willen voeren, moet hij goedkeuring vragen aan zijn medespelers.

De speler verplaatst een dobbelsteen die in een sleutelzone ligt.
Deze dobbelsteen mag naar een sleutelzone naar keuze geplaatst worden, maar deze zone moet wel aan dezelfde codezone vastzitten. Ook mag er geen andere dobbelsteen op die plek liggen. Let op dat het aantal ogen op de dobbelsteen niet verandert tijdens het verplaatsen.



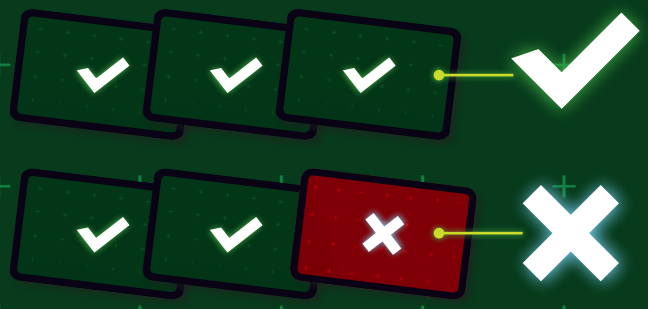
De speler pakt een dobbelsteen die in een sleutelzone ligt en legt deze bij een speler naar keuze of bij zichzelf neer.
De ogen van de dobbelsteen gelden nu niet meer en de speler mag deze dobbelsteen niet gebruiken in dezelfde beurt.

Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 5 16-07-19 13:32

Om goedkeuring te krijgen van de andere spelers wordt een test uitgevoerd. Hierdoor weet de speler of hij zijn actie mag uitvoeren. De speler doet zelf ook mee aan de test en kiest 1 speler die niet meedoet (bij voorkeur de speler die hij verdenkt de mol te zijn).

DE TEST:
Alle spelers kiezen (geheim) een stemkaart en leggen deze gedekt in het midden van de tafel. Dit kan de groene stemkaart zijn met een akkoord of de rode stemkaart met geen akkoord. Als alle spelers, die meedoen aan de test, dit gedaan hebben, worden de kaarten geschud en daarna open op tafel gelegd.

- Alleen maar groene kaarten: de speler mag zijn actie uitvoeren.
- Minstens één rode kaart: de speler mag zijn actie niet uitvoeren.

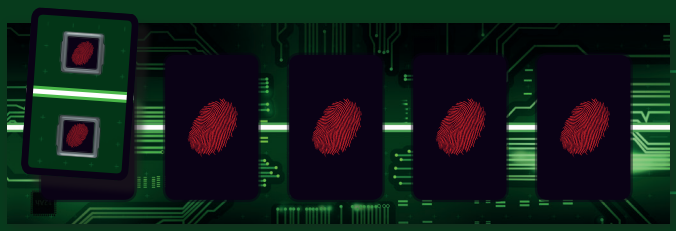


LET OP! Dat je bij het teruggeven van de kaarten aan de spelers eerst alle kaarten van de spelers gedekt verzamelt, schudt, en daarna weer verdeelt. Hierdoor kan niemand zien wat de spelers hebben ingelegd.

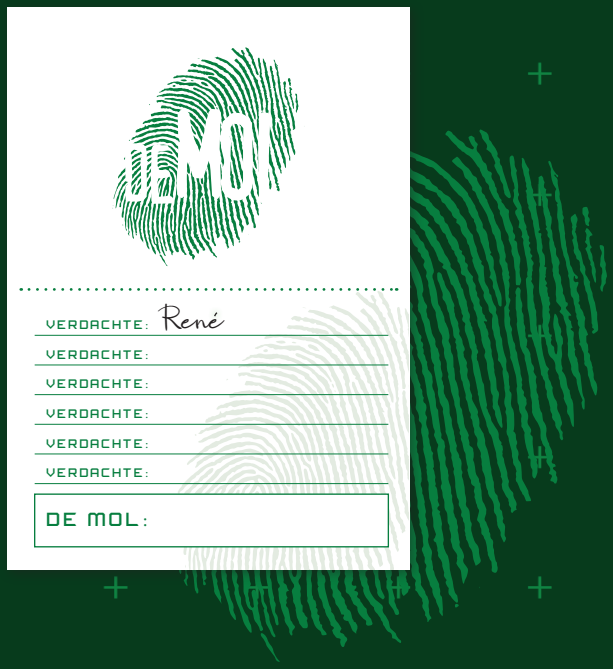
DE TEST MET 3 SPELERS:
Mocht je het spel spelen met drie spelers, dan gelden er speciale regels voor de test. De speler die een test wil uitvoeren, vraagt één speler voor akkoord (de andere speler speelt niet mee), maar voegt een schaduwspeler toe. Pak drie groene akkoordkaarten en één rode niet akkoordkaart en schud ze. Voeg gedekt een van de vier kaarten aan de test toe. De rest van de test gaat zoals hierboven uitgelegd is.

STRAFPUNT ONTVANGEN:

Mocht een speler in zijn beurt geen 'actie zonder goedkeuring' en geen 'actie met goedkeuring' hebben uitgevoerd (of wel willen uitvoeren, maar geen goedkeuring hebben gekregen), dan krijgen de spelers een strafpunt. De speler die aan de beurt is, plaatst een kaart naar keuze uit zijn hand gedekt in een strafpuntzone.
Door deze strafpunten komt de mol dichter bij het winnen van het spel.



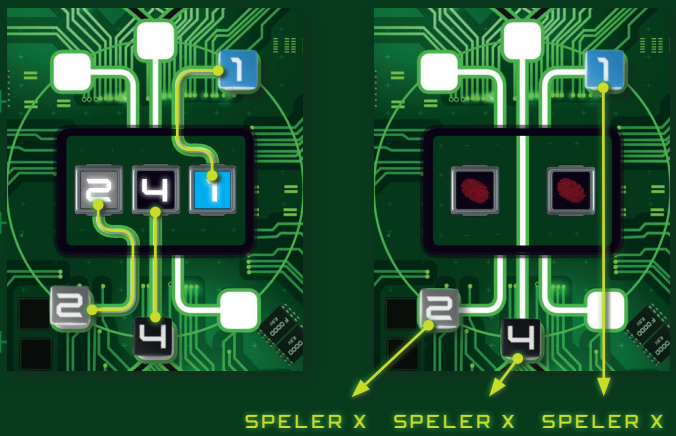
DE MOL OPSCHRIJVEN:
Wanneer de spelers een stafpunt ontvangen, moeten alle spelers noteren wie ze op dat moment verdenken als mol. De spelers zorgen dat de andere spelers niet zien welke naam ze opschrijven. Let op dat je als 'mol' ook gewoon een naam noteert.



Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 6 16-07-19 13:32

CODE KRAKEN:

Zodra er drie dobbelstenen op het speelbord linken met de dobbelstenen die zijn afgebeeld op een codekaart, is de code gekraakt. De spelers draaien de betreffende codekaart om. De speler die aan de beurt is, mag de 3 dobbelstenen, die de code gekraakt hebben, verdelen over de spelers naar keuze. Hij mag zelf weten hoeveel dobbelstenen hij bij welke speler plaatst, dus hij kan ze zelfs allemaal zelf houden.



EINDE VAN HET SPEL:

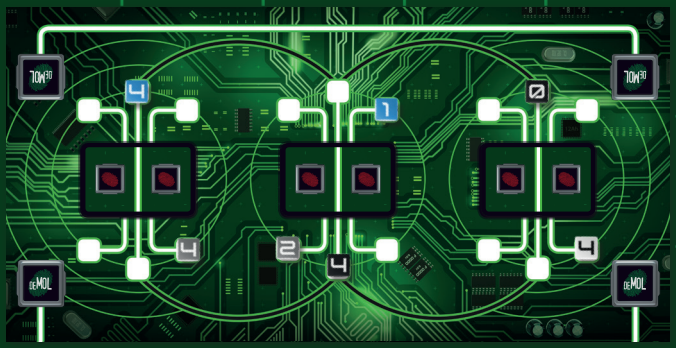
Het spel kan op twee manieren eindigen, maar de winnaar is nog niet meteen bekend:

- Als de 3 codes op het speelbord zijn gekraakt.
- Als de spelers 5 strafpunten hebben.

Zodra een van twee bovenstaande momenten is bereikt, schrijven alle spelers definitief de naam van de speler die ze verdenken de mol te zijn op hun notitievel. Wanneer alle spelers dit gedaan hebben (het is nu leuk om te bespreken wie wie heeft opgeschreven) laten de spelers hun molkaarten zien en wordt bekend wie de mol is.

Als de 3 codes gekraakt zijn wint de speler die op zijn notitievel de naam van de speler, die de mol is, heeft opgeschreven. Als er meerdere spelers zijn die de juiste naam hebben, wint de speler die in zijn notities de naam van de mol de meeste keren heeft opgeschreven als verdachte.

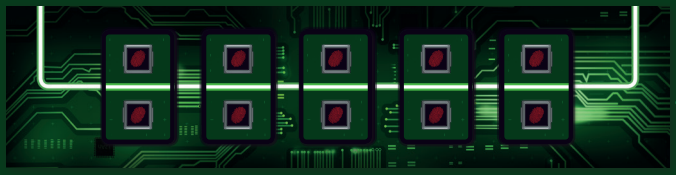
LET OP! Als er geen speler is die de mol als laatste heeft opgeschreven, wint de mol alsnog.



3 CODES ZIJN GEKRAAKT

Als de spelers 5 strafpunten hebben, wint de mol.

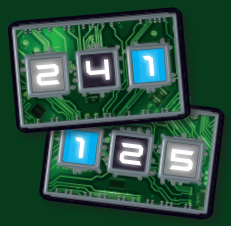
LET OP! Als de meerderheid van de overige spelers hem als mol heeft opgeschreven aan het einde van het spel, winnen alle andere spelers, maar wordt er niet gekeken naar een individuele winnaar.



5 STRAFPUNTEN

GEAVANCEERDE VARIANT DE WIE IS DE MOL (DE CODE-OPDRACHT) APP:

Open de App Store op uw tablet of smartphone en download de gratis 'Wie is de mol de code-opdracht' app. Deze app ondersteunt de gameplay van dit bordspel zonder dat daar tijdens het spel internet voor vereist is. Ontdek in de app hoe jij je speelervaring verbetert of voeg een extra dimensie toe met de AR-variant.
AR=augmented reality.



Spelregels-DeMol-Code-opdracht-V4.indd 7 16-07-19 13:33

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games speelt. We hopen dat je veel plezier beleeft aan dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra speluitleg wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar info@justgames.nl.

Met vriendelijke groeten,
De spellenmakers van Just Games.

Voor meer leuke spellen kijk je op: www.justgames.nl

/ playjustgames

© 2019 Just Games. Wie is de mol (de code-opdracht) is door Just Games® ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met IDTV en AVROTROS.

Wie is de Mol?® is een merk van The New Flemish Primitives, gelicentieerd aan IDTV Film & Video Productions B.V.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelauteur: René Groen
Vormgeving: John van Es, André Visser

avrotros idtv the new flemish primitives

WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.
De kleuren en inhoud van dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

www.justgames.nl

's-Gravelandseweg 59 | 1217 EH Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group