

Voordat je met elkaar gaat overleggen, noteert iedere speler zijn eigen antwoordkeuze op het notitievel. Je omsirkelt het teken dat ook op deze vragenkaart staat en vult vervolgens de letter in die bij het juiste antwoord hoort. Als iedereen dit heeft gedaan, laat je elkaar weten wat volgens jou het juiste antwoord is. De spelers moeten net zo lang overleggen, totdat er een meerderheid is voor een bepaald antwoord. De kaart met dat antwoord leg je met de grote letter naar boven op het speelbord. Leg de twee andere antwoordkaarten, die jullie voor deze vraag hebben uitgezocht, naast het speelbord. Die heb je misschien straks nog nodig om een antwoord/letter te wisselen. Maar let op de tijd, want je hebt maar 45 minuten om het codewoord te vinden. Leg de gebruikte vragenkaarten op de 'vragen aflegstapel' op het speelbord.



De rol van de Mol is het om de spelers op een dwaalspoor te brengen. Hij kan bijvoorbeeld met de minderheid meestemen, zodat er een patstelling bestaat die veel tijd kan kosten. Of hij kan - subtiel - proberen de spelers op andere gedachten te brengen. Maar pas op! Alleraardigst, want zodra de spelers doorhebben dat jij de Mol bent, is je rol voor de rest van de ronde uitgespeeld.

Als de spelers een antwoordkaart op het bord hebben gelegd, noteren ze allen 'geheim' wie zij denken dat de Mol is. Je noteert de naam van de speler op dezelfde regel als je antwoord op deze vraag.

JOKERS:

De spelers mogen drie keer een jokerkaart nemen. Na iedere vraag moeten jullie beslissen of je voor deze vraag een joker wilt gebruiken. Op die jokerkaarten staat een belangrijke tip voor het beantwoorden van de vraag. Op de vragenkaart staat een symbool. Kies de jokerkaart waar hetzelfde symbool op staat. Als jullie besluiten de joker voor een vraag niet te gebruiken gaat deze jokerkaart terug in de doos. Jullie mogen later niet meer van mening veranderen en deze jokerkaart alsnog gebruiken. Jokerkaarten die je wél hebt gebruikt, leg je op de 'joker aflegstapel' op het speelbord; zo kun je altijd zien hoeveel je er al hebt gebruikt. Voor het al dan niet gebruiken van jokers geldt ook dat er altijd een meerderheidsbesluit voor nodig is.



Ook hier ligt er een mooie kans voor de Mol: Probeer de groep af te houden van een verstandig jokerbesluit. Laat ze een joker nemen, terwijl het eigenlijk niet nodig is of zorg bij het stemmen voor een gelijke stand als dat mogelijk is.

Daarna wordt de volgende vragenkaart opgedraaid en voorgelezen. De spelers noteren weer de letter van hun eigen antwoordkeuze; de spelers overleggen en kiezen hun gezamenlijke keuze en noteren vervolgens weer 'geheim' wie zij denken dat de Mol is. Op deze manier worden alle 8 vragenkaarten gespeeld en eventuele jokers gebruikt. Er liggen dan 8 letters op het speelbord. Ze liggen in een willekeurige volgorde. Samen moeten ze het codewoord vormen dat iets te maken heeft met het land van de vragen. Wat is de volgorde van de letters? Je kunt hier eventueel letters oeruilen met de oprijgelegde antwoordkaarten. Was een gegeven antwoord misschien toch niet goed? Zodra de spelers een woord hebben gekozen (of als de tijd is verstreken), mogen zij nog één keer stemmen op de Mol.



Als de Mol ziet dat er een lettercombinatie ontstaat die ook in het codewoord zit, dan moet hij snel proberen de spelers van deze lettercombinatie af te brengen. Probeer bijvoorbeeld een woord te vinden, dat ook bij het land past en stel dat woord voor.

EINDE VAN HET SPELEN DE WINNAAR:

Het spel is afgelopen als de spelers met meerderheid van stemmen het codewoord hebben gekozen of als de tijd op de timer is verstreken. Nu maakt de Mol zich bekend en hij vertelt wat het codewoord is.

Als de spelers het codewoord niet hebben ontdekt, dan heeft de Mol gewonnen. Als de spelers het codewoord wél ontdekt hebben, dan wordt de eindscore berekend. Bij iedere vraag levert een juist ingevulde letter 3 punten op. Bij iedere vraag staat aangegeven hoeveel punten een correcte ste op de Mol oplevert. Tel de punten van de goede antwoorden (letters) en van de stemmen op de Mol bij elkaar op. Noteer de eindscore in het daarvoor bestemde vakje op je notitievel. Dit is je eindscore.

De speler met de hoogste score is de winnaar.

GEVORDERDE VARIANT:

Een stuk pittiger! De spelers leggen na iedere vraag een letter van het goede antwoord op het bord en de twee antwoordkaarten waarvan ze denken dat het antwoord fout is, gaan terug in de doos en uit het spel. Die kaarten mag je niet meer gebruiken en ook niet meer inzien. Gevorderde spelers kunnen ook besluiten dat ze minder jokers mogen gebruiken.

VEEL SPELPLEZIER!

EXTRA VRAGENSETS

Speel nu nog langer! Wie is de Mol eet deze extra vragensets! Deze uitbreiding voor het Wie is de Mol bordspel bevat 5 kaartssets met extra landen en een extra notitieblok om de zoektocht naar de Mol te vervolgen.

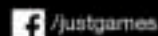


Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just Games® speelt. We hopen dat je veel speelplezier beleeft aan dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of 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



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

