



Scan de QR-Code voor de online speluitleg video
www.justgames.nl

DE MOL

SPELREGELS

Leeftijd: 12+
Spelers: 2-4
Speelduur: 45'

SPEL IN HET KORT:

De spelers hebben 45 minuten de tijd om een codewoord te vinden. Door het goed beantwoorden van multiplechoicevragen krijgen de spelers letters van het codewoord. Maar... één van de spelers is een mol. Zijn taak is om er voor te zorgen dat de spelers het geheime codewoord niet vinden. Slaagt de Mol in zijn opzet, dan wint hij het spel. Als de spelers het codewoord, ondanks de Mol, toch vinden, winnen zij het spel. De speler die individueel de hoogste score behaalt, is dan de uiteindelijke winnaar.

SPELMATERIAAL:

- Speelbord
- 10 vragensets van 50 kaarten
Iedere set bestaat uit:
 - 8 vragenkaarten
 - 8 jokerkaarten
 - 6 molkaarten
 - 24 antwoordkaarten
 - 2 vlagkaarten
 - 2 reclamekaarten
- Potloden
- Notitieblok
- Spelregels

BENODIGDHEDEN:

Er is een smartphone of tablet met QR-Scanner nodig om het spel te kunnen spelen. Hiervoor is geen internetverbinding vereist. Het is wel noodzakelijk om hier een app voor te gebruiken; deze zijn gratis te downloaden.

Daarnaast is er een speciale 'de Mol' timer die gebruikt kan worden om het spel nog spannender te maken. Ga naar: www.demolspel.nl en gebruik de timer op je smartphone, tablet of PC. Hiervoor is wel een internetverbinding vereist.

VOORBEREIDING:

Leg het speelbord op tafel. In de doos vind je 10 sets met kaarten. Iedere set gaat over een land waar het tv-programma Wie is de Mol ooit heeft gespeeld. Voor ieder nieuw spel open je een set kaarten.

Leg de eerste kaart met de vlag en de twee reclamekaarten weg. Sorteert vervolgens de 46 kaarten. Sorteert de kaarten als volgt:

HET SORTEREN VAN DE KAARTEN:



VRAGENKAARTEN:

Schud de vragenkaarten goed en leg ze op de aangegeven plaats op het speelbord.



JOKERKAARTEN:

Schud de Jokerkaarten goed en leg ze op de aangegeven plaats op het speelbord.



MOLKAARTEN:

Pak voor elke speler een kaart. Schud de kaarten gesloten en verdeel ze onder de spelers.



ANTWOORDKAARTEN:

Schud de antwoordkaarten goed en leg ze op een stapel naast het bord.

LET OP! In een spel met bijv. 3 spelers pak je de molkaarten met speler 1 t/m speler 3. Dit wordt aangegeven boven de QR-Code. Bij meer spelers pak je telkens een molkaart met een speler in volgorde er bij.

Als laatste zie je nog 1 kaart met een X die je weg kan leggen. Iedere speler krijgt een notitievel en neemt een pen of potlood. Vouw het vel dubbel. De andere spelers mogen jouw notities niet zien.

Kies op welk niveau je wilt spelen. Beginnende spelers wordt aangeraden de startersvariant te spelen, die hieronder uitgebreid wordt uitgelegd. De regels voor de gevorderde variant vind je verder op in de spelregels.

De spelers scannen ieder hun eigen molkaart die ze hebben ontvangen. Start de QR-Code Scanner en richt de camera op de kaart. Volg de instructies van de app. Nu verschijnt er op het scherm een tekst. Hierop staat of je de Mol wel of niet bent.

LET OP! Laat absoluut niet aan iemand anders zien welke kaart je hebt of wat er tevoorschijn komt bij jouw kaart. Zorg ervoor dat de tekst weg is als je de smartphone doorgeeft.



Jij bent WEL de Mol!

Het codewoord is: GEHEIMEN
Succes!

of

Jij bent NIET de Mol!

Ontdek het codewoord en ontmasker de Mol
Succes!

Eén speler is de Mol. Na het scannen van zijn kaart krijgt alleen hij het codewoord te zien dat de andere spelers moeten zien te ontdekken. De rol van de Mol is ervoor te zorgen dat de andere spelers hier niet in slagen.

Start de timer.

HET SPEL BEGINT:

De timer is gestart: Jullie hebben 45 minuten de tijd om het codewoord te vinden. Draai de bovenste vragenkaart open en lees de vraag hardop voor. Pak de 24 antwoordkaarten en probeer het juiste antwoord te vinden. Bij iedere vraag horen 3 mogelijke antwoorden. Jullie mogen alle 24 kaarten al bekijken en misschien zelfs al proberen te sorteren in groepjes.



Omdat de Mol het codewoord kent, weet hij ook de juiste antwoorden. Hij ziet immers of de letters in het codewoord voorkomen.

Voordat je met elkaar gaat overleggen, noteert iedere speler zijn eigen antwoordkeuze op het notitievel. Je omcirkelt 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 meestemmen, 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! Allemaal heel onopvallend, 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 opengedraaid 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 omruilen met de opzijgelegde 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 stem 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 met deze extra vragensets! Deze uitbreiding voor het Wie is de Mol bordspel bevat 5 kaartsets met extra landen en een extra notitieblok om de zoektocht naar de Mol te vervolgen.

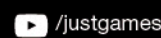
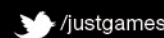
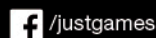


Beste speler,

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 onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

