

DE MOL

SPELREGELS

 spelers
3-6

 leeftijd
12+

 speelduur
45 min.

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 geheime woord, ondanks de Mol, toch vinden, winnen zij het spel. De speler die individueel het beste resultaat behaalt, is dan de uiteindelijke winnaar.

INHOUD VAN HET SPEL:

- Speelbord
- 10 setjes van 55 kaartjes.
Iedere set bestaat uit:
 - 8 vragenkaarten
 - 8 jokerkaarten
 - 12 De Molkaarten
 - 24 antwoord/letterkaarten
 - 2 waarschuwingskaartjes
 - 1 reclamekaartje
- Potloden
- Notitieblok
- Spelregels

DE EERSTE KEER SPELEN:

Er is een timer nodig voor het spel. Ga naar www.demolspel.nl en download de speciale 'De Mol timer' voor je smartphone, tablet, laptop of pc.

VOORBEREIDING:

Leg het speelbord op tafel.

In de doos vind je 10 setjes kaarten. Die zijn apart verpakt in cellofaan. Ieder setje gaat over een land waar het tv-programma Wie is de Mol ooit heeft gespeeld. Je mag een setje pas openen voordat je gaat spelen. Voor ieder nieuw spel open je een set kaartjes. Op die kaartjes staat informatie die geheim moet blijven. Houd de set kaartjes met het X-kaartje naar boven (dit is de rugzijde) en haal vervolgens het cellofaan er voorzichtig af. Sorteert vervolgens de 55 kaartjes op categorie, schud ze niet maar houd wel de rugzijde naar boven!

Leg het kaartje met de X weg; die heb je niet nodig.

HET SORTEREN VAN DE KAARTEN OP CATEGORIE:

			
VRAAGENKAARTEN: Schud ze en leg ze op de juiste plaats op het speelbord (hetzelfde symbool, groot).	JOKERKAARTEN: Leg ze op de juiste plaats op het speelbord (hetzelfde symbool, groot).	DE MOL KAARTEN: Schud ze goed en verdeel ze alle 12 onder de spelers. Als je met 5 spelers bent, krijgen 2 spelers een extra kaart.	ANTWOORD/LETTERKAARTEN: Leg ze op een stapeltje naast het bord.

Als laatste zie je nog het www.demolspel.nl kaartje en het landenkaartje; deze heb je ook niet nodig.

Iedere speler krijgt een notitievelletje en neemt een pen of potlood. Vouw het velletje dubbel. De andere spelers mogen jouw notities niet zien.

Kies op welk niveau je wilt spelen. Kies je de startersvariant of de gevorderde variant? Beginnende spelers wordt aangeraden de startersvariant te spelen, die hieronder uitgebreid wordt uitgelegd. De regels voor de gevorderde variant vind je in een apart kopje.

Start de timer.

HET SPEL BEGINT:

De timer is gestart: Jullie hebben 45 minuten de tijd om het geheime woord te vinden.

De spelers bekijken de Mol kaarten die ze hebben ontvangen. Laat deze kaartjes absoluut niet aan de andere spelers zien. Eén speler is de mol. Op zijn kaartje staat het geheime woord dat de andere spelers moeten zien te ontdekken. De rol van de mol is er voor te zorgen dat de andere spelers hier niet in slagen.

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 drie mogelijke antwoorden. Jullie mogen alle 24 kaarten al bekijken en misschien zelfs al proberen te sorteren in groepjes van drie bij elkaar behorende antwoorden.



Omdat de mol het geheime woord kent, weet hij ook de juiste antwoorden. Hij ziet immers of de letters in het geheime woord voorkomen.

Voordat je met elkaar gaat overleggen, noteert iedere speler zijn antwoordkeuze op het notitievel. Je omcirkelt op je velletje 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 antwoordkaartenjes, 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 woord te vinden. Leg de gebruikte vragenkaarten op de daarvoor bestemde plaats op het speelbord (hetzelfde symbool, klein).



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 antwoordletter 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 symbooltje. Kies de jokerkaart waar hetzelfde symbooltje op staat. Als jullie besluiten de joker voor een vraag niet te gebruiken gaat dit jokerkaartje 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 het speelbord (hetzelfde symbool, klein); 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 het volgende vragenkaartje 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 een woord 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 kaarten. 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 geheime woord 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 een woord hebben gekozen of als de tijd op de timer is verstreken. Nu maakt de mol zich bekend en hij vertelt wat het geheime woord is.

Als de spelers het geheime woord niet hebben ontdekt, dan heeft de mol gewonnen. Als de spelers het woord 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. Dat is je eindscore en die vul je in het daarvoor bestemde vakje in.

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 letterkaarten 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.

MEER SPELERS:

Het spel kan ook met meer dan zes spelers worden gespeeld: verdeel de Molkaarten onder de spelers. Het is daarbij niet erg dat spelers soms een kaart meer krijgen dan andere.

EXTRA'S

Ga naar www.demolspel.nl voor extra downloads zoals nieuwe vragensets, de timer, speluitleg en nieuwe notitievelen.

VEEL SPELPLEZIER!

Spelidee: Just Formats | Design: Just Works

©2014, Just Formats, Hilversum

Beste speler,

Wat leuk dat je een van de spellen van Just2play speelt. We hopen dat je veel speelplezier beleeft met 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@just2play.nl. Met vriendelijke groeten, de spellenmakers van Just2play.

Voor meer leuke spellen kijk je op: www.just2play.nl

N.B. Just Formats heeft zijn uiterste best gedaan om de vragen en antwoorden te maken. Desondanks kan de redactie en de uitgever geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

