

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:

- 4 vragensets van 50 kaarten

Iedere set bestaat uit:

- 8 vragenkaarten
 - 8 jokerkaarten
 - 6 molkaarten
 - 24 antwoordkaarten
 - Notitieblok
- 1 vlagkaart
 - 1 informatiekaart
 - 2 reclamekaarten

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.demospel.nl en gebruik de timer op je smartphone, tablet of PC. Hiervoor is wel een internetverbinding vereist.

VOORBEREIDING:

In de doos vind je 4 sets met kaarten. Voor ieder nieuw spel open je een set kaarten.

Leg de eerste kaart met de vlag en de twee reclamekaarten weg. Sorteer vervolgens de 46 kaarten. Sorteer de kaarten als volgt: vragenkaarten, jokerkaarten, molkaarten, antwoordkaarten. Schud de vragenkaarten en antwoordkaarten en maak er twee aparte stapels van. Schud de molkaarten en verdeel ze over de spelers.

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 erbij.

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 verderop in de spelregels.

De spelers scannen ieder hun eigen molkaart die ze hebben ontvangen. Start de QR-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.



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.

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.

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.

Voor dat 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. Leg de twee andere antwoordkaarten, die jullie voor deze vraag hebben uitgezocht apart. 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.



De rol van de Mol is om de spelers op een dwaalspoor te brengen. Hij kan bijvoorbeeld met de minderheid meestemmen, zodat er een patstelling ontstaat 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 tafel hebben gelegd, noteren ze allen –geheim- wie zij denken dat de Mol is.

JOKERS:

De spelers mogen drie keer een jokerkaart pakken. 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'; 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 tafel. Ze liggen in een willekeurige volgorde. Samen moeten de spelers het codewoord vormen dat iets te maken heeft met het land in kwestie. Wat is de volgorde van de letters? Je kunt hier eventueel letters omruilen met de opzij gelegde 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 SPEL EN 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 apart 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!

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.

© 2019 Just Games. De Mol pocket edition is door Just Games® ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met IDTV en de AVROTROS. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaerdigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games. Was is de Mol?® is een merk van The New Flemish Primitives N.V., gelicentieerd aan IDTV Film & Video Productions B.V.



Waarschuwing! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.



www.justgames.nl