

DE MOL

SPELREGELS



spelers
3-6



leeftijd
12+



speeluur
45 min.

SPEL IN HET KORT:

De spelers hebben 45 minuten de tijd om een codewoord te vinden. Door het goed beantwoorden van multiple choice vragen 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. Slaat 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 vragenkaartjes
 - 8 jokerkaartjes
 - 12 De Mol kaartjes
 - 24 antwoord/letterkaartjes
 - 2 waarschuwingskaartjes
 - 1 reclamekaartje
- Potlood
- 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 kaartjes. 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. Hou de set kaartjes met het X-kaartje naar boven (dit is de rugzijde) en haal vervolgens het cellofaan er voorzichtig af. Sorteer 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:

|  VRAAG |  JOKER |  STRIJKT GEHEIM! |  ANTWOORD/ LETTERKAARTEN: |
|---|---|--|--|
| 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 als 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 kaartjes die ze hebben ontvangen. Laat deze kaartjes absoluut niet aan de andere spelers zien. Één 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 antwoordkaartjes en probeer het juiste antwoord te vinden. Bij iedere vraag horen drie mogelijke antwoorden. Jullie mogen alle 24 kaartjes al bekijken en misschien zelfs al proberen te sorteren in groepjes van drie bij elkaar behorende antwoorden.



DE MOL
SPEL

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