

Voordat je met elkaar gaat overleggen, rooteert 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 roort. Als iedereen dit heeft gedaan, laat je elkaar weten wat volgens jou het juiste antwoord is. De spelers moeten rat 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 antwoordkaartjes, die jullie voor deze vraag hebben uitgezocht, naast het speelbord. Die heb je misschien straks nog nodig om een antwoord/letter te wisselen. Maar lat 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 net 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! Alleen 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 'wie winn' 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, lag 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 SPEL EN 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](http://www.demolspel.nl) voor extra downloads zoals nieuwe vragensets, de timer, speluitleg en nieuwe notitievelletten.

## VEEL SPELPLEZIER!

Spelidee: Just Formats | Design: Just Works

©2011, Just Formats, Hilversum

### Beste speler,

Wat ook dat je een van de spellen van Just2play speelt. We hopen dat je veel speelplezier beeft met dit spel. Als je nog vragen of ideeën hebt of nog wat extra spelplezier wilt, check dan even onze website of stuur een e-mail naar [info@just2play.nl](mailto:info@just2play.nl).  
Volg ons ook op de groene, de groene manier van Just2play.

Voor meer leuke spellen kijk je op [www.just2play.nl](http://www.just2play.nl)

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

De Mol is door Just2play ontwikkeld en geproduceerd in samenwerking met IDTV en de Avro. Het is een product van de uitgever. Niets al deze uitgave mag worden gereproduceerd zonder de uitdrukkelijke toestemming van de uitgever. Klanten en liefhebbers kunnen afwijken van de afbeelding.

De Mol? © 2011 de Mol van Woodside N.V., geproduceerd door IDTV Film & Video Productions B.V.



Waarschuwing: Weapen klein onderzoek niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, verslikingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Just Formats BV | Melispac 51 | 1217 K3 Hilversum

