



Je wordt scherp in de gaten gehouden – eenmalig – de speler die deze kaart van de leider krijgt, kan in het spel eenmaal een gespeelde missiekaart van een andere speler bekijken, voordat de kaarten geschud worden. Het gebruik van deze kaart hoeft niet aangekondigd te worden. Het is mogelijk dat in een ronde meer van deze kaarten gespeeld worden. In dat geval mag dezelfde kaart niet meer dan één keer bekeken worden.



Sterke leider – eenmalig – de speler die deze kaart van de leider krijgt, mag deze kaart spelen om leider te worden. Deze kaart kan uitsluitend worden gespeeld vóórdat plotkaarten en teamfiches zijn verdeeld. Het is niet toegestaan dat meer van deze kaarten in één ronde worden gespeeld.



In de schijnwerpers – eenmalig – de speler die deze kaart van de leider krijgt, mag eenmalig iemand dwingen om een missiekaart open te spelen. Deze kaart moet gespeeld worden vóórdat de betreffende speler een missiekaart heeft gekozen.



Neem verantwoordelijkheid – direct gebruiken – de speler die deze kaart van de leider krijgt, moet direct een plotkaart van een andere speler afpakken.

Voorbeeld: de leider trekt de kaarten "Afgeluisterd gesprek" en "Sterke leider". Hij geeft de kaart "Afgeluisterd gesprek" aan Mark, die direct de karakterkaart van Carlijn bekijkt. Mark mag beweringen over de karakterkaart van Carlijn maken (die niet waar hoeven te zijn), maar hij mag de kaart aan niemand anders laten zien. De leider geeft vervolgens de kaart "Sterke leider" aan William. Hij mag deze kaart niet direct gebruiken, aangezien er al plotkaarten uitgedeeld zijn.

Veelgestelde vragen

Ik heb De Mol nog nooit gespeeld. Is het verstandig om in mijn eerste spel direct de plotkaarten uit "De samenzwering groeit" te gebruiken?

We raden af om de plotkaarten direct te gebruiken. Speel eerst een paar keer zonder de uitbreiding. Als je het gevoel hebt dat het spel in een vast patroon verloopt, is het leuk om de uitbreiding te gebruiken. Deze zorgt voor tal van nieuwe tactieken.

Colofon



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Klantenservice@999games.nl

Auteur: Don Eskridge

Spelontwikkeling: Travis Worthington

Illustraties: Luis Francisco, Jordy Knoop, Michael Rasmussen, George Patsouras, Jordan Saia, Maryam Khatoun, Luis Tomas, Vinh Mac, Alex Murur

Vertaling en eindredactie: 999 Games

DE MOL

Speelmateriaal

10 karakterkaarten

15 plotkaarten (*deze zijn uitsluitend nodig voor de uitbreiding "De samenzwering groeit"; zie blz. 7*)

10 missiekaarten (5x "Missie geslaagd" en 5x "Missie mislukt")

5 teamfiches

20 stemfiches (10x "Missieteam goedkeuren" en 10x "Missieteam afwijzen")

5 scorefiches (*blauw voor de agenten, rood voor de mollen*)

1 rondfiche

1 markeefiche om de stemmen bij te houden

1 leiderfiche

3 scoretableaus

De spelregels



Kort speloverzicht

De Mol is een interactief deductiespel, waarin iedere speler een geheime identiteit heeft. Hij kan een agent zijn en proberen om een kwaadaardige regering te laten vallen, of een mol, die als infiltrant de agenten wil dwarsbomen. De agenten winnen het spel als 3 missies slagen, de mollen winnen als 3 missies mislukken. De mollen winnen ook als het 5 keer op rij niet lukt om een missieteam samen te stellen.

Het is uitdrukkelijk toegestaan dat spelers op elk moment in het spel mogen zeggen wat ze willen. Interactie in de vorm van discussiëren, misleiden, logisch nadenken en deduceren is belangrijk om het spel te kunnen winnen.

Kaarten & fiches

Karakterkaarten – Deze geven de rol van een speler aan: agent of mol. Een speler mag zijn karakterkaart tijdens het spel nooit aan andere spelers laten zien. De spelers mogen ook geen details met betrekking tot de vormgeving van de kaarten met elkaar bespreken.



Teamfiche



Mol



Agent



Plotkaart



Scorefiches



Leiderfiche

Rondfiche



Markeefiche om het stemmen bij te houden

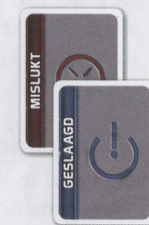


Missieteam afwijzen



Missieteam goedkeuren

Missie mislukt



Missie geslaagd



Vorbereiding

Neem het scorebord dat met het spelersaantal overeenkomt. Leg het scorebord, de scorefiches, teamfiches en missiekaarten midden op tafel en leg het rondfiche op het eerste veld van het scorebord. Geef iedere speler een set van twee stemfiches ("Missie afwijzen" en "Missie goedkeuren").

Bepaal door loting wie de eerste leider wordt en geef hem het leiderfiche. Afhankelijk van het aantal spelers gebruiken de spelers een bepaalde combinatie van agenten en mollen. Zie het onderstaande schema:

Spelers	5	6	7	8	9	10
Agenten	3	4	4	5	6	6
Mollen	2	2	3	3	3	4

Schud deze karakterkaarten en deel er gedekt één aan iedere speler. Iedereen bekijkt nu zijn kaart en weet daardoor in welk team hij zit. Het is niet toegestaan om een karakterkaart aan anderen te laten zien of te bespreken welke afbeelding erop te zien is.

Mollen zien elkaar

Nadat iedereen zijn karakterkaart heeft bekeken, zorgt de leider ervoor dat de mollen elkaar leren kennen. Hij volgt daartoe de volgende stappen, waarbij hij de onderstaande zinnen uitspreekt:

"Iedereen doet zijn ogen dicht."

"De mollen openen hun ogen en kijken wie de andere mollen zijn."

"De mollen doen hun ogen weer dicht."

"Iedereen doet zijn ogen open."

Spelverloop

Het spel verloopt over verschillende ronden. Elke ronde bestaat uit het samenstellen van een missieteam en daarna de missie zelf.

Missieteam samenstellen

De leider stelt het missieteam samen. Nadat iedere speler kort de tijd heeft gekregen om te discussiëren, selecteert de leider naar aanleiding van het volgende schema een aantal personen die volgens hem op missie mogen. Hij doet dit door de betreffende personen een teamfiche te geven. Hierdoor is voor iedereen zichtbaar wie geselecteerd zijn voor de huidige missie.

Tip voor agenten: zorg dat je in het missieteam komt.

Eén mol in het missieteam zorgt er al voor dat de missie mislukt. De leider stelt het team samen, maar iedere speler mag voor of tegen het voorstel van de leider stemmen. Als ten minste de helft van de spelers tegen het missieteam stemt, wordt de volgende speler leider.

Spelers	5	6	7	8	9	10
1 ^e missieteam	2	2	2	3	3	3
2 ^e missieteam	3	3	3	4	4	4
3 ^e missieteam	2	4	3	4	4	4
4 ^e missieteam	3	3	4	5	5	5
5 ^e missieteam	3	4	4	5	5	5



Voorbeeld: de eerste missie in een spel met vijf spelers heeft een team van 2 spelers nodig. De leider kiest daarvoor zichzelf (Mark) en William. Hij geeft dit aan door bij beide spelers een teamfiche te leggen.

Tip voor mollen: doe een agent na

De agenten proberen achter je ware identiteit te komen. Als je je als een agent gedraagt, word je minder snel voor mol uitgemaakt. Agenten willen graag op missie, jij dus ook.

Tip voor agenten: kweek vertrouwen

Een goede agent probeert niet alleen de mollen te ontmaskeren, maar ook vertrouwen bij de andere agenten te kweken. De beste manier om dit te doen is zoveel mogelijk uit te leggen waarom je bepaalde dingen doet.

Stemmen voor het missieteam

Na de nodige discussie geeft de leider aan dat iedere speler mag stemmen, inclusief zichzelf. Iedere speler kiest in het geheim een stemfiche en legt dit gedekt voor zich neer. Daarmee geeft hij aan of hij het missieteam goedkeurt of afwijst. Heeft iedereen er een voor zich, dan draaien de spelers hun stemfiche om. Als meer dan de helft van de spelers het missieteam heeft goedgekeurd, gaat de missie door. Heeft ten minste de helft van de spelers de missie afgewezen, dan gaat de missie niet door en wordt de speler links van de huidige leider de nieuwe leider (hij krijgt het leiderfiche).

De mollen winnen het spel direct als het missieteam vijf keer op rij wordt afgewezen.



Voorbeeld: Mark, William, Carlijn en Alfred stemden voor het goedkeuren van de missie, Els stemde tegen het missieteam. Het missieteam is goedgekeurd en de gekozen spelers gaan op missie.

Tip voor mollen: varieer je speelstijl

Pas op dat je na een aantal spellen geen voorspelbaar patroon volgt. Agenten letten hierop en zouden je identiteit sneller kunnen achterhalen. Probeer daarom steeds op een andere manier te spelen.

Tip voor agenten: vertrouw niemand

Als je niet iedereen in het gekozen missieteam vertrouwt, moet je goed overwegen om tegen het missieteam te stemmen. Een goede agent probeert in twijfelgevallen het missieteam niet door te laten gaan om vervolgens te kijken wie er voor het goedkeuren of afwijzen van het missieteam is. Onthoud dat de mollen elkanders identiteit kennen en eerder voor een missieteam stemmen als er ten minste één mol in het team zit.

De missie uitvoeren

Ieder lid van het missieteam krijgt een set van twee missiekaarten en geeft daarmee aan of hij de missie laat slagen of mislukken. Hij kiest één kaart en legt deze gedekt voor zich neer. De leider verzamelt vervolgens alle kaarten, schudt ze en draait ze vervolgens om. De missie slaagt uitsluitend als er geen kaarten "Missie mislukt" bij zitten.

Opmerking: agenten mogen uitsluitend kiezen voor de kaart "Missie geslaagd". Mollen mogen vrij kiezen welke missiekaart ze spelen.

Opmerking: tijdens de vierde missie bij een spel met 7 of meer spelers moeten de mollen gezamenlijk twee of meer kaarten "Missie mislukt" spelen om de missie te laten mislukken.

Opmerking: het is aan te raden dat twee spelers de gekozen en afgelegde missiekaarten schudden, voordat ze onthuld worden.

Na het afronden van de missie verplaatsen de spelers het rondfiche naar de volgende missie. Geef met een scorefiche aan of de missie geslaagd of mislukt is. Gebruik daarbij blauw (agenten) voor een geslaagde missie en rood (mollen) voor een mislukte. De speler links van de leider wordt de nieuwe leider en krijgt het leiderfiche.



Voorbeeld: Mark geeft zichzelf en William een set van twee missiekaarten. Mark legt de kaart "Missie geslaagd" gedekt voor zich op tafel. William kiest de kaart "Missie mislukt".



Mark neemt de twee missiekaarten en schudt deze voordat hij ze omdraait. De missie is mislukt. De spelers geven dit met een rood scorefiche op het scorespoor aan. Ze schuiven het rondfiche naar de volgende missie door. Mark geeft het leiderfiche aan Carlijn.

Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen als er drie blauwe of rode scorefiches op het scorespoor liggen. De agenten winnen bij drie blauwe scorefiches, de mollen bij drie rode scorefiches. De mollen winnen ook als er 5 keer op rij tegen het missieteam wordt gestemd.

Tip voor mollen: geef nooit op

Zelfs nadat je betrapt bent, heb je nog een waardevolle rol tijdens het stemmen. Zorg dat je de nodige verwarring onder de agenten zaait. Jij weet tenslotte wie de andere mollen zijn.

Tip voor agenten: gebruik alle informatie die je krijgt

Je krijgt op verschillende momenten informatie: bij het stemmen op het missieteam, de resultaten van de missie zelf, maar ook tijdens de interactie tussen de spelers.

Varianten

Hoe je De Mol ervaart, hangt enorm af van de groep waarmee je het spel speelt. Ter variatie kun je de volgende twee varianten toevoegen:

Gericht kiezen: missies mogen in willekeurige volgorde worden gespeeld. De leider kiest voorafgaand aan het samenstellen van het missieteam ook één van de missies door het rondfiche op de betreffende missie te leggen. Alle spelers stemmen vervolgens voor zowel de gekozen missie als het missieteam. Elke missie kan maar één keer per spel worden uitgevoerd en de laatste missie kan pas gekozen worden als er al twee keer op missie is gegaan.

Mollen kennen elkaar niet: sla aan het begin van het spel het onderdeel waarin de mollen elkaar zien over.

Winnen de mollen veel?

Het kan lastig zijn een kwaadaardige regering te laten vallen. Vooral bij een spel van zeven of meer spelers kan het voorkomen dat de mollen meer winnen dan de agenten. De uitbreiding “De samenzwering groeit” voegt plotkaarten toe, die extra informatie aan agenten geven. Deze informatie kan echter ook weer nuttig zijn voor mollen.

DE SAMENZWERING GROEIT

Een uitbreiding voor De Mol

“De samenzwering groeit” introduceert plotkaarten, die extra informatie geven over elkaanders ware identiteit.

De spelers kunnen op een plotkaart aflezen bij welk aantal spelers de kaart wordt gebruikt. Bij een spel tot en met 6 spelers worden er zeven plotkaarten gebruikt. Vanaf 7 spelers wordt met alle 15 plotkaarten gespeeld.

Plotkaarten zijn niet geheim en liggen tijdens het spel altijd open.

Plotkaarten verdelen

Aan het begin van elke ronde trekt de leider 1 tot 3 plotkaarten (één bij 5-6 spelers, twee bij 7-8 spelers en drie bij 9-10 spelers) en geeft ze weg aan (een) speler(s) naar keuze. Voordat de leider een kaart weggeeft, leest hij de functie van de kaart voor. De leider mag de kaart zelf niet houden. Hij mag meer kaarten aan 1 speler geven.

Plotkaarten spelen

Er zijn drie verschillende soorten plotkaarten. Kaarten met het leidersymbool (★) moeten direct gebruikt en afgelegd worden. Kaarten met een (1) mogen worden bewaard en kunnen één keer in het spel worden gebruikt, waarna ze worden afgelegd. Kaarten met een (■) blijven tot het einde van het spel actief en worden nooit afgelegd.

Als zich een situatie voordoet waarin meerdere spelers tegelijk een plotkaart willen spelen, mag de leider eerst, gevolgd door de persoon links van de leider en verder met de klok mee. Het is niet toegestaan om later in deze ronde toch een plotkaart te spelen als je eerder hebt aangegeven dit niet te willen doen.

Overzicht plotkaarten



Afgeluisterd gesprek – direct gebruiken – de speler die deze kaart van de leider krijgt, moet de karakterkaart van een speler direct naast hem bekijken.



Opiniemaker – permanent – de speler die deze kaart van de leider krijgt, moet bij elke stemming voor het missieteam als eerste zijn stemfiche kiezen en aan de andere spelers laten zien. Daarna stemmen de andere spelers pas.



Vertrouwen winnen – direct gebruiken – de leider moet zijn karakterkaart aan een speler naar keuze laten zien.



Goed van vertrouwen – direct gebruiken – de speler die deze kaart van de leider krijgt, moet zijn karakterkaart aan een speler naar keuze laten zien. Dat mag ook de leider zijn.



Geen vertrouwen – eenmalig – de speler die deze kaart van de leider krijgt, kan in het spel eenmaal een goedgekeurd missieteam alsnog tegenhouden. Het gebruik van deze kaart geldt als een stemming waarbij het missieteam is afgewezen.