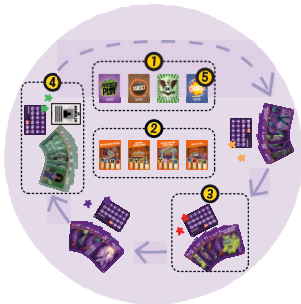


Dette er spelet

Evil:101 er eit spel som handlar om å samanlikne symbol og samle saman så mange poeng som mogleg, medan ein prøver å lure eller jage bort DIC Agentane som konstant er på sporet dykkar, og leggje konkurrentane bak seg.



Oppsettet

1. Stokk dei fire kortbunkane; Wicked Plot, Target, DIC og Chase, og plasser dei med framsida ned innanfor rekkjevidde for alle spelarane.
2. Trekk like mange Target-kort som der er spelarar rundt bordet, og plasser dei med framsida opp, ved sida av kvarandre.
3. Kvar spelar trekkjer fem Wicked Plot-kort på hand, og markerer 0 poeng på poengkortet sitt med ei spelebrikke.
4. Ein spelar startar i rolla som DIC Handler, medan resten av spelarane blir Vonde Spelarar. Denne spelaren får DIC Handler ID-kortet, sett til sida Plot-korta sine, og trekk sju DIC Agent-kort. (Om dei har nokon, så kan dei behalde Chase-korta deira på hand om dei ynskjer.) Neste runde overtek spelaren til venstre for DIC Handler rolla.
5. Etter kvar runde kan kvar spelar kjøpe **Chase**-kort. Desse kostar **2 Victory Points** per stykk. Desse korta følgjer ikkje DIC Handler-rolla.

1. Larry Plotter og den Mystiske Gangen i Spelet

Spelarane spelar turane sine med klokka, og spelaren til **venstre** for DIC Handler-rolla byrjar kvar runde.

Dei spelar ut eit Wicked Plot-kort frå handa si, og plasserer det med framsida ned på det ynskte Target-kortet på bordet. Set ei spelebrikke på toppen for å markere kven sitt kort det er.

Alle symbola på Wicked Plot-kortet **må** være identiske med symbola på Target-kortet; Dersom Wicked Plot-kortet har to symbol, må **BEGGE** vere på Target-kortet.

Når ein Vond Spelar har lagt kortet sitt blir Target-kortet låst for andre.

Om du ikkje har kort på handa som samsvarar med nokon av dei tilgjengelege Target-korta, kan du forkaste eitt og trekkje eitt nytt Wicked Plot-kort, heilt til du har eit kort du kan bruke.



2. DICen Går

Etter alle dei Vonde Spelarane har plassert sine Wicked Plots, speler DIC Handler ut eitt DIC Agent-kort frå handa si på kvar av spelarane sine Wicked Plot-kort, med framsida opp.

DIC Agent-kortsymbolet må stemme med eitt av symbola på Target-kortet, og bør vere eitt av dei som DIC Handleren meiner er mest sannsynleg å finne på Wicked Plot-kortet.

Wicked Plot-kortet blir so snudd og vist for alle. Dersom symbolet på DIC Agent-kortet stemmer med med minst eitt av symbola på Wicked Plot-kortet vinn DIC Agenten, og plottet er blokkert og gir ikkje poeng.

DIC Handler-rolla får ingen poeng, bortsett frå skadefryd, som retteleg er beire enn poeng.

Om DIC Handleren ikkje har kort på hand som stemmer med nokon av dei tilgjengelege Target-korta kan dei velje å kaste eitt og trekkje eitt nytt kort, heilt til dei har eit kort som kan brukast.



3. Ta Meg Om Du Kan

Om ein Vond Spelar har fått sitt Wicked Plot ruinert kan dei prøve å spele eit Chase-kort, om dei har nokon på hand.

Chase-kort plasserast med framsida opp på DIC-kortet som blokkerar Plot-kortet deira.

DIC Handleren kan no prøve å svare med eit av sine egne Chase-kort. DIC-spelaren kan derimot ikkje starte ei jakt sjølv.

Chase-kortet må vere det neste i sirkelen på kortet (bilen slår helikopter, helikopter slår ubåten og ubåten slår bilen).

Fleire Chase-kort kan bli lagt etter tur av den Vonde Spelaren og DIC Handleren fram til nokon kjem ut på topp.

Om den Vonde Spelaren er den siste som kan leggje eit Chase-kort stikk han av med alle poenga.

Chase-kort blir kjøpt på slutten av runda, og må vere på hand for å bli brukt.

*Alternativ regel: **Korrupsjon**. Om DIC Handleren vinn jakta, tek dei alle poenga sjølv. Saman med det dårlege samvitet.*



4. Tilgrabbinga

Dei spelarane som ikkje får sitt Wicked Plot blokkert av ein DIC Agent får poeng. Poenga blir rekna ut ved å leggje poenga på sjølve Wicked Plot-kortet saman med poenga på dei samsvarande symbola på Target-kortet.

Spelarane markerer den samla poengsummen på Poengkortet med ei spelebrikke.

Eksempel: Plot-kortet til ein Vond Spelar har to symbol, som samsvarer med 3 Pts og 1 Pts symbola på Target-kortet. Den totale poengsummen som spelaren får er då 3 + 1 + dei 2 poenga frå sjølve Plot-kortet, som då blir 6 poeng.



5. Ring Til Vaskehjelpa

No som runda er over gir DIC Handleren resten av DIC Agent-korta sine (men ikkje Chase-korta) og DIC Handler-rolla over til spelaren til venstre for dei. Denne spelaren legg så til side Wicked Plots korta dei har igjen til neste gong dei igjen er ein Vond Spelar.

Alle spelarar beheld alle korta dei framleis har på handa og trekkjer inn nye kort.

DIC Handler skal ha 7 kort, og Vonde Spelarar skal ha 5 kort på hand. Chase-kort er ikkje medrekna i dette.

I eit tospelar-spel kan DIC Handleren kaste så mange kort som dei ynskjer, for så å trekkje inn på nytt.

Spelarane kan no kjøpe Chase-kort. Dei kostar 2 Victory Points for kvart kort. Bruk Poengkortet for å markere ny poengsum.

Legg dei brukte Target-korta i kastebunken, og trekk nye, opp til talet på spelarar. Ubrukte Target-kort blir med vidare i spelet.

Etter dette byrjar ei ny runde.

Når ein spelar når 20 Victory Points eller meir, sluttar spelet.

Spelaren med flest poeng har no greidd å bli det neste Vonde Geniet, og forventar å bli tilbede, som seg hør og bør.

Om uavgjort: Ei siste runde vil bli spelt mellom dei stridande spelarane der DIC Handler-rolla ikkje går vidare frå førre runda. Dette skjer fram til nokon går sigrande ut.