

ПРАВИЛА И УПРАВЛЕНИЕ

Памятка ведущему: от первого розыгрыша до финала на 200 очков.

ПЯТЬ РАУНДОВ

01	Простая игра	×1
02	Двойная игра	×2
03	Тройная игра	×3
04	Игра наоборот	15-240
05	Большая игра	200

Ж - команда жениха. **Н** - команда невесты.
Всё управление и подсчёт встроены в презентацию.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art

ПРОСТАЯ, ДВОЙНАЯ, ТРОЙНАЯ

Играют две команды. Ведущий читает вопрос, участники ищут ответы, спрятанные на табло. В этих трёх раундах выше стоит более популярный ответ. Задача - забрать фонд раунда и увеличить общий счёт.

1

Разыграйте первый ход

По одному представителю от команды. Кто первым подал сигнал, отвечает первым. Ведущий нажимает его Ж/Н и номер названного ответа. Если ответа нет на табло - лампу промаха.

2

Определите команду, которая играет

Ответ № 1 сразу даёт ход. Иначе выберите другую команду и отметьте её ответ. Побеждает ответ выше на табло; при промахе соперника - первый верный ответ. Если оба промахнулись, повторите розыгрыш.

3

Открывайте ответы команды

Участники отвечают по очереди. Ведущий засчитывает совпадение с табло или допустимый синоним из заметок и открывает строку. За ответ вне списка отмечает промах. Открытый ответ повторно очков не приносит.

4

После трёх промахов - перехват

Выберите табличку соперников. Они обсуждают ответ и получают одну попытку: угадали - забирают весь фонд вместе с новым ответом; не угадали - фонд остаётся команде, которая играла.

5

Завершите раунд

Если команда открыла все шесть ответов, фонд сразу присуждается ей. После присуждения можно открыть остаток кнопкой «ВСЕ ОТВЕТЫ», затем нажать «ДАЛЕЕ».

Одинаковая механика, разная цена

Простая игра: ×1. Двойная: ×2. Тройная: ×3. На открытых строках уже стоят умноженные значения - дополнительно умножать их не нужно.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art

КАК РАСТЁТ СЧЁТ

ФОНД РАУНДА И ОБЩИЙ РЕЗУЛЬТАТ

Фонд - сумма зачтённых ответов текущего раунда, включая ответы розыгрыша. Пока раунд не закончен, активная табличка показывает накопленный общий счёт плюс текущий фонд предварительно.

После завершения весь фонд закрепляется за одной командой. При перехвате переходят только очки этого раунда. Результаты прошлых раундов остаются у своих команд.

Пример перехвата

До раунда: Ж = 100, Н = 80. Фонд = 52; играет Ж, табличка показывает 152. Н угадывает при перехвате ответ на 17: фонд становится 69. Итог: Ж = 100, Н = 149.

ИГРА НАОБОРОТ

Здесь выгодно найти самый редкий ответ. Первой отвечает команда с меньшим общим счётом. При равенстве ведущий выбирает любую. Команды могут обсудить вариант; капитан озвучивает один ответ.

1	2	3	4	5	6
15	30	60	120	180	240

Выберите Ж/Н и откройте выбранный ответ: очки сразу прибавятся. Затем выберите вторую команду и её ответ. Один и тот же ответ обеим командам выбрать нельзя. Ответа нет в списке - лампа и 0 очков.

Кто проходит в большую игру

После двух ответов сравнивается общий счёт за четыре раунда. Команда с большей суммой становится финалистом. При равенстве проведите дополнительный розыгрыш вне основного счёта и выберите победителя через Ж/Н на слайде финальных вопросов.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art

ФИНАЛ БЕЗ ВЫХОДА ИЗ ЗАЛА

Два игрока команды-финалиста остаются вместе. Они записывают ответы до их оглашения: второй игрок не может подстроиться под услышанный ответ первого. Цель - **200 очков на двоих**. Финальный счёт начинается с нуля. Боковые счётчики показывают очки игрока 1 и игрока 2.

1

Раздайте закрытые бланки

Игроку 1 нужен бланк на пять ответов. Игроку 2 - пять строк с двумя полями: «Основной» и «Запасной». Игроки пишут самостоятельно, не показывают бланки и не обсуждают варианты.

2

Откройте пять вопросов

На табло вопросов открывайте строки 1-5 по очереди. Давайте ориентировочно 10-15 секунд на вопрос. Игрок 1 пишет один вариант, игрок 2 - основной и отличный от него запасной.

3

Соберите оба бланка

Соберите записи до озвучивания любых ответов и баллов. После этого менять варианты нельзя. Нажмите «ДАЛЕЕ», чтобы перейти к проверке.

4

Оцените игрока 1

На пяти следующих слайдах открывайте по одному записанному ответу. Нет ответа в списке - нажмите лампу. После каждого начисления нажимайте «ДАЛЕЕ».

5

Оцените игрока 2

Проверьте основной ответ на тот же вопрос. Если он совпал с ответом игрока 1, засчитывается запасной. Программа распознаёт совпадение одной строки и запрашивает запасной без начисления за повтор.

Повторы и результат

Если запасной тоже совпал, отсутствует или не попал в таблицу - 0. Совпавшие ответы вне таблицы отметьте кнопкой «ПОВТОР», затем оцените запасной. Сумма 200 и более означает победу в большой игре.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art

УПРАВЛЕНИЕ В POWERPOINT

Управляйте в режиме показа слайдов. Нажимайте прямо на табло: отдельный пульт и ручной перенос сумм между слайдами не нужны.

Ж / Н

Выбирают команду, чей ответ сейчас вводится. Буква поворачивается в счёт. При смене команды прежняя табличка закрывается буквой, новая открывает счёт; оба поворота анимированы.

СТРОКИ 1-6

Открывают выбранный ответ и автоматически учитывают его очки. До выбора команды ответ не начисляется. Повторный клик не удваивает сумму.

ЛАМПЫ ПРОМАХОВ

Нажимайте свободную лампу на стороне активной команды. В основной игре третий промах открывает возможность перехвата; в финале лампа отмечает 0.

ОТМЕНА

Возвращает последнее действие, счёт и состояние табло; при необходимости - слайд этого действия. Используйте при ошибочном ответе или промахе.

СЧЁТ

Исправляет уже зачтённый общий результат команд. Незавершённый фонд сюда не включайте. В финале исправляйте выбор через «ОТМЕНА».

ВСЕ ОТВЕТЫ

Открывает оставшиеся строки после завершения раунда. Дополнительные очки за это не начисляются.

ДАЛЕЕ

Проверяет завершение раунда или финального ответа и переводит дальше. Для обычного хода игры используйте эту кнопку.

СБРОС / ПОВТОР

«СБРОС» начинает новую игру после подтверждения. «ПОВТОР» нужен в финале для совпадения ответов вне таблицы.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art

ЗАПУСК, ПАУЗА И ЗАКРЫТИЕ

1

Откройте правильный файл

Используйте «99 к одному — Автосчёт.pptm» в настольном PowerPoint для Mac. Включите макросы этого файла: от них зависят кнопки, начисления и автосброс.

2

Подготовьте экраны и звук

Запустите показ с начала. Для двух экранов выведите слайд-шоу зрителям, а режим докладчика - ведущему. В заметках находятся вопросы, ответы, баллы и допустимые синонимы. Проверьте звук перед гостями.

3

Ведите игру по подсказкам

Сначала выберите Ж/Н, затем открывайте ответ или отмечайте промах. Строка под табло показывает текущую фазу и фонд. Нельзя произвольно передать основной ход посреди раунда.

ЧТО СОХРАНЯЕТСЯ

При переходе к следующему раунду общий счёт переносится автоматически. На новом табло снова видны буквы Ж/Н; после выбора команды откроется её накопленный счёт.

Esc завершает показ, но оставляет игру и очки в открытой презентации. Чтобы продолжить, запустите показ с текущего слайда.

> **Закрытие файла завершает игру**
>
> При обычном закрытии презентации счёт обнуляется, история очищается, ответы закрываются, таблички возвращаются к буквам. Следующее открытие начинает новую игру. Для паузы оставьте файл открытым.

ЕСЛИ ДЕЙСТВИЕ НЕ ПРОХОДИТ

Проверьте: включены ли макросы, выбран ли нужный ход, завершён ли предыдущий раунд. Прочитайте подсказку под табло. Ошиблись при вводе - нажмите «ОТМЕНА». После анимации дождитесь завершения поворота, прежде чем нажимать снова.

Памятка относится к текущей версии игры «99 к 1» с автоматическим счётом. В браузерном просмотре и Keynote эта логика VBA не выполняется. Автосброс рассчитан на обычное закрытие PowerPoint с включёнными макросами.

© 2026 Kirill Kost aka 40a by www.KoSTudio.art