

[マリオカートWii攻略まとめ @ ウィキ](#) へ戻る

[フレンドコード交換所](#)

[はじめに](#)

[コメント欄](#)

[フレンドコード交換所の雑談所](#)

[フレンドコード交換所の遊び方広場\(仮\)](#) いまここ

[チャットルーム](#)

[フレンドコード交換所の縛りプレイ広場\(仮\)](#)

フレンドコード交換所の遊び方広場(仮)

フレンドルームでの遊び方をのせるコーナーです。当コーナーは半永久的に(仮)のままです。

- [マカ-wii@wiki住人内フレンドルーム用語](#)
- [カート専用グランプリ](#)
- [逆走グランプリ](#)
- [鬼ごっこ](#)
 - [ルール1 \(元ネタ\)](#)
 - [ルール2 \(サイト発\)](#)

- [マネーカムバツ](#)
- [逃走中](#)
- [コメント](#)

マカ-wii@wiki住人内フレンドルーム用語

主催者が「カートでいきます」と3~5回発言

参加している全員が「カートでいきます」と返答した時のみ、次の個人またはチームグランプリは、[カート専用グランプリ](#)とする。

主催者じゃない人が「グランプリで遊びたい」「カートでいきます」

上記と同じく、参加している全員が「カートでいきます」と返答した時のみ、次の個人またはチームグランプリは、[カート専用グランプリ](#)とする。

「いっちばーん!」「くやしー!」の順に3回

次のグランプリは [逆走グランプリ](#) しようと提案。(一番になると悔しいので逆走を表している)

「いっちばーん!」「やった!」の順に3回

次のグランプリは **普通に走ろう** と提案。(一番になると嬉しいので通常レースを表している)

「すこしやすみます」「SFC おばけぬま2」「DS ヨッシーフォールズ」の順に3回

次は [鬼ごっこ](#) をやりましょうと提案

「あつめてコインであそびたい!」「おめでとー!」「くやしー!」の順に3回

次は [マネーカムバツ](#) をやりましょうと提案

「Wii ハンドルでいきます!」「おまかせにしよう!」の順に2回

オートドリフトのみでやりましょうと提案。

基本的に、ルームでの開始合図に対して、

「いっちばーん!」「やった!」発言は普通に走りたい時に、

「じしんがないよー」発言は、他の遊びがしたいという意思表示です。

周りに合わせるのも大事ですが、時にはしっかり意思表示しましょう。

マカ-wii@wikiチャットルーム

<http://marikawii.chatx.whocares.jp/>

携帯からも使えるハズです。

[目次へ戻る](#)

カート専用グランプリ

選ぶ対戦方法：なんでもOK

ルール：カートのみ使用して1位を争います。

その他の制約は一切ありません。カートを楽しみましょう！

ルームでの開始合図は「カートでいきます！」x3で、同意した人のみカートを選び、同意してない人は何を選んででも良いです。

ルールを理解して署名を投稿しますよ ^ ^

- 059 -- バッファローマン
- 076 -- パンナコッタ
- 077 -- @H I R O@
- 088 -- ザコ
- 093 -- ちょこ
- 098 -- ayumi
- 102 -- @燕(@ nzyaku)
- 106 -- あっしゅ@
- 108 -- P K P T
- 118 -- おじさん
- 119 -- rocky
- 125 -- ワルイージ
- 132 -- タピオカ@
- 138 -- SHIBITO(XYZ)
- 141 -- 正@
- 145 -- ふーりえ@
- 150 -- ラン ラン@Wiki
- 167 -- Trip
- 180 -- ベビィロゼッタ
- 203 -- キノフ
- 221 -- たろお
- 241 -- ジーノ
- 263 -- DarkHoly
- 301 -- ヘモグロビン(黄色の車)
- 000 -- (管理人)

- *+++ -- 名無しさん
- 邪神モッコス -- タク
- 00 -- ナ
- 7 0 2 -- シオビー
- 1 2 1 -- かほちま
- 7 8 7 -- ニート神「」「」ゲスト
- 150 -- レイナ
- 158 -- レイナ

ニックネーム

No.

投稿

逆走グランプリ

選ぶ対戦方法：グランプリ(個人戦、チーム戦どちらでも可)

ルール：文字通り逆走し、ポイント(合計)が低い人、チームが勝利します。

ただし、アイテム「キラー」が出た場合は必ずその場で使わなくてはなりません。

基本どのコースでも逆走しますが、できないコース

1-4 / キノピオファクトリー、2-2 / ココナッツモール、2-3 / DKスノーボードクロス

3-2 / ノコノコみさき、3-3 / メイプルツリーハウス、4-4 / レインボーロード、8-3 / GC DKマウンテン
が選択された場合は、選んだ人が責任を持って通常通り走ってもらいます。

ルームでの開始合図は「いっちばーん!」「くやしー!」x3で、「オッケー!」と参加者全員が返答すれば開始です。

ルールを理解して署名を投稿しますよ ^ ^

- 059 -- バッファローマン
- 076 -- パンナコッタ
- 077 -- @H I R O@
- 088 -- ザコ
- 093 -- ちょこ
- 098 -- ayumi
- 102 -- @燕(@ nzyaku)
- 106 -- あっしゅ@
- 108 -- P K P T
- 118 -- おじさん
- 119 -- rocky
- 132 -- タピオカ@
- 138 -- SHIBITO(XYZ)
- 141 -- 正@
- 145 -- ふーりえ@
- 150 -- ラン ラン@Wiki
- 167 -- Trip
- 180 -- ベビィロゼッタ
- 241 -- ジーノ
- 294 -- まも
- 407 -- 雑魚
- 507 -- ジャンビー
- 000 -- (管理人)

- 494 -- そのめ?
- 671 -- こきこk
- 694 -- せいさん
- 123 -- つたし
- 585 -- 588

ニックネーム

No.

鬼ごっこ

選ぶ対戦方法：グランプリチーム戦

逃げるほうはアイテム使用禁止です。アイテムボックスにはふれてもいいけどアイテムは基本的に使用不可。ガードにも使ってはいけません。落ちているキノコやスターを使うのはOKです。

追う鬼チームはアイテム使用可です。

追う鬼チームは先行チームがスタートしてから **追う人数が、2人 10秒、3人 15秒、4~6人 20秒**後にスタートします。

ただし対戦コースが[DS ヨッシーフォールズ](#)及び[SFC おばけぬま2](#)の場合に限り、上記の **半分の時間**を静止時間とします。

各自でタイムを見て **規定の時間**が過ぎたらスタートしてください。準備運動は大切です。しっかり体をほぐしましょう。

勝敗は合計ポイントでつけます。このほうが勝敗が分かりやすいからです。

コースを選ぶ際、おまかせを選びましょう。有利不利をできる限り無くすためです。

ルームでの開始合図は「すこしやすみます」「SFC おばけぬま2」「DS ヨッシーフォールズ」x3で、「オッケー！」と参加者全員が返答すれば開始です。

ルール1 (元ネタ)

青 = () 赤 x4

ルール：先に逃げた相手を追いかけて、1位を獲得したチームが勝利。これを4回行います。
青チームに選ばれた人は鬼(後追い)に、赤チームに選ばれた人は逃げます。(先逃げ)

ルール2 (サイト発)

通常、特に明記のない場合はルール2が適用されます。

青 = () 赤 x2
赤 三っ° っ 青 x2

ルール：先に逃げた相手を追いかけて、ポイントの多いチームが勝利。

前半2レースは青チームが鬼(後追い)で、赤チームが先行して逃げます。

後半2レースは逆に赤チームが鬼(後追い)で、青チームが先行して逃げます。

ルールを理解して署名を投稿しますよ ^ ^

- 059 -- バッファローマン
- 076 -- パンナコッタ
- 077 -- @HIRO@
- 088 -- ザコ
- 092 -- ヒロユキ
- 093 -- ちょこ
- 098 -- ayumi
- 102 -- @燕(@ nzyaku)
- 106 -- あっしゅ@
- 108 -- P K P T
- 118 -- おじさん
- 119 -- rocky
- 132 -- タピオカ
- 138 -- SHIBITO(XYZ)
- 141 -- 正@
- 145 -- ふーりえ@
- 150 -- ラン ラン@Wiki
- 180 -- ベビィロゼッタ
- 203 -- キノフ
- 241 -- ジーノ
- 000 -- (管理人)

- 694 -- せいさん
- 529 -- ミッキー
- 529 -- ミッキー
- 529 -- 866468

ニックネーム

No.

投稿

[目次へ戻る](#)

マネーカムバツ

選ぶ対戦方法：あつめてコイン

ルール：赤 チーム(以下銀行員)は、1 分間、散らばったコインを拾い集めてください。

青 チーム(以下銀行強盗)は1分の間は、どう奪い取ろうか計画を練っててください。ただし、コインの回収は禁止です(アイテムの回収は極力控えてください)。

1分が過ぎたらゲームスタートです。銀行員は銀行強盗に立ち向かい、コインを渡さないように、銀行強盗は銀行員が回収したコインを奪いましょう。アイテムの使用制限は、銀行強盗の前半1分間の使用禁止以外特にありません。

あつめてコイン同様、コインを多く持っていたほうが勝ちです。

ルームでの開始合図は「あつめてコインであそびたい!」「おめでとー!」「くやしー!」×3で、「オッケー!」と参加者全員が返答すれば開始です。

ルールを理解して署名を投稿しますよ ^ ^

- 059 -- バッファローマン
- 076 -- パンナコッタ
- 077 -- @H I R O@
- 088 -- ザコ
- 093 -- ちょこ
- 098 -- ayumi
- 102 -- @燕(@ nzyaku)
- 108 -- P K P T
- 138 -- SHIBITO(XYZ)
- 141 -- 正@
- 150 -- ラン ラン@Wiki
- 203 -- キノフ
- 407 -- 雑魚
- 000 -- (管理人)
- やま -- なはなは
- ??? -- ドルフィンキック

ニックネーム

No.

投稿

[目次へ戻る](#)

逃走中

ルール（偶数人であることが前提）

共通ルール

- ふうせんバトルでプレイする。
- ハンターになった人はスタートから5秒待つ。
- 逃走者はアイテムを使ってはいけない。
- 1戦目は赤チーム側が最初のハンターで、2戦目以降は交代する。
- サボれるコースもあるが、サボるのは禁止。

タイマンの場合

最初は赤チームになった人がハンターになり、青チームの人（逃走者）を追跡する。攻撃を当てたら逃走者とハンターを交代、最後に逃走者だった人の勝ち。

多人数(4人以上)の場合

ハンターになったチームは、全員で逃走者を狙う。
逃走者は3つの風船がなくなる = 確保でそのゲーム中は復帰出来ない。
2戦目はハンターと逃走者を交代し、残った逃走者の数を競う。

こうすると必然的に得点が1対1になり、3戦目に突入しますが、3戦目は一番レートの高い人がいるチームがハンターをやる。

人数が奇数人の場合は、多い方のチームが逃走者になるという案もあります。

ルームでの開始合図は「ふうせんバトルであそびたい!」「レッドチーム ばんざい!」「ブルーチームばんざい」。

コースはどこでも良いですが、個人的にはファンキースタジアムかアクアリゾートがおすすめ。特にアクアリゾートは逃走中のイメージにピッタリだと思います。

ルールを理解して署名を投稿しますよ ^ ^

- 50? -- ryu
- 547 -- ちば~
- 167 -- Trip
- 077 -- ヒロ
- 123 -- ピチュー
- 529 -- ミッキー
- 510 -- Nin hayato

ニックネーム

No.

[目次へ戻る](#)

__コメント

何か指摘、修正、新提案がありましたらコメントどうぞ。

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

- 初めて来たので、何のことだかさっぱりわかりません！！誰か教えてください。 -- (Nin hayato) 2011-07-24 13:12:53
- オッキー -- (ミッキー) 2011-03-24 14:12:07
- すでに採用している気がします。ピチューさん -- (ちば~) 2010-07-02 20:13:51
- サボった人は失格で言うのはどうですか？ -- (ピチュー) 2010-06-30 20:12:03
- はい -- (せいさん) 2010-05-23 13:28:59
- 自分もですw w w -- (ちば~) 2010-05-16 13:42:31
- 編集出来るようになったみたいなので、署名してみました。ルール作者の内の一人ですがw -- (Trip) 2010-05-15 13:31:17
- このページも廃れかけてますね。縛りプレイ広場と統一出来たらと思うのですが、実現は遠そうだ。 2009-03-30 21:03:29
- YES -- (@ヒロ@工場長) 2008-09-03 20:11:23
- 特殊な意味はないのですか? -- (P K P T) 2008-09-03 20:10:16
- え？バトルのコース名だお>ロックたん -- (@ヒロ@工場長) 2008-09-03 20:08:34
- 突然すみません。「ドッスンさばく」って掛け声は一体なんですか？すみません・・・。 -- (rocky) 2008-09-03 20:03:07
- 常時新案募集中・・・なのかな？ -- (@燕) 2008-09-02 22:59:29
- 再追記：「追う側」の人が一位になっても油断ができないのがこのルールの特徴です。トゲゾーの存在があるので、一度追い越された「逃げる側」の人でもアイテムなしで巻き返せる可能性があるのです。最後まで遊べると思います ^^ -- (ちょこ) 2008-07-31 03:01:57
- 追記：「追う側」の人同士で(アイテムなどで)やりあうのも可能です。 -- (ちょこ) 2008-07-30 15:27:48
- !次に示すものは確定情報ではありませんので勝手に編集などしないでください！
鬼ごっこルール3 グランプリ個人戦で鬼ごっこです。基本的なルールは同じで、「逃げる側」の人はアイテム使用不可、「追う側」の人はアイテムを使用可能です。総合ポイントで争います。問題点：誰が「逃げる側」で、誰が「追う側」か、だと思います。それは、コース選択のルーレット時に表示されている人数が「参加人数」で、レース開始時の順位が「参加人数」の半分より順位が上の人が「逃げる側」、順位が下の人が「追う側」です。(参加人数が奇数で)真ん中の人は「追う側」です。この理由から主催者は1レース目は必ず「逃げる側」になります。問題点：誰が鬼かすぐ判別できないことです。これを解決するには、「参加人数」が少ない状態で遊ぶしかないってことですw 8人くらいまでが無難だと思います ^^ 誰が「追う側」なのかを覚えておけば良いと思います(4人くらい覚えてねw)。(順位が変動することを前提に言えば)毎レース、「追う側」の人が変わるので、レース終了結果はよく覚えておきましょう！このルールで遊ぶメリットは長くなるので

省略させていただきます(大体分かると思います)。 -- (ちょこ) 2008-07-30 15:24:04

- ちなみに「レギュラー組み」と表現しましたがそれは、このサイトで、 ルームをよく開く、 コメをよく書き込む、 ルームによく参加する、の内、複数に該当する人を指していません。 -- (ちょこ) 2008-07-30 02:50:02
- ルールへの備考書き足しの提案とお願い 鬼ごっこは、ルール1は元ネタのルールであり、ルール2はこのサイトで作られたものです。現状、どちらのチームにとっても不公平がないという理由から、ルール2しか適用されていないので(そうあるべきなので)、「通常、特に明記のない場合はルール2が適用されます。」と、備考として書き足してください。 -- (ちょこ) 2008-07-30 02:42:35
- ルール修正の提案とお願い カート限定レースは、ルーム参加者のうち、数人が同意すれば、その人たちだけでもカートレースをできると思います。つまり同意しない人がいても、同意した人のみカートを選び、同意していない人は何を選んでも良いということです。なので「全員同意」の部分の修正をお願いします。カートレースは主に、レギュラー組みが好んでするお遊びに過ぎないからです。というよりは、それ以外の人に好まれないことが多いからです。 -- (ちょこ) 2008-07-30 02:42:13
- でもキラって、12人で対戦してたら8位でもできますよ？ -- (ちょこ) 2008-07-25 15:45:09
- 私はルール上、良いか悪いかだけでは物足らず、自分のプレイスタイルのあり方を考えるので、少なくとも私にはできません。 -- (ちょこ) 2008-07-25 15:43:41
- キラー出ないように自分は追いつかれるまでアイテム使わないようにしていますが、これは流石にいいですね？ -- (正) 2008-07-25 07:47:37
- 私はキラを堂々と使いますよ。それで負けても仕方ないですよ。開始早々にでたら死亡フラグですw -- (ちょこ) 2008-07-24 15:13:26
- それは戦術としてありかも。でも、そこまでして得た勝利は果たして楽しいでしょうか？結論を言えば、反則では無いが、楽しむためならやらないほうがいいかも。「個人個人にお任せします。」ですかね。 -- (@燕) 2008-07-24 14:57:50
- キラーが出たら即使わなければならないのですか？木に引っかかったり落ちたりするのは反則ですか？ -- (PKPT) 2008-07-24 14:44:19
- 基本的には、一位(ビリ)の人は離されると巻き返しが絶望的です。5分間走るとなると、トゲゾーが10発以上飛んでくることも・・・。あと、上位(下位)の人には赤コウラが前から飛んでくるので避ける方法が殆どないです。耐久レースみたいになります。でも最近、皆さんは逆走できないコースをあえて選んで一番後ろにあたるコースの角取り合戦で遊んでま

す。結構楽しいです^ それも最近鬼ごっこばかりしてるのであまりやってないですが。 -- (ちょこ) 2008-07-24 14:36:37

- おkですよ。@yumiさん。スターで体当たりも、キノコ使うのも、赤甲羅で前(ルールのには後ろ)の人に赤甲羅投げるのもOKです。キラーが出れば12位から7~5位にまで上がっちゃうので -- (@燕) 2008-07-24 13:29:04
- 逆走の時、キラー強制使用はわかるんですが、下位(ルールのには上位)の時にスターやキノコを使ってもいいんですか? -- (@yumi) 2008-07-24 10:23:27
- バトルの新ルール考えまとまらない... -- (@燕) 2008-07-24 02:25:08
- PKPTさんお久しぶりです。全員逆走でも、決着はつきますよ。5分立てばレースは強制終了されて、順位が決まりますので。 -- (@燕) 2008-07-23 18:49:00
- 逆走で、全員が逆走したら決着はつくのですか? -- (PKPT) 2008-07-23 18:19:48
- いやぁ力不足で申し訳ない。こんなにも訂正するべきところがあるとは・・・Wikiの力は偉大です。ちょこさんの言う通り、逆走できないコースの角取り合戦の楽しみは分かりますが、5分間角取り合戦もどうかなと思っただけです。たまには3分半ぐらいで終わる逆走もいいかなと。まぁ試してみないことには分かりませんがね。それと、新ルール(バトルの方)考えてますがゲームバランスがどうも崩れがちで、成り立たないので書き込んでませんが、まとまったら非表示ですが書いてみます。 -- (@燕) 2008-07-23 15:23:27
- またあとで検証しますが、64DKは逆走できたはずですが、また、逆走できないコースは普通に走るのではなく、行き止まりの角を取り合ったりして楽しめます。むしろ、そこに逆走の楽しみがあります。あと、鬼ごっこは違いますが、逆走とカート限定は、ごく一部の不参加宣言があってもできるはずですが、この場合、過半数いればその人たちだけでもできます。 -- (ちょこ) 2008-07-23 15:15:07
- ちょこさん提唱の鬼ごっこ時間割を掲載しました。 -- ((管理人)) 2008-07-23 14:02:11
- ボイスチャットが困る点は「言語の壁」ってのありますね。外人の子供とかFuck!やShit!の連発とか突然歌いだすとかありますから。そういう意味ではマリカーWiiの決まったセリフを送信(ラジオチャット)ってのは他国語版でも翻訳して転送されてるのでしょうか。過去ログを調べてたのですが、一番になると悔しいって発想はかなり斬新だと感じます。メーカーも驚くでしょう。 -- ((管理人)) 2008-07-23 13:29:07
- 知らない人とボイスチャットする勇気が全く無いw -- (正) 2008-07-23 12:12:29
- ちなみに、この遊び方広場は半永久的に(仮)のままです(何 -- (@燕) 2008-07-23 00:19:31
- スマブラもマリカーも「DSのマイクとスピーカーを利用してボイスチャット」ってのを予想してただけだな～。あれですよ、他社と違ってユーザーの夢を壊さないようにしてるんですかね。一緒にゲームしてて突然オッサンの声がしたら小学生はビックリだわ。 -- (管理人) 2008-07-22 23:37:58
- どうでもいい話かも知れませんが64くっばきゃそ～は逆走出来ます。ただこれまためんどくさいんですがね...友人と二人で協力してやったんですが、多分ワイファイの時間の5分だとかかなり厳しい...その上に直接会話しなきゃまず無理なんでただのまめ知識としてお願いします(え -- (正) 2008-07-22 22:39:24
- ありですよ -- (正) 2008-07-22 22:28:14