

準決勝 とるこ vs リイズ

【選出】

とるこ○	リイズ×
ゲンガー、ファイアロー、ポリゴン2	クレッフィ、オニゴーリ、サンダー
スイクン、ガブリアス、クレッフィ	ゲンガー、ガブリアス、マリルリ

とるこ：相手の構築はゲンガーでオニゴーリの苦手な相手进行处理し、クレッフィのサポートを受け、オニゴーリが {ムラっけ} による能力変化を利用して戦うものだと考え、先発には「ちょうはつ」によって相手の展開を妨害できそうなゲンガーを起用。次に、同じく「ちょうはつ」を覚えており、ゲンガーに対処することができるファイアローを選出。最後に、裏選出が来たとしてもある程度対処できるようにポリゴン2を選出した。

リイズ：相手の構築的に、オニゴーリを出していいだろうと判断し、クレッフィ+オニゴーリの軸で決めることにした。残りの1体は、ファイアロー・スイクンに戦えてポリゴン2とも粘り合いで勝てる可能性があるサンダーと選出した。

「でんじは」覚悟で居座り、クレッフィの処理を目指す。

とるこ	リイズ
ターン 1	
ゲンガーを繰り出した	クレッフィを繰り出した
メガシンカ ゲンガー⇒メガゲンガー	
ゲンガーMは麻痺になった	クレッフィのでんじは
ゲンガーMのちょうはつ	挑発に乗ってしまった
ターン 2	
ゲンガーのおにび	クレッフィには当たらなかった
ゲンガーM HP100%→75%	クレッフィのイカサマ
ターン 3	
ゲンガーのおにび	クレッフィは火傷になった
ゲンガーM HP75%→52%	クレッフィのイカサマ
	火傷ダメージ クレッフィ HP100%→88%
ターン 4	
ゲンガーMのたたりめ	クレッフィ HP88%→10%
ゲンガーM HP52%→39%	クレッフィのイカサマ
	火傷ダメージ クレッフィ HP10%→0%
	クレッフィは倒れた
ターン 5	
	オニゴーリを繰り出した
	オニゴーリのみがわり オニゴーリ HP100%→75%
ゲンガーMのちょうはつ	挑発に乗ってしまった
	オニゴーリ たべのこし オニゴーリ HP75%→81%

{ムラっけ} による能力変化で手に負えなくなる前に処理しなかったため、オニゴーリの下から「ちょうはつ」+「みちづれ」を撃とうと考える。