

コンセプト・臨機応変に戦法を変える

安定度・低

戦術・相手が高HPの場合、ボーマンダを落としつつガブリアスLV.Xで蘇生させる
低HPの場合、ガブリアスを軸に戦う

ポケモン12枚

タツベイ×2(破空)

コモルー×2(破空)

ボーマンダ×2(破空)

フカマル×2(DPt3)

ガバイト×2(DPt3)

ガブリアス×1(DPt3)

[ガブリアスLV.X](#)×1(DPt4)

トレーナー8枚

不思議なアメ×2

ゴージャスボール×1

ミステリアスボール×1

ポケモンレスキュー×1

デンジの哲学×1

スージーの抽選×2

エネルギー10枚

炎×5

水×4

コール・エネルギー×1

戦術

上記のとおり、軸となるのはいずれにせよガブリアス。

しかしSPの速効デッキが天敵で、相手のHPも少ないためボーマンダのバトルドーパミンが働かず。

どちらかというところはーフよりもスタンダードでした方がいい。

進化してしまうとワザエネルギーが多く必要だが、たねポケモンが少ないのでコール・エネルギーは正直微妙なチョイス。

手札から自己的にトラッシュさせるカードが少ないのも難しいところ。