

虫惑魔卡组教程

Edited by 彼岸之风 2023.05.30

前言

你好，我是彼岸之风，以礼相待任何对手。

做出这篇教程的初衷是帮助更多新手更好地上手虫惑魔卡组，同时，帮助更多没有思路的虫惑魔玩家找到构筑和对局的方向，如有问题欢迎留言。本文将会以类似于调研报告一样的形式展示，这只是由于本人的一点习惯和恶趣味，望请谅解。

注1：本教程中的卡名为翻译名，如果你用的是简中卡牌，请以实际卡名为准。

注2：本教程中将“洞”与“落穴”通常陷阱卡一并称呼为落穴（因为方便）。

注3：以下内容仅针对OCG环境，TCG、简中、MD、DL环境不适用。

注4：最重要的是对卡组的爱。

一、卡组介绍

本节主要面向对虫惑魔卡组了解较少的新手。

我们将首先介绍虫惑魔卡组的各个效果，并给出虫惑魔卡组的操作绪论，然后给出一些可以参考的构筑建议，最后附上作者本人使用的构筑，并结合一些常见的情形给出起手建议。

1.1 卡片介绍

本节主要介绍效果，并给出一些容易被忽略的细节。有关实际投入量，在后面的章节中我们将进行进一步讨论。

本节中的卡图引自萌娘百科^[1]，效果文本引自游戏王查卡器^[2]。

1.1.1 效果怪兽



- 阿特拉之虫惑魔

level 4/昆虫族/地

1800/1000

①：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

②：只要这张卡在怪兽区域存在，自己可以把「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡从手卡发动。

③：只要这张卡在怪兽区域存在，自己的通常陷阱卡的发动以及那些发动的效果不会被无效化。

- 在场可以手发落穴，且可以保护通常陷阱卡的发动和效果不被无效，反击陷阱等可以响应发动，但是效果处理时仍旧不会被无效。
- 需要注意的是，阿特拉在场并吃了红色重启后，虽然那张陷阱卡本身效果不会被无效，但是红色重启的“不能发动陷阱卡”仍旧会生效。



- 特莱恩之虫惑魔

level 4/昆虫族/地

1600/1200

①：这张卡召唤成功时才能发动。从卡组把1张「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡加入手卡。

②：这张卡特殊召唤成功的场合，以对方场上1张魔法·陷阱卡为对象发动。那张对方的卡破坏。

③：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

- 需要注意的是，特招炸魔陷是必发效果，打魔术师这种依靠被破坏来起效的卡组需要谨慎特招。
- 当对方场上没有魔陷，蚁狮的效果也必须发动。
- ①②效果没有一回合一次。可以用场地、提亚、塞拉等手段反复特招，破坏对方的大量盖牌；有场地或骑甲虫追加通招情况下，可以检索多次落穴。



- 卡祖拉之虫惑魔

level 4/植物族/地

800/2000

这个卡名的②的效果1回合只能使用1次。

①：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

②：自己把「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡发动的场合才能发动。从卡组选「卡祖拉之虫惑魔」以外的1只「虫惑魔」怪兽加入手卡或特殊召唤。

- ~~卡祖拉之虫惑魔，效果是，卡组拉只虫惑魔。（好冷）~~



- 蒂奥之虫惑魔

level 4/植物族/地

1700/1100

这个卡名的②的效果1回合只能使用1次。

①：这张卡召唤成功时，以自己墓地1只「虫惑魔」怪兽为对象才能发动。那只怪兽守备表示特殊召唤。

②：这张卡特殊召唤成功时，以自己墓地1张「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡为对象才能发动。那张卡在自己场上盖放。盖放的卡在下次的自己回合的结束阶段除外。

③：这张卡不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

- 扇爷的通招效果没有一回合一次。
- 需要注意的是，特招效果会被卡时点，不要在C2以上特招扇爷，想触发她的效果只能在C1特招，不然无法回盖。
- ②效果盖放的卡在下个自己回合的结束阶段会被除外，请谨慎选择。



- 兰卡之虫惑魔

level 4/昆虫族/地

1500/1300

①：这张卡召唤成功时才能发动。从卡组把1只「虫惑魔」怪兽加入手卡。

②：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

③：1回合1次，以自己场上盖放的1张魔法·陷阱卡为对象才能发动。那张盖放的卡回到持有者手卡。那之后，可以从自己手卡把1张魔法·陷阱卡盖放。这个效果在对方回合也能发动。

- 兰卡的检索也没有一回合一次，而且可以拿自己。
- 回手没有卡名一回合一次，可以用来回收扇爷的盖卡，从而规避结束阶段时被除外的副作用。



- 莉塞之虫惑魔

level 4/植物族/地

1200/1600

这个卡名的②的效果1回合只能使用1次。

①：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

②：把这张卡解放才能发动。从自己的卡组以及墓地各选1张「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡在自己场上盖放（同名卡最多1张）。这个效果盖放的卡从场上离开的场合除外。

- 投入大量落穴的构筑可能会使用。



- 吉娜之虫惑魔

level 4/植物族/地

1400/1400

这个卡名的①③的效果1回合只能有1次使用其中任意1个。

①：把自己场上盖放的1张陷阱卡送去墓地才能发动。这张卡从手卡特殊召唤。

②：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

③：自己的魔法与陷阱区域没有卡存在的场合，把墓地的这张卡除外，以自己墓地1张「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡为对象才能发动。那张卡在自己场上盖放。

- 墓效需要场上没有魔陷才能发，而且一回合两个效果只能选一个，限制略大，大部分情况还是只用特招。



- 普蒂卡之虫惑魔

level 4/植物族/地

900/1900

这个卡名的①②的效果1回合各能使用1次。

- ①：这张卡召唤成功时才能发动。从卡组把1张「虫惑之园」加入手卡。
- ②：这张卡特殊召唤成功的场合，以对方场上1只特殊召唤的怪兽为对象才能发动。那只怪兽除外。下次的准备阶段，对方可以选除外的1只自身怪兽特殊召唤。
- ③：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。

- 通招效果有一回合一次，不能反复通招来刷效果。
- 特招效果是个好用的去除点，需要注意的是，这个效果包含特招，会被鲁莎卡人鱼康。
- 特招和除外是两件事，即便对手的怪兽没有因为普蒂卡的效果被除外，但只要普蒂卡的效果没被无效，下个回合对方都可以特招。
- 特招受到苏生限制影响，对方也可以选择不进行特招。你可以在抽卡阶段丢G来利用这个特招多抽一张。



- 基诺之虫惑魔

level 4/昆虫族/地

1300/1500

这个卡名的①的效果1回合只能使用1次。

- ①：自己场上有「虫惑魔」怪兽存在的场合，自己·对方的主要阶段才能发动。这张卡从手卡特殊召唤。这个效果的发动后，直到回合结束时自己不是昆虫族·植物族怪兽不能从额外卡组特殊召唤。
 - ②：这张卡只要在怪兽区域存在，不受「洞」通常陷阱卡以及「落穴」通常陷阱卡的效果影响。
 - ③：自己的魔法与陷阱区域盖放的卡在1回合各有1次不会被效果破坏。
- 手卡发效特召通过就进自肃了，需要提前想好在那之后怎么办。

1.1.2 超量怪兽



- 芙莉西亚之虫惑魔

rank 4/植物族/地

300/2500

4星怪兽×2

①：持有XYZ素材的这张卡不受陷阱卡的效果影响。

②：只要这张卡在怪兽区域存在，「芙莉西亚之虫惑魔」以外的自己场上的「虫惑魔」怪兽不会被战斗·效果破坏，不会成为对方的效果的对象。

③：1回合1次，把这张卡1个XYZ素材取除，把满足发动条件的1张「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡从卡组送去墓地才能发动。这个效果变成和那张陷阱卡发动时的效果相同。这个效果在对方回合也能发动。

- 没有超量素材的话就没有抗性。
- 即便出了复数个芙莉西亚，也不能用②效果互保。
- ③效果没有卡名一回合一次，送墓是cost，效果是复制陷阱卡的效果，而不是陷阱卡上的内容，因此不包含破坏、除外等。
- “芙莉西亚可是能成为我母亲的女人！”



- 阿洛美勒丝之虫惑魔

rank 4/昆虫族/地

2200/600

4星怪兽×2只以上

这个卡名的②③的效果1回合各能使用1次。

①：持有XYZ素材的这张卡不受陷阱卡的效果影响。

②：把这张卡2个XYZ素材取除才能发动。从自己墓地选1只昆虫族·植物族的4星怪兽特殊召唤。

③：自己的卡的效果让对方怪兽从场上离开，被送去墓地的场合或者被除外的场合，把这张卡1个XYZ素材取除，以那1只怪兽为对象才能发动。那只怪兽在自己场上特殊召唤。

- 没有超量素材的话就没有抗性。
- 可以用3个以上的素材出二姐。
- 苏生不取对象，但只能招下级，墓地里没有下级的时候不能发动（哪怕拔完素材墓地里就没了）。



- 希托莉丝之虫惑魔

rank 4/植物族/地

2500/300

4星怪兽×2

这个卡名的②③的效果1回合各能使用1次。

①：持有XYZ素材的这张卡不受和给这张卡作为XYZ素材中的怪兽相同种族的怪兽（除这张卡外）发动的效果以及陷阱卡的效果影响。

②：把这张卡1个XYZ素材取除才能发动。从卡组把1只「虫惑魔」怪兽加入手卡。

③：原本持有者是对方的怪兽被效果所送去墓地的场合或者所除外的场合才能发动。选那之内的1只作为这张卡的XYZ素材。

- 没有超量素材的话就没有抗性，对怪兽抗性只不受“发动的效果”影响，类似于伪全抗的裁定。
- 吸素材不取对象。

1.1.3 连接怪兽



- 塞拉之虫惑魔

link 1/植物族/地

800/-

连接怪兽以外的「虫惑魔」怪兽1只

这个卡名的②③的效果1回合各能使用1次。

①：连接召唤的这张卡不受陷阱卡的效果影响。

②：通常陷阱卡发动的场合才能发动。同名卡不在自己场上存在的1只「虫惑魔」怪兽从卡组特殊召唤。

③：这张卡以外的自己的「虫惑魔」怪兽的效果发动的场合才能发动。从卡组选1张「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡在自己场上盖放。

- 很可爱。
- 不是连接召唤出场的话，就不具有对陷阱抗性。
- ②效果有同名卡限制，在回合结束前最好想好要不要把场上的下级送去墓地，防止卡到塞拉的特招。
- ②③效果可同时触发，用自排连锁躲灰。



- 库拉莉亚之虫惑魔

link 2/植物族/地

1800/-

昆虫族·植物族怪兽2只

这个卡名的②③的效果1回合各能使用1次。

①：连接召唤的这张卡不受陷阱卡的效果影响。

②：只要这张卡在怪兽区域存在，自己发动的「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡在发动后可以不送去墓地，直接盖放。

③：自己结束阶段，以自己墓地1只「虫惑魔」怪兽为对象才能发动。那只怪兽守备表示特殊召唤。

- 不是连接召唤出场的话，就不具有对陷阱抗性。

- 利用效果盖放扇爷拉回来的陷阱卡的话，那张卡不会再受到扇爷效果的副作用被除外。



- 阿蒂普斯之虫惑魔

link 3/植物族/地

1800/-

包含昆虫族·植物族怪兽的怪兽2只以上

①：连接召唤的这张卡不受陷阱卡的效果影响。

②：只要自己墓地有通常陷阱卡存在，自己场上的「虫惑魔」怪兽的攻击力上升1000。

③：1回合1次，以最多有自己场上的昆虫族·植物族怪兽数量的对方场上的表侧表示的卡为对象才能发动。那些卡的效果直到回合结束时无效。那之后，以下可以适用。

- 从自己墓地把1张通常陷阱卡除外，选作为对象的表侧表示的卡之内1张破坏。

- 不是连接召唤出场的话，就不具有对陷阱抗性。

- 不需要素材全都是昆虫族·植物族，只要包含就可以。

- 加攻可叠加。

- 擦卡、炸卡没有卡名一回合一次。

- ③效果包含从墓地把卡牌除外，会被屋敷康。

1.1.4 落穴

由于落穴太多了这里就不放卡图了，这里只列举效果。

卡名	效果
狡猾的落穴	自己墓地没有陷阱卡存在的場合，以场上2只怪兽为对象才能发动。那些怪兽破坏。
无底的落穴	对方对怪兽召唤·反转召唤·特殊召唤成功时才能发动。那只怪兽变成里侧守备表示。这个效果变成里侧守备表示的怪兽不能改变表示形式。
奈落的落穴	对方把攻击力1500以上的怪兽召唤·反转召唤·特殊召唤时才能发动。那些攻击力1500以上的怪兽破坏并除外。
虫惑的落穴	这个回合特殊召唤的对方场上的怪兽把效果发动时才能发动。那个效果无效并破坏。
时空的落穴	对方从手卡·额外卡组把怪兽特殊召唤时才能发动。从手卡·额外卡组特殊召唤的那些怪兽回到持有者卡组。 那之后，自己失去回去的怪兽数量×1000基本分。
绝缘的落穴	连接怪兽连接召唤成功时才能发动。场上的不在连接状态的怪兽全部破坏。
电网的落穴	对方从卡组·墓地把怪兽特殊召唤成功时才能发动。那只怪兽里侧表示除外。
炼狱的落穴	对方把攻击力2000以上的怪兽特殊召唤时才能发动。那1只攻击力2000以上的怪兽的效果无效并破坏。
狂惑的落穴	这个卡名的卡1回合只能发动1张。 对手特殊召唤怪兽成功的回合，可以以对手场上的1只攻击力2000以上的怪兽为对象发动。将那只怪兽破坏。 那之后，自己的墓地有「洞」通常陷阱卡或者「落穴」通常陷阱卡存在的場合，可以从对手的墓地选1只怪兽除外。
断绝的落穴	对方把攻击力1500以下的怪兽召唤·反转召唤·特殊召唤时才能发动。那些攻击力1500以下的怪兽以里侧除外。
墓穴洞	手卡·墓地的怪兽或者除外的怪兽的效果由对方发动时才能发动。那个效果无效，给与对方2000伤害。
连锁空穴	对方连锁魔法·陷阱·怪兽的效果的发动把怪兽的效果发动时才能发动。那个效果无效。 那之后，对方可以从手卡·卡组选原本卡名和用这个效果无效的卡相同的1张卡除外。 没有除外的場合，自己可以把对方手卡随机选1张除外。

还有这位，要单独拿出来展示。



- 霍尔提亚之虫惑魔

这个卡名的①②效果1回合只能有1次使用其中任意1个。

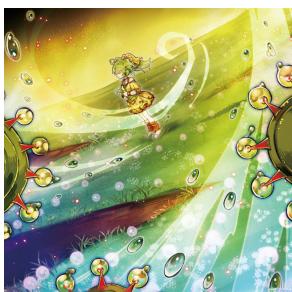
这张卡也能从手牌舍弃1张通常陷阱卡来在盖放的回合发动。

①：这张卡发动后变为通常怪兽（植物族·地·4星·攻400/守2400）以守备表示特殊召唤到怪兽区（不当作陷阱卡使用）。

②：可以将墓地的这张卡除外，以自己的墓地的1只「虫惑魔」怪兽为对象发动。将那只怪兽特殊召唤。

- 卡名包含洞字段，作为怪兽算作虫惑魔怪兽。
- 会受到落穴陷阱卡的影响。
- 墓效可苏生高link值虫妹。

1.1.5 魔法卡



- 虫惑之园

这个卡名的③效果1回合只能使用1次。

①：自己在通常召唤外可以追加仅1次，在自己的主要阶段召唤1只「虫惑魔」怪兽。

②：只要这张卡在场地区存在，自己的昆虫族、植物族怪兽就1回合各仅1次不会被战斗破坏。

③：可以将自己场上的1只怪兽除外发动。从自己的手牌或墓地选1只「虫惑魔」怪兽特殊召唤。

- 追加通招和类似效果没法叠加。
- 召唤的时候，可以选择先使用追加通招。
- 战破抗性对其他昆虫·植物族也有效，有时候容易被忽略，需要注意。
- ③效果可以把任意怪兽转化成虫妹，可以苏生高link值虫妹。



• 虫惑的引诱

这个卡名的①②效果1回合各能使用1次。

①：可以从手牌舍弃1只昆虫族或植物族的等级4怪兽或者1张通常陷阱卡发动。自己从卡组抽2张。

②：可以将墓地的这张卡除外，以除外中的自己的1只昆虫族或植物族的等级4怪兽或者1张通常陷阱卡为对象发动。使那张卡返回卡组最下面。

- 卡图很好看。

1.2 运作方式

虫惑魔卡组的整体运作是围绕塞拉展开的。无论是哪个回合，通过触发塞拉的效果增加场上的资源量都能带来不少收益。

虫惑魔的卡组结构相对比较简单。我们一般利用下级通招调度基础资源，做出塞拉后从牌组进行场值和阻抗的赚取。如果你要以后场进行beat，和对方换取资源，通常塞拉盖卡就已经可以开始运转；如果资源比较多，可以选择做出r4作为终端，或者利用昆虫/植物族的支援，扩大场面。在对方的回合，陷阱卡触发塞拉的效果也可以让你选择特招虫妹，来进行进一步干扰，也可以回转资源为下回合做准备。

在第一个回合，为了触发塞拉的特招效果，我们可以选择使用提亚、面甲等盖下就能发动，且可以转化成场值的通常陷阱卡。为了触发塞拉的盖卡效果，我们可以使用奇诺触发，也可以让塞拉特招落地后能发动效果的虫妹进一步赚取资源，或者借助场地进行二次通招来触发塞拉。

需要注意的是，触发塞拉的效果并不是必要的，尤其是特招效果，很多时候，强行触发塞拉的特招并不会帮助你获得额外的阻抗，反而会让灰/G等手坑趁虚而入，以至于血本无归。实战中需要考虑对手的对策以及对手坑的抗性、韧性等因素综合判断。同样，如果你的手卡有续航，或者你有自信在塞拉缺席的情况下拦住对面并继续压制，终场没有塞拉当然也是可以的。在后面的章节或许我们可以讨论这个问题。

1.3 常见构筑

首先叠甲：本人不倾向于某一种特定构筑，也不贬低任何一种思路，具体抉择交给各位判断。

本节中将简单列举部分比较常见的构筑，并给出大致思路。

1.3.1 展开向

展开向虫妹多半是外挂其他小轴，如下表所示。核心在于使用芳香炽天使-茉莉调度牌组的植物族怪兽，进而做出更多场面，刷取足以获胜的阻抗，做出强力终端。下表的挂轴可以只采用其中一个，也可以复合采用，作为一个展开向构筑。

展开偏向	基本思路
挂兽带六花	利用茉莉解放怪兽(通常是六花的花圈)特招兽带百合，终场有轩辕十四。解放花圈的话，还多个神树兽。
挂六花大轴	做出茉莉一转六花，用六花系统赚卡差，有白姬补点。
挂鳞茎自然兽	茉莉招鳞茎，1+4自然兽
玩圆神玩的	两个lv4做拉普拉斯拿圆武，圆武堆纳布拉，拉普拉斯自解招纳布拉，纳布拉招牌组径武/乘武 一套打完剩两个斩机lv4，拿一个超阶乘
挂希望龙皇	做场途中用两个lv4出我我我我魔术师，然后苏生墓地的r4，做超量龙皇。资源够的话也可以直接用场上两个r4做。

1.3.2 Beat向

Beat向虫妹多半是纯轴，也有投入如白银城等单卡的beat挂件，或者使用天狱之王等兼具功能性和高打点的打手。

根据阻抗类型可以分为手坑与红坑两个倾向，但事实上并没有特别明显的区分。偏向红坑的构筑会携带更多的系统外陷阱，包含一些高威力的去除陷阱，也会有神老头、贴纸等阻抗，根据环境变化可以投入不同的针对向红坑；携带更多手坑的构筑会投入不同种类的手坑，而在陷阱方面稍弱一些，以手坑和红坑的协防为主。

根据对局节奏，Beat向虫妹也可以分为快速、中速、慢速等构筑，此处的速度是以Beat偏向相对来说的，不是和展开向卡组进行比较。

走快速路线的Beat构筑斩杀能力较强，拦停对方一回合后，此后使用过程中积攒的资源直接打死对面。

中速Beat相对更为灵活，但一般来说斩杀能力相对稍弱，可以根据时机情况选择斩杀或者转入前置。

慢速Beat很多时候并不是以打点斩杀胜利，而是利用陷阱、封锁等进行持压制。

1.4 个人构筑

下图为本人自用的构筑，参加CTCG时的构筑与5月MC使用的构筑相同，均如下图所示。



总体思路算是手坑Beat，节奏偏中速，考虑到环境中的其他主流竞技卡组，我投入了相应的针对手坑。

1.5 常见起手

本节主要介绍虫惑魔卡组在先手时的常见起手，通常根据是否开提亚，是否side局讨论，可能的话，会加入对手坑的应对措施，由于是枚举性质的介绍，难免会有遗漏，见谅。本节中介绍的起手一般是二至三卡的起手，至于投入其他补点，以及手卡本身就有基诺、吉娜等补点的情形，请自行进行改进。

~~过程大同小异，基本上都是废话就是了。~~ 细节详解中主要会提供对某些手坑的应对和防备，仅供参考，至于复合手卡时需要进行怎样的战术选择，请参考后面的章节中的答疑和解说。

1.5.1 单兰卡

基本做法：

通招兰卡，检索基诺；兰卡变塞拉，琪诺效果落地，触发塞拉效果盖卡，盖卡过。

此种情况一般出现在手卡没有落穴的情形，或者塞拉吃灰就无法构成阻抗的情形；在side局的先手局，为了提防对手可能有的陨石而不开提亚有时也是正确的做法。

细节详解：

在这种情况下，塞拉盖卡一般是根据对方卡组类型和手头已有的陷阱决定的，后面的章节不再赘述。比如，如果已知对方通招吃盖即死，那显然是盖下无底；如果手头已经有自由时点去除，也可以考虑盖下墓穴洞、虫惑等效果康；如果你手头的陷阱足够稳固，也可以盖提亚，在对面的回合打开，以自由触发塞拉。

此时，如果兰卡通招落地检索前吃G，那就拿基诺，变完塞拉后盖卡过；如果检索完基诺后自由时点吃G，那就跟连锁让基诺特招，然后基诺变塞拉（对方抽一），盖卡后兰卡回弹，塞拉盖卡；当然，如果你手里有一张续航且自信没有塞拉也能拦住对面，并且非常不想让对方抽卡，那就不要变塞拉，直接盖卡过，甚至不拿基诺，拿蚊狮之类的续航盖卡过也是可以的。

1.5.2 单蚁狮

没啥好说的，通招检索变塞拉盖卡过，适用细节和上一节类似，好处是吃G妥协更稳定，你甚至可以不变塞拉（如果能保证续航）。

1.5.3 兰卡+陷阱卡

基本做法：

通招兰卡，检索基诺；兰卡变塞拉，琪诺效果落地，触发塞拉效果盖提亚。

提亚丢手卡陷阱特招，触发塞拉特招扇爷回盖墓地陷阱（如果丢的不是落穴或不想回收，那就随便出个别的一般可能出普蒂卡或蚊狮，用来配合提亚墓效）。

此后转进塞拉+3*lv4(含自肃)情形，若是beat构筑，则用提亚和扇爷叠芙蕾西亚，盖卡过。

对于展开构筑，此处多半是塞拉和扇爷出芳香炽天使-茉莉，提亚和琪诺出六花圣花圈，花圈拔素材拿扇爷，茉莉解放花圈调度牌组植物族（兽带、六花等），花圈还能再出个神树兽。

细节详解：

该做场流程吃陨石，陨石衍生物一般是4200/5000（数据我都背下来了）。这种情况下需要斟酌时机再苏生塞拉，因为存在对方直接陨石战破塞拉的可能性。同理，不苏生塞拉，改为苏生其他虫妹也是可选策略。

塞拉吃灰后，提亚和基诺好歹可以变个芙莉西亚，比蚊狮起动的版本稍好一些。

1.5.4 蚊狮+陷阱卡

基本做法：

通招蚊狮，检索提亚；蚊狮变塞拉，盖提亚并打开，丢陷阱卡；触发塞拉效果特招扇爷，扇爷回收墓地落穴，触发塞拉盖卡，变R4过。

细节详解：

有关R4的选择可以根据个人喜好和手卡质量判断。如果G1不知道对面是什么卡组，可以考虑做小偷；如果知道对方是依赖墓地的卡组，可以出下水道；如果知道对方无法处理41，那就叠个41开摆；如果想调度落穴并保护塞拉，可以出芙莉西亚，这里需要综合判断。

此流程中塞拉吃灰大亏，这种情况下建议把提亚也变成塞拉，然后盖卡过，好歹有个墓效苏生；同样，提亚打开吃了G也是巨亏无比，盖卡之前最好权衡一下。

1.5.5 普蒂卡+扇爷/兰卡

基本做法：

通招普蒂卡，检索场地；普蒂卡变塞拉，追加通招扇爷/兰卡，苏生普蒂卡/检索琪诺；塞拉盖落穴，再出一个R4过。

如果是用兰卡，那么会进入自肃，一般最后出芙莉西亚；如果是用扇爷，那么可以参考1.5.4节中的讨论，不过由于此处没有陷阱素材，因此一般不会出小偷。

1.5.6 场地+兰卡

基本做法：

开场地，通招兰卡，兰卡拿扇爷，后续同上。

细节详解：

如果兰卡落地吃G就拿蚁狮，变塞拉（对方抽一），追加通招蚁狮刷落穴，手卡陷阱较少时也可以这么做；如果检索到扇爷后再吃的G，那就根据手卡续航情况看看能不能通招别的虫妹，然后变塞拉，用兰卡效果回弹盖卡刷坑。

1.5.7 普蒂卡+蚁狮

基本做法：

通招普蒂卡拿场地，变塞拉；通招蚁狮检索陷阱，塞拉盖陷阱。

此时若想进一步做场，可以塞拉盖提亚，开提亚丢落穴，塞拉特招扇爷回盖，后续同1.5.3节的塞拉+3*lv4情形，若是做R4，则可以参考1.5.4节中的讨论。

细节详解：

普蒂卡落地不吃G也可能对方留着等提亚起动在丢，这里需要谨慎应对。

普蒂卡如果吃了锁鸟，这里需要根据手卡剩余续航决定是否要触发塞拉盖卡效果，但此时想到亏手，不到万不得已不建议使用。一般是通招蚁狮变塞拉，场地除外塞拉特招墓地蚁狮，塞拉盖卡。如果想继续做场可以塞拉盖提亚，回归到上面讨论的状况，但是此展开链条对手坑抗性较差。

1.5.8 普蒂卡+基诺

基本做法：

通招普蒂卡拿场地，变塞拉；基诺特招落地，触发塞拉盖卡；场地除外塞拉苏生普蒂卡，普蒂卡+基诺变希托丽丝，希托丽丝检索扇爷或蚁狮。

如果检索扇爷，则希托丽丝变塞拉，追加通招扇爷苏生基诺，叠芙莉西亚；如果检索蚁狮，则通招蚁狮检索落穴，蚁狮变塞拉。

细节详解：

如果出塞拉前就吃G，基诺未必要跳下来，普蒂卡可以直接变塞拉盖卡过。如果吃塞拉后跳基诺时吃G，后续操作就不进行了，直接盖卡过。这里最伤的点是场地吃幽鬼兔或屋敷，还有希托丽丝吃灰，考虑到上述风险，也可以直接停留在塞拉基诺盖卡的场面结束。

1.5.9 普蒂卡+扇爷/兰卡+陷阱卡

基本做法：

在1.5.5节的基础上，让塞拉盖提亚，然后开提亚，塞拉特招，转入塞拉+4*lv4情形。

首先，此情形下可以适用1.5.3节中塞拉+3*lv4的展开向情形，只是终端可能会有一点小差别，此处不做过多深入展开。

其次，如果是采用兰卡的情形，由于存在自肃，因此需要根据手坑抗性进行分类讨论。一种比较贪的做法是，首先做小偷/下水道，然后再基诺落下，做出芙莉西亚，终场是塞拉和两个R4；如果是扇爷的情形，则不会有该问题，先用扇爷和普蒂卡做出芙莉西亚，再做第二个R4即可。

采用扇爷的情形与场地+兰卡+陷阱卡起动基本等价，暂不赘述。

1.5.10 其他

主要是一些手卡有额外补点，或者提亚、琪诺上手的情形。这些情况一般都可以回归到塞拉+(3~5)*lv4的情形。

而如果是塞拉+5*lv4的情形，一般会先出一个芙莉西亚，后面就是已知的情形。

需要注意的是，如果在触发塞拉前就能让基诺/二次通招和提亚开出，那么可以将他们放在同一个连锁上。举例而言，C1基诺，C2提亚，效果处理后，塞拉特招C1，盖卡C2，这样可以回避灰流丽；同时，如果对手有G，那么一般是C1基诺后对方C2丢G，那么提亚就不要开，直接基诺落下盖卡过。

1.5.11 一些比较糟糕的起手

- 普蒂卡*2+场地

这种起手过于抽象，而且我昨天刚碰到一次，这里展开说一下。

首先要根据手卡情况决定要不要动，不做展开的情况下，开场地通招两次直接变41或者其他针对R4也是OK的。

当然，也有叠希托丽丝检索琪诺，然后当作单兰卡起动的情况。

- 手里全是怪兽

首先，如果没有普蒂卡、基诺这种增加场值的虫妹，基本上就只能通招、刷陷阱、变塞拉。

这种手卡没资格说妥协了，先活着吧，通招吃灰的话，不管招什么都一样。

不考虑对面给通招的灰泡，这里通招的优先级蚁狮大于兰卡，其他情况大差不差。

一些其他的比较糟糕的手卡，或者说比较脆弱的手卡，需要在实战中进行计算和权衡，我们暂且不在这个章节深入讨论。

二、单卡投入建议

前面的章节中，我们已经基本地介绍过虫惑魔的单卡，并给出了一些可能会被采用的方向。在这一节，我将给出单卡的投入建议，帮助你能够构筑自己的虫惑魔卡组。

当然，投入建议视卡组类型而定，如果你的卡组倾向与我此处列举的不同，请不要完全照搬。

2.1 虫惑魔

以下投入均在主卡。

卡名	投入量	注
阿特拉之虫惑魔	0	效果非常理想，但终场一般不出场。 很难直接调度，且通招不赚卡，手发落穴相当诱人，但实用价值不是很高。 如果想要投入，需要特化构筑。
特莱恩之虫惑魔	3	检索陷阱的起动点，必下满。
卡祖拉之虫惑魔	0	曾经非常好用，现在基本上已经没有发挥空间。 有些特殊构筑会投入，作为塞拉第一个招出来的怪当续航。 现在的环境里基本没有发挥空间，有的构筑会把它作为塞拉第一个招出的怪，本文暂不展开讨论。
蒂奥之虫惑魔	2-3	由于其卡名日文发音的缘故，再加上其效果确实很屌，不少玩家将该怪兽称为屌之虫惑魔。 ^[1] 可以在不入自肃的情况下扩大场值，也可以回收落穴的优质单卡，但复数上手血压拉满。 下二和下三各有解释，此卡于T1无场地的情况下抽上手很痛苦，但作为优质续航点可以考虑多下一些。 也有构筑选择只下一张 ^[3] ，那样的话单纯作为combo组件使用。
兰卡之虫惑魔	3	检索虫妹的起动点，必下满。
莉塞之虫惑魔	0	应用面较狭窄，某些有大量落穴的构筑，或反复刷狡猾的构筑可能会考虑，本文暂不展开讨论。
吉娜之虫惑魔	0-1	无自肃特招点，但是亏一卡，墓效几乎没有发挥余地，根据个人爱好选择。
普蒂卡之虫惑魔	2-3	场地检索点，但复数上手、与场地一起上手的情况下会让人血压飙升。 用塞拉、提亚或场地特招出来也是优质去除点。 带三以确保上手，同时可以防止塞拉中后期无法从牌组特招普蒂卡的尴尬，但更容易复数上手，请自行权衡。
基诺之虫惑魔	1-2	自肃特招点，二速手卡特招，可以保护盖卡，可以触发塞拉。 自肃使其无法广泛地用于很多做场过程中，拿来出R4也有很多限制，但是作为特招点仍旧好用。 同样是复数上手让人觉得血压很大的卡，不建议拉满。 “我都通招基诺了你知道我有多惨吧。”
芙莉西亚之虫惑魔	1	能给其他虫惑魔提供强力抗性，美中不足的是不能互保。 效果没有卡名一回合一次，但现今虫妹构筑中落穴量不宜过高，因此几乎没有复数出场的需求。
阿洛美勒丝之虫惑魔	0-1	曾经的最大用处是出四素材高达。 存在着三素材二姐苏生普蒂卡飞踢后，使用二姐效果牛头人的combo，但是实际应用面并不是很大。 有的构筑中使用二姐刷打点，也可以做昆虫族支援，很多时候斩杀的时候才会登场。

卡名	投入量	注
希托丽丝之虫惑魔	1-2	高质量单卡，检索和吸素材都好用，吸素材种族抗性在面对某些卡组时有起效。 配合普蒂卡可以白嫖对面的怪兽，甚至可以和塞拉效果自排连锁躲灰。
塞拉之虫惑魔	2-3	一众link-1中也算是比较强的单卡了，必下。投入二是因为有的卡组额外比较紧张，用塞拉腾空间。
库拉莉亚之虫惑魔	0-1	小白兔的效果速度较慢，一开始并不能累积足够的优势，在中盘才开始发挥作用。
阿蒂普斯之虫惑魔	0-2	全场加攻为虫妹提供斩杀点，通常下一；如果要下二，多半携带骑甲虫·武装犄角兵进行link值赚取。 部分慢速构筑中不投入，也是可选思路。
霍尔提亚之虫惑魔	2-3	可以用于自由触发塞拉。二效果可以墓地苏生，出普蒂卡或蚁狮都可以构成干扰。 唯一缺点是一回合只能两个效果二选一使用。 有一些构筑 ^[4] 会倾向于更多的系统外红坑，并不依赖于提亚的触发，因此只下一，这也是一种可以参考的思路。

2.2 本家魔法

以下投入均在主卡。

卡名	投入量	注
虫惑之园	1-2	复数上手令人血压飙升的组件之一，但场地加上复数虫妹的威力确实诱人。 中后期拥有将任何怪兽转入虫妹的能力，很多时候可以还是很有帮助的。
虫惑的引诱	0	这玩意真的是本家吗？几乎没有任何作用，吃灰亏二手，巨伤无比。

2.3 落穴

以下投入均在主卡，部分用不上的落穴暂不提及。

卡名	投入量	注
狡猾的落穴	0-1	威力很大，可以借助芙莉西亚在自由时点构成威胁。但条件极度苛刻，需要对有一定驾驭能力，不推荐新手带。
无底的落穴	1-2	好用的经典老卡。需要注意的是，被无底盖过去的怪兽虽然不能自行翻开，但是可以用卡的效果（如地中）翻开。 一张无底下去，手卡差一点的俱舍已经喘不过气了。
奈落的落穴	0-1	经典的去除点，优先级和虫惑相当。鉴于攻击力限制，很多时候使用面受限，需要根据环境斟酌。 可以拿来炸炸阿不思就是了。
虫惑的落穴	0-1	好歹是个康，缺点在于会被自排连锁躲掉。
时空的落穴	0-1	回弹非常诱人，但大部分时候还是一换一。除非环境里灵摆横行，不然可以被其他去除点平替。
绝缘的落穴	0	略显鸡肋。
电网的落穴	0	根据环境调整，当前环境下感觉一般。
炼狱的落穴	0	无效并破坏可以处理抗性怪和落地效果，但是攻击力限制使其应用面受限，不妨考虑其他去除。
狂惑的落穴	0-1	自由时点去除，特招条件还是比较容易触发的，但只能点攻击力2000以上的怪兽，想带的话可以带一张。 破坏之后直接刨坟可以规避遗言。
断绝的落穴	0-1	类似于奈落，同样因为攻击力限制适用面不广。
墓穴洞	1-2	优质康，能应对手卡、墓地、除外的效果处理，效果伤害也能在战斗中压血线。 在手坑、墓效泛滥的环境里很有用。
连锁空穴	0-1	效果看起来很美好，但是实战中开出来的情况不多，投入优先级比奈落、虫惑、时空等稍低一些。

三、常见问题答疑

四、对局策略及录像解说

详见彼岸之风(Bilibili ID：彼岸吃风Official)的相关视频。

五、参考文献

- [1] [游戏王:虫惑魔卡组 - 萌娘百科 万物皆可萌的百科全书 \(moegirl.org.cn\)](#)
- [2] [游戏王在线卡片查询 - 我们的OCG - 游戏王卡片查询 在线版网页卡查 - OurOcg - OCG卡牌 | 卡片资料 | 卡片查询](#)
- [3] [ocg中速型虫惑魔随笔（一） - 哔哩哔哩 \(bilibili.com\)](#)
- [4]