

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素材扣除，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（类似于森蚺堆命融不吃灰）。
- “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有了一只）。



- 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/昆虫族/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
----	----

卡名	效果
狡猾的落穴	自己墓地没有陷阱卡存在的场合，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」通常陷阱卡存在的场合，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。 没有除外的场合，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

展开偏向 基本思路

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，或者使用天堂之王等兼具功能性和高打点的手。

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。

查卡器搜“彼岸之风”可获取同步更新的MC构筑。

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。

其实本节中提及的大部分起手，如果能达成的话基本都是非常理想的情况；正常情形下，我们应该多学习一些不那么理想的起手。

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，拿蚁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蚁狮，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茉莉西亚，比蚁狮起动的版本稍好一些。

1.5.4 蚁狮+陷阱卡

基本做法：

通招蚁狮，检索提亚；蚁狮变塞拉，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+扁爷/兰卡

基本做法：

通招普蒂卡，检索场地；普蒂卡变塞拉，追加通招扁爷/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；如果是用扁爷，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，兰卡拿扁爷，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；如果检索到扁爷后再吃的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，塞拉特招扁爷回盖，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，希托丽丝检索扁爷或蚁狮。

如果检索扁爷，则希托丽丝变塞拉，追加通招扁爷苏生基诺，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，这种情况下塞拉第一次盖卡可以盖一张提亚，此时开出提亚后可以做一个芙莉西亚。

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+屌爷/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；如果是屌爷的情形，则不会有该问题，先用屌爷和普蒂卡做出芙莉西亚，再做第二个R4即可。

采用屌爷的情形与场地+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

可能这个情况才是最多的，场地和普蒂卡双双上手、不得不通招屌爷或琪诺做初动、提亚无卡可丢或无法回收，这样的起手屡见不鲜。对于新手来说，首先需要从1.5.1~1.5.10节中的情况选择一种（当然，当你的手卡比较糟糕时，可能不符合上述任何一种情况）。在这里，我建议先根据实际情况进行分类讨论。并讨论每种起手方式的步骤数、吃坑后果、终场，根据各自的代价进行选择。

下面给出一小部分案例。

- 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。

~~什么？你说你不竞技？那爱带啥带啥，开心最重要。~~

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。

卡名	投入量	注
普蒂卡之虫惑魔	2-3	<p>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。</p> <p>用塞拉、提亚或场地特招出来也是优质去除点。</p> <p>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。</p>
基诺之虫惑魔	1-2	<p>自肃特招点，二速手卡特招，可以保护盖卡，可以触发塞拉。</p> <p>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。</p> <p>同样是复数上手让人觉得血压很大的卡，不建议拉满。</p> <p>“我都通招基诺了你知道我有多惨吧。”</p>
芙莉西亚之虫惑魔	1	<p>能给其他虫惑魔提供强力抗性，美中不足的是不能互保。</p> <p>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。</p>
阿洛美勒丝之虫惑魔	0-1	<p>曾经的最大用处是出四素材高达。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>
希托丽丝之虫惑魔	1-2	<p>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。</p> <p>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。</p>
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	<p>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。</p> <p>部分慢速构筑中不投入，也是可选思路。</p>
霍尔提亚之虫惑魔	2-3	<p>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。</p> <p>唯一缺点是一回合只能两个效果二选一使用。</p> <p>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。</p>

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。

卡名	投入量	注
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。

2.4 额外单卡

考虑到系统外的额外卡基本上都是下一或者不下，此处直接用投入与否进行讨论。需要注意的是，投入时需要注意卡组本身的构筑合理性，根据构筑的逻辑，选择一套最合适的自治系统才是最重要的。

首先是常见的超量：

卡名	投入	注
天霆号 阿宙斯	建议投入	简单粗暴的掀桌效果。 展开向虫妹考虑到额外空间，有的是不投入高达的。
No.41 泥睡魔兽 睡梦貘	建议投入	很多时候41的封锁都能帮虫妹获得先机，如对阵烙印、纯爱等卡组的时候，对方要处理41是很困难的。 并且，塞拉本身可以在41适用的情况下配合提亚反复刷取场值，并利用安全龙、地蛛、访问进行斩杀。 通常41登场后，你可以一路刷资源，直到足以斩杀对手为止。 但，需要注意的是，展开向的虫妹可以不带41，以腾出卡位给展开组件。
时潜怪盗 盘面重 造者	几乎必带	小偷在虫妹的卡组中几乎是必带的，因为提亚可以保证小偷一定有一个陷阱素材。 而拥有陷阱素材的小偷可以进行一次不取对象的弹回卡组顶端，这意味着你可以用他去除具有抗性的怪兽。 在G1的第一回合，小偷可以用来获取对方的卡组信息，在各种战斗中都具有很高价值。 也有部分提亚投入量较少的构筑 ^[4] ，这种情况下小偷未必能有机会调度，届时请斟酌利害关系投入。
深渊的潜行者	建议投入	下水道也是经典R4终端，作为墓地封锁，在这个环境下有很多发挥空间。
励辉士 入魔蝇王	建议投入	开出来就是全场掀桌，配合高达还能形成后续压制。 展开向虫妹一般不带这个，beat向基本都会带。
十二兽 猪弓&狗 环	可以投 入	高达驾驶员，额外比较宽松的话可以考虑投入这些，现在见得比较少。
龙卷龙	可以投 入	开出来是两张旋风，拿来打白银城、神碑这种后场卡组比较好用，投入取决于环境中的整体适用性。
光龙王@火灵天 星	可以投 入	曾经是虫妹额外的常客，有一次不取对象炸卡，还能代破，不过现在基本不怎么出场。
No.39 希望皇霍 普·翻倍	不建议 投入	这个一般是出一万皇的，个人并不是很建议用。 一个原因是主卡废件，另一个原因在于能被一万皇偷鸡的对手现在比较少，这东西除了高攻只是白板而已。
闪光No.39 希望皇 霍普·电光 皇	可以投 入	5000攻打点可以用来处理很多战阶起效或者有高打点的对手，但是怪兽本身没有抗性，因此比较难用。
块斩机 拉普拉斯	可以投 入	三个点直接硬出黑三叉，拿来不取对象解场也是可以考虑的，这种就是不挂圆神单走黑三叉解场。

卡名	投入	注
神羊树 植物羊魔	不建议投入	基本没啥用，资源回转实在太慢。有的构筑用来拉手里的地结界像，图一乐就行，别当真拿来竞技。
No.101 寂静荣誉 方舟骑士	可以投入	具有一次非破坏性去除，该去除不视为从场上离开。 可以解决如纯爱、闪刀、冰剑龙等对场上离开有诱发的对手。 本身具有战斗和效果的代破，可以用来强开高达；优先级和光龙王持平，额外有空闲可以考虑。

然后是连接怪兽：

卡名	投入	注
崔嵬之地灵使 奥丝	建议投入	地灵使用来苏生对面墓地的G和芬里尔都是很好的选择，可以用来增加场值。 作为魔法使族可以给虫妹吃下千查之后提供腾挪余地，当然，也因为是魔法使族，导致她受到基诺自肃限制。
安全龙	可以投入	beat向虫妹会投入，简单粗暴的一次去除，这东西出完一般也就直接变成地蛛了。
梦幻崩影 凤凰	可以投入	可以拿来互link保塞拉，也是一个主动后场去除点，用来对付后场卡组很有作用，需要根据卡位斟酌。
访问码语者	建议投入	用来斩杀和去除都很好用，问题在于大部分时候墓地只有地属性，好一点的墓地还有光属性，基本1~2炸。
刺刀枪管龙	可以投入	同样用来斩杀，一般和访问二选一，在我心目中优先级没有那么高就是了。
骑甲虫 武装犄 角兵	可以投入	基本上和刺刀、访问互斥。 投入骑甲虫的构筑一般双地蛛，斩杀线巨高无比，而且是自肃内斩杀，拥有不错的强度。 两个昆虫族的出场条件，有的时候会被卡住，和访问各有好处。
IP伪装舞会莱 娜	不建议投入	现在的环境里给IP用处不是很大，拿来出终端威力略显不足，倒也有用IP的构筑拿来出神弓就是了。
双弯之骑士 阿 斯特拉姆	不建议投入	理由同上，IP双弯拿来抗珠可能有点用，现在有些一般。
闭锁世界的冥 神	可以投入	让虫妹有处理全抗的能力的卡。现在的虫妹特招点并不是很缺，能回转的动的话出一个冥神其实是可以的。 倒是有很多时候单一个冥神也不是很够压制对面，可能还得陷阱来配合才行。
星杯战士 宁吉 尔苏	可以投入	不取对象送墓解场，缺点是需要自损发动，如果对抗性怪兽的去除较少可以考虑投入。 考虑到提亚让小偷的应用变得简单，这张卡或许并不会作为首选。

卡名	投入	注
神树兽许铂里		
冬		
芳香炽天使 茉莉	构筑依赖	展开向虫妹基本上必带这套，放一起说了，投入前要想好茉莉拉谁。 也有不用神树兽，用六花圣 花簪剑菊和孤火花进行攀场值的思路，需要谨慎斟酌。
六花圣 力量女		
神花圈		

一些同调轴的额外因为投入较少或基本没有投入相关的问题，此处暂时不继续讨论。

2.5 手坑

众所周知，手坑是后手玩游戏王的入场券，对于虫妹来说，后手突破能力的羸弱一直是一个难题。在我使用的构筑中，投入了较少量的解场物与大量的手坑，核心思想是在对手做出最大场之前就阻止他。本节主要介绍当今环境中派的上用场的手坑，并为投入提供建议。

需要注意的是，下面提到的手坑基本都有使用空间，因此我将给出他们能够应对的卡组，读者可以根据自己身处的环境进行自行选择。

展开向虫妹的卡位通常比较少，一般可能就3灰3G2锁，别的零碎手坑一般不怎么带。

卡名	投入	注
灰流丽	3	泛用手坑拉满就完事了。 有的构筑为了压缩主卡可能投入二，不建议新手这么做。
增殖的G	3	泛用手坑拉满就完事了，当然有的卡组不怎么吃G的，side局换下去。哦，打旅鸟别下（废话）。
小丑与锁鸟	2	投入三感觉太多，会挤占卡位，下一可能无法保证上手，一般来说还是带二。 可以压制地地地、纯爱、龙拳、俱舍、珠泪、旅鸟、魔术师这种检索手数多的卡组。 像斩机、VS这种不能说不吃，但是影响一般。 烙印和R-ACE这种吃个锁鸟基本不痛不痒。
幽鬼兔	最多1	这玩意要说有没有用肯定是有用的，但是不建议多下，有的卡组很怕这个（比如虫妹），有的卡组基本不受影响。 拿来炸超重神童、炸削手龙、炸转码语者都是一把好手，打纯爱可以用这个炸变身和永续。 打VS炸通招（没有换人的话），打龙拳炸场地和白枪管，打魔术师炸灵摆。 新环境下投入比较少，一些被幽鬼兔克制的对手现在环境中不怎么多见了。
屋敷童	1-2	一般投入一，主卡side皆可；在新环境中投入二也是可行的（不过需要注意手坑整体配比）。 除了防指名者外基本上用来对应：超阶乘、大欢迎、珠泪、地天使、赫烙、白烙、分离（等一众烙印单卡）。 换个角度来说，用不上的场合确实也很多，对虫妹来说可能未必要带。

卡名	投入	注
D.D乌鸦	1-2	下在主卡和side都可以，根据环境灵活调整吧。 主要用来对付烙印、斩机、纯爱、地地地、珠泪，刨掉对面墓地的关键卡。 可以用来刨事务回滚墓效的对象，事务回滚不处理。
深渊之兽	可以 1-2	一般放在side里，功能类似于乌鸦，下一就带德鲁伊，下二的话就再来一张玛格。 比起乌鸦好处是不吃墓指，并且打点高，而且被康了不破坏可以下回合再来。 坏处也很明显，只吃光暗怪兽限制较大，不能打地地地和纯爱，刨不掉魔陷。
原始生命态 尼比鲁	可以 投入	这东西主卡最多下一，放side估计最多二，但是现今环境用处不大。 拿来打展开卡组可以丢丢陨石，不过放主卡稳定性太差了，并且上手脑溢血，建议根据个人喜好投入。
朔夜时雨	不推 荐	对虫妹来说带这东西还是有点勉强了，一般卡位没啥空间留给它。
效果遮蒙者	不推 荐	限制略大，对虫妹来说还是需要保证一定主轴上手的，下多了卡自己，一般卡位没啥空间留给它。
次元吸引者	2	主卡和side根据环境调整，一卡可以直接将后手变成先手。 甚至你先手也可以丢这个，不怕大宇宙人的很多卡组会被无底单刷。 被大宇宙人爆杀的卡组包括但不限于：斩机、纯爱、烙印、龙拳、珠泪、地地地、超重、电脑堺、魔术师等等。 缺点也很明显，启动条件限制较大，需要根据卡组实际情况判断。
古遗物 圣枪	2-3	这东西一般放在side中，拿来防防颤颤和宇宙旋风很好用，就是抽到用不出去的时候挺小丑的。 对付龙拳、俱舍、地地地也能用，打烙印可以缩小一下对面场面，不过用处没有前面几个那么大。 有的时候side局甚至可以和大宇宙人一起下，风险对冲了属于是。
浮游樱	-	视环境趋同性和额外空位酌情投入。
应战的G	0或2	极度依赖环境的单卡，对纯爱特攻。打很多卡组容易干瞪眼，基本上不考虑主卡。

2.6 系统外陷阱

首先是通常陷阱，系统外的通常陷阱基本上如果要投入的话都会投入两张，个别携带白银姬的构筑也会只投入一张（个人暂无尝试经验），需要注意的是，虫妹的卡位本身比较紧张，因此很多看起来很好用的卡不投入的理由可能仅仅是“没有那么好用”，或者“有更好用的卡”。

别再问我事务回滚好不好带了，问就是需要特殊构筑给他送到墓地去，这玩意虫妹带着不合适。

卡名	投入	注
无限泡影	必带	这玩意基本上大家都会带的，作为手坑也很好用，投入量根据卡位自行抉择，下二或者三都是可以的。

卡名	投入	注
现世离	建议投入	<p>现世离作为一张优秀的自发时点去除可以帮助虫妹做很多事情，场上的去除和墓地的刨坟都能在当前环境下起到作用。</p> <p>墓地的对象丢失时，场上的卡会继续送墓；场上的卡如果没有成功送墓，墓地的卡也不会盖放在场上。</p> <p>另外这张卡可以处理魔陷，像群雄、千查、技抽这种鬼东西也可以让他滚蛋。</p> <p>需要注意有卡名一回合一次。</p>
天龙雪狱	建议投入	<p>天龙雪狱比较吃环境，环境中同种族的卡组多的话用起来就很舒服，反之就基本没啥鬼用。</p> <p>现在的环境用起来其实还可以，有卡位的话可以排一个留给天龙雪狱，用来打打烙印、白银城、破械等等。</p> <p>需要注意有卡名一回合一次。</p>
强制脱出装置	可以投入	<p>强制中出装置，这玩意怎么说呢，要说有用肯定是有用，但威力一般，很多时候现世离就搞定了。</p> <p>考虑到虫妹的卡位比较紧张，带这东西需要确保你能够有配合。有的构筑带监狱之王，强脱点监狱之王可以直接跳下来打两下。</p>
激流葬	可以投入	简单粗暴的清场效果，威力上来说其实是好用的，但结合环境没什么机会出场（还有一部分原因是卡位比较紧）。
教导的惩罚	基本不带	这个已经算是时代的眼泪了，目前的虫妹吃额外自肃会导致场上资源难以利用，要投入可能需要专门特化构筑。
警告点	基本不带	也是时代的眼泪，现在留给虫妹投入的空间并不多，有空位可能留给其他陷阱卡会好一点。
迷途风	基本不带	同上，迷途风虽然是永久无效，但现今环境下和泡影基本上区别不大，不怎么好用就是了。
蛊惑谋陷	基本不带	基本上没有虫妹会带，单卡力量虽然很诱人，但要使用的代价还是太大了。要想用蛊惑估计需要专门特化构筑。
颉颃胜负	建议side	这个基本虫妹都会带，有的构筑会颉颃入主，视手坑投入量自行决定，如果觉得拦不住对面，而且真的不怕上手的话就入主吧。
PK 布面甲	最多1	补点，有的构筑会带二提亚，然后带一张布面甲，现在见得比较少，不建议新手这么带。
次元障壁	2-3	根据环境决定主卡还是side，只要环境里有link以外的卡组都吃这东西，对虫妹来说基本是必下的。
同契魔术	0或2	号称是对link版的次元障壁，但实际用起来不甚理想，环境中链接卡组占多的时候没准能带，但是应用场景实在受限。
异次元竞技场	环境针对	取决于地地地、珠泪这种依赖墓地怪兽的卡组在环境中的分布投入。
红莲之指名者	可以投入	一般在side里，投入量一般是二到三，至于是否投入见仁见智，用好了是威力巨大的先手卡，读取对手手卡是非常诱人的。

卡名	投入	注
心灵崩坏	可以投入	一般在side里，投入量一般是二，好处是可以一次性崩掉对手手里的所有同名卡，不归还，坏处是不能看手卡。 可以在对面宣言进战阶的时候开，崩掉对面手里的所有颤颤，也可以跟着检索宣言。

永续陷阱方面，一般只有**魔封的芳香**是虫妹经常考虑的，通常魔封可以出现在主卡或者side中，取决于环境；而虫妹本家虽然兼容**御前试合**，但是这东西有时候会卡自己终端，如果环境中真的有很多被这东西卡死的对手（如斩机），可以投入，甚至入主都是没问题的。其余的永续陷阱一般都是环境针对物（如灵魂抽取等），需要注意的是，由于其他封锁类永续陷阱对虫妹自己也会有较大影响，所以基本上不怎么考虑。

以下还有一些常用的永续陷阱，它们可能在现在的环境中不怎么登场，但是在未来的环境中或许会有作用：

- **灵魂抽取**：封墓地和除外的怪效
- **吸入闪光的魔镜**：比魂抽更猛一点的封锁，针对光属性为主体的对手（比如龙辉巧）
- **吸入黑暗的魔镜**：同上，用来针对暗属性为主体的对手（我听说MD里抗珠可以用这个玩意）
- **长眠不醒的噩梦**：用来处理场上的表侧表示魔陷，可以用来除灵摆（对付魔术师这种）

反击陷阱基本上就考虑神宣和神通，通常神宣2~3，而神通一般2，但是这两者都不是必要的。我在我自己的构筑中主卡投入了3神宣，用来防颤颤、拉闸、也可以直接康对面通招，如果主卡不想太庞大，可以考虑放在side里。

神宣在side的作用基本上和红指持平，但各有优点，一般来说，如果你的卡组里有更多陷阱卡，我建议优先神宣，因为可以防拉闸；神通作为高贵的反击陷阱可以无效掉对手的康，在后手的情形下也可以用于复数盖卡，在T3配合去除陷阱进行突破，先手也有不小的威力。

除去上述提到的神宣，还有以下反击陷阱没准哪天也能用上（总体来说，投入优先级可能不如上述两个，更吃环境）：

- **神之警告**：和神通比起来缺点是不能当通用怪效康，但是可以拿来康包含特招的效果，对魔陷也能康。
- **魔宫的贿赂**：专门对魔陷的反击，比较极端。抽卡可以配合锁鸟。
- **龙皇的波动**：有很多人问所以我就提一嘴，个人认为是低配神通，只能康场上的；控怪反而是次要的，比较理想可能拿来牛个鲜花之类的，不是很推荐。

遗憾的是虫妹卡位太紧了，这些好玩意我本来都想带，请根据主卡数量进行判断，如果什么都投入而增加卡数很容易卡手。

总体来说，永续和反击需要根据卡位残余判断，一般来说投入是神宣/魔封优先级较高（主卡或side），其他的都需要根据卡位和环境判断。

2.7 系统外怪兽

本节主要介绍系统外的单卡怪兽，通常，它们会以较轻量的小轴的形式出现在构筑中，甚至只带那一张卡；与混轴不同，此种投入与虫妹主轴的调度关系不大，单纯用来撑场面或提供功能。

本节中提及的所有怪兽都是非必要投入的，本节只会提及它们的功能，一张都不带也可以是合适的选择，只要卡组逻辑自洽即可；它们的优先级基本上都大差不差，可能主卡几个打手的优先级在个人心目中更高一点。

首先是功能性单卡：

卡名	投入	注
迷宫城的白银姬	可以投入	主卡和side都可以投入的单卡，甚至可以视情况投入大欢迎。 主卡陷阱多样性较多的卡组中会投入白银姬，但请注意，此种投入会导致陷阱较臃肿。 作为单卡可以用来帮助虫妹打beat对局，单纯下在side也可以。 与神碑的对局中，白银姬可以用来调度现世离；与白银城的对局中，白银姬可以利用优先权转移卡对手的白银姬。
天堂之王	投入较少	在较慢速的构筑中可能出现，用来调度陷阱是不错的选择；在很多构筑中考虑到基诺的存在，基本上不投入。 打点高是大优势，配合强脱可以一回合打两拳。
俱舍怒威族芬里尔狼	0	尸体在说话。
冲浪检察官	投入较少	要下基本就是放在side，然后在side局用后场保护滑板，如果红坑质量较高可以考虑此卡。 拿来打旅鸟压制力很足。
恐龙摔跤手潘克拉辛角龙	可以投入	算是后手泛用卡，不过最近好像很多构筑都不带了；更常见是在side，有的时候可以用地灵使检索，想带可以带。
俱利伽罗天童/坏兽	可以投入	各有优势区间，用来针对纯爱、俱舍等特定卡组很好用，用来解鲜花这种终端也未尝不可。 但问题在于天童得先骗招、坏兽只吃一个未必能处理干净，需要根据竞技环境自行判断。
陷溺追蜂族	不推荐	挤占卡位的同时不能稳定提供阻抗，带这玩意不如多带两张大威力陷阱。

然后是展开辅助件，鉴于本人对废件病态一般的仇恨和恐惧，能导致废件上手风险的辅助件我是不推荐带的（从心情上来说），此处考虑到构筑指引做的推荐。需要注意的是，以下单卡在beat向虫妹里几乎不会出现，推荐程度仅在展开向构筑中提及。

甚至展开向构筑也有一个都不带的情况，属于想带可以带，但都不是必要的。

卡名	投入	注
并行超越龙	0或2	复数上手就血压拉满的补点，被连锁丢G同样也是痛不欲生，但是能极便利的做出R4（不考虑对手的灰、泡）。
幸魂	最多1	直球补点，最大优点是不吃G，但就这一张不吃G有啥用啊。
六花的白姬	0~2	单下这玩意补点的话，还不如幸魂；不过好处是可以配合茉莉花圈轴终场的雪花莲做个怪康，实战中用的很少。
猫玉米	最多1	上手直接变残废。一般是用茉莉拉出来检索本家场地，有的时候视情况甚至检索王谷，作用硬要说是有，但威力欠佳。

卡名	投入	注
成长的鳞茎	投入较少	有的构筑会投入鳞茎拿来补点，出自然兽或者攀link值，但是很多时候调度比较困难。
森与觉醒的春化精	投入较少	大部分情形下拿来纯配合鳞茎的，吃坑容易暴毙，但是威力确实还行，目前的构筑一般不怎么带。
秘旋谍 花花公子	不推荐	很久以前可能还有点用，看看卡组还能炸后场，现在这威力太弱，没有必要投入。
未界域的天蛾人	没屁用	甚至不如花花公子。

2.8 解场对策卡

其实前面的章节中提及的很多卡都在该章范畴中，此处主要补充。

三战：

有关投入**三战之号**和**三战之才**的构筑可以参考 **[3]**的工作，N佬的构筑投入了这些单卡。

个人的构筑中不带，但是在前段时间尝试了一下，除去部分情况卡在手里一百年用不掉，大部分时候还是很有用的；需要注意的是，如果带先手三战之号，你可能需要红指这种盖下去能按死对面一回合的通常陷阱。

雷击、羽毛扫：

羽毛扫和雷击视情况投入，一般来说，羽毛扫是必带的（入主或side皆可），而雷击（或黑洞）则根据需要针对的对手调整，如果副卡实在没有空间，可以放弃雷击。雷击打击的对手包括但不限于：烙印、VS、英雄……

冥王结界波、日全食之书：

这两张的投入需要你拥有较强的去除能力和斩杀能力，不然很可能效果发下去之后处理不掉对面的场面，以至于白白浪费。遗憾的是，虫妹似乎不具备这种能力，因此一般不会投入。

红色重唇：

那家伙有张非常可怕的卡。——

这东西对虫妹来说，呃，可能对面拿出来的概率高一点。我个人认为没必要带，即便环境里白银城实在多到一个的地步，这东西仍旧不推荐投入。

俱利伽罗天童：

前面的章节已经讲过，这里额外补充一句。天童确实是威力巨大的单卡，可以用来做解场，遗憾的是，对于虫妹来说，天童登场往往对面的阻抗也已经吃的七七八八，很难做出很有威力的场面，用来面对某些续航性能较好的对手可能没什么用（除非你直接抢死对面）。按照2023.07的环境来说，可能使用空间不大。

2.9 系统外魔法

除去前一节中提及的魔法卡，本节主要讨论其他可能可以投入构筑的魔法。

指名者：

墓指可以带，剑指没必要。墓指现在可以拿来指一些手坑，也能拿来对付很多需要墓地的对手（如白银城、珠泪、烙印等），当然后手基本上就没有什么用，有很多上位构筑不带墓指，这点见仁见智。

金谦壶：

可以考虑在主卡投入一张解决起手不够顺滑的问题，通常投入金谦的构筑会和三战一起带。

宇宙旋风：

side物，

三、常见问题答疑

1. 无底有时候会被卡时点（如陨石/塞壬等），如何判定落地时点？

落地时点就是“召唤·特殊召唤·反转召唤时”的时点，很多落穴是在这个时点响应的，后面以特殊召唤为例。但是，当特殊召唤成功时，如果要继续处理效果（如多段效果、连锁C2及以上），那么落地时点将会被错过。因为在落地时点这个瞬间，还需要继续处理其他的效果，因此会出现卡时点的情况。

问题中的陨石、塞壬都是属于特殊召唤之后还要做别的事情（陨石是生token、塞壬是堆墓），因此错过了落地时点，类似的还有龙渊、水舞蹈这种；同样，C2以上招出来的怪是没法用无底、奈落这种落地时点的卡处理的。

需要注意的是，陨石虽然不吃无底，但是如果有奈落，且token攻击力大于1500的话，奈落是可以发动的，这种情形下，奈落只会破坏token。

此外，上文中提及的多段效果是指依次处理的情形，一般，文本中会有“那之后”的描述，比较具有区分度的例子是珠泪哀歌族 雷诺哈特的②效果，墓地特招和丢手卡是同时处理，因此不卡时点：

这张卡被效果送去墓地的场合才能发动。这张卡特殊召唤，从自己手卡选1张「壹世坏」卡送去墓地。
这个效果特殊召唤的这张卡从场上离开的场合除外。

2. 虫妹出新卡之后，在竞技中打的偏展开一些还是偏中速beat一些？

从统计的角度来说，目前为止我们观测到的上位虫妹构筑中，中速beat占据大多数。

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（挖坑待填），部分卡组对局思路可以参考 **[4]** 中的工作。

本节将给出一些许多牌手比较头疼的对局策略，相关视频会给出实战讲解。

4.1 贴纸碑

2023.07更新：神碑之泉限一了，这攻略基本上用不大上就是。

神碑的(贴纸)系统可太猛了，虫妹根本招架不住，新卡实装后，暴君的暴言更让手坑阻断对手的思路雪上加霜。

首先，为了战胜神碑，我们需要一些威力巨大的牌帮助我们去突破贴纸和速攻的压制；通常，主卡局我们未必会有这么多的大牌，而在side局，我们可以将它们统统投入（同时，主卡中很多的单卡是对神碑不起作用的，因此可以进行大替换），不论是先手side局还是后手side局，我们都可以用差不多的牌来打。

需要注意，和神碑的对局中先后手其实差别并不算特别大，因此，我们将分为主卡局和side局讨论。

首先是主卡局：

先手的场合，一般做出塞拉芙蕾西亚，如果没有自肃且能调度提亚，也建议做小偷。选择芙蕾西亚是为了保护塞拉，这个不取对象抗性比较关键；而选择小偷是为了规避胡基的前提下处理对面的贴纸/场地，缺点是被通招天岩户单杀，这种情况可能需要自备无底。这两者的各有优劣，取舍需要根据其他阻拦的质量判断，比如，如果墓地有一张特莱恩，那么出小偷可以让提亚进墓地，触发墓效以调度特莱恩炸后，而如果有办法调度现世离等其他去除，那么小偷的需求就没有那么迫切。有的牌手会携带龙卷龙，这种情况下，如果知道对方是神碑，出龙卷龙肯定是没问题的。~~主卡局怎么看出对面神碑的，读ID嘛？~~

后手的场合一般比较头大，主卡局你可能整个卡组都没有多少能突破和压制的手段，这种情形下，嘶……祈祷对面手卡质量差一点吧，如果你主卡有神宣可能会相对好打一点，抽的上现世离的话也会好不少，但是总体来说给他场地开出来还能转的动的话就很难搞，如果你有现世离、神宣、泡影这种能反制的措施，可以考虑不变塞拉，或者留一个琪诺/兰卡来保护后场，当然如果有天堂之王那就用吧。

换备牌思路：

首先side局不管先后手投入的卡基本上都是一样的，可能仅有一些微妙的区别。

首先需要明确：打神碑的side局先后手差别很小。

这些手坑可以有效干扰神碑：次元吸引者、灰流丽、屋敷童、幽鬼兔、古遗物-圣枪、D.D.乌鸦。

这些对策卡不论先后手都要带：白银姬、羽毛扫、魔封、颤颤、神宣、次元障壁、泡影、现世离。

这些卡对神碑收效甚微，建议踢掉：增殖的G、墓指、墓穴洞、奈落的落穴、天龙雪狱。

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](https://www.bilibili.com))

[4] 虫惑魔入门指南 - 哔哩哔哩 ([bilibili.com](https://www.bilibili.com))