{

"data": {

"Action ": " **Tribute Summon** ",

"card\_id": 4160316,

"location\_3": 1

"location\_5": 0

},

"message": "JSON received successfully!"

},

1. **Normal Summon（通常召唤）**
   * 以攻击表示将卡正面放置到场上的主要怪兽区域。
   * Action, Location, card\_id,
2. **Tribute Summon（祭品召唤）**
   * 以攻击表示将高等级怪兽正面放置到场上的主要怪兽区域，并将祭品送入墓地。
   * Action, Location1(), Location2, card\_id
3. **Special Summon（特殊召唤）（in attack position/defense position）**
   * 将卡正面以攻击表示或守备表示放置到场上的怪兽区域。
   * 包含Fusion Summon", "Synchro Summon", "XYZ Summon" ”link summon”
4. **Set（盖放）**
   * 将卡背面以守备表示放置到场上的主要怪兽区域，或将魔法/陷阱卡背面放置到魔法陷阱区域。
5. **Flip Summon（翻转召唤）**
   * 将场上背面守备表示的怪兽翻转为正面攻击表示。
6. **Reverse（翻转）**
   * 将场上背面守备表示的怪兽翻转为正面表示（包含攻击或守备），通常因攻击或效果触发。
7. **Discard（丢弃）**
   * 将手牌中的卡送入墓地。
8. **Banish（除外）**
   * 将卡从游戏中移除，放置到除外区域。
9. **Destroy（破坏）**
   * 将场上的卡送入墓地。
10. **Return to Hand（返回手牌）**

* 将场上的卡送回持有者的手牌。

1. **Return to Deck（返回卡组）**

* 将场上的卡送回持有者的卡组，通常需要洗牌。

1. **Mill（送墓）**

* 将卡组顶部的卡送入墓地。

1. **Draw（抽卡）**

* 从卡组顶部取一张卡加入手牌。

1. **Activate（发动）（magic/trap card）**

* 将卡从背面向上翻面或从手牌正面向上放置到魔法陷阱区域。

1. **Change position（to attack/defense position）**

将怪兽卡从攻击/守备表示转换成守备/攻击表示。

1. Send to/ move to

将特定对象移动到指定的区域。（如墓地）