

FOREST SHUFFLE

포레스트 셔플

참조 안내서

이 참조 안내서는 각 카드의 효과, 보너스, 점수 계산 방법을 상세히 설명합니다.

알프스

과

숲의 변두리

카드

는 각각

▲와

■ 기호로 표시되어 있습니다.

각 카드의 이름 옆 괄호 안에는 그 카드를 나무의 어디에 배치할 수 있는지(상하좌우 또는 나무인 경우 '나무'로 표기), 더미에 최대 몇 장까지 존재할 수 있는지, 카드의 비용은 몇 장인지가 나타나 있습니다.

효과나 보너스가 없는 카드에는 해당 항목의 설명이 생략되어 있습니다.

가시자두나무 (숲의 변두리 확장, 관목, 4장, 비용 2)

관목은 나무처럼 4면에 카드를 1장씩 놓을 수 있는 공간을 제공하지만, 나무로 간주하지 않으며 나무 기호 또한 없습니다. 따라서, 관목은 다음 카드들과 상호작용하지 않습니다: 플라타너스 단풍, 오색딱따구리, 참나무, 감보라어리호박벌, 이끼, 큰갓버섯, 꼬꼬리버섯, 붉은사슴, 다람쥐꼬리겨울잠쥐, 바위담비, 그물버섯, 유럽불개미, 야생딸기.

지속 효과: 이제부터 내 숲에 **■** 카드를 놓을 때마다, 내려놓은 **■** 카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 가시자두나무를 여러 장 놓았다면, 내 숲에 **■** 카드를 놓을 때마다 내 숲의 가시자두나무 수만큼 더미에서 카드를 뽑습니다.

보너스: 손에 든 **■** 카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다. 단, 이렇게 놓은 카드가 가시자두나무의 지속 효과를 발동할 수 있습니다.

점수: 가시자두나무는 점수를 제공하지 않습니다.

가시칠엽수 (기본 게임, 나무, 11장, 비용 1)

점수: 모든 가시칠엽수는 **■**로 점수를 계산합니다. 가시칠엽수 묶음이 1/2/3/4/5/6장일 때, 1/4/9/16/25/36점을 제공합니다. 가시칠엽수 묶음이 7장 이상이라면, 몇 장이든 항상 49점을 제공합니다. 가시칠엽수에 놓은 감보라어리호박벌은 가시칠엽수 묶음의 장수를 늘려줍니다(감보라어리호박벌 항목 참고).

예시: 내 숲에 가시칠엽수가 3장 있다면, 총 9점을 얻습니다.



각다귀 (숲의 변두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

효과: 손에 든 박쥐를 원하는 만큼 비용을 지불하지 않고 내 숲에 놓을 수 있습니다.

보너스: 각다귀의 비용을 지불한 뒤, 공터의 모든 박쥐 카드를 손으로 가져옵니다.

점수: 각다귀는 내 숲의 **■** 카드 1장당 1점을 제공합니다. 각다귀가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 각다귀 2장과 박쥐 4장이 있다면, 각다귀마다 4점이므로 총 8점을 얻습니다.



검독수리 (알프스 확장, 위쪽, 3장, 비용 1)

점수: 검독수리는 내 숲의 🐾 또는 🦉 카드 1장마다 1점을 제공합니다. 검독수리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 검독수리 2장과 발톱이 있는 동물 5장, 양서류 3장이 있다면, 검독수리마다 8점이므로 총 16점을 얻습니다.

검은큰집박쥐 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 베히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

* 🦇: 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 숲의 변두리 확장에서 새로운 박쥐가 1종류 추가됩니다. (유럽집박쥐)

예시: 내 숲에 검은큰집박쥐 2장, 베히슈타인박쥐 1장, 바바스텔박쥐 1장이 있다면, 박쥐마다 5점씩 총 20점을 얻습니다.

겐티아나 (알프스 확장, 아래쪽, 3장, 비용 0)

효과: 손에 든 🌸 카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 겐티아나는 내 숲의 🌸 카드 1장당 3점을 제공합니다. 겐티아나가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 겐티아나 2장과 나비 4장이 있다면, 겐티아나마다 $4 \times 3 = 12$ 점이므로 총 24점을 얻습니다.

고슴도치 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 1)

보너스: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 고슴도치는 내 숲의 🐻 카드 1장당 2점을 제공합니다. 고슴도치가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 고슴도치 2장과 나비 3장이 있다면, 고슴도치마다 $3 \times 2 = 6$ 점이므로 총 12점을 얻습니다.

공작나비 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6*/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* 🦋, 🦋: 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 각 확장에서 새로운 나비가 1종류씩 추가됩니다. (아폴로모시나비, 북방거꾸로여덟팔나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(둘산선나비, 공작나비, 번개오색나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(둘산선나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



관박쥐 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 베히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

*  ,  : 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 각 확장에서 새로운 박쥐가 1종류씩 추가됩니다. (검은큰집박쥐, 유럽집박쥐)

예시: 내 숲에 관박쥐 2장, 토끼박쥐 1장, 바바스텔박쥐 1장이 있다면, 박쥐마다 5점씩 총 20점을 얻습니다.

광대버섯 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

지속 효과: 이제부터 내 숲에  카드를 놓을 때마다, 내려놓은  카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 광대버섯을 2장 모두 놓았다면, 내 숲에  카드를 놓을 때마다 더미에서 카드를 2장 뽑습니다.

점수: 광대버섯은 점수를 제공하지 않습니다.

그물버섯 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

지속 효과: 이제부터 나무 위쪽에 카드를 놓을 때마다, 내려놓은 카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 그물버섯을 2장 모두 놓았다면, 나무 위쪽에 카드를 놓을 때마다 더미에서 카드를 2장까지 뽑습니다.

점수: 그물버섯은 점수를 제공하지 않습니다.

긴털족제비 (숲의 번두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 2)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행하며, 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 나무나 관목에 홀로 놓인 긴털족제비는 10점을 제공합니다. 긴털족제비가 놓인 나무나 관목에 다른 카드가 있다면, 긴털족제비는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 긴털족제비가 2장 있고 그중 1장이 나무에 홀로 놓였다면, 긴털족제비 1장으로만 10점을 얻습니다.

깜보라어리호박벌 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

효과: 점수를 얻거나 효과를 적용하기 위해 어떤 나무의 수를 세야 할 때, 깜보라어리호박벌을 놓은 나무는 그 나무가 깜보라어리호박벌의 수만큼 더 많은 것으로 간주합니다.

깜보라어리호박벌과 연관 있는 카드는 다음 5장입니다.

· **너도밤나무:** 너도밤나무는 4장 이상 있어야 점수를 얻을 수 있습니다. 만약 내 숲에 너도밤나무 3장이 있고 그중 하나에 깜보라어리호박벌을 놓았다면 너도밤나무가 4장 있는 것으로 간주하여 점수를 얻을 수 있습니다. 이때 얻을 수 있는 점수는 15점입니다. 깜보라어리호박벌 자체는 너도밤나무가 아니므로 너도밤나무 점수를 얻을 수 없기 때문입니다.

· **가시칠엽수:** 가시칠엽수는 묶음으로 점수를 계산하며, 가시칠엽수에 놓은 깜보라어리호박벌은 이 묶음 점수를 높여줍니다. 예를 들어, 내 숲에 가시칠엽수 2장이 있고 그 카드 각각에 깜보라어리호박벌을 놓았다면, 가시칠엽수가 총 4장 있는 것으로 간주하여 16점을 얻습니다. 깜보라어리호박벌이 없었다면, 고작 4점을 얻었을 것입니다. (가시칠엽수 묶음 점수 계산 방법은 가시칠엽수 항목을 참고하세요.)

· **피나무:** 내 숲의 피나무가 모든 플레이어 중에서 가장 많다면(동를 포함), 피나무는 1장당 1점 대신 3점을 제공합니다. 피나무에 놓은 깜보라어리호박벌은, 내 숲의 피나무 수가 더 많은 것으로 간주하게 해줍니다.

예시: 제리는 피나무 3장, 유진은 피나무 2장, 지희는 깜보라어리호박벌이 각각 놓인 피나무 2장을 가지고 있습니다. 깜보라어리호박벌 덕분에, 지희의 숲에 피나무가 가장 많습니다(4장으로 간주). 따라서, 제리와 유진은 피나무당 1점으로 각각 3점과 2점을 얻고, 지희는 피나무당 3점으로 $2 \times 3 = 6$ 점을 얻습니다. 깜보라어리호박벌은 피나무가 아니므로 별도의 점수를 제공하지는 않습니다.

· **오색딱따구리와 이끼:** 두 카드 모두 내 숲에 나무가 몇 장 있는지에 따라 점수를 얻거나 아예 얻을 수 없습니다. 깜보라어리호박벌을 놓았다면, 내 숲의 나무 수가 더 많은 것으로 간주하게 해줍니다.

어떤 경우에도, 깜보라어리호박벌은 나무의 수를 늘려줄 뿐이지 나무 그 자체가 되지는 않는다는 걸 명심하세요. 예를 들어, 내 숲에 참나무 3장이 있고 그중 하나에 깜보라어리호박벌이 있으며 나무 8종류를 모았다고 했을 때, 참나무는 4장으로 간주하지만 얻을 수 있는 점수는 $3 \times 10 = 30$ 점입니다.

깜보라어리호박벌 자체는 참나무가 아니기 때문입니다.

점수: 깜보라어리호박벌은 점수를 제공하지 않습니다.

피꼬리버섯 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

지속 효과: 이제부터 내 숲에  카드를 놓을 때마다, 내려놓은  카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 피꼬리버섯을 2장 모두 놓았다면, 내 숲에  카드를 놓을 때마다 더미에서 카드를 2장 뽑습니다.

점수: 피꼬리버섯은 점수를 제공하지 않습니다.

나무고사리 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 나무고사리는 내 숲의  카드 1장당 6점을 제공합니다. 나무고사리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 나무고사리 2장과 양서류 3장이 있다면, 나무고사리마다 $3 \times 6 = 18$ 점이므로 총 36점을 얻습니다.



너도밤나무 (기본 게임, 나무, 10장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 내 숲에 너도밤나무가 최소 4장 이상 있다면, 너도밤나무는 1장당 5점을 제공합니다.

내 숲에 너도밤나무가 4장 미만이라면, 내 숲의 너도밤나무는 점수를 제공하지 않습니다.

너도밤나무에 놓은 감보라어리호박벌은 너도밤나무 수를 늘려줍니다(감보라어리호박벌 항목을 참고하세요).

다음 표는 너도밤나무로 얻을 수 있는 점수를 나타냅니다.

내 숲의 너도밤나무 수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
점수 합계	0	0*	0**	20	25	30	35	40	45	50

*내 숲의 너도밤나무에 감보라어리호박벌이 2장 이상 있다면 10점

**내 숲의 너도밤나무에 감보라어리호박벌이 1장 이상 있다면 15점

눈토끼 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 0)

효과: 눈토끼는 숲멧토끼처럼 간주합니다. 다만 숲멧토끼처럼 나무의 한 면에 다른 카드와 함께 놓일 수는 없습니다.

점수: 눈토끼는 숲멧토끼와 함께 점수를 계산합니다. 토끼마다 내 숲의 토끼 수만큼 점수를 제공합니다.

다음 표는 토끼 수에 따라 얻을 수 있는 점수를 나타냅니다.

내 숲의 토끼 수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
점수 합계	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	...

예시: 내 숲에 숲멧토끼 4장과 눈토끼 1장이 있다면, 토끼마다 5점이므로 $5 \times 5 = 25$ 점을 얻습니다.



늑대 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 3)

효과: 내 숲에 있는 🐾 카드 수만큼 더미에서 카드를 뽑습니다(손에 들 수 있는 카드 장수 제한은 여전히 10장입니다).

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 늑대는 내 숲의 🐾 카드 1장당 5점을 제공합니다. 늑대가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 늑대 2장과 사슴 3장이 있다면, 늑대마다 $3 \times 5 = 15$ 점이므로 총 30점을 얻습니다.

다람쥐꼬리겨울잠쥐 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

점수: 자신이 놓인 나무 반대쪽 면에 박쥐가 있다면, 다람쥐꼬리겨울잠쥐는 15점을 제공합니다. 박쥐가 없는 나무에 놓인 다람쥐꼬리겨울잠쥐는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 박쥐와 다람쥐꼬리겨울잠쥐가 놓인 나무 하나와 유럽노루와 다람쥐꼬리겨울잠쥐가 놓인 나무 하나가 있습니다.

첫 번째 다람쥐꼬리겨울잠쥐로 15점을 얻지만, 두 번째 다람쥐꼬리겨울잠쥐로는 점수를 얻지 못합니다.



다마사슴 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 2)

보너스: 더미에서 카드 2장을 뽑습니다.

점수: 자기 자신을 포함하여, 다마사슴은 내 숲의  카드 1장당 3점을 제공합니다. 다마사슴이 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 다마사슴 2장과 다른 우체류 카드 2장이 있다면, 다마사슴마다 $4 \times 3 = 12$ 점을 제공하므로 총 24점입니다.

더글러스 전나무 (기본 게임, 나무, 7장, 비용 2)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 더글러스 전나무는 1장당 5점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 더글러스 전나무가 3장 있다면 $3 \times 5 = 15$ 점을 얻습니다.

두더지 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

효과: 내 숲에 큰갯버섯 또는 광대버섯이 있을 때 두더지를 놓았다면, 먼저 버섯들의 효과를 적용합니다(이것으로 3번째 '겨울이 온다' 카드를 뽑는다면 두더지의 효과를 마저 적용하지 않고 즉시 게임을 종료합니다). 그 후, 다음 순서대로 두더지의 효과를 적용합니다.

1. 손에 든 카드 중, 두더지의 효과로 내려놓을 카드들을 결정합니다.
2. 내려놓을 카드들의 비용을 모두 지불하고, 기본 규칙에 따라 카드를 내려놓습니다. 이렇게 놓은 카드의 보너스를 적용하기 위해, 카드마다 비용으로 어떤 카드를 지불했는지 확실히 표시합니다.
3. 그 후, 내려놓은 카드의 효과와 보너스를 한 번에 하나씩 원하는 순서대로 적용합니다. 다만, 어떤 카드의 효과 또는 보너스를 적용하기 전에, 그 카드가 내 숲에 놓인 버섯의 지속 효과를 발동한다면, 그 효과를 먼저 적용합니다. 이 과정에서 3번째 '겨울이 온다' 카드를 뽑는다면 즉시 게임을 종료합니다.
4. 두더지 효과로 내려놓은 카드의 효과 또는 보너스로 얻은 새로운 카드는 두더지와 아무런 관계가 없습니다. 즉, 이렇게 얻은 카드를 두더지 효과로 즉시 내려놓거나, 또는 이미 두더지 효과로 내려놓은 카드의 비용으로 사용할 수 없습니다.
5. 두더지 효과로 내려놓은 카드의 효과 또는 보너스로 추가 차례를 얻는다면, 그러한 효과를 몇 번이나 얻었는지 확인한 뒤, 이번 차례를 마치고 한 번씩 적용합니다.

특수한 상황: 만약 두더지의 효과로 또다른 두더지를 내려놓았다면, 첫 번째 두더지의 남은 효과를 처리하기 전에 먼저 두 번째 두더지 효과를 적용합니다. 이때, 첫 번째 두더지 효과로 내려놓은 카드의 효과 또는 보너스로 뽑은 새로운 카드를 두 번째 두더지 효과를 적용할 때 사용할 수 있습니다.

두 번째 두더지 효과를 모두 적용한 뒤, 첫 번째 두더지 효과로 내려놓을 카드가 남아있다면 마저 적용합니다.

역주: 이것은 정말 특수한 상황입니다. 역자는 200번 넘게 플레이하는 동안 한 번도 겪어보지 못했습니다.

점수: 두더지는 점수를 제공하지 않습니다.

들고양이 (숲의 번두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

효과: 공터에서 카드 1장을 가져옵니다.

점수: 자기 자신을 포함하여, 들고양이는 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다. 들고양이가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 들고양이 2장과 다른 숲의 번두리 확장 카드 6장이 있다면, 들고양이마다 8점이므로 총 16점을 얻습니다.

들신선나비 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6*/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

*  ,  : 포레스트 셔플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 각 확장에서 새로운 나비가 1종류씩 추가됩니다. (아폴로모시나비, 북방거꾸로여덟팔나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(들신선나비, 공작나비, 번개오색나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(들신선나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



디기탈리스 (숲의 변두리 확장, 아래쪽, 4장, 비용 0)

점수: 내 숲의 서로 다른 식물 종류가 1/2/3/4/5개라면, 1/3/6/10/15점을 얻습니다. 내 숲에 디기탈리스가 여러 장 있다면 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 디기탈리스 2장과 서로 다른 식물 종류 4개가 있다면, 디기탈리스마다 10점이므로 총 20점을 얻습니다.

라쿤 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

효과: 라쿤의 비용을 지불한 뒤, 손에 든 카드를 원하는 만큼 내 동굴에 놓고 더미에서 그만큼 카드를 새로 뽑습니다. 원한다면 동굴에 카드를 하나도 놓지 않을 수 있습니다.

점수: 라쿤은 점수를 제공하지 않습니다. 단, 내 동굴에 놓인 카드는 1장당 1점을 제공합니다.

예시: 손에 카드가 8장 있는 상황에서 라쿤을 놓았습니다. 라쿤의 비용을 지불하고 나면, 손에 카드가 6장 남습니다. 그 후, 손에서 카드 5장을 내 동굴에 놓고 더미에서 5장을 뽑습니다. 이 상태로 게임이 끝나면, 동굴에 놓은 카드로 5점을 얻게 될 것입니다.

멋쟁이새 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 1)

점수: 멋쟁이새는 내 숲의 🐦 카드 1장당 2점을 제공합니다. 멋쟁이새가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 멋쟁이새 2장과 곤충 3장이 있다면, 멋쟁이새마다 $3 \times 2 = 6$ 점이므로 총 12점을 얻습니다.

멧돼지 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 5장, 비용 2)

점수: 멧돼지는 내 숲에 새끼멧돼지가 1장 이상 있다면 10점을 제공합니다. 내 숲에 새끼멧돼지가 없다면, 멧돼지는 점수를 제공하지 않습니다. 멧돼지가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 멧돼지 2장과 새끼멧돼지 1장이 있다면, 멧돼지마다 10점이므로 총 20점을 얻습니다.

모기 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 0)

효과: 손에 든 박쥐를 원하는 만큼 비용을 지불하지 않고 내 숲에 놓을 수 있습니다.

점수: 모기는 내 숲의 🦋 카드 1장당 1점을 제공합니다. 모기가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 모기 2장과 박쥐 4장이 있다면, 모기마다 $4 \times 1 = 4$ 점이므로 총 8점을 얻습니다.

물발쭉 (숲의 변두리 확장, 아래쪽, 2장, 비용 2)

효과: 내 숲에 큰갯버섯 또는 광대버섯이 있을 때 물발쭉을 놓았다면, 먼저 버섯들의 효과를 적용합니다(이것으로 3번째 '겨울이 온다' 카드를 뽑는다면 즉시 게임을 종료합니다). 그 후, 다음 순서대로 물발쭉의 효과를 적용합니다.

1. 손에 든 카드 중, 물발쭉의 효과로 묘목으로 놓을 카드들을 내려놓습니다.
2. 이렇게 내려놓은 묘목의 수만큼, 기본 규칙에 따라 더미에서 카드를 뽑아 공터에 놓습니다.
이 과정에서 3번째 '겨울이 온다' 카드를 뽑는다면 즉시 게임을 종료합니다.
3. 내 숲에 꾀꼬리버섯이 1장 이상 있다면, 내려놓은 묘목의 수에 따라 꾀꼬리버섯의 지속 효과를 적용합니다.
이렇게 뽑은 카드를 물발쭉의 효과로 즉시 묘목으로 놓는 것은 불가능합니다.
이 과정에서 3번째 '겨울이 온다' 카드를 뽑는다면 즉시 게임을 종료합니다.

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 물발쭉은 점수를 제공하지 않습니다.

바바스텔박쥐 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 베히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 각 확장에서 새로운 박쥐가 1종류씩 추가됩니다. (검은큰집박쥐, 유럽집박쥐)

예시: 내 숲에 바바스텔박쥐 2장, 토끼박쥐 1장, 관박쥐 1장이 있다면, 박쥐마다 5점씩 총 20점을 얻습니다.

바위담비 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 5장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 바위담비는 내 숲의 가득 찬 나무 1장당 5점을 제공합니다.

바위담비가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

참고: 가득 찬 나무란, 상하좌우면 모두에 카드가 최소 1장씩 놓인 나무를 뜻합니다.

예시: 내 숲에 바위담비가 2장과 가득 찬 나무 3장이 있다면, 바위담비마다 $3 \times 5 = 15$ 점이므로 총 30점을 얻습니다.



반딧불이 (기본 게임, 아래쪽, 4장, 비용 0)

점수: 모든 반딧불이는 뉘음으로 점수를 계산합니다. 반딧불이 뉘음이 1/2/3/4장일 때, 0/10/15/20점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 반딧불이가 3장 있다면, 총 15점을 얻습니다.

밤피꼬리 (숲의 번두리 확장, 위쪽, 3장, 비용 1)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 관목 위에 놓인 밤피꼬리는 1장당 5점을 제공합니다. 나무 위에 놓인 밤피꼬리는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 밤피꼬리 2장이 있고, 그중 1장만이 관목 위에 있다면, 오직 그 1장으로만 5점을 얻습니다.

번개오색나비 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6*/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 각 확장에서 새로운 나비가 1종류씩 추가됩니다. (아폴로모시나비, 북방거꾸로여덟팔나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(번개오색나비, 공작나비, 신선나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(번개오색나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



베히슈타인박쥐 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 베히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 각 확장에서 새로운 박쥐가 1종류씩 추가됩니다. (검은큰집박쥐, 유럽집박쥐)

예시: 내 숲에 베히슈타인 박쥐 2장, 토끼박쥐 1장, 관박쥐 1장이 있다면, 박쥐마다 5점씩 총 20점을 얻습니다.

북방거꾸로여덟팔나비 (숲의 번두리 확장, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6*/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 알프스 확장에서 새로운 나비가 1종류 추가됩니다. (아폴로모시나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(번개오색나비, 공작나비, 신선나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(번개오색나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



북방청서 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 참나무 위에 놓인 북방청서는 1장당 5점을 제공합니다. 다른 나무 위에 놓인 북방청서는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 북방청서가 3장 있고 그중 2장이 참나무 위에 있다면, 북방청서 2장으로만 점수를 얻을 수 있으므로 총 10점을 얻습니다.

불곰 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 3)

효과: 공터의 모든 카드를 가져와 내 동굴에 놓습니다. 불곰을 놓기 위해 비용으로 지불한 카드도 여기에 포함됩니다.

보너스: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 불곰은 점수를 제공하지 않습니다. 단, 내 동굴에 놓인 카드는 1장당 1점을 제공합니다.

예시: 공터에 카드가 8장 있는 상황에서 불곰을 놓습니다. 먼저 불곰의 비용으로 손에서 3장을 공터에 놓습니다. 그 후, 공터의 카드 11장을 자기 동굴에 놓습니다. 이 상태로 게임이 끝나면, 동굴에 놓은 카드로 11점을 얻게 될 것입니다.

불도롱뇽 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 1)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 모든 불도롱뇽은 묶음으로 점수를 계산합니다. 불도롱뇽 묶음이 1/2/3장일 때, 5/15/25점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 불도롱뇽 3장이 있다면, 총 25점을 얻습니다.

붉은사슴 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 5장, 비용 2)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 붉은사슴은 내 숲의  또는  카드 1장당 1점을 제공합니다. 붉은사슴이 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다. (요목에도  기호가 있기 때문에, 붉은사슴의 점수를 높여준다는 것을 잊지 마세요.)

예시: 내 숲에 붉은사슴 2장, 나무 7장, 식물 4장이 있다면, 붉은사슴마다 $7+4=11$ 점이므로 총 22점을 얻습니다.

붉은여우 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 5장, 비용 2)

효과: 내 숲의 토끼 수만큼 더미에서 카드를 뽑습니다(손에 들 수 있는 카드 장수 제한은 여전히 10장입니다).

점수: 붉은여우는 내 숲의 토끼 1장당 2점을 제공합니다. 붉은여우가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 붉은여우 2장과 숲멧토끼 3장이 있다면, 붉은여우마다 $3 \times 2 = 6$ 점이므로 총 12점을 얻습니다.

블랙베리 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 0)

점수: 자기 자신을 포함하여, 블랙베리는 내 숲의  카드 1장당 2점을 제공합니다. 내 숲에 블랙베리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 블랙베리 2장과 다른 식물 2장이 있다면, 블랙베리마다 $4 \times 2 = 8$ 점이므로 총 16점을 얻습니다.

빌베리 (알프스 확장, 아래쪽, 2장, 비용 1)

효과: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 빌베리는 내 숲의 서로 다른  종류 하나당 2점을 제공합니다. 내 숲에 빌베리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 빌베리 1장과 서로 다른 새 4종류가 있다면, $4 \times 2 = 8$ 점을 얻습니다.

빨나팔버섯 (알프스 확장, 아래쪽, 2장, 비용 2)

지속 효과: 이제부터 내 숲에  카드를 놓을 때마다, 내려놓은  카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 빨나팔버섯을 2장 모두 놓았다면, 내 숲에  카드를 놓을 때마다 더미에서 카드를 2장까지 뽑습니다.

점수: 빨나팔버섯은 점수를 제공하지 않습니다.

사슴벌레 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 사슴벌레는 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다. 사슴벌레가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 사슴벌레 2장과  카드 7장이 있다면, 사슴벌레마다 7점이므로 총 14점을 얻습니다.

새끼멧돼지 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장 또는 7장*, 비용 0)

점수: 새끼멧돼지는 1장당 1점을 제공합니다.

*  : 이 확장에서 새끼멧돼지 3장이 추가되므로, 새끼멧돼지는 총 7장이 됩니다.

예시: 내 숲에 새끼멧돼지 2장이 있다면 총 2점을 얻습니다.

서양개암나무 (숲의 번두리 확장, 관목, 4장, 비용 2)

관목은 나무처럼 4면에 카드를 1장씩 놓을 수 있는 공간을 제공하지만, 나무로 간주하지 않으며 나무 기호 또한 없습니다. 따라서, 관목은 다음 카드들과 상호작용하지 않습니다: 플라타너스 단풍, 오색딱따구리, 참나무, 깡보라여리호박벌, 이끼, 큰갓버섯, 꼬꼬리버섯, 붉은사슴, 다람쥐꼬리겨울잠쥐, 바위담비, 그물버섯, 유럽볼개미, 야생딸기.

지속 효과: 이제부터 내 숲에  카드를 놓을 때마다, 내려놓은  카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 서양개암나무를 여러 장 놓았다면, 내 숲에  카드를 놓을 때마다 내 숲의 서양개암나무 수만큼 더미에서 카드를 뽑습니다.

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다. 단, 이렇게 놓은 카드가 서양개암나무의 지속 효과를 발동할 수 있습니다.

점수: 서양개암나무는 점수를 제공하지 않습니다.

서양꿀벌무리 (숲의 변두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

효과: 공터에 있는 모든 , ,  카드를 가져와 내 동굴 카드 아래에 놓습니다. 서양꿀벌무리를 숲에 놓기 위해 비용으로 지불한 카드도 여기에 포함될 수 있습니다.

점수: 서양꿀벌무리를 내 숲의  카드마다 1점을 제공합니다. 서양꿀벌무리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 서양꿀벌무리 2장과 식물 6장이 있다면, 서양꿀벌무리마다 6점이므로 총 12점을 얻습니다.

서양딱총나무 (숲의 변두리 확장, 관목, 4장, 비용 2)

관목은 나무처럼 4면에 카드를 1장씩 놓을 수 있는 공간을 제공하지만, 나무로 간주하지 않으며 나무 기호 또한 없습니다. 따라서, 관목은 다음 카드들과 상호작용하지 않습니다: 플라타너스 단풍, 오색딱따구리, 참나무, 캄보라어리호박벌, 이끼, 큰갓버섯, 피꼬리버섯, 붉은사슴, 다람쥐꼬리겨울잠쥐, 바위담비, 그물버섯, 유럽불개미, 야생딸기.

지속 효과: 이제부터 내 숲에  카드를 놓을 때마다, 내려놓은  카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 서양딱총나무를 여러 장 놓았다면, 내 숲에  카드를 놓을 때마다 내 숲의 서양딱총나무 수만큼 더미에서 카드를 뽑습니다.

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다. 단, 이렇게 놓은 카드가 서양딱총나무의 지속 효과를 발동할 수 있습니다.

점수: 서양딱총나무는 점수를 제공하지 않습니다.

서양뺨기풀 (숲의 변두리 확장, 아래쪽, 3장, 비용 0)

지속 효과: 이제부터 이 카드가 놓인 나무 또는 관목의 위쪽 면에는 나비를 종류와 관계없이 몇 장이든 놓을 수 있습니다.

점수: 서양뺨기풀은 내 숲의  카드 1장당 2점을 제공합니다. 서양뺨기풀이 여러 장 있다면, 점수를 각각 계산합니다.

예시: 내 숲에 서양뺨기풀 2장과 나비 6장이 있다면, 서양뺨기풀마다 $2 \times 6 = 12$ 점이므로 총 24점을 얻습니다.

수염수리 (알프스 확장, 위쪽, 3장, 비용 1)

효과: 수염수리를 내려놓은 후, 공터의 카드를 0~2장까지 골라 내 동굴 카드 아래에 놓습니다.

점수: 수염수리는 내 동굴 아래에 놓인 카드 수만큼 점수를 제공합니다. 내 숲에 수염수리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 수염수리 2장이 있고 내 동굴에 카드 12장이 있다면, 수염수리마다 12점이므로 총 24점을 얻습니다. 여기에 더해, 동굴에 놓인 카드 점수 12점을 따로 계산해야 한다는 것을 잊지 마세요.

숲멧토끼 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 11장, 비용 0)

지속 효과: 숲멧토끼가 놓인 면에 추가로 새로운 숲멧토끼를 놓을 수 있습니다. 즉, 숲멧토끼 여러 장을 하나의 면에 놓을 수 있습니다.

점수: 숲멧토끼는 1장당 내 숲의 토끼 수*만큼 점수를 제공합니다(아래 표 참고).

내 숲의 토끼 수	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	...
점수 합계	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	...

* : 알프스 확장판의 눈토끼는 기본 게임의 숲멧토끼와 함께 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 숲멧토끼 5장이 있다면, 숲멧토끼마다 5점이므로 5x5=25점을 얻습니다.



스라소니 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 6장, 비용 1)

점수: 스라소니는 내 숲에 유럽노루가 1장 이상 있다면 10점을 제공합니다. 내 숲에 유럽노루가 없다면, 스라소니는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 스라소니 3장과 유럽 노루 1장이 있다면, 스라소니마다 10점이므로 총 30점을 얻습니다.

신선나비 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 각 확장에서 새로운 나비가 1종류씩 추가됩니다. (아폴로모시나비, 북방거꾸로여덟발나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(신선나비, 공작나비, 번개오색나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(신선나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



아이백스 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 비용 3)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 아이백스는 1장당 10점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 아이백스 2장이 있다면 총 20점을 얻습니다.

아플로모시나비 (알프스 확장, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들은 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비 한 묶음이 1/2/3/4/5/6*/7* 종류일 때, 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* : 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 숲의 변두리 확장에서 새로운 나비가 1종류 추가됩니다. (북방기꾸로여덟팔나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(공작나비, 아플로모시나비, 번개오색나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(공작나비, 아플로모시나비), 총 9점을 얻습니다.



알파인뉴트 (알프스 확장, 아래쪽, 3장, 비용 1)

보너스: 손에 든  카드 1장 그리고/또는  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 알파인뉴트는 내 숲의  카드마다 2점을 제공합니다. 내 숲에 알파인뉴트가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 알파인뉴트 2장과 곤충 3장이 있다면, 알파인뉴트마다 $3 \times 2 = 6$ 점이므로 총 12점을 얻습니다.

알프스마못 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

점수: 알프스마못은 내 숲의 서로 다른  종류 하나당 3점을 제공합니다. 내 숲에 알프스마못이 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 알프스마못 2장과 서로 다른 식물 3종류가 있다면, 알프스마못마다 $3 \times 3 = 9$ 점이므로 총 18점을 얻습니다.

알프스산양 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 알프스산양은 자기 자신을 포함하여, 내 숲의 자기 나무 기호 카드( /  / ) 1장당 3점을 제공합니다. 알프스산양마다 나무 기호가 서로 다르다는 것을 명심하세요.

예시: 오른쪽 그림과 같이  기호를 가진 알프스산양과 다른 카드 3장이 있다면, 알프스산양으로 $4 \times 3 = 12$ 점을 얻습니다.



암컷 멧돼지 (숲의 변두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 2)

효과: 암컷 멧돼지를 놓기 위해 비용으로 지불한 카드를 포함해서, 공터의 모든 카드를 게임에서 제거합니다.

보너스: 손에 든 새끼멧돼지 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다.

점수: 암컷 멧돼지는 내 숲의 새끼멧돼지 1장당 10점을 제공합니다. 암컷 멧돼지가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 암컷 멧돼지 2장과 새끼멧돼지 2장이 있다면, 암컷 멧돼지마다 $2 \times 10 = 20$ 점이므로 총 40점을 얻습니다.

야생딸기 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 0)

점수: 야생딸기는 내 숲에 서로 다른 나무가 8종류 이상 있다면 10점을 제공합니다: 너도밤나무, 자작나무, 더글러스 전나무, 피나무, 참나무, 유럽전나무, 가시칠엽수, 플라타너스 단풍, 유럽잎갈나무*, 켈브라자나무*.
내 숲의 나무가 7종류 이하라면, 참나무는 점수를 제공하지 않습니다. 묘목은 나무 종류로 간주하지 않습니다.

* : 유럽잎갈나무와 켈브라자나무는 알프스 확장에서 추가됩니다.

예시: 내 숲에 야생딸기 2장과 서로 다른 나무 8종류가 있다면, 야생딸기마다 10점이므로 총 20점을 얻습니다.

어치 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 1)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 어치는 1장당 3점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 어치가 3장 있다면, $3 \times 3 = 9$ 점을 얻습니다.

에델바이스 (알프스 확장, 아래쪽, 2장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

보너스: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 에델바이스는 1장당 3점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 에델바이스 3장이 있다면 총 9점을 얻습니다.

오색딱따구리 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 오색딱따구리는 내 숲의 나무 수가 모든 플레이어 중에서 가장 많다면(동을 포함) 10점을 제공합니다. 묘목 또한 나무에 포함됩니다. 깡보라어리호박벌은 내 숲의 나무 수를 늘려줍니다(깡보라어리호박벌 항목 참고). 나무가 더 많은 다른 숲이 있다면, 내 숲의 오색딱따구리는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 오색딱따구리 2장과 나무 10장이 있고, 다른 플레이어의 숲에는 나무가 각각 9장과 10장이 있습니다. 내 숲이 나무가 가장 많은 숲이므로 오색딱따구리마다 10점씩 총 20점을 얻습니다.

올빼미 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 2)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

보너스: 더미에서 카드 2장을 뽑습니다. (올빼미의 기본 효과까지 더하면, 더미에서 총 3장을 뽑게 됩니다.)

점수: 올빼미는 5점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 올빼미가 2장 있다면 총 10점을 얻습니다.

원숭이올빼미 (숲의 변두리 확장, 위쪽, 2장, 비용 2)

효과: 내 숲에 박쥐가 최소 1장 이상 있어야 효과를 적용할 수 있습니다. 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 원숭이올빼미는 내 숲의  카드마다 3점을 제공합니다. 내 숲에 원숭이올빼미가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 원숭이올빼미 2장과 박쥐 3장이 있다면, 원숭이올빼미마다 $3 \times 3 = 9$ 점이므로 총 18점을 얻습니다.

웨스턴캐퍼케일리 (알프스 확장, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

효과: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 웨스턴캐퍼케일리는 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다. 웨스턴캐퍼케일리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 웨스턴캐퍼케일리 3장과 식물 3장이 있다면, 웨스턴캐퍼케일리마다 3점이므로 총 9점을 얻습니다.

유라시아까치 (숲의 변두리 확장, 위쪽, 3장, 비용 1)

효과: 공터에서 카드 1장을 가져옵니다.

보너스: 공터에서 카드 2장을 골라 내 동굴 카드 아래에 놓습니다.

점수: 유라시아까치는 1장당 3점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 유라시아까치 2장이 있다면 총 6점을 얻습니다.

유럽노루 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 5장, 비용 2)

보너스: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 유럽노루는 자기 자신을 포함하여, 내 숲의 자기 나무 기호(////) 1개당 3점을 제공합니다. 각 유럽노루의 나무 기호는 서로 다르다는 것을 참고하세요.

예시: 내 숲에  기호의 유럽노루 및 다른 카드 4장이 있다면, 해당 유럽노루는 3x5=15점입니다.



유럽늑거북 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 유럽늑거북은 1장당 5점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 유럽늑거북 2장이 있다면 2x5=10점을 얻습니다

유럽두꺼비 (기본 게임, 아래쪽, 6장, 비용 0)

지속 효과: 유럽두꺼비가 이미 놓인 면에, 새로운 유럽두꺼비를 놓을 수 있습니다. 유럽두꺼비는 최대 2장까지만 같은 면에 놓일 수 있습니다.

점수: 다른 유럽두꺼비와 같은 면에 있는 유럽두꺼비 1장당 5점을 제공합니다. 혼자 놓인 유럽두꺼비는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 유럽두꺼비 3장이 있고, 그중 2장은 같은 칸에 놓여 있다면, 같은 칸에 놓인 유럽두꺼비들만 5점씩이므로 총 10점을 얻습니다.



10 

유럽들소 (숲의 번두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 3)

효과: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 자기 자신을 포함하여, 유럽들소는 내 숲에 보이는  ,  기호 1개당 2점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 유럽들소 2장과  또는  카드 5장이 있다면, 유럽들소마다 $7 \times 2 = 14$ 점이므로 총 28점을 얻습니다.

유럽불개미 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 1)

점수: 유럽불개미는 나무 아래 놓인 카드 1장당 2점을 제공합니다. 유럽불개미가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 유럽불개미 2장과 나무 아래쪽에 놓인 다른 카드 5장이 있다면, 유럽불개미마다 $7 \times 2 = 14$ 점이므로 총 28점을 얻습니다.

유럽오소리 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 4장, 비용 1)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 유럽오소리는 1장당 2점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 유럽오소리가 2장 있다면, $2 \times 2 = 4$ 점을 얻습니다.

유럽잎갈나무 (알프스 확장, 나무, 7장, 비용 1)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 유럽잎갈나무는 1장당 3점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 유럽잎갈나무 3장이 있다면 $3 \times 3 = 9$ 점을 얻습니다.

유럽전나무 (기본 게임, 나무, 6장, 비용 2)

보너스: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 비용을 지불하지 않고 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 유럽전나무는 자신의 4면에 놓인 카드 1장당 2점을 제공합니다. 따라서, 유럽전나무로 얻을 수 있는 최대 점수는 일반적으로 8점입니다. 하지만, 유럽두꺼비나 숲멧토끼 등 나무의 한 면에 여러 장 놓을 수 있는 카드를 활용한다면 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.

예시: 내 숲에 카드 5장이 놓인 유럽전나무와 카드 3장이 놓인 유럽전나무가 있다면, 첫 번째 유럽전나무는 $5 \times 2 = 10$ 점이고 두 번째 유럽전나무는 $3 \times 2 = 6$ 점이므로 총 16점을 얻습니다.



유럽중베짱이 (숲의 변두리 확장, 아래쪽, 3장, 비용 1)

효과: 손에 든  카드 1장을 내 숲에 **비용을 지불하지 않고** 놓습니다. 이렇게 내려놓은 카드의 효과나 보너스를 적용할 수 없습니다.

점수: 자기 자신을 포함하여, 유럽중베짱이는 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다. 유럽중베짱이가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 유럽중베짱이 2장과 다른 벌레 4장이 있다면, 유럽중베짱이마다 6점이므로 총 12점을 얻습니다.

유럽집박쥐 (숲의 변두리 확장, 왼쪽/오른쪽, 3장/ 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 배히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

*  : 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 알프스 확장에서 새로운 박쥐가 1종류 추가됩니다. (검은큰집박쥐)

예시: 내 숲에 유럽집박쥐 2장, 배히슈타인 박쥐 1장, 바바스텔박쥐 1장이 있다면, 박쥐마다 5점이므로 총 20점을 얻습니다.

은줄표범나비 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 0)

점수: 서로 다른 종류의 나비들끼리 묶음으로 점수를 계산합니다. 나비가 1/2/3/4/5/6*/7* 종류인 묶음당 0/3/6/12/20/35*/55*점을 제공합니다. 나비 카드 1장은 하나의 묶음에만 포함될 수 있습니다.

* ,  : 포레스트 서플 기본 게임에는 5종류의 나비가 있으며, 각 확장에서 새로운 나비가 1종류씩 추가됩니다. (아폴로모시나비, 북방거꾸로여덟팔나비)

예시: 오른쪽 그림과 같이 내 숲의 나비 5장으로 묶음 2개를 만들었습니다. 나비 3장으로 구성된 첫 번째 묶음은 6점이고(은줄표범나비, 공작나비, 번개오색나비), 나비 2장으로 구성된 두 번째 묶음은 3점이므로(은줄표범나비, 공작나비), 총 9점을 얻습니다.



이끼 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 0)

점수: 내 숲에 나무가 **10장 이상** 있다면, 이끼는 10점을 제공합니다. 묘목 또한 나무에 포함됩니다.

깜보라어리호박벌은 내 숲의 나무 수를 늘려줍니다(깜보라어리호박벌 항목 참고). 내 숲에 나무가 10장 미만이라면, 이끼는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲에 이끼 2장, 나무 9장, 묘목 1장이 있다면 이끼마다 10점이므로 총 20점을 얻습니다.

자작나무 (기본 게임, 나무, 10장, 비용 0)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 자작나무는 1장당 1점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 자작나무가 3장 있다면, 총 3점을 얻습니다.

참나무 (기본 게임, 나무, 7장, 비용 2)

보너스: 이번 차례를 마치고 즉시 자기 차례를 한 번 더 진행합니다. 마찬가지로 A행동(카드 가져오기) 또는 B행동(카드 놓기) 중 하나를 골라서 수행해야 합니다.

점수: 참나무는 내 숲에 서로 다른 나무가 8종류 이상 있다면 10점을 제공합니다. 너도밤나무, 자작나무, 더글러스 전나무, 피나무, 참나무, 유럽전나무, 가시철엽수, 플라타너스 단풍, 유럽잎갈나무*, 캄브라젓나무*. 내 숲의 나무가 7종류 이하라면, 참나무는 점수를 제공하지 않습니다. 묘목은 나무 종류로 간주하지 않습니다.

* : 유럽잎갈나무와 캄브라젓나무는 알프스 확장에서 추가됩니다.

예시: 내 숲에 참나무 2장과 다른 나무 6종류가 있다면, 참나무로 점수를 얻을 수 없습니다. 만약 다른 나무 1종류가 더 있었다면, 각 참나무는 10점이므로 총 20점을 얻었을 것입니다.

참매 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 2)

점수: 자기 자신을 포함하여, 참매는 내 숲의  카드 1장당 3점을 제공합니다. 참매가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 참매 2장과 다른 새 2장이 있다면, 참매마다 $4 \times 3 = 12$ 점이므로 총 24점을 얻습니다.

청개구리 (기본 게임, 아래쪽, 3장, 비용 0)

점수: 청개구리는 내 숲의  카드 1장당 5점을 제공합니다. 청개구리가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 청개구리 2장과  카드 2장이 있다면, 청개구리마다 $2 \times 5 = 10$ 점이므로 총 20점을 얻습니다.

캠브라젓나무 (알프스 확장, 나무, 7장, 비용 2)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

보너스: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 자기 자신을 포함하여, 캠브라젓나무는 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다. 캠브라젓나무가 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 캠브라젓나무 3장과 다른 알프스 확장 카드 4장이 있다면, 캠브라젓나무마다 7점이므로 총 21점을 얻습니다.

큰갯버섯 (기본 게임, 아래쪽, 2장, 비용 2)

지속 효과: 이제부터 나무 아래쪽에 카드를 놓을 때마다, 내려놓은 카드의 비용을 지불한 뒤, 그 카드의 효과나 보너스를 적용하기 전에 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 만약 내 숲에 큰갯버섯을 2장 모두 놓았다면, 나무 아래쪽에 카드를 놓을 때마다 더미에서 카드를 2장까지 뽑습니다.

점수: 큰갯버섯은 점수를 제공하지 않습니다.

큰까마귀 (알프스 확장, 위쪽, 2장, 비용 1)

효과: 더미에서 카드 1장을 뽑습니다.

점수: 내 숲의 큰까마귀는 1장당 5점을 제공합니다.

예시: 내 숲에 큰까마귀 2장이 있다면 총 10점을 얻습니다.

토끼박쥐 (기본 게임, 왼쪽/오른쪽, 3장, 비용 1)

점수: 내 숲에 서로 다른 박쥐가 3종류 이상 있다면, 박쥐는 1장당 5점을 제공합니다.

박쥐는 총 6종류* 있습니다(바바스텔박쥐, 베히슈타인 박쥐, 토끼박쥐, 관박쥐, 검은큰집박쥐*, 유럽집박쥐*).

내 숲의 박쥐 종류가 3종류 미만이라면, 내 숲의 박쥐들은 점수를 제공하지 않습니다.

* , : 포레스트 서플 기본 게임에는 4종류의 박쥐가 있으며, 각 확장에서 새로운 박쥐가 1종류씩 추가됩니다. (검은큰집박쥐, 유럽집박쥐)

예시: 내 숲에 토끼박쥐 2장, 베히슈타인박쥐 1장, 바바스텔박쥐 1장, 박쥐마다 5점씩 총 20점을 얻습니다.

푸른머리되새 (기본 게임, 위쪽, 4장, 비용 1)

점수: 내 숲의 너도밤나무 위에 놓인 푸른머리되새 1장당 5점을 얻습니다. 너도밤나무가 아닌 나무 위에 놓인 푸른머리되새는 점수를 제공하지 않습니다.

예시: 내 숲의 푸른머리되새 3장 중 2장이 너도밤나무 위에 있다면, 각각 5점이므로 총 10점을 얻습니다.

플라타너스 단풍 (기본 게임, 나무, 6장, 비용 2)

점수: 자기 자신과 묘목을 포함하여, 플라타너스 단풍은 내 숲의  카드 1장당 1점을 제공합니다.

플라타너스 단풍이 여러 장 있다면, 각각 점수를 계산합니다.

예시: 내 숲에 플라타너스 단풍 2장과 다른 나무 7장, 묘목 1장이 있다면 플라타너스 단풍마다 10점이므로 총 20점을 얻습니다.

피나무 (기본 게임, 나무, 9장, 비용 1)

점수: 피나무는 1장당 1점을 제공합니다. 하지만, 내 숲의 피나무 수가 모든 플레이어 중에서 가장 많다면 (동률 포함) 피나무는 1장당 1점 대신 3점을 제공합니다. 피나무에 놓인 감보라어리호박벌은 피나무의 수를 늘려줍니다(감보라어리호박벌 항목 참고).

예시: 내 숲에 피나무 3장이 있고 다른 누구도 나보다 피나무를 더 많이 놓지 않았다면, 피나무마다 3점씩 총 9점을 얻습니다.