



WILDERNESS

a game of survival

RULE BOOK



FRYXGAMES

A board game by:
Thomas and Daniel Fryxelius



Retrosцена:

Sei stato assalito, derubato in balia del fato, pochi vestiti o equipaggiamenti a disposizione. Sei stato abbandonato, molto lontano dalla civiltà e dalla sua protezione, lontano da una vita sociale, da benessere e comodità che avevi. Non c'è un essere umano per miglia e miglia, a meno che naturalmente, i ladri abbiano trovato altri viaggiatori sfortunati! Devi sopravvivere nel deserto che si estende per miglia e miglia in ogni direzione, e forse... puoi tornare nuovamente nel mondo civilizzato.

C'è una vaga speranza di farcela: sai che da qualche parte ad Est c'è un insediamento. Così vai verso Est e sempre più ad East. Esci dal deserto, sopravvivi!

Componenti:

- 1 regolamento
- 8 tessere paesaggio
- 8 aree paesaggio; 1 villaggio e 7 aree territorio extra
- 2 bordi per il tabellone (con indicazioni di gioco e bussola di riferimento)
- 8 schede Salute e 24 segnalini salute.
- 12 segnalini di legno; 8 personaggi e 4 animali
- adesivi (per personaggi ed animali)
- 54 carte Evento
- 27 carte Tempo (+1 segnalino tempo)
- 27 carte Malattia
- 2 dadi
- 8 segnalini giocatore.



Tessere paesaggio
Contiene 21 aree di terreno (vedi pag 5).



Villaggio ed aree extra che entrano in gioco tramite le carte Evento.



Tessere angolo: La freccia è usata di frequente ed indica direzioni casuali.



Schede Salute: Tiene traccia di sete, fame e stanchezza di ogni giocatore.



Segnalini di legno: 8 personaggi e 4 animali; 2 belve, 1 serpente e un orso.



Carte Evento: Scelte da due differenti effetti.



Carte Tempo: Tiene traccia del tempo nel gioco.



Carte Malattia: Da pescare quando entri in una palude.

L'obiettivo del gioco:

Obiettivo di "Wilderness" è sopravvivere nella natura e raggiungere il villaggio situato all'estremo opposto del tabellone. Il giocatore che lo raggiunge per primo, o è il solo sopravvissuto, vince.

Preparazione:



1- Mescolare le tessere territori e piazzarne 6 a faccia in giù come mostrato in figura. Per il gioco più breve usare solo 4 tessere, per un gioco di durata più lunga 8. Riporre nella scatola le tessere territorio avanzate senza guardarle (vedere immagine sopra).

2- Posizionare il villaggio nell'angolo del tabellone, vicino all'angolo della tessera con la freccia, con il suo lato con l'acqua verso il margine esterno del tabellone.

3- Ciascun giocatore sceglie una scheda salute ed il relativo personaggio. Prende 3 segnalini per ogni plancia e li colloca nella posizione iniziale (terza da sinistra) sui tracciati sete, fame e stanchezza.

4- Scegliere in modo casuale il personaggio che inizierà la partita, utilizzando i segnalini.

5- Girare la prima tessera territori a faccia in su e mettere i segnalini nell'area più lontana dal villaggio. Le altre tessere paesaggio sono inesplorate, e saranno scoperte appena raggiunte.

6- Posizionare gli animali e i dati vicino al tabellone di gioco. Se il primo territorio contiene una tana (vedere pagina 8), posizionarci sopra l'animale corrispondente.

7- Mischiare le carte Evento e distribuirne 3 ad ogni giocatore. Posizionare il mazzo delle restanti carte Evento vicino al tabellone di gioco, lasciando spazio per le carte che saranno scartate.

8- Mischiare le carte Malattia e collocare il mazzo sul tavolo lasciando spazio per le carte che saranno scartate.

9- Mischiare le carte Meteo e scoprire la prima carta, essa rappresenta il primo giorno. Leggi quanto indicato dalla carta e posiziona un segnalino del tempo sul primo quadrato. Adesso, il primo giocatore può iniziare il primo turno.

Svolgimento della Partita

Descrizione del Round:

In ogni round, al suo turno, il giocatore ha la possibilità di spostarsi, bere acqua, cercare cibo, dormire o stare fermo. Dopo che tutti hanno svolto il proprio **turno**, si procede ad un turno extra **la fase Natura**. In tale fase i giocatori saranno più affamati, più assetati e più stanchi. Il gioco prevede che ciascuno tenti di migliorare la propria Salute nel proprio turno, perchè questa, nella fase Natura peggiorerà. Dopo la fase Natura, inizia un nuovo turno. Ciascun round rappresenta 4 ore della vita reale, così che 6 round formano un giorno di 24 ore. Si tiene traccia di ogni giorno sul tracciato del Tempo. Per saperne di più vedi a pagina 9.

La Scheda Salute:



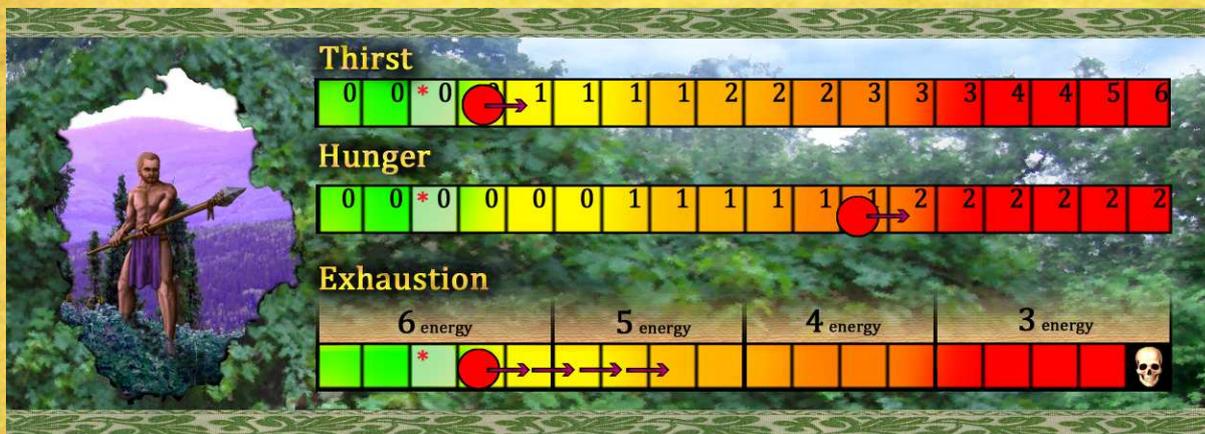
La scheda Salute riporta i tracciati della tua sete, fame e stanchezza. Per ognuno dei tre parametri, si usa un marcatore da collocare a inizio gioco sulla casella più a sinistra (segnata da "*"). Durante la partita i 3 marcatori si sposteranno avanti e indietro. Come avrete notato, la pista della stanchezza termina con un teschio, ma non le piste della sete e della fame. Durante il gioco non morirai né di sete né di fame, ma sete e fame ti faranno stancare! Se saranno cresciuti abbastanza da farti raggiungere il teschio, il tuo personaggio muore e perdi la partita. In tal caso, lascia il tuo giocatore sdraiato sul tabellone ad indicare che sei morto e che non potrai più pescare carte Evento né compiere alcuna azione di gioco.

Sete: Questo tracciato mostra la tua sete. In ciascun quadrato c'è un numero che indica quanti passi extra di stanchezza ti costa la tua sete. Maggiore è il numero, più velocemente ti stanchi. La tua sete sarà incrementata ad ogni fase Natura. La tua sete, inoltre, può aumentare sia se ti muovi nel deserto di giorno, sia a causa di una carta Evento. Per diminuire la sete hai necessità di bere. Per saperne di più vedere pagina 6.

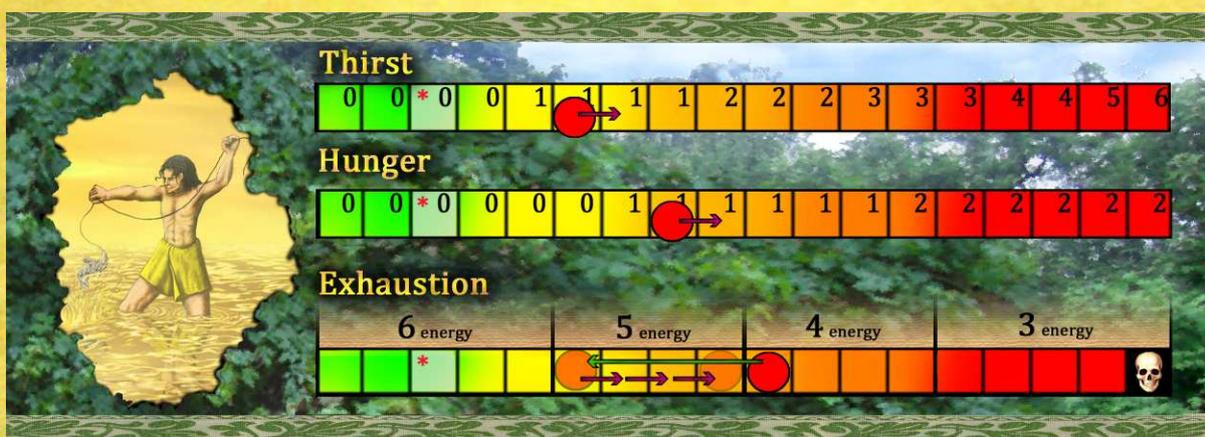
Fame: Come la sete, anche la fame aumenta la tua fatica. Ma la fame aumenta anche nella fase Natura e può essere influenzata dalle carte Evento. Per saperne di più vedi pagina 6.

Fatica: Questo tracciato è di poco differente dai dur precedenti. Tale parametro indica di quanta **energia** puoi disporre all' inizio di ciascun turno. A inizio partita disponi di 6 energie per turno. Quando diventi più stanco, perdi energia (andando da 5, a 4, a 3, fino a morire). Il tracciato della fatica varia differentemente rispetto a quelli di fame e sete. Nella fase Natura, puoi incrementare il marcatore della tua fatica soltanto dopo aver aggiornato i tracciati sete e fame, ed incrementi la tua stanchezza di **casella in più** rispetto al numero indicato sui tracciato sete ed al numero indicato dal tracciato fame. Un giocatore affamato o assetato, si stanca molto prima di uno che non lo è! Ad inizio partita, hai sete a livello zero e fame a livello zero, pertanto la fase Natura aumenterà la tua stanchezza solo di 1 casella. Ma se hai sete a livello 2 e fame a livello 1, dovrai invece aumentare la stanchezza di 4 caselle verso destra (1 per il turno, 2 per la sete ed 1 per la fame). Per ridurre la tua stanchezza hai bisogno di fermarti o di dormire. Puoi saperne di più leggendo a pagina 9.

Esempio 1: Nella fase Natura, il Viola incrementa la sete di una casella, attualmente ha sete a livello 1. Dopodiché incrementa la fame a livello 2. Ora deve spostare la sua fatica di 4 caselle verso destra: +1 per il turno, +1 per la sua sete e +2 per la sua fame.



Esempio 2: Il giocatore Giallo in questo turno dorme per ridurre la sua fatica di 4 passi. Nella fase Natura, aumenta fame e sete di 1 casella ciascuna. Quindi la sua fatica cresce di 3 caselle: +1 per il turno, +1 per la sua sete e +1 per la sua fame. Alla fine, ha diminuito la fatica solo di 1 casella.



Incremento - permette di spostare il marcatore verso destra lungo sulla scheda Salute.
Reduce - permette di spostare il marcatore verso sinistra.
Restore - permette di spostare il marcatore sulla prima casella del tracciato (più a sinistra).

Azioni:

All' inizio del tuo turno, leggisi sul tracciato della fatica di quanta **energia** puoi spendere durante il turno. Puoi usare questa energia per fare una serie di azioni o di combinazioni di azioni. Queste azioni sono quelle di muoversi, cercare cibo, bere, restare fermo e dormire.

- **Movimento:** Usi sempre energia per muoverti in una nuova area, a ciò sono associati vari effetti a seconda dell' area in cui ti muovi. Segue ora una descrizione di quanta energia devi spendere per spostarti nelle differenti aree e quali effetti provocano.

In questo gioco un' **Area** è definita come un singolo esagono sul tabellone. Una tessera regione contiene 21 aree. Ogni singola area corrisponde a circa 6 chilometri di lunghezza. Ciò vuol dire circa 35 km² di terreno. In questo modo i giocatori possono trovarsi nella stessa area senza incontrarsi.



Pianura - 2 energie. Puoi cercare cibo in questa area.



Area rocciosa - 2 energie. Non puoi cercare cibo in questa area.



Deserto - 2 energie. Non puoi cercare cibo in questa area. Quando ti muovi in un'area desertica durante un round di giorno, aumenti la tua sete di una casella. La tua sete non aumenta se resti fermo in un'area desertica, essa aumenta soltanto se compii movimenti in questa zona.



Foresta - 3 energie. Puoi cercare cibo in questa area.



Palude - 3 energie. You may search for food in this area. When you move into a swamp area you draw a Sickness card and follow the instructions on it. You will not receive any extra Sickness cards for staying in a swamp area, but only for moving there.



Montagna - 4 energie. Non puoi cercare cibo in questa area.



Laghi - Non puoi muoverti in un'area lacustre (z meno che tu abbia la carta Evento Zattera ("Raft")).



Fiume - +2 energie. I fiumi sono piazzati fra due aree non contano come aree essi stessi. Quando fra due aree c'è un fiume devi spendere 2 energie extra per attraversarlo. Spostarti da una fiume in una foresta, ad esempio, ti costerebbe 5 energie.



La Tribù - 3 Energie. In questo luogo potete riposarvi. Durante il Turno Natura, nel medesimo tempo in cui spostate gli Animali, lanciate un dado per ciascun giocatore presente in questa zona. Con un risultato di 2 o più, riducete la vostra Sete e la vostra Fame di 2 caselle ciascuna. Ma con un risultato di 1, gli Indigeni si rivolteranno contro di voi! Essi attaccano usando le stesse regole degli attacchi Animali (potete quindi giocare le Carte Evento che contrastano gli attacchi Animali).

Troverete più avanti le regole d'attacco. Una volta che la Tribù si è rivolta contro un giocatore, essa continuerà ad attaccarlo ad ogni turno fintanto che egli rimarrà in quella Zona. Gli Indigeni non possono essere vinti (ma se il giocatore ottiene un lancio migliore, non accade nulla).



Il Villaggio - 3 Energie. Il giocatore che entra nel villaggio e ci rimane fino alla fine del proprio turno, vince la partita. Tuttavia, può accadere che gli altri giocatori possano farvi allontanare dal Villaggio grazie alle Carte Evento, nel medesimo turno. Se ciò accadesse, quel giocatore non è ancora il vincitore.



Esempio: Il giocatore Nero inizia il suo Turno con 6 « Energie ». Entra in una Pianura (2 « Energie ») e poi in una Foresta (3 « Energie »). Ora gli resta 1 Energia, ma poiché nessuna azione costa solo 1 Energia, la perde terminando il suo turno. Il giocatore Viola inizia anch'egli con 6 « Energie », attraversa una zona di Montagne (4 « Energie »), e successivamente una Pianura (2 « Energie »).

- **Cercare Cibo** : Se vi trovate in una Pianura/Foresta/Palude, potrete guadagnare 4 « Energie » per cercare cibo. Se lo fate, lanciate 2 Dadi.

Se uno dei dadi indica 1, siete perduto e perdete il vostro turno (vedere più avanti).

Se nessun dado indica 1, sommate i risultati e riducete la vostra Fame della stessa quantità. Per esempio, avendo ottenuto un 4 ed un 2, riducete la vostra Fame di 6 caselle. Ma se ottenete un 6 ed un 1, vi siete perso senza aver trovato cibo.

Non è consentito cercare cibo durante la notte.

- **Bere Acqua** : Se siete in una Zona al margine di un Fiume oppure una Lago, potete bere.

Ciò non costa alcuna Energia e vi consentirà di azzerare completamente la vostra Sete. Poiché ciò non costa alcuna Energia, potete bere acqua anche se avete deciso di dormire.

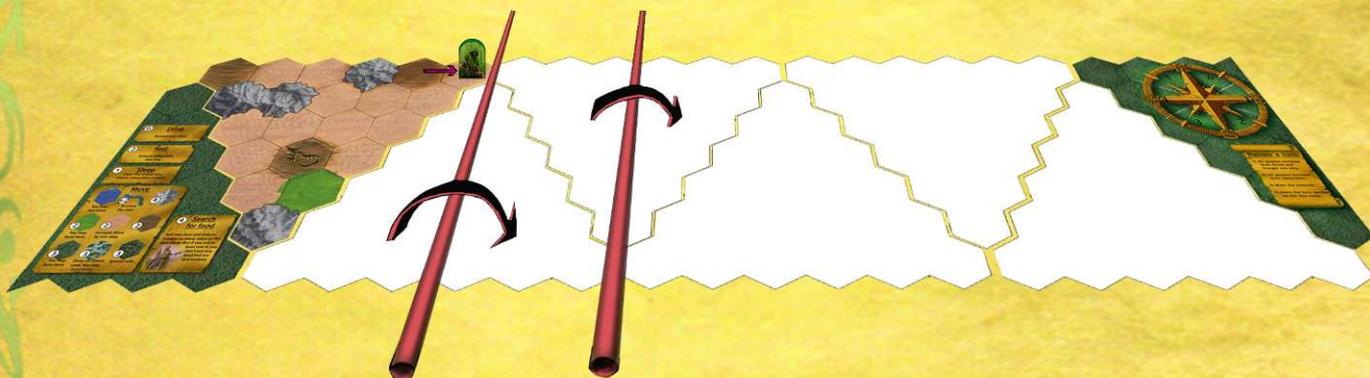
Nell'esempio seguente, i giocatori Nero e Viola potranno bere entrambi durante i loro rispettivi turni di gioco.

- **Sostare:** Puoi spendere 2 energie per rimanere fermo. Ciò riduce la tua fatica di 1 casella.

- **Dormire:** Puoi spendere il tuo intero turno per dormire. Se lo fai, non puoi usare energie in questo turno (ma puoi continuare a bere acqua) e ciò riduce la tua fatica di 4 caselle. Ricorda che la tua fatica continuerà ad aumentare durante il Turno Natura.

Uso del tabellone:

A inizio gioco, tutte meno che una le tessere regione sono voltate a faccia in giù. Una tessera regione è viene scoperta a faccia in sù quando un giocatore raggiunge un'areaadiacente al bordo. Se il giocatore spossiede ancora energia dopo che la tessera è stata girata nel turno, egli può continuare il turno. Quando viene scoperta una tessera regione, essa viene girata come mostrato nell'immagine (lungo l'asse nord-sud).



Esempio: *Nell'esempio l giocatore Verde si muove lungo il margine in alto e raggiunge due nuove tessere regione. Vengono entrambe voltate come mostra l'immagine. Dopo aver scoperto le due tessere, il giocatore Verde può regolarmente proseguire il proprio turno di gioco.*

La bussola:

Nel corso del gioco, c'è bisogno di cambiare spesso direzione. Ciò può anche dipendere dal risultato delle Carte Evento o da qualcuno che sosta o anche dal movimento delle belve. Nel gioco ci sono 6 possibili direzioni differenti, date dai lati di ciascuna. Ogni volta che devi cambiare in modo casuale direzione devi girare la bussola. Per essere valido il lancio della bussola, la freccia compiere almeno in giro completo, per evitare imbrogli. Quando si randomizza una direzione ci sono alcune regole da ricordare:

- 1: Non puoi muovere i segnalini se questi oltrepassassero i margini del tabellone.
- 2: Non puoi muovere i segnalini sulle aree d'acqua (fiume, lago, palude).

3: Se una figura non può andare nel punto richiesto, resta nella stessa area. Non si rigira l'ago.
(Se si perde, perde nuovo il turno. Vedere sotto.)

4: Riguardo al movimento casuale degli animali, ci sono due regole da ricordare: gli animali non entrano né all'interno della Tribù né nel Villaggio e neppure nei territori ancora coperti.

5: Se il giocatore si è mosso un'area con speciali effetti, questi continueranno ad influenzarlo anche se la mossa è avvenuta involontariamente. Se egli si muove nel deserto, di giorno, la sua sete cresce, e se si muove nella palude pesca una carta Malattia.

6: Un movimento casuale non costa alcuna energia.

(I numeri da 1 a 6 della ruota rappresentano le diverse direzioni, e possono sostituire il dado, e viceversa).

Perso:

Quando accade che il giocatore si perde, per il resto del turno (non può fare altre azioni, né bere) e, tramite la ruota, lo si sposta nell'area adiacente indicata dalla rotazione della freccia. Capita di essere mossi in un'area anche senza l'energia necessaria. Ad esempio, puoi spostarti oltre un fiume, sulla montagna, anche se normalmente non avresti energia sufficiente per arrivarci.

Le "belve"
(posizione iniziale
degli animali)



Gli Animali:

Nel gioco ci sono 4 aree con l'immagine di un animale (2 lupi, 1 serpente e 1 orso). Tali aree sono le posizioni di partenza (tane) degli animali. Quando si gira una regione con una tana, si piazza l'animale corrispondente su di essa. Gli animali sono pericolosi e possono attaccare i giocatori quando sono adiacenti. Nella fase Natura, gli animali si muovono rispettando queste regole:

1. Se ci sono uno o più giocatori nella stessa area della belva, questa ne attacca uno senza spostarsi (se ci sono più giocatori, usa i marcatori per scegliere a caso chi sarà attaccato).
2. Se non ci sono giocatori nella stessa area, ma 1 o più giocatori sono in un'area adiacente, la belva si sposta nell'area del giocatore (se ci sono più giocatori in aree adiacenti, si sceglie un giocatore a caso).
3. Se non ci sono giocatori nella stessa area o in una adiacente, la belva si sposta in un'area adiacente, indicata dalla freccia. Se la freccia indica un'area oltre il bordo o una regione ancora coperta o un lago, tribù o villaggio, non si muove.

Quando un animale attacca, si parla di **attacco animale**. In un attacco animale, un altro giocatore lancia 2 dadi per l'animale ed il giocatore attaccato un solo dado. Quindi si confrontano i risultati. Se il giocatore ottiene un risultato maggiore, la belva viene eliminata dal gioco ed il giocatore azzera tutta la sua fame. Se il risultato è di parità, non avviene nulla. Se l'animale ha un risultato maggiore, il giocatore attaccato incrementa la sua stanchezza di un valore uguale alla differenza fra i due risultati. Ci sono anche altri eventi considerati al pari di attacchi animali. Ciò vale per quelle carte Evento che fanno riferimento agli attacchi animali e possono quindi essere usate anche in tali situazioni.

La fase Natura:

Fase Natura

- 1) I giocatori aumentano la loro sete e fame di 1 posto.
- 2) I giocatori aumentano la loro stanchezza.
- 3) Muovere gli animali
- 4) Spostare il marcatore sulla carta Meteo.

Quando tutti hanno concluso il proprio turno, prima del turno successivo, si svolge la fase Natura. Ciò che accade nella fase Natura è illustrato nella pagina a sinistra. Il giocatore che ha svolto per ultimo il turno, o un altro giocatore, sarà responsabile della fase Natura. Se il segnalino del Tempo si trova sull'ultima casella della notte, prima di procedere, si deve girare una carta Tempo.

Per ulteriori informazioni leggi qui di seguito.

Le Carte Evento:

Ad inizio gioco, ogni giocatore riceve 3 carte Evento, più un numero di carte Evento indicato sulla prima carta Tempo. Nel corso della partita, puoi ricevere altre carte Evento, e all'inizio di un nuovo giorno si gira la prima carta Tempo. Se c'è scritto "pesca una carta", se non è specificato altro, allora pesci una carta Evento. E' possibile guardare le proprie carte quando si vuole, ma non si devono mostrare agli avversari. Ciascuna carta Evento ha due opzioni, la prima ha un effetto positivo che può aiutarti, la seconda, è un effetto negativo che puoi utilizzare contro un avversario. Quando decidi di usare le carte puoi utilizzare un solo effetto. Pertanto se scegli di usare un effetto che è negativo per un tuo avversario, non potrai usare l'opzione positiva e vice versa.



Le carte Evento possono essere giocate sempre, se non specificato diversamente sulla carta stessa.

Esempio. *Wilderness non è progettato per essere stressante. Se qualcuno inizia il turno e muove il suo personaggio e poi ci si rende conto che voleva giocare una carta Evento con la scritta "Gioca all'inizio del turno di un giocatore", se durante il turno non ci sono stati eventi particolari tali da rendere difficile il tornare indietro, è consentito; per esempio se qualcuno ha lanciato il dado per qualunque ragione, si è perso, ha ricevuto una carta Malattia o è stata girata una nuova Regione.*

Le Carte Tempo:



Le carte Tempo descrivono un giorno di 24 ore e qual è il loro effetto sul gioco. Normalmente, una carta Tempo indica 4 round di giorno e 2 rounds di notte. A inizio gioco, si scopre la prima carta Tempo e si sposta il marcatore del tempo sulla prima casella del giorno. La casella in cui si trova il marcatore indica se è un turno di giorno di notte o speciale, se ciò è scritto nel riquadro sulla stessa carta Tempo. Nei turni **di giorno** (quadrato bianco) si seguono le normali regole.

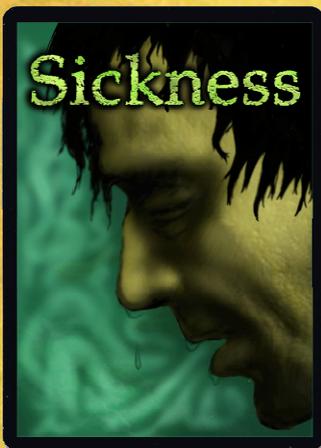
Invece nei **round speciali** (indicati con una stella) si

si seguono le regole scritte sulla carta Tempo. Tuttavia, queste regole speciali non si applicano in tutti i rond, ma solo a quelli contrassegnati dalla stella.

I turni di **notte** (caselle nere) differiscono da quelli di giorno per due ragioni:

1. Durante la notte non è consentito cercare il cibo.
2. Durante la notte devi lanciare un dado prima di muoverti in una nuova area, e conoscere la direzione di marcia. Se esce 4 più di 4 muovi come di consueto, , ma se esce 3 o meno di 3 sei Perso (vedi pagina 8).

Durante ogni fase Natura, il segnalino del tempo avanza di una casella verso destra. Quando il segnalino del tempo è sull'ultima casella, ed il segnalino sta per essere mosso, si scopre una nuova carta Tempo e lo si posiziona sulla casella successiva, così da formare una nuova linea del tempo. Sportare il marcatore del tempo sulla prima casella sulla nuova carta e leggerne gli effetti.



Le Carte Malattia:

Queste carte le pesca il giocatore che si sposta nella palude, o per effetto di alcune carte Evento. Quando qualcuno riceve una carta Malattia, quel giocatore pesca una carta Malattia e la legge ad alta voce. Le varie carte Malattia si posizionano sul tavolo di fronte al giocatore ed hanno effetto fino a quando non sono eliminati, ciò è specificato sulla carta.

La fine della partita:

Ci sono due modi per vincere il gioco. Che sono:

1. Se il giocatore rimane nel villaggio dopo la fine turno, allora questo giocatore è il vincitore della partita. Ciò accade anche se più giocatori sarebbero potuti entrare nel villaggio nello stesso round. Arrivare per primi è un vantaggio. Se per qualche ragione entrano più giocatori nel villaggio nello stesso momento (ad es. usando le carte Evento "Compagnia"), entrambi vincono la partita.
2. Se tutti i giocatori meno uno sono morti, allora il giocatore sopravvissuto è il vincitore.

Buona fortuna pere sopravvivere nel deserto!

FryxGames ringraziano:

Prima di tutto, ringraziamo ogni gli acquirenti ed i giocatori di questo gioco. Vogliamo anche dire grazie alle nostre famiglie per la spinta ed i playste svolti. Vogliamo dare un riconoscimento ai nostri fratelli Thomas, Isaac, Peter e Benjamin, assieme ai nostri padri e madri. Leggi più avanti nel Diario del Disegnatore. Vogliamo inoltre ringraziare Frank Jäger, LudoFact, che ha reso possibile la produzione, Daniel Jensen per l'idea, Björn Hedebris ed Olivian Marku per l'aiuto nella storia, e tutti i nostri amici e sostenitori per il loro supporto ed incoraggiamento. Infine, vogliamo ringraziare il Signore Gesù Cristo.

Immagini

Tutte le immagini sono create da Daniel Fryxelius tranne la foto sulle carte giorno e il retro dei caratteri. Queste foto sono state autorizzate e trovate sul motore di ricerca immagini con google.com, tramite speciali ricerche; "immagini che possono essere usate commercialmente e modificate".

Note degli autori

All'inizio del 2000, Thomas e Daniel Fryxelius avviano un progetto scolastico per sviluppare un gioco. Questi due gemelli diciottenni iniziano prendendo un'idea di gioco dal padre Lennart Fryxelius. Il gioco era totalmente privo di interazione tra i giocatori, e non aveva tutti gli animali selvatici e i territori erano tutti accessibili dalla partenza. I giocatori, pertanto, potevano calcolare il modo migliore per avanzare e, naturalmente, tutti i giocatori potevano seguire lo stesso percorso. Daniel ha curato l'opera nel complesso, mentre Thomas ha curato le carte evento, le regole del gioco ed i contatti esterni con le società di gioco, in un tentativo ingenuo di vendere l'idea. Il gioco ha preso rapidamente una forma nuova. Miniature scolpite, segnalini paesaggio, carte evento e animali che hanno reso il gioco bello, unico, divertente e meno prevedibile. Nel 2000 Thomas e Daniel hanno vinto il secondo premio al concorso per il miglior progetto di esame presso la scuola, ma non sono riusciti a vendere l'idea a nessuna società.

Il gioco è stato molto apprezzato dalla famiglia, dagli amici e da molte persone che hanno potuto provarlo. Per tale motivo il gioco è stato sviluppato ulteriormente negli anni. Le carte di Malattia (chiamate carte Malattia nella prima edizione) hanno sostituito l'attributo sulla scheda salute. Le carte Meteo (chiamate carte Giorno nella prima edizione) sono stati aggiunti invece di tenere traccia sul tabellone della salute, e quando era il momento di fare nuove schede salute, il fratellino Isaac ha contribuito alla progettazione di sei immagini per il gioco. Ancora pochi tentativi di vendere il gioco sono stati fatti, ma nessuno ha avuto successo. Daniel ha lavorato con l'opera d'arte per anni. Tutto il tempo ad aggiornare le immagini ed il design di gioco. Le ultime modifiche erano le porzioni d'angolo con la tabella di riferimento e la bussola, carte Evento con due effetti anziché uno, e gli ultimi due e segnalini per renderlo un gioco di 8 giocatori. Wilderness è ora un gioco che unisce bella grafica,

ad un meccanismo di gioco dinamico, offrendo elementi più tattici e sorprese.

Il gioco è stato tradotto in inglese nell'estate 2011, e durante l'estate la famiglia di Daniel e i suoi 3 fratelli hanno fondato la FryxGames; Enoch, Jacob e Jonathan (Thomas ha deciso di non far parte della società (Thomas ha deciso di non far parte della società, ma ancora ha contribuito con idee e testi). Dopo gli ultimi ritocchi e un tanto duro lavoro Wilderness è stato presentato fra le novità di Essen Spiel '11, in Germania, nel mese di ottobre 2011. La prima edizione fatta a mano. È stato un grande successo e ha venduto da subito. Nel 2012 FryxGames ordinò la prima stampa su larga scala di Wilderness. Regolazioni finali sono stati effettuati, sulla base di tutte le valutazioni e molti test di gioco. Il risultato è questa 2a edizione. Speriamo che vi piacerà!