

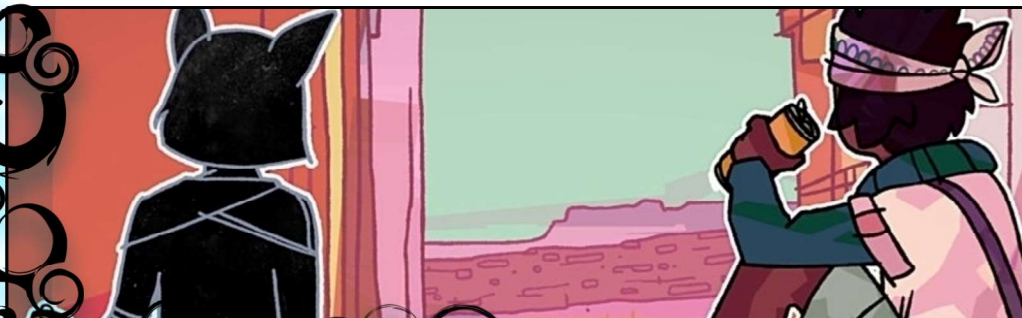
FIJER REVIEW



SIGNS OF THE SOJOURNER

Signs of the Sojourner es un deck builder narrativo, basado principalmente en la creación de conversaciones a partir de cartas. La idea es que tú tienes unas cartas con una serie de símbolos que definen tu personalidad, y tienes que intentar mantener conversaciones con gente que tiene otras personalidades, enlazando símbolos. Por ejemplo, eres una persona "Lógica" (Triángulo verde) y estás hablando con alguien "Artístico" (Rombo azul); la mayoría de tus cartas tendrán como símbolo el triángulo mientras que tu interlocutor tendrá rombos, lo cual dificultará el enlazado de símbolos. Esto hace que, pese a ser una idea interesante, sea bastante frustrante el intentar mantener conversaciones exitosas con todo el mundo. Además, al final de cada conversación exitosa estás obligado a coger una carta relacionada con la personalidad de tu interlocutor y sustituir una de tu mazo, forzándote a modificar algo que crees que podría estar funcionando. También, es un juego basado en días, lo que va añadiendo cartas de "Fatiga" (que no se pueden combinar) a tu mazo.

Hablemos ahora de mi opinión: Conceptualmente me parece algo bastante interesante, el meter ese punto de azar combinado con tu "forma de ser" (o mazo) para intentar formar conversaciones compatibles con tu interlocutor. La parte de la historia como tal tampoco está mal, comienzas heredando tu lugar en la caravana de mercaderes nómadas a la que perteneció tu madre y tienes que demostrar que tu pueblo puede tener una gran importancia para que siga



GÉNERO: DECK BUILDER, NARRATIVO

AÑO: 2020

HLTB: 4H A

pasando esa caravana. Por otro lado, en cuanto a mecánicas en sí... buf. No me gusta que tenga tanto componente de azar, y en general me gusta tener posibilidad de ganar en los juegos (incluso aunque no lo haga); me frustra que me "fuercen" (siempre puedes volver hacia atrás, pero a costa de perder un viaje de tu número limitado para intentar convencer a la caravana de que vuelvan a tu hogar) a una conversación con una persona cuyos símbolos no tengo. Además, meter la carta de fatiga dificulta incluso más esto. En general creo que la idea es bastante buena e interesante, pero no me parece un juego especialmente divertido. Creo que para algún momento relajado puede estar bien, pero no esperes un juego complejo, pero justo. Una buena comparación de concepto es el Spiritfarer: algo profundo y narrativo, pero el Spiritfarer jugablemente me aportaba mucho más. No me importa haberlo probado (tampoco siento haber perdido el tiempo), pero ahora mismo no me aporta nada seguir jugándolo.

GRÁFICOS: 8

SONIDO: 8

JUGABILIDAD: 4

DURACIÓN: 7

HISTORIA: 6

DIVERSIÓN: 4

NOTA FINAL: 5



FIJER

**"POR FIN HE LLEGADO A
A20 EN EL SLAY THE
SPIRE."**