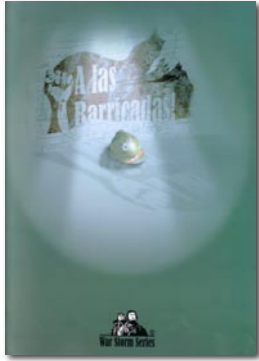


A Las Barricadas !

La guerre civile espagnole n'est pas le conflit du XX^e siècle le plus couvert par nos wargames. *A Las Barricadas !* tente de combler ce manque en proposant une simulation tactique des combats s'étant déroulés en Espagne de 1936 à 1939, qui, à bien des égards, ont fait figure de répétition générale du conflit mondial à venir. A noter d'ailleurs que le prochain opus de la série concernera la campagne de France de 1940.



Juan Carlos Cebrian, le concepteur, est déjà connu pour son module pour *Advanced Squad Leader : Guerra Civil !* édité par Critical Hit. Nicolas Eskubi, lui, est une des valeurs montantes du graphisme wargamistique. On le connaît notamment pour son travail sur *Lock'n Load - Band Of Heroes*, et on le retrouvera bientôt à la sortie du prometteur *Devil's Cauldron* de Multi-man Publishing.

Le matériel :

Le jeu se présente sous une chemise de carton léger dans un sac ziplock bien rempli :

- un livret de quarante-quatre pages contenant les règles en trois langues (espagnol, anglais, français). Les scénarii et tables y sont aussi traduits.
- quatre cartes isomorphiques sur carton léger (type *Advanced Squad Leader Starter Kit*), de format A3, aux textures sobres et élégantes (peut-être un peu trop monochromes, question de goût), donnent une bonne impression du paysage espagnol, avec une teinte ocre clair prédominante. Les reliefs sont assez présents et les zones urbaines rares.
- deux planches prédécoupées pour plus de 300 pions constituant les ordres de bataille nationalistes et républicains. On trouvera trois tailles de pions : la plus petite pour les unités d'infanterie, les leaders et les différents marqueurs, l'intermédiaire pour les sections d'armes (artillerie, etc.) et la plus grande pour

les unités blindées et aériennes. Comme on peut s'y attendre, les pions sont magnifiques et représentent des silhouettes, profils et portraits. Les différences d'uniformes, de postures (très vivantes) et d'insignes donnent une bonne impression du nombre d'unités différentes impliquées dans le conflit : des milices anarchistes ou communistes aux phalangistes en passant par les troupes marocaines, la Guardia Civil, etc. Du côté des blindés, on aura l'occasion de jouer avec du matériel plutôt rare sur nos cartes, comme les autos mitrailleuses Bilbao32, les chars Trabia 35 ou les déjà obsolètes FT17. Seul petit bémol en ce qui concerne l'aspect général, la police utilisée n'est pas toujours lisible au premier coup d'œil.

- huit fiches cartonnées A4 classiques proposant quinze scénarii, dont certains peuvent être combinés en mini-campagne.
- une aide de jeu au même format récapitulant les différentes tables et deux dés à six faces taille XS complètent le tout.

Mise à part l'absence de boîte, la qualité des composants rivalise sans problème avec celle des meilleurs éditeurs. *Olé !*



Le jeu :

A Las Barricadas ! est destiné à simuler des combats au niveau de la section pour l'infanterie, et du peloton pour les blindés. Un hexagone sur la carte représente environ 150m et un tour de jeu à peu près 15mn. Le jeu se veut simple, et si les règles le sont effectivement, on ne peut pas dire que l'apprentissage en soit évident. En effet, celles-ci sont parfois confuses et se contredisent. La présentation n'est pas toujours très claire et aurait profité d'un plan plus rigoureux. Heureusement, les éditeurs sont très présents sur le net et il est très facile d'avoir une réponse à ses interrogations. On peut parier d'ailleurs qu'après ce premier coup d'essai, ils sauront rectifier le tir et proposeront des règles plus claires pour les prochains jeux de la série.

Chaque tour se déroule en cinq phases. La phase de commandement permet de vérifier quelles unités sont ou ne sont pas dans le rayon

Editeur : War Storm Series
Année d'édition : 2006
Concepteur : Joan Carlos Cebrian
Graphismes : Nicolas Eskubi
Prix : 36 euros
Joueurs : 2
Echelle : section

de commandement de leur leader, qui, pour la plupart, ne peuvent commander uniquement que les troupes présentes dans leur hexagone. Vient ensuite la phase d'initiative, classique. La phase d'activation, automatique pour les unités commandées, sujette à un jet de dé pour les autres. La phase d'action, où chaque joueur fait agir alternativement les unités ou formations (groupes d'unités commandées) activées. C'est ici que tout se passe. Les unités peuvent se déplacer, tirer, monter ou descendre d'un véhicule, mettre en place une batterie, se retrancher, diriger une mission aérienne ou un tir d'artillerie hors carte, rallier les troupes qui en ont besoin, etc. ou simplement se préparer à réagir aux mouvements ennemis (seules les unités préparées peuvent tenter un tir d'opportunité).

Une phase de retrait des marqueurs inutiles boucle le tour.

Les règles proposent quelques astuces sympathiques, comme le repérage, qui prend en compte la distance, le terrain, la nature et l'activité des unités.

Le combat consiste en un tir ou un assaut. Les tirs prennent classiquement en compte la puissance de feu des attaquants, l'activité des cibles et d'autres facteurs. Ils se résolvent avec deux dés sur une table, dont le résultat est divisé par une valeur de 2 à 5 selon la nature du terrain. Les pas de pertes sont répartis entre les unités cibles. La perte d'une unité affecte toute la formation dont elle est issue. Deux leaders peuvent combiner sous certaines conditions les tirs de leur formation pour un résultat plus probant. Le type des unités est pris en compte historiquement, il sera par exemple très difficile de faire travailler ensemble anarchistes et communistes. Le combat au corps à corps n'est possible que pour les unités « qui en ont » (celles qui réussissent un jet de moral), celui-ci étant résolu par la comparaison d'un rapport de force et d'un dé. Les résultats vont de la retraite à la perte de pas.

Le jeu propose aussi les assauts blindés et anti-blindés, les attaques aériennes et d'artillerie, etc.

Les scénarii sont tous historiques, variés et pour la plupart apparemment rapides à jouer (seuls trois ont été joués avant la rédaction de cette fiche).

Conclusion :

A Las Barricadas ! est un jeu sympathique au graphisme impeccable. Il rend efficacement les problèmes tactiques de l'époque, notamment ceux liés au commandement et au manque de moyens de communication, face à l'ébauche d'une nouvelle tactique : la *Blitzkrieg*. Après quelques parties, on peut se demander cependant si l'échelle de la section est la meilleure pour simuler le conflit espagnol. On attend avec impatience de voir comment va évoluer la série dans un futur proche, et on ne peut que se féliciter de voir apparaître un nouvel éditeur, dynamique, de l'autre côté des Pyrénées.

Ressources en ligne :

- Le site de l'éditeur :

<http://www.warstormseries.es/>

Olivier Revenu

Peux-tu te présenter en quelques mots ?

Facile ! Je suis un dingue de wargames et d'histoire militaire qui a un jour essayé de réaliser un rêve : faire de son hobby son travail.

C'est donc le wargame qui t'a amené au design graphique ?

Oui.

Quels sont tes wargames préférés et à quoi joues-tu en ce moment ?

A las Barricadas ! et *La bataille de France 1940*, bien sûr ! héhéhé...

Panzer leader, *A Victory Lost*, *Afrika*, *Fire in the Sky* et *Great Campaigns of the American Civil War* sont à ranger dans mes « top ».

En ce moment, j'ai beaucoup trop de travail pour jouer à tout ce dont j'ai envie. Quand j'arrive à trouver du temps, je joue à *A las Barricadas !* et *A Victory Lost*. J'essaie aussi de dégager du temps pour essayer de nouveaux jeux comme *Strike Them a Blow*.

Arrives-tu à vivre du wargame ?

C'est assez difficile, mais oui, actuellement, la réalisation graphique de wargames est mon travail à plein temps. Je travaille en *freelance*.

Pourrais-tu nous expliquer ta technique de travail ?

Well, je dois me garder un as dans la manche (héhéhé)... Mais la base de mon travail est le dessin, et mon savoir-faire en dessin. Ce qui me différencie de ceux qui n'utilisent que l'ordinateur. Ensuite je retravaille sur *Freehand* et *Photoshop*. J'utilise bien sûr des photos ou images comme modèles, pour trouver de nouvelles postures, etc.

Quand tu t'attaques au graphisme d'un jeu, en quoi le jeu lui-même va-t-il influencer ton travail ?

Pour moi le plus important est l'échelle du jeu, puis la période. Encore une fois, je suis d'abord un wargamer. Je me place donc en tant que joueur et crée les graphismes que j'aimerais voir en tant que joueur.

Parmi toutes tes réalisations, quelles sont celles que tu préfères ?

Difficile de répondre, chaque travail est différent et ont leurs bons et mauvais côtés. Mais pour essayer de lister mes préférés, je dirais *Devils Cauldron*, *A las Barricadas !* et *La Bataille de France*, *Fire in the sky*, *A Victory Lost*, *Band of Heroes*, *GD42* et *PB2 Hill of Death*... Certains sont encore en production.

D'où est venue l'idée de War Storm Series et comment en êtes-vous venus à monter une société ?

Je crois que le rêve de tout wargamer est de designer son propre wargame, de créer celui qu'il aimerait jouer et qu'il ne trouve pas sur le marché. Nous en parlions un jour avec Juan Carlos, il avait les règles, moi les idées graphiques... C'est parti comme ça.

En Espagne, il n'existe pas d'éditeurs de wargames. Nous rêvions d'un jeu aux règles simples, graphiquement attirant. Nous voulons éditer des jeux qui soient intéressants pour le public européen. 98% des wargames viennent des USA. C'est très bien, mais nous voulons aussi des wargames européens. C'est d'ailleurs pourquoi nous éditons nos jeux avec une traduction en français.

Comment se porte ta société après ce premier essai ?

Vraiment mieux que ce que l'on pouvait penser. Le jeu se vend très bien, et nous avons réussi à nous faire connaître sur le marché, ce qui n'est pas franchement facile... Nous travaillons dur sur le prochain titre, pour le proposer en pré-commande dès le mois d'avril.

Comment se porte le hobby en Espagne ?

Pas trop mal mais ça pourrait être mieux. Je crois qu'il y a beaucoup de wargamers. Je pense que l'existence d'une société espagnole pourrait aider le marché à se développer. Mais il est clair que le marché espagnol était un grand point d'interrogation pour nous, au départ. La réponse a été beaucoup plus favorable que ce sur quoi nous avions tablé, nous sommes très heureux du résultat.

Quel est le futur de la série et quels jeux comptez-vous produire dans le futur ?

Nous finissons d'abord *La Bataille de France 1940* qui est en phase finale de test et de production. Ensuite sortira une extension pour *A las Barricadas !*, incluant les Brigades Internationales et la Légion Condor. Si tout va bien, nous avons l'intention de sortir ensuite d'autres

modules Seconde Guerre mondiale pour enrichir la série.

Après cela, nous commencerons à travailler sur une nouvelle série, du tactique médiéval dans le style *Cry Havoc*. Nous avons encore d'autres idées...

Si tu étais totalement libre de créer le wargame de tes rêves, à quoi ressemblerait-il ?

Ce serait un mélange de jeu à l'échelle opérationnelle et de jeu à l'échelle tactique... La période se situerait bien sur entre 1939 et 1941, ma période préférée. Il y aurait des pions et une carte pour l'échelle opérationnelle, puis, pour simuler les combats, une carte et des pions à l'échelle tactique (similaire à *A las Barricadas !*). Ce serait donc un très gros jeu !

Au niveau look, je viserais quelque chose entre *A las Barricadas !* et *TDC*.

Qui sait... ?

Merci beaucoup Nicolas.

