



WATERGATE

Un jeu de cartes pour 2 joueurs
sur le plus célèbre des scandales politiques

Matthias Cramer

HISTOIRE

En juin 1972, cinq hommes sont arrêtés dans le complexe du Watergate de Washington. Ce qui ressemble alors à une tentative de cambriolage de troisième ordre au sein du QG du Comité national démocrate suscite la curiosité de Bob Woodward et Carl Bernstein, rédacteurs au Washington Post, qui commencent une enquête qui va durer deux ans. Au terme de celle-ci, ils découvrent que les cinq hommes agissent sur ordre de la Maison-Blanche et sont impliqués dans une vaste opération d'espionnage politique. Ce scandale provoque la chute du président des États-Unis, Richard Nixon, qui démissionne en 1974 pour éviter l'impeachment.


BUT DU JEU


Dans WATERGATE, un joueur incarne la presse (le "Rédacteur"), tandis que l'autre incarne l'administration Nixon ("Nixon"). Chacun dispose de son propre paquet de cartes. Pour gagner, l'administration Nixon doit rassembler suffisamment de popularité pour parvenir à l'issue de son mandat sans encombre, tandis que le Rédacteur doit cumuler suffisamment de preuves et relier deux de ses informateurs directement au président. Naturellement, l'administration fera tout ce qui est en son pouvoir pour étouffer l'affaire. Le mystérieux "Gorge Profonde" fera-t-il pencher la balance ? Une course contre la montre haletante s'engage...

MATÉRIEL

1 plateau de jeu



9 marqueurs Opinion 

1 marqueur Initiative 

1 sac 



1 carte Opinion "Nixon"



1 carte Opinion "Rédacteur"

20 cartes Joueur "Nixon"



20 cartes Joueur "Rédacteur"



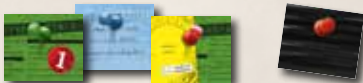
1 carte Initiative



1 carte Fin de la manche



36 jetons Preuve

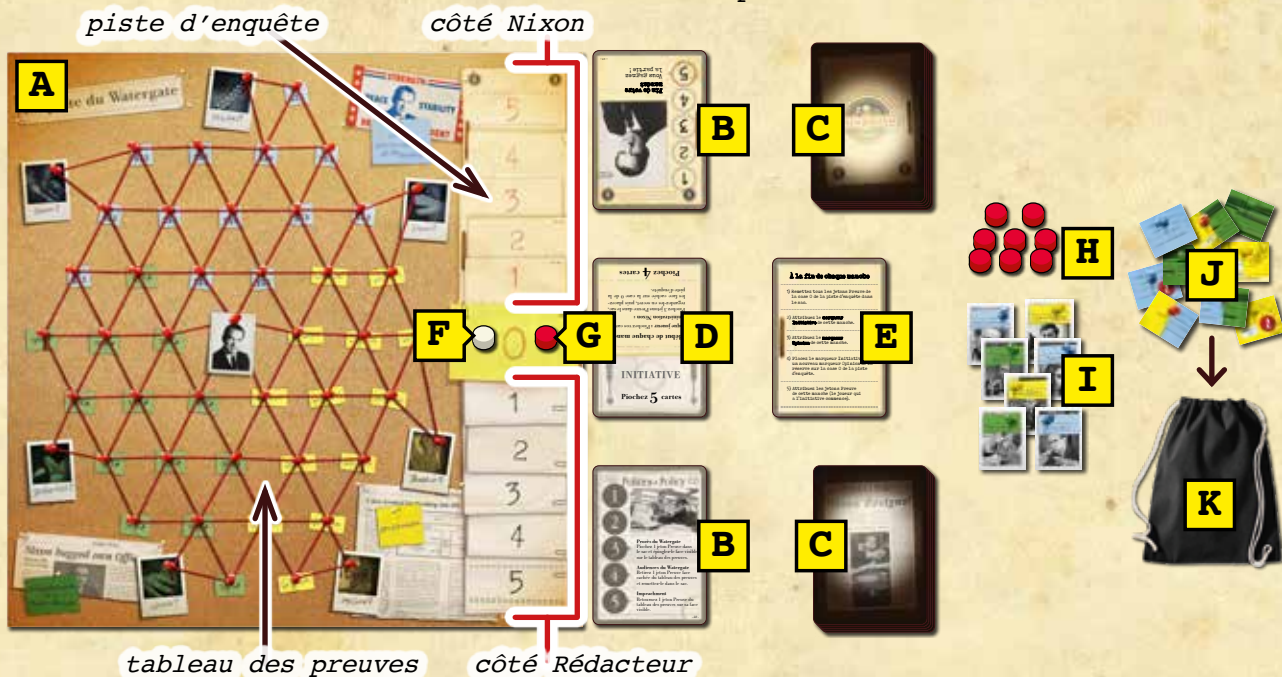


7 tuiles Photo



MISE EN PLACE

- 1) Déterminez qui jouera la presse (le "Rédacteur") et qui jouera l'Administration Nixon ("Nixon").
- 2) Placez le **plateau de jeu A** représentant le tableau des preuves entre vous deux. Le Rédacteur le voit dans le bon sens, tandis que Nixon le voit à l'envers.
- 3) Prenez les 21 cartes correspondant à votre rôle.
- 4) Placez votre **carte Opinion B** face visible à proximité de la piste d'enquête du plateau.
- 5) Mélangez vos 20 **cartes Joueur** pour former votre **pioche C**, que vous placez face cachée devant vous.
- 6) Placez la **carte Initiative D** face visible entre les deux cartes Opinion, à côté du 0 de la piste d'enquête. Les flèches doivent pointer vers le Rédacteur. Placez aussi la **carte Fin de la manche E** à proximité.
- 7) Placez le **marqueur Initiative F** et 1 **marqueur Opinion G** sur la case 0 de la piste d'enquête. Formez une réserve à côté du plateau avec les 8 **marqueurs Opinion H** restants.
- 8) Formez une réserve avec les 7 **tuiles Photo I**. Cette réserve est la "réserve d'informateurs potentiels".
- 9) Placez les 36 **jetons Preuve J** dans le **sac K** et conservez ceui-ci à portée de main.



DÉROULEMENT DU JEU

WATERGATE se joue en plusieurs manches. Chaque manche se divise en 3 phases :

A) Phase initiale

Les joueurs piochent leurs cartes pour la manche, et de nouveaux jetons Preuve sont placés sur la piste d'enquête.

B) Phase des cartes

Les joueurs jouent leurs cartes une par une à tour de rôle, jusqu'à épuiser leur main.

C) Phase d'évaluation

On attribue les jetons Preuve et les marqueurs Initiative et Opinion de la piste d'enquête en fonction du côté où ils se trouvent.

Nixon remporte immédiatement la partie s'il réussit à placer le 5^e marqueur de sa carte Opinion.



Le Rédacteur remporte immédiatement la partie si au moins 2 informateurs face visible sont reliés à la photo de Nixon, au centre du tableau des preuves, par des jetons Preuve face visible.



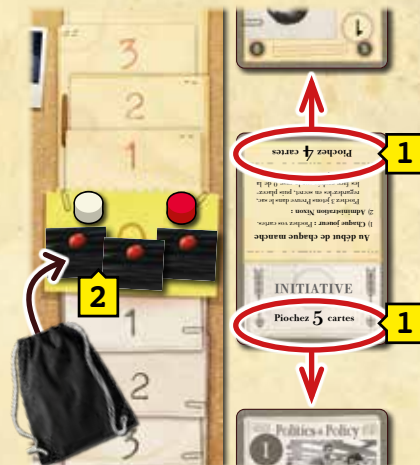
A) Phase initiale

Résolvez les 2 étapes suivantes :

1) Chaque joueur : Piochez autant de cartes qu'indiqué par la carte Initiative, en tenant compte des flèches pointées vers vous : cela peut être 4 ou 5 cartes. Placez ces cartes dans votre main en les cachant à votre adversaire. Si vous épuisez votre pioche, mélangez votre défausse (le cas échéant) pour former une nouvelle pioche.

2) Nixon seulement : Piochez 3 jetons Preuve dans le sac et consultez-les en secret. Puis placez-les **face cachée** sur la case 0 de la piste d'enquête.

Nixon peut consulter les jetons Preuve de la piste d'enquête à tout moment ; le Rédacteur n'est pas autorisé à le faire.



B) Phase des cartes

En commençant par le joueur qui a l'initiative (vers qui pointent les flèches de la carte Initiative), chaque joueur va jouer son tour, puis passer la main à son adversaire, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait épuisé sa main.



À votre tour, vous devez jouer **UNE** carte de votre main.

Chaque carte peut être jouée pour : • sa **valeur** ou • son **action**.

Vous devez choisir **UNE** de ces deux possibilités.



Remarque : La citation de chaque carte n'a aucune influence sur le jeu.

VALEUR

Si vous jouez une carte pour sa valeur, déplacez **vers vous 1 élément** de la **piste d'enquête** d'autant de cases que cette valeur (de 1 à 4). Vous pouvez déplacer le marqueur Initiative , le marqueur Opinion ou un jeton Preuve.



Si vous déplacez un jeton Preuve, respectez les règles suivantes :

Il existe trois types de jetons Preuve, identifiés par une couleur spécifique :



Bleu (représente les chèques pour la campagne de réélection de Nixon)



Jaune (représente les plans du complexe du Watergate)



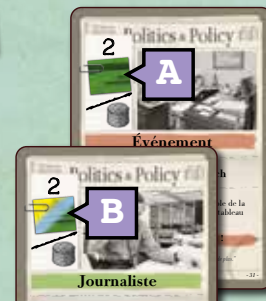
Vert (représente les enregistrements de Nixon à la Maison-Blanche)

Certains jetons Preuve sont bicolores : ils peuvent être considérés comme étant de l'une ou l'autre des couleurs représentées.



Lorsque vous utilisez la valeur d'une carte pour déplacer un jeton Preuve, assurez-vous que sa couleur correspond à celle qui est représentée sur votre carte **A**.

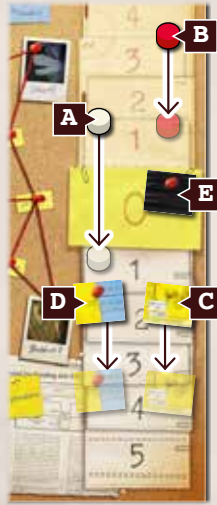
Si votre carte est marquée d'un joker (tricolore) **B**, alors vous pouvez déplacer un jeton Preuve de n'importe quelle couleur.



Pour déplacer un jeton Preuve **face cachée**, veuillez à appliquer ce qui suit :

En tant que Nixon : Pour déplacer un jeton Preuve **face cachée** correspondant à la couleur de votre carte, révéléz simplement le jeton et déplacez-le à hauteur de la valeur de la carte (souvenez-vous que vous pouvez toujours consulter les jetons face cachée).

En tant que Rédacteur : Pour déplacer un jeton Preuve **face cachée**, demandez à Nixon s'il y en a un de la couleur de votre carte (si votre carte est marquée d'un joker, annoncez une couleur). S'il y a un jeton face cachée de cette couleur, Nixon doit le révéler et le déplacer vers vous du nombre de cases correspondant à la valeur de votre carte. S'il y a plus d'un jeton concerné, Nixon choisit celui qu'il révèle et le déplace. S'il n'y a aucun jeton concerné (et que Nixon vous le dit), vous pouvez à la place déplacer le marqueur Initiative, le marqueur Opinion ou un jeton Preuve face visible (pourvu qu'il corresponde à la couleur de votre carte ; un joker vous permet toujours de déplacer n'importe quel jeton visible).



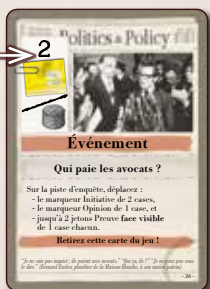
EXEMPLE :
Le Rédacteur utilise la valeur de cette carte pour déplacer **un** des éléments suivants de **2 cases** vers son côté de la piste d'enquête :

- le marqueur Initiative **A**,
- le marqueur Opinion **B**,
- le jeton Preuve jaune **C** (car sa couleur correspond à celle de la carte) ;
- le jeton Preuve jaune/bleu **D** (car il comprend du jaune et correspond donc à la couleur de la carte).

Si le Rédacteur veut déplacer le jeton Preuve face cachée **E**, il doit d'abord demander à Nixon si ce jeton est jaune ou comprend du jaune.

Si oui, Nixon doit le révéler et le déplacer de 2 cases vers le Rédacteur.

Si non, le Rédacteur doit choisir une des autres options ci-dessus.



IMPORTANT : Après avoir utilisé la **valeur** d'une carte, placez-la face visible dans votre **défausse**. (S'il s'agit de votre première carte, placez-la près de votre pioche pour créer votre défausse.)

Déplacer un élément sur la case 5 de votre côté

Si vous parvenez à déplacer un élément sur la **case 5** de votre côté de la piste d'enquête, vous **gagnez immédiatement cet élément** (ignorez les déplacements excédentaires). Consultez les instructions données dans les encadrés verts page 9 pour plus d'informations.

Attention : Dès qu'un élément a été gagné, il ne se trouve plus sur la piste d'enquête et ne peut donc plus être déplacé.



ACTION

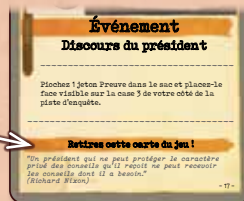
Si vous jouez une carte pour son action, suivez les instructions indiquées sur la carte.

Il existe trois types d'actions :

ÉVÉNEMENTS

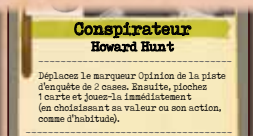
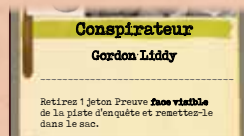
La plupart des cartes du jeu comportent un événement. Tout événement joué doit être **retiré** du jeu après sa résolution (remettez-le dans la boîte).

Seul l'événement "Sacrifice" offre une alternative (voir page 15).



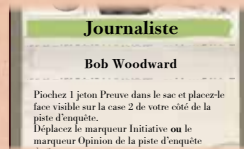
CONSPIRATEURS

Seul Nixon dispose de conspirateurs. Lorsque Nixon utilise l'action d'une carte Conspirateur, celle-ci est placée dans sa **défausse**.



JOURNALISTES

Seul le Rédacteur dispose de journalistes. Lorsque le Rédacteur utilise l'action d'une carte Journaliste, celle-ci est placée dans sa **défausse**.



Attention

- Certaines cartes imposent des **prérequis**. Pour utiliser une action, vous devez remplir les prérequis demandés.



- Certaines cartes se jouent en **réaction**. Vous ne pouvez utiliser leur action que pour réagir à une carte spécifique jouée par votre adversaire. (Voir "Aperçu des cartes" pages 11 à 16.)



Important : Lorsque vous suivez les instructions d'une carte, vous devez les appliquer intégralement, dans la mesure du possible. S'il vous est impossible d'appliquer une instruction (par exemple, si l'on vous demande de déplacer un élément qui n'est pas disponible), alors vous pouvez l'ignorer.

La plupart des instructions s'appliquent de manière logique. Toutefois, vous trouverez des explications supplémentaires au sujet des instructions les plus fréquentes à la page suivante. De plus, en fin de livret, vous trouverez des compléments historiques et des clarifications de règles qui pourront vous être utiles.

Instructions fréquentes

Déplacez le marqueur Opinion **et** 2 jetons Preuve de la piste d'enquête de 2 cases chacun.

Lorsqu'il vous est demandé de déplacer un élément de "x cases" sur la piste d'enquête, cela signifie que vous devez déplacer cet élément **vers vous**.

Déplacez le marqueur Opinion sur la case 5 de votre côté de la piste d'enquête.

Lorsqu'une instruction mentionne une case précise de la piste d'enquête, déplacez l'élément sur cette case.

Déplacez un ou plusieurs jetons Preuve de la piste d'enquête de 4 cases au total.

Lorsqu'une instruction vous demande de déplacer des jetons Preuve, vous pouvez choisir parmi tous ceux de la piste d'enquête, qu'ils soient visibles ou non (sauf mention contraire).

Attention : Si vous déplacez un jeton Preuve face cachée, vous devez le révéler face visible.

Sur la piste d'enquête, déplacez :

- le marqueur Initiative de 3 cases,
- 1 jeton Preuve **face visible** de 2 cases, et
- 1 jeton Preuve **face cachée** de 1 case.

Collaboration de Rose Mary Woods

Prérequis : La photo de Woods doit être dans la réserve d'informateurs potentiels.

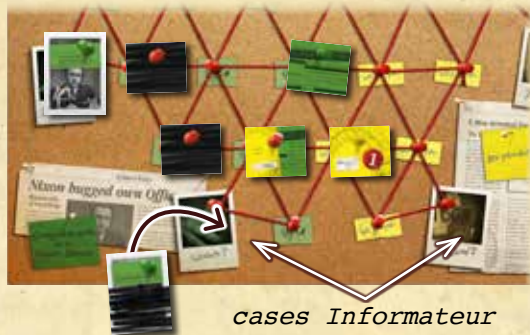
Épinglez sa photo **face cachée** sur le tableau des preuves. Déplacez le marqueur Initiative **ou** le marqueur Opinion de la piste d'enquête de 1 case.

Retirez cette carte du jeu !

Lorsqu'une instruction vous demande

"d'épingler une photo sur le tableau des preuves", vous devez prendre la tuile Photo de la personne concernée dans la réserve potentielle d'informateurs et la

placer sur la case de **cette** personne (marquée de son nom). Le Rédacteur place toujours ces photos **face visible** (lorsqu'il recrute des informateurs), alors que Nixon les place **face cachée**.



Piochez 1 jeton Preuve dans le sac et épinglez-le face visible sur le tableau des preuves.

Lorsqu'une instruction vous demande "d'épingler un jeton Preuve sur le tableau des preuves", suivez les règles données page 10 dans la section "Épingler un jeton Preuve sur le tableau des preuves".

Remarques supplémentaires

Les deux joueurs peuvent à tout moment regarder les jetons Preuve qui se trouvent **déjà** sur le **tableau des preuves**, même s'ils sont face cachée.

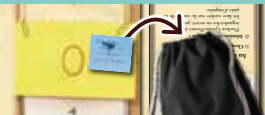
Les deux joueurs peuvent à tout moment regarder les cartes de n'importe quelle défausse (mais jamais des pioches), ou celles qui ont été retirées du jeu.

C) Phase d'évaluation

Lorsque les deux joueurs ont joué toutes les cartes piochées au début de la manche, résolvez la phase d'évaluation en respectant les étapes suivantes :

1) Remettez les jetons Preuve neutres dans le sac

S'il reste des jetons Preuve **sur la case 0** de la piste d'enquête (cachés ou visibles), remettez-les dans le sac.



2) Attribuez le marqueur Initiative de cette manche

Le joueur qui a le marqueur Initiative de son côté de la piste d'enquête le récupère.

Gagner le marqueur Initiative

Lorsque vous gagnez le marqueur Initiative, prenez-le sur la piste d'enquête et placez-le sur la carte Initiative. Ensuite, tournez la carte Initiative (si nécessaire) afin que les flèches pointent vers vous : cela signifie que vous avez l'initiative à présent.



Si le marqueur Initiative est sur la case 0 de la piste d'enquête, c'est le joueur qui n'avait **pas** l'initiative lors de cette manche qui le récupère.

Si le marqueur Initiative a déjà été récupéré lors de cette manche (voir page 6), ignorez cette étape.

3) Attribuez le marqueur Opinion de cette manche

Le joueur qui a le marqueur Opinion de son côté de la piste d'enquête le récupère.

Gagner le marqueur Opinion

Lorsque vous gagnez le marqueur Opinion, prenez-le sur la piste d'enquête et placez-le sur le **plus petit numéro disponible** de votre carte Opinion. Si une instruction est liée à ce numéro, appliquez-la.

Si le Rédacteur gagne le marqueur Opinion alors qu'il n'a plus de place sur sa carte Opinion, retirez ce marqueur du jeu.



Si le marqueur Opinion est sur la case 0 de la piste d'enquête, **aucun** joueur ne le récupère ; il est alors remis dans la réserve.

Si le marqueur Opinion a déjà été récupéré lors de cette manche (voir page 6), ignorez cette étape.

4) Placez le marqueur Initiative et 1 nouveau marqueur Opinion sur la case 0

Récupérez le marqueur Initiative posé sur la carte Initiative et remplacez-le sur la case 0 de la piste d'enquête.

Ensuite, prenez 1 marqueur Opinion dans la réserve et placez-le sur la case 0 de la piste d'enquête. S'il ne reste aucun marqueur Opinion dans la réserve alors que vous devez en prendre un, Nixon gagne immédiatement la partie.



5) Attribuez les jetons Preuve de cette manche

Enfin, chaque joueur récupère les jetons Preuve qui se trouvent de son côté de la piste d'enquête. Le joueur qui a l'initiative commence et épingle tous les jetons Preuve de son côté (le cas échéant) sur le tableau des preuves (voir encadré ci-dessous). Puis le second joueur fait de même avec les jetons Preuve de son côté.

Épingler un jeton Preuve sur le tableau des preuves

Lorsque vous gagnez un jeton Preuve (ou qu'une carte vous demande d'en épingle un sur le tableau des preuves), placez-le sur n'importe quelle case Preuve **vide** marquée d'un dossier **de la couleur de ce jeton** (ou d'une de ses couleurs si c'est un jeton multicolore). Si vous êtes le Rédacteur, placez-le **face visible** (pour établir des connexions). Si vous êtes Nixon, placez-le **face cachée** (pour empêcher ces connexions).

Attention : Si un jeton Preuve affiche le symbole ci-contre, vous devez déplacer le **marqueur Opinion** d'une case vers vous sur la piste d'enquête.



cases Preuve



Si aucun joueur n'a remporté la partie à ce moment-là (voir ci-dessous), commencez une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Nixon remporte immédiatement

la partie s'il place le 5^e et dernier marqueur sur sa carte Opinion.

Nixon remporte également la partie s'il ne reste aucun marqueur Opinion dans la réserve au début de l'étape 4 de la phase d'évaluation (voir ci-dessus).



Le Rédacteur remporte

immédiatement la partie s'il parvient à connecter Nixon à au moins 2 informateurs **face visible** sur le tableau des preuves. On considère qu'un informateur est connecté à Nixon s'il est possible de tracer un chemin entre leurs photos respectives en passant uniquement par des **jetons Preuve face visible**. Toute case vide et tout jeton Preuve face cachée bloquent la connexion.





John Dean

Conseiller juridique de la Maison-Blanche de 1970 à 1973, Dean fut l'un des artisans principaux de la dissimulation de l'affaire, et donc de la chute du président. Il prit ses fonctions suite à la promotion de John Ehrlichman comme conseiller aux affaires intérieures, et fut impliqué dans les opérations de renseignement qui menèrent au scandale du Watergate. Après l'échec du cambriolage, Dean mit tout en œuvre pour effacer les traces, et n'hésita pas à faire détruire des preuves accablantes par le directeur du FBI, Patrick Gray. C'est précisément ses activités avec Gray qui le firent plonger. Peu désireux d'être l'unique bouc émissaire de l'affaire, Dean se mit à coopérer avec les autorités tout en restant au service de Nixon. Il plaida coupable et négocia une peine plus légère en échange de son témoignage devant le grand jury, qui se révéla déterminant pour confondre ses complices.



Alfred Baldwin

Le 26 mai 1972, Alfred Baldwin, ancien agent du FBI, organisa une rencontre avec James McCord, Gordon Liddy et Howard Hunt dans la chambre 419 de l'hôtel Howard Johnson, juste en face du Watergate. La nuit de l'effraction, Baldwin se chargeait de donner les instructions aux cambrioleurs par talkie-walkie. Suite à leur arrestation, il est probable que Baldwin ait cherché à faire disparaître les preuves physiques du cambriolage, mais il ne fut jamais condamné. En octobre 1972, le Los Angeles Times publia une interview de Baldwin qui mena à une enquête approfondie.



James McCord

James McCord était un expert en matériel d'écoute électronique. Après avoir travaillé comme agent de la CIA, il fut recruté en janvier 1972 par le Comité national républicain et le Comité pour la réélection du Président, pour des missions de sécurité. McCord était l'un des cinq cambrioleurs arrêtés le 17 juin 1972. Accusé de conspiration, de cambriolage et d'écoutes illégales, il plaida d'abord coupable, mais finit par révéler que John Dean et John Mitchell avaient exercé des pressions sur lui à cette fin. Il adressa une lettre au juge John Sirica accusant directement les membres de l'administration Nixon, ce qui lui valut la clémence du tribunal : initialement condamné à vingt-cinq ans, sa peine fut réduite au temps qu'il avait déjà passé en prison.



Gorge Profonde

"Gorge Profonde" était le surnom de Mark Felt, directeur adjoint du FBI de mai 1942 à juin 1973. Il reste considéré comme la source la plus importante de l'affaire pour Bob Woodward et Carl Bernstein, qui connaissaient son identité mais ne la révélèrent jamais ; c'est finalement lui-même qui la révéla en 2005, plus de trente ans après le scandale. Lors de l'enquête, Felt disposait d'une position privilégiée au FBI et pouvait notamment accéder à l'ensemble des informations récoltées par le Bureau. Felt avait rencontré Woodward en 1970 et servait déjà d'informateur anonyme pour d'autres affaires. Après le cambriolage, Woodward contacta Felt, et les deux hommes se mirent à organiser des rencontres clandestines pour que Felt dévoile les informations obtenues par le FBI. Même si Nixon et ses fidèles avaient suspecté les fuites, ils ne parvinrent pas à en identifier la source, et ne purent faire taire Felt. Sa fameuse phrase "Suivez l'argent" (carte 42) qui aurait mis Woodward sur la bonne piste, et rendue populaire par le film *Les Hommes du président* (1976), est très probablement apocryphe.

CONSPIRATEURS

Photo : Getty Images



Howard Hunt

E. Howard Hunt était un écrivain et un agent de la CIA. Il s'en retira en 1970 après 30 ans de service, non sans avoir forgé une solide relation avec Chuck Colson, qui travaillait pour la campagne présidentielle de Nixon. Plus tard, sur la demande de Colson, qui était devenu conseiller spécial du président, il intégra l'unité de renseignement spéciale de la Maison-Blanche. Il organisa le cambriolage du bureau du psychiatre de Daniel Ellsberg (par qui les Pentagon Papers avaient fuité) pour obtenir des renseignements à son sujet, tenta d'obtenir des informations compromettantes sur Edward Kennedy en ayant recours au déguisement et à d'autres artifices, et mit sur pied l'expédition du Watergate contre le Comité national démocrate. Hunt, tout comme Liddy et les cinq cambrioleurs, furent les premiers à être convoqués par le grand jury, le 15 septembre 1972. L'argent versé pour acheter leur silence fut un des éléments-clés de l'enquête du Washington Post, prouvant que l'on cherchait à étouffer l'affaire.

Attention :
Lorsque vous utilisez l'action de cette carte, déplacez d'abord le marqueur Opinion. S'il a déjà été récupéré lors de cette manche, piochez tout de même une carte et jouez-la immédiatement.

Photo : Getty Images



Gordon Liddy

Ancien agent du FBI, G. Gordon Liddy était le chef opérationnel de l'équipe des "plombiers de la Maison-Blanche" (dont la mission était de colmater les "fuites"). Il fut recruté par Hunt et organisa le cambriolage du Watergate avec lui, ce qui lui valut d'être arrêté et condamné à vingt ans de prison pour conspiration, cambriolage et écoutes illégales. Sa peine fut annulée par le président Jimmy Carter et il ne passa que quatre ans en prison. Bien que loyal à l'origine, Liddy vida son sac dans son autobiographie *L'Homme qui en voulait*, publiée en 1980.

Photo : Getty Images



Chuck Colson

Charles Colson fut conseiller spécial du président Nixon de 1969 à 1973. Les témoignages le décrivent comme une sorte de génie du mal de l'administration, et comme l'homme à tout faire du président. En 1971, il rédigea une liste complète des ennemis du président. Colson participa à l'organisation d'émeutes contre les manifestants pour la fin de la guerre du Viêt Nam, et fut impliqué dans de nombreuses activités douteuses. C'est lui qui recruta Howard Hunt pour organiser le cambriolage du Watergate. Il fut finalement condamné pour son rôle dans la dissimulation de l'affaire. Après sa peine, il devint une figure médiatique de l'évangélisme, et fonda une organisation de soutien aux prisonniers.

Photo : Getty Images



Bob Haldeman

Harry Robins "Bob" Haldeman était le chef de cabinet de la Maison-Blanche de 1969 à 1973. Cadre politique républicain, il dirigea la campagne de Nixon pour le poste de gouverneur de Californie en 1962. Il fut l'un des principaux artisans de la dissimulation du scandale. Dans un enregistrement du 23 juin 1972, surnommé la bande "Smoking Gun" (car aussi accablante qu'un pistolet fumant sur les lieux d'un crime), on entend Nixon et Haldeman se mettre d'accord pour que la CIA fasse cesser l'enquête du FBI, sous prétexte qu'elle menace la sécurité nationale. Cette conspiration fut l'une des causes de la procédure d'impeachment intentée contre Nixon, et entraîna la condamnation de Haldeman à dix-huit mois de prison.



Photo : Getty Images



John Ehrlichman

John Ehrlichman travailla pour Nixon à partir de 1960. En 1969, il devint son conseiller aux affaires intérieures, s'impliquant particulièrement dans le développement de la politique intérieure du président. Ehrlichman joua un rôle déterminant dans la création du groupe des "plombiers" qui fut envoyé cambrioler le Watergate. Il fut lui aussi l'un des artisans majeurs de la dissimulation de l'affaire, ce qui lui valut d'être condamné pour conspiration, parjure et obstruction à la justice.



John Mitchell

Après avoir été directeur de campagne de Nixon pour son mandat de 1968, John Mitchell devint procureur général des États-Unis de 1969 à 1972. C'était aussi un ami personnel du président. En 1972, il fut de nouveau son directeur de campagne. Immédiatement après le cambriolage du Watergate, Mitchell embaucha Stephen King, un ancien agent du FBI, pour cacher l'affaire à sa femme Martha, et surtout pour l'empêcher d'en parler. Mitchell était personnellement impliqué dans l'organisation des réunions de préparation du cambriolage, et rencontra le président à trois reprises, voire davantage, pour étouffer l'affaire. Il fut condamné à dix-neuf mois de prison pour conspiration, parjure et obstruction à la justice.

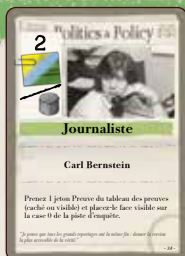
Attention : Cette carte se joue en réaction. Vous ne pouvez utiliser son action que si le Rédacteur utilise l'action de l'une de ses cartes **ÉVÈNEMENT**. Jouez John Mitchell immédiatement pour annuler l'action adverse. Le Rédacteur doit alors dépasser sa carte **ÉVÈNEMENT**. John Mitchell peut être joué en contre-réaction de "Grandes manifestations" (pour empêcher le Rédacteur de vous bloquer un Conspirateur), mais pas contre le JOURNALISTE Ben Bradlee.

JOURNALISTES



Bob Woodward

Né à Geneva, Illinois, Bob Woodward a étudié l'histoire et la littérature anglaise à l'université de Yale. Il en sortit en 1965 et servit pendant cinq ans sous les drapeaux dans la marine américaine, qu'il quitta avec le grade de lieutenant. Il entra au Washington Post en 1971, et ne tarda pas à se voir confier l'affaire du Watergate, le 17 juin 1972, en compagnie de Carl Bernstein. Les méthodes de journalisme d'investigation de Woodward, dont l'utilisation d'un informateur anonyme connu sous le nom de Gorge Profonde, mirent la Maison-Blanche face à sa responsabilité dans l'affaire, et provoqua la chute de Nixon et de ses proches.



Carl Bernstein

Carl Bernstein commença sa carrière de journaliste dès l'âge de seize ans, sans jamais être allé à l'université ; il était alors coursier au Washington Star, à Silver Spring, dans le Maryland. Il travailla ensuite pour l'Elizabeth Daily Journal dans le New Jersey, et y remporta une récompense de journalisme d'investigation qui fit décoller sa carrière. En 1966, il rejoignit le Washington Post, où l'affaire du Watergate lui fut confiée, en compagnie de Bob Woodward. C'est en suivant le parcours de l'argent versé aux cambrioleurs qu'il découvrit qu'il venait du Comité pour la réélection du Président, qu'il comprit le rapport entre la politique et le cambriolage, et put informer le public du rôle de l'administration Nixon dans cette affaire.

Photo : Getty Images



Ben Bradlee

Bradlee était le rédacteur en chef du Washington Post de 1968 à 1991. Né à Boston dans une famille riche mais ruinée par la Grande Dépression, il étudia à l'université de Harvard puis servit à l'ONI (Office of Naval Intelligence). Il combattit dans le Pacifique lors de la Seconde Guerre mondiale. À son retour en 1948, il entra comme journaliste au Washington Post. Bradlee travailla brièvement avec le gouvernement, puis passa chez Newsweek, avant de retourner au Washington Post pour y devenir rédacteur en chef. C'est lui qui supervisa Woodward et Bernstein tout au long de leur enquête sur l'administration Nixon. Son travail permit d'assurer le bon déroulement de celle-ci malgré les pressions énormes exercées par le gouvernement et ses sbires.

Attention : Cette carte se joue en réaction. Vous ne pouvez utiliser son action que si Nixon utilise l'action de l'une de ses cartes CONSPIRATEUR. Jouez Ben Bradlee immédiatement pour annuler l'action adverse. Nixon doit alors retirer sa carte CONSPIRATEUR du jeu. Ben Bradlee peut être joué en contre-réaction de "John Mitchell" (pour empêcher Nixon de vous bloquer un ÉVÉNEMENT).

AUTRES CARTES

Photo : Getty Images



Photo : Getty Images



Photo : Getty Images



Photo : Getty Images



Photo : Getty Images

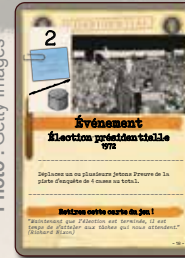


Photo : Peter Dringauzki



Opération Gemstone

L'opération Gemstone était une série d'actes clandestins ou illégaux destinés à perturber l'opposition. Elle fut d'abord organisée par Gordon Lilly, John Mitchell, John Dean et Jeb Magruder.

Photo : Peter Dringauzki



Sacrifice

Attention : Lorsque vous jouez l'action de cette carte, vous avez le choix : si vous avez une carte CONSPIRATEUR en main, vous pouvez retirer ce CONSPIRATEUR du jeu pour défausser la carte "Sacrifice" au lieu de la retirer du jeu. Si vous le faites, notez que vous aurez une carte en moins pour le reste de la manche.

Photo : Getty Images



Humeur radieuse

Attention : Vous ne pouvez pas utiliser cette action au premier tour d'une manche. Une fois que vous avez joué cette carte pour son action (lors de n'importe quel tour suivant), le Rédacteur ne peut jouer ses cartes ÉVÉNEMENT que pour leur valeur (et non leur action). Les actions des cartes JOURNALISTE peuvent être jouées normalement.

Photo : Getty Images

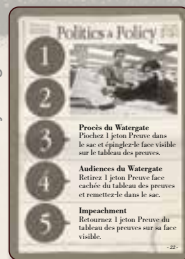
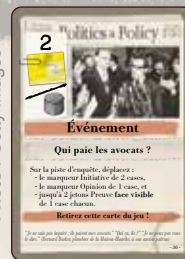
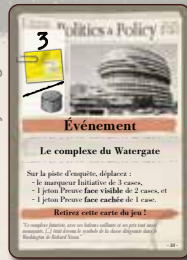


Photo : Getty Images





Le contexte historique de cette carte est donné page 17.



Le contexte historique de cette carte est donné ci-dessous.



Le contexte historique de cette carte est donné page 21.



Le contexte historique de cette carte est donné page 21.

Grandes manifestations

Attention : Cette carte se joue en réaction. Vous ne pouvez utiliser son action que si Nixon utilise l'action de l'une de ses cartes CONSPIRATEUR. Jouez "Grandes manifestations" immédiatement pour annuler l'action adverse. Nixon doit alors retirer sa carte CONSPIRATEUR du jeu.

"Grandes manifestations" peut être joué en contre-réaction de John Mitchell (pour empêcher Nixon de vous bloquer un ÉVÉNEMENT).



Cas particulier : Si Nixon joue John Mitchell en réaction à la carte réutilisée, il annule de fait l'action de la carte "Le système fonctionne".

Le système fonctionne

Attention : Lorsque vous utilisez l'action de cette carte, consultez toutes VOS cartes retirées du jeu. Choisissez-en une et utilisez son action comme si vous l'aviez jouée normalement (cela ne peut pas être une carte de réaction). Ensuite, retirez cette carte du jeu, ainsi que la carte "Le système fonctionne".



Suivez l'argent !

Attention : Cette carte se joue en réaction. Vous ne pouvez utiliser son action que si Nixon utilise la valeur d'une carte pour déplacer un jeton Preuve. Dès que Nixon déplace le jeton Preuve, jouez "Suivez l'argent !" pour annuler ce déplacement. Ensuite, déplacez ce même jeton, depuis sa position initiale vers vous, d'autant de cases que la valeur indiquée sur la carte de Nixon. Enfin, Nixon doit défausser sa carte sans avoir utilisé son effet.

"Un cambriolage de troisième ordre"

L'histoire du scandale du Watergate

Introduction

Le mot Watergate est aujourd'hui associé au scandale politique le plus important de l'histoire des États-Unis. C'est d'abord un complexe intégrant des appartements, des bureaux et un hôtel. Il fut construit sur les rives du Potomac de 1963 à 1971, à l'ancien emplacement de la Washington Gas Light Company. En 1972, le



Watergate était un pôle de développement, au cœur d'une ville qui avait subi les conséquences des émeutes raciales de 1968 et les manifestations contre la guerre au Viêt Nam. Au début de cette année-là, personne n'aurait imaginé que le Watergate deviendrait synonyme de corruption, de coups bas, de fraude électorale et de démission d'un président.

Préambule

Le scandale du Watergate¹ trouve ses racines dans la publication des Pentagon Papers² (titre officiel : *Report of the Office of the Secretary of Defense Vietnam Task Force*). Ces documents présentaient un historique détaillé de l'implication politique et militaire des États-Unis au Viêt Nam de la fin de la Seconde Guerre mondiale au début de la guerre du Viêt Nam. Les auteurs, forts de leur accès à des documents top secret³, avaient rédigé une analyse complète de la situation, n'épargnant personne au passage. L'un des analystes était **Daniel Ellsberg**, un ancien officier des Marines, docteur à Harvard, qui travaillait à la RAND Corporation comme analyste militaire. Il fut bientôt déçu de la tournure de la guerre du Viêt Nam, notamment lorsque les États-Unis d'Eisenhower, puis de l'administration Johnson, utilisèrent leur puissance pour mettre Ngo Dinh Diem au pouvoir puis l'y maintenir, jusqu'à ce qu'il soit renversé et assassiné en 1963. Or, son assassinat n'avait été rendu possible que



grâce au soutien des États-Unis. Ellsberg et son ami Anthony Russo photocopièrent péniblement l'intégralité du rapport en 1969. Dix-huit mois plus tard, plusieurs journaux le publièrent.

Bien que le président Nixon ait apprécié le désordre causé par les Pentagon Papers parmi les démocrates (particulièrement Kennedy et Johnson), il ne tarda pas à s'inquiéter lorsqu'il comprit que la publication de rapports classifiés pourrait mettre à mal sa position sur la scène mondiale, surtout vis-à-vis de la Chine avec laquelle il était en pleine négociation à l'époque. De plus, l'administration Nixon souffrait de nombreuses fuites ; la publication des Pentagon Papers ne pouvait être que source de préoccupations. Pour discréditer Ellsberg, le conseiller de Nixon, **John Ehrlichman**, tenta d'abord d'obtenir un rapport psychiatrique rédigé par le FBI ; mais devant l'incapacité du FBI à produire un rapport satisfaisant, il fit intervenir les "plombiers".



Les plombiers

Les plombiers⁴ étaient un groupe mené par d'anciens agents de la CIA, qui, sous couvert de responsabilités politiques, avaient pour mission de neutraliser les fuites de la Maison-Blanche et de mener des opérations clandestines. Ils étaient financés par les fonds du Comité pour la réélection du Président. Lors de l'élection présidentielle de 1972, ils allaient parvenir à mettre hors course deux des candidats démocrates, laissant le peu charismatique McGovern, sénateur du Dakota du Sud,

s'opposer à Nixon pour la présidence.

Les plombiers décidèrent de cambrioler le bureau du psychiatre d'Ellsberg pour rassembler des renseignements. Après plusieurs essais ratés lors du week-end du Labor Day en 1971, ils réussirent à s'introduire dans le cabinet médical de Los Angeles et à forcer l'armoire contenant les dossiers des patients, sans trouver celui d'Ellsberg.

Le cambriolage

1972 était une année d'élection. Le président avait ordonné à son équipe d'assurer sa réélection, quel qu'en soit le prix. **Charles Colson**, l'homme de main de Nixon, recruta E. Howard Hunt. Ehrlichman recruta G. Gordon Liddy. Liddy était un avocat, vétéran de l'armée et ancien agent du FBI. Il soutenait aveuglément Nixon,



à tel point qu'enfreindre la loi pour lui assurer un second mandat ne lui posait aucun problème moral. Liddy était téméraire : il avait été surpris en train d'utiliser les ressources du FBI pour se renseigner sur le passé de sa future femme. La Maison-Blanche ne connaissait pas toute sa carrière, mais il était célèbre pour avoir réussi à arrêter l'un des criminels les plus recherchés de son temps, et c'était également le plus jeune chef de bureau du FBI de l'histoire.

Howard Hunt et **Gordon Liddy** étaient les intermédiaires entre les plombiers et les officiels de la Maison-Blanche. Liddy mit sur pied plusieurs opérations politiques clandestines ("Opération Gemstone") pour harceler les démocrates : enlèvement de manifestants pacifistes, photos d'élus en compagnie de prostituées, etc. Ces opérations ne furent jamais approuvées. En revanche, l'administration Nixon craignait que les démocrates ne mènent leurs propres opérations, et approuva toute tentative pour exposer ses adversaires politiques au grand jour. Pour cela, selon Liddy et Hunt, il fallait s'introduire au sein du QG du Comité national démocrate (DNC), dans le complexe du Watergate⁵.



Début mai 1972, Liddy chargea Hunt et **James McCord** de préparer l'opération pour placer des micros dans les téléphones du DNC et photographier leur matériel de campagne. Ils achetèrent de l'équipement avec l'argent des contributions de campagne, engagèrent des mercenaires cubains anti-castristes, et louèrent des chambres d'hôtel au Howard Johnson, en face du Watergate, pour reconnaître le terrain. Le plan impliquait de bloquer les verrous des portes avec de la bande adhésive pour éviter qu'elles ne se referment, sous la surveillance d'une sentinelle postée dans l'hôtel.



Les cambrioleurs purent s'introduire une première fois dans les bureaux du DNC le 28 mai 1972. Ils placèrent des micros dans les téléphones de Larry O'Brien et Robert Oliver, respectivement président et directeur exécutif du DNC, puis s'éclipsèrent. Malheureusement, Liddy et Hunt réalisèrent après coup que le micro d'O'Brien ne fonctionnait pas, et que celui d'Oliver était inintelligible. **John Mitchell**, ancien procureur général des États-Unis et directeur du Comité de réélection de Nixon, écouta l'enregistrement obtenu et déclara



à Liddy : "Ça ne vaut rien, et certainement pas l'argent qu'il [Nixon] vous a versé." Liddy dit alors à Mitchell⁶ qu'il allait "corriger le problème". Hunt ne voulait pas retourner au Watergate en raison des risques, mais Liddy insista, avançant que "le grand chef [Mitchell] tenait à la réussite de l'opération". Hunt se résigna et les deux hommes préparèrent un nouveau cambriolage. Comme pour le premier, il fallait bloquer les verrous des portes crochétées avec de l'adhésif afin de s'échapper rapidement. **Alfred C. Baldwin** devait faire le guet au Howard Johnson, en maintenant le contact radio avec McCord et Hunt. McCord avait dit à l'équipe qu'ils avaient mis l'adhésif sur les verrous, et qu'ils attendaient le feu vert. L'équipe devait attendre jusqu'à 1 h du matin pour être sûre qu'il n'y avait plus personne dans les bureaux⁷.



Quelques minutes après le début de l'opération, les membres de l'équipe revinrent à l'hôtel : quelqu'un avait retiré l'adhésif des portes et refermé les verrous. Liddy décida de relancer l'opération. Virgilio Gonzalez, serrurier d'origine cubaine, devait recrocheter les serrures, tandis que Frank Sturgis, combattant de la liberté cubain d'origine américaine, le protégerait. La radio de McCord faisait trop d'interférences et il décida de l'éteindre. En quelques minutes, les cambrioleurs parvinrent à la porte de derrière des bureaux du DNC. Elle se révéla impossible à crocheter, aussi fallut-il la retirer de ses gonds. Les hommes commencèrent à prendre des photos et installer des micros. Les témoignages ne s'accordent pas tous sur la suite des opérations, mais il semble que McCord avait pris soin de remettre de l'adhésif sur les portes ; Frank Wills, un gardien qui faisait sa ronde, le remarqua et décida cette fois d'appeler la police⁸.

Trois policiers en civil⁹ répondirent à l'appel. Baldwin¹⁰ les prit probablement pour des hippies, et était de toute façon incapable de prévenir McCord faute de radio. Les cambrioleurs furent surpris par les policiers vers 2 h du matin. Baldwin annonça aussitôt par radio à Liddy et Hunt que l'équipe avait été arrêtée. Liddy quitta les lieux, mais Hunt retourna au Howard Johnson pour passer des coups de téléphone et trouver des avocats et de l'argent

pour payer les cautions. Enfin, Baldwin s'échappa avec le van de McCord contenant le matériel d'écoute et des fichiers compromettants ; il le conduisit

jusque chez McCord à Rockville, dans le Maryland¹¹. Le cambriolage était terminé ; il fallait maintenant dissimuler l'affaire.

La dissimulation

La police de Washington, comprenant qu'elle n'avait pas affaire à des voleurs ordinaires, appela le FBI pour qu'il identifie les appareils qu'ils transportaient. Les agents reconnurent immédiatement le matériel d'écoute et découvrirent le nom de Hunt dans les carnets d'adresses des cambrioleurs. De plus, comme quelqu'un avait vu McCord au Howard Johnson, le FBI fouilla les chambres louées par Hunt et récupéra les archives téléphoniques. Au même moment, **John Dean**, conseiller à la Maison-Blanche, revenait des Philippines. Nixon attendait de pouvoir rentrer à Washington depuis sa maison de Key Biscayne, et O'Brien disait à qui voulait l'entendre qu'il fallait que toute la lumière soit faite sur ce cambriolage.

Le 23 juin 1972, Nixon convoqua ses deux conseillers principaux, Ehrlichman et **Bob Haldeman** (chef de cabinet) pour discuter de la meilleure façon d'étouffer



l'affaire. Dean avait compris que le cambriolage allait nuire à leur image, et Ehrlichman lui ordonna de détruire tous les documents gardés dans le coffre de Hunt au bureau des plombiers, ce qu'il fit avec le concours de Patrick Gray, directeur du FBI. Nixon, qui n'était pas au fait du cambriolage, ordonna cependant à la CIA de neutraliser l'enquête lancée par le FBI¹².

Entre-temps, le Washington Post avait annoncé qu'un conseiller de sécurité du parti républicain, James McCord, faisait aussi partie du Comité pour la réélection du Président. Mitchell nia toute relation entre la Maison-Blanche et les cambrioleurs. Le lendemain, Ziegler, porte-parole de la Maison-Blanche, balaya l'affaire en la qualifiant de "cambriolage de troisième ordre". Enfin, le 29 août 1972, Nixon déclara en conférence de presse : *"Je peux dire avec certitude [...] qu'aucun membre de la Maison-Blanche, ni de l'administration que j'emploie, n'a été impliqué dans cet étrange incident"*, car John Dean venait de mener une enquête approfondie, bien qu'aucune trace de cette enquête n'ait été retrouvée par la suite.

Suivez l'argent

Une fois l'affaire dissimulée convenablement, et après que la presse fut passée à d'autres cibles, Dean, Ehrlichman et Colson entreprirent d'acheter le silence des cambrioleurs afin qu'ils n'impliquent pas le Comité pour la réélection du Président ou la Maison-Blanche. L'administration mentit sans relâche face aux enquêteurs. Nixon avait tellement d'avance dans les sondages qu'il était évident qu'il serait président pour les quatre prochaines années, ce qui limiterait les investigations après les élections. Gray, le directeur du FBI, tenait Dean au courant de l'avancée de l'enquête ; il fournissait des copies des notes des enquêteurs et indiquait qui serait la cible de leurs questions, donnant tout le loisir à l'administration de jouer avec un coup d'avance.

Cependant, Liddy, Hunt et les cambrioleurs avaient besoin d'argent pour leur défense juridique et leur vie quotidienne. Chuck Colson et **Hugh Sloan**, trésorier du CRP, détournèrent donc l'argent des contributions de campagne pour le verser aux cambrioleurs, via différentes banques et Liddy. Sloan révéla plus tard que Magruder et Stans, directeur des finances, lui avaient ordonné de donner l'argent à Liddy. Les banques conservèrent cependant la trace des versements, ce que l'enquête révéla, connectant de fait Liddy, Hunt et les cinq cambrioleurs au CRP.



Une fois inculpés, les cambrioleurs du Watergate relevaient de la juridiction du juge John Sirica, connu pour sa sévérité et sa propension à infliger de lourdes peines, d'où son surnom de "Maximum John". À court de financement et d'aide de ses employeurs, Hunt commença à demander de plus en plus d'argent, confiant à son ami Colson : *"Nous protégeons les vrais responsables... ça doit marcher dans les deux sens."* Le 8 décembre, la femme de Hunt mourut dans un accident d'avion ; les autorités découvrirent 10 000 \$ en coupures de 100 \$ dans son sac à main. De son côté, McCord avait commencé à fournir des informations à la CIA, négociant en retour une peine plus légère voire un abandon des charges contre lui.

Pour autant, la réélection approchait. Le 1^{er} juillet, Mitchell quitta le Comité de réélection pour "raisons familiales". Le 29 septembre, la presse révéla que Mitchell contrôlait une caisse noire pour financer des opérations politiques clandestines. Le 10 octobre, le FBI annonça que le cambriolage était lié à une affaire d'espionnage politique. Le 7 novembre, Nixon fut réélu, remportant tous les États à l'exception du Massachusetts et du district de Columbia. À la Maison-Blanche, ce fut le soulagement. Nixon commença à réfléchir à un nouveau gouvernement, plus en phase avec ses idéaux. Il quitta Washington pour Camp David, lieu de retraite présidentiel, pour préparer ses quatre prochaines années. Pourtant, les ennuis ne faisaient que commencer.

Le scandale s'étend

Le juge Sirica et la presse commençaient tout juste à avoir vent de l'étendue du scandale. Juste avant Noël, le juge Sirica dit au cours d'une audience préparatoire au procès qu'il voulait que le jury sache comment ces hommes avaient été payés, quels étaient les mobiles de ceux qui les avaient payés, et qui était derrière un tel système. Le juge lui-même ne connaissait pas encore les réponses.

Au début du procès, le New York Times publia un article affirmant que les Cubano-Américains impliqués dans le cambriolage étaient payés par le CRP, et qu'ils bénéficiaient d'une caisse noire de 900 000 \$. L'article donnait même la chaîne de commandement de Barker à Mitchell, via Hunt, Liddy et Colson. L'administration et Mitchell nièrent tout en bloc. Au procès, tous les accusés plaidèrent coupable : furieux, Sirica retarda la sentence, espérant obtenir plus d'informations sur la conspiration.

Au même moment, les démocrates, qui contrôlaient les deux chambres du Congrès, s'engouffrèrent dans la brèche. Le Sénat vota la création d'une commission d'enquête spéciale sous la direction du sénateur Sam Ervin. Nixon s'en inquiéta, mais il savait que les audiences ne commenceraient que dans plusieurs mois. Il espérait pouvoir utiliser ses habituelles tactiques d'intimidation et discréditer ses opposants pour réduire leur influence. Pour distraire le public, Nixon nomma

Gray à la direction du FBI, sans se rendre compte qu'il venait de faire une erreur en faveur des démocrates du Sénat.

En effet, Gray n'était ni aussi impitoyable, ni aussi fin que les cadres de l'administration Nixon. Le 28 février, il dit à la commission qu'il avait tenu John Dean au courant de l'enquête du FBI sur le Watergate, étape par étape. Les sénateurs n'en crurent pas leurs oreilles et sommèrent Dean de venir témoigner, mais le président Nixon s'y opposa, au nom du secret professionnel et du privilège de l'exécutif. Le 8 mars, Gray révéla aux sénateurs que Ehrlichman était également au fait de l'enquête du FBI.

Le 20 mars, John Sirica prononça la sentence contre les sept hommes arrêtés dans l'affaire du cambriolage du Watergate. Théâtral, il annonça à l'assistance qu'il allait lire une lettre de McCord. La lettre affirmait que les sept accusés avaient plaidé coupable en raison de pressions politiques, que plusieurs des personnes entendues s'étaient parjurées, et que d'autres, impliquées dans l'affaire, n'avaient pas encore été entendues, dont des membres de la Maison-Blanche. Le juge demanda une pause pour permettre aux journalistes de rédiger leurs articles. Il avait réussi, dans une même déclaration, à surprendre à la fois la presse et l'administration.

De retour de la pause, Sirica condamna les accusés à des peines très lourdes, précisant qu'elles seraient réévaluées dans les trois mois, à l'exception de celle de Liddy. Il annonça que ces peines pourraient être réduites en fonction des témoignages que les accusés livreraient à la commission Ervin.

Avant cette lettre de McCord, Woodward et Bernstein, au Washington Post, étaient presque les seuls à publier des articles parlant de la conspiration et de la dissimulation de l'affaire, se reposant énormément sur leur source, Gorge Profonde. D'autres journaux, comme le Chicago Tribune, rapportaient la version de l'administration, qui contredisait expressément celle du Washington Post. En fait, la plupart des journaux ne s'étaient pas attardés sur le Watergate, car il semblait inconcevable qu'un président enfrenne la loi d'une manière aussi peu subtile. Même si le président et la presse bataillaient à intervalles réguliers, s'attaquer de front à un président en fonction était un exercice périlleux. Pour autant, après la lettre de McCord, la presse changea son fusil d'épaule et se jeta dans l'enquête : les relations avec l'administration et le président, déjà glaciales, devinrent épouvantables.

La commission Ervin bénéficiait maintenant du témoignage de McCord et de celui de Gray, qui attestait que l'administration avait surveillé l'enquête du FBI. L'administration voulut anticiper les questions du Sénat ; le 28 mars,

Nixon mandata Ehrlichman pour informer le procureur général, Richard Kleindienst, que personne dans l'administration n'avait eu connaissance préalable du cambriolage. Nixon n'avait pas compris qu'il n'était plus temps de prendre les devants. Le 13 avril, Magruder avoua à Kleindienst qu'il s'était parjuré. Quatre jours plus tard, Dean dit à Nixon qu'il allait coopérer avec la justice. Après quelques semaines d'incertitude, Nixon limogea ses plus proches conseillers : Ehrlichman, Haldeman et Dean. Il demanda aussi la démission du procureur général, et le remplaça par Elliot Richardson, à qui il donna la possibilité de recruter un conseiller spécial pour enquêter sur le Watergate. Richardson recruta Archibald Cox.

Du 17 mai au 7 août 1973, la commission Ervin retranscrit toutes ses audiences à la télévision. On estime que 85 % des foyers équipés regardèrent, au moins en partie, ces audiences. Dean en était le témoin clé. Devant le monde entier, il reconnut l'utilisation de micros, l'implication de l'administration dans la dissimulation de l'affaire, et le parjure de ses membres. Une nouvelle en particulier fit l'effet d'une bombe : la présence de micros au sein même du Bureau ovale. La commission demanda immédiatement à saisir les bandes magnétiques. Nixon refusa, invoquant une nouvelle fois le privilège de l'exécutif. Cox et la commission le poursuivirent en justice : le sort des bandes et des preuves qu'elles contenaient était entre les mains de la cour.

Le massacre du samedi soir

En plus du scandale du Watergate, Nixon eut à faire face aux problèmes juridiques concernant son vice-président, Spiro Agnew, de Baltimore. Le Wall Street Journal avait publié un article décrivant l'enquête secrète qu'il avait menée lorsqu'il était gouverneur du Maryland. Puis, des témoignages firent état de pots-de-vin qu'il aurait acceptés. Le procureur fédéral de Baltimore réussit à rassembler suffisamment de preuves, mais Agnew se défendit énergiquement, déclarant : "*Je ne démissionnerai pas, même inculpé !*" Finalement, Agnew démissionna le 10 octobre 1973 pour éviter la prison. Il devint le premier vice-président à démissionner à cause d'une activité criminelle¹³.

Un véritable bras de fer opposait encore Nixon et Cox quant à la remise des bandes magnétiques.

Le 20 octobre 1973, le président demanda au procureur général Richardson, puis à son second, de destituer Cox ; mais tous les deux refusèrent et démissionnèrent. Il se tourna alors vers l'avocat général des États-Unis, Robert Bork, pour destituer Cox. Ces démissions en cascade furent baptisées le "massacre du samedi soir" : la presse et les démocrates se déchainèrent contre Nixon, qui s'effondra dans les sondages.

Nixon annonça alors la nomination de Leon Jaworski, fidèle républicain, pour reprendre l'enquête, se déclarant prêt à coopérer avec lui. Malheureusement, Jaworski prit son devoir très au sérieux ; pour Nixon, la situation ne cessait d'empirer.

Le dénouement

Le 20 juillet 1974, la Cour suprême ordonna à Nixon de remettre les bandes magnétiques qu'il conservait, ce qu'il fit. Une fois celles-ci rendues publiques, Nixon et ses conseillers, Alexander Haig et Henry Kissinger, discutèrent de la stratégie à adopter face à la procédure d'impeachment enclenchée devant le Comité judiciaire en février. Nixon était dans une situation critique.

Les bandes magnétiques causèrent un vif émoi dans la presse et le public. De plus, sur l'une d'entre elles, datée du 20 juin 1974, il manquait un passage de 18 minutes et 30 secondes. La secrétaire personnelle de Nixon, **Rose Mary Woods**, affirma avoir effacé ce passage par accident. Elle fit la démonstration de la façon dont c'était arrivé (le "Rose Mary Stretch"), mais de nombreux experts et opposants de Nixon mirent sa parole en doute, pensant à un effacement délibéré.



Le coup de grâce porté à l'administration Nixon fut la bande magnétique du 23 juin 1972, surnommée la bande "Smoking Gun", et dévoilée le 5 août 1974. On y entend Nixon et Haldeman parler du cambriolage du Watergate et du plan qu'ils allaient mettre en place pour étouffer l'affaire. Les mensonges de Nixon éclatèrent au grand jour, et le public réclama sa destitution. Deux sénateurs républicains et un membre du Congrès vinrent trouver Nixon deux jours plus tard. Ils l'informèrent que son impeachment allait passer à la Chambre des représentants et que les poursuites qui s'ensuivraient allaient

Photo : Getty Images



faire un véritable massacre dans l'administration. Il pouvait encore démissionner pour éviter à son parti et à sa personne la disgrâce de la destitution.

Le 7 août 1974, Nixon devint l'unique président des États-Unis à avoir démissionné de ses fonctions.

Notes

¹ En fait de "scandale" au singulier, le Watergate est une avalanche de scandales imbriqués les uns dans les autres, et ne se limite pas au seul cambriolage des bureaux de rivaux politiques.

² Les Pentagon Papers ont été déclassifiés et sont accessibles sur le site des archives des États-Unis : <https://www.archives.gov/research/pentagon-papers>

³ L'armée américaine dispose de plusieurs codes de classification. Nous employons le terme générique "top secret" pour indiquer que ces documents demandaient un certain niveau d'autorisation.

⁴ Ce surnom viendrait d'une conversation entre David Young et sa grand-mère qui lui demandait ce qu'il faisait à la Maison-Blanche. Il aurait répondu : "J'aide le président à boucher les fuites", ce à quoi sa grand-mère aurait répondu : "Donc tu es plombier". Le nom est resté.

⁵ Dans son livre *L'Homme qui en voulait*, Liddy prétend que le plan venait de Jeb McGruder, directeur adjoint du CRP. McGruder nia être à l'origine du plan, mais c'est bien lui qui l'avait autorisé.

⁶ Mitchell a toujours nié avoir été mis au courant de la pose de micros au DNC, mais McGruder et Liddy soutiennent le contraire.

- ⁷ Liddy et son équipe avaient observé que certains collaborateurs du DNC travaillaient tard ; en vérité, il s'agissait d'un militant qui utilisait de nuit le téléphone du DNC pour ses appels longue distance, qui coûtaient alors très cher.
- ⁸ Wills avait d'abord appelé son supérieur après avoir découvert les bandes d'adhésif sur une porte. Ce dernier lui avait dit de vérifier et de rappeler s'il trouvait d'autres portes bloquées de la même façon. C'est alors que Wills était tombé sur le militant du DNC qui passait ses coups de fil, et qu'ils décidèrent d'aller manger un morceau au Howard Johnson, juste en face. Une heure après, Wills se souvint qu'il devait vérifier les portes. S'il l'avait fait de suite, le second cambriolage serait peut-être passé inaperçu.
- ⁹ Il s'agissait du sergent Paul Leeper, de John Barrett et de Carl Shoffler.
- ¹⁰ Baldwin témoigna devant la justice et fut le seul membre du commando à échapper à toute condamnation.
- ¹¹ Le FBI ne chercha jamais à localiser le van de McCord ; or les documents qu'il contenait leur auraient très certainement permis de remonter directement à la Maison-Blanche et épargné des mois d'enquête.
- ¹² Nixon et l'ancien directeur du FBI, Hoover, ne s'entendaient pas, et se soupçonnaient mutuellement. Ce n'est qu'après la mort de Hoover que Nixon chercha à reprendre le contrôle du FBI – un contrôle qui restait limité.
- ¹³ Le vice-président John C. Calhoun démissionna le 28 décembre 1832, mais c'était à cause de désaccords politiques avec le président Andrew Jackson.

Conseils de lecture :

L'affaire du Watergate est fascinante : il faudrait des années pour l'étudier en profondeur. Voici les sources consultées pour l'aspect historique du jeu :

John Dean, *Blind Ambition: The White House Years*, New York, Simon & Schuster 1976 (actualisé en 2006)

Fred Emery, *Watergate: The Corruption of American Politics and the Fall of Richard Nixon*, London, Random House 1994

Bob Woodward et Carl Bernstein, *All the President's Men*, New York, Simon & Schuster 1974

Richard Nixon et al., *Transcripts of the White House tapes*, Washington DC, National Archives

<https://www.archives.gov/open/nixon/37-wht-dataset-conversationlist.html>

Select Committee on Presidential Campaign Activities, *Gavel-to-Gavel Televised sessions*, Washington DC, American Archive of Public Broadcasting <http://americanarchive.org/exhibits/watergate>

CRÉDITS

Auteur : Matthias Cramer

Conception graphique : atelier 198

Développement et règles originales : Viktor Kobilke

Biographies (pages 11-15) : Andrew Ranks

Aspect historique (pages 16-23) : Phillip Millman

Traduction française : Antoine Prono (Transludis)

Relecture française : Robin Houplier, Pierre-François Llorente, Alain Wernert

© 2019 Frosted Games • Matthias Nagy • Sieglindestr. 7 • 12159 BERLIN • Germany

© 2020 IELLO pour la version française

9, avenue des Érables, lot 341 • 54180 HEILLECOURT • France

www.iello.com

Tous droits réservés

Imprimé en Allemagne

