

L'incapacité de parvenir à un accord sur un processus de suivi équitable montre bien la complexité des questions en jeu, en particulier celles de la justice et de l'équité. Les nations en développement, et notamment la Chine, s'opposaient à un tel accord, arguant que la proposition était très inéquitable, leurs émissions par habitant étant bien plus faibles que celles des nations développées, lesquelles étaient en grande partie à l'origine du problème et devaient donc endosser davantage de responsabilités dans la réduction des émissions.

Documents

Fiche d'instructions – Le but du jeu est de remporter le plus de points possible.

Règles du jeu :

- Lors de chaque manche, l'arbitre compte jusqu'à trois et les participants avancent leur poing, soit en pointant le doigt, soit en levant le pouce.
- Ils ne peuvent communiquer avec les autres joueurs, sauf avant les manches 5, 8 et 10.
- Il faut jouer les dix manches.

Comptage des points :

Le nombre de points dépend des combinaisons de « doigts » et « pouces » jouées par les participants:

- Si les quatre joueurs montrent le pouce, chacun marque un point.
- Si trois joueurs montrent le pouce et un joueur montre le doigt, ceux qui ont montré le pouce perdent un point et celui qui a montré le doigt marque trois points.
- Si deux joueurs montrent le doigt et deux le pouce, ceux qui ont montré le pouce perdent deux points et ceux qui ont montré le doigt marquent deux points.
- Si un joueur montre le pouce et les trois autres le doigt, celui qui a montré le pouce perd trois points et ceux qui ont montré le doigt marquent un point.
- Si les quatre joueurs montrent le doigt, chacun perd un point.

Les règles sont résumées dans le tableau ci-dessous :

PPPP	PPPD	PPDD	PDDD	DDDD
+1 +1 +1 +1	-1 -1 -1 +3	-2 -2 +2 +2	-3 +1 +1 +1	-1 -1 -1 -1

Les manches 5, 8 et 10 sont des manches « bonus ». Les participants obtiennent des points supplémentaires comme suit :

Manche 5 – le score que vous avez obtenu pour cette manche est multiplié par 3

Manche 8 – le score que vous avez obtenu pour cette manche est multiplié par 5

Manche 10 – le score que vous avez obtenu pour cette manche est multiplié par 10

Après chaque manche, l'arbitre remplit la fiche de scores.

Fiche de scores :

Nom du joueur				
Manche				
0 (manche d'essai)				
1				
2				
3				
4				
5 (score x 3)				
6				
7				
8 (score x 5)				
9				
10 (score x 10)				
Score total, manches 1-10 :				

Score total du groupe (somme des quatre scores totaux des manches 1-10) :