

À votre tour

1. Jouez au maximum 2 cartes de votre main.
2. Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.
3. Piochez pour compléter votre main à 5 cartes.
4. Terminez votre tour.

Jouer une carte

- Carte **Application** : Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur *Data*.
Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action** / **Activité** / **Mission** : Suivez les instructions sur la carte.

Exemple d'Application

Data collectées lorsque — les autres joueur·se·s utilisent votre Application.

1ère carte :
Version 1.0

2ème carte :
Version 2.0

3ème carte :
Version 3.0

DonutGo

DonutGo

DonutGo

Moteur de recherche

Moteur de recherche

Moteur de recherche

Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

+1

+3

+6

(A)

(B)

(C)

(D)

Vue sur la table

Joueur·se

Kookie

OhSweetMap

OhSweetMap

Cartographie

Mission

Défausse

Keiwi

Mascaton

Willante

Willante

Willante

DonutGo

DonutGo

DonutGo

ChocoMap's

Cartographie

Mission

Joueur·se

Mission

Moteur de recherche

Moteur de recherche

Moteur de recherche

Utiliser l'Application

d'un·e autre joueur·se

Utilisez l'Application d'un·e autre joueur·se **pour valider vos Missions**.
(A) Exemple : Utilisez l'Application DonutGo pour valider une Mission Moteur de recherche.

Pour cela, **mettez le nombre requis de vos Data** devant cette Application.
(B) Exemple : Mettez 2 Data de votre couleur à l'Application DonutGo pour l'utiliser.

Par la suite, ces Data collectées par l'Application pourront être utilisées pour développer ses nouvelles Versions.

Développer son Application

- Version 1.0** : Posez une première carte Application devant vous.
- Version 2.0 & Version 3.0** : Pour améliorer votre Application, vous devez avoir une deuxième (version 2.0) ou troisième (version 3.0) carte identique, ainsi qu'un nombre requis de Data collectées à travers l'utilisation de l'Application par d'autres joueur·se·s.
- (C)** Exemple : Remettez dans la boîte 3 Data collectées pour développer la Version 2.0, ou 6 Data collectées pour la Version 3.0.
- (D)** À la fin de partie, obtenez le nombre de points correspondant à la Version.

Retournez la feuille pour lire la suite... ↻

d’une montre.

en tournant dans le sens des aiguilles
de l’horloge.
Puis, jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-celle avec le plus de
temps d’écran). Puis, jouez à tour de rôle

4. Chaque joueur se regarde sa main à l’abri des regards des autres.

la table. Elle sera la pile de pioche.

3. Formez une pile, face cachée, avec les
cartes restantes, et posez-la au centre de
la table. Elle sera la pile de pioche.

2. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
face cachée, à chaque joueur se, pour
constituer leur main.

1. Chaque joueur choisit et prend une
couleur de jetons *Data*     .
Ceux-ci représentent les données
personnelles de chaque joueur se.

Mise en place

Fin de la partie

La partie prend fin dès que la dernière
carte de la pioche a été tirée.

Comptabilisez vos points en suivant le
Comptage des points. Celui-celle avec le
plus de points remporte la partie !

Comptage des points

- Chaque *Application* à la Version 1.0 :
+ 1 point.
- Chaque *Application* à la Version 2.0 :
+ 3 points.
- Chaque *Application* à la Version 3.0 :
+ 6 points.
- Chaque *Mission* remplie :
+ 1 point.

Bienvenue dans Keiwi !

Préparez-vous à plonger dans le monde des
échanges de *Data*. Personne n’y échappera,
il faudra en laisser !

maximum de points.

Vous développerez des *Applications* et

validerez des *Missions* pour récolter le

Vous utiliserez les *Applications* des autres

pour valider vos *Missions*, mais en

échange, vous leur donnerez vos *Data*.

Vous pourrez utiliser les *Data* collectées
pour améliorer vos *Applications*.

Matériel

- 4 x 6 cartes *Applications*
- 1 x 3 cartes *Activités*
- 3 x 3 cartes *Actions*
- 8 x 3 cartes *Missions*
- 27 x 4 jetons *Data*
- 4 x 1 dépliant *Les Règles du Jeu*

Les Règles du jeu

Pour 3 à 4 joueurs

Keiwi

Crédits

Un prototype de jeu créé par Cindy Tang,
en collaboration avec PersonalData.IO.

Keiwi © 2025 est sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

<https://keiwi.cindytang.ch/>

d’une montre.

en tournant dans le sens des aiguilles
de l’horloge.
Puis, jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-celle avec le plus de
temps d’écran).
Déterminez le premier·ère joueur·se

4. Chaque joueur·se regarde sa main à l’abri des regards des autres.

la table. Elle sera la pile de pioche.

3. Formez une pile, face cachée, avec les
cartes restantes, et posez-la au centre de
la table. Elle sera la pile de pioche.

2. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
face cachée, à chaque joueur·se, pour
constituer leur main.

1. Chaque joueur·se choisit et prend une
couleur de jetons *Data* (    ).
Ceux-ci représentent les données
personnelles de chaque joueur·se.

Mise en place

Fin de la partie

La partie prend fin dès que la dernière
carte de la pioche a été tirée.

Comptabilisez vos points en suivant le
Comptage des points. Celui-celle avec le
plus de points remporte la partie !

Comptage des points

- Chaque *Application* à la Version 1.0 :
+ 1 point.
- Chaque *Application* à la Version 2.0 :
+ 3 points.
- Chaque *Application* à la Version 3.0 :
+ 6 points.
- Chaque *Mission* remplie :
+ 1 point.

Matériel

- 4 x 6 cartes *Applications*
- 1 x 3 cartes *Activités*
- 3 x 3 cartes *Actions*
- 8 x 3 cartes *Missions*
- 27 x 4 jetons *Data*
- 4 x 1 dépliant *Les Règles du Jeu*

Bienvenue dans Keiwi !

Préparez-vous à plonger dans le monde des
échanges de *Data*. Personne n’y échappera,
il faudra en laisser !

Vous développerez des *Applications* et
validerez des *Missions* pour récolter le
maximum de points.

Vous utiliserez les *Applications* des autres
pour valider vos *Missions*, mais en
échange, vous leur donnerez vos *Data*.

Vous pourrez utiliser les *Data* collectées
pour améliorer vos *Applications*.

se-s-nenouf 7 à 3 Pour

Les Règles du jeu

Keiwi

Crédits

Un prototype de jeu créé par Cindy Tang,
en collaboration avec PersonalData.IO.

Keiwi © 2025 est sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

<https://keiwi.cindytang.ch/>

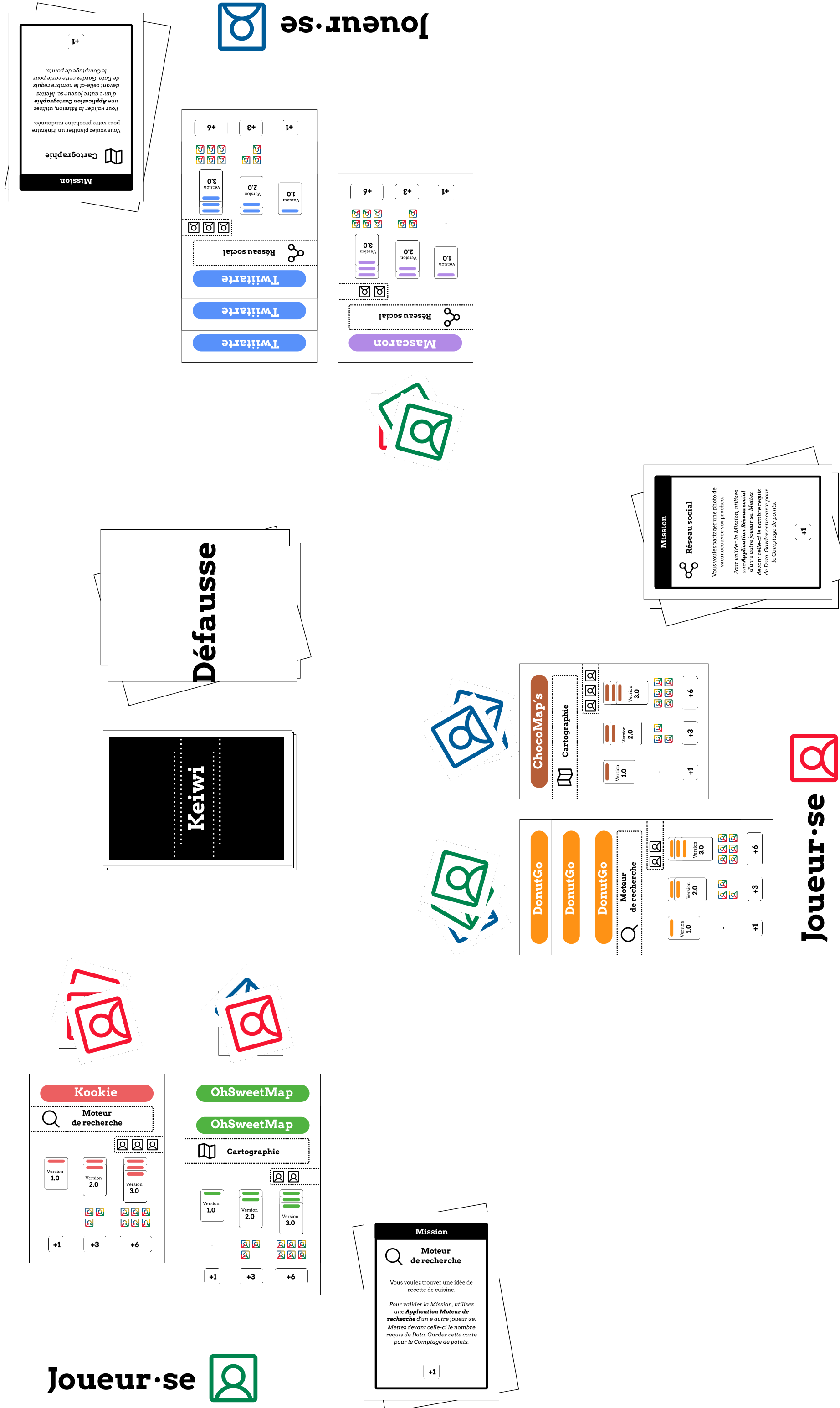
À votre tour

1. Jouez au maximum 2 cartes de votre main.
2. Défaussez autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.
3. Piochez pour compléter votre main à 5 cartes.
4. Terminez votre tour.

Jouer une carte

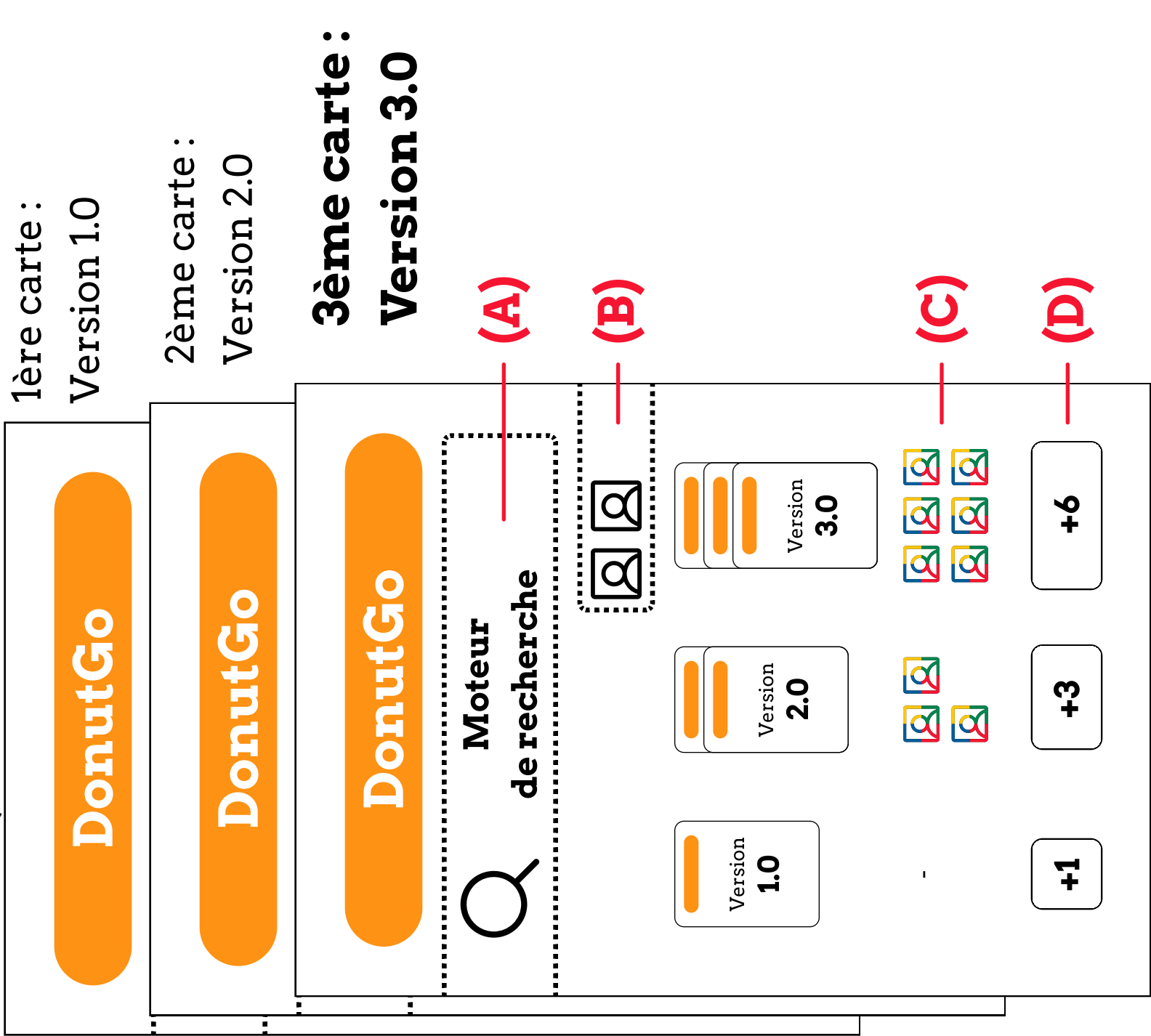
- Carte **Application** : Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur *Data*.
Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action** / **Activité** / **Mission** : Suivez les instructions sur la carte.

Vue sur la table



Exemple d'Application

Data collectées lorsque
— les autres joueur·se·s
utilisent votre Application.



Utiliser l'Application d'un·e autre joueur·se

Utilisez l'Application d'un·e autre joueur·se **pour valider vos Missions**.
(A) Exemple : Utilisez l'Application DonutGo pour valider une Mission Moteur de recherche.

Pour cela, **mettez le nombre requis de vos Data** devant cette Application.
(B) Exemple : Mettez 2 Data de votre couleur à l'Application DonutGo pour l'utiliser.

Par la suite, ces Data collectées par l'Application pourront être utilisées pour développer ses nouvelles Versions.

Développer son Application

Version 1.0 : Posez une première carte Application devant vous.

Version 2.0 & Version 3.0 : Pour améliorer votre Application, vous devez avoir une deuxième (version 2.0) ou troisième (version 3.0) carte identique, ainsi qu'un nombre requis de Data collectées à travers l'utilisation de l'Application par d'autres joueur·se·s.

(C) Exemple : Remettez dans la boîte 3 Data collectées pour développer la Version 2.0, ou 6 Data collectées pour la Version 3.0.

(D) À la fin de partie, obtenez le nombre de points correspondant à la Version.

Retournez la feuille pour lire la suite... ↩

d’une montre.

en tournant dans le sens des aiguilles
de l’horloge. Puis, jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-celle avec le plus de
temps d’écran). Puis, jouez à tour de rôle

4. Chaque joueur se regarde sa main à

la table. Elle sera la pile de pioche.

3. Formez une pile, face cachée, avec les
cartes restantes, et posez-la au centre de
la table. Elle sera la pile de pioche.

2. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
face cachée, à chaque joueur se, pour
constituer leur main.

1. Chaque joueur choisit et prend une
couleur de jetons *Data* (rouge, vert, bleu,
jaune). Ceux-ci représentent les données
personnelles de chaque joueur se.

Mise en place

Fin de la partie

La partie prend fin dès que la dernière
carte de la pioche a été tirée.

Comptabilisez vos points en suivant le
Comptage des points. Celui-celle avec le
plus de points remporte la partie !

Comptage des points

- Chaque *Application* à la Version 1.0 :
+ 1 point.
- Chaque *Application* à la Version 2.0 :
+ 3 points.
- Chaque *Application* à la Version 3.0 :
+ 6 points.
- Chaque *Mission* remplie :
+ 1 point.

Matériel

- 4 x 6 cartes *Applications*
- 1 x 3 cartes *Activités*
- 3 x 3 cartes *Actions*
- 8 x 3 cartes *Missions*
- 27 x 4 jetons *Data*
- 4 x 1 dépliant *Les Règles du Jeu*

Bienvenue dans Keiwi !

Préparez-vous à plonger dans le monde des
échanges de *Data*. Personne n’y échappera,
il faudra en laisser !

Vous développerez des *Applications* et
validerez des *Missions* pour récolter le
maximum de points.

Vous utiliserez les *Applications* des autres
pour valider vos *Missions*, mais en
échange, vous leur donnerez vos *Data*.

Vous pourrez utiliser les *Data* collectées
pour améliorer vos *Applications*.

se-s-nenou 7 à 3 Pour

Les Règles du jeu

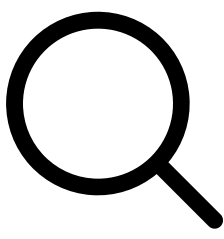
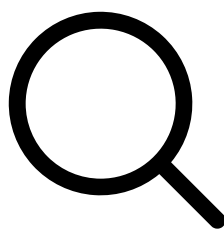
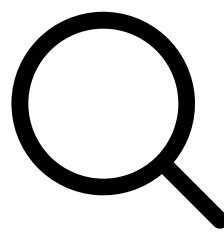
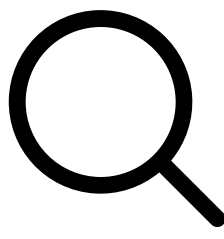
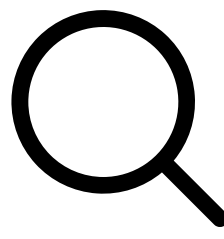
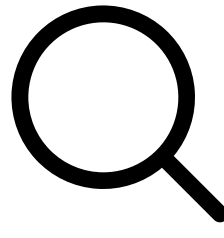
Keiwi

Crédits

Un prototype de jeu créé par Cindy Tang,
en collaboration avec PersonalData.IO.

Keiwi © 2025 est sous licence CC BY-NC-SA
4.0.

<https://keiwi.cindytang.ch/>

Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1
Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1
Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	Mission  Moteur de recherche Vous voulez trouver une idée de recette de cuisine. Pour valider la Mission, utilisez une Application Moteur de recherche d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points. +1	 Activité  Moteur de recherche Vous retrouvez le livre de cuisine de votre grand-mère avec plein de bonnes recettes à l'intérieur. Jouez cette carte avec une carte Mission Moteur de recherche pour la valider sans dépenser de Data.

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

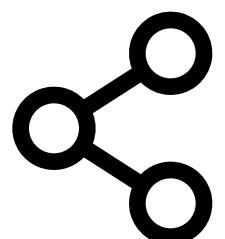
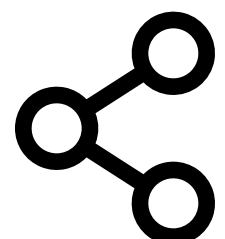
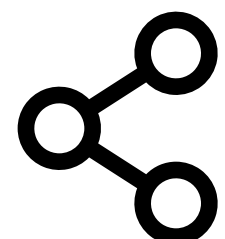
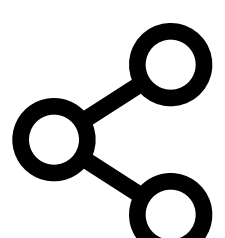
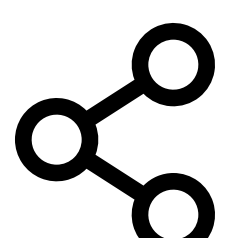
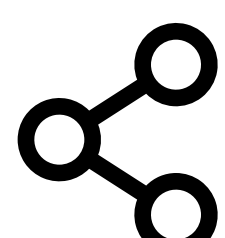
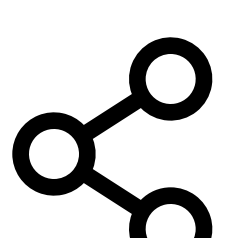
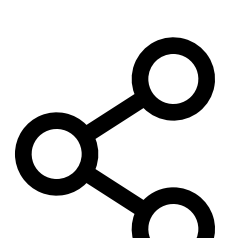
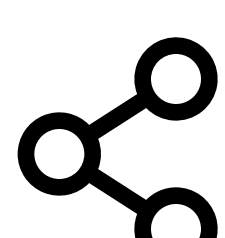
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1
Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1
Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission Réseau social Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Réseau social d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Activité Réseau social Vous décidez d'envoyer une carte postale à vos proches pour leur partager une photo de vacances. <i>Jouez cette carte avec une carte Mission Réseau social pour la valider sans dépenser de Data.</i>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

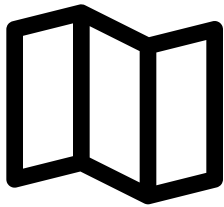
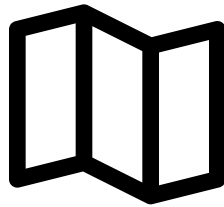
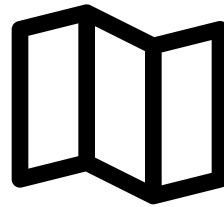
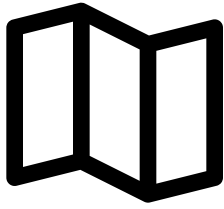
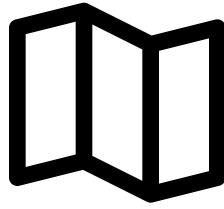
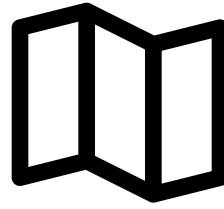
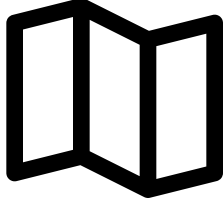
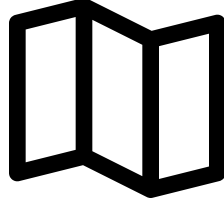
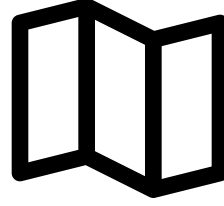
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1
Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1
Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	Mission  Cartographie Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée. <i>Pour valider la Mission, utilisez une Application Cartographie d'un·e autre joueur·se. Mettez devant celle-ci le nombre requis de Data. Gardez cette carte pour le Comptage de points.</i> +1	 Activité  Cartographie Vous retrouvez une carte topographique en papier de la région. <i>Jouez cette carte avec une carte Mission Cartographie pour la valider sans dépenser de Data.</i>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

 Action Non-conformité au RGPD La dernière version d’une <i>Application</i> a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée. <i>Défaussez la dernière version d’une Application présente sur la table.</i>	 Action Non-conformité au RGPD La dernière version d’une <i>Application</i> a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée. <i>Défaussez la dernière version d’une Application présente sur la table.</i>	 Action Non-conformité au RGPD La dernière version d’une <i>Application</i> a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée. <i>Défaussez la dernière version d’une Application présente sur la table.</i>
 Action Droit à l’effacement Vous utilisez l’article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles. <i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i>	 Action Droit à l’effacement Vous utilisez l’article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles. <i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i>	 Action Droit à l’effacement Vous utilisez l’article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles. <i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i>
 Action Internet Archive Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes. <i>Reprenez une carte Application dans la défausse et jouez-la immédiatement pour créer l'Application si elle n'existe pas déjà ou améliorer l'une des vôtres.</i>	 Action Internet Archive Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes. <i>Reprenez une carte Application dans la défausse et jouez-la immédiatement pour créer l'Application si elle n'existe pas déjà ou améliorer l'une des vôtres.</i>	 Action Internet Archive Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes. <i>Reprenez une carte Application dans la défausse et jouez-la immédiatement pour créer l'Application si elle n'existe pas déjà ou améliorer l'une des vôtres.</i>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

DonutGo Moteur de recherche Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	DonutGo Moteur de recherche Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	DonutGo Moteur de recherche Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6
Mascaron Réseau social Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	Mascaron Réseau social Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	Mascaron Réseau social Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6
OhSweetMap Cartographie Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	OhSweetMap Cartographie Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6	OhSweetMap Cartographie Version 1.0 - +1 Version 2.0 +3 Version 3.0 +6

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Kookie Moteur de recherche Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Kookie Moteur de recherche Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Kookie Moteur de recherche Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6
Twitarte Réseau social Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Twitarte Réseau social Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Twitarte Réseau social Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6
ChocoMap's Cartographie Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	ChocoMap's Cartographie Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	ChocoMap's Cartographie Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

DonutGo Moteur de recherche Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Mascaron Réseau social Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	OhSweetMap Cartographie Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6
Kookie Moteur de recherche Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	Twitarte Réseau social Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6	ChocoMap's Cartographie Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0 - +1 +3 +6

Keiwi

Keiwi

Keiwi

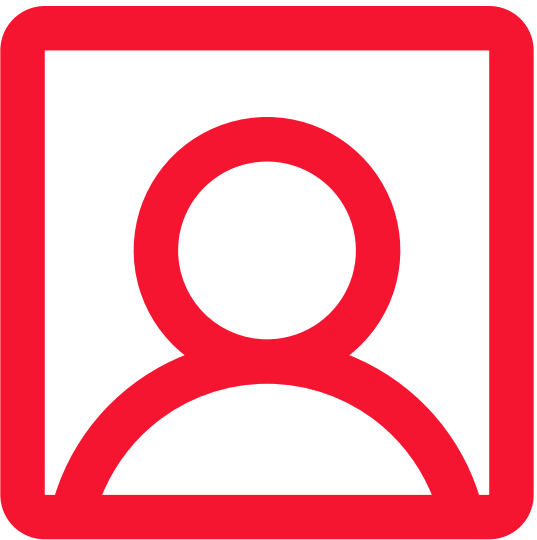
Keiwi

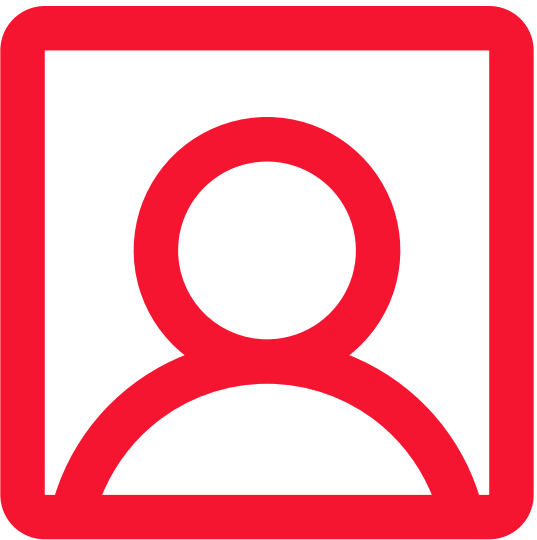
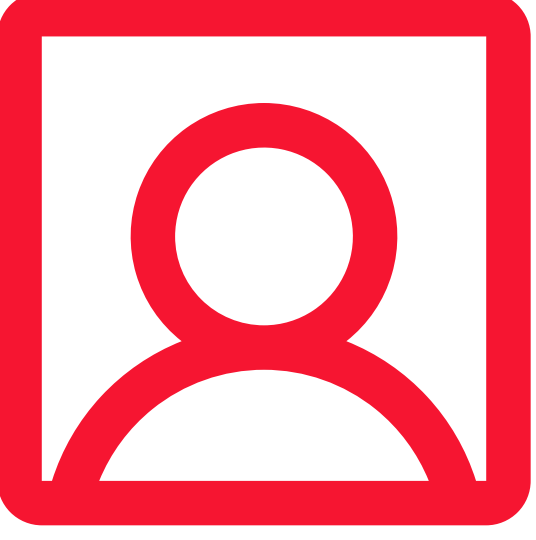
Keiwi

Keiwi

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data

 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data