

Keiwi

Pour 3 à 4 joueurs.
Les Règles du jeu -->

Ouvrez la feuille pour lire la suite... <--

D'une montre.
en tourant dans les dés alignés
dans d'écran). Puis jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-ci avec plus de
temps d'écran).
5. Détaminez le premier rôle joué.
par exemple, celle-ci avec plus de
temps d'écran).

l'abri des regards des autres.
4. Chaque joueur se regarde sa main à
couleur de jetons Data (///).
Ceu-x-ci représentent les données
de l'application.

Vous pourrez utiliser les Data collectés
pour améliorer vos Applications.
Vous utiliserez les Applications des autres
pour valider vos Missions, mais en
échange, vous leur donnerez vos Data.

2. Formez une pile, face cachée, avec ces
cartes restantes, et posez-la au centre de
la table. Elle sera la pile de pioche.
3. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
face cachée, à chaque joueur, pour
constituer leur main.

1. Chaque joueur se choisit le pied
à plonger dans le monde des
échanges de Data. Personne n'ychaperera,
il faudra en laisser !
Préparez-vous à plonger dans le monde des
missions pour récolter le
maximum de points.

Mise en place

Bienvenue dans Keiwi !

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-ci avec le
plus de points remporte la partie !

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 dépliants *Les Règles du Jeu*

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

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.

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.

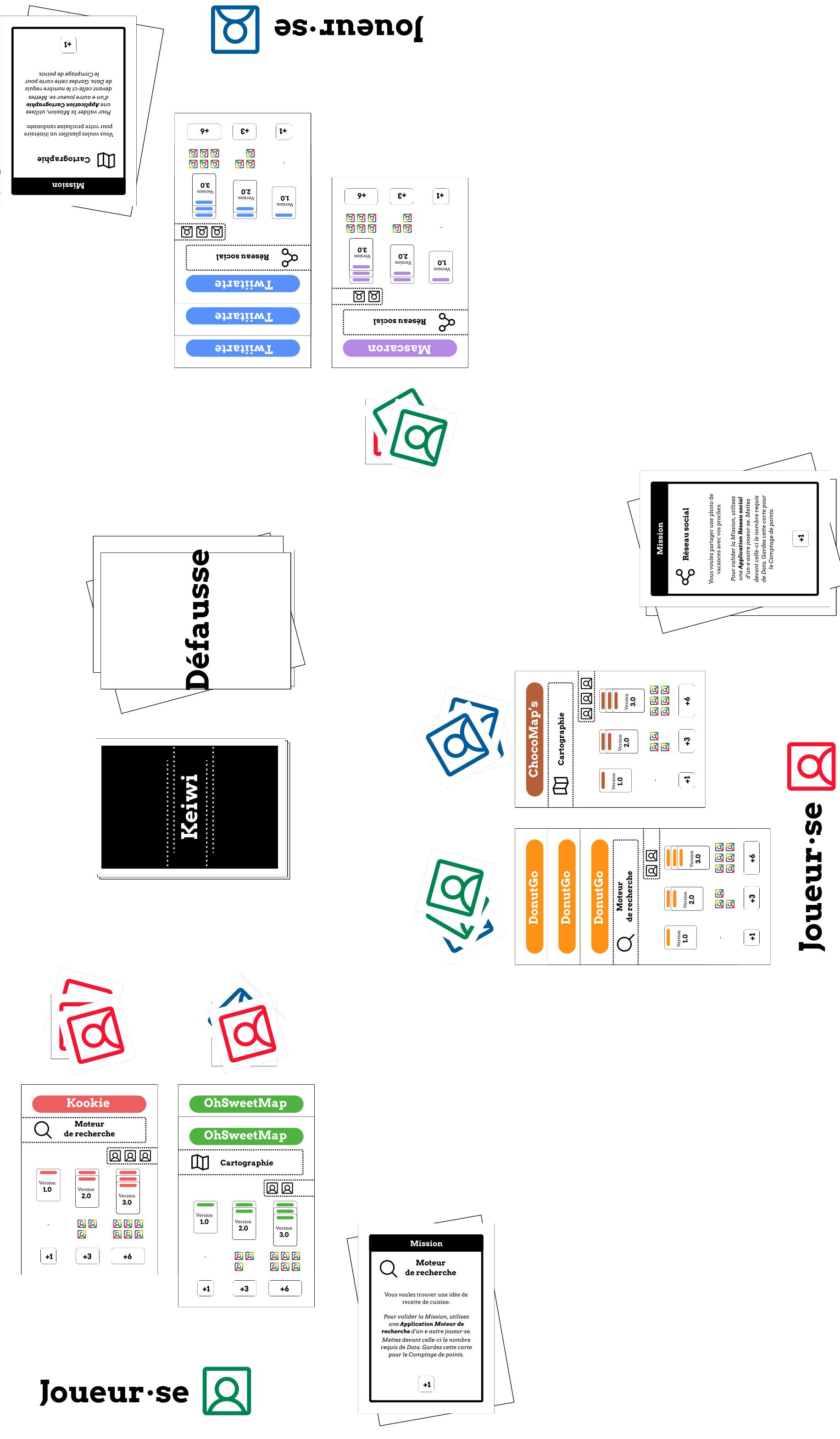
À votre tour

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

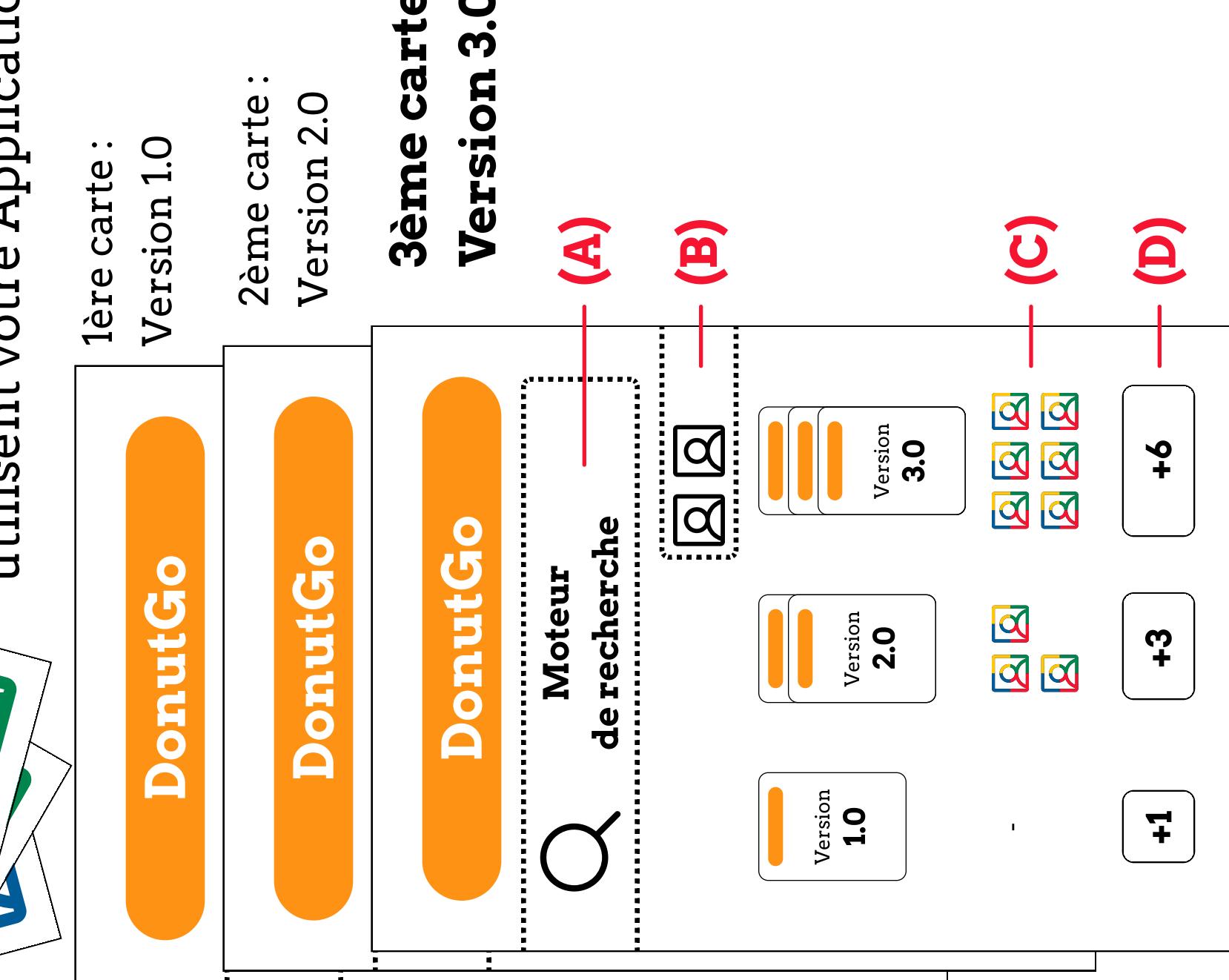
- Carte **Application**: Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur Data. Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action / Activité / Mission**: Suivez les instructions sur la carte.

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... ↪

Keiwi

Pour 3 à 4 joueurs.
Les Règles du jeu -->

Ouvrez la feuille pour lire la suite... <--

D'une montre.
en tourant dans les dés alignés
dans d'écran). Puis jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-ci avec plus de
temps d'écran).
5. Détaminez le premier rôle joué.
par exemple, celle-ci avec plus de
temps d'écran).

l'abri de regards des autres.
4. Chaque joueur se regarde sa main à
couleur de jetons Data (///).
Ceu-x-ci représentent les données
de la table. Elle sera la pile de pioche.

1. Chaque joueur se choisit une pile de
cartes restantes, et posez-la au centre de
la pioche, à chaque joueur, pour
faire cachée, avec leur main.

2. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
personnelles à chaque joueur.
Cela signifie que les données
de la table sont dans la pile de pioche.

3. Formez une pile, face cachée, avec ces
cartes restantes, et posez-la au centre de
la table. Elle sera la pile de pioche.
4. Chaque joueur se regarde sa main à
l'abri de regards des autres.

Mise en place

Bienvenue dans Keiwi !

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.

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.

Fin de la partie

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 dépliants Les Règles du Jeu

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

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.

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.

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

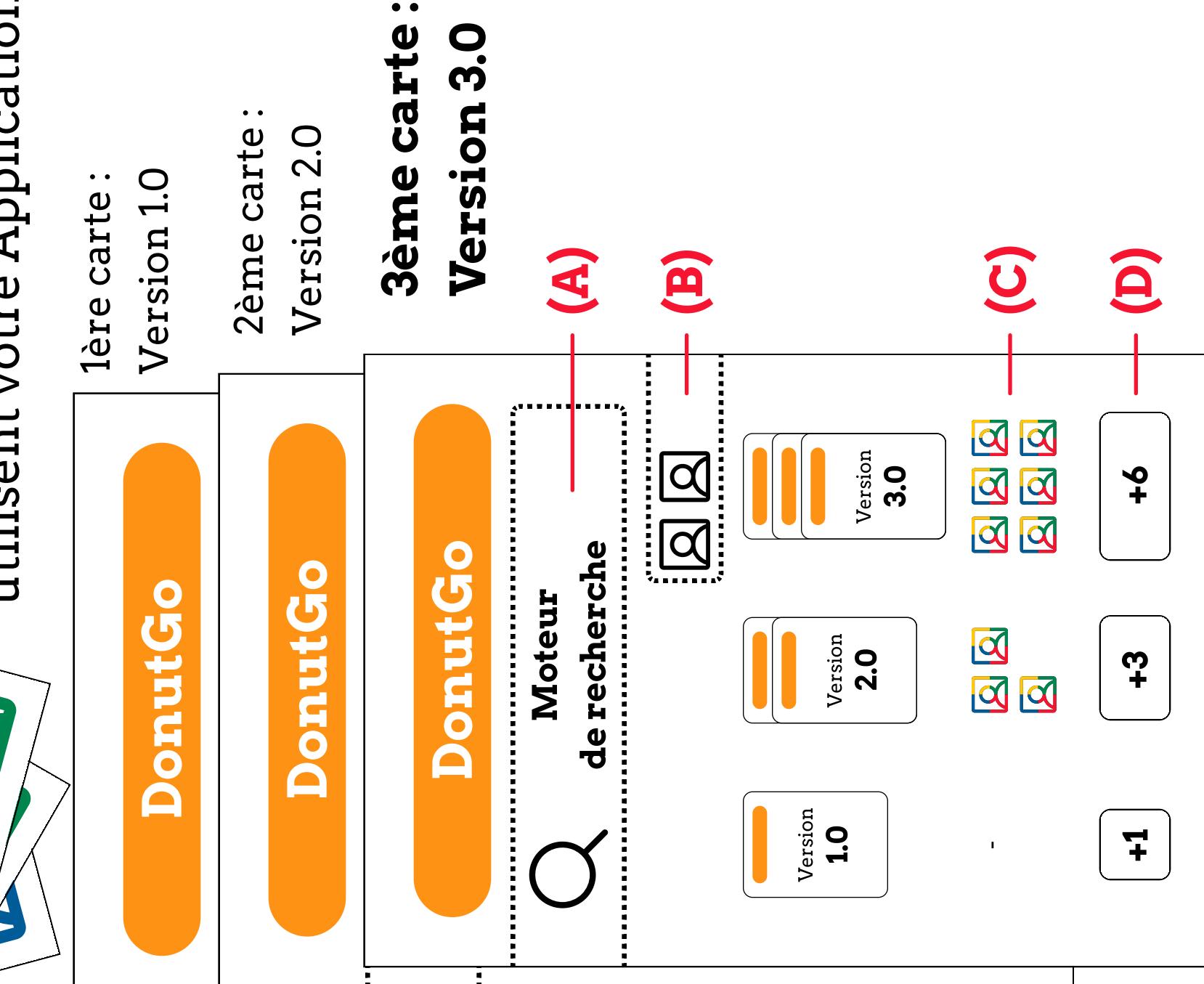
- Carte **Application**: Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur Data. Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action / Activité / Mission**: Suivez les instructions sur la carte.

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... ↪

Keiwi

Pour 3 à 4 joueurs.
Les Règles du jeu -->

Ouvrez la feuille pour lire la suite... <--

D'une montre.
en tourant dans les dés alignés
dans d'écram). Puis jouez à tour de rôle
par exemple, celui-ci avec le plus de
points de jeu.

5. Détaminez le premier à jouer.
l'abri de regards des autres.

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

Vous pourrez utiliser les Data collectés
pour améliorer vos Applications.

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

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

1. Chaque joueur se choisit le pied
couleur de jetons Data (///).

Mise en place

Bienvenue dans Keiwi !

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-ci avec le plus de points remporte la partie !

Matériel

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/>

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.

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

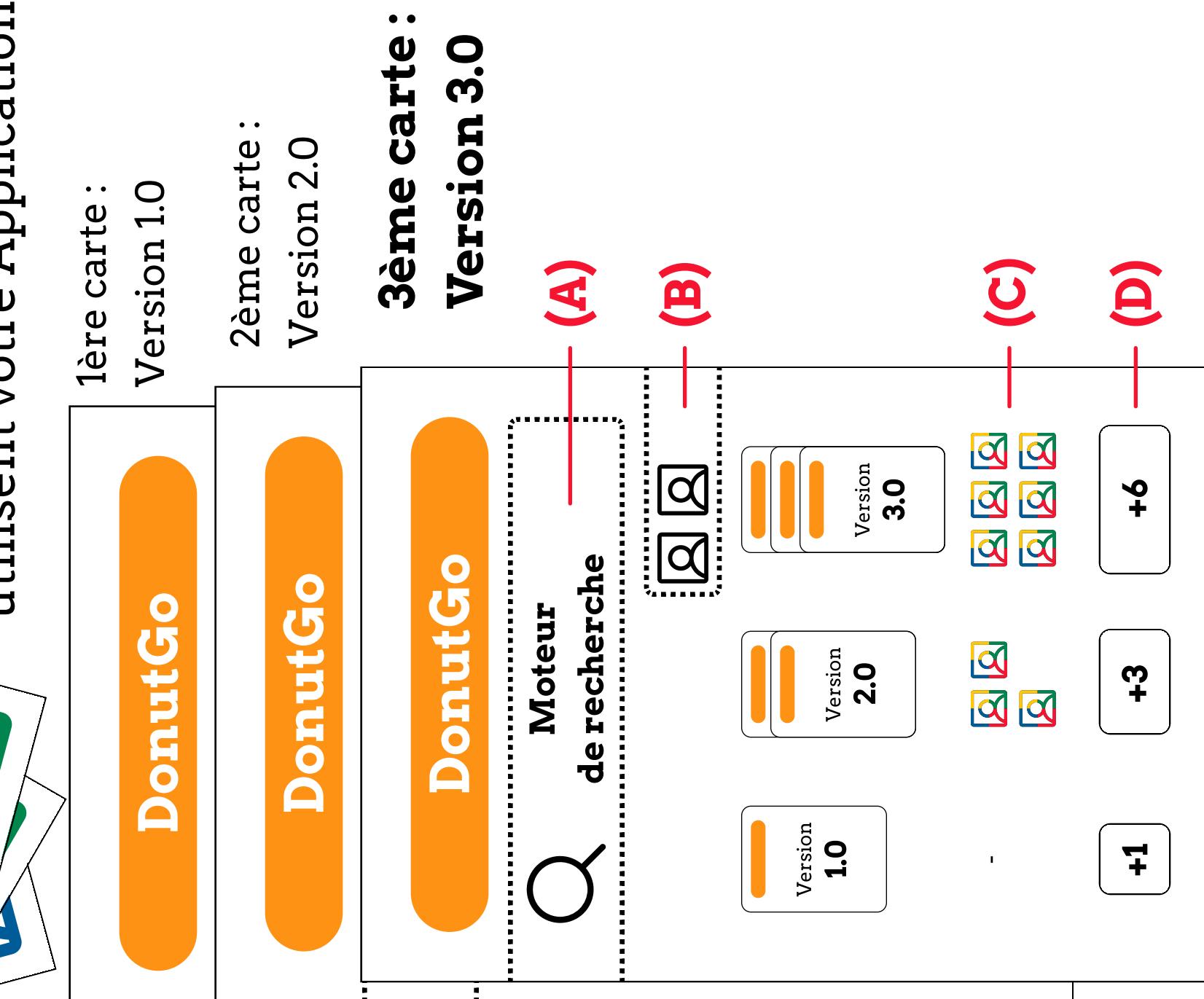
- Carte **Application**: Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur Data. Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action / Activité / Mission**: Suivez les instructions sur la carte.

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... ↪

Keiwi

Pour 3 à 4 joueurs.
Les Règles du jeu -->

Ouvrez la feuille pour lire la suite... <--

D'une montre.
en tourant dans les dés alignés
dans d'écran). Puis jouez à tour de rôle
(par exemple, celui-ci avec plus de
temps d'écran).
5. Détaminez le premier rôle joué.
par exemple, celle-ci avec plus de
temps d'écran).

l'abri des regards des autres.
4. Chaque joueur se regarde sa main à
couleur de jetons Data (///).
Ceu-x-ci représentent les données
de l'application.

Vous pourrez utiliser les Data collectés
pour améliorer vos Applications.
Vous utiliserez les Applications des autres
pour valider vos Missions, mais en
échange, vous leur donnerez vos Data.

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

3. Formez une pile, face cachée, avec celles
qui constituent leur main.

2. Mélangez les cartes, et distribuez-en 5,
personnelles à chaque joueur. se, pour
couler de jetons Data (///).
Ceu-x-ci représentent les données
de l'application.

1. Chaque joueur se choisit le pied
à un

Bienvenue dans Keiwi !

Mise en place

Vous utiliserez les Applications des autres
pour valider vos Missions, mais en
échange, vous leur donnerez vos Data.
Vous développerez des Applications et
Missions pour recoller le
maximum de points.
Vous développerez des Missions pour recoller le
maximum de points.
Il faudra en laisser 1
échanges de Data. Personne n'ychaperera,
préparez-vous à plonger dans le monde des

Fin de la partie

Matériel

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/>

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-ci avec le
plus de points remporte la partie !

- 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 dépliants Les Règles du Jeu

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.

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

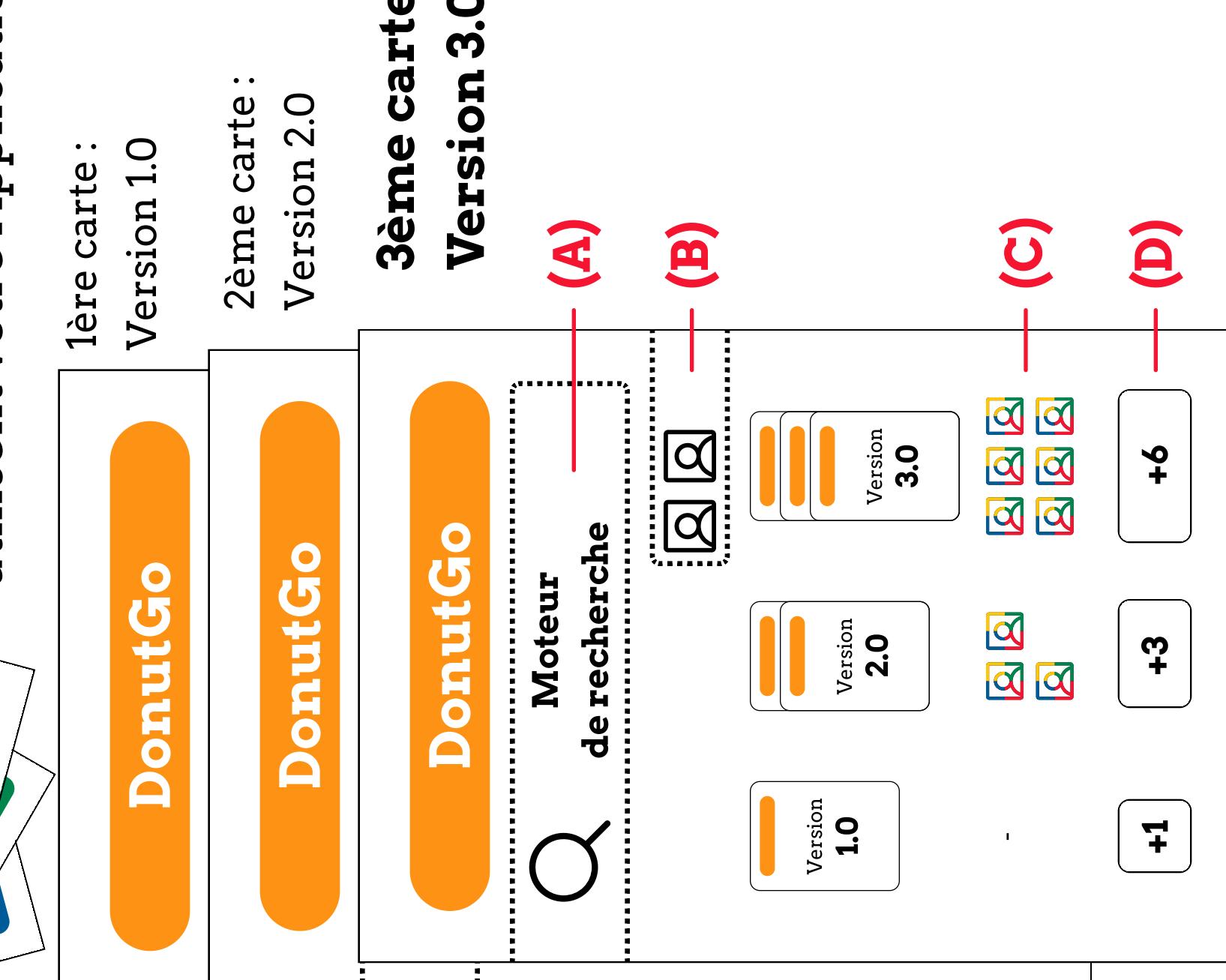
- Carte **Application**: Posez-la devant vous, pour que les autres puissent l'utiliser en échange de leur Data. Attention ! Vous ne pouvez pas la poser si elle est déjà présente sur la table.
- Carte **Action / Activité / Mission**: Suivez les instructions sur la carte.

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

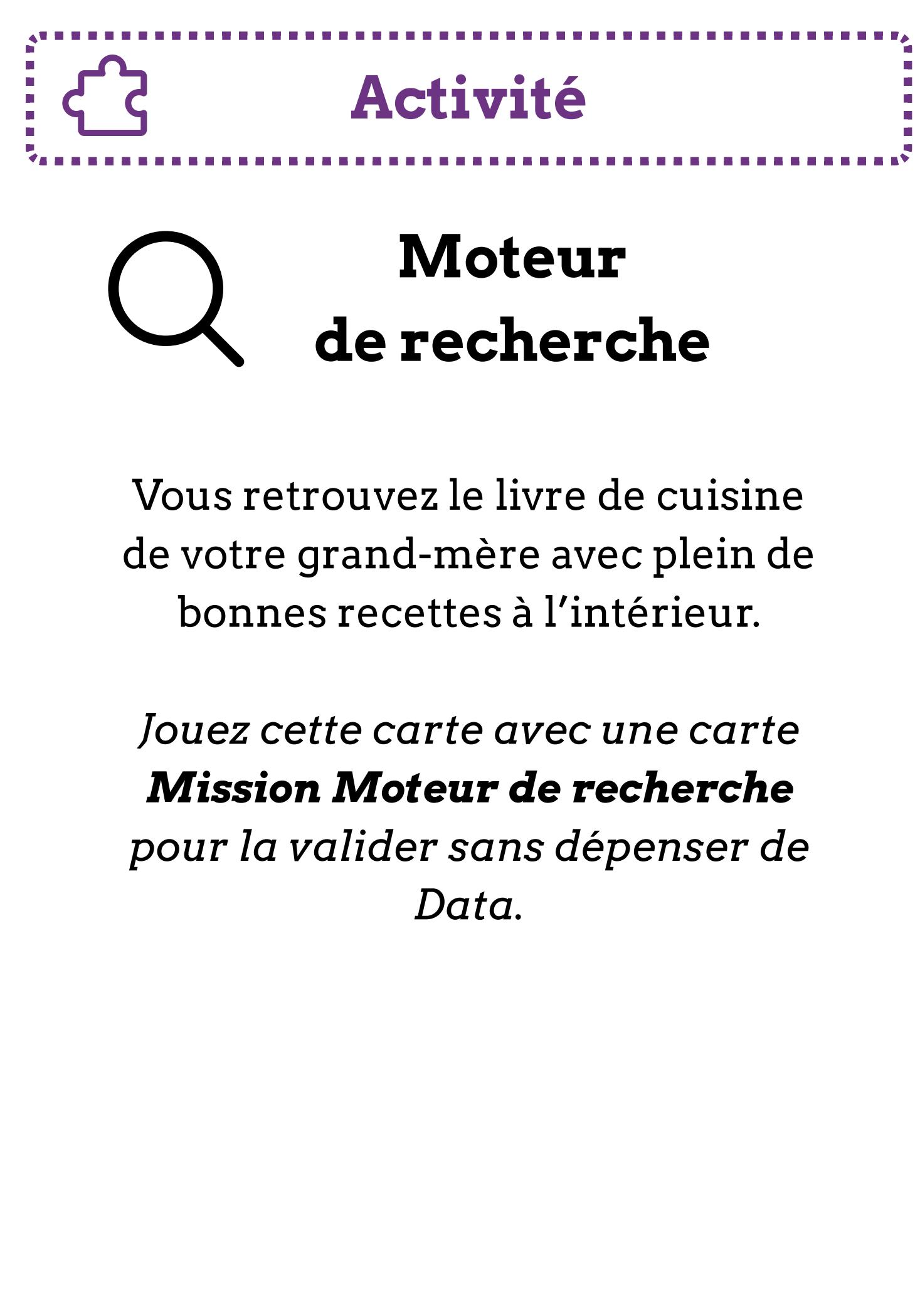
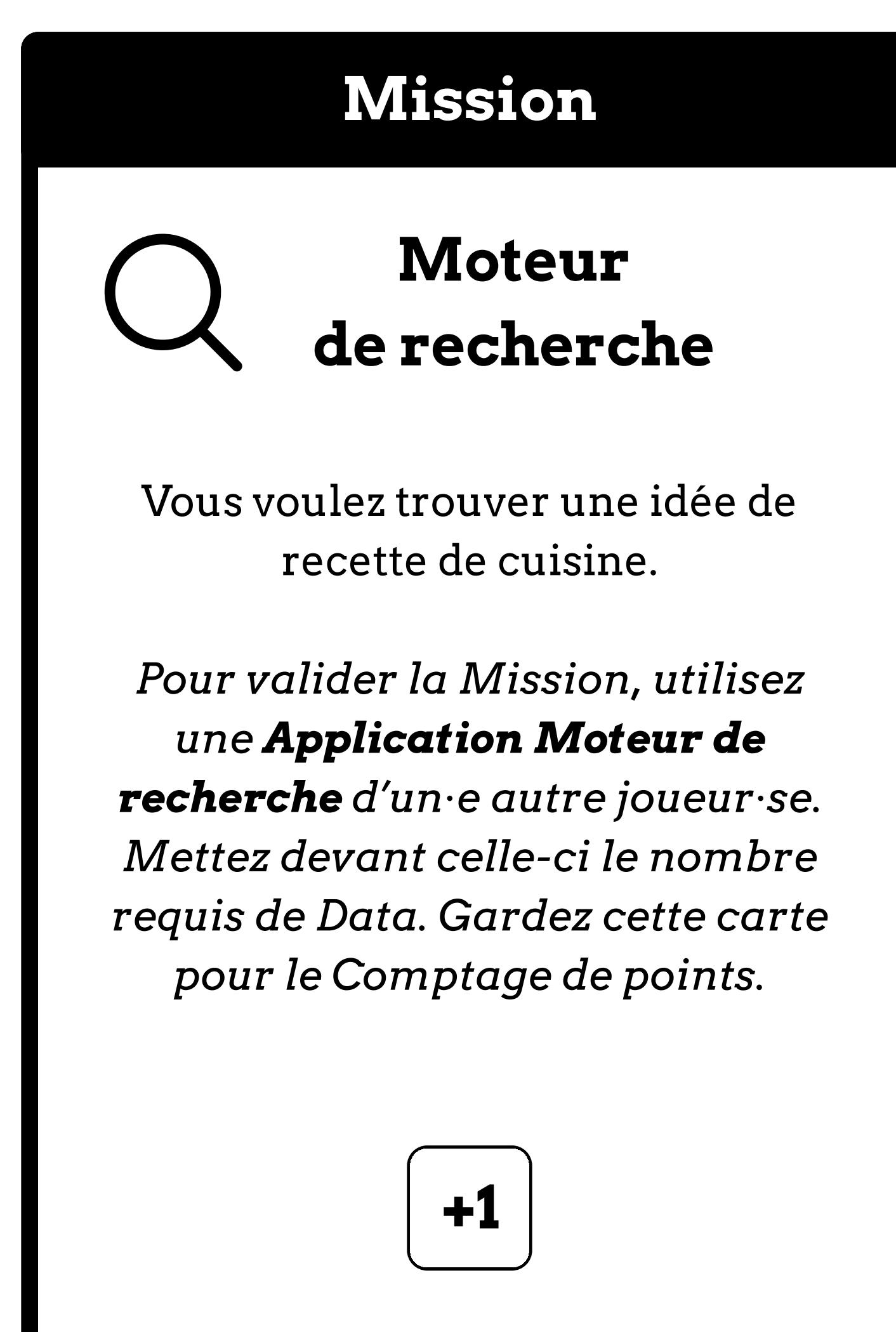
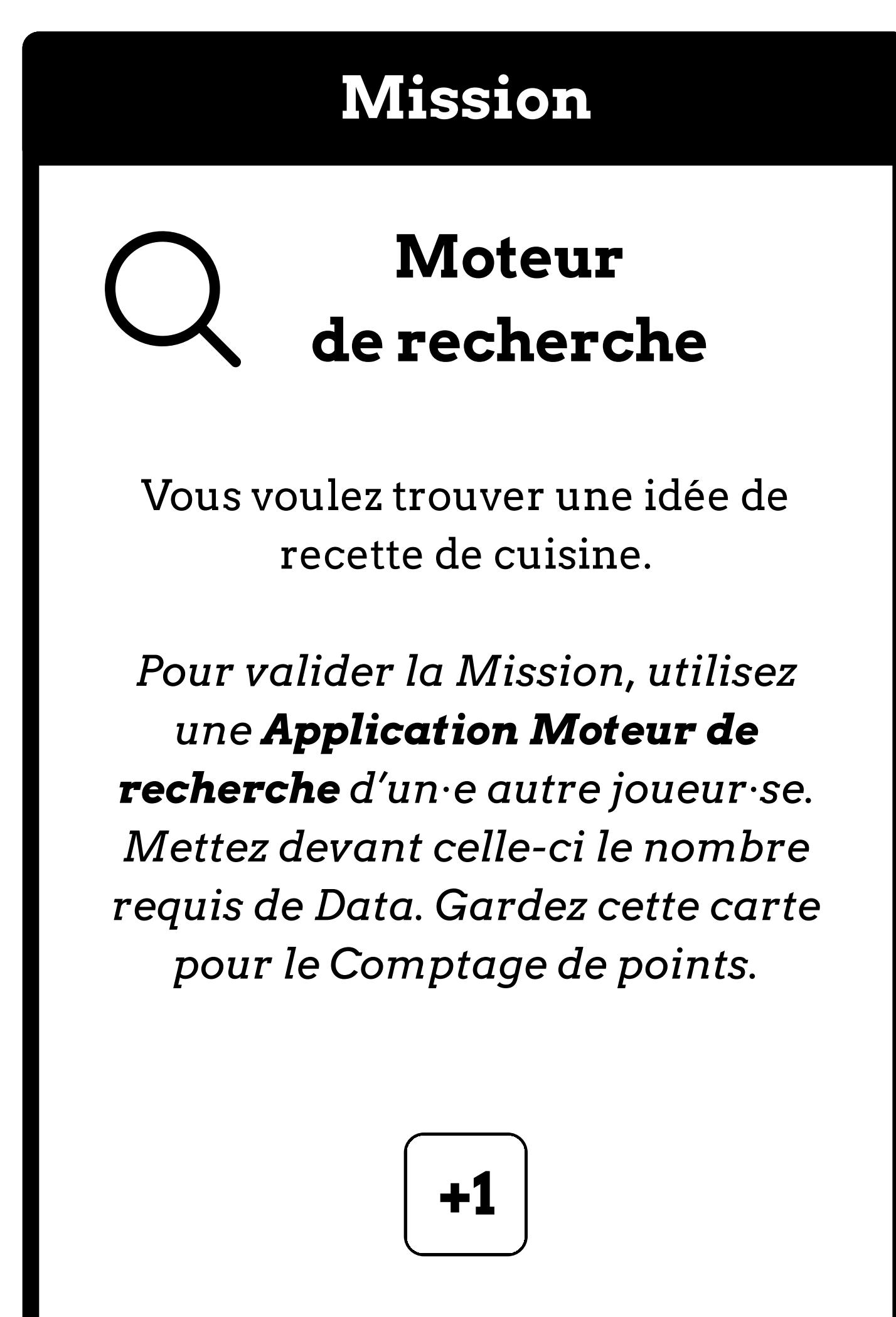
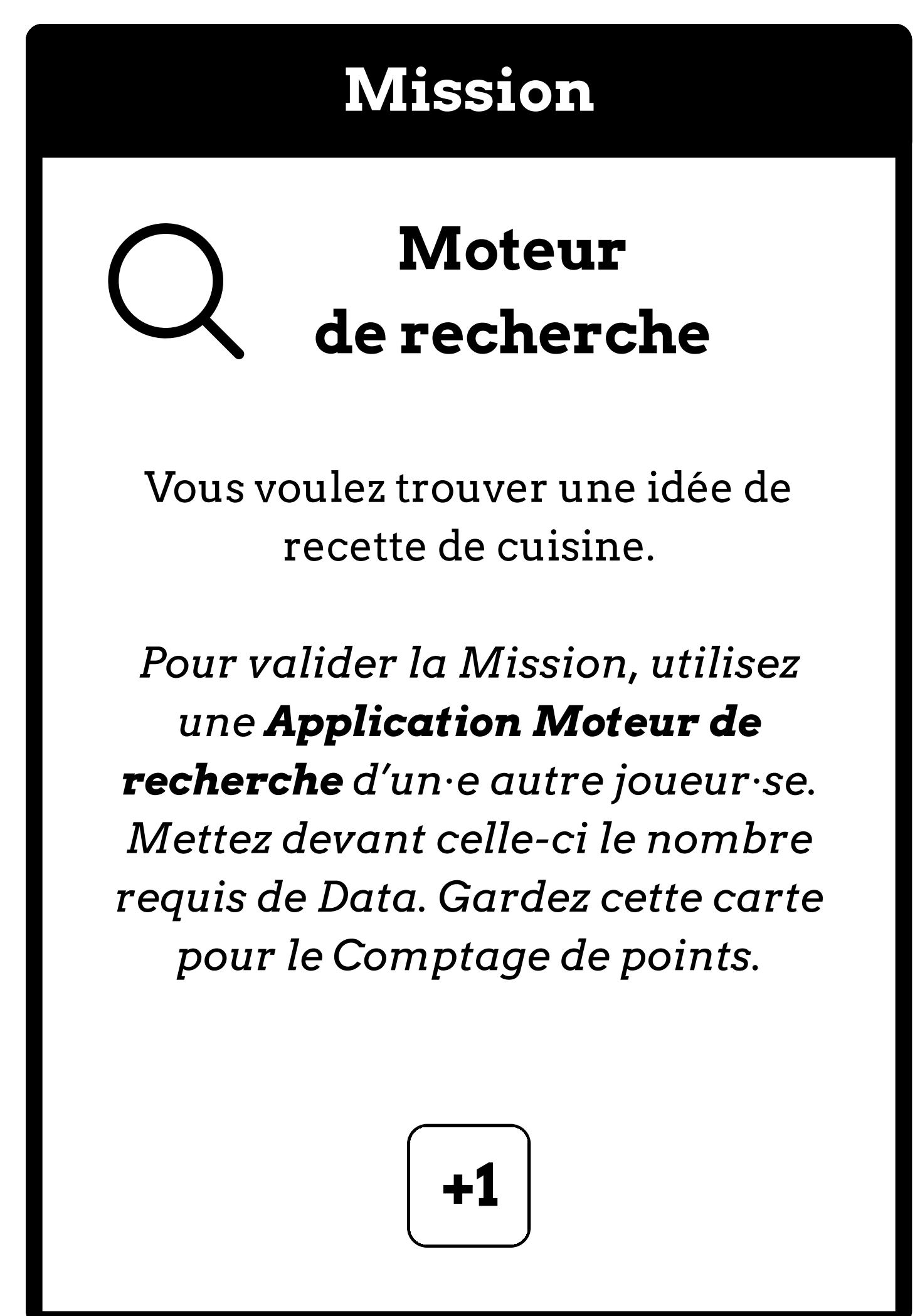
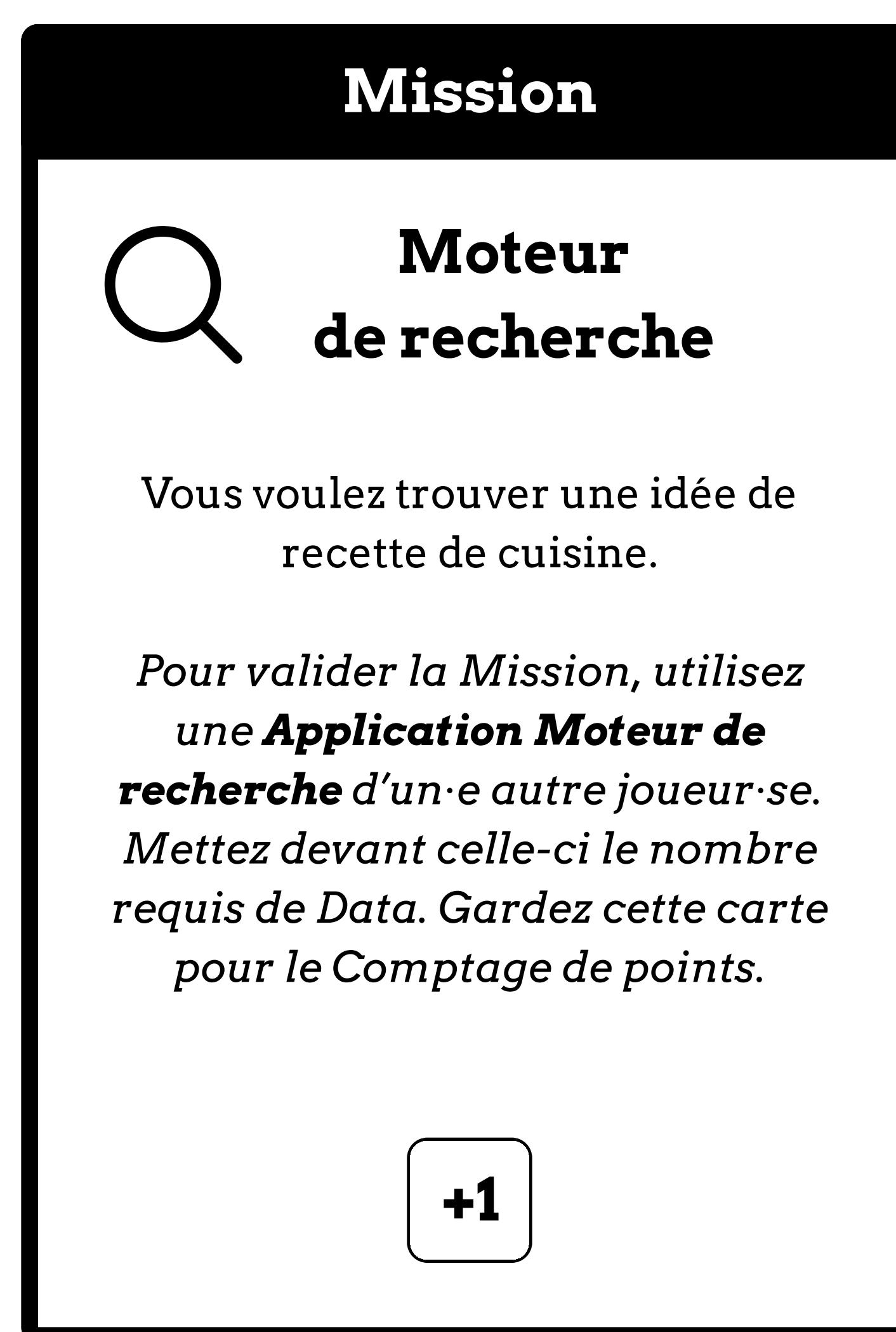
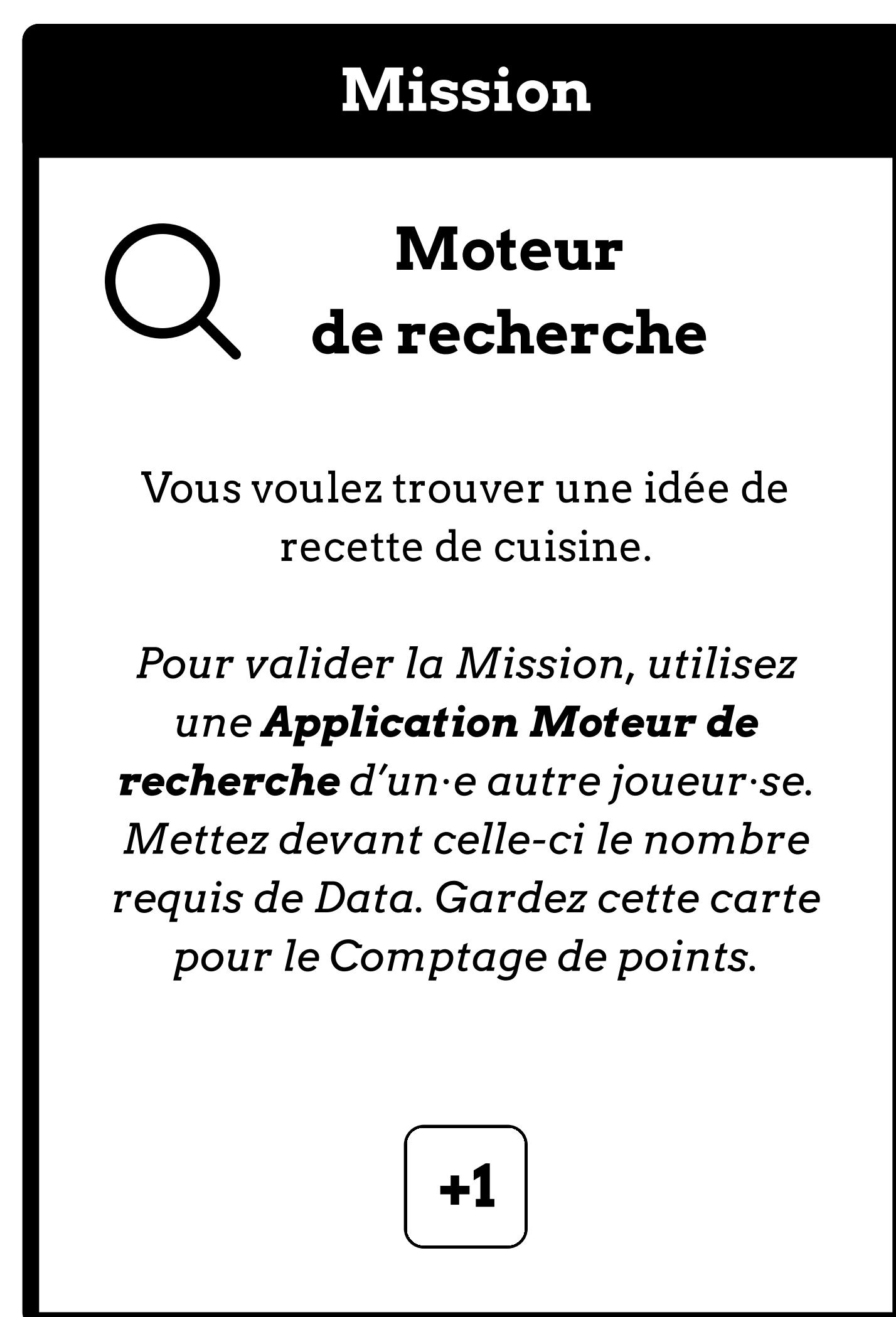
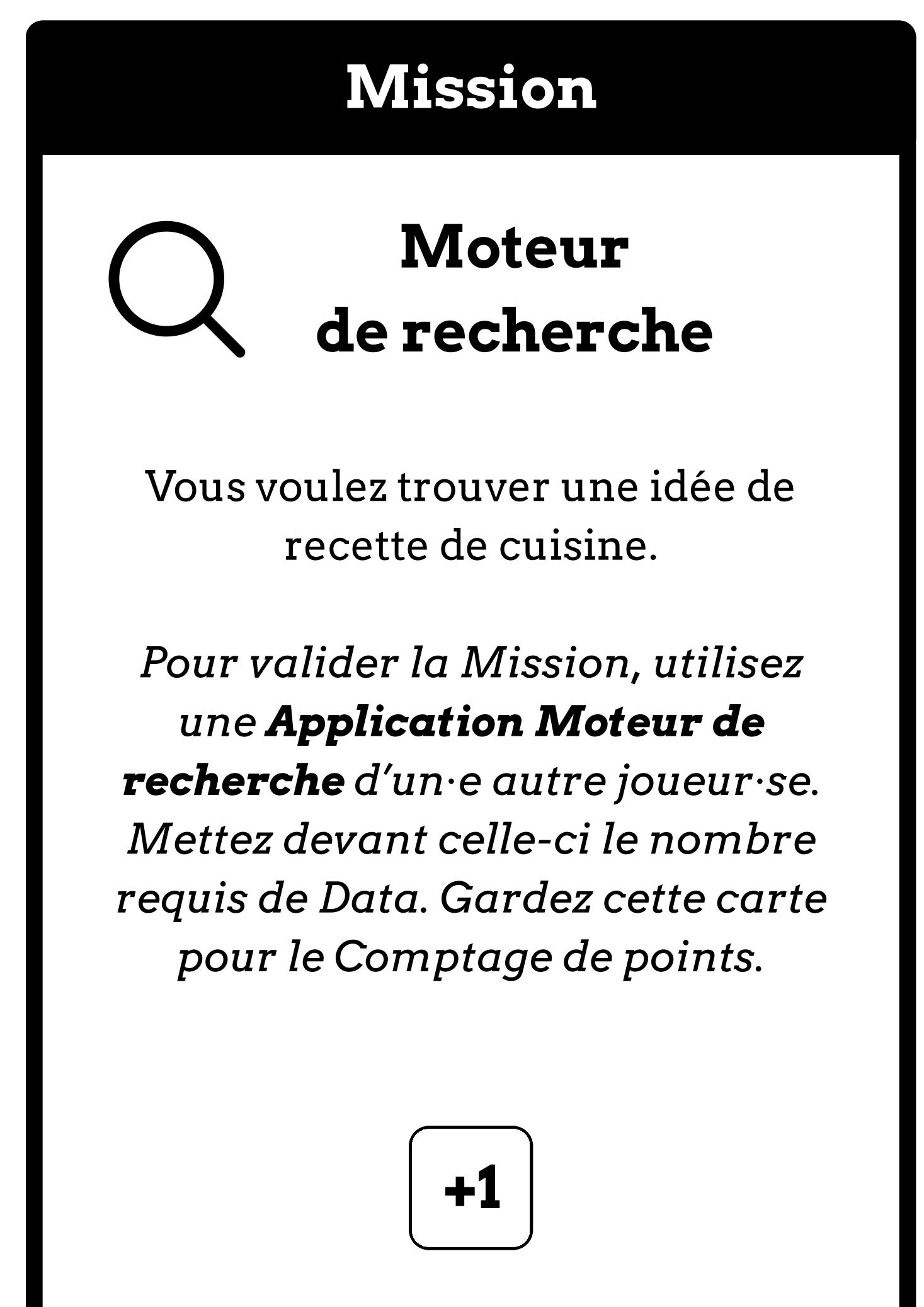
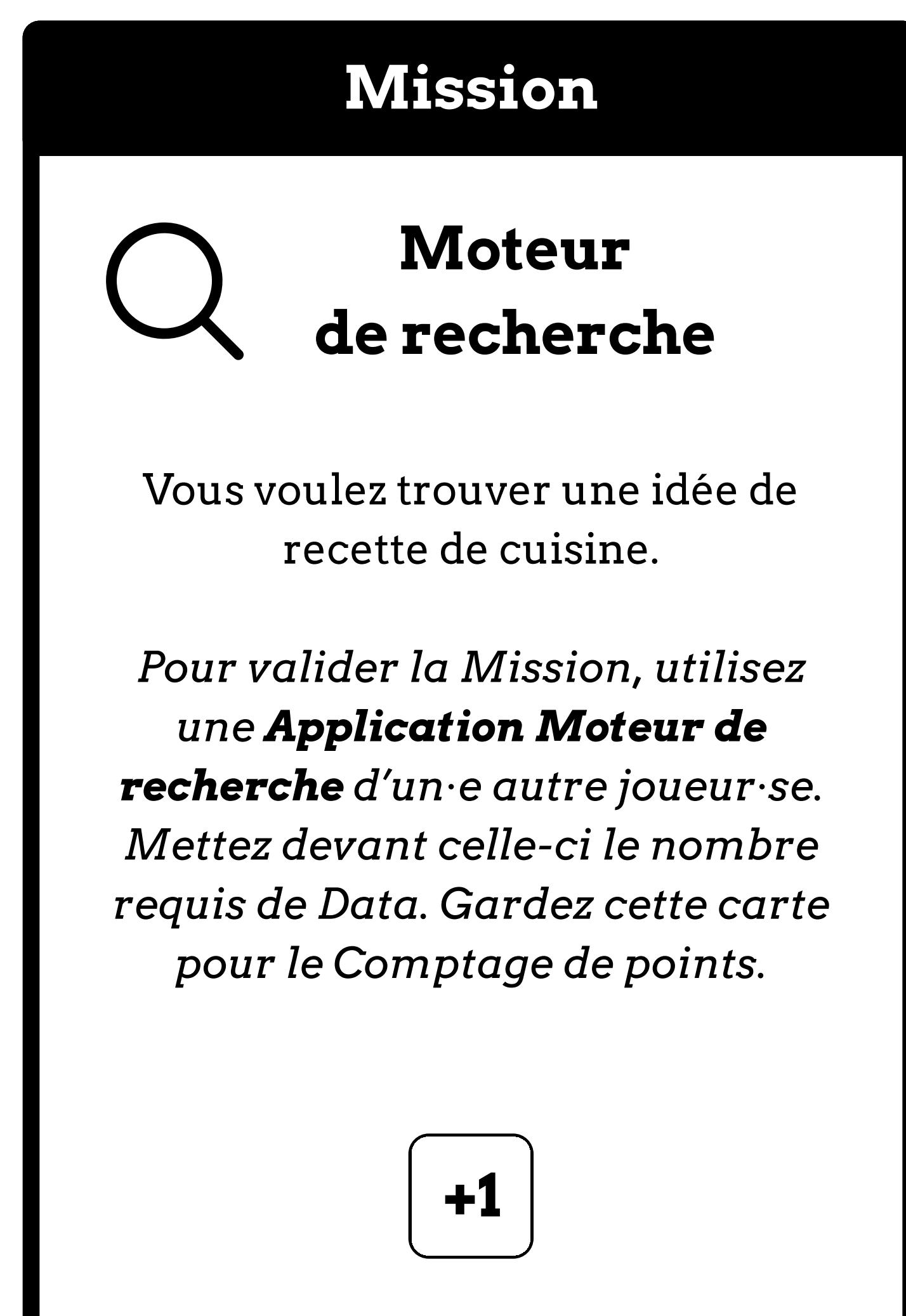
Version 1.0 : Posez une première carte Application devant vous.

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... ↪



Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

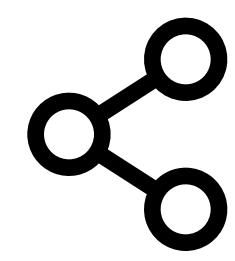
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Mission



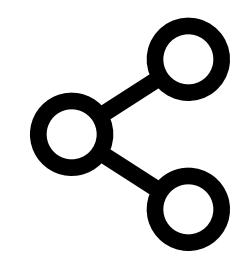
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



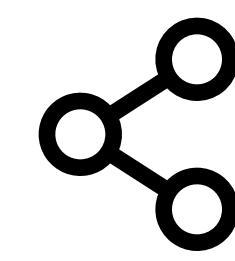
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



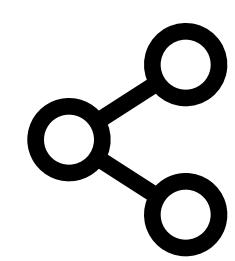
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



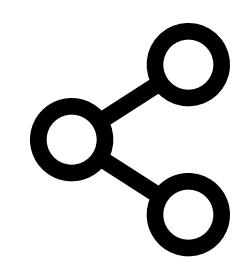
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



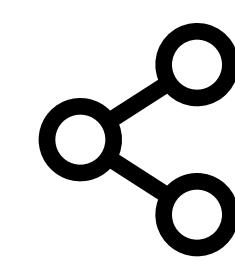
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



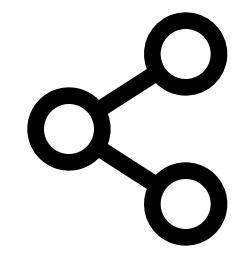
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission



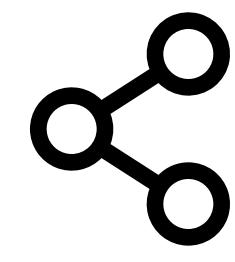
Réseau social

Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1

Mission

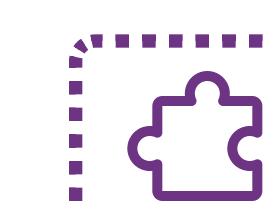


Réseau social

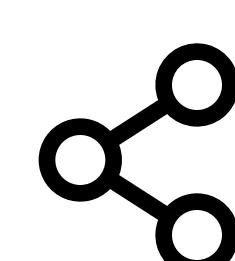
Vous voulez partager une photo de vacances avec vos proches.

*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.*

+1



Activité



Réseau social

Vous décidez d'envoyer une carte postale à vos proches pour leur partager une photo de vacances.

*Jouez cette carte avec une carte **Mission Réseau social** pour la valider sans dépenser de Data.*

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

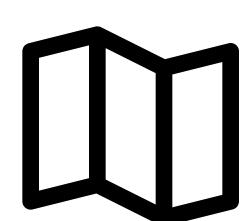
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Mission



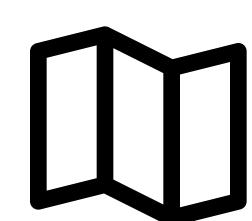
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



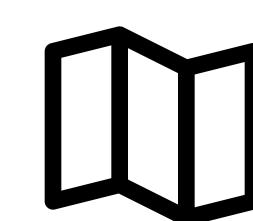
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



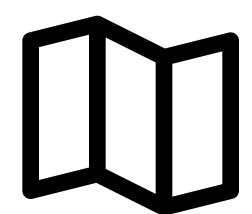
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



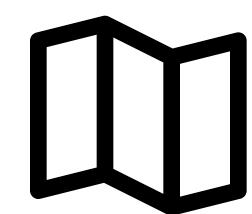
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



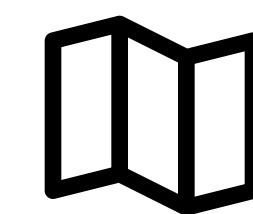
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



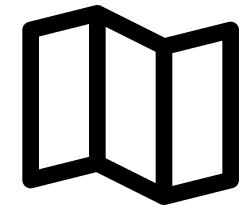
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission



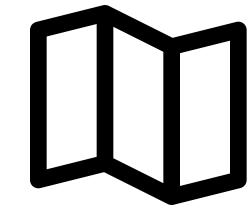
Cartographie

Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1

Mission

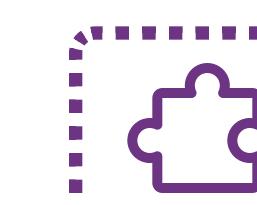


Cartographie

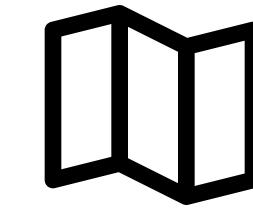
Vous voulez planifier un itinéraire pour votre prochaine randonnée.

*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.*

+1



Activité



Cartographie

Vous retrouvez une carte topographique en papier de la région.

*Jouez cette carte avec une carte **Mission Cartographie** pour la valider sans dépenser de Data.*

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

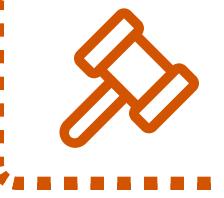
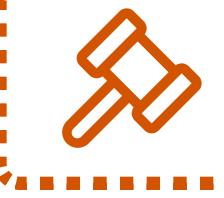
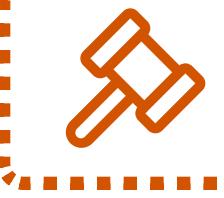
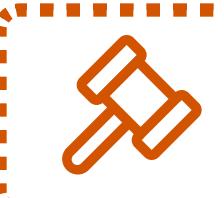
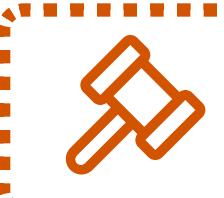
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

 Action <h2>Non-conformité au RGPD</h2> <p>La dernière version d'une Application a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée.</p> <p><i>Défaussez la dernière version d'une Application présente sur la table.</i></p>	 Action <h2>Non-conformité au RGPD</h2> <p>La dernière version d'une Application a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée.</p> <p><i>Défaussez la dernière version d'une Application présente sur la table.</i></p>	 Action <h2>Non-conformité au RGPD</h2> <p>La dernière version d'une Application a enfreint le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et doit être retirée.</p> <p><i>Défaussez la dernière version d'une Application présente sur la table.</i></p>
 Action <h2>Droit à l'effacement</h2> <p>Vous utilisez l'article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles.</p> <p><i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i></p>	 Action <h2>Droit à l'effacement</h2> <p>Vous utilisez l'article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles.</p> <p><i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i></p>	 Action <h2>Droit à l'effacement</h2> <p>Vous utilisez l'article 17 du RGPD pour demander l'effacement de vos données personnelles.</p> <p><i>Remettez dans la boite les Data de votre couleur collectées par une Application présente sur la table.</i></p>
 Action <h2>Internet Archive</h2> <p>Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes.</p> <p><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></p>	 Action <h2>Internet Archive</h2> <p>Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes.</p> <p><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></p>	 Action <h2>Internet Archive</h2> <p>Vous explorez Internet Archive et vous trouvez des archives numériques intéressantes.</p> <p><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></p>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

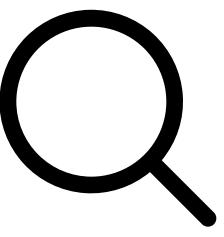
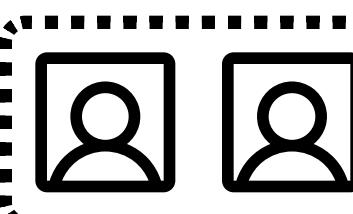
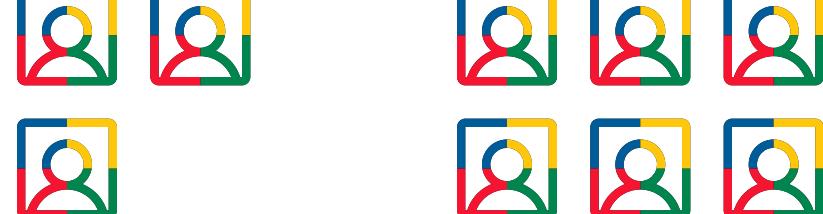
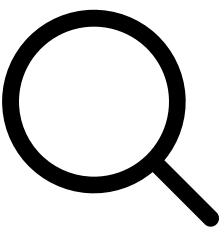
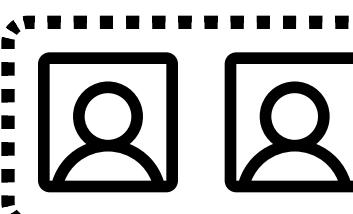
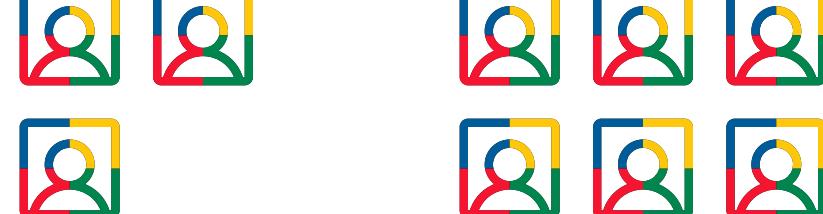
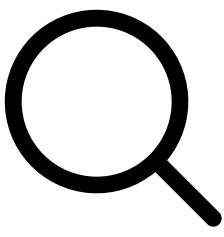
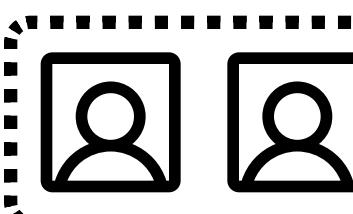
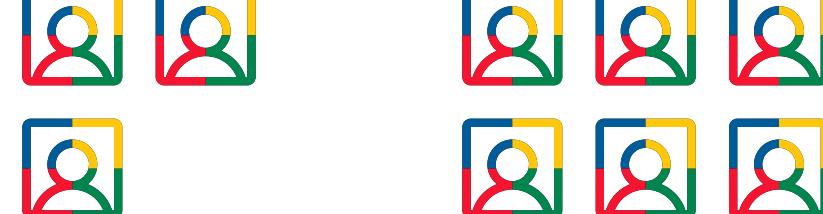
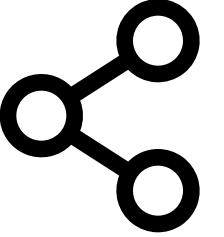
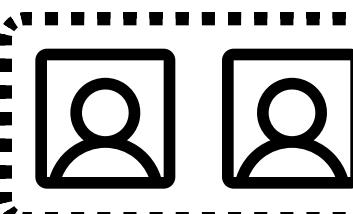
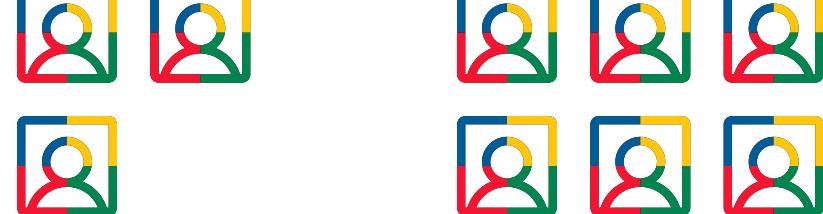
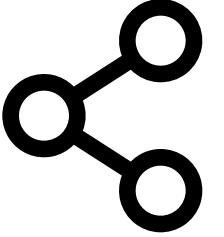
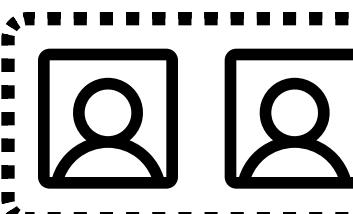
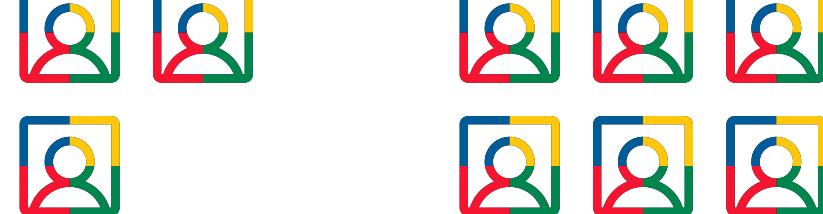
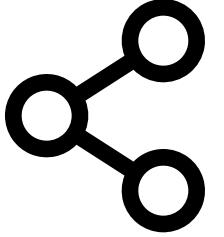
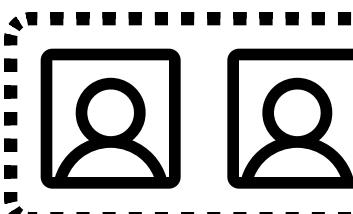
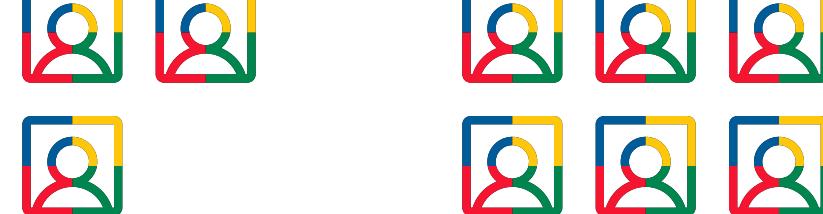
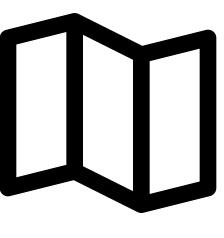
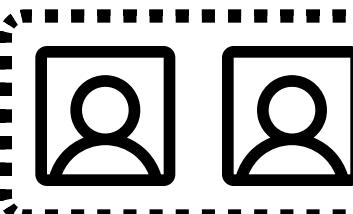
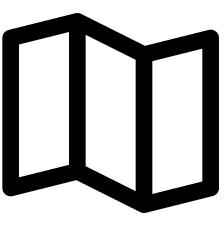
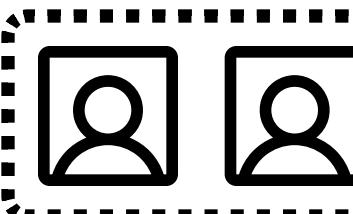
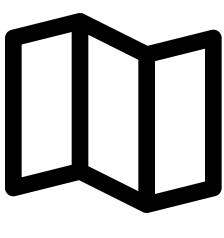
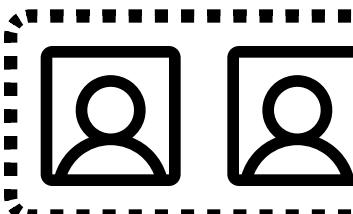
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

<h3>DonutGo</h3> <p>Moteur de recherche</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>DonutGo</h3> <p>Moteur de recherche</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>DonutGo</h3> <p>Moteur de recherche</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>
<h3>Mascaron</h3> <p>Réseau social</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Mascaron</h3> <p>Réseau social</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Mascaron</h3> <p>Réseau social</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>
<h3>OhSweetMap</h3> <p>Cartographie</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>OhSweetMap</h3> <p>Cartographie</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>OhSweetMap</h3> <p>Cartographie</p>   <p>Version 1.0</p> <p>Version 2.0</p> <p>Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

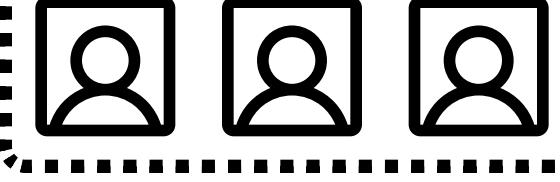
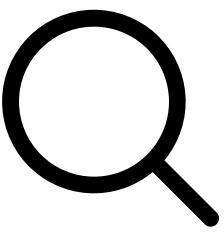
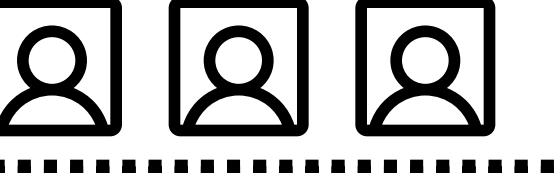
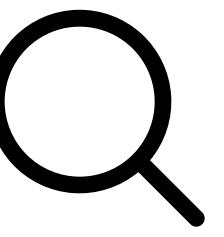
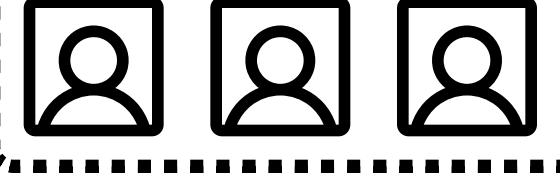
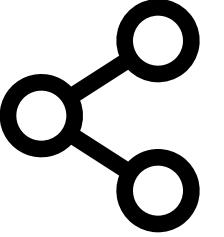
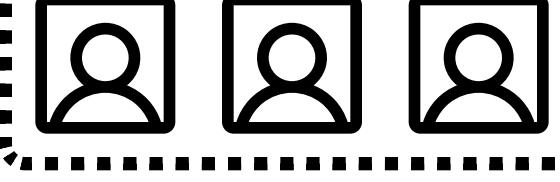
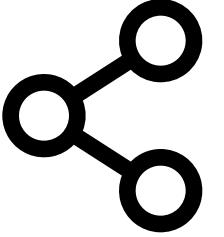
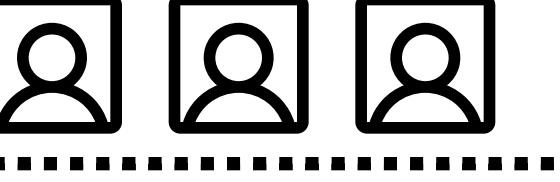
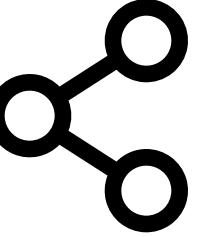
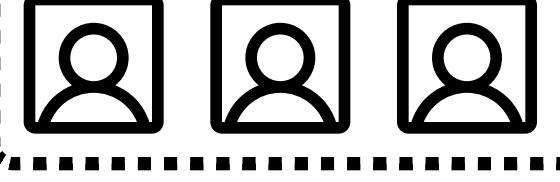
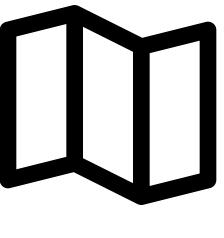
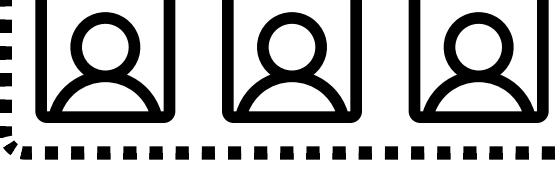
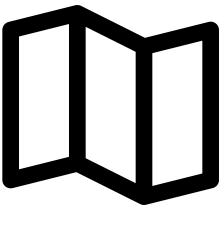
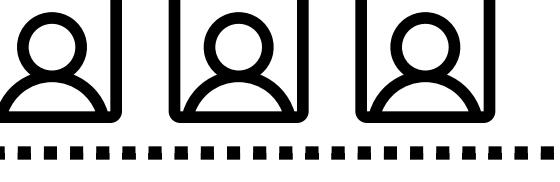
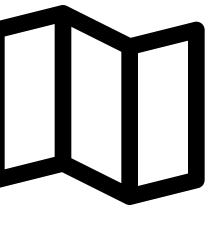
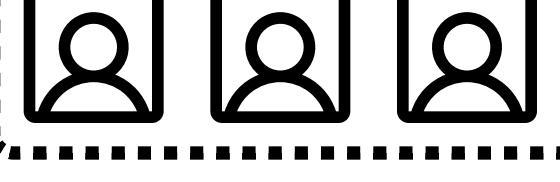
Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

<h3>Kookie</h3> <p>Moteur de recherche</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Kookie</h3> <p>Moteur de recherche</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Kookie</h3> <p>Moteur de recherche</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>
<h3>Twiitarte</h3> <p>Réseau social</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Twiitarte</h3> <p>Réseau social</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>Twiitarte</h3> <p>Réseau social</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>
<h3>ChocoMap's</h3> <p>Cartographie</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>ChocoMap's</h3> <p>Cartographie</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>	<h3>ChocoMap's</h3> <p>Cartographie</p>  <p>Version 1.0 Version 2.0 Version 3.0</p>  <p>+1 +3 +6</p>

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

Keiwi

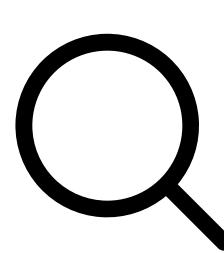
Keiwi

Keiwi

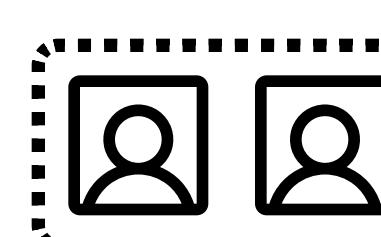
Keiwi

Keiwi

DonutGo



Moteur de recherche



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

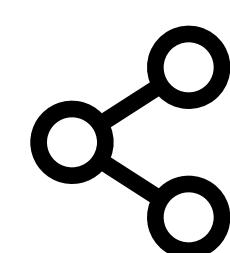


+1

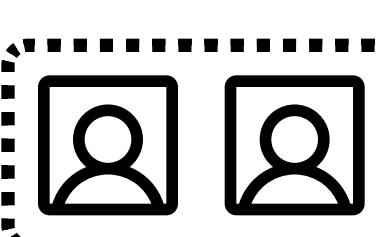
+3

+6

Mascaron



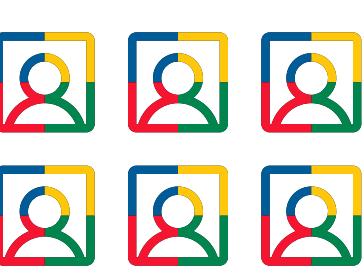
Réseau social



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

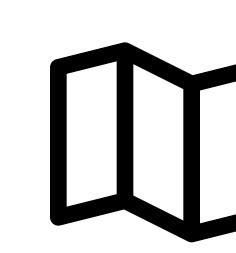


+1

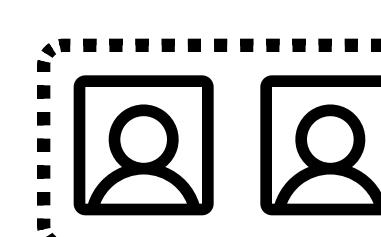
+3

+6

OhSweetMap



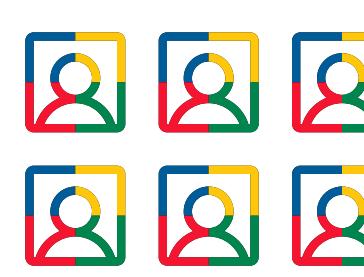
Cartographie



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

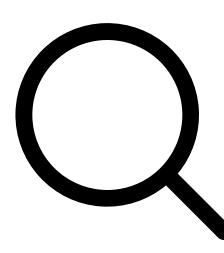


+1

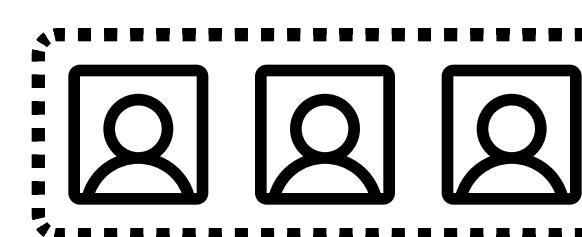
+3

+6

Kookie



Moteur de recherche



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

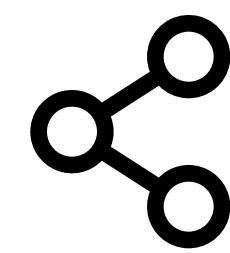


+1

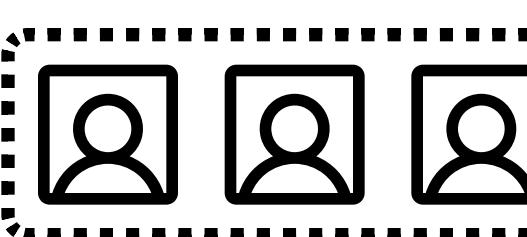
+3

+6

Twiitarte



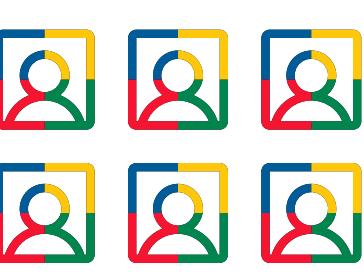
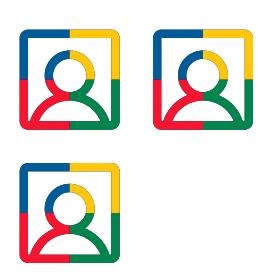
Réseau social



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0

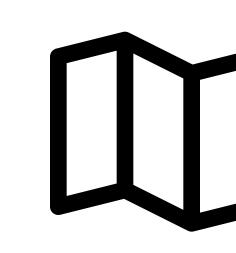


+1

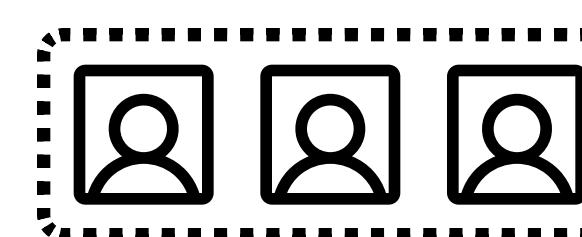
+3

+6

ChocoMap's



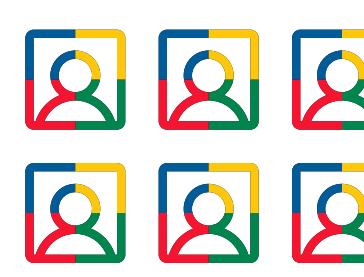
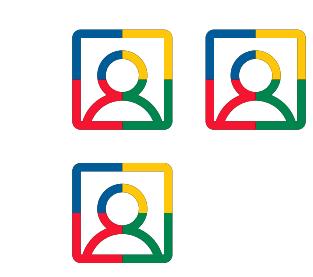
Cartographie



Version 1.0

Version 2.0

Version 3.0



+1

+3

+6

Keiwi

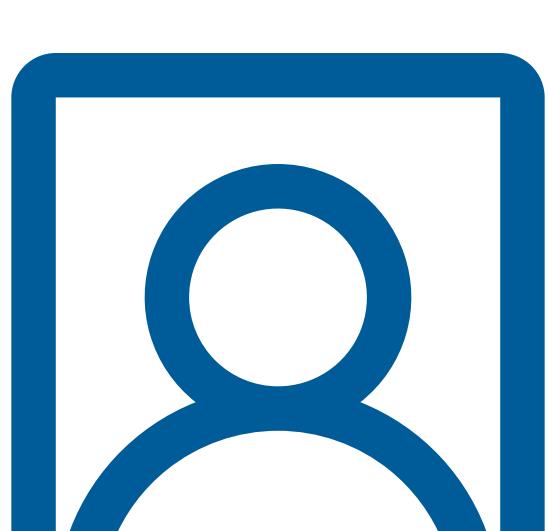
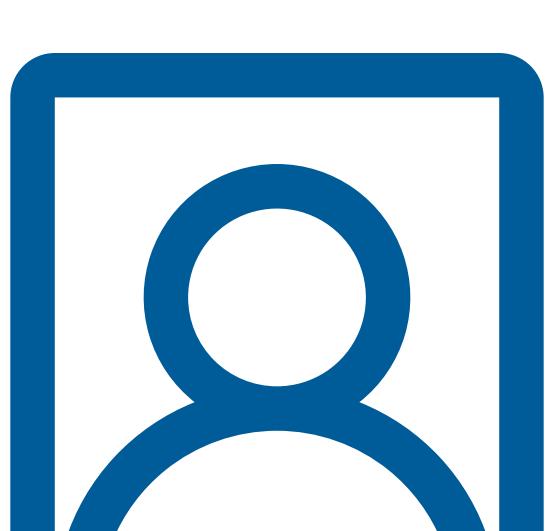
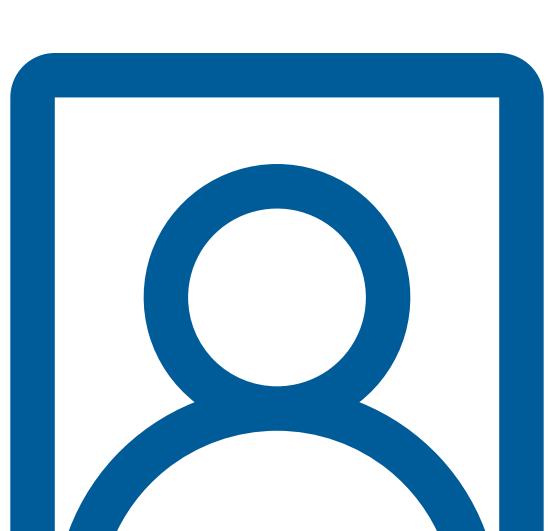
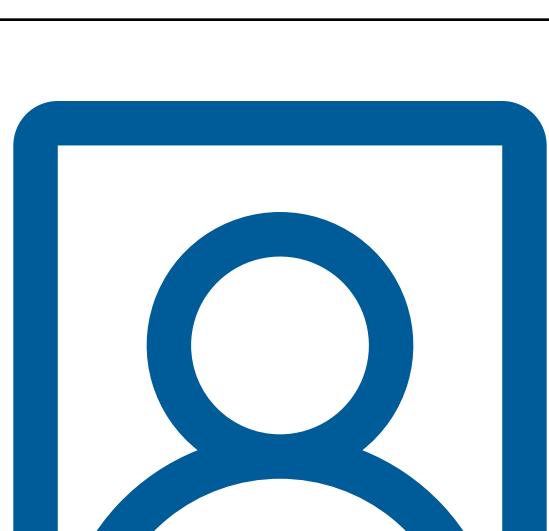
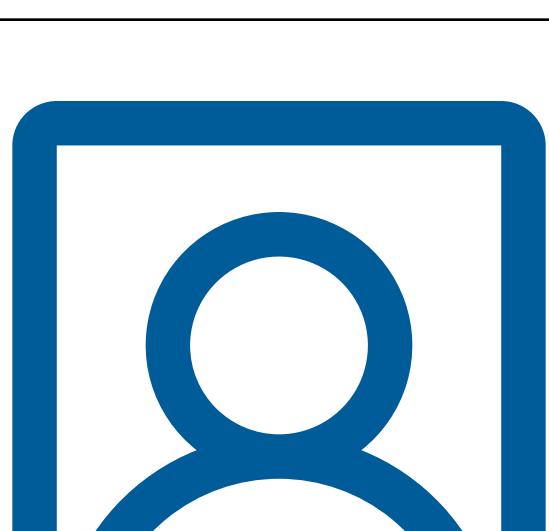
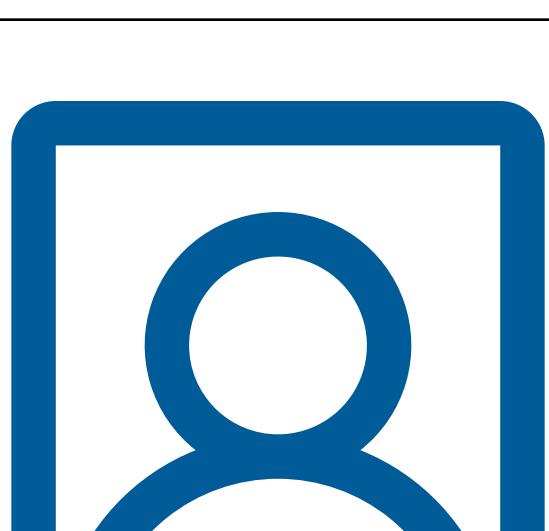
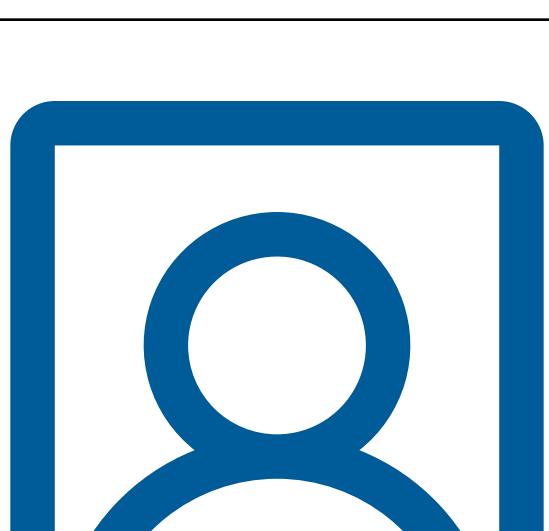
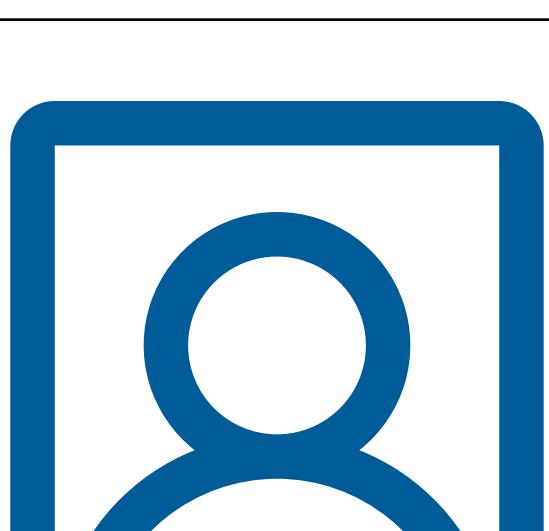
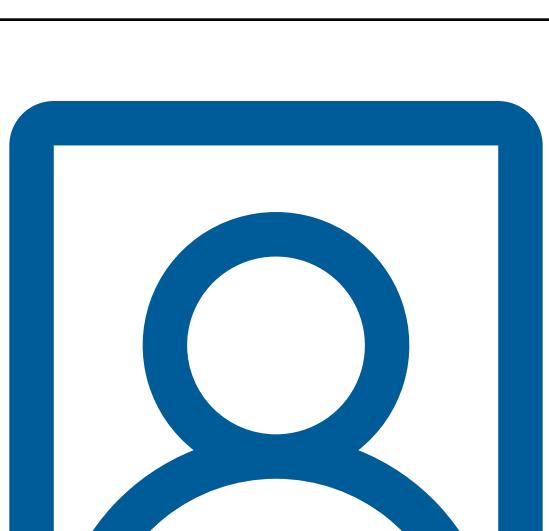
Keiwi

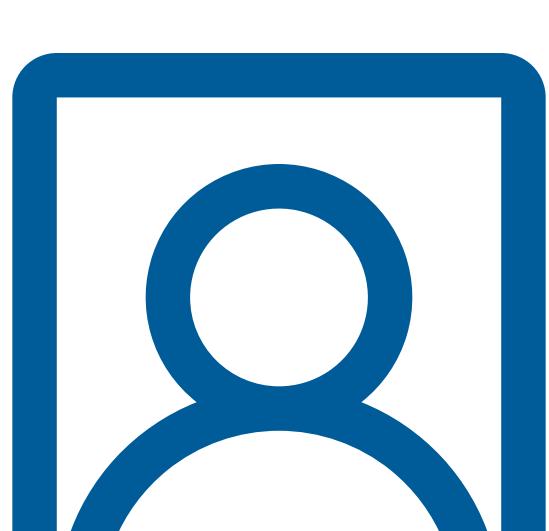
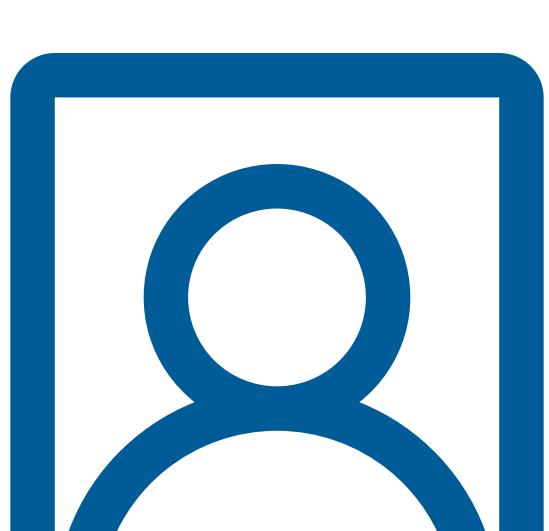
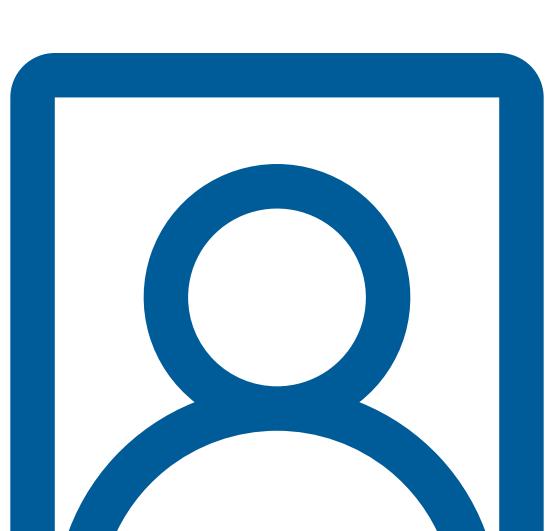
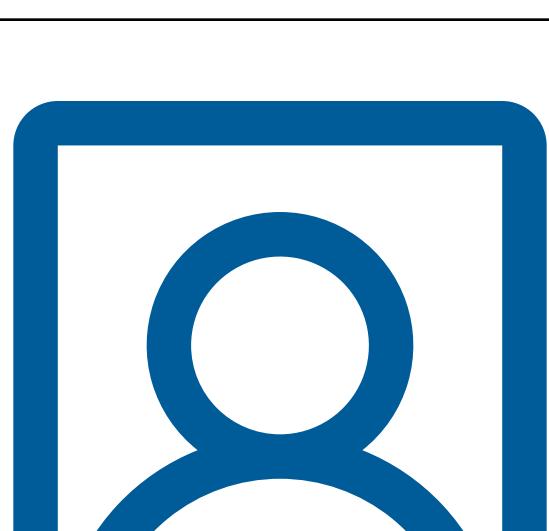
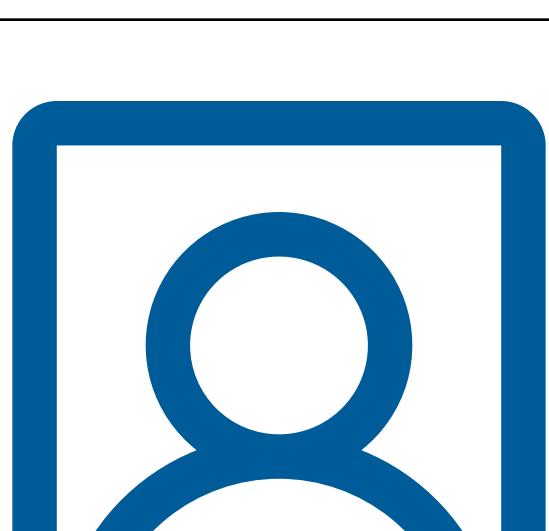
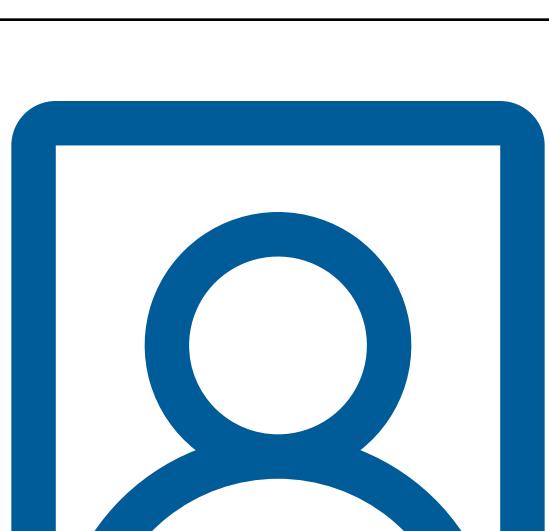
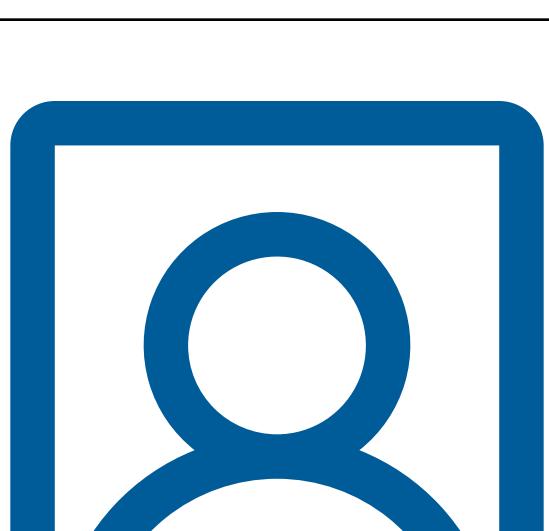
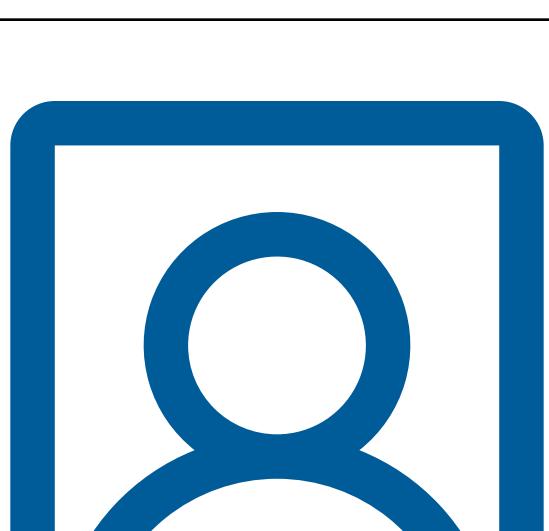
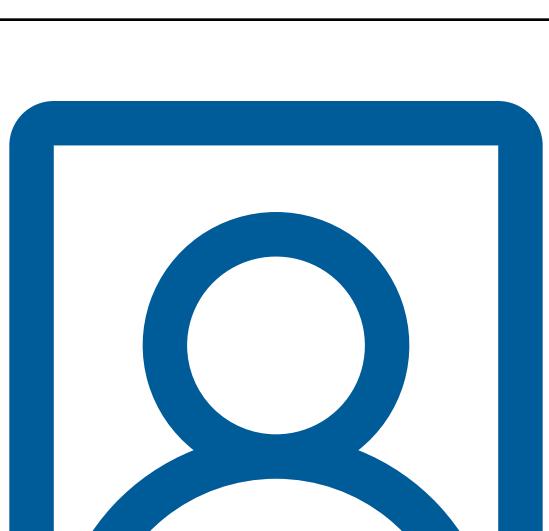
Keiwi

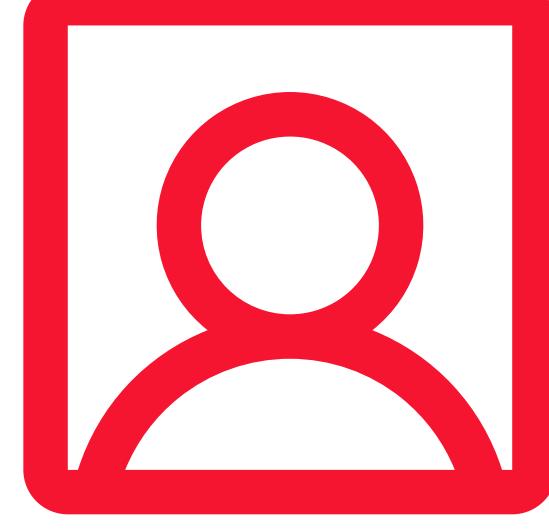
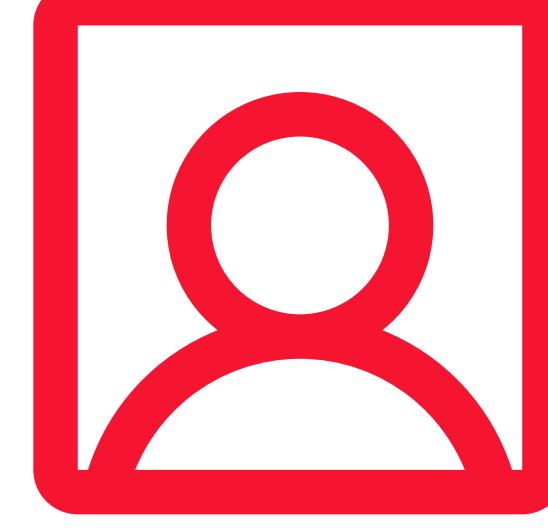
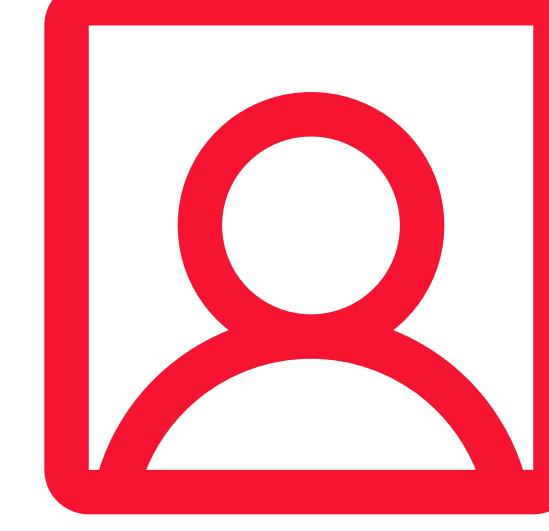
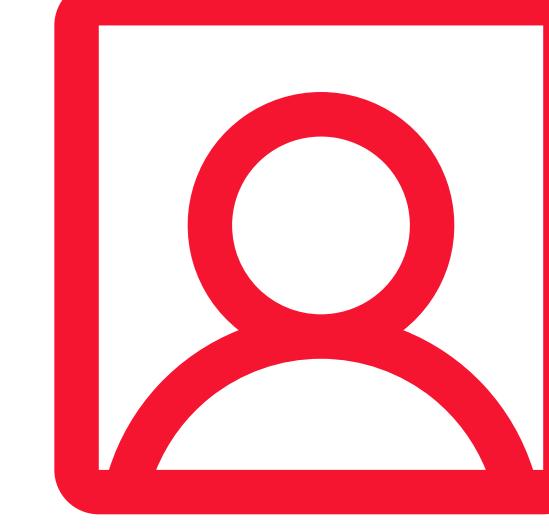
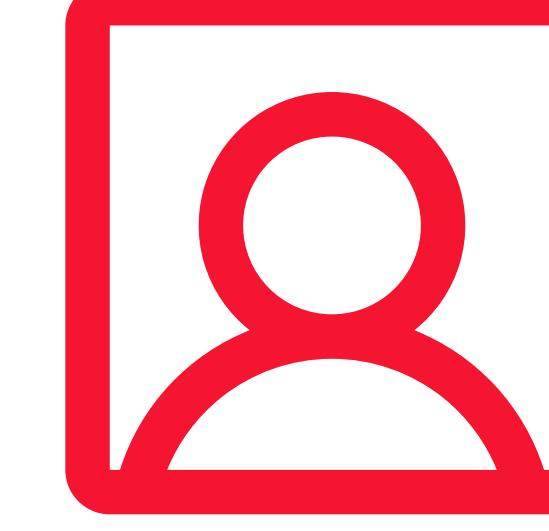
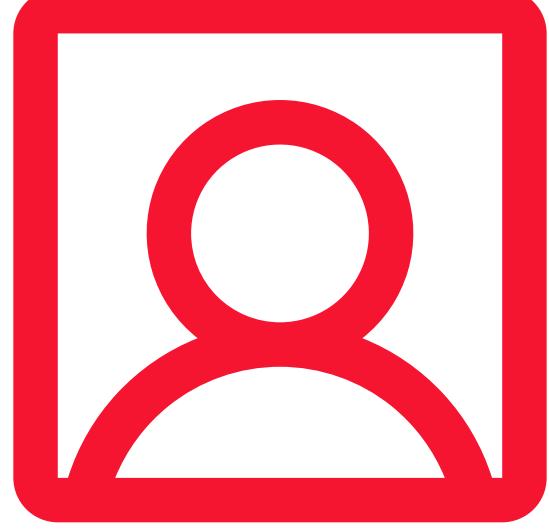
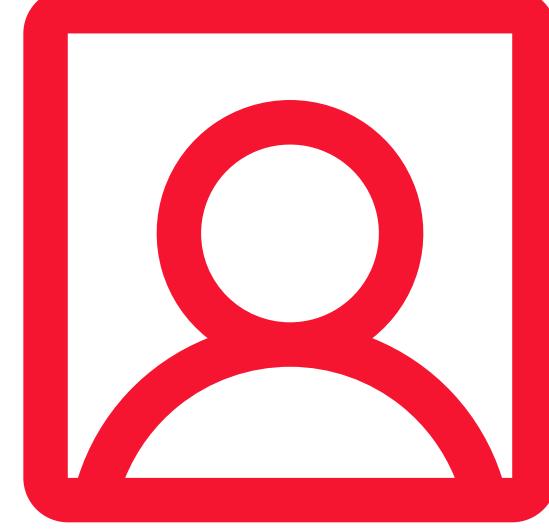
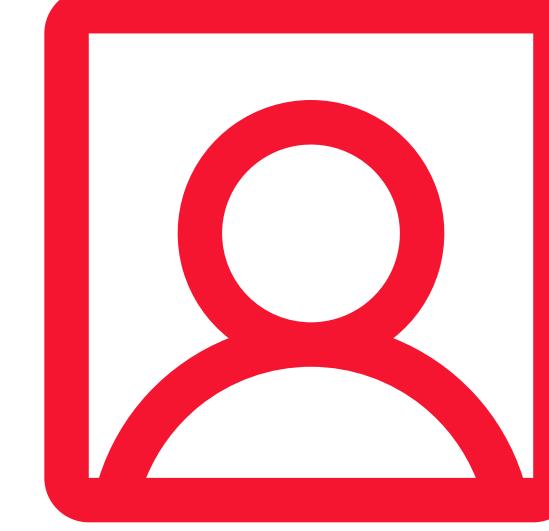
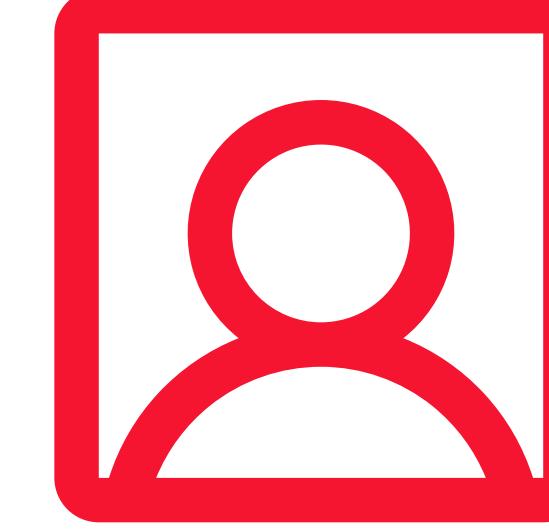
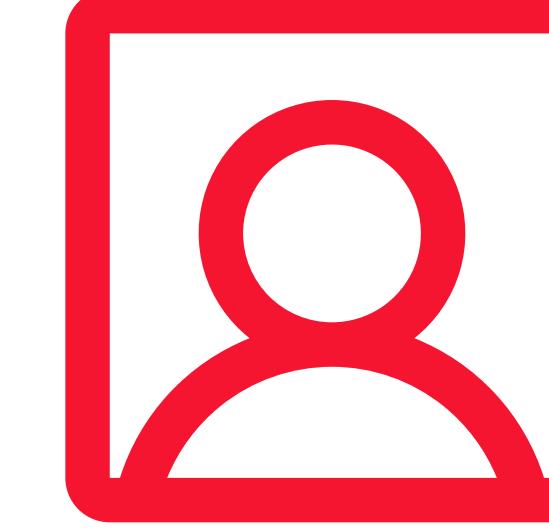
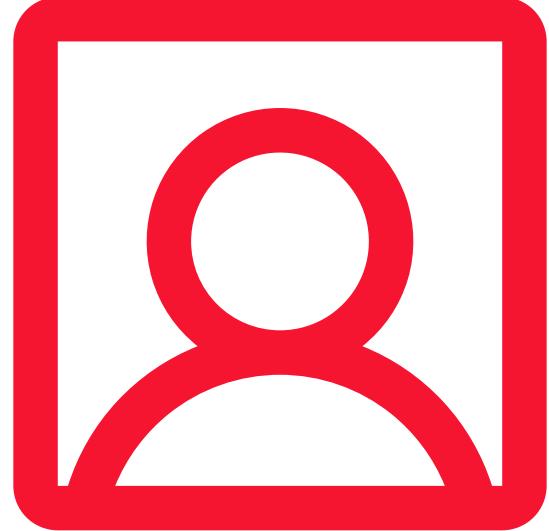
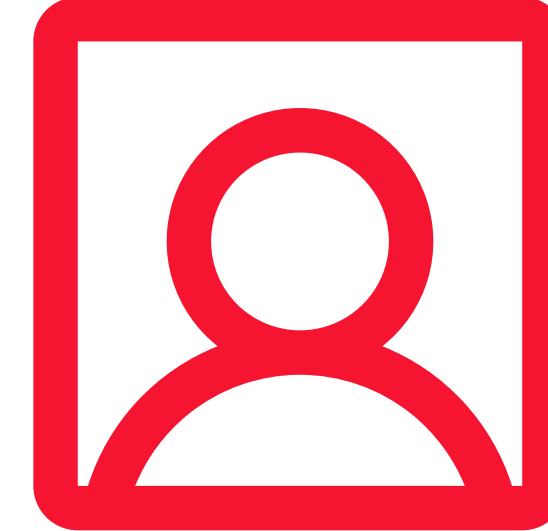
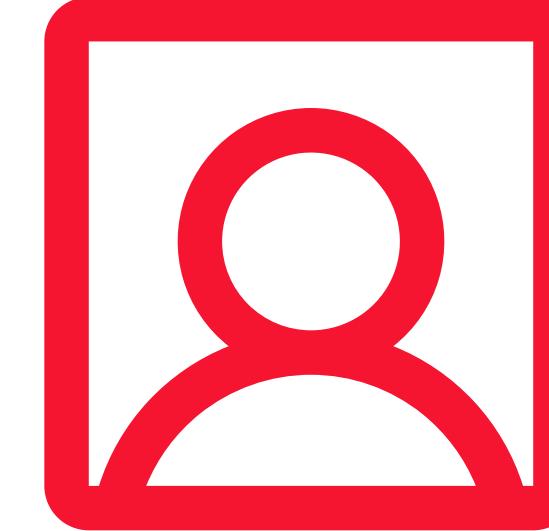
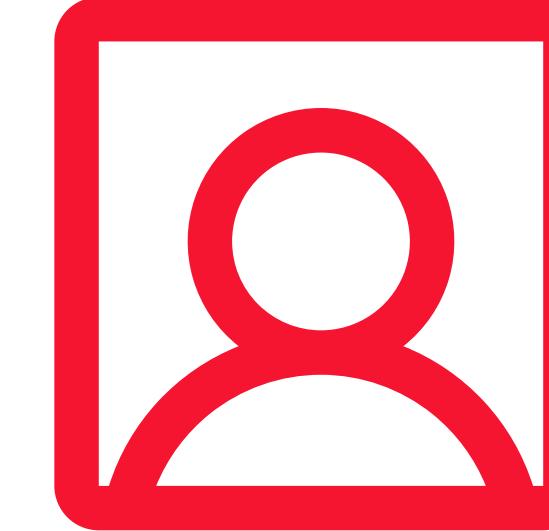
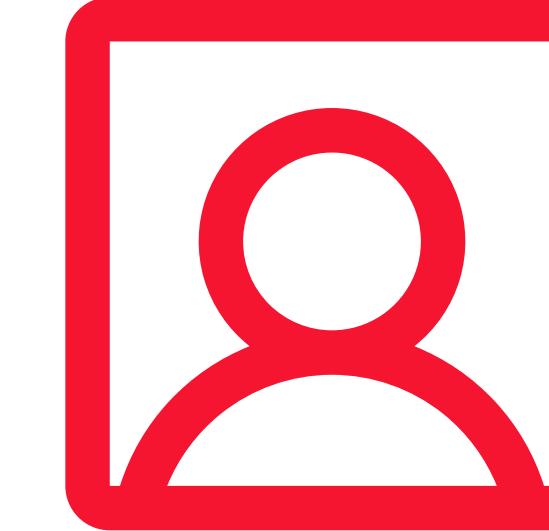
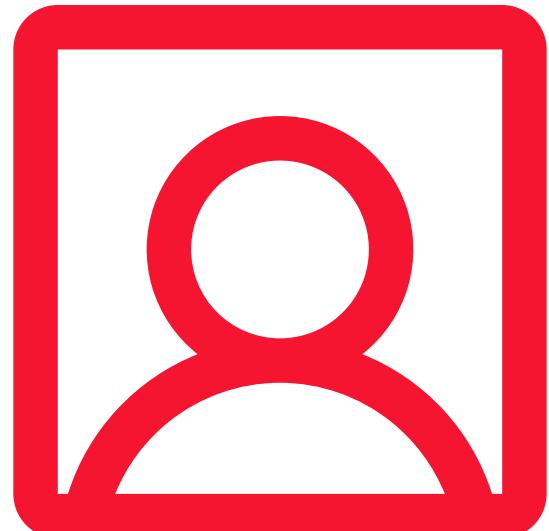
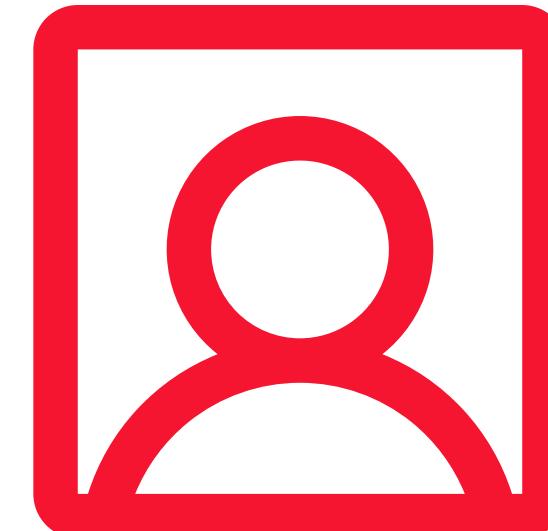
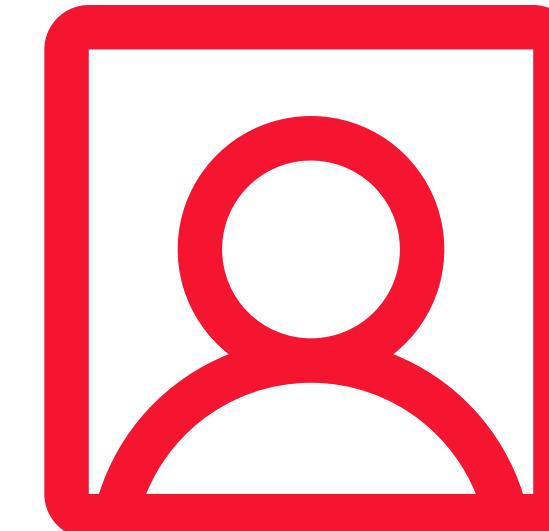
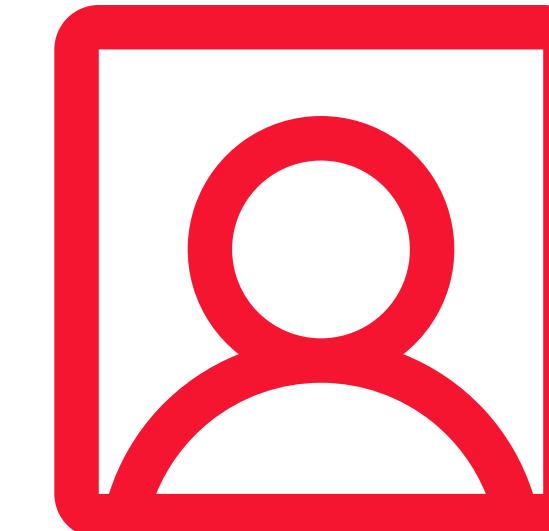
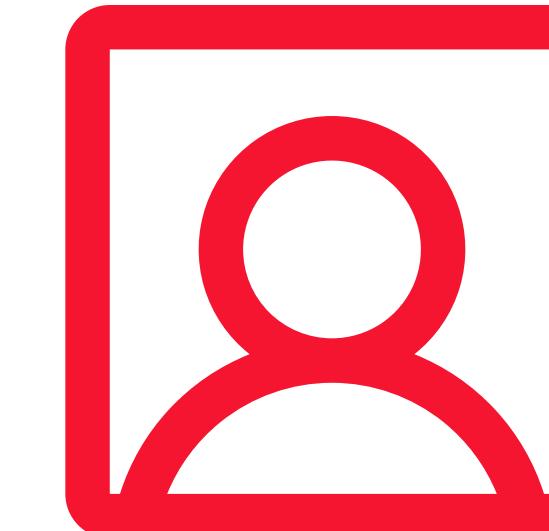
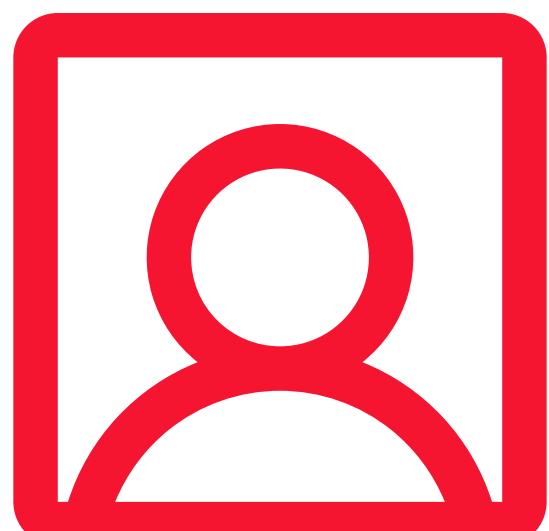
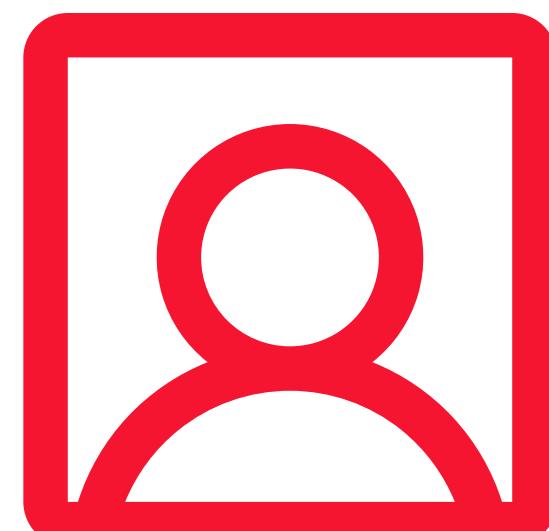
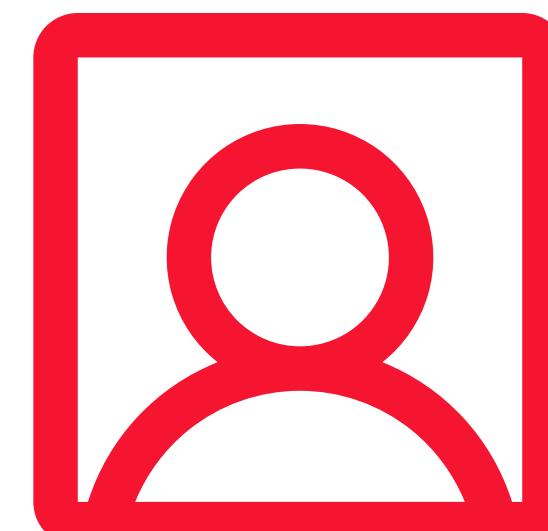
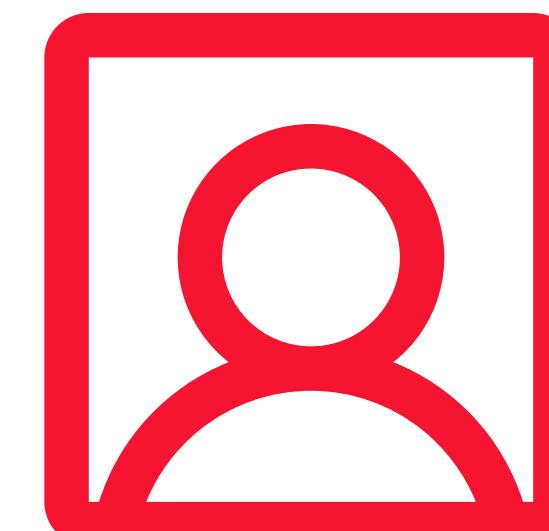
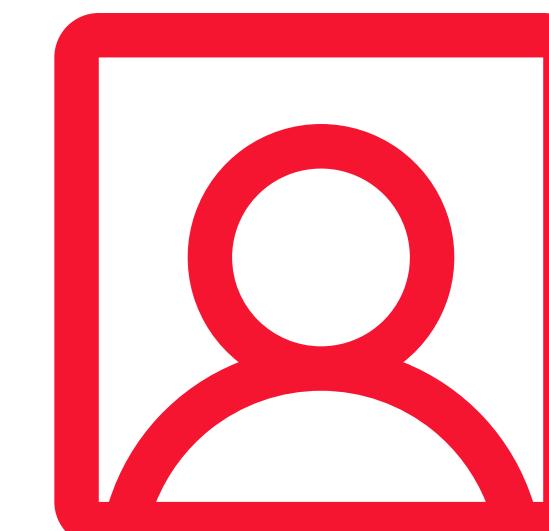
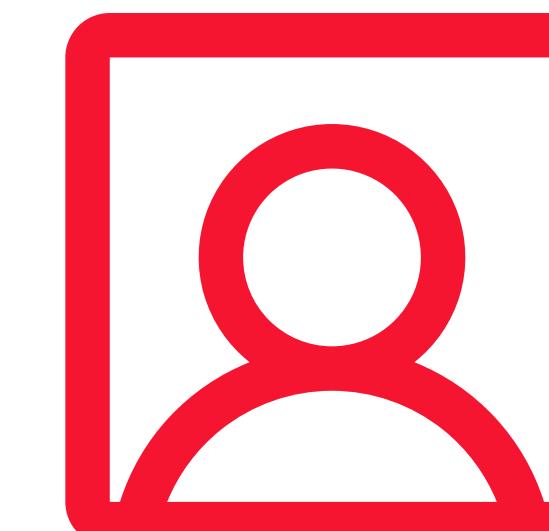
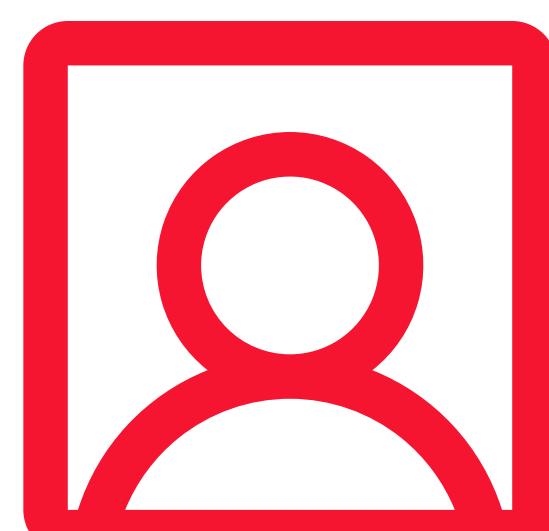
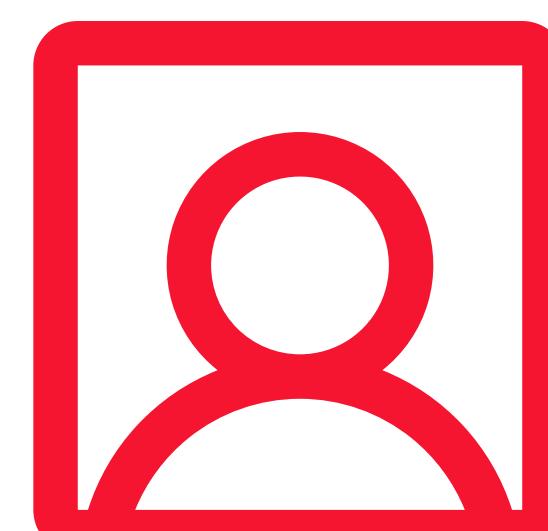
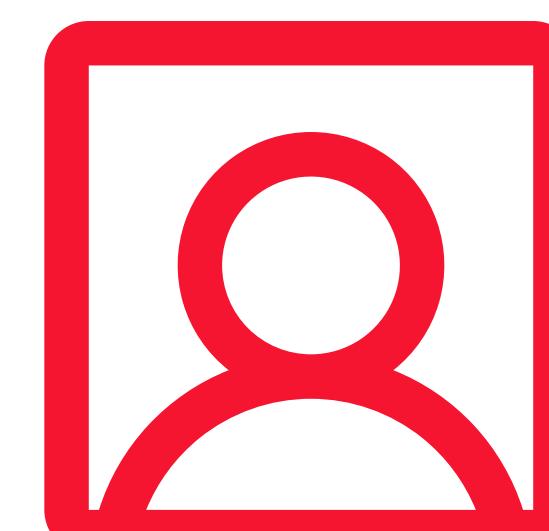
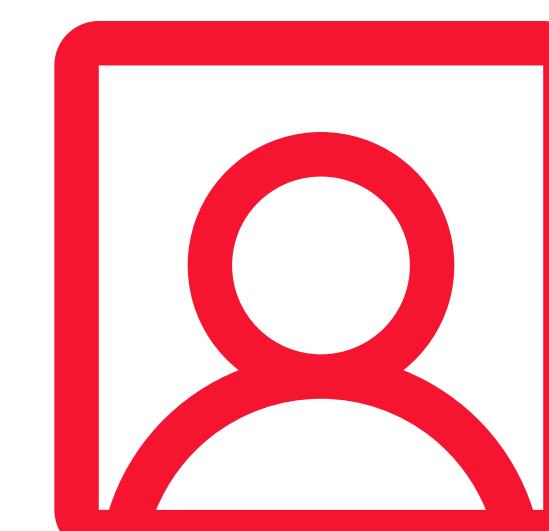
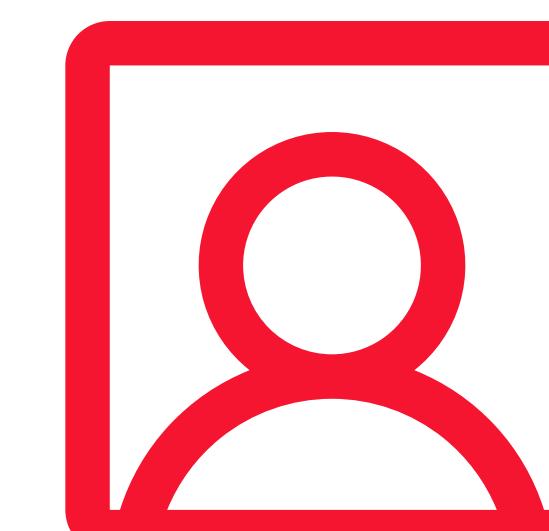
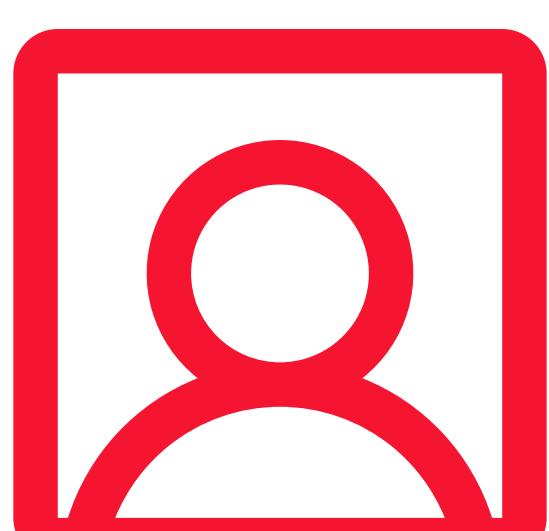
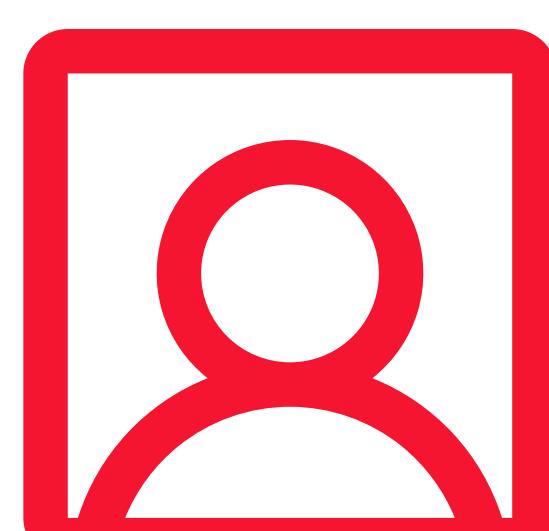
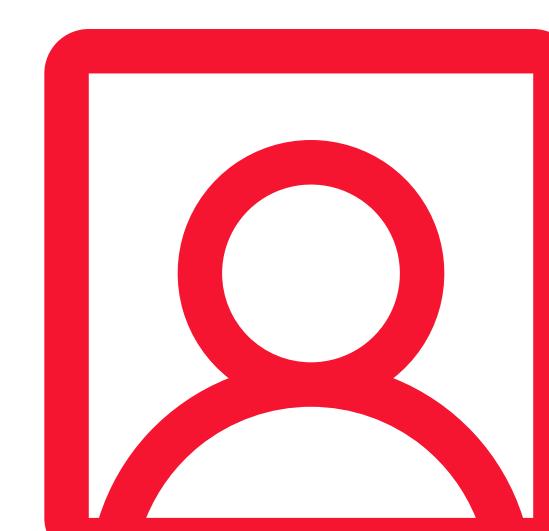
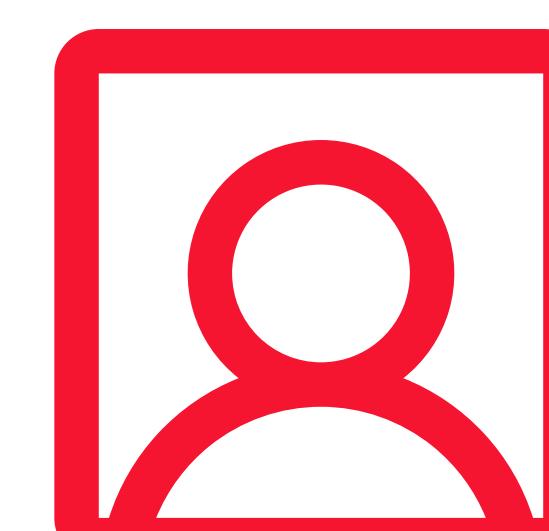
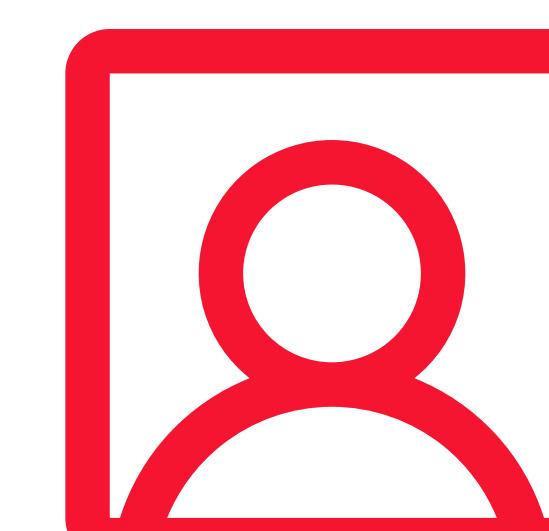
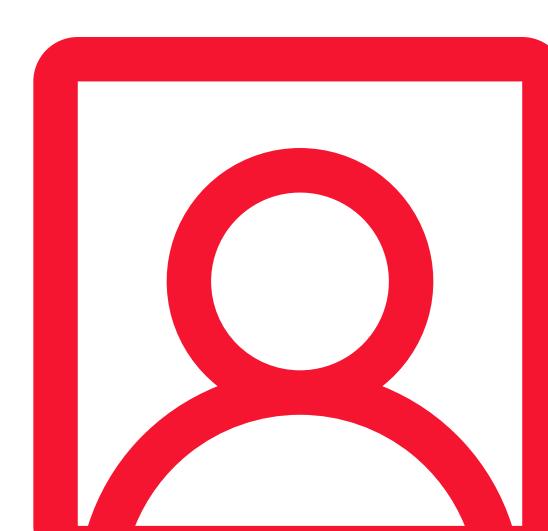
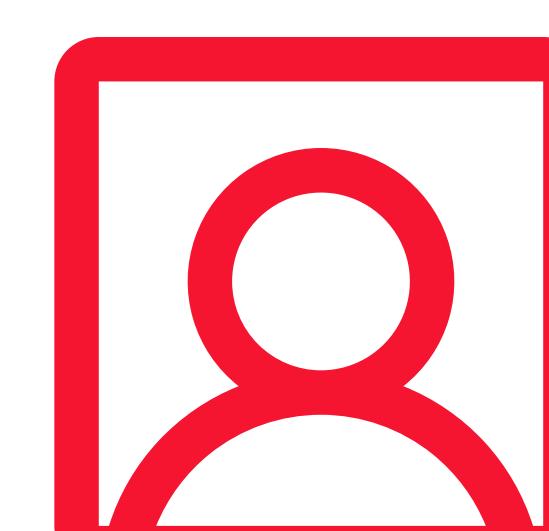
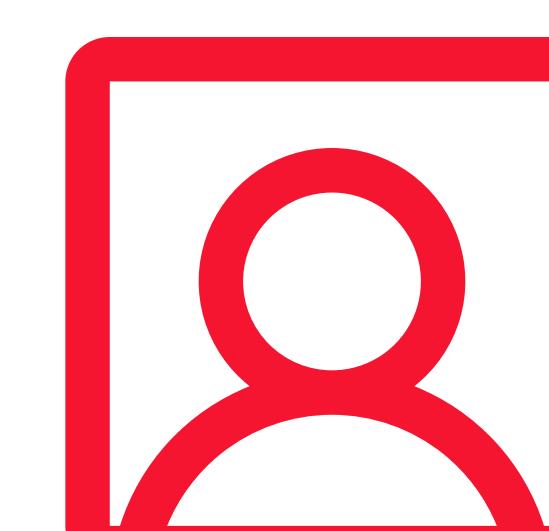
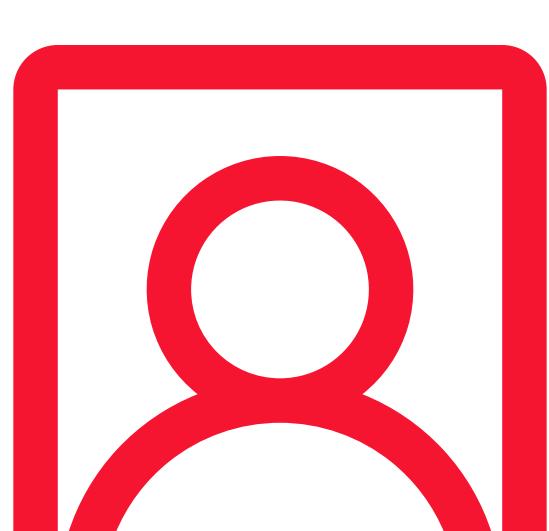
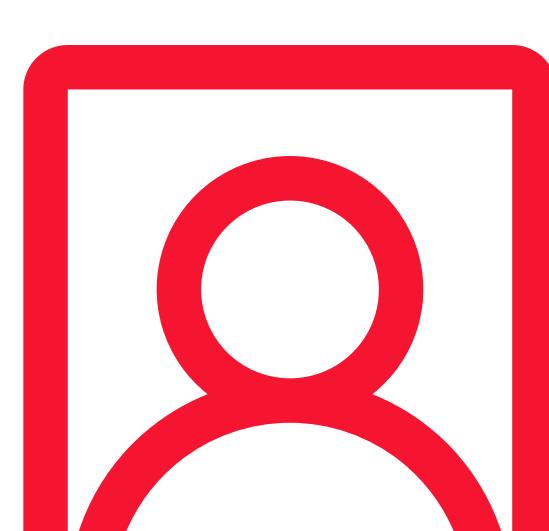
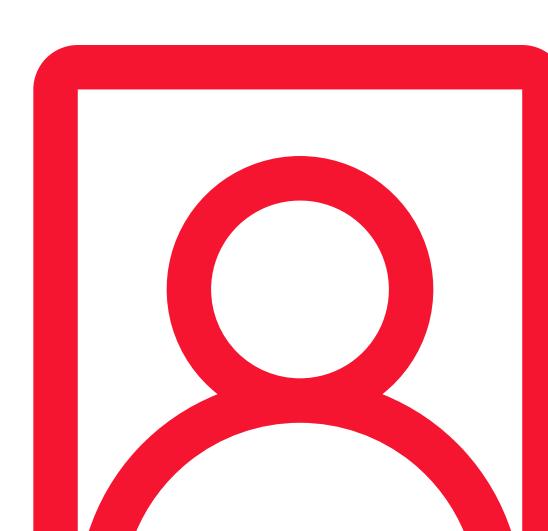
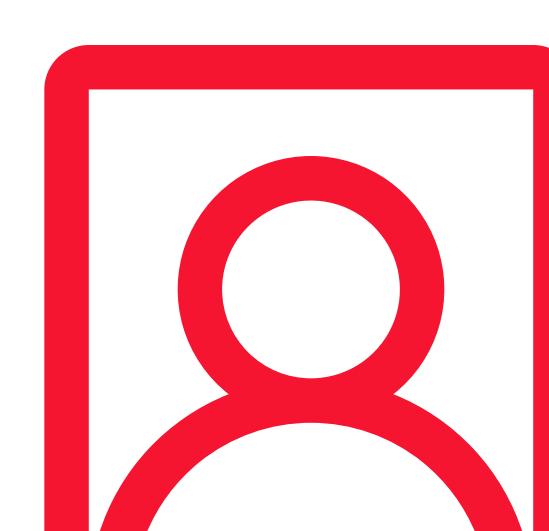
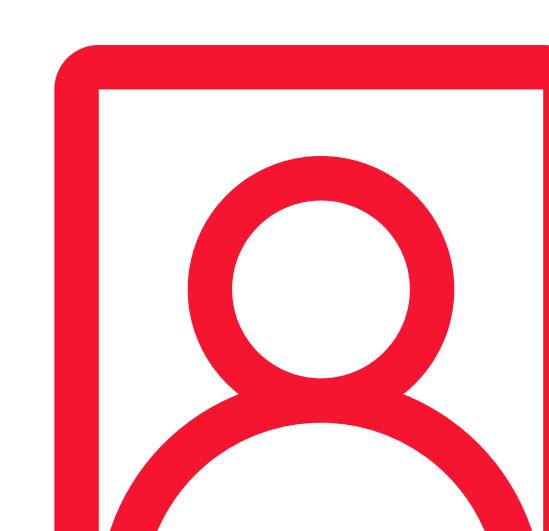
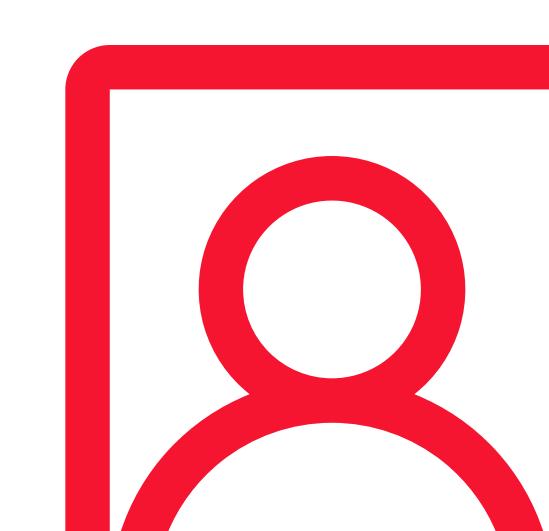
Keiwi

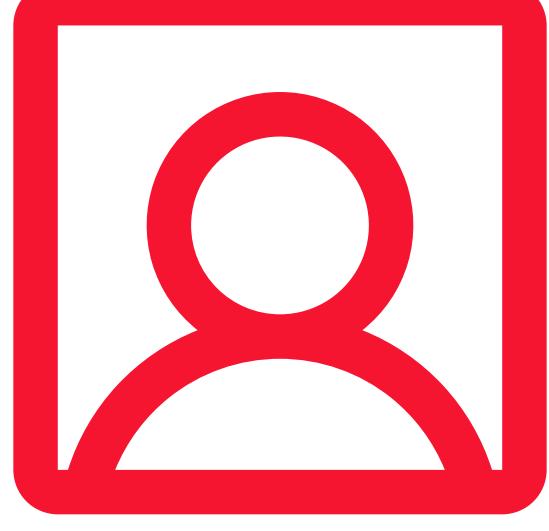
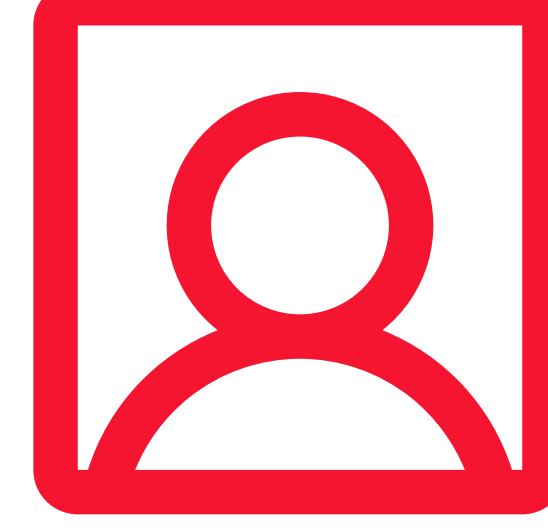
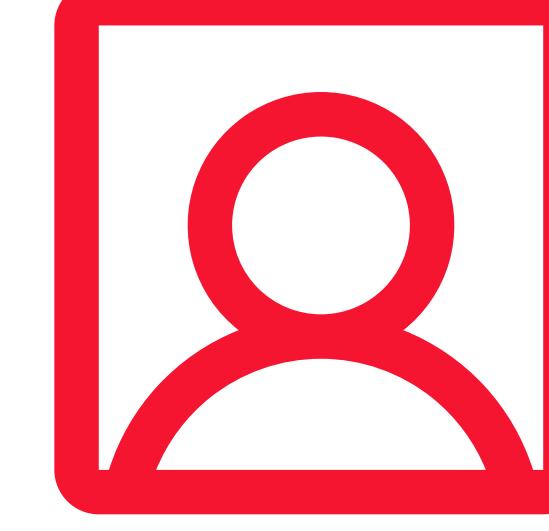
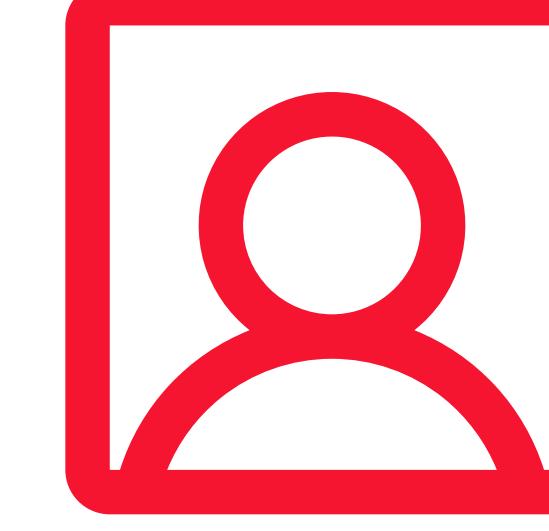
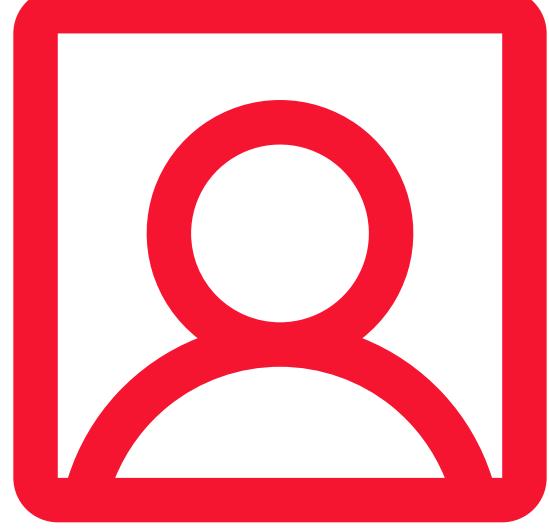
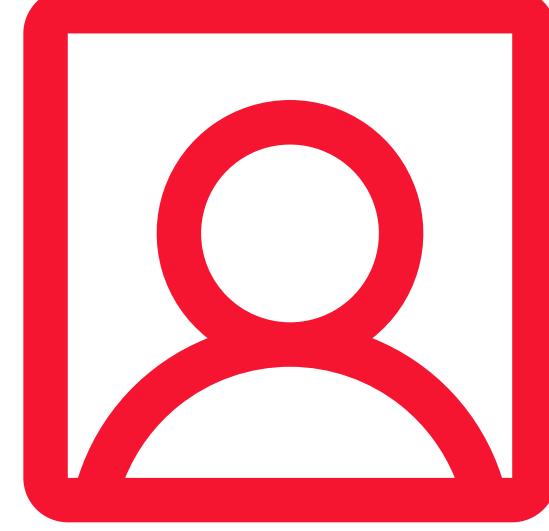
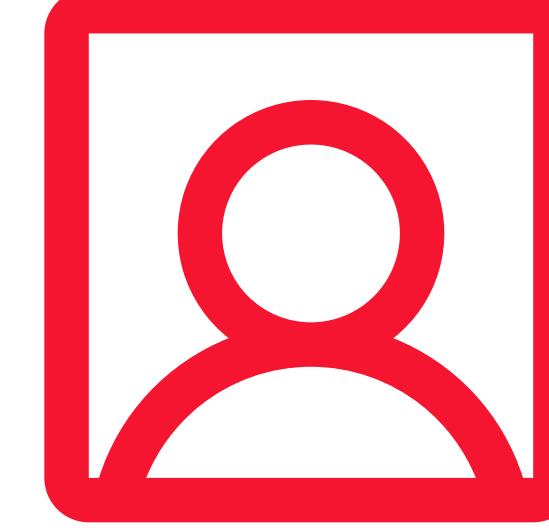
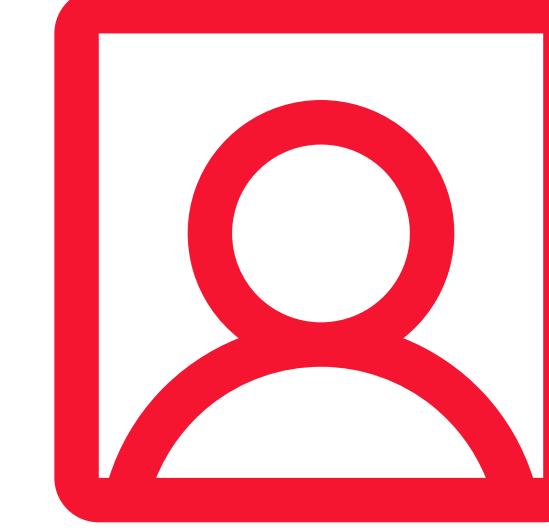
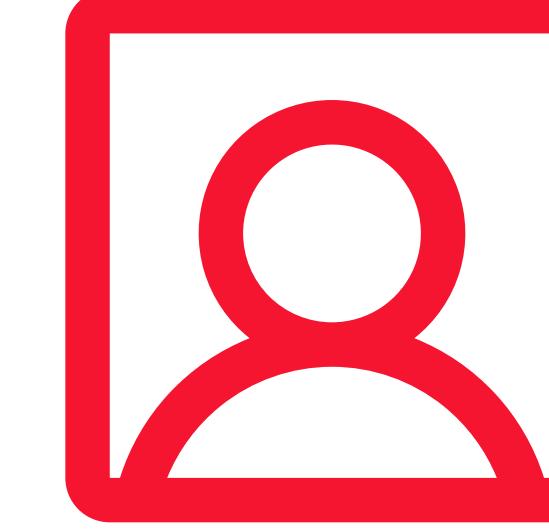
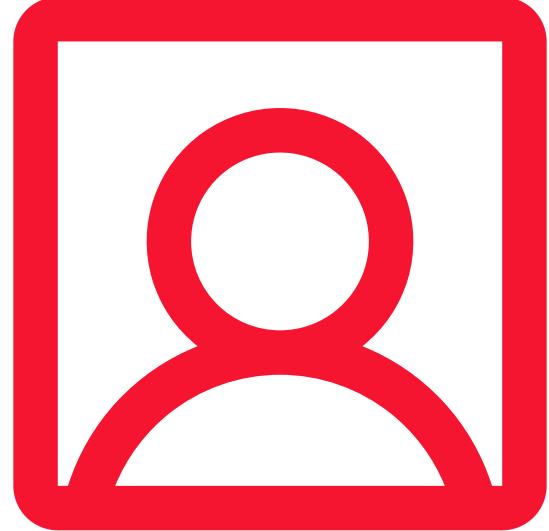
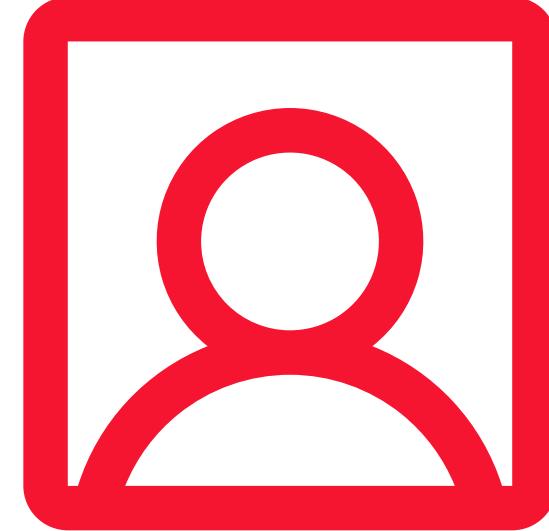
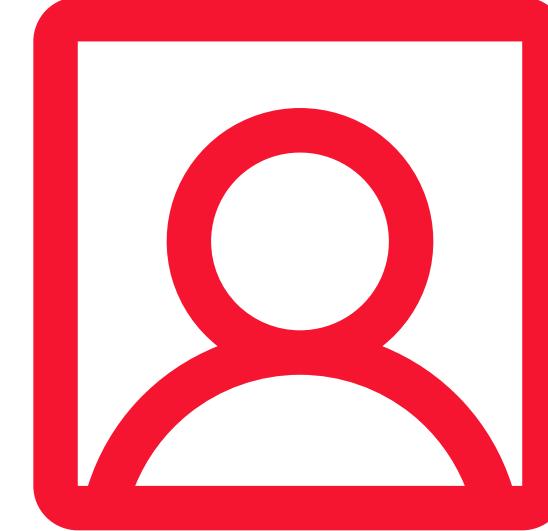
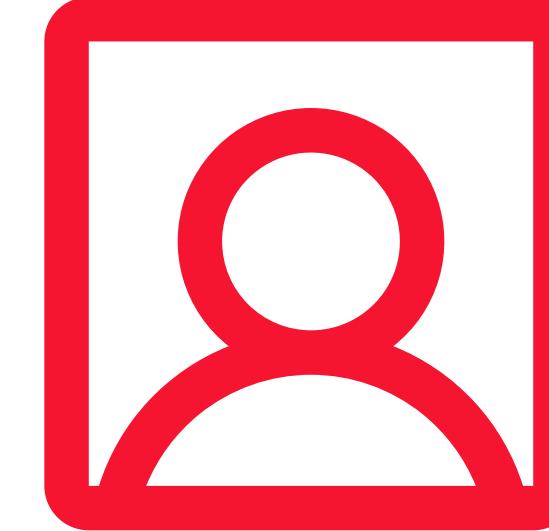
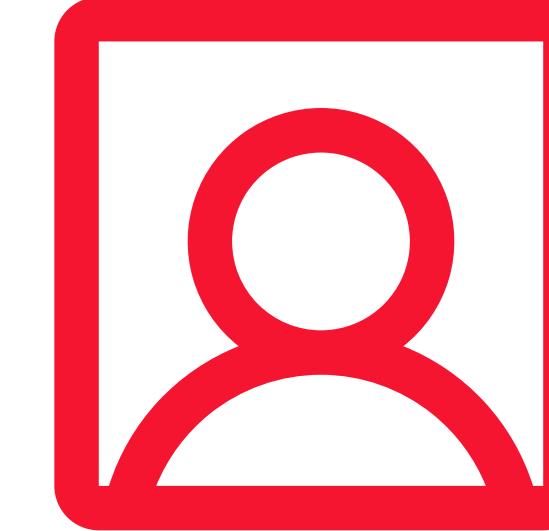
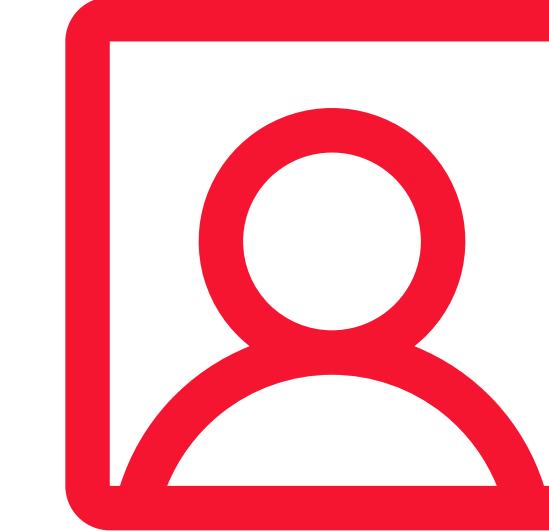
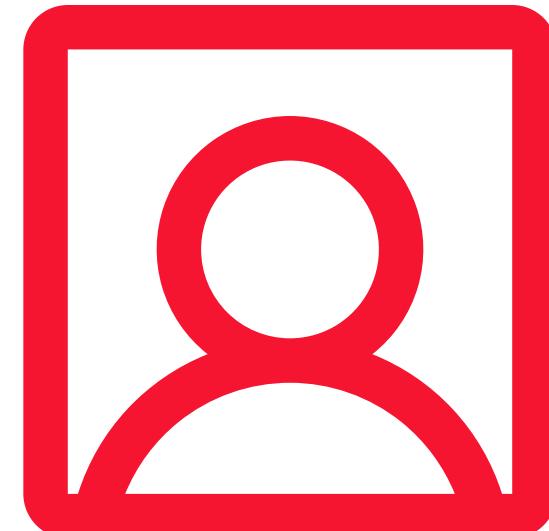
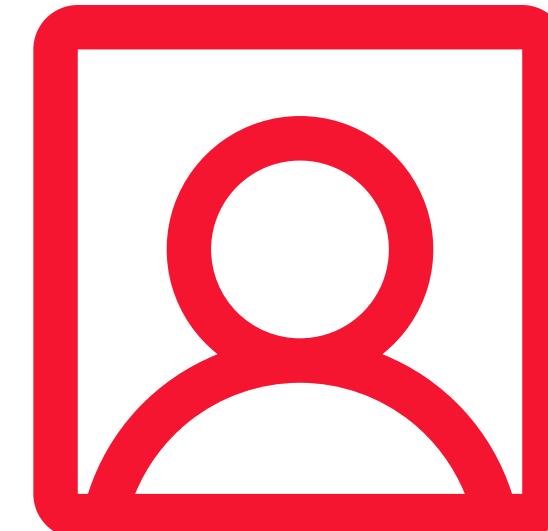
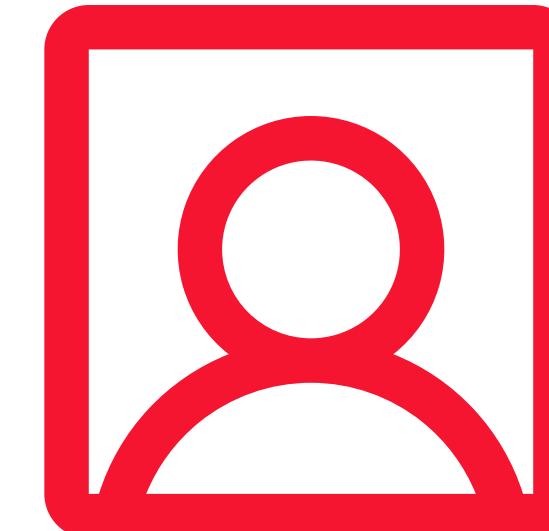
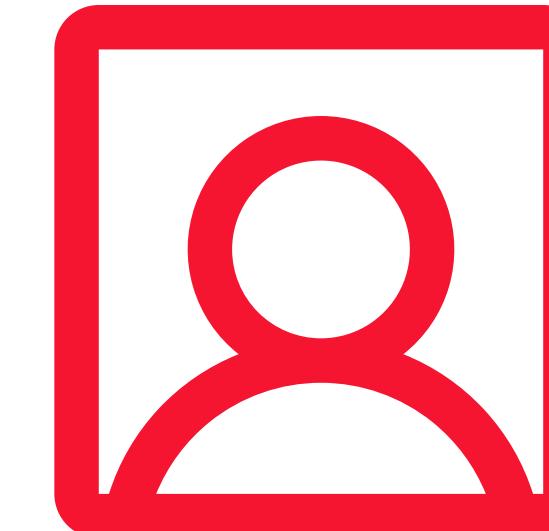
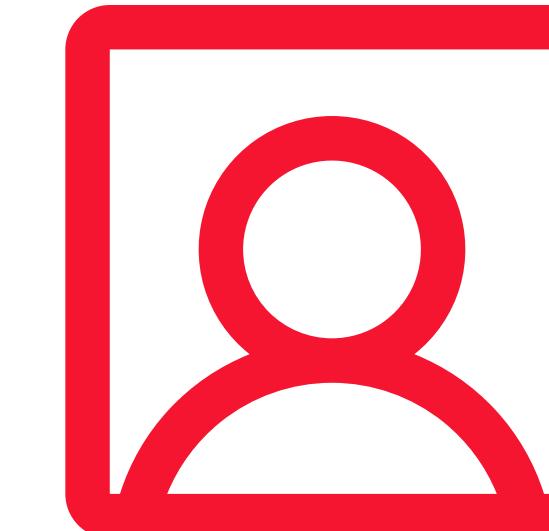
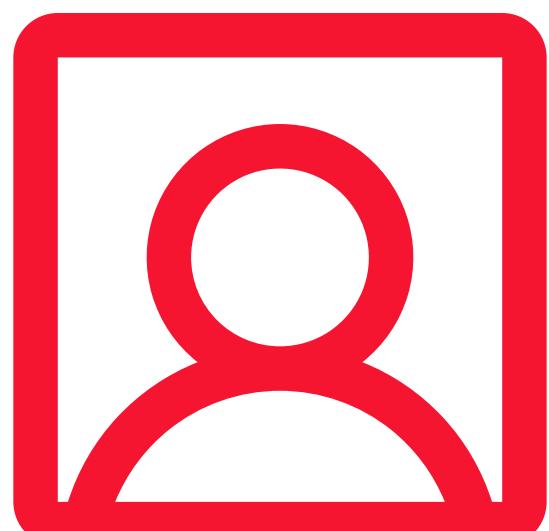
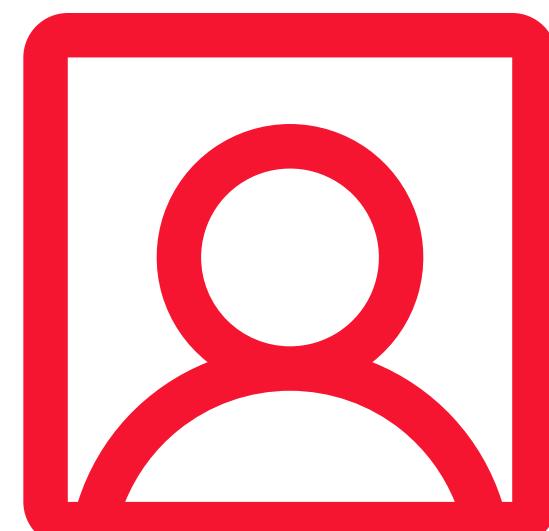
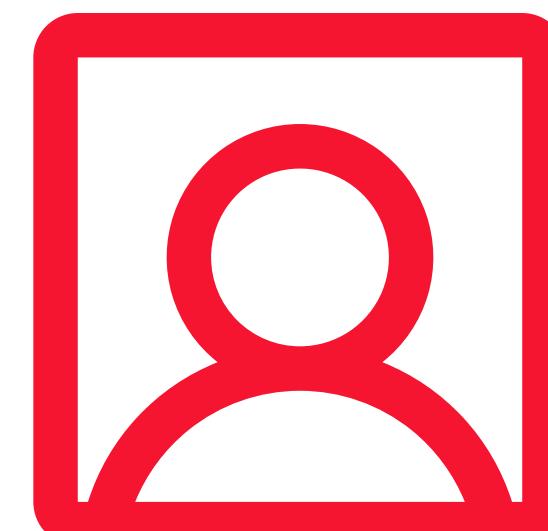
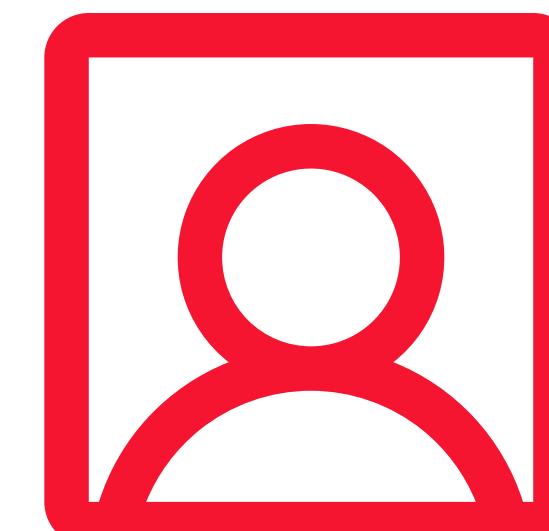
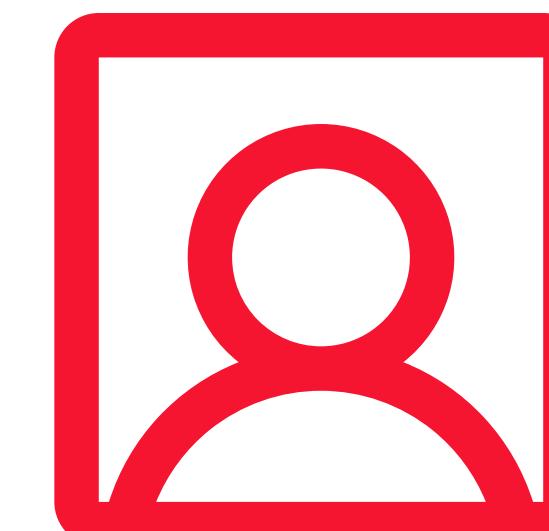
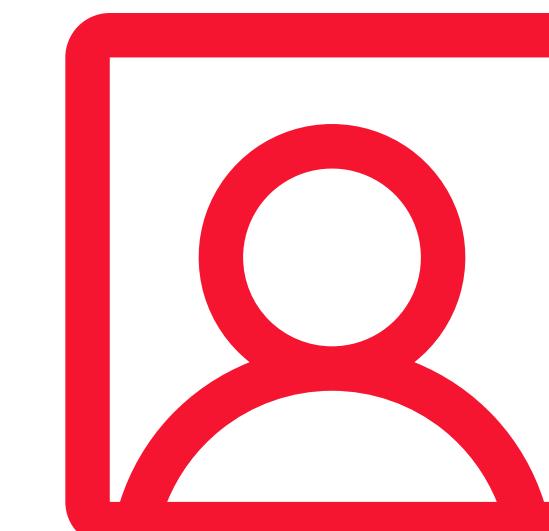
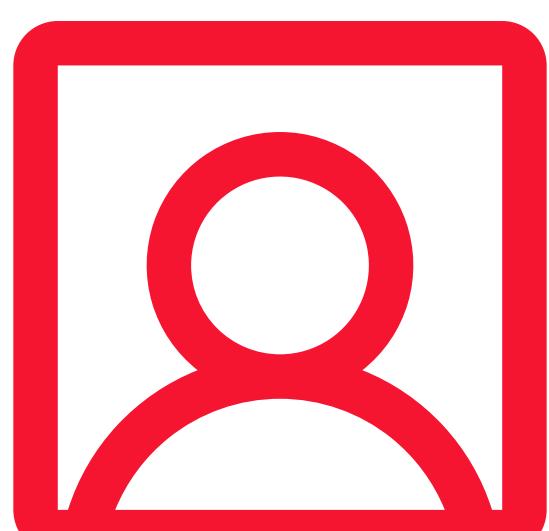
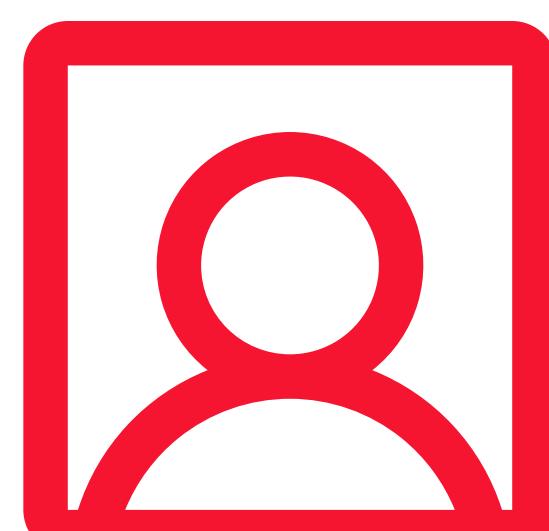
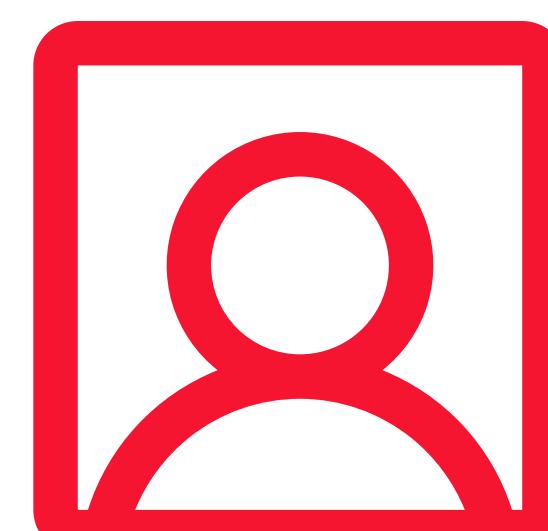
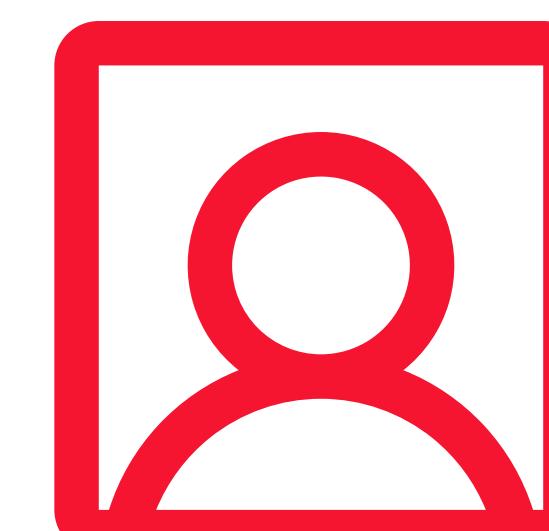
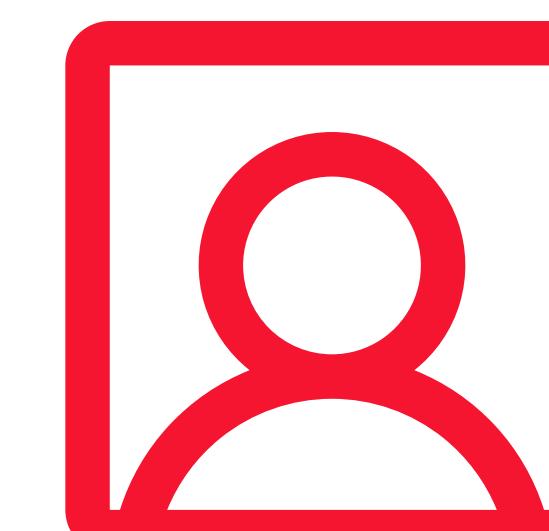
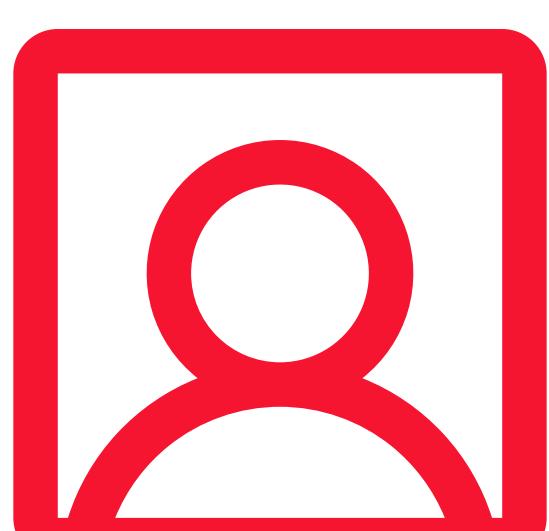
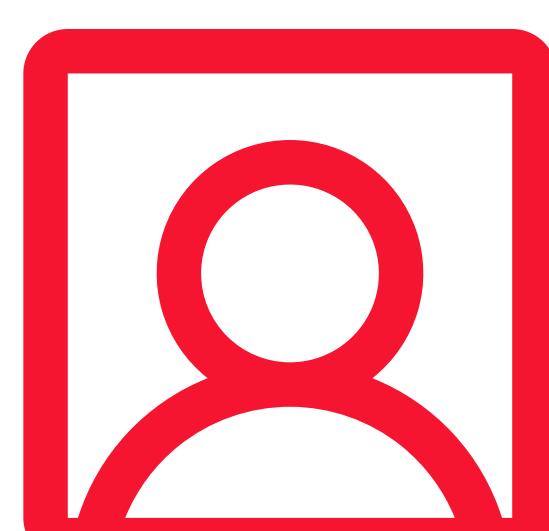
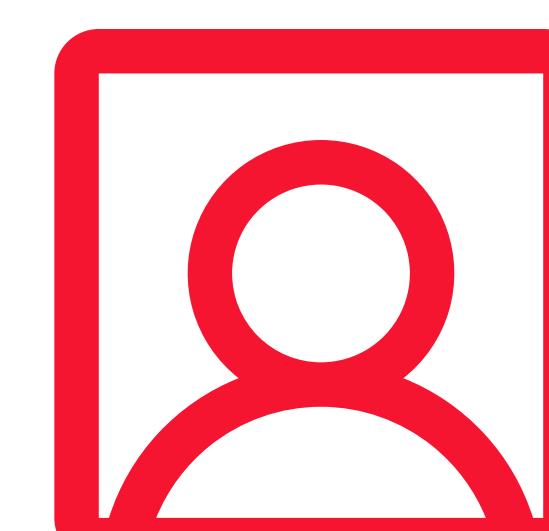
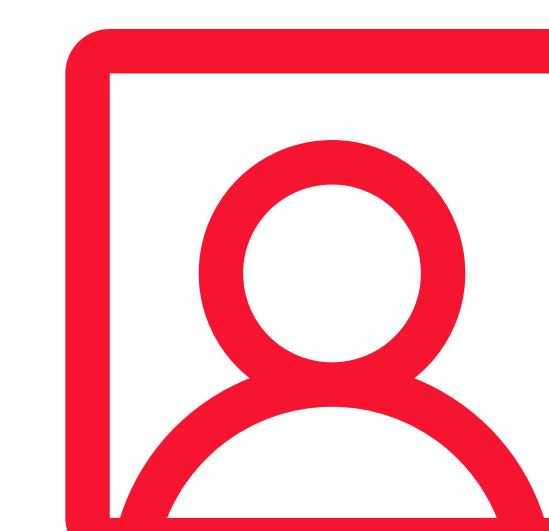
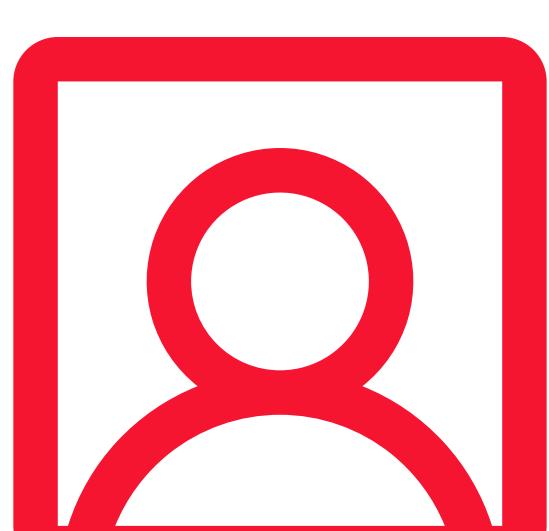
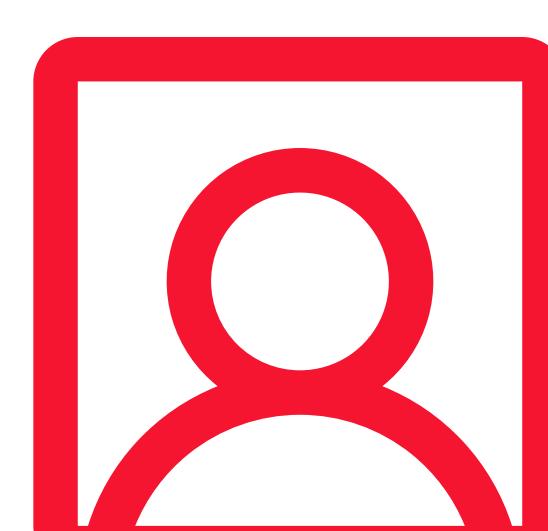
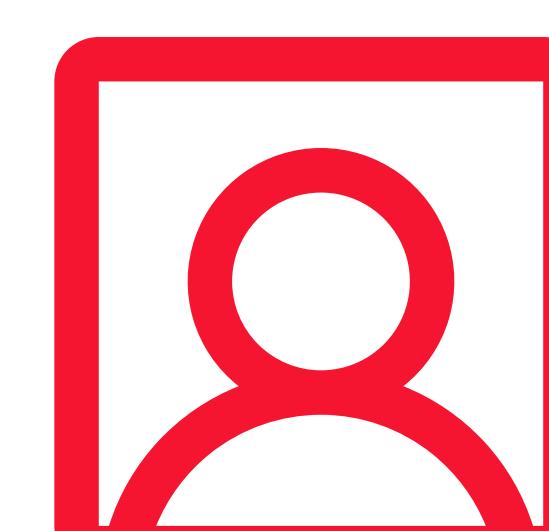
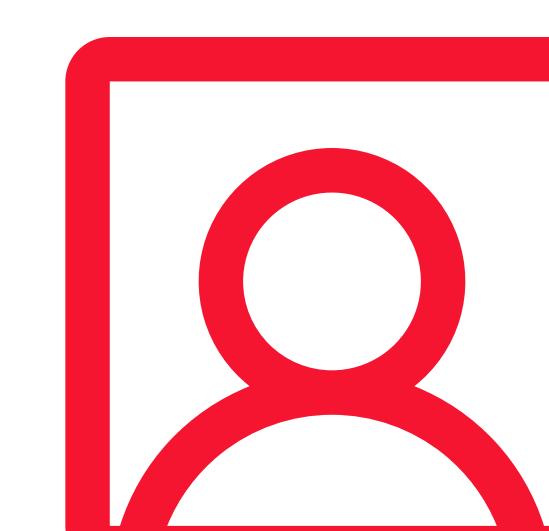
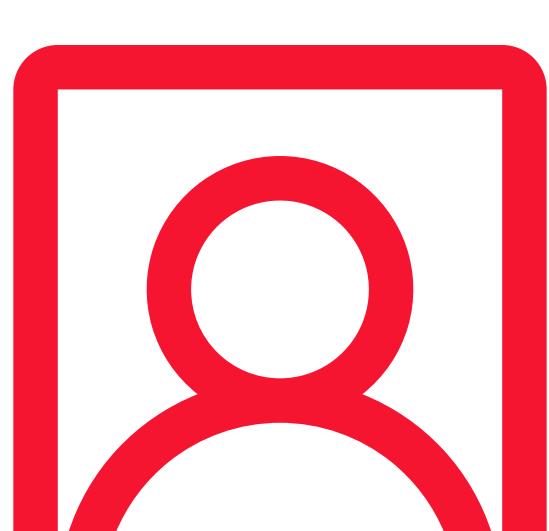
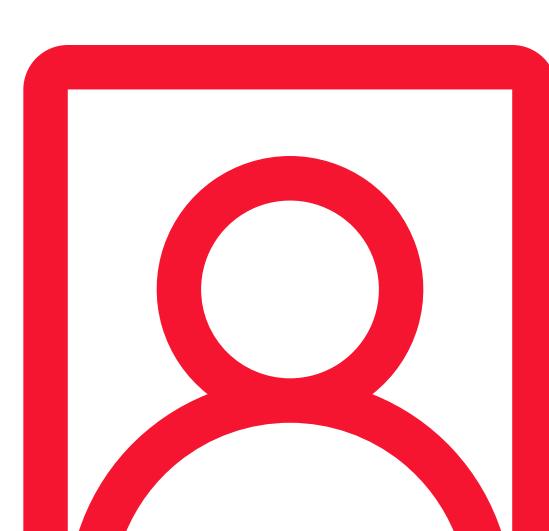
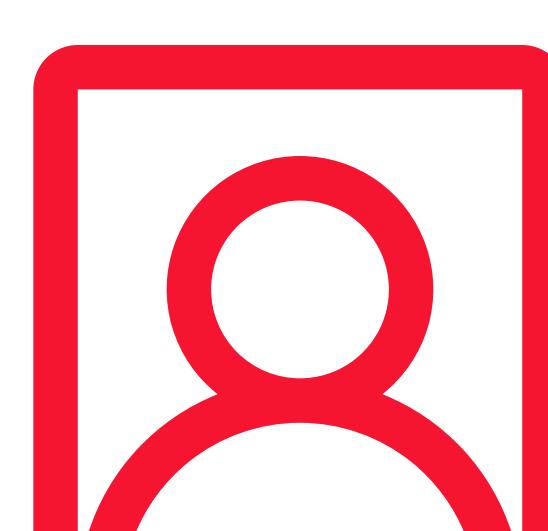
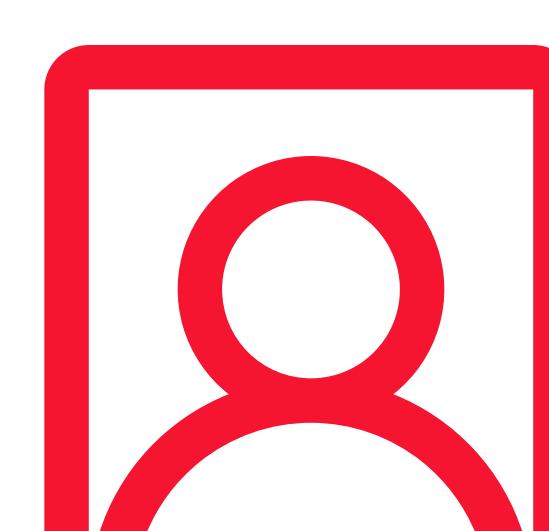
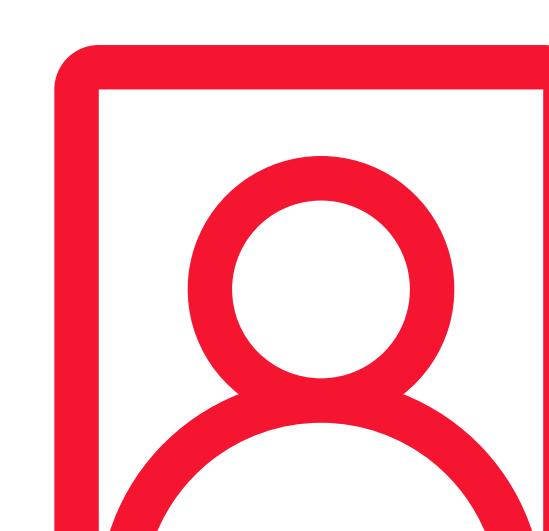
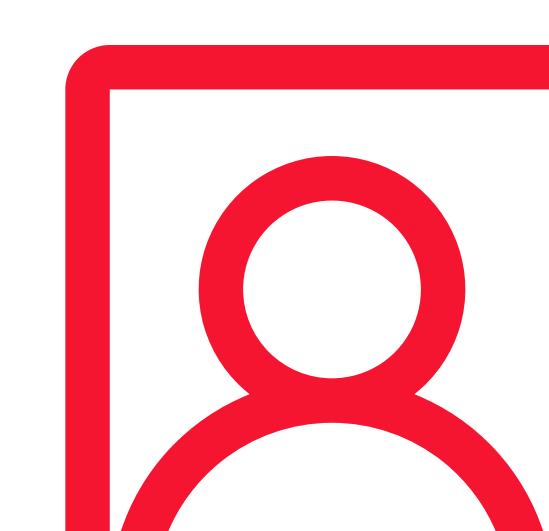
Keiwi

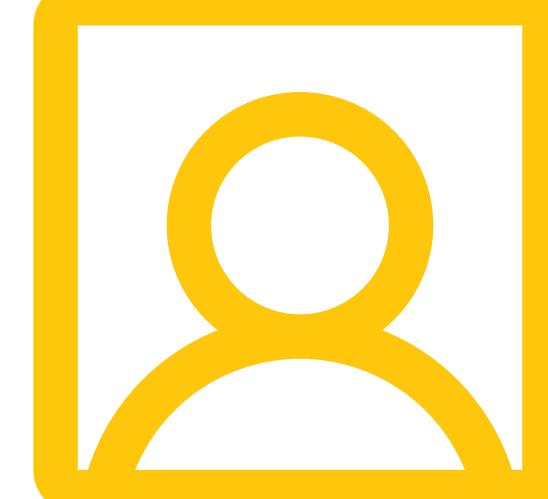
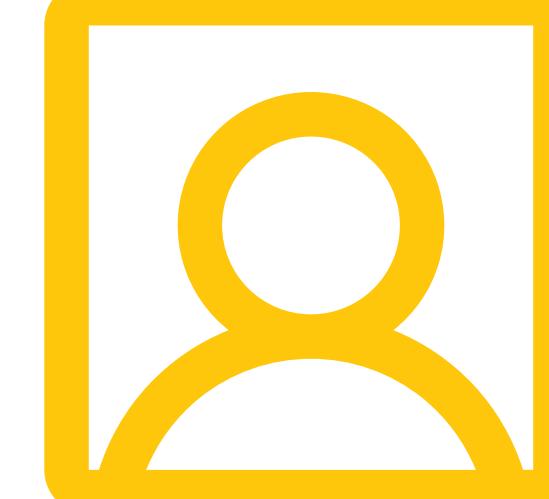
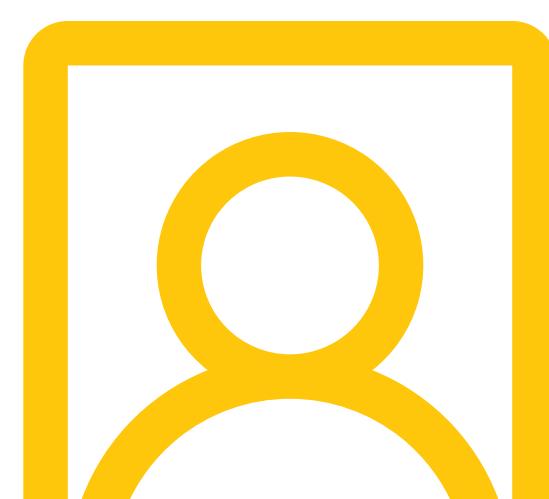
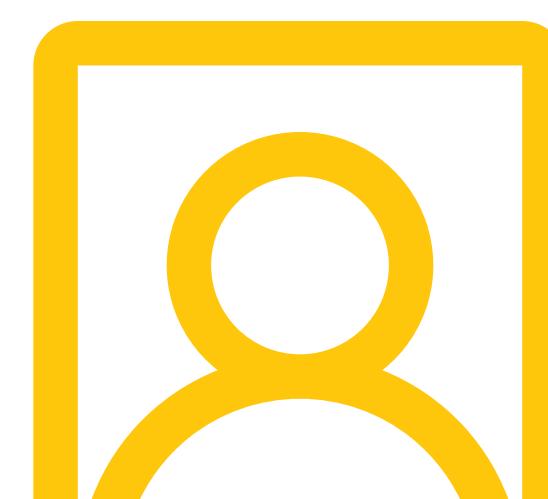
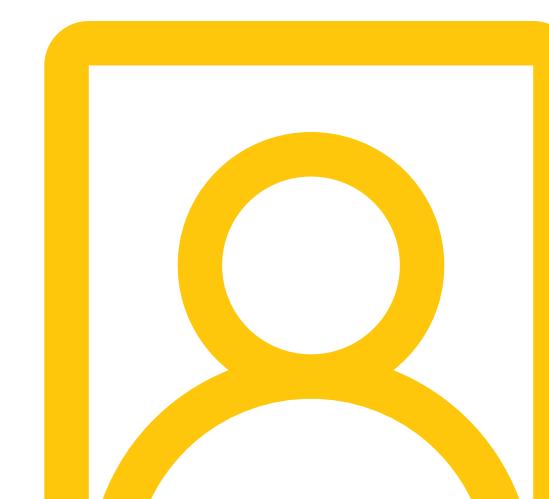
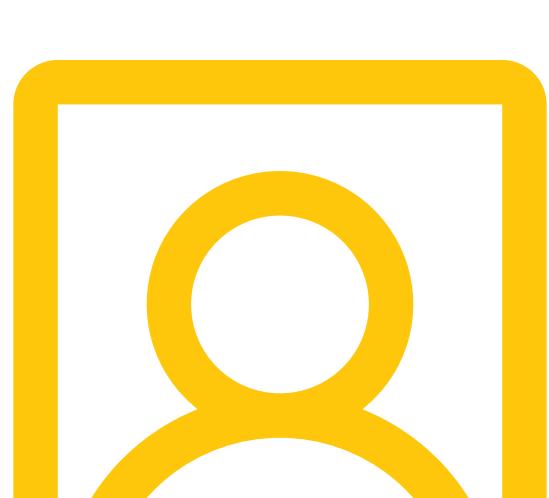
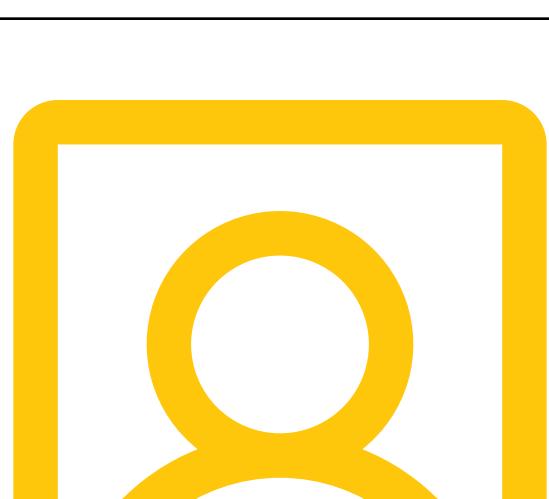
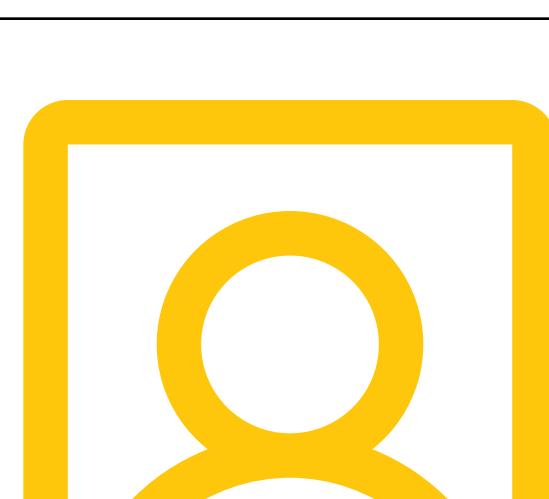
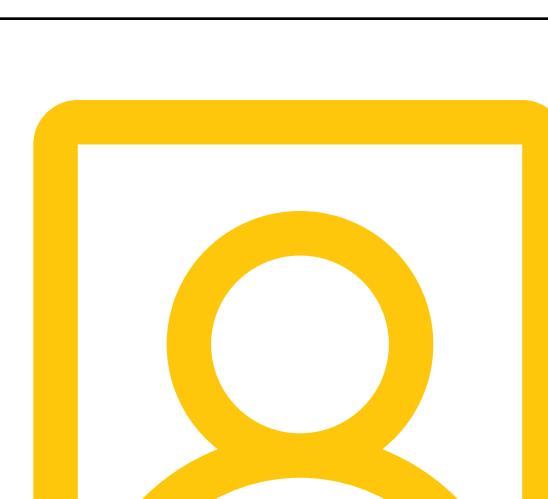
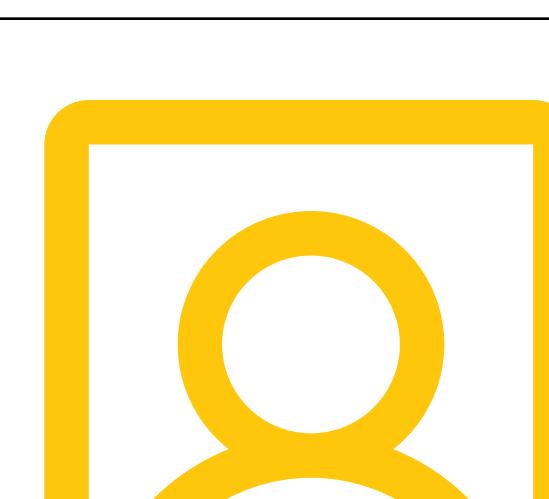
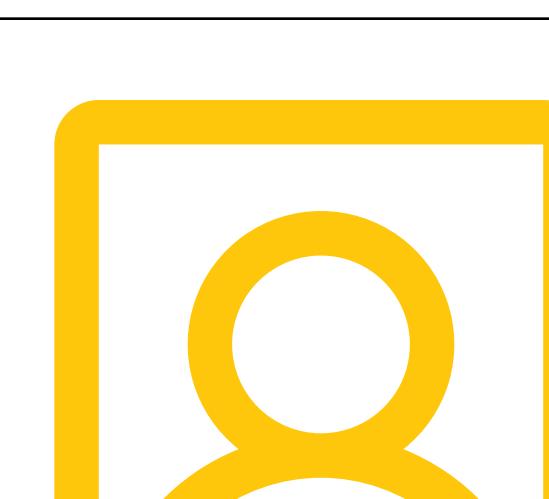
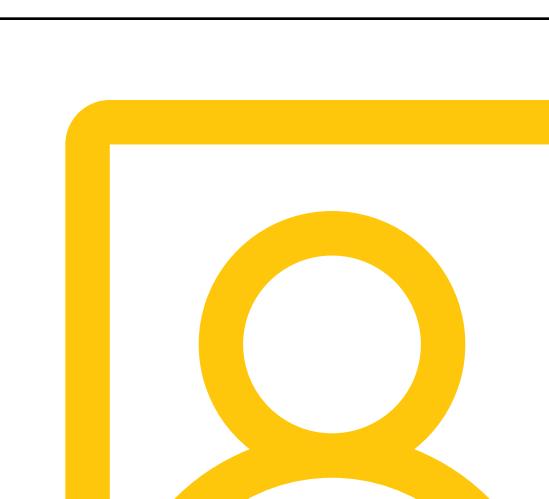
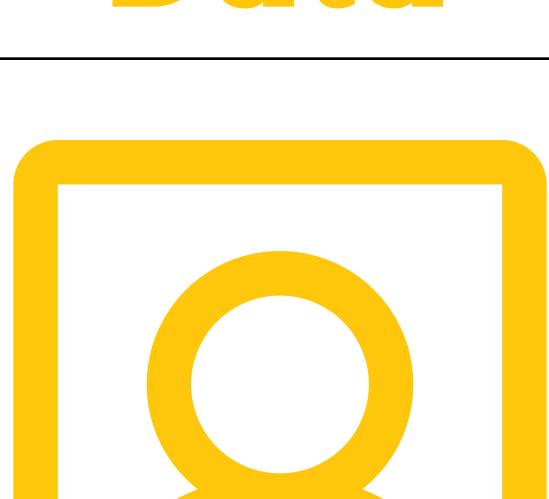
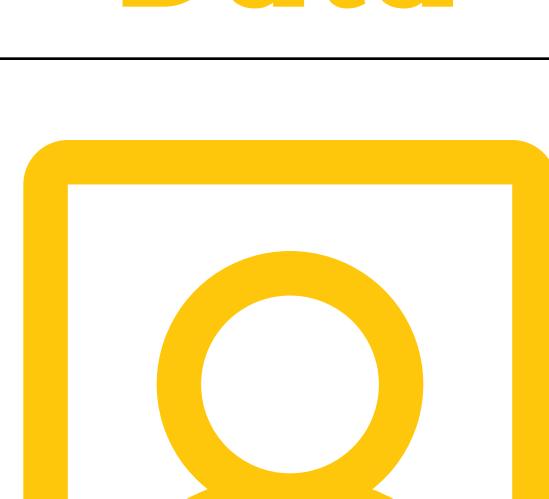
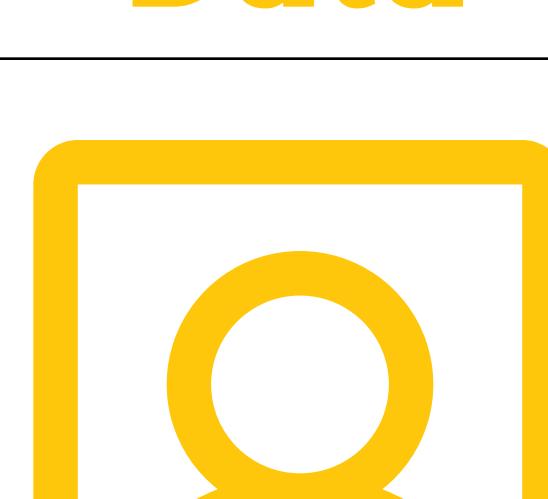
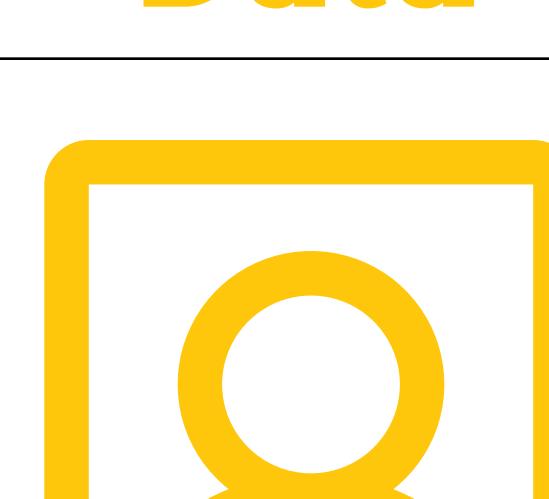
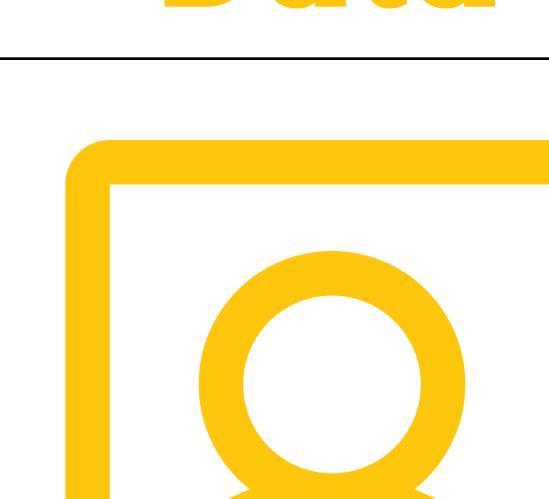
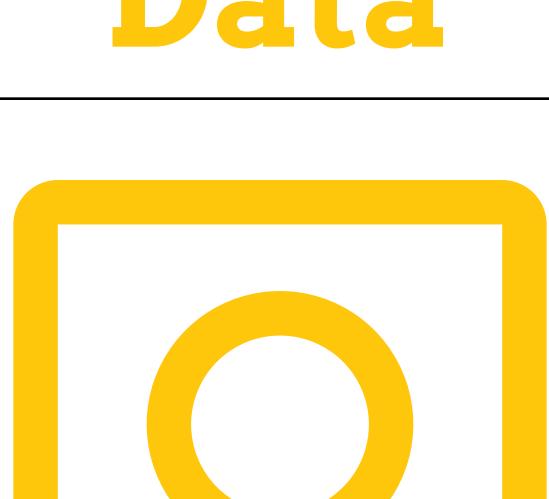
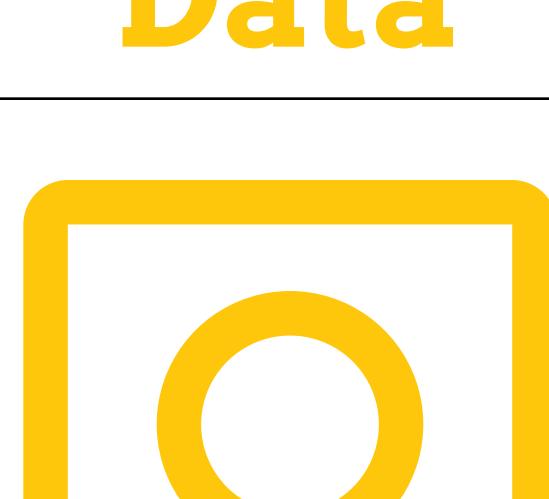
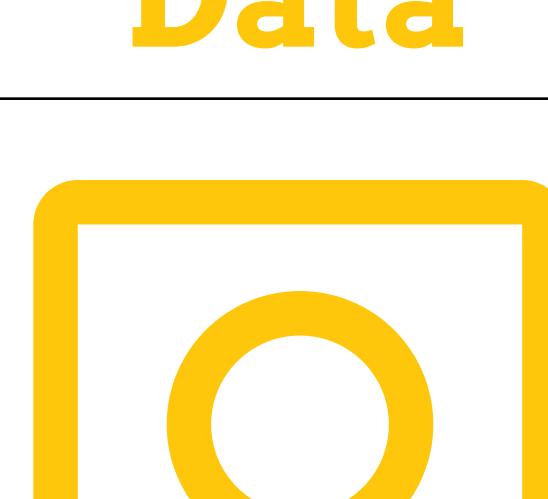
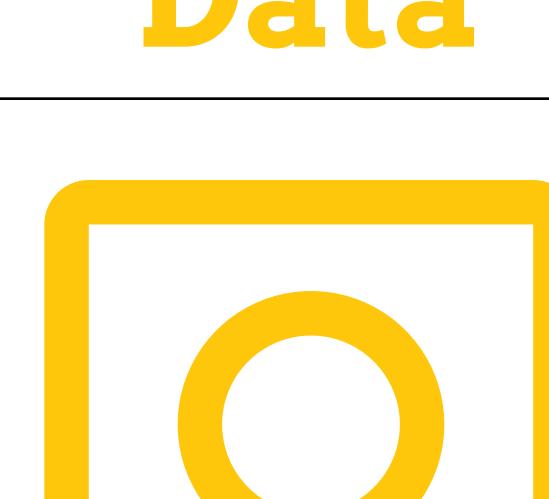
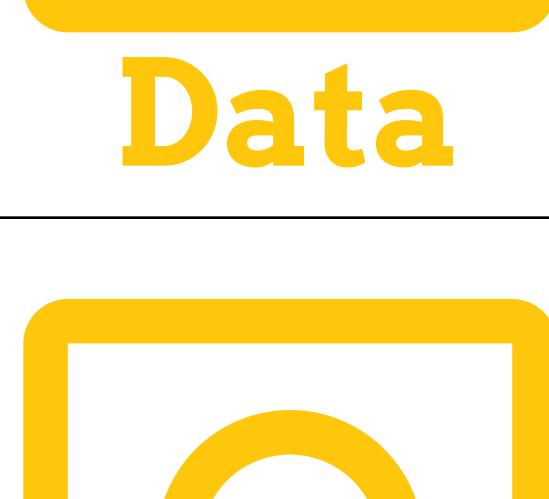
Keiwi

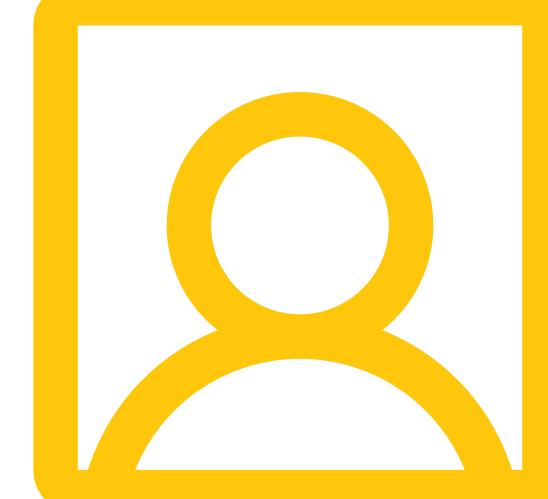
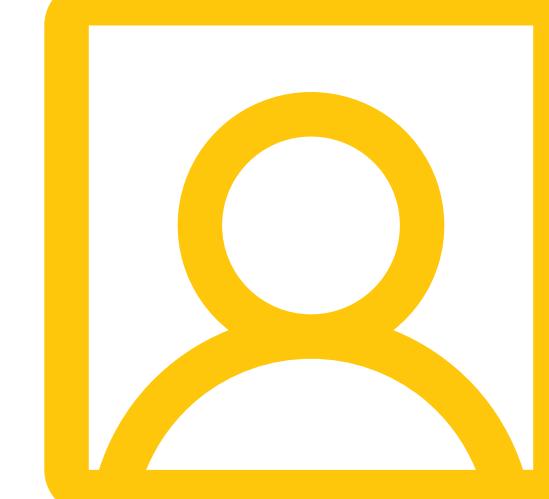
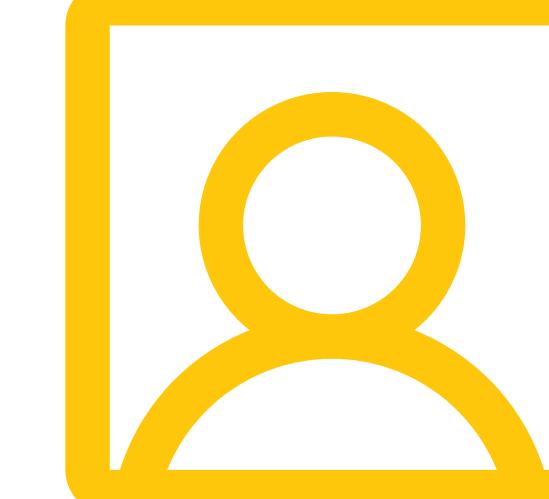
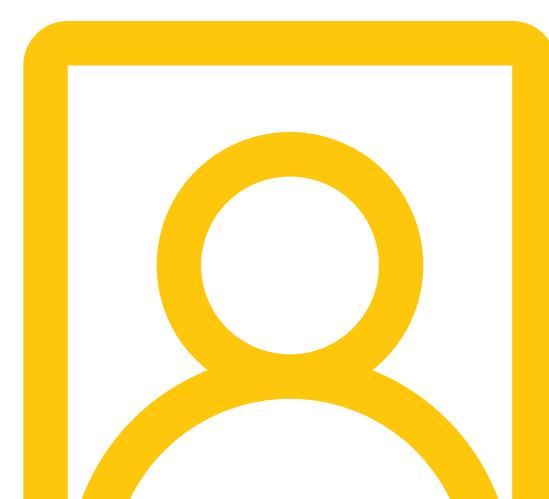
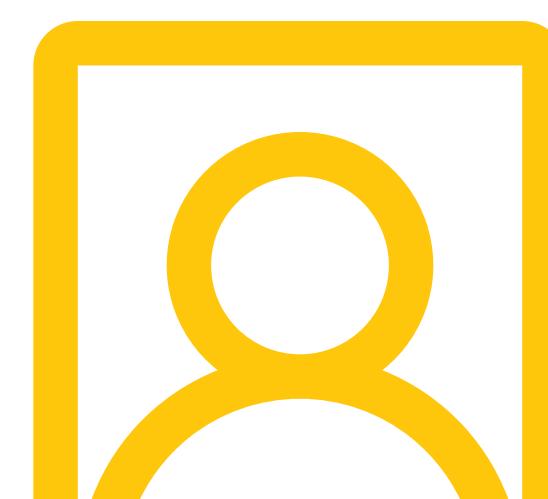
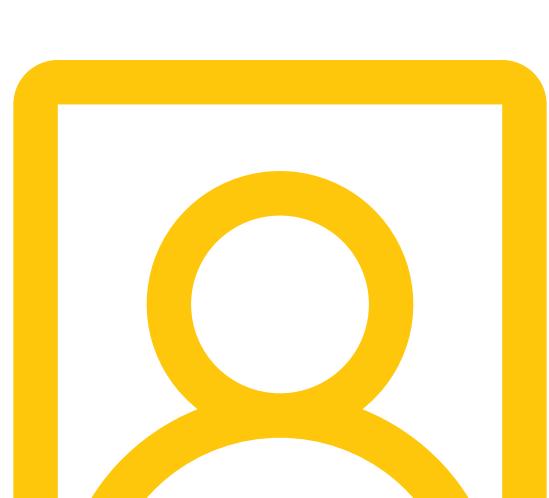
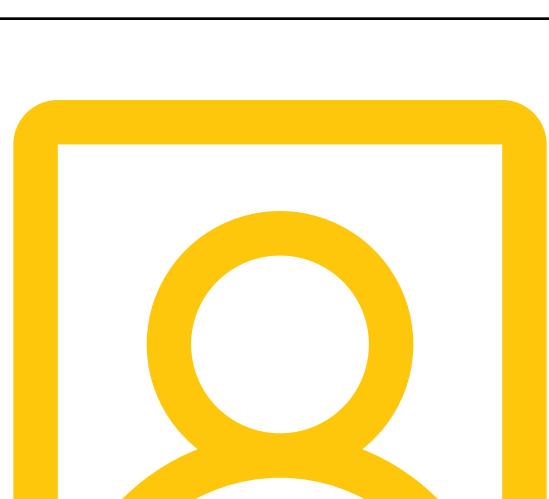
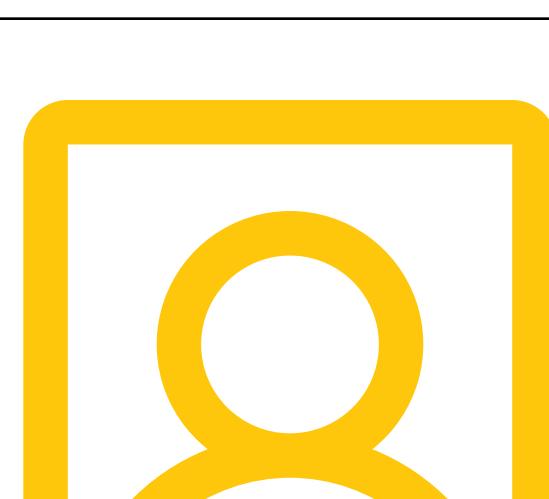
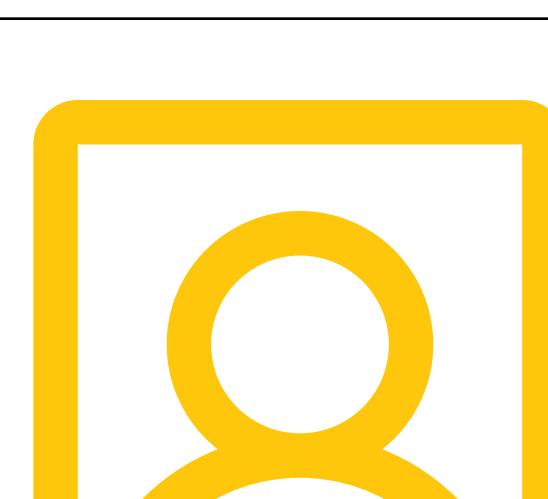
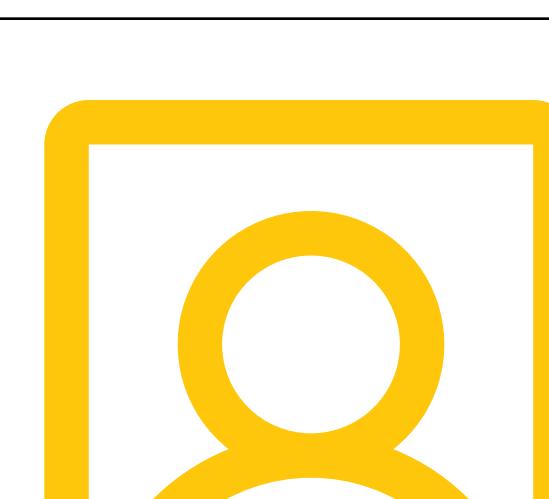
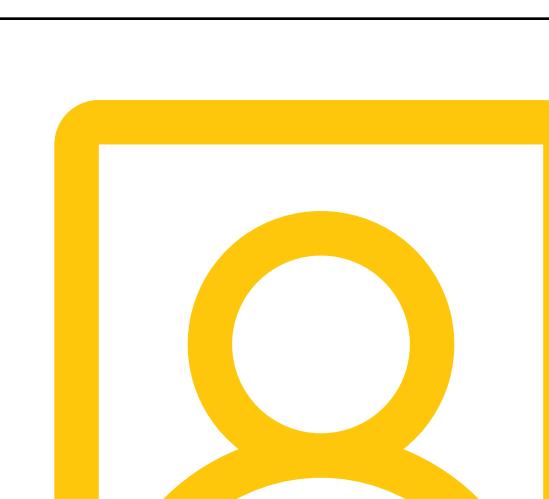
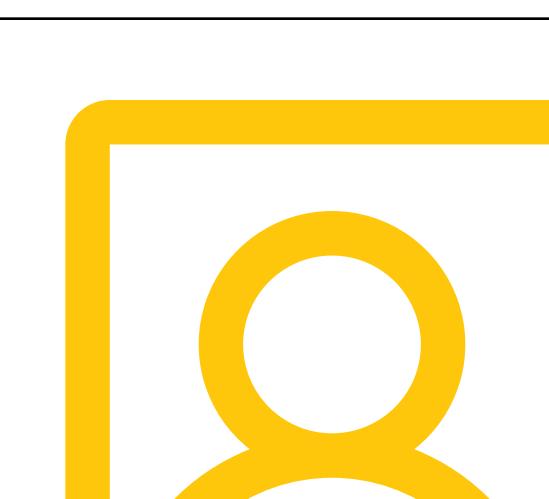
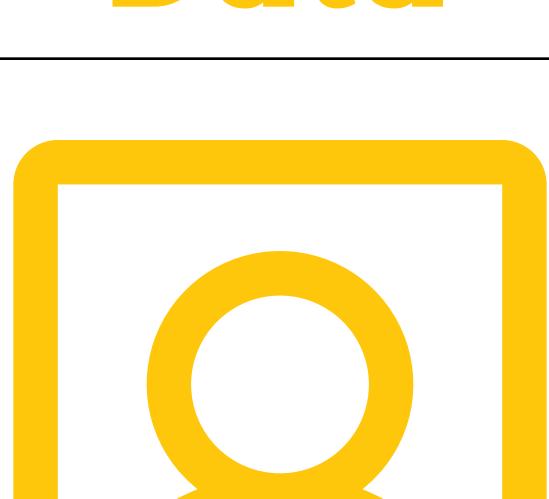
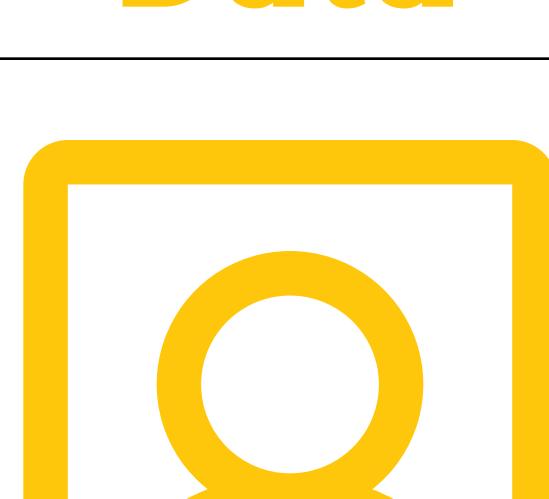
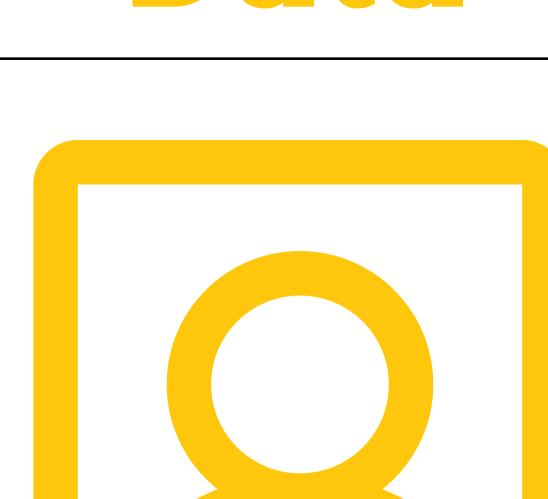
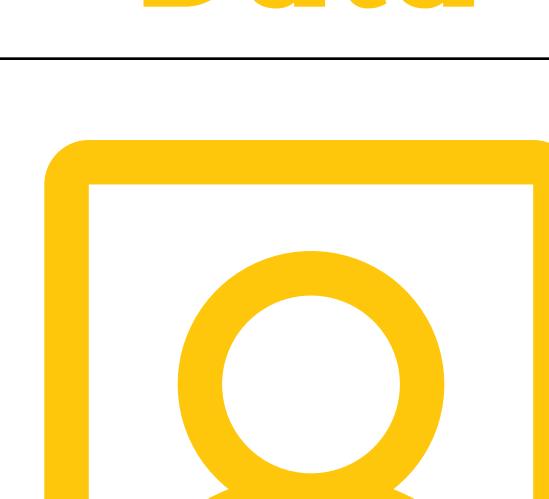
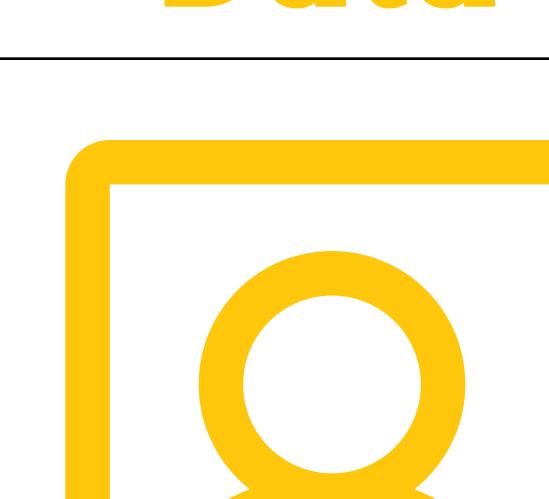
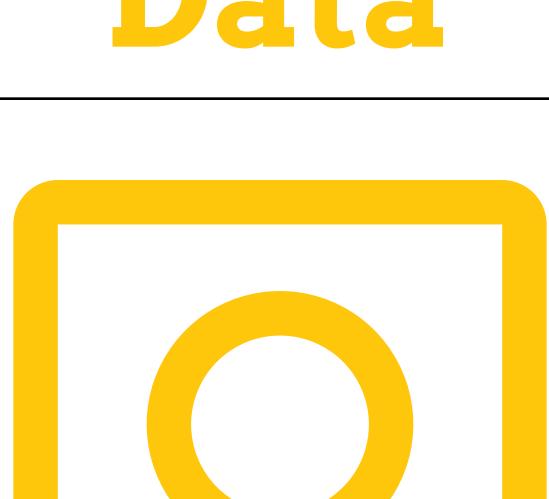
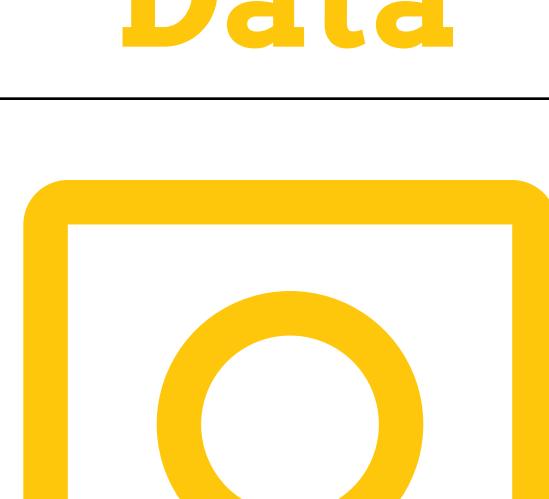
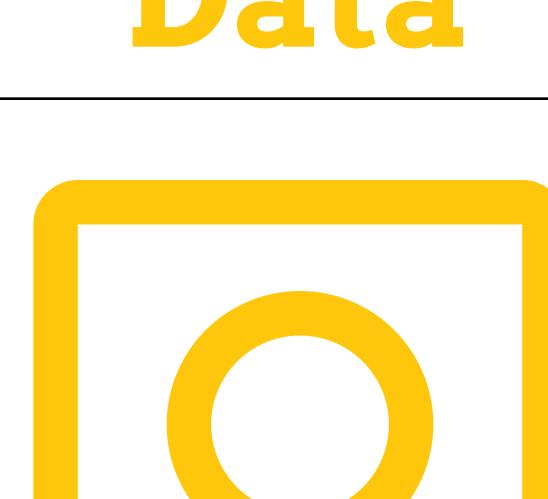
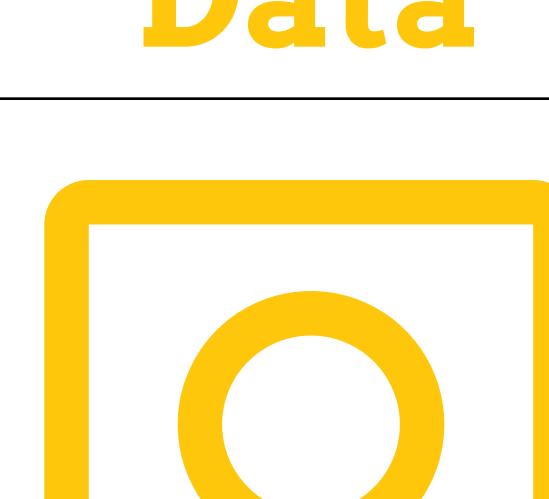
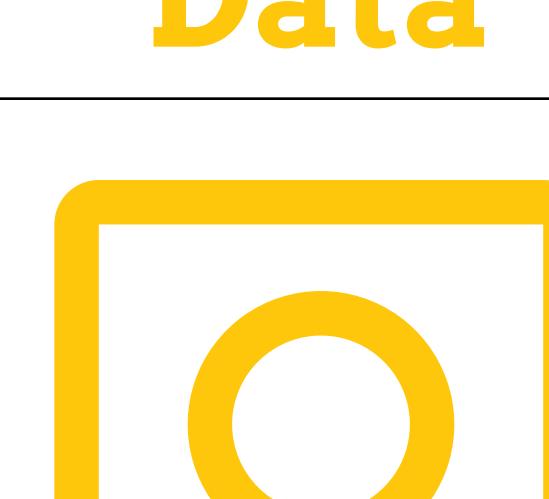
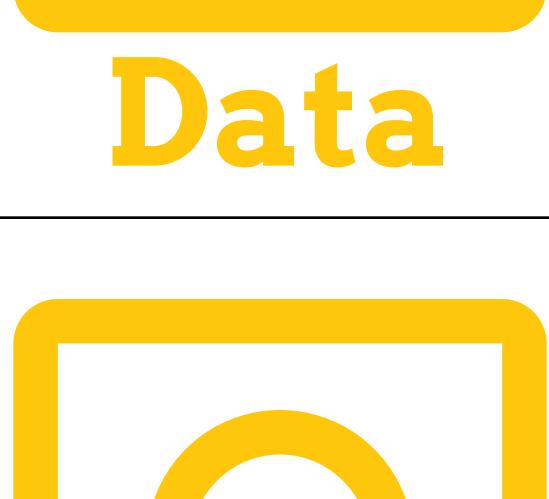
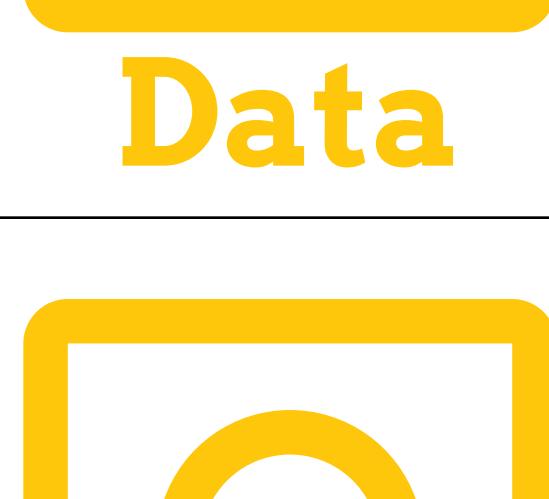
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data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

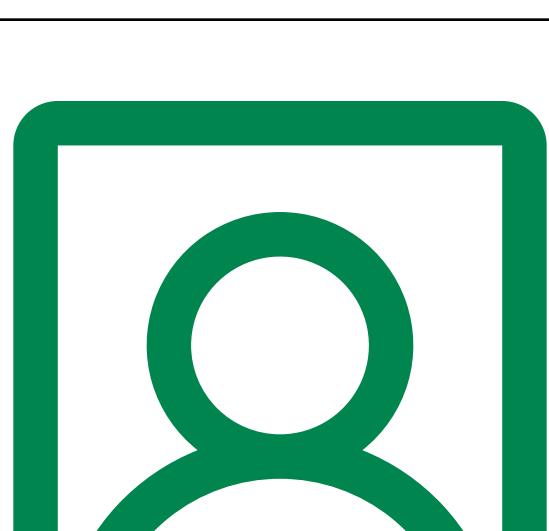
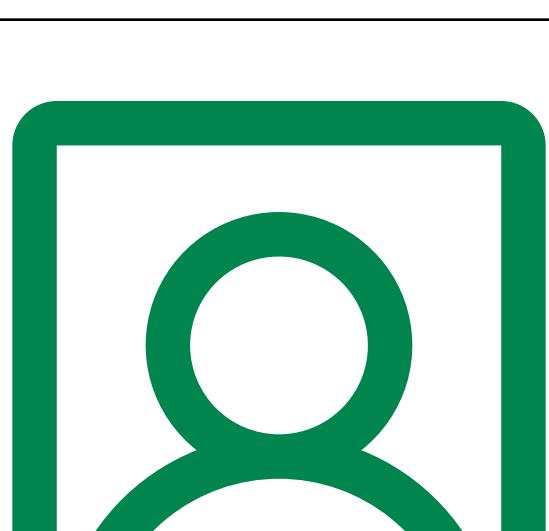
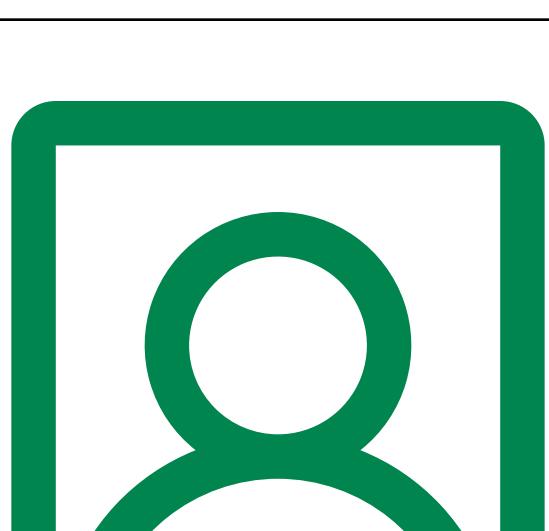
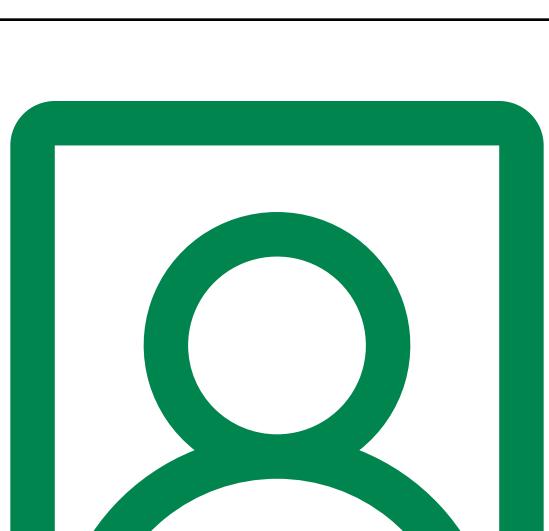
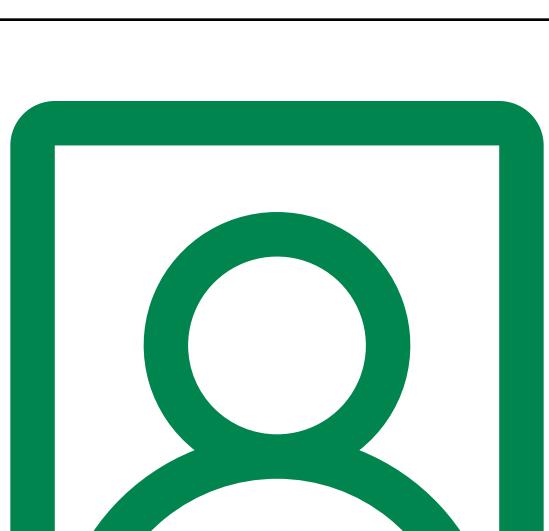
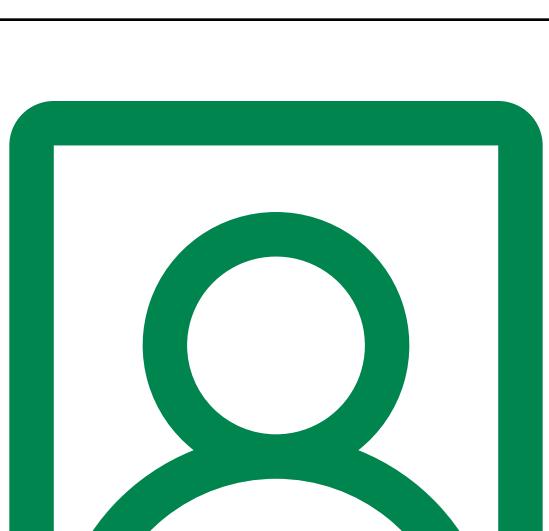
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data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

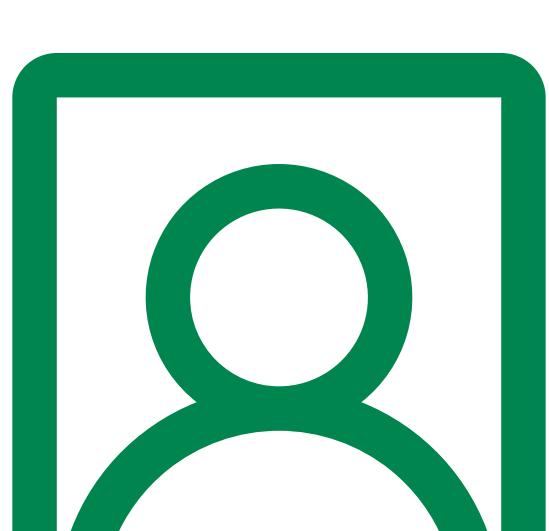
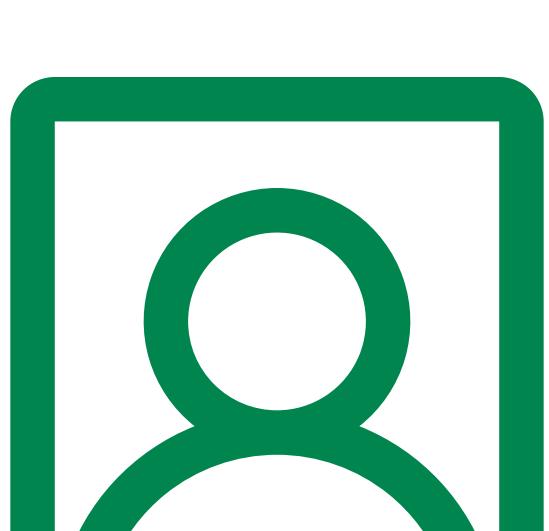
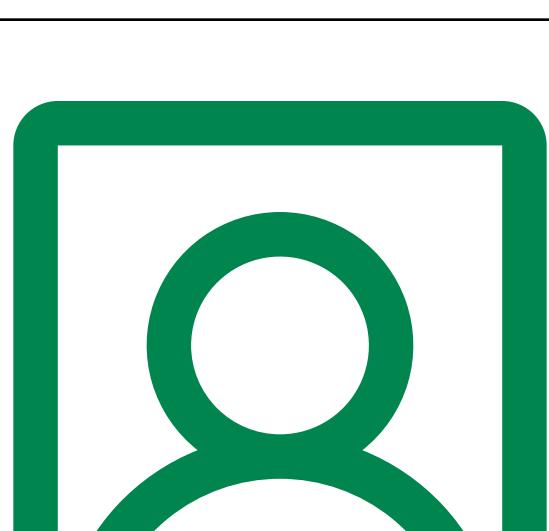
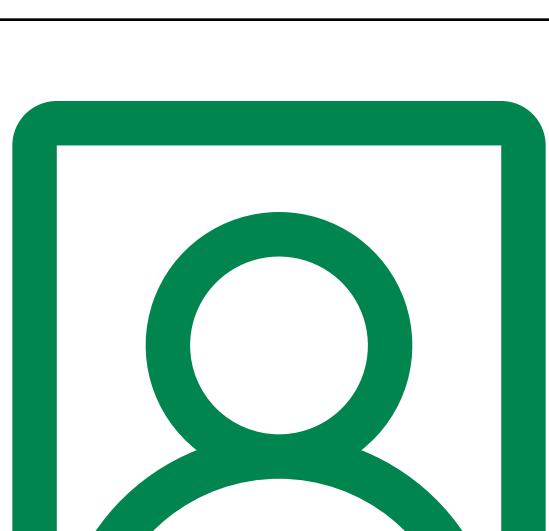
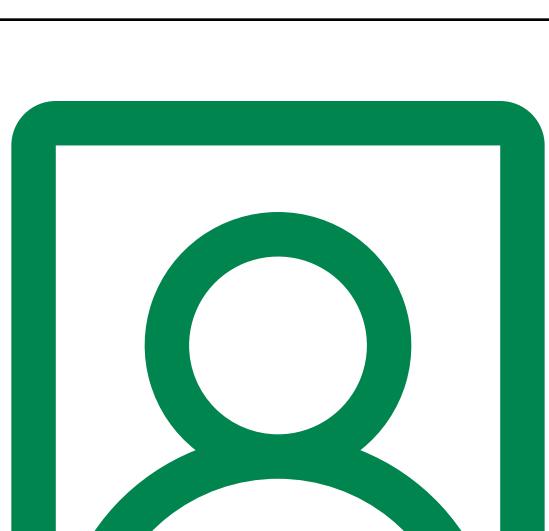
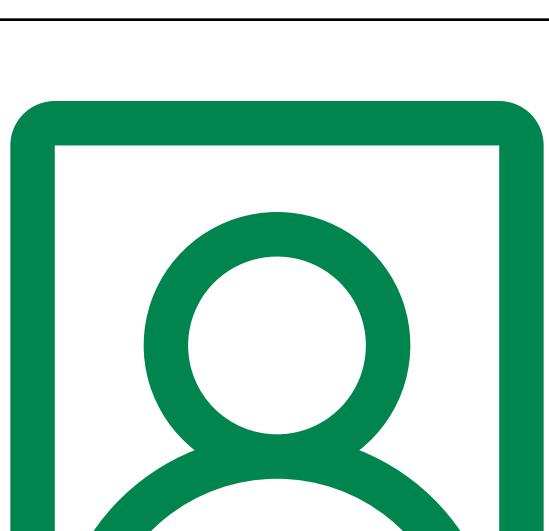
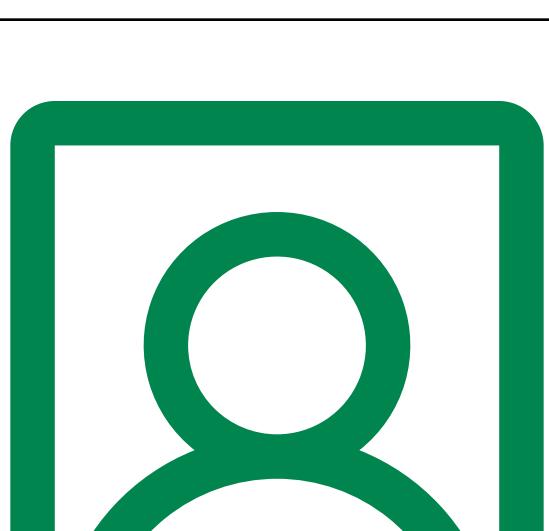
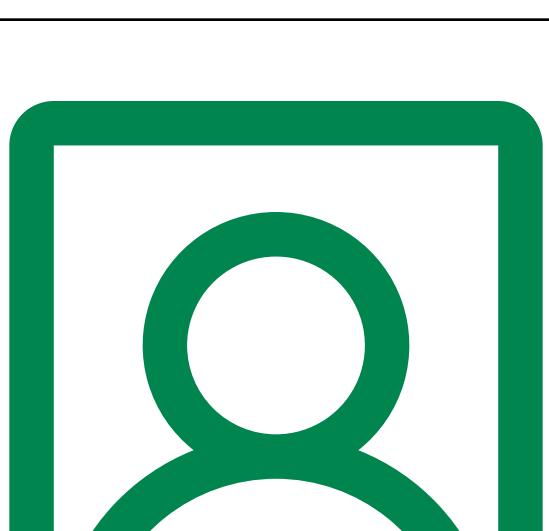
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data	 Data	 Data	 Data
 Data	 Data	 Data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