

KIT DI STAMPA

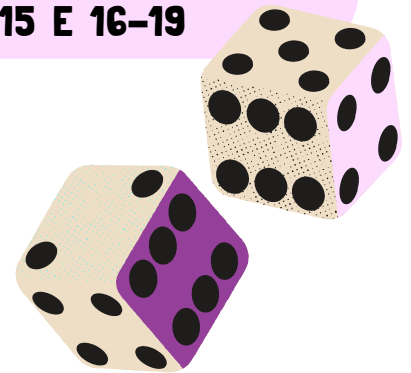
"UNLOCK THE TRUTH ISLAND"

**Gioco da tavolo educativo
Educazione sessuale e pensiero critico**

GIOCO DA TAVOLO EDUCATIVO

Unlock the Truth Island è un gioco da tavolo educativo e inclusivo, progettato per promuovere l'educazione sessuale, la consapevolezza emotiva, l'alfabetizzazione al consenso, ai diritti e al pensiero critico, attraverso l'interazione competitiva tra pari.

**PROGETTATO PER I GIOVANI
12-15 E 16-19**



Ogni ONG è responsabile della traduzione dei contenuti nella propria lingua.

Questo documento contiene tutte le specifiche tecniche di produzione richieste per la stampa e l'assemblaggio locale del gioco da tavolo Unlock the Truth Island.

Qualsiasi tipografo o ONG dovrebbe essere in grado di riprodurre il gioco completo utilizzando solo questo manuale.

CARTE



Organizzato in pagine A3

* [CMYK Cards BACKS A3 with bleed.PDF](#)

* [CMYK Cards FRONT A3 with bleed.PDF](#)

* [RGB Cards BACKS A3 with bleed.PDF](#)

* [RGB Cards FRONT A3 with bleed .PDF](#)

Le carte sono divise in file CMYK e RGB. Originariamente le carte venivano create con un sistema automatico in RGB. I CMYK sono file pronti per la stampante, gli RGB servono come riferimento per effettuare confronti e assicurarsi che i colori siano nella modalità corretta. Per tutti i dorso delle carte, utilizzare il file Backs CMYK.

FAI SEMPRE PRIMA UNA BOZZA DI STAMPA

* [Modello di taglio per schede a 2 strati per punchout o ghigliottina.PDF](#)

Questo file contiene le linee di taglio in FORMATO VETTORIALE divise in 2 livelli:

- Strato a ghigliottina: per angoli acuti regolari
- Livello PunchOut: per punchout con angoli curvi

È NECESSARIO SCEGLIERE L'UNO O L'ALTRO, ALCUNI SERVIZI DI STAMPA FORNIRANNO SOLO IL TAGLIO LINEARE CON TAGLIO MANUALE DEGLI ANGOLI, ALTRI UTILizzeranno IL PUNCHOUT TAGLIANDO TUTTE LE CARTE CONTEMPORANEAMENTE PER PAGINA CON LE CURVE (normalmente questo lascia dietro di sé un piccolo punto o avanzo utilizzato per tenere le carte dopo il punch).

* [Card Bleed and Margin Reference.pdf](#)

* [Poker-card reference.pdf](#)

* [Cards Cut line Example.jpg](#)

File di riferimento per comprendere l'abbondanza e i margini dei file delle carte.

TAVOLA

*[Board 360x280mm Fold in 4.JPG](#)

Stampa il file pronto in CMYK. Si adatta a una normale pagina A3

Per poterlo piegare all'interno della scatola, è necessario un taglio orizzontale centrato, dal centro verso il lato destro.

SCATOLA

*[Box Model Crop Marked.PDF](#)

*[Box Model No crops.PDF](#)

Come richiesto, la scatola è un file editabile in CMYK, pronto per la stampa o da modificare per adattarsi ai servizi di stampa generici.

AVVERTENZA: Il template attuale potrebbe non contenere tutti gli elementi previsti. È responsabilità del team di produzione corrispondente garantire che la scatola segua le istruzioni del servizio di stampa, controllando l'insieme dei componenti e il loro posizionamento all'interno della stessa.

REGOLA GENERALE: È necessario verificare sempre le misure interne utili della scatola, ovvero lo spazio effettivamente disponibile una volta assemblata:

- Se l'elemento più grande è il regolamento (o brochure) accompagnato dal tabellone piegato in quattro, l'interno della scatola deve essere superiore a 210 mm.
- Se l'elemento più grande è il tabellone piegato a metà, l'interno della scatola deve essere superiore a 281 mm.

Per evitare confusione, tali misure devono essere sempre intese come misure minime interne e non come misure esterne della scatola. Prima di approvare la produzione, si raccomanda inoltre di verificare lo spessore dei componenti, le tolleranze del produttore e lo spazio necessario per inserire ed estrarre i pezzi agevolmente.

GETTONI



*PlayerTokens 15mm or 20mm.PDF

File CMYK modificabile con 3 livelli:

- Livello fustella 20 mm: per la punzonatura dei gettoni da 20 mm.
- Livello fustella 15 mm: per la punzonatura dei gettoni da 15 mm.
- Immagine: design finale delle carte visibile.

Poiché il file include due opzioni di fustellatura, è necessario decidere quale formato finale produrre prima di inviarlo in stampa. Una volta effettuata la scelta, deve essere utilizzato esclusivamente il tracciato di fustella corrispondente a tale dimensione.

È inoltre importante verificare che il design sia correttamente centrato rispetto alla linea di taglio scelta e che nessun elemento grafico rilevante (come testi, icone o bordi) sia troppo vicino al bordo di taglio.

Si raccomanda infine di controllare che il margine di sicurezza e l'abbondanza (bleed) siano adeguati alla dimensione selezionata, sia nella versione da 15 mm che in quella da 20 mm, al fine di evitare disallineamenti visibili una volta tagliati i gettoni.

REGOLAMENTO



*Rulebook Final A5 page size.PDF

PDF pronto per la stampa in formato libretto A5

*Rulebook Covers.pdf

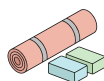
Copertina in formato A4 per la creazione della copertina del libretto.

DADO



Per lo svolgimento del gioco è necessario disporre di 1 comune dado a 6 facce. Chiedere in tipografia se ne hanno a disposizione, altrimenti dovrà essere procurato autonomamente.

MATERIALI



È sempre preferibile l'utilizzo del cartoncino per tutti i componenti e la plastificazione per prevenirne l'usura. Nel caso in cui la tipografia non sia in grado di proporre questo materiale, è possibile utilizzarne uno alternativo.

CONTATTO PER QUESITI TECNICI

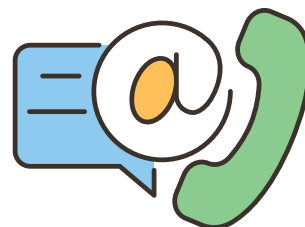
Nome progetto: Unlock the Truth Island

Email: Info@highonlife-network.com

Organizzazione: High On Life

Solo per chiarimenti sulla produzione.

Non modificare i componenti senza approvazione scritta.



PROPRIETÀ INTELLETTUALE E NOTE SULL'UTILIZZO

“Unlock the Truth Island” e tutti i materiali associati, grafiche, testi, layout e design strutturali sono proprietà intellettuale protetta dei titolari del progetto.

Il gioco non può essere modificato, adattato, riprogettato, tradotto o alterato in alcun modo senza previa autorizzazione scritta da parte dei coordinatori del progetto.

Questo gioco è destinato esclusivamente a uso educativo. La ridistribuzione commerciale, la rivendita o qualsiasi sfruttamento commerciale non autorizzato del gioco o dei suoi componenti sono severamente vietati.

La stampa è autorizzata esclusivamente per scopi educativi approvati e non commerciali, alle condizioni concordate con i coordinatori del progetto.

Per richieste di autorizzazione o chiarimenti, contattare l'indirizzo email del progetto indicato in questo Kit di Stampa.

LINEE GUIDA PER LA GESTIONE ETICA ED EDUCATIVA

Unlock the Truth Island non è solo un gioco da tavolo fisico. È uno strumento educativo che affronta temi sensibili, tra cui l'educazione sessuale, le relazioni affettive, il consenso, l'identità di genere e la salute. Il suo utilizzo richiede responsabilità, consapevolezza e cura etica.

Qualsiasi organizzazione che riproduca o promuova questo gioco deve garantire che venga implementato all'interno di un quadro educativo sicuro, rispettoso e adeguato all'età. Il gioco deve essere sempre utilizzato in ambienti di apprendimento supervisionati e strutturati, come scuole, centri giovanili, ONG o programmi comunitari. Non è destinato alla distribuzione non supervisionata o all'intrattenimento occasionale senza facilitazione.

Durante il gioco deve essere presente un facilitatore adulto responsabile. Il ruolo del facilitatore è quello di creare un ambiente rispettoso, inclusivo e privo di giudizi. Deve monitorare le dinamiche di gruppo, prevenire scherni o commenti discriminatori e incoraggiare una discussione riflessiva. Il facilitatore guida la conversazione, ma non deve imporre convinzioni personali o giudizi morali.

La partecipazione deve essere sempre volontaria. Nessun partecipante deve essere costretto a rispondere a una domanda, condividere esperienze personali o intraprendere una discussione che lo faccia sentire a disagio. Ai giocatori deve essere consentito di saltare domande o astenersi da argomenti specifici senza fornire spiegazioni. Il silenzio o l'esitazione devono essere rispettati.

Data la natura sensibile di alcuni argomenti, i facilitatori devono prestare attenzione ai segnali di disagio. Le reazioni emotive devono essere accolte con calma e senza attirare inutilmente l'attenzione sui singoli. Se necessario, possono essere concesse brevi pause. Il gioco non deve mai essere usato per esporre, interrogare o isolare i partecipanti.

Il gioco promuove la diversità, l'inclusività di genere e il rispetto per le diverse identità ed esperienze. Qualsiasi comportamento dannoso o stigmatizzante deve essere affrontato immediatamente. Se durante una sessione emergono confidenze personali gravi, i facilitatori devono seguire le procedure locali di tutela (safeguarding) e indirizzare i partecipanti ai servizi di supporto appropriati. La riservatezza deve essere rispettata nei limiti degli obblighi di tutela e protezione.

Riproducendo o utilizzando questo gioco, le organizzazioni si impegnano a sostenerne l'integrità educativa, la responsabilità sociale e gli standard etici. Il gioco non deve mai essere modificato in modi che ne snaturino lo scopo educativo, né utilizzato in contesti che promuovano discriminazione, vergogna o disinformazione.