

# KIT DE IMPRESIÓN

## “UNLOCK THE TRUTH ISLAND”

**Juego de mesa educativo**  
**Educación sexual y pensamiento crítico**

## JUEGO DE MESA EDUCATIVO

“Unlock the Truth Island” es un juego de mesa educativo e inclusivo diseñado para fomentar la educación sexual, la conciencia emocional, el conocimiento sobre el consentimiento y los derechos, y el pensamiento crítico a través de la interacción competitiva entre compañeros.

**DIRIGIDO A JÓVENES  
DE 12 A 15 AÑOS Y DE 16 A 19 AÑOS**



**Cada ONG es responsable de traducir el contenido a su propio idioma.**

**Este documento contiene todas las especificaciones técnicas y de producción necesarias para la impresión y el montaje locales del juego de mesa «Unlock the Truth Island».**

**Cualquier imprenta u ONG debería poder reproducir el juego completo utilizando únicamente este manual.**

## CARTAS

Organizadas en páginas A3

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

[\\*CMYK Cards FRONTA3 With bleed.PDF](#)

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

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

Las cartas se dividen en archivos CMYK y RGB. Las cartas se crean inicialmente en RGB mediante un sistema automático.

Los archivos CMYK están listos para imprimir, mientras que los RGB sirven de referencia para comparar y asegurarse de que los colores están en el modo correcto. Para todos los reversos de las cartas, utiliza el archivo BackCMYK.

### HAGA SIEMPRE UNA PRUEBA DE IMPRESIÓN PRIMERO

[\\*Cards Cut Template 2 Layers For Punchout or guillotine.PDF](#)

Este archivo contiene las líneas de corte en FORMATO VECTORIAL divididas en 2 capas:

- Guillotine layer: para esquinas rectas y definidas
- PunchOut layer: para el troquelado con esquinas redondeadas

DEBE ELEGIR UNA U OTRA OPCIÓN, YA QUE ALGUNOS SERVICIOS DE IMPRESIÓN SOLO OFRECEN CORTE LINEAL CON CORTE MANUAL DE LAS ESQUINAS, MIENTRAS QUE OTROS UTILIZAN EL CORTE PUNCHOUT PARA CORTAR TODAS LAS TARJETAS A LA VEZ POR PÁGINA CON LAS CURVAS (normalmente esto deja un pequeño punto o resto que se utiliza para sujetar las tarjetas tras el troquelado).

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

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

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

Archivos de referencia para comprender el sangrado y los márgenes de los archivos de las tarjetas.

## TABLERO

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

Archivo listo para imprimir en CMYK. Cabe en una hoja A3 estándar.

Se debe poder doblar en 4. Para plegarla hacia el interior de la caja, es necesario realizar un corte horizontal centrado desde el centro hacia el lado derecho

## CAJA

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

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

La caja es un archivo editable en CMYK, listo para imprimir o modificar para adaptarse a los servicios de impresión genéricos.

**ADVERTENCIA:** ES POSIBLE QUE LA PLANTILLA ACTUAL NO ALBERGE TODOS LOS ELEMENTOS EN SU INTERIOR; ES RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO DE PRODUCCIÓN CORRESPONDIENTE ASEGURARSE DE QUE LA CAJA SIGA LAS INSTRUCCIONES DEL SERVICIO DE IMPRESIÓN, CONTROLAR LAS PIEZAS EN SU CONJUNTO Y CÓMO SE COLOCARÁN DENTRO DE LA CAJA.

**COMO REGLA GENERAL:** debe comprobarse siempre la medida interior útil de la caja, es decir, el espacio real disponible en el interior una vez montada:

- Si el elemento más grande es el folleto del libro de reglas acompañado del tablero doblado en cuatro, la caja deberá tener una medida interior superior a 210 mm.
- Si el elemento más grande es el tablero doblado por la mitad, la caja deberá tener una medida interior superior a 281 mm.

Para evitar confusiones, estas medidas deben entenderse siempre como medidas interiores mínimas, no como medidas exteriores de la caja. Antes de aprobar la producción, también se recomienda comprobar el grosor de los componentes, las tolerancias del fabricante y el espacio necesario para colocar y extraer las piezas con comodidad.

## FICHAS



\*PlayerTokens 15mm or 20mm.PDF

Archivo CMYK editable con 3 capas.

- 20mm línea de corte: para el troquel de fichas de 20 mm
- 15mm línea de corte: para el troquel de fichas de 15 mm
- Imagen: diseño final visible de las fichas.

Dado que el archivo incluye dos opciones de troquel, antes de enviarlo a producción debe decidirse qué tamaño final se va a fabricar. Una vez seleccionado, deberá utilizarse únicamente la línea de corte correspondiente a ese tamaño.

También es importante comprobar que el diseño quede correctamente centrado respecto a la línea de corte elegida y que ningún elemento gráfico relevante, como texto, iconos o bordes, quede demasiado cerca del borde de troquelado.

Se recomienda además revisar que el margen de seguridad y el sangrado sean adecuados para el tamaño seleccionado, tanto en la versión de 15 mm como en la de 20 mm, con el fin de evitar desviaciones visibles una vez troqueladas las fichas.

## LIBRO DE REGLAS



\*Rulebook Final A5 page size.PDF

PDF listo para imprimir como folleto A5

\*Rulebook Covers.pdf

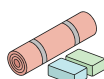
La portada en formato A4 para crear la portada del folleto.

## DADO



Para la práctica efectiva del juego es necesario tener 1 dado común de 6 lados. Pregunte en la imprenta si tienen, sino se deberá obtener de manera independiente.

## MATERIALES



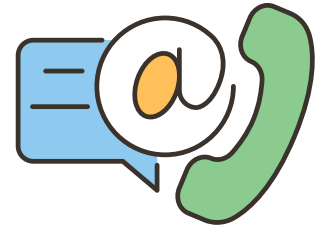
Se preferirá siempre el uso de cartón para todos los elementos, y una plastificación para evitar el desgaste por el uso. En caso de que la imprenta no pueda proporcionar este material, otro material podrá ser usado.

## **CONTACTO PARA CONSULTAS TÉCNICAS**

Nombre del Proyecto: Unlock the Truth Island

Email: [Info@highonlife-network.com](mailto:Info@highonlife-network.com)

Organización: High On Life



Solo para aclaraciones relacionadas con la producción

No modifique los componentes sin autorización por escrito.

## **PROPIEDAD INTELECTUAL Y AVISO DE USO**

«Unlock the Truth Island» y todos los materiales, gráficos, textos, maquetaciones y diseños estructurales asociados son propiedad intelectual protegida de los propietarios del proyecto.

El juego no puede modificarse, adaptarse, rediseñarse, traducirse ni alterarse de ninguna manera sin la autorización previa por escrito de los coordinadores del proyecto.

Este juego está destinado exclusivamente a fines educativos.

Queda estrictamente prohibida la redistribución comercial, la reventa o la explotación comercial no autorizada del juego o de sus componentes.

La impresión está autorizada únicamente con fines educativos y no comerciales, en las condiciones acordadas con los coordinadores del proyecto.

Para solicitudes de autorización o aclaraciones, póngase en contacto con la dirección de correo electrónico del proyecto que se indica en este kit de impresión.

## **DIRECTRICES EDUCATIVAS Y ÉTICAS PARA EL MANEJO**

“Unlock the Truth Island” no es solo un juego de mesa físico. Es una herramienta educativa que aborda temas delicados, como la educación sexual, las relaciones emocionales, el consentimiento, la identidad de género y la salud. Su uso requiere responsabilidad, conciencia y un enfoque ético.

Cualquier organización que reproduzca o facilite este juego debe asegurarse de que se utilice dentro de un marco educativo seguro, respetuoso y adecuado a la edad de los participantes. El juego debe utilizarse siempre en entornos de aprendizaje supervisados y estructurados, como colegios, centros juveniles, ONG o programas comunitarios. No está destinado a la distribución sin supervisión ni al uso como entretenimiento ocasional sin la presencia de un facilitador.

Durante el juego debe estar presente un facilitador adulto responsable. La función del facilitador es crear un entorno respetuoso, sin prejuicios e inclusivo. Debe supervisar la dinámica del grupo, evitar las burlas o los comentarios discriminatorios y fomentar un debate reflexivo. El facilitador guía la conversación, pero no debe imponer creencias personales ni juicios morales.

La participación debe ser siempre voluntaria. No se debe presionar a ningún participante para que responda a una pregunta, comparta experiencias personales o participe en un debate que le haga sentir incómodo. Se debe permitir a los jugadores saltarse preguntas o excluirse de temas específicos sin necesidad de dar explicaciones. Se debe respetar el silencio o la vacilación.

Dada la naturaleza sensible de algunos temas, los facilitadores deben estar atentos a los signos de incomodidad. Las reacciones emocionales deben reconocerse con calma y sin llamar la atención innecesariamente sobre las personas. Se pueden ofrecer breves pausas o descansos si es necesario. El juego nunca debe utilizarse para exponer, interrogar o señalar a los participantes.

El juego promueve la diversidad, la inclusión de género y el respeto por las diferentes identidades y experiencias. Cualquier comportamiento dañino o estigmatizante debe abordarse de inmediato. Si durante una sesión se producen revelaciones personales graves, los facilitadores deben seguir los procedimientos de protección locales y derivar a los participantes a los servicios de apoyo adecuados. Se debe respetar la confidencialidad dentro de los límites de las obligaciones de protección.

Al reproducir o utilizar este juego, las organizaciones se comprometen a defender su integridad educativa, su responsabilidad social y sus normas éticas.

El juego nunca debe modificarse de forma que se distorsione su propósito educativo ni utilizarse en contextos que promuevan la discriminación, la vergüenza o la desinformación.