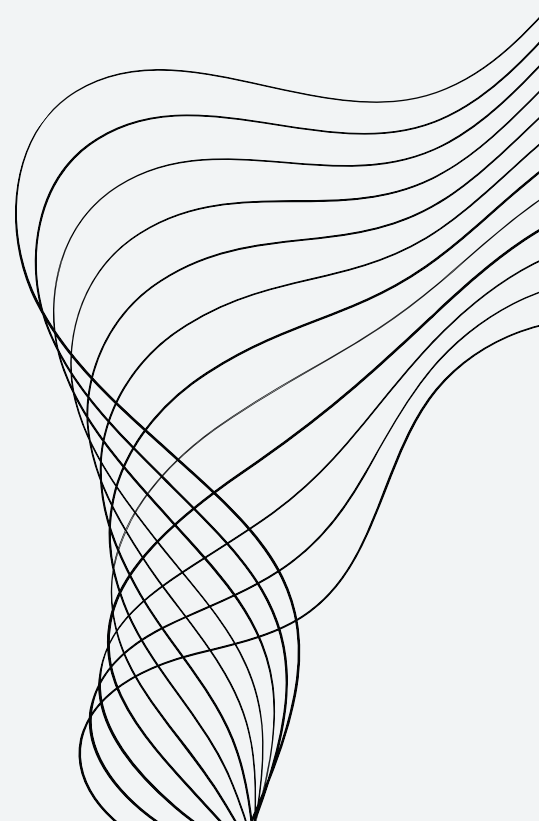
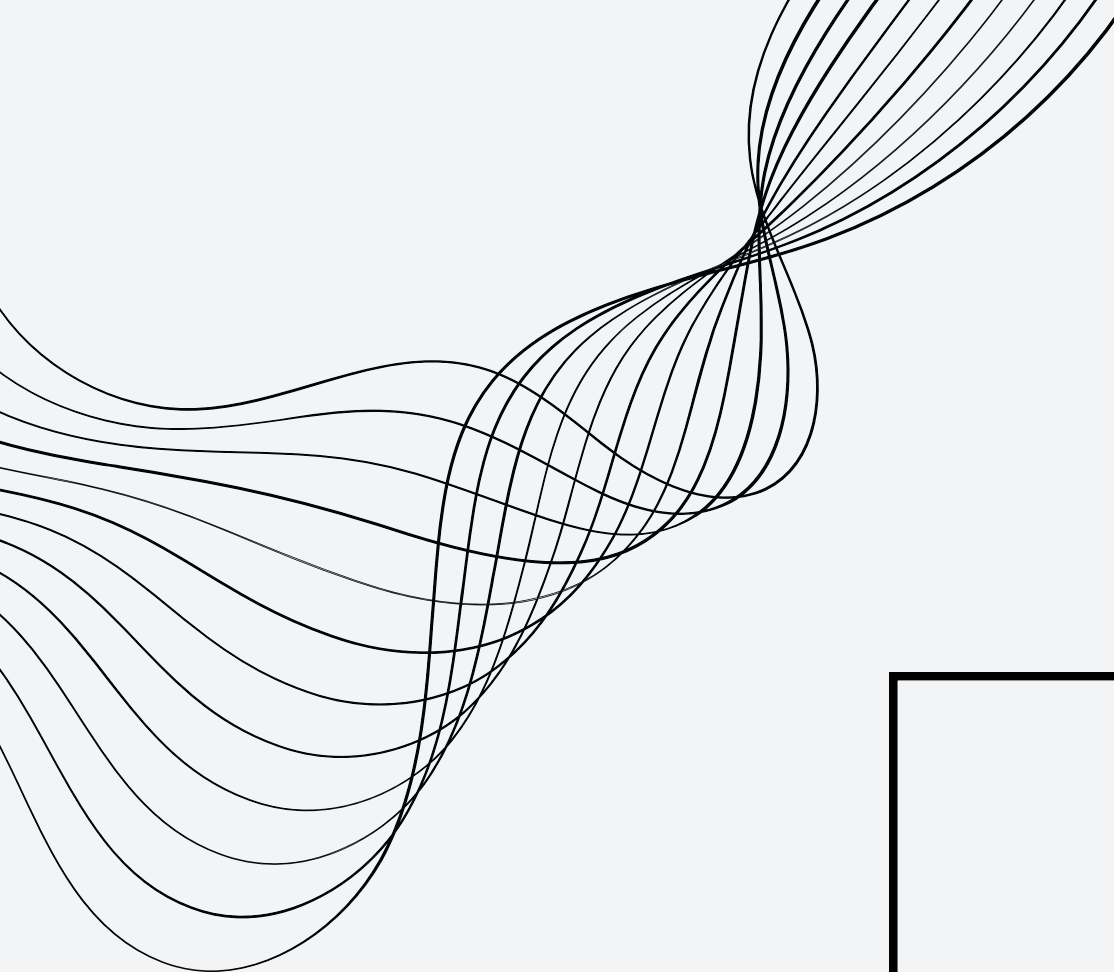




TIMPUL ESTE ESEŢIAL

GHIDUL MAESTRULUI JOCULUI

CONTINUT

01

INTRODUCERE

02

BRIEFING

03

JOC - FAZA A

04

JOC - FAZA B

05

DEBRIEFING

06

MATERIAL SUPLIMENTAR

INTRODUCERE



Timpul este esențial este un joc conceput pentru a ajuta jucătorii să reflecteze asupra abilităților lor de gestionare a timpului, punându-i într-o poziție în care vor trebui să organizeze și să prioritizeze „sarcinile”, într-un interval de timp foarte limitat.



În timpul jocului, jucătorii vor fi cele mai strălucite minți ale lumii în domeniul științei sănătății, invitați să socializeze și să vorbească despre viitor de un multimilionar care este hotărât să-și vadă viziunea prinzând viață. Fiecare jucător va avea obiective și o agenda personală, dar în timpul jocului va afla că o bombă a fost plasată în cameră. Ei vor trebui să facă față crizei declanșate de aceasta, încercând în același timp să-și atingă obiectivele personale și de grup.

PRIVIRE DE ANSAMBLU

Scurtă descriere

Treizeci dintre cele mai strălucite minți ale lumii au fost invitate într-un conac izolat, deținut de un multimilionar și vizionar retras, Robert Green. Fiecare dintre voi este un expert în domeniul dvs. respectiv – tehnologie, medicină, psihologie, inginerie, inteligență artificială, securitate cibernetică și multe altele. Invitația a fost misterioasă, oferind puține detalii dincolo de promisiunea că această adunare ar putea duce la un proiect care va schimba lumea pentru totdeauna.

Jucători

11 – 30

Facilitatori

2

Timp

aproximativ 3 ore

Componente



Plicuri (normale și mici)

Imprimabile

Bandă de mascare sau etichete

Pixuri

Un telefon mobil

Opțional: Gustări și Băuturi, pahare de plastic

ETAPELE DE PREGĂTIRE

1

Înainte de a începe briefing-ul, ascundeți un telefon mobil cu numărătoare inversă de 135 de minute + timp de pregătire. Asigurați-vă că există sunet la sfârșitul numărătorii inverse, deoarece va semnifica sfârșitul jocului. Asigurați-vă că numărătoarea inversă este vizibilă când ecranul este blocat și puneți telefonul în modul avion, deconectat de la internet, pentru a minimiza distragerile din afara jocului. Setați parola ecranului de blocare la 3195.

2

Separați o zonă în joc de una în afara jocului, limitând zona în care oamenii se pot juca.

3

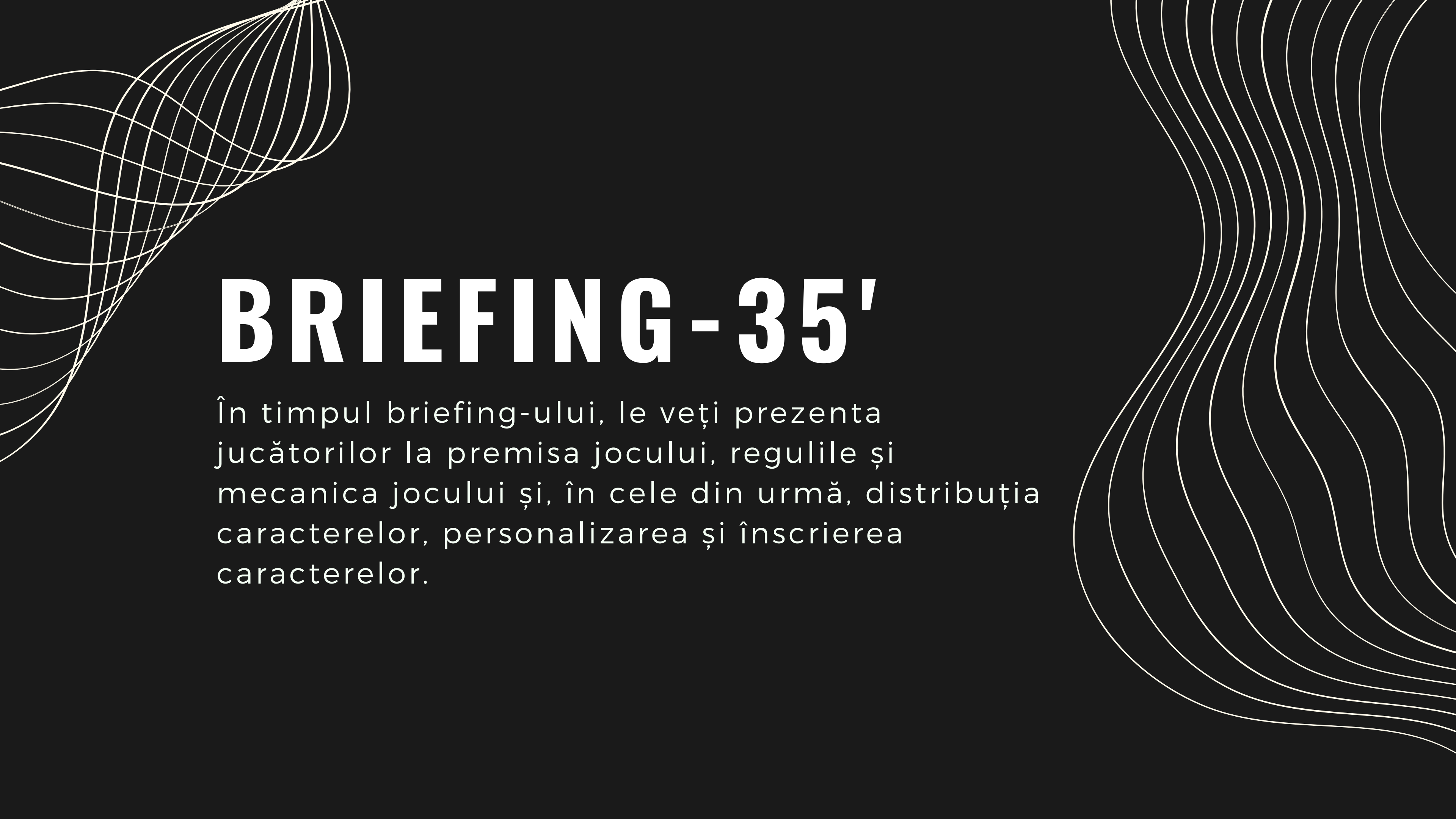
Dacă vă este disponibil, pregătiți o zonă de „bar”, cu suc și gustări.

4

Înainte de a începe activitatea, spuneți-le jucătorilor să se îmbrace cât mai elegant posibil, ca și cum ar merge la o petrecere.

5

Dacă este posibil, conectați un alt telefon la un difuzor cu un sunet de numărătoare inversă care va exista în fundal, care va începe în faza b a jocului. Dacă jucătorii reușesc să dezarmeze bomba, opriți sunetul numărătoarei inverse.



BRIEFING-35'

În timpul briefing-ului, le veți prezenta jucătorilor la premisa jocului, regulile și mecanica jocului și, în cele din urmă, distribuția caracterelor, personalizarea și înscrierea caracterelor.

SIGURANTA - 5'

Siguranța emoțională

Indiferent de joc, siguranța emoțională ar trebui să fie întotdeauna o prioritate. Deși acest joc nu este conceput pentru un joc emoțional intens și nu se declanșează singur, dacă din orice motiv un jucător se simte copleșit, declanșat sau nesigur, i se permite să se îndepărteze din joc folosind semnalul în afara jocului și luând cât mai mult timp cât au nevoie.

Siguranța fizică

Nu există mecanisme de luptă în acest joc, nu există niciun motiv pentru contact fizic în acest joc (cum ar fi căutarea, reținerea etc.). Înainte de a iniția orice tip de contact fizic cu orice jucător, asigurați-vă că acesta este confortabil și că aveți consimțământul.

Semnal în afara jocului: Pumnul închis deasupra capului înseamnă că acest jucător este în afara jocului. Pentru toate scopurile, presupuneți că acest jucător nu există.

Facilitatori

Asigurați-vă că fiecare jucător știe cine sunt facilitatorii și explicați-vă rolul. Ambii facilitatori sunt personaje din joc: Robert Green este gazda multimilionară, iar Lara Green este sora gazdei. Pentru orice întrebări în afara jocului, jucătorii o pot aborda pe Lara, o pot urmări în zona din afara jocului și o pot întreba orice au nevoie. Asigurați-vă că jucătorii înțeleg următoarele: dacă vreunul dintre facilitatori anunță ceva, de exemplu că ușile sunt încuiate, trebuie să ia în considerare acest lucru ca o regulă care nu poate fi anulată până când nu se spune altfel. Chiar dacă ușile sunt în realitate deblocate, acestea ar trebui să continue să se joace ca și cum ar fi fost încuiate, până la instrucțiuni contrare.

REGULI ȘI MECANICĂ - 5'

Carduri

Fiecare jucător va avea un plic mai mic distribuit, care urmează să fie deschis atunci când este instruit în joc, care poate conține câteva cărți. Ele sunt de o singură utilizare și jucătorii trebuie să urmeze instrucțiunile către T. În niciun caz, forța fizică nu va fi necesară. Tipuri de cărți: cărți de acțiune - vor descrie o acțiune care trebuie întreprinsă. Carduri de rol: vor indica rolul și un obiectiv de grup.

Fișe de caractere/Obiective/Roluri

Fișele de caractere și obiectivele sunt secrete și nu sunt menite să fie partajate în mod deschis, cu excepția cazului în care o carte îl indică. Acestea fiind spuse, jucătorilor li se permite să extindă povestea care ți-a fost dată, să-și spună secretele dacă doresc. Rolurile sunt, de asemenea, menite să fie păstrate secrete, cu excepția cazului în care un card solicită ca acesta să fie dezvăluit.

Obiective

Fiecare obiectiv va oferi o anumită sumă de puncte la sfârșitul jocului. Pentru ca un obiectiv să fie valid, va trebui completat ceva în spațiul _____.

DISTRIBUȚIA PERSONAJELOR - 10'

Distribuiți aleatoriu câte un plic fiecărui jucător, al cărui conținut trebuie să-l păstreze secret în și în afara jocului. Plicul conține:

1. Invitația lui Robert Green la eveniment.
2. Un pașaport care este fișa lor de caracter. Pașaportul conține o poveste de bază și un secret. De asemenea, conține spații care vor trebui completate mai târziu în joc.
3. Obiectivele personale - verificați ultima pagină pentru detalii despre cum să le distribuiți.
4. Un plic mai mic care conține rolul lor, indicii dacă există și cărți speciale. Acest plic va fi deschis în Faza b, jucătorii nu au voie să-l deschidă în acest moment.

Permite-le jucătorilor să-și ia câteva minute pentru a-și citi cartea de caractere și să vină la tine cu orice întrebări pe care le-ar putea avea.

ÎNSCRIERE - 15'

Înscrierea este procesul de intrare în rolul tău și ajută la imersiune și jocul de rol. Cereți jucătorilor să stea într-un cerc. După ce fiecare dintre ei citește scurta introducere din foaia de caractere, spuneți-le să-și imagineze că sunt personajul lor și să răspundă în cap la următoarele întrebări și să scrieți răspunsul în partea relevantă a fișei lor:

01

Care sunt 3 trăsături cheie de personalitate pe care personajul tău le are? (3 minute)

02

Ce te-a motivat să te implici în domeniul tău? (3 minute)

03

Care este lucrul tău preferat și cel mai puțin preferat în jobul tău? (3 minute)

04

Care este numele și prenumele personajului tău? (3 minute)

05

După ce decid numele personajului lor, dă-le o bucată de bandă de mascare sau eticheta, unde ar trebui să scrie clar numele personajului lor, precum și profesia lor. (3 minute)



JOCUL

Scopul Fazei A a jocului este de a permite oamenilor să interacționeze între ei, devenind mai confortabil cu rolurile și personajele lor, pentru un joc mai sufocat.

FAZA A

10'-15'

DETALII

În timpul fazei A, Robert Green invită toți oamenii să se adune în jurul lui, astfel încât să poată ridica o ceașcă la potențialul acestui grup de oameni. El dezvăluie că motivul pentru care i-a invitat pe toți și pe toți este pentru că are nevoie de contribuția lor și de mințile lor strălucitoare în implementarea proiectului său de vis: crearea C.A.R.E., un microcip inteligent care va fi implantat în creierul clientului și va scanează în mod constant corpul pentru modificări semnificative care ar putea fi semne de boală, înainte chiar să apară simptomele. Orice lucru ieșit din comun, va fi transmis ca date medicului primar al persoanei, rezultând îngrijiri preventive. ÎNGRIJIRE. va acționa ca un sistem de diagnostic personalizat, având ca scop prevenirea îmbolnăvirilor și prelungirea vieții. Robert o prezintă pe sora lui, Lana, și îi încurajează pe toți să se amestece și să se cunoască înainte de a începe conversații oficiale și brainstorming în zilele următoare.

SFATURI

Permiteți oamenilor să interacționeze între ei, eventual lucrând la obiectivele lor personale. Fiecare personaj are 2 tipuri de obiective: un obiectiv profesional, care îi cere să încheie un acord profesional oficial sau o legătură cu cineva (trebuie să fie sigilat cu o semnătură pentru puncte valabile) și un obiectiv legat de un zvon, unde în esență ar avea nevoie. pentru a afla secretul sau cât mai multe detalii posibile legate de un zvon despre un anumit personaj. Ei trebuie să scrie o propoziție care rezumă informațiile, pentru a fi considerate un obiectiv de succes.

JOCUL

În timpul fazei B a jocului, începe provocarea propriu-zisă. Jucătorii vor trebui să reușească să supraviețuiască în timp ce își ating obiectivele personale. Jucătorii vor trebui să își echilibreze sarcinile în timpul dat.

FAZA B

85'-90'

DETALII

La începutul fazei B, Robert Green solicită atenția tuturor.

El anunță că s-a întâmplat ceva groaznic.

Echipa lui de securitate l-a anunțat că sistemul lui a fost anulat și că ușile care duc afară au fost încuiate.

În plus, au găsit o notă ciudată care indică faptul că în afara ușii există o bombă care va exploda în 90 de minute, cu excepția cazului în care suntem suficient de competenți pentru a o dezarma.

Nota spune că în plicurile lor există indicii secrete pe care le pot privi, dar nu au voie să le împărtășească în mod deschis.

Toți sunt supravegheați, așa că trebuie să fie atenți.

Fiecare indiscreție va duce la reducerea timpului din numărătoarea inversă.

Robert pare speriat, șocat și nesigur de ceea ce se întâmplă.

SARCINI

1) Deblocați ușa: Unii dintre jucători au indicii pentru a găsi codul ușii, dar nu se cunosc.

2) Găsiți bomba: jucătorii trebuie să găsească unde este ascuns bomba/telefonul mobil.

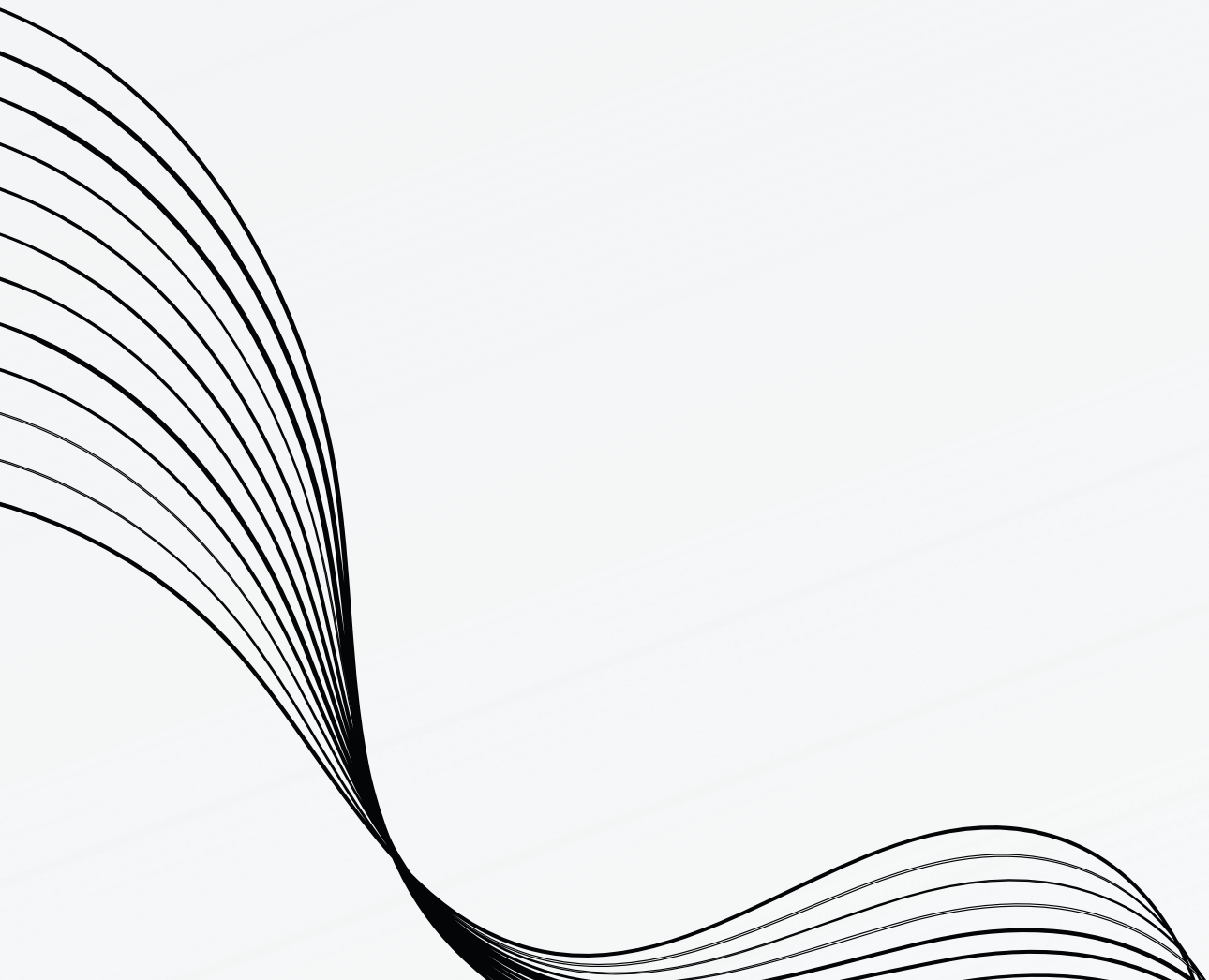
3) Dezamorsează bomba: Unii jucători au indiciile pentru cod, dar nu se cunosc.

4) Dezvăluie complicități

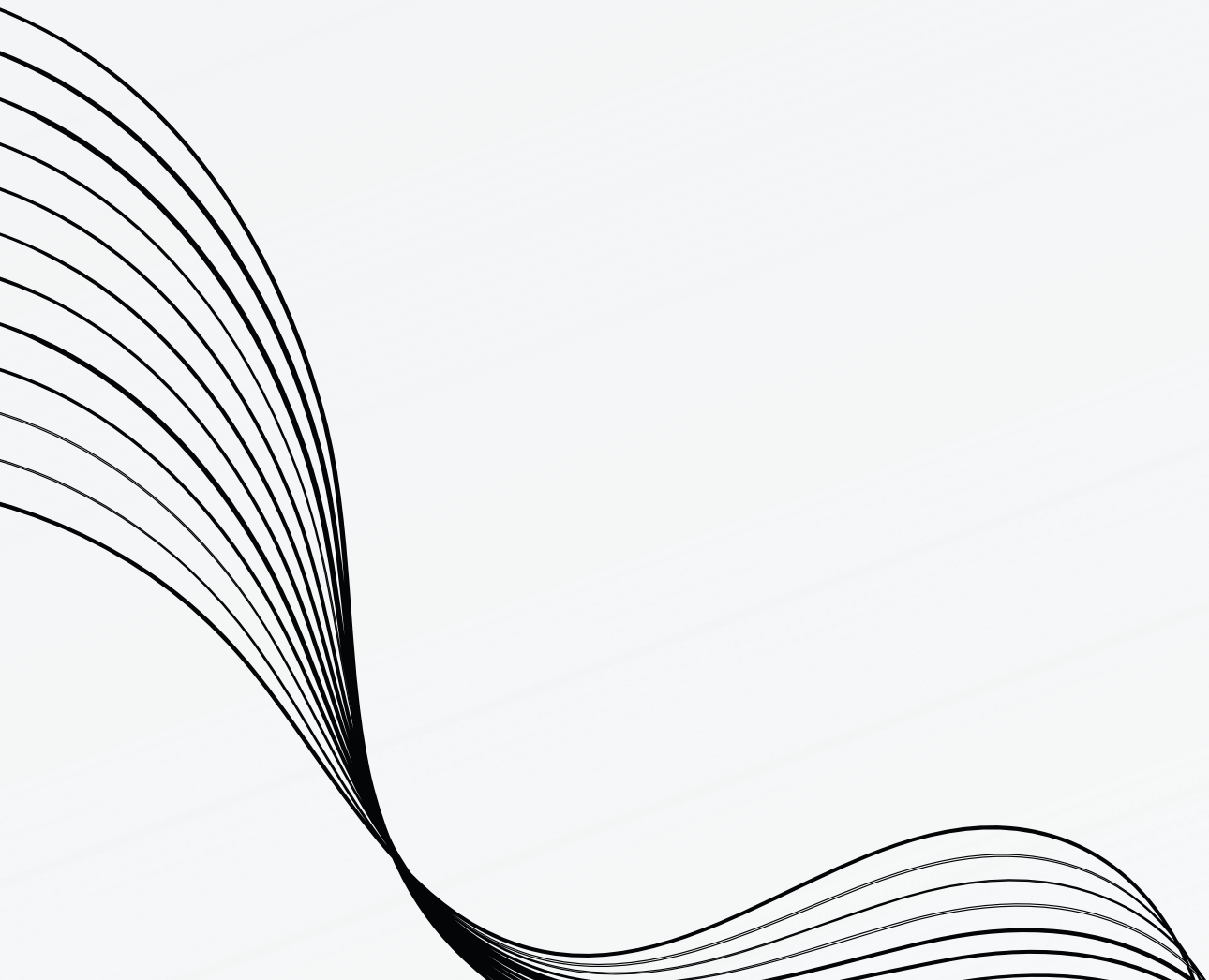
5) Își îndeplinește obiectivele personale.

6) Își îndeplinește obiectivele grupului.

SFATURI



FAQ





DEBRIEFING-45'

În timpul debriefing-ului, jucătorii vor avea ocazia să-și conecteze experiența de joc cu lumea reală, demarând un proces de auto-reflecție și învățare.

DEROLLING – 2'

Deși acesta nu este un joc conceput pentru interacțiuni imersive profunde, deroling-ul este întotdeauna o practică bună după un LARP. După ce trec 100 de minute sau bomba explodează, ceea ce înseamnă sfârșitul jocului, cereți jucătorilor să stea într-un cerc:

Toți jucătorii trebuie să-și scoată autocolantul și să-l arunce în mijlocul cercului.

Toți jucătorii trebuie să își pună pașaportul în plic și să-l arunce și în mijlocul cercului.

Spune-le să respire adânc și toată lumea își spune numele real simultan, în număr de 3.

Întrebați jucătorii dacă au reușit să-și îndeplinească obiectivele - personale și de grup- și să-și numere punctele: Obiectiv profesional - 3 puncte, Obiectiv secret - 4 puncte, Obiectiv de grup -6 puncte

ÎNTREBĂRI DE DEBRIEFING – 40'

Cereți jucătorilor să numere de la 1 la 3, creând grupuri de 3 și rugați-i să răspundă la următoarele întrebări în cadrul grupurilor lor. Acordați 5 - 6 minute fiecărei întrebări, astfel încât fiecare persoană să se poată exprima.

1. Când ți-ai dat seama că există un cronometru, cum te-ai simțit? Cum v-au afectat sentimentele deciziile?
 2. Credeți că sarcinile date au fost gestionabile în acest interval de timp? Ce strategie ai folosi atunci când simți că nu ai suficient timp pentru a-ți îndeplini sarcinile?
 3. Cum ați prioritzat acțiunile în limita de timp? Cum ai prioritzat între obiectivele tale personale și cel de grup?
 4. Ce crezi că ai fi putut face mai bine pentru a-ți atinge obiectivul mai rapid și mai eficient?
 5. Au existat momente în care ați simțit că presiunea timpului v-a afectat semnificativ performanța? Cum ai făcut față acestei presiuni?
 6. Ați întâmpinat dificultăți în coordonarea cu ceilalți pentru a gestiona eficient timpul și sarcinile? Cum ați abordat aceste dificultăți?
 7. Ar putea vreuna dintre abilitățile de gestionare a timpului pe care le-ați practicat astăzi să fie aplicate unor situații viitoare din viața reală? Dacă da, unde și cum? Dacă nu, de ce?
- După ce jucătorii au terminat de debriefing în grupurile lor mici, rugați-i pe toți să se adune în cerc pentru ultima dată și rugați-i să răspundă la următoarea întrebare:
8. Într-un cuvânt, care a fost cel mai critic factor în gestionarea eficientă a timpului în timpul jocului?



INFORMAȚII SUPLIMENTARE

Sfaturi, trucuri și detalii suplimentare pentru facilitatori. Aceste informații sunt pentru a vă ajuta să rulați jocul mai ușor, nu le împărtășiți cu jucătorii dvs., deoarece dezvăluie intriga jocului.

PERSONAJE FACILITATOARE

Facilitatorii sunt meniți să fie în personaje de joc. Rolul lor este de a muta jocul din interior, de a motiva și de a ajuta jucătorii, de a iniția scene de joc de rol, totul fără a întrerupe imersiunea. Facilitatorii vor trebui să se amestece și să interacționeze, dar să nu fure lumina reflectoarelor. De asemenea, trebuie să fie conștienți de posibilele nevoi din afara jocului și să le rezolve în zona în afara jocului.

ROBERT VERDE

Gazda și persoana din spatele ideii. Multimilionar, vizionar, cu intenția reală de a-și folosi averea pentru a face lumea un loc mai bun. Sarcina ta este de a menține oamenii implicați și distrați, de a menține jocul și de a-i ajuta pe oameni să se joace, dacă este necesar. Personajul tău este prietenos și deschis la întrebări, idei și conversații.

LARA VERDE

Sora mai mică a gazdei. Ești un pic snob, dar de ajutor și sprijin fratelui tău. Nu aprobi neapărat modul în care vrea să-și cheltuiască averea, dar îi recunoști bunele intenții. Crezi că adunarea unui grup de oameni la întâmplare din toată lumea pentru a lucra la un proiect cu miză mare ca acesta este o rețetă pentru dezastru. Vrei doar să vezi cum toți acești oameni vor acționa sub presiune și vor fi un judecător mai bun al personajelor lor, înainte să încurce visele fratelui tău.

JUCĂTORI

Există 3 roluri diferite pentru jucători. Rolurile lor vor fi dezvăluite în Faza B a jocului, alături de orice cărți sau obiective. Fiecare rol diferit va avea, de asemenea, un obiectiv de grup. Problema este că jucătorii nu își cunosc reciproc rolurile și nici nu li se permite să le dezvăluie - cu excepția cazului în care o carte le indică altfel.

Nevinovat

Inocenții sunt majoritatea jucătorilor, nu sunt complet implicați în bomba. Ei au indicii despre cum să descuie ușa, dar nu toate indicii sunt reale.

Scopul lor este să dezamorseze bomba și să supraviețuiască.

anchetator

Anchetatorii sunt personaje băgacioase și observatoare. Deși nu au nici un indiciu ei înșiși, au cărți speciale pe care le pot folosi pentru a muta jocul.

Scopul lor este să-i prindă pe toți complicii.

Complice

Complicii sunt jucători care au fost șantajați în complotul cu bombă de cineva.

Fiecare dintre ei are o informație care va dezamorsa bomba.

Scopul lor este să dezamorseze bomba, dar nu vor să fie prinși și incriminați.

CARDURI SPECIALE

Există 4 cărți speciale diferite. Toate cărțile au o singură utilizare, ceea ce înseamnă că după utilizare cardul trebuie distrus.

Dezvăluie

Acesta este un card de o singură utilizare. Când îl arăți cuiva, acesta este obligat să-ți spună sincer:

a) secretul lor sau b) vă arată rolul și indicii - dacă există.

Apoi rupeți cardul în jumătate.

Indiciile dezvăluite în acest fel sunt postate public pentru ca toată lumea să le vadă. Rolul trebuie să rămână secret.

Arestarea cetățeanului

Ori de câte ori doriți să utilizați această carte, găsiți încă 2 jucători care să cosemneze arestarea persoanei.

1 _____
2 _____
3 _____

arestare

Ori de câte ori o persoană este arestată, toate informațiile, rolul și indiciile ei sunt publice.

Distragerea atenției

Aceasta este o carte de o singură utilizare, folosiți-o pentru a vă apăra fie pe dvs., fie pe altcineva împotriva cărții „Dezvăluie”.

Când acest card este utilizat, nu mai sunteți obligat să dezvăluiți secretul sau numărul pașaportului.

Ambele cărți sunt distruse imediat după.

Comerț

Acesta este un card de o singură utilizare, folosiți-l pentru a vedea rolul cuiva, dar sunteți obligat să vă arătați și rolul.

Apoi, distruge această carte.

Rolurile dezvăluite în acest fel rămân secrete și nu pot fi împărtășite cu alți jucători.

DEBLOCAREA UȘILOR

Cheia de ieșire: Înțelegerea naturii sănătății umane este un proces care nu se va termina niciodată, cu excepția cazului în care reușim să atingem longevitatea supraomenească.

Cheia ieșirii: Din fericire, avem acces deschis la numeroase realizări, cercetări și experimente care au avut loc Cheia ieșirii: de-a lungul anilor, fapt care ne permite să progresăm mai repede, bazându-ne munca viitoare pe Cheia ieșirii: colaborare și între oamenii de știință din orice domeniu posibil legat de heald.

Cheia de ieșire: Urmărirea tuturor acestor inovații și idei proaspete poate fi foarte dificilă.

Cheia de ieșire: Cu contribuțiile, transparența și colaborarea dvs. Cheia de ieșire: Sunt sigur că vom putea face colectiv următorul pas pentru Cheia de ieșire: de dragul umanității. Înțeleg că inițial vor exista unele Cheia ieșirii: ezitarea, dar cred că în cele din urmă ne vom construi încrederea necesară.

Cheia de ieșire: Prin urmare, sunt mândru să vă prezint Baza de date privind sănătatea, un spațiu de stocare deschis al Cheii de ieșire: informații care sunt actualizate în mod constant cu toate cercetările și ideile proaspete.

Cheia de ieșire: A face acest lucru a fost un copil al muncii forțate, dar și al pasiunii pentru accesibilitatea informațiilor. Sunt sigur că Cheia pentru ieșire: fiecare dintre noi va găsi această bază de date utilă și ca o oportunitate de a intra cu adevărat în legătură cu colegii de știință.



DEBLOCAREA UȘII-SOLUȚIE

DEBLOCARE CU TIMP Răspunsul pentru a descuria ușa este cuvântul TIMP

Sugestii false:

Cheia de ieșire: Simțiți-vă liber să-mi folosiți cel mai nou efort deschis, dar nici nu vă fie teamă. Cheia de ieșire: pentru a contribui la el, cu cât îl facem mai bogat, cu atât va fi un instrument mai bun.

Note: Cheia pentru deschiderea ușii este cuvântul TIMP. Toți nevinovații vor avea o bucată din indiciu, trebuie să reușească să se găsească unul pe celălalt și să descopere ghicitoarea.

DEZAMORSAREA BOMBEI

Fiecare complice are o literă ca indiciu:

Sugestii reale: C A R E Sugestii false: O W

Complicii trebuie să descopere cuvântul corect și să-l transforme într-un număr

Soluție: CARE > (C=3,A=1,R=18=9,E=5)

Cuvântul este, de asemenea, sugerat în scrisoarea de invitație a lui Robert Green, deoarece cipul pe care vrea să-l facă este numit C.A.R.E.

CUM SĂ REDUCETI

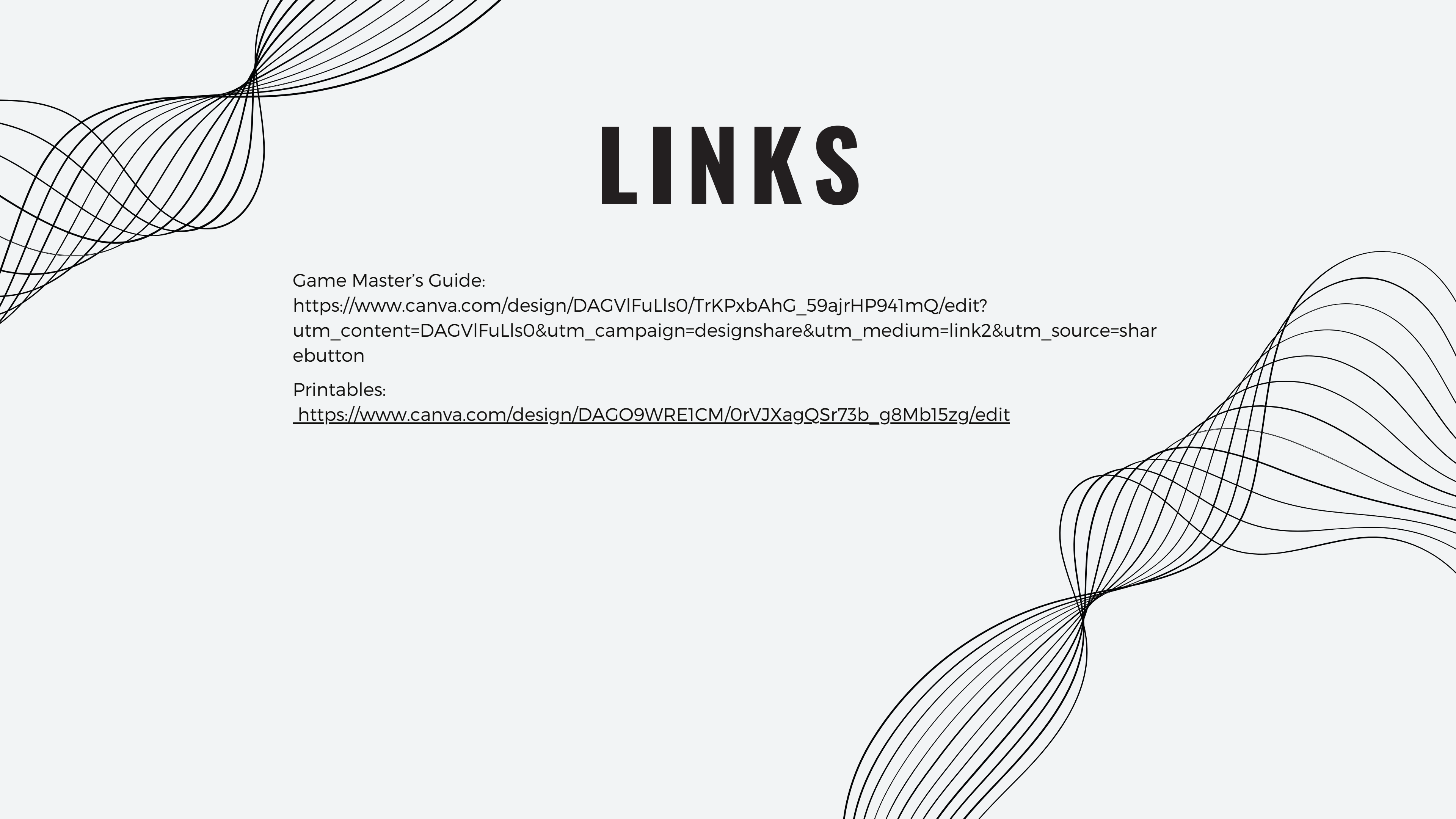
Pregătește 30 de plicuri cu un pașaport aleatoriu, invitația, un obiectiv profesional aleatoriu și un obiectiv secret aleatoriu. Pregătiți 30 de plicuri mici cu un rol și cartonașele însoțitoare:

Inocenți: 4 dintre ei primesc o carte de dezvăluire, 4 sau ei primesc o carte de comerț și 4 dintre ei primesc o carte de arestare a cetățeanului, toți primesc o carte de indiciu pentru deblocarea ușii.

- 1.Anchetatori: Toți primesc 2 cărți de revelare, 1 carte de schimb și 1 carte de arestare a cetățeanului
- 2.Complici: Toți primesc 1 carte de distragere a atenției și 1 carte de schimb și 1 card indiciu bomba
- 3.Dacă aveți mai puțin de 30 de piese, doar distribuiți indicii suplimentare între rolurile corespondente.

30 de jucători	16 nevinovați, 8 anchetatori, 6 complici
29 de jucători	15 nevinovați, 8 anchetatori, 6 complici
28 de jucători	14 nevinovați, 8 anchetatori, 6 complici
27 de jucători	14 nevinovați, 7 anchetatori, 6 complici
26 de jucători	13 nevinovați, 7 anchetatori, 6 complici
25 de jucători	13 nevinovați, 7 anchetatori, 5 complici
24 de jucători	12 nevinovați, 7 anchetatori, 5 complici
23 de jucători	12 nevinovați, 6 anchetatori, 5 complici
22 de jucători	11 nevinovați, 8 anchetatori, 6 complici
21 de jucători	10 nevinovați, 6 anchetatori, 5 complici

20 de jucători	10 nevinovați, 6 anchetatori, 4 complici
19 jucători	10 nevinovați, 5 anchetatori, 4 complici
18 jucători	9 nevinovați, 5 anchetatori, 4 complici
17 jucători	9 nevinovați, 4 anchetatori, 4 complici
16 jucători	8 nevinovați, 4 anchetatori, 4 complici
15 jucători	8 nevinovați, 4 anchetatori, 3 complici
14 jucători	7 nevinovați, 4 anchetatori, 3 complici
13 jucători	6 nevinovați, 4 anchetatori, 3 complici
12 jucători	5 nevinovați, 4 anchetatori, 3 complici
11 jucători	5 nevinovați, 3 anchetatori, 3 complici



LINKS

Game Master's Guide:

[https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?](https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Printables:

https://www.canva.com/design/DAGO9WRE1CM/OrVJXagQsr73b_g8Mb15zg/edit



LINK-URI

Ghidul maestrului de joc:

[https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?](https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGVIFuLLs0/TrKPxbAhG_59ajrHP941mQ/edit?utm_content=DAGVIFuLLs0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Imprimabile:

https://www.canva.com/design/DAGO9WRE1CM/OrVJXagQsr73b_g8Mb15zg/edit