

KARTEN WERKSTATT

PAPIER · BEWEGEND · PERSÖNLICH

WWW.ROESSLERPAPIER.DE

SCHNIEKE 50



Shoppingliste:

- A** Blatt A4, Farbe: Haselnuss gerippt
- F** Briefumschlag B6 mit Seidenfutter, Farbe: Haselnuss gerippt
- M** Tischkarte 100 x 100 mm, Farbe: Ivory gerippt
- N** Karte B6 quer, Farbe: Ivory gerippt
- *** Kreativ-Blatt A4, Design: Normandie [1643 1236 800]
- *** Sticker, Motiv: 3D-Zahl 50 [9002-1165]
- *** Sticker, Motiv: Blüten ivory [9002-1162]

Anleitung Einladungskarte:

1. Schneide aus dem Kreativpapier eine Fläche von 65 x 35 mm und platziere den 3D-Zahlensticker mittig darauf.
2. Klebe nun das Element mit 15 mm Abstand vom rechten Rand mittig auf die Karte.
3. Zeichne mit einem Goldstift drei schwungvolle Linien als Blumenstiele und setze abschließend die drei kleinen Blüten darauf.
4. Bedrucke das Papier Haselnuss mit deinem Einladungstext, schneide es auf 167 x 118 mm und klebe es in die Karte.

Wir haben folgende Schriftarten verwendet: Petit formal script. Du kannst sie dir kostenlos bei „Google Fonts“ herunterladen.

Unsere Tipps für dich:

- Bedrucke erst nur eine Karte, um die Qualität des Druckers zu prüfen.
- Die Farben sind nicht dein Geschmack? Wähle deine Wunsch-Farbkombi!
- Es ist immer praktisch, eine Reservekarte zur Hand zu haben.

KARTEN WERKSTATT

PAPIER · BEWEGEND · PERSÖNLICH

WWW.ROESSLERPAPIER.DE

SCHNIEKE 50



Anleitung Tischkarte:

1. Schneide aus dem Kreativpapier eine Fläche von 65 x 35 mm und platziere den 3D-Zahlensticker mittig darauf.
2. Klebe nun das Element mittig auf die Tischkarte, so dass etwa die Hälfte über die Tischkarte ragt.
3. Zeichne mit einem Goldstift drei schwungvolle Linien als Blumenstiele und setze abschließend die drei kleinen Blüten darauf.
4. Schreibe mit einem Goldstift den Namen deines Gastes auf die Tischkarte.



Unsere Tipps für dich:

- Bedrucke erst nur eine Karte, um die Qualität des Druckers zu prüfen.
- Die Farben sind nicht dein Geschmack? Wähle deine Wunsch-Farbkombi!
- Es ist immer praktisch, eine Reservekarte zur Hand zu haben.