

Tageszeitung - Giornale quotidiano

Mini BZ



CITTÀ DEI RAGAZZI  
KINDERSTADT  
ZITÀ DI MUTONS

# BOH



going

GreenEvent  
KlimaLand Südtirol

€gelli 2,0-

Ven. 03.07.2015 Fre.

**Nr. 12**



going

GreenEvent  
KlimaLand AltoAdige

€ghelli 2,0-



## ***ULTIMO GIORNO DI MINIBZ !!!!!***

Anche quest'anno siamo giunti all'ultimo giorno di MiniBz. Speriamo che abbiate iniziato con noi al meglio queste vacanze estive 2015. Vi ricordiamo che oggi pomeriggio si terrà la grande ASTA dove potrete aggiudicarvi dei prestigiosi pezzi unici pregiati di altissima qualità per ricordarvi della MiniBz 2015 e per spendere i vostri €g(h)elli. Tutta la redazione del Boh si unisce nell'augurare ai suoi lettori una felice e abbronzatissima estate!

# Fonografo

*L'estate più calda dal 2006 nel Regno Unito*

In Gran Bretagna quest'estate sta facendo un gran caldo. Talmente tanto caldo che i cavalli vanno in piscina pur di rinfrescarsi. Mentre per le alci, i proprietari le annaffiano. Ma i più furbi sono gli scimpanzè dello zoo che si fanno portare i ghiaccioli.



Il fonografo è uno dei primissimi strumenti pensati per poter registrare e riprodurre il suono, progettato da Thomas Edison. È un rullo di ottone (cilindro fonografico) di circa 10 cm di diametro e di lunghezza, sostenuto da un asse filettato. Sul cilindro era tracciato un solco a spirale di 2,5 mm di larghezza e la superficie del cilindro era ricoperta da un foglio di stagnola. Durante la registrazione, il cilindro ruotava e la stagnola veniva sfiorata dalla puntina collegata alla membrana vibrante. La puntina, seguendo le oscillazioni della membrana, incideva una traccia profonda nella stagnola che, tesa sopra al solco, poteva cedere sotto la pressione. Per la riproduzione, il processo sarebbe stato inverso, con l'unica differenza che in questo caso veniva utilizzata una seconda membrana, molto più elastica, posta all'altra estremità dell'apparecchio. Il solco nella stagnola con le sue variazioni di profondità, faceva vibrare la membrana restituendo il suono registrato. Il funzionamento era quindi alternativamente di registratore o riproduttore.



Edison con il suo primo fonografo (1878)

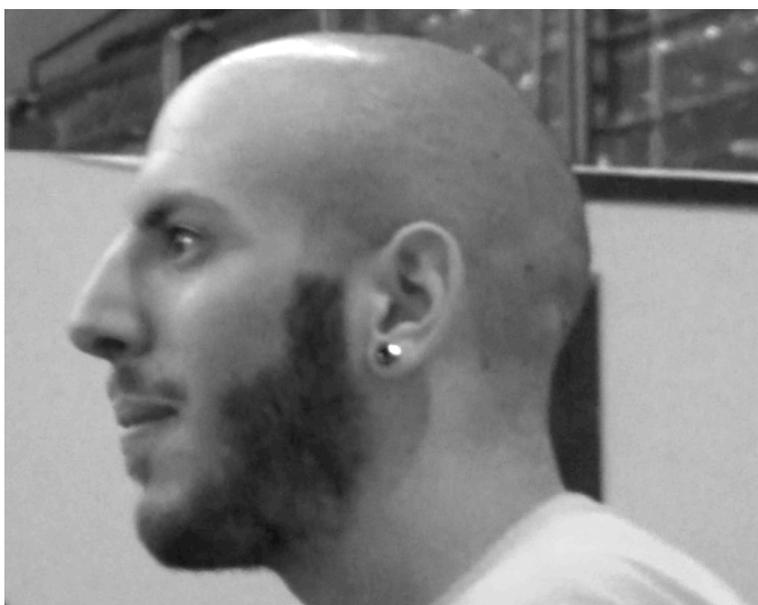
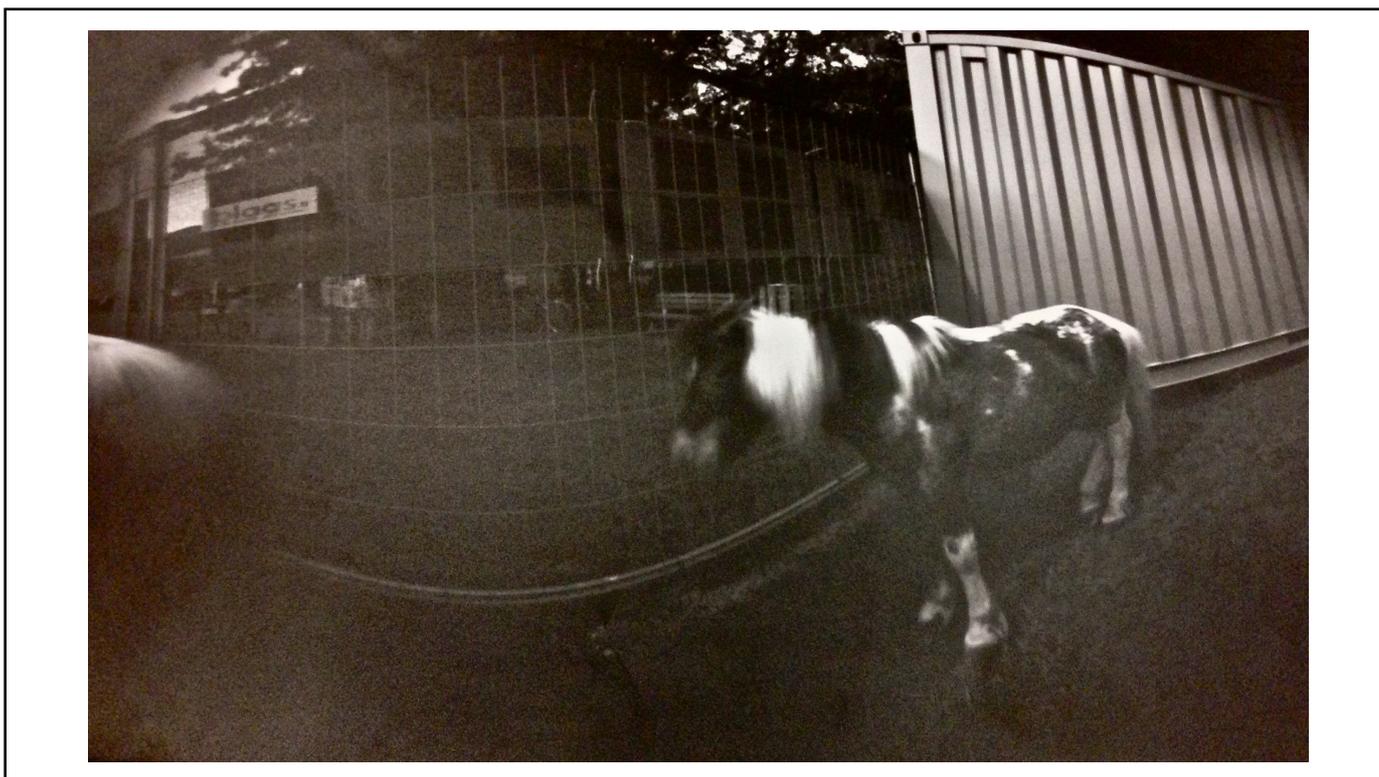
# ***FOTO SPECIALI ALLE FOTO IN SCATOLA***

Qui a MiniBz non hanno mai fatto una foto in scatola ad un cavallo. Noi di FOTO in SCATOLA lo facciamo usando le tecniche dell'800. Lavorando con noi vedrai fare foto con scatole e comparire forme sulla carta bianca.

*Alice, Sofia, Mateo, Evelin.*

Ninguno de la ciudad de los ninos iso una foto a un caballo, nosotros si. Es un poco como hacer fotos en blanco y negro.

*Matteo, Evelin.*



Prima dell'inizio della MiniBz, Davide delle Foto ha nascosto i suoi capelli in giro per la minibolzano. Chi li trova e glieli riporta vince un buono di 1000 €g(h)elli per l'asta di oggi pomeriggio. Se trovate e gli portate anche la macchina fotografica che ha nascosto la settimana scorsa oltre ai capelli,, vincete un buono da 5000€g(h)elli.

## **NUOVA MODA A MINI BZ**

Ho notato che ci sono un sacco di persone con le scarpe con le ruote. É proprio una nuova moda di mini BZ. L'unica cosa é che sono tutte nere e sembrano scarpe da funerale.

*Matteo P.*

## **SCHERZFRAGE DES TAGES**

Was ist weiss und fliegt in den Himmel?  
ANTWORT: Eine behinderte Schneeflocke!!!

*Beatrix S.*

# **INTERVISTA ALLA CERAMICA**

Vi piace il vostro lavoro? Si molto.

Cosa fate qui? Lavoriamo la creta con questa facciamo delle forme.

Cosa date quando avete finito di lavorare la pasta? La mettiamo in forno quando é cotta la dipingiamo e dopodiché la vendiamo.

Secondo voi siete ben attrezzati? Si siamo molto attrezzati.

vorreste licenziarvi? No.

*NOMI DEI LAVORATORI: Emily Z, Corinne B, Giorgio M, creta P, Elene B, Giulia M, Pietro R.*



*A cura di Matteo P.*

**SECONDO ME BISOGNEREBBE METTERE UN POSTO PER GIOCARE AI GIOCHI DI RUOLO PER GLI APPASSIONATI E PER QUELLI CHE VOGLIONO IMPARARE A GIOCARE. PER FAVORE VALUTATE LA MIA IDEA PER L'ANNO PROSSIMO.**

# DUNGEONS & DRAGONS

Dungeons & Dragons  
gioco di ruolo fantasy  
Arneson, pubblicato per la

dalla Tactical Studies Rules, compagnia fondata da Gygax poi trasformata nella TSR Hobbies, e dal 1997 in poi dalla Wizards of the Coast. D&D, che ha fornito lo spunto alla nascita di tutto il filone editoriale legato ai giochi di ruolo, è tra questi il più diffuso e conosciuto, con una stima di circa 20 milioni di giocatori, traduzioni in molte lingue e oltre 1 miliardo di dollari di vendite di manuali ed accessori fino al 2004. Come per altri giochi di ruolo prodotti nei primi anni di diffusione di questo genere editoriale ha un nome che contiene un'allitterazione nella doppia "D" di Dungeons & Dragons. La TSR, un anno dopo il suo fallimento del 1996, fu acquisita dalla Wizards of the Coast, assieme a tutti i diritti su D&D e sui suoi personaggi. Due anni più tardi, la stessa Wizards fu acquistata dalla Hasbro. In parte grazie anche ad una intensa attività di marketing, i prodotti marchiati Dungeons & Dragons hanno costituito oltre il 50% del mercato dei giochi di ruolo venduti nel 2002. L'Editrice Giochi (EG) fu la prima a portare in Italia il gioco di Ruolo.

(abbreviato come D&D è un  
creato da Gary Gygax e Dave  
prima volta nel gennaio 1974

## IL DUNGEON MASTER IN PAROLE Povere

il dungeon master é colui che gestisce la partita. Lui interpreta gli altri personaggi che non sono quelli dei giocatori. **ATTENZIONE IL MASTER NON É NEMICO DEI GIOCATORI** il suo compito é farli divertire. Senza master non si può giocare.

## MONETE VALORI

Con le monete puoi comprare armi, armature e tutto l'attrezzamento. **NOTA:** i giocatori non possono comprare l'attrezzamento ovunque (tipo se sei nella foresta non puoi comprare delle armi, se invece sei al mercato puoi cercare un venditore che vende delle armi). Ci sono monete di rame, d'argento e d'oro. Una moneta d'argento equivale a 10 monete di rame ed una d'oro equivale a 10 monete d'argento.



## I PERSONAGGI IN PAROLE POVERE

I personaggi sono i giocatori nel gioco. Il giocatore può fare tutto quello che vuole al suo personaggio (almeno che ne abbia la possibilità, tipo un mago del 1° livello non può usare certi potenti incantesimi che può usare solo uno del 20° livello). Ci sono varie razze di personaggi, eccone un po': umano, nano, elfo, mezzelfo, draconico e gnomo. Ogni razza ha le sue caratteristiche tipo i nani sono lenti, ma resistenti e gli elfi sono veloci ma fragili. Poi ci sono le classi ad esempio: ladro, guerriero, paladino, mago, renger e chierico. Ovviamente un nano non può diventare un mago e un elfo non può diventare un guerriero (in verità si può ma sarebbe svantaggiosissimo). Poi ci sono i livelli e ogni volta ce riesci a superare un livello puoi usare nuove armi /incantesimi /abilità.

## AVVENTURE

Gli scopi sono in base a l'avventura che fai, ecco alcuni esempi: recuperare lo scettro del re, uccidere un terribile demone, recuperare una pietra magica rubata da un potente mago oscuro, salvare la principessa dal terribile re degli orchi o liberare un villaggio dall'invasioni di scheletri. Le avventure le decide il master in base al livello dei giocatori: tipo se i giocatori hanno appena iniziato deve essere un'avventura senza nemici troppo forti invece se i giocatori sono molto forti bisognerà fare con nemici mortali.

## EQUIPAGGIAMENTO IN PAROLE Povere

Per partire in una avventura bisogna essere equipaggiati nel modo giusto: bisogna avere cibo per il viaggio, attrezzatura adatta tipo corde, rampini, lanterne e armi: ovviamente un guerriero dovrà avere un armatura pesante e armi corpo a corpo che fanno molti danni e un ladro dovrà avere un armatura leggera e delle armi tipo pugnali o archi corti. Ci sono tantissime varietà di equipaggiamenti da combattimento: da shuriken a asce a due lati. Avere un buon equipaggiamento é importante. Tutte le armi / armature hanno un livello minimo per poter essere utilizzate.



## Storia editoriale Edizioni italiane

Nel 1985 l'Editrice Giochi pubblicò la traduzione italiana (a cura di Giovanni Ingellis) della 4ª edizione di Dungeons & Dragons Basic Set di Frank Mentzer. Successivamente pubblicò la traduzione dell'Expert, del Companion e del Master e altre scatole (ad eccezione della Immortals), della 5ª edizione e di diversi moduli di avventura e di ambientazione, sia per la 4ª che per la 5ª edizione.

Nel 1994 la Ripa di Milano pubblicò la prima traduzione ufficiale in italiano dei tre manuali base della 2ª edizione di Advanced Dungeons & Dragons. Questa edizione è tuttavia afflitta da numerosi refusi ed errori di traduzione. Una nuova traduzione più corretta della seconda edizione fu pubblicata dalla 25 Edition nel 1997.

Sempre la 25 Edition pubblicò nel 2000 la traduzione italiana di Dungeons & Dragon 3.0 e nel 2004 la traduzione dell'edizione 3.5. Nel 2008 pubblicò la traduzione della Quarta edizione, che nonostante un buon successo iniziale di vendite, risentì fortemente della resistenza al cambio dei giocatori della Terza edizione e del successo commerciale di Pathfinder gioco di ruolo.

### DADI

Per determinare la riuscita di certe azioni si usano sempre i dadi, tipo per calcolare quanti punti ferita perdi o se riesci a muoverti silenziosamente. Ci sono diversi tipi di dadi: da 4, da 6, da 8, da 12, da 20 e da 10 (si può usare anche con le centinaia).



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il gioco ogni giocatore descrive le azioni del suo personaggio, come tirare un pugno ad un avversario, scassinare una serratura o parlare con un personaggio non giocante gestito dal dungeon master, che a sua volta descrive il risultato delle azioni dei giocatori e le reazioni dei personaggi non giocanti. In genere azioni banali come raccogliere una lettera o aprire una porta non chiusa a chiave riescono automaticamente ma il risultato di azioni più complesse o rischiose è generalmente determinato tirando dei dadi. I fattori che contribuiscono al successo dell'azione comprendono il valore delle caratteristiche del personaggio, le abilità che possiede e la difficoltà dell'azione tentata. Nelle circostanze in cui il personaggio non ha il controllo di un evento, come quando scatta una trappola o un effetto magico o quando è il soggetto di un attacco magico o inusuale, può tentare un tiro salvezza per determinare se il valore del danno o degli effetti subiti. In questo caso le probabilità di successo sono influenzate dalla classe, livello e (a partire dalla terza edizione) dal valore delle caratteristiche. Con il progredire del gioco ogni personaggio cambia e in genere aumenta le sue capacità ottiene ricchezze e può anche cambiare il suo allineamento o aggiungere nuove classi personaggio. Il modo principale per l'avanzamento del personaggio è l'ottenimento di punti esperienza (XP/EXP), che generalmente si ottengono sconfiggendo un nemico o completando un compito difficile. Ottenendo punti esperienza a sufficienza permette a un personaggio di salire di livello ottenendo nuovi poteri, capacità o abilità della sua classe. Fino alla terza edizione i punti esperienza potevano anche essere persi in alcune circostanze, per esempio durante uno scontro con una creatura che succhia la forza vitale o usando certi poteri magici che richiedono di pagare un costo in punti esperienza. I punti ferita sono una misura della vitalità e salute del personaggio e sono determinati dalla classe, livello e costituzione del personaggio. Possono essere temporaneamente persi quando un personaggio sostiene ferite in combattimento o viene ferito in altro modo e la loro perdita è il modo più comune per un personaggio di morire nel gioco. Quando un personaggio muore è spesso possibile che sia fatto risorgere con l'uso della magia, sebbene questo imponga alcune penalità. Se la resurrezione non è possibile il giocatore può creare un nuovo personaggio per proseguire il gioco. Per guadagnare punti ferita devi dormire e riposare (ovviamente ci si può guarire anche con pozioni, incantesimi e molto altro).

Per me D&D bisogna assolutamente provarlo perché è super divertente. Magari chiedete ai vostri genitori se conoscono questo gioco e chiedetegli anche se hanno tempo per giocare. È meglio che guardare la televisione!!! (p.s non esiste solo D&D, di giochi di ruolo ce ne sono TANTISSIMI).

Oltre a D&D verranno poi realizzati numerosi altri giochi di ruolo anche con regole diverse utilizzando dadi da 100 o sistemi con dadi da dieci. Le tematiche affrontate sono poi tratte da film o da personaggi fantastici: maghi, lupi mannari, vampiri e Star Wars.

*Matteo P.*  
6

## Elisa F. é andata a piantare degli alberi per il green event.

Ti sei divertita? Sì, abbiamo piantato tipi diversi di alberi tipo un ciliegio.

C'erano tanti ragazzi con te? Sì: c'era il sindaco e un sacco di ragazzi che giocavano al tablet. quindi eravate solo tu e il sindaco a lavorare? No dopo aver piantato hanno giocato al tablet.

Secondo te è stato utile? Sì molto.

Dove siete stati? Mi sembra sotto il Castel Firmiano.

quanto è durato più o meno? 3 ore.

*Matteo P.*

### **PIOVONO POLPETTE 2**

Ieri al cinema c'era piovono polpette 2: È un bellissimo film che parla di un bambino che fin da piccolo sognava di

diventare scienziato e ha inventato una macchina che trasforma l'acqua in cibo. in seguito la macchina ha cominciato a fare cibi vivi ad esempio lo spiderburger e il tacocodrillo. I cibi stanno imparando a nuotare e arrivando alla terraferma potrebbero



distruggere la statua della libertà. Il protagonista viene tradito dal suo idolo che gli ruba la macchina trasformatrice. Il protagonista insieme ai suoi amici salva i cibo-animati e sconfigge il suo idolo che viene mangiato da uno spiderburger. Flin (il protagonista) impara a pescare e vissero tutti felici e contenti.

*Di Lorenzo F.*

### AL TEATRO C'ERA UN TALENT SHOW.

1. UNA RAGAZZA CANTÒ E GIOCAVA CON UN BICHIERE.
2. UN ALTRA RAGAZZA BOLLÒ CON UNA CANZONE DI JESSI J, ARIANA GRANDE E NICKI NINJA. SI INTITOLA BANG BANG.
3. IN UN GRUPPO DI RAGAZZE C'ERA UNA RAGAZZA CHE SUONÒ LA BATTERIA E LE ALTRE RAGAZZE CANTARONO.
4. UN RAGAZZO CANTÒ WE SI YOU ARE GEN.

-SVEVA T. e MARTINA P.

### *Il comune tra guerra e pace*

Chissà cosa hanno combinato ieri in comune perchè Laura (lo staff della giunta comunale) si arrabbiasse con i 2 Assessori: Roberto M. delle finanze e Diana Elena O. del benessere divedo:-“Prima le favole di ieri e poi le botte di oggi! Non è questo il comportamento che mi aspetto da due membri della giunta!“ Vi terremo aggiornati, ma pare non sia nulla di grave, pochi minuti dopo aver sentito il rimprovero, era già tutto apposto!

*Di Lorenzo F.*

### **ABBIAMO INTRVISTATO 2 RAGAZZI DEL' CINEMA.**

NOI: COME SI CHIAMA IL FILM? T/M: ARIETTI

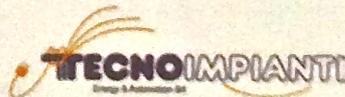
NOI: CHE GENERE DI FILM È? T/M: AVVENTURA

NOI: VI PIACE IL FILM?T/M: SÌ È MOLTO BELLO

-SVEVA T. e MARTINA P.



gefördert von  
**Stiftung Südtiroler Sparkasse**  
**Fondazione Cassa di Risparmio**  
 sostenuto da



Città di Bolzano  
 Stadt Bozen

Con il patrocinio della Città di Bolzano,  
 Unter der Schirmherrschaft der Stadt Bozen.

AUTONOME PROVINZ BOZEN - SÜDTIROL  
 Familienagentur



PROVINCIA AUTONOMA DI BOLZANO - ALTO ADIGE  
 Agenzia per la famiglia