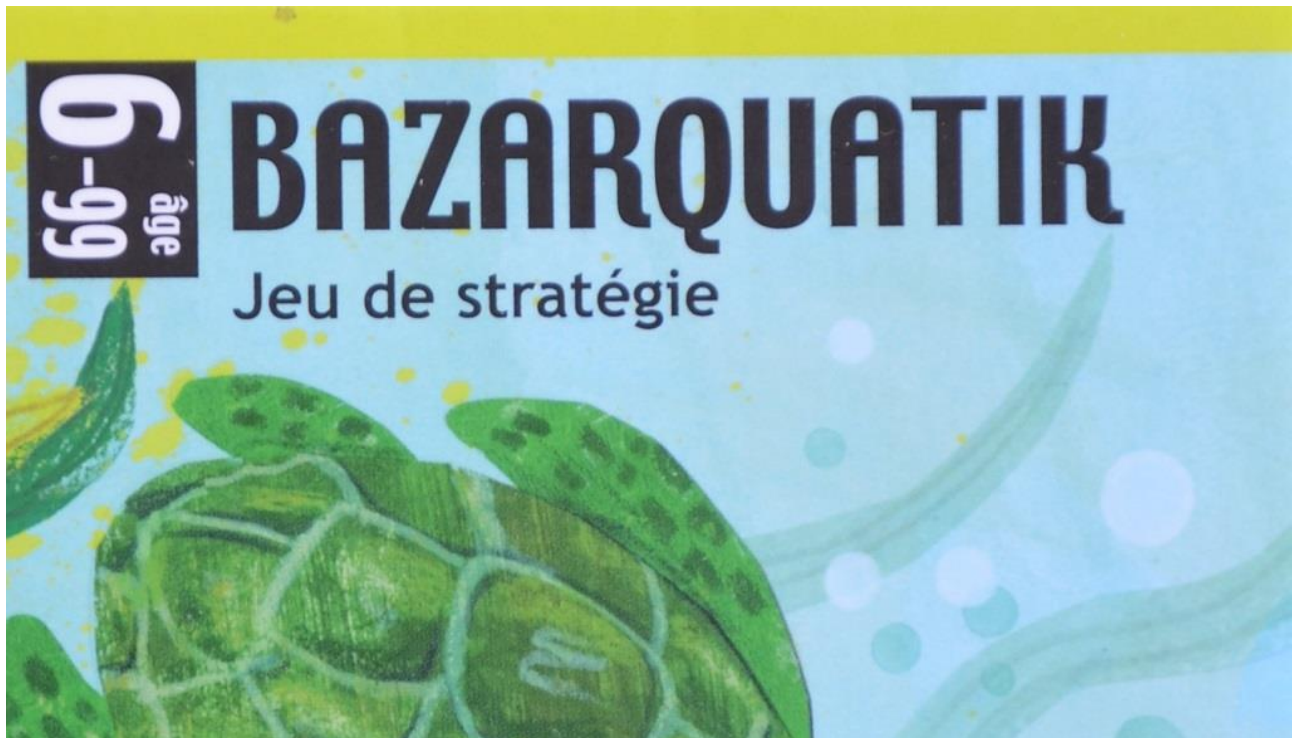


# BAZARQUATIK

Scendiamo ad esplorare gli abissi marini



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 12/09/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## Introduzione

[Bazarquatik](#), edito dalla casa editrice francese [Djeco](#), è il classico gioco per tutta la famiglia o un veloce “filler” per le serate con gli amici o al club. Utilizza una meccanica di posa carte con restrizioni di spazio e regole specifiche per la messa in tavola.

Adatto per giocatori giovanissimi (dai 6 anni in su) che vogliono competere con gli altri membri della famiglia, **Bazarquatik** dura una quindicina di minuti e ne richiede solo 2 o 3 per la spiegazione iniziale.

Abbiamo deciso di presentarvelo perché, dopo varie partite con gli amici, ci siamo resi conto che vincere una partita non è una cosa così scontata: ma, lo premettiamo subito, va preso soprattutto come “strumento” per prendere in giro gli avversari e costringerli all’errore.

Vediamo come.

# Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

Per la confezione di **Bazarquatik** Djeco a scelto di utilizzare una scatolina a cassetto che contiene soltanto un mazzo di 48 carte di grande formato (70x 105 mm), equamente divise in quattro “tipi”: palombaro, tartaruga, anemone di mare e squalo.

Le carte sono di buona fattura e robuste abbastanza da poter affrontare le partite senza doverle imbustare, a meno che non siate dei maniaci della “protezione”.

Completano la confezione 10 carte dello stesso formato su cui sono state stampate le regole: in italiano e in altre 9 lingue.



## Preparazione (Set-Up) e gioco.



Foto 2 – Setup del gioco per una partita a quattro giocatori.

Preparare una partita a **Bazarquatik** è questione di un paio di minuti: basta infatti mescolare il mazzo di carte e distribuirne 2 (coperte) ad ogni partecipante.

Poi il primo giocatore posa 1-2 carte sul tavolo, rispettando alcune regole specifiche, e ne pesca altrettante per mantenere sempre una “mano” di 2 carte. Gli altri lo imitano e fanno esattamente la stessa cosa in ordine di turno.

Le carte giocate devono rispettare le seguenti restrizioni:

- (1) – devono formare al massimo una griglia di 4x4 carte;
- (2) – non si può posizionare una carta se sulla stessa riga o colonna ne esiste un'altra uguale;



Foto 3 – i quattro tipi di carte contenute nel mazzo.

- (3) – la tartaruga non può mai essere adiacente all’Anemone di mare perché se lo mangerebbe;
- (4) – lo squalo non può mai essere adiacente alla tartaruga (per lo stesso motivo);
- (5) – il palombaro invece non ha alcuna restrizione per il posizionamento.

Dopo qualche “giro” la posa diventa sempre più complicata perché le opzioni “possibili” si riducono a ogni nuova carta messa in tavola: inoltre non bisogna mai dimenticare che lo spazio a disposizione è di sole 4 file per 4 colonne, e con una decina di carte già in gioco diventa davvero complicato aggiungerne una.





Foto 4 – Esempio di partita durante il secondo “giro” di carte.

È proprio in questa fase di **Bazarquatik** che può intervenire il fattore “fortuna”: avere in mano il Palombaro, per esempio, è sempre un grosso vantaggio perché deve rispettare una sola restrizione: non deve essere posizionato su una riga o colonna contenente un altro palombaro.

Nell’esempio illustrato nella Foto 4 è facile vedere che un nuovo palombaro ha due sole possibilità: in alto a sinistra, sopra l’Anemone, creando così la quarta riga; oppure nella seconda fila, sempre a sinistra e sotto l’Anemone. Non potrebbe invece essere messo a destra, di fianco all’altro Anemone, perché si supererebbe la larghezza massima della griglia (sarebbe infatti la quinta carta).

Continuando lo stesso esempio, lo Squalo avrebbe invece tre opzioni: in alto a sinistra sopra l’Anemone o sopra al Palombaro, oppure in basso a destra, di fianco al palombaro; e così di seguito per altre carte.





Foto 5 – Continuiamo l’esempio aggiungendo un Anemone sotto al palombaro.

Come abbiamo anticipato, prima o poi arriverà il momento in cui un giocatore di **Bazarquatik** non sarà in grado di aggiungere carte. Continuiamo l’esempio visto sopra e mostriamo le carte del giocatore a Sud: si tratta di due Tartarughe. Non ci sono posizioni nella griglia 4x4 che il giocatore possa utilizzare per posare almeno una carta, visto che ogni postazione libera sarebbe accanto ad un anemone o avrebbe un’altra tartaruga nella stessa riga o colonna.

Le regole indicano che in questi casi tutte le carte in tavola siano raccolte dal giocatore a destra di quello attivo (quello che ha giocato prima di lui). L’amico del nostro esempio è dunque costretto a dichiarare “Bazarquatik”, a raccogliere tutte le carte sul tavolo e a passarle al compagno di destra che lo precedeva nel turno. Ora che il tavolo è libero può giocare una delle sue tartarughe al centro del tavolo.

La partita finisce quando il mazzo è esaurito e tutte le carte in mano ai giocatori sono state posate in tavola: vince chi ha raccolto più carte.

## Qualche considerazione e commento finale

I giocatori più scafati avranno già capito che **Bazarquatik** non è solo un giochino per bambini, come sembrava all'inizio: anzi, le partite più divertenti sono state quelle fatte con tutti giocatori esperti al tavolo.

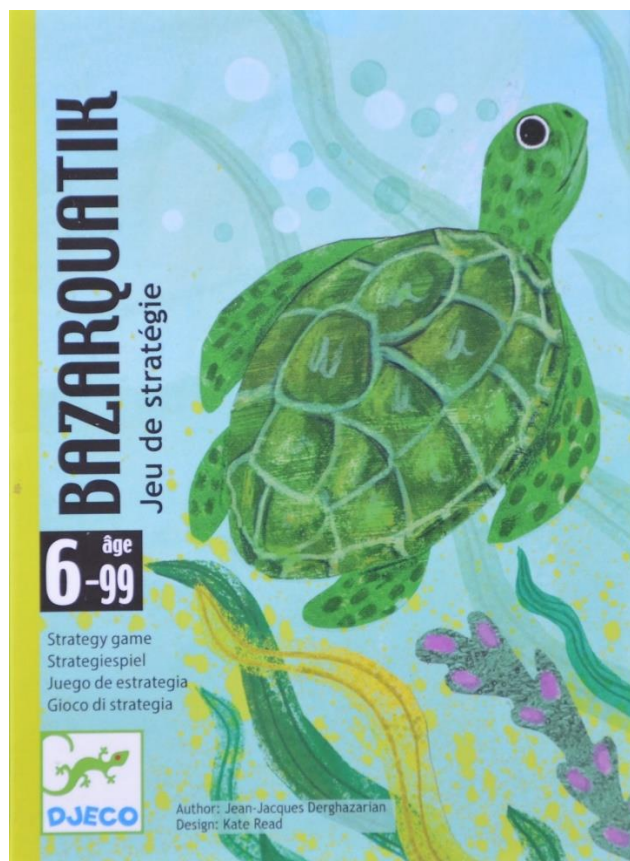


Foto 6 – La scatola del gioco.

In questo caso difficilmente si gioca una delle carte della propria mano in una posizione qualsiasi, ma si studia qual'è la casella più indicata per complicare la posa al giocatore successivo: e qui, se il trucco riusciva, durante i nostri test partivano dei “Siiiiiii” che risuonavano per tutta la sala.

In famiglia invece fate partecipare anche i bambini di 6-8 anni che possono competere quasi alla pari con genitori o nonni, una volta capito il meccanismo della posa. Avendolo sperimentato direttamente possiamo anticiparvi di fare attenzione ai vostri figli/nipotini perché potrebbero sorprendervi, proprio come è successo a noi.

Per concludere diciamo che **Bazarquatik** non è certamente un capolavoro che passerà alla imperitura memoria per i posteri, tuttavia merita di essere provato: data la confezione (una scatolina che si apre a cassetto) e il suo “peso” potete portarvelo dietro durante le vacanze per intrattenere tutta la famiglia o qualche amico di ombrellone nelle giornate nuvolose, oppure la sera, sorseggiando una bibita, prima di andare a letto.

Sappiamo bene che chi ci legge è normalmente un giocatore... incallito, ma se avete mai provato ad insegnare a qualche amico non giocatore **Coloni di Catan** (anzi, scusate, solo “Catan” visto che “coloni” è diventata una parola “politicamente NON corretta, al punto da cambiare nome al

gioco...) e se avete visto la faccia che fa... converrete che insegnargli **Bazarquatik** è tutta un'altra cosa e sicuramente lo vedrete partecipare ad una o più partite.

Il messaggio che vorremmo far passare è il seguente: c'è un mondo di persone, là fuori, che aspetta solo di iniziare a divertirsi con i giochi di società e abbiamo bisogno di cose semplici e con spiegazioni minime per farli entrare nel nostro "piccolo mondo". Quindi non storcete il naso e utilizzate **Bazarquatik** per fare qualche prova.

-----  
*"Si ringrazia la ditta [DJECO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*