

IL FASCINO DELLA SFIDA



LA VERA STORIA DELLE SLOT MACHINES

L'idea del gioco automatico è antica, ma la svolta delle macchine è dovuta a un geniale tedesco trapiantato in America. La capogitola è del 1898. Il Jackpot è del 1926. Il freno del Johnson Act

di Enrico Costacurci

45

Sessant'anni fa, esattamente nel 1932, sul settimanale «La tribuna illustrata» appare un racconto breve firmato Gastone Brigante Colonna, dal titolo quasi onomastico: «Il reno automatico». Protagonista uno strano apparecchio tutto nastri e decorazioni, con un bel quadrante, una manovella ricchissima, una serie di leve nelle quali inserire monete: il «Gioco del ventino». La macchina a quel tempo, è fuggita sequestrata al

Il Casino di Campione, all'Aveto di alcune centinaia di metri dal confine, che non ne avrebbe mai permesso l'uscita. E, ancora, con un colpo del coltello del padre americano ingrandito il tutto.



46



Una «All star deluxe», inglese. Con un primo partita una pallina d'oro lungo a una vincita si conclude nella buca centrale. È del 1930.



Due slot machines degli anni Trenta, considerate ormai pezzi d'antiquariato. A sinistra: la «Late Duke» della industria Jennings, 1930. È una macchina molto rara, solo un pezzo, con tre giochi differenti. A destra: una «Double Jackpot» della Fawcett, con distribuzione di dolciumi. Ha un doppio jackpot, cioè una vincita di monete di riserva.

proprietario di un bar, giace inattesa in una stanza del Tribunale. Ma dovrà poco la sua inutilità al riparo da sguardi indiscreti, saranno proprio i severi tutori della legge i giocatori più accaniti. Le slot machines, è vero, hanno sempre tenuto l'industria legislativa, pochi però sono riusciti a sottrarsi al loro fascino. L'idea del gioco automatico è antica, si fleggeggi di straordinari meccanismi realizzati già molti secoli fa a uso di re, ingegneri e nobili. Nel 1900, e fino ai primi decenni del nostro secolo, i salotti di terme e case di gioco accoglievano macchinette piuttosto grandi e complesse, alternativi alla roulette, dove al posto della pallina c'era un treno che girava

opporne una corsa di cavalli («La pista cavallina») o qualche altra situazione di fantasia. Si puntava su dove si sarebbe fermato il treno o su quale cavallo avrebbe vinto la corsa, la manovella era incaricata di quale presiedeva anche alle puntate. Ma ai gestori di altri locali serviva qualcosa di più semplice e maneggevole, che lo stesso giocatore fosse in grado di manovrare senza per questo fare danni: congegni che automaticamente incassavano la posta e distribuivano eventuali vincite. La richiesta risale ai lavori nati negli artigiani i quali, attorno al 1890, utilizzando la tecnologia di altre macchine appena balzate alla ribalta (bilance a moneta e distributori automatici di piccole merci) crearono al di

qua e al di là dell'Oceano un numero notevole di macchine fatte solo per giocare. Macchinette piuttosto semplici e spesso ingenui a guardarle oggi, che proponevano vari tipi di gioco a un pubblico analfabeta e sfaccendato dal loro sapere «tecnologico». C'erano i meccanismi che chiamavano in causa (almeno in parte) l'abilità del giocatore e quelli che invece affidavano solo al filo rosso della partita: in alcuni la moneta cadeva attraverso una serie di perni che la deviavano, per finire sul fondo (partita persa) oppure in una «trincea» fortissima; altri, manovrando sottili cattedre da gioco, simulavano una partita di poker; altri ancora, facendo girare un disco (le mac-

Elegante e prezioso modello di slot machine americana, simile a una scultura d'ispirazione. È stato prodotto, nel 1949 dalla Jennings, l'«Sun Chief». Le pistole sono state dismesse. È ormai un pezzo da collezione.



La slot machine è un gioco di carte, da cui i soldi, belli e rifiniti alla spugna, si compaiono delle fucate. Ma la vera novità erano i tre rubli che, animati l'uno accanto all'altro, ruotavano attorno allo stesso asse per poi bloccarsi in sequenza. Alla parte interna degli astelli erano fissati nastri di carta con i simboli delle carte da poker: quando l'astello si bloccava, una sola figura poteva essere visibile nella corrispondente finestrella. Il fatto della giocata dipendeva dalla combinazione dei tre simboli usciti. Quanto (rispetto allo scudo ingombro della macchina) era quanto il pubblico vedeva, ma la vera novità era l'interno: il tempo di rotazione dei rubli e il loro bloccaggio in sequenza erano governati da un meccanismo a orologeria che il giocatore conosceva tirando la leva per scattare le combinazioni vincenti: la macchina utilizzava un sistema di lettere a dischi periferici; il dispositivo di pagamento automatico, collegato meccanicamente a quello di lettere, consisteva in una serie di elementi a scivolamento che «tagliavano» all'altezza desiderata la pila delle monetine e dei gettoni pronti a uscire. Nel 1999 compare un modello migliore che porta il nome patriottico di «Campora della libertà»: la guerra con gli Spagnoli era appena terminata. Il cambiamento più evidente era quello dei simboli all'esterno degli astelli.

Quando un premio quando-quinto si fermava in certe posizioni) riproducevano in piccola le grandi «rotte della fortuna» presenti in tutte le fiere.

Se nella vecchia Europa ebbero un discreto successo, negli Stati Uniti addirittura appalarono. Nel giro di pochi anni della corsa all'oro la vita stessa era un continuo azzardo: fin i cacciatori e avventurieri, sognati e miserabili in cerca di fortuna, le slot erano salde radici. La produzione europea non si fermò, specie in Francia, Germania e Gran Bretagna, ma la loro «patria» divenne decisamente il Nord America. Alla fine dell'Ottocento non c'era locale pubblico di rango che non capitasse una slot inserita in un mobile grande, pesante e robusto: per resistere meglio alle intemperanze dei clienti e ai tentativi di scasso, ma anche perché la macchina era ancora una e richiedeva molto spazio.

Fra i costruttori, naturalmente, c'era chi lavorava a ingegnere leve, molle, rimandi e a cercare idee per nuove modalità di gioco. Una di questi era Charles Fey, un tedesco trapiantato a San Francisco che, in quanto a immaginazione e passione per le macchine, non temeva concorrenza: fu suo il lampo di genio che avrebbe cambiato la storia delle slot machines. Sua idea di un meccanismo così perfetto e inimitabile, che, salvo aggiustamenti di seconda mano, sarebbe rimasto invariato quasi fino a oggi. La «Card Bell», del 1898, fu la capostipite.

51

«Roll-top» della Watling, 1936. Nella macchina, in alto, comparivano le lettere in modo casuale. Le due pistole di destra per la prima e la seconda giocata e la terza giocata erano gestite da una sola leva. La macchina era costruita in legno e metallo.



Una slot «Sun Chief» della Jennings, modello da collezione: anni 1940. La differenza con quella della pagina precedente è sostanziale. Questa è la prima e quella è la seconda. Si noti la testa del corpo polveroso. La foto è presa da un solo punto di vista.



scommettere era che esse pagavano la vincita in denaro. Il trucco più raffinato per aggirare la norma fu quello del pagamento differito: in casi combinati, la macchina annunciava la vincita su un quadrante, ma non la pagava. Il giocatore non ne faceva un dramma perché bastava giocare un'altra volta e le monetine sarebbero cadute; in questa nuova partita, però, non c'era ombra di scommessa poiché si sapeva già in anticipo l'esito del gioco. Se proprio si voleva pagare subito, bastava evitare di farlo in moneta: gettoni cambiabili in merce erano l'ideale. Che poi questi si trasformassero subito in denaro o che la merce potesse essere rivenduta all'istante era un fatto marginale. Un altro ingegnere ingegnere erano gli slot: per i barboncini con quali si poteva bloccare a piacimento la rotazione dei rubli. Il gioco si trasformava così in una gara di abilità. Nel 1926 apparve il box noto «Jack Pot»: un recipiente inserito nel frontale il cui contenuto, portandolo visibile dall'interno, era una ricca manciata di monetine. Il giocatore non aveva occhi che per quella «perla magica»: cercando la combinazione più difficile, tutto il contenuto sarebbe finito nelle sue mani. Del 1932 è l'ultimo



Una slot machine da pagamento, il «Challenger» della Jennings prodotta in America nel 1926. Ha un display a pistole e una doppia leva per tirare la moneta da 3 e 12 cent.

La macchina «Golden Award», un altrettanto geniale dono che rischiava di una finestrella una volta vinto, era cambiabile alla cassa con un premio consistente. Ma cosa sarebbero state le suppre-

mentari della legge vedendo in bella evidenza tanti ghicci premianti di vincitori? I poliziotti, in realtà, entravano raramente in quei locali dove le slot avevano trovato collocazione: non si fidavano, ma le autorità chiedevano un occhio solo qualche imitazione dimostrativa qua e là.

Quando, nel 1934, il proibizionismo cessò, anche le slot uscirono dalle cantine, col loro comode di «Jack Pot», «Golden Award» e altre croci; e il periodo d'oro durò per anni, con un periodo di fermento seguito a lungo, nonostante l'esistenza di leggi e regolamenti. Così con alcune eccezioni fino all'ultima dopoguerra, quando una legge federale le mise di colpo al tappeto. Il «Johnson Act», approvato nel 1951, proibiva il trasporto delle macchine da scommessa da uno Stato all'altro. Detto così non sembra nulla, ma in questo modo i produttori dovevano dissuadere i rivenditori: quell'occasione, quel passaggio continuo attraverso i confini che permetteva di vendere indisturbamente anche lì dove il gioco era proibito veniva a bloccarsi. In breve le slot machines sono diventate più difficili da raggiungere e quindi più desiderabili: concentrate nei salotti, sempre più grandi e sfarzose, delle case da gioco. Negli ultimi decenni i prodigi della meccanica hanno ceduto il campo a quelli dell'elettronica, moltiplicando all'infinito le emozioni e le varianti di gioco; ma un fascino non meno vivace ancora in quelle vecchie macchine che il tempo, l'incertezza e la domanda hanno miracolosamente risparmiato.

56